أثر ممارسة الألعاب التربوية فى تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائى

الباحثة

منى سمير حسن الحسينى

إشـــراف

أ.د / رمضان محمد رمضان
أستاذ علم النفس التربوى
ووكيل كلية التربية لشئون التعليم
والطلاب – جامعة بنها(سابقاً)
مدير الأكاديمية المهنية للمعلمين السابق

أ.م.د/ شيرين محمد دسوقى
أستاذ علم النفس التربوى المساعد
ورئيس قسم علم النفس
كلية التربية – جامعة بورسعيد

١٤٣٥ هـ - ٢٠١٤ م

الملخص

أشارت نتائج العديد من الدراسات والبحوث على أهمية استخدام الألعاب التربوية فى التدريس لما لها من أثر فعال فى جعل التلاميذ أكثر نشاطا وتفاعلاً مع بعضهم البعض فى المواقف التعليمية المختلفة ، مما يؤدى إلى توفير فرص النمو المتكامل للتلاميذ، واكتساب الكثير من المهارات والمفاهيم والقيم التى تتصل بحياتهم اليومية .

مشكلة الدراسة

١ – هل هناك فـــروق بين تلاميذ التعليم الابتدائي ، الذين يتعلمون عن طريق اللعب ، والذين يتعلمون بالطريقة التقليدية في تنمية بعض مهارات التعلم؟

٢ – هل هناك فروق دالة في تأثير ممارسة الألعاب التربوية على مهارات التعلم تبعاً لمتغير الجنس (ذكور، إناث)؟

أهداف الدراسة

١ – تحديد أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنميـــة بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي.

٢ – التعرف على الفروق في مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي تبعاً لمتغير الجنس(ذكور، إناث).

أهمية الدراسة

١ – تساعد نتائج الدراسة على تنمية مهارات التعلم لدى التلميذ عن طريق الألعاب التربوية، حيث أن السرور الذي يصاحب اللعب يدفع التلميذ إلى حب التعلم.

٢ – تسهم الدراسة في توجيه اهتمام المربين وواضعي المناهج الدراسية إلـــى تطبيق ألوان من الألعاب التربوية التي تساعـــد على تنميـــة النواحي العقلية والجسمية والاجتماعية للتلاميذ.

٣ – تساعد الدراسة معلمي ومعلمات المدارس الابتدائية على الاستفادة من المواقف التعليمية القائمة على الألعاب التربوية وإعداد مواقف تعليمية مماثلة.

أدوات الدراسة

١ – مقياس مهارات التعلم. (إعداد الباحثة)

٢ – برنامج التعلم عن طريق اللعب. (إعداد الباحثة)

وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية

١–توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات التعلم بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة الضابطة ، ومتوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية عند مستوى (٠,٠١).

٢– لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات التعلم بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية (الذكور، والإناث) في القياس البعدى.

Abstract

The results of several studies and research on the importance of the use of educational games in teaching because of their effective impact in making students more active and interactive with each other in positions different educational, leading to the provision of opportunities for growth integrated pupils, and gain a lot of concepts, skills and values that relate to their daily lives.

Problem of the study

Problem of the study can be formulated in the following questions :

1 - Are there differences between primary pupils, who learn through play, and who They learn the traditional way in the development of some learning skills?

2- Are there differences in the function of the impact of educational games on the skills of learning according to gender (male, female)?

Objectives of the study

1 - To determine the effect of the exercise of educational games in the development of some of the pupils ' learning skills education Primary .

2 - To identify the differences in the learning skills of students in primary education according to gender (male , female).

Importance of the study

1 - Results of the study will help to develop the skills of the student's learning through games Educational, as the pleasure which accompanies the play pushes the student to a love of learning.

2 Contribute to the study in drawing the attention of educators and curriculum developers to apply colors Of educational games that help develop the mental and physical aspects and social And for students.

3 - Study helps teachers and elementary school teachers to take advantage of situations Educational -based educational games and the preparation of similar educational positions .

Study Tools

1 - Ameasure learning skills. (Prepared by the researcher)

2 - The program of learning through play.(Prepared by the researcher)

The study found the following results:

1- There were statistically significant differences in learning skills between mean scores of students The control group , the mean scores of the experimental group in the measurement Posttest for the experimental group at the level (0.01).

2- There are no statistically significant differences in learning skills between mean scores of students The experimental group (male and female) in the post measurement .

مقـــدمـــة

يُعد اللعب استعداد فطرى وطبيعى عند الطفل ويعتبر ضرورة من ضروريات حياته مثل: الأكل والنوم، فالطفل ليس فى حاجة إلى تعلم اللعب ولكنه فى حاجة فقط إلى الإشراف والتوجيه، ويعتبر اللعب فى مرحلة الطفولة شرطا أساسيا لتنمية قدراته العقلية والجسمية ، ونموه الإجتماعى والوجدانى.

ويعد اللعب مظهراً من مظاهر السلوك الإنسانى فى مرحلة الطفولة المبكرة التى تعتبر مرحلة وضع اللبنات الأولى فى تكوين شخصية الفرد ، حيث تُجمع نظريات علم النفس رغم اختلافها على أهمية هذه المرحلة فى تكوين شخصية الفرد. (هدى قناوى ، ١٩٩٣ ، ص ٥)

ولقد أظهرت الدراسات الحديثة فى نمو الأطفال أن استخدام الطفل لحواسه المختلفة هو جوهر عملية التعلم والتطور ، ودونه يعاق التعلم والنمو . واللعب وسط يمكن من خلاله إتاحـــة فـــرص التعلم من البيئة بكفاءة ، فمن خلال اللعب يكتشف الطفل بيئته ويتعرف على عناصرها ومثيراتها المتنوعة والمختلفة ويتعلم أدواره وأدوار الذين يحيطون به من الكبار والأقران.

(أحمد بلقيس، توفيق مرعى ، ١٩٩٥ ، ص ٥)

وعن طريق اللعب يكتشف الطفل أشياء جديدة غير مألوفة من قبل ، وينمو لديه دافع حب الاستطلاع فضلاً عن إعداده للحياة المستقبلية. (محمد القزاز ، ٢٠٠٥ ، ص ٢٣٥)

والأنشطة الحركية هى إحدى ميادين تعلم الطفل حيث أنه يتعلم عن طريق الممارسة ، فالطفل يتصـــور أنـــه خلق لكى يلعب ، واللعب هو وظيفتـــه الأساسية فى الحيـــاة ، فأنـــت تعلمه مـــن خـــلال مـــــا يحب وهذا أجدى أنواع التعلم. (عبد الحميد شرف ، ١٩٩٥ ، ص ٢٣)

ويعد اللعب من الأنشطة السلوكية الشائعة فى الطفولة المبكرة ، وهو نشاط محبب بالنسبة للأطفال ، كما أنه غيرضار ، ويظهر فيه الأطفال ابتكاراتهم ، ويطلقون فيه خيالهم، واهتماماتهم الشخصية كما يساعد اللعب على اكتساب الخبرات التى تؤهل الطفل لمواجهه متطلبات الحياة المستقبلية. (محمد عبد الحميد ، ١٩٩٩ ، ص٤٧)

والخلاصة أن اللعب يُعد وسيلة جيدة من وسائل التعلم ، وأنه يمكن أن يعتبر نشاطا تعليميا أكثر منه نشاطاً ترفيهيا يمكن من خلاله أن يتعلم الطفل العديد من مهارات التعلم كمهارة التعرف على معنى الكلمة فى الجملة ، ومهارة فهم المادة المقروءة ، ومهارة التذكر، ومهارة الحوار والمناقشة، ومهارات التفكير الإبداعى ، ومهارات الاستماع، وغيرها من المهارات.

ومن هنا نشأ الاهتمام بإعداد هذه الدراسة حول أثر ممارسة الألعاب التربوية فى تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائى ، رغبة فى توجيه اهتمام المربين إلى تطبيق الألعاب التربوية فى العملية التعليمية.

مشـــكلة الدراسة

يمكن صياغة مشكلة الدراسة فى السؤالين التاليين:

١ – هل هناك فروق بين تلاميـــذ التعليم الابتدائى ، الذين يتعلمون عن طريق اللعب ، والذين يتعلمون بالطريقة التقليدية فى تنمية بعض مهارات التعلم ؟

٢–هل هناك فروق دالة فى تأثير الألعاب التربويةعلى مهارات التعلم تبعاً لمتغيرالجنس(ذكور،إناث)؟

أهداف الدراسة

تتحدد أهداف الدراسة على النحو التالى:

١ – تحديد أثر ممارسة الألعاب التربوية فى تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائى.

٢ – التعرف على الفروق فى مهارات التعلم لدى تلاميذالتعليم الابتدائى تبعاً لمتغيرالجنس(ذكور،إناث)

أهـــمية الدراسة

١ – تساعد الدراسة فى تنمية بعض مهارات التعلم لدى التلميذ عن طريق اللعب التربوى ، حيث أن السرور الذى يصاحب اللعب يدفع التلميذ إلى حب التعلم.

٢ – تسهم الدراسة فى توجيه اهتمام المربين وواضعى المناهج الدراسية إلى تطبيق ألوان من الألعاب التربوية التى تساعد على تنمية النواحى العقلية والجسمية والإجتماعية والوجدانية للتلاميذ.

٣ – تساعد الدراسة معلمى ومعلمات المـــدارس الابتدائية على الاستفادة من المواقف التعليمية القائمة على الألعاب التربوية وإعداد مواقف تعليمية مماثلة.

مصطـــلحـــات الدراسة

١ – اللـــعـــب : Play

هـــو سلوك يتم اختيـــاره بحرية ويمارس بصفـــة شخصية ، كما يحركه دافع معين ويجذب انتباه الطفل بشدة. (ثريسا كاسى ، ٢٠٠٧، ص ١٤)

٢ – الألعاب التربوية : Educational Games

هـــو استغلال أنشطة اللعب فى اكتساب المعرفـــة وتقريب مبـــادىء العلـــم للأطفال وتوسيـــع أفاقهم المعرفية. (محمد الحيلة ، ٢٠٠٣، ص ٢٩)

٣ – التنمية : The Development

هى رفع مستوى أداء الطلاب فى مواقف تعليمية مختلفة ، وتتحدد التنمية على سبيل المثال بزيادة متوسط الدرجات التى يحصلون عليها بعد تدريبهم على برنامج محدد.

(حسن شحاته ، زينب النجار ،٢٠٠٣، ص ١٥٧)

٤ – المهارة : Skill

يعرف (Good) المهارة فى قاموس التربية بأنها ما يتعلمه الفرد ويؤديه بسهولة ودقة سواء أكان الأداء جسمياً أو عقلياً. (Good , 1975 , p 192)

٥ – التعلم : Learning

هو عملية تغير شبه دائم نسبيا فى سلوك الفرد نتيجة الممارسة والمران ، ويظهر فى تغير أداء الفرد. (الشناوى عبد المنعم ،٢٠٠٤، ص ١١)

٦–التعليم الابتدائى : Primary Education

هوالتعليم فى المرحلة الأولى من مراحل التعليم العام، ويكون عادة من سن السادسة إلى الثانية عشرة. (حسن شحاته ، زينب النجار ،٢٠٠٣، ص ١١٥)

حدود الدراسة

١ – حدود بشرية : تم تطبيق هذه الدراسة على عينة من تلاميذ وتلميذات الصف الرابع من المرحلة الابتدائية.

٢ – حدود زمانية : تم تطبيق هذه الدراسة فى الفصل الدراسى الثانى من العام الدراسى ٢٠١١ / ٢٠١٢

٣ – حدود مكانية : تم تطبيق هذه الدراسة على تلاميذ وتلميذات أربع مدارس تابعة لإدارة شمال التعليمية ببورسعيد.

٤ – عينة الدراسة تتكون من(٩٠) تسعون تلميذاً وتلميذة من تلاميذ الصف الرابع الابتدائى تم تصنيفها إلى مجموعتين متساويتين فى العدد،إحداهما المجموعة الضابطة والأخرى المجموعة التجريبية.

أدوات الدراسة

تتكون أدوات الدراسة مما يلى:

١ – مقياس مهارات التعلم. (إعداد الباحثة)

٢ – برنامج التعلم عن طريق اللعب. (إعداد الباحثة)

فروض الدراسة

١ – توجد فروق ذات دلالة إحصائية فى مهارات التعلم بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة الضابطة ، ومتوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية فى القياس البعدى لصالح المجموعة التجريبية.

٢– توجد فروق ذات دلالة إحصائية فى مهارات التعلم بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية فى القياس القبلى والقياس البعدى لصالح القياس البعدى.

٣- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية فى مهارات التعلم بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبيـــة (الذكور، والإناث) فى القياس البعدى.

الإطار النظرى للدراسة

يحرص التعليم الحديث على توصيل المعلومات للتلميذ بأسلوب مشوق وممتع . فلم يعد التعليم اليوم يهدف إلى ملء أذهان التلاميذ بالمعلومات بأسلوب التلقين ، والتأكيد على حفظ وتكرار كل ما يقوله المعلم ، لقد أصبح التعليم الحـــديث يهتم بتنميـــة التلاميذ من جميع النواحى من خلال إشعارهم بالمتعة والبهجة ، واللعب بأنماطه المتعددة وسيلة ممتعة تحقق أهداف التعليم الحديث.

ولقد أكدت النظريات فى علم النفس رغم اختلاف وجهات نظرها فى العديد من المقالات النظرية ، على أن اللعب ضرورى لتعلم الطفل ونموه ، فهو من خلال اللعب يعرف نفسه والآخرون ، ويستكشف البيئة المحيطة به، وينمو معرفياً ولغوياً وإنفعالياً وإجتماعياً.

(حنان العنانى ،٢٠٠٢، ص ١٤١)

وقد اجتمعت الدراسات التي بحثت في تربية الطفل على أن تنمية المهارات وتطويرها لدى الطفل تكون عن طريق استخدام الألعاب التربوية ، ولكنها في نفس الوقت تحتاج إلى التخطيط الجيد والتدرج في الأنشطة المختلفة وانتقائها بدقة ، ومتابعة الطفل متابعة جيدة ، لذا يجب على معلمة المرحلة الأساسية أن تؤسس البيئة التعليمية بما يتفق مع الفلسفة التعليمية والخصائص النمائية للأطفال ، ويجب أن تدرك الدور الأساسي والجوهري للعب في حياة الطفل وفى نموه وتعلمه.

(محمد الحيلة ، ٢٠٠٣ ، ص ٥٦)

ومع التقدم الذى حدث فى المجال الصناعى فقد تنوعت الألعاب التربوية ، حيث ظهرت الألعاب السمعية والألعاب البصرية. كما ظهرت الألعاب الثابتة والألعاب المتحركة، وكذلك الألعاب الفردية والألعاب الجماعية ، وقد تسابقت المدارس المختلفة على امتلاك الألعاب التربوية حتى أصبح التمييز بين هذه المدارس من حيث درجة امتلاكها للألعاب التربوية. (زيد الهويدى ،٢٠٠٥، ص ٢٠٣)

منزلة اللعب فى القرآن الكريم

الإسلام دين الواقع والحياة ، يعامل الناس على أنهم بشر لهم أشواقهم القلبية ، وحظوظهم النفسية ، وطبيعتهم الإنسانية ، فلم يفترض فيهم أن يكون كل كلامهم ذكراً ، وكل صمتهم فكراً ، وكل تأملاتهم عبراً ، وكل فراغهم عبادة ، وإنما اعترف الإسلام بكل ما تتطلبه الفطرة البشرية من سرور وفرح ، ولعب ومرح ، ومزاح ومداعبة ، بشرط أن تكون فى حدود ما شرعه الله وفى نطاق آدب الإسلام. (يوسف القرضاوى ،١٩٧٣، ص ٢٨١)

ويرى الغزالى أن اللعب ضرورى للطفل ، بل ان الطفل فى حاجة ماسة إلى الكثير من ألوان النشاط الحسى والحركى ، ولهذا فحدد اوقاته وأشكاله وأهميته وشروطه بالنسبة للطفل ، حيث يرى

أن الطفل ينبغى أن يؤذن له بعد الإنصراف من المكتب أن يلعب لعباًجميلاً يستريح إليه من تعب التعلم بحيث لا يتعب فى اللعب ، فإن منع الطفل من اللعب وإرهاقه إلى التعلم دائماً يميت قلبه ويبطل ذكاؤه وينغص عليه العيش حتى يطلب الحيلة فى الخلاص منه.

(أبو حامد الغزالى ،١٩٨٢، ص ١٧٥)

منزلة اللعب فى الأحاديث النبوية الشريفة

كان النبى (صلى الله عليه وسلم) وهو القدوة الصالحة والأسوة الحسنة يلاعب أبناء الصحابة ، ويرّوح عن نفوسهم ، ويدخل السرور عليهم ، ويشجعهم على اللعب البرىء والمرح المباح ، فقد أخرج الإمام أحمد بإسناد حسن عن عبد الله بن الحارث – رضى الله عنه – قال : كان رسول الله (صلى الله عليه وسلم) يصّفّ عبد الله وعبيد الله وكثير بن العباس – رضى الله عنهم – ثم يقول : " من سبق إلى فله كذا وكذا " ، وقال : فيستبقون إليه فيقعون علي ظهره وصدره فيقبلهم ويلتزمهم. (عبد الله علوان ، ١٩٩٢، ص ١٠١)

وقد روى عن الصحابة الطيبين ما يفيد بأنهم يقرون اللعب البرىء، فقد قال على بن أبى طالب كرم الله وجهه :أن القلوب تمل كما تمل الأبدان فابتغوا لها طرائف الحكمة.

وقال: روحوا القلوب ساعة بعد ساعة ، فأن القلب إذا أكره عمى.

وقال عمر بن الخطاب (رضى الله عنه):علموا أولادكم السباحة والرماية ومروهم فليثبوا على ظهورالخيل وثباً . (أحمد بلقيس ، توفيق مرعى ،١٩٩٥، ص٤٩)

أهمية الألعاب التربوية

لقد أكد كثير من الباحثين وعلماء النفس على أهمية استخدام الألعاب التربوية فى العملية التعليمية للتلاميذ ، لما لها من مزايا و فوائد عديدة.

فقــد ذكر (حسين الطوبجى) أن الألعاب التعليمية تمتاز بالعديد من المميزات التى تجعلها من الوسائل الفعالة فى تحسين عملية التعليم والتعلم ، ومــن هــذه المميزات ما يلى:

١ – يقــوم المتعلم بالمشاركــة الإيجابيــة فى الحصــول على الخبرة.

٢ – يصاحب التعلم عملية استمتاع باكتساب الخبرة.

٣ – اللعب وســيلة تعليمية تقرب المفاهيم إلى الأطفال وتساعدهم على إدراك معانى الأشياء.

٤ – اللعب وسيلة إجتماعية لتعليم الأطفال قواعد السلوك وأساليب التواصل والتكيف وتمثيل القيم الإجتماعية.

٥ – يستحوذ هذا النشاط على مشاعر المتعلم وأحاسيسه ، ويؤدى إلى زيادة الاهتمــام والتركيز على النشاط الذى يمارسه. (حسين الطوبجى ،١٩٩٦، ص ١٢٣)

كما تؤكد(حنان العنانى)على أن تنظيم عمليات التعلم من خلال اللعب التعليمى يحقق للتلميذ عدة فوائد منها:

١ – إضفاء الجاذبية على الموضوعات الدراسية ، مما يزيد من دافعية التلاميذ للتعليم.

٢ – تحويل الخبرات المجردة إلى خبرات محسوسة.

٣ – إعطـــاء الفرصـــة للتلاميذ لاستخدام أكثر من حاسة أثناء التعلم.

٤ – تضييـــق الفجوة بين المتقدمين والمتخلفين فى التحصيل الدراسى فى الفصل الواحد.

٥ – اشتراك التلاميذ إيجابياً فى عملية التعلم.

٦ – اكتساب التلاميذ روح المنافسة والفوز.

٧ – تنمية حب المشاهدة والاستطلاع والدراسة لدى التلاميذ.

٨ – إدخال البهجة والتنوع عـــلى الجو الدراسى ، والقضاء عـــلى الـــرتابة والروتين الدراسى ، وجعل التعليم أكثر متعة. (حنان العناني ،٢٠٠١، ص ص ١٣٤– ١٣٥)

شروط اختيار الألعاب التربوية

يذكر (حسن شحاته) أن الألعاب التربوية لكى تحقق المزايا والأهداف التربوية ،لابد من مراعاة العديد من الشروط تتمثل فى الأتى:

١ – تحتوى اللعبة من كـــافة جوانبهـــا وإجـــراءات تنـــفيذها على كل مـــا يثيـــر اهتمامات التلاميذ ويرفع مستوى دافعيتهم للتعلم.

٢ – تكون اللعبـــة هادفة وممتعة ، ومناسبة لميول وحاجـــات التلاميذ.

٣ – تكون اللعبة ذات معلومات قريبة لمستوى فهم التلاميذ،وواضحة وسهـــلة ليفهمها التلاميذ.

٤ – تقوم اللعبة على أساس العمل فى نطاق فريق.

٥ – تقدم اللعبة المشكلة فى قالب منظم،وكذلك فى إطارتنظيم الأدوار وتوزيع الاختصاصات وفق قواعد اللعبـــة وإجراءاتها.

٦ – تتيح الألعاب التعليمية الفرصة للتدريب على تحمل المسئولية ، وكيفية إدارة الحوار بين مجموعة التلاميذ.

٧ – يكون دور المعلم مخططاً وموجهاً لعملية التعلم من خلال تقديم اللعبة إلى التلاميذ وبيان فكرتهـــا الأساسية ، وتوزيع العمل وخطوات تنفيذها ، وتوجيههم إلى مصادر التعلم.

(حسن شحاته ،٢٠٠٨، ص ١٨٦)

ويؤكد(محب الرفاعى) ن اختيار الألعاب التعليمية يعتمدعلى توافر عدة شروط والتى من أهمها ما يلى :

١ – اتصال الألعاب بالأهـــداف التعليميـــة التى يسعى المعلم لتحقيقها.

٢ – مناسبة الألعاب لأعمار المتعلمين ومستوى نموهم العقلى والجسمى.

٣ – خلو الألعاب من الخطر الذى قد يعرض المتعلمين للإصابة.

٤ – أن تساعدالألعاب على تزويد المتعلم بالخبرات المناسبة.

٥ – أن تكون الألعاب مناسبة لطبيعة غرفة الدراسة وعدد المتعلمين بحيث يمكن تنفيذها.

٦ – أن تثير اللعبة اهتمام المتعلمين وترفع مستوى دافعيتهم للتعلم.

٧ – أن تدفع اللعبة المتعلمين إلى توجيه الأسئلة والحصول على الإجابات.

٨ – أن تتيح الألعاب فرصة تدريب المتعلمين على تحمل المسئولية وكيفية إدارة الحوار المناقشة بين مجموعات المتعلمين. (محب الرفاعى ،٢٠٠٠، ص ص ٧٣-٧٤)

تصنيفات وأنواع الألعاب التربوية

الألعاب التربوية ليست نوعاً واحداً ، وإنما هى عدة أنواع يمكن بيانها على النحو التالى:

يرى كل من (أحمد بلقيس ، وتوفيق مرعى) أنه يمكن تصنيف الألعاب المختلفة إلى أصناف متعددة فى ضوء قيمتها التربوية بالنسبة للأطفال ، وبالنسبة لما يتطلبه كل منها من أعمال أو مهارات أو معارف إلى:

١ – ألعاب حركية (ألعاب المهارات): كألعاب البناء والتركيب ، وألعاب الرمى والقذف، و ألعاب السباق والمطاردات ، وألعاب المصارعة والملاكمة والقفز والتوازن.

٢ – ألعاب الذكاء:كحل المشكلات،والفوازير،والكلمات المتقاطعة،والطلاقة اللفظية أو الفكرية

٣ – الألعاب التمثيلية: كالتمثيل المسرحى ، ولعب الأدوار.

٤ – الألعاب الثقافية: كالمسابقات الشعرية ، وصحف الأعمال.

٥ – ألعاب الغناء والرقص: كالغناء التمثيلى،والأناشيد الوطنية،والرقص الإيقاعى التعبيرى

٦ – ألعاب الحظ: كألعاب التخمين ، والثعابين والسلالم.

٧ – الدمى: كأدوات الزينة والدمى (العرائس) ، وأشكال الحيوانات.

(أحمد بلقيس ، توفيق مرعى ، ١٩٩٥، ص ٩٨)

كما يقسم كل من(كمال اسكندر،محمد غزاوى) الألعاب التعليمية إلى ثلاث فئات هى:

١ – الألعاب التعليمية (Instructional Games):وهى أنواع من الانشطة المحكمة الإطار ذات مجموعة من القوانين التى تنظم سير اللعب ، ويشترك فيها عادة اثنان أو أكثر من المتعلمين للوصول إلى أهداف تعليمية سبق ذكرها ، ويدخل فى هذا التفاعل عنصر المنافسة وعنصر الصدفة ، وينتهى اللعب عادة بفوز أحد الفريقين ، ومن أمثلتها لعبة الكلمات التى يلعبها فريقان للتعرف على الكلمة أوتكوين الجمل ، ومنها أيضاً اللعب الحسابية لتعلم المنطق الرياضى.

٢ – المواقف التمثيلية (المحاكاة Simulation):وهى عبارة عن عمل نموذج أو مثال لموقف من المواقف الواقعية ، ويسند لكل من يساهم فيها دور خاص محدد يواجه فيه ظروف معينة ، وعليه أن يقوم بتقديم الحلول للمشكلات التى تواجهه فى هذه الظروف واتخاذ القرارت المناسبة، ومنها لعب الدور ، وألعاب المحاكاة.

وقد أصبح من السائد اتباع طريقة تمثيل المواقف فى برامج التدريب لاكتساب المهارات الحركية أو اكتساب المهارات الإجتماعية والفنية ، ومن الأمثلة الواضحة لتمثيل المواقف ما يتبع فى تدريب الطيارين ، والتدريب على قيادة السيارات.

٣ – المباريات / المسابقات (Contests): تعرف بأنها نشاط ممتع ومثير يشتمل على المناقشة لموضوعات معينة وقوانين للملاحظة ، وتعد وسيلة نافعة للنهوض بالتلاميذ الذين يقل مستواهم العلمى عن المتوسط ، وقد يستخدم فى هذه المباريات المحاكاة ، وقد تكون مباراة بدون محاكاة. (كمال اسكندر ، محمد غزاوى ،١٩٩٤، ص ص ٢٠١– ٢٠٣)

دور المعلم فى تطبيق الألعاب التربوية

تبين (نيفيل ، ليزوود) أن أدوار المعلم فى أنشطة اللعب تتمثل فى:

١ – دور المعلم كمدعم : يجب على المعلم توفير بيئة مشجعة على التعلم مع ضمان وجود مجموعة من أنشطة اللعب الجماعية ، مثل الألغاز والمباريات وتمثيل الأدوار. وبذلك يتم تضمين اللعب عن قصد فى صميم المنهج الدراسى ، وتتوفر بيئة تعليمية تتميز بالجودة العالية. وعليه فمن خلال اللعب يتعلم الطلاب كيفية تحصيل العلم مما يمهد الطريق أمام عملية التعلم.

٢ – دور المعلم كمراقب : تعتبر المراقبة أو الملاحظة إحدى الأدوات المهمة جداً للتقييم والتشخيص التربوى فى مرحلة التعليم المبكرة وهى استراتيجية متأصلة فى التقاليد العلمية المتعلقة بتطور قدرات الطالب . ذلك لأن اللعب وظيفة تعبيرية تسمح للمعلم بتفسير سلوك الطالب فى أثناء اللعب، مما يساعد فى تكوين صورة عامة عن الطالب من كافة الجوانب.هذا فضلاً عن أنه يتيح الفرصة للتعرف على تفكير الطالب وفهم ما يدور فى ذهنه.

٣ – دور المعلم كمشارك : قد يتدخل المعلم فى أنشطة اللعب ولكن بأهداف ومقاصد معينة مثل تعليم مهارة ما أو توضيح أسلوب معين .علماً بأن عمليات التدخل هذه تعتمد على مواجهة الطلاب لقصور ما فى تلك المهارة، وبالتالى يتدخل المعلم لتقويم اللغة والسلوك إذا ما شعر الطلاب بالإحباط. (نيفيل ، ليزوود ،٢٠٠٩، ص ص ٧٣–٧٥)

وتضيف (فارعة حسن) أن المعلم لكى يحقق الأهداف المرجوة من استخدام الألعاب التعليمية فى عملية التعليم والتعلم ، لابد أن تتوافر لديه بعض المهارات المهمة مثل : مهارات تقديم اللعبة ، وتوزيع الأدوار ، والملاحظة والتسجيل ، وتقويم اللعبة ، وأن يدرك المعلم أنه ليس ناقلاً للمعرفة ، ولكن منظم للموقف التعليمى ، ومديراً لنشاطاته وخبراته. (فارعة حسن ، ١٩٩٩، ص ٨٥)

مهارات التعلم . (Learning Skills)

يعرف (Cottrell) المهارة بأنها: القدرة على الأداء والتعلم وقتما نريد ، والمهارة نشاط متعلم يتم تطويره خلال ممارسة نشاط ما تدعمه التغذية الراجعة ، وكل مهارة من المهارات تتكون من مهارات فرعية أصغر منها،والقصور فى أى من المهارات الفرعية يؤثر على جودة الأداء الكلى. (Cottrell,s.,1999, p 21)

ولقد تزايد الأهتمام منذ أواخر القرن العشرين بمهارات التعلم ، والتى ظهرت تحت العديد من المفاهيم ، وبأسماء متعددة منها: مهارات الدراسة أو المهارات الدراسية،واستراتيجيات التعلم والاستذكار (Learning and Study Strategies)وتعلم كيفية التعلم (Learning How to learn) ومعرفة كيفية التعرف (Knowing How to know) والتدريب على المهارات العقلية(الذهنية) (Mental skills training).(Snowman , J.,1986,p 221)

ويشير (محمد رزق) إلى أنه فى عصر طوفان المعلومات والمعارف والمكتشفات ، وفى ظل تغير

النظرة إلى التعليم من الطرق القديمة القائمة على الحفظ والتلقين والتكرار إلى تعليم الطلاب كيف يتعلمون بأنفسهم، وكيف يبحثون عن المعارف ، ويسعون إلى اكتشافها وتطويرها بما يخدم مجتمعاتهم. فقد أصبح الطلاب بحاجة إلى مهارات تعلم ودراسة واستذكار تمكنهم من مسايرة هذه التطورات وتسهل تعلمهم ، وتساعدهم فى عملية التحصيل الدراسى. (محمد رزق ، ٢٠٠١، ص ٨٠)

ويذكر كل من (حسن شحاته ، زينب النجار) أن المهارات الأساسية (Basic skills) هى: القراءة والكتابة والعمليات الحسابية الأولية ، التى يبدأ بها الطفل حياته التعليمية ، ويستطيع عن طريقها تعلم المهارات الدراسية الأخرى. (حسن شحاته ، زينب النجار ،٢٠٠٣، ص ٣٠٢)

وتذكر (سمر الشلهوب) أن مهارات التعلم والتفكير والبحث تتضمن : مهارة القراءة ، مهارة تنظيم الوقت ، مهارة الاستماع ، مهارة التفكير الإبداعى ، مهارة التذكر ، مهارة البحث والكتابة ، مهارة الحوار والمناقشة ، مهارة استخدام المكتبة والإنترنت (سمر الشلهوب ، ٢٠٠٨، ص٢٤٤)

وترى الباحثة أن هناك العديد من مهارات التعلم التى يمكن تنميتها لدى تلاميذ التعليم الابتدائى، والتى منها مهارة التعرف على معنى الكلمة فى الجملة ، ومهارة فهم المادة المقروءة ، ومهارة الاستماع ، ومهارة التذكر ، ومهارة الكتابة، ومهارة الحوار والمناقشة ، ومهارة التفكير الإبداعى ، ومهارة إدارة الوقت .... إلخ

وحيث أن هذه المهارات ليست استعداداً وراثياً يولد مع الإنسان ، بل هى قدرات مكتسبة يمكن تعلمها وتنميتها من خلال البرامج التربوية والتدريبية المنظمة.

لذا فقد تناولت الباحثة بالدراسة بعض هذه المهارات عند إعداد برنامج التعلم عن طريق اللعب لتلاميذ الصف الرابع الابتدائى ، وهذه المهارات هى:

أ – مهارة التعرف على معنى الكلمة فى الجملة.

تعرف (بدرية الملا) مهارة التعرف على معنى الكلمة بأنها: إدراك الرموز المطبوعة ، أو المكتوبة بصرياً والتمييز بينها،واستنباط المعنى من سياق الجملة الذي تظهر فيه.

(بدرية الملا،١٩٩٠، ص ٥٣)

ويشير (سعدعبد الرحمن ، وإيمان محمد) إلى أن مهارة رؤية الكلمات المكتوبة والتعرف على معناها تحتاج إلى توافر القدرات التالية فى القارىء:

١ – القدرة على النظر إلى الكلمات المكتوبة أوالمطبوعة.

٢ – القدرة على وضع الكلمة فى مكانها.

٣ – القدرة على ترتيب وتنظيم المادة المقروءة.

٤ – القدرة على اتباع اتجاه الكتابة من اليمين إلى اليسار.

٥ – القدرة على إدراك المعنى التام للمادة المقروءة.

٦ – القدرة على القراءة مع التنبؤ بالنتائج التى توحيها المادة المقروءة.

٧ – القدرة على نقد المادة المقروءة.

(سعد عبد الرحمن ، وإيمان محمد ، ٢٠٠٢، ص ص ٥٩–٦٠)

ب– مهارة فهم المادة المقروءة.

يعرف كل من (حسن شحاته ، زينب النجار) مهارة الفهم القرائى – Reading) (Comprehension Skill بأنها: عملية عقلية تكون فيهاالكلمة هى الوحدة الأساسية للفهم، وهى الرمز الذى يمكن من خلاله إدراك المتعلم للمعانى الضمنية للنص والأفكار الرئيسية، والقدرة على تتبع التسلسل ، وتصور النتائج المتوقعة. (حسن شحاته ، زينب النجار ، ٢٠٠٣، ص ٣٠٤)

وتبين (ريما الجرف) أن المرحلة الابتدائية هى مرحلة البدء فى تعلم القراءة ، وتنمية العادات والمهارات الأساسية فى القراءة لدى التلاميذ ، وتتسم عملية تنمية مهارات القراءة بالتدرج ، حيث يبدأ التعرف على نظام الكتابة العربية فى الصف الأول الابتدائى ، ويستمر اكتساب التلاميذ لمهارات القراءة على امتداد صفوف المرحلة الابتدائية ، حيث يكتسبون القدرة على إدراك العلاقة بين شكل الحرف ونطقه،وإدراك العلاقة بين شكل الكلمة ونطقها ومعناها ، وشكل الجملة ونطقها ومعناها ، كما يتدربون على وسائل التعرف على الكلمات وتحليلها إلى عناصرها ، حتى إذا ما وصل التلاميذ إلى نهاية المرحلة الابتدائية يكونون قد اكتسبوا القدرة على التقاط معانى الكلمات والجمل ، وهذا يؤدى إلى اكتساب التلاميذ لمهارة فهم المادة المقروءة . (ريما الجرف ، ٢٠٠٨، ص ٨٥)

جـ- مهارة التذكر.

يشير (جمال المُلا) إلى أن التذكر: مهارة يمكن اكتسابها ، ويمكن تطويرها كأى نوع من أنواع المهارات ، وأن تذكر المعلومات البصرية أسهل من تذكر المعلومات السمعية ، وأنه يمكن تحسين الذاكرة من خلال ممارسة الألعاب والتمارين. (جمال المُلا،٢٠٠٧،ص١٢)

ويوضح الشناوى عبد المنعم أن أنواع التذكر هى :

١ - ذاكرة لفظية: تساعد صاحبها على تذكر الألفاظ وإعادتهـــا ثانية دون الاهتمام بمعانيها.

٢ - ذاكرة عقلية: تهتم بالمعانى أكثرمن اهتمامها بالألفاظ كتذكر حوادث قصة وتسلسلها.

٣ - ذاكرة حسية: يمكنها استعادة كل المؤثرات الحسية بصرية كانت أو سمعية بكل تفاصيلها ومميزاتها. (الشناوى عبد المنعم ، ٢٠٠٤، ص ٣١١)

د - مهارة الحوار والمناقشة.

يعرف كل من (حسن شحاته ، وزينب النجار) الحوار (Conversation) بأنه: عملية تبادل الحديث بين أفراد أو مجموعات على اختلاف توجهاتهم وأفكارهم من أجل تبادل المعرفة والفهم . أما المناقشة (Discussion) فيعرفها بأنها : نوع من النشاط الشفاهى يتحدث المشاركون فيه بنظام ويتبادلون المعلومات حول موضوع أو مشكلة ، ويبحثون عن إجابات أو حلول تستند إلى الأدلة. (حسن شحاته،زينب النجار،٢٠٠٣،ص ص١٧٢-٢٩٧)

وتشير (هدى الناشف) إلى أن العديد من الدراسات أثبتت أن الأطفال يتعلمون بشكل أفضل عندما يقلل المعلم من تلقينه وانتقاداته وتعليماته وأوامره ، ويأخذ بأسلوب المناقشة والحوار، وترى أنه لتنمية مهارة الحوار والمناقشة ينبغى على المعلم أن يراعى الأتى:

١ - الأرتقـــاء بتفكير الأطفـــال وبلغتهم وتعـــويدهم التفكير المنطقى.

٢ - استخدام لغـــة يفهمها الطفل ، وصياغة الأسئلة وتوجيهها بالشكل والتوقيت المناسبين.

٣ - تعويد الأطفال أساليب الحـــوار والنقـــاش وكيفيـــة طـــرح الأسئلة ومحاولـــة الإجابـــة عليها، والدفاع عن وجهه نظرهم بالأدلة والمعلومات.

٤ - تقبل وجهات النظر المختلفة وعدم الاستهزاء بأى منها.

٥ - إشراك جميع الأطفال فى النقاش ، واكتشاف الذين تنم حركاتهم وتعبيراتهم على أن لديهم شيئاً يريدون قوله ، ولكنهم بحاجة للتشجيع. (هدى الناشف،٢٠٠٣،ص٣٢٤)

الدراسات والبحوث السابقة

هدفت دراسة (Wruke and Ann , 1992) إلى استقصاء الألعاب الجماعية كأسلوب تعليم لدى عينة مكونة من(٣٨) طالباً أعمارهم من (٦ - ٩) سنوات فى مدرسة جون ريفان بولاية تكساس ،وبعد تطبيق إجراءات الدراسة المتمثلة فى استخدام الألعاب الجماعية، أظهرت النتائج الأثر الإيجابى لصالح الألعاب اللغوية فى تكوين مهارة عالية فى تخزين المفاهيم ، وفى تعزيز

الأداء الشفوى اللغوى، واكتساب المفردات المرتبطة بالألوان والأشكال . من هنا جاءت توصية الدراسة بضرورة تطبيق الألعاب الجماعية داخل غرف الصف.

وأجرى (السيد دار ، ٢٠٠١) دراسة استهدفت التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم على تنمية الاتجاهات التعاونية لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي من مرحلة التعليم الأساسي، استخدم الباحث المنهج التجر يبي ، دليل المعلم والألعاب التعليمية ومقياس الاتجاهات التعاونية، اختيرت العينة من تلاميذ وتلميذات الصف الخامس الابتدائى و قوامها (٧١)تلميذاً وتلميذ ة، قسمت إلى مجموعتين تجريبية وضابطة ، درست المجموعة التجريبية الوحدتين المختارتين باستخدام الألعاب التعليمية، و الأخرى الضابطة درست الوحدتين المختارتين باستخدام الطريقة العادية. وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائياً ، بين متوسط درجات المجموعتين ، التجريبية والضابطة في التطبيق البعدى لمقياس الاتجاهات التعاونية في التعاون – المساهمة – المساندة – التقدير– الاتصال – الشعور بالمسؤولية ، لصالح المجموعة التجريبية.

بينما هدفت الدراسة (جمال عطية ، ٢٠٠٤) إلى التعرف على فعالية إستراتيجية تدريس الأقران في تنمية مهارات القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ، و بلغت عينة الدراسة (٣٦) تلميذًا وتلميذة، حيث قسمت العينةإلى مجموعتين متساويتين : مجموعة تجريبية تلقت التدريس من خلال إستراتيجية تدريس الأقران وأخرى ضابطة دُرست بالشكل المعتاد، وأظهرت النتائج أن تلاميذ المجموعة التجريبية أظهروا تحسنًا إيجابياً في مهارات القراءة الجهرية عن تلاميذ المجموعة الضابطة ، مما يؤكد فاعلية الإستراتيجية المستخدمة ، وأوصت الدراسة بضرورة تطوير أهداف ومحتوى منهج القراءة بالمرحلة الابتدائية ، وتشجيع المعلمين في مختلف المراحل الدراسية على استخدام استراتيجيات وأساليب التدريس الحديثة ومنها استراتيجية تدريس الأقران.

أما دراسة (فاتن حسن ، ٢٠١٢) فقد هدفت إلى معرفة فعالية برنامج لغوى تدريبى مقترح لتنمية المهارات اللغوية (الاستماع ، التهيئة للقراءة ، التعبير الشفوى) لدى طفل الروضة ، وقد بلغ عدد أفراد البرنامج (٦٠) طفلاً من أطفال الرياض ما بين سن (٤ – ٥) سنوات ، وقد أشارت نتائج هذه الدراسة إلى:

١ – وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة فى القياس البعدى فى كل من المهارات اللغوية (الاستماع ، التهيئة للقراءة ،التعبير الشفوى) وذلك لصالح المجموعة التجريبية ، مما يدل على فعالية البرنامج التدريبى .

٢– عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية فى المهارات اللغوية تبعاً لمتغير الجنس .

وترى الباحثة أنه على الرغم من كثرة الدراسات التى اهتمت بتنمية المهارات لدى تلاميذ مرحلة التعليم الابتدائى ، فإنه لم توجد دراسة – فى حدود علم الباحثة – اهتمت ببيان

أثـر ممارسـة الألعـاب التربويـة فى تنميـة بعـض مهـارات التعلم لدى تلاميذ مرحلة التعليم الابتدائى ، والتى تناولتها الدراسـة الحالية . ولعل هذا يبين أهمية الدراسة الحالية التى تتميـز عن غيرها من الدراسات السابقة.

نتائج الدراسة وتفسيرها

نتائج الفرض الأول وتفسيرها

ينص الفرض الأول على أنه"توجد فروق ذات دلالة إحصائية فى مهارات التعلم بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة الضابطة ،ومتوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية فى القياس البعدى لصالح المجموعة التجريبية. (بعد تطبيق برنامج التعلم عن طريق اللعب على المجموعة التجريبية)."

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات مهارات التعلم لتلاميذ المجموعة التجريبية بعد تطبيق برنامج التعلم عن طريق اللعب عليهم . ثم حسبت الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبيـة باستخدام اختبار(ت) T- (Test) . ويوضـح الجـدول رقم (١) النتائج الخاصة بهذا الفرض.

جدول (١)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) لدرجات تلاميذ المجموعتي الضابطة والتجريبية فى القياس البعدى

المهـــارة	المجموعة	العدد (ن)	المتـوسط الحسـابى (م)	الانحـراف المعيـارى (ع)	درجـات الحـريـة (د ح)	قيـمـة (ت)	مستـوى الـدلالـة
١- مهارة التعرف على معنى الكلمة فى الجـمـلـة	الضابطة	٤٥	١٠,٢٦٧	.٩٧٥	٨٨	٧,١٩٤	دالة عند .٠١
	التجريبية	٤٥	١٢,٠٤٤	١,٣١٦			
٢ – مهارة فهم المادة المقروءة	الضابطة	٤٥	١٠,٣٣٣	١,١٧٤	٨٨	٥,٠٥٢	دالة عند .٠١
	التجريبية	٤٥	١١,٧٧٨	١,٤٨٩			
٣ – مهـــــارة التـــذكـــر	الضابطة	٤٥	١٠,٤٨٩	١,٢٠٤	٨٨	٦,٥٤٧	دالة عند .٠١
	التجريبية	٤٥	١٢,١٧٨	١,٢١٦			
٤ – مهارة الحوار والمناقشة	الضابطة	٤٥	١٠,٤٤٤	١,٢٠٣	٨٨	٥,١٧٨	دالة عند .٠١
	التجريبية	٤٥	١١,٩٥٦	١,٥١٩			
المقيـاس كـكل	الضابطة	٤٥	٤١,٥٣٣	٣,٢٩٦	٨٨	١٠,٢١١	دالة عند .٠١
	التجريبية	٤٥	٤٧,٩٥٦	٢,٥٥٦			

يتضح من الجدول السابق رقم (١) ما يلى :

١ – توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة الضابطة، ومتوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية بالنسبة لمهارة التعرف على معنى الكلمة فى الجملة فى القياس البعدى لصالح المجموعة التجريبية.حيث بلغت قيمة(ت) المحسوبة(٧,١٩٤)وهى دالة عند مستوى (٠١.).مما يدل على أنه قد طرأ تحسن على مستوى تلاميذ المجموعة التجريبية فى هذه المهارة

٢ – توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة الضابطة، ومتوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية بالنسبة لمهارة فهم المادة المقروءة فى القياس البعدى لصالح المجموعة التجريبية . حيث بلغت قيمة ت (٥,٠٥٢) وهى دالة عند مستوى (٠١.).وهذا يعكس تقدم تلاميذ المجموعة التجريبية فى هذه المهارة.

٣ – توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة الضابطة، ومتوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية بالنسبة لمهارة التذكر فى القياس البعدى لصالح المجموعة التجريبية . حيث بلغت قيمة ت (٦,٥٤٧) وهى دالة عند مستوى (٠١.). وهذا يشير إلى تحسن تلاميذ المجموعة التجريبية فى هذه المهارة.

٤ – توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة الضابطة، ومتوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية بالنسبة لمهارة الحوار والمناقشة فى القياس البعدى لصالح المجموعة التجريبية .حيث بلغت قيمة ت (٥,١٧٨) وهى دالة عند مستوى (٠١.) .وهذا يدل على تحسن أداء تلاميذ المجموعة التجريبية فى هذه المهارة أيضاً .

وتفسر الباحثة النتيجة السابقة بأن السبب فى تنمية مهارات التعلم لدى تلاميذ المجموعة التجريبية ورفع مستوى التحصيل لديهم يرجع إلى فعالية الألعاب التعليمية التى تجعل المتعلم يقوم بدور إيجابى فى العملية التعليمية ، فهو لا يتلقى المعرفة من المعلم فحسب بل يصبح مشاركاً فى المواقف التعليمية فتزيد دافعيته للتعلم .كما أن المشاركة المستمرة بين التلاميذ وتعاون الباحثة مع التلاميذ، وتهيئة الجو المناسب للتعلم ، تحفز التلاميذ على أن يكونوا فى شوق ورغبة واهتمام بالدرس على نحو أكبر ، وذلك لأن الألعاب التربوية على الرغم من بساطتها تولد المتعة لديهم وتجعلهم متيقظين لشرح الدرس . فى حين أن تلاميذ المجموعة الضابطة يشعرون بالملل والضجر وأحياناً عدم الانتباه وذلك بسبب طريقة العرض التقليدية لموضوعات الدراسة.

نتائج الفرض الثانى وتفسيرها

ينص الفرض الثانى على أنه" توجد فروق ذات دلالة إحصائية فى مهارات التعلم بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية ، فى القياس القبلى والقياس البعدى لصالح القياس البعدى."

وللتحقق من صحة هذا الفرض تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات مهارات التعلم لتلاميذ المجموعة التجريبية قبل وبعد تطبيق برنامج التعلم عن طريق اللعب عليهم.ثم حسبت الفروق بين كل من القياس القبلى والبعدى باستخدام اختبار(ت) ويوضح الجدول رقم (٢) النتائج الخاصة بهذا الفرض.

جدول (٢)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) لدرجات تلاميذ المجموعة التجريبية فى القياس القبلى والقياس البعدى

المهـــــــارة	القياس	العدد (ن)	المتوسط الحسابى(م)	الانحراف المعيارى(ع)	م ف	ح٢ ف	(دح)	قيـمـــــة (ت)	مستوى الدلالــة
١ – مهارة التعرف على معنى الكلمة فى الجـمـلــة	القبلى البعدى	٤٥	٩,٧٥٦ ١٢,٠٤٤	١,٢٦٨ ١,٣١٦	٢,٢٨٨	١٩١,٢	٤٤	٧,٣٥٧	دالـــة عند ٠١.
٢ – مهارة فهم المادة المقـروءة	القبلى البعدى	٤٥	٩,٧٧٨ ١١,٧٧٨	١,٠٩٣ ١,٤٨٩	٢	١٣٠	٤٤	٧,٨١٣	دالـــة عند ٠١.
٣ – مهـارة التـــذكـر	القبلى البعدى	٤٥	١٠,٠٢٢ ١٢,١٧٨	١,٢٣٨ ١,٢١٦	٢,١٥٦	١٢٣,٣	٤٤	٨,٦٥٩	دالـــة عند ٠١.
٤ – مهارة الحوار والمناقشـــة	القبلى البعدى	٤٥	٩,٧١١ ١١,٩٥٦	١,٢٤٠ ١,٥١٩	٢,٢٤٥	١٧٥,٧	٤٤	٧,٥٣٤	دالـــة عند ٠١.
المقيـــاس كـــــكل	القبلى البعدى	٤٥	٣٩,٢٦٧ ٤٧,٩٥٦	٢,٤٦٢ ٢,٥٥٦	٨,٦٨٩	٤٥٥,٠٦	٤٤	١٨,١٤	دالـــة عند ٠١.

يتضح من الجدول السابق رقم (٢) ما يلى :

١ – توجد فروق ذات دلالة إحصائية فى متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية بين القياس القبلى ،والقياس البعدى بالنسبة لمهارة التعرف على معنى الكلمة فى الجملة لصالح القياس البعدى . فقـد بلغت قيمة (ت) المحسـوبة (٧,٣٥٧) وهى دالة عند مستوى (٠١.) . مما يدل على أنه قـد طرأ تحسن على مستوى تلاميذ المجموعة التجريبية فى هذه المهارة بعد تطبيق البرنامج عليهم.

٢ – توجد فروق ذات دلالة إحصائية فى متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية بين القياس القبلى،والقياس البعدى بالنسبة لمهارة فهم المادة المقروءة لصالح القياس البعدى. فقد بلغت قيمة ت (٧,٨١٣) وهى دالة عند مستوى(٠١.). وهذا يعكس تقدم تلاميذ المجموعة التجريبية بالنسبة لهذه المهارة.

٣ – توجد فروق ذات دلالة إحصائية فى متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية بين القياس القبلى،والقياس البعدى بالنسبة لمهارة التذكر لصالح القياس البعدى. حيث بلغت قيمة ت (٨,٦٥٩) وهى دالة كذلك عند مستوى (٠١.).وهذا يشير إلى حدوث تحسن لتلاميذ المجموعة التجريبية فى هذه المهارة أيضاً .

٤ – توجد فروق ذات دلالة إحصائية فى متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية بين القياس القبلى ، والقياس البعدى بالنسبة لمهارة الحوار والمناقشة لصالح القياس البعدى. حيث بلغت قيمة ت (٧,٥٣٤) وهى دالة عند مستوى (٠١.) . وهذا يدل على أنه قد حدث تحسن ملموس فى أداء تلاميذ المجموعة التجريبية فى هذه المهارة .

وتؤكد الباحثة على أن هذه النتيجة تعتبر منطقية حيث أن الألعاب التعليمية تساعد على زيادة دافعية التلاميذ للتعلم وتجعلهم يقبلون على ما يتعلمون بحب واستمتاع ، كما أنها تعمل على تنشيط العمليات المعرفية لدى هؤلاء التلاميذ . هذا بالإضافة إلى الأسلوب الذى تم اتباعه فى تقديم الألعاب عبر قوانين كل لعبة ودور الباحثة فى تنفيذها بشكل مبسط مما سهل على التلاميذ عملية التحصيل العلمى ، كما عمل على تحويل التلاميذ من حالة السلبية والانعزالية إلى المشاركة الإيجابية فى أثناء تعلم المحتوى ، وهذا ساعد على تنمية مهارات التعلم لدى التلاميذ.

نتائج الفرض الثالث وتفسيرها

ينص الفرض الثالث على أنه "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية فى مهارات التعلم بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية(الذكور، والإناث) فى القياس البعدى."

وللتحقق من هذا الفرض تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات مهارات التعلم لتلاميذ المجموعة التجريبية (الذكور ، والإناث) بعد تطبيق برنامج التعلم عن طريق اللعب عليهم . ثم حسبت الفروق بينهما (الذكور ، والإناث) باستخدام اختبار (ت) . ويوضح الجدول رقم (٣) النتائج الخاصة بهذا الفرض .

جدول (٣)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ، وقيمة (ت) لدرجات المجموعة التجريبية ذكور ، ودرجات المجموعة التجريبية إناث فى القياس البعدى

المهـــــــارة	المجموعة	العدد (ن)	المتوسط الحسابى(م)	الانحراف المعيارى(ع)	درجـــات الحريـــة (د ح)	قيـــمـــة (ت)	مستوى الدلالة
١– مهارة التعرف على معنى الكلمة فى الجـمـلـــة	الذكور	٢٤	١٢,٢٥	١,٠٩٠	٤٣	١,١٠٨	غيردالة
	الإناث	٢١	١١,٨١٠	١,٥			
٢ – مهارة فهم المادة المقـروءة	الذكور	٢٤	١١,٦٢٥	١,٢٨٥	٤٣	.٧٢٣	غيردالة
	الإناث	٢١	١١,٩٥٢	١,٦٧٦			

٣ – مهـــــــــارة التـــذكـــــر	الذكور	٢٤	١٢,٠٨٣	١,٤٥٥	٤٣	.٤٦١	غيردالة
	الإناث	٢١	١٢,٢٨٦	١,٤١٩			
٤ – مهارة الحوار والمناقشة	الذكور	٢٤	١١,٨٧٥	١,٥٠٩	٤٣	.٣٧٣	غيردالة
	الإناث	٢١	١٢,٠٤٨	١,٥٢٧			
المقيـــاس كـــكل	الذكور	٢٤	٤٧,٨٣٣	٢,٥١١	٤٣	.٣٣٧	غيردالة
	الإناث	٢١	٤٨,٠٩٦	٢,٥٩٩			

يتضح من الجدول السابق رقم (٣) ما يلى:

١ – لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الذكور، والإناث بالنسبة لمهارة التعرف على معنى الكلمة فـــى الجملة، فى القياس البعدى.فقد بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١,١٠٨) وهى قيمة لا تدل على وجود فروق ذات دلالـــة إحصائية .حيث جاءت قيمة (ت) المحسوبة أقل من قيمة (ت) الجدولية .

٢ – لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الذكور، والإناث بالنسبة لمهارة فهم المادة المقروءة ، فى القياس البعدى. حيث بلغت قيمة ت (.٧٢٣) وهى قيمة لا تدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية .

٣ – لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الذكور، والإناث بالنسبة لمهارة التذكر،فى القياس البعدى.فقد بلغت قيمة ت (.٤٦١) وهى قيمة لا تدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية .

٤ – لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الذكور ، والإناث بالنسبـــة لمهارة الحوار والمناقشة ، فى القياس البعدى. فقد بلغت قيمة ت (.٣٧٣) وهى قيمـــة لا تدل على وجود فـــروق ذات دلالـــة إحصائية .

وتفسر الباحثة هذه النتيجة بأن المجتمع أصبح يتيح الفرص المتكافئة فى التعليم والمعاملة لكلا الجنسين (الذكور ، والإناث) ولا يفرق بينهما ، كما أصبح يشجع التلاميذ الموهوبين والمتفوقين دون تمييز للجنس ، بالإضافة إلى تناسب الألعاب التى تم إعدادها فى ضوء خصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية ،وقد روعى فى الألعاب التربوية المقدمة مشاركة كل من الجنسين فى الأداء على حد سواء.

توصيات الدراسة

١- ضرورة تضمين برامج إعداد معلمى ومعلمات كليات التربية نماذج ونظريات تصميم الألعاب التربوية بحيث تهيىء لهم فرص التدريب على استخدامها.

٢- ضرورة عقد دورات وبرامج تعليمية تستند إلى أسلوب التعلم باللعب ، وتدريب معلمى ومعلمات المدارس على تصميمها ، وتنفيذها ، وتقويمها.

٣- تخصيص جزء من درجة تقويم المعلمين والمعلمات لتبنيهم أنماط من الألعاب التربوية لتنمية مهارات التعلم لدى التلاميذ.

٤- ضرورة إنتاج ألعاب تربوية تتناسب مع طبيعة وخصائص كل مرحلة عمرية ،حيث من المعروف أن لكل مرحلة خصائصها وتطلعاتها وقدراتها الخاصة بها ، وذلك من أجل النمو المتكامل للتلميذ.

٥- مراعاة واضعي المناهج لمرحلة التعليم الأساسى بأن تتضمن الكتب المدرسية الألعاب التربوية، ودليل معلم للألعاب التربوية.

مقترحات الدراسة

١- دراسة عن فاعلية استخدام الألعاب التعليمية فى عملية التعلم لمراحل تعليمية أخرى غير مرحلة التعليم الابتدائي .

٢ - دراسة أثر تطبيق الألعاب التربوية على تلاميذ التعليم الابتدائى فى تنمية عدة مهارات أخرى من مهارات التعلم .

المراجـــــع

أولاً – المراجع العربية

١. أبو حامد الغزالى (١٩٨٢) : إحياء علوم الدين ، ج٣ ، بيروت ، دار المعرفة .

٢. أحمد بلقيس ، توفيق مـــرعى (١٩٩٥) : سيكـــولوجيـــة اللعـــب ، عمـــان ، دار الفـــرقان للنشـــر والتوزيع .

٣. السيد إبراهيم دار (٢٠٠١) : أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم عـــلى تنمية الاتـــجـــاهـــات التعـــاونـــيـــة لـــدى تـــلاميـــذ الصـــف الخـــامـــس الابـــتـــدائي مـــن مـــرحـــلة التعـــليم الأساسي ، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة الزقازيق.

٤. الشناوى عبد المنعم الشناوى (٢٠٠٤) : سيكولوجية التعـــلم ، ط٢ ، كليـــة التربيـــة ، جامعـــة الزقازيق ، مكتبة عرفات .

٥. بدرية سعيد الملا (١٩٩٠):التـــأخـــر فى القـــراءة الجهـــريـــة- تشـــخيـــصـــه وعـــلاجـــه،القاهرة،دار عالم الكتب للنشر والتوزيع .

٦. ثريسا كـــاسى (٢٠٠٧) : اللعـــب التضـــامنى ،تـــرجمة خالـــد العامـــرى ،الجيـــزة ،دار الفاروق للاستثمارات الثقافية

٧. جمال الملا (٢٠٠٧) : الذاكرة-٧ خطوات لتحسين ذاكرتك ،الكويت ،شركة الإبداع الفكرى للنشر والتوزيع .

٨. جمال عطيـــة (٢٠٠٤) : فعـــالية إستـــراتيجية تدريـــس الأقـــران في تنميـــة مهـــارات القـــراءة الجهرية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، مجـــلة دراسات في المنـــاهج وطـــرق التدريـــس ، جامعة القاهرة ، العدد ٩٦

٩. حسن شحاته(٢٠٠٨):استراتيجيات التعليم والتعلم الحديثة وصناعة العقل العربى،القاهرة، الدار المصرية اللبنانية .

١٠. حسن شحاتـــه ، زينـــب النجـــار (٢٠٠٣) : معجـــم المصطلحات التربوية والنفسية، القاهرة، الدار المصرية اللبنانية.

١١. حسين حامد الطوبجى (١٩٩٦) :وسائل الاتصال والتكنولوجيا فى التعليم ،الكويت ، دار القلم .

١٢. حنان عبد الحميـــد العنـــانى (٢٠٠١) : بـــرامج تـــربـــيـــة الطفـــل ، الأردن ، دار صنعـــاء للنشر والتوزيع.

١٣. حنان عبد الحميد العنانى (٢٠٠٢):اللعب عند الأطفال- الأسس النظرية والتطبيقية، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع .

١٤. ريما سعد الجرف (٢٠٠٨) :دراسات فى تعليم القراءة بمراحل التعليم العام، الرياض، الشركة الوطنية للتوزيع

١٥. زيد الهويدى (٢٠٠٥) : أساليب تدريس العلوم فى المرحلة الأساسية ، العين ، الإمارات العربية المتحدة،دار الكتاب الجامعى .

١٦. سعد عبد الرحمن ، إيمان ذكى محمد (٢٠٠٢) : الاستعداد لتعلم القراءة – تنميته وقياسه،الإمارات العربية المتحدة ، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع .

١٧. سمر عبد العزيز الشلهوب (٢٠٠٨) : مهارات التعلم والتفكير والبحث ، الرياض ، مطابع دار الهلال .

١٨. عبد الحميد شرف (١٩٩٥) : التربية الرياضية للطفل ،القاهرة ،مركز الكتاب للنشر.

١٩. عبد الله ناصح علوان(١٩٩٢):تربية الأولاد فى الإسلام،بيروت ،دار السلام للطباعة والنشر

٢٠. فاتن حسن حسن (٢٠١٢) : فعالية برنامج لغوى تدريبى مقترح لتنمية المهارات اللغوية لدى طفل الروضة (الاستماع ، التهيئة للقراءة ،التعبير الشفوى) ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة دمشق .

٢١. فارعة حسن محمد (١٩٩٩) : الألعاب الأكاديمية وتدريس الجغرافيا – دراسات وبحوث المناهج وتكنولوجيا التعليم ، القاهرة ، عالم الكتب .

٢٢. كمال يوسف اسكندر ، محمد غزاوى (١٩٩٤) : مقدمة فى التكنولوجيا التعليمية، ط١ ، الإمارات العربية المتحدة ، العين ، مكتبة الفلاح .

٢٣. محب الرفاعى (٢٠٠٠) : فعالية الألعاب التعليمية فى تنمية الوعى والسلوك البيئى لدى أطفال ما قبل المدرسة ، المجلد الثالث ،العدد الثالث ،مجلة التربية العلمية ،كلية التربية، جامعة عين شمس .

٢٤. محمد إبراهيم عبد الحميد (١٩٩٩): تعلم الأنشطة والمهارات لدى الأطفال المعاقين عقلياً ، القاهرة ، دار الفكر العربى .

٢٥. محمد القزاز (٢٠٠٥) : التربية الوالدية فى مرحلة الطفولة المبكرة ، ط٢، القاهرة ، دار فرحة للنشر والتوزيع .

٢٦. محمد عبد السميع رزق (٢٠٠١) : اتجاهات الحديثة فى دراسة مهارات الاستذكار ، مجلة جامعة أم القرى للعلوم التربوية والإجتماعية والإنسانية ، مجلد ١٨، العدد٢.

٢٧. محمد محمود الحيلة (٢٠٠٣) : الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وعملياً،ط٢، الأردن، دار الميسرة للنشر والتوزيع .

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

٢٩. هدى قناوى (١٩٩٣) : الطفل ورياض الأطفال ، القاهرة ، مكتبة الأنجلو المصرية.

٣٠. هدى محمود الناشف (٢٠٠٣) : تصميم البرامج التعليمية ، القاهرة ، دار الكتاب الحديث.

٣١. يوسف القرضاوى (١٩٧٣) : الحلال والحرام فى الإسلام ، ط٣ ،دمشق ،المكتب الإسلامى

ثانياً – المراجع الأجنبية

32. Cottrell ,S., (1999) : The study skills handbook . Landon. Macmillan , press Ltd.,p.21

33. Good, C.V., (1975) : Dictionary of Education , Mc Graw – Hill

34. Book co., N.Y.,13th ed., p.p. 182 – 192

35. Snowman , J., (1986) : Learning tacties and strategies, New York, Academic press , p.221

36. Wruke , N.& Ann ,C., (1992) : An investigation into the

37. development of oral English in concept formation through the

38. use of group games , Unpublished Doctoral Dissertation ,

39. woman's university , Dentan , Texas, U.S.A.

ملحق

مقياس مهارات التعلم

البُعد الأول – لقياس مهارة التعرف على معنى الكلمة فى الجملة

السؤال الأول

ضع خط تحت الكلمة التى تدل على نفس المعنى مما بين القوسين فيما يلى :

١ – وفير (صغير – قليل – كثير – قصير)

٢ – الراية (القلم – الوطن – السلم – العلم)

٣ – العليل (الماكر – الغبى – المريض – الكسول)

٤ – يطهو (يروى – يطبخ – يشرب – يأكل)

٥ – يرتدى (يخلع – يملأ – يلبس – يغطى)

السؤال الثانى

ضع علامة (√) أمام الكلمات التى تدل على نفس المعنى ، وعلامة (×) أمام الكلمات التى لاتدل على نفس المعنى :

١ – سريع – بطىء ( )

٢ – واسع – فسيح ( )

٣ – كريم – بخيل ( )

٤ – خبر – نبأ ( )

٥ – قوى – ضعيف ( )

السؤال الثالث

اختر لكل عبارة من المجموعة (أ) ما يناسبها من المجموعة (ب) :

(أ)	(ب)
١ – يمشى مستمتعاً بالمناظر	يتثاقل
٢ – يمشى على مهل	يهيم
٣ – يمشى بزهو وخيلاء	يتنزه
٤ – يمشى ببطء وكسل	يختال
٥ – يمشى بلا هدف محدد	يتهادى
	يضل

البُعد الثانى – لقياس مهارة فهم المادة المقروءة

السؤال الأول

أكمل كل عبارة فى المجموعة (أ) بما يناسبها فى المجموعة (ب) :

(أ)	(ب)
١ – ..... التلميذ القصة	فهمت
٢ – ..... التلميذ معلمه	حضر
٣ – ..... التلاميذ الفصل	يحترم
٤ – ..... التلميذة الدرس	زيّن
٥ – ..... التلاميذ الطابور	قرأ

السؤال الثانى

رتب كلمات كل سطر ، لتكوّن جملة مفيدة فيمايلى :

١ – بأرواحنا – نحب – ونفديه – وطننا – نحن .

٢ – مصدر – مهم – للدخل – السياحة – القومى .

٣ – مدينة – عروس – المتوسط – الإسكندرية – البحر .

٤ – مصر – بسمائها – تمتاز – الصافية .

٥ – الشمس – تشرق – الدنيا – حين – تضىء .

السؤال الثالث : اقرأ القطعة التالية ، ثم أجب عن الأسئلة

رَدَّ الجميل

كان كلب ينام فى ظل شجرة ، وفجأة ظهر له ثعبان ضخم ، ورفع رأسه إلى أعلى ، استعداداً للوثوب على الكلب ، وهنا شاهدته حمامة بيضاء كانت بأعلى الشجرة ، فأسرعت إلى الكلب، وأخذت تنقره بمنقارها حتى استيقظ ، وجرى بعيداً عن الثعبان . وفى يوم من الأيام ، ذهب صياد إلى الحديقة ، وصوب بندقيته إلى الحمامة ليصطادها ، ولما أحس به الكلب،أسرع إلى الشجرة،وأخذ ينبح نباحاً متواصلاً ،حتى تنبهت الحمامة،وطارت ونجت من الصياد.

اختر الإجابة الصحيحة مما بين القوسين فيمايلى :

١ – ظهر للكلب وهو نائم ..... (صياد– حمامة – ثعبان – ثعلب)

٢ – صّوب الصياد بندقيته للحمامة لكى ..... (يمسكها–يقتلها – يذبحها – يصطادها)

٣ – رفع الثعبان رأسه للوثوب على ..... (الحمامة – الكلب – الصياد – الشجرة)

٤ – طارت الحمامة ونجت من ..... (الثعبان – الكلب – الصياد – الثعلب)

٥ – ما فعله الكلب لإنقاذالحمامة هو.....

(حب للحمامة– نكران للجميل– كره للصياد– رد للجميل)

البُعد الثالث – لقياس مهارة التذكر

السؤال الأول

ضع علامة (√) أمام العبارة الصحيحة ، وعلامة (×) أمام العبارة الخاطئة .

١ – النظافة من الإيمان ( )

٢ – النحلة حشرة ضارة ( )

٣ – المهندس ينظم حركة المرور ( )

٤ – يسقط المطر فى الشتاء ( )

٥ – يحيا الإنسان والحيوان والنبات بدون لماء ( )

السؤال الثانى

ضع خط تحت الإجابة الصحيحة مما بين القوسين فيمايلى :

١ – الذى يقود القطار هو ..... (العامل – السائق – الفلاح – الصياد)

٢ – الذى يعالج المرضى هو ..... (المحامى – الطبيب – المهندس – التاجر)

٣ – الذى يحافظ على الأمن هو ..... (الصانع – التلميذ – الشرطى – الوزير)

٤ – الذى يصنع الأثاث هو ..... (الخياط – السباك – الحداد – النجار)

٥ – الذى يدافع عن الوطن ضد الأعداء هو ..... (المعلم – الجندى – الجزار– اللاعب)

السؤال الثالث

صل من المجموعة (أ) ما يدل عليها فى المجموعة (ب) :

(أ)	(ب)
يلعب	اسم
التلميذ	فعل
فى	ضمير متكلم
أنا	حرف
هذا	اسم إشارة

البُعد الرابع – لقياس مهارة الحوار والمناقشة

السؤال الأول

ضع مكان النقط السؤال أو الجواب المناسب فيما يأتى :

التقى أحمد ، وعادل ودار بينهما الحوار الأتى .

أحمد : هل ذهبت إلى مدينة بورسعيد ؟

عادل : .....

أحمد : .....

عادل : ذهبت إلى مدينة بورسعيد بالسيارة .

أحمد : .....

عادل : اشتريت من مدينة بورسعيد بعض الملابس .

أحمد : .....

عادل : رجعت من مدينة بورسعيد فى المساء .

أحمد : .....

عادل : نعم ، أعجبتنى مدينة بورسعيد .

السؤال الثانى

ضع علامة(√)أمام العبارة التى ترى أنها صحيحة،وعلامة(×)أمام العبارة التى ترى أنها خاطئة.

١ – لا أؤجل عمل اليوم إلى الغد . ( )

٢ – لا أهتم بمذاكرة بعض دروسى . ( )

٣ – لا أستمع إلى الراديو أثناء استذكار دروسى . ( )

٤ – لا أتدخل إذا رأيت زميلين يتشاجران . ( )

٥ – لا أتمسك برأيى وأقبل مناقشة الرأى الآخر . ( )

السؤال الثالث

ضع خطاً تحت العبارة التى توافق رأيك فى المواقف الأتية :

١– اخطأ زميلك ثم اعتذر لك (أقبل اعتذاره – أرفض اعتذاره – أعتدى عليه بالضرب)

٢– وجدت قريباً لك لا يصلى (أعلمه كيف يصلى– أنصحه بالصلاة– أتجنب الحديث معه)

٣– علمت أن جارك مريض (أزوره وأساعده – أدعو له بالشفاء – لا أهتم بمرضه)

٤– فاز صديقك بالجائزة (أحزن لفوزه – أتمنى الفوز مثله – أدعو له بالتوفيق)

٥– ترك زميلك صنبور المياه مفتوح

(أتركه وشأنه– أقوم بغلق الصنبور– أنصحه بغلق الصنبور)