البحث الرابع

أثر توظيف أسلوب الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي

إعداد

نور سمير عياد

إسلام حسن شبير

هديل سلمان أبو شقورة

شيرين سفيان الغندور

إشراف الاستاذ الدكتور

محمد سلمان أبو شقير

(ع (٥٨)، مجلد (٤٠) ، ٢٠٢٠ م)

ملخص الدراسة

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استخدام أسلوب الألعاب التعليمية على التحصيل الدراسي بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي، حيث تم تحديد مشكلة الدراسة في السؤال التالي:

ما أثر استخدام أسلوب الألعاب التعليمية على التحصيل الدراسي بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما الصورة المقترحة لأسلوب الألعاب المراد تدريسه لطلاب الصف الرابع الأساسي؟
٢. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى، ودرجات طلاب المجموعة الضابطة على التحصيل بمادة العلوم والحياة؟

وللإجابة عن أسئلة الدراسة:

استخدمت الباحثات للمنهج الوصفي، والمنهج شبه التجريبي في دراستهن، وتكونت عينة الدراسة من (٦٠) طالبًا، من الصف الرابع الأساسي من مدرسة النصيرات الابتدائية المشتركة (ز)، وقسمت إلى مجموعتين بالتساوي في كل مجموعة (٣٠) طالبًا، المجموعة التجريبية درست بأسلوب الألعاب التعليمية، والمجموعة الضابطة درست بالأسلوب المعتاد ونفذت الدراسة في الفصل الدراسي الثاني ٢٠١٧-٢٠١٨م وتمثلت أدوات الدراسة في إعداد دليل بأسلوب الألعاب التعليمية واختبار التحصيل القبلي والبعدي والذي تكون من (٢٠) فقرة، للتأكد من صدقه وثباته، تم تطبيق الاختبار القبلي على مجموعات الدراسة للتأكد من تكافؤهما، ثم تطبيق الاختبار البعدي على مجموعات الدراسة بعد تنفيذ التجربة، وللإجابة عن أسئلة الدراسة ثم استخدام بعض الاختبارات الإحصائية وأهمها اختبار (ت) لعينتين مستقلين.

ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة:

١. وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية، والضابطة في الاختبار البعدي ولصالح المجموعة التجريبية والتي درست بأسلوب (الألعاب التعليمية).

وفي ضوء ما أسفرت عنه الدراسة من نتائج أوصت الباحثات بما يلي:

١. استخدام أسلوب الألعاب التعليمية في تدريس العلوم والحياة وفي جميع المراحل الدراسية لما لها من أثر إيجابي في التحصيل لدى التلاميذ، وزيادة دافعيتهم نحو التعلم.
٢. إثراء منهاج العلوم والحياة بطرق وأساليب التعلم النشط، والاهتمام بتدريب المعلمين على كيفية تنفيذها من خلال الدورات التدريبية.
٣. الاهتمام والاستفادة من البحوث العلمية والدراسات السابقة التي اهتمت بالألعاب التعليمية في تصميم وابتكار أو تحرير الألعاب التعليمية، بما يناسب عمر وقدرات الطلاب.

Abstract

The study aimed at finding out the effect of the use of the educational games method on the educational achievement of the sciences and life subjects in the fourth grade students .The study problem was identified in the following question:

What is the impact of the education games method on the academic achievement of science and life in the fourth grade students?

The following questions stem from the main question:

1. What is the proposed picture of the style of games to be taught to fourth grade students ?
2. Are there statistically significant differences at ($\alpha \geq 0.05$) between the average scores of the students of the first experimental group and the scores of the students of the control group on the achievement of science and life?

The most important findings of the study:

1. There were statistically significant differences at ($\alpha \geq 0.05$) between the average scores of the students in the experimental groups and the control in the post-test and for the benefit of the experimental group which was studied in the method of (educational games).

In light of the results of the study, the researchers recommended that:

1. Using the method of educational games in the teaching of science and life at all levels of school because of their positive impact on the achievement of students, and increase their motivation towards learning.
2. Enrich the curriculum of science and life in ways and means of active learning, and pay attention to training teachers on how to implement them through training courses.
3. Attention and benefit from scientific research and previous studies that have been interested in educational games in the design, innovation or editing of educational games, to suit the age and abilities of students.

خلفية الدراسة وأهميتها

مقدمة:

يشهد عالمنا اليوم تطورا متسارعا في شتى المجالات العلمية والتكنولوجية والمعرفية، بسبب انتشار المعلومات والانفجار المعرفي، الذي انعكس على العملية التعليمية، وطرق التدريس لمواكبة التقدم، والتطور بالوسائل والإمكانيات المتاحة عن طريق متابعة المستجدات التربوية، وأحدث الطرق والأساليب، والاستراتيجيات والوسائل المتعددة، لضمان تحقيق تقدم ملحوظ نحو نظام تعليمي يسير وفق التقدم المتلاحق مقارنة بباقي الدول المتطورة.

ولا شك انه لتنوع الطرق والأساليب في تدريس العلوم، أهمية كبيرة لاختيار الطريقة المستخدمة المناسبة للمادة التعليمية، بمعنى انه كانت الطريقة أكثر إثارة وتشويقا ومرتبطة بخصائص نمو المتعلمين وقدراتهم كانت أكثر نجاحا وقدرة على إكساب الطلاب خبرات ومفاهيم وقيم جديدة. (الأستاذ، ومطر، ٢٠٠١م، ص٦٤).

وقد أشارت بعض الدراسات أن أسلوب الألعاب أثبتت فعالياتها في تحسين مستوى تحصيل المتعلمين واتجاهاتهم ومهاراتهم المختلفة كدراسة (أبو كلوب، ٢٠١٤)، ودراسة (ليوس وبت وفرانكلين، ٢٠٠٥)، والتي توصلت إلى أهمية استخدام التعلم باللعب في اكتساب المفاهيم البيولوجية، والاحتفاظ بها وغيرها من الدراسات.

في ضوء ما سبق تظهر الحاجة إلى الاهتمام بالتغيير واتباع طرق وأساليب تدريس تعتمد على مدخل التعلم النشط لتحسين المستوى التحصيلي والتي تجعل المتعلم نشطا وفعالا في الحصول على الخبرات والمعلومات، وعليه فإن الباحثات تسعى لإجراء تلك الدراسة متناولات أسلوب من أساليب التدريس الحديثة والتي تعتمد على التعلم النشط، وهو أسلوب الألعاب التعليمية ومعرفة أثرهما على زيادة التحصيل الدراسي بمادة العلوم لدى طلاب الصف الرابع الأساسي بغزة.

مشكلة الدراسة:

تتمثل مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس التالي:

ما أثر استخدام أسلوب الألعاب التعليمية على التحصيل بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١- ما الصورة المقترحة لأسلوب الألعاب التعليمية المراد تدريسه لطلاب الصف الرابع الأساسي؟

٢- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية، ودرجات طلاب المجموعة الضابطة على التحصيل بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي؟

فرضيات الدراسة:

١- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية، ودرجات طلاب المجموعة الضابطة على التحصيل بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي.

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية:

١- بناء تصور مقترح للتدريس باستخدام أسلوب الألعاب التعليمية في تدريس العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي.

٢- التعرف على أثر الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل في العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في الآتي:

١- توفر الدراسة إطار نظري لكيفية توظيف أسلوب الألعاب التعليمية في التدريس من المتوقع أن يستفيد منها معلمي العلوم بالمرحلة الأساسية.

٢- قد تفيد هذه الدراسة الطلبة والباحثين وطلبة الدراسات العليا في الاستفادة من اختبار التحصيل وإعداد دليل المعلم بأسلوب الألعاب التعليمية.

حدود الدراسة:

اقتصرت هذه الدراسة بالحدود التالية:

١- طلاب الصف الرابع الأساسي في مدرسة النصيرات المشتركة (ز) في الفصل الدراسي الثاني من العام ٢٠١٧-٢٠١٨م.

٢- تدريس الوحدة السادسة وحدة (الضوء والصوت) من كتاب العلوم والحياة للفصل الدراسي الثاني المقرر على طلبة الصف الرابع الأساسي في الفصل الدراسي الثاني للعام ٢٠١٧-٢٠١٨م.

مصطلحات الدراسة:

ويعرفها الباحثات إجرائيًا كما يلي:

١- الألعاب التعليمية:

هي أنشطة تعليمية تنافسية موجهة يقوم بها المتعلم بصورة فردية أو جماعية محددة بإجراءات وقوانين تنظمها تعمل على إثارة دافعية المتعلم نحو التعلم، وتجعله أكثر إيجابيا وتفاعلا في اكتساب الخبرات والمهارات في وحدة الضوء والصوت للصف الرابع الأساسي، وتنتهي بفائز أو خاسر بسبب المهارة أو الحظ أو كليهما، وتنفذ داخل الصف أو خارجه.

٢- التحصيل الدراسي:

هو المعرفة والفهم ومهارة يكتسبها الطلاب بعد تدريس فكرة معينة يمكن أن تقاس عن طريق اختبارات ثم تطبيقه على التلاميذ.

الأهداف العامة للعلوم والحياة للصف الرابع الأساسي:

أولًا: ترسيخ إيمان التلميذ بالله سبحانه وتعالى، وتعريفه ببديع صنع الله وروعة ما في الكون من جمال ودقة وتنسيق تدل على قدرة وعظمة الخالق عز وجل.

ثانيًا: تزويد التلميذ بالقدر المناسب من الحقائق والمفاهيم العلمية التي تساعده على فهم وتفسير الظواهر الطبيعية وإدراك ما تقدمه العلوم والحياة للإنسان من خدمات تيسر حياته وتمكنه من حسن الاستفادة منها.

ثالثًا: غرس بذور الطريقة العلمية في نفس التلميذ بتنمية اتجاهه للبحث والمشاهدة والملاحظة والتنقيب والتجريب والمقارنة والاستنتاج وتحليل المعلومات والتحقق من صحتها والجرأة في التساؤل ومعرفة أصوله وآدابه وفي إبداء الرأي ومعرفة حدوده.

رابعًا: معرفة البيئة وفهم ما يكتنفها من ظواهر مهمة وتسخير العلوم والحياة في إصلاحها وتطويرها والمحافظة عليها.

خامسًا: توسيع آفاق التلاميذ بالتعرف على ما يتميز به وطنهم من موارد وثروات طبيعية وتعريفهم بنعم الله عليهم وعلى بلادهم ليحسنوا استخدامها والاستفادة منها.

سادسًا: العناية بالنواحي التطبيقية في العلوم والحياة وذلك بإتاحة الفرصة للتلميذ للقيام بالتجارب والاختبارات وتمكينه من اكتساب مهارات يدوية وخبرات عملية.

سابعًا: تعريف التلميذ بالقواعد الصحية وتعويده العادات السليمة وتثبيتها لديه وتعريفه بالدور الذي تقوم به الصحة الجيدة في حياة الإنسان.

ثامنًا: تقدير جهود العلماء المسلمين وإبراز دورهم في تطوير العلم ودفع عجلة الحضارة وتحقيق رفاهية وتقدم البشرية.

تاسعًا: الاهتمام بالإنجازات العالمية في ميادين العلوم والحياة، وإظهار أن تقدم العلوم ثمرة لجهود الإنسانية عامة، وتشجيع التلاميذ على الاطلاع على تاريخ الفكر والعلوم والحياة.

عاشرًا: تنمية حب التلميذ للقراءة والمطالعة العلمية المفيدة وتعويده على استعمال المراجع وتشجيعه على الكتابة العلمية وعلى ممارسة الهوايات والأنشطة ذات الصلة بما يدرسه ويطلع عليه من العلوم والحياة.

الإطار النظري:

المحور الأول: الألعاب التعليمية:

تعد الألعاب من أهم الأنشطة التي يمارسها الطفل في حياته خصوصا في مرحلة الطفولة المبكرة، وتقوم بدور رئيس في صقل شخصيته وإشباع حاجاته ورغباته وتحقيق النضج والنمو وإكسابه المهارات الحركية والجسمية والعقلية والاجتماعية، وهي ظاهرة سلوكية عامة تسود عالم الكائنات الحية سواء الإنسان أو الحيوان وتعتبر محور العملية التعليمية ولها دور أساسي في استثارة دافعية المتعلم وبقاء أثر التعلم، وتعمل على إثارة روح المنافسة مع الذات ومع الآخرين (بلقيس، ومرعي، ١٩٨٧م، ص١٦).

مفهوم الألعاب التعليمية:

نظرا للعلاقة الارتباطية بين التعلم واللعب من جهة، وارتباطه بمراحل النمو عند الطفل ،لوحظ للعب دورا أساسي في تطوير البنية المعرفية لدى المتعلم، وإكسابه المهارات الحسية والحركية والاجتماعية واللغوية والمعرفية والانفعالية وتخليصه من التوتر والقلق والاضطرابات، لذا فان الألعاب تؤكد على دور المتعلم لفهم واكتشاف العالم المحيط به، إذ تنمو وتتطور قدارته ومهارات تفكيره تدريجيا من خلال ممارسته للعب، لذلك نرى اهتمام علماء علم النفس والتربية والإرشاد التربوي بالألعاب باعتبارها سمة مميزة للأطفال وإحدى الأساليب الهامة التي من خلالها يمكن للمتعلم من تحقيق النضج الاجتماعي واكتشاف بيئته والتفاعل معها والحفاظ على كل خبراته، ويرى بعض الباحثين أن التعلم سوف يظهر بصورة تلقائية خاصة إذا وجد معلمين قادرين على الارتقاء بلعب الطفل وإثرائه (خليل، ٢٠٠٢م، ص٧).

تعريف الألعاب التعليمية لغة واصطلاحا:

التعريف اللغوي للعب: اللعب كما ورد في معجم لسان العرب من لعب: ضد الجد ويعنى اللهو (ابن منظور، ٢٠٠٠م، ص٤٠٥). وفي المنجد (١٩٨٦م، ص٨٧٢) اللعب لغة: ضد الجد يعني المزح، فعل فعلا بقصد اللذة والتنزه، فعل فعلا لا يجدي عليه نفعا وبكذا اتخذه لعبا وفي الأمر استخف به واللعبة بالضم: التمثال، وما يلعب به، كالشطرنج (آبادي، ١٩٨٦م،

ص١٧٢). تعرف المعاجم العربية اللعب بأنه فعل يرتبط بعمل لا يجدي، أو بالميل إلى السخرية بل هو ضد الجد (الحيلة، ٢٠٠٥م، ص٣٣).

قد وردت كلمة (لعب) في مواضع كثيرة في القران الكريم، نورد منها اللعب المقبول والذي لا يعترض عليه الإسلام، ويكون ملازما للحياة ومكون أساسي من مكوناتها، ويهدف لإضفاء المرح والسرور والترويح على النفس، وذلك في قوله تعالى: (□□□□□□□□) (يوسف: ١٢)، وفي مواضع أخرى نورد منها اللعب غير المقبول والذي يعترض عليه الإسلام، ويهدف إلى السخرية وذلك في قوله تعالى: (**لخ لم لى لي**□□□) (المائدة: ٥٨)، وكذلك اللعب العابث الذي يصرف عن طاعة الله وذلك في قوله تعالى: (□□□□**نم نى**□□) (المعارج: ٤٢).

التعريف الاصطلاحي للعب: تظهر مجموعة من التعريفات عن اللعب تتعدد في الصياغة والمفهوم، وترتبط فيما بينها بخيط مشترك من الصفات ومن هذه الصفات الحركة، والنشاط، والواقعية، والمتعة (صوالحة، ٢٠٠٧م، ص١٥) **ونذكر من هذه التعريفات ما يلي:**

يعرف جود (Good) اللعب: أنه نشاط موجه (directed) أو غير (free) يقوم فيه الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادهم المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية، وهو نشاط حركي وذهني يؤديه الطفل من أجل أن يتعلم ويستكشف ما يوجد حوله في العالم المحيط به، ليس هذا فحسب وإنما يقدم اللعب للطفل المتعة النفسية، ينمي سلوكه، يشغل ذاته، كما يعتبر اللعب جزءا من عمليات النمو العقلي والذكاء لدى الطفل الغرير، والنوايسة (٢٠١٠م، ص١٠). وعرف اللولو، والأغا (٢٠٠٩م، ص١٨١) اللعب بأنه نشاط هادف يتضمن تحركات معينة يقوم بها مجموعات التلاميذ في ضوء قواعد محددة لإنجاز مهمة تحقق هدف تعليمي.

وعرف عريفج وسليمان (٢٠٠٥م، ص١١٣) اللعبة بأنها نشاط تنافسي منظم بين اثنين أو أكثر من الأطفال ضمن قواعد متبعة، وأهداف محددة للعبة مسبقًا، وتنتهي عادة بفائز ومغلوب، بسبب المهارة، أو الخط أو كليهما.

ويتفق عسقول (٢٠٠٣م، ص٢٨٤) مع جود مفهومه للعب فهو يرى أنه نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادهم المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية.

ويعرف عفانة (١٩٩٦م، ص ص١٣-١٤) الألعاب التعليمية بأنها نشاط يبذل فيه اللاعبون جهودا كبيرة لتحقيق هدف ما، في ضوء قوانين وقواعد معينة موصوفة، أو هي نشاط منظم منطقيا في ضوء مجموعة قوانين للعب، حيث يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة أي يعتبر التنافس والحظ عاملين مهمين في عملية تفاعل اللاعبين مع المواد التعليمية أو مع بعضهم بعضا، ومن ثم فهناك رابح، وتنفذ في بيئة اصطناعية.

ويعرف كاترين تايلور (١٩٩١م، ص٩١) اللعب على أنه أنفاس الحياة بالنسبة للطفل وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات فاللعب للطفل هو كالتربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح والعمل للكبار.

أهداف الألعاب التعليمية:

يذكر عفانة (١٩٩٦م، ص ص١٦ -١٧) أن الألعاب التعليمية تسعى إلى تحقيق الأهداف التالية:

١. **الألعاب أداة تعلم واستكشاف:**
- تساعد الطفل على اكتشاف العالم الذي يحيط به.
- إكساب الطفل الكثير من المعلومات والحقائق عن الأشياء والناس في البيئة.
- يتعرف من خلال أنشطة اللعب على الأشكال والألوان والأوزان والأحجام ويقف على ما يميزها من خصائص مشتركة وما يجمع بينها من علاقات.
- يتعلم الطفل من خلال الألعاب الكثير عن نفسه وعن قدراته وشخصيته.

٢. **الألعاب أداة لتنمية الجوانب المعرفية الإدراكية:**
- تتطلب الألعاب من الطفل فهم وحفظ قواعد اللعب وقوانينه البسيطة والمعقدة وتطبيقها.
- القدرة على التحليل والتركيب والابتكار في نطاق اللعب وقواعده.
- القدرة على تكوين صور عقلية للأشياء والحركات لاسيما في نطاق الألعاب التي تتطلب تصور الموقف وتوقع الحركات المطلوبة لذلك.

٣. الألعاب أداة لتنمية النواحي الاجتماعية والوجدانية:

- تؤدي الألعاب دورا بناء في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا.
- تعلم الأطفال من خلال اللعب مع الآخرين ومشاركتهم في أداء الأدوار والالتزام بقواعد الألعاب وقوانينها، والتعاون والإثارة والأخذ والعطاء واحترام الآخرين وأدوارهم.
- يكتسب مهارات العمل الجماعي، ويتخلى عن الأنانية والتمركز حول الذات.
- يتعلم قواعد السلوك والأخلاق والقيم والعلاقات الاجتماعية والقيادة والدوام والثبات وتقبل الفشل والمسؤولية.

٤. الألعاب أداة تعويض:

- تخلص الطفل من التوتر الذي يتولد أو يتجمع لديه نتيجة القيود والضغوط المختلفة التي تفرض عليه.
- تعتبر من أحسن الوسائل للتخلص من التوتر والكبت فيحاول استعادة التوازن عن طريق اللعب وتمثيل الأدوار وبالتالي تكون الألعاب أداة تعويض يتوسلها الطفل بما لا يمكن القيام به في الواقع.

٥. الألعاب أداة تعبير:

- تشكل الألعاب أداة تعبيرية تفوق اللغة والكلام وتجعل التواصل بين الأطفال الذين ينتمون إلى جماعات ثقافية أو قومية أو لغوية مختلفة ممكنا وميسورا من خلال اللعب.
- تعتبر خير وسيلة لفهم عالم الطفل والتعرف على ميوله واهتماماته، وتساعده على تنظيم تعلمه وتربيته وتوجيهه.

أهمية الألعاب التعليمية:

يرى عطية (٢٠٠٨م، ص١٨٣) أن أهمية الألعاب تكمن في النقاط التالية:

- إن الخبرات التي يمكن أن يحصل عليها المتعلم أقرب إلى الواقع، فيكون الفهم أيسر من التعلم التقليدي.
- يسهم في تنبيه المتعلم إلى جوانب مهمة في الحياة ذات صلة بالتعلم.
- يزيد من دافعية المتعلم لما فيه من عنصر المنافسة.
- يزيد من نشاط المتعلم وفاعليته لما فيه من عناصر التشويق والتسلية.
- يحدث نموا في مجالات الشخصية المختلفة بما فيها المعرفة الوجدانية والمهارية.

- يساعد المتعلم على تأكيد ذاته، واكتساب قدراته الذاتية.
- يجسد مبدأ التعلم بالعمل.
- يعطي فرصة لأكثر من طرف للاشتراك في تقويم عملية التعليم.
- يجعل المتعلم إيجابيًا في التعلم.
- يوفر مناخًا يمتزج فيه التحصيل العلمي بالتسلية فلا يتسرب المال إلى نفوس المتعلمين.
- يسهم في تدريب الطلبة على تجريب أفكارهم وابتكارهم وحل المشكلات.
- ينمي القدرة على الملاحظة والانتباه والإصغاء لدى المتعلمين.

خصائص الألعاب التعليمية:

ذكر كل من الخوالدة (٢٠٠٧م، ص ص٣٨-٣٩) وعفانة (١٩٩٦م، ص٤) بعض الخصائص التي يمتاز به اللعب وهي:

- نشاط حر وقد يوجه يتدخل فيه قائد اللعبة لتعديل سلوك الأفراد.
- يحقق السرور والمتعة والتسلية أثناء تنفيذه.
- قد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار وتربيتهم.
- يستثمر لإنماء سلوك الأطفال وشخصياتهم.
- نشاط يمارس بطريقة فردية وأخرى جماعية.
- نشاط إنساني يؤدي لغاية الاستمتاع وحسب.
- النشاط في اللعب قد يكون حركيا أو ذهنيا.
- للألعاب أهداف تعليمية وتربوية مرسومة، ولها أنظمة وقواعد وقوانين تحكمها، ويجب إتباعها (عريفج وسليمان، ٢٠٠٥م، ص١١٤).

فوائد التعلم باللعب:

أكد كثير من الباحثين على الفوائد التي يمكن أن تقدمها للألعاب للمتعلمين ونذكر منها:

- يؤكد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فرديا وفي نطاق الجماعة.
- يتعلم التعاون واحترام حقوق الآخرين.
- يتعلم احترام القوانين والقواعد ويلتزم بها.
- يعزز انتمائه للجماعة.

- يساعد في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل.
- يكتسب الثقة بالنفس والاعتماد عليها وتسهل اكتشاف قدراته.

وظائف اللعب:

يشير العبسي (٢٠٠٨م، ص١٤٧) إلى أن وظائف اللعب تتمثل في التالي:

- تزويد المتعلم بخبرات أقرب للواقع العملي من أي وسيلة أخرى.
- الكشف عن بعض الجوانب الحياتية الهامة للمتعلم.
- زيادة دافعية الطلبة للتعلم، من خلال القيام بأدوار حقيقية لمعالجة مشكلات حقيقية قد تحدث لهم في المستقبل.
- إشباع ميول الطلبة وتلبية حاجاتهم والمساعدة في إحداث التوازن لديهم.
- استخدام اللعبة كوسيلة اجتماعية لتعليم الطلبة قواعد السلوك وأساليب التواصل والتكيف وتمثل القيم الاجتماعية.
- استخدام اللعبة كوسيلة للكشف عن شخصية الطالب وإمكاناته النفسية والعقلية.
- استخدام اللعبة كوسيلة مهمة لتعليم التفكير بأشكاله المختلفة.
- استخدام اللعبة كوسيلة فاعلة في تخليص الطلبة من الأنانية والتمركز حول الذات.

معايير استخدام الألعاب التعليمية:

يشير فهمي (٢٠٠٧م، ص١٦٨) إلى مجموعة المعايير التالية عند استخدام الألعاب:

- أن تكون اللعبة مناسبة للقدرات العقلية والاحتياجات الحياتية للطفل.
- أن تكون اللعبة سهلة وبسيطة وذات قواعد مرنة حتى يمكن تغييرها.
- يجب تهيئة الجو المناسب لتشجيع الأطفال على اللعب، باختيار المكان المناسب للعب.
- التنوع في الألعاب حتى لا يمل الأطفال من لعبة واحدة.
- يجب تحديد الأهداف التعليمية المراد تحقيقها من اللعب، وتحديد أنماط السلوك التي يجب أن يمارسها الطفل كدليل على تحقيق هذه الأهداف.
- يجب تنظيم الأنشطة المرتبطة باللعب تنظيمًا جيدًا بحيث يعطي لكل طفل مهما كان مستواه الفرصة المناسبة للنجاح والتفاعل مع موقف الخبرة.

- يجب أن تزود الطفل بخبرات وممارسات أقرب للواقع العملي المستخدم في الحياة، كما يجب أن نضع الطفل في بيئة أكثر واقعية، وتجعل الطفل إيجابيًا في عملية التعلم.
- الألعاب تزيد من واقعية الطفل، وتجعل الدراسة ممتعة، وتعطي الفرصة للتعزيز الفوري.
- تستخدم الألعاب في تعلم المهارات الاجتماعية، وتساعد على تعديل سلوك الطفل من خلال التفاعل أثناء اللعب.

شروط اعتماد الألعاب في المنهج التعليمي:

وهي لا تختلف عن المعايير السابقة حيث يصنف عطية (٢٠٠٩م، ص ص٢٣٢-٢٣٣) الشروط التالية:

- أن تكون جزءًا من البرنامج التعليمي وتتصل اتصالا وثيقا بالأهداف التربوية وتحقق الأهداف.
- تمثل الواقع إلى حد كبير بحيث يشعر المتعلم عندما يمارسها وكأنه يتعامل مع الواقع.
- أن تكون ملائمة لقدرات المتعلمين الذهنية والجسمية.
- أن تتوافر البيئة التعليمية ممكنة الاستعمال خالية من التعقيدات.
- أن يتوافر فيها عنصر السلامة والأمان في استخدامها.
- أن تتلاءم وأعداد الطلبة الذين يراد أن يستفيدوا منها.
- أن يكون هناك معيار واضح للفوز فيها.

الشروط الواجب توفرها في اللعبة:

يذكر الهويدي (٢٠٠٥م، ص٤٥) النقاط التالية للشروط الواجب توفرها في اللعبة وهي كما يلي:

- أن تكون ألوان اللعبة زاهية وجذابة للطفل.
- أن تكون قابلة للغسل والتنظيف.
- لا تكون حادة الأطراف خوفا من إيذاء الطفل.
- أن يتمكن الطفل من استخدامها في الوقت الذي يرغب فيه لذلك فإن اللعبة المصنوعة من القطن أو الخشب أو اليدوية قد تكون أفضل من اللعبة الكهربائية.

- أن تتناسب مع مستوى الطفل التعليمي، فاللغة المعقدة قد تؤدي إلى توتر الطفل ولا تؤدي الهدف المرغوب.
- أن تكون من الألعاب التي يستطيع فيها الطفل تقليد سلوك الكبار لذلك فقد تكون الأدوات المنزلية مفيدة للطفل.

دور المتعلم في أسلوب الألعاب التعليمية:

يوضح شحادة (٢٠٠٨م، ص ص١٩٤-١٩٦) الأدوار التالية للمتعلم لزيادة فعاليته في المواقف التعليمية وهي:

أولاً: الدور المعرفي ويتخلص في النقاط التالية:

- أن يكون المتعلم قادرًا على استيعاب قواعد وقوانين اللعبة التي سيمارسها.
- أن يعد الإجراءات والخطوات التي سيتبعها عند تنفيذ اللعبة.
- أن يتمكن من اتخاذ القرارات الملائمة للوصول إلى الفوز.
- أن يكون مدركًا للفوائد والمزايا التي تؤهله للفوز باللعبة فيقرر هل يبدأ الأول أم يترك خصمه ليبدأ.
- أن يدرك بأن أي تغير في اللعبة التي يمارسها يؤدي على تغير في الاستراتيجية التي يتبعها.
- أن يدون النتائج التي توصل إليها بعد ممارسته للعبة.

ثانيًا: الدور التفاعلي ويتمثل في النقاط التالية:

- أن يكون المتعلم مشاركا فعالا في حل مشكلات الألعاب.
- أن يعي المتعلم أن التفاعل الإيجابي والنشط مع الألعاب ضروري أينما وجد.
- يعتمد النجاح في الألعاب على التفاعل فالتلاميذ ينبغي أن يكونوا متفاعلين تفاعلًا نشطًا إذا ما أرادوا الفوز فالألعاب تشجع على التفاعل العملي للمتعلمين وتجعلهم أكثر تقبلًا للتعلم وتزيد من دافعيتهم نحو التعلم.

وترى الباحثات أن توظيف الألعاب التعليمية في تدريس مادة العلوم والحياة أثبتت فعاليتها في تحسين مستوى تحصيل المتعلمين واتجاهاتهم ومهاراتهم المختلفة، والتي توصلت إلى أهمية استخدام التعلم باللعب في اكتساب مهارات حركية وجسمية وعقلية واجتماعية ونفسية

وكما وتعمل على صقل شخصية المتعلم واشباع حاجاته ورغباته وتعمل على إثارة روح المنافسة مع الذات ومع الآخرين.

المحور الثاني: التحصيل الدراسي:

إن الحديث عن التحصيل الدراسي حديث مميز وخاص، ويعتبر التحصيل الدراسي ظاهرة معقدة تتدخل فيها مجموعة مختلفة من المتغيرات العقلية وغير العقلية تتفاعل فيما بينها، بحيث يصعب في كثير من الأحيان الفصل بينها أو تحديد الإسهام النسبي لكل منها بشكل دقيق، وتشكل الدرجات التحصيلية أساسًا مهمًا للكثير من الإجراءات والقرارات المهمة التي ترتبط بوضع الفرد وتؤثر فيه (أبو دان، ٢٠١٣م، ص٣٢).

مفهوم التحصيل الدراسي:

التحصيل في اللغة:

كما ورد في معجم لسان العرب مادة "حصل" بسكون الحاء هو الشيء الحاصل من كل شيء وهو ما بقي وثبت وذهب ما سواه، وحصل الشيء يحصل حصولا، والتحصيل تمييز ما يحصل أي تحصيل الشيء، والتحصيل يقصد به الجمع والتمييز بين الأشياء .

التحصيل اصطلاحًا:

هو المعرفة والفهم ومهارة يكتسبها الطلاب بعد تدريس فكرة معينة يمكنها أن تقيس هذا التحصيل عن طريق اختبارات الذي تطبق على الطلاب (العبسي ونوفل، ٢٠١٠م، ص٤٣).

ويعرفه الأسطل (٢٠١٠م، ص٦٨): هو استجابة على شكل معلومة صغيرة مثل حرف أو كلمة أو رقم محدد أو مسؤولية متحضرة كبيرة.

وتعرفه كاسب، المدونة الإلكترونية، (٢٠١٣م) التحصيل الدراسي يتمثل في المعرفة التي يحصل عليها الفرد من خلال برنامج أو منهج مدرسي قصد تكيفه مع الوسط والعمل المدرسي.

قياس التحصيل الدراسي:

يذكر أبوعلام (٢٠٠٦م، ص٣٦٩) أنه من المعلوم أن التحصيل الدراسي يقاس بالمدرسة باختبارات تحصيلية يعدها الأستاذ بنفسه، وذلك نظرا لاختلاف الأهداف الخاصة المباشرة للتعليم من قسم إلى قسم، أو من أستاذ إلى أستاذ، لأنه مطالب بمعرفة ما إذا كان تلاميذه قد تفهموا المفاهيم والخبرات والمهارات التي قدمت لهم في حجرة الدراسة أم لا.

شروط ومبادئ التحصيل الدراسي:

التعليم قانون وأصوله توصل إليها علماء النفس والتربية تجعل من التعليم إفادة لصاحبه، ومن هذه الشروط والمبادئ التي تساعد على عملية التعليم يذكر سعادة (٢٠١١م، ص١٢٢) ما يلي:

١. قانون التكرار.
٢. توزيع التمرين.
٣. الطريقة الكلية.
٤. التسميع الذاتي.
٥. الإرشاد والتوجيه.

العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي:

يعد التحصيل أحد المواضيع المثيرة للجدل بين الباحثين من مطلع القرن الماضي، وقد تركز الخلاف حول أكثر العوامل تأثيرًا في التحصيل، وقد اتبع الباحثون مذاهب شتى في تفسير آرائهم، فمنهم من عزاه إلى عوامل فردية لها علاقة بذكاء الفرد وقدراته، وهي عوامل من وجهة نظرهم موروثة، ومنهم من رده إلى عوامل بيئية عديدة تتضمن البيئة الاجتماعية والأسرية والطبقية للفرد والبيئة المدرسية بأبعادها الأكاديمية والاجتماعية والمادية، وقد ظهر رأي ثالث اعتبر أن التحصيل هو عملية تكاملية لا يمكن لأي من الطرفين منفردا أن يدعى أن عوامل التحصيل معزوة بكاملها لما ادعاه (الكناني، ٢٠١٥م، ص٥٧٣).

ويرى شريم (٢٠٠٩) أن العوامل المؤثرة في التحصيل الدراسي هي:

١. **ممارسات التنشئة الوالدية:** ترتبط التربية الديمقراطية بالتحصيل لدى الطلبة في الدرجات العليا بينما أنماط التربية الديكتاتورية فترتبط بالدرجات الدنيا.

٢. **تأثير الرفاق:** أثبتت الدراسات أن الرفاق يمارسون تأثيرا يفوق تأثير الوالدين في مجال السلوكيات المدرسية اليومية للطالب.
٣. **البيئة الصفية:** من الضروري أن تمثل الغرفة الصفية بيئة تعليمية إيجابية، فالطلبة بحاجة إلى بيئة تتسم بالدفء والتفهم وتشكيل علاقات قوية مع المعلمين لتحقيق النجاح في دراستهم.

وترى الباحثات أن التحصيل الدراسي يتمثل بالمعرفة التي يحصل عليها الفرد عن طريق اختبارات تطبق على الطلاب بشكل قصدي كما انه تحكمه شروط ومبادئ تساعد على عملية التعليم كما وتؤثر عليه مجموعة من العوامل مرتبطة بالتربية الديمقراطية، كما أن البيئة الصفية لابد أن تكون بيئة تعليمية إيجابية لتحقيق النجاح والدرجات العليا في دراستهم.

الدراسات السابقة:

المحور الأول: الدراسات التي تناولت الألعاب التعليمية:

١- دراسة أبو كلوب، (٢٠١٤):

هدفت الدراسة إلى الكشف على أثر توظيف الأناشيد والألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم وبعض عمليات العلم لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في العلوم العامة، وتم اختيار العينة من طلاب الصف الثالث الأساسي من مدرسة الشاطئ المشتركة (ب)، وقسمت إلى ثلاث مجموعات، التجريبية الأولى وعددها (٣٤) طالبًا وطالبة درست بتوظيف الأناشيد، والمجموعة التجريبية الثانية وعددها (٣٤) طالبًا وطالبة ودرست بتوظيف الألعاب التعليمية، والمجموعة الضابطة وعددها (٣٢) طالبًا وطالبة ودرست بالطريقة المعتادة، واستخدمت الباحثة المنهجان الوصفي وشبه التجريبي في دراستها، ولتحقيق أهداف الدراسة، قامت الباحثة بإعداد اختبار المفاهيم العلمية واختبار عمليات العلم، والذي طبق على المجموعتين التجريبيتين والمجموعة الضابطة قبليا وبعديا لتحديد التكافؤ لهما، **وتوصلت النتائج** إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات الطلبة في اختبار المفاهيم وعمليات العلم لدى الطلبة في المجموعة التجريبية الثانية التي درست بالألعاب التعليمية في التطبيق القبلي والبعدي لصالح البعدي.

٢- دراسة عبد المجيد والمزيني، (٢٠١٤):

هدفت هذه الدراسة على الكشف عن فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية لدى تلميذات المرحلة الابتدائية وتحديد المفاهيم المراد إكسابها باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.

اتبع الباحثان المنهج شبه التجريبي والمنهج الوصفي وتكون مجتمع الدراسة من تلميذات الصف الخامس الابتدائية (٣٥) بالمدينة المنورة، ولتحقيق هدف الدراسة تم إعداد قائمة للمفاهيم النحوية واختبار تحصيلي قبلي وبعدي، **وأظهرت النتائج** وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات تلميذات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات تلميذات المجموعة الضابطة في الاختبارين القبلي والبعدي لصالح البعدي.

٣- دراسة الحافي (٢٠١٣):

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض من (٥-٦) سنوات في محافظات غزة.

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٩٠) طفلا، وذلك في محافظات غزة حيث تم اختيار العينة من ثلاثة رياض من رياض دار القران الكريم والسنة بطريقة قصدية لكون الباحثة تعمل فيها حيث يسهل متابعة إجراءات الدراسة التجريبية، ولتوفر الأدوات اللازمة لإجراء التجربة وتم تقسيم العينة إلى مجموعتين تجريبية وضابطة بحيث يستخدم في تدريس المجموعة التجريبية (الألعاب التعليمية)، في حين يستخدم في تدريس المجموعة الضابطة الطريقة التقليدية.

استخدمت الباحثة أدوات الدراسة التالية: (الاستبانة، بطاقة الملاحظة).

أثرت نتائج الدراسة:

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية ودرجات المجموعة الضابطة في توظيف الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض في محافظات غزة لصالح المجموعة التجريبية.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في المجموعة التجريبية نحو الألعاب التقليدية في القياس البعدي يعزى للجنس: (ذكور، إناث).

٤- دراسة المحمدي، (٢٠١٣):

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث والمتمثلة في: (التعبير عن القصص المصورة، التعبير عن مشاهدات التلميذ اليومية الحياتية، آداب التحدث) لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي وقد استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي المعتمد على تصميم المجموعتين التجريبية والضابطة، تم تطبيقه على عينة بلغ عددها (٦٠) تلميذًا من تلاميذ الصف الأول الابتدائي بمدرسة عبد الله بن رمامة بمدينة مكة المكرمة وبلغ عدد كل مجموعة (٣٠) تلميذًا.

قام الباحث بتطبيق اختبار مهارات التحدث الذي بني في ضوء قائمة مهارات التحدث المستهدفة بالتنمية بعد أن تأكد الباحث من صدقه وثباته.

استخدم الباحث عددًا من الأساليب والمعالجات الإحصائية التي تمثلت في: (المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، معامل ألفا كرو نباخ، معادلة سيبرمان، معادلة جثمان، معادلة بيرسون، اختبار ليفنز، اختبار تحليل المصاحب ومقياس حجم الأثر).

وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية والتجريبية التي درست بالألعاب لصالح المجموعة التجريبية، كما توصلت لوجود دلالة عملية لاستخدام الألعاب اللغوية.

٥- دراسة نجدي والشيخ، (٢٠١٢):

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن أهمية الألعاب التعليمية بالنسبة لمواقف الطلبة تجاه تعلم مادة الكيمياء، من وجهة نظر طلاب المرحلة الإعدادية، في مدارس القدس، حيث نظمت الدراسة لعبة تعليمية واحدة، وبعد إكمال الدراسة التي تكونت من ثلاث عينات، وكل مجموعة تعلمت قبل وبعد استخدام اللعبة التعليمية تم توزيع استمارة على أفراد العينات لتحديد توجهاتهم نحو استخدام الألعاب التعليمية في مادة الكيمياء. **كشفت الدراسة** عن وجود توجه إيجابي نحو تعلم مادة الكيمياء بعد استخدام الألعاب التعليمية، وبناء على هذه النتيجة أوصت الدراسة بتوفير أنواع مختلفة من الألعاب في تعليم مادة الكيمياء نظرا لأهميتها في بناء الأثر الإيجابي نحو تلك المادة وتنفيذ الدراسة على عينة أكبر وفي مواد تعليمية أخرى.

٦- دراسة خليل، (٢٠١١):

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن مدى فاعلية الاستراتيجيات المستخدمة (الألعاب التعليمية وتعلم الأقران والدمج بينهما) في تعليم الاستماع والتذوق الموسيقي مع الأطفال المتخلفين عقليا.

استخدمت الباحث منهجين هما: المنهج الوصفي التحليلي لوصف وتحليل الدراسات والبحوث السابقة والمنهج التجريبي ذو المجموعات المتكافئة، اختارت الباحثة (١٢) طفلاً وطفلة منهم (٨) ذكور و(٤) إناث من تلاميذ الصف السادس الابتدائي، الذين تتراوح أعمارهم بين (١٤-١٧) سنة من الأطفال المتخلفين عقليا القابلين للتعلم، من مدرسة التربية الفكرية بإدارة شرق القاهرة التعليمية.

استخدمت الباحثة من الأدوات: (بطاقة ملاحظة لقياس تعليم مفاهيم الاستماع والتذوق الموسيقي، وقائمة بمفاهيم الاستماع والتذوق الموسيقي).

أظهرت نتائج الدراسة:

وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط جميع درجات الأطفال المتخلفين عقليا، الذين درسوا باستخدام الاستراتيجيات المختلفة: (الألعاب التعليمية، التعلم بالأقران، الدمج بين الطريقتين) قبل التدريس وبعده لصالح التدريس البعدي.

٧- دراسة زهران وأحمد، (٢٠١٠):

هدفت هذه الدراسة إلى قياس فاعلية الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية مهارات التصور البصري المكاني للخرائط وتنمية الاتجاه نحو الخرائط.

استخدمت الباحثة منهجين للدراسة، وهما: المنهج الوصفي التحليلي، لعرض الأسس النظرية للألعاب التعليمية، ومهارات التصور البصري المكاني، كما استخدمت المنهج التجريبي في توظيف الألعاب الكمبيوترية في تعلم الخرائط، اختارت الباحثة عينة الدراسة وعددهم (٧٠) طالباً وطالبة بمدرسة دمياط التجريبية المطورة الإعدادية المشتركة.

طبقت الباحثة اختبار مهارات التصور البصري المكاني، ومقياس الاتجاه نحو الخرائط.

أظهرت نتائج الدراسة:

- يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لاختيار مهارات التصور البصري المكاني للخرائط لصالح التطبيق البعدي للاختبار.
- يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الاتجاه نحو الخرائط لصالح التطبيق البعدي للمقياس.

المحور الثاني: الدراسات التي تناولت التحصيل الدراسي:

١- دراسة صقر، (٢٠١٥):

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام استراتيجية الصف النشط على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي في مادة الرياضيات في مدينة نابلس واتجاهاتهم نحو تعلمها.

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي بتصميم شيه التجريبية على عينة الدراسة المكونة من (٧٢) طالبًا من طلاب الصف الخامس الأساسي في مدرسة ذكور عسكر المجتمعية، التابعة لوكالة الغوث الدولية في نابلس، وتم تقسيم عينة الدراسة إلى مجموعتين تجريبية درست باستخدام استراتيجية الصف النشط وبلغ عددها (٣٦) طالبًا، وأخرى ضابطة درست الوحدة نفسها بالطريقة الاعتيادية وبلغ عدد أفرادها (٣٦) طالباً.

وقد تم إعداد الأدوات التالية:

- اختبار تحصيلي لوحدة الكسور العشرية وقد تم التحقق من صدقه عن طريق عرضه على محكمين، وتم حساب معامل ثباته فكانت قيمة ثباته (٠,٨٣٦).
- مقياس الاتجاهات نحو مادة الرياضيات وتكون المقياس من (٣٠) فقرة، كما جرى التحقق من صدقه وثباته وكان معامل ثباته (٠,٨٤٧).

كما حللت البيانات إحصائيًا باستخدام الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية، وتم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لوصف تحصيل طلاب المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار التحصيلي، ومقياس الاتجاهات نحو تعلم مادة الرياضيات، وتحليل التباين الأحادي المصاحب (ANCOVA) لفحص دلالة الفرق بين متوسطي التحصيل

واتجاهات المجموعتين الضابطة والتجريبية، ومعامل الارتباط (بيرسون) لفحص العلاقة بين التحصيل الدراسي والاتجاهات نحو تعلم الرياضيات.

أظهرت التحليلات الإحصائية النتائج التالية:

- وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي تحصيل طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة تعزى إلى طريقة التدريس (الاعتيادية، التدريس باستخدام الصف النشط) في الدرجة الكلية لاختبار التحصيل لصالح المجموعة التجريبية.
- وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي الاتجاهات نحو تعلم مادة الرياضيات لطلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة تعزى إلى طريقة التدريس (الاعتيادية، التدريس باستخدام الصف النشط) وذلك لصالح المجموعة التجريبية.
- وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين التحصيل الدراسي والاتجاهات نحو تعلم الرياضيات لطلاب الصف الخامس الأساسي في المجموعة التجريبية.

وفي ضوء النتائج السابقة أوصت الباحثة بضرورة الاهتمام باستخدام استراتيجية الصف النشط في تقديم المادة التعليمية لما لها من آثار إيجابية في التحصيل الدراسي وكذلك الاتجاهات، وتبني الجهات المختصة في وزارة التربية والتعليم الصف النشط من أجل إكساب الطلاب المهارات المختلفة ورفع تحصيلهم الدراسي وتنمية مواهبهم.

٢- دراسة علوان، (٢٠١٢):

هدفت الدراسة إلى أثر توظيف الدراما التعليمية على التحصيل والاحتفاظ به في تدريس النصوص الأدبية لدى تلامذة الصف الرابع الأساسي، وتمثلت مشكلة الدراسة من خلال السؤال الرئيس التالي:

ما أثر توظيف الدراما التعليمية على التحصيل والاحتفاظ به في تدريس النصوص الأدبية لدى تلامذة الصف الرابع الأساسي؟

واستخدم الباحث المنهج شبه التجريبي لمناسبته للدراسة باعتبارها تدرس أثر الدراما على التحصيل، حيث تمثل المجتمع الأصلي للدراسة في طلاب الصف الرابع الأساسي في

المدارس التابعة لوكالة الغوث الدولية في محافظة خانيونس والبالغ عددهم (٢٤٤٢) تلميذ، وتم اختيار عينة قصدية من مدارس محافظة خانيونس وهي مدرسة ذكور خانيونسا لابتدائية (د) ومدرسة بنات الأمل الإعدادية. حيث تم اختيار فصلين من كل مدرسة بشكل عنقودي حيث تكونت الدراسة من (١٦٠) تلميذًا وتلميذة، (٨٠) تلميذًا و(٨٠) تلميذة من تلامذة الصف الرابع الأساسي، واستخدم الباحث الاختبار التحصيلي في النصوص الأدبية المسرحة من إعداد الباحث كأداة للدراسة.

وتوصلت الدراسة إلى أهم النتائج التالية:

١- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الذكور في المجموعة التجريبية والضابطة تعزى إلى توظيف الدراما في التحصيل لصالح المجموعة التجريبية.
٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الإناث في المجموعة التجريبية والضابطة تعزى إلى توظيف الدراما في التحصيل لصالح المجموعة التجريبية.
٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات التلامذة في المجموعة التجريبية والضابط تعزى إلى توظيف الدراما في التحصيل لصالح المجموعة التجريبية.
٤- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات التلامذة في المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي البعدي والتتبعي.

وبناءً على ذلك؛ أوصت الدراسة بأهمية تفعيل أسلوب الدراما في تدريس النصوص الأدبية للمرحلة الأساسية، وأهمية تدريب المعلمين على استخدام الدراما في التدريس، وتوظيفها في تدريس اللغة العربية.

٣- دراسة الحموي، (٢٠١٠):

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن العلاقة التأثيرية المتبادلة بين مفهوم الذات والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الصف الخامس من التعليم الأساسي (حلقة ثانية) في مدارس محافظة دمشق الرسمية واستقصاء أثر الجنس في هذه العلاقة.

أجريت الدراسة على عينة مكونة من (١٨٠) تلميذًا وتلميذة، (٩٢) من الإناث، (٨٨) من الذكور من تلاميذ الصف الخامس من التعليم الأساسي، وتمت المقارنة بين درجات تلاميذ

العينة في أدائهم على مقياس مفهوم الذات وعلاقته بمتغيري الجنس والتحصيل الدراسي، **وقد بينت النتائج ما يلي:**

١- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات أفراد العينة في أدائهم على مقياس مفهوم الذات ودرجاتهم التحصيلية عند مستوى الدلالة ٠,٠١.

٢- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط الدرجات التحصيلية لذكور وإناث العينة لصالح الإناث.

أي أن من لديهم مستوى عالٍ وإيجابي من مفهوم الذات هم الأكثر تحصيلا، حيث يرتبط ذلك بنظرتهم الإيجابية لذواتهم والثقة لديهم من إمكانيات واستعدادات وقدرات وشعورهم بالقدرة على النجاح وتخطي العقبات.

٤- دراسة الأسطل، (٢٠١٠):

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على العوامل المؤدية إلى تدني التحصيل في الرياضيات لدى تلامذة المرحلة الأساسية العليا بمدارس وكالة الغوث الدولية للاجئين الفلسطينيين بقطاع غزة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي، حيث صمم استبانة مكونة من (٥٢) فقرة طبقها على عينة مكونة من (١٤٦) معلمًا ومعلمة منهم (٩٢) معلمًا و(٥٤) معلمة من معلمي مبحث الرياضيات في مدارس وكالة الغوث الدولية للاجئين الفلسطينيين بقطاع غزة (خانيونس ورفح).

وقد أظهرت نتائج الدراسة ما يلي:

١- أن أهم العوامل المؤدية إلى تدني التحصيل في الرياضيات لدى تلامذة المرحلة الأساسية العليا بمدارس وكالة الغوث الدولية للاجئين بقطاع غزة تعود إلى:

- عوامل متعلقة بالمعلم.
- عوامل متعلقة بمنهاج الرياضيات.
- عوامل متعلقة بالطالب نفسه.
- عوامل متعلقة بالإدارة والبيئة المدرسية.

٢- عدم وجود فروق دالة إحصائيًا في العوامل المؤدية إلى تدني التحصيل في الرياضيات لدى تلامذة المرحلة الأساسية العليا بمدارس وكالة الغوث الدولية للاجئين بقطاع غزة تعزى إلى متغير الجنس: (معلم ومعلمة).

٣- عدم وجود فروق دالة إحصائيًا في العوامل المؤدية إلى تدني التحصيل في الرياضيات لدى تلامذة المرحلة الأساسية العليا بمدارس وكالة الغوث الدولية للاجئين بقطاع غزة تعزى إلى متغير سنوات الخبرة.

وقد أوصى الباحث في نهاية الدراسة بتوصيات من أهمها:

١- ضرورة عقد ورشات عمل بين وزارة التربية والتعليم بوكالة الغوث الدولية لمناقشة مشكلة تدني التحصيل الدراسي وبالأخص في مبحث الرياضيات وبحث حلول مقترحة للحد من الظاهرة.

٢- ضرورة التكاتف الرسمي والشعبي من أجل الدعم المالي والمعنوي للتعليم في محافظات غزة.

٣- عقد دورات تدريبية للمعلمين الجدد قبل وأثناء الخدمة.

٤- ضرورة إحقاق حقوق المعلم المادية والتقليل من نصابه من الحصص.

٥- **دراسة شلايل، (٢٠٠٣):**

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر استخدام دورة التعلم في تدريس العلوم على التحصيل وبقاء أثر التعلم واكتساب عمليات العلم لدى طلاب الصف السابع، وقد قام الباحث في ضوء المراحل الثلاث التي قدمتها دورة التعلم، وهي مرحلة الاستكشاف، ومرحلة تقديم المفهوم، ومرحلة تطبيق المفهوم بإعادة تنظيم وصياغة المحتوى العلمي للوحدة المختارة من كتاب العلوم للصف السابع الأساسي، وهي بعنوان (الخصائص الفيزيائية للمادة) ، ووضعها في صورة دليل للمعلم، وسجل نشاط للطالب بحيث يتكون من الأنشطة المتضمنة في المراحل الثلاث لدورة التعلم.

وتم اختيار عينة الدراسة بصورة قصدية من مدرسة ذكور العمرية الإعدادية برفح وذلك لأن الباحث يعمل مدرسا فيها، حيث تكونت عينة الدراسة من فصلين من فصول السابع الأساسي تم اختيارهم بطريقة عشوائية من فصول المدرسة سالفة الذكر، وهما السابع (٧) والسابع (٨)؛ ليمثل الفصل الأول المجموعة الضابطة التي تدرس بالطريقة المعتادة والبالغ

عددها (٤٢) طالبًا، ويمثل الفصل الآخر المجموعة التجريبية التي تدرس بطريقة دورة التعلم والبالغ عددها (٤٢) طالبًا، واستغرقت عملية التدريس (١٦) حصة دراسية بواقع (٤) حصص أسبوعيًا.

وطبق الباحث اختبارًا تحصيليًا على مستويات: (التذكر، والفهم، والتطبيق)، وآخرًا لعمليات العلم من إعداد الباحث كاختبارات قبلية؛ للتأكد من تكافؤ المجموعتين، وبعد انتهاء التجربة، تم تطبيق نفس الاختبارين كاختبارات بعدية.

وخلصت الدراسة إلى النتائج التالية:

١- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة، وذلك على الاختبار التحصيلي البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

٢- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطات درجات الطلاب مرتفعي التحصيل في المجموعتين التجريبية والضابطة، وذلك على الاختبار التحصيلي البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

٣- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطات درجات الطلاب منخفضي التحصيل في المجموعتين التجريبية والضابطة، وذلك على الاختبار التحصيلي البعدي لصالح المجموعة التجريبية

٤- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة، وذلك على الاختبار التحصيلي المؤجل؛ لقياس بقاء أثر التعلم لصالح المجموعة التجريبية.

٥- وجود فروق ولكن غير دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطات درجات الطلاب ذوي التحصيل المرتفع في المجموعتين التجريبية والضابطة، وذلك على الاختبار التحصيلي المؤجل؛ لقياس بقاء أثر التعلم.

٦- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطات درجات الطلاب ذوي التحصيل المنخفض في المجموعتين التجريبية والضابطة، وذلك على الاختبار التحصيلي المؤجل؛ لقياس بقاء أثر التعلم لصالح المجموعة التجريبية.

وبناءً على النتائج السابقة؛ قد أوصت الدراسة مخططي المناهج الدراسية ومصمميها بالاستفادة من طريقة دورة التعلم في تنظيم المنهاج من ناحية، وفي التدريس من ناحية أخرى، حيث أن هذه الطريقة تفعل دور الطلاب وتشركهم في العملية التعليمية مما يساعدهم على اكتساب المفاهيم العلمية واسترجاعها.

الطريقة والإجراءات:

منهج الدراسة:

اتبعت الباحثات في هذه الدراسة منهجا وهو:

١- المنهج شبه التجريبي:

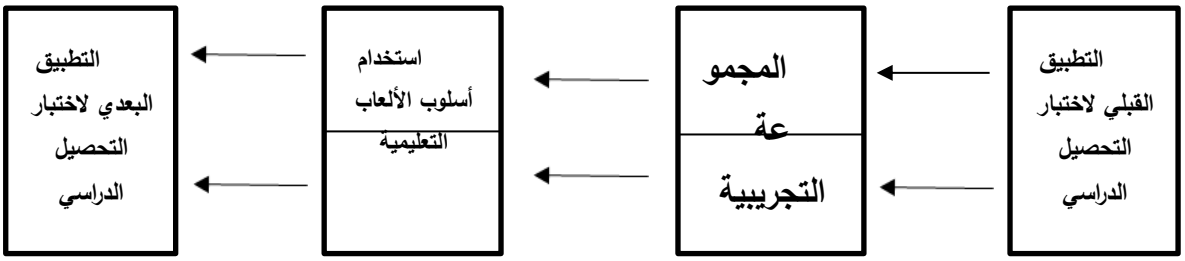
وهو المنهج الذي يتم فيه التحكم في المتغيرات المؤثرة في ظاهرة ما باستثناء متغير واحد تقوم الباحثات بتطويعه وتغييره بهدف تحديد وقياس تأثيره على الظاهرة موضع الدراسة (زيتون، ٢٠٠٤م، ص١٦٨). وهو منهج قائم على تصميم مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة، حيث أخضعت الباحثات المتغير المستقل في هذه الدراسة وهو أسلوب الألعاب التعليمية للتجربة لقياس مدى تأثيره على المتغير التابع وهو التحصيل الدراسي، في العلوم والحياة للصف الرابع الأساسي، كون المنهج التجريبي هو الأكثر ملاءمة لموضوع الدراسة الحالية، بحيث تدرس المجموعة التجريبية بأسلوب الألعاب، بينما تدرس المجموعة الضابطة بالطريقة المعتادة.

التصميم التجريبي للدراسة الحالية:

قامت الباحثات باستخدام التصميم التجريبي (قبلي وبعدي) لاختبار التحصيل لمجموعتين متكافئتين، والشكل التالي يوضح مخطط تصميم الدراسة:

شكل رقم (١)

مخطط التصميم التجريبي للدراسة



مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب الصف الرابع الأساسي في مدرسة النصيرات الابتدائية المشتركة "ز" التابعة لوزارة التربية والتعليم للعام ٢٠١٧/٢٠١٨م والذي تتراوح أعمارهم من (٨-٩) أعوام وهم يدرسون مادة العلوم والحياة بواقع (٥) حصص أسبوعيًا ضمن المناهج الفلسطينية المطبقة في محافظات غزة حاليا.

عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من (٦٠) طالبًا من طلاب الصف الرابع الأساسي بمدرسة النصيرات الابتدائية المشتركة "ز" للعام الدراسي ٢٠١٧-٢٠١٨م حيث تم اختيار المدرسة بصورة قصدية لتسهيل إجراءات الدراسة، كون الباحث متدربا فيها، ويوجد بالمدرسة أربعة فصول للصف الرابع الأساسي، وطبقت الدراسة على فصلين فقط، تم توزيعها على مجموعتين المجموعة التجريبية، وبلغ عدد أفرادها (٢٩) طالبًا، وتدرس بأسلوب الألعاب التعليمية.

والمجموعة الضابطة وبلغ عدد أفرادها (٣١) طالبًا، وتدرس بالطريقة المعتادة، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٣.1)

يوضح توزيع عينة الدراسة على المجموعات التجريبية والضابطة

الفصل	الشعبة	المجموعة	حجم العينة
الرابع	٤	التجريبية	٣٠
الرابع	٣	الضابطة	٣٠
المجموع الكلي للمجموعات			٦٠

متغيرات الدراسة:

تكونت متغيرات الدراسة الحالية من:

أ- **المتغيرات المستقلة:** وتكونت من:

- التدريب باستخدام أسلوب الألعاب التعليمية للمجموعة التجريبية.
- التدريب باستخدام الطريقة المعتادة للمجموعة الضابطة.

ب- **المتغير التابع:** وتكونت الدراسة من متغير تابع واحد وهو:

- التحصيل الدراسي.

أدوات ومواد الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة والإجابة عن أسئلة الدراسة، والتحقق من فرضياتها تم بناء أدوات ومواد الدراسة التالية:

- **أدوات الدراسة:** وتشمل ما يلي:

اختبار التحصيل الدراسي.

- **مواد الدراسة:** حيث تضمنت مواد الدراسة الحالية ما يلي:

دليل المعلم الخاص بالتدريب بأسلوب الألعاب التعليمية.

وفيما يلي توضيح لكيفية بناء هذه الأدوات والمواد الدراسية:

- **أدوات الدراسة:**

اختبار التحصيل الدراسي:

قامت الباحثات بإعداد اختبار للتحصيل الدراسي، وفيما يلي الخطوات التي مر بها بناء الاختبار:

١- تحديد المادة الدراسية:

وهي الوحدة الدراسية التي تم اختيارها من كتاب العلوم والحياة للصف الرابع الأساسي (وحدة الضوء والصوت) وهي موزعة إلى ثلاث دروس وهي: (مصادر الضوء وأهميته، سلوك الضوء، الكسوف والخسوف).

٢- تحديد الهدف من الاختبار:

يهدف الاختبار إلى معرفة أثر استخدام أسلوب الألعاب التعليمية على التحصيل الدراسي لوحدة (الضوء والصوت) موضع التجريب في هذه الدراسة، حيث شملت فقرات الاختبار ثلاثة مستويات من الأهداف وهي: (التذكر، الفهم، التطبيق).

٣- تحديد الموضوعات الداخلة في الاختبار:

لتحديد المصطلحات والمفاهيم والحقائق وتحديد الأهمية النسبية لكل موضوع أو مستوى عقلي وتساعد في إعداد جدول المواصفات.

٤- بناء الاختبار:

تم بناء اختبار مقنن للتحصيل الدراسي للأسباب التالية:

- يمكن عن طريقه قياس مدى تحقق الأهداف بشكل واسع نسبيًا.
- تغطي معظم محتوى المادة التعليمية المراد اختبار الطلاب فيه.
- مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب.
- التنويع في الأسئلة لتجنب العشوائية والتخمين.

٥- صياغة فقرات الاختبار:

وقد تم مراعاة النقاط التالية عند صياغة فقرات الاختبار:

- الدقة العلمية واللغوية لمفردات الاختبار.
- ارتباطها بالمحتوى والأهداف التعليمية.
- محددة وواضحة وخالية من الغموض.
- مناسبة لمستوى الطلاب.

٦- وضع تعليمات الاختبار:

قامت الباحثات بصياغة تعليمات الاختبار في الصفحة الأولى من الاختبار والتي تهدف إلى مساعدة الطالب بالإجابة عن الاختبار بأبسط صورة، وتم مراعاة النقاط التالية عند وضع تعليمات الاختبار:

- **كتابة البيانات الخاصة بالطالب:** تتمثل في الاسم، المدرسة، الصف.
- **تعليمات وصف الاختبار:** وتتمثل في عدد الفقرات، عدد الصفحات، ثم طريقة الإجابة عن جميع الأسئلة المعطاة.
- **تصميم جدول المواصفات:** بحيث توزع عليه الأوزان النسبية لأجزاء المحتوى الدراسي، ومستويات الأهداف المراد قياسها كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (٣.2)

يوضح مواصفات اختبار التحصيل الدراسي لطلاب الصف الرابع في وحدة (الضوء والصوت)

المحتوى المعرفي / المحتوى	مستويات الأهداف						المجموع ١٠٠%	
	التذكر ٤٠%		الفهم ٣٠%		التطبيق ٣٠%			
	عدد الأسئلة	التكرار	عدد الأسئلة	التكرار	عدد الأسئلة	التكرار	عدد الأسئلة	التكرار
مصادر الضوء ٣٠%	٣	١٥%	١	٥%	٢	١٠%	٦	٣٠%
سلوك الضوء ٤٠%	٣	١٥%	٣	١٥%	٢	١٠%	٨	٤٠%
الكسوف والخسوف ٣٠%	٢	١٠%	٢	١٠%	٢	١٠%	٦	٣٠%
المجموع ١٠٠%	٨	٤٠%	٦	٣٠%	٦	٣٠%	٢٠	١٠٠%

٧- الصورة الأولية للاختبار:

في ضوء ما سبق تم إعداد الاختبار في صورته الأولية بحيث اشتمل الاختبار على (٢٠) فقرة، وبعد كتابة الفقرات تم عرضها على الدكتور المشرف لاستطلاع رأيه من حيث:

- مدى سلامة العبارات وصياغتها علميا ولغويا.
- مدى ملاءمة بنود الاختبار والبدائل لكل فقرة من فقرات الاختبار.
- الحذف أو الإضافة أو التعديل.

وقد أشار إلى تعديل بعض الفقرات وحذف البعض وإضافة بعض الفقرات وقامت الباحثات بتعديل ذلك بحيث بقيت جميع فقرات الاختبار في صورتها النهائية من (٢٠) فقرة.

٨- تحديد زمن الاختبار:

تم تحديد زمن الاختبار المناسب عن طريق حساب متوسط الزمن الذي استغرقه أفراد العينة الاستطلاعية في الإجابة على الاختبار وذلك حسب المعادلة التالية:

الزمن المناسب للاختبار =

$$\frac{\text{زمن إجابة أول خمسة طلاب + زمن إجابة آخر خمسة طلاب}}{٢}$$

وقد توصل الباحث إلى أن الزمن الملائم للإجابة على بنود الاختبار هو ٢٥ دقيقة.

٩- تصحيح أسئلة اختبار التصحيح:

بعد تطبيق الاختبار على العينة الاستطلاعية وإجابة الطلاب عن أسئلة اختبار التحصيل، قامت الباحثات بتصحيح أسئلة الاختبار وحدد (درجة واحدة) لكل فقرة صحيحة، (ودرجة صفر) لكل فقرة خطأ، وبذلك تكون الدرجة التي يحصل عليها الطالب محصورة بين (٠ – ٢٠) درجة، وتكون درجة الاختبار في صورته النهائية من (٢٠) درجة.

- **تحليل نتائج اختبار التحصيل:** قام الباحث بعد تصحيح اختبار العينة بتحليل نتائج إجابات الطلاب على أسئلة الاختبار واستخراج كل من:
  ١- حساب معامل صعوبة كل سؤال من أسئلة الاختبار.
  ٢- معامل التمييز لكل سؤال من أسئلة الاختبار.
- **إيجاد معامل الصعوبة والتمييز لبنود الاختبار:**

١- معامل الصعوبة (Difficulty index):

يقصد بمعامل الصعوبة "النسبة المئوية للطلاب الذين يجيبون عن السؤال إجابة صحيحة عن الفقرة وقد استخدمت الباحثات المعادلة التالية لحساب درجة الصعوبة لكل فقرة من فقرات الاختبار (ملحم، ٢٠٠٥م، ص٢٣٧).

معامل الصعوبة (م ص)

$$\frac{\text{عدد الطلاب الذين أجابوا اجابة خاطئة عن السؤال}}{\text{عدد الطلاب الذين حاولوا الإجابة عن السؤال}} \times 100\%$$

حيث كان الهدف من حساب درجة الصعوبة لفقرات الاختبار هو حذف الفقرات التي تقل درجة صعوبتها عن (٠,٢٠) أو تزيد عن (٠,٨٠) (أبو دقة، ٢٠٠٨م، ص١٧٠).

ويرى العلماء أن فقرات الاختبار يجب أن تكون متدرجة في صعوبتها، بحيث تبدأ بالفقرات السهلة وتنتهي بالفقرات الصعبة وبالتالي تتراوح قيمة صعوبتها بين (١٠%-٩٠%) أو (٢٠%-٨٠%) بحيث يكون معامل صعوبة الاختبار ككل في حدود ٥٠% (أبو لبدة، ١٩٨٢م، ص٣٣٩).

٢- معامل تمييز بنود الاختبار:

إن مهمة التمييز تتمثل في تحديد مدى قدرة الفقرة على التمييز بين الأفراد الذين يملكون القدرة على الإجابة، والذين لا يملكون هذه القدرة، أي التمييز بين الأقوياء، والضعفاء من الطلبة (الصمادي والدرابيع، ٢٠٠٤م، ص١٥٤).

وعليه تم احتساب معامل التمييز لكل سؤال من أسئلة الاختبار وفقا للمعادلة التالية:

معامل التمييز (م ن) =

$$\frac{\text{عدد الاجابات في المجموعة العليا - عدد الاجابات في المجموعة الدنيا}}{\text{نصف عدد الأفراد في المجموعتين}}$$

(ملحم، ٢٠٠٥م، ص٢٣٩).

ولكي يحصلن الباحثات على معامل تمييز كل فقرة من فقرات الاختبار، تم تقسيم الطلاب إلى مجموعتين، المجموعة الأولى العليا وضمت (٢٧%) من مجموع الطلبة من الذين حصلوا على أعلى الدرجات في الاختبار، والمجموعة الثانية الدنيا وضمت (٢٧%) من مجموع الطلبة من الذين حصلوا على أدنى الدرجات في الاختبار، ويرى العلماء أن معامل التمييز يجب ألا يقل عن (٢٥%) وأنه كلما ارتفعت درجة التمييز عن ذلك كلما كانت أفضل (الزيود، وعليان، ١٩٩٨م، ص١٧١).

والجدول التالي يبين معادلات الصعوبة والتمييز لكل فقرة من فقرات الاختبار:

جدول (3.3) يوضح معاملات الصعوبة والتمييز لكل فقرة من فقرات الاختبار

رقم الفقرة	معامل الصعوبة	معامل التمييز	رقم الفقرة	معامل الصعوبة	معامل التمييز
١	%٠,٨١	٠,٥٥	١١	%٠,٧١	٠,٦٤
٢	%٠,٥١	٠,٤٢	١٢	%٠,٣٣	٠,٤٩
٣	%٠,٥	٠,٦٣	١٣	%٠,٦٦	٠,٦٣
٤	%٠,٢٩	٠,٣٥	١٤	%٠,٤٧	٠,٤٣
٥	%٠,٣	٠,٥٩	١٥	%٠,٨١	٠,٤٥
٦	%٠,٨١	٠,٤٨	١٦	%٠,٤٢	٠,٤٢
٧	%٠,٣٣	٠,٦٣	١٧	%٠,٢٥	٠,٥٢
٨	%٠,٤	٠,٤١	١٨	%٠,٧١	٠,٤٤
٩	%٠,٨١	٠,٦٥	١٩	%٠,٦٣	٠,٣٩
١٠	%٠,٥	٠,٤٤	٢٠	%٠,٣٩	٠,٦٥
معامل الصعوبة العام يساوي		٠,٤٦٩	معامل التمييز العام يساوي		٢٨,٢٥

يتضح من الجدول السابق أن درجة صعوبة فقرات الاختبار تراوحت بين (٢٩-٨١) بمتوسط قدره (٤٥%)، وأن درجة تمييز فقرات الاختبار تراوحت بين (٠,٣٥-٠,٦٥) بمتوسط عام لمعامل التمييز قدره (٢٨,٢٥) مما يشير إلى أن جميع فقرات الاختبار تقع ضمن المستوى المقبول لمعاملات الصعوبة والتمييز وفقا لعلم القياس (أبو لبدة، ١٩٨٢م، ص٣٤٢).

الصورة النهائية لاختبار التحصيل الدراسي:

بعد تأكد الباحثات من صدق وثبات اختبار التحصيل الدراسي، وفي ضوء ما أبداه المشرف أصبح الاختبار في صورته النهائية مكونا من (٢٠) فقرة، وهي موزعة على مستويات الأهداف المتعددة: (التذكر، الفهم، التطبيق) ومحتوى الوحدة الدراسية.

جدول (3.4)

يوضح الصورة النهائية لاختبار التحصيل الدراسي

المحتوى/ المحتوى المعرفي	التذكر	الفهم	التطبيق	عدد الأسئلة
مصادر الضوء	١-٤-١١	١٥	١٧	٦
سلوك الضوء	٣-٧-٩	١٢-١٣-١٦	٢-٦	٨
الكسوف والخسوف	١٠-٨	٥-١٤	١٩-٢٠	٦
عدد الأسئلة	٨	٦	٦	٢٠

ضبط متغيرات الدراسة:

حرصًا من الباحثات على سلامة النتائج وتجنبًا للأثار التي قد تنجم عن بعض المتغيرات الدخيلة على التجربة التي يجب ضبطها والحد من أثارها لضمان نتائج أفضل فقد تبنت الباحثات طريقة المجموعتين قامت الباحثات بالتحقق من ضبط المتغيرات كما يلي: تكافؤ المجموعتين التجريبية والضابطة في التحصيل القبلي.

للتحقق من تكافؤ المجموعتين في التحصيل القبلي قامت الباحثات باستخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين للمقارنة بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة الضابطة فكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (3.5)

يوضح نتائج اختبار (T) للمقارنة بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار القبلي للمجموعتين التجريبية والضابطة

الاختبار	القياس القبلي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة T	مستوى الدلالة
نهاية الفصل الدراسي الثاني للصف الرابع في العلوم والحياة	المجموعة الضابطة	٢٩	١٣,٦١٢٩	٤,٧٧٢٦٨	١,٥٥٦ –	غير دالة
	المجموعة التجريبية	٣١	١٥,٣٧٩٣	٣,٩٤٩٨١	١,٥٦٦ –	غير دالة

*** قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية ٥٨ وعند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) تساوي ١,٦٧٣ ±**

*** قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية ٥٨وعند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠١) تساوي ٢,٣٩٧±**

يتبين من الجدول الآتي (٤,٥) أن قيمة (T) المحسوبة والتي أقل وهي من قيمة (T) الجدولية التي تساوي ١,٦٧٣ عند درجة حرية ٥٤ ومستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) مما يدلل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار القبلي وبالتالي الباحثات تكون قد تحققت من شروط تكافؤ المجموعتين في الاختبار القبلي.

- **مواد الدراسة:**

إعداد دليل المعلم الخاص بالتدريس بأسلوب الألعاب التعليمية:

يهدف دليل المعلم إلى تقديم الدعم والإرشاد للمعلم في تدريس الوحدة السادسة (وحدة الضوء والصوت) وذلك ليكون عنصرًا مكملا للكتاب المقرر من خلال تنظيم محتوى الوحدة السادسة (الضوء والصوت) وتوزيعها على (٥ دروس) مقسمة إلى ثلاث موضوعات أساسية، وتم تحديد أهداف هذه الوحدة ومحتوياتها، وبعض الوسائل والمواد والأدوات اللازمة لتدريسها، إضافة لبعض النماذج التقويمية التابعة لكل درس، ثم تعيين الأهداف السلوكية لكل درس، ولكي

تتم عملية تدريس الوحدة باستخدام أسلوب الألعاب التعليمية، قامت الباحثات بالاطلاع على الدراسات السابقة والبحوث التي تناولت أسلوب الألعاب التعليمية، والاستفادة منها في إعداد دليل المعلم، وقد اشتمل الدليل على النقاط التالية:

١- مقدمة لتوضيح الهدف من الدليل وأهميته في تدريس الوحدة السادسة (الضوء والصوت) ومكوناته الأساسية.
٢- نبذة مختصرة عن أسلوب الألعاب التعليمية، وأهميتها في التدريس.
٣- عناصر ومكونات كل لعبة.
٤- الأهداف العامة للوحدة المراد تحقيقها في نهاية تدريس الموضوعات.
٥- خطوات السير في الدروس وقد اشتملت خطة كل درس على ما يلي:

- موضوع الدرس.
- المتطلبات الأساسية.
- الأهداف السلوكية الخاصة بكل درس.
- الوسائل والمواد والأدوات المستخدمة في كل درس.
- أسماء الألعاب التعليمية، مع التوقيت الزمني لكل لعبة.
- خطوات تنفيذ الدرس، والتي تشمل الخبرات والأنشطة، ودور المعلم والمتعلم والتقويم التكويني والختامي لكل درس، والأنشطة البيتية.

الإجراءات التدريسية الخاصة بأسلوب الألعاب التعليمية، حيث تضمن الدليل الخطوات التي ينبغي أن يقوم بها المعلم عند تدريسه وحدة الضوء والصوت بأسلوب الألعاب التعليمية من خلال تشكيل المجموعات من الطلاب وتوزيع المهام، وتدريبهم على ممارسة الألعاب التعليمية، وتم كتابة أسماء الألعاب التعليمية المستخدمة في كل درس، الهدف، التوقيت الزمني للعبة، ثم عدد المشاركين من الطلاب، إضافة للأدوات المستخدمة في اللعبة، وشروط الفوز فيها، مع التركيز على مشاركة جميع الطلاب في الأنشطة، ثم تقديم تغذية راجعة لما قام به الطلاب.

وبعد إعداد الباحثات لدليل المعلم الخاص بأسلوب الألعاب التعليمية، تم التحقق من صدق محتوى الدليل بعرضه على الدكتور المشرف وذلك لإبداء رأيه من حيث:

١- مدى ارتباط أهداف كل درس بموضوع الدرس.
٢- صياغة الدروس بما يتفق مع أسلوب الألعاب التعليمية.

٣- مدى ملاءمة الألعاب التعليمية، ومناسبتها للوحدة المختارة.
٤- الصحة العلمية واللغوية لموضوعات الدليل.
٥- مناسبة أسئلة التقويم لأهداف الدروس.

تم إبداء بعض الملاحظات والاقتراحات على دليل المعلم الخاص بأسلوب الألعاب التعليمية المعد من قبل الباحثات، ثم التعديل والإضافة والحذف في ضوء رأيه ومقترحاته ثم وضع الدليل في صورته النهائية.

خطوات الدراسة:

اتبعن الباحثات الخطوات التالية لتحقيق أهداف الدراسة:

١- الاطلاع على البحوث التربوية والدراسات السابقة المتعلقة بموضوع الدراسة.
٢- اختيار الوحدة الدراسية السادسة (الضوء والصوت).
٣- إعداد اختبار التحصيل الدراسي للوحدة المختارة.
٤- إعداد مجموعة من الألعاب التعليمية المراد توظيفها في تدريس وحدة (الضوء والصوت) مع الاهتمام بوضع قواعد وقوانين اللعبة.
٥- إعداد دليل المعلم الخاص بأسلوب الألعاب التعليمية.
٦- الجلوس مع معلمة العلوم للصف الرابع الأساسي أ. هيام أبو سويرح والتي ستقوم بمساعدتي لتطبيق التجربة في المدرسة، وتقديم العون والإمكانيات اللازمة لذلك.
٧- تطبيق اختبار التحصيل العلمي على عينة استطلاعية من مدرسة النصيرات الابتدائية المشتركة "ز" خارج العينة الأساسية ممن أنهوا دراسة الوحدة مسبقا.
٨- اختيار مجموعات الدراسة بطريقة عشوائية، والمكونة من (٦٠) طالبًا من طلاب مدرسة النصيرات الابتدائية المشتركة "ز"، ثم إجراء التطبيق القبلي لاختبار التحصيل على المجموعتين التجريبية، والمجموعة الضابطة، وذلك للتأكد من تكافؤ أفراد المجموعات.
٩- قيام المعلم بتدريس الوحدة المختارة (الوحدة السادسة) لطلاب المجموعة التجريبية باستخدام أسلوب الألعاب التعليمية، ولطلاب المجموعة الضابطة بالطريقة المعتادة، وقد استغرقت عملية التدريس (٥) حصص دراسية وقد التزم المعلم بالكتاب المدرسي حسب الخطة والتوقيت الزمني للوحدة، وكذلك بما جاء في دليل المعلم من إرشادات وتعليمات وتحضير للدروس بأسلوب الألعاب، **ولاحظ المعلم أثناء عملية التدريس التالي:**

- المتعة والسرور على وجوه الطلاب أثناء تدريس الأسلوبين.
- المشاركة الفاعلة لجميع الطلاب في الأنشطة والفعاليات.
- إحضار الطلاب أدوات ووسائل محسوسة مثل (المرآة، ورق مقوى، كشاف، وغيرها من الأدوات) لاستخدامها في التطبيق.

١٠- التطبيق البعدي لاختبار التحصيل الدراسي على المجموعة التجريبية، والمجموعة الضابطة وذلك بعد الانتهاء من تدريس الوحدة.

١١- التوصيات والمقترحات.

الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة:

للإجابة عن أسئلة الدراسة تمت معالجة البيانات باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية "SPSS" باستخدام الحاسوب، حيث تم استخدام الأساليب التالية:

أ- **اختبار (ت):** للمقارنة بين متوسطي عينتين مستقلتين.

ب-**مربع معامل إيتا:** للتحقق من أثر استخدام أسلوب الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي وستقوم الباحثات بعرض النتائج التي توصلت إليها هذه الدراسة، وذلك من خلال الإجابة عن الأسئلة بالأساليب الإحصائية المناسبة.

نتائج الدراسة وتحليلها وتفسيرها

إجابة السؤال الأول وتفسيره، حيث ينص على ما يلي:

ما الصورة المقترحة لسلوب الألعاب المراد تدريسه لطلاب الصف الرابع الأساسي؟

للإجابة عن هذا السؤال قامت الباحثات بالاطلاع على البحوث العلمية والدراسات السابقة والمراجع التي تناولت أسلوب الألعاب التعليمية، التي يجب توظيفها واستخدامها في تنمية التحصيل الدراسي لدى طلاب الصف الرابع الأساسي كدراسة (أبو كلوب، ٢٠١٤)، ودراسة (نجدي، والشيخ، ٢٠١٢)، ودراسة (عبد المجيد، والمزيني، ٢٠١٤)، ودراسة (الحافي، ٢٠١٣)، ودراسة (المحمدي، ٢٠١٣)، ودراسة (خليل، ٢٠١١)، وغيرها من الدراسات، حيث استفادت الباحثات من تلك الدراسات والبحوث في إعداد الألعاب التعليمية المراد توظيفها في تدريس الوحدة السادسة (الضوء والصوت) في العلوم والحياة للصف الرابع الأساسي.

وكذلك إعداد دليل المعلم بأسلوب الألعاب التعليمية، حيث تم مراعاة النقاط التالية عند إعداد الألعاب التعليمية:

١- أن تكون هادفة ومشوقة.
٢- مناسبة وسهلة الاستخدام والتطبيق.
٣- ارتباطها بأهداف الوحدة الدراسية المقترحة.
٤- محددة التوقيت الزمني.
٥- قواعد وقوانين تحكمها.
٦- تنمي روح التعاون والتنافس الإيجابي.
٧- تتيح الفرصة لجميع الطلاب المشاركة فيها.

ثم توصلت الباحثات إلى الصورة النهائية للألعاب التعليمية على ملحق رقم (٤) ص (٦٠).

إجابة السؤال الثاني وتفسيره حيث ينص السؤال على ما يلي:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية، ودرجات المجموعة الضابطة في تنمية التحصيل الدراسي بمادة العلوم لدى طلاب الصف الرابع الأساسي؟

وللإجابة عن هذا السؤال تم صياغة الفرضية الصفرية التالية، لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية، ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في تنمية التحصيل الدراسي بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي.

وللتحقق من صحة هذه الفرضية قام الباحثات باستخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين للمقارنة بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية، وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة الضابطة فكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول (3.6)

يوضح نتائج اختبار (T) للمقارنة بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة

الاختبار	القياس القبلي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة T	مستوى الدلالة
نهاية الفصل الدراسي الثاني للصف الرابع في العلوم والحياة	المجموعة الضابطة	٢٩	١٣,٦١٢٩	٤,٧٧٢٦٨	١,٥٦	دالة
	المجموعة التجريبية	٣١	١٥,٣٧٩٣	٣,٩٤٩٨١	١,٥٨	دالة

*** قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية ٥٨ وعند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) تساوي ١,٦٧٣- ±**

*** قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية ٥٨ وعند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) تساوي ٢,٣٩٧±**

ويتبين من الجدول:

أن قيمة (T) المحسوبة للدرجة الكلية للاختبار تساوي ١,٥٥ وهي أقل من قيمة (T) الجدولية التي تساوي ١,٦٧٣ عند درجة حرية ٥٤ ومستوى دلالة (٠,٠٥)، مما يدلل على

وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي ولصالح المجموعة التجريبية (أسلوب الألعاب التعليمية).

حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي في الاختبار البعدي:

قامت الباحثات بحساب مربع إيتا من خلال القانون التالي:

$$n^2 = \frac{t^2}{t^2 + df}$$

جدول (٣.7)

يوضح قيمة (T) وقيمة (n2) وقيمة (d) وحجم التأثير

قيمة (t)	١,٥٥
قيمة (n2)	٣٩,٧٧
قيمة (d)	٠,٥
حجم التأثير	كبير جدا

والجدول رقم (٥,٢) يؤكد على فاعلية استخدام الألعاب التعليمية عند التطبيق، ولذلك تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة والتي تؤكد على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب بين المجموعتين التجريبية، والضابطة في الاختبار البعدي ولصالح المجموعة التجريبية (أسلوب الألعاب التعليمية).

ويرجعن الباحثات ذلك إلى استخدام أسلوب الألعاب التعليمية لتي تم استخدامها في هذه الدراسة له آثار إيجابية وفاعلية على طلاب المجموعة التجريبية للأسباب التالية:

١- الدور النشط للطلاب أثناء التعلم وتطبيق أسلوب الألعاب التعليمية التي تعمل على توفير المرح والمتعة إلى الموقف التعليمي مما أدى إلى زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم من خلال مشاركة جميع الطلاب في الألعاب التعليمية.

٢- الاهتمام بإيجابية المتعلم من خلال نقله من حالة الأصفاء والحفظ والتلقين في التعليم إلى حالة المشاركة الفاعلة والحيوية التي تؤدي إلى اكتساب المعارف والمفاهيم وعدم نسيانها.
٣- التنافس الإيجابي لدى الطلاب من خلال الحصول على الفوز، وتعزيز ثقة الطالب بنفسه من خلال تفاعله أثناء ممارسة اللعب، مما يعمل على كسر حاجز الخوف واندماج الطلاب في الأنشطة، والألعاب المقدمة وحدوث تحسم ملحوظ في الأداء.

تتفق هذه النتيجة مع دراسة كل من: (أبو كلوب، ٢٠١٤)، ودراسة (نجدى، والشيخ، ٢٠١٢) ودراسة (عبد المجيد والمزيني، ٢٠١٤)، والتي أكدت على أهمية استخدام وتوظيف الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي.

توصيات الدراسة:

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج فإن الباحثات يوصن بما يلي:

١- استخدام وتوظيف أسلوب الألعاب التعليمية في التدريس خصوصًا في المرحلة الأساسية الدنيا لما لها من أثر إيجابي في العملية التعليمية واكتساب وتنمية التحصيل في العلوم والحياة.
٢- إعداد دليل للمعلم يوضح كيفية استخدام أسلوب الألعاب في التدريس.
٣- عقد ورش عمل لتدريب المعلمين على استخدام أسلوب الألعاب التعليمية في تدريس العلوم والحياة، وآلية استخدامها داخل الغرف الصفية.

مقترحات الدراسة:

في ضوء أهداف الدراسة الحالية والنتائج التي توصلت إليها، فإن الباحثات يقترحن الآتي،

١- دراسة أثر استخدام أسلوب الألعاب التعليمية في تدريس المباحث الدراسية الأخرى.
٢- إجراء دراسات وبحوث إضافية بحيث يكون هدفها تطوير وابتكار ألعاب تعليمية في جميع المباحث لكافة المراحل التعليمية، مما تساهم في تحقيق الأهداف المرجوة.

المصادر والمراجع:

القرآن الكريم.

أولًا: المراجع العربية:

١- أبادي، الفيروز مجد الدين بن يعقوب. (١٩٨٦). *القاموس المحيط*. ط١، بيروت، شارع سوريا: مؤسسة الرسالة.

٢- الأستاذ، محمود؛ ومطر، ماجد. (٢٠٠١). *أساسيات المناهج*. (د. ط)، غزة، فلسطين.

٣- الأسطل، كمال. (٢٠١٠). العوامل المؤدية إلى تدني التحصيل في الرياضيات لدى تلامذة المرحلة الأساسية العليا بمدارس وكالة الغوث الدولية بغزة، (*رسالة ماجستير*). كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

٤- بلقيس، أحمد؛ ومرعي، توفيق. (١٩٨٧). *سيكولوجية اللعب*. ط٣، الأردن، عمان: دار الفرقان.

٥- الحافي، سميرة سليمان. (٢٠١٣). أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال الرياض بعمر (٥-٦) سنوات في محافظات غزة، (*رسالة ماجستير*). الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

٦- الحموي، منى. (٢٠١٠). التحصيل الدراسي وعلاقته بمفهوم الذات، (*رسالة ماجستير*). كلية التربية، جامعة دمشق، دمشق.

٧- الحيلة، محمد محمود. (٢٠٠٥). *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها*. ط٣، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

٨- خليل، عزة. (٢٠٠٢). *علم نفس اللعب في الطفولة المبكرة*. (د. ط)، القاهرة: دار الفكر العربي.

٩- خليل، عنايات؛ محمد، محمود. (٢٠١١). استخدام استراتيجي الألعاب التعليمية وتعليم الأقران والدمج بينهما في تعليم مفاهيم الاستماع والتذوق الموسيقي لدى الأطفال المتخلفين عقليا "القابلين للتعلم"، *مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس*، ع(١٦٦)، ص ص١٣-٥٢.

١٠- الخوالدة، محمد محمود. (٢٠٠٧). *اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم*. (د. ط)، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

١١- أبو دان، مريم. (٢٠١٣). أثر توظيف النماذج المحسوسة في تدريس وحدة الكسور على تنمية التحصيل ومهارات التفكير البصري لدى طالبات الصف الرابع الأساسي، (*رسالة ماجستير*). كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

١٢- زهران، هناء حامد؛ وأحمد، محمود جابر حسن. (٢٠١٠). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية مهارات التصور البصري المكاني للخرائط والاتجاه، لدى طلاب المرحلة الإعدادية، *مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس*، ١ (١٥٨)، ص ص٥٧-١١٢.

١٣- سعادة، جودة. (٢٠١١). *تدريس مهارات التفكير*. (د. ط)، القاهرة، مصر: دار الشروق.

١٤- شحادة، حسن. (٢٠٠٨). *استراتيجيات التعليم والتعلم الحديثة وصناعة العقل العربي*. ط١، القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

١٥- شريم، رغدة. (٢٠٠٩). *سيكولوجية المراهقة*. ط١، عمان، الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

١٦- شلايل، أيمن. (٢٠٠٣). أثر استخدام دورة التعلم في تدريس العلوم على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم واكتساب عمليات العلم لدى طلاب الصف السابع، (*رسالة ماجستير*). الجامعة الإسلامية، غزة.

١٧- صقر، ختام. (٢٠١٦). *أثر استخدام الصف النشط على تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي في مادة الرياضيات في مدينة نابلس واتجاهاتهم نحو تعلمها*.

١٨- صوالحة، محمد. (٢٠٠٧). *علم نفس اللعب*. ط٢، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

١٩- عبد المجيد، عواطف؛ المزيني، نوف. (٢٠١٤). فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية، *مجلة العلوم الإنسانية*، ١٥ (٢)، ص ص٥٥-٧٢.

٢٠- العبسي، محمد نوفل. (٢٠١٠). أثر المحسوسات في زيادة تحصيل طلبة الصف الأول في مادة الرياضيات. *مجلة جامعة دمشق*، ٢٦ (٤)، الأردن، عمان.

٢١- عريفج، سامي؛ وسليمان، نايف. (٢٠٠٥). *أساليب تدريس الرياضيات العلوم*. ط١، عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.

٢٢- عسقول، محمد عبد الفتاح. (٢٠٠٣). *الوسائل والتكنولوجيا في التعليم بين الإطار الفلسفي والإطار التطبيقي*. (د. ط)، غزة، فلسطين: مكتبة أفاق.

٢٣- عطية، محسن علي. (٢٠٠٩). *المناهج الحديثة وطرائق التدريس*. (د. ط)، عمان، الأردن: دار المناهج للنشر والتوزيع.

٢٤- عفانة، عزو إسماعيل. (١٩٩٦). *أسلوب الألعاب في تعليم وتعلم الرياضيات*. ط١، غزة.

٢٥- أبو علام، رجاء محمود. (٢٠٠٦). *تقويم التعلم*. ط١، الأردن، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

٢٦- علوان، صهيب. (٢٠١٢). أثر توظيف الدراما التعليمية على التحصيل والاحتفاظ به في تدريس النصوص الأدبية لدى تلامذة الصف الرابع الأساسي، (*رسالة ماجستير*)، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، فلسطين، غزة.

٢٧- الغرير، أحمد؛ والنوايسة، أديب. (٢٠١٠). *اللعب وتربية الطفل للمعلمات في الروضة والآباء والأمهات في المنزل*، (د. ط)، الشارقة: مكتبة الجامعة.

٢٨- فهمي، عاطف عدلي. (٢٠٠٧). *المواد التعليمية للأطفال*. ط١، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

٢٩- فهمي، عاطف عدلي. (٢٠٠٧). *المواد التعليمية للأطفال*. ط١، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

٣٠- كاسب، حنان. (٢٠١٣). المدونة الإلكترونية: http://hanan.blogspot.com.

٣١- كلوب، أماني عطية. (٢٠١٤). أثر توظيف الأناشيد والألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم وبعض عمليات العلم الأساسية لدى طلبة الصف الثالث في العلوم العامة، (*رسالة ماجستير*). الجامعة الإسلامية، غزة.

٣٢- الكناني، كيلاني محمد. (٢٠١٥). العلاقة بين جودة الحياة المدرسية والتحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الثانوية، *مجلة الإرشاد النفسي*، مصر، ع(٤١).

٣٣- اللولو، فتحية؛ والأغا، إحسان. (٢٠٠٩). *تدريس العلوم في التعليم العام*. ط٢، غزة، فلسطين: الجامعة الإسلامية.

٣٤- المحمدي، تركي بن عطية مرشدو. (٢٠١٣). فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث لدى تلاميذ الأول الابتدائي، (*رسالة ماجستير*). جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.

٣٥- المنجد الأبجدي. (١٩٨٦). (د. ط)، بيروت، لبنان: دار المشرق.

٣٦- ملحم، سامي محمد. (٢٠٠٥). *القياس والتقويم في التربية وعلم النفس*. ط٣، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

٣٧- ابن منظور. (٢٠٠٠). *لسان العرب*. ط١، بيروت، لبنان: دار صادر للطباعة والنشر.

٣٨- نبهان، يحيى محمد. (٢٠٠٨). *الأساليب الحديثة في التعليم والتعلم*. (الطبعة العربية)، عمان، الأردن: دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.

٣٩- الهويدي، زيد. (٢٠٠٥). *الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير*. ط٢، العين، الإمارات العربية: دار الكتاب الجامعي.

٤٠- زيتون، عايش (٢٠٠٤): أساليب تدريس العلوم، دار الشروق، عمان _ الأردن.

٤١- الصمادي، عبد الله والدرابيع، ماهر(٢٠٠٤): القياس والتقويم النفسي والتربوي دار وائل عمان، الأردن.

٤٢- الزيود، فهمي وعليان، هشام (١٩٩٨): مبادئ القياس والتقويم في التربية، ط١، دار الفكر العربي، القاهرة.

٤٣- أبو لبدة، سبع (١٩٨٢): مبادئ القياس النفسي والتقويم التربوي، ط ٣، الجامعة الأردنية – عمان.

ثانيًا: المراجع الأجنبية:

1- Najdi, Samir. El-Sheik Randa. (2012). *Educational games: Do they make a difference?*. Alquds Open university, Palestine.

2- Taylor, K. W. (1991). *Parents and children learn to gather teachers college Press*. Columbia university, N. Y.