جمهورية العراق
التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة ميسان
كلية التربية الاساسية
قسم الرياضيات

أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب على تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في مادة الرياضيات

الى مجلس كلية التربية الاساسية قسم الرياضيات وهو جزء من متطلبات
نيل شهادة البكالوريوس في الرياضيات

تقدم به الطالب
محمد فرحان شمخي

باشراف
م.م غزوان فؤاد كاظم

1446 هـ

2025 م

﴿ بِسۡمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحۡمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ ﴾

﴿ مَنْ عَمِلَ صَالِحًا مِّن ذَكَرٍ أَوْ أُنثَى وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَلَنُحْيِيَنَّهُ، حَيَوٰةً طَيِّبَةً وَلَنَجْزِيَنَّهُمْ أَجْرَهُم بِأَحْسَنِ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴾

صـدق الله العلــي الًعظيــم

{النحًـل؛٩٧}

إقـرار الـمشـرف

أشهد أن اعداد هذا البحث الموسوم بـ **(اثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب على تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي لمادة الرياضيات)** والمقدم من الطالب (محمد فرحان شمخي) قد جرى بإشرافي في كلية التربية الأساسية / جامعة ميسان. وهو جزء من متطلبات نيل شهادة البكالوريوس في الرياضيات.

المشرف

م.م غزوان فؤاد كاظم

التاريخ: ٢٠٢٥ / /

د. سامي عطيه سيد

رئيس قسم الرياضيات

التاريخ: ٢٠٢٥ / /

اَلْإِهْـــــدَاءُ

الحمد للهِ حباً وشكراً وامتنانا على البدءِ والختامِ وآخر دعواهمْ أنَ الحمدُ للهِ

ربِ العالمين.

إلى والدي العزيزين، إلى أسرتي الكريمةِ التي كانتْ السندُ والداعمُ في كلِ مراحلِ حياتي، سائلاً اللهَ تعالى أنْ يجزيكمْ عني خيرُ الجزاء، ويديمكمْ ذخراً وفخراً.

الباحث...

اَلشُّـكـرْ وَالـتَّقْـدِيـرِ

الحمد لله تعالى حمد الشاكرين والشكر الله عز وجل اولا وقبل كل شيء . إذ وهب لنا نعمة الصحة والعافية وأمدنا بالإيمان والعون ... ووفقنا لإتمام هذا البحث.

الله الحمد والشكر والمنه على فضائله التي أنعم عليه بها في دراستي كلها لابد لنا ونحن نخطو خطواتنا الاخيرة في حياتنا الجامعية مع وقفه نعود الى أعوام قضيناها في رحاب الجامعة مع اساتذتنا الكرام الذين قدموا لنا الكثير باذلين في ذلك وقبل أن نمضي نتقدم بأسمى آيات الشكر والامتنان والتقدير والمحبة الى الذين حملوا اقدس الجهود الكبيرة في بناء جيل الغد.

ونتقدم بجزيل الشكر الى الاستاذ الفاضل (م.م فؤاد غزوان كاظم)الذي تفضل مشكوراً بقبول الاشراف على هذا البحث . لكم مني فائق الشكر والتقدير.

الباحث ...

مُسْتَـخْلَـص اَلْـبَحْثِ

تم إجراء البحث في دولة العراق محافظة ذي قار لسنة ٢٠٢٤-٢٠٢٥هدف البحث الحالي إلى التعرف على أثر استراتيجية التعلم باللعب على تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي لمادة الرياضيات، واستعمل الباحث المنهج التجريبي، وتم عرض مفهوم استراتيجية التعلم باللعب وأهم عيوبها ومزاياها، كما تم استعراض مجموعة من الدراسات السابقة وجوانب الافادة منها، وفي نهاية البحث توصلت الباحث الي مجموعة من النتائج أهمها وجود تأثير الإستراتيجية التعلم باللعب في رفع التحصيل لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي.

جدول المحتويات

المحتويات	الصفحه
الاية القرانية	ب
آقرار المشرف	ج
الاهداء	د
الشكر و التقدير	هـ
مستلخص البحث	و
جدول المحتويات	ز
الفصل الاول : التعريف بالبحث	1
مشكلة البحث	2
اهمية البحث	3
هدف البحث	4
حدود البحث	4
تحديد مصطلحات البحث	5
الفصل الثاني : الاطار النظري	7
مفهوم اللعب	8
مفهوم الالعاب	9
سمات الالعاب	10
مميزات التعلم من خلال الالعاب	10
انواع التعلم باللعب	11
التحصيل	12
التعلم بالعب و التحصيل الدراسي	13
الفصل الثالث : الدراسات السابقة	14

الدراسات العربية	15
الدراسات الاجنبية	17
التعقيب على الدراسات السابقة	19
الفصل الرابع	20
استنتاجات	21
التوصيات	21
المقترحات	22
المصادر	23
المصادر العربية	٢٣
المصادر الأجنبية	٢٥

الفصل الأول

التعريف بالبحث

- ❖ مشكلة البحث
- ❖ أهمية البحث
- ❖ هدف البحث
- ❖ حدود البحث
- ❖ تحديد المصطلحات

أولا: مشكلة البحث

من خلال ما يلاحظ لواقع أداء التلاميذ في السنوات الأولى من التعليم الابتدائي التدني الكبير في مستوى التحصيل الدراسي لدى التلاميذ بشكل عام وخاصة في مادة الرياضيات، حيث أشارت بعض تقارير المتابعة الأولية في قطاع التربية إلى حصول أغلبية تلاميذ المدارس في الأطوار التعليمية الثلاثة على نتائج دون المتوسط في امتحانات الفصل الأول وكانت نتائج الرياضيات هي الأضعف (سارة صويفي، إطلاع مباشر في 17 ديسمبر (2012)

هنا حيث يواجه المعلمون صعوبات في تدريس هذه المادة للتلاميذ جراء استخدامهم للطرق التقليدية في التدريس، وقلة

وذلك بجعل المتعلم محوراً للعملية التعليمية، وتنمية قدراته العقلية وليس حشو أدمغة الطلبة بالمعلومات، بل جعل المتعلم هو من يقوم ببناء معرفته بنفسه من خلال تزويده بأساس قوي وصحيح فيما يقدم له من مواد وخبرات تعليمية. تعد استراتيجية التدريس ذات أهمية للمعلم تساعده التفاعل الصفى بين المعلم والتلميذ (عبيدات (2005)، وما يدل على ضعف التلاميذ في الرياضيات

نتائج الدراسة الدولية (Third International Mathematicx and Science Study Timss)اذ اثبت ان نتائج الدراسة الدولية (Timss) تدني تحصيل التلاميذ في الرياضيات .كان دافعا لبعض الدارسين في خلق آليات جديدة تحدث تغييرات إيجابية في أداء المتعلمين ويشكل تسهيل من مهمة المعلم في تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة ومن أهمها الزيادة والرفع في مستوى التحصيل في مادة الرياضيات. تم التركيز على أساليب واستراتيجيات لحل هذه المشكلة أو التخفيف منها لدى التلاميذ، ولأن طبيعة المعرفة تراكمية فاللاحق يعتمد على السابق، فإن هذه المشكلة ستشكل عاملا خطيرا على تعلم المهارات الرياضية في الصفوف اللاحقة إذا لم يتم علاجها في الصفوف الثلاث، لأنهم يشكلون أساس العملية التعليمية بأكملها (الجوابرة , 2007)

ومع تزايد الاهتمام بالتعليم وما يواجه من تحديات في القرن والعشرين ازداد الاهتمام باختيار استراتيجيات التدريس التي تهتم بالمتعلم والمعلم، وتتناسب مع الأدوار الجديدة لهما في ظل هذا التطور المعرفي والتكنولوجي، لذا تطورت النظرة لاستراتيجيات التدريس التي يستخدمها المعلم بدءًا من الاستراتيجيات التقليدية التي تعتمد على المعلم منفرداً وانتهاء بالاستراتيجيات الحديثة التي تقوم على أساس التعلم الذاتي. تتعدد المهام والأدوار التي يقوم بها المعلم في المدرسة الحديثة ولم يعد كما كان في المدرسة التقليدية، إذ أصبح للمعلم أدوار عديدة ومتشعبة من خلال التفاعل والتواصل مع الطلبة في تحقيق الأهداف التعليمية، نظراً لأن عملية التدريس توصف بأنها معقدة وعناصرها مترابطة ومتداخلة مع بعضها بعض، إذ إن كل خطوة تتأثر فيما قبلها وتؤثر فيما بعدها. (الصمادي,2010)

حيث يرى الباحثون أن من أسباب ذلك الاعتماد المفرط في الممارسات التقليدية في التدريس، وعدم وجود أساليب حديثة في التدريس، وهي أسباب رئيسة للفشل الدراسي وانعدام الحافز بين التلاميذ، وأن من أفضل الطرق لتوليد الاهتمام والدوافع لدى التلاميذ هو استخدام الألعاب التعليمية لتحسين التحصيل الدراسي والمهارات المطلوبة للتعلم. ومن هنا تنبع مشكلة البحث حيث بالرجوع إلى إستراتيجيات تدريس الرياضيات، لا توجد استراتيجية خاصة لتدريس المفاهيم الرياضية بصفة خاصة تعتمد على الإدراك الحسي، ولذلك فإن الدراسة الحالية تحاول أن تجيب عن السؤال الرئيس التالي : ما أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب على تحصيل تلاميذ الصف الثالث الابتدائي لماده الرياضيات

ثانياً: اهمية البحث

لوحظ تدني في مستويات تحصيل الطلبة في الرياضيات، وهناك أسباب عديدة منها المعلم، الطالب، والمنهاج،

إلا أن الباحث يعتقد أن استخدام إستراتيجية التدريس تلعب دورا مهما في علاج هذا التدني، لذا تم التركيز على استخدام إستراتيجية الألعاب التعليمية لما لها من تأثيرات إيجابية متنوعة على كل من النمو المعرفي والاجتماعي والانفعالي والحركي واللغوي

فهو يساعد في بناء شخصية سوية، عن طريق مشاركة التلميذ الفاعلة في النشاطات التلقائية الحرة وبصورة ممتعة ومرحة . (الخطيب , 2010)

وعرفت إستراتيجية التعلم باللعب إستراتيجية تعلم وتعليم تستثمر الإمكانات الهائلة للذهن والعقل الانساني، وتسمح للطلبة بممارسة الأنشطة التعليمية وتوظيف أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة ومبادىء العلم والتفكير السليم في مواقف التعلم وتحقق لهم في الوقت المتعة والتسلية والمرونة في موقف التعلم

(Najdi, 2012.13)

كما وعرفها (الرشيدي (2019) بانها مجموعة من الإجراءات والخطوات المستخدمة في تدريس مادة معينة وتضمن تنمية مهارات وتحصيل علمي. (الرشيدي ,٢٠١٩)

وتتنوع استراتيجيات التدريس وهذا التنوع يعتمد على ما يراه المعلم مناسباً للمادة التدريسية وطبيعتها، بالإضافة إلى خبرة المعلم في مجال التدريس والفروق الفردية بين المتعلمين والبيئة الصفية، لكن فى النهاية تهدف جميعها إلى الوصول إلى تحقيق الأهداف المنشودة من العملية التعليمية (الحريري، 2010)

ويرى الصمادي (2010) أن استراتيجيات التدريس القائمة على التعلم باللعب لها دور كبير في تشكيل شخصية المتعلم بأبعادها المختلفة، لذلك فإن الألعاب التعليمية تؤدي دوراً فعالاً في تعلم الطفل متى أحسن تخطيط الألعاب وتنظيمها والإشراف عليها. يستطيع الأطفال من خلال اللعب أن يخبرونا بما يفكرون به وما يشعرون به أيضاً، وذلك من خلال اللعب التمثيلي الحر واستعمالهم للكثير من الألعاب مثل: الدمى، والمكعبات والألوان، والصلصال وغيرها. كما يسهم اللعب في تشكيل شخصية الأطفال، وتسهيل إيصال المعلومات إليهم . (الصمادي، ٢٠١٠)

وإن لمنهاج الرياضيات أهدافاً عامة يسعى لتحقيقها من خلال تدريس الرياضيات في جميع المراحل من رياض الأطفال وحتى التعليم الجامعي التي تتمثل في اكتساب المهارات العلمية ومهارات التفكير، والتعامل مع المعرفة ذات الطبيعة الرقمية، بالإضافة إلى تقدير أثر الرياضيات وأهميتها في تطوير المجتمع، وتكوين ميول واتجاهات إيجابية وسليمة نحو تعلم الرياضيات من قبل المتعلم، واكتساب مهارات اجتماعية جيدة (النعواشي، 2010) .

ثالثاً: هدف البحث

يهدف البحث الحالي إلى تقصي أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في مادة الرياضيات

رابعاً: حدود البحث

يتحدث البحث الحالي بـ

1-تلاميذ الصف الرابع الابتدائي / في مدرسة جرير الابتدئية المختلطة التابعة الى مديرية التربية في ذي قار

2- الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي (2024-2025) م

3- كتاب الرياضيات المقرر لتلاميذ الصف الرابع للعام الدراسي (2024-2025) م

خامساً: تحديد المصطلحات

- استراتيجية التعلم باللعب

تعرف استراتيجية التعلم باللعب بأنها : نوع من أنواع التعلم مناسب للاستثمار في الفصول الدراسية لأنه يجعل التعلم أكثر فعالية وتحفيزية عن طريق تمكين المتعلمين من بناء معرفتهم، ومهاراتهم، لتطوير مهارات عالية المستوى للتعامل مع المواقف المعقدة

(.El Azizi , Arbai , 2017)

وتعرف إستراتيجية التعلم باللعب:

إستراتيجية تعلم وتعليم تستثمر الإمكانات الهائلة للذهن والعقل الانساني, وتسمح للطلبة بممارسة الأنشطة التعليمية وتوظيف أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة ومبادىء العلم والتفكير السليم في مواقف التعلم, وتحقق لهم في الوقت المتعة والتسلية والمرونة في موقف التعلم.

(Najdi,2012.13)

في دراسة المحتوى التعريف الاجرائي : هي مجموعة من المهارات والنشطة التي يمارسها التلميذ من التعليم الابتدائي مجموعة من الرياضي لكتاب الرياضيات خلال الفصل الثاني من العام الدراسي 2018/2019 من خلال استخدام طرف التلاميذ، الألعاب التربوية المتنوعة يقوم بها التلميذ وفق اجراءات محددة يضبطها المعلم ويشرف على أدائها من وذلك في جو تنافسي ومسلي من أجل تحقيق هدف تعليمي في اكتساب المهارات الرياضية، تتم داخل

المدرسة التي يدرس فيها التلميذ وأثناء التوقيت الرسمي للدراسة العادية.

- **التحصيل**

عرفة (Kazem & others,2018) التحصيل هو

كل ما يحصل عليه التلميذ من معلومات ومعارف وحقائق متعلقة بالمادة التعليمية، بعد

مروره بالخبرة التعليمية، وانه يعد مؤشرا على تحقيق الأهداف التعليمية".

(Kazem & others, 2018:4)

التعريف الاجرائي : بانه مقدار ما تحصل عليه التلاميذ عينة البحث من معارف ومعلومات ومفاهيم ومبادئ و تعميمات **و** مهارات و اساليب التفكير خلال مدة التجربة مقاس بالدرجة الكلية التي تحصل عليها التلاميذ عن طريق اجابتهم عن فقرات الاختبار التحصيلي

- **الرياضيات**

الرياضيات : هو قدرة التلميذ على اكتساب المهارات الرياضية والمتعلقة بإتقان وتعلم الأرقام والأعداد الفردية والزوجية والعمليات الحسابية والأشكال الهندسية وحل المشكلات الرياضية.

الرياضيات : "علم" تجريدي من خلق وإبداع العقل البشري، وتهتم من ضمن ما تهتم به الأفكار والطرائق وأنماط التفكير. (حمدان،٢٠٠٥)

التعريف الاجرائي: عرفها بنجامين بيرس (٢٠٠٤): «العلم الذي يستخلص الاستنتاجات الضرورية» . – (هاشم و جعفر ، ٢٠٠٨) علم تراكمي البنيان بمعنى أن المعرفة التالية تعتمد على المعرفة السابقة وهو يتعامل مع العقل البشري بصورة مباشرة وغير مباشرة ويتكون من أسس ومفاهيم وقواعد ونظريات و عمليات و حل مسائل وبراهين ويتعامل مع الأرقام والرموز حيث تتم المعرفة وفق الاقتناع منطقي للعقل قبل أو بعد حفظ القاعدة .

(هشام وجعفر ، ٢٠٠٨،٤٩)

الفصل الثاني

الإطار النظري

- ❖ مفهوم اللعب
- ❖ مفهوم الالعاب
- ❖ سمات الالعاب
- ❖ مميزات التعلم من خلال الألعاب
- ❖ أنواع التعلم باللعب
- ❖ التحصيل
- ❖ التعلم باللعب والتحصيل الدراسي

مفهوم اللعب:

يعد اللعب من الأمور المهمة والأساسية للطفل، فلقد ذكر القرآن الكريم اللعب في مواضع كثيرة، ومنها ما جاء بمعنى أن ينشط ويستمتع ويتسلى على لسان إخوة يوسف

لأبيهم؛ قال تعالى: أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُون) سورة يوسف آية ١٢.

ويرى (سويلو ولسك Soyu , lisk ٢٠٠٣) أن اللعب يحتل مساحة كبيرة من اهتمام الفرد، وخاصة في مراحله الأولى، فاللعب ليس نشاطا ضائعا للطفل وتسلية كما يعتقد البعض، ولكن اللعب يشغل معظم اهتمام الطفل فهو شغله الشاغل، فالألعاب تعتبر وسيلة لتقدير الطفل لذاته وفهمه لنفسه، وبيئته وتنمية قدراته ومعارفه، كما يعد اللعب سلوكا فطريا وحيويا في حياة الطفل، فبواسطته يعبر الطفل عن طريقته في التفكير والتدليل والاسترخاء والتذكر والإبداع وتمثيل العالم الخارجي، وتفهمه أنه في واقع الحياة ذاتها.(Soyu , lisk,2003:2232_225):

لقد تناول الكثيرون مفهوم اللعب بالإيضاح والتوضيح والشرح والتفصيل، غير أن من أهم وأدق مفاهيم اللعب المفهوم القرآني للعب بما ذكره الله عز وجل في آيات كثيرة في القرآن الكريم عن اللعب والإيحاء للإنسان بأهميته، غير أن هناك تعريفات عديدة للعب ،

ونذكر منها:

يبين (إبراهيم ٢٠٠٤) تعريف اللعب من وجهة نظر كلٍّمن جود (Good) وبياجيه (Piaget ؛) حيث يعرف (جود Good) اللعب بأنه "نشاط موجه Directed أوغير موجه Free يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار؛ ليسهم في تنمية سلوكهم، وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية" (أبراهيم،٢٠٠٤،748)

ويعرفه (حمدان ٢٠٠٦) بأنه اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي، واللعب قد يكون حراً :

أي ،يأتي عن دافع طبيعي ، كما قد يكون منظماً، ويسير بموجب القوانين والأنظمة المعترف بها. (حمدان ,2006،106)

ويعرف عفانة وزيدان (٢٠٠٧) اللعب بأنه نشاط دينامي يمارسه الفرد من أجل المتعة والسرور، يعبر خلاله عن رغبة ملحة للتعبير عن ذاته، وللتعرف على عالمه، وهو وسيلة لنمو شخصيته من الجوانب كافة، مستفيداً مما مر به سابقًا من خبرات.

(عفانة وزيدان ،2007،164)

ويعرف (القبطان والخابوري ٢٠٠٨) اللعب بأنه نشاط موجه يقوم به التلاميذ لتنمية مهاراتهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية ، ويحقق في الوقت نفسه المتعة والتسلية. (القبطان والخابوري،2007،9)

ويعرفه (أبو شعبان ٢٠١٠) ذلك" النشاط الموجه أو غير الموجه الذي يقوم به الطفل من أجل تحقيق المتعة والمرح والتسلية ، ويسهم في تنمية سلوك الطفل وشخصيته

في جميع جوانبها الانفعالية والتربوية والاجتماعية". (أبو شعبان ،2010،58)

وتعرف(الخفاف ،٢٠١٠) اللعب بأنه نشاط تلقائي يمارسه الطفل بقصد المتعة والسرور بدون وجود دافع أو هدف معين يسعى لتحقيقه (الخفاف ،2010،31)

مفهوم الألعاب :

يطلق عليها الألعاب التعليمية أو التربوية، والتي تهدف في المقام الأول إلى تبني مبدأ التعلم من خلال الممارسة ؛ فهي ألعاب تحكم بقوانين، وتحدد سلوك المشاركين المطلوب منهم القيام به، كما تحدد النتائج (الأهداف) المراد تحقيقها والجزاءات المترتبة على الأداء.كما تشير إلى مجموعة من الأنشطة المطلوب القيام بها لإنجاز مهمة ما، ويتم ذلك في جو مصطنع يحاكي الواقع أو عالم الخيال. وأغلب الألعاب تحمل طابعاً تنافسياً في إطار تفاعل اجتماعي بين المشاركين، تنتهي بفائز وخاسر، وهي بطبيعتها تتطلب من الأفراد المشاركة الجسدية والعقلية، كما تثير الجانب الانفعالي للمشارك كالحماس والمتعة والإثارة والترقب. وأن الألعاب التربوية مناسبة للاستخدام في تأصيل المفاهيم التربوية في نفوس الأفراد المشاركين، وإثارة النشاط وتبديد الملل بعد برنامج طويل ؛ فهي طريقة علمية صحيحة في التعلم تستند على ثروة من الأبحاث والدراسات الأكاديمية ، وهي تسمى أحيانًا بالتعلم من خلال الممارسة، أو التعليم الترفيهي (Edutainment)، أو التعليم بالمرح. (الخضر,2007, 5_6)

ويعرفها كل من (نجدي والشيخ :٢٠١٢) بأنها تلك النشاطات الهادفة التي تمارس من قبل المعلم متبوعة بقواعد معينة ؛ لتخدم الأهداف المعرفية والعاطفية والتربوية، وهي مصممة لمساعدة الطلاب على تعلم مهارة ؛ حيث تساعد في تحسين التفكير والإبداع وزيادة القدرة على الاحتفاظ بالمعلومات.

(نجدي والشيخ ،2012, 48)

ويعرفها (الهويدي ٢٠١٢) بأنها نشاط هادف يتضمن أفعالًا يقوم بها المعلم أو مجموعة من الطلاب؛ لتحقيق الأهداف المرغوبة في مجالاتها المختلفة المعرفية والنفس حركية والوجدانية.

(الهويدي ،2012, 27)

ويعرفها كل من (ليوا وشينا ،٢٠١٣) بأنها أنشطة من دورها زيادة دوافع التعلم والمساعدة في تشكيل الأفكار التجريدية المفاهيمية ولها أهداف تعليمية وقواعد واضحة.

(Chena&Liua,2013:1044-1047)

أما تعريف الألعاب التعليمية في الرياضيات فهو كالتالي:

فيعرفها (محمد ،١٩٩١) بأنها نوع من النشاط الهادف يقوم به التلميذ أو مجموعة من التلاميذ في ضوء قواعد معينة، يقصد بها تعلم المهارات الرياضية والتدريب عليها.

(محمد ,1991, 27)

ويعرفها (خضير، ٢٠٠٥) بأنها "نشاط بين فريقين - مجموعة ومجموعة لتحقيق الأهداف الخاصة بالمفاهيم الرياضية المتضمنة للأنشطة الرياضية في ضوء مجموعة من

القواعد والإرشادات لكل لعبة". (خضير ،2005, 23)

ويعرف (بل ،٢٠٠٩) اللعبة الرياضية بأنها "أية وسيلة لعمل ممتع لها أهداف

رياضية معرفية معينة قابلة للقياس وأهداف رياضية وجدانية محددة يمكن مشاهدتها ".

(بل ،2009،111)

سمات الألعاب :

للعب سمات عديدة اشتقت من تعاريف اللعب الكثيرة يذكرها كل من (اللبابيدي وخلايلة ،٢٠٠٥) ومن هذه السمات:

١- يشتمل اللعب على المتعة والتسلية بعيدا عن مكاسب مادية ، وقد تكون المكاسب رمزية.

٢- اللعب نشاط لا دافع له غير الاستمتاع.

٣- إن اللعب نشاط فردي وجماعي يمارس في إطار ذاتي أو جماعي.

٤- اللعب استغلال للطاقة الحركية والذهنية.

٥- يتميز اللعب بالسرعة والخفة.

٦- يمارس اللعب في ضوء قواعد وأنظمة وقوانين خاصة به، فهو ليس نشاطًا عشوائياً

٧- اللعب نشاط يمكن التنبؤ به ، ولا يستطيع الإنسان أن يتأكد من نتائجه بصورة قبلية (اللبابيدي،وخلايلة ،٢٠٠٥ ، ٩،١٠)

مميزات التعلم من خلال الألعاب:

أن مزايا الألعاب التعليمية يمكن إيجازها على النحو التالي:

١. أن الهدف من إنشائها تطبيق المهارات الرياضية من خلال الألعاب.

٢. تنمي الألعاب عند الأطفال الدافعية ، فله حرية الاختيار والمشاركة والاستمتاع باللعب.

٣. توفر الألعاب الفرصة لبناء مفهوم الذات، وتنمية اتجاهات إيجابية نحو مادة الرياضيات من خلال الحد من الخوف والفشل والخطأ.

٤. يمكن أن تحدث زيادة في التعلم من خلال زيادة التفاعل بين الطلاب، وفرصة لاختبار الأفكار البديهية واستراتيجيات حل المشكلات.

٥. يصبح تفكير الطلاب في كثير من الأحيان واضحا من خلال الإجراءات والقرارات

التي يتخذونها أثناء اللعبة، وبالتالي فإن المعلم لديه الفرصة الجيدة لإجراء تشخيص

وتقييم التعلم بعيدًا عن أ ي تهديد.

.٦ كسر الحواجز اللغوية ويظهر ذلك واضحاً عندما يكون الطالب من غير الناطقين بالإنجليزية ؛ حيث يكون المضمون الأساسي لبعض الألعاب مشتركًا بين العديد من الثقافات، ويمكن للطالب تعلم الألعاب البسيطة من خلال الملاحظة، فكثير من الطلاب يترددون في المشاركة في الأنشطة بسبب حواجز اللغة. (Daves,1995)

أنواع التعلم باللعب

منها التعلم بواسطة: ألعاب البطاقة، والمغامرة، ولعب الأدوار، وألعاب التخمين، والقتال، والتفكير المنطقي، وألعاب اللوحة. (أورد دعمس ,٢٠١٦)

ويصنف صبري (٢٠١٥) أنواع التعلم باللعب إلى : ألعاب الأرقام الألعاب المتخصصة لتعلم المبادئ الأولية لموضوع ما مثل تعلم القيادة أو المحاسبة، الألعاب العلمية المساعدة مثلا كتلك التي تساعد في معرفة أعضاء الجسم أو معرفة أسماء عواصم البلدان وألعاب اللغات

(صبري ، ٢٠١٥)

وذكر (Caylor,2015) أن أنواع الألعاب التعليمية تختلف من نوع لآخر، تبعا لاختلاف عدد الأفراد، الحواس، المكان اللازم لتنفيذ اللعبة الزمن، الهدف. ولقد تم الاقتصار في هذه الدراسة على استخدام الألعاب التالية بغرض توظيفها بالبرنامج : (الدمى (أدوات الصيد ، أشكال الحيوانات الرمي، التركيب السباق القفز ألعاب الكرة، البحث عن الكنز، لعبة القراصنة)، ولقد تنوعت بين الألعاب الفردية والثنائية والجماعية وما يشترك فيها أكثر من حاسة. (Caylor, 2015)

وذكر (Gardesten ,2017) أن شروط التعلم باللعب تتمثل في وضوح أهداف وقواعد اللعبة، وان تكون مثيرة ومناسبة لميول وقدرات المتعلم وخبراته، ومن أمثلة التعلم باللعب التي أشار لها الربيعي (٢٠١٥) ما يلي : (لعبة الأعداد بالمكعبات على هيئة أحجار النرد لعبة الكلمة المفقودة، لعبة صيد الأسماك لعبة الدومينو). (Gardesten,2017)

ولقد حددت الدراسات خصائص التعلم باللعب فيما يلي: أن تحتوي اللعبة على عنصر الخيال، وعنصر الترفيه، أن يكون للعبة هدف تعليمي واضح ومحدد وقواعد محددة توضح كيفية اللعب بها، احتوائها على عنصري المنافسة والتحدي يثير حماس الطلاب ويستنفر قدراتهم في حدود ممكنة، واحتواء اللعبة على

عنصر المثيرات والاستجابة، عنصر التغذية الراجعة مراعاة المعلومات السابقة للطلاب واختلاف توقعاتهم وأهدافهم (راشد ، ٢٠٠٩ : سعادة، ٢٠١١ : الكيلاني ،٢٠٠٩)

ولقد أشارت بعض الدراسات والأطر النظرية أن خطوات التعلم باللعب، تكمن فيما يلي (تحديد الناتج من التعليم، تحديد اللعبة، إثارة الدافعية لتحقيق التعلم الفعال، تحديد أساليب التعزيز، تصميم اللعبة تجريب اللعبة تنفيذ اللعبة التقويم)

(أبولوم، وأبو هاني ٢٠٠٢ : عطية ، ٢٠١٣ ؛ فهيم، ٢٠١٣ : القريطي، ٢٠١٤ الوزير، ٢٠١١).

ومما سبق تم التوصل إلى أن تلك الخصائص المميزة للتعلم باللعب تساعد

على تنمية المهارات الأساسية للتعلم، وتنمي التعاون الإيجابي من خلال تطبيق الأنشطة الجماعية، وترغيب المتعلم بالمادة التعليمية مما يقلل من نسبة التهرب من الحصة الدراسية، بالإضافة إلى أن الألعاب التعليمية تتيح للمعلم فرصا كثيرة يلاحظ من خلالها سلوك المتعلمين، والوقوف على نقاط القوة والضعف لديهم، في مواقف تعليمية تحاكي الواقع.

❖ **التحصيل** :

التحصيل بأنه : المعلومات التي يحصل عليها الطالب من خلال برنامج يهدف إلى تكيفه مع المجتمع بشكل عام والبيئة المدرسية بشكل خاص.(الزغول،٢٠٠٩)

ومن أسباب تدني التحصيل الدراسي فيما يلي: أسباب تتعلق بالطالب ويتمثل بدرجة ذكاء الطالب ومدى قدرته على استيعاب المعلومات، وفقدان الطالب الرغبة بالتعلم لأسباب مختلفة، أو معاناته من أمراض جسدية ، وأسباب تتعلق بالأسرة متمثلة بانشغال الوالدين وعدم اهتمامهم بدراسة أبنائهم، أو الطلب من الطالب بالقيام بأعمال أخرى بدلا من الدراسة مثل العمل في حال احتياج الأسرة لزيادة المدخول المادي، أو القيام بالأعمال المنزلية، وأسباب تتعلق بالمدرسة متمثلة في افتقار المعلمين للقدرة على التعليم، وكثرة الاختبارات مما يسبب نفور الطالب من الدراسة. وكذلك فإنه توجد علاقة وظيفية بين التحصيل الجيد والاتجاهات الموجبة نحو المدرسة، حيث ينعكس ذلك على سلوكيات الطلبة، وتوافقهم النفسي والاجتماعي، فكلما كانت المدرسة ذات مبنى جيد تشمل على مرافق تحبب الطالب وترغبه بالذهاب لها، ومعلم يهيئ البيئة الصحية الجيدة للتعلم التي تراعي الفروق الفردية بين الطلاب وتشجعهم وتساعدهم للوصول للمستوى المطلوب منهم بالتعليم حسب سرعتهم الخاصة وقدراتهم وإمكانياتهم، فكل ذلك يساعد على ترغيب الطالب بالمدرسة والتعليم. (عبد الفتاح ،٢٠١٠)

❖ **. التعلم باللعب والتحصيل الدراسي**

أن التعلم باللعب وسيلة جيدة لتحفيز التلاميذ على التعلم الذاتي وتطوير مهارات التفكير والتحليل. ولعل ذلك هو السبب الذي جعل المهتمين بتطوير التعليم يستخدمون التقنيات الحديثة وابتكار الحلول الجديدة والاتجاهات الموجبة وتوافقهم النفسي على مرافق تحبب لجيدة للتعلم التي للوصول للمستوى انياتهم، فكل ذلك التي توافق اهتمام المتعلمين من الجيل الجديد.(دعمس،٢٠١٦).

وأن استخدام اللعب في التعليم أدى لإتقان الطلاب للرياضيات وبالأخص الحساب، حيث وصلت قدرتهم في حل المسائل الرياضية إلى أضعاف زملائهم ممن يتعلمون بطرق التعليم التقليدية، ونمى لديهم التفكير التحليلي وحل المشكلات. (الخولي ، ٢٠١١)

كما يمكن اعتبار التعلم باللعب بديل عن التعليم التقليدي وطرق التدريس التقليدية، حيث أثبتت فاعليتها في تحقيق مستوى عال من التفكير الناقد ومهارات حل المشكلات لدى المتعلم. كما أن التعليم الإلكتروني والتقنيات اللا محدودة ساهمت في رفع مستوى التعليم حيث إنها حققت استقلالية الطالب بالتعلم، وذلك بسبب مقدرته على تكرار المادة التعليمية وبالتالي يتعلم الطالب حسب سرعته ومقدرته الخاصة. (الناطور ،٢٠١١)

أن الأهمية التعليمية للتعلم باللعب تتمثل في اعتماد تلك الألعاب على دمج عملية التعلم باللعب، مما يولد لدى التلاميذ الإثارة والحافز إلى العمل التعليمي، وعادة ما يجذب التعلم باللعب المتعلم، وتجعله مندمجا باللعبة حتى يحقق الهدف التعليمي منها . (عطية ،٢٠١٣)

ويضيف الخولي (٢٠١١) أن للتعلم باللعب فوائد متعددة تتمثل في تطوير العملية التعليمية وتسهيلها . فهي تساعد الطالب على الفهم والاستيعاب بشكل أكبر ، وتسمح للطالب بأن يكون أكثر مشاركة وفاعلية وبالتالي تجعل العملية التعليمية أكثر إمتاعا . كما يساعد التعلم باللعب على التخلص من المعوقات التي تمنع التلاميذ من تحصيلهم الدراسي.

علاوة على ذلك فإن التعلم باللعب يعمل على إثارة دافعية المتعلم بشكل يدفعه للمشاركة الفعالة في الدرس، وخلق جو من التنافس البريء بين المتعلمين والتغلب على الملل والرتابة التي قد تصيبه من جراء دراسة بعض الموضوعات التي لا يفضلها ولا يرغب بتعلمها.

(الخولي ، ٢٠١١)

الفصل الثالث

- ❖ الدراسات السابقة
- ❖ الدراسات العربية
- ❖ الدراسات الاجنبية
- ❖ التعقيب على الدراسات السابقة

أولاً: الدراسات العربية

دراسة سيف (٢٠٢٠)

اثر استخدام تطبيق الكاهوت في التحصيل الدراسي لتعليم الحديث الطلاب الصف الثاني الثانوي " . هدفت الدراسة إلى تقصي أثر استخدام تطبيق كاهوت في التحصيل الدراسي لمادة الحديث لطلاب الصف الثاني الثانوي في المملكة العربية السعودية، حيث إتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي على عينة عددها (٦٥) طالبا، قسموا عشوائيا إلى مجموعتين مجموعة ضابطه وعندها (٣٢) طالبًا، ودرسوا فيها بالطريقة التقليدية، أما المجموعة التجريبية فكان عددها (٣٣) طالبًا، وتمثلت أداة الدراسة بالاختبار التحصيلي للطلاب، وأسفرت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية، كما أوصت الدراسة إلى الإفادة من تطبيق كاهوت للوصول إلى تعلم وتعليم حديث في المرحلة الثانوية، وفي مراحل التعليم العام الأخرى

(سيف،٢٠٢٠،١٠٧-١٣٨)

دراسة العبادي،(٢٠٢٠)

هدف البحث إلى التعرف على فاعلية استخدام تطبيق كاهوت في زيادة الدافعية والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في مادة التاريخ في لواء الناعور بالأردن، حيث إتبع البحث المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة البحث التي اختيرت بالطريقة القصدية من (٦٠) طالبة. قسمت عينة البحث إلى مجموعتين المجموعة التجريبية تكونت من (٣٠) طالبة تم تدريسهن باستخدام كاهوت أحد تطبيقات التلعيب، والمجموعة الضابطة التي تكونت من (٣٠) طالبة تم تدريسهن بالطريقة الاعتيادية، وتمثلت أداة الدراسة بمقياس للدافعية واختبار تحصيلي، وأسفرت النتائج إلى وجود فروقا ذات دلالة إحصائية على مقياس الدافعية واختبار التحصيل الدراسي لصالح المجموعة التجريبية، كما أوصت الدراسة إلى ضرورة إجراء دراسات أخرى على استخدام تطبيقات التلعيب في مواضيع دراسية مختلفة ولمستويات مختلفة. (العبادي،٢٠٢٠)

دراسة الجريوي (٢٠١٩)

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر التعلم بالتلعيب المستند على شبكة الويب لتنمية التحصيل الأكاديمي وكذلك التفكيرالإبداعي لدى طالبات المرحلة الابتدائية في المملكة العربية السعودية، حيث اتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي وتكونت عينة الدراسة من (٦٠) طالبة في الصف الرابع المرحلة الابتدائية من المتطوعات في مدينة الرياض، حيث تم تقسيمهن إلى مجموعتين، المجموعة التجريبية تضمنت (٣٠) تلميذة تم تدريسهن بطريقة التعلم بالتلعيب والمجموعة الضابطة تضمنت (٣٠) تلميذة تم تدريسهن بالطريقة التقليدية. وتكونت أدوات الدراسة من الاختبار التحصيلي بالإضافة إلى مقياس تورانس للتفكير الابداعي، وأسفرت الدراسة إلى وجود ارتفاع في مستوى التحصيل الأكاديمي والتفكير الإبداعي باستخدام التعلم باللعب عن طريق الويب.

(الجريوي،٢٠١٩،١٧-٥٤)

دراسة الحازمي (٢٠١٨)

هدفت الدراسة للتعرف على أثر إستخدام التعليم المدمج على تحصيل طلاب الصف الثالث في الرياضيات ودافعيتهم نحو تعلمها بالمدينة المنورة في المملكة العربية السعودية، حيث إتبعت الدراسة المنهج التجريبي. وتكونت العينة من (٦٠) تلميذ بواقع (٣٠) تلميذ للمجموعة التجريبية و (٣٠) تلميذ للمجموعة الضابطة. وتمثلت أدوات الدراسة بالاختبار التحصيلي ومقياس للدافعية نحو تعلم الرياضيات بالإضافة إلى إستبانة للتعرف على مهارات وخبرات الطلاب في إستخدام الحاسوب والإنترنت وأسفرت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي البعدي لمادة الرياضيات لصالح طلاب المجموعة التجريبية بالإضافة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي المقياس الدافعية نحو تعلم الرياضيات.

(الحازمي،٢٠١٨)

دراسة زكور(٢٠١٨)

أجرى زكور (٢٠١٨) إلى التعرف على أثر أسلوب التعلم باللعب في رفع مستوى تحصيل الرياضيات لدى عينة من طلاب المرحلة الثانية بالتعليم الأساسي. وتكونت عينة الدراسة من (٣٠) طالبا تم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، وأظهرت أهم النتائج وجود فروق لصالح المجموعة التجريبية في التحصيل الدراسي للرياضيات.
(زكور،٢٠١٨،١١)

كما أشارت دراسة العجيلي والدهامشة (٢٠١٨)

التي هدفت إلى التعرف على فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإدراكية على التفكير الإبداعي لدى عينة من أطفال الروضة، وتكونت عينة الدراسة من (٤٩) طفلا، وتوصلت النتائج إلى وجود أثر فعال للبرنامج في تنمية التفكير الإبداعي.(العجيلي و الدهامشة،٢٠١٨،١٤،١١٧)

دراسة الدهلاوي (٢٠١١)

عنوان هذه الدراسة (مهارات المعلمين التعليمية اللازمة لتعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض. وهدفت هذه الدراسة إلى التعرف على مهارات المعلمين التعليمية اللازمة لتعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، واتبع الباحث المنهج الوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (٤١٤) معلما تم اختيارهم باستخدام أسلوب العينة العشوائية. واستخدم الباحث الاستبانة أداة بحثه، وتمت عملية التحليل باستخدام الحزم الإحصائية للدراسات الاجتماعية (SPSS) باستخدام التكرارات، والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار (ت) واختبار (ف) لتحليل التباين لأحادي من خلال التحليل الإحصائي، وتم الوصول إلى النتائج التالية:

لا توجد فروق دالة إحصائيا بين متوسط إجابات مجتمع الدراسة تعزى للدورات التدريبية في مجال الألعاب التعليمية في اختيار اللعبة وتنفيذ اللعبة، ووجود فروق ذات دلالة إحصائيا في مدى أهمية مهارات ضبط الصف.(الدهلاوي،٢٠١١)

دراسة جبرين وعبيدات (٢٠١٠):

عنوان هذه الدراسة (أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي). وهدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث

الأساسي، واتبع الباحثان المنهج التجريبي في الدراسة، وأعد الباحثان أدوات الدراسة، وتمثلت في مادة تعليمية للألعاب التعليمية المحوسبة، واختبار تحصيلي لقياس مدى اكتساب طلبة الصف الثالث الأساسي للمفاهيم الرياضية، وتكونت عينة الدراسة من (٦٨) تلميذا وتلميذة، قسموا إلى أربع مجموعات تجريبية وضابطة، درست وحدات الضرب والقسمة والكسور. وقد درست المجموعة التجريبية وحدات (الضرب والقسمة والكسور) للصف الثالث الأساسي باستخدام الألعاب التربوية المحوسبة، في حين درست المجموعة الضابطة الوحدات نفسها بالطريقة التقليدية. وتم تطوير اختبار تحصيلي في الوحدات المذكورة من مبحث الرياضيات لقياس التحصيل المباشر والمؤجل وكان ذا صدق وثبات كافيين. ثم تطبيقه على عينة الدراسة، وأجريت التحليلات الإحصائية المناسبة. وأشارت النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائيا في التحصيل المباشر والمؤجل، تعزى إلى طريقة التدريس، ولصالح المجموعة التجريبية. وعدم وجود فروق دالة إحصائيا في التحصيل المباشر والمؤجل، تعزى للجنس والتفاعل بين الطريقة والجنس. وقد أوصت الدراسة بتوظيف الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس الرياضيات في مرحلة التعليم الأساسي للذكور والإناث.

(جبرين وعبيدات،٢٠١٠)

ثانيا: الدراسات الاجنبية

- دراسة Lopez, Paula; Silva, Jefferson; Alsina, Angel(2021)

الميول معلمي الرياضيات البرازيليين والإسبان نحو التلعيب في تعليم ((STEAM)

يقصد بمصطلح (STEAM) (العلوم والتكنولوجيا والهندسة والفن والرياضيات). هدفت الدراسة إلى تحليل أراء معلمي الرياضيات البرازيليين والإسبان حول ميولهم نحو توظيف التلعيب في تدريس مواد (STEAM)، حيث إتبعت الدراسة المنهج الوصفي المسحي للحصول على البيانات وتحليلها. وتكونت العينة من (٥٦) معلما للرياضيات أثناء الخدمة يعلمون في التعليم الثانوي والابتدائي (٢٤) معلم في البرازيل و (٣٢) معلم في إسبانيا، وتمثلت أداة الدراسة بالاستبيان، وأسفرت

الدراسة إلى وجود نسبة مرتفعة من المعلمين الذين يعتقدون أن توظيف هذا النوع من النشاط له آثار إيجابية في تنمية الطلاب وتحسين

مهاراتهم ودافعيتهم في تعلم الرياضيات، كما أوصت الدراسة بضرورة تدريب وتطوير المعلمين على استخدام هذه الإستراتيجيات الحديثة بما

يلائم التطور الحاصل في القرن الحادي والعشرين

(Lopez, Paula; Silva, Jefferson; Alsina, Angel,2021:109-17)

دراسة Hanus, Michael; Fox, Jesse(2015)

تقييم آثار التلعيب في الفصل الدراسي : دراسة طولية على الدافع الجوهري والمقارنة الاجتماعية والرضا والجهد والأداء الأكاديمي

هدفت الدراسة إلى تقييم أثر التلعيب على الدافع الجوهري والمقارنة الاجتماعية والرضا والجهد والأداء الأكاديمي في الولايات المتحدة الأمريكية، حيث إتبعت الدراسة المنهج التجريبي، وتكونت العينة من (٨٠) طالب متبرع للخضوع للتجربة لمدة ١٦ أسبوع ولفصلين دراسيين كاملين في جامعة مدويسترن في اريزونا، قسم الباحثين الطلاب إلى مجموعتين تجريبية درست المناهج باستخدام إستراتيجية التلعيب والمجموعة الضابطة درست نفس المناهج ولكن بالطريقة الاعتيادية، وتمثلت أدوات الدراسة باستخدام مقاييس نفسية وسلوكية إضافة إلى الاختبارات التحصيلية، وأسفرت النتائج إلى أن الطلاب في المجموعة التجريبية أظهروا نتائج أقل في الدافعية والرضا والتحصيل الدراسي مقارنة بالمجموعة الضابطة. كما اظهر الطلاب في المجموعة التجريبية دافعية أقل وتحصيل دراسي أدنى من المجموعة الضابطة في الامتحان النهائي. كما أوصى الباحثون إلى ضرورة توخي الحذر في تطبيق إستراتيجية التلعيب في التدريس حيث لاحظ الباحثين أن

الطلاب يميلون بمرور الوقت إلى انخفاض مستويات الدافعية والرضا والتمكين

(Hanus, Michael; Fox, Jesse,2015;152-166)

دراسة كينغ (King ,2011)

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي أثرالعاب الرياضيات على النتائج التحصيلية للامتحانات البعدية للطلبة – تكونت عينة الدراسة من ثلاث مجموعات من طلبة الصف السابع الأساسي في مدرسة حكومية ريفية في منطقة اطلنطا في الولايات المتحدة الأمريكية، قام الباحث بإجراء دراسة تجريبية تضمنت (128) طالباً تم تقسيمهم لثلاث مجموعات المجموعة الأولى ضمت (30) طالباً حصلوا على لعبة الكترونية كجزء من التعليم العلاجي، المجموعة الثانية ضمت (32) طالباً تلقوا تعليم علاجي ولكن دون استخدام ألعاب الكترونية، أما المجموعة الثالثة تضمنت (66) طالباً لم يحصلوا على خطة علاجية ولا ألعاب الكترونية، تم إجراء الدراسة خلال (18) أسبوعا، توصلت الدراسة إلى أن المجموعة التجريبية التي خضعت للخطة العلاجية والألعاب الإلكترونية كانت نتائجها متفوقة مقارنة بالمجموعة المقارنة والمجموعة الضابطة، وأن المجموعة الثانية أظهرت تفوقاً أكثر من التدريب العلاجي المطبق على المجموعة الضابطة

(King ,2011)

دراسة (Swearingen,2011)

هدفت إلى تقصي أثرالألعاب التعليمية الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف التاسع وعلى أدائهم علىط امتحان الرياضيات الوطني . تكون مجتمع الدراسة من (280) طالبا من الصف التاسع من مدارس الضواحي الريفية في الولايات المتحدة تم اشراكهم بالدراسة وتم اختيارهم بشكل عشوائي وتقسيمهم إلى مجموعتين تجريبية وأخرى ضابطة، تم توزيع اختبار قبلي ومن ثم لعبة رقمية في فترة زمنية استغرقت (7) أسابيع . تم تحليل البيانات ولم تظهر أي نتائج على الاختبارات البعدية بين المجموعتين التجريبية والضابطة، ولم تظهر أي فروق العامل الجنس، وعلى الرغم من ذلك ظهرت فروق في النتائج بين المجموعتين التجريبية والضابطة فيما يتعلق بالأوضاع الاجتماعية والاقتصادية، إذ أن الطلبة ذوي الأوضاع الاقتصادية والاجتماعية المنخفضة نتائجهم أقل، بينما الطلبة ذوي الأوضاع الاقتصادية والاجتماعية المرتفعة كانت نتائجهم أعلى.

(Swearingen,2011)

ثالثاً: التعقيب على الدراسات السابقة

أوجه التشابه بين البحث الحالي والدراسات السابقة حيث إتفقت الدراسة الحالية مع دراسة الجريوي (٢٠١٩)، ودراسة الحازمي (٢٠١٥) ومع دراسة جبرين وعبيدات (٢٠١٠)و كذالك دراسة زكور(٢٠١٨) من حيث إختيار العينة مجموعة من المتعلمين في المرحلة الابتدائية. واتفق مع دراسة الجريوي (٢٠١٩) ، ودراسة الحازمي (٢٠١٥)

ودراسة (Hanus, Michael; Fox, Jesse,2015)ودراسة (Swearingen,2011)

من حيث أن هدف الدراسة هو التقصي عن مدى فاعلية توظيف إستراتيجية التلعيب في زيادة التحصيل الدراسي للتلاميذ.

ويوجد أوجة التشابه بين البحث الحالي والدراسات السابقة حيث إتفقت الدراسة الحالية على مستوى إستخدام أدوات الدراسة نجد أنه اتفق مع كل من دراسة العبادي (٢٠٢٠)، ودراسة السيف (٢٠٢٠)، ودراسة الجريوي (٢٠١٩)، ودراسة الحازمي (٢٠١٥) حيث أن أداة الدراسة للتحصيل للمتعلمين هي الاختبارات التحصيلية. اما فيما يتعلق بالمادة التعليمية فقد إتفقت مع دراسة الحازمي (٢٠١٥) دراسة كينغ (٢٠١١) ومع دراسة الدهلاوي (٢٠١١).

كما إختلف مع الدراسات العبادي (٢٠٢٠)، ودراسة السيف (٢٠٢٠)، حيث كانت العينة لتك الدراسات هي متعلمي المرحلة الثانوية. أما دراسة

Hanus, Michael fox, Jesse (2010) فكانت عينة الدراسة هي طلبة الجامعات.

(Lopez, Paula; Silva, Jefferson; Alsina, Angel،2021 فيما كان المعلمين هم عينة الدراسة)

الفصل الرابع

- ❖ استنتاجات
- ❖ التوصيات
- ❖ المقترحات

أولاً:استنتاجات

وقد خلص البحث إلى النتائج التالية:

1. يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة أكبر من أو يساوي (0,05) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبارالتحصيلي.
2. يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة أكبر من أو يساوي (0,05) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي.

3. يوجد حجم تأثير أكبر من أو يساوي (0,08) لاستراتيجية الألعاب التعليمية على تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى تلاميذ الصف الرابع في مادة الرياضيات.

ثانيا: التوصيات

من خلال ما توصل إليه البحث من نتائج يمكن التوصية بما يلي:

1. الاهتمام من قبل مخططي المناهج الدراسية باستراتيجية الألعاب التعليمية في تدريس المفاهيم الرياضية، مما يجعل لها تأثير فعال في فهم وتعلم المناهج.

2. التركيز على الطرق والاستراتيجيات القائمة على المحسوسات والمرتبطة بالألعاب التعليمية أثناء تعلم المفاهيم الرياضية.

3. ضرورة التركيز على استخدام الألعاب التعليمية في تدريس الرياضيات لتحقيق المنافسة الطلابية بشكل محبب لنفوس التلاميذ.

4. التأكيد على استخدام الألعاب التعليمية واستراتيجية التعلم باللعب الجعل دور التلميذ إيجابي والبعد عن الرتابة والملل في تعلم الرياضيات.

5. الاهتمام من قبل مخططي المناهج الدراسية باستراتيجية الألعاب التعليمية؛ كونها تساعد المعلم على ضبط التلاميذ داخل الفصل وحبهم لمادة الرياضيات، واختصار الوقت والجهد في تعلم المفاهيم الرياضية.

ثالثاً: المقترحات

من الأهداف الرئيسة للبحوث العلمية: دفع العلم نحو مزيد من البحث والاكتشاف؛ بهدف الوصول إلى رؤية جديدة أكثر وضوحا وعمقاً، وفي ضوء هدف الدراسة الحالية وحدودها ونتائجها يقترح الباحث إجراء الدراسات المستقبلية التالية:

1. دراسة أثر استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية على تنمية المفاهيم الرياضية الطلاب المرحلة الاعدادية أو الثانوية.

2. دراسة فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الرياضية لطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة

3. دراسة مقارنة الفاعلية الألعاب التعليمية والكتاب التفاعلي في تنمية المفاهيم الرياضية

4. التلاميذ المرحلة الابتدائية أو الاعدادية.

5. دراسة فاعلية تطبيقات الآي باد في تنمية المفاهيم الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

6. ه دراسة أثر التطبيقات الإلكترونية الحديثة على تنمية المفاهيم الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

❖ المصادر

المصادر العربية

1. القران الكريم
2. ضويفي سارة (2012) التلميذ الجزائري لا يتقن أية لغة اطلاع مباشر في: 2018/12/12 ،المصدر: www.Djazairnews.Info
3. عيدات، الذي طالب مفلح (2005) اثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية الطلبة الصف الثالث الأساسي في مديرية اربد الأولى رسالة ماجستير غير منشورة الجامعة الهاشمية، الزرقاء، الأردن.
4. الجوابرة، عمر محمود ظاهر، 2007، أثر برنامج تعليمي قائم على الألعاب التربوية على تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسي في مبحث الرياضيات واتجاهاتهم نحوها. رسالة ماجستير غير منشورة الجامعة الأردنية، عمان، الأردن .
5. الصمادي، محارب علي 2010 استراتيجيات التدريس بين النظرية والتطبيق، (ط1) عمان : دار قنديل للنشر والتوزيع.
6. الخطيب، جمال (2010) مقدمة في الإعاقة العقلية، عمان، دار الأوائل.
7. الرشيدي ابولوم (2019) اثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الناقد والتحصيل في العلوم لدى طلبة الصف السادس في الاردن مجلة الجامعة الاسلامية للدراسات التربوية والنفسية : الاردن.
8. الحريري، راقدة (2010) , طرق التدريس بين التقليد والتجديد، (ط1) عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.
9. النعواشي، قاسم صالح (2010) الرياضيات لجميع الاطفال وتطبيع وتطبيقاتها العملية (26) عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
10. هاشم وجعفر (٢٠٠٨) : القياس والتقويم في العملية التدريسية، ط1، دار الامل اربد.
11. إبراهيم مجدي عزيز (٢٠٠٤) استراتيجيات التعليم وأساليب التعلم. د. ط، القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية
12. حمدان، محمد (٢٠٠٦). معجم مصطلحات التربية والتعليم. ط١، عمان دار دار كنوز المعرفة العلمية
13. زيدان عفيف وعفانة انتصار (٢٠٠٧). أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مدارس ضواحي القدس. مجلة جامعة النجاح للأبحاث العلوم الإنسانية)، المجلد الواحد والعشرون العدد الأول.
14. القبطان على تقي والخابوري حسن خميس (٢٠٠٨). استراتيجية التعلم باللعب. د. ط سلطنة عمان: وزارة التربية والتعليم.
15. أبو شعبان شيماء صبحي (٢٠١٠). فاعلية العلاج باللعب في تنمية اللغة لدى الأطفال المضطربين لغويا. (رسالة ماجستير منشورة. كلية التربية الجامعة الإسلامية.
16. الخفاف، إيمان عباس (٢٠١٠). اللعب.. استراتيجيات تعليم حديثة، ط1، عمان: دار المناهج.
17. الخضر، عثمان حمود (٢٠٠٧). الألعاب التربوية د. ط الكويت: الإبداع الفكري.
18. الهويدي زيد (٢٠١٢). الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، ط3، العين: دار الكتاب الجامعي.
19. محمد حنفي إسماعيل (١٩٩١). أثر استخدام الألعاب التعليمية على تنمية المهارات الرياضية لدى الأطفال بطيئي التعلم بالصف الثاني من التعليم الأساسي. المؤتمر السنوي للطفل المصري مركز دراسات الطفولة القاهرة جامعة عين شمس.

20. خضير، أسماء محمد علي سليمان (٢٠٠٥). أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى أطفال الرياض بالأردن. (رسالة ماجستير غير منشورة كلية الدراسات التربوية العليا الأردن جامعة عمان العربية للدراسات العليا.
21. بل، فريدريك هـ (٢٠٠٩). طرق تدريس الرياضيات ترجمة المفتي، محمد أمين وسليمان ممدوح محمد طه القاهرة الدار العربية.
22. اللبابيدي، عفاف وخلايلة عبد الكريم (٢٠٠٥). سيكولوجية اللعب. ط ٤، عمان: دار الفكر.
23. دعمس، مصطفى نمر (٢٠١٦). تكنولوجيا التعلم وحوسبة التعليم . ط ، القاهرة: مكتبة الانجلو.
24. صبري، عبد العظيم (٢٠١٥). فن صناعة القرار عند القائد الصغير القاهرة: مكتبة الانجلو.
25. سعادة جودت أحمد (٢٠١١). التعلم النشط بين النظرية والتطبيق الرياض: مكتبة العبيكان.
26. أبو لوم، خالد، وأبو هاني، سليمان (٢٠٠٢) . الألعاب في تدريس الرياضيات عمان: دار الفكر
27. الوزير، علي سيد (٢٠١١) طرق تدريس الرياضيات. بيروت: مكتبة بيروت الحرة.
28. فهيم، محمد حاتم (٢٠١٣). تعليم الرياضيات في عالم متعدد الثقافات الرياض: دار القلم.
29. القريطي، عبد المطلب أمين (٢٠١٤) . الموهوبين والمتفوقين : خصائصهم واكتشافاتهم ورعايتهم.
30. الزغول، عماد محمد (٢٠٠٩) عوامل التحصيل الدراسي في المرحلة الجامعية القاهرة: مكتبة الأنجلو
31. عبد الفتاح، إسماعيل خالد (٢٠١٠). التحصيل الدراسي وعلاقته بالقيم الإسلامية التربوية. ط ٢ القاهرة : مكتبة مدبولي
32. الخولي، محمد علي (٢٠١١) تكامل المحتوى والتربية والتكنولوجيا. القاهرة : مكتبة مصر العامة.
33. الناطور، نائل جواد (٢٠١١). أساليب تدريس الرياضيات المعاصرة الرياض: مكتبة ابن تيمية للنشر.
34. عطية محسن علي (٢٠١٣). المناهج الحديثة وطرائق التدريس . الكويت: مكتبة الكويت الوطنية
35. السيف، عبد المحسن و الماجد، انس (٢٠٢٠) أثر استخدام تطبيق الكاهوت في التحصيل الدراسي لتعليم الحديث لطلاب الصف الثاني الثانوي المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، ٤(١٤) (الصفحات ١٠٧-١٣٨)
36. العبادي، مجدولين (٢٠٢٠) فاعلية استخدام تطبيق الكاهوت في زيادة الدافعية والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف الثامن الأساسي، رسالة ماجستير في التربية الخاصة وتكنولوجيا التعليم في الأردن: جامعة الشرق الأوسط.
37. الجريوي، مهام (٢٠١٩) أثر التعلم بالتلعيب عبر الويب في تنمية التحصيل الاكاديمي والتفكير الابداعي لدى طالبات المرحلة الابتدائية. إتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس (الصفحات ١٧ - ٥٤).
38. الحازمي، عصام (٢٠١٥) اثر استخدام التعليم المدمج على تحصيل طلاب الصف الثالث المتوسط في الرياضيات ودافعيتهم نحو تعلمها مكة المكرمة: جامعة أم القرى.
39. زكور، مفيدة محمد (٢٠١٨). أثر أسلوب التعلم باللعب في رفع مستوى تحصيل مادة الرياضيات لدى تلاميذ السنة الثانية من التعليم الابتدائي : دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ السنة الثانية من التعليم الابتدائي بمدينة ورقلة. مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، ١١ ،٧٥٧-٧٧٤.
40. العجيلي، صباح حسين، والدهامشة، أكرم محمد (٢٠١٨). فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإدراك ية في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة في مدينة عمان - المجلة الدولية لتطوير التفوق. ٩(١٦) ، ١١٧-١٤.
41. الدهلاوي ضيدان الحميدي زيد (٢٠١١) مهارات المعلمين التعليمية اللازمة التعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض.
42. جبرين، محمد وعبيدات لؤي (٢٠١٠). أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى. مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية والنفسية المجلد السادس والعشرون العدد الأول والثاني.

1. Najdi.2012.13 page 6.719 IUG journal of Educational.
2. El Azizi, L.& Arbai, A. (2017). Serious Games for the Development of Learning. Society for Science and Education United Kingdom, 5(4), 448-456.
3. Kazem, Ahmed Abdel - Mohsen & Others (2018): The effectiveness reversed education in achievement artistic taste among students in the department of art education development, Misan jornal of academic studies. VOL. 17,NO.34.P1-20. Gronlund, Norman E(1966): measurement AND Evaluation teaching, Macmila,New York.
4. Daves, B, (1995). The role of games in mathematics, Square One, Vol. 5 ,No2.
5. Caylor, L. (2015). Students (Guaya Elementary) School in Ambato, Ecuador, have a tendency towards publishing a school's mathematics magazine. Eric Digest. (368). Ed:852744.
6. Gardesten, J. (2017). Re-thinking E-learning Research: Foundations, Methods, and Practices. An Electronic Journal of the U.S. Department of Educational Sciences, from http://usinfo.state.gov/journals.
7. Lopez, P., Silva, J., & Alsina, A. (2021. 10 9). Brazilian and Spanish Mathematics Teachers' Predispositions towards Gamification in STEAM education. Education Sciencses, (pp. 1-17). doi:https://doi.org/10.3390/
8. 5. Hanus, M., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. Science Direct, 80, (pp. 152-166). doi:https://doi.org/10.1016/j.compedu. 2014.08.019
9. King, A,.2011. Using Interactive Games to Improve Math Achievement Among Middel School Students in Need of Remediation. Doctor Dissertation, The George Washington University.
10. Swearingen, D, K,. 2011. Effect of Digital Game Based Learning on Ninth Grade Students Mathematics Achievement Doctor Dissertation, University Of Oklahoma Graduate College, Norman, Oklahoma.