أثر برنامج تعليمي معتمد على الألعاب المصممة ذاتيا في تنمية المهارات الأساسية، في مقرر التربية الاجتماعية والوطنية لدى طلاب الصف الخامس بمدينة الباحة

إعداد:

د.هزاع عامر أباقرين الشمري

أستاذ المناهج وطرق التدريس المساعد

كلية التربية/ جامعة الباحة

٢٠١٤م

مقدمة:

تعد الطفولة من أهم المراحل العمرية التي يمر بها الإنسان، وهي مرتكز مهم في نمو وتطور العديد من الخبرات والقدرات والمواهب التي يكون معها الإنسان أكثر قابلية للتربية والتشكيل، وقد أشارت كثير من الدراسات النفسية والتربوية إلى حساسية هذه المرحلة في مختلف محطاتها العمرية في عملية تكوين وبناء شخصية الفرد، وناشدت بالاهتمام بالأنشطة التي تساهم في نمو وتطور تلك المهارات والخبرات بشكل فاعل.

وتعتبر الألعاب مدخل أساس لنمو الطفل من جوانبه العقلية والاجتماعية والمهارية واللغوية... الخ، كما تسمح باكتشاف العلاقات فيما بينها وتنمي التفكير وتسمح بالتدريب على الأدوار الاجتماعية وتخلص الإنسان من انفعالاته السلبية وصراعاته وتساعده على إعادة تكيفه(الحيلة،٢٠٠٢).

خاصة وأن اللعب بالنسبة للطفل يعتبر حياته وعالمه الخاص الذي يمارس فيه كافة خبراته وخيالاته ونشاطاته بشكل يبعث فيه السرور والمتعة والإثارة والثقة بالنفس، وإعادة تشكيل العديد من خبراته وقدراته(العناني،٢٠٠٢).

ولا يمكن بأي حال من الأحوال إنكار ما توفره الألعاب من فوائد جمة للعملية التربوية تنعكس إيجابا في نمو الأطفال في مختلف جوانب حياتهم (السيد،٢٠٠٣).

وينبغي للمعلم أن يختار الطرائق والأساليب التدريسية التي تتناسب وتلاميذه مراعيا في ذلك ميولهم وفئاتهم العمرية وعددهم معتبرا ما يمكن أن تعكسه تلك الأساليب التعليمية من فوائد جمة في تحقيق النتاجات التربوية المرتبطة بالمنهاج، ولكون الألعاب سمة عالم الطفولة يكون الأجدر بالمعلم استثمارها في عملية تدريسه لتلاميذه خاصة تلك التي يقومون هم بأنفسهم في المشاركة في تصميمها بأنفسهم واللعب بها فيما يخدم المادة الدراسية ويحقق أهدافها وبعض مهاراتها حيث أن الدراسات الاجتماعية، خاصة تهتم وترتكز على تنمية الجوانب المهارية بأنواعها سواء كانت عقلية معرفية أم اجتماعية قيمية أم حسحركية مهارية، بل وقد جعلت الدراسات الاجتماعية تلك المهارات غايات وأهداف تسعى إلى تحقيقها لدى متعلميها في مختلف المراحل العمرية.

وقد ارتكزت الدراسات الاجتماعية على تنمية الشخصية المتكاملة لدى المتعلم بشكل تجعله قادر على اكتساب ومعالجة المعلومات وتحديد مصادرها ومعالجتها عقليا تنظيما وتحليلا وتفسيرا

وتقييما بالإضافة إلى تمكين المتعلم من امتلاك العديد من مهارات التفكير العقلية المختلفة (قطاوي،٢٠٠٧).

كما أن نجاح المتعلم في اكتساب وتنمية المهارات الاجتماعية يعد مطلبا مهما في الدراسات الاجتماعية التي استمدت تسميتها في جزئية من تسميتها من ذلك، فهي تحرص على مساعدة المتعلم على أن يكون قادر على إقامة العلاقات والتفاعلات الاجتماعية الناجحة والسليمة والاندماج بفعالية وفاعلية مع الأقران، والتقارب المثمر مع عالم الكبار بألفة واحترام وتراحم، مما يؤدي إلى تكامل في بنية المتعلم اجتماعيا (أنور،٢٠٠٧؛شوقي،٢٠٠٣)

وتهتم كذلك الدراسات الاجتماعية بالمهارات الحسحركية رغم أنها لا تنظر إليها باعتبار أنها مهارات ميكانيكية بل لها خصائصها الحركية التي تختلف في أدائها، وأن لها جملة من الاستجابات تميزها عن الحركة في غيرها، فتعلم مهارة رسم الخريطة والمجسمات الجغرافية ووضعها وترتيبها حركيا يختلف عن مهارة لعب كرة القدم، (سعادة،٢٠٠١).

فالمهارة الحسحركية في الاجتماعيات تنطوي على العديد من الاستجابات والأداءات المعقدة التي تتطلب تآزرا حسيا وحركيا في تكاملها .

وترتبط المهارة الحركية في الاجتماعيات بالعمل والذي هو بدوره يعتمد على حركة العضلات والأعصاب بشكل منسق، وقد يطلق عليها أسم المهارات العملية وتشمل مهارات استخدام الأجهزة والتعامل معها حركيا، ومهارات إجراء التجارب مثل عمل الرسوم والمخططات والمجسمات (جواد،٢٠١٣).

وفي ضوء ذلك يتضح اهتمام الدراسات الاجتماعية بالمهارات الأساسية وجعلها أهدافا سخر من أجلها الخبرات والمحتويات التعليمية نظرا لما تمتلكه تلك المهارات من فوائد تعمل على توفير الجاهزية والاستعداد لمتطلبات الحياة المستقبلية للمتعلم.

ولما كان للمهارات الأساسية في الدراسات الاجتماعية من أهمية قصوى كان لزاما توفير استراتيجيات وطرائق وأساليب تدريسية وبرامج تعليمية تلبي تلك الغايات بشكل فاعل وفعال مع مراعاة طبيعة مادة التربية الاجتماعية والوطنية ومحتوياتها ومهاراتها وخبراتها من جانب، وخصائص متعلمي المراحل التعليمية، ولكون أغلبية من هم في سن الدراسة في التعليم العام تم تصنيفه في مرحلة الطفولة والمراهقة، ونظرا ما توفره وتتيحه الألعاب من فوائد جمة إضافة إلى الميل النفسي العام للإنسان نحو اللعب خاصة في مرحلة الطفولة واعتبارها مرحلة ميزتها اللعب

بدأ اتجاه يهتم بالطرائق والبرامج التعليمية المعتمدة على اللعب فجاءت هذه الدراسة تلبية لذلك الاتجاه وقياس أثرها على تنمية المهارات الأساسية.

مشكلة الدراسة:

يواجه المتعلمون ومعلمو الاجتماعيات في المرحلة الإبتدائية على حد سواء ، في ضل غياب الطرائق التدريسية الفاعلة والتقنيات التربوية الحديثة والتفاعل الصفي وقلة مشاركة الطلاب في المواقف التعليمية صعوبات عديدة تنعكس سلبا على مستويات التحصيل، واكتساب المهارات الأساسية في مقررات التربية الاجتماعية والوطنية، والتي وضعت المادة لتحقيقها، إضافة لصعوبة في تعلم المادة لاعتيادهم على الطرق التقليدية التي تفتقر إلى التشويق واستثارة الفضول والدافعية والمشاركة الفعلية في عملية تعلمهم، حيث أن أغلب ما يتلقونه من هذه المادة يتم تقديمه في شكل نظري بعيدا عن المشاركة، و التطبيق، الأمر الذي كون لديهم اتجاهات سلبية نحو المادة والشعور بتعقيدها.

ولما كانت الاتجاهات التربوية الحديثة تركز على محورية المتعلم والابتعاد عن الطرق التقليدية في التعامل مع المواد الدراسية في البيئة الصفية ، فقد أصبح من اللازم استخدام الأساليب والطرائق والاستراتيجيات التدريسية التي تستند على الأسس النفسية لدى المتعلمين وقد أثبتت الدراسات النفسية والتربوية ميل الطلاب في المرحلة الابتدائية أو ما يصطلح عليها بـ (الطفولة المتأخرة)إلى اللعب والألعاب، خاصة تلك التي يقومون هم في المساهمة فيها وأن كثيرا من الباحثين اعتبر هذه المرحلة العمرية بمرحلة اللعب، وفي ضل الإمكانات التي قد لا تتوافر في أغلب المدارس من غياب للأجهزة والتقنيات الالكترونية، جاءت هذه الدراسة لتقديم برنامجا جديدا في تدريس مادة التربية الاجتماعية والوطنية لطلاب الصف الخامس الابتدائي بالاعتماد على مبدأ التعلم من خلال اللعب المصمم ذاتيا وقياس أثره في تنمية بعض المهارات الأساسية،

أسئلة الدراسة:

وتتمثل في السؤال الرئيس التالي:

ما أثر برنامج تعليمي معتمد على الألعاب المصممة ذاتيا في تنمية بعض المهارات الأساسية، لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي بمدينة الباحة ؟

ويتفرع من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية:

ما المهارات الأساسية التي ينبغي تحقيقها لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي من خلال مادة الاجتماعيات؟

ما الألعاب التي يمكن للمتعلمين تصميمها بأنفسهم، تبعا لخصائصهم وطبيعة موضوعات الدراسة؟

هل هناك فروق في نمو بعض المهارات العقلية لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي يعزى لطريقة التدريس (التعلم من خلال اللعب المصمم ذاتيا) ؟

هل هناك فروق في نمو بعض المهارات الاجتماعية لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي يعزى لطريقة التدريس (التعلم من خلال اللعب المصمم ذاتيا) ؟

هل هناك فروق في نمو بعض المهارات الحسحركية (المهارية) لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي يعزى لطريقة التدريس (التعلم من خلال اللعب المصمم ذاتيا) ؟

ما أثر البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب المصممة ذاتيا في تنمية بعض المهارات الأساسية لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي؟

فروض الدراسة:

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسطات المهارات العقلية لدى الطلاب الذين درسوا وفق البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب المصممة ذاتيا ومتوسطات أقرانهم الذين درسوا وفق الطريقة الاعتيادية.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسطات المهارات الاجتماعية لدى الطلاب الذين درسوا وفق البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب المصممة ذاتيا ومتوسطات أقرانهم الذين درسوا وفق الطريقة الاعتيادية.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسطات المهارات الحسحركية (المهارية) لدى الطلاب الذين درسوا وفق البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب المصممة ذاتيا ومتوسطات أقرانهم الذين درسوا وفق الطريقة الاعتيادية.
- لا يوجد أثر للبرنامج المعتمد على الألعاب المصممة ذاتيا في تنمية المهارات الأساسية(العقلية، والاجتماعية، و الحسحركية)

أهداف الدراسة:

يتمثل الهدف الرئيس لهذه الدراسة في التعرف على أثر برنامج تعليمي معتمد على الألعاب المصممة ذاتيا في تنمية بعض المهارات الأساسية، لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي بمدينة الباحة، ويتفرع من هذا الهدف الأهداف الفرعية التالية:

- التعرف على بعض المهارات الأساسية اللازم تنميتها من خلال مادة التربية الاجتماعية والوطنية لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي.
- التعرف على البرنامج المقترح المعتمد على الألعاب المصممة ذاتيا في تنمية المهارات الأساسية.
- تعرف أثر البرنامج على تنمية بعض المهارات الأساسية لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي
- تعرف الفروق بين متوسطات الطلاب في اختبار المهارات الأساسية

أهمية الدراسة:

تظهر أهمية الدراسة في النقاط التالية:

- قد تشجع معلمي الاجتماعيات في تبني الإستراتيجيات التدريسية التي تلاءم المتعلمين وفق مراحلهم الدراسية.
- قد تفتح الأفاق أمام معلمي الاجتماعيات لابتكار ألعاب مصممة ذاتيا مفيدة في تدريس الاجتماعيات.
- قد تفلح الدراسة في إكساب المتعلمين بعض المهارات الأساسية اللازم تنميتها لدى المتعلمين
- يمكن للدراسة من خلال ما توفره من ألعاب تعديل اتجاهات الطلاب إيجابا نحو مواد الاجتماعيات.
- قد توجه اهتمام القائمين على مناهج الاجتماعيات إلى تبني الاستراتيجيات المعتمدة على الألعاب المهمة للمرحلة الابتدائية.
- قد تسهم في تقديم نموذجا للأبحاث الموجهة للمرحلة الابتدائية .

حدود الدراسة:

اقتصرت الدراسة على الحدود التالية:

الحد الأكاديمي: اقتصرت الدراسة على تنمية بعض المهارات الأساسية المتمثلة بـ (المهارات العقلية، المهارات الاجتماعية، المهارات الحسحركية) في مادة التربية الاجتماعية والوطنية، لدى عينة من طلاب الصف الخامس الابتدائي في مدينة الباحة.

الحد المكاني: تم تطبيق الدراسة لدى عينة من طلاب الصف الخامس الابتدائي في مدرستي الرامي الإبتدائية و مدرسة الأمير نايف الإبتدائية في مدينة الباحة.

الحد الزماني: تم تطبيق الدراسة على عينة من طلاب الصف الخامس الابتدائي في مدينة الباحة في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي١٤٣٤/١٤٣٥هـ

الحد النوعي: اعتمدت الدراسة على برنامج تعليمي معتمد على الألعاب تم تطبيقه لدى عينة تجريبية من طلاب الصف الخامس الابتدائي في مدينة الباحة، في مادة التربية الاجتماعية والوطنية.

الحد وفق نوع الجنس: تم تطبيق الدراسة على عينة من طلاب الصف الخامس الابتدائي الذكور دون الإناث.

مصطلحات الدراسة:

البرنامج: مجموعة من الأنشطة المخطط لها بطريقة نظامية بحيث تحتوي على مجموعة من الخبرات التعلمية التعليمية المقصودة تقدم للمتعلمين لتحقيق أهداف معينة، بحيث يحوي على المحتوى والأهداف والطرائق التدريسية والأنشطة والوسائل التعليمية وأدوات التقويم.

وتعرف إجرائيا في هذه الدراسة بأنه مجموعة من الأنشطة والقواعد والإجراءات التربوية المقصودة المخطط لها من قبل الباحث على شكل ألعاب تنفذ داخل الصف وخارجه تحت إشراف وتوجيه المعلم على شكل فردي أو من خلال مجموعات غير معتمدة على البرمجيات المحوسبة.

الألعاب التعليمية: هي أنشطة تعليمية موجهة ومخطط لها يمارسها المتعلم بشكل فردي أو ضمن مجموعات، لتحقيق أهداف معينة في تنمية للمهارات الأساسية، وفق قواعد وإجراءات محددة قائمة على التشويق والمتعة والفائدة.

وتعرف إجرائيا بأنها أنشطة يمارسها المتعلمون داخل الصف الدراسي وخارجه تحت إشراف ومتابعة وتوجيه المعلم لتحقيق أهداف مقصودة وتنمية المهارات العقلية، والاجتماعية، والحسحركية، بالاعتماد على جملة من الألعاب التربوية المخطط لها .

برنامج الألعاب التعليمية المصممة ذاتيا: هو مجموعة من الأنشطة والقواعد والإجراءات التي تم الإعداد لها وتطبيقها من خلال مجموعة متنوعة من الألعاب الممتعة والمشوقة والمفيدة تربويا التي يقوم المتعلمون بتشكيلها وصنعها من قبل أنفسهم. وتعرف إجرائيا بالألعاب التي صممها المتعلمون بأنفسهم

المهارات الأساسية: هي مجموعة من القدرات الفردية اللازمة للقيام بأداء سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها أثناء تعامل الفرد مع الآخرين والأشياء بدقة وسرعة وإتقان، وفائدة.وتعرف إجرائيا بأنها المهارات التي يمكن تنميتها خلال برنامج الألعاب التعليمي ويمكن ملاحظتها وقياسها إجرائيا خلال الاختبارات المعدة لهذا الغرض وتشتمل على:

المهارات العقلية: تعني القدرة على تحويل معطيات الحس والذاكرة والتفاعلات الوجدانية والسيكولوجية إلى حصيلة معرفية.

والمهارات الاجتماعية: تعني مجموعة من المهارات الاتصالية والسلوكية التي يكتسبها المتعلم نتيجة تفاعل المهارات العقلية والمهارات الحس حركية.

المهارات الحسحركية: وتعني المهارات التي تتطلب أنشطة حركية بالتنسيق مع الحواس(الشم، البصر، السمع، التذوق، اللمس).

الإطار النظري:

أولا: الألعاب التعليمية

مقدمة

تعد الألعاب ضرورة مهمة في حياة الطفل ومظهرا من مظاهر استعداده الفطري، وبل يعتبرها الطفل كما هو ملاحظ من أهم أنشطة ممارساته لما تمتلكه الألعاب من متعة تستهوي الأطفال وتعمل على إثارة تفكيرهم وتوسع من مدركاتهم وخيالهم الجامح، مما ينعكس فيما بعد على صقل شخصياتهم من خلال ما توفره الألعاب من أبعادها وسمات متنوعة تعمل على إيجاد علاقات تفاعلية بينها وبين الأطفال باستخدامهم للحواس المختلفة التي هي كما أشار بعض الباحثين مفتاح التعلم والنماء والتطور العقلي.

حيث لم تعد الألعاب وسيلة إمتاع وتسلية فحسب بل وسيلة من وسائل النمو العقلي وتوسيع المدركات الذهنية لدى المتعلمين في مختلف مراحلهم النمائية (قنديل،وبدوي٢٠٠٧).

ويمكن استخدام الألعاب كمهيئات، ومنظمات خبرات متقدمة أو كمقدمات لاستنتاج واكتشاف قاعدة أو مبدأ أو اكتشاف إثرائي لتنمية التفكير والإبداع كما يمكن استخدامها كنشاط علاجي، وتعديل لبعض المفاهيم الخاطئة لدى الأطفال بما توفره الألعاب من إمكانات مختلفة.

الألعاب للمرحلة الإبتدائية:

يرى بعض المتخصصين أن الطفولة معنى جامع يضم الأعمار بين المرحلة الجنينية ومرحلة الاعتماد على النفس، والطفولة تعبر بالفرد من حالة العجز التام والاعتماد على الآخرين عند الميلاد، إلى تلك المرحلة الفارقة التي يتاح له عندها قسطا بين الاعتماد على النفس، والاضطلاع بالأنشطة الإنتاجية والابتكارية الفعالة نتيجة لاستعداداته وقدراته الشخصية، وما يتوافر له في مجتمعه من متطلبات التطبيع الاجتماعي، والتربية والرعاية الصحية وغيرها، ومعنى هذا أن مرحلة الطفولة تتفاوت من جيل إلى جيل ومن ثقافة إلى أخرى ومن مجتمع إلى مجتمع آخر، طبقا لمتطلبات الحياة ونوعيتها، في بيئة الفرد وما يحيط به من ظروف خاصة.

ويعتبر الباحث هذه المرحلة التعليمية الموجهة لمرحلة الطفولة المتأخرة عند كثير من الباحثين مرحلة اللعب رغم أن هذا الاعتبار قد يكون مضللا بعض الشيء فالحقيقة أن الطفل لا يكرس جل وقته للعب وهذا أمر غير ممكن فالوقت المتاح له في المدرسة قد يكون قليل جدا رغم أهميته في هذه المرحلة العمرية حيث أن من أهميته ما يلي:

- أنه يجد في اللعب تنفيسا لغضبه وانفعالاته.
- يساعد على نمو بعض العضلات والعظام.
- يرفع من شهيته للأكل ورغبته في النوم.
- تنمية بعض القدرات التي ستصبح مهمة في حياته المستقبلية.
- تنمية قدرته على التركيز في الأداء.
- تنمية الاستراتيجيات والعمليات العقلية العليا.
- وسيلة للتعامل مع الأطفال وفهم سلوكهم.
- يتعلم كيف يتواصل اجتماعيا ويتعامل مع رغبات الآخرين
- يتعلم كيف يتعاون وكيف يتشارك.

- يخفف من السلوكيات غير المرغوبة كحب التملك المفرط والأنانية والغيرة.(الهنداوي،2005؛نجيب،2000؛المفدي،2002).

واللعب من ابرز النشاطات الحركية للطفل، ففي بداية هذه المرحلة يندفع لممارسة بعض الألعاب مثل ركوب الدراجات والأراجيح وتسلق الأشجار أو التلال البسيطة.

ويكثر فيها كذلك ممارسة اللعب الإيهامي ، لذا يكثر لعب ادوار الطبيب والشرطي ورجل الإطفاء والمريض والأب والأم، وتقليد أصوات الكبار ...الخ ومما لاشك فيه ان تلك الأدوار تلعب أدوارا كبيرة في بلورة فكرة ما يحيط بالطفل من أشياء وكيانات(أبو لطيفة،٢٠١١).

ونظرا لأهمية اللعب في حياة الطفل دعت الدراسات والتوجهات التربوية إلى تضمينه جزءا مهما في تربية الأطفال في المدرسة(العنابي،٢٠٠٢).

خصائص المرحلة الابتدائية :

ينتقل الطفل في هذه المرحلة من الأطر البيئية الضيقة المتمثلة في منزله وأسرته وبعض أقاربه إلى بيئة أرحب وأوسع هي حتما أكثر اتساعا من المحيط الذي كان يعيش فيه مما يحدث تغييرات جوهرية في سلوكيات الطفل واتجاهاته، والتي تتصف في مجملها بالعموميات، وفي هذه المرحلة يتعلم الطفل أوليات المعرفة التي تعد أساسا في التوافق الناجح في الحياة، كما يتعلم جملة من المهارات الحياتية الأساسية سواء من خلال المناهج المدرسية أو من خلال التعايش مع البيئة المدرسية. وبعض معطيات البيئة المحيطة، وينظر الآباء لهذه المرحلة أنه تتصف بخاصية النشاط الزائد، والمرحلة التي يعتقد فيها الطفل أنه يعرف كل الأشياء ولا يتردد في التباهي بها أمام الآخرين، وينظر لها بأنها المرحلة التي يحاول فيها الطفل الاستقلال عما يتيحه له والديه وفيها تظهر نزعات مقاومة التوجيهات الوالديه والتمرد عليها ، ويرد التجربة المنفردة دون إملاءات ، واكتشاف ما يحيط به من خلال تجربة كيف تتشكل وتعمل الأشياء، ويرى علماء النفس، أن هذه المرحلة تتصف بسن العصبة حيث يميل الطفل إلى الانخراط مع الفرق من أقرانه ويصبح تقبله بذلك أكثر وضوحا ومحور اهتمامه، مما قد يؤدي به إلى الاهتمام بمظهره وحديثه وسلوكه كي يكون مقبولا لدى تجمعات أقرانه.كما تعد الاندفاعية والسطحية سمة من سمات هذه المرحلة العمرية (منصور،و عبدالسلام، ١٩٨٣)

ولتوضيح الخصائص النمائية للمتعلمين في هذه المرحلة(المرحلة الابتدائية) لابد أن ندرك ما انتهت إليه المراحل النمائية قبل الدخول إلى المدرسة الابتدائية، فعلى المستوى الحركي ينتظر من

الطفل أنه اكتسب بعض المهارات الحركية كالجري والقفز ، ورسم بعض الأشكال، ومن الناحية المعرفية ينتظر منه أداء أنشطة معرفية قد اكتسبها فيما قبل مرحلة الدراسة الابتدائية قائمة على بعض الاستراتيجيات كالشكل التصوري العام ، الصور الذهنية،أما من حيث اللغة فيتوقع من الطفل أنه اكتسب كفاية لغوية مناسبة لهذه المرحلة العمرية من المراحل السابقة، وعلى الصعيد الاجتماعي ينبغي أن تكون قد تطورت لدى الطفل بعض القيم الاجتماعية كالمشاركة مع الآخرين، والبعد عن الغيرة، والأنا، وصار يستجيب لأساليب التنشئة الاجتماعية ويتمتع باللعب والرسم ولديه تنام مستمر للذهاب إلى المدرسة.

(المفدي،٢٠٠٠؛ملحم،٢٠٠٤؛قطامي،٢٠٠٢؛الريماوي،٢٠٠٣).

ويرى الباحث أنه من المناسب استغلال تلك الخصائص في عملية تعليم المتعلمين في هذه المرحلة بشكل يتاح معه إلى اختيار أنماط التعلم والتعليم المناسبة لهم وفق ما تمليه مرحلتهم النمائية لذا من المناسب تمكين المتعلمين من اللعب خلال عملية تعلمهم، والتي أشار كثير من الباحثين أنه مرحلة تتصف بالميل إلى اللعب والتحدي وعدم إغفال ما يمتلكونه من طاقات قد تكون مدخلا مهما في تكوين شخصياتهم وصقل مواهبهم وترسيخ المفاهيم في ذاكرتهم إلى أبعد مدى، والتعامل مع طبيعة الموضوعات التعليمية بشكل أساليبها الذي قد يكون مملا بالنسبة للمتعلمين من خلال فتح نافذة تسمح لهم بتصميم تعلمهم وفق ما يميلون إليه من أساليب، وقد راعت الدراسة في تجربتها تلك الخصائص في عملية تصميم الدروس وفق إستراتيجية التعلم من خلال اللعب المصمم ذاتيا.

مفهوم الألعاب التعليمية:

تعددت المفاهيم التي تناولت الألعاب التعليمية تبعا للاتجاهات الفكرية التي يتبناها التربويين وعلماء النفس والفلسفة وفقا لتباين منطلقاتهم الفلسفية والفكرية التي ألقت بضلالها على تعريف اللعبة التعليمية.

وقد أشار فروبل، أن اللعب تعبير عفوي عن الشعور والفكر الذي يتبعه الطفل، وإبداع محض لعقل الطفل ونموذج عن طبيعة شخصيته (خليل٢٠٠٠).

فقد ذكر بياجيه(Piaget) أن الألعاب تمثيلات عقلية تعمل على تحويل المعلومات المدخلة عبر الحواس لتلائم حاجات الطفل، وأن ها جزء لا ينفصل عن عملية النماء العقلي والذكاء لديه (بلقيس، ومرعي٢٠٠١).

فيما عرفها جود (Good) بأنها أنشطة موجهة وغير موجهة يقوم بها الطفل من أجل تحقيق متعة وتسلية معينة، يمكن للكبار توجيهها لتحقيق أهداف تساهم في تنمية شخصية الأطفال بأبعادها المختلفة (الهنداوي،٢٠٠٣).

أما اللقاني والجمل (٢٠٠٣) فيريان أنها نشاط تعليمي منظم ومنتظم يتم اللعب فيه بين متعلمين اثنين أو أكثر يتفاعلون معا من أجل الوصول إلى أهداف تعليمية محددة، وتعتبر المنافسة من عوامل التفاعل بينها تحت إشراف المعلم وتوجيهه وما يمكنه من تقديم مساعدة للمتعلمين في تحقيق الاهداف المرجوة وتوفير التغذية الراجعة.

وقد أشار الحيلة(٢٠٠٢) أنه نشاط منظم منطقي في ضوء مجموعة قوانين يتفاعل معها طالب أو أكثر لتحقيق أهداف محددة.

أما فلاته (٢٠٠٨) فقد اعتبرته أسلوب يهدف إلى زيادة فهم المتعلمين للمفاهيم النظرية من خلال تجسيدها عمليا من خلال استخدام برامج اللعب بقصد إثارة انتباههم نحو موضوعات محددة وزيادة نشاطهم ودافعيتهم لتعلمها وفهم محتوياتها والوصول لتحقيق أهداف تعليمية مرجوة.

ومن خلال ما سبق يمكن للباحث اعتبار اللعب التعليمية على أنه نشاط فطري عقلي اجتماعي يقوم به الطفل بنفسه أو مع أقرانه لتحقيق أهداف محددة وتلبية احتياجات خاصة بشكل تساهم في صقل وتطوير شخصيته مستقبلا، وتزوده باستراتيجيات تفكير متعددة تمكنه من امتلاك كم ونوع من المفاهيم ذات المعنى تحت إعداد وتوجيه وإشراف المعلم داخل غرفة الصف وخارجها.

الأهداف العامة للألعاب:

لكون الألعاب شكلا من أشكال نشاط الطفل الذي تنمو خلالها بعض مهارات تفكيره وإدراكه وتخيله ومقدراته اللغوية، وكونها وسيلة للتعبير عن الانفعالات النفسية، إضافة لمقدراتها على تنمية الإدارة واتخاذ القرارات المناسبة وموجهات مناسبة نحو جملة من المواقف كتفاعل الطفل مع عالمه المحيط به، وترتيب المفاهيم في أذهان الأطفال وإدراك معانيها، والتكيف مع واقع الحياة، قادرة على مراعاة الفروق الفردية وقدرات الأطفال المختلفة، كان لابد من توافر جملة من الأهداف التربوية للألعاب خاصة وأن الهدف التربوي وفق ما وضحه بلوم Bloom بأنه صياغة واضحة للطرق التي يتوقع أن تحدث تغييرا في المتعلمين وفق العملية التربوية .

ويرى الباحث أنها العبارات التي تصف التغييرات أو النواتج المرغوب في تحقيقها من خلال برنامج أو نشاط تربوي، ومن ضمن تلك البرامج والأنشطة التربوية الألعاب التعليمية.

لذا فقد أورد عدد من الباحثين جملة من الأهداف العامة للألعاب التعليمية منها:

1- المساهمة في تحقيق النمو المتكامل للمتعلم من كافة الجوانب، سواء من خلال تنمية جوانب التفكير والعمليات العقلية إضافة لتنمية المفاهيم المعرفية واللغوية لدى المتعلمين، إضافة إلى بعض الألعاب قادر على تكوين تآزر عصبي عقلي تمكن المتعلم من تحسين مقدراته المهارية، كما تني لديهم العديد من القيم الوجدانية، والاجتماعية، بحيث يمكن للألعاب أن تساهم في تحقيق النمو المتكامل وصقل شخصية الطفل.
2- غرس ثقة الطفل بالنفس،واعتماده عليها مما يمكنه من حل المشكلات التي تواجهه بنفسه.
3- تحقيق الرضا الذاتي عن النفس مما يدفع الطفل إلى تحقيق الأهداف المرجوة بصورة مرضية، تمكن الطفل عن الكشف عن قدراته واستغلالها في مواقف مشابهة.
4- تنمية قدرات التلميذ التعبيرية.
5- تنمية بعض مهارات التفكير كالتفكير الإبداعي والابتكاري والاستدلالي والتفكير المنطقي والرياضي.
6- الكشف عن مشاعر ومكنونات الأطفال واتجاهاتهم وميولهم، والتحكم بها وضبطها.
7- إكساب المتعلمين أنماط سلوكية مقبولة.
8- تعزيز الدافعية لدى الأطفال.
9- تعويد الأطفال على احترام الآخرين والالتزام بالقوانين.
10- تنمية مهارات الاكتشاف، والاستقصاء، والتزام مبدأ التعلم من خلال العمل.(عطية،2008؛الهويدي،2006؛الحيلة،2005؛عفانة،2002).

أهمية الألعاب التعليمية:

ينطوي اللعب على جملة من الأدوار والمهام التربوية والنفسية المهمة لحياة الطفل ويقوم بوظائف تربوية متعددة، على درجة كبيرة من الأهمية لحياة الأطفال وتكوين شخصياتهم وإكسابهم العديد من المفاهيم المعرفية والمهارات المتنوعة والقيم الوجدانية لذا يمكن تلخيص أهمية اللعب في التالي: (خليل،٢٠٠٠؛البغدادي،٢٠٠١؛الحيلة،٢٠٠٢؛المساعيد،٢٠٠٣)

- إن الخبرات المكتسبة التي يحصل عليها المتعلم من اللعب هي اقرب للواقع فتكون أيسر للفهم من التعلم التقليدي
- تسهم الألعاب في تنبيه المتعلم إلى جوانب مهمة في الحياة ذات صلة بتعلمه.

- تزيد من دافعية المتعلم لما توفره من عناصر منافسة وتشويق وإثارة.
- تزيد من نشاط المتعلم وفاعليته الإيجابية
- تمكن من تحقيق النمو المتكامل في شخصية المتعلم من مختلف الجوانب معرفية ومهارية ووجدانية.
- توفر إمكانات لتفاعل الفرد مع مكونات بيئته المختلفة لتحقيق السلوك المرغوب فيه.
- يمكن ترتيب وتقديم المعاني للأطفال حسب مراحل نموهم.
- تقريب التعليم لمواجهة الفروق الفردية ومراعاة المقدرات التعلمية الخاصة للأطفال.
- من خلالها يمكن للأطفال استيعاب معايير السلوك الاجتماعي الفضلى.
- يكتسب الطفل من خلال الألعاب القدرة على عملية تنظيم سلوكه وتتحول تلك العملية من مؤثرات خارجية إلى معايير ذاتية للطفل.
- تثري الألعاب عقول الأطفال بالعديد من المدركات العقلية المختلفة المرتبطة بالعالم المحيط بهم، وحتى البعيدة عنهم.
- يمكن للألعاب تنمية جسم الإنسان وعضلاته على نحو سليم خاصة تلك الألعاب التي تنطوي على أنشطة حركية.
- يمكن للألعاب أن تكون ملهمة للأطفال لتجاوز حدود الواقعية إلى عوالم خيالية افتراضية تنمي من مقدراتهم الإبداعية.
- تؤدي الألعاب دورا بناءً في نضج الطفل اجتماعيا، ويكتسب خلالها العديد من القيم الاجتماعية النبيلة كالتعاون ، والإيثار، والمشاركة وتقاسم الأدوار، وحب المساعدة.
- تنمي الألعاب مقدرات الطفل التواصلية وتمكنه من وسائل التواصل والتخاطب والتعبير عن النفس بكل تجرد.
- يكون الطفل من خلال الألعاب أكثر قدرة على ضبط انفعالاته والتحكم بها من خلال المران والممارسة لمختلف المواقف التفاعلية بينه وبين أقرانه وما يحيط به من أشياء.

تصميم الالعاب التعليمية ذاتيا واستخدامها:

تعد الألعاب التعليمية من الوسائل التعليمية المستخدمة في تدريس مختلف الموضوعات في الاجتماعيات، وفي العلوم والرياضيات... الخ (Leonard&tracy,1993) نظر لما تتمتع به من خصائص وفوائد فريدة وكثيرة في توظيفها واستخدامها في عمليتي التعلم والتعليم، ونحن نعيش في

زمن يتصف بالتوسع المعلوماتي والتقني في مختلف مجالات الحياة، وهذا يدعو إلى ضرورة إعداد الأجيال وتسليحهم بالذخائر الحياتية من معارف ومهارات وقيم لمواجهة تحديات المستقبل بالاستفادة من مختلف الوسائل التعليمية الملائمة للخصائص النفسية والعقلية والنمائية للطلبة في مختلف مراحل تعلمهم وتعليمهم بشكل واع ومثمر، خاصة وأن التربية تتجه إلى اعتماد المعايير الفاعلة والفعالة والجيدة،في مختلف جوانبها وميادين منظومتها ومنها المناهج وطرائق ووسائل التدريس التعليمية المربية.

يقصد بالتصميم الذاتي أن يقوم المتعلم بوضع الطريقة اللازمة لصنع أو تشكيل لعبة تبعا لمستوى مرحلته التعليمية ويفكر با لأدوات والمكونات التي يحتاجها، ويوضح باختصار كيفية التعامل معها.خاصة وأن التصميم في الأساس يسعى إلى وضع خطة لاستخدام عناصر بيئة التعلم والعلاقات المرتبطة بها (الحموز،٢٠٠٤).

ويسعى التصميم إلى تسهيل مهمة التعلم بالنسبة للمتعلمين من خلال تنظيم المعلومات وتطوير الوسائل والأساليب لتساعد المتعلم على التعلم. (عبيد،٢٠٠١).

ويرى الباحث انه عندما يشعر المتعلم أنه جزءا من العملية التعلمية التعليمية وله دور بارز في عملية تعلمه، ويتوفر له الإطار الفكري والعملي الذي يراعي مرحلة نموه وإمكاناته ويجد الأسلوب والخطط والمواد الكافية التي تحقق رغبته في اللعب خاصة في المراحل المبكرة ويمارس ذلك بشكل طبيعي تحت إشراف معلمه يتوقع أن تكون هذه العملية بوابة رائعة تزيد من احتمالية تعلمه بشكل أفضل.

وقد ربط جون ديوي إلى ربط نظريات التعلم بالمواقف التربوية في نظريته المشهورة (الروابط العلمية) أن التربية عملية مستمرة من إعداد بناء الخبرة بقصد توزيع محتواها الاجتماعي وتعميقه، وأن الفرد في الوقت نفسه يكتسب ضبطاً وتحكماً في الطرائق المتضمنة في العملية (عبدالحميد،و رشوان،٢٠٠١).

ولكي يتمكن المتعلم من القيام بتصميم أسلوب تعلمه الذاتي بشكل حقيقي، ينبغي توفير الاستراتيجيات والمبادئ المناسبة لنقل الخبرات للتلاميذ في بيئة تعليمية مناسبة، إضافة إلى إحداث بيئة وإيجاد ظروف مناسبة تم التخطيط لها مسبقا من قبل المعلم لنقلهم من أسلوب تلقي المعرفة إلى المشاركة في بنائها بأنفسهم.

هذا وقد أكد كثير من الباحثين أن تسهيل التعلم يمكن أن يحصل من خلال التعميمات والتمييزات التي يتوصل إليها المتعلم بنفسه مما تصنع في ذهنه حقائق ومبادئ وخبرات جديدة ويستدعي العديد مما امتلكها سابقا منها وفق إجراء تصميم الألعاب وفق إجراءات معينة (الحموز،٢٠٠٤).

ويشير (كمب) إلى أن التصميم عملية إنسانية مخطط لها يمكن تحسينها وتعديلها وتلافي الأخطاء والعيوب التي قد تصيبها وليست عملية آلية او تقليدية اتباعية، وهي تهدف في النهاية إلى توصيل الأهداف المحددة والمقصودة، إلى المتعلمين بالصورة الأمثل (قطامي،وآخرون،٢٠٠٧)

ويرى الباحث أن ذلك يستدعي تمكين المتعلمين للإبداع في عملية تصميم ألعابهم بأنفسهم بشكل ذاتي، ومهما تكن تلك العملية من درجة التواضع فهي بالتأكيد تعني شيئا كبيرا بالنسبة للمتعلمين تمكن من ترسيخ ما تعلموه في أذهانهم إلى أبعد مدى ممكن، وتضل تلك التجربة عالقة في مخيلتهم وربما تفتح لهم المجال إلى أفاق واسعة من المعرفة لم يلتفت لها المعلم أصلا فيما خطط إليه وما وضعه من أهداف.

وقد أشار لاندا (Landa) من مؤسسي علم تصميم التعليم أن عملية التعليم هي بالأساس عملية تعلم ذاتي يتحكم فيها المتعلم بالمثيرات الخارجية ويضبطها بطريقة تكفل له تحقيق الأهداف التعليمية المرغوب فيها.(سرايا،٢٠٠٧).

كما قدمت البنائية بعدا جديدا في نظرتها إلى عمليتي التعلم والتعليم مما يحتم استخدام استراتيجيات وطرائق وأساليب تدرسية ترتكز على محور العملية الأساس والتي تستدعي تمكين المتعلم من تصميم عملية تعلمه والوسائل المعينة له في ذلك تبعا لمرحلته العلمية وحيث أن المتعلم في هذه الدراسة ينتمي إلى مرحلة الطفولة التي تميل إلى اللعب بشكل أكثر ينبغي تمكينه من المساهمة في عملية تصميم ألعابه ذاتيا تحت إشراف المعلم وتوجيهاته بشكل يراعي فيه تحقيق أهداف المادة التعليمية وموضوع الدراسة، من جانب ومن آخر مراعاة خصائص المتعلمين وإمكاناتهم والوسائل والمكونات التي يمكن توفيرها، فقد أشارت البنائية في افتراضاتها إلى:

- المعرفة توجد بداخل التلميذ نفسه.
- التلميذ محور عملية التعلم والتعليم.
- التلميذ إيجابي ونشيط
- التعلم تعاوني

- يتقبل أفكار المتعلمين
- تغيير وتعديل المفاهيم.
- التلميذ يبني تعلمه بأسلوبه ومن مصادره الخاص.
- توجد بدائل كثيرة لتعليم وتعلم التلميذ.
- التقويم متعدد البدائل. (زيتون،2007)

ويرى الباحث أن كل ذلك يحتم على المعلمين استخدام الاستراتيجيات التعليمية التي تلاءم خصائص المتعلمين وتجعل من تعلمهم ذا معنى خاصة وأن هذه المرحلة العمرية ميالة إلى اللعب بشكل فطري، فمن الأجدى توظيف الإستراتيجية التي تربط بين التعلم باللعب وتمكينهم من تصميمها بشكل يوافق طبيعة المادة التعليمية وتحقيق النتائج المرجوة منها

لذا لابد من تحديد معايير تصميم الألعاب التعليمية بشكل يتصف بالدقة والجودة لتحسين المخرجات التعليمية المراد تحقيقها، فقد ذكر (أبو لوم، وأبو هاني،٢٠٠٢) أنه ينبغي أن تراعي الألعاب التعليمية جملة من المعايير ومنها:

- ألا يتحول استخدام اللعاب التعليمية إلى أنشطة ترويحية ترفيهية فحسب، لأن ذلك يرافقه فقدان الفائدة الحقيقية للعبة ومنها تحقيق الأهداف التعليمية، وعدم الانضباط الصفي وما ينجم عنه من إرباك للعملية التعليمية في المدرسة.
- أن لا تتحول اللعبة إلى فوز وخسارة فقط لأن البحث عن الفوز بأي وسيلة دون ضبط يقضي على التنافس الإيجابي ويؤدي إلى ممارسة بعض السلوكات غير المرغوبة كالخداع والغش والأنانية، ولا يساعد على اكتساب خبرات جديدة وتنميتها.
- ينبغي أن تتوافق اللعبة التعليمية مع القيم الاجتماعية والدينية ولا يستخدم فيها المحظورات الشرعية كتلك الألعاب التي تلتزم مبدأ المقامرة وتشجعها.

فيما ذكر الخفاف(٢٠١٠) معايير لاختيار واستخدام اللعب التعليمية ينبغي مراعاتها عند توظيف اللعبة في الموضوعات التعليمية ومنها:

- أن تكون اللعبة جزءا من البرنامج التعليمي أو المحتوى الدراسي.
- أن يتأكد المعلم من مقدرة اللعبة التعليمية على تحقيق الأهداف التربوية والتدريسية المرغوبة بشكل فاعل وفعال.
- أن تلبي اللعبة مهارات واحتياجات المتعلمين.

- أن يتقن المعلم قواعد اللعبة حتى يستطيع إدارتها بكفاءة عالية.
- أن يراعى في اللعبة إمكانية إعادة استخدامها مرات متعددة ومدى الحاجة إلى الاستعانة بأدوات أخرى.

ويرى الباحث إنه لضمان جودة ونجاح استخدام اللعبة التعليمية لابد من مراعاة المعايير التالية:

- دراسة اللعبة التعليمية من كافة الجوانب بدقة وعناية.
- تهيئة البيئة المناسبة للعبة والتأكد من ملاءمتها لإمكانات الصف والمدرسة.
- تهيئة أذهان المتعلمين لموضوع اللعبة.
- تقسيم المتعلمين إلى مجموعات وإتاحة الفرص لهم لتنفيذ اللعبة.
- الانتباه إلى استجابات كل فريق أو فرد من خلال اللعب ومناقشتها.
- التقويم النهائي للعبة التعليمية.

خطوات تصميم اللعبة التعليمية:

ينبغي لتصميم اللعبة التعليمية مراعاة الجوانب التالية:

1- تمكين المتعلمين من التعرف على الموضوع وتحديد المحتوى والمفاهيم الرئيسة والفرعية التي ينبغي تضمينها اللعبة، وهذا يتطلب من المعلم مساعدة المتعلمين في تحليل المحتوى التعليمي للموضوعات التي ستضمن في اللعبة التعليمية والنظر فيما يضمنه فيها من مفاهيم ومبادئ وقوانين، يمكن استغلال اللعبة لإكسابها المتعلمين.

2- مشاركة المتعلمين في تحديد أهداف اللعبة التعليمية بشكل يوضح السلوك أو الأداء المتوقع وأن لا تتركز اللعبة على سلوك واحد فقط قدر المستطاع.

3- تحديد الوقت المناسب للعبة مع مراعاة وقت الحصة الدراسية إن كانت ستنفذ أثناء اليوم الدراسي.

4- تمكين المتعلمين من وصف اللعبة من حيث تصميم نموذجها وتحديد هوية اللاعبين وخصائصهم وأدوارهم من خلال وضع دليل مفصل لإجراءات اللعب يقوم بوضعه المتعلمون بأنفسهم بمساعدة معلمهم والاسترشاد بتوجيهاته

5- تجريب اللعبة بشكل أولي والوقوف على الجوانب الايجابية والتعرف على جوانب القصور لتلافيها عند التنفيذ النهائي للعبة في غرفة الصف أو خارجه.

6- تنفيذ اللعبة وإعداد قائمة التوجيهات والإرشادات.

7- تقويم اللعبة من حيث ملاءمتها للمتعلمين وتلبيتها لاحتياجاتهم وتفضيلاتهم وتحقيقها للأهداف التي وضعت من أجلها (أحمد،و توفيق،2003؛عكر،2009).

وترى الدراسة أنه ينبغي أن تتوافر في اللعبة التعليمية مجموعة من العناصر اللازمة لإعدادها وتنفيذها وتقويمها حتى تحدد الغرض الذي وجدت من أجله .

أولاً : عملية الإعداد :

يتم إعداد اللعبة بوضع مجموعة من الأهداف ، ولها عدة خطوات هي :

١- اختبار موضوع اللعبة ويتضمن تحديد المجال (عقلي ، وجداني ، مهارى) ، وتحديد الأهداف السلوكية للعبة .

٢- جمع البيانات عن خصائص اللعبة وترتيبها .

٣- تصميم نموذج اللعبة ، وعلى مصمم اللعبة هنا مراعاة التالي :-

- تحديد خصائص الأطفال مثل العمر الزمني والعقلي والجسمي .
- تحديد أدوار الأطفال في اللعب .
- تحديد قوانين اللعبة وتعليماتها .

ثانياً : عملية التنفيذ :

والتنفيذ يعنى تطبيق اللعبة على الأطفال ، من خلال الخطوات التالية :

١- مراجعة مكونات اللعبة .

٢- مراجعة خطوات اللعبة .

٣- توجيه الإرشادات .

٤- القيام باللعب ،

ثالثاً : تقويم اللعبة :

والمقصود بالتقويم تحديد نواحي القوة والضعف في اللعبة التعليمية وإصدار حكم عليها من حيث :

١- مكونات اللعبة .

٢- خطوات اللعبة .

٣- أهداف اللعبة .

٤- تقديم الأغذية الراجعة .

٥- إعداد تصميم اللعبة بشكل أفضل بناء على عملية التقويم .

رابعاً : اتخاذ القرار :

بعد التحقق من صلاحية اللعبة أو بعد تصميمها من جديد بالشكل الملائم يتم اتخاذ قرار بشأن اللعبة من خلال عدة محكمات هي :

١- تكلفة اللعبة .

٢- الزمن المستغرق للعبة .

٣- مدى مساهمتها في تنمية الطفل .

٤- سهولة استخدامها وتطبيقها.

كل ذلك يقتضي من المعلم الذي يريد تدريس المتعلمين باستخدام الألعاب التعليمية أن يعد خطة تدريسية خاصة يراعي فيها معايير وقواعد إعداد تصميم واستخدام الألعاب والتأكد من مناسبتها لموضوع الدرس ولمستويات المتعلمين وفهمهم لها ولقواعد لعبها، وأن يراعي المعلم الفروق الخاصة بينهم وأن يوزعهم التوزيع المناسب لتكوين التوازن بين الفرق المتنافسة وأن يراعي مبادئ التعليم التعاوني في تنفيذها من تدوير للأدوار فيما بين المتعلمين وتحقيق مبدأ المشاركة الإيجابية الفاعلة، والعمل الجماعي المثمر، وأن يمثل المعلم دور الوسيط والحكم والميسر في أثناء اللعب وأن لا يبخل بتقديم التغذية الراجعة في أثناء وبعد اللعب لكي تحقق اللعبة الأهداف المرجوة، وأن يلاحظ أداء المتعلمين ويحفز مشاركة الجميع بينهم، دون هيمنة ولا تسلط يقضي على جوانب المتعة في اللعبة ويرصد بعض الجوانب التي ترافق اللعب وينبه المتعلمين على التزام الجيد منها وتلافي الأمور السلبية غير المرغوبة.

ومن خلال استعراض الإطار النظري يمكن التوصل إلى أن أنواع الألعاب التعليمية ذات تصنيفات متعددة ، بناءً على المنطلقات الفكرية التي يتبعها المصنف، ومنها:

1- الألعاب الابتكارية، وهي التي تتطلب من اللاعب قدرات معينة على الترميز والإلمام بخواص اللعبة.

2- الألعاب المسلية، واعتبرها تفاعلات غير هادفة مع البيئة لطرد الملل.

3- العاب المحاكاة، وهي التي تتسم بالتكرار والتنظيم والترميز بهدف تحقيق الكفاءة والسيطرة والتحكم.

4- الألعاب العلاجية، وهي حب رأي كورسيني ألعاب رمزية بعيدة عن المتعة الحقيقية تهدف التنفيس الانفعالي وتقليل التوتر

وقد ذكر الحيلة (٢٠٠٥) فقد ذكر أن للألعاب خمسة أنواع رئيسة تتمثل في التالي:

1- اللعب البدني، وهي تلك الألعاب المعتمدة على حركات الجسد والعضلات.
2- اللعب التمثيلي، ويتمثل بالقدرة على الربط الرمزي وتقمص دور شخصيات وأشياء مختلفة.
3- اللعب التركيبي البنائي، ويتمثل في جمع وتشكيل النماذج وتركيب الأشياء إلى مظاهر ذات معنى.
4- الألعاب الفنية، وتتمثل في الألعاب التي تعتمد على النشاطات التعبيرية التي تنبع من الوجدان والذائقة الجمالية والإحساس الفني.
5- الألعاب الثقافية، ويقصد بها النشاطات المثيرة لاهتمام المتعلم وتلبي احتياجاته المعرفية وتشبع فضوله وحب استطلاعه واكتسابه للمعلومات والمعارف.

ويرى الباحث أنه يمكن تصنيف الألعاب تعليمية كذلك إلى:

1- ألعاب فردية: وهي تلك التي يمارسها الطفل لوحده دون مشاركتها مع الآخرين
2- ألعاب جماعية : وهي التي يتشارك فيها طفلين فأكثر وفق قواعد وقوانين وغايات محددة مسبقا.

ويمكن تصنيف الألعاب التعليمية تبعا لبيئتها الحاضنة لها إلى :

1- ألعاب إلكترونية، وهي تلك الألعاب التي تعد وتمارس من خلال استخدام البرامج التعليمية المحوسبة، وهي متعددة ومتنوعة.
2- ألعاب تقليدية: وهي تلك الألعاب التي يمكن تصميمها وممارستها بعيدا عن استخدام الوسائط الالكترونية وبرامجها وهي كثيرة ومتعددة، ولا تقل شأنا عن المبرمجة حاسوبيا.

وتصنيف الألعاب من حيث جنس من يلعبها إلى ألعاب خاصة بالذكور، وألعاب خاصة بالإناث، كما يمكن تصنيفها بناءً على طرق التفكير المستخدمة فيها كألعاب الإستراتيجية، وألعاب الذكاء، وألعاب الاكتشاف، وألعاب التركيب، وألعاب الرسم... وغيرها.

نلاحظ أننا أمام كم ونوع هائل من التصنيفات للألعاب التي لا تنتهي ولا يمكن حصرها في نوع محدد، كل ذلك يجعلنا أمام تحديات مختلفة في اختيار الأكثر ملائمة منها فيما يحقق أهداف تعليمية وفق الخصائص النمائية والتعلمية للتلاميذ، بما يحقق الخبرات المربية المقصودة في المناهج الدراسية ذات التخصصات المتنوعة.

كما يمكن الوصول إلى جملة من المعايير المهمة التي ينبغي مراعاتها عند تصميم الألعاب التعليمية ذاتيا من قبل المتعلمين من أهمها التالي:

- صلتها في الأهداف التعليمية التي تسعى المؤسسة التربوية إلى تحقيقها.
- ملاءمتها للخبرات المربية المعتمدة في المناهج الدراسية.
- مناسبتها للمراحل العمرية للمتعلمين ومستوياتهم العقلية والجسدية
- مراعاتها لمستويات العمليات العقلية للمتعلمين
- أن تكون مأمونة الجوانب لا تعرض المتعلمين للأخطار الصحية والجسدية والآفات والانحرافات الفكرية والعقائدية.
- أن تكون ذات صلة ببيئة المتعلم
- أن تحوي خبرات تعليمية مربية سليمة.
- أن تكون ملائمة للبيئة الصفية والمدرسية.
- أن تكون قليلة التكلفة مراعية للإمكانيات المادية للمتعلمين وللمدرسة.
- أن تراعي أنظمة التعلم الفردي أو الجمعي وفق طريقة تنفيذ اللعبة والغاية منها.
- أن تثير تفكير المتعلمين وتساؤلاتهم.
- أن تكون اللعبة مخططا لها وموجهة لعملية التعلم والتعليم وفق أنماط التعلم لدى المتعلمين.
- أن تتيح للمتعلمين فرصة التدريب وتحمل المسؤولية
- أن تصمم بطرق تسمح للمتعلمين بدراسة الظروف والمواقف وجمع البيانات والمعلومات والتي من خلالها يكون لدى المتعلمين مفاهيم صحيحة تمكنهم من إصدار أحكام أو اتخاذ قرارات معينة.
- أن يمكن تقويم دورها في تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.
- أن يكون بمقدور المتعلمين القدرة على تصميمها واللعب فيها.
- أن تثير تفكير المتعلمين وتفجر طاقات إبداعهم.
- أن يتوفر فيها عناصر الانتباه والتشويق والمتعة وإثارة الاهتمام والانتباه لدى المتعلمين وفق مرحلتهم العمرية
- أن تشعر المتعلمين بمسؤوليتهم عن عملية تعلمهم.
- أن تفتح المجال أمام المتعلمين في التفكير في ما امتلكوه من خبرات وما أضافت لهم منها.

ثانيا: المهارات في المواد الاجتماعية:

يتمثل الهدف الأساسي من تدريس المواد الاجتماعية في إكساب المتعلمين مجموعة متنوعة من المهارات في إطار ما تهدف إليه التربية الحديثة في مختلف المجالات الدراسية.

لذا ينبغي أن يعتمد تدريس الاجتماعيات على الأساليب الحديثة التي تساعد على تحقيق هذا الهدف، فلم يعد الحفظ والاستظهار لكم من المعلومات مجدياً في حياة المتعلم العملية ذلك أن تهذيب النفس وتنمية المعارف وتعديل السلوك أهداف تحتاج إلى أساليب في التدريس تقوم على تنمية القدرات العقلية والمهارات المختلفة التي تتناسب وطبيعة العصر، حيث تشير المهارة إلى القدرة على الأداء على نحو فاعل وقابل للاستمرار، تتجلى فيه براعة الممارسة ودقة الأداء وسرعته، ومن ثم لا ينبغي أن نربط تعلم المهارة بموقف ما، لأن المواقف ليست سوى أدوات أو مجموعة من الخبرات والأنشطة المتنوعة يتم من خلالها المساعدة اكتساب المهارة وندرك من ذلك أنها تعبر عن القدرة على أداء عمل ما، هذا العمل يتكون في الغالب من مجموعة من الأداءات البسيطة الفرعية أو المهارات البسيطة أو السلوكيات التي تتم بشكل متسلسل ومتناسق فتبدو مؤتلفة، وأن الأداء المهاري يعتمد على المعرفة أو المعلومات، فالمعرفة أو المعلومات جزء لا غنى عنه من هذا الأداء، ومن ثم ينظر للمهارة على أنها القدرة على استخدام المعرفة في أداء عمل معين، غير أنه يجدر التنويه إلى أن المعرفة وحدها لا تكفل إتقان المتعلم للمهارة. خاصة وأن الأداء المهاري للفرد ينمو بالتدريب، فالتدريب على أداء المهارة شرط أساسي لتعلمها، والتدريب هنا ليس مجرد تكرار عشوائي للأداء بل هو تكرار واع وهادف ومصحوب بالتعزيز والتوجيه نحو الغرض المطلوب، ويتم تقييم الأداء المهاري عادة من خلال معياري "الدقة" في القيام به و "السرعة" في إنجازه (خضر،٢٠٠٦).

وقد يقيم هذا الأداء بمعيار ثالث هو قدرة الفرد على تكييف أدائه المهاري بحسب الموقف الحياتي الموجود فيه، بمعنى قدرته على أن ينفذ المهارة في مواقف أدائية جديدة لم يسبق له المرور بها بالدقة والسرعة المطلوبة (عبابنة،٢٠٠٢).

ويرى الباحث أن المهارات يمكن أن تكتسب وفقاً لأساليب عرضها في الدرس التعليمية، وطرق التعامل معها من قبل المتعلم والمعلم، فمهارات التفكير (مثلا) لا يتم تنميتها بمجرد إضافة بعض المعلومات والأفكار إلى الدرس، وإنما يمثل التدريس من أجل تنمية مهارات التفكير عملية

إدراكية تركز على كيفية اكتساب المتعلم للمعرفة ومدى فهمه واستيعابه للمفاهيم الخاصة التي أسهمت في تشكيل تلك المادة والارتباطات القائمة بينهما.

أهمية المهارات في مواد الاجتماعيات والتربية المعاصرة:

أ- تكسب المتعلم القدرة على أداء الأعمال في يسر وسهولة، فهناك فرق بين متعلم يستطيع أن يفكر تفكيراً ناقداً فيقارن بين الأدلة ويستنتج ويحلل.. الخ، ومتعلم آخر يفتقر إلى هذه المهارة.

ب- تكسب المتعلم ميلاً إلى العلم: فهناك نوع من التفاعل المتبادل بين الميل والمهارات، فإذا كان لدى المتعلمين تلك المهارات التي تمكنهم من البحث والدراسة فإن ذلك يساعد على خلق الميل إلى دراسة المادة، كما أن الميل إلى القراءة أو إلى مادة معينة يهيئ الفرصة أمام المتعلم لاكتساب مهارات متعددة.

ج- تساعد على توظيف المادة في تطوير الحياة العلمية للمتعلمين، وذلك لأن الفرد يحتاج إلى تطبيق ما تعلمه في مواقف الحياة المختلفة، والاستفادة من مهارات التفكير وغيرها في التصدي للمشكلات التي تواجهه.

د- تساعد على تنمية مهارات التعلم الذاتي: التعلم التعاوني نوع من التعلم الذاتي أي تنمية قدرة المتعلم على الوصول بنفسه إلى المعلومات التي تستجد ويحتاج إليها من مصادرها الموثوقة كي يواكب مستجدات التطور، والتدريب على استخدام النظم الآلية للمعلومات للتعامل مع الكم الهائل من مصادر المعرفة(الزيادات، وقطاوي،٢٠١٠؛جامل،٢٠٠٢)

أنواع المهارات في المواد الاجتماعية:

تناول العديد من الباحثين المعنيين بالدراسات الاجتماعية مهارات الدراسات الاجتماعية من وجهات نظر متعددة تتقارب من بعضها حينا وتتباين حينا وذلك حسب التصورات والمنطلقات الفكرية التي يتبناها أولئك الباحثون، فهناك من صنفها تبعا لمستويات الأهداف متمثلة في:

1- مهارات تلبي المستويات العامة أو الأهداف العريضة لتدريس الاجتماعيات.
2- مهارات تلبي المستويات المتوسطة لتدريس الاجتماعيات.
3- ومهارات تلبي المستويات المحددة أو الأهداف السلوكية لتدريس الاجتماعيات. (الزيادات، وقطاوي،2010؛السكران،2007)

وهنالك من صنفها حسب مجال ممارستها فجاءت في التالي:

1- المهارات العقلية:

وهي القدرة على تحويل معطيات الحس والذاكرة والتفاعلات الوجدانية والسيكولوجية إلى حصيلة معرفية. واكتساب المهارات العقلية يعتمد على بنية العقل وبالتالي فهي شكل من أشكال النشاطات الإدراكية الراقية، وترتبط المهارات العقلية بشكل مباشر بالمستويات المعرفية ، فكلما ازدادت القدرة المعرفية نمت المهارة العقلية ، وأيضا كلما كانت المهارة العقلية أعلى كانت القدرة المعرفية أشمل وأعمق وأدق.

ومن المهارات التي ينبغي أن يحرص على تنميتها من خلال تدريس المواد الاجتماعية

- الاستخدام الجيد لمصادر المعرفة.
- كتابة التقارير والبحوث.
- إصدار الأحكام والتعميمات على المواقف المختلفة.
- كشف العلاقة بين الأسباب والنتائج.
- تطبيق نتائج المعرفة في مواقف جديدة.
- مهارة التفكير الناقد.

وتشمل المهارات العقلية المهارات التالية:

- مهارات البحث والتي تشتمل على جملة من المهارات الفرعية مثل: (مهارات تحديد مكان المعلومات الاجتماعية، ومهارات جمع المعلومات الاجتماعية، ومهارات اكتساب المعلومات الاجتماعية وفهمها، ومهارات تسجيل المعلومات، ومهارات ترتيب المعلومات وتنظيمها، ومهارات القراءة الناقدة للمعلومات)

- مهارات حل المشكلات بالطريقة العلمية وتتناول(فهم المشكلة، ووضع الفروض، وفهم مضمون الفروض، وجمع المعلومات ذات العلاقة بالفروض، تحليل وتفسير وتقويم المعلومات، وتقويم الفروض، وصياغة التعميمات).

- مهارات الدراسة وتتضمن المهارات الفرعية التالية(قراءة المادة التعليمية للوصول إلى الأفكار الرئيسة، تعيين حقيقة ثم التنبؤ بالنتائج، اكتشاف الميول والتحيزات الذاتية، استخدام المجسمات والخرائط والأشكال، تنظيم المعلومات، عمل التقارير).

- مهارات الاتصال وتتناول(مهارة الاستماع والإصغاء الجيد، مهارات الكتابة،والكلام) (جواد،2013)،(قطاوي،2007؛السكران،2007؛خضر،2007)

٢- المهارات الاجتماعية:

وهي ذلك النوع من المهارات الاتصالية والسلوكية التي يكتسبها المتعلم نتيجة لتفاعل كل من المهارات العقلية والنفس حركية مثل مهارات العمل مع الجماعة - فهم مشاعر الآخرين- احترام أفكارهم- تحمل المسئولية- حسن الحديث والاستماع- تقبل النقد.

وتعتبر التعاملات الاجتماعية محورا رئيس وهام في حياة الفرد، مما يلح بضرورة التزود بالعديد من المهارات التي يعد امتلاكها أساس في نجاحه واندماجه في المجتمع.

حيث يبدأ الطفل بالتعرف على تلك المهارات انطلاقا من أسرته وبيئته الاجتماعية الصغيرة بالنسبة إليه، تتنامى لديه كلما تقدم في مراحل نموه حين ينتقل إلى طور الطفولة المبكرة ويختلط بمجتمع أوسع في معطياته، وتنوعا في أفراده، في الروضة وما يعقبه من مراحل مما يعمل على تشكيل وصقل جانب مهم في حياة الإنسان الا وهو الجانب الاجتماعي وتعاطياته مع مكونات مجتمعه في أطوار عمره اللاحقة، والتي يعتبر الكثير من الباحثين النجاح فيها ينطلق من التربية المبكرة التي حصل عليها في أسرته ومدرسته الأولى(سليمان،و الأحمد،٢٠١١)

هذا ما جعل من المؤسسة التربوية التفكير بجدية في نوع وكم المهارات الاجتماعية التي تقدم للطفل، من خلال العديد من الخبرات التربوية المخطط لها والمقصودة بعينها لتحقيق الغايات المجتمعية المتمثلة في روح تكوين إنسان صالح لمجتمعه منسجما معه، وهنا يتطلب من المدرسة الانطلاق من الفرد كمحور لهذه الغاية بالتزامن مع أهداف المجتمع وغاياته، رغم الجدل الدائر بين فلاسفة التربية المتمثل في ايهما الباعث لذلك أهو الفرد أو المجتمع، رغم أنهما يلتقيان في المحصلة النهائية للعملية التربوية.

حيث يشير العديد من التربويين إلى أهمية النمو الاجتماعي للطفل في المراحل المختلفة من حياته، وإن العلاقات الاجتماعية تولد الشعور بالكفاءة الاجتماعية وتوفر الدعم الاجتماعي الذي يؤدي إلى التكيف النفسي مما يكون إنعكاسا على الحالة الصحية والنفسية والجسدية لدى الطفل(الهروط،٢٠٠٠).

وذلك من خلال جملة من التعاملات الاجتماعية التي تتعاضد فيما بينها لتكون الجانب الاجتماعي لدى الفرد وهي متمثلة في العديد من المهارات مثل (التعاون، والمشاركة الفاعلة، والنظام، والتفاعل مع الكبارو والاحساس بالمسئولية الاجتماعية...).

حيث تشير جملة من الدراسات إلى أهمية تدريب الطفل على المهارات الاجتماعية والتي تساعده على تنمية قدراته وعلاقاته وتفاعلاته الاجتماعية الناجحة والاندماج مع أقرانه في طمأنينة وألفة ، مما يجنبه الخوض في صراعات غير مثمرة بينه وبين بيئته الاجتماعية المحيطة به والتي تتوسع كلما تقدم في مراحل نموه، وتمكنه من التصدي للمشكلات الناجمة بكفاءة وفاعلية تعزز من ثقته بنفسه ورضاه عنها (عكاشة،وعبدالمجيد،٢٠١٢).

وتتضمن المهارات الاجتماعية جملة من المهارات التي اعتمدت عليها الدراسة في قياس تلك المهارات، والمتمثلة في التالي: (الزيادات، والقطاوي،٢٠١٠؛السكران،٢٠٠٧).

- العمل التعاوني
- اخذ الأدوار الملائمة.
- احترام حقوق الآخرين.
- الحساسية الاجتماعية.
- ضبط النفس.
- التوجيه الذاتي.
- المشاركة مع الآخرين في الوصول إلى الأفكار.
- المشاركة في اتخاذ القرار.
- المشاركة في النقاش الاجتماعي.
- العمل في لجان متخصصة.

المهارات الحسحركية (المهارية):

وهي تلك المهارات التي تتطلب نشاطاً حركياً يتصف بالتنسيق مع الحس، وهي جزء من المهارات الأساسية وتصنيفها على نحو مستقل ومنفصل هو لتأكيد أهميتها في عملية التفكير، إن استخدام الأدوات بمهارة عمل هام لأن ثمة طريقة حسية حركية للمعرفة تنمو عن طريق التعامل مع الأدوات والآلات الميكانيكية، وعلى سبيل المثال فإن معرفة كيفية قياس الضغط الجوي أو معدل

سقوط الأمطار، أو كيفية استخدام مقاييس رسم الخرائط ..الخ، من الأمور التي تساعد المتعلمين على تعلم تدقيق ملاحظاتهم،(جواد،٢٠١٣؛خضر،٢٠٠٦).

والمهارات الحس حركية تتطلب نشاطا حركيا يتصف بالتنسيق مع الحس (البصر - الشم - التذوق - السمع - اللمس)، ومن الأمثلة الواردة في هذا المجال:(جمع المواد وإعداد البيانات واستمارات استطلاع الرأي، استخدام الخرائط ورسمها وتلوينها، عمل الإحصاءات والجداول وترجمتها وتحليلها، استخدام الأطالس واللوحات والصور) (الزيادات، والقطاوي،٢٠١٠؛خليل،٢٠٠٢).

فهي تتناول المهارات اليدوية المتمثلة بالنشاطات اليدوية مثل رسم الأشياء وعمل الحركات الجسدية، وتركيب الأشكال وعمل المجسمات، ووضع المخططات وتصميمها، والتعبيرات الحركية ولعب الأدوار...الخ).

وهي منضوية تحت التصنيف الذي وضعه سمسون(Samosone) كما في التالي:

١ ـ مستوي الادراك الحسي(الملاحظة): استخدام الحواس في تحديد نوع النشاط الحركي اللازم وهو الشعور باستقبال الظاهرة وملاحظتها والحديث عنها وأهم الأفعال التي تستخدم في هذا المستوى :(يكشف ـ يعزل ـ يقيم ـ يختار).

٢ ـ مستوي الميل أوالتهيؤ: الاستعداد والتحيز لعمل معين ويتعلق بالاستعداد النفسي والعضلي لأداء نشاط أو سلوك بعينه والأفعال التي تستخدم في هذا المستوى : (يظهر ـ يبدي ـ يشرح ـ يتطوع ـ يخطو).

٣ ـ مستوي الاستجابة الموجهة (الممارسة): تقليد عمل شاهدة ويبدأ هذا المستوى بتعلم المهارة بواسطة التقليد أو المحاولة أو الخطأ في المواد النظرية أو رسم الخرائط وشفها أوعمل الرسوم البيانية في الجغرافيا وغيرها وهذا ما يطلق عليه بـ "الممارسة".

٤ ـ مستوي الآلية أو الميكانيكية: أداء المهارة أو الأداء الحركي بطريقة نمطية آلية، وذلك عندما تؤدي هذه الأعمال والمهارات والحركات بثقة وجرأة حيث أصبحت المهارة أو الحركة معتادة ومألوفة ومن الأفعال التي تستخدم في هذا المستوى:(يتعود ـ يرسم ـ يبرهن ـ يقود).

٥ـ الإتقان والدقة والسرعة في الأداء أو الاستجابة المركبة: أداء المهارات المتنوعة بأقصى سرعة وأكثر إتقاناً، وهذا يتمثل في رسم الخرائط والأشكال بكفاءة عالية من الإتقان والسرعة أي يهتم هذا المستوى بالأداء الماهر للحركات ويتم التخلص فيه من الخوف أو الشك في أداء المهارة كما يتم

التخلص أيضاً من الأداء الآلي للمهارة ومن الأفعال المستخدمة في ذلك : (يثبت ـ ينسق ـ ينظم ـ ينفذ).

٦ ـ مستوي التكيف: تنوع المهارات باختلاف المواقف فتحتاج إلى تغييرها وتعديلها بما يتلاءم والمواقف الجديدة ومن الأفعال المستخدمة هنا: (يكيف ـ يبدل ـ يغير ـ يضبط ـ ينقح ـ يهذب ـ ينوع).

٧ ـ مستوي الإبداع : يمثل الإبداع أعلى مستويات هذا المجال حيث يدعو إلى ابتكار حركات ومهارات لم تكن موجودة فعلاً بناءً على المواقف الجديدة ومن الأفعال التي يمكن استخدامها في هذا المجال : (يرسم ـ يصمم ـ ينتج بسرعة ـ يبني ـ يعمل بثقة ـ يتمكن من ـ يشيد ـ يجيد ـ يبرز)(السكران،٢٠٠٧؛الزبيدي،٢٠١٠)

فيما ذهب كبلر(Kibler) ورفاقه إلى أن المهارات الحركية تتمثل في أربع فئات كبرى وهي:

1- الحركات الجسمية الكبرى المركبة (Cross Body Movement)

وتتصل هذه الفئة بحركات أجزاء الجسد مثل حركات الأطراف العليا، حركات الأطراف السفلى، الحركات التي تتأزر فيها الأطراف العليا والأطراف السفلى.

2- الحركات الجسمية المنسقة (Finely Coordinated Movement)

وتقتصر هذه الفئة على السلوك المنسق في حركات الأطراف وربطها بالحواس، في الفنون الدقيقة والبراعة اليدوية، وتشمل حركة اليد الأصبع وتتمثل في:

- الحركات المعتمدة على حاسة اللمس مثل تصنيف أوراق النباتات تبعا لملمسها.
- حركة اليد العين، وتتمثل في النشاطات التي تتآزر فيه اليد مع حاسة البصر كرسم الخرائط، وعمل المجسمات البارزة.
- حركة اليد الأذن وتشمل الحركات اليدوية المعتمدة على الأذن كتكرار بعض النغمات الصوتية.
- حركة اليد العين القدم المنسقة وتشتمل الحركات الرياضية كلعب كرة القدم.
- حركة اليد العين القدم الأذن وتشتمل على جملة مهارات مركبة متناسقة مثل قيادة السيارات.

3- التعبير غير اللفظي أو التعبير بملامح الوجه (Facial Expression) وتشمل الأهداف التي تتصل بالسلوك غير اللفظي في الاتصال في بعض الفنون كالمسرحيات والتعبير الجسدي الصامت.

4- السلوك الكلامي اللفظي (Speech Behavior) وقد قسمه كيبلر(Kibler) إلى مستويات على التالي(إخراج الصوت ، تكوين الكلمات المنطوقة، عروض الأصوات، تنسيق الصوت أو الإيحاء الصوتي)،(السكران،2007).

وقد اعتمدت الدراسة على تصنيف سيمسون (Samosone) في قياس المهارات الحس حركية لملائمتها للمرحلة العمرية، وللمادة التعليمية.

الدراسات السابقة:

تناولت العديد من الدراسات والبحوث الألعاب التعليمية والتي وظفتها في برامج واستراتيجيات تدريسية موجهة لمختلف الفئات العمرية في المراحل التعليمية، واستقصاء أثرها على العديد من المتغيرات، ومن بين هذه الدراسات دراسة **ديفجاك وتوميك (Divjak&Tomic,2011)** والتي هدفت استعراض الأدب التربوي المتعلق بتأثير التعلم المعتمد على اللعب على تحقيق أهداف التعلم وبقاء أثره ودافعية المتعلمين نحو التعلم، وتناقش الدراسة فيما يمكن للتعلم من خلال اللعب القيام به حيال تحقيق الكفاية التعليمية في تحقيق الأهداف التعليمية في كل مرحلة دراسية، مع الأخذ بالاعتبار ما توصلت إليه الدراسات ذات الصلة فقد حاولت الدراسة الكشف عن هل التعلم المعتمد على الألعاب التعليمية يشكل موقف ايجابي نحو تعلم المادة التعليمية وهل يؤثر على اتجاهاتهم في ذلك مقارنة مع التعلم بدون ألعاب، وقد اعتمدت الدراسة على تحليل (٣٢) دراسة تمت خلال الفترة ١٩٩٥-٢٠١٠م وقد خلصت الدراسة إلى أن استخدام ألعاب الكمبيوتر في التعلم يساهم في تحقيق تعلم أكثر كفاءة وأسرع في جميع مستويات التعليم، كما أنها كونت اتجاهات ايجابية لدى المتعلمين في مختلف المراحل العمرية نحو المادة التعليمية، وقد أوصت الدراسة أنه ينبغي أن تكون ألعاب الكمبيوتر مصممة تصميما تربويا من أجل أن يكون لها أثر إيجابي في تحقيق أهدافها التعليمية.

وقد هدفت دراسة **مايجدن و دينيسن (Meijden&Denessen,2011)** وصف أثار برنامجي تعلم أحدهما قائم على بناء الألعاب والآخر على لعب لعبة قائمة، على دافعية المتعلمين وعلى تعلمهم بعمق، وتكونت عينة الدراسة من(٢٣٥) تم تقسمهم إلى مجموعتين مجموعة قامت في بناء الألعاب التعليمية ومجموعة قامت بلعب لعبة موجودة مسبقا، وقد أظهرت تحليل تباين

الفروق أن هنالك فروق ذات دلالة إحصائية في الدافعية والتعلم بعمق لصالح الطلاب الذين قاموا ببناء الألعاب الالكترونية مقابل الطلاب الذين لعبوا ألعابا سبق إعدادها.

أما **دراسة محمد، وعبيدات(٢٠١٠)** والتي هدفت إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي مقارنة بالطريقة التقليدية، وتكونت عينة الدراسة من (٦٨) تلميذا وتلميذة، قسموا إلى أربع مجموعات، تجريبية وضابطة، واستخدمت الدراسة اختبارا تحصيليا في المفاهيم الرياضية، وتوصلت نتائج الدراسة:إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل المباشر والمؤجل يعزى إلى طريقة التدريس(المعتمدة على الألعاب التربوية) لصالح المجموعة التجريبية، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية يعزى للجنس.

وقد هدفت **دراسة سلوت(٢٠١٠)** إلى الكشف عن أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلا المختلفة نطقا لدى تلامذة الصف الثاني الأساسي، وتكونت عينة الدراسة من (٨٠) تلميذا وتلميذة تم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدمت الدراسة برنامجا تعليميا بالألعاب التعليمية واختبارا تشخيصيا لتمييز الحروف وتوصلت نتائج الدراسة: إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلامذة المجموعة التجريبية والضابطة على اختبار التمييز بين الحروف بعد تطبيق التجربة يعزى للطريقة ولصالح المجموعة التجريبية.

وهدفت **دراسة الحربي(٢٠١٠)** الكشف عن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي المباشر وبقاء أثر التعلم في دروس الضرب لمادة الرياضيات بالصف الثاني الإبتدائي بالمدينة المنورة، وتكونت عينة الدراسة من (٣٦) تلميذا تم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، وتمثلت أداة الدراسة في اختبار تحصيلي، وتوصلت الدراسة، إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات التلاميذ على الاختبار التحصيلي يعزى للطريقة ولصالح المجموعة التجريبية.

فيما هدفت دراسة **أبو عكر(٢٠٠٩)** الكشف عن أثر برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية،وتكونت عينة الدراسة من (٧٠) تلميذا تم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدمت الدراسة قائمة بمهارات القراءة الإبداعية، واختبارا في تلك المهارات وبرنامجا تعليميا بالألعاب ، وتوصلت نتائج الدراسة: إلى وجود فروق ذات دلالة

إحصائية بين متوسطات درجات التلاميذ في المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار المهارات القرائية ولصالح المجموعة التجريبية.

وقد هدفت **دراسة فلاته(٢٠٠٩)** استقصاء فاعلية استخدام الألعاب التعيمية في تحصيل مقرر الفقه لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي بالعاصمة المقدسة، وتكونت عينة الدراسة من (٤٢) تلميذة تم تقسيمهن لى مجموعتين تجريبية وضابطة، واستخدم في الدراسة اختبارا تحصيليا وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية على الاختبار التحصيلي في مختلف مستوياته وفيه إجمالا يعزى للطريقة، ولصالح المجموعة لتجريبية.

فيما هدفت **دراسة توسان ويلماز (Tüzün&Yılmaz,2008)** إلى تعرف أثار ألعاب الكمبيوتر في تحصيل ودافعية طلاب المرحلة الابتدائية نحو مادة الجغرافيا وقد صمم الباحثان ألعابا حاسوبية ثلاثية الأبعاد وقد تكونت عينة الدراسة من (٢٤) طالبا وطالبة تعلمت جغرافية قارات ودول العالم من خلال اللعبة المصممة لهذا الغرض لمدة ثلاثة أسابيع ومن ثم تم قياس الآثار المترتبة على تحصي الطلاب للمادة العلمية ودافعيتهم نحوها، واستخدمت الدراسة المنحى الكمي والنوعي في منهجيتها، وتوصلت الدراسة إلى أن تحصيل المتعلمين قد تغير بشكل كبير من خلال مشاركتهم في بيئة التعلم القائمة على الألعاب كما أن للبرنامج أثارا إيجابية على دافعية المتعلمين نحو المادة التعليمية.واعتبرت الدراسة أن الألعاب يمكن اعتبارها أداة فاعلة في تكوين بيئات تعلم نظامي يدعم من فاعلية تعلم الجغرافيا لدى المتعلمين.

في حين كان هدف **دراسة آل مراد(٢٠٠٤)** تعرف أثر استخدام برامج الألعاب الحركية والألعاب الاجتماعية المختلطة في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى التلامذة في المرحلة الابتدائية، وتكونت عينة الدراسة من (٦٠) تلميذا وتلميذة، قسموا إلى مجموعتين تجريبية وضابطة ، واستخدمت الدراسة اختبار في التفاعل الاجتماعي، وأظهرت نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية على اختبار التفاعل الاجتماعي يعزى للطريقة، فيما لم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية يعزى للجنس.

أما **دراسة سنجوكو(Seonju.Ko,2002)** فهدفت اكتشاف الطرائق التي يمكن استخدامها لتحليل انجازات مهارات التلاميذ الإدراكية من خلال التعلم بالألعاب المحوسبة، وتكونت عينة الدراسة من(٨٧) تلميذا موزعين على مجموعتين تجريبية وضابطة، وتم استخدام ألعابا الكترونية، وألعابا غير الكترونية، تم استقصاء جملة من التغيرات خلالهما، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أنه

كلما تكرر اللعب كلما تقدم التلميذ في حل المشكلات الاستدلالية الإدراكية، ولم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية على اختبار كفاءة التلاميذ في حل المشكلات نتيجة لاختلاف الطريقة سواء كانت محوسبة أو غير محوسبة.

أما دراسة **عبدالحميد(٢٠٠٠)** فقد هدفت تعرف استخدام الألعاب على كل من تعلم المفاهيم والاتجاه نحو المادة الدراسية لدى تلامذة الصف الخامس الابتدائي المتأخرين دراسيا في مادة الدراسات الاجتماعية، مقارنة بالطريقة الاعتيادية وتكونت عينة الدراسة من (٦٢) تلميذا وتلميذة، تم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، وقد صمم الباحث مجموعة من الألعاب تم تضمينها في برنامج علاجي طبق على التلامذة المتأخرين دراسيا (المجموعة التجريبية)،واستخدم لاستقصاء أثر هذا البرنامج اختبارا تشخيصيا، ومقياسا للاتجاه نحو المادة الدراسية، وكشفت نتائج الدراسة: وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات درجات المجموعتين في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم يعزى للطريقة ولصالح المجموعة التجريبية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية على مقياس الاتجاهات يعزى للطريقة لصالح المجموعة التجريبية.

الطريقة والإجراءات :

يتناول هذا الفصل إجراءات الدراسة التي اتبعت لاختبار الفروض ومنهجية الدراسة ووصف لمجتمعها وعينتها وأسلوب اختيارها، وبيان أدواتها واستخراج صدقها وثباتها والتصميم التجريبي وكيفية تنفيذ الدراسة والمعالجة الإحصائية التي استخدمت في تحليل البيانات.

أولا: منهجية الدراسة:

اتبع الباحث في هذه الدراسة المنهج التجريبي الذي يدرس ظاهرة معينة أدخل فيها متغيرا أو أكثر لإحداث تغيرات في عامل أو أكثر، وهو منهج قائم على تصميم مجموعتين تجريبية، ومجموعة ضابطة، كما استخدم أسلوب تحليل المضمون، وهو تحليل محتوى الوحدة الثالثة من مادة التربية الاجتماعية والوطنية الفصل الدراسي الثاني للصف الخامس الابتدائي، وذلك لتحديد المهارات الأساسية للدراسات الاجتماعية والمتمثلة بـ: (المهارات العقلية، والمهارات الاجتماعية، والمهارات الحسحركية)،التي يمكن تنميتها من خلال الألعاب التعليمية وتضمينها في البرنامج التعليمي، إضافة إلى بناء أدوات الدراسة المتمثلة في اختبار للمهارات العقلية،وآخر للاجتماعية، ومقياسا للحسحركية)، والتي طبقت بشكل قبلي أي قبل تدريس المجموعة التجريبية وفق البرنامج

المعتمد على الألعاب التعليمية ، والتدريس الاعتيادي بالنسبة للمجموعة الضابطة، كما تم تطبيق الأدوات بشكل بعدي بعد الانتهاء من برنامج الدراسة .

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب الصف الخامس الابتدائي (البنين) من المدارس الابتدائية الحكومية التابعة للإدارة العامة للتربية والتعليم في مدينة الباحة والمسجلين في العام الدراسي ١٤٣٤-١٤٣٥هـ الفصل الدراسي الثاني والبالغ عددهم() تلميذا.

عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من (٤١) طالبا من طلاب الصف الخامس الابتدائي في مدينة الباحة، تم اختيارهم بطريقة عشوائية، في مدرستين تم اختيار احدهما بشكل عشوائي ليمثل المجموعة التجريبية، وقد بلغ عددهم(٢٠) تلميذا، والآخر يمثل المجموعة الضابطة، وقد بلغ عددهم(٢١) تلميذا.

أدوات الدراسة:

اشتملت الدراسة على الأدوات التالية:

أولا: إعداد قائمة بالمهارات الأساسية في مادة الاجتماعيات:

لما كان من أهداف الدراسة قياس أثر برنامج تعليمي معتمد على الألعاب على تنمية المهارات الأساسية في مادة الاجتماعيات لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي في مدينة الباحة، وهذا يتطلب إعداد قائمة بتلك المهارات وفق الخطوات التالي:

الهدف من القائمة:

تهدف هذه القائمة إلى تحديد المهارات الأساسية في مادة الاجتماعيات لطلاب الصف الخامس الابتدائي، حتى يتم تنميتها من خلال برنامج الألعاب التعليمية المستخدم في هذه الدراسة.

مصادر بناء القائمة:

- نتائج الدراسات السابقة التي تناولت المهارات الأساسية في الدراسات الاجتماعية المتعلقة بطلاب المرحلة الابتدائية .
- الأدب التربوي المتعلق بخصائص طلاب المرحلة الابتدائية.
- الموضوعات المقررة في مقرر مادة الاجتماعيات لطلاب الصف الخامس الابتدائي.
- أراء الخبراء والمختصين في هذا المجال.

القائمة في صورتها الأولية:

تم وضع القائمة في صورتها الأولية وتكونت من (٣٠) مهارة موزعة على ثلاثة محاور أساسية هي: المهارات العقلية، المهارات الاجتماعية، المهارات الحسحركية.

صدق القائمة:

بعد إعداد القائمة في صورتها الأولية تم عرضها على مجموعة من المحكمين في المناهج وطرق التدريس، ومشرفي ومعلمي مواد الاجتماعيات، للإفادة من مقترحاتهم في إظهار القائمة في صورتها النهائية، والتي جاءت بعد الأخذ بآراء ومقترحات المحكمين في التالي:

جدول(١) عدد المهارات الأساسية في التربية الاجتماعية والوطنية

العدد	المهارات العقلية	المهارات الاجتماعية	المهارات الحسحركية
	١٠	١٠	٧
الإجمالي	٢٧		

حيث تكونت المهارات في مجملها من (٢٧) مهارة كما هي موضحة في الجدول(١).

ثانيا: البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب المصممة ذتيا:

بعد الرجوع إلى العديد من الدراسات والبحوث ذات الصلة بالألعاب التعليمية وطرق تصميمها والتعامل معها قام الباحث بتصميم جملة من الألعاب التي تراعي تنمية المهارات الأساسية في مادة التربية الاجتماعية والوطنية بشكل تتناسب فيه وخصائص المرحلة العمرية المعرفية والنمائية، من جانب وطبيعة موضوعات المادة التعليمية، وقد تم وضع دليل لكل من المعلم والطالب، وضح من خلاله الهدف من اللعبة وموضوعها، ومحتوياتها التعليمية، وطريقة لعبها، ومكونات اللعبة وطريقة التقويم عليها، وقد قامت هذه الدراسة في الأساس على التخطيط لتمكين المتعلمين من تصميم ألعابهم بأنفسهم، من خلال اقتراح العديد من الألعاب التي يمكن للمتعلمين اختيار بعض منها أو أي لعبة يمكن استخدامها في عملية دراسة الموضوع، وتوفير المكونات والأدوات الملائمة، التي تمكن المتعلمين من اختيار ما يناسبهم منها، بعد أن يفهموا الموضوع المراد دراسته من خلال اللعب.

حيث قام الباحث بعد تحليل المادة التعليمية والتوصل إلى أبرز أهداف موضوعاتها والخبرات في محتواها والمهارات الأساسية اللازمة لها، بالبحث عن الألعاب الملائمة لها من جانب ولخصائص المتعلمين وفئتهم العمرية والإمكانات اللازمة لها ولوقت الحصة، وراعى فيها البساطة وعدم التكلف، ثم قام بتصميم نماذج لها وشرح خطواتها وقدر احتياجاتها من مكونات وأدوات وتحقق من مناسبتها لذلك.

ثم تم التخطيط للموضوعات الدراسية وشرحها للمتعلمين باستخدام اللعبة التي تم عرضها للمتعلمين ذلك في مدة زمنية تبلغ (عشرة) دقائق، ومن ثم تم تقسيم المتعلمين إلى مجموعات تتراوح بين (٤-٦) تلاميذ على شكل مجموعات تعاونية، وشرح لهم طريقة تصميم اللعبة وكيفية التعامل معها وما تحتاجه من مكونات وأدوات ، ومن ثم مكنهم من الشروع في تصميمها بأنفسهم بشكل تعاوني فيما بينهم، ووقت لهم زمن إنهاء اللعبة بوقت لا يتجاوز (عشرة)دقائق ثم طلب من كل مجموعة أن تتولى شرح الدرس وما تعلموه من خلال استخدام اللعبة في ذلك، في مدة زمنية تتراوح بين(١٥-٢٠)دقيقة ومن ثم طلب من المتعلمين من الإجابة على التمرينات المصممة في كراسة نشاط التلميذ المرافق للترجمة بغية تقييم جدوى اللعبة في تحقيق الأهداف المحددة.

وقد تم عرض الألعاب المقترح تصميمها في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المناهج وطرق التدريس، وعلم النفس التربوي، وبعض المتخصصين في مواد الاجتماعيات والبالغ عددهم (٨) محكمين، تم الاستعانة بتوجيهاتهم وإرشاداتهم في إعادة تشكيل البرنامج التعليمي بشكل أفضل، من ثم تم تطبيق البرنامج على عينة استطلاعية من مجتمع الدراسة وخارج عينتها،وعددهم (٢٢) طالبا، مع تعديل في الألعاب بشكل تناسب الموضوعات التي يدرسونها فترة التجربة والمرحلة العمرية للتلاميذ، ومن ملاحظة تعلم طلاب التجربة من خلال البرنامج التعليمي وملاحظة جدواها ومناسبة وقتها، وتصميم الألعاب فيها، وقد تم اعتبار العديد من تلك الملاحظات في صياغة البرنامج بشكله النهائي، ثم تم إعادة ملائمة الألعاب للموضوعات التي سيدرسها الطلاب من خلال برنامج اللعب، والتي وضعت في الحسبان مسبقا قبل وأثناء وبعد التجربة.

ثالثا: إعداد أدوات قياس المهارات الأساسية في مادة الاجتماعيات لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي وهي متمثلة في التالي:

أولا: اختبار المهارات العقلية:

وقد تم تحديد الهدف من الاختبار والمتمثل في التعرف على درجة اكتساب طلاب الصف الخامس الابتدائي للمهارات العقلية في مادة الاجتماعيات، كما تم استخدام الاختبار في معرفة أثر استخدام برنامج الألعاب التعليمي المعتمد على الألعاب على تنمية بعض المهارات الأساسية في مادة الاجتماعيات ومن ثم تحديد مواصفات الاختبار ونوع المفردات:

بعد الاطلاع على بعض الاختبارات المتعلقة بالمهارات في المواد الاجتماعية تم تحديد بعض المتطلبات اللازمة لبناء الاختبارات والمتمثلة في :

- جدية واختلاف المهمات التي يقوم بها التلاميذ.
- التحرر من قيود الاختبارات المزعجة للتلاميذ.
- تحديد الناتج الطبيعي الذي تسعى الاختبارات إلى التعرف عليه.
- تحديد طبيعة الاختبار والمتمثل في اختبار موضوعي اختيار من متعدد بأربعة بدائل للإجابة.
- أن تكون الأسئلة مناسبة للمهارات.
- أن تتصف الأسئلة بالشمولية
- أن تتناسب ومستويات التلاميذ.
- أن تتصف الأسئلة بوضوح المطلوب منها.

وبعد تحليل الوحدة الدراسة المتمثلة في الفصل الثالث من مقرر مادة التربية الاجتماعية و الوطنية للصف الخامس والعمل على مناسبة الاختبار للتلاميذ والفروق الفردية فيما بينهم، من وطبيعة المادة الدراسية وأهدافها وتم الخروج بالاختبار في صورته الأولية مشتملا على (١٢) سؤالا قبل عرضه على لجنة من المحكمين للتعرف على مناسبة اختبار المهارات العقلية في مادة التربية الاجتماعية والوطنية للغاية التي وضع من أجلها وسلامته المنهجية واللغوية ومناسبته للمادة التعليمية والمتعلمين.

صدق اختبار المهارات العقلية وثباته:

بعد الخروج بالصورة الأولية لاختبار المهارات العقلية في مادة التربية الاجتماعية و الوطنية المتمثلة في الوحدة الدراسية الفصل الثالث، تم عرضه على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المناهج وطرق التدريس والقياس التربوي في بعض الجامعات السعودية وعددهم (٨)محكمين، وطلب منهم إبداء الرأي والملاحظات والاقتراحات إن وجدت ، وبعد الأخذ بآراء واقتراحات المحكمين تم استبدال بعض الفقرات بفقرات أخرى أكثر مناسبة وحذف بعضها تم الخروج بالاختبار في صورته النهائية والمتمثل في (١٠) أسئلة تقيس المهارات العقلية لدى المتعلمين، ومن ثم تم حساب ثبات الاختبار من خلال استخدام طريقة الاختبار وإعادة الاختبار من خلال تطبيقه على عينة استطلاعية من مجتمع الدراسة وخارج عينتها وعددهم (٢٢)تلميذا من تلاميذ الصف

الخامس وتم حساب معامل ارتباط بيرسون، حيث بلغ الثبات (٠.٨٨)، وهذا يعتبر ثباتا مناسبا لأغراض الدراسة.

ثانيا: اختبار المهارات الاجتماعية:

بعد القيام بتحديد الهدف من الاختبار والمتمثل في التعرف على اكتساب المتعلمين للمهارات الاجتماعية الواجب تنميتها لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي في مقرر الاجتماعيات والتربية الوطنية و استخدامه في معرفة أثر استخدام البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب على تنمية بعض المهارات الاجتماعية في مادة الاجتماعيات تم تحليل الوحدة الدراسية المتمثلة في الفصل الثالث من مقرر مادة التربية الاجتماعية و الوطنية تم التوصل إلى عدد من المهارات الاجتماعية التي ينبغي تنميتها لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائية وهي متمثلة في:

(**العمل التعاوني،اخذ الأدوار الملائمة،احترام حقوق الآخرين، الحساسية الاجتماعية، ضبط النفس، التوجيه الذاتي، المشاركة مع الآخرين في الوصول إلى الأفكار، المشاركة في اتخاذ القرار، المشاركة في النقاش الاجتماعي، العمل في لجان متخصصة**)، ومن ثم إعداد اختبار يهدف إلى قياس تلك المهارات الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي حيث تم تصميم اختبار بصورة أولية متمثل في (١٢) سؤالا من نوع الاختيار من متعدد بأربع بدائل للاجابة، واحدة منها هي الاختيار الصحيح، وقد تم تصميمه بشكل يناسب المرحلة العمرية للمتعلمين والفروق الفردية فيما بينهم من جانب وللوحدة الدراسية من جانب آخر.

صدق اختبار المهارات الاجتماعية وثباته:

بعد الخروج بالصورة الأولية لاختبار المهارات الاجتماعية في مادة التربية الاجتماعية والوطنية المتمثلة في الوحدة الدراسية الفصل الثالث، تم عرضه على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المناهج وطرق التدريس والقياس التربوي في بعض الجامعات السعودية وعددهم (٨)محكمين، وطلب منهم إبداء الرأي والملاحظات والاقتراحات إن وجدت ، وبعد الأخذ بآراء واقتراحات المحكمين تم استبدال بعض الفقرات بفقرات أخرى أكثر مناسبة وحذف بعضها تم الخروج بالاختبار في صورته النهائية والمتمثل في (١٠) أسئلة تقيس المهارات الاجتماعية لدى التلاميذ، ومن ثم تم حساب ثبات الاختبار من خلال استخدام طريقة الاختبار وإعادة الاختبار من خلال تطبيقه على عينة استطلاعية من مجتمع الدراسة وخارج عينتها وعددهم (٢٢)تلميذا من

تلاميذ الصف الخامس وتم حساب معامل ارتباط بيرسون، حيث بلغ الثبات (٠.٨٢)، وهذا يعتبر ثباتا مناسبا لأغراض الدراسة.

ثالثا: مقياس قائمة الرصد (Checklist) المهارات الحسحركية:

بعد القيام بتحديد الهدف من المقياس والمتمثل في التعرف على اكتساب التلاميذ للمهارات الحسحركية الواجب تنميتها لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي في مقررمادة التربية الاجتماعية و الوطنية و استخدامه في معرفة أثر استخدام البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب على تنميتها في مادة الاجتماعيات تم تحليل الوحدة الدراسية المتمثلة في الفصل الثالث من مقرر مادة الاجتماعيات والتربية الوطنية تم التوصل إلى عدد من المهارات النفس حركية وهي متمثلة في المستويات التالية:

١ ـ مستوي الإدراك الحسي

٢ ـ مستوي الميل والتهيؤ

٣ ـ مستوي الاستجابة الموجهة (الممارسة)

٤ ـ مستوي الآلية أو الميكانيكية

٥ـ الإتقان والدقة والسرعة في الأداء أو الاستجابة المركبة

٦ ـ مستوي التكيف

٧ ـ مستوي الإبداع

ومن ثم الرجوع إلى العديد من الدراسات ذات الصلة بقياس المهارات الحسحركية وتصميم قائمة ملاحظة لقياسها بما يتناسب مع المرحلة العمرية للمتعلمين وطبيعة المادة التي يقومون بدراستها وتمثلت في قائمة للرصد (Checklist) والتي يتم استخدامها لتوجيه انتباه الملاحظ (المعلم) إلى مظاهر السلوك المطلوب ملاحظتها أو الخطوات المتتابعة لأداء تعلمي يقوم به المتعلم. وتعتمد هذه القائمة على معرفة وجود المهارة أو عدم وجودها، والإجابة تعتمد بعدين اثنين إما أن يكون أو لا يكون. ولبناء هذه القائمة تم تحديد الموضوع المراد تقويمه، ومن ثم تحليله إلى جوانبه الرئيسة وتدوين المهارات المناسبة له و المتصلة به، ثم يقوم المعلم بملاحظة مدى توفر المهارة النفسحركية أو عدم توفرها لدى التلميذ، فإذا كانت موجودة يوضع بجانبها وفي الخانة المخصصة إشارة (✓) أو (نعم) وإذا كانت غير موجودة يضع إشارة (x) أو (لا).

صدق قائمة الرصد، وثباتها:

بعد الانتهاء من إعداد قائمة الرصد في صورتها الأولية تم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المناهج وطرق التدريس والقياس التربوي في بعض الجامعات السعودية وعددهم (٨)محكمين، وطلب منهم إبداء الرأي والملاحظات والاقتراحات إن وجدت ، وبعد الأخذ بآراء واقتراحات المحكمين تم استبدال بعض الفقرات بفقرات أخرى أكثر مناسبة لقياس المهارات النفس حركية، ليتكون المقياس في صورته النهائية المكون من (٧) فقرات تقيس المهارات الحسحركية لدى المتعلمين يمكن ملاحظتها من خلال قائمة للرصد (Checklist)، كما تم التحقق من ثبات قائمة الرصد باستخدام أسلوب القياس وإعادته، حيث تم تطبيقه على عينة استطلاعية من مجتمع الدراسة وخارج عينتها وعددهم (٢٢)تلميذا من تلاميذ الصف الخامس وتم حساب معامل ارتباط بيرسون، حيث بلغ الثبات (٠.٨٤)، وهذا يعتبر ثباتا مناسبا لأغراض الدراسة.

نتائج الدراسة:

للتأكد من تكافؤ مجموعتي الدراسة تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات طلاب عينة الدراسة على كل من اختبار مهارات العقلية، واختبار المهارات الاجتماعية، وقائمة الشطب للمهارات الحسحركية القبلية تبعا لمستويات متغير الدراسة المتمثل في الطريقة، والجدول (٢) يبين ذلك

جدول(٢) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات الطلاب على الاختبارات القبلية في المهارات الأساسية

الاختبار القبلي	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ف	مستوى الدلالة	قيمة ت	مستوى الدلالة	دلالة الفروق
المهارات العقلية	التجريبية	٢٠	٠.٩٥٠	٣٩	٠.٠٢٩	٠.٨٦٦	٠.٠٠٩	٠.٩٩٣	غير دال
	الضابطة	٢١	٠.٩٥٢	٣٨.٧٧					
المهارات الاجتماعية	التجريبية	٢٠	١.٠٠	٣٩	٠.٠٠٥	٠.٩٤٢	٠.١٣٩	٠.٨٩٠	غير دال
	الضابطة	٢١	٠.٩٥٢	٣٨.٩٩					
المهارات الحسحركية	التجريبية	٢٠	٠.٦٥٠	٣٩	٠.٩٦٥	٠.٣٣٢	٠.٧٨٦	٠.٤٣٧	غير دال
	الضابطة	٢١	٠.٤٢٨	٣٦.٨٠					

يتضح من الجدول رقم(٢) أن قيمة (ت) المحسوبة على اختبار المهارات العقلية القبلي بلغ (٠.٠٠٩) وأن مستوى الدلالة هو(٠.٩٩٣) وهو أكبر من مستوى الدلالة (α=0.05)أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة(α=0.05)بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار المهارات العقلية القبلي مما يدل على تكافؤ المجموعتين عند اختبار تلك المهارات، وأن قيمة (ت) المحسوبة على اختبار المهارات الاجتماعية القبلي بلغ (٠.١٣٩) وأن مستوى الدلالة هو(٠.٨٩٠) وهو أكبر من مستوى الدلالة (α=0.05)أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة(α=0.05)بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار المهارات الاجتماعية القبلي مما يدل على تكافؤ المجموعتين عند اختبار تلك المهارات الاجتماعية، كما أظهر الجدول أن قيمة (ت) المحسوبة على اختبار المهارات الحسحركية القبلي بلغ (٠.٧٨٦) وأن مستوى الدلالة هو(٠.٤٣٧) وهو أكبر من مستوى الدلالة (α=0.05)أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة(α=0.05)بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في قياس المهارات الحسحركية القبلي مما يدل على تكافؤ المجموعتين عند قياس المهارات الحسحركية،

أولا النتائج المتعلقة بفرضيات الدراسة:

الإجابة عن السؤال الثاني والذي كان: هل هناك فروق في نمو بعض المهارات المعرفية لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي يعزى لطريقة التدريس (التعلم من خلال اللعب) ؟

والذي تم صياغته وفق الفرضية الصفرية **لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسطات المهارات المعرفية لدى الطلاب الذين درسوا وفق البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب المصممة ذاتيا ومتوسطات أقرانهم الذين درسوا وفق الطريقة الاعتيادية.**

وقد تم استخدام اختبار(ت) لعينتين مستقلتين، للتعرف على دلالة الفروق في مستوى المهارات المعرفية بين المجموعتين التجريبية والضابطة بعد التطبيق البعدي لاختبار المهارات المعرفية، والجدول(٣) يوضح ذلك.

جدول(٣) دلالة الفروق في تنمية المهارات المعرفية بين المجموعتين

	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	الدلالة الإحصائية
١	التجريبية	٢٠	٧.٦٠	٣٩	١١.٥٦	٠.٠٠٠
٢	الضابطة	٢١	٢.٤٢	٣٨.٩		

ويتضح من الجدول(٣) أن المتوسط الحسابي بالنسبة لدرجات تلاميذ المجموعة التجريبية في اختبار المهارات المعرفية البعدي بلغ (٧.٦٠) بانحراف معياري بلغ(٣٩)أما المتوسط الحسابي بالنسبة لدرجات تلاميذ المجموعة الضابطة فقد بلغ(٢.٤٢) وبانحراف معياري(٣٨.٩) وقد بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١١.٥٦) وبمستوى دلالة (٠.٠٠)، وهذا يظهر رفضا للفرضية الصفرية وقبولا للفرضية البديلة أي أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسطات المهارات المعرفية لدى الطلاب الذين درسوا وفق البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب المصممة ذاتيا ومتوسطات أقرانهم الذين درسوا وفق الطريقة الاعتيادية، ولصالح تلاميذ المجموعة التجريبية كما هو متضح في الجدول(٣)، ولتأكد أن حجم الفروق الناتجة عن استخدام اختبار (ت) راجعة للطريقة وليست لمجرد الصدفة، تم استخدام مربع إيتا لقياس حجم الأثر.

جدول(٤) حجم التأثير لاختبار (ت) للفروق بين أفراد عينة الدراسة

قيمة (ت)	مربع إيتا	حجم التأثير
١١.٥٦	٠.٧٧	كبير جدا

يؤكد الجدول (٤) أن حجم التأثير ليس ناجما عن الصدفة بل هو راجع إلى أثر توظيف الألعاب في تدريس المتعلمين مما أنعكس إيجابا على نمو مهاراتهم المعرفية إجمالا حيث ظهر أن حجم الأثر كما توضحه قيمة إيتا يساوي (٠.٧٧) وهذه قيمة تدل على حجم أثر كبير وفق ما يعتبره الكثير من الباحثين.

الإجابة عن السؤال الثالث والذي كان: هل هناك فروق في نمو بعض المهارات الاجتماعية لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي يعزى لطريقة التدريس (التعلم من خلال اللعب المصمم ذاتيا) ؟

وفق الصياغة الفرضية **لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسطات المهارات الاجتماعية لدى الطلاب الذين درسوا وفق البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب المصممة ذاتيا ومتوسطات أقرانهم الذين درسوا وفق الطريقة الاعتيادية.**

وقد تم استخدام اختبار(ت) لعينتين مستقلتين، للتعرف على دلالة الفروق في مستوى المهارات الاجتماعية بين المجموعتين التجريبية والضابطة بعد التطبيق البعدي للاختبار الخاص بها، والجدول(٥) يوضح ذلك.

جدول(٥) دلالة الفروق في تنمية المهارات الاجتماعية بين المجموعتين

	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	الدلالة الإحصائية
١	التجريبية	٢٠	٧.٧٠	٣٩	١١.٠٥	٠.٠٠
٢	الضابطة	٢١	٣.٠٠	٣٦.٥٥		

ويتضح من الجدول(٥) أن المتوسط الحسابي بالنسبة لدرجات تلاميذ المجموعة التجريبية في اختبار المهارات الاجتماعية البعدي بلغ (٧.٧٠) بانحراف معياري بلغ(٣٩)أما المتوسط الحسابي بالنسبة لدرجات تلاميذ المجموعة الضابطة فقد بلغ(٣.٠٠) وبانحراف معياري(٣٦.٥٥) وقد بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١١.٠٥) وبمستوى دلالة (٠.٠٠)، وهذا يظهر رفضا للفرضية الصفرية وقبولا للفرضية البديلة أي أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسطات المهارات الاجتماعية لدى الطلاب الذين درسوا وفق البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب ومتوسطات أقرانهم الذين درسوا وفق الطريقة الاعتيادية، ولصالح تلاميذ المجموعة التجريبية كما هو متضح في الجدول(٥)، ولتأكد أن حجم الفروق الناتجة عن استخدام اختبار (ت) راجعة للطريقة وليست لمجرد الصدفة، تم استخدام مربع إيتا لقياس حجم الأثر.

جدول(٦) حجم التأثير لاختبار (ت) للفروق بين أفراد عينة الدراسة

قيمة (ت)	مربع إيتا	حجم التأثير
١١.٠٥	٠.٧٥	كبير جدا

يؤكد الجدول (٦) أن حجم التأثير كما توضحه قيمة إيتا يساوي (٠.٧٥) وهذه قيمة تدل على حجم أثر كبير جدا وهذا ليس ناجما عن الصدفة بل هو راجع إلى أثر توظيف الألعاب في تدريس التلاميذ مما أنعكس إيجابا في نمو المهارات الاجتماعية إجمالا لدى تلاميذ المجموعة التجريبية مقارنة بأترابهم في المجموعة الضابطة وأن الأثر عائد لطريقة التدريس حيث تم التأكد من تكافؤ المجموعتين في الاختبار القبلي كما تم توضيحه في الجدول(٦) .

الإجابة عن السؤال الرابع والذي كان: هل هناك فروق في نمو بعض المهارات الحسحركية (المهارية) لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي يعزى لطريقة التدريس (التعلم من خلال اللعب) ؟وفق الصياغة الفرضية **لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسطات المهارات الحسحركية (المهارية) لدى الطلاب الذين درسوا وفق البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب المصممة ذاتيا ومتوسطات أقرانهم الذين درسوا وفق الطريقة الاعتيادية.**

وقد تم استخدام اختبار(ت) لعينتين مستقلتين، للتعرف على دلالة الفروق في مستوى المهارات الحسحركية بين المجموعتين التجريبية والضابطة بعد التطبيق البعدي للاختبار الخاص بها، والجدول(٧) يوضح ذلك.

جدول(٧) دلالة الفروق في تنمية المهارات الحسحركية بين المجموعتين

	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	الدلالة الإحصائية
١	التجريبية	٢٠	٥.٢٠	٣٩	٧.٥١	٠.٠٠
٢	الضابطة	٢١	٢.٣٨	٣٠.١٢		

ويتضح من الجدول(٧) أن المتوسط الحسابي بالنسبة لدرجات تلاميذ المجموعة التجريبية في اختبار المهارات الاجتماعية البعدي بلغ (٥.٢٠) بانحراف معياري بلغ(٣٩)أما المتوسط الحسابي بالنسبة لدرجات تلاميذ المجموعة الضابطة فقد بلغ(٢.٣٨) وبانحراف معياري(٣٠.١٢) وقد بلغت قيمة (ت) المحسوبة (٧.٥١) وبمستوى دلالة (٠.٠٠)، وهذا يظهر رفضا للفرضية الصفرية وقبولا للفرضية البديلة أي أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسطات المهارات الحسحركية لدى الطلاب الذين درسوا وفق البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب ومتوسطات أقرانهم الذين درسوا وفق الطريقة الاعتيادية، ولصالح تلاميذ المجموعة التجريبية كما هو متضح في الجدول()، ولتأكد أن حجم الفروق الناتجة عن استخدام اختبار (ت) راجعة للطريقة وليست لمجرد الصدفة، تم استخدام مربع إيتا لقياس حجم الأثر.

جدول(٨) حجم التأثير لاختبار (ت) للفروق بين أفراد عينة الدراسة

قيمة (ت)	مربع إيتا	حجم التأثير
٧.٥١	٠.٥٩	كبير

يؤكد الجدول (٨) أن حجم التأثير كما توضحه قيمة إيتا يساوي (٠.٥٩) وهذه قيمة تدل على حجم أثر كبير وهذا ليس ناجما عن الصدفة بل هو راجع إلى أثر توظيف الألعاب في تدريس التلاميذ مما أنعكس إيجابا في نمو المهارات الحسحركية إجمالا لدى تلاميذ المجموعة التجريبية مقارنة بأترابهم في المجموعة الضابطة وأن الأثر عائد لطريقة التدريس حيث تم التأكد من تكافؤ المجموعتين في الاختبار القبلي كما تم توضيحه في الجدول(٨) .

مناقشة وتفسير نتائج الدراسة:

و يتضح من نتائج الإجابة عن أسئلة الدراسة أن البرنامج المعتمد على الألعاب التعليمية المصممة ذاتيا قد كون فروقا ذات دلالة إحصائية معتبرة بين تلاميذ المجموعة التجريبية التي

درست من خلاله، مقارنة بأقرانهم تلاميذ المجموعة الضابطة الذي تم تدريسهم وفق الطريقة الاعتيادية، حيث أشارت دلالة الفروق إلى تحسن إيجابا في نمو المهارات الأساسية إجمالا لدى تلاميذ المجموعة التجريبية مقارنة بأترابهم في الضابطة، كما أظهر البرنامج أن كون حجم أثر كبير تنمية المهارات الأساسية في مادة التربية الاجتماعية والوطنية، لدى تلاميذ المجموعة التجريبية، كما هو ظاهر في جداول نتائج الدراسة وذلك يظهر حجم الفائدة التعليمية التي وفرها البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب في تنمية المهارات الأساسية إجمالا والتي عبر عنها بمستوى دلالة الفروق في الاختبارالبعدي، وذلك بالإفادة من خصائص المرحلة العمرية (مرحلة الطفولة المتأخرة) والتي يتم وصفها بمرحلة اللعب، حيث يميل المتعلم إلى قضاء أغلب نشاطات حياته في اللعب، وحيث كان هدف هذه الدراسة الإفادة من هذا التوجه وتوظيف أحد أنشطة الحياة المهمة وهو نشاط المتعلم وفق الحالة النمائية المتمثلة بمرحلة اللعب والدمج بينهما وتوظيف بعضهما لبعض لتحقيق جملة من المهارات الأساسية في تدريس التربية الاجتماعية والوطنية لتلاميذ المرحلة الابتدائية، حيث أظهرت نتائج الدراسة دلالات إحصائية إيجابية توضح ما للبرامج التعليمية القائمة على اللعب المصمم ذاتيا من أثر بالغ وفعالية كبيرة في تنمية العديد من الجوانب المهمة في حياة المتعلم، حيث ينسجم ذلك التوظيف مع التوجه التربوي الذي يشدد على التمركز حول المتعلم وجعل حاجاته وميوله وتفضيلاته أولا، ويتضح في العديد من الدراسات أن من أهم تفضيلات التلميذ في هذه المرحلة هو اللعب، كما أن من أكثر ما تهتم فيه مواد الاجتماعيات هو تنمية المهارات الأساسية لدى المتعلمين خاصة المهارات العقلية، وهو ما تم اعتباره أساسا في هذه الدراسة.

وهو تأكيدا لمبادئ التربية الميدانية والمعرفية إجمالا والتي ترى أن المتعلم لا يمكن بأي حال من الأحوال أن يتعلم مالا يريد تعلمه، فكان لزاما تقديم البرامج التعليمية وفق أنشطة وقوالب تعليمية تتلائم والمرحلة العمرية للمتعلمين (الخصائص السيكولوجية) وطبيعة المادة التعليمية، وهو ما تم توظيفه في البرنامج التعليمي المعتمد على الألعاب المصممة ذاتيا والذي أظهر تفاعلا ملحوظا وذو دلالة إحصائية إيجابية من قبل تلاميذ التجربة مما زاد في نمو مهاراتهم الأساسية إجمالا.كما أتضح في الجداول الإحصائية للإجابة عن أسئلة الدراسة.

خاصة وأن الطفل في هذه المرحلة العمرية يظهر ميلا إلى تعرف مزيد من الأصدقاء حيث أحتك في البيئة المدرسية مع العديد منهم، مما ينجم عنه العديد من العادات والتفاعلات الاجتماعية

التي يجب تنمية الإيجابي منها من خلال العديد من الأنشطة التعليمية، ومن أبرزها وأكثرها أهمية لدى الطفل أنشطة اللعب، حيث أظهرت النتائج نموا في المهارات الاجتماعية من خلال البرنامج التعليمي المعتمد على اللعب المصمم ذاتيا خاصة وأنهم تشاركوا بشكل تعاوني في تصميمها وتقديمها.

كما أن لميل المتعلمين إلى الحركة والتعلم من خلال الإدراك الحسي أو التآزر الحس حركي الذي يعيشه طلاب هذه المرحلة نمائيا وميلهم إلى التعلم من خلال النمط القائم على حركة اليد والأطراف، أدى تسخير تلك الطاقات الحركية من خلال جملة من الألعاب إلى أثر إيجابا في نمو مهاراتهم الأساسية خاصة المهارات الحسحركية. كما أيدت نتائج هذه الدراسة العديد من الدراسات ذات الصلة مثل دراسة:

كما أن شعور التلاميذ بالمتعة والإثارة والحماس والتنافس الايجابي بين المجموعات كانت عوامل معتبره في البرنامج التعليمي ،إضافة إلى مساهمتهم النشطة والإيجابية في تصميم ألعاب تعلمهم بأنفسهم، وشعورهم بدورهم الفاعل في شراكتهم الفاعل في عملية تعلمهم نجم عنها حجم الأثر الكبير الذي ظهر بعد تطبيقه في مختلف المهارات الأساسية.

المراجع:

أبو لوم، خالد؛ وأبو هاني، سليمان (٢٠٠٢). الألعاب في تدريس الرياضيات، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان، الاردن.

أحمد، بلقيس؛و توفيق، مرعي(٢٠٠٣). سيكولوجية اللعب، دار الفرقان للنشر والتوزيع،عمان،الأردن.

آل مراد، نبراس (٢٠٠٤). أثر استخدام برامج بالألعاب الحركية والألعاب الاجتماعية المختلطة في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض بعمر ٥-٦ سنوات(رسالة دكتوراه غير منشورة)، كلية التربية الرياضية، جامعة الموصل، العراق.

أنور، زيزت(٢٠٠٧). مدى فاعلية برنامج البورتاج في تنمية بعض مهارات مساعدة الذات والمهارات الاجتماعية لدى طفل الروضة من 5 إلى 6 سنوات، (رسالة ماجستير غير منشورة)، معهد الدراسات العليا للطفولة،جامعة عين شمس،مصر.

البغدادي، محمد رضا(٢٠٠١). الأنشطة الإبداعية للطفل، دار الفكر العربي، القاهرة، مصر.

بلقيس، أحمد .مرعي، توفيق(٢٠٠١). سيكولوجية اللعب، دار الفرقان،عمان،الأردن.

جامل، عبدالرحمن(٢٠٠٢). طرق تدريس المواد الاجتماعية، المناهج للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

جواد، ابتسام خلف (٢٠١٣). أثر استخدام بعض مهارات الخرائط الجغرافية في تحصيل طلبة كلية التربية الأساسية، مجلة كلية التربية الأساسية (١٠)، جامعة بابل، العراق.

حجازي، أيمن (٢٠٠٥). أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي(رسالة ماجستير غير منشورة)، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

الحربي، عبيد مزعل(٢٠١٠). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات، (أطروحة دكتوراه غير منشورة)، جامعة أم القرى، السعودية.

الحيلة ، محمد محمود(٢٠٠٥). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها دار المسيرة، عمان، الأردن.

الحموز،محمد عواد(٢٠٠٤). تصميم التدريس، دار وائل للنشر والتوزيعو عمان، الأردن.

الحيلة ، محمد محمود (٢٠٠٤) . الألعاب من أجل التفكير والتعلم ، دار المسيرة عمان ، الأردن.

الحيلة ، محمد محمود (٢٠٠٣). تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق، دار المسيرة ، عمان الأردن.

خضر، فخري رشيد،(٢٠٠٧). طرق تدريس الدراسات الاجتماعية،دار المسيرة للطباعة والنشر، عمان، الأردن.

الخفاف، إيمان (٢٠١٠). اللعب استراتيجيات تعليم حديثة، دار المنهاج للنشر والتوزيع،عمان، الأردن.

خليل، عدنان(٢٠٠٢). بناء اختبار تحصيلي بغرض التشخيص حسب جدول المواصفات في الدراسات الاجتماعية،وكالة غوث الدولية، معهد التربية، عمان، الأردن.

خليل، عزة (٢٠٠٢) . علم نفس اللعب في الطفولة المبكرة، دار الفكر العربي، القاهرة،مصر.

دياب، مفتاح محمد(١٩٩٥). مقدمة في ثقافة وأدب الأطفال، الدار الدولية، القاهرة، مصر.

الرافعي، محب(٢٠٠٠). فعالية الألعاب التعليمية في تنمية الوعي والسلوك البيئي لدى أطفال ما قبل المدرسة، مجلة التربية العلمية جامعة عين شمس، مصرو٣،(٣).

ربيع، هادي (٢٠٠٨). اللعب والطفولة،مكتبة المجتمع، عمان،الأردن.

الريماوي، محمد عودة(٢٠٠٣). علم نفس النمو/ الطفولة والمراهقة،دار المسيرة للطباعة والنشر، عمان، الأردن

الزيادات، ماهر، وقطاوي محمد(٢٠١٠). الدراسات الاجتماعية طبيعتها وطرائق تعليمها وتعلمها، دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

زيتون،عايش(٢٠٠٧). النظرية البنائية، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

سرايا، عادل(٢٠٠٧).التصميم التعليمي والتعلم ذو المعنى،دار وائل للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

السطوحي، هيام ياقوت(٢٠٠٥). فاعلية برنامج مقترح للتكامل بين معلمات رياض الأطفال والأسرة في تنمية بعض المهارات الاجتماعية لطفل الروضة (رسالة ماجستير غير منشورة)، معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة.

السكران، محمد(٢٠٠٧). أساليب تدريس الدراسات الاجتماعية، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

سليمان، فريال؛ والأحمد، أمل(٢٠١١). بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال الرياض وعلاقتها بتقييم الوالدين، مجلة جامعة دمشق،(٢٧)، ملحق، جامعة دمشق، سوريا.

السيد، خالد عبدالرازق (٢٠٠٣). سيكولوجية اللعب لدى الأطفال العاديين والمعاقين، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع،عمان، الأردن.

شوقي، طريف (٢٠٠٣). المهارات الاجتماعية والاتصالية ، دار غريب للطباعة،القاهرة، مصر.

عبابنة، نواف(٢٠٠٢). فعالية برنامج تدريبي مبني على أساس التعلم الذاتي لتنمية مهارات استخدام الخريطة المناسبة لمعلمي الجغرافيا في مرحلة التعليم الاساسي في الأردن وأثره على أداء طلبتهم، (أطروحة دكتوراه غير منشورة) معهد الدراسات والبحوث، جامعة القاهرة، القاهرة، مصر.

عبدالحميد، حسين؛ ورشوان، أحمد(٢٠٠١). التربية والمجتمع(دراسة في علم الاجتماع التربوي) مؤسسة شباب الجامعة، القاهرة، مصر.

عبيد، ماجدة؛ وآخرون(٢٠٠١).أساسيات تصميم التدريس،دار الصفاء للنشر والتوزيع،عمان، الأردن.

عفانة، انتصار (٢٠٠٥). أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات لدى طلبة الصفين الثاني والثالث الأساسيين في مدارس ضواحي القدس(رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة القدس، فلسطين

عكر، محمد أبو نايف(٢٠٠٩). أثر برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية بعض نهارات القراءة لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي' بخان يونس، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

عكاشة، محمود؛ وعبدالمجيد، أماني(٢٠١٢). تنمية المهارات الاجتماعية للأطفال الموهوبين ذوي المشكلات السلوكية المدرسية، المجلة العربية لتطوير التفوق، (٤)،٣،القاهرة مصر.

العناني، حنان(٢٠٠٢).اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، دارالفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان،الأردن.

الهويدي، زيد(٢٠٠٢). الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير ، دار الكتاب، الإمارات العربية المتحدة .

فلاته، رقية حسين(٢٠٠٩). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل مقررالفقه لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي بالعاصمة المقدسة(رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة أم القرى، مكة المكرمة، السعودية.

قطامي، يوسف؛ وآخرون(٢٠٠٧).أساسيات تصميم التدريس،دار الفكر للطباعة والنشر،عمان، الأردن.

قطامي ،يوسف (٢٠٠٢). نمو الطفل المعرفي واللغوي ،طـ١،(الأهلية للنشر والتوزيع : عمان

قطاوي، محمد ابراهيم(٢٠٠٧). طرق تدريس الدراسات الاجتماعية، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، الأردن.

قنديل، محمد؛ وبدوي، رمضان(٢٠٠٧). الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، دار الفكر للطباعة والنشر، عمان، الأردن.

اللقاني، أحمد؛ والجمل، علي(٢٠٠٣). معجم المصطلحات التربوية – المعرفة في المناهج وطرق التدريس،عالم الكتب، القاهرة، مصر.

محمد، جبرين؛ وعبيدات، لؤي(٢٠١٠). أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مدينة إربد الأولى، مجلة جامعة دمشق،(٢٦)،(١) دمشق سوريا.

ملحم، سامي (٢٠٠٢). استخدام اللعب في تعليم المفاهيم العلمية والمعلومات في مادة الرياضيات للصف الخامس الابتدائي .مجلة جامعة الملك سعود .العلوم التربوية والدراسات الإسلامية١٤،(١)، الرياض، السعودية.

مجموعة مؤلفين، الطفل والمجتمع، الكويت، الجمعية الكويتية لتقدم الطفولة العربية، لاحظ١٩٩٣.١٤١٢ص ١٧٠.

منصور، محمد جميل؛ وعبدالسلام، فاروق سيد(١٩٨٣).النمو من الطفولة إلى المراهقة، دارتهامة، جدة، السعودية.

الهروط، هنادي عبد الوهاب(٢٠٠٠).أنماط التعلق وعلاقتها بالقلق والكفاءة الاجتماعية في مرحلة الطفولة المتأخرة، (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية الدراسات العليا، الجامعة الأردنية.

الهنداوي، علي فالح(٢٠٠٣).سيكولوجية اللعب، دار حنين للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

الهندي، صالح ذياب(١٩٩٠). صورة الطفولة في التربية الإسلامية، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، الأردن

المراجع الأجنبية:

Divjak,Blaznka&Tomic Damir(2010). The Impact of Game-Based Learning on the Achievement of Learning Goals and Motivation for Learning Mathematics - Literature Review, JIOS, VOL. 35, NO. 1, UDC 37.018:004:51,pp15-30.

Meijden,Henny& Denessen,Eddie(2011). Effects of constructing versus playing an educational game on student motivation and deep learning strategy use, Computers & Education, Elsevier, .compedu.2010.08.013 ,Vol,56,pp127-137.

Seonju. Ko , (2002) : An Empirical Analysis of children's Thinking and learning in a computer Game context , Educational psychology , (2) , 220-233 . Retrieved , 2/9/2008 , From : http//www.carfaxpublishing.org.

Tuzun,Hakan&Yılmaz,Meryem(2008).The effects of computer games on primary school students achievement and motivation in geography learning, Computers & Education, Elsevier ,compedu.2008.06.008, VOL,52,pp68-77.