IJSSP

المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الحادي عشر – العدد الثالث – البحث السابع (ص: 143 - 159)
15 – آذار – 2022م

www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

[أثر استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي في مادة اللغة العربية لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في الأردن]

إعداد الباحث:

[أ/ أحمد مفلح البدارين، جامعة الإمام عبد الرحمن بن فيصل]

ملخص الدراسة:

إن الهدف من هذه الدراسة هو التعرف إلى أثر استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي في مادة اللغة العربية لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في مديرية عمان الثانية.

ولتحقيق هذا الهدف قام الباحث ببناء استراتيجية تعليمية تستند إلى الألعاب التعليمية، وتطبيقها على عينة الدراسة التي تكونت من (100) طالباً وطالبةً في مادة اللغة العربية للصف الثالث الابتدائي في مديرية عمان الثانية. باستخدام دليل المعلم للمجموعة التجريبية واختبار تحصيلي، وأظهرت نتائج الدراسة فروقاً ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الألعاب التعليمية مقارنة بطلبة المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة الاعتيادية، في الاختبار التحصيلي البعدي لصالح المجموعة التجريبية / طالبات.

الكلمات المفتاحية: استراتيجيات التدريس، الألعاب التعليمية، التحصيل الدراسي، اللغة العربية، المرحلة الابتدائية.

[The Effect of Using Educational Games Strategy on Developing Academic Achievement in Arabic Language Among Third-Grade Primary Students in Jordan]

Researcher:

[Mr. Ahmed Mufleh Al-Badareen - Imam Abdulrahman bin Faisal University]

Study summary:

The aim of this study is to identify the effect of using educational games strategy on developing academic achievement in Arabic language among third-grade primary students in Amman II Directorate.

To achieve this goal, the researcher built an educational strategy based on educational games, and applied it to the study sample, which consisted of (100) male and female students in the Arabic language for the third grade of primary school in Amman Second Directorate. Using the teacher's guide for the experimental group and an achievement test, the results of the study showed statistically significant differences between the mean scores of the students of the experimental group who studied using educational games compared to the students of the control group who studied in the usual way, in the post achievement test in favor of the experimental group / female students.

Keywords : Teaching Strategies, Educational Games, Academic Achievement, Arabic language,

The Primary Stage.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الحادي عشر – العدد الثالث – البحث السابع (ص: 143 - 159) 15 – آذار – 2022م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

المقدمة:

تعد اللغة وعاء العلم، والسمة المميزة للأمم، بها يصاغ تاريخها، وتوثيق انجازاتها، لتنتقل عبر التاريخ من جيل إلى جيل، وهي من أهم عناصر الوحدة بين الشعوب، لهذا اهتمت الدول بتدريس اللغة وحرصت كل الحرص على اكسابها لأبنائها.

وحافظت اللغة العربية على كيانها، ولم تتغير معالمها، ولم تنصهر في اللغات الأخرى، كونها اللغة التي تنزل بها القران الكريم، حيث قال الله تعالى:(إِنَّا نَحْنُ نَزَّلْنَا ٱلذِّكْرَ وَإِنَّا لَهُۥ لَحَٰفِظُونَ) (سورة الحجر: أية 9)، وأنه لا يمكن فهم كتاب الله فهماً دقيقاً، ولمس جزالة ألفاظه وجمال معانيه بغير اللغة العربية، ولذلك كان تعلم اللغة العربية واجباً على كل مسلم كان لونه، أو عرقه.

تُعد استراتيجيات التدريس ذات أهمية للمعلم تساعده في تحقيق الأهداف التعليمية نظراً لان عملية التدريس توصف بأنها معقدة وعناصرها مترابطة ومتداخلة مع بعضها البعض، إذ إن كل خطوة تتأثر فيما بعدها، وتتنوع استراتيجيات التدريس وهذا التنوع يعتمد على ما يراه المعلم مناسباً للمادة التدريسية وطبيعتها بالإضافة إلى خبرة المعلم في مجال التدريس والفروق الفردية بين المتعلمين والبيئة الصفية، لكن في النهاية تهدف جميعها إلى الوصول إلى تحقيق الأهداف المنشودة من العملية التعليمية، وأن استراتيجيات التدريس القائمة على التعلم باللعب لها دور كبير في تشكيل شخصية المتعلم بأبعادها المختلفة، لذلك فأن الألعاب التعليمية تؤدي دوراً فعالاً في تعلم الطفل متى أحسن تخطيط الألعاب وتنظيمها والاشراف عليها. (الصمادي،2010)

أصبحت المؤسسات التعليمية تعطي أهمية كبيرة لتحديث طرق تدريسها وإدخال البعد التفاعلي مثل التعليم باللعب، وتعد الألعاب التعليمية من الاتجاهات الحديثة في التعليم كونها تدفع المتعلم في أثناء عرضها للمعلومات، للتفاعل مع المواد التعليمية ومع غيره من المتعلمين في مواقف تعليمية يسودها النشاط الهادف، وتنمي مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة، مما يزيد من قدرة المتعلم على التعبير الخلاق والابداع، كما تتيح له مساحة من الحرية للتعبيرعن نفسه في إطار مقبول اجتماعي، وممتع له وللمحيطين به، وتنمية الجوانب العقلية، والوجدانية، والاجتماعية.

ومن المعروف أن التعلم عن طريق اللعب يعد من الأساليب المجدية والفعالة، التي يؤديها علم النفس وتدعمها الاتجاهات التربوية الحديثة، وتشتد فاعلية هذا الأسلوب كلما اتجهنا نزولا في السلم التعليمي وينعكس ذلك على الموقف من هذا الأسلوب، ويحفزهم ويجعل الجو التعليمي مليئاً بالإثارة والحماسة شريط أن يكون التنافس شريفاً بعيداً عن الأحقاد. (مرعي والحلية،2009)

الإطار النظري والدراسات السابقة

تعتبر الألعاب التعليمية من الاتجاهات التربوية الحديثة في تدريس اللغة العربية باعتبارها تركز على المتعلم كمحور للعملية التعليمية التعلمية، حيث تجلب له المتعة والراحة النفسية، وتساعد على بناء شخصيته بأبعادها المختلفة الجسمية، والعقلية، والنفسية، والاجتماعية، وتجعله في حاله دائمة من النشاط والتفاعل، والاستكشاف من أجل تحقيق هدف معين. (موسى، 2007)

كما وتعد الألعاب التعليمية وسيله من وسائل التجديد ومعالجة الملل والضجر، وتدفع المتعلم إلى تجديد نشاطه، وزيادة تحصيله الأكاديمي، كما أن الألعاب العقلية تكسب التلاميذ خصائص محدده، كتنمية القدرات العقلية والاكتشاف، والدقة، واكتساب المفاهيم التي تساعد على التعبير. (نبيل،2004)

أن هناك من العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي، ومن هذه العوامل:

1 – المعلم: فتنويع المعلم في أساليب التدريس ومدى مراعاته للفروق الفردية بين الطلبة ومدى قدرته على تصميم الاختبارات التحصيلية بطريقة جيدة وموضوعية، وعدم التساهل في توزيع العلامات بما لا يتناسب وما يستحقه الطلبة دور أساسي ومباشر في مستوى الطلبة وتحصيلهم إما سلباً أو ايجاباً، تتباين المعلم في استخدام طرائق التعليم وقدرته في التعامل مع مختلف الأنماط الشخصية والنفسية للطلبة، وقدرته على تصميم الاختبارات التحصيلية الموضوعية والشاملة، موضوعية العلامات المعطاة للطلبة كل ذلك له أثر في رفع مستوى التحصيل الدراسي أو خفضه لدى الطلبة.

(Trudeau and shephard,2008)

2 – دافعية المتعلم للتعلم والانجاز: فكلما ارتفع مستوى الدافعية للتعلم من قبل الطلبة ارتفع مستوى التحصيل لديهم حيث أن ثمة افتراض واضح فيما يتعلق بالرغبة في التعلم وبقاء أثره لأطول فترة ممكنة ورفع مستوى التحصيل لان الدافعية تستثير سلوك التلميذ وتعمل على استمرار هذا السلوك وتوجيهه نحو). Conttia,2007هدف معين. (

3 – مفهوم الذات عند التلميذ وتقدير التلميذ لذاته حيث يكسب الثقة للمتعلم بعلمه ويتيقن النجاح وارتفاع تحصيله ليؤدي إلى تحسين سلوك التلميذ في مدرسته علاوة أدائه الأكاديمي.

4 – البيئة التعليمية: يتفاعل مع المعلم لإنتاج عمليات التعلم والتعليم التي تؤدي في النهاية إلى تحصيل المتعلمين للمعارف والخبرات والمهارات والميول المطلوبة لذلك فقد يكون انخفاض مستوى التحصيل، راجعاً إلى عدم مراعاة بيئة التعلم للفروق الفردية وعدم تلبية الحاجات والرغبات واشباع ميول الطلبة.

الأهمية التربوية لتوظيف الألعاب التعليمية في مادة اللغة العربية

- تؤدي إلى إحداث التوازن الانفعالي لدى الأطفال، من خلال تفريغ طاقاتهم الانفعالية الزائدة.
- تنمي النواحي الجسمية، والنفسية والعقلية والاجتماعية لدى المتعلم.
- تعزز ثقة المتعلم بنفسه.
- تساعده على اتقان المفاهيم والمهارات اللغوية، واكتساب الخبرات مما يساعد في نقل أثر التعلم.
- قد تهدف اللعبة إلى التسلية أو الترفيه عن النفس وتجديد نشاط المتعلم.
- تنمي القدرات العقلية ومواهب المتعلمين، وتنمي مهارات الاكتشاف لديهم.
- تعتبر الألعاب التعليمية من أساليب التعلم النشط.

- هي أداة للتعبير والتواصل بين الأطفال.
- أداة لحل مشكلات الطفل الشخصية كالانطوائية.
- هي أداة لتفريد التعلم وتراعي الفروق الفردية بين المتعلمين.
- تنمي روح التعاون والعمل الفريقي بين المتعلمين.
- تحث المتعلمين على التنافس والمثابرة.

خطوات توظيف الألعاب التعليمية في تدريس اللغة العربية

- اختيار الموضوع أو المفهوم الذي تناوله اللعبة التعليمية.
- تحديد الأهداف السلوكية الخاصة بالموضوع.
- تحديد صفات المشاركين وادوارهم والزمن اللازم للتنفيذ.
- توظيف للمواد والأدوات اللازمة لتنفيذ اللعبة.
- تنظيم البيئة الصفية بما يتناسب وتطبيق اللعبة.
- تنفيذ اللعبة مع التقيد بالقواعد المحددة لها.
- استنتاج المضامين التربوية من هذه اللعبة.

مراحل استخدام الألعاب التعليمية

المرحلة الأولى: الإعداد

وتشمل التعرف إلى اللعبة من جميع جوانبها، المواد وقانون اللعبة والوقت الذي تحتاجه اللعبة ومدى ارتباطها بالمنهاج. وتجريب اللعبة قبل الدخول إلى الصف، وشرح قواعد اللعبة للطلبة مع التأكيد على الأهداف التي يجب على الطابة أن يكتسبوها.

المرحلة الثانية: التنفيذ

التمهيد والتهيئة لتقديم اللعبة، وإعطاء المتعلم فرصه لكي يصل إلى الهدف المطلوب مع عدم الموازنة بين الطلبة لان لكل متعلم قدرات واحتياجات خاصة به.

المرحلة الثالثة: التقييم

يشارك المعلم مع الطلبة في تقييم مدى تحقيقهم للأهداف المطلوبة، والابتعاد عن الأمور التي تقلل من عزيمة الطلبة.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الحادي عشر – العدد الثالث – البحث السابع (ص: 143 - 159) 15 – آذار – 2022م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

المرحلة الرابعة: المتابعة

يقوم المعلم بمتابعة الطلبة للتعرف على الخبرات التعليمية التي اكتسبها الطلبة، كما يقوم المعلم بتوفير بعض الألعاب أو الأنشطة التعليمية التي تثري خبرات الطلبة للتأكد من اتقان الطلبة للمهارات المطلوبة زمن ثم ينتقل إلى خبرات أخرى.

ومن أهم الألعاب التعليمية التي يمكن توظيفها في مادة اللغة العربية، اذكر منها

لعبة (التركيب النحوية) يقوم المعلم بقص لوح من الورق المقوى إلى نصفين، ثم يتم تقسيمه إلى أربعة مربعات، بحيث يكتب على أحد نصفي اللوح الجمل التي تتضمن السؤال، أما النصف الآخر فيكتب عليه الإجابة، ثم يرسم على الجزء الخلفي من لوح الإجابة شكلاً مكبراً وملوناً، وبعد ذلك يقصُّ اللوح المرسوم إلى مربعاته الأربع وعلى كل مجموعة أن تطابق بين السؤال والإجابة، والمجموعة الفائزة هي التي تستطيع تقويم صحة إجابتها من خلال النظر إلى صحة تركيب الشكل المرسوم خلفياً، ويمكن أن تصمم هذه اللعبة على الورق المقوّى أو الإسفنج.

لعبة (لوحة الجيوب الخشبية) يصمّم المعلم لوحة خشبية مكبرة ذات قاعدة ثابتة، ومن ثم يقسمها إلى ستة جيوب خشبية بحسب المطلوب، ويطلب المعلم من كل مجموعة أن تسحب بطاقة من لوحة الجيوب الخشبية، وتصنف الكلمات الموجودة أمامها وفقاً للجَيْب المحدد لها، ويمكن عرض الأسئلة والإجابات على جهاز الحاسوب بعد الاستماع إلى إجابات التلاميذ كتقويم ذاتي.

لعبة (الطلاقة اللغوية) يطلب المعلم من كل مجموعة أن تكتب أكبر عدد من الكلمات التي تعتبر أسماءً مقصورة على سبيل المثال، ومن ثم يتم حساب التكرارات لكل مجموعة بعد إزالة الكلمات المتكررة، والمجموعة الفائزة هي التي تحقق أكبر عدد من الكلمات الأصيلة.

لعبة (من أكون؟) يطلب المعلم من بعض التلاميذ تمثيل بعض الأدوار للمفاهيم النحوية على شكل ألغاز تعليمية بعنوان (من أكون؟) بارتداء أقنعة خاصة بذلك، أو عبر مسرح الدمى، والمجموعة الفائزة هي التي تستطيع حل هذه الألغاز بطريقة صحيحة، ويمكن تطبيق هذه اللعبة شفوياً، أو من خلال توظيف الدمى عبر مسرح الدمى.

لعبة (الصناديق) يحضر المعلم صندوقين يمثِّل كل منهما مفهوماً نحوياً أو إملائياً، ويطلب من كل مجموعة أن تصنِّف الكلمات الموجودة أمامه وفقاً للصندوقين السابقين، مثل: صندوق للجملة الاسمية والآخر الجملة الفعلية.

لعبة (شجرة الإجابات) يقوم المعلم برسم شجرة على السبورة، ثم يطلب من أي طالب أن يسحب ورقة الأسئلة من السلة، ويجيب عن السؤال الذي يحتويها، ومن ثم يختار من السلة الثانية ورقة الشجر الخاصة بالإجابة، ثم يلصقها على الشجرة المرسومة على السبورة.

دور المعلم في توظيف الألعاب التعليمية داخل الصف

1 – إجراء دراسة للألعاب التعليمية المتوفرة في بيئة الطالب.

2 – ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل طالب.

3 – تقديم المساعدات للطلبة والتدخل في الوقت المناسب.

4 – تقوية مدى فعالية اللعب في تحقيق الأهداف التي خطط لها.

5 – أن يمنح المعلم الطالب دور بحيث يكون واضحاً في اللعبة.

معايير اختيار الألعاب التعليمية

- أن تكون متصلة بالأهداف التعليمية

الألعاب المناسبة للمرحلة العمرية ومستوى النمو العقلي والبدني-

أن تخلو من التعقيد والبساطة الشديدين وتنفيذ حسب القواعد-

أن تثير مهارة التفكير والابتكار والملاحظة والتأمل لدى الطلبة-

أن تخلو من الاخطار التي تؤذي الطلبة-

مزايا الألعاب التعليمية

الألعاب التعليمية هي أحد الوسائل التعليمية والسبب في ذلك هو تميزها بعدة خصائص مقارنه بالوسائل الأخرى:

1 – مخاطبتها لأكثر من حاسة لدى الانسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.

2 – تزيد دافعية التعلم لدى التلاميذ لان اللعب ميل فطري لدى المتعلم.

3 – المشاركة الإيجابية للمتعلم في عملية التعلم.

4 – تدرب الأطفال على التعاون وتقبل الخسارة واحترام الاخرين.

عيوب الألعاب التعليمية

إن تعدد مزايا الألعاب التعليمية لا يعني خلوها من بعض العيوب، والتي يمكن تفاديها أحياناً ومن هذه العيوب:

1 – صعوبة فهم التعليمات اللازمة لتنفيذ اللعبة خصوصاً إذا كانت طويله.

2 – صعوبة تنفيذ اللعبة مع الفصول كبيرة العدد.

3 – ارتفاع تكاليف الألعاب التعليمية خصوصاً التي يتم شراؤها مصنعه.

4 – عدم وضوح المفاهيم التي تتضمنها الألعاب التعليمية بسهولة، أو انشغال الطلبة باللعبة وعدم التركيز على المفاهيم.

الدراسات السابقة

- هدفت دراسة حجازي (2005) إلى التعرف إلى أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي وتحليل المضمون، وقام الباحث باستخدام أربعة اختبارات (قلبي وبعدي) لقياس المهارات التي تبناها الباحث في دراسته، لإثبات تكافؤ مجموعات الدراسة قبل البدء في اجرائها، كما تم تطبيق الاختبار بعد تطبيق الدراسة لمعرفة اذا أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية في تنمية مهارات اللغة العربية الأربع، بين تلاميذ المجموعة التجريبية وتلاميذ المجموعة الضابطة، وتمثلت عينة الدراسة من شعبتين التجريبية (35) تلميذاً والضابطة (35) تلميذاً، واختار عينة قصدية، وتوصلت الدراسة إلى أن الألعاب التربوية قد أدت وظائفها على أكمل وجه في تنمية بعض مهارات اللغة العربية، وأوصت الدراسة بضرورة استخدام الألعاب التربوية في تعليم المرحلة الابتدائية وتدريب التلاميذ على الاستعمال اللغوي السليم.

- أما دراسة العماوي (2009) هدفت إلى التعرف إلى أثر استخدام طريقة لعب الأدوار في تدريس القراءة على تنمية التفكير التأملي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، بمدارس محافظة خانيونس، وكانت أدوات الدراسة تتمثل باختيار التفكير التأملي، وكانت عينة الدراسة (103) من افراد المجموعة التجريبية و (100) من أفراد المجموعة الضابطة، بعد التطبيق أظهرت النتائج أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط تحصيل الطلبة في اختبار التفكير التأملي وكانت تلك الفروق لصالح أفراد المجموعة التجريبية.

- وهدفت دراسة المصري (2010) إلى التعرف على أثر استخدام لعب الأدوار في اكتساب القيم الاجتماعية المتضمنة في محتوى كتاب لغتنا الجميلة لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في محافظة غزة. ولتحقيق هذا الهدف اتبعت الباحثة المنهج التجريبي، وقامت بتحليل كتاب لغتنا الجميلة (الجزء الأول) للصف الرابع استخرجت منه (28) قيمة اجتماعية، كما قامت بإعداد اختبار لقياس مدى اكتساب طلبة الصف الرابع الأساسي للقيم الاجتماعية في محتوى الكتاب، وبعد تحكيم الاختبار تم تطبيقه على عينة عشوائية من تلاميذ الصف الرابع الأساسي في محافظة الوسطى بلغت (66) طالباً وطالبة، وكذلك أعدت الباحثة دليلاً للمعلم ليرشده إلى كيفية تطبيق دروس مقرر الصف الرابع بأسلوب لعب الأدوار.

- هدفت دراسة داود (2019) إلى تعرف أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس اللغة العربية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلبة الصف السادس الابتدائي في محافظة بغداد، اتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، تكونت عينة الدراسة من (56) طالباً من طلاب المدارس الابتدائية التابعة لمديرية تربية بغداد، تم تقسيم إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية وأعد الباحث دليلاً لاستراتيجية التعلم باللعب. ولتحقيق أهداف الدراسة تم إعداد اختبار لمهارات التفكير الناقد، وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة احصائياً بين متوسط علامات المجموعتين التجريبية التي درست باستخدام استراتيجية التعلم باللعب وعلامات المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة الاعتيادية على اختبار التفكير الناقد ولصالح المجموعة التجريبية.

التعقيب على الدراسات السابقة

1 – هدفت دراسة حجازي (2005) إلى التعرف إلى أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية، وشملت عينة الدراسة طلبة الصف الأول الأساسي.

2 – هدفت دراسة العماوي (2009) هدفت إلى التعرف إلى أثر استخدام طريقة لعب الأدوار في تدريس القراءة على تنمية التفكير التأملي، وشملت عينة الدارسة طلبة الصف الثالث الأساسي.

3 – هدفت دراسة المصري (2010) إلى التعرف على أثر استخدام لعب الأدوار في اكتساب القيم الاجتماعية المتضمنة في محتوى كتاب لغتنا الجميلة، وشملت عينة الدراسة طلبة الصف الرابع الأساسي.

4 – هدفت دراسة داود (2019) إلى تعرف أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس اللغة العربية في تنمية مهارات التفكير الناقد، وشملت عينة الدراسة طلبة الصف السادس الابتدائي.

وتتميز الدراسة الحالية في أنها تناولت أثر استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي في مادة اللغة العربية لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في الأردن.

مشكلة الدراسة

تعد الألعاب بشكل خاص والألعاب التعليمية بشكل عام جزءاً رئيساً من حياة الطلبة، بغض النظر عن مستواهم الدراسي، حيث يمارس الطلبة الألعاب طوال اليوم على أجهزة الحاسوب، والهواتف النقالة وعبر شبكة الانترنت، ومن الأماكن القليلة التي لا يمارسون فيها اللعب هي الغرفة الصفية، ورغم أن القليل من المعلمين يستخدمون الألعاب كجزء من وسائلهم التدريسية.

وتتمثل مشكلة الدراسة في السؤال التالي:

ما أثر استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي في مادة اللغة العربية لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في الأردن؟

فرضيات الدراسة

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسط درجات الطلاب والطالبات الذين يدرسون موضوعات مادة اللغة العربية باستخدام أنشطة الالعاب التعليمية، ومتوسط درجات مقارنة بالطلبة الذين يدرسونها بالطريقة الاعتيادية.

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسط درجات الطلاب والطالبات الذين يدرسون موضوعات مادة اللغة العربية باستخدام أنشطة الألعاب التعليمية.

أهمية الدراسة

- انسجام الدراسة مع توجيهات وزارة التربية والتعليم في الأردن في تطوير المناهج الدراسية.

- جذب انتباه المتخصصين والمشرفين التربويين ومعلمي اللغة العربية إلى أهمية نشاط الألعاب التعليمية من خلال تدريس هذه المادة لطلاب وطالبات الصف الثالث الابتدائي.

- تقديم نموذج قابل للتطبيق يعين معلمي اللغة العربية في التعرف على أثر نشاط الألعاب التعليمية في تعليم اللغة العربية.

حدود الدراسة

الحدود البشرية: طلاب وطالبات الصف الثالث الابتدائي

الحدود المكانية: مدارس مديرية عمان الثانية

الحدود الزمنية: الفصل الدراسي الأول للعام 2021 – 2022م

مصطلحات الدراسة وتعريفها

الألعاب التعليمية: نشاطاً جمعياً يكون فيه الطفل مشتركاً مع الاخرين لإنجاز بعض الأهداف العامة، مؤكداً على أهمية استخدام الألعاب التنافسية في البيئة الصفية، من أجل تحقيق المهام التربوية المتمثلة في كل من زيادة التفاعل مع المواد الاكاديمية والمهنية، واستثارة دافع الطفل نحو التعلم وزيادة قدرته على الإنجاز وحثه على استخدام أساليب التعلم طبقا لخصائص الموقف التعليمي وصفاته، وزيادة إدراكه ووعيه لجوانب التحصيل والانجاز. (قنديل وبدوي، 2007)

يعرفها الباحث اجرائياً في الدراسة الحالية بأنها مجموعة الألعاب التي سيقوم الباحث بإعدادها واستخدامها ومن تطبيقها على طلبة المجموعة التجريبية.

التحصيل الدراسي: عرف شحادة والنجار (2011) فقد عرفاه بأنه مقدار ما يحصل علية الطلبة من معلومات أو معارف أو مهارات معبراً عنها بدرجات الاختبار المعد بشكل يمكن معه قياس المستويات المحددة.

أما عبد الفتاح (2011) فقد عرف التحصيل الدراسي بأنه اكتساب المعلومات حتى تصبح جزءا من التكوين العقلي للطالب المتعلم، أو علامات الطلبة التي يحصلون عليها في امتحانات نهاية العام للمواد العملية، حين تلقيهم للبرامج التعليمي كمقياس للمعرفة المكتسبة.

وعرف الاقرع (2013) التحصيل الدراسي على أنه جملة الخبرات المكتسبة أو نتائج عملية التعليم والتعلم ويقاس بمجموع الدرجات التي يحصل عليها الفرد في اختبار مصمم لذلك.

اللغة العربية: يشير أبو منديل (2006) إلى تعريف اللغة العربية بأنها مجموعة من الأصوات والرموز التي أوجدها الانسان عن وعي ودراية لتحقيق التواصل بينة وبين الاخرين، وللتعبير عما يخاجله من عواطف، وما يدور في ذهنه من أفكار، ويمكن القول إن اللغة كغيرها من الظواهر الاجتماعية تتأثر تأثيراً شديداً بالمنظومة المجتمعية فتزدهر بتقدم أصحابها وتندثر بإهمالهم لها.

استراتيجيات التدريس: يعرفها عبد الحميد شاهين (2010) بأنها مجموعة من الإجراءات والتدابير الموضوعة مسبقاً من قبل المعلم لينفذها في عملية التدريس بطريقة متقنه، ويحقق الأهداف المرجوة ضمن أبسط الإمكانيات والظروف. وأيضاً الاستراتيجية تشمل عملية التدريس وطريقتها من تحركات المعلم داخل الصف، وسلوكياته الصادرة عنه بشكل منتظم ومتدرج.

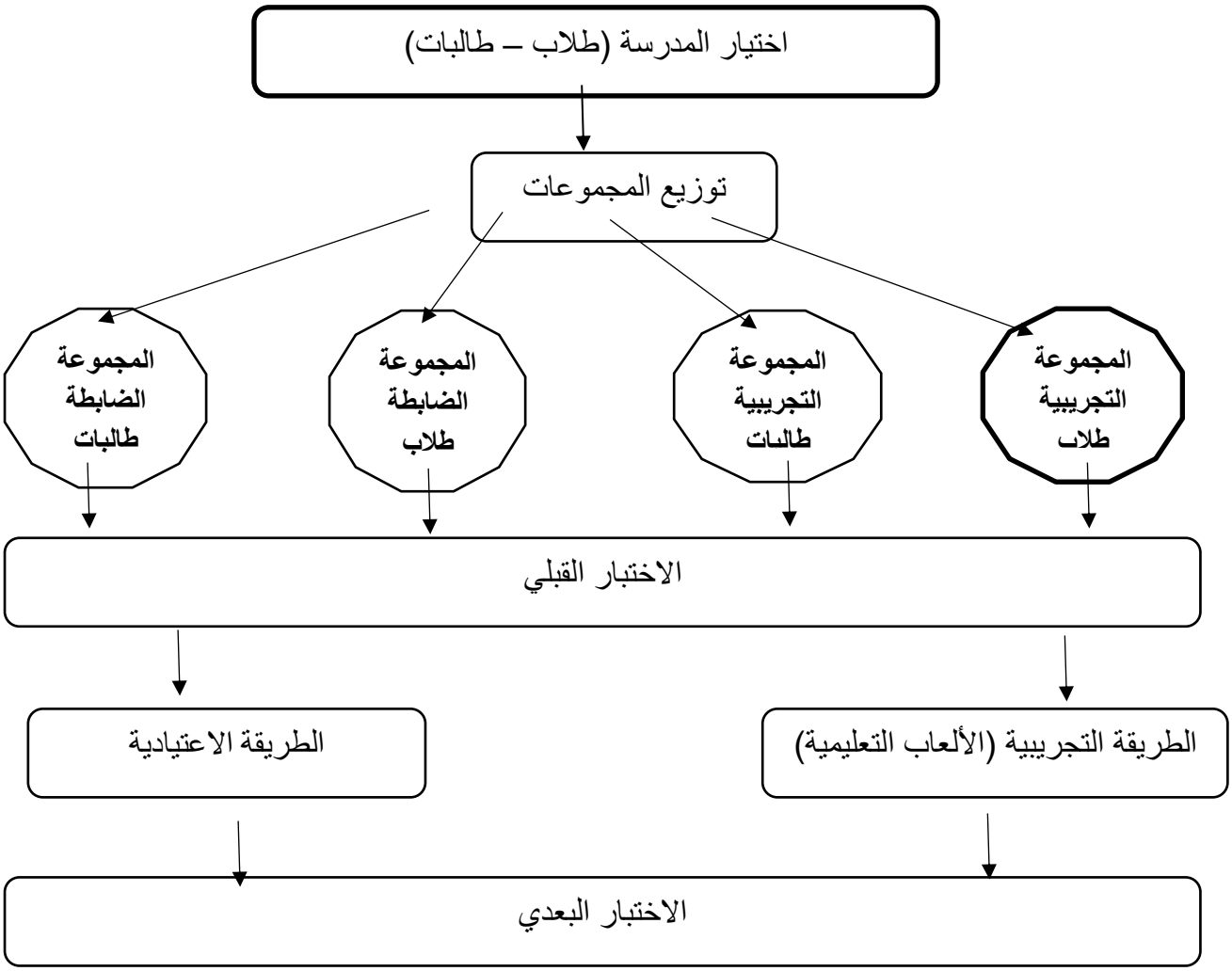
المرحلة الابتدائية: هي عبارة عن المرحلة الأولى التي يدخل اليها الطلبة من أجل عملية التعلم، وتعتبر مرحلة إجبارية وإلزامية من مراحل التعليم، بحيث يتوجب على جميع الطلاب ومن مختلف الطبقات الاقتصادية والاجتماعية الالتحاق بها، وتضم عدة صفوف من خمس إلى ست صفوف، بناء على سياسة ونظام الدولة وتعد من المراحل الأساسية والمهمة من حياة الطالب.

إجراءات الدراسة

فيما يلي وصف لمنهج الدراسة ومجتمعه وعينته، ووصف لإجراءات الدراسة، وأدواته والأساليب الإحصائية المتبعة في تحليل النتائج.

منهج الدراسة

اتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، حيث تم تقسيم عينة الدراسة إلى مجموعتين تجريبية (طلاب وطالبات) خضعت لتأثير العامل التجريبي المتمثل في الألعاب التعليمية، ومجموعة ضابطة (طلاب وطالبات) درست بالطريقة الاعتيادية.



التصميم شبه التجريبي للبحث

مجتمع الدراسة

تكون مجتمع الدراسة من طلاب وطالبات الصف الثالث الابتدائي التابعة لمديرية عمان الثانية.

عينة الدراسة

تكونت عينة الدراسة من (100) طالب وطالبة من طلبة الصف الثالث الابتدائي الذين يدرسون مادة اللغة العربية للصف الثالث في مديرية عمان الثانية.

أدوات الدراسة. شملت أدوات الدراسة ما يلي:

أولاً: دليل المعلم للمجموعة التجريبية

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الحادي عشر – العدد الثالث – البحث السابع (ص: 143 - 159) 15 – آذار – 2022م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

تم بناء دليل المعلم للمجموعة التجريبية التي تدرس باستخدام أنشطة الألعاب التعليمية، وقد قسم الدليل إلى قسمين:

أ – الإطار النظري: ويشتمل على المقدمة والتعريف بالألعاب التعليمية وأهدافها معايير اختيارها.

ب – الجانب الاجرائي: ويشمل الألعاب المستخدمة وشرحها، والموضوعات المختارة للتدريس بأسلوب الألعاب التعليمية، والتوزيع الزمني لحصص الموضوعات المختارة، وتحضير الدروس للموضوعات المختارة.

عرض دليل المعلم للمجموعة التجريبية على مجموعة من المحكمين المختصين من مشرفين ومعلمين، وطُلب منهم ابداء آرائهم فيما ورد فيه حول مدى مناسبة الإجراءات المعدة من قبل الباحث، وقد تم الاخذ بآراء المحكمين، ليصبح دليل المعلم للمجموعة التجريبية في صورته النهائية.

ثانياً: الاختبار التحصيل الدراسي

أعد الاختبار التحصيلي في مادة اللغة العربية للصف الثالث الابتدائي في الموضوعات المختارة وفق الخطوات التالية:

1 – الهدف من الاختبار: يهدف الاختبار إلى قياس تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في موضوعات مادة اللغة العربية.

2 – تحديد الاوزان النسبية لعدد الأسئلة المتضمنة في الاختبار كما تم إعداد جدول المواصفات الذي يوضح أسئلة الاختبار بشكل متوازن بين موضوعي المحتوى.

3 – صياغة مفردات الاختبار: أعتمد الباحث في وضع أسئلة الاختبار على أسئلة الاختيار من متعدد وتمت مراعاة الدقة والوضوح والصياغة اللغوية العلمية السليمة عند صياغة الاختبار.

4 – تعليمات الاختبار: تم تحديد تعليمات الاختبار بحيث تتضمن بيانات الطلبة، تعريف الطالب بالهدف من الاختبار، إرشادات للطلبة يراعيها أثناء الإجابة.

5 – طريقة تصحيح الاختبار: تكون الاختبار من (16) فقرة من نوع الاختيار من متعدد وكانت الدرجة النهائية للاختبار (16) درجة بواقع درجة لكل فقرة صحيحة، كما تم إعداد ورقة الإجابة بشكل منفصل عن أوراق الأسئلة، كما أعد مفتاح الإجابة بعد الانتهاء من إعداد أسئلة الاختبار التحصيلي.

6 – التجربة الاستطلاعية للاختبار التحصيلي: قام الباحث بتطبيق الاختبار على عينة استطلاعية من طلبة الصف الثالث الابتدائي من مجتمع الدراسة ومن خارج العينة والبالغ عددهم (30) طالب وطالبة وكان الهدف من التجربة الاستطلاعية للاختبار التحصيلي الدراسي وهو معرفة:

أ – صدق الاتساق الداخلي:

وتم حساب صدق الاتساق الداخلي باستخدام معامل ارتباط بيرسون لحساب العلاقة بين درجة كل فقرة على حده والدرجة الكلية للفقرات، وقد وجد أن جميع أسئلة الاختبار جاء معامل ارتباطها بالدرجة الكلية موجب ودال احصائياً عند مستوى (0.05) و (0.01) مما يشير إلى ارتباطها بالاختبار (الاتساق الداخلي).

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الحادي عشر – العدد الثالث – البحث السابع (ص: 143 - 159) 15 – آذار – 2022م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

ب – حساب معامل الثبات:

لقياس ثبات أداة الدراسة استخدم الباحث (معاملة أفا كرونباخ) للتأكد من ثبات أداة الدراسة، وبلغ معامل الثبات لأداة الدراسة (0.768) وبذلك يعتبر الاختبار على درجة مقبولة من الثبات.

ج - حساب معامل الصعوبة لأسئلة الاختبار:

يقصد بمعامل الصعوبة نسبة عدد الإجابات الصحيحة إلى عدد الإجابات غير الصحيحة والخطأ على السؤال أو الفقرات الاختيارية، وقد تراوح معامل الصعوبة لكل فقرة من فقرات الاختبار ما بين (0.33 – 0.7) وهي قيم لمعاملات الصعوبة.

د – حساب معامل التمييز:

ويقصد بمعامل التمييز قدرة السؤال على التمييز بين الافراد ودليلاً على صدقة، ويستخرج عن طريق إيجاد حاصل طرح عدد الذين أجابوا إجابة صحيحة في المجموعة العليا عن عدد الذين أجابوا إجابة صحيحة من المجموعات الدنيا، وتقسم النتائج على عدد أفراد المجموعة الواحدة، وقد تراوح معامل التمييز لكل مفرده من المفردات ما بين (0.26 – 0.53) وهي قيم مقبولة.

هـ - تحديد الزمن المناسب للاختبار:

لتحديد الزمن المناسب للاختبار عمل الباحث على تطبيق المعادلة التالية:

$$\text{الزمن المناسب للاختبار} = \frac{\text{زمن أول طالب أنهى الاجابة + زمن آخر طالب أنهى الاجابة}}{2}$$

$$\text{الزمن المناسب للاختبار} = \frac{50+30}{2} = 40 \text{ دقيقة}$$

ونظراً لان تعليمات الاختبار تستغرق بعض الوقت لاستيعابها فقد أضاف الباحث خمس دقائق أخرى لقراءة التعليمات ليصبح الزمن المناسب للإجابة عن أسئلة الاختبار (45) دقيقة.

ثالثاً: تطبيق التجربة

أ – التطبيق القلبي للاختبار التحصيلي: النتيجة التي توصل الباحث لها بالنسبة للطلاب البنين.

نتائج متوسط اختبار (ت) للفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي القبلي

	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	قيمة الدلالة
الاختبار التحصيلي	التجريبية	25	5.08	3.80	0.255	48	0.800
	الضابطة	25	5.32	2.78			

أما بالنسبة لنتائج الطالبات: -

نتائج متوسط اختبار ت للفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي القبلي

	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	قيمة الدلالة
الاختبار التحصيلي	التجريبية	25	5.88	1.99	0.385	48	0.702
	الضابطة	25	5.68	1.68			

ب - التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي الدراسي

قام الباحث بتطبيق اختبار التحصيل الدراسي البعدي للمجموعة التجريبية والضابطة في الفصل الدراسي الأول للعام 2021 – 2022م

عرض النتائج وتحليلها

التحقق من الفرض الأول

لا توجد فروق ذات دلالة عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسط درجات الطلاب والطالبات الذين يدرسون موضوعات مادة اللغة العربية باستخدام أنشطة الألعاب التعليمية، ومتوسط درجات مقارنه بالطلبة الذين يدرسونها بالطريقة الاعتيادية. وللتحقق من صحة الفرض الأول أو عدمه تم حساب قيمة اختبار (ت) للمجوعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي حيث أظهرت نتائج الاختبار القيم التالية:

نتائج اختبار (ت) للفروق في الاختبار التحصيلي للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي للطلاب والطالبات.

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	قيمة الدلالة	مربع إيتا	حجم الاثر
التجريبية	50	13.48	2.12	6.221	98	**0.000	0.283106	كبير
الضابطة	50	10.40	2.79					

وهذا يدل على أن الألعاب التعليمية لها أثر واضح على تحصيل الطلاب والطالبات وبهذا يمكن القول إن الفرض الصفري لم يتحقق وبالتالي رفضه وقبول الفرض البديل (توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسط نتائج الاختبار البعدي للمجموعتين الضابطة والتجريبية).
نتائج اختبار (ت) للفروق في الاختبار التحصيلي للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي (طلاب).

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الحادي عشر – العدد الثالث – البحث السابع (ص: 143 - 159) 15 – آذار – 2022م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	قيمة الدلالة	مربع إيتا	حجم الاثر
التجريبية	25	12.72	2.44	3.404	48	**0.001	0.194458	كبير
الضابطة	25	9.88	3.38					

وبهذا يمكن القول إن الفرض الصفري لم يتحقق وبالتالي يمكن رفضه وقبول الفرض البديل (توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسط نتائج الاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة (طلاب).

نتائج اختبار (ت) للفروق في الاختبار التحصيلي للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي (طالبات).

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	قيمة الدلالة	مربع إيتا	حجم الاثر
التجريبية	25	14.24	1.42	6.863	48	**0.000	0.495272	كبير
الضابطة	25	1092	1.96					

وبهذا يمكن أن الفرض الصفري لم يتحقق وبالتالي يمكن رفضه وقبول الفرض البديل (توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسط نتائج الاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة (طالبات).

التحقق من الفرض الثاني

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسط درجات الطلاب والطالبات الذين يدرسون موضوعات مادة اللغة العربية باستخدام أنشطة الألعاب التعليمية.

نتائج اختبار (ت) للفروق في الاختبار التحصيلي للمجموعتين التجريبية طلاب وطالبات في الاختبار البعدي.

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	قيمة الدلالة
التجريبية (طلاب)	25	12.72	2.44	2.690	48	*0.01
الضابطة (طالبات)	25	14.24	1.42			

وبهذا يمكن القول إن الفرض الصفري لم يتحقق وبالتالي يمكن رفضه وقبول البديل (توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسط درجات الطلاب والطالبات الذين يدرسون موضوعات مادة اللغة العربية باستخدام أنشطة الألعاب التعليمية لصالح الطالبات.

وبناءً على ما سبق فقد أظهرت نتائج الدراسة الحالية وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسط درجات الطلاب والطالبات الذين يدرسون موضوعات مادة اللغة العربية باستخدام أنشطة الألعاب التعليمية لصالح الطالبات وقد اتفقت نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسة حجازي 2005، ودراسة العماوي 2009، ودراسة المصري 2010، ودراسة داود 2019.

التوصيات

1 – إعداد أدلة إرشادية للتعريف بأنشطة الألعاب التعليمية وكيفية تطبيقه.

2 – تشجيع المعلمين والمعلمات على استخدام أنشطة الألعاب التعليمية في تدريس مادة اللغة العربية لطلاب وطالبات المرحلة الابتدائية.

3 – العمل على تطبيق أنشطة الألعاب التعليمية في تدريس مادة اللغة العربية في المرحلة الابتدائية.

4 – توجيه الإدارات المدرسية إلى توفير مناخ ملائم لتطبيق أنشطة الألعاب التعليمية مما سينتج عنه إطلاق القدرات الإبداعية للطلاب والطالبات، عن طريق المرونة في تطبيق الأنظمة المدرسية، والتشجيع المستمر للطلاب والطالبات، ومنحهم الثقة الكاملة، وإشراكهم في التخطيط لبعض البرامج والأنشطة المدرسية.

المراجع:

أبو منديل، أيمن (2006). فاعلية استخدام العاب الحاسوب في تدريس بعض قواعد الكتابة على تحصيل طلبة الصف الثامن بغزة. رسالة ماجستير. كلية التربية، الجامعة الإسلامية.

الأقرع، غسان (2013). أثر توظيف نموذج جانييه لبناء المفاهيم الهندسية على تحصيل طالب الصف التاسع بوحدة الهندسة بشمال قطاع غزة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الأزهر، غزة، فلسطين.

الصمادي، محارب علي (2010). استراتيجيات التدريس بين النظرية والتطبيق، ط1، عمان، دار قنديل للنشر والتوزيع.

العماوي، جيهان (2009). أثر استخدام طريقة لعب الأدوار في تدريس القراءة على تنمية التفكير التأملي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي. (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية، غزة.

المصري، دينا جمال (2010). أثر استخدام لعب الأدوار في اكتساب القيم الاجتماعية المتضمنة في محتوى كتاب لغتنا الجميلة لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في محافظة غزة. كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

النجار، زينب وشحاته، حسن، (2011). معجم المصطلحات التربوية والنفسية، القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

حجازي، أيمن (2005). أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية مهرات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية، غزة.

داود، وسام حسن (2019). أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس اللغة العربية في تنمية مهارات التفكير الناقد. مجلة الجامعة العراقية، العدد 44، ج 3/ 2019.

شاهين، عبد الحميد حسن، (2010). استراتيجيات التدريس المتقدمة واستراتيجيات التعلم وانماط التعلم. كلية التربية. جامعة الإسكندرية.

عبد الفتاح، سعيد (2011). دراسة الفروق في عمليات التفكير بين التلاميذ ذوي التحصيل الدراسي المرتفع وذوي التحصيل الدراسي المنخفض المتروين والمندفعين، القاهرة: دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع.

عطية، محسن علي. (2009). المناهج الحديثة وطرائق التدريس. الأردن: دار المناهج.

قنديل، محمد، بدوي، رمضان (2007). الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة. الأردن: دار الفكر للنشر والتوزيع.

مرعي، توفيق أحمد، الحيلة محمد محمود. (2009). المناهج التربوية الحديثة. الأردن: دار المسيرة.

موسى، متولي (2007). بعنوان: " دور الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثاني الابتدائي في مادة اللغة العربية في محافظة رفح، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الأقصى خان يونس.

نبيل عبد الهادي (2004). نماذج تربوية تعليمية معاصرة. الطبعة الثانية، عمان- الأردن: دار وائل للنشر والتوزيع.

Conttia Lai (2007) The Influence of Learner Motivation on Developing Autonomous Learning in an English-for-Specific-Purposes Course, A dissertation submitted in partial fulfillment of the requirements for the Degree of M A in Applied Linguistics at the University of Hong Kong.

Trudeau François and Shephard Roy (2008) Physical education, school physical activity, school sports and academic performance. International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity 2008, 5:10