University of Benghazi
Faculty of Education Al marj
Global Libyan Journal

جامعة بنغازي
كلية التربية المرج
المجلة الليبية العالمية

العدد الثاني عشـــر - ديسمبر 2016

مدي فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات الرياضية لأطفال الرياض

د. فريحة مفتاح الجنزوري.

(عضو هيئة التدريس - كلية التربية المرج - جامعة بنغازي - ليبيا)

مدي فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات الرياضيةلأطفال الرياض

ملخص الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات الرياضية (الترتيب / التصنيف / والتمييز) والتعرف على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 بين متوسط درجات الأطفال على الاختبار القبلي والبعدي / والقبلي والتتبعي واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي. G1-o1-x-o2-o3 وطبقت الدراسة على 10 أطفال من روضة زهور البستان تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة، واستخدمت الدراسة الاختبار التقييمي من إعداد الباحثة، كما طبقت الباحثة برنامج تعليمي باستخدام الألعاب وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات الاختبار القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي، وجاءت مستوى المعنوية جميعها اقل من مستوى الدلالة α=0.005، وجاءت متوسط درجات عينه الدراسة في الاختبار البعدي أعلي من متوسط درجات الاختبار القبلي وهذا دليل على تفوق عينة الدراسة في الاختبار البعدي بعد استخدام الألعاب التعليمية في تعلم المهارات الرياضية المراد تعلمها. كما توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوي دلاله α= 0.05 لدى عينة الدراسة بين متوسط درجات عينة الدراسة في الاختبار القبلي والتتبعي لصالح الاختبار التتبعي. وقد أوصت الباحثة بضرورة استخدام الألعاب التعليمية في تعليم فئة الرياض، واعتمادها كأحد الوسائل الهامة لتحقيق الأهداف المراد تحقيقها. وأعطى اللعب أهمية خاصة لهذه الفئة.

- **المقـدمـــة:**

تعد الألعاب التربوية من الوسائل التي تجعل المتعلم نشطا فعالا في أثناء اكتسابه للحقائق والمفاهيم والمبادئ العلمية، في مواقف تعليمية قريبة أو شبيهة من الواقع، بطريقة مثيرة ومشوقة. كما أن أسلوب الألعاب التربوية يعمل عى إيجاد جو ديمقراطي في غرفة الصف، وبالتالي تزيد من دافعية المتعلمين واهتماماتهم. واللعبة التربوية نوع من النشاط الهادف يتضمن تحركات معينة يقوم بها التلميذ في ضوء قواعد محددة يتبعها بغية إنجاز مهمة ما. (النجدي: 2003، 29).

ويعد التعلم باللعب من الطرق التربوية التي أصبحت تفرض نفسها على التعليم في عصرنا الحالي، واللعب مفهوم يمثل الصدارة في مجال علم النفس الطفل، وهو الوسيلة الأساسية لتعليم القراءة والرياضيات للأطفال. ومع الطفرة الحضارية التي بدأت تجتاح العالم العربي، ظهرت مدارس الحضانة ورياض الأطفال، وهي مدارس بمعنى الكلمة وليس مجرد أماكن للإيواء، ومن هنا ظهر الطلب علي المعلمات المؤهلات وظهرت معه الحاجة إلى كتابات متخصصة تشمل الجانبين النظري والتطبيقي في النمو بشكل عام وفي اللعب على وجه الخصوص (العناني. 2004).

تعددت تعريفات الألعاب التعليمية بتعدد استخدامها فعرفها الطائي (1981: 25) على أنها "كل لعب يهدف إلى تحقيق غرض خاص، و يكون الغرض منه تنمية مواهب التلميذ وتوسيع أفاق معرفته بصورة عامة ومساعدته على استيعاب مواد البرنامج التعليمي بصورة خاصة". وعرفها أيضا الخفاف (2010، 12) على أنها "شكل من أشكال الألعاب الموجهة المقصودة تبعا لخطط وبرامج وأدوات ومستلزمات خاصة، يقوم المعلمون بإعدادها و تجربتها تم توجيه التلاميذ نحوها لتحقيق أهداف محددة".

واهتم العلماء كثيرا في بيان أهمية الألعاب التعليمية في حياة التلاميذ بشكل عام. حيث أكد العالم الألماني كارل يونج على أهمية الألعاب التعليمية في النمو العقلي لتلميذ (ربيع، 43:2008). وأشار النجدي 2003 إلى أن التعلم باستخدام الألعاب التربوية يتيح فرصة للمتعلمين للنمو في الجوانب المعرفية والمهارية والوجدانية كما أنها تزيد من ثقتهم بأنفسهم.

وحددت أهميته في كونه نشاط حركي ضروري في حياة الطفل، لأنه ينمى العضلات ويقوى الجسم ويصرف الطاقة الزائدة عند الطفل. ويرى بعض العلماء هبوط مستوى اللياقة البدنية وهزال الجسم وتشوهاته هي بعض نتائج تقييد الحركة عند الطفل؛ لأن البيوت الحالية المؤلفة من عدة طوابق قد حدت من نشاط الطفل وحركته، فهو يحتاج إلي الركض والقفز والتسلق وهذا غير متوفر في الطوابق ضيقة المساحة (مرعى: 1998).

كما يسهم اللعب في توفير فرص للتفاعل الاجتماعي و النضج الانفعالي للطفل، فبدون اللعب مع الآخرين يصبح الطفل أنانيا منبوذ فإذا تعود اللعب مع الآخرين يتعلم الطفل من خلاله الأخذ و العطاء و يتخلص من التمركز حول الذات وسيتعلم من خلاله قبول الهزيمة بنفس الروح التي يتقبل بها الفوز (الشريف،2001)

وأشار (الخفاف و الديري 2012، والريموني،2010) إلى أن الوظائف الأساسية للألعاب التعليمية تتمثل في أنها تساعد الطفل على إشباع حاجته للحركة والنشاط، و تنمية الاهتمام والميل للعمل اليدوي، كما أنها تدرب الطفل على التركيز وتذوق الجمال، وتساعده في التعرف على المواد الخام في بيئة اللعب وتعمل على تدريب حواسه واكتسابه القدرة على استخدامها، إلى جانب شعوره بالسرور عند اللعب ويساعده على توكيد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فرديا و جماعيا. ويعلمه التعاون واحترام حقوق الآخرين. واحترام القوانين والقواعد ويلتزم بها ويعزز انتمائه للجماعة، ويساعده في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك ويسهل عليه اكتشاف قدراته واختيارها.

وأشار متولي (2000 :28) إلى إن الألعاب التعليمية ذات أهمية في عمليتي التعلم وتعليم للرياضيات، تتمثل في كونها تساعد على تنمية المهارات الحسابية وحل المشكلات وتنمية مهارات التفكير الموجه نحو هدف محدد، كما إن استخدامها يخلق تكامل بين الرياضيات والمجالات التعليمية الأخرى ويساعد على تشخيص الصعوبات التي يوجهها التلميذ ولا يمكن التعبير عنها كذلك تزيد من دافعيته لتعلم الرياضيات، ورغبته في استقبال ما تحتويه اللعبة من معلومات رياضية.

"على الرغم من الاتفاق على أهمية اللعب بالنسبة للأطفال، إلا أنه لمن المحير والمثير للدهشة أن نجد كل من التباين وعدم الاتفاق على طبيعة اللعب ووظيفته وحتى في أهدافه لدى المدارس المختلفة. وقد لا نجد سوى اتفاق واحد مؤداه أن تلقائية الأطفال التي يمكن أن تكون لعباً هي في حقيقة الأمر، لغة قابلة للفهم والتعبير "(السيد، 19،2002).

تتعدد الألعاب التعليمية منها الدمى مثل أدوات الصيد، السيارات والقطار والعرائس – وأشكال الحيوانات والآلات وأدوات الزينة. ومنها الألعاب الحركية وهي تعمل علي تنشيط البدن والذهن، وكذلك الألعاب الذكاء مثل الفوازير وحل المشكلات، والكلمات المتقاطعة، والألعاب التمثلية مثل التمثيل المسرحي ولعب الأدوار، والألعاب الحظ كالدومنيو، والثعابين والسلالم وغيرها، والقصص والألعاب الثقافية مثل المسابقات الشعرية وبطاقات التعبير. والألعاب الشعبية وهي ألعاب ترتبط بالبيئة وتتوافق مع الغناء الشعبي. والألعاب الورقية وهي ألعاب تتم من خلال استخدام الورق وابتكار وعمل ألعاب ونماذج وأشكال فنية مختلفة من الورق مثل (سمكة من الورق -ضفدعه- سلة للمهملات من الورق - عصفور متحرك (الحيلة: 2003 ،15).

إما في الرياضيات بشكل خاص فاجمع كل من عفانة (2002، 82) وابولوم (2002،14) إن من أهمها ألعاب التدريب على المهارات الرياضية، والألغاز، والمغالطات الرياضية، وألعاب الاكتشاف، وألعاب المناقشة الرياضية والألعاب المجردة.

أن الاتجاه الحالي للتعليم في مرحلة رياض الأطفال يوضح مدى أهمية اللعب في هذه المرحلة واعتمادها كطريقة رئيسية في التعليم باعتباره يشبع حاجات الأطفال المختلفة العقلية واللغوية والاجتماعية والانفعالية والجسمية، ومفاهيمهم نحو ذاتهم المبكرة وهذا ما يتناسب مع متطلبات هذه المرحلة، كما انه من السهل أن يكون اللعب أسلوبا ووسيلة لتعليم المفاهيم العلمية والرياضية وهذا يعتمد على بيئة الطفل التعليمية وهي بمثابة مكان لاكتشافات علمية ورياضية فمثلاً عند لعب الطفل بأدوات النجارة يعتبر هذا المجال وسطا هاماً لاحتمالات عديدة من الجوانب لأن الطفل يقيس ويعد ويقارن ويرتب ويكتشف مفاهيم الوزن أو الحجم والشكل وما إلى ذلك (السيد :2002).

إن اكتساب المفاهيم الرياضية الأساسية من خلال مواقف اللعب الطبيعية ومن خلال اهتمامات الأطفال يمكن أن يضع الأساس الذي يمكن البناء عليه فيما بعد في مراحل النمو التالية وسوف تقتصر هذه الدراسة على بعض المفاهيم الرياضية ومنها التصنيف والذي يعنى به القدرة على تجميع الأشياء التي لها نفس الخصائص وتعتبر من أولى المهارات التي يكتسبها الإنسان ويتضمن القدرة على التمييز البصري، فالطفل يحتاج إلى مقارنه الأشياء ببعضها البعض، ومن خلال هذا يتعلم أن بعض الأشياء تتشابه وينمي العقل البشري هذه المعلومات من خلال التفاعل الحسي والنظر إلى الأشياء المحيطة ببيئته، فالأطفال الصغار قد يطلقون على العديد من الحيوانات ذات أربع أرجل لفظ كلب أو قطة بصرف النظر عن كونها مختلفة. وعليه فهم في حاجة إلى معاونتهم على تنمية هذه المهارة من خلال مدهم بفرص لعب متنوعة يدربوا فيها أساليبهم على التعرف وإطلاق الأسماء على الأشكال – الألوان – الأحجام حتى يصبحون قادرين على التصنيف على مختلف مستوياته. أما في مهارة الترتيب تتضمن ترتيب الأدوات بناء على خاصية معينة ثم وضع هذه الأشياء في مجموعة من الأول إلى الأخير، ومن

الأطول إلي الأقصر، وهكذا وهذه المهارة تعتبر أكثر تعقيدا، فالأطفال بحاجة لكي يكتسبوا القدرة على مهارة الترتيب ويكون لديهم معرفة أكثر وخبرة أكثر وهم بحاجة إلى أن يكون لديهم القدرة على القدرة على التمييز بين الأشياء على أساس من المميزات الخاصة كالطول والأطفال يتمكنون من هذه المهارة جزئيا من خلال الإدراك وبعض الأطفال في حاجة لكي يرتبوا الإشكال بجانب بعضها البعض في خط مستقيم لكي يحددوا هذا الترتيب وبتكرار هذه الأنشطة، فإن الأطفال يستدمجون هذه العمليات والمعلومات داخليا باعتبارها معارف رياضية منطقية اما مهارة التمييز فتعتمد في أساسها على استخراج الفروقات بين الأشياء من حيث الشكل أو الحجم ومن خلالها ينمون مهارات التمييز والبناء. (خليل: 2005).

ولا يمكن الحديث عن الألعاب التعليمية لفئة رياض الأطفال من دون ذكر ألعاب مونتيسوري وهي في الحقيقة منهج اثبت جدواه في تعلم ذوي الاحتياجات الخاصة والتي نادت باستخدامه لدى فئة العاديين، وتبنت مونتيسوري فكرة تعليم الطفل وفق ميوله لتنميته روحيا وفكريا وحركيا عبر مجموعة من الأنشطة تلبي حاجاته داخل مؤسسات متخصصة وطبقا لمواصفات وأهداف تعليمية (www.new-edue.com).

تعتمد مونتيسوري في تعليم الرياضيات على مدى أحساس الطفل بأنه امتلك المعلومة وقادر على التعامل معها، فلا يمكن أن ينتقل الطفل في تعلم الحساب من مفهوم إلى مفهوم ألا عند التأكد أن الطفل استوعب بطريقة ملموسة الخطوة السابقة، فكل ما يكتسبه الطفل هو الذي يشكل أساس فهمه وهذا ما يُبني عليه مدى اكتسابه للمعرفة ويتم تهيئة الطفل لبرنامج الرياضيات من خلال تمارين التصنيف والمطابقة والتسلسل والتي يتدرب عليها من خلال تمارين الحياة العملية والمواد الحسية، فمثلا تمارين التسلسل حيث يتم وضع الأشياء بالترتيب والتسلسل حسب الحجم (مهدى، 2006).

ويضيف بل (111.1994) إن هناك مجموعة من الاعتبارات التي لابد لمعلم الرياضيات من أخدها في الاعتبار عند استخدام الألعاب، كاختياره ألعاب تتضمن أهدافا وجدانية ومعرفية، و أن لا يختار ألعاب قواعدها معقده بدرجة اكبر مما تتضمنه من خبرات رياضية، وأن يستخدم اللعبة في موقعها وتوقيتها المناسبين من مقرر الرياضيات، وأن يعد المعلم خطة لتزويد التلاميذ بقواعد اللُعبة، ويلعب المعلم دور الوسيط والحكم أثناء اللعب حتى تسير اللعبة، كما يجب على المعلم عند إعداد إي لعبة تعليمية للتلاميذ لابد من عدة خطوات بحيث يحقق الهدف العام من تقدم هذه اللعبة وتوظيفها بكفاءة.

نستخلص مما سبق أن الألعاب التعليمية متى أحسن تخطيطها وتنظيمها والأشراف عليها تؤدي إلى زيادة المعرفة وتطوير مهارات الطفل، وتساعد الطفل على كسب المهارات المعرفية في جو مرح وجاد وهادف بعيد عن الملل والرتابة التي تحيط بالطرق التعليمية التقليدية. نستخلص كذلك إن اللعب كعملية تعليمية أهمية كبيرة، حيث يساعد على إحداث تفاعل عناصر البيئة لغرض التعلم، وإنماء الشخصية والسلوك، وبشكل عام تعمل على نشاط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال. ومما سبق تستقرى الباحثة تعريفا للألعاب التعليمية بأنها نشاط يتم من خلاله تتبع المشاركين لقواعد موضوعة وموصوفة مسبقا، وتختلف عن الواقع في الجهود المبذولة للوصول إلى الهدف المرسوم يساعد على نمو الطفل إدراكيًا ومعرفيًا وهذا لن يكون إلا في أطار تربوي ضمن برامج تعليمية هادفة تسعي إلي تحقيق أهداف محدده من وراء استخدام الألعاب وعليه. تتحدد مشكلة الدراسة الحالية بإعداد برنامج تعليمي مقترح باستخدام الألعاب التربوية والتعرف على مدي فاعليتها في إكساب أطفال الرياض بعض المهارات الرياضية.

- **أهمـية الدراسـة:**

تتضح أهمية الدراسة الحالية فيما يلي:

- تقديم برنامج تعليمي لتعليم المهارات الرياضية يمكن للمعلمين الاستفادة منه لفئة الرياض، كما يمكن تطويره للاستفادة منه في مهارات أخرى.
- مساعدة أطفال الرياض على اكتساب مهارات التعلم في مادة الرياضيات، وعلى رفع مستوى تحصيلهم في الرياضيات من خلال أساليب تدريس حديثة مختلفة عن طريقة التقليدية.
- جعل تعليم الرياضيات أكثر متعة وجاذبية باستخدام الألعاب التعليمية الحديثة.
- الدفع بالمعلمين لاستخدام الألعاب تعليمية تساعد على إثارة دافعية التلاميذ لتعلم الرياضيات.
- مساعدة مخططي المناهج الدراسية على إعداد مادة الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية للتلميذ.

- **أهـداف الدراسـة:**

تهدف الدراسة الحالية إلى:

- إعداد برنامج تعليمي مقترح باستخدام الألعاب التربوية لتنمية بعض المهارات الرياضية (التصنيف / الترتيب / التمييز).

- الكشف عن أثر البرنامج المعد في تنمية المهارات الرياضية لدى أطفال الرياض.

- **أسئلة الدراسة:**

تحاول الدراسة الإجابة عن الأسئلة التالية:

- هل هناك فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى 0.005α بين متوسط درجات عينة الدراسة في الاختبار القبلي والاختبار البعدي؟

- هل هناك فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى 0.05 α بين متوسط درجات عينة الدراسة في الاختبار القبلي والاختبار التتبعي؟

- **فرضيات الدراسة:**

- **الفرضية الأولي:**

لاتوجد فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى دلاله 0.005 α بين متوسط درجات عينة الدراسية في الاختبار القبلي والبعدي.

- **الفرضية الثانية:**

لاتوجد فروق ذو دلاله إحصائية عند مستوى دلاله 0.005 α بين متوسط درجات عينة الدراسية في الاختبار القبلي و التتبعي.

- **حـدود الدراسـة:**

تتمثل حدود الدراسة في الجوانب التالية:

- الحدود المكانية: تتحدد بمكان تطبيق الدراسة وهي روضة زهور البستان بمدينة المرج.

- الحدود الموضوعية: تقتصر على تحديد مدى فاعلية الألعاب التعليمية في اكتساب المهارات الرياضية المراد تعلمها، كما تحدد الدراسة الحالية بالبرنامج المعد الذي تم تطبيقه على عينة الدراسة.

- الحدود البشرية: تشتمل في الأطفال المسجلون في روضة زهور البستان للعام الدراسي (2016-2015).

- الحدود الزمنية: تشتمل على الوقت المستغرق في اختيار موضوع الدراسة وتجميع المادة العلمية والتطبيق العملي للدراسة واستخراج النتائج وعرضها.

- التعريفات الإجرائية لمتغيرات الدراسة:

أ- مدى فاعلية: تُعرفها الباحثة إجرائيا: بأنها التغير الذي تحدثه طريقة التدريس باستخدام الألعاب التعليمية ويتمثل في نواتج تعليم الأطفال وبقاء أثره في مادة الرياضيات. ويقاس من خلال الفروق بين متوسط درجات التلاميذ بين القياس القبلي والبعدي والقبلي والتتبعي.

ب- الألعاب التعليمية: هي شكل من أشكال الألعاب المقصودة التي يعدها المعلم وفقا لمعايير وشروط ثابتة، وأدوات ومستلزمات خاصة ، ويقوم المعلم بتجربتها وتوجيه الأطفال لممارستها، لتحقق من مدى مساعدتها لهم في اكتساب المهارات المعرفية للتعلم، والمتمثلة هنا بألعاب منتسوري التعليمية.

ج- التعلم: وهو أحداث أي تغير نسبي في سلوك المتعلم ، وينعكس إيجابيا على تحصيل الدراسي.

د- التحصيل الدراسي: هي الدرجة التي يتحصل عليها الأطفال من الاختبار التقيمي الدرجة العليا (39) والدرجة السفلي (صفر).

هـ -القياس القبلي: مقدار ما يتحصل عليه طفل رياض الأطفال من معلومات ومفاهيم ومهارات (التصنيف – الترتيب – التمييز) وفقا لاستخدام الطريقة التقليدية ، يتم قياسها بالدرجة التي يتحصل عليها الطفل في اختبار القياس القبلي أي قبل استخدام الألعاب .

و- القياس البعدي: مقدار ما يتحصل عليه طفل رياض الأطفال من معلومات ومفاهيم ومهارات (التصنيف – الترتيب – التمييز) وفقًا لاستخدام الألعاب التعليمية يتم قياسها بالدرجة التي يتحصل عليها الطفل في اختبار القياس البعدي أي بعد استخدام الألعاب.

ز- بقاء أثر التعلم: يُعرف إجرائيا بأنه ناتج ما يتبقى من التحصيل الدراسي للمادة المتعلمة (الرياضيات) منظمة في الدروس المختارة في ذاكرة التلميذ وفقا للطريقة التعليمية المعتمدة على الألعاب التعليمية.

ح- المهارات الرياضية: هي إن يؤدي الطفل العمل المطلوب منه بدقة (إتقان) وسرعة وبأقل جهد ممكن ضمن الزمن المحدد.

ط - التصنيف: قدرة الطفل على إعادة تصنيف الإشكال حسب اللون – الوزن – الطول – الشكل.

ي- التمييز: قدرة الطفل على استخراج الشكل المختلف من حيث الجنس – اللون – الشكل من بين الصور المعروضة.

ك- الترتيب: قدرة الطفل على إعادة ترتيب الإشكال حسب الكم – الطول - الجهات (يمين – يسار – قبل – بعد) أو الترتيب حسب الترتيب العددية.

- **الدراسات السابقة:**

هناك دراسات عديدة تناولت أهمية اللعب في التعلم بشكل عام نتيجة لقلة الدراسات التي تحصلت عليها الباحثة في قياس مدى الفاعلية في تعلم الرياضيات لذلك رأت الباحثة أهمية عرض الدراسات التي وضحت أهمية استخدام الألعاب التعليمية في التعلم بشكل عام بغض النظر عن المادة المتعلمة. فلم تجد الباحثة حسب علمها دراسة قامت على المجتمع الليبي فجل الدراسات قامت في الدول العربية وهذا ما شجع الباحثة بالقيام بهذه الدراسة وخاصة عند توفر الألعاب التعليمية من مركز الأمان التعليمي بمدينة المرج، منها دراسة كوبر. (1995) التي اهتمت بمعرفة اثر اللعب مهاراتي القراءة والكتابة والرياضيات لدى التلاميذ أثناء اللعب الحر شملت عينة الدراسة على (91) تلميذ تتراوح أعمارهم مابين 3 إلى 5 سنوات وقد تم استخدام أسلوب الملاحظة المباشرة في تسجيل عدد مرات التي يحاول فيها التلميذ القراءة والكتابة أثناء اللعب وقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدامات اللعب أثناء التدريب.

منها دراسة روساس وآخرين (2003) التي هدفت إلى معرفة اثر استخدام الألعاب التعليمية على تعلم في الرياضيات والقراءة لدى التلاميذ تتراوح أعمارهم من بين 3 الى 6 سنوات في الروضة لرياض أطفال وقد استخدامات الباحثات المنهج التجريبي وشملت أدوات الدراسة باختبار تحصيلي وبطاقة ملاحظة لتقويم نتائج استخدام ألعاب التعليمية وقد استغرقت الدراسة ثلاثة أشهر بواقع ثلاث ساعات يوميا وتكونت عينة الدراسة (1274) تلميذا تم توزيعهم إلى ثلاث مجموعات مجموعتين ضابطتين والثالثة تجريبية وقد توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة لتحصلين مجموعة التجريبية ومجموعتين الضابطين لصالح مجموعة تجربيه، كما هدفت دراسة حمدان (2005) إلى نقص اثر استخدام القصص والأحاجي والألعاب المنفذة بالوسائل التعليمية التكنولوجية مع تحصيل تلميذا المرحلة العمرية (3 الى 6) في الرياضيات والقراءة في الروضة مقارنة بالطريقة التقليدية دراسة تجريبه في الأدوات أما الأدوات مستخدمات قصص وأحاجي والألعاب تعليمية تكنولوجيه واختبار تحصيلي وتكونت عينة الدراسة من (60) تلميذه تم توزيعها إلى مجموعتين مجموعة تجربيه (30) تلميذه دراسته بالطريقة التقليدية وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دلالة إحصائيا في تحصيل التلميذات في مادة الرياضيات والقراءة لصالح استخدام القصص مما اظهر فاعلية هذه الطريقة في التدريب وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي المعدلات في المواد الدراسية للتلميذات فاختلاف فئاتها (عالي –متوسط – منخفض). (الحربي، 2010: 158).

وجاءت دراسة القدومي (2007) بنتائج مؤيدة على أهمية اللعب في تحصيل مادة اللغة الانجليزية والاحتفاظ بنواتج التعلم لدى طلبة الصف الرابع الأساسي واستخدمت الدراسة الاختبار التحصيلي وتوصلت الدراسة إلي وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة 0.05 بين المجموعة التجريبية والضابطة في مستوي التحليل والتركيب، وعدم وجود فروق دالة إحصائيا بين في مستويات التذكر والفهم والاستيعاب والتطبيق وقياس الاحتفاظ بين المجموعة الضابطة والتجريبية.

دراسة الحربي (2010) هدفت إلى الكشف عن فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل المباشر وبقاء أثر التعلم في دروس الضرب لمادة الرياضيات بالصف الثاني الابتدائي بالمدينة، اتبعت الدراسة المنهج شبة التجريبي وتكونت عينة الدراسة من 36 تلميذ، واستخدمت الدراسة ألعابا إلكترونية مناسبة لتعليم دروس الضرب وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة عند مستوى 0.05 بين متوسطي مجموع درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والضابطة في اختبار التحصيل البعدي عند مستوى التذكر والفهم والاختبار ككل لصالح المجموعة التجريبية، كما توصلت الي وجود فروق دالة عند مستوى 0.05 بين متوسطي مجموع درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والضابطة في اختبار

التحصيل البعدي المؤجل (بقاء أثر التعلم عند مستوى التذكر والفهم والاختبار ككل لصالح المجموعة التجريبية). عند مستوى التذكر والفهم والاختبار ككل لصالح المجموعة التجريبية.

- **منـهج الدراسـة:**

استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي باستخدام عينة واحدة و باستخدام التصميم التالي:

G1 O1 X O2 O3.

G1 تعني المجموعة المستقلة الواحدة .

X البرنامج التعليمي باستخدام الألعاب التعليمية .

O1 تعني القياس القبلي الاختبار قبل استخدام الألعاب التعليمية.

O2 القياس البعدي الاختبار بعد استخدام الألعاب التعليمية.

O3 تعني القياس لمعرفة الأثر المتبقي من المادة المتعلمة باستخدام الألعاب التعليمية.

- **مجتمع الدراسـة:**

يضم مجتمع الدراسة أطفال روضة زهور البستان المسجلون قي السنة التمهيدية لفصل الربيع 2015-2016 والبالغ عددهم 60 تلميذ.

- **عينـة الدراسـة:**

اختيرت عينة الدراسة بالطريقة العشوائية البسيطة حيث تم اختيار عشرة أطفال بواقع ثلاث من الذكور وسبع من الإناث، وبالتعاون مع إدارة الروضة تم تخصيص صف تعليمي للعينة مع مراعاة توفير البيئة التعليمية الصفية المناسبة لتطبيق البرنامج المعد.

- **أدوات الدراســـــة:**

اعتمدت الدراسة على الأدوات التالية :-

- اختبار التحصيل:

قامت الباحثة بمساعدة معلمات الروضة بإعداد اختبار تقييمي يضم المهارات الرياضية المراد تعلمها (التمييز – التصنيف – الترتيب) في صورة توضيحيه والملحق رقم (1) يوضح الاختبار التقييمي. ويتكون الاختبار من 13 سؤال موزع على المهارات التصنيف فقرتان 2 والتمييز سبع فقرات والترتيب أربع فقرات.

الدراسة الاستطلاعية:

بعد إعداد الاختبار تم عرضه على محكمين وعددهم ثلاث محكمين والملحق رقم (5) يوضح أسماء المحكمين، بهدف التعرف على مدي تمثيل الاختبار التقييمي للمهارات الرياضية المراد قياسها (التصنيف – التمييز - الترتيب) والدرجة الكلية للاختبار 39 درجة واجمع المحكمين على صلاحية فقرات الاختبار بعد حذف سؤال منه ليصبح الاختبار 13 سؤال.

بعد اعتماد الاختبار التقيمي قامت الباحثة بتطبيقه على عينة استطلاعية قوامها 30 طفل من أطفال منتدى الزهور (الاثنين الموافق 1-2-2016/ إلى الأحد 21-2-2016) واستخرج الثبات باستخدام إعادة الاختبار وكانت قيمة معامل الثبات (0.74).

2- البرنامج التعليمي المعد باستخدام الألعاب التعليمية :سيتم إعداده استنادا لنموذج روبرتس 1996 في تصميم الألعاب:

تساعد الدراسة الاستطلاعية على تجريب البرنامج بنفس الظروف التي تكون فيها التجربة الأساسية للتأكد من صلاحية استخدامه. من اجل إعداد هذا البرنامج قامت الباحثة بالعديد من الخطوات من اجل الوصول إلي البرنامج في شكله النهائي: ومر البرنامج بأربع مراحل:

مرحلة الإعداد:

كان على الباحثة قبل إعداد البرنامج تحديد الأهداف الخاصة بالبرنامج والمتمثلة في:

الأهداف العامة:

- يساعد هذا البرنامج الأطفال في التعرف على الإشكال الهندسية والتميز بينها وتصنيفها.
- يساعد هذا البرنامج الأطفال على تنمية القدرة على ترتيب الإشكال حسب الأكبر الأصغر.
- يساعد هذا البرنامج الأطفال على تنمية القدرة على تصنيف الأشياء حسب الشكل اللون / الوزن/ الصنف.

الأهداف السلوكية:

- تساعد مثل هذه الألعاب علي تنميه روح التعاون لدى الأطفال.
- تساعد مثل هذه الألعاب علي تنميه روح الجماعة وتقبل الآخرين.
- تساعد مثل هذه الألعاب على تنمية روح المنافسة الشريفة والانضباط الأخلاقي وتنمية قدراتهم على الضبط الداخلي واحترام القوانين.

- الأهداف المعرفية:

- يكتسب الطفل من خلاله القدرة على التعرف على الإشكال وإدراكها والقدرة على تصنيف الإشكال والألوان والحجم.
- يكتسب الطفل من خلاله القدرة على التعرف على العلاقة بين الإشكال والقدرة على ترتيبها وفق المطلوب.
- يكتسب الطفل من خلاله إدراك الفروق بين الأشياء والتعرف على العنصر المختلف عن باقي العناصر.

- الدراسة الاستطلاعية:

بعد الإطلاع على المنهج المعد للروضة، و بالاستعانة بمنهج الصف الأول الابتدائي المعد من مكتب التعليم قامت الباحثة بمساعدة معلمات الروضة باختيار الدروس ذات العلاقة بالمهارات الرياضية المراد اكتسابها والمتمثلة في الدروس (ص11-13، من ص 50 -57 ، ص69 من ص89الى 109، ص115 ،138) من المنهج العام، وتم إعداد دليل للألعاب التعليمية المستخدمة وعددها خمسة عشر لعبة منها 14 لعبة مجموعة من الألعاب "مونتيسوري" وهي ألعاب معروفة في الحقل التربوي ولعبة

واحده للحيوانات هي العاب تحتوى على مجموعة ألعاب بإحجام وإشكال متفاوتة والملحق رقم (2 ، 3) يوضح الألعاب المستخدمة. ومن اجل تحديد الوعاء الزمني للألعاب ومعرفة مدي ملائمة البرنامج للمهارات المراد اكتسابها، قامت الباحثة بعرض البرنامج التعليمي على عدد ثلاث محكمين الملحق رقم (6) لأخذ أرائهم في مدى ملائمة البرنامج للأهداف المعدة له وبعد إطلاع المحكمين وتعديل البرنامج طبقا لملاحظاتهم تم تطبيق البرنامج على عينة استطلاعية وعددها 30 طفل الفترة من (الاثنين الموافق 1-2-2016 إلى الأحد 21-2-2016). أي لمدة واحد وعشرون يوم وهي الفترة المستغرقة في تطبيق البرنامج وكان الهدف من الدراسة الاستطلاعية هو تحديد حجم المجموعة الدراسية ونوع اللعب فردي أو جماعي وتحديد الزمن المستغرق في ضوء قواعد اللعبة وأصول تسلسلها وتحديد حجم اللعبة ومدى وصف البرنامج وإستراتيجية التنفيذ والملحق رقم 4 يوضح الألعاب المستخدمة ونوعه اللعب والوقت المستغرق لها.

حيث تستغرق الحصة الدراسية 45 دقيقة قسمت 5 دقائق للتمهيد و 30 دقيقة فعليا للعب في الحصة الواحدة و10 دقائق للتقييم على السبورة وتقوم الباحثة باختيار 3 ألعاب يوميا و بمعدل 150 دقيقة أسبوعيا مخصصه للعب، وأحيانا كانت الباحثة تستخدم اللعبة لا كثر من غرض حسب الهدف من الدرس، كان على الباحثة ضرورة تحضير مكان اللعب وتنظيمه وذلك بتنظيم المقاعد الدراسية على شكل حرف L حتى يتسنى للأطفال رؤية الباحثة، وحرية الحركة داخل الفصل والملحق رقم (4) يوضح صور للتفاعل بين الباحثة والأطفال .

وفي إطار الإعداد أيضا، وفرت الباحثة المعززات: وهي مجموعة من المحفزات تعطى للأطفال لتشجيعهم على أداء الألعاب من اجل التعلم للوصول إلي الهدف (حلويات، مسكرات، ألعاب مثل البالونات وسيارات صغيرة الحجم).

- **مرحلة اللعب (التطبيق):**

بعد التأكد من صلاحية البرنامج التعليمي المعد حرصت الباحثة على إن توزع الألعاب علي التلاميذ بشكل منظم مع مراعاة الفروق الفردية بينهم وخاصة فيما يخص الوقت المستغرق للعب، كما كانت تحرص علي توفير الهدوء داخل القاعة الدراسية إثناء ممارسة الألعاب مع خلق جو من التنافس بين الأطفال وكان دور الباحثة الإشراف والتوجيه، استغرقت مدة التطبيق شهران ثلاث أسابيع للطريقة التقليدية وثلاث أسابيع لطريقة التعلم باستخدام اللعب وأسبوع بدون أي طريقة تعليمية ومن ثم إخضاع الطلاب للاختبار التتبعي والوقت المستغرق من بداية شهر مارس إلى أخر شهر ابريل.

جدول رقم (1) نموذج لحصة دراسية باستخدام الألعاب التربوية لمهارة التصنيف.

التاريخ **زمن الدرس**

أهداف الدرس: أن يكتسب الطفل القدرة على تصنيف الأشياء حسب الصفات المشتركة بينها

أجزاء الدرس	المحتوي	الألعاب المستخدمة	توجيهات
التمهيد 5 دقائق	**الهدف من نهاية اللعب**:- أن يكون الطفل قادر على تصنيف حسب خصائص معينة.	**الأدوات المراد توفيرها** : الألعاب رقم 1-3-5 **المعززات** :بعض	

	إعداد الأطفال وتجهيزهم للتطبيق	المسكرات كيك يقدم للطفل عند انجاز مهمته الصحيحة	
الإجمالي (30) دقيقة لكل لعبة 10 دقائق منها 3.د للشرح اللعبة وتجهيز الأطفال و7 د.دقائق للتطبيق ا	**شرح اللعبة** : – يقسم الأطفال إلي مجموعتين إمام كل مجموعة بطاقات مثبته على حامل خشبي عليها الشكل المطلوب التصنيف على ضوءه إما بالشكل أو اللون حسب البطاقة التي يسحبها الطفل المطابق للبطاقة المعلقة على الحامل يختار من كل فريق من يمثله ويتنافس الطفلين في سرعة انجاز المطلوب وكل ما ينجز الطفل مهمته يستلم المهمة زميلة في الفريق إلي حين استكمال المطلوب منهم حسب البطاقات بأن يختار الطفل اللون المماثل للون البطاقة من بين الأشكال ويصنفها حسب المطلوب	الشرح باستخدام اللعبة رقم (1) 	يجب أن يكون هناك فواصل زمنية عند التوجيه اللفظي حتى يكون هناك وقت كاف ليدرك الطفل المعنى و يقوم بالاستجابة من ثانية – 3 ثوان .
10دقائق	يقدم للطفل اللعبة وتحتوى على مجموعة من الإشكال الهندسية بالون مختلفة يطلب من الأطفال التعرف عليها والعمل على تصنيفها حسب الشكل كلا في الخانة المحدد له عندما تطلب الباحثة ذلك علما بأن اللوحة بها حامل يمكن الأطفال من إدخال الشكل حسب ثقب في متوسط الشكل	الشرح باستخدام اللعبة رقم (3) 	يتم تعزيز الطفل مباشرة بعد كل استجابة صحيحة . يحسب الفوز بعدد الاستجابات الصحيحة للأطفال المشاركين في الفريق الواحد .
10 دقائق	الميزان يحتوي على مجموعة من الفواكه والأرقام يطلب من الطفل أن يستخرج الفواكه الأقل وزنا ويضعها في خانة الأوزان الخفيفة والأكثر وزنا يضعها في خانة الأوزان الثقيلة هنا لابد أن يتكاثف الفريق مجموعة تقوم بالوزن ومجموعة تقوم بتثبت الفاكهة حسب وزنها والذي ينتهي أولا يحق له إنهاء اللعبة لصالحه ومن ثم تقوم الباحثة بحصر عدد الإجابات الصحيحة والفائز هو الفريق الذي كانت عدد إجاباته الصحيحة أكثر من الفريق الأخر	الشرح باستخدام اللعبة رقم (5) 	
تقويم 10 دقائق	بعد الانتهاء من اللعب على الباحثة التأكد من مدى الاستفادة		

	من العبه التربوية في تقديم القيمة المعرفية للمهارة المراد إكسابها تقوم الباحثة بطرح سؤال على السبورة وتطلب من كل فريق ترشيح احد إفراده للإجابة عن السؤال .		

التدريب الأول : صنف الإشكال التالية حسب نوعها :

نبات

حيوان

التدريـــــب الثـــاني:- صنف الإشكال التالية حسب المطلوب:-

جماد

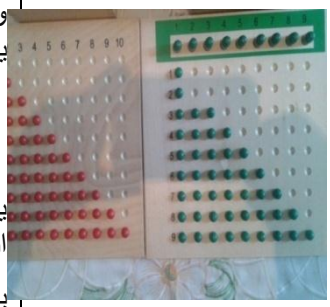
كائن حي

جدول رقم (2) نموذج لحصة دراسية باستخدام الألعاب التربوية لمهارة الترتيب.

التاريخ **زمن الدرس**

أهداف الدرس: أن يكتسب الطفل القدرة على ترتيب الأشياء والأشكال حسب المطلوب

أجزاء الدرس	المحتوي	الألعاب المستخدمة	توجيهات
التمهيد5 د	**الهدف من نهاية**		

	اللعبة : أن يكون الطفل قادر على ترتيب حسب خصائص معينة. إعداد الأطفال وتجهيزهم للتطبيق الأدوات اللازمة : الألعاب رقم 8-9-13. المعززات : سلة تحتوي على عدد من عبارات الإطراء تم إعدادها بهدف تقديمها للأطفال بداخلها بطاقات ملونه تم تعليقها على أعواد الشواء تقدم للطفل حسب استجاباته و سرعة الأداء		
الإجمالي (30) دقيقة لكل لعبة 10 دقائق منها 3.د للشرح اللعبة وتجهيز الأطفال و7 د.قائق للتطبيق ا	شرح اللعبة والهدف منها – يقسم الأطفال إلي مجموعتين كل مجموعة يختار منها طفلان اللعبة هي عبارة عن لوحه بها ثقوب دائرية وتحتوى على مجموعة دوائر ملون باللونين الأحمر والأخضر المطلوب من كل طفل إن يكون مجموعة أعمدة متدرجة حسب الأرقام التي تكتبها المعلمة على السبورة من الجهتان من اليمين إلي اليسار ومن اليسار إلي اليمين بالتدرج من اكبر إلي الأصغر أو من الأصغر إلي الأكبر حسب المراد تجسيده والفريق الفائز هو الفريق الأسرع والذي أنجز مهمته بشكل الصحيح على إن يختار كل طفل في الفريق الواحد لون مخصص	الشرح باستخدام اللعبة رقم (8) 	يجب أن يكون هناك فواصل زمنية عند التوجيه اللفظي حتى يكون هناك وقت كاف ليدرك الطفل المعنى و يقوم بالاستجابة من ثانية – 3 ثوان . يتم تعزيز الطفل مباشرة بعد كل استجابة صحيحة . يحسب الفوز بعدد الاستجابات الصحيحة للأطفال المشاركين في الفريق الواحد

10دقائق	يقدم للطفل مجموعة من الأعمدة"الاسطوانات الملونة ويطلب منه إن يضع عمود أحمر بعد كل ثلاث ارقام و يقوم المعلم بتغير المطلوب في ترتيب العمود المراد وضع العمود خلفه أو إمامه ويحسب عدد إخفاقات الطفل في التعرف على الجهات والترتيب	الشرح باستخدام اللعبة رقم (9) 	
10دقائق	تطبق اللعبة بشكل فردي بأن يطلب من الطفل تمثيل الأرقام بالدوائر ويختار المعلم أرقام متسلسلة ويقوم الطالب بتمثيلها ومن ثم يعطى فرصة للطفل بأن يوضح لفظيا أيهما أكثر من الثاني حسب عدد الدوائر المستخدمة والتي تمثل العدد	الشرح باستخدام اللعبة رقم (13) 	
10التقويم	بعد الانتهاء من اللعب على الباحثة التأكد من مدى الاستفادة من العبه التربوية في تقديم القيمة المعرفية للمهارة المراد إكسابها تقوم الباحثة بطرح سؤال على السبورة وتطلب من كل فريق ترشيح احد إفراده للإجابة عن السؤال .		

التدريب : رتب الأطفال حسب الطول من الأطول إلي الأقصر :

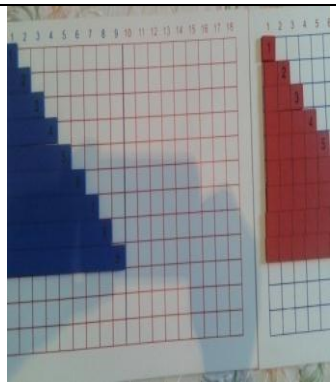
هنا تقوم الباحثة تقسيم الأطفال إلي مجموعتين كل مجموعة تتكون من خمسة أطفال تقوم الباحثة باختيار أربعه أطفال من الصف بأطول مختلفة ويحاول الطالب تجسيد المطلوب على زملائه ومن ثم يكون هو ضمن الطلبة الذين سيطبق عليهم التطبيق هكذا حتى يكون كل الأطفال قد قاموا بالتجريب وكانوا ضمن عينة الاختيار وفي نهاية التدريب يتم اختيار أطول ثلاث أطفال في الصف واقصر ثلاثة أطفال في الصف .

جدول رقم (3) نموذج لحصة دراسية باستخدام الألعاب التربوية لمهارة الترتيب.

التاريخ **زمن الدرس**

أهداف الدرس: أن يكتسب الطفل القدرة على تمييز الأشياء والأشكال حسب الصفة التي يتفرد بها على المجموعة

أجزاء الدرس	المحتوي	الألعاب المستخدمة	توجيهات
التمهيد5 د	**الهدف في نهاية اللعبة :**أن يكون الطفل قادر على تمييز الأشياء حسب خصائص معينة. إعداد الأطفال وتجهيزهم للتطبيق الأدوات اللازمة : الألعاب رقم10-6-14 المعززات :- المسكرات و الألعاب صغيرة الحجم		
الإجمالي (30) دقيقة لكل لعبة 10 دقائق منها 3.د للشرح اللعبة وتجهيز الأطفال و7 د. قائق للتطبيق	الشرح باستخدام اللعبة رقم (10) يقدم للأطفال مجموعة من الإشكال الهندسية ويطلب من الأطفال التمييز بينها باستخراج الشكل المطلوب تقوم الباحثة بترتيب الإشكال المتشابهة إما من حيث الشكل أو اللون وتطلب من الطالب استخراج الشكل أو اللون المختلف		يجب أن يكون هناك فواصل زمنية عند التوجيه اللفظي حتى يكون هناك وقت كاف ليدرك الطفل المعنى و يقوم بالاستجابة من ثانية – 3 ثوان . يتم تعزيز الطفل مباشرة بعد كل استجابة صحيحة . يحسب الفوز بعدد الاستجابات الصحيحة للأطفال المشاركين في الفريق الواحد
10دقائق	الشرح باستخدام اللعبة رقم (6) يقدم للأطفال مجموعة من ألواح يقوم المعلم بصف الألواح متشابهه باستثناء لوحه واحده بلون مختلف ويطلب من الطفل استخراج المختلف .		

			
10دقائق	الشرح باستخدام اللعبة (14) يقدم المعلم للطفل مجموعة دوائر بالألوان مختلفة يطلب من الأطفال في الفريق الواحد أن يُكونوا اكبر عدد من المجموعات بثلاث دوائر أحداهما بلون مختلف .		
10التقويم	بعد الانتهاء من اللعب على الباحثة التأكد من مدى الاستفادة من العبه التربوية في تقديم القيمة المعرفية للمهارة المراد إكسابها تقوم الباحثة بطرح سؤال على السبورة وتطلب من كل فريق ترشيح احد إفراده للإجابة عن السؤال .		

التدريب ا : استخرج الشكل المختلف من بين الأشكال التالية :

التـــــــــــــدريـــــــــــــب 2 :

ضع دائرة حول الدائرة الحمراء

- **التقويم (ما بعد اللعب):**

كانت الباحثة تشارك الطلاب في تقويم مدي نجاحهم في تحقيق الهدف المطلوب، مع الابتعاد عن إحباط المتعلمين في حال إخفاقهم أو نفورهم من اللعب أحيانا كانت الباحثة تعمل علي إعادة اللعبة للطلاب في حال عدم تمكن بعض الطلاب من انجاز اللعب في الوقت المحدد.

- **المتابعة:**

لم يكن دور الباحثة يتوقف فقط علي تطبيق البرنامج بل كذلك متابعة إعمال الأطفال وقامت الباحثة بإعداد سجل خاص لنشاط كل متعلم علي حده لمعرفة تقدمه نحو تحقيق الأهداف ومدى التزامه باحترام القوانين اللعبة مع التزام الباحثة العدل في التقدير وتوزيع المسئوليات. وقامت الباحثة بإعداد سجل خاص بالنشاط كل متعلم على حده لمعرفة تقدمة نحو تحقيق الأهداف.

- **نتائج الدراسة:**
- **التحقق من الفرضية الأولى:**

لا توجد فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى دلاله 0.05 لدى عينة الدراسة بين متوسط درجات عينة الدراسة في الاختبار القبلي والبعدي.

من اجل معالجة الفرضية الحالية تم استخراج معامل ت لدلالة الفروق بين متوسطات درجات التلاميذ على القياس القبلي و البعدي.

جدول رقم (3) الجدول يوضح قيم معامل t لدلالة الفروق بين متوسط درجات الاختبار القبلي والبعدي.

المهارة	متوسطات الحسابية		الانحرافات المعيارية Std. Deviation		درجة T test	مستوى الدلالة α	مستوى المعنوية	Sig(2-tailed)
	القبلي	البعدي	القبلي	البعدي				
الترتيب	3.900	12.40	1.444	0.000	17.6	0.05	.011	0.000
التصنيف	3.600	6.000	2.363	0.000	03.2.	0.05	.002	0.110
التمييز	13.200	20.700	3.791	894.	606.	0.05	.000	0.000
العام	22.500	38.100	5.33	948.	9.48	0.05	.002	0.000

من خلال نتائج المتباينة في الجدول السابق، يتضح رفض الفرض الصفري وقبول الفرضية البديلة أي وجود فروق داله إحصائيا لصالح الاختبار البعدي في مهارة الترتيب والتصنيف والتميز والعام حيث جاءت مستوى المعنوية جميعها اقل من مستوي الدلالة α 0.005 ، ونجد كذلك إن متوسط درجات عينه الدراسة في الاختبار البعدي اعلي من متوسط درجات الاختبار القبلي وهذا دليل على تفوق عينة الدراسة في الاختبار البعدي بعد استخدام الألعاب التعليمية في تعلم المهارات الرياضية المراد تعلمها عند مستوي دلاله α 0.005 وكانت متوسط درجات الأطفال في القياس البعدي للترتيب وصل المتوسط الحسابي الى 12.40 ووصل في التصنيف الى 6.00، و 20.70 في التمييز وإما في العام وصلت إلى 38.10 وكانت درجة المعنوية جميعها اقل من α 0.005.

1- التحقق من الفرضية الثاني:

لا توجد فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى دلاله α 0.005 لدى عينة الدراسة بين متوسط درجات عينة الدراسة في الاختبار القبلي والتتبعي.

من اجل معالجة الفرضية الحالية تم استخراج معامل ت لدلالة الفروق بين متوسطات درجات التلاميذ على القياس القبلي والبعدي.

جدول رقم (4) الجدول يوضح قيم معاملt لدلالة الفروق بين متوسط درجات الاختبار القبلي و التتبعي

المهارة	متوسطات الحسابية nMea		الانحرافات المعيارية Std. Deviation		درجة T test	مستوى الدلالة α	مستوى المعنوية	Sig(2-tailed)
	القبلي	التتبعي	القبلي	التتبعي				
التصنيف	3.900	12.00	1.44	0.000	17.6	0.005	0.000	0.000
الترتيب	3.600	6.00	2.363	0.000	3.20	0.005	0.000	0.000
التمييز	13.200	19.00	3.791	1.54	5.0	0.005	0.003	0.000
العام	22.500	37.00	5.33	1.54	6.3	0.005	0.003	0.000

من خلال نتائج المتباينة في الجدول السابق ، يتضح رفض الفرض الصفري وقبول الفرض البديل أي وجود فروق داله إحصائيا بين الاختبار القبلي و التتبعي لصالح الاختبار التتبعي وجميعها فروق دالة عند مستوي دلالةα0.005 .

- مناقـشة نتائج الدراسة:

- لا توجد فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى دلاله 0.05 لدى عينة الدراسة بين متوسط درجات عينة الدراسة في الاختبار القبلي والبعدي.

في ضوء النتائج التي توصلت البها الباحثة ومن نتائج اختبار الفرض الأول، يتبين من الجدول (3) الخاص بقيم معاملt لدلالة الفروق بين متوسط درجات الاختبار القبلي و البعدي .أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية في تنمية المهارات الرياضية المستهدفة بين القياس القبلي و البعدي لصالح القياس البعدي للأطفال ونستدل على ذلك بان التحسن في المهارات الرياضية راجع إلى استخدام الألعاب التعليمية وتعزو الباحثة ذلك إلى التأثير الإيجابي للألعاب التعليمية والتي ساهمت بشكل فعال وايجابي في تنمية المهارات الرياضية، أي إن الألعاب التعليمية تساعد التلاميذ على توسيع مداركهم المعرفية وتسهل استقبال المعلومة بكونها شيء محسوس يستطيع الطفل ملامسته والتعامل معه على الصعيد البصري والعقلي. وهذا ما يدل على إن استخدام الألعاب التعليمية عنصر هام في اكتساب الأطفال للمهارات الرياضية، وهذا يتفق مع ما أشار اليه النجدي 2003 إلي أن التعلم باستخدام الألعاب التربوية تتيح فرصة للمتعلمين للنمو في الجوانب المعرفية و المهارية والوجدانية كما أنها تزيد من ثقته بنفسه. وتتفق نتائج الدراسة مع ما توصلت إليه الدراسات السابقة.

لا توجد فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى دلاله 0.05 لدى عينة الدراسة بين متوسط درجات عينة الدراسة في الاختبار القبلي والتتبعي .

في ضوء النتائج التي توصلت البها الباحثة ومن نتائج اختبار الفرض الثاني، يتبين من الجدول (4) الخاص بقيم معامل t لدلالة الفروق بين متوسط درجات الاختبار القبلي والتتبعي. أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية في تنمية المهارات الرياضية المستهدفة بين القياس القبلي والتتبعي لصالح القياس التتبعي للأطفال تعزى الباحثة ذلك إلى الدور الايجابي لاستخدام الألعاب في التعلم الأمر الذي يجعل عملية التعلم أكثر متعه ونستدل علي ذلك بأن استخدام التعلم باستخدام الألعاب التعليمية تساعد الطلبة على الاحتفاظ بالمعرفة فترة أطول من الطرق التقليدية، كما تعزو الباحثة ذلك نوع الألعاب المستخدمة وهي ألعاب ذا قيمة تربوية أثبتت جدواها في العديد من الدراسات، وتم استخدامها في جو من التشويق والمرح والسرور، وفي جو اجتماعي مما يتيح التواصل الفعال للأطفال مع بعضهم البعض ويمدهم بدافع ايجابي لاستكمال اللعب التعليمي. وهذا يتفق مع ما أشار إليه الشريف 2001 إلى أن اللعب يسهم في توفير فرص للتفاعل الاجتماعي والنضج الانفعالي للطفل، فبدون اللعب مع الآخرين يصبح الطفل أنانيا منبوذ فإذا تعود اللعب مع الآخرين يتعلم الطفل من خلاله الأخذ والعطاء ويتخلص من التمركز حول الذات وسيتعلم من خلاله قبول الهزيمة بنفس الروح التي يتقبل بها الفوز. وأشار كذلك (الخفاف والديري ،2012) إلى أن الوظائف الأساسية للألعاب التعليمية تتمثل في أنها تساعد الطفل على إشباع حاجته إلى الحركة والنشاط. تتفق النتائج الدراسة مع ما توصلت إلية الدراسة روساس وآخرون 2003 ودراسة حمدان 2005 .

- توصيات الدراسة:

1- عقد دورات مكثفة لتطوير الأداء التدريسي لمعلمات الرياض وذلك بتدريبهن على استخدام طرائق تدريسية اكتر تشويق لهذه الفئة.

2- أعادة النظر في برامج التعليم التقليدي في مادة الرياضات، وضرورة إدخال الألعاب التعليمية وتوظيفها في التعليم من خلال الأنشطة اليومية في الروضة.

- **مقترحات الدراسة:**

تقترح الباحثة القيام بـــــــ:

1- القيام بدراسات مماثلة على رياض الأطفال واختبار مهارات رياضية أخرى.
2- إجراء دراسات مماثلة على مواد دراسية أخري باستخدام الألعاب التعليمية.
3- أعطى اللعب أهمية خاصة في رياض الأطفال وخاصة اللعب التعليمي الهادف.

- **المـراجـع:**

أبو لوم ، خالد و أبو هاني ، سليمان محمود (2002). الألعاب في تدريس الرياضيات ، الأهلية للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن .

بل أ ، فريد زيك (1994). طرق تدريس الرياضيات، ج1 ، ط3، ترجمة تقديم محمد المفتي وممدوح سليمان ، الدار العربية للنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر .

التلواتي ، رشيد (2015). ماذا تعرف عن منهج مونتيسوري التعليمي ، www.new-edue.com ، 13-4-2015 .

الحربي ، عبيد بن مزعل (2010) فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات، رسالة دكتوراه ، جامعة ام القرى، المملكة العربية السعودية.

حمادة، محمد محمود (1995). فعالية إستراتيجية مقترحة في تنمية بعض الأساسيات الرياضيات للتلاميذ بطئي للتعلم بالمدرسة الإعدادية المهنية، ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة عين شمس، القاهرة.

حميدان، هيا (2005). اثر استراتيجيه القصص والأحاجي والألعاب المنفذة بالوسائل التعليمية التكنولوجية على تحصيل طالبات الصف الخامس الأساسي في الرياضيات، رسالة ماجستير غير منشورة ، الجامعة الأردنية ،عمان ، الأردن .

الحيلة، محمد محمود (2001). التكنولوجيا التعليمية والمعلوماتية، دار الكتاب الجامعي، عمان، الأردن.

الحيلة ، محمد محمود (2005). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها، دار المسيرة للنشر والتوزيع ، عمان، الأردن،

الخفاف، إيمان (2010). اللعب استراتيجيات تعليم حديثة، دار المناهج للنشر والتوزيع ، عمان .

خليل ، عزة (2005). الانشطة في رياض الأطفال ، دار الفكر العربي ، القاهرة

ربيع، هادي (2008). اللعب والطفولة . عمان، مكتبة المجتمع العربي.

الريموني، هيثم يوسف (2010). الكتاب المرجعي لمعلمة رياض الأطفال مؤسسة حمادة للدراسات، اربد.

السبيعي ،تامر بن حمد (2011). فاعلية استراتيجيه التعلم باللعب في اكتساب بعض مهارات عد الأرقام في مادة الرياضيات للتلاميذ، رسالة ماجستير غير منشورة ،جامعة الملك سعود.

السيد ، خالد عبدالرازق(2002). سيكولوجية اللعب نظريات وتطبيق ، مركز اسكندرية للكتاب.

صباريني، محمد وغزاوي ، محمد (1987). الألعاب التربوية و تطبيقاتها في تدريس العلوم ، رسالة الخليج العربي، مكتب التربية العربي لدول الخليج .

صوالحة، محمد (2007). علم النفس اللعب . ط2 ، عمان ، دار المسيرة .

الطائي، فخرية: (1981). اللعب في دور الحضانة ورياض الأطفال أنواعه ومستلزماته وكيفية توجيهه، بغداد ، جامعة المستنصرية.

العناني، حنان (2002). اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر و التوزيع.

عفانه ، عزو (2002). أسلوب الألعاب في تعليم وتعلم الرياضيات، دار حنين للنشر، عمان، الأردن .

فرج، عبداللطيف بن حسين (2005). تعليم الأطفال والصفوف الأولية ، دارا لمسيرة للنشر والتوزيع ، عمان، الأردن .

القدومي ، تغريد (2007). اثر التعلم عن طريق اللعب في التحصيل الدراسي والاحتفاظ في مادة اللغة الانجليزية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مدارس مدينة نابلس الحكومية، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية .

محمد، فارعة حسن (1984). الألعاب الأكاديمية للتربية، التربية المعاصرة، رابطة التربية الحديثة، القاهرة، ع2 (1.2-85) .

مرعي والحيلة (2000). المناهج التربوية الحديثة ، دار المسيرة ، عمان.

مهدي ، منجود على(2006). أنشطة منتسوري للأطفال، جامعة القاهرة، معهد الدراسات التربوية.

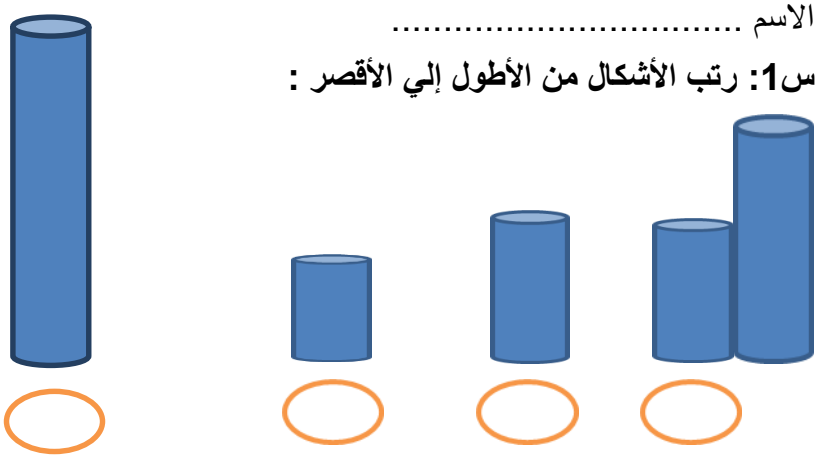
Cooper,Susan,Mccord(1995).**Content decision making through two teaching methods** . simulatious l traditional lectures and their effectiveness on students,achievement in social studies, classes. Dissertation Abstract international ,vol.26,No,2,.178.

مـــلاحق الدراســـة:

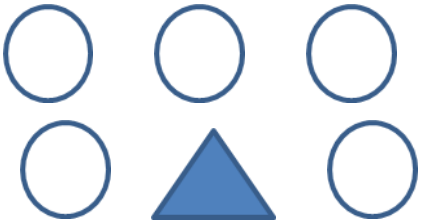
الملاحق رقم (1) الاختـــــــــــــبار التقـــــــــــــييمي

الاسم .....

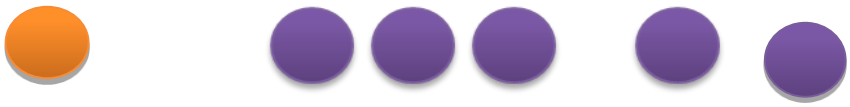
س1: رتب الأشكال من الأطول إلي الأقصر :



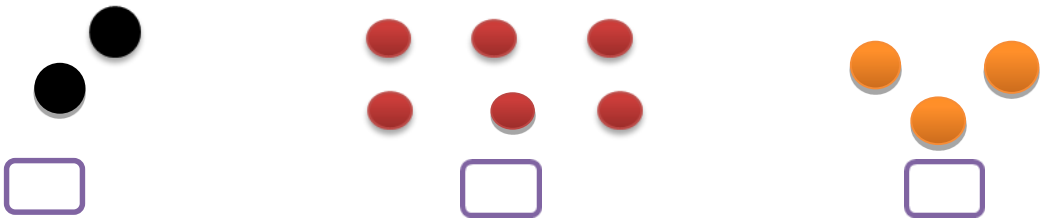
س2: اســـــــــــــتخرج الشـــــــــــــكل المختـــــلف عن باقي الاشكال:-



س3: استخرج اللون المختلف عن باقي الالوان:



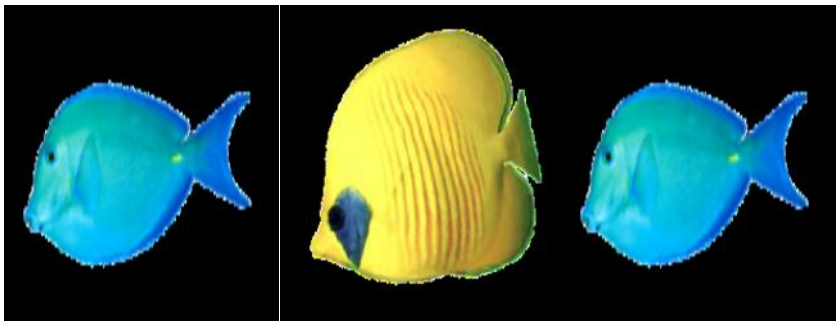
س4: رتب الإشكال التالية من الأكثر إلى الأقل عـــــــــــــدد:



س5: أيهما ليس مربعا:

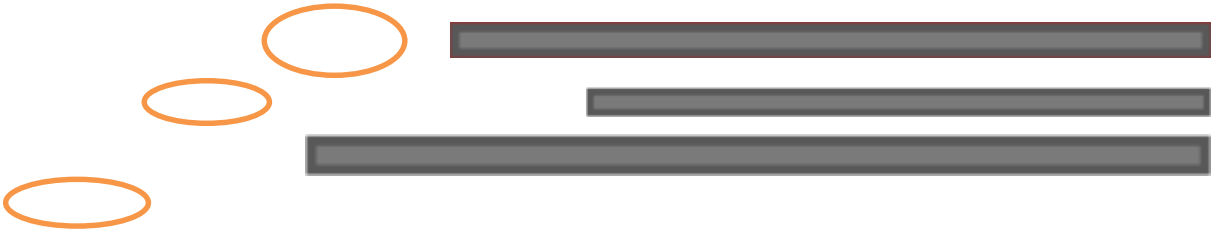
س6: ضع دائرة على الطفل الذي خلف الطفل الثاني :

س7:ضع دائرة حول السمكة الصفراء :



س8 ضع دائرة حول المثلث :-

س9: رتب الألواح التالية حسب الطول :

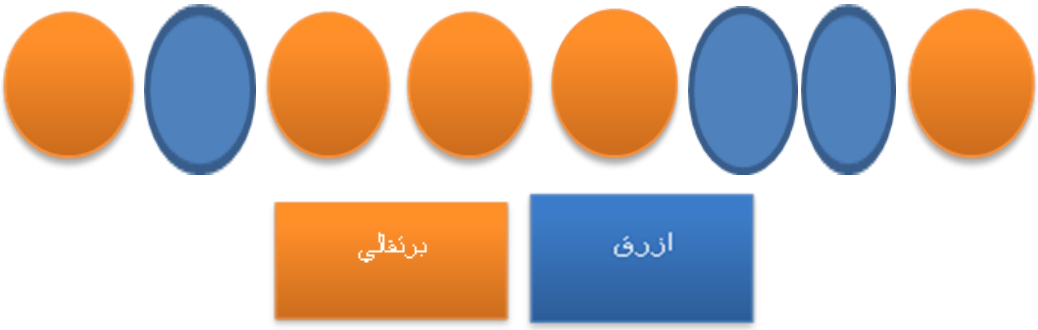


س10: صنف الصور التالية إلي حشرات ونباتات:-

حشرات

نباتات

س11 صنف الدوائر التالية حسب اللون :-

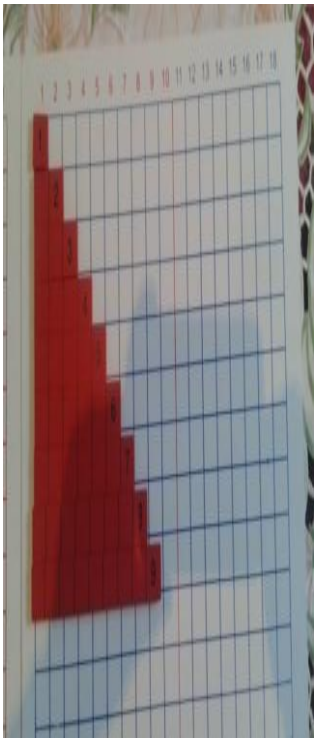


س12: استخرج الكره الحمراء من بين الكرات التالية :

س13: ضع دائرة حول السحابة الأصغر حجما :

انتهت الأسئلة مع تمنياتي للجميع بالتوفيق

الملحق رقم (2) الألعاب التعليمية التي تم استخدامها



ملحق رقم (3) يوضح الألعاب المستخدمة والوقت المستغرق لها

اللعبة	المهارة	زمن اللعب	نوع اللعب
رقم 1 حسب الشكل	التصنيف	10 دقائق	فردي
رقم 2 حسب الأرقام و الحجم	التصنيف	10 دقائق	فردي
رقم 3 حسب الألوان	التصنيف	10 دقائق	جماعي
رقم 4 حسب المجموعات	التصنيف	10 دقائق	جماعي
رقم 5 الميزان الرقمي	التصنيف	10 دقائق	جماعي
رقم 6 الألواح الملونة	التمييز	10 دقائق	جماعي
رقم 7 ميزان الصور	التمييز	10 دقائق	فردي
رقم 8 الثقوب والأعداد	التمييز	10 دقائق	جماعي
	الترتيب		
رقم 9 الأسطوانات الملونة	التمييز	10 دقائق	فردي
	الترتيب		جماعي
رقم 10 الأشكال الهندسية	التمييز	10 دقائق	جماعي
رقم11 من أكبر إلي الأصغر أو العكس	الترتيب	10 دقائق	جماعي
رقم12 من أطول إلي الأقصر	الترتيب	10 دقائق	جماعي

رقم13 من أكثر إلي أقل	الترتيب	10 دقائق	فردي
			جماعي
رقم 14 الكرات الملونة	الترتيب	10 دقائق	جماعي
	التمييز		
رقم15 حسب الحجم	الترتيب	10 دقائق	جماعي

الملحق رقم (4) يوضح التـفاعل بين البـاحثة والتلاميذ

WHAT TIME
IS IT?

الملحق رقم (5) أسماء المحكمين :

أ. احمد العيش	رئيس قسم الرياضيات كلية التربية المرج
خديجة مفتاح رجب	معلمة رياضيات
أسماء بشير الطرابلسي	معلمة رياضيات

الملحق رقم (6) يوضح أسماء المحكمين للبرنامج التعليمي

د. عوض عبدا لله اعويضة	عضو هيأة تدريس بكلية الآداب والعلوم المرج
د. ايمان احمد شيهوب	عضو هيأة تدريس بكلية الآداب والعلوم الابيـــــار
د. نجاة اوحيده القداري	عضو هيأة التدريس بكلية الآداب بنغازي