

توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية لتنمية المهارات

الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي بمحافظة بيشة

إعداد الباحث / شرف بن فرج بن شرف الشهراني .

باحث ماجستير - قسم المناهج وطرق تدريس الرياضيات - كلية التربية - جامعة بيشة .

الايمل / sharaffaraj1@gmail.com

الملخص

هدف هذا البحث إلى توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في منهج الرياضيات لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة بيشة، الكشف عن المهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة بيشة، والتعرف على دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة بيشة، وتسليط الضوء على المهارات الحسابية التي اكتسبها طلاب الصف الرابع من توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في العملية التعليمية في محافظة بيشة. ولتحقيق أهداف البحث استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي، والاعتماد على الاستبيان كأداة رئيسية لجمع بيانات البحث، وطبق البحث على عينة تكونت من (١٢٠) من المعلمين بمحافظة بيشة تم اختيارهم بطريقة عشوائية طبقية.

ومن أبرز النتائج التي توصل إليها هذا البحث إلى وجود دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة بيشة. كما أظهرت النتائج أن المهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية هي ابتكار مجموعة من الألعاب التعليمية جديدة وتحفيز الطلاب على ممارسة وتطبيق الألعاب التعليمية باستخدام التقنيات الحديثة. ومن النتائج المهمة كذلك أن اللعب والألعاب التعليمية من أفضل و أنجح الأساليب التعليمية المستخدمة في تعلم المهارات الحسابية.

وفي ضوء نتائج البحث يوصي البحث اخضاع المعلمون لدورات تدريبية تتعلق باستخدام الألعاب التعليمية لاستخدامها في العملية التعليمية، وتوجيه المعلم لوضع خطط ملائمة تقلل من الوقوع في الأخطاء الشائعة وتحديد جوانب الضعف والقوة في الألعاب التعليمية في العملية التعليمية، كما يوصي بتطوير مهارة التعاون بين الطلاب في مادة الرياضيات من خلال استراتيجيات الألعاب التعليمية من التعبير عما يفكرون ويشعرون به.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، المهارات الحسابية، المرحلة الابتدائية، استراتيجيات، قدرات، امكانيات.

المقدمة

يواجه العالم اليوم مجموعة من التحديات والتغيرات التكنولوجية، والتي أدت إلى ازدياد الاهتمام بالعملية التعليمية والمعلمين والمتعلمين، والتي رافقتها ازدياد العناية بأساليب والاستراتيجيات التعليمية الحديثة التي تهتم بالمتعلم والمعلم، والتي تتوافق مع المهام الجديدة لهما في ظل التطور المعرفي والتكنولوجي في العصر الحالي، حيث تطورت النظرة لاستراتيجيات وأساليب التعليم التي يتم استخدامها من قبل المعلمين بدءاً من أساليب التعليمية التقليدية التي تركز بشكل أساسي على المعلم منفرداً، وانتهاء بالاستراتيجيات والأساليب التعليمية الحديثة التي تركز بشكل أساسي على التعلم الذاتي. ففي الوقت الحالي أصبحت المهام والأدوار التي يؤديها المعلم في المدارس الحديثة متعددة ومختلفة عما كانت عليه في المدارس القديمة والتقليدية، إذ بات للمعلم أدوار عديدة ومتشعبة للتفاعل والتواصل مع الطلاب، وتنمية مهاراتهم وقدراتهم العقلية والعملية، فلم يعد التعليم يركز على التلقين وحشو أدمغة الطلاب بالمعلومات، بل أصبح الطالب يهتم ببناء معرفته وامكانياته بنفسه عبر تزويده بأساس متين وصحيح فيما يقدم له من مختلف المناهج والخبرات التعليمية. (الوريكات والشوا، ٢٠١٦)

تعتبر المهارات الحسابية والرياضيات من أهم المناهج التعليمية، وأكثرها صعوبة ودقة، ويرجع ذلك إلى الطبيعة التعليمية التي تركز على الأرقام والحسابات. والتي يجب تعليمها للمتعلمين في السنوات الأولى من العمر، لذلك يبدأ تعليمها للطلاب منذ المرحلة الابتدائية، حتى يصبح تعلمها واكتسابها أكثر قبولا عند الطلاب، وخاص إذا كانت تعتمد على أشياء الملموسة التي تساعد الطالب في ادراك حقيقة المعرفة الرياضية واستغلالها في حياته اليومية. (محمد وعبيدات، ٢٠١٠)

وقد أكدت الدراسات والأبحاث التي تهتم بالتعليم والمتعلمين على أن تنمية وتحسين المهارات والقدرات لدى الطلاب يمكن ان تتم من خلال استخدام الألعاب التعليمية، ويعد منهج الرياضيات والعمليات الحسابية من أهم المناهج العلمية التي يمكن تعلمها باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية، إلا أن ذلك يتطلب التخطيط الجيد والمتابعة الجيدة للطلاب، لذلك يجب توفير بيئة تعليمية تتوافق مع الفلسفة التربوية والخصائص النمائية للطلاب. (الحسيني، ٢٠١٤)

مشكلة البحث

يشهد العالم في الوقت الحالي ثورة تكنولوجية في شتى المجالات و الأصعدة، و يعتبر المجال التعليمي من أبرز المجالات التي تأثرت بهذه الثورة و التغييرات و التطورات التكنولوجية، و في ظل التغييرات و التحولات السريعة التي يشهدها العالم في مجال التعليم، لم تعد أساليب التعليم التقليدية و تلقين المناهج التربوية تفي بتحقيق الأهداف المرجوة من العملية التعليمية و إيصال المعارف و المعلومات للطلبة، لذلك كان من الضروري توفير تقنيات و أساليب حديثة للتعليم تساعد المعلمين في العملية التعليمية، و تعتبر مادة الرياضيات من أهم المناهج التعليمية التي تم توظيف استراتيجيات و أساليب التعلم الحديثة فيها، كالألعاب التعليمية التي تعد من الاستراتيجيات الفاعلة و ذات التأثير الكبير في تنمية المهارات الحاسوبية لدى الطلاب، و بالإضافة إلى ذلك فإن طلبة المرحلة الابتدائية هم الفئة الأكثر حاجة إلى استخدام استراتيجيات الألعاب التعليمية في تعليم مناهج الرياضيات، و على الرغم من هذه الأهمية الكبيرة لاستراتيجيات الألعاب التعليمية في العملية التعليمية و تعلم الرياضيات إلا أنه قد لوحظ أن المدارس في محافظة البيشة تنفقر إلى معلمين يستخدمون الأساليب و الاستراتيجيات و التقنيات التعليمية الحديثة في العملية التعليمية، لذلك تم إجراء البحث الحالي لتسليط الضوء على أهمية استراتيجيات الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحاسوبية لدى طلبة الصف الرابع الابتدائي في محافظة بيشة.

تساؤلات البحث

و يمكن تمثيل مشكلة البحث من خلال الاجابة عن السؤال الرئيسي التالي:

- كيف يمكن توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في منهج الرياضيات لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة بيشة؟
و ينبثق من السؤال الرئيسي مجموعة من الاسئلة الفرعية، أهمها ما يلي:
- ما المهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحاسوبية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة بيشة؟
- ما المهارات الحاسوبية التي اكتسبها طلاب الصف الرابع من توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية في العملية التعليمية في محافظة بيشة؟
- ما دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحاسوبية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة بيشة؟

أهداف البحث

يسعى البحث الحالي إلى توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في منهج الرياضيات لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة ببشة، و يمكن تحقيق ذلك من خلال الأهداف التالية:

- التعرف على المهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة ببشة.
- الكشف عن دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة ببشة.
- تسليط الضوء على المهارات الحسابية التي اكتسبها طلاب الصف الرابع من توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في العملية التعليمية في محافظة ببشة.

أهمية البحث

يستمد البحث الحالي أهميته الموضوعية من الموضوع الذي يتحدث عنه، ألا و هو توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية، حيث أن للألعاب التعليمية دورا فاعلا في تحسين و تطوير المهارات العلمية و الحسابية لدى الطلاب، كما تكمن أهمية البحث الحالي في انها تستهدف الطلاب المرحلة الابتدائية، فالمرحلة الابتدائية هي أكثر المراحل التعليمية حساسية و دقة، فهي المرحلة التي تبنى عليها كافة المراحل الأخرى، بالاضافة إلى ذلك يأمل الباحث أن يكون البحث الحالي اضافة علمية في مجال التعليم و الألعاب التعليمية في مادة الرياضيات تبنى عليها الدراسات و الأبحاث المستقبلية.

المنهجية

و لتحقيق أهداف البحث و للاجابة عن تساؤلاته التي تتبلور حول توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في منهج الرياضيات لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة ببشة، سيتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي الذي يتوافق مع طبيعة البحث، حيث سيتم الاطلاع على الدراسات و الأبحاث السابقة التي تتعلق بموضوع البحث، كما سيتم اعداد أداة الاستبانة التي تتكون من مجموعة من المحاور ذات الصلة بموضوع البحث.

الدراسات السابقة

تناولت العديد من الدراسات و الأبحاث السابقة موضوعات مقارنة مع موضوع البحث الحالي، فيما يلي بعض هذه الدراسات: دراسة أحمد (٢٠١٦) التي كان عنوانها "فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية و التفكير المنطومي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي" التي هدفت إلى التعرف على مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية على تحسين المفاهيم الرياضية و التفكير المنطومي، و لتحقيق أهداف البحث تم استخدام المنهج التجريبي، و قد طبقت الدراسة على عينة بلغ عددها (٤٦) طالب من طلبة الصف السادس الابتدائي في منطقة بور سعيد، و قد أكدت نتائج الدراسة على لاستخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية دور فاعل في تحسين المفاهيم الرياضية و التفكير المنطومي لدى طلبة الصف السادس الابتدائي.

دراسة الوريكات و الشوا (٢٠١٦) التي كان عنوانها "أثر تدريس الرياضيات باستراتيجيات التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية و تحسين مهارات التواصل لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن" و قد هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر تعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية في اكتساب المهارات الرياضية، بالإضافة الى تنمية مهارات التواصل الاجتماعية لدى طلبة الصف الأول الأساسي، و لتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج التجريبي، على عينة بلغ عددها (٥٠) طالبا، تم تقسيمهم إلى مجموعتين مجموعة تجريبية و مجموعة ضابطة، و قد بينت نتائج أنه يوجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) في متوسط علامات أفراد المجموعتين التجريبية و الضابطة في اختبار المهارات الرياضية تعزى لصالح المجموعة التجريبية، كما بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) لدى أفراد المجموعتين التجريبية و الضابطة تعزى لصالح افراد المجموعة التجريبية.

دراسة شحادة و جبر (٢٠١٤) التي كان عنوانها "أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في الرياضيات بمدارس محافظة رام الله الحكومية" حيث هدفت الدراسة إلى الكشف عن مدى تأثير الألعاب التربوية المستخدمة في تعليم الرياضيات لدى طلبة الصف الرابع على تحصيلهم في مادة الرياضيات، و لتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج التجريبي، و قد طبقت الدراسة على عينة تكونت من (١٤٨) طالبا من طلبة الصف الرابع، تم اختيارهم بطريقة قصدية، و قد تم تقسيم عينة البحث إلى مجموعتين مجموعة تجريبية و مجموعة ضابطة، و قد بينت نتائج البحث أنه يوجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) في تحصيل الطلاب تعزى لمتغيري الجنس و التفاعل مع طريقة التعليم، كما أكدت النتائج على أنه يوجد فروق ذات دلالة احصائية في التحصيل عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) تعزى لصالح متغير الجنس و طريقة التدريس للمجموعة التجريبية، و قد اوصى الباحثان بضرورة اجراء المزيد من الدراسات و الأبحاث التي تتعلق استخدام الألعاب التعليمية في التعليم، بالإضافة الى توعية المؤسسات التعليمية بضرورة توظيف الالعاب التعليمية في التدريس.

دراسة الجالدة و سهيل (٢٠١٢) التي كان عنوانها "أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى الطلاب المعوقين سمعياً" فقد هدفت الدراسة الى التعرف على مدى تأثير استخدام الألعاب التعليمية على اكتساب مفهومي الجمع و الطرح لدى الطلاب المعوقين سمعياً، و لتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج شبه التجريبي، و ذلك من خلال تقسيم عينة البحث الى مجموعتين مجموعة ضابطة و مجموعة تجريبية، و في ضوء ذلك أكدت نتائج الدراسة على انه يوجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠١) بين المجموعتين التجريبية و الضابطة في اختباري الجمع و الطرح تعزى لصالح المجموعة التجريبية، كما بينت النتائج أن هنالك فروق بين المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب كل من المجموعتين التجريبية و الضابطة في المقاييس القلي و البعدي لاختباري الطرح و الجمع، بمستوى دلالة مختلفة تعزى لصالح التطبيق البعدي لكلا المجموعتين.

دراسة الدهلاوي و الحميدي (٢٠١٢) التي كان عنوانها "مهارات المعلمين التعليمية اللازمة لتعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية في المرحلة الابتدائية" فقد هدفت الدراسة إلى الكشف عن المهارات التعليمية لدى معلمي الرياضيات للمرحلة الابتدائية في مدينة الرياض، و لتحقيق اهداف الدراسة و الاجابة عن تساؤلاتها تم استخدام المنهج الوصفي، و أداة الاستبانة و قد طبقت الدراسة على عينة بلغ عددها (٤١٤) معلم تم اختيارهم بطريقة عشوائية من معلمي الرياضيات للمرحلة الابتدائية في مدينة الرياضيات، و قد أكدت النتائج على وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة تعزى لمتغير سنوات الخدمة في متوسط اجابات عينة الدراسة لصالح المعلمون الذين يمتلكون سنوات خبرة كبيرة، كما بينت الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية تعزى لمتغير الدورات التدريبية في مجال الألعاب التعليمية في اختيار اللعبة و تنفيذها. و في ضوء النتائج السابقة أوصت الدراسة بضرورة بضرورة تضمين الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية للمرحلة الابتدائية.

التعقيب على الدراسات السابقة

في ما سبق تم سرد بعض الدراسات و الأبحاث التي اشتركت مع البحث الحالي في بعض جوانبها و التي اختلفت في البعض الآخر، فمن حيث الهدف فقد هدف البحث الحالي إلى الكشف عن مدى تأثير توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الرياضية، فقد اتفقت في ذلك مع دراسة شحادة و جبر (٢٠١٤) و التي اشتركت معها ايضا في اختيار عينة الدراسة حيث طبقت الدراسة على طلاب الصف الرابع الابتدائي مع اختلاف مجتمع الدراسة، كما اتفقت مع دراسة الوريكات و الشوا (٢٠١٦) في هدفها، الا أن دراسة أحمد (٢٠١٦) التعرف على مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية على تحسين المفاهيم الرياضية و التفكير المنطومي، أما دراسة الجالدة و سهيل (٢٠١٢) فهذهت إلى التعرف على مدى تأثير استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المفاهيم الحسابية، في حين هدفت دراسة الدهلاوي و الحميدي (٢٠١٢) إلى الكشف عن المهارات التعليمية لدى معلمي الرياضيات للمرحلة الابتدائية،

و قد تميز البحث الحالي عن الدراسات السابقة باختيار المنهج الوصفي التحليلي الذي يتلائم مع طبيعة البحث و اعداد أداة الاستبانة، في حين أن كافة الدراسات السابقة تمت باستخدام المنهج التجريبي ما عدا دراسة الدهلاوي و الحميدي (٢٠١٢) التي تمت باستخدام المنهج الوصفي بالإضافة الى الاستعانة بأداة الاستبانة.

استراتيجية الألعاب التعليمية

تعتبر الألعاب نشاطاً ممتعاً نحو هدف محدد مثل الترفيه و التسلية، ففي معظم الأوقات ، تعتمد اللعبة على المهارات الجسدية و الفكرية و الذكاء و الاهتمام و الصدفة؛ و التي يحكمها مجموعة من القواعد. و تتمتع الألعاب بسمتين شائعتين: مجموعة من القواعد والسعي وراء السعادة. و على الرغم من ذلك إلا أن هذه السمات لم تكن السبب الوحيد الذي يدفع الأفراد نحو اللعب. فالبعض يفعلون ذلك لتفريغ طاقتهم؛ أو لتنمية بعض المهارات التي قد يحتاجون إليها في المستقبل.

فالألعاب التعليمية توفر امكانية ممارسة و تنمية المهارات التي ستكون مطلوبة في المستقبل لها آثار تربوية. بمعنى آخر، توفر الألعاب للمتعلمين أجواء مريحة و ممتعة تضيف مجموعة متنوعة من المواقف التعليمية. حيث تحتوي الألعاب التعليمية على العديد من الميزات المختلفة التي يجب أخذها في الاعتبار عندما يحاول المرء التوصل إلى تعريف شامل لما يشكل اللعبة. فالألعاب التعليمية تعتبر نشاطاً تنافسياً مصطنعاً له هدف محدد و مجموعة من القواعد و القيود الموجودة في سياق محدد.

(Erkira, 2015)

و وفقاً للوريكات و الشوا فان استراتيجية الألعاب التعليمية تعرف بأنها " مجموعة من المهارات و الأنشطة التي يمارسها الطلاب في دراسة المحتوى الرياضي لكتاب الرياضيات" (الوريكات و الشوا، ٢٠١٦)

كما عرفها (الحميدي و الدهلاوي، ٢٠١٢) بأنها "الأنشطة المسلية و الممتعة التي تيبث روح الانجاز و التي يستخدمها المعلم عند تدريس موضوعات الرياضيات وفق ضوابط معينة، و لتحقيق أهداف الدرس التربوي و إنماء شخصية الطالب" و بناء على ما سبق يمكن تعريف الألعاب التعليمية بأنها مجموعة من الأنشطة الهادفة يقوم بها المعلم و الطلاب و التي تجذب اهتمام طلبة الصف الرابع الابتدائي، و التي تشعرهم بالمتعة و تثير أفكارهم و تساعد في تنمية مهاراتهم الحسابية.

المهارات الحسابية

تعد المهارات الحسابية جزء من المهارات التعليمية، لذلك قبل التعرف على مفهوم المهارات الحسابية يجب تسليط الضوء على المهارات التعليمية التي تم تعريفها من قبل (الحميدي و الدهلاوي، ٢٠١٢) بأنها "مجموعة من الاتجاهات و أشكال الفهم و المهارات التي من شأنها أن تكون لدى المعلم، لتحقيق الأهداف بفاعلية و نجاح عند استخدام الألعاب التعليمية في تدريس مادة الرياضيات".

ترتبط المهارات الحسابية بالمواقف الحياتية الواقعية كالأحجام والأشكال والكميات والأبعاد والقياسات والزمان والمكان، و يمكن تعريف المهارات الحسابية بأنها مجموعة من المهارات العلمية التي يمتلكها طلاب الصف الرابع الابتدائي، والتي تشمل مهارة التصنيف؛ والتي تساعد الطلاب في فهم وتصنيف الأشياء الموجودة في البيئة المحيطة بهم، ومهارة ترجمة أشكال إلى أرقام وكتابتها، ومهارة المقارنة، ومهارة الجمع وال طرح وغيرها العديد من المهارات الحسابية.

ووفقاً لما ذكر أعلاه يُعرّف الباحث المهارات الحسابية على أنّها مجمل المهارات العلمية التي يكتسبها المعلم جرّاء توظيف الألعاب التعليمية في العملية التعليمية.

أهمية الألعاب التعليمية في تعليم الرياضيات

تعتبر الألعاب التعليمية من أبرز الأنشطة التعليمية التي توفر للطلاب فرصاً ليظهر و إمكانياتهم ومهاراتهم في العملية التعليمية، والتفاعل مع المواقف والتحديات التعليمية التي تواجههم، كما تعتبر الألعاب من أبرز النشاطات التي قد تؤثر في إعداد أطفال المستقبل، فهي مجموعة من النشاطات الحرة الفردية والجماعية والتي تؤدي دوراً فاعلاً في مختلف مراحل العملية التعليمية، أهمها ما يلي:

- تنمية الحواس الخمس لدى الطلاب أثناء العملية التعليمية.
- بلورة الخبرات والمهارات المجردة إلى خبرات ومهارات ملموسة.
- إضفاء جو من المرح والمتعة على المواضيع التعليمية.
- زيادة فاعلية الطلاب نحو التعلم.
- تضيق الفجوة بين الطلاب المتميزين والمتخلفين في اكتساب المهارات والتحصيل الدراسي.
- تعزيز روح المنافسة والفوز لدى الطلاب.
- مساعدة الطلاب في اكتشاف مهاراتهم وإمكانياتهم.
- تنمية حب الاستطلاع والمشاركة لدى الطلاب.

نتائج البحث

تضمّن هذا الجزء عرضاً لنتائج الدراسة التي تهدف إلى التعرف على توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في منهج الرياضيات لدى طلبة الصف الرابع الابتدائي في محافظة بيشة، الكشف عن المهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة بيشة، والتعرف على دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة بيشة، وتسليط الضوء على المهارات الحسابية التي اكتسبها طلاب الصف الرابع من توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في العملية التعليمية في محافظة بيشة، وفيما يلي عرض النتائج.

خصائص عينة الدراسة

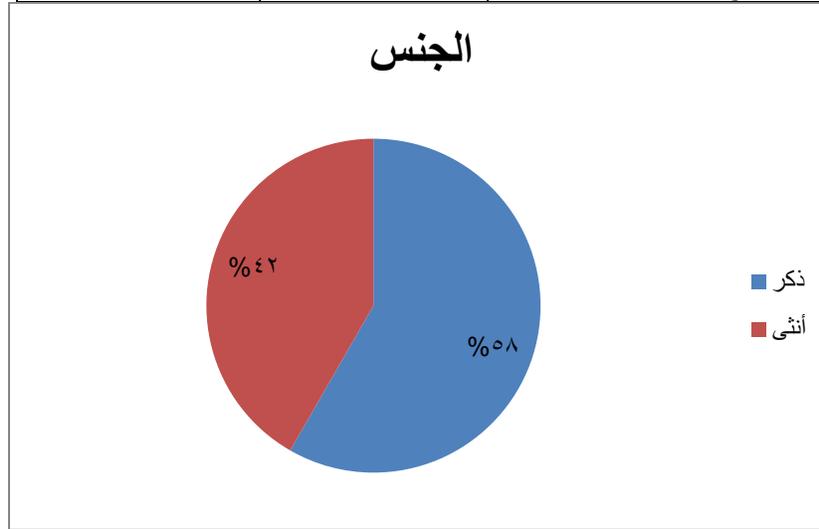
تكوّنت عينة الدراسة من (١٢٠) من المعلمين في محافظة ببشة تمّ إختيارهم بطريقة عشوائية، وتبين

الجدول أدناه وصفا لأفراد عينة الدراسة وفقا لمتغيرات (الجنس، العمر، الدرجة العلمية):

- متغير الجنس

جدول ١: توزيع عينة البحث وفقاً لمتغير الجنس

| الجنس | العدد | النسبة المئوية |
|---------|-------|----------------|
| ذكر | ٧٠ | ٥٨,٣ |
| أنثى | ٥٠ | ٤١,٧ |
| المجموع | ١٢٠ | ١٠٠,٠ |



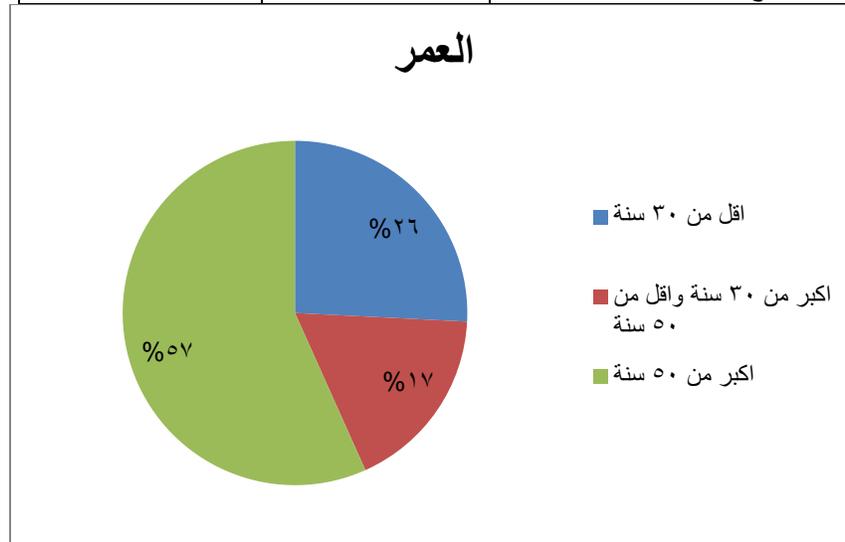
الشكل ١: متغير الجنس للمعلمين

يظهر من الجدول والشكل (١) توزيع أفراد العينة تبعاً لمتغير الجنس، يظهر أن الذكور هن الأكثر تكراراً والذي بلغ (٧٠) بنسبة مئوية (٥٨,٣)، بينما الإناث هم الأقل تكراراً والذي بلغ (٥٠) بنسبة مئوية (٤١,٧)، مما يدل على أغلب عينة الدراسة هم ذكور.

- متغير العمر

جدول ٢: توزيع عينة الدراسة وفقاً لمتغير العمر

| الفئة | العدد | النسبة المئوية |
|-------------------------------|-------|----------------|
| أقل من ٣٠ سنة | ٣١ | ٢٥,٨ |
| أكبر من ٣٠ سنة وأقل من ٥٠ سنة | ٢١ | ١٧,٥ |
| أكبر من ٥٠ سنة | ٦٨ | ٥٦,٧ |
| المجموع | ١٢٠ | ١٠٠,٠ |



الشكل ٢: متغير العمر للمعلمين

يبين جدول والشكل (٢) أن أبرز تكرار لمتغير العمر بلغ (٦٨) للفئة (أكبر من ٥٠ سنة) بنسبة مئوية (٥٦,٧%)، وجاء بعدها الفئة (أقل من ٣٠ سنة) بتكرار بلغ (٣١) ونسبة مئوية (٢٥,٨%)، بينما فئة أكبر من ٣٠ سنة وأقل من ٥٠ سنة هم الأقل تكراراً والذي بلغ (٢١) بنسبة مئوية (١٧,٥%).

- متغير الدرجة العلمية

جدول ٣: توزيع عينة الدراسة وفقاً لمتغير الدرجة العلمية

| الدرجة العلمية | العدد | النسبة المئوية |
|----------------|-------|----------------|
| بكالوريوس | ٥٨ | ٤٨,٣ |
| ماجستير | ٣٥ | ٢٩,٢ |
| دكتوراه | ٢٧ | ٢٢,٥ |
| المجموع | ١٢٠ | ١٠٠,٠ |



الشكل ٣: متغير الدرجة العلمية للمعلمين

يوضح الجدول والشكل (٣) توزيع أفراد العينة تبعاً لمتغير الدرجة العلمية، يظهر أن أفراد العينة لديهم مؤهل بكالوريوس هم الأكثر تكراراً والذي بلغ (٥٨) بنسبة مئوية (٤٨,٣%)، ثم جاءت بعدها مؤهل الماجستير بنسبة مئوية (٢٩,٢%)، بينما أفراد العينة الذين مؤهلهم دكتوراه هم الأقل تكراراً والذي بلغ (٢٧) بنسبة مئوية (٢٢,٥%). وهذا يدل على أن غالبية عينة الدراسة لديهم مؤهلات عالية.

تصحيح الأداة (الاستبانة)

تم استخدام مقياس ليكرت للتدرج الخماسي (موافق بشدة، موافق، محايد، غير موافق، غير موافق بشدة) على الترتيب بهدف قياس آراء أفراد عينة البحث، حيث تم إعطاء وزن للإجابة لمعرفة اتجاهات أفراد عينة البحث حول أسئلة البحث حيث تم تصنيف أوزان الإجابات كما يلي: غير موافق بشدة تأخذ الوزن (١)، غير موافق الوزن (٢)، محايد (٣)، موافق تأخذ الوزن (٤)، وموافق بشدة تأخذ الوزن (٥). وتم تفسير قيمة المتوسط الحسابي بعد حسابه بناء على عدد الفئات في المقياس كما يلي: أولاً: حساب المدى ويساوي $5-1=4$

ثانياً: حساب طول الفئة من خلال تقسيم المدى على عدد الفئات، $4/5 = 0,80$ ، وبالتالي تكون الفئة الأولى لقيم المتوسط الحسابي هي: من ١ إلى $1 + 0,8 = 1,8$ ، والجدول التالي يوضح قيم المتوسطات الحسابية وتفسير هذه القيم.

جدول ٤: قيم المتوسطات الحسابية وتفسيرها

| قيم المتوسط الحسابي | معياري الاستجابة (درجة الموافقة) |
|---------------------|----------------------------------|
| من ١ - ١,٨٠ | غير موافق بشدة |
| من ١,٨١ - ٢,٦٠ | غير موافق |
| من ٢,٦١ - ٣,٤٠ | محايد |
| من ٣,٤١ - ٤,٢٠ | موافق |
| من ٤,٢١ - ٥ | موافق بشدة |

إجراءات البحث

لتحقيق أهداف البحث تم إتباع الإجراءات التالية:

- الاطلاع على الأدب النظري والدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع البحث.
- إعداد أداة البحث (الاستبانة).
- تحديد مجتمع البحث وعينتها.
- توزيع أداة البحث على أفراد العينة التي بلغت (١٢٠) من المعلمين في محافظة بيشة ومن ثم جمعها وتدقيقها.
- إدخال البيانات في الحاسوب للقيام بالمعالجة الإحصائية للبيانات باستخدام برنامج الرزم الإحصائية (SPSS) بغرض التوصل إلى النتائج.
- وفي ضوء ما توصل إليه البحث من نتائج تم اقتراح مجموعة من التوصيات.

المعالجة الإحصائية

للإجابة عن أسئلة البحث، تم استخدام برنامج الرزم الإحصائية (SPSS) لمعالجة البيانات بعد تبويبها وإدخالها إلى

الحاسوب من خلال:

- التكرارات والنسب المئوية
- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات أداة البحث.
- اختبار (ت) للعينات المنفردة (One-Sample t.Test)

الإجابة عن الأسئلة:س

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الفرعي الأول: ما هي المهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة بيشة؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لجميع فقرات المهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية والمتوسط العام للأداة ككل، والجدول أدناه يوضح ذلك.

جدول ٥: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لجميع فقرات المهارات التي يتمتع بها المعلمون (ن= ١٢٠)

| الرقم | الفقرة | النسبة المئوية | | | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | الرتبة | الدرجة | |
|---------------|---|----------------|-----------|-------|-----------------|-------------------|------------|--------|-------|
| | | غير موافق بشدة | غير موافق | محايد | | | | | |
| ١ | يمتلك المعلم القدرة على فهم الألعاب التعليمية و تحديد النتائج المتوقعة قبل تطبيق اللعبة. | - | - | 7.5 | 4.43 | ٤ | موافق بشدة | | |
| ٢ | يستطيع المعلم ابتكار مجموعة من الألعاب التعليمية جديدة. | ٠.8 | 1.7 | 1.7 | 4.65 | ١ | موافق بشدة | | |
| ٣ | يقوم المعلم بتحفيز الطلاب على ممارسة و تطبيق الألعاب التعليمية باستخدام التقنيات الحديثة. | - | 1.7 | ٠.8 | 4.65 | ١ | موافق بشدة | | |
| ٤ | ينمي قدرات الطلاب على ابتكار و تطوير الألعاب التعليمية. | 1.7 | 2.5 | 2.5 | 4.60 | ٣ | موافق بشدة | | |
| ٥ | يخضع المعلمون لدورات تدريبية تتعلق باستخدام الألعاب التعليمية. | 1.7 | 7.5 | 17.5 | 4.07 | ٧ | موافق بشدة | | |
| ٦ | يقوم المعلم بوضع خطط ملائمة تقلل من الوقوع في الأخطاء الشائعة. | 4.2 | 4.2 | 9.2 | 4.19 | ٦ | موافق بشدة | | |
| ٧ | يمتلك القدرة على تحديد جوانب الضعف و القوة في الألعاب التعليمية. | 10.0 | 19.2 | 25.0 | 3.25 | ٨ | موافق | | |
| ٨ | يقوم بمعالجة نقاط الضعف الكامنه في الألعاب التعليمية. | ٠.8 | 3.3 | 7.5 | 4.28 | ٥ | موافق بشدة | | |
| المتوسط العام | | | | | | | | 4.26 | ٠.577 |

يظهر من الجدول (٥) أن المتوسطات الحسابية التي تقيس المهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية تراوحت بين (٣,٢٥-٤,٦٥)، وكان أبرزها للفقرات رقم (٢)، (٣) " يستطيع المعلم ابتكار مجموعة من الألعاب التعليمية جديدة "، " يقوم المعلم بتحفيز الطلاب على ممارسة و تطبيق الألعاب التعليمية باستخدام التقنيات الحديثة " على التوالي، ثم جاء بعدها الفقرة رقم (٤) " ينمي قدرات الطلاب على ابتكار و تطوير الألعاب التعليمية " بمتوسط حسابي (٤,٦٠) وبدرجة موافق، وجاء أقل المتوسطات الحسابية للفقرة رقم (٧) " يمتلك القدرة على تحديد جوانب الضعف و القوة في الألعاب التعليمية " بمتوسط حسابي بلغ (٣,٢٥) بدرجة موافق. كما بلغ المتوسط العام للمهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية في العملية التعليمية بمحافظة بيثة (٤,٢٦) وانحراف معياري (٠,٥٧٧)، كما يدل أن جميع أفراد عينة الدراسة موافقون على عبارات هذا المحور.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الفرعي الثاني: ما هي المهارات الحسابية التي اكتسبها طلاب الصف الرابع من توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في العملية التعليمية؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لجميع فقرات المهارات الحسابية التي اكتسبها طلاب الصف الرابع من توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في العملية التعليمية والمتوسط العام للأداة ككل، والجدول أدناه يوضح ذلك.

جدول ٦: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لجميع فقرات المهارات الحسابية التي يكتسبها طلاب الصف الرابع (ن=١٢٠)

| الرقم | الفقرة | النسبة المئوية | | | | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | الرتبة | الدرجة |
|---------------|--|----------------|-----------|-------|------------|-----------------|-------------------|------------|--------|
| | | غير موافق بشدة | غير موافق | محايد | موافق بشدة | | | | |
| ١ | يختلف اكتساب المهارات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع باختلاف استراتيجيات التعليم المستخدمة (التعلم التقليدي، التعلم باللعب). | 3.3 | 5.0 | 13.3 | 41.7 | 36.7 | ٤ | موافق | |
| ٢ | تشمل المهارات الحسابية تمييز الأشكال والألوان والأحجام، والأكبر والأصغر. | 7.5 | 10.8 | 22.5 | 38.3 | 20.8 | ٨ | موافق | |
| ٣ | تشمل المهارات الحسابية تمييز الأعداد الفردية والزوجية والترتيب التنازلي والتصاعدي. | 2.5 | - | 10.0 | 36.7 | 50.8 | ٢ | موافق بشدة | |
| ٤ | يتأثر اكتساب المهارات الحسابية لدى الطلاب بمتغير الجنس. | 4.2 | 10.8 | 9.2 | 46.7 | 29.2 | ٦ | موافق | |
| ٥ | يوجد فروق في القدرات الحسابية بين الطلاب الذين يتعلمون عن طريق اللعب والطلاب الذين يتعلمون بالطرق التقليدية. | 3.3 | 10.8 | 14.2 | 37.5 | 34.2 | ٥ | موافق | |
| ٦ | يوجد فروق ذات دلالة احصائية في التحصيل العلمي بين الطلاب الذين يتعلمون عن طريق اللعب والطلاب الذين يتعلمون بالطرق التقليدية. | 4.2 | 8.3 | 15.0 | 42.5 | 30.0 | ٦ | موافق | |
| ٧ | يجد طلاب الصف الرابع الابتدائي صعوبة في تعلم واكتساب المهارات الحسابية باستخدام أساليب التعليم التقليدية. | 1.7 | .8 | 5.8 | 55.0 | 36.7 | ٣ | موافق | |
| ٨ | يعد اللعب والألعاب التعليمية من أفضل وأنجح الأساليب التعليمية المستخدمة في تعلم المهارات الحسابية. | - | 2.5 | 4.2 | 48.3 | 45.0 | ١ | موافق | |
| المتوسط العام | | | | | | 4.01 | 0.622 | | |

يظهر من الجدول (٦) أن المتوسطات الحسابية التي تقيس المهارات الحسابية التي اكتسبها طلاب الصف الرابع من توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في العملية التعليمية تراوحت بين (٤,٣٦-٣,٥٤)، وكان أبرزها للفقرة رقم (٨) " يعد اللعب والألعاب التعليمية من أفضل وأنجح الأساليب التعليمية المستخدمة في تعلم المهارات الحسابية "،

ثم جاء بعدها الفقرة رقم (٣) " تشمل المهارات الحسابية تمييز الأعداد الفردية و الزوجية و الترتيب التنازلي و التصاعدي " بمتوسط حسابي (٤,٣٣) ودرجة موافق، وجاء أقل المتوسطات الحسابية للفقرة رقم (٢) " تشمل المهارات الحسابية تمييز الأشكال و الألوان و الأحجام، و الأكبر و الأصغر " بمتوسط حسابي بلغ (٣,٥٤) بدرجة موافق. كما بلغ المتوسط العام للمهارات الحسابية التي اكتسبها طلاب الصف الرابع من توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في العملية التعليمية بمحاظفة ببشة (٤,٠١) وانحراف معياري (٠,٦٢٢)، كما يدل أن جميع أفراد عينة الدراسة موافقون على عبارات هذا المحور.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الفرعي الثالث: ما هو دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة ببشة؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لجميع فقرات دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة ببشة والمتوسط العام للأداة ككل، كما تم تطبيق اختبار (One Sample T.test) للكشف عن دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة ببشة، والجدول أدناه توضح ذلك.

جدول ٧: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لجميع فقرات دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية (ن=١٢٠)

| الرقم | الفقرة | النسبة المئوية | | | | | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | الرتبة | الدرجة |
|-------|--|----------------|-----------|-------|-------|------------|-----------------|-------------------|--------|--------|
| | | غير موافق بشدة | غير موافق | محايد | موافق | موافق بشدة | | | | |
| ١ | تسهم الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع. | 3.3 | 24.2 | 23.3 | 30.0 | 19.2 | 3.38 | ٦ | موافق | |
| ٢ | تؤثر استراتيجيات الألعاب التعليمية على تشكيل شخصية الطلاب بأبعادها المختلفة. | - | - | 11.7 | 47.5 | 40.8 | 4.29 | ٣ | موافق | |
| ٣ | يستطيع الطلاب من خلال استراتيجيات الألعاب التعليمية من التعبير عما يفكرون و يشعرون به. | 8.3 | 26.7 | 15.8 | 30.8 | 18.3 | 3.24 | ٧ | موافق | |
| ٤ | تتناسب الألعاب التعليمية مع المحتوى العلمي في منهاج الرياضيات لصف الرابع. | 3.3 | 10.8 | 15.8 | 35.8 | 34.2 | 3.87 | ٥ | موافق | |

| | | | | | | | | | | |
|----------------------|---|-------|------|------|------|------|------|------|--|---|
| غير موافق | ٨ | 1.250 | 2.87 | 10.8 | 24.2 | 20.8 | 29.2 | 15.0 | تنمي الألعاب التعليمية مهارة التعاون بين الطلاب في مادة الرياضيات. | ٥ |
| موافق | ٤ | 0.792 | 4.19 | 37.5 | 48.3 | 10.8 | 2.5 | .8 | تزيد الألعاب التعليمية في مادة الرياضيات من حماس الطلاب نحو اكتساب المهارات الحسابية. | ٦ |
| موافق | ٢ | 0.597 | 4.38 | 44.2 | 50.0 | 5.8 | - | - | تساهم الألعاب التعليمية في تنمية القدرات الفكرية للطلاب. | ٧ |
| | ١ | 0.709 | 4.47 | 55.0 | 40.0 | 2.5 | 1.7 | .8 | تكمن أهمية الألعاب التعليمية في تعلم المهارات الحسابية في تقويم مهارات و قدرات الطلاب العقلية و العلمية. | ٨ |
| المتوسط العام | | | | | | | | | | |
| | | 0.501 | 3.84 | | | | | | | |

يظهر من الجدول (٧) أن المتوسطات الحسابية التي تقيس دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي تراوحت بين (٢,٨٧-٤,٤٧)، وكان أبرزها للفقرة رقم (٨) " تكمن أهمية الألعاب التعليمية في تعلم المهارات الحسابية في تقويم مهارات و قدرات الطلاب العقلية و العلمية"، ثم جاء بعدها الفقرة رقم (٧) " تساهم الألعاب التعليمية في تنمية القدرات الفكرية للطلاب " بمتوسط حسابي (٤,٣٨) وبدرجة موافق، وجاء أقل المتوسطات الحسابية للفقرة رقم (٥) " تنمي الألعاب التعليمية مهارة التعاون بين الطلاب في مادة الرياضيات " بمتوسط حسابي بلغ (٢,٨٧) بدرجة غير موافق. كما بلغ المتوسط العام لدور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة ببشة (٣,٨٤) وانحراف معياري (٠,٥٠١)، كما يدل أن أغلب أفراد عينة الدراسة موافقون على عبارات هذا المحور.

جدول ٨: نتائج تطبيق اختبار (ت) للعينات المنفردة (One-Sample t.Test) على المتوسط العام دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية

| الدلالة الإحصائية | درجات الحرية | قيمة (ت) | الانحراف المعياري | المتوسط الحسابي | دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية |
|-------------------|--------------|----------|-------------------|-----------------|--|
| .000 | 119 | 83.811 | .50131 | 3.8354 | |

يظهر من الجدول (٨) أن قيمة (ت) بلغت (٨٣,٨١١) وبدلالة إحصائية (٠,٠٠)، حيث تم مقارنة الوسط العام بالقيمة المعيارية للتدرج الخماسي وهي (٣)، وأظهرت النتائج وجود دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة ببشة ودال إحصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \geq 0,05$).

ملخص النتائج

- من خلال عرض نتائج التحليل الإحصائي، والإجابة عن أسئلة البحث، يمكن تلخيص النتائج على النحو التالي:
- (١) أن أغلبية أفراد عينة البحث ذكور بنسبة (٥٨,٣%)، وباقي العينة كانت إناث بنسبة (٤١,٧%).
 - (٢) أن أغلبية أفراد عينة البحث يحملون درجة البكالوريوس بنسبة (٤٨,٣%)، وباقي النسب توزعت على الفئات الأخرى.
 - (٣) أن أغلبية أفراد عينة البحث تتراوح أعمارهم بين (أكبر من ٥٠ سنة) بنسبة (٥٦,٧%)، وباقي النسب توزعت على الفئات الأخرى.
 - (٤) نجد أن المتوسط العام للمهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية بلغ (٤,٢٦) وبدرجة مرتفعة (موافق)، وهذا يدل على أن جميع أفراد عينة الدراسة موافقون حول عبارات هذا المحور.
 - (٥) أظهرت النتائج أن المتوسط العام للمهارات الحسابية التي اكتسبها طلاب الصف الرابع من توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في العملية التعليمية بلغ (٤,٠١) وبدرجة مرتفعة (موافق)، وهذا يدل على أن أغلب أفراد عينة الدراسة موافقون على عبارات هذا المحور.
 - (٦) أظهرت النتائج وجود دور للألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة ببشة.

التوصيات

في ضوء ما تم التوصل إليه من نتائج يوصي البحث بما يلي:

١. تطوير مهارة التعاون بين الطلاب في مادة الرياضيات من خلال استراتيجيات الألعاب التعليمية من التعبير عما يفكرون و يشعرون به.
٢. يجب أن تشمل المهارات الحاسوبية تمييز الأشكال والألوان والأحجام، والأكبر والأصغر.
٣. العمل على تعليم الطلاب بطريق اللعب من خلال استراتيجيات الألعاب التعليمية في العملية التعليمية.
٤. يجب اخضاع المعلمون لدورات تدريبية تتعلق باستخدام الألعاب التعليمية لاستخدامها في العملية التعليمية.
٥. توجيه المعلم لوضع خطط ملائمة تقلل من الوقوع في الأخطاء الشائعة وتحديد جوانب الضعف و القوة في الألعاب التعليمية في العملية التعليمية.
٦. القيام بالدراسات والأبحاث التي تبحث في توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية لتنمية المهارات الحاسوبية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي من اجل الوقوف على مستوى هذه الاستراتيجيات ومحاولة تنميتها.
٧. إجراء مثل هذه الدراسة على عينة مختلفة في مناطق مختلفة، ومقارنة نتائج هذه الدراسة مع نتائج تلك الدراسات للحصول على صورة أوضح لتوظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية لتنمية المهارات الحاسوبية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي بمحافظة بيشة.

قائمة المراجع

المراجع العربية

- جبرين عطية محمد، و لؤي مفلح عبيدات. (٢٠١٠). أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى. مجلة جامعة دمشق، المجلد ٢٦ (العدد الأول).
- سماح عبد الحميد سليمان أحمد. (٢٠١٦). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية و التفكير المنطومي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي". دراسات عربية في التربية و علم النفس (ASEP)، العدد السابع و السبعون .
- ضيدان الحميدي، و زيد الدهلاوي. (٢٠١٢). مهارات المعلمين التعليمية اللازمة لتعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية في المرحلة الابتدائية. اطروحة ماجستير ، جامعة ام القرى ، كلية التربية - قسم المناهج و طرق التدريس، المملكة العربية السعودية.
- عائشة عبدالله الوريكات، و هلا حسين الشوا. (٢٠١٦). أثر تدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية و تحسين مهارات التواصل لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن. مجلة دراسات العلوم التربوية، المجلد ٤٣ (الملحق الأول).
- فداء خالد شحادة، و معين حسن جبر. (٢٠١٤). أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في الرياضيات بمدارس محافظة رام الله الحكومية. جامعة القدس المفتوحة ، كلية التربية - قسم أساليب تدريس الرياضيات.
- فؤاد عيد الجوالدة، و تامر فرح سهيل. (٢٠١٢). أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى الطلاب المعوقين سمعياً. جامعة القدس المفتوحة ، كلية التنمية الاجتماعية و الأسرية . المنهل.
- منى سمير حسن الحسيني. (٢٠١٤). أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي. مجلة كلية التربية - جامعة بورسعيد (العدد الخامس عشر).

المراجع الأجنبية

Erkira, S. (2015). An International Conference on Teaching and Learning English as an Additional Language, Antalya - Turkey - An online strategy game for the classroom. *elsevier*, 199.

الملحق (1)

استبيان

بعنوان

توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية لتنمية المهارات الحاسوبية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة بيثشة

تعتبر العملية التعليمية من أبرز المجالات التي تغيرت وتأثرت بالتطورات و التغيرات التكنولوجية التي بات يشهدها العالم في الوقت الحالي، حيث ساهمت هذه التطورات و التغيرات في ايجاد أساليب و استراتيجيات تعليمية جديدة تساعد في ادراك و اكتساب المعارف و المعلومات بطرق بسيطة و تفاعلية، و تعتبر استراتيجيات التعلم باللعب من أبرز الأساليب التي يتم استخدامها لا سيما في مادة الرياضيات، و في ضوء ذلك اهتدى الباحث إلى تصميم أداة الاستبانة للكشف عن اهمية توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحاسوبية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في محافظة بيثشة، لذلك نضع هذا الاستبيان بين أيديكم لتعرف على وجهات نظركم حول محاور هذا الاستبيان، راجين من حضراتكم الاجابة عنها حسب ما ترونه مناسب، علما بأن هذا الاستبيان سيستخدم فقط لأغراض علمية.

الجزء الأول: المعلومات الشخصية.

الجنس: ١. ذكر ٢. أنثى

العمر: ١. أقل من ٣٠ ٢. أكبر من ٣٠ و أقل من ٥٠

٣. أكبر من ٥٠

الدرجة العلمية: ١. بكالوريوس ٢. اجستير ٣. دكتور

غير ذلك

الجزء الثاني: محاور الاستبيان.

| المحور الأول: المهارات التي يتمتع بها المعلمون. | | | | | |
|---|---|------------|-------|-------|----------------|
| الرقم | الفقرة | موافق بشدة | موافق | محايد | غير موافق بشدة |
| ١. | يمتلك المعلم القدرة على فه الألعاب التعليمية و تحديد النتائج المتوقعة قبل تطبيق اللعبة. | | | | |
| ٢. | يستطيع المعلم ابتكار مجموعة من الألعاب التعليمية جديدة. | | | | |
| ٣. | يقوم المعلم بتحفيز الطلاب على ممارسة و تطبيق الألعاب التعليمية باستخدام التقنيات الحديثة. | | | | |
| ٤. | ينمي قدرات الطلاب على ابتكار و تطوير الألعاب التعليمية. | | | | |
| ٥. | يخضع المعلمون لدورات تدريبية تتعلق باستخدام الألعاب التعليمية. | | | | |
| ٦. | يقوم المعلم بوضع خطط ملائمة تقلل من الوقوع في الأخطاء الشائعة. | | | | |
| ٧. | يمتلك القدرة على تحديد جوانب الضعف و القوة في الألعاب التعليمية. | | | | |
| ٨. | يقوم بمعالجة نقاط الضعف الكامنه في الألعاب التعليمية. | | | | |
| المحور الثاني: المهارات الحسابية التي يكتسبها طلاب الصف الرابع. | | | | | |
| الرقم | الفقرة | موافق بشدة | موافق | محايد | غير موافق بشدة |

| | | | | | |
|--|---|------------|-------|-------|--|
| | | | | | ١. يختلف اكتساب المهارات الحاسوبية لدى طلاب الصف الرابع باختلاف استراتيجيات التعليم المستخدمة (التعلم التقليدي، التعلم باللعب). |
| | | | | | ٢. تشمل المهارات الحاسوبية تمييز الأشكال و الألوان و الأحجام، و الأكبر و الأصغر. |
| | | | | | ٣. تشمل المهارات الحاسوبية تمييز الأعداد الفردية و الزوجية و الترتيب التنازلي و التصاعدي. |
| | | | | | ٤. يتأثر اكتساب المهارات الحاسوبية لدى الطلاب بمتغير الجنس. |
| | | | | | ٥. يوجد فروق في القدرات الحاسوبية بين الطلاب الذين يتعلمون عن طريق اللعب و الطلاب الذين يتعلمون بالطرق التقليدية. |
| | | | | | ٦. يوجد فروق ذات دلالة احصائية فب التحصيل العلمي بين الطلاب الذين يتعلمون عن طريق اللعب و الطلاب الذين يتعلمون بالطرق التقليدية. |
| | | | | | ٧. يجد طلاب الصف الرابع الابتدائي صعوبة في تعلم و اكتساب المهارات الحاسوبية باستخدام اساليب التعليم التقليدية. |
| | | | | | ٨. يعد اللعب و الألعاب التعليمية من أفضل و أنجح الأساليب التعليمية المستخدمة في تعلم المهارات الحاسبية |
| المحور الثالث: دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحاسوبية. | | | | | |
| الرقم | الفقرة | موافق بشدة | موافق | محايد | غير موافق بشدة |
| ١. | تساهم الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحاسوبية لدى طلاب الصف الرابع. | | | | |
| ٢. | تؤثر استراتيجيات الألعاب التعليمية على تشكيل شخصية الطلاب بأبعادها المختلفة. | | | | |
| ٣. | يستطيع الطلاب من خلال استراتيجيات الألعاب التعليمية من التعبير عما يفكرون و يشعرون به. | | | | |
| ٤. | تتناسب الألعاب التعليمية مع المحتوى العلمي في منهاج الرياضيات لصف الرابع. | | | | |
| ٥. | تنمي الألعاب التعليمية مهارة التعاون بين الطلاب في مادة الرياضيات. | | | | |
| ٦. | تزيد الألعاب التعليمية في مادة الرياضيات من حماس الطلاب نحو اكتساب المهارات الحاسوبية. | | | | |
| ٧. | تساهم الألعاب التعليمية في تنمية القدرات الفكرية للطلاب. | | | | |
| ٨. | تكمن أهمية الألعاب التعليمية في تعلم المهارات الحاسوبية في تقويم مهارات و قدرات الطلاب العقلية و العلمية. | | | | |