أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الرابع ابتدائي

مشاركة من إدارة الموهوبات بحائل

إعداد وتقديم /بدرية الطويهر - معلمة موهوبات

ملخص البحث:

هدفت الدراسة الحالية إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التعليمية بأنواعها الحركية والورقية والإلكترونية

على التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الرابع ابتدائي .

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي لدراسة هذا الأثر، وتمثلت عينة البحث العشوائية في ٤٨تلميذا تم توزيعهم إلى مجموعتين، واستخدم الألعاب التعليمية(أسلوب التعلم بالعب في بيئة تقنية محفزة) على المجموعة الأولى ، بينما درست المجموعة الثانية بالطريقة التقليدية كمجموعة ضابطة.

لقياس أثر استخدام أسلوب التعلم بالعب في التحصيل تم إعداد اختبار تحصيلي في بعض مقررات الصف الرابع الابتدائي بالمملكة العربية السعودية، وطبق اختبار تورانس للتفكير الابتكاري(الأشكال ب) والمقنن على البيئة السعودية لتحديد أثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب على عناصر التفكير الإبداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل)

حيث وجدنا فرق في نمو التحصيل العلمي ونمو كل قدرة من قدرات التفكير الإبداعي على حده (الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل) وكذلك في تنمية قدرة التفكير الإبداعي ككل لصالح المجموعة التجريبية الأولى والتي استخدمت ألعاب التعليمية، وانتهي البحث بتوصيات ومقترحات.

المقـــــــــــــــــــــــــــــــــــــدمة

بات التعليم الترفيهي جزءاً أساسيا من العملية التعليمية الناجحة فمن خلالها يستطيع الطالب إن يستخدم شقي المخ الأيمن والأيسر ليصبح الفهم لديه سهلاً وسريعاً لأن ذلك يعتمد على استخدام الأدوات والتجارب والوسائل التعليمية الجيدة في الشرح عوضاً عن الكتاب المدرسي الذي أصبح عبئاً على العديد من الطلاب لا شك أن التعليم اليوم يحتاج إلى مواكبة سريعة لما يحدث في العالم فالقنوات الفضائية والانترنت بدأت تنافس وبشكل غير مسبوق في تثقيف أبنائنا وهذا من وجهة نظري أمر خطير علينا جميعاً إذا لم نتداركه جميعاً بتحبيب المدرسة والمنهج للطلاب وهو بالدرجة الأولى يخيفنا لأننا نتوقع أن إيجاد وسائل منافسة لهذه الثورة المعلوماتية من خلال التفكير في إيجادها لك نحبب ذلك الطالب في الجو الدراسي بعيداً عن الروتين القاتل الذي يأتي من خلال الطريقة التقليدية في إلقاء الدروس وغيرها ونحن نطالب أن تكون المدرسة فعلا هي بيت الطالب التي يحبها ومنها يحصل على العلوم النافعة لدينه ووطنه وأمته.

الوسائل التعليمية الذكية التي تنمي قدرات التفكير لدى الطلاب وبلا شك أن مسايرة مثل هذه الوسائل للمنهج الدراسي من شأنها أن تفتح مجالاً للطلاب على التفكير والإبداع واكتساب مهارة سرعة البديهة وهي تعتبر في حد ذاتها تطويراً للأنشطة الموازية للمناهج الدراسية ويعتبر ذلك في الحقيقة قيمة مضافة للمدرسة إذا استغلت مثل هذه الوسائل لطلابها لتستخدم في الرقي بأساليب التعليم في الوقت الحاضر كما أن وسيلة التعليم بالعب من انجح الوسائل في تنمية روح التعاون والعمل الجماعي وتنمية العلوم والمهارات والقدرات الأساسية المقررة للصفوف الابتدائية والمتوسطة كما تساعد الطلاب المتأخرين دراسياً. وأتمنى أن تحرص المدارس والمعلمون والإباء على اقتناء مثل هذه الوسائل كي يتحقق الهدف المنشود من ذلك وهو إخراج جيل يعرف كيف يفكر ويخطط ويبدع لينفع دينه ووطنه وأمته. يفتح آفاقاً جديدة

حيث أن أسلوب التعلم بالعب يساعد على تنمية القدرة والإبداع والتفكير وتنمية المواهب والقدرات الذهنية لدى الطلاب إضافة إلى مساندة المناهج الدراسية بالأنشطة المساعدة ذهنياً وحركياً وكذلك استغلال أوقات الفراغ لدى الطلاب باستخدام الأدوات التعليمية والترفيهية وهذا ما حرصنا عليه هذه الدراسة

ومن ثم تزايد الاهتمام في السنوات الماضية بأنماط التفكير بأنواعها المختلفة، ويحظى الإبداع حاليا باهتمام كبير من المخططين والخبراء لتنميته والاستفادة منه، و تسعى الدول المتقدمة لتطوير قدرات الأطفال الإبداعية بكافة الطرق المتاحة، وهذا ما يؤكده بيترسون (١٩٩٣ م) بأن هناك نوعين من أنواع التفكير تستهدف التربية تعليمهما للناشئة هما التفكير الإبداعي والتفكير الناقد، وذلك على أساس أن التفكير الجيد عبارة عن مجموعة من مهارات التفكير الإبداعي والناقد التي تُنمى بفاعلية (١:عبد الرحمن ، ص ٣٥)، مما يترتب على ذلك ضرورة الاهتمام بأساليب التعليم والتعلم التي تعنى بتنمية تلك المهارات، وقد أكد خير الله (١٩٨١ م) على أهمية العناية بالتفكير الإبداعي لأنه يساعد على مد الأفراد بالكثير من المداخل الجديدة للخبرة الممارسة، ومن ثم يقع على عاتق المبدعين في عالمنا اليوم عبء تطوير المجتمع وتقدمه والخروج به من الكثير من المشكلات المستعصية التي

تقف حجر عثرة في سبيل نموه، وبالتالي فإن محاولة التوصل إلى طرق علمية لتنمية الإبداع لدى الأطفال واجبٌ على المجتمع . (٢ :خير الله ص ٧).

ويجمع علماء التفكير والإبداع والعمليات العقلية والباحثون في ميدان الإبداع وتنميته على ضرورة تعدد الأساليب لتقديم الخبرات لتنمية الإبداع، وفي هذا الخصوص أورد نور (١٩٩٨م) أن جوردن Gordon, 1961 ، وروسمان Rossman, 1963, ووزوبون Osborn, 1963 ، و دي بونو De Bono, 1986 ، وفشر Fisher, 1990وغيرهم يجمعون على أهمية تحفيز إبداع الطلاب وتنميته وتدريبه وفق أساليب عديدة، بلغ عددها في الولايات المتحدة أكثر من ثلاثين أسلوبا وفي اليابان أكثر من مائة أسلوب _من ضمنها الأساليب الأمريكية - آملين من ذلك الاهتمام بإعداد عقول مفكرة، مبدعة، قادرة على معالجة مشاكل الحياة الكثيرة والمتنوعة والمعقدة بأساليب غير تقليدية (٣ :كاظم ص ٣١٨).

وللعب دور رئيس في تنمية الوظائف العليا للنشاط العقلي وتحفيز الإبداع، ويوضح كل من اللبابيدي وخلايله (١٩٩٣م) ذلك بأن له دوراً كبيراً في نمو النشاط العقلي المعرفي وله أهمية في نمو الوظائف العليا - كالإدراك والتفكير والذاكرة والخيال والاستطلاع والإبداع عند الطفل بدءا من أبسط الوظائف إلى أكثرها تعقيدا (٤ :عفاف ص19)

، وبالتالي يتفتح ذهن الطفل عندما يلعب وتنمو لديه الخاصية الإبداعية من خلال تفاعله مع الألعاب، وهذا ما يؤكده تايلور Taylor,1999 من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة ألعاب الحاسب الآلي قد تكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع

وعندما عزم مركز سلطان بن عبد العزيز للعلوم والتقنية (سايتك) على إقامة ملتقى تربوي عن التعلم باللعب والذي تضمن عرض مجموعة من أوراق العمل وتقديم العديد من التجارب نبعت فكرة هذا البحث للمشاركة في الملتقى الذي يهدف إلى معرفة أثر استخدام إستراتيجية التعلم باللعب على نمو التحصيل الدراسي ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ لصف الرابع ابتدائي

تنحصر مشكلة البحث في الأسئلة التالية:

١ - ما أثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب في تحصيل تلاميذ الرابع الابتدائي في مادتي الرياضيات والقواعد

٢ - ما أثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب في نمو التفكير الإبداعي لتلاميذ في تحصيل تلاميذ الرابع الابتدائي

ويتفرع من هذا السؤال التساؤلات الفرعية الآتية:

أ- ما أثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب على نمو قدرة الطلاقة في التفكير الإبداعي في تحصيل تلاميذ الرابع الابتدائي

ب- ما أثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب على نمو قدرة المرونة في التفكير الإبداعي في تحصيل تلاميذ الرابع الابتدائي

ج- ما أثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب على نمو قدرة الأصالة في التفكير الإبداعي في تحصيل تلاميذ الرابع الابتدائي

د- ما أثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب على نمو قدرة التفاصيل في التفكير الإبداعي في تحصيل تلاميذ الرابع ابتدائي

يهدف البحث إلى:

١ - استقصاء أثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب على تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي .

٢ - استقصاء أثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب على نمو التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة، التفاصيل) لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي

فروض البحث الإحصائية

١ - يوجد فرق في نمو التحصيل الدراسي في مادة القواعد بين متوسطات درجات التلاميذ بكل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة (التي درست بالطريقة المعتادة) لصالح المجموعة التجريبية

٢ - يوجد فر ق في نمو قدرة الطلاقة في التفكير الإبداعي بين متوسطات درجات التلاميذ بكل من المجموعة التجريبية المجموعة الضابطة (التي درست بالطريقة المعتادة) لصالح المجموعة التجريبية

٣ - توجد فرق في نمو قدرة المرونة في التفكير الإبداعي بين متوسطات درجات التلاميذ بكل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة (التي درست بالطريقة المعتادة) لصالح المجموعة التجريبية

٤ .يوجد فروق في نمو قدرة الأصالة في التفكير الإبداعي بين متوسطات درجات التلاميذ بكل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة (التي درست بالطريقة المعتادة) لصالح المجموعة التجريبية

٥ .يوجد فروق في نمو قدرة التفاصيل في التفكير الإبداعي بين متوسطات درجات التلاميذ بكل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة (التي درست بالطريقة المعتادة) لصالح المجموعة التجريبية

٦ .يوجد فروق في نمو التفكير الإبداعي بين متوسطات درجات التلاميذ بكل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة) التي درست بالطريقة المعتادة). لصالح المجموعة التجريبية

أهمية البحث

أكدت البحوث التربوية أن الأطفال كثيراً ما يخبروننا بـــما يفكرون فيه وما يشعرون به من خلال لعبهم التمثيلي الحر واستعمالهم للدمى والمكعبات وغيرها ، ويعتبر اللعب وسيطاً تربويا يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة ؛ وهكذا فإن الألعاب التعليمية متى أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دوراً فعالا في تنظيم التعلم ، وقد أثبتت الدراسات التربوية القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصل إليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه.

يعد التدريس باستخدام الألعاب التعليمية من ابرز الطرق الاستراتيجيات التدريسية التي تراعى سيكولوجية المتعلمين فمن خلالها يصبح للمتعلم دور ايجابي يتميز بكونه عنصر نشط وفعال داخل الصف لما يتسم به هذا الأسلوب التدريسي من التفاعل بين المعلم والمتعلمين خلال العملية التعليمية وذلك من خلال أنشطة وألعاب تعليمية ثم إعدادها بطريقة عملية منظمة.

وتبرز أهمية البحث الحالي في محاولة تحديد أثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب على كل من التحصيل ونمو التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة، التفاصيل) لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي

مصطلحات البحث

التعلم : يعرف بأنه : تغيير وتعديل في السلوك ثابت نسبياً وناتج عن التدريب . "حيث يتعرض المتعلم في التعلم إلى معلومات أو مهارات ومن ثم يتغير سلوكه أو يتعدل بتأثير ما تعرض له ، وهو ثابت نسبياً بشكل عام .فغالباً ما يكون هناك مجموعة من المعارف والمهارات تقدم للمتعلم ، فيكون التعلم عن طريق بذل ذلك المتعلم جهداً يحاول من خلاله تعلم تلك المعارف أو المهارات ومن ثم اكتسابها ، وللتحقق من معرفته لها عن طريق معرفة الفرق بين حالة الابتداء في الموقف وحالة الانتهاء منه ، فإذا زاد هذا الفرق في الأداء ضمن لنا ذلك حصول التعلم. "(٦:ص١٨-٤٤)

التعليم : ويعرف بأنه : العملية المنظمة التي يمارسها المعلم بهدف نقل ما ذهنه من معلومات ومعارف إلى المتعلمين (الطلبة) الذين هم بحاجة إلى تلك المعارف والمعارف .وفي التعليم نجد أن المعلم يرى أن في ذهنه مجموعة من المعارف والمعلومات ويرغب في إيصالها للطلاب لأنه يرى أنهم بحاجة إليها فيمارس إيصالها لهم مباشرة من قبله شخصياً وفق عملية منظمة ناتج تلك الممارسة هي التعليم ، ويتحكم في درجة تحقق حصول الطلاب على تلك المعارف والمعلومات المعلم وما يمتلكه من خبرات في هذا المجال بأنه : العملية المنظمة التي يمارسها المعلم بهدف نقل ما ذهنه من معلومات ومعارف إلى المتعلمين (الطلبة) الذين هم بحاجة إلى تلك المعارف والمعارف (٦:ص١٨-٤٤)

استراتيجيات التدريس هي:

"مجموعة تحركات المعلم داخل حجرة الصف، التي تحدث بشكل منظم ومتسلسل، وتهدف إلى تحقيق الأهداف التدريسية المعدة مسبقا" (٧:ممدوح سليمان، ص ١٣٠)

كما تعرف بأنها "مجموعة من إجراءات التدريس المختارة سلفاً من قبل المعلم، أو مصمِّم التدريس، والتي يخطط لاستخدامها أثناء تنفيذ التدريس بما يحقق الأهداف التدريسية المرجوة بأقصى فاعلية ممكنة، وفى ضوء الإمكانات المتاحة". (٨:حسن زيتون، ص ٢٨١)

اللعب : اللعب حسب ما ورد في لسان العرب لابن منظور ضد الجد.

و نقول لعب، يلعب، لعبا و تلعبا و تلعب.

و يقال رجل لعبة أي كثير اللعب.

و الشطرنج لعبة و النرد لعبة و كل ملعوب به فهو لعبة لأنه اسم.

اصـــــــــــــــطلاحا: من الصعب تحديد مفهوم موحد للعب ففي حديثنا عنه إنما نقدم وصفا للعب و لا نقدم تعريفا له. كما أن تعدد الجوانب التي يتناول منها اللعب فهو يعرف على كونه:"عملية ديناميكية تعبر عن حاجات الفرد المتماثلة و هو سلوك طوعي ذاتي اختياري الدافع أو التعليمي تكييفي يوافق النفس أو خارجي الدافع أحيانا. و يعتبر وسيلة الكبار لكشف عالم الطفل للتعرف على ذاته و على عالمه و يمهد عنده سبل بناء الذات المتكاملة في ظل ظروف تزداد تعقيدا أو يزداد معه تكيفا".

و اللعب ظاهرة طبيعية و فطرية لها أبعاده النفسيّة و الاجتماعية.

تعرض كثير من الباحثين لتعريف اللعب ٠ وقد جاءت هذه التعريفات على اختلافها ذات سمات مشتركة تتركز في النشاط والدافعية وسنعرض جانباً كبيراً منها يكفي لإعطاء صورة واضحة عن هذا المظهر من مظاهر نشاط الطفل ٠

١- سنبدأ بالتعريف الذي يعرضه قاموس التربية لمؤلفه **(Good)** يعرف جود اللعب أنه **)** نشاط موجه **(directed)**أو غير موجه **(free)** يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية**0 (1970 - Good)**

٢- ويكمل تعريف جود للعب تعريف شابلن له **(chaplin 1970)** في قاموس علم النفس وهو (نشاط يمارسه الناس أفراداً أو جماعات بقصد الاستمتاع ودون أي دافع آخر) ٠

٣- يعرف عدس ومصلح (١٩٨٠ ص٦٨)اللعب في كتابهما (رياض الأطفال) على أنه : (استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أيضاً) ٠

٤- تعرف كاترين تايلور (١٩٦٧) اللعب على أنه: (أنفاس الحياة بالنسبة للطفل أنه حياته وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات فاللعب للطفل هو كالتربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح والعمل للكبار) ٠

٥- يعرف بياجه اللعب على أنه : (عملية تمثل **(Assimilation)** تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد ٠ فاللعب والتقليد والمحاكاة جزء لا يتجزأ من عملية النماء العقلي والذكاء)

(٣٤:مريم مرعي ص:)

تعريف أسلوب التعلم باللعب:

يُعرّف اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية ، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية ؛ وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية.

التحصيل:

ويقصد به في هذا البحث الفرق بين درجات التلاميذ عينة البحث في كل من الاختبار التحصيلي القبلي والبعدي لمادة القراءة والكتابة والأناشيد

التحصيل الدراسي :

هناك عدة تعريفات للتحصيل الدراسي منها :

تعريف المعجم الموجز في المصطلحات التربوية له بأنه " الجهد العلمي الذي يتحقق للمرء من خلال الممارسات التعليمية والدراسية ، والتدريبية في نطاق مجال تعليمي ، بما يحقق مدى الاستفادة التي جناها المتعلم من الدروس والتوجيهات التعليمية والتربوية المعطاة أو المقررة عليه ، ويقاس ذلك الجهد ويقدر بالاختبارات والامتحانات والوسائل القياسية المختلفة التي تلجأ إليها المؤسسات التعليمية " [١٠: أحمد ، ٧٤]

أما تعريف معجم التربية والتعليم فهو " ما يحصل عليه الطالب من معلومات وعادات ومواقف زيادة على ما عنده ، وذلك نتيجة لعملية التعليم والتعلم في الوقت نفسه " [١١:ابن شقرون ، ٥٣] .

في حين أن قاموس التربية وعلم النفس التربوي يعرفه بأنه " المعلومات والمهارات المكتسبة في المواضيع الدراسية وتقاس عادة بالامتحانات أو العلامات التي يقدرها المعلمون " [١٢:نجار ، ٣٢] .

وذكر أنه " المعرفة التي يحصل عليها الطالب أو المهارات التي تنمو عنده في المواد الدراسية وغالباً ما يعرف هذا بدرجات الاختبار التي يحددها المعلمون أو بالاختبارات أو بكلا الطريقتين " [Carter , ,7:١٣]

وهو " المعرفة المتحصلة أو المهارات التي تمت تنميتها في مواد الدراسة و غالباً ما يعرف ذلك عن طريق درجات الاختبار أو عن طريق علامات يضعها المعلمون " [G Terry , 10:١٤]

يعرف الباحث التحصيل الدراسي بأنه " المعلومات والمهارات التي يكتسبها الطالب من خلال عملية التعليم والتعلم و يقاس ويقدر بالاختبارات والوسائل القياسية المختلفة التي تلجأ إليها المؤسسات التعليمية

الطريقة التقليدية:

" هي الطريقة المألوفة في التدريس والتي يستأثر فيها المعلم بعملية التعليم حيث يقوم فيها بالشرح والتفسير والإجابة عن الأسئلة والتلخيص ، بينما يكون الطالب مجرد مستقبل لما يلقى عليه .

والأهم من ذلك أنها الطريقة التي تكون فيها وسيلة اتصال المعلم بالطلاب عند عرضه للحقائق والمعلومات ، هي طريقة الألفاظ والعبارات فقط والتي يعتقد أنهم يفهمون مضمونها ومحتواها بينما لا يكون الأمر كذلك في كثير من الأحوال ". [١٥: بديوي ، ١١]

وقد عرفها البعض :ب نموذج العرض المباشر في التعليم أو أسلوب المحاضرة كما يسميه بعضهم وهو من أكثر أساليب التدريس شيوعاً ويطلق عليه أحياناً الطريقة الإلقائية والسمة المميزة لهذه الطريقة هو سيطرة المعلم عليها أي أن المعلم يحكم سير العملية التعليمية عن طريق تقديم المعلومات وعرض المشكلات والحلول وخصوصاً عندما يرى المعلم أن المعلومات يجب أن تقدم جاهزة للمتعلم ولا يتسع الوقت ليقوم المتعلم باستقصائها أو اكتشافها.(١٦:عماد الدين)

التفكير الإبداعي:

أورد جروان (٢٠٠٢م) تعريف جيلفورد Guilford,1986 للتفكير الإبداعي بأنه سمات استعداديه تضم الطلاقة في التفكير والمرونة والأصالة وإيضاحها بالتفصيلات أو الإسهاب(١٨ : الخطيب فريد ،ص ٢٢).

ويعرفه الباحث إجرائيا بأنه: نمط من أنماط التفكير أو النشاط العقلي له عدة مركبات، منها: الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل، ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها التلميذ في اختبار "تورانس للتفكير الابتكاري (تم الحصول ليه من أداة الموهوبات : أخصائية الكشف)

الطلاقة:

ويقصد بها القدرة على إنتاج واستدعاء أكبر عدد ممكن من الأفكار المناسبة في وحدة زمنية ثابتة أو موقف مثير في اختبار "تورانس للتفكير الابتكاري (تم الحصول ليه من أداة الموهوبات : أخصائية الكشف)

المرونة:

وهي قدرة التلميذ على تغيير الحالة الذهنية بتغير الموقف، أي قدرته على التحرر من الأفكار النمطية وإنتاج استجابات تتسم بالتنوع واللانمطية في اختبار "تورانس للتفكير الابتكاري (تم الحصول ليه من أداة الموهوبات : أخصائية الكشف)

الأصالة:

هي قدرة التلميذ على توليد أفكار جديدة، أي قليلة التكرار بالمعنى الإحصائي في ضوء الأفكار التي تبرز عند التلاميذ الآخرين ترتبط بالموقف المثير في اختبار "تورانس للتفكير الابتكاري تم الحصول ليه من أداة الموهوبات : أخصائية الكشف)

التفاصيل:

هي قدرة التلميذ وقابليته على إعطاء تفصيلات لفكرة معينة أو إعطاء مزيد من الإضافات لهذه الفكرة في اختبار "تورانس للتفكير الابتكاري (تم الحصول ليه من أداة الموهوبات : أخصائية الكشف)

جدول المواصفات: يعرف في معظم كتب القياس : أنه عبارة عن مخطط تفصيلي يحدد محتوى الاختبار ويربط محتوى المادة الدراسية بالأهداف التعليمية السلوكية ، ويبين الوزن النسبي الذي يعطيه المعلم لكل موضوع من الموضوعات المختلفة ، والأوزان النسبية للأهداف المعرفية السلوكية في مستوياتها المختلفة .

ولما كان تحديد الأهمية النسبية للموضوعات وكذا الوزن النسبي للأهداف السلوكية يعتمد إلى حد كبير على خبرة المعلم ورأيه الشخصي ،(١٩: ص)

طريقة التدريس

يمكن تعريف طريقة التدريس بأنها مجموعة الإجراءات والأنشطة التي يقوم بها المعلم وينظم خلالها الخبرات في الموقف التعليمي بطريقة ما بما يساعد على تعلم التلاميذ وتحقيق الأهداف التدريسية المحددة مسبقاً فمعلم العلوم أثناء تدريسه بطريقة لعروض العملية يقوم بمجموعة من الإجراءات تختلف عن الإجراءات التي يقوم بها عند تدريسه بطريقة الدروس العملية.

التدريس : -ويعرف بأنه " عملية تفاعلية من العلاقات والبيئة لاستجابة المتعلم (الطالب) " حيث تمثل هذه الاستجابة أهمية جزئية لتحقق التعلم ، وهي التي يتم الحكم عليها في التحليل النهائي من خلال نتائج التدريس وهو ما يعرف بتعلم المتعلم . ويقصد بالتدريس مجموعة الإجراءات التي يقوم بها المعلم مع مجموعة من الطلبة بغية تحقيق أهداف تعليمية محددة فالتدريس هو مجموع الإجراءات والنشاطات التعليمية المقصودة التي يتفاعل فيها المعلم مع مجموعة من التلاميذ من أجل تيسير عملية تعلمهم في ضوء أهداف محددة مسبقاً وتشمل هذه الإجراءات ثلاث عمليات رئيسية هي التخطيط والتنفيذ والتقويم.

ففي التدريس يتم تشكيل بيئة المتعلم بصورة تمكنه من تعلم ممارسة سلوك محدد أو الاشتراك فيه وفق شروط محددة أو كاستجابة لظروف محددة (وهذا يعني : مجموعة المتطلبات التي ينبغي توافرها في موقف التعلم لكي يحدث التعلم المنشود) .فالتدريس بمثابة النشاط التواصلي بين الطالب والمدرس بهدف تحصيل خبرات معرفية واتجاهات وقيم وعادات ، ويتم ذلك في سياق سلسلة من المواقف والظروف والأحداث التي تشترطها عملية التدريس ، ويكون محتوى التواصل في هذه العملية بين المدرس والطالب مجموعة من الأسئلة تتمثل في : ماذا يدرس ؟ كيف يدرس ؟ متى يدرس ؟(٦ :يوسف ، ص١٨-٤٤)

الدراسات السابقة :

أولاً: دراسات حول استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل

قام بوقحوص، و عبيد 1997 م) بدراسة استهدفت قياس مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ الصف الثاني والثالث بالمرحلة الابتدائية في موضوع المغناطيس بمادة العلوم بمملكة البحرين، تم تقسيم عينة الدراسة إلى أربع مجموعات، اثنتان تجريبيتان والأخيرتان ضابطتان، استخدم الباحثان خمس ألعاب تعليمية يمكن استخدامها بطريقة فردية أو جماعية، وكشفت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين كل من المجموعات التجريبية والمجموعات الضابطة .

كما استهدفت دراسة أحمد والمرسي (١٩٩٨م) دراسة فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل والاتجاه نحو

العلوم لدى عينة من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي منخفضي التحصيل، قسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين، تجريبية وضابطة، ولقد أظهرت النتائج زيادة مستوى التحصيل للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة، وكذلك تكوين اتجاه إيجابي للمجموعة التجريبية نحو مقرر العلوم .

وفي دراسة أجراها مطاوع (١٩٩٩م) هدفت إلى التحقق من مدى فعالية الألعاب الكمبيوترية في تنمية تحصيل مفاهيم العلوم لدى عينة من التلاميذ معسري القراءة (Dyslexic Pupils) بالصف الأول المتوسط بالمملكة العربية السعودية، استخدم الباحث خمس ألعاب حاسب آلي على العينة التجريبية، وأوضحت النتائج تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في تنمية تحصيل تلاميذ العينة للمفاهيم العلمية بوحدة خواص المادة.

ثانيا : دراسات حول استخدام الألعاب لتنمية التفكير الإبداعي

في دراسة أجراها ألتر Alter,1991 هدفت إلى تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال باستخدام100 لعبة بلاستيكية صغيرة، طلب من الأطفال تنفيذ أشكال وتصنيفات من اللعب البلاستيكية غير الأشكال المرسومة على كرتون اللعب، وأوضحت النتائج حدوث نمو في التفكير الإبداعي للأطفال من خلال وجود اختلاف بين الأطفال في تنفيذ الأشكال والتصنيفات المبتكرة من غير الأشكال المرسومة على كرتون اللعب .

كما قام خطاب1994) م) بإجراء دراسة هدفت إلى تعليم التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة، التفاصيل) لتلاميذ الصف السادس الابتدائي بعمـــّان وذلك باستخدام برنامج تعليمي لمقرر العلوم، قسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين، تجريبية درست من خلال البرنامج، أما المجموعة الضابطة فدرست بالطريقة ٤المعتادة، وتم تطبيق اختبار تورانس للتفكير الابتكاري (المعدل للبيئة الأردنية) اللفظي والشكلي قبليا وبعديا، وأظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية في قدرات التفكير الإبداعي.

كما استهدفت دراسة باك مان Backman,1995 تنمية قدرات التفكير الإبداعي عند مجموعة من الأطفال تتراوح أعمارهم بين السادسة والثامنة باستخدام ألعاب الحاسب الآلي، قسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين، تجريبية وضابطة، دربت المجموعة التجريبية على ممارسة أربعة أنواع مختلفة من ألعاب الحاسب الآلي وعند المقارنة بين المجموعتين، اتضح أن المجموعة التجريبية تفوقت إحصائيا في أبعاد التفكير الإبداعي (الأصالة، المرونة، الطلاقة) على المجموعة الضابطة، وكانت درجات الأصالة في التفكير الإبداعي هي الأعلى بين درجات التفكير الإبداعي.

وهدفت دراسة راجح (١٩٩٨م) إلى تصميم ألعاب تعليمية ضمت ست عشرة لعبة متنوعة لمعرفة أثر استخدامها في نمو القدرات الإبداعية (الأصالة، المرونة، الطلاقة (والسمات الإبداعية عند طفل الروضة بالقاهرة، قسمت عينة الدراسة إلى ثلاث مجموعات درست المجموعة الأولى برنامج الروضة المعتاد وبرنامج الألعاب التعليمية بطريقة حرة، ودرست المجموعة الثانية البرنامجين تحت إشراف وتوجيه المعلمة، ودرست المجموعة الثالثة بالطريقة المعتادة كمجموعة ضابطة . تم تطبيق اختبار التفكير الابتكاري قبليا وبعديا وكذلك تم تطبيق قائمة السمات الإبداعية وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعتين التجريبيتين في الأصالة و المرونة والطلاقة والقدرة العامة على التفكير الإبداعي، وأظهرت النتائج أيضا فروقاً دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبيتين في السمات الإبداعية لصالح مجموعة اللعب الحر

من خلال استعراض الدراسات السابقة اتضح التالي:

-اختلاف الدراسات السابقة في تحديد أثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب على المستوى التحصيلي

-اختلاف الدراسات السابقة في تحديد أثر استخدام التعلم بالعب في عناصر التفكير الإبداعي(الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل).

ويهتم البحث الحالي بالتعرف على أثر استخدام التعلم بالعب في كل من التحصيل و تنمية التفكير الإبداعي في عناصره الأربعة: الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل.

خطة البحث

منهج الدراسة :

ا لمنهج التجريبي بتصميم مجموعتين التجريبية والضابطة

عينة البحث :

تكونت عينة البحث من ٤٨ تلميذا من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي بمدينة حائل عند بداية التجربة وحيث أنه تغيب ٤ طالبه من كل مجموعة أصبح العدد النهائي ٤٠ طالبة ، كما في الجدول رقم (١) تم اختيارهم من مدرستين وتم تقسيمهم إلى مجموعتين وحيث أن الابتدائية السادسة تتخذ إستراتيجية التعلم بالعب أحد الاستراتيجيات الأساسية والمطبقة بالمدرسة وسوف نرفق لكم سي يدي يطلعكم بالصور على نشاطات هذه المدرسة في هذا المجال

الجدول توزيع عينة الدراسة حسب متغيرات المجموعة رقم (١)

المدرسة	المجموعة	التكرار	النسبة المئوية
الابتدائية السادسة بحائل	**المجموعة التجريبية**	**20**	**50%**
الابتدائية الحادية والعشرون بحائل	**المجموعة الضابطة**	**20**	**50%**
المجموع		**40**	**100%**

أدوات الدراسة :

أولاّ: اختيار وحصر الألعاب التعليمية المطبقة في الابتدائية السادسة على الصف الرابع ابتدائي .

١ - اختيار المقررات التي سيطبق عليها البحث وهي (الرياضيات – القواعد).

٢ - تحديد الألعاب التعليمية التي سوف تطبق والحكم على مدى ملائمة محتوى الألعاب التعليمية للمنهج المدرسي لذلك تم عرضها على ..... مجموعة من المتخصصين والمدرسين المتخصصين بمنطقة حائل التعليمية، وقد اتفق المحكمون جميعا على مناسبة محتوى الألعاب للمناهج وفق للجدول (١٥) لمادة القواعد ووفق الجدول رقم (١٦) لحصر الألعاب التعليمية المطبقة على طالبات الصف الرابع في مادة الرياضيات

٤ - قام الباحث بالتعاون مع إدارة المدرسة بالتأكد من توفر جميع الألعاب التعليمية وتم الاتفاق على :

- **ý** : الأهداف التي تحققها الألعاب التربوية:

يمكن للألعاب التربوية تحقيق جملة من الأهداف، منها:

١. تنمية الجوانب المعرفية، فاللعبة تساهم في تنمية الجانب المعرفي عند الطالب؛ وذلك من خلال قواعدها وأنظمتها، والطالب الذي يمارس اللعبة لا بد من أن يستخدم في تلك القواعد قدراته على التحليل والتركيب والابتكار.
٢. تنمية الجوانب الاجتماعية؛ وذلك بسبب لعب الطالب مع بقية الطلبة، حيث تتطلب بعض الألعاب التعاون مع أفراد المجموعة؛ لذا فالألعاب التربوية تنمي مهارة العمل الجماعي ومهارة الاتصال مع الآخرين.
٣. تنمية التفكير الإبداعي، ويتضح هذا الأمر في جانب المعلم؛ وذلك عن طريق حث العقل على إيجاد الجديد في تلك الألعاب التربوية.

- مراحل استخدام الألعاب التربوية:

إن الاستخدام الفعال للألعاب التربوية يمر في مراحل متتالية، هي:

١. مرحلة الإعداد:

هي المرحلة التي تسبق ممارسة اللعبة، ولا بد في هذه المرحلة من مراعاة الآتي:

إعداد هذه اللعبة وتجربتها من قِبل المعلم؛ لتكون صالحة لعرضها على الطلاب.

تهيئة أذهان الطلاب وإثارة انتباههم؛ ثم شرح قواعد اللعبة لهم.

٢. مرحلة الاستخدام:

وهي المرحلة التي يكون فيها الطالب مستخدما لهذه اللعبة، وفي هذه المرحلة يراعي المعلم الأسس السليمة التي يقوم عليها الاستخدام الجيد لهذه الألعاب، ومنها:

أن يكون الاستخدام هادفا، بحيث يحقق الطالب ما يتوقع منه القيام به.

أن يترك المعلم الفرصة للطالب حتى يصل إلى الهدف المنشود وبذلك تراعى الفروق الفردية بين الطلاب.

٣. مرحلة التقييم:

في هذه المرحلة يشترك المعلم مع الطالب لتقييم مدى نجاح الطالب في تحقيق الهدف المطلوب من اللعبة.

٤. مرحلة المتابعة:

في هذه المرحلة يقوم المعلم بمتابعة الطالب ويعمل المعلم على تنويع الألعاب التربوية؛ حتى يتأكد أن الطالب وصل إلى المستوى المطلوب.(٢٤: : د. حمزة عبد الكريم حماد)

- دور المعلم في أسلوب التعلم باللعب:

-إجراء دراسة للألعاب والدمى المتوفرة في بيئة التلميذ.

-تخطيط السليم لاستغلال هذه الألعاب والنشاطات لخدمة أهداف تربوية تتناسب وقدرات واحتياجات الطفل.

-توضيح قواعد اللعبة للتلاميذ.

-ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل تلميذ.

-تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.

-تقويم مدى فعالية اللعب في تحقيق الأهداف التي رسمها.

- **شروط اللعبة:**

-اختيار ألعاب لها أهداف تربوية محددة وفي نفس الوقت مثيرة وممتعة.

-أن تكون قواعد اللعبة سهلة وواضحة وغير معقدة.

-أن تكون اللعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول التلاميذ.

- أن يكون دور التلميذ واضحا ومحددا في اللعبة.

- أن تكون اللعبة من بيئة التلميذ.

- أن يشعر التلميذ بالحرية والاستقلالية في اللعب

ثالثا : إعداد الاختبار التحصيلي :

يعتمد الصف الرابع الابتدائي على التقويم المستمر للمهارات وعلى متابعة ومباشرة المعلم لكل خطوة مع التلاميذ، والتلميذ في هذه المرحلة غير معتاد على الاختبارات وفق أنظمة وزارة التربية والتعليم بالمملكة العربية السعودية، لذا فقد كان من الضروري عند تطبيق الاختبار قراءة الأسئلة للتلاميذ ومن ثم إعطاؤهم فرصة الإجابة.

ولقد مرّ إعداد الاختبار التحصيلي بالخطوات التالية:

١- إعداد الاختبار التحصيلي بالإطلاع على منهج (الرياضيات) و (القواعد) من أجل تحليل المحتوى العلمي وتحديد الأهداف السلوكية والحقائق والمفاهيم

٢- تحديد مفردات الاختبار التحصيلي لمادة القواعد وأعداده في صوره وفق جدول المواصفات رقم (٢)..

جدول رقم (٢)

الموضوعات لمادة القواعد	الأسئلة والدرجات	الأهداف (مخرجات التعلم)						مجموع الأسئلة	مجموع الدرجات
		التذكر	الفهم	التطبيق	التحليل	تركيب	تقويم		
الموضوع (١) الجملة الاسمية والفعلية	الأسئلة	1	3	6	0	7	3	٢٠	٢٠
	الدرجة	1	3	6	0	7	3		
الموضوع (٢)	الأسئلة								
	الدرجة								
مجموع الأسئلة		1	3	6	0	7	3	٢٠	٢٠
مجموع الدرجات		1	3	6	0	7	3	٢٠	٢٠
الأوزان النسبية		%٥	%١٥	%٣٠	%٠	%٣٥	%١٥	%١٠٠	%١٠٠

٣- تحديد مفردات الاختبار التحصيلي لمادة الرياضيات وأعداده في وفق جدول المواصفات رقم (٣)..

جدول رقم (٣)

الموضوعات لمادة الرياضيات	الأسئلة والدرجات	الأهداف (مخرجات التعلم)						مجموع الأسئلة	مجموع الدرجات
		التذكر	الفهم	التطبيق	التحليل	تركيب	تقويم		
الموضوع (١) الفصل الثامن	الأسئلة	1	1	2	6	0	4	١٣	١٥
	الدرجة	1	1	3	7	0	4		
الموضوع (٢)	الأسئلة								
	الدرجة								
مجموع الأسئلة		1	1	2	6	0	4	١٣	
مجموع الدرجات		1	1	3	7	0	4	١٥	
الأوزان النسبية		%٥,٦	%٥,٦	%١٦.٧	%٤٤.٤	%٠	%٢٧.٨	%١٠٠	%١٠٠

٤- عرض الاختبارات على محكمين من ذوي الخبرة والاختصاص

صدق الأداة (الاختبار التحصيلي)

تم التأكد من صدق الأداة من خلال عرض الاختبار التحصيلي لمادتي الرياضيات والقواعد على مجموعة من المحكمين الذي تم تعديل الفقرات وفقا لأرائهم وحذف الأخرى

ثبات الأداة :

مادة القواعد

وتكونت صورة الاختبار المبدئية في مادة القواعد من ثلاث أسئلة تشتمل على ٢٠ فقرة..

وكان من ضمن ملاحظات وجود تشابه في بعض الفقرات ، وفي ضوء اقتراحات المحكمين المتخصصين أجريت بعض التعديلات المقترحة في فقرات الاختبار وتم حذف أربع فقرات ، وأصبح الاختبار التحصيلي في صورته النهائية مكونا من ثلاث أسئلة تشتمل على ١٦ فقرة كما هو موضح في ملحق(1)

تم قياس ثبات الاختبار وذلك بتطبيق الاختبار على عينة من الطالبات وعددهن ١٦ طالبة- باستخدام طريقة التجزئة النصفية خارج عينة الدراسة

وتطبيق معادلة Guttman Split - half وقد بلغت نسبة الثبات ٠. ٠.٧٦٥ وهذه قيمة جيدة وتشير إلى أن الاختبار على درجة مقبولة من الثبات وصالح للتطبيق حسب الجدول رقم (4)

جدول رقم (٤)

س	ص	س*ص	س٢	ص٢
10	10	100	100	100
10	10	100	100	100
6	4	24	36	16
10	6	60	100	36
5	2	10	25	4
7	9	63	49	81
6	5	30	36	25
10	8	80	100	64
10	10	100	100	100
10	10	100	100	100
6	4	24	36	16
10	6	60	100	36
5	2	10	25	4
7	9	63	49	81
6	5	30	36	25
10	8	80	100	64
128	108	934	1092	852
8	6.75	58.4	68.25	53.25

معامل الارتباط =(٠.٧٦٥)

وتم قياس معامل الصعوبة لكل فقرة من فقرات الاختبار باستخدام المعادلة التالية

معامل الصعوبة = عدد الطلاب الذين أجابوا إجابة خاطئة على الفقرة / عدد الطلاب الذين حاولوا الإجابة ـــــــــــــــــــــــــــــــــــــــ O ١٠٠%

وتم معرفة الصعوبة لفقرات الاختبار وفق الجدول رقم (٥)

جدول رقم (٥)

معامل الصعوبة لاختبار القواعد				
السؤال	الفقرة	الإجابة الصحيحة	الإجابة الخاطئة	معامل صعوبة الفقرة
1	أ	8	7	0.5
	ب	13	4	0.3
	ج	11	4	0.3
	د	10	5	0.3
2	أ١	9	6	0.4
	أ٢	10	5	0.3
	أ٣	8	7	0.5
	ب١	4	11	0.7
	ب٢	11	4	0.3
	ج	11	4	0.3
3	أ١	8	7	0.5
	أ٢	8	7	0.5
	ب١	12	3	0.2
	ب٢	8	7	0.5
	ج	9	6	0.4

مادة الرياضيات

وتكونت صورة الاختبار المبدئية في مادة الرياضيات من ثلاث أسئلة تشتمل على ١٧ فقرة..

وكان من ضمن ملاحظات وجود تشابه في بعض الفقرات ، وفي ضوء اقتراحات المحكمين المتخصصين أجريت بعض التعديلات المقترحة في فقرات الاختبار وتم حذف أربع فقرات ، وأصبح الاختبار التحصيلي في صورته النهائية مكونا من ثلاث أسئلة تشتمل على ١٥ فقرة كما هو موضح في ملحق(2)

تم قياس ثبات الاختبار وذلك بتطبيق الاختبار على عينة من الطالبات وعددهن ١٦ طالبة- باستخدام طريقة التجزئة النصفية خارج عينة الدراسة

وتطبيق معادلة Guttman Split - half وقد بلغت نسبة الثبات ٠. ٠.٧٦٥ وهذه قيمة جيدة وتشير إلى أن الاختبار على درجة مقبولة من الثبات وصالح للتطبيق حسب الجدول رقم (6)

جدول رقم (٦)

س	ص	س*ص	س٢	ص٢
3	3	9	9	9
5.5	7.5	41.25	30.25	56.25
6.5	5	32.5	42.25	25
5.5	6	33	30.25	36
6.5	5.5	35.75	42.25	30.25
6.5	5.5	35.75	42.25	30.25
4.5	7.5	33.75	20.25	56.25
6.5	6.5	42.25	42.25	42.25
4.5	6	27	20.25	36
2	3	6	4	9
6.5	3.5	22.75	42.25	12.25
4.5	6.5	29.25	20.25	42.25
6.5	7	45.5	42.25	49
6.5	6	39	42.25	36
4	4.5	18	16	20.25
7.5	7.5	56.25	56.25	56.25
86.5	90.5	507	502.3	546.3
5.406	5.656	32.9	32.34	35.66

معامل الارتباط =(٠.٦٨٨٧٩)باستخدام المعادلة التالية :

$$ر = \frac{\text{مج س ص} - \frac{\text{ن}}{\text{سَ صَ}}}{\text{ع}_{\text{س}} \times \text{ع}_{\text{ص}}}$$

وتم قياس معامل الصعوبة لكل فقرة من فقرات الاختبار باستخدام المعادلة التالية

معامل الصعوبة = عدد الطلاب الذين أجابوا إجابة خاطئة على الفقرة / عدد الطلاب الذين حاولوا الإجابة ×١٠٠%

وتم معرفة الصعوبة لفقرات الاختبار وفق الجدول رقم (٦)

جدول رقم (٦)

معامل الصعوبة لاختبار القواعد				
السؤال	الفقرة	الإجابة الصحيحة	الإجابة الخاطئة	معامل صعوبة الفقرة
1	أ١	8	7	0.5
	أ٢	6	9	0.6
	أ٣	7	8	0.5
	أ٤	10	5	0.3
	ب	13	2	0.1
2	أ١	11	4	0.3
	أ٢	11	4	0.3
	ب١	14	1	0.1
	ب٢	10	5	0.3
3	أ١	10	5	0.3
	أ٢	5	10	0.7
	أ٣	13	2	0.1
	أ٤	8	4	0.3
	ب١	14	1	0.1
	ب٢	14	1	0.1

ثالثا : استخدام اختبار تورانس للتفكير الابتكاري (الأشكال ب)

طبق اختبار تورانس Torranceللتفكير الابتكاري (الأشكال ب) والمقنن على البيئة السعودية من قبل الباحثة بالتعاون مع إدارة الموهوبات .

يتكون اختبار تورانس (الأشكال ب) من ثلاثة أنشطة ويتطلب إجراء كل منها عشر دقائق بحيث يستغرق الوقت الإجمالي مع قراءة التعليمات ٤٥ دقيقة، ويعتمد الاختبار على تهيئة المفحوص لإبراز قدرات السلوك الإبداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل) من خلال رسم شكل من أجزاء غير متكاملة.

قام الباحث بتطبيق الاختبار على عينة البحث وفق تعليمات دليل التطبيق على النحو الآتي:

-يبدأ الباحث بتهيئة عينة البحث من خلال إعطاء توجيه يستحث فيه اهتمامهم ودوافعهم.
-يتم توزيع كتيبات الاختبار ويطلب من كل تلميذ كتابة البيانات المطلوبة في أعلى الصفحة.
-يقرأ الباحث كل نشاط من الأنشطة الثلاثة ويوضحه لعينة البحث، ونظرا لأن عينة البحث في الصف الأول الابتدائي --- فقد قام مدرس المقرر ومدرس متعاون بالمرور على التلاميذ للتأكد من وضوح الكتابة.
-بعد مضي وقت كل نشاط يطلب الباحث من التلاميذ الانتقال للنشاط الذي يليه

تحليل النتائج الدراسة

١- النتائج المتعلقة في الفرضية الأولى بخصوص مادة القواعد :

هدفت الدراسة إلى استقصاء اثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب في تحصيل تلاميذ الرابع الابتدائي في مادة والقواعد في درس الجملة الاسمية والفعلية ، مقارنة بمجموعة ضابطة استخدمت الطريقة التقليدية و مجموعة تجريبية استخدمت استراتيجيه التعلم باللعب وتكونت عينة الدراسة من ٤٠ طالبة من طالبات الرابع الابتدائي منهم ٢٠ طالبة من الابتدائية السادسة في حائل كمجموعة تجريبية و ٢٠ طالبة من الابتدائية الحادية والعشرون في حائل كمجموعة ضابطة كانت درجاتهم كما في جدول رقم (٨) و (٩) للمجموعتين الضابطة والتجريبية وجدول رقم (١٠) يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة

جدول رقم (١٠)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة في مادة القواعد

	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
المجموعة التجريبية	**20**	**18.163**	**4.753**
المجموعة الضابطة	**20**	**13.437**	**5.072**

كما إننا نلاحظ اختلافا في متوسط درجات الطالبات لصالح المجموعة التجريبية وهذا يؤكد الفرضية الأولى وهي :

يوجد فرق في نمو التحصيل الدراسي في مادة القواعد بين متوسطات درجات التلاميذ بكل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة (التي درست بالطريقة المعتادة) لصالح المجموعة التجريبية

٢- النتائج المتعلقة في الفرضية الأولى بخصوص مادة الرياضيات :

هدفت الدراسة إلى استقصاء اثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب في تحصيل تلاميذ الرابع الابتدائي في مادة الرياضيات في الفصل الثامن (الإشكال الهندسية) مقارنة بمجموعة ضابطة استخدمت الطريقة التقليدية و مجموعة تجريبية استخدمت استراتيجيه التعلم باللعب وتكونت عينة الدراسة من ٤٠ طالبة من طالبات الرابع الابتدائي منهم ٢٠ طالبة من الابتدائية السادسة في حائل كمجموعة تجريبية و ٢٠ طالبة من الابتدائية الحادية والعشرون في حائل كمجموعة ضابطة كانت درجاتهم كما في جدول رقم (١١) وجدول رقم (١٢) الذي يوضح درجات المجموعة الضابطة والتجريبية في مادة الرياضيات وجدول رقم (١٣) يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة

جدول رقم (١١)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة في مادة الرياضيات

	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
المجموعة التجريبية	**20**	**13.55**	**3.698**
المجموعة الضابطة	**20**	**11.1625**	**3.719**

كما إننا نلاحظ اختلافا في متوسط درجات الطالبات لصالح المجموعة التجريبية وهذا يؤكد الفرضية الأولى وهي :

يوجد فرق في نمو التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات بين متوسطات درجات التلاميذ بكل من المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة (التي درست بالطريقة المعتادة) لصالح المجموعة التجريبية

٣- : النتائج المتعلقة في الفرضية الثانية الخاصة بدراسة أثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب في نمو التفكير الإبداعي لتلاميذ في تحصيل تلاميذ الرابع

هدفت الدراسة إلى استقصاء اثر استخدام إستراتيجية التعلم بالعب في نمو التفكير الإبداعي لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي و بمقارنة المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية و مجموعة تجريبية استخدمت استراتيجيه التعلم باللعب حيث تكونت عينة الدراسة من ٤٠ طالبة من طالبات الرابع الابتدائي منهم ٢٠ طالبة من الابتدائية السادسة في حائل كمجموعة تجريبية و ٢٠ طالبة من الابتدائية الحادية والعشرون في حائل كمجموعة ضابطة وبعد تطبيق اختبار تورنس للتفكير الإبداعي حصلت الباحثة على النتائج التالية كما في جدول رقم (١٤)

جدول يوضح المتوسطات الحسابية لاختبار تورنس رقم (١٤)

الاسم الطالبة	العدد	المتوسط الحسابي				
		التفاصيل	الأصالة	المرونة	الطلاقة	التفكير الإبداعي
المجموعة الضابطة						
المجموعة التجريبية						

النتائج قيد التصحيح

التوصيات :

انطلاقا مما أسفر عنه البحث الحالي من نتائج، يتقدم الباحث بتوصيات يرى فائدتها في مجال استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي وهي:

١. التوسع في تبني استخدام ألعاب متنوعة للتعلم والتعليم في مدارس المرحلة الابتدائية ..
٢. أن تتبنى وزارة التربية والتعليم إنتاج ألعاب تعليمية تصدر تحت إشراف مختصين من أساتذة الجامعات وموجهي المقررات ومدرسيها.
٣. إدراج هدف تنمية التفكير ضمن أهداف المقررات الدراسية ودمج مهارات التفكير مع المناهج

بمراحل التعليم العام، و إعداد المقررات الدراسية المناسبة لذلك.

٤. إقامة دورات للمعلمين والمعلمات لتدريبهم على استخدام إستراتيجية التعلم بالعب و تنمية التفكير وطريقة دمجها مع المناهج الدراسية ومساهمة القطاع الخاص في ذلك.

٥. تخصيص جزء من درجة تقويم المعلمين والمعلمات لتبنيهم لإستراتيجية التعلم بالعب الذي يدعم تنمية التفكير لدى الطلاب والطالبات.

جدول رقم (٨)

جدول يوضح درجات الطالبات في مادة القواعد للمجموعة التجريبية			
الاسم الطالبة	**س**	**س -سَ**	**(س -سَ)**
أسمار سليمان الشمري	20	1.8375	3.376406
أفراح عبدالله المطيري	13	-5.1625	26.65141
تاضي نواف العمودي	20	18.1625	329.8764
نهاني محسن الشمري	18	-0.1625	0.026406
ذكرى عبد الكريم الشمري	20	1.8375	3.376406
هيا حمدان الخمعلي	16	-2.1625	4.676406
رغد علي عبد العزيز	20	1.8375	3.376406
رهف عبدالله العتيق	15.75	-2.4125	5.820156
رهف حسن العودي	20	1.8375	3.376406
زينب فايز الضبعان	20	1.8375	3.376406
سلمى محمد المهوس	13.5	-4.6625	21.73891
شهد فهد العتيق	15.5	-2.6625	7.088906
عبير يوسف محمد	16	-2.1625	4.676406
في الحميدي العنزي	19.5	1.3375	1.788906
لمياء عبدالله السلطان	19	0.8375	0.701406
منال سعد الثويني	19	0.8375	0.701406
نجود شافي الشمري	18.5	0.3375	0.113906
أملاك محمد علي	20	1.8375	3.376406
هاجر جار الله الشعيفان	20	1.8375	3.376406
هيا عبدالله السهلي	19.5	1.3375	1.788906
المجموع	363.25	**المجموع**	429.2844
عدد الطالبات	20	**المجموع /٢٠-١**	22.59391
المتوسط الحسابي لدرجات الطالبات	18.1625	الانجراف المعياري	4.753306

جدول رقم (٩)

جدول يوضح درجات الطالبات في مادة القواعد للمجموعة التجريبية			
الاسم الطالبة	س	س -سَ	(س -سَ)
أمل محمد الشبرمي	11	-2.4375	5.94140625
أمل علي العباس	14.5	1.0625	1.12890625
أمل فهد مطلق القنون	3	13.4375	180.5664063
أميرة خالد فهد الكواليت	9.75	-3.6875	13.59765625
أفراح نجاء الشيدي	13	-0.4375	0.19140625
الجوهره عمر محمد الفقيه	17.5	4.0625	16.50390625
العنود عياد الشمري	10	-3.4375	11.81640625
جوزاء سليم الشمري	17	3.5625	12.69140625
جواهر الحميدي الشمري	20	6.5625	43.06640625
تمام سالم مبارك الشمري	11	-2.4375	5.94140625
ريم نايف الشمري	7	-6.4375	41.44140625
ريم سلطان العنزي	20	6.5625	43.06640625
سارة أحمد الجميل	14.5	1.0625	1.12890625
عواطف ونيس الشمري	14.5	1.0625	1.12890625
غديرر عبدالله الدحيم	17.5	4.0625	16.50390625
عبير مطر الشمري	8	-5.4375	29.56640625
في فهد السبهان	20	6.5625	43.06640625
في سعود المسود	16.5	3.0625	9.37890625
منال عيادة خلف الشمري	10	-3.4375	11.81640625
لولوه عبد الرحمن القويزان	14	0.5625	0.31640625
المجموع	268.75	المجموع	488.859375
عدد الطالبات	20		
المتوسط الحسابي لدرجات الطالبات	13.4375	الانجراف المعياري	5.072419619

جدول رقم (١١)

جدول يوضح درجات الطالبات في مادة الرياضيات للمجموعة التجريبية			
الاسم الطالبة	س	س-سَ	(س-سَ)
أسمار سليمان الشمري	14.5	0.95	0.9025
أفراح عبدالله المطيري	10	-3.55	12.6025
تاضي نواف العمودي	14	13.55	183.6025
نهاني محسن الشمري	14.5	0.95	0.9025
ذكرى عبد الكريم الشمري	14.5	0.95	0.9025
هيا حمدان الخمعلي	15	1.45	2.1025
رغد علي عبد العزيز	15	1.45	2.1025
رهف عبدالله العتيق	12	-1.55	2.4025
رهف حسن العودي	15	1.45	2.1025
زينب فايز الضبعان	15	1.45	2.1025
سلمى محمد المهوس	15	1.45	2.1025
شهد فهد العتيق	10	-3.55	12.6025
عبير يوسف محمد	15	1.45	2.1025
في الحميدي العنزي	15	1.45	2.1025
لمياء عبدالله السلطان	15	1.45	2.1025
منال سعد الثويني	8.5	-5.05	25.5025
نجود شافي الشمري	14.5	0.95	0.9025
أملاك محمد علي	13	-0.55	0.3025
هاجر جار الله الشعيفان	13.5	-0.05	0.0025
هيا عبدالله السهلي	12	-1.55	2.4025
المجموع	271	المجموع	259.85
عدد الطالبات	20	المجموع /٢٠-١	13.67631579
المتوسط الحسابي لدرجات الطالبات	13.55	الانجراف المعياري	3.698150320

جدول رقم (١٢)

جدول يوضح درجات الطالبات في مادة الرياضيات للمجموعة التجريبية			
الاسم الطالبة	س	س-سَ	(س-سَ)
أمل محمد الشبرمي	15	3.8375	14.72640625
أمل علي العباس	10	-1.1625	1.35140625
أمل فهد مطلق القنون	4	11.1625	124.6014063
أميرة خالد فهد الكواليت	15	3.8375	14.72640625
أفراح نجاء الشيدي	14	2.8375	8.05140625
الجوهره عمر محمد الفقيه	13	1.8375	3.37640625
العنود عياد الشمري	10.5	-0.6625	0.43890625
جوزاء سليم الشمري	14.5	3.3375	11.13890625
جواهر الحميدي الشمري	11	-0.1625	0.02640625
تمام سالم مبارك الشمري	3.5	-7.6625	58.71390625
ريم نايف الشمري	10	-1.1625	1.35140625
ريم سلطان العنزي	9.5	-1.6625	2.76390625
سارة أحمد الجميل	11.5	0.3375	0.11390625
عواطف ونيس الشمري	12	0.8375	0.70140625
غديرر عبدالله الدحيم	11	-0.1625	0.02640625
عبير مطر الشمري	11.5	0.3375	0.11390625
في فهد السبهان	12.25	1.0875	1.18265625
في سعود المسود	11	-0.1625	0.02640625
منال عيادة خلف الشمري	9	-2.1625	4.67640625
لولوه عبد الرحمن القويزان	15	3.8375	14.72640625
المجموع	223.25	المجموع	262.834375
عدد الطالبات	20		
المتوسط الحسابي لدرجات الطالبات	11.1625	الانجراف المعياري	3.7193

جدول لتوضيح الألعاب المستخدمة لطالبات المجموعة التجريبية في مادة القواعد جدول رقم (١٥)

م	أسم اللعبة	نوعها	الهدف من اللعبة	المستفيدون	نوعه	عدد اللاعبين	زمن اللعبة	أدوات اللعبة
١.	الدمى والعرائس مسرح العرائس	ورقية + مجسمات+ حركية	بناء مشاهد تمثيلية باستخدام الجملة الفعلية والاسمية	طالبات الصف الرابع + الطالبات الموهوبات في الكتابة التمثيلية	جماعي	مجموعات من ٦ طالبات	١٥ د	دمى + عرائس + مسرح للعرائس + نص مكتوب
٢.	الدمى والعرائس مسرح العرائس	ورقية + مجسمات+ حركية	إتقان مهارة الإعراب	طالبات الصف الرابع	فردي	قاضي و ٤ متهمين أو ٣	١٠ د	دمى + عرائس + مسرح للعرائس + عبارة
٣.	صيد السمك	ورقية + مجسمات+ حركية	مهارة إتقان	طالبات الصف الرابع	فردي	طالبة واحدة	٥ دقائق	قطع كرتون على شكل سمكه سنارة برأسها مغناطيس
٤.	رمي الرمح	ورقية + مجسمات+ حركية	مهارة إتقان	طالبات الصف الرابع	فردي	طالبتين	٥دقائق	لوحه رمح لرمي
٥.	حبل الغسيل	ورقية + مجسمات+ حركية	مهارة إتقان	طالبات الصف الرابع	جماعي	مجموعات من ٦ طالبات	٥دقائق	حبل غسيل قطع كرتونية مقو مكتوب عليها كماشة ملابس
٦.	من أنا	ممثلة	مهارة إتقان	طالبات الصف الرابع	جماعي	مجموعات من ٦ طالبات	٥دقائق	-
٧.	تبادل الأدوار	ممثلة	مهارة إتقان.....	طالبات الصف الرابع	فردي	طالبة واحدة	٣٠دقائق	-
٨.	التمثيل المسرحي	ممثلة	مهارة إتقان	طالبات الصف الرابع	جماعي	غير محدد	٣٠دقائق	-

٩.	ألعاب السلالم	ورقية + حركية	مهارة إتقان	طالبات الصف الرابع	جماعي	مجموعات ، طالبتين	١٥دقائق	لوحة كبيرة مرسوم عليه اسلمين
١٠.	القصص	ورقية	مهارة إتقان	طالبات الصف الرابع	جماعي	مجموعات ، طالبتين	٢٠دقائق	-
١١.	لعبة (البحث عن الكلمة الضائعة	ورقية + حركية	الجملة الاسمية والفعلية – والجملة المفيدة	طالبات الصف الرابع	جماعي	مجموعات ، طالبتين	٥دقائق	قطع ورقية مقو
١٢.	لعبة كرة السلة	حركية	تهدف هذه اللعبة إلى تركيب جمل حسب مهارة الدرس	طالبات الصف الرابع	جماعي	مجموعات ، طالبتين	٥دقائق	كرات –كيس -
١٣.	التطابق	ورقية + حركية	مهارة إتقان	طالبات الصف الرابع	جماعي	مجموعات ، طالبتين	٥دقائق	بطاقات (الحاجيات) يكتب ليها جمل وكلمات والأخرى اسم لدرس
١٤.	لعبة إكمال الكوخ المكعبات	مجسمات	مهارة إتقان	طالبات الصف الرابع	جماعي	مجموعات ، طالبتين	٥دقائق	مكعبات
١٥.	-ألعاب تصنيف الكلمات	ورقية + حركية	مهارة إتقان	طالبات الصف الرابع	جماعي	مجموعات ، طالبتين	٥دقائق	بطاقات
١٦.	من سيربح المليون	الكترونية	مهارة إتقان	طالبات الصف الرابع	فردي	طالبة واحده	١٠دقائق	برنامج كمبيوتر
١٧.	لعبة التعليمات	ورقية + حركية	الانضباط- اتخاذ القرار -	طالبات الصف الرابع	جماعي	مجموعات من ٦ طالبات	١٠دقائق	أوراق
١٨.	المتاهات	ورقية حركية	مهارة التخطيط – اتخاذ القرار – التوقع	طالبات الصف الرابع	جماعي -فردي	اختياري	٥دقائق	أوراق

١٩.	كلمة السر	ورقية	مهارة التخطيط – اتخاذ القرار – التوقع	طالبات الصف الرابع	جماعي وفردي	اختياري	٥دقائق	أوراق
٢٠.	ماذا لو	ورقية	الخيال + سكامبر	طالبات الصف الرابع	جماعي وفردي	اختياري	٥دقائق	أوراق

ملحق (١)

المملكة العربية السعودية

وزارة التربية والتعليم

الإدارة العامة للتربية والتعليم بمنطقة حائل

الابتدائية السادسة بحائل – بنات

أقرئي الأسئلة وأجـــبي عـــنها بشكل واضـــح

الاسم :..... الصف .....المادة : قواعد

المدرسة : الابتدائية السادسة بحائل معلمة المادة :

السؤال الأول :

أ. عرفي الجملة الفعلية .....

ب. ضعي هذه الكلمات في جملة مفيدة : (السبورة)

.....

ج. رتبي الجمل لتكون جمله مفيدة في مايلي :

١- إلى – أذهب – المسجد – يوم – كل

.....

٢- الحليب – لون – ابيض

.....

د) حول الجملة الاسمية إلى فعلية والفعلية إلى اسمية فيما يأتي

ý ــ الطالب يذاكر دروسه. .....

ý ــ يعمل المهندس بجد. .....

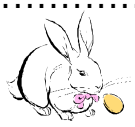
السؤال الثاني :

أ. ضعي(**P**) أمام العبارة الصحيحة أو(**O**) أمام العبارة الخاطئة :

الجملة	
نزل القرآن الكريم في شهر رمضان (جملة اسمية)	( )
النخلة أميرة الصحراء (جملة فعلية)	( )
ذهب محمد (جملة مفيدة)	( )

ب) ١- عبري عن الصورة التالية بجملة فعلية

.....



٢- عبري عن الصورة التالية بجملة أسمية :

.....

ج) أكملي الجملة التالية : النظافة من .....

س ٣ : أ) أجيبي عن السؤال الأول بجملة أسمية والسؤال الثاني بجملة فعلية

v من كتب الدرس ؟

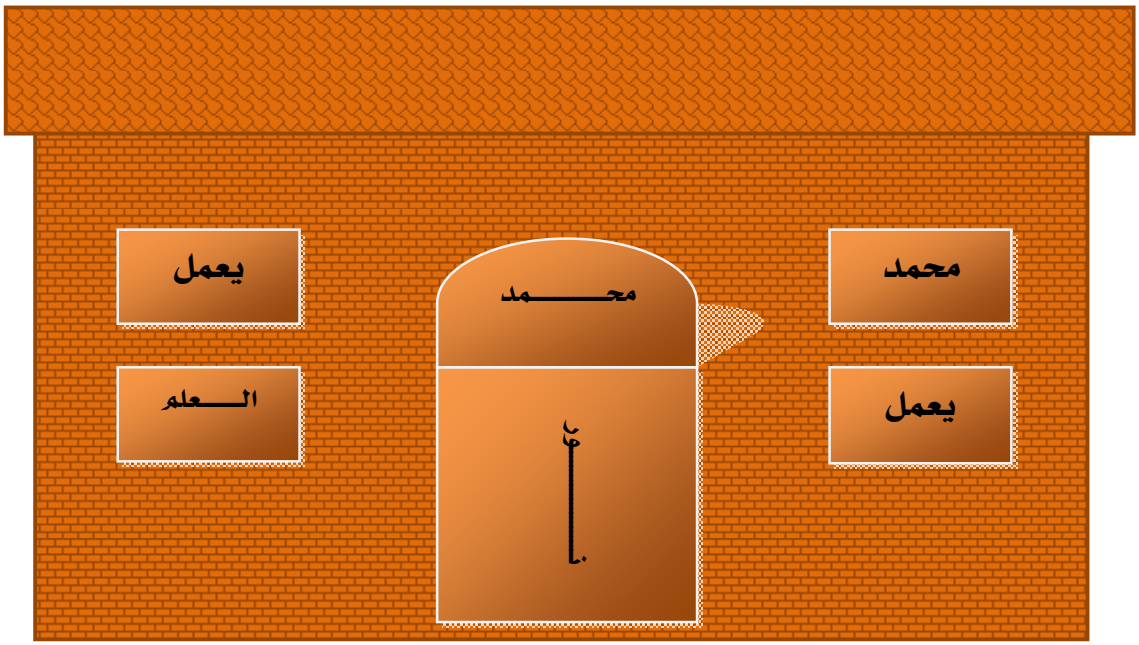
.....

v ماذا يقول المسلم عند دخول المجلس ؟

.....

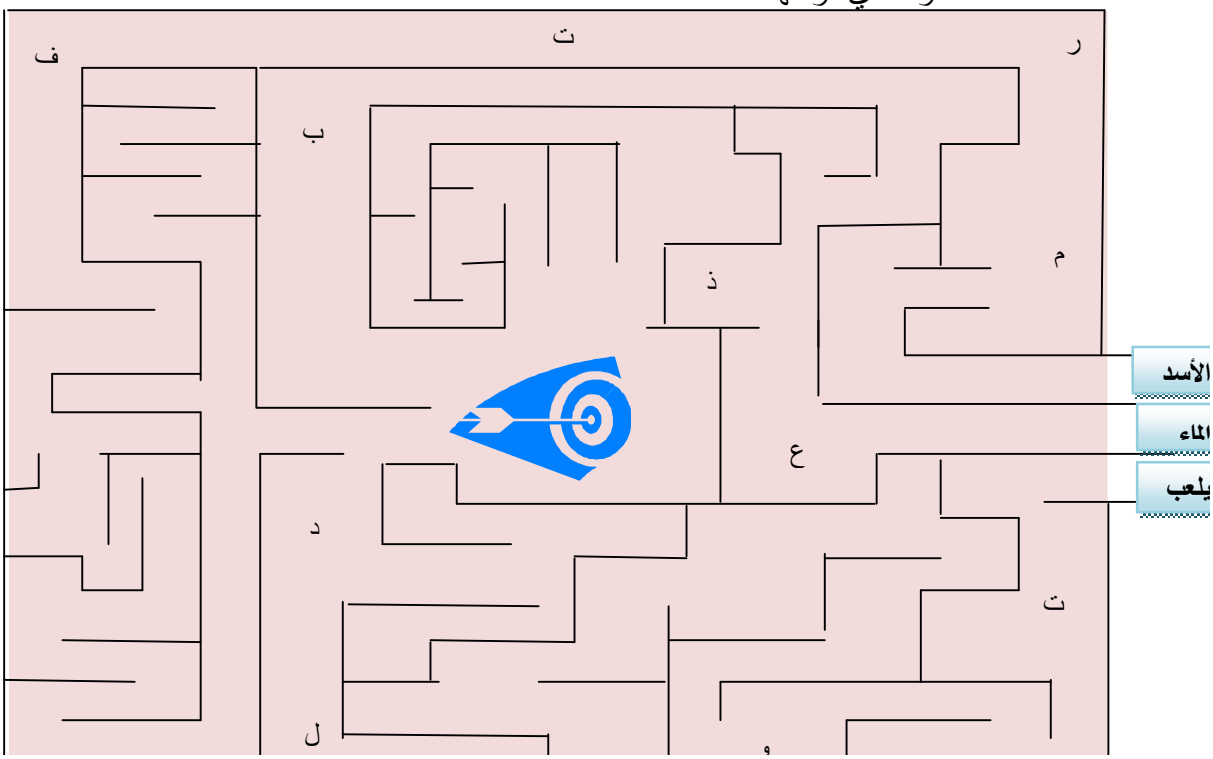
ب) à اشطبي من هذه اللوحة كل كلمتين متكررتين ...

à ستبقى لك كلمتين كوني منهما جملة مفيدة



ج) – تتبعي مسار الكلمات التي خارج المتاهة للوصول إلى الهدف اثنان منها توصلان إلى الهدف

- بطريقك سوف تمرين على مجموعة من الحروف حاولي تكوين جملة مفيدة
- وحددي نوعها



الجملة	نوعها

ملحق (٢)

المملكة العربية السعودية

وزارة التربية والتعليم

الإدارة العامة للتربية والتعليم بمنطقة حائل

الابتدائية .....بحائل – بنات

أقرئي الأســـــئلة وأجيــبي عـــــنها بـــشكل واضـــــح

ورقـــــة عمل :اختبار الفصل الثامن

الاسم :.....الصف..... المادة:ريـــاضيات

المدرسة : الابتدائية السادسة بحائل معلمة المادة : نوال الجريفاني

السؤال الأول :

أ. ضعي(**P**) أمام العبارة الصحيحة أو(**O**) أمام العبارة الخاطئة

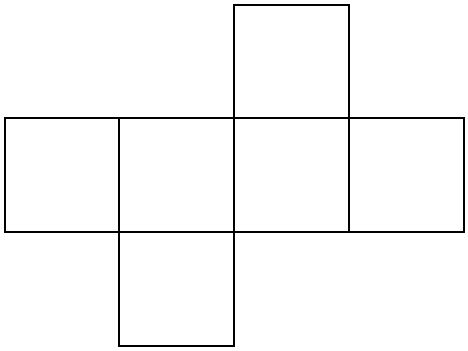
١) الشكل الثلاثي الأبعاد مجسم له طول وعرض والارتفاع ( )

٢) الشكل الثنائي الأبعاد مجسم له طول وعرض ( )

٣) في شبه المنحرف كل ضلعين متتاليين متوازيين ( )

٤) المربع شكل ثنائي الأبعاد أضلاعه كلها متساوية الطول ( )

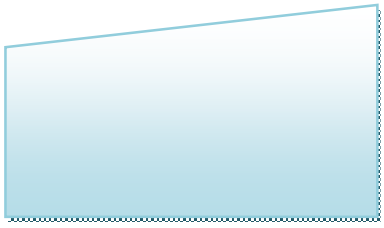
ب . حددي الشكل الثلاثي الأبعاد الذي يمكن عمله من الشكل المجاور .....



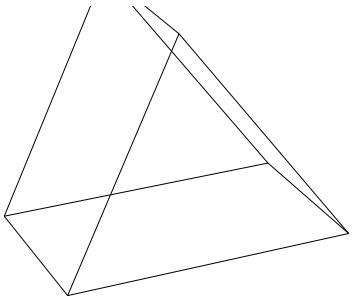
الشكل هـــــــــــــــــــــــــــــــو .....

السؤال الثاني :

أ) صنفي الشكلين الرباعيين الآتيين بكل الطرق الممكنة :



ج)



ب) اختيار من متعدد

v ما عدد أوجهه الشكل الأتي :

أ) ٣ ج) ٥

ب) ٤ د) ٦

v ما الزوايا إلحاده في الشكل التالي

أ) الزاويتان ١و ٢

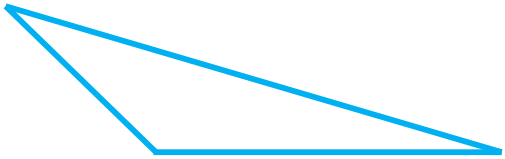
ب) الزاويتان ١و ٣

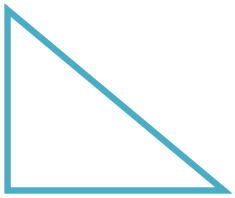
ج) الزاويتان ٢و٤

د) الزاويتان ٣و٤

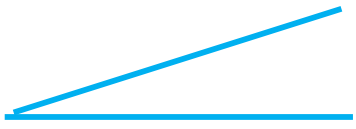
السؤال الثالث :

أ) صنفي المثلثين الآتيين حسب الزوايا والإضلاع :





ب) صنفي كل من الزاويتين الآتيتين إلى حادة أو قائمة أو منفرجة



زاوية ..... زاوية .....

أتمنى لك

صغيرتي حل موفق

توقيع ولي أمر الطالبة :.....

المراجع

١- بيترسون، دونفان (١٩٩٣م) التدريس لتكوين المهارات العليا للتفكير ، ترجمة : هالة لطفي، المركز القومي للبحوث التربوية، القاهرة.

٢- خير الله، سيد (١٩٨١م) بحوث نفسيه وتربوية، دار النهضة العربية، بيروت، لبنان

٣- .نور، كاظم عبد (١٩٩٨م) دور الأستاذ الجامعي في تحفيز الإبداع وتنميته، مجلة اتحاد الجامعات العربية، العدد ٣٠، القاهرة، ص٣١٢-٣٣٩

٤- اللبابيدي، عفاف؛ عبد الكريم خلايله (١٩٩٣م) سيكولوجية اللعب. الطبعة الثانية، دار الفكر، عمان، الأردن

٦-المرجع : يوسف قطامي و ماجد أبو جابر و نايفة قطامي . تصميم التدريس . - ط ٢ . - الأردن : دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع ، ٢٠٠٢ م ، ص ص ١٨

٧: ممدوح سليمان : ١٩٨٨م، ص ١٣٠

٨- حسن زيتون : ١٩٩٩م ، ص ٢٨١

٩- د مريم مرعي لتربية في سنوات الطفولة المبكرة

١٠: أحمد ، ١٤٠٣هـ ، ٧٤

١١:ابن شقرون ، ١٩٨٠م ، ٥٣ . "

١٢:نجار ، ١٩٦٠م ،

١٣:7, 1959 ,Carter

G Terry , 10:14

15: بديوي ، ١٤٠٧هـ ، ١١

١٦ : أسباب استخدام الطرق التقليدية في التدريس من وجهة نظر المعلمين إعـــــداد:عماد الدين عبد الله الفقهاءشـــــــــــــــراف:الدكتور وصفي هزيمة

١٧ .جروان،فتحي عبد الرحمن (٢٠٠٢م) الإبداع، دار الفكر للطباعة والنشر ،الأردن.

١٨::الخطيب، فريد مصطفى(٢٠٠٥).القياس والتقويم في المدرسة، دار الكتب الأردني، عمان، الأردن

١٩: خطاب، ناصر(١٩٩٤م) أثر برنامج تعليمي في تدريس العلوم على تنمية قدرات التفكير الإبداعي عند طلبة الصف السادس الأساسي، رسالة ماجستير، غير منشورة، الجامعة الأردنية: عمان، الأردن..

٢٠: راجح، هدى (١٩٩٨م) مقترح للألعاب التعليمية وأثره على تنمية الإبداع عند طفل الروضة، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الإسكندرية: دمنهور.

٢٠: أحمد، سمية عبد الحميد؛ والمرسي، نجاح السعدي1998) م) فعالية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل والاتجاه نحو العلوم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، مجلة التربية العلمية الجمعية المصرية للتربية العلمية، جامعة عين شمس . ص ٤٣-٨٠.

٢٢: بوقحوص، خالد؛ وعبيد، جلال (١٩٩٧ م) فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة العلوم بدولة البحرين، مجلة دراسات، مجلد ٢٤، العدد ٢، الأردن، ص ٤٠٩-٤٣١.

٢٣ .وزارة المعارف، التطوير التربوي (١٤٣٠هـ - ٢٠٠٢ م) للرياضيات والقواعد للصف الرابع الابتدائي: الفصل الثاني ، الرياض .
٢٤: : د. حمزة عبد الكريم حماد **ورقة مقدمة بعنوان** الألعاب التربوية وتطبيقاتها في مجال التلاوة والتجويد

اسم الملف:	تعلم ممتع لجيل مبدع
الدليل:	C:\Users\تطوير\Documents
القالب:	C:\Users\تطوير\AppData\Roaming\Microsoft\Templates\Normal.dotm
العنوان:	أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الرابع ابتدائي
الموضوع:	
الكاتب:	أعداد وتقديم
الكلمات الأساسية:	
تعليقات:	
تاريخ الإنشاء:	١٠/٠٣/٢٦ ١٢:٣١:٠٠ ص
رقم التغيير:	٩
الحفظ الأخير بتاريخ:	١٠/٠٣/٣١ ٠٨:٢٧:٠٠ م
الحفظ الأخير بقلم:	تطوير
زمن التحرير الإجمالي:	٣٧٥ دقائق
الطباعة الأخيرة:	١٠/٠٤/٠٤ ١٠:٠٩:٠٠ م
منذ آخر طباعة كاملة	
عدد الصفحات:	٣٤
عدد الكلمات:	٧,٤٨٢ (تقريباً)
عدد الأحرف:	٤٢,٦٥٣ (تقريباً)