

أثر تدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن

عائشة عبد الله الوريكات، هلا حسين الشوا*

ملخص

هدفت الدراسة إلى تقصي أثر تدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن. تكونت عينة الدراسة من شعبتين للصف الأول الأساسي في مدرسة سما عمان الدولية. وقسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين: ضابطة تكونت من (24) طالباً وطالبة درسوا بالطريقة الاعتيادية، والأخرى تجريبية تكونت من (26) طالباً وطالبة درسوا الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب. وقد طوّرت الباحثان اختبار المهارات الرياضية، ومقياس التواصل الاجتماعي. وأظهرت النتائج وجود فرق ذي دلالة إحصائية ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي علامات المجموعتين على اختبار المهارات الرياضية البعدي وعلى مقياس التواصل الاجتماعي البعدي من وجهة نظر المعلمة ولصالح المجموعة التجريبية.

الكلمات الدالة: استراتيجية التعلم باللعب، المهارات الرياضية، مهارات التواصل الاجتماعي.

المقدمة

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). وتتنوع استراتيجيات التدريس وهذا التنوع يعتمد على ما يراه المعلم مناسباً للمادة التدريسية وطبيعتها، بالإضافة إلى خبرة المعلم في مجال التدريس والفروق الفردية بين المتعلمين والبيئة الصفية، لكن في النهاية تهدف جميعها إلى الوصول إلى تحقيق الأهداف المنشودة من العملية التعليمية (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، ويعدّ اللعب طريقة علاجية يلجأ إليها التربويون لحل الكثير من مشكلات الطلبة السلوكية (بدير، 2008). وبالرجوع إلى تاريخ

مع تزايد الاهتمام بالتعليم وما يواجهه من تحديات في القرن الحادي 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 بدءاً من الاستراتيجيات التقليدية التي تعتمد على المعلم منفرداً وانتهاءً 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، 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.

تُعدُّ استراتيجية التدريس ذات أهمية للمعلم لتساعده في

* كلية العلوم التربوية، الجامعة الأردنية. تاريخ استلام البحث 2013/5/24، وتاريخ قبوله 2014/5/15.

الطلبة في بداية الأمر صعباً لكنهم يطورون قدرتهم على التواصل إذا أعطوا فرصاً للتواصل وبشكل مستمر. ونتيجة لهذه الأهمية للعب والفائدة التي قد يجنيها المعلم من استخدام هذه الاستراتيجية الحديثة في التدريس، هدفت الدراسة الحالية إلى تقصي أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي في مادة الرياضيات لدى طلبة الصف الأول الأساسي.

مشكلة الدراسة

من خلال نظرة فاحصة لواقع أداء طلبة الصفوف الثلاث الأولى تتضح ملامح ضعف لدى الطلبة في الرياضيات، حيث يواجه المعلمون صعوبات في تدريس هذه المادة للطلبة جراء استخدامهم للطرق التقليدية في التدريس، وقلة التفاعل الصفي بين المعلم والطالب (عبيدات، 2005). وما يدل على ضعف الطلبة في الرياضيات نتائج الدراسة الدولية (Third International Mathematics and Science Study, TIMSS)؛ إذ أثبتت نتائج الدراسة الدولية (TIMSS) تدني تحصيل الطلبة في الرياضيات، وبناءً على هذه النتائج تم التركيز على أساليب واستراتيجيات التدريس لحل هذه المشكلة لدى الطلبة. ولأن طبيعة المعرفة تراكمية فاللاحق يعتمد على السابق، فإن هذه المشكلة ستشكل عاملاً خطيراً على تعلم المهارات الرياضية في الصفوف اللاحقة إذا لم يتم علاجها في الصفوف الثلاث الأولى؛ لأنهم يشكلون أساس العملية التعليمية بأكملها (الجوابرة، 2007).

ويذكر نجم (2001) أن أسباب ضعف الطلبة في الرياضيات قد تعود إلى نظرة الطلبة إلى مادة الرياضيات كونها تتعامل مع الرموز والأرقام والأشكال وغيرها، لذلك قد يجد الطالب صعوبة في فهمها، وقد تكون أساليب التدريس التي يستخدمها المعلم في تدريس الرياضيات هي السبب في هذه النظرة الجامدة لمادة الرياضيات. من هنا ظهرت مشكلة جليلة عند الطلبة وهي ضعف تحصيلهم في الرياضيات واستمرار الضعف وعدم علاجه، مما شكل عبئاً ثقيلاً على الطالب والمعلم معاً. وأيضاً هناك مشكلة أخرى قد يعاني منها الأطفال في المراحل الأولى وهي ضعف أنماط التواصل الاجتماعي بينهم، ومشكلات سلوكية أخرى مثل الخجل، والانطوائية، والعدوانية.

ونظراً للتطور المعرفي وانعكاسه على العملية التعليمية وتغير دور المعلم والمتعلم، أصبح هناك ضرورة لاستخدام استراتيجيات تدريس حديثة تساعد على تسهيل إيصال المعلومات إلى الطلبة، وتدعم التفاعل والتواصل بين المعلم

للعب، نجد أن أفلاطون كان أول من أشار إلى أن اللعب له قيمة عملية، وذلك من خلال كتابه القانون. كما نادى أفلاطون بتقديم المواد المحسوسة للأطفال لمساعدتهم على تعلم الحساب، وإعطاء أدوات بناء واقعية مصغرة للأطفال سن الثالثة الذين عليهم أن يصبحوا بنائين في المستقبل. ويشير أرسطو أيضاً إلى أهمية تشجيع الأطفال على اللعب، وذلك لأن اللعب يساعد الأطفال في التعرف إلى المهن، ويساعد في تشكيل الميول المهنية عند الأطفال، مما أدى إلى اقتناع المربين بالفكرة التي نادى بها كبار المصلحين التربويين وهي ضرورة أن تأخذ التربية في الاعتبار ميول الأطفال وخصائص نموهم، وكان ذلك في أواخر القرن الثامن عشر وأوائل القرن التاسع عشر (الحريري، 2010).

زيادة على ما سبق، هناك علاقة وثيقة بين اللعب والتواصل الاجتماعي، إذ يسهم اللعب في نمو وتطور العلاقات الاجتماعية، فالاستمتاع باللعب يجعل الطفل يخلق نوع من الاتصال بينه وبين الآخرين، لإمداده بالمشاعر الحسية والانفعالية حتى أن ما يظهره الأطفال من تحسن وتطور في السلوك الاجتماعي يكون نتيجة للعب. والدليل على ما سبق وجود نوع من أنواع اللعب يسمى باللعب الاجتماعي، إذ إن الأطفال بالبداية يميلون للعب الفردي لكنهم مع الوقت يميلون إلى اللعب مع الآخرين من خلال التعاون، وتعدّ هذه العملية تدريجية حيث إن هناك صعوبة في تصنيف تطور لعب الطفل في وقت معين (السيد، 2003). كما يُعدّ اللعب وسيلة الطفل للتعلم وإجراء التجارب، ويساعده في فهم ما يحيط به، كما أنه يجعل الطفل يشعر بالسعادة، وذلك بسبب احتوائه على الكثير من الخبرات الجديدة عليه، ولمساعدته في إعادة تشكيل خبراته السابقة (ماكنتي، 2003).

إن 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).

ويرى بدوي (2007) أن تعلم الرياضيات يساعد في تحقيق التواصل بين الطلبة من خلال التواصل الشفهي، أو الكتابي الفردي، أو الجماعي، حيث يتواصل الطلبة كثيراً في قاعات الدرس حول خبراتهم وتجاربهم الرياضية مما يجعل قاعة الدرس بيئة تعلم ديناميكية مليئة بالقوة والنشاط. قد يكون تواصل

الطالب، وإكسابه المعرفة ومهارات التوصل لها إذا أحسن استغلالها وتنظيمها.

ثانياً: المرحلة العمرية التي تناولتها الدراسة الحالية، والتي تُعدُّ المرحلة الأساسية التي يبدأ بها الطفل بدراسة المفاهيم الرياضية الأولية، والمهارات الرياضية الأساسية .

ثالثاً: اهتمام الدراسة الحالية بتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى الطلبة، المرتبطة ببناء شخصية المتعلم.

حدود الدراسة ومحدداتها

تحددت نتائج هذه الدراسة بما يأتي:

- اقتصار المادة التعليمية على الوحدات الدراسية من الفصل الدراسي الأول من كتاب الرياضيات المدرسي للصف الأول الأساسي للعام الدراسي 2012/2013.

- درجة نجاح الباحثة في تطوير الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة.

- اقتصار الدراسة على عينة من طلبة الصف الأول الأساسي في المدارس الخاصة التابعة لمديرية التربية والتعليم في لواء عين الباشا للعام الدراسي 2012/2013.

التعريفات الإجرائية

استراتيجية التعلم باللعب: هي مجموعة من المهارات والأنشطة التي يمارسها طالب الصف الأول الأساسي في دراسته للمحتوى الرياضي لكتاب الرياضيات خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 2012/2013، من خلال استخدام ألعاب تعليمية متنوعة من تطوير الباحثة.

الطريقة الاعتيادية: هي الطريقة المتبعة في تدريس الرياضيات، ولا يستخدم فيها التعلم باللعب.

المهارات الرياضية: هي مهارات الرياضيات للصف الأول الأساسي والتي تتمثل بما يلي: تمييز الأشكال والأحجام والألوان، والتمييز بين أكثر وأقل، والتمييز بين أكبر وأصغر، والترتيب التصاعدي والتنازلي، وتمييز الأعداد الفردية والأعداد الزوجية، وتمييز الاتجاهات فوق وتحت، ويمين ويسار، والجمع ضمن العدد(9)، والطرح ضمن العدد(9)، وقراءة الأعداد بصورة صحيحة، وتمثيل الأعداد من (0 - 9) بصورة صحيحة أرقاماً وبالحروف. وقد قيست إجرائياً باستخدام اختبار المهارات الرياضية.

مهارات التواصل الاجتماعي: هي مهارات اجتماعية يمارسها طالب الصف الأول الأساسي، واقتصرت هذه المهارات في هذه الدراسة على المهارات الآتية: التعاون، والاعتماد على الذات، وآداب الحديث، والاستماع . وقد قيست إجرائياً باستخدام مقياس

والطالب وبين الطلبة أنفسهم . من هنا هدفت الدراسة الحالية إلى جعل الرياضيات مادة يقبل الطلبة على تعلمها ويتقنوها بتشكيل أساس قوي وصحيح من المعرفة الرياضية، وذلك باستخدام استراتيجيات تدريس حديثة ومنها استراتيجية التعلم باللعب. بالإضافة إلى قلة الدراسات التي تناولت هذه الفئة العمرية- في حدود معرفة الباحثة واطلاعها- وخاصة طلبة الصف الأول الأساسي على الرغم من أهمية هذه الفئة العمرية، حيث تُعدُّ أساس العملية التعليمية.

وبشكل أكثر تحديداً تمثلت مشكلة الدراسة الحالية بالسؤالين البحثيين الآتيين:

1. هل يختلف اكتساب المهارات الرياضية في مادة الرياضيات لدى طلبة الصف الأول الأساسي باختلاف استراتيجيات التدريس (التعلم باللعب، والطريقة الاعتيادية) ؟
2. هل يختلف تحسين مهارات التواصل الاجتماعي في مادة الرياضيات لدى طلبة الصف الأول الأساسي باختلاف استراتيجيات التدريس (التعلم باللعب، والطريقة الاعتيادية) ؟

فرضيات الدراسة

سعت الدراسة إلى اختبار الفرضيات الآتية:

- 1 - لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة $(\alpha \geq 0.05)$ بين المتوسط الحسابي لعلامات طلبة الصف الأول الأساسي في اختبار المهارات الرياضية الذين يدرسون باستخدام استراتيجية التعلم باللعب والمتوسط الحسابي لعلامات نظرائهم الذين يدرسون باستخدام الطريقة الاعتيادية.
- 2- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة $(\alpha \geq 0.05)$ بين المتوسط الحسابي لدرجات طلبة الصف الأول الأساسي في مقياس التواصل الاجتماعي الذين يدرسون باستخدام استراتيجية التعلم باللعب والمتوسط الحسابي لدرجات نظرائهم الذين يدرسون باستخدام الطريقة الاعتيادية.

أهداف الدراسة

هدفت هذه الدراسة إلى تفصي أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي في مادة الرياضيات لدى طلبة الصف الأول الأساسي.

أهمية الدراسة

تتمثل أهمية الدراسة الحالية بالآتي:

أولاً: تتناول إحدى الاستراتيجيات الحديثة في التدريس وهي استراتيجية التعلم باللعب، التي قد تعمل على تشكيل شخصية

(30) سؤالاً ذات صلة بمفاهيم الرياضيات الواردة في المنهاج، تم تقديم نوعين من الألعاب التعليمية في (8) جلسات وتم تطبيق اختبار قبلي وبعدي على العينة الضابطة والتجريبية. وقد أظهرت النتائج أثر الألعاب التعليمية الإيجابي على تعلم المفاهيم الرياضية في الجمع والطرح .

كما أجرى سويرنجن (Swearingen, 2011) دراسة هدفت إلى تقصي أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف التاسع وعلى أدائهم على امتحان الرياضيات الوطني . تكون مجتمع الدراسة من (280) طالباً 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 لعامل 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 نتاجهم أقل، بينما الطلبة ذوي الأوضاع الاقتصادية والاجتماعية المرتفعة كانت نتاجهم أعلى .

وقد أجرت فولتا (Folta , 2010) دراسة هدفت إلى تقصي أثر تعلم الطلبة للعلوم من خلال توظيف الألعاب التعليمية، تم اختبار اللعبة من قبل (81) طالباً خلال (6) جلسات تم اشراك الطلبة في اللعبة وفي إعدادها وتقييمها، وتم إعطاء الطلاب (5) أسئلة كاختبار قبلي وبعدي، وأجريت دراسة مسحية لاختيار الأدوار في اللعبة، وأداة سلم تقدير لفظي للألعاب التعليمية، طُلب من الطلبة وضع الفرضيات وضرورة إعطاء دليل لدعم تلك الفرضية، وأخيراً طلب منهم كتابة رسالة للجهة المعنية يتم فيها ذكر أهمية هذه اللعبة كمشروع تعليمي، تم اختيار (23) طالباً للمشاركة في المقابلة بهدف الحصول على معلومات عن كيفية تطوير اللعبة وسبب اختيارهم للدور الذي تم اختياره، أظهرت الرسائل التي كتبها الطلاب المشاركون إمامهم بالمفاهيم العلمية وقدرتهم على تطبيقها في مواقف الحياة العملية، وأن أسباب اختيارهم للأدوار تضمنت اهتمام تعلمي حول موضوع خبرة إيجابية سابقة في الحياة العملية واعتقادهم أن الدور ممتع . بشكل عام كانت النتائج إيجابية بالنسبة للطلبة المشاركين، باستثناء طالب واحد عبر عن عدم رضاه باللعبة، أما الآخرون لم يشعروا بالسعادة فقط بل اعتبروها أداة تعليمية جيدة .

التواصل الاجتماعي من وجهة نظر المعلمة، حيث تقوم المعلمة بوضع إشارة بجانب المهارة التي تتدرج ضمن الأبعاد السابقة، وذلك حسب درجة تواجدها لدى المتعلم وفق التدرج التالي: (دائماً، غالباً، أحياناً، نادراً، أبداً).

الدراسات السابقة

أولاً: الدراسات التي اهتمت باستراتيجية التعلم باللعب وأثرها في تحصيل الطلبة وفي متغيرات أخرى.

أجرى كينغ (King, 2011) دراسة هدفت إلى تقصي أثر ألعاب 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 إلكترونية كجزء من التعليم العلاجي، المجموعة الثانية ضمت (32) طالباً تلقوا تعليم علاجي ولكن دون استخدام ألعاب إلكترونية، أما المجموعة الثالثة تضمنت (66) طالباً لم يحصلوا على خطة علاجية ولا ألعاب إلكترونية، تم إجراء الدراسة خلال (18) أسبوعاً، 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.

كما أجرى كلا من فوس وآخرون (Vos et al, 2011) دراسة هدفت للتعرف على أثر التعلم باللعب في إثارة دافعية الطالب نحو التعلم. تكونت الدراسة من (235) طالباً من أربع مدارس في هولندا، قسموا إلى مجموعتين: الأولى تكونت من (128) طالباً والثانية من (107) طلاب، المجموعة الأولى اعتمدت على الذاكرة في بناء الألعاب، والمجموعة الثانية استخدمت ألعاب جاهزة. وقد أظهرت النتائج أن المجموعة التي قامت ببناء الألعاب كان لها الأثر الأكبر في إثارة دافعية الطالب وترك أثر أكبر في التعلم مقارنة مع المجموعة التي استخدمت ألعاب جاهزة.

كما أجرى كلا من جنبري وآخرون (Ghanbari et al, 2011) دراسة هدفت إلى دراسة تأثير الألعاب التعليمية على تعلم مفاهيم الرياضيات في المرحلة الأساسية، تكونت عينة الدراسة من (50) طالبة من الصف الأول، قسموا إلى مجموعتين تجريبية وأخرى ضابطة في كل مجموعة (25) طالبة، وتم قياس مستوى تعلم الطالبات باستخدام استبانة اختبار تتكون من

التدريس وجنس الطالب، وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات علامات الطلبة للمجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس الاتجاهات البعدي تعزى لطريقة التدريس، وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات علامات الذكور والإناث على مقياس الاتجاهات البعدي تعزى للجنس، عدم وجود تفاعل دال إحصائياً بين طريقة التدريس وجنس الطالب . وقد أجرت الحراشة (2007) دراسة هدفت إلى تقصي أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب المفاهيم العلمية وتنمية التفكير الإبداعي، واتجاهات الطالبات نحو العلم لدى طالبات الصف السابع الأساسي في مادة العلوم العامة مقارنة بالطريقة الاعتيادية، وقد استخدمت الباحثة اختبار اكتساب المفاهيم العلمية وقامت بإعداد دليل تعليمي لتدريس المفاهيم العلمية باستخدام الألعاب التعليمية وطورت اختباراً للتفكير الإبداعي وأعدت مقياساً للاتجاهات نحو العلم، وتكونت عينة الدراسة من (84) طالبة من مدرسة بلعما الأساسية للبنات التابعة لمديرية قسبة المفرق قسمت إلى مجموعتين تجريبية وضابطة في كل منها (42) طالبة، وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فرق دال إحصائياً بين متوسط علامات الطالبات على اختبار اكتساب المفاهيم لصالح المجموعة التي درست باستخدام الألعاب التعليمية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط علامات الطالبات على مقياس التفكير الإبداعي ككل وفي كل مهارة من مهاراته الثلاث (الطلاقة، والمرونة، والأصالة) لصالح المجموعة التجريبية، ووجود فرق دال إحصائياً بين متوسط علامات الطالبات على مقياس الاتجاهات نحو العلم لصالح المجموعة التجريبية.

كما أجرت بشير (2007) دراسة هدفت إلى تعرّف واقع استخدام اللعب في رياض الأطفال بولاية الخرطوم في ضوء المعايير العلمية للعب وبما يتماشى مع خصائص نمو وحاجات الطفل وأهدافه التربوية، وذلك من خلال وجهة نظر كل من الموجهات والموجهين التربويين والمعلمات في مرحلة رياض الأطفال. استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي لعرض ونقد وتحليل الدراسات والبحوث في مجال الطفولة ورياض الأطفال، ومن خلال ذلك تم حصر وتحديد المعايير العلمية للعب وبلورتها في استبيان . وأظهرت النتائج أن أدوات أنشطة اللعب تتوافر وتستخدم بنسبة متوسطة وهي نسبة قليلة إذا قورنت بحاجة الأطفال في هذه المرحلة إلى اللعب والحركة، وأن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين توافر أدوات وأنشطة اللعب وبين استخدامها ولصالح الاستخدام، إن الموجهات والموجهين ومعلمات رياض الأطفال يعرفون المعايير العلمية للعب بجميع أبعادها بدرجة فوق المتوسط ولكن هناك قصوراً

كما أجرى نيلسون (Nelson, 2009) دراسة هدفت للتعرف على اكتساب الحقائق الرياضية الأساسية بطلاقة من خلال استخدام ألعاب الرياضيات المحوسبة . تم تقييم الطلبة في بداية الدراسة من خلال اختبار قبلي، استمرت الدراسة لمدة ستة أسابيع، وقد تم استخدام ثلاثة مصادر للحصول على البيانات باستخدام اختبار قبلي وسلم تقدير مسحي ومقابلات شخصية. أشارت النتائج إلى أن استخدام ألعاب الرياضيات المحوسبة تسهم في اكتساب المهارات الحسابية للرياضيات بشكل فاعل.

وقد أجرى كابيرز (Kappers, 2009) دراسة بعنوان أثر ألعاب الفيديو التعليمية على تحصيل الطلبة في الرياضيات وإثارة الدافعية لديهم. هدفت الدراسة إلى اختبار الفروق بين الجنسين للصف السابع في مادة الرياضيات تكونت عينة الدراسة من (60) طالباً وطالبة في مساق الجبر، تم محاولة الكشف عن الصعوبات والإيجابيات المتعلقة بألعاب الفيديو التعليمية، كشفت النتائج عن وجود فرق واضح في درجات التحصيل في مادة الرياضيات، كلا الجنسين أظهر نفس النتائج فيما يتعلق بالدافعية في مادة الرياضيات باستخدام ألعاب الفيديو خلال فترة التطبيق التي استغرقت (18) اسبوعاً، أظهرت النتائج الفروق بالنسبة للجنسين أن الإناث أقل رغبة لألعاب الفيديو التعليمية خاصة فيما يتعلق بالوقت والشعور بالراحة للعبة.

كما أجرى الجوايرة (2007) دراسة هدفت إلى تقصي أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي على تحصيلهم واتجاهاتهم نحو الرياضيات. تكونت عينة الدراسة من 126 طالباً وطالبة من طلبة الصف الثالث الأساسي في مديرية التربية والتعليم لمحافظة جرش توزعت على أربع مجموعات، مجموعتين تجريبيتين مجموعة للذكور والأخرى للإناث، ومجموعتين ضابطين واحدة للذكور والثانية للإناث. وقد تم اختيار المجموعات بطريقة قصدية. استخدم الباحث برنامجاً تعليمياً قائماً على الألعاب التربوية اشتمل على وحدة حقائق الضرب والقسمة من كتاب الرياضيات للصف الثالث الأساسي، واستخدم أوراق عمل لتعزيز المهارات عند التلاميذ، واستخدم اختبار تحصيلي ومقياس اتجاهات نحو الرياضيات، وقد توصلت الدراسة إلى النتائج التالية: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات علامات الطلبة للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي تعزى لطريقة التدريس، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات علامات الذكور والإناث في الاختبار التحصيلي البعدي تعزى للجنس، وجود تفاعل دال إحصائياً بين طريقة

القراءة والثانية ضابطة وقد استخدمت الطريقة الاعتيادية في تعلم القراءة، وقد تم استخدام اختبار قبلي وبعدي لقياس تنمية القراءة لديهم . وأظهرت النتائج تكافؤ المجموعتين المتقدمتين للاختبار، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح التعلم باللعب في الاختبار البعدي، وفروق ذات دلالة إحصائية تعزى للجنس ولصالح الإناث في الاختبار البعدي، وفروق ذات دلالة إحصائية للتفاعل بين الطريقة والجنس .

وقد أجرى نجم (2001) دراسة هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلاب الصف السابع الأساسي على كل من تحصيلهم في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها . وقد تكونت أدوات الدراسة من اختبار تحصيلي لوحدة المجموعات، ومقياس الاتجاهات نحو الرياضيات . تكونت عينة الدراسة من (94) طالباً من طلاب الصف السابع الأساسي في إحدى المدارس التابعة لوكالة الغوث الدولية في منطقة جنوب عمان، موزعين على شعبتين في كل منها (47) طالباً وقسمت إلى مجموعتين التجريبية والضابطة . وأظهرت النتائج وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسط علامات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار التحصيل البعدي المباشر ولصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التربوية في الرياضيات، ووجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسط علامات المجموعة التجريبية والضابطة في اختبار التحصيل البعدي الموجه لطلاب الصف السابع التجريبية، ووجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسط علامات المجموعة التجريبية والضابطة في استجاباتهم على مقياس الاتجاهات البعدي ولصالح المجموعة التجريبية، ووجود فرق بين متوسط علامات المجموعة التجريبية في استجاباتهم على مقياس الاتجاهات القبلي ومتوسط علاماتهم في استجاباتهم على مقياس الاتجاهات البعدي ولصالح التطبيق البعدي، وعدم وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسط علامات المجموعة الضابطة في استجاباتهم على مقياس الاتجاهات القبلي .

ثانياً: الدراسات التي اهتمت بمهارات التواصل الاجتماعي: أجرى العتوم (2007) دراسة هدفت إلى تقصي أثر أسلوب اللعب والتعزيز الرمزي في تحسين الانتباه وخفض النشاط الزائد لدى عينة أردنية من طلبة صعوبات التعلم الملتحقين بغرف المصادر. تكونت عينة الدراسة من (67) من طلبة غرف المصادر ذوي صعوبات التعلم الذين يعانون من اضطراب ضعف الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد بواقع (38) طفلاً من الذكور و(29) من الإناث ضمن فئة عمرية من (8 - 10) سنوات. وتم اختيار مدارسهم بطريقة قصدية . واستخدام مقياس

في تطبيق هذه المعايير بشكل صحيح، وأن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية بين معرفة الموجهات والموجهين التربويين بالمعايير العلمية للعب ومعرفة المعلمات وذلك لصالح معرفة المعلمات.

وأجرى أبو شاوور (2005) دراسة هدفت إلى معرفة أثر تدريس العلوم باللعب في اكتساب طلبة الصف الخامس الأساسي للمفاهيم العلمية ومستوى أدائهم لعمليات العلم الأساسية، وفي مستوى تفضيلهم لدراسة العلوم باللعب. تكونت عينة الدراسة من (120) طالباً وطالبة من طلبة الصف الخامس الأساسي . تم استخدام ثلاث أدوات: اختبار اكتساب المفاهيم العلمية تكون من (56) فقرة، واختبار لتقدير مستوى أداء الطلبة لعمليات العلم الأساسية تكون من (12) فقرة، واستخدم استبانة تقيس مدى تفضيل الطلبة لطريقة الألعاب في تدريس العلوم تكون من (23) فقرة. أظهرت نتائج الدراسة وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين طريقة التدريس باللعب والطريقة الضابطة في اختبائي اكتساب المفاهيم العلمية وأداء عمليات العلم الأساسية يعزى لطريقة تدريس العلوم باللعب والجنس ولصالح الطلاب .

كما أجرى عبيدات (2005) دراسة هدفت إلى تقصي أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لطلبة الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى . وقد استخدم الباحث اختباراً تحصيلياً لقياس تحصيل الطلبة لبعض المفاهيم الرياضية لدى المجموعة التجريبية . تكونت عينة الدراسة من (68) طالباً وطالبة من طلبة الصف الثالث الأساسي، تم توزيعهم على مجموعتين تجريبيتين تكونت من (34) طالباً وطالبة درست المادة التعليمية من خلال الألعاب التربوية المحوسبة، ومجموعتين ضابطين تكونت من (34) طالباً وطالبة درست المادة التعليمية ذاتها بطريقة التدريس الصفي التقليدية . وقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسي للمفاهيم الرياضية باختلاف طريقة التدريس لصالح المجموعة التجريبية، وعدم وجود فرق دال إحصائياً في تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسي للمفاهيم الرياضية بين أفراد المجموعة التجريبية يعزى للجنس .

كما أجرت النهود (2004) دراسة هدفت إلى معرفة أثر التعلم باللعب في تنمية مهارات القراءة لطلبة الصف الثاني الأساسي في البادية الشمالية الشرقية . تكونت عينة الدراسة من (8) شعب من شعب الصف الثاني الأساسي منها (4) شعب ذكور و(4) شعب إناث تم تقسيمها عشوائياً إلى مجموعتين: تجريبية وقد استخدمت الألعاب التعليمية في تعلم

برنامج إرشاد جمعي باللعب في تخفيض مستوى المشكلات السلوكية لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا، وتم تحديد أفراد عينة الدراسة من خلال تطبيق قائمة المشكلات السلوكية التي أعدها وطورها مجموعة من الباحثين، بلغ عدد أفراد العينة (30) طالباً من طلبة الصفين الثاني والثالث ضمن الفئة العمرية (7-9) سنوات وجميعهم ذكور، وقسموا إلى مجموعتين تلقت المجموعة التجريبية البرنامج الإرشادي القائم على اللعب، أما المجموعة الضابطة لم تخضع لأي نوع من العلاج أو الإرشاد في أثناء فترة التطبيق للبرنامج. أظهرت النتائج وجود أثر لبرنامج الإرشاد الجمعي القائم على اللعب في خفض المشكلات السلوكية لدى المجموعة التجريبية، وعدم وجود فروق دالة إحصائية بين الاختبار البعدي واختبار المتابعة على المجموعة التجريبية، وهذا يدل على فعالية البرنامج واستمرار أثره لمدة أسبوعين بعد المعالجة.

موقع الدراسة الحالية من الدراسات السابقة:

تحتل الدراسة الحالية مكانة مهمة كونها تهتم بالمهارات الرياضية للصف الأول الأساسي، حيث يوجد دراسات اهتمت بدراسة أثر الألعاب التربوية في تحصيل الطلبة في الرياضيات في الصفين الثالث، والسابع وأولها دراسة عبيدات (2005) التي هدفت إلى تقصي أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لطلبة الصف الثالث الأساسي، ودراسة الجوابرة (2007) التي هدفت إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلاب الصف الثالث الأساسي على تحصيلهم واتجاهاتهم نحو الرياضيات، ودراسة نجم (2001) التي هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلاب الصف السابع الأساسي على كل من تحصيلهم في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها. أما باقي الدراسات تناولت أثر الألعاب التربوية على موضوعات مختلفة مثل العلوم والقراءة وغيرها. وتأتي أهمية هذه الدراسة من كونها تستهدف الفئة التي تعد عصب مرحلة التأسيس للعملية التعليمية بأكملها، ولقلة الدراسات التي تناولت هذه الفئة العمرية، وأيضاً لأنها تدرس أثر استراتيجية التعلم باللعب في تحسين مهارات التواصل الاجتماعي بين الطلبة وهذا لم تتناوله أي دراسة من الدراسات السابقة، ومن هنا جاءت هذه الدراسة لتبين أهمية استخدام استراتيجيات التدريس الحديثة ومن بينها استراتيجية التعلم باللعب وفعاليتها في تدريس الطلبة، وهذا ما أثبتته نتيجة الدراسة الحالية التي اتفقت مع معظم نتائج الدراسات السابقة التي درست أثر استراتيجية التعلم باللعب في موضوعات

اضطراب ضعف الانتباه المصحوب بالنشاط الزائد الذي أعده الباحث، وبرنامج تدريبي أعده الباحث يعتمد على أسلوب اللعب والتعزيز الرمزي. وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية لاستخدام أسلوب اللعب بين المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة الضابطة في تحسين الانتباه وخفض النشاط الزائد ولصالح المجموعة التجريبية على القياس البعدي، وجود فروق ذات دلالة إحصائية لاستخدام أسلوب التعزيز الرمزي بين المجموعة التجريبية الثانية والمجموعة الضابطة في تحسين الانتباه وخفض النشاط الزائد ولصالح المجموعة التجريبية على القياس البعدي، وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استخدام أسلوب اللعب والتعزيز الرمزي لدى المجموعة التجريبية الأولى والثانية في تحسين الانتباه وخفض النشاط الزائد ولصالح المجموعة التجريبية الأولى على القياس البعدي.

وأجرى الطورة (2004) دراسة هدفت إلى تقصي أثر برنامج تدريبي قائم على استخدام اللعب الدرامي في تنمية مهارات التعبير الشفوي لدى طلبة الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي. تكونت عينة الدراسة من (97) طالباً وطالبة من طلبة الحلقة الأولى في مدرستي سكيمة بنت الحسين المختلطة، ومدرسة أم عمارة المختلطة في لواء الشوبك، وقسم الطلبة إلى مجموعتين تجريبية درست التعبير الشفوي بأسلوب اللعب الدرامي وتكونت من (53) طالباً وطالبة من الصفوف الثالث الأولى (الأول، الثاني، والثالث) في مدرسة سكيمة بنت الحسين، أما المجموعة الضابطة درست التعبير الشفوي بالطريقة الاعتيادية وتكونت من (44) طالباً وطالبة من الصفوف الثالث الأولى (الأول، الثاني، والثالث) في مدرسة أم عمارة المختلطة. قام الباحث بإعادة صياغة عشرة دروس من دروس المحادثة والتعبير الواردة في كتب اللغة العربية للصفوف الثالث الأولى، وأعاد بناء محتواها بصورة درامية، وأعد الباحث لها عشر مذكرات تحضير وفق استراتيجية اللعب الدرامي. وقد أعد الباحث اختباراً لقياس أثر طريقة اللعب الدرامي في تطوير مهارات التعبير الشفوي. أظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في مهارات التعبير الشفوي بفروق دالة، تفوق طلبة الصفين الثاني والثالث على طلبة الصف الأول في التحصيل، وعدم وجود فروق دالة إحصائية بين طلبة الصفين الثاني والثالث، وعدم وجود فروق دالة إحصائية في التحصيل بين الذكور والإناث، وعدم وجود فروق دالة إحصائية في التحصيل يعود إلى التفاعل بين المتغيرات (الطريقة، والجنس، والمستوى الصفي).

كما أجرى الشلول (2003) دراسة هدفت إلى تقصي أثر

الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب، وأخرى ضابطة تتكون من (24) طالباً وطالبة درسوا الرياضيات بالطريقة الاعتيادية.

أدوات الدراسة

أولاً: اختبار المهارات الرياضية:

هدف هذا الاختبار إلى قياس المهارات الرياضية التي اكتسبها طالب الصف الأول بعد دراسته المحتوى الرياضي لكتاب الرياضيات المدرسي خلال الفصل الأول للعام الدراسي 2012/2013 والتي تتمثل بتمييز الأشكال، والأحجام، والاكتر والأقل، والترتيب التصاعدي والتنازلي، والداخل والخارج، والأنماط، واليمين واليسار، وكتابة الأعداد من (0-9) . يتكون الاختبار من سبعة عشر سؤالاً لكل فقرة علامة واحدة فقط، وبعض الفروع يخصص له نصف علامة، والعلامة الكلية للاختبار تساوي خمس وخمسين علامة. وقد أعد الاختبار في ضوء جدول المواصفات ليساعد في تغطية المحتوى الرياضي بشكل جيد في الاختبار كما يتضح في الجدول الآتي:

الوحدة	المعرفة والتذكر	الفهم والاستيعاب	التطبيق	التحليل	التركيب	التقويم	المجموع
الأولى	5	1	18	4	1	0	29
الثانية	3	4	0	1	2	0	10
الثالثة	2	0	6	0	0	0	8
الرابعة	2	0	6	0	0	0	8
المجموع	9	8	30	5	3	0	55

استطلاعية من خارج عينة الدراسة من طلبة الصف الأول الأساسي في مدرسة سما عمان الدولية تكونت من (40) طالباً وطالبة، وتم إعادة الاختبار على نفس العينة بعد مضي اسبوع، ومن ثم تم حساب معامل ثبات بيرسون وقد بلغت قيمته (0.91) وهو مناسب لأغراض هذه الدراسة .

ثانياً: مقياس التواصل الاجتماعي:

طور مقياس التواصل الاجتماعي المكون من (31) فقرة لقياس المهارات الاجتماعية الآتية: التعاون، وآداب الحديث، وآداب الاستماع، والاعتماد على الذات . وفق مقياس خماسي متدرج: (دائماً، غالباً، أحياناً، نادراً، أبداً) وأعطيت التدرجات التالية: (1,2,3,4,5). وذلك من خلال قيام الباحثة بتطوير بعض الفقرات في مقياس التواصل الاجتماعي في دراسة أبو ياسين (2010) بما يتلائم والدراسة الحالية نظراً لقربه من بعض الأفكار التي تناولها الدراسة الحالية، كما قامت الباحثة بتطوير بعض الفقرات لمقياس التواصل الاجتماعي بناءً على ملاحظاتها لسلوكيات طالب الصف الأول وطالب التمهيدي الذي سيصبح طالباً للصف الأول في ضوء خبرتها في تدريس

مختلفة، كما تكتسب هذه الدراسة أهميتها من كونها استغرقت فصلاً دراسياً كاملاً وشملت المحتوى الرياضي لكتاب الرياضيات المدرسي للصف الأول الأساسي بأكمله، ولم تقتصر على وحدة دراسية معينة مما يزيد أهميتها ويمنحها مصداقية.

الطريقة والإجراءات

أفراد الدراسة

طبقت الدراسة على (50) طالباً وطالبة من طلبة مدرسة سما عمان الدولية وهي إحدى المدارس الخاصة التابعة لمديرية تربية وتعليم لواء عين الباشا؛ إذ تم اختيار المدرسة بصورة قصدية لظروف عمل الباحثة، حيث يتكون الصف الأول من ست شعب تم اختيار المجموعتين التجريبية والضابطة بعد ضبط عامل المعلم كما سيرد لاحقاً. وتكونت عينة الدراسة من شعبتين إحداهما تجريبية تتكون من (26) طالباً وطالبة درسوا

تنوعت فقرات الاختبار من خلال استخدام الأسئلة الموضوعية المتمثلة باختيار الإجابة الصحيحة بوضع إشارة تحتها، ووضع دائرة حول الشكل المماثل، وسؤال على العدد الأكبر والعدد الأصغر حيث يتطلب السؤال من الطالب أن يضع دائرة حول العدد المطلوب، وأسئلة التكميل التي تمثلت بسؤال إكمال النمط، بالإضافة إلى أسئلة مهارية تتطلب من الطالب أن يرسم شيئاً معيناً داخل وخارج المربع، وسؤال يتطلب من الطالب إعادة ترتيب مجموعة من الأعداد ترتيباً تصاعدياً وترتيباً تنازلياً، وسؤال يتطلب من الطالب أن يحدد الأعداد الفردية ويمثلها على خط الأعداد، وأسئلة تتطلب من الطالب حل مسائل حسابية أو مسائل حسابية لفظية على الجمع والطرح. وقد حُدد زمن الاختبار بسنتين دقيقة، ووضعت تعليمات الاختبار للطلبة والمعلم المراقب في أثناء تطبيق الاختبار، بالإضافة إلى إعداد تعليمات للمصحح بعد تطبيق الاختبار.

ثبات اختبار المهارات الرياضية:

وللتأكد من ثبات الاختبار تم تطبيق الاختبار على عينة

الصف الأول ورياض الأطفال، وطبق المقياس قبلي وبعدي لقياس مدى التغيير الذي أحدثته الألعاب التعليمية ذات الطابع الجماعي في شخصية المتعلم في تعامله مع زملائه، وتمت الاستجابة عن مقياس التواصل الاجتماعي بتزويد معلمة المجموعة التجريبية ومعلمة المجموعة الضابطة بنسخ من مقياس التواصل الاجتماعي وفق عدد الطلبة في كلا المجموعتين، وعلى كلا المعلمتين وضع إشارة بجانب كل مهارة تتدرج ضمن الأبعاد الأربعة السابقة، وذلك وفق درجة تواجدها لدى المتعلم وفق التدرج التالي: (دائماً، غالباً، أحياناً، نادراً، أبداً).

صدق مقياس التواصل الاجتماعي واختبار المهارات الرياضية:
للتأكد من صدق الاختبار ومقياس التواصل الاجتماعي تم عرضهما بصورتها الأولية على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم (19) محكماً تراوحت خبراتهم ما بين (3-32) سنة من أساتذة جامعيين متخصصين في المناهج والتدريس، ومشرفي المرحلة، ومشرفي الرياضيات، ومشرفي رياض الأطفال، بالإضافة إلى مشرف من مشرفين التربية العملية في الجامعة الأردنية، بالإضافة إلى معلمات الحلقة الأولى ومعلمات رياض الأطفال. وتم الأخذ بملاحظاتهم حول الاختبار ومقياس التواصل الاجتماعي.

ثبات مقياس التواصل الاجتماعي:
تم التحقق من ثبات مقياس التواصل الاجتماعي من خلال تطبيقه على عينة استطلاعية من خارج عينة الدراسة مكونة من (18) طالباً وطالبة من الصف الأول الأساسي حيث قامت المعلمة بالاستجابة على مقياس التواصل الاجتماعي، وتم حساب معامل الثبات من خلال استخدام معامل كرونباخ ألفا لحساب الاتساق الداخلي بين فقرات مقياس التواصل الاجتماعي، وقد بلغت قيمته (0.88) وهو مناسب لأغراض هذه الدراسة، كما يتضح من الجدول التالي:

البعء	معامل الثبات
التعاون	0.88
آداب الحديث	0.87
آداب الاستماع	0.91
الاعتماد على الذات	0.92
المقياس ككل	0.88

ثالثاً: الألعاب التعليمية:

لتحقيق أهداف الدراسة الحالية قامت الباحثة بتطوير ألعاب تعليمية لتستخدم في تدريس طلبة الصف الأول المحتوى

1- ألعاب الطين وألعاب المعجون:

يساعد استخدام هذه اللعبة في تسهيل إيصال المعلومة إلى ذهن الطالب، وتساعد في تقوية العضلات الدقيقة، وتكشف عن مدى فهم الطالب لموضوع الدرس من خلال إتقان الطالب ما يطلب منه، وتم استخدامها في دروس الأعداد من (0-9) وفي دروس الجمع والطرح، وهذه اللعبة يمكن تطبيقها فدياً ثم جماعياً على شكل مجموعات صغيرة.

2 - لعبة رياضية على نمط لعبة السلم والحيّة:

تهدف هذه اللعبة للكشف عن مدى إتقان قراءة الأعداد من (0-9) وكتابتها. حيث تتكون هذه اللعبة من قطعة كرتون مقوى مرسوم عليها الأعداد من (0-9) وتكون بعض الأعداد مرسومة عليها سلم تساعد الطالب لل صعود للأعلى وبعض الأعداد مرسوم عليها صورة رأس ثعبان تجعل الطالب ينزل للأسفل، وأيضاً تتكون من حجر النرد مصنوع من القماش ومرسوم عليه الدوائر بالحجم الذي يساعد الطالب على عدها بسهولة. تقوم المعلمة برمي حجر النرد ويقوم أحد الطلبة بعد الدوائر ثم يكتشف ما هو العدد وأين مكانه على قطعة الكرتون المقوى، وهكذا يتم اللعب حتى النهاية، ويتم اشراك أكثر من طالب في هذه اللعبة وتخدم هذه اللعبة في التأكد من قدرة المتعلم على الربط بين العدد واسمه وصورته بالإضافة إلى المتعة في التعلم، وقد تم استخدامها في دروس الأعداد من (0-9).

3 - الألعاب الإلكترونية:

تقوم هذه اللعبة على وجود مجموعة من التمارين لبعض الدروس يجيب الطالب عن التمرين الأول وينقر للسؤال التالي،

تقوم المعلمة بتعزيزه .

9 - لعبة الباحث الصغير:

تقوم هذه اللعبة على أن تقوم المعلمة بالطلب إلى الطلبة بعد شرح الدرس بلبس نظارة الباحث ترسمها على اللوح والطالب يتخيل نفسه بأنه لبسها، وتطلب إليه بعد ذلك أن يبدأ بالبحث عن أشياء لها علاقة بالدرس المعروض، كما تم استخدام هذه اللعبة بأكثر من درس .

10 - لعبة العم فهيم:

تقوم هذه اللعبة على أن تقوم المعلمة بتعريف طلبتها على شخصية ظريفة اسمها العم فهيم وهو شخص أصلع ليس عنده أي شعرة، لكن تنبت له شعرة كلما أجاب الطلبة إجابة صحيحة. هذه اللعبة محفزة للطلبة وتبث بينهم روح المنافسة، وتجذب انتباههم لما يدور داخل الغرفة الصفية من أحداث حتى يروا بالنهاية وجه العم فهيم وهو يضحك الضحكة العجيبة فرحاً بالشعر الجديد، وتم استخدامها بأكثر من درس .

11 - لعبة مقابلة صحفية:

الهدف منها تحسين العلاقة بين الطلبة والمعلم وبين الطلبة أنفسهم. تقوم هذه اللعبة على أن يتقمص الطالب شخصية عدد، والطلبة يقومون بسؤاله أسئلة حول شكله واسمه وكيفية كتابته. يستفيد الطلبة من هذه اللعبة بأنها تضيء نوعاً من المتعة والمرح للتعلم، بالإضافة إلى ترسيخ المفهوم عند الطالب، وتزيد فرص التواصل الاجتماعي بين الطلبة .

12- لعبة التشابه والاختلاف:

الهدف من هذه اللعبة زيادة قدرة الطالب على اكتشاف الصفات المميزة بين شكلين . تقوم هذه اللعبة على أن تقوم المعلمة بإخراج طالبين أو طالبين أو رسم شكلين متشابهين، وعلى الطالب أن يقوم بإيجاد أوجه الشبه والاختلاف بينهما مما يساعد في ترسيخ مفهوم المتشابه والمختلف عند الطلبة.

صدق الألعاب التعليمية

للتأكد من صدق الألعاب التعليمية التي طورتها الباحثة، قامت بعرضها على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم (20) محكماً، تراوحت خبرتهم من (3-32) سنة، من أساتذة جامعيين ومشرفي المرحلة ورياض الأطفال، ومشرفي الرياضيات، ومعلمات الحلقة الأولى ورياض الأطفال، بالإضافة إلى مشرف من التربية العملية في الجامعة الأردنية لخبرته في التعامل مع هذه الفئة من الطلبة، بالإضافة إلى مشرف مختبرات الوسائل التعليمية في الجامعة الأردنية لخبرته في التعامل مع الطلبة في مساق تصميم وإنتاج وسائل تعليمية، وتم الأخذ بملاحظاتهم واقتراحاتهم حولها من حيث مناسبتها للطلبة والدروس التي

وتقوم اللعبة بتزويد الطالب بتغذية راجعة عن أدائه قبل نقله للسؤال الثاني، ويتم حساب الزمن للطلاب على كل سؤال وفي النهاية يتم تزويد الطالب بنتيجة أدائه والزمن الذي استغرقه في الإجابة. هذه اللعبة تكون مزودة بألوان وصور وأصوات تجذب انتباه الطالب نحو المادة التعليمية، تم استخدامها في دروس الحجم واللون والشكل، وفوق وتحت، يمين ويسار، داخل وخارج، أمام وخلف، والأنماط، والأعداد أكبر وأصغر، والعدد التالي والعدد السابق.

4 - صناديق المفاجآت:

تقوم هذه اللعبة على وجود صندوقين صندوق يحتوي على مسألة حسابية والصندوق الثاني يحتوي على هدية يحصل عليها الطالب عند الإجابة الصحيحة كنوع من التعزيز الفوري للإجابة الصحيحة، وتم استخدام هذه اللعبة في أكثر من درس.

5 - الألغاز الرياضية التي تعتمد على السرعة والفهم:

تقوم هذه اللعبة على استخدام مهارات التواصل اللفظي بين المعلم والطالب، من خلال طرح الألغاز المناسبة لموضوع الدرس، ويقوم الطالب بالإجابة عنها شفويّاً أو كتابةً على اللوح، تعتمد على سرعة الإجابة وفهم الطالب للغز المطروح، كما أنها تعتبر مساعدة للمعلم في بداية الحصة كأسلوب للاستقراء ليصل الطالب بنفسه إلى موضوع وعنوان الدرس .

6 - القصص الحركية:

تقوم هذه اللعبة على استخدام القصص التي يؤدي من خلالها الطالب بعض الحركات التي تساعده للوصول إلى رسم العدد المطلوب، أو تكوين بعض المسائل الحسابية مثل: مسائل الجمع والطرح من خلال سرد قصة ويكون الطالب المسائل أثناء سرد القصة ويحلها .

7 - قصص الأعداد:

تعدّ هذه اللعبة من الألعاب الثقافية حيث إنها تقوم على سرد المعلمة لقصة متتالية الأحداث حول العدد ويتعرف الطالب من خلالها على العدد الجديد من حيث قيمته وشكله وذلك بتمثيله بأشكال مختلفة، وأيضاً تم استخدام قصص الأعداد في دروس الجمع والطرح من خلال عرض قصة متتالية الأحداث ومثيرة وجاذبة لانتباه الطفل بحيث تروي المعلمة القصة ويشكل الطالب المسائل ولا تكمل المعلمة سرد القصة إلا عند انتهاء الطالب من حل المسألة، وذلك لأن حل المسألة تعتمد عليه بقية القصة.

8 - لعبة التصفيق:

تقوم هذه اللعبة على قيام الطلبة بالتصفيق مع المعلمة وأثناء التصفيق يقوم الطالب بعد كم مرة صفق الطلبة، وعندما تقول المعلمة قف تتلقى الإجابات، والذي تكون إجابته صحيحة

أعدت لها.

منهجية الدراسة

تندرج هذه الدراسة ضمن البحوث شبه التجريبية، وذلك لاعتمادها على عينة قصدية وعدم استخدام التعيين العشوائي للعينة (المنيزل، والعتوم 2010). وبعد اختيار المدرسة تم محاولة ضبط عامل المعلمة، حيث تم اختيار معلمتين متقاربتين في الخبرة التدريسية والمؤهلات الأكاديمية والمهنية من بين ست معلمات، وأجريت قرعة بحيث تكون الورقة المسحوبة هي المجموعة التجريبية، والورقة المتبقية هي المجموعة الضابطة ليكون الاختيار للمجموعتين التجريبية والضابطة عشوائياً.

إجراءات الدراسة

مرت الدراسة بالإجراءات التالية:

- 1 - الاطلاع على كتاب الرياضيات المدرسي للصف الأول الفصل الأول كاملاً للعام الدراسي 2012-2013.
- 2- تم تحليل المحتوى لكل وحدة دراسية على حدا للفصل الدراسي الأول كاملاً.
- 3 - إعداد جدول مواصفات قبل بناء الاختبار لتغطية المادة بشكل كامل وفق جدول المواصفات في اختبار المهارات الرياضية .
- 4- إعداد أدوات الدراسة والمكونة من: (اختبار المهارات الرياضية، مقياس التواصل الاجتماعي، الألعاب التعليمية)، ومن ثم عرضت على مجموعة من المحكمين، وأخذ بأرائهم ومقترحاتهم حولها.
- 5 - إعداد الخطة الفصلية والخطط اليومية للفصل الدراسي الأول كاملاً وأدخلت الألعاب التعليمية في كل درس، وتم وصفها بالتفصيل في خانة الاجراءات .
- 6 - عرض الخطة الفصلية والخطط اليومية على (16) محكماً، تراوحت خبرتهم من (2-32) سنة من مشرفي المرحلة ومعلمات الصفوف الثلاث الأولى، وتم الأخذ بملاحظاتهم واقتراحاتهم حولها قبل البدء بتطبيق الدراسة .
- 7 - مخاطبة المدرسة بشأن تطبيق التجربة على الطلبة .
- 8 - تم اختيار الشعب وتوزيعها إلى مجموعتين تجريبية وضابطة .
- 9 - التطبيق القبلي لمقياس التواصل الاجتماعي على طلبة

المجموعتين التجريبية والضابطة.

- 10- التطبيق القبلي لاختبار المهارات الرياضية على طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة .
- 11 - دُرِيت المعلمة المتعاونة في المجموعة التجريبية على تنفيذ الألعاب التعليمية، وطُلب من المعلمة في المجموعة الضابطة التدريس بالطريقة الاعتيادية .
- 12- طبقت التجربة بقيام المجموعة التجريبية بدراسة المحتوى الرياضي لكتاب الرياضيات المدرسي للصف الأول باستراتيجية التعلم باللعب، والمجموعة الضابطة درست بالطريقة الاعتيادية.
- 13- التطبيق البعدي لاختبار المهارات الرياضية ومقياس التواصل الاجتماعي على طلبة كلا المجموعتين التجريبية والضابطة .
- 14- جمع النتائج وتحليلها .

متغيرات الدراسة

- 1- المتغير المستقل: وفي هذه الدراسة يتمثل المتغير المستقل باستراتيجية التدريس، ولها مستويان: استراتيجية التعلم باللعب، والطريقة الاعتيادية.
- 2- المتغيرات التابعة: وفي هذه الدراسة تتمثل المتغيرات التابعة بالمهارات الرياضية ومهارات التواصل الاجتماعي .

نتائج الدراسة ومناقشتها

أولاً: النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة الأول ومناقشتها
نص سؤال الدراسة الأول على: "هل يختلف اكتساب المهارات الرياضية في مادة الرياضيات لدى طلبة الصف الأول الأساسي باختلاف استراتيجية التدريس (التعلم باللعب، والطريقة الاعتيادية)؟"
بناءً على هذا السؤال صيغت الفرضية الصفرية الآتية: لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($0.05 \geq \alpha$) بين المتوسط الحسابي لعلامات طلبة الصف الأول الأساسي في اختبار المهارات الرياضية الذين يدرسون باستخدام استراتيجية التعلم باللعب والمتوسط الحسابي لعلامات نظرائهم الذين يدرسون باستخدام الطريقة الاعتيادية. وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعلامات طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة على اختباري المهارات الرياضية القبلي والبعدي، كما يظهر في الجدول (1).

الجدول (1)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعلامات أفراد عينة الدراسة في اختبار المهارات الرياضية .

القياس القبلي		القياس البعدي		العدد	المجموعة
الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي		
2.68	53.08	2.81	8.19	26	التجريبية
5.22	42.63	3.83	9.83	24	الضابطة

علامة الاختبار الكلية = 55.

على القياس القبلي بلغت قيمته (9.83) وبانحراف معياري مقداره (3.83)، بينما بلغت قيمة المتوسط الحسابي لأفراد المجموعة الضابطة في القياس البعدي (42.63) وبانحراف معياري مقداره (5.22) وللتأكد من أن هذه النتائج ذات دلالة إحصائية تم استخدام تحليل التباين المصاحب (ANCOVA)، كما يظهر في الجدول (2) .

يتضح من الجدول (1) بأن المتوسط الحسابي لأفراد المجموعة التجريبية على القياس القبلي بلغت قيمته (8.19) وبانحراف معياري مقداره (2.81)، بينما بلغت قيمة المتوسط الحسابي لأفراد المجموعة التجريبية في القياس البعدي (53.08) وبانحراف معياري مقداره (2.68). أما بالنسبة للمجموعة الضابطة فإن المتوسط الحسابي لأفراد المجموعة الضابطة

الجدول (2)

نتائج تحليل التباين المصاحب (ANCOVA) للاختلاف في اكتساب المهارات الرياضية بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية بناءً على استخدام استراتيجية التعلم باللعب .

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	ف	مستوى الدلالة
القياس البعدي	53.421	1	53.421	3.330	0.074
المجموعة	1413.220	1	1413.220	88.086	0.000
الخطأ	754.050	47	16.044		
الكلية	2170.820	49			

الجدول (3)

المتوسطن الحسابيان المعدلان لعلامات طلبة مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة على اختبار المهارات الرياضية البعدي .

المجموعة	المتوسط الحسابي المعدل	الخطأ المعياري
التجريبية	53.33	0.80
الضابطة	42.36	0.83
الكلية	47.84	0.57

والضابطة على اختبار المهارات الرياضية البعدي ولصالح طلبة المجموعة التجريبية الذين درسوا الرياضيات باستخدام استراتيجية التعلم باللعب.

يمكن تفسير هذه النتيجة باستفادة طلبة المجموعة التجريبية من تدريسهم المحتوى الرياضي في كتاب الرياضيات المدرسي للصف الأول الأساسي باستخدام استراتيجية التعلم باللعب، وأيضاً مدى فائدة الألعاب التعليمية التي استخدمت في تدريسهم المحتوى الرياضي في منهاج الرياضيات، وربما يعود إلى

يتضح من الجدول (2) بأن قيمة ف بلغت (88.086) وهذا يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \geq 0.05$)، وبمراجعة الجدول (3) يتبين أن المتوسط الحسابي المعدل لعلامات الطلبة في المجموعة التجريبية أعلى من المتوسط الحسابي المعدل لعلامات الطلبة في المجموعة الضابطة على اختبار المهارات الرياضية البعدي، وهذا يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \geq 0.05$) بين متوسط علامات طلبة المجموعتين التجريبية

نص سؤال الدراسة الثاني على ما يأتي: "هل يختلف تحسين مهارات التواصل الاجتماعي في مادة الرياضيات لدى طلبة الصف الأول الأساسي باختلاف استراتيجية التدريس (التعلم باللعب، والطريقة الاعتيادية)؟"

بناءً على هذا السؤال صيغت الفرضية الصفرية الآتية: لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($0.05 \geq \alpha$) بين المتوسط الحسابي لدرجات طلبة الصف الأول الأساسي في مقياس التواصل الاجتماعي الذين يدرسون باستخدام استراتيجية التعلم باللعب والمتوسط الحسابي لدرجات نظرائهم الذين يدرسون باستخدام الطريقة الاعتيادية.

وللإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لدرجات طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس التواصل الاجتماعي القبلي والبعدي، كما يظهر في الجدول (4).

التنوع في الأساليب المستخدمة في تدريس الطلبة على الرغم من استخدام المعلمة الاستراتيجية ذاتها وهي التعلم باللعب، إذ أن كل حصة تستخدم المعلمة لعبة جديدة تتناسب والدرس الذي يقدم مما يشعر الطالب بالاندفاع والتشوق لحصة الرياضيات، ولكن يتضح بأنه على الرغم من تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة في اختبار المهارات الرياضية البعدي إلا أن متوسط علامات طلبة المجموعة الضابطة جيد ومرتفع إذ بلغ (42.63) وهذا يعود إلى كفاءة المعلمة في المجموعة الضابطة وانجازها في تدريس طلبتها. وتتفق هذه النتيجة مع نتائج الدراسات السابقة مثل دراسة الجوابرة (2007)، ودراسة الحراشنة (2007)، ودراسة أبو شاور (2005)، ودراسة عبيدات (2005)، ودراسة النهود (2004)، ودراسة نجم (2001) التي أظهرت نتائجها فعالية الألعاب التربوية واللعب في التدريس.

ثانياً: النتائج المتعلقة بسؤال الدراسة الثاني ومناقشتها

الجدول (4)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات أفراد عينة الدراسة على مقياس التواصل الاجتماعي من وجهة نظر المعلمة .

القياس البعدي		القياس القبلي		العدد	المجموعة	البعد
الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي			
0.48	2.71	0.39	3.48	24	الضابطة	التعاون
0.69	4.45	0.69	3.31	26	التجريبية	
0.46	2.69	0.24	3.39	24	الضابطة	آداب الاستماع
0.67	4.37	0.70	3.15	26	التجريبية	
0.48	2.49	0.35	3.43	24	الضابطة	آداب الحديث
0.65	4.37	0.75	3.06	26	التجريبية	
0.45	2.93	0.31	3.43	24	الضابطة	الاعتماد على الذات
0.69	4.36	0.74	3.25	26	التجريبية	
0.34	2.71	0.27	3.43	24	الضابطة	المقياس ككل
0.60	4.38	0.67	3.18	26	التجريبية	

الدرجة الكلية = 5

المقياس ككل، بينما يتضح أن متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية على مقياس التواصل الاجتماعي البعدي أعلى في الأبعاد الأربعة: (التعاون، وآداب الاستماع، وآداب الحديث، والاعتماد على الذات) وعلى المقياس ككل. وللتأكد من أن هذه النتائج ذات دلالة إحصائية تم استخدام تحليل التباين المصاحب (ANCOVA)، كما يظهر في الجدول (5) .

يتضح من الجدول (4) أن هناك اختلافاً في متوسط درجات طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس التواصل الاجتماعي القبلي والبعدي، كما يتضح من الجدول (4) أن متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة على مقياس التواصل الاجتماعي القبلي أعلى في الأبعاد الأربعة: (التعاون، وآداب الاستماع، وآداب الحديث، والاعتماد على الذات) وعلى

الجدول (5)

نتائج تحليل التباين المصاحب (ANCOVA) للاختلاف في اكتساب مهارات التواصل الاجتماعي وفقاً لاستراتيجية التدريس من وجهة نظر المعلمة .

البعد	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	ف	الدلالة
التعاون	القياس القبلي	2.262	1	2.262	7.060	0.011
	الطريقة	40.012	1	40.012	124.866	0.000
	الخطأ	15.061	47	0.320		
	المجموع	55.347	49			
آداب الاستماع	القياس القبلي	2.543	1	2.543	8.774	0.005
	الطريقة	37.609	1	37.609	129.758	0.000
	الخطأ	13.622	47	0.290		
	المجموع	51.278	49			
آداب الحديث	القياس القبلي	1.707	1	1.707	5.708	0.021
	الطريقة	44.946	1	44.946	150.347	0.000
	الخطأ	14.051	47	0.299		
	المجموع	59.572	49			
الاعتماد على الذات	القياس القبلي	3.786	1	3.786	13.851	0.001
	الطريقة	28.005	1	28.005	102.443	0.000
	الخطأ	12.848	47	0.273		
	المجموع	42.091	49			
المقياس ككل	القياس القبلي	3.288	1	3.288	18.245	0.000
	الطريقة	38.039	1	38.039	211.075	0.000
	الخطأ	686.515	50			
	المجموع	46.619	49			

الدلالة ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسط درجات طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة على البعد الأول (التعاون) ولصالح المجموعة التجريبية التي درست الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب .

2 - البعد الثاني (آداب الاستماع):

يتضح من الجدول (4) تغير متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة من (3.39) على القياس القبلي إلى (2.69) على القياس البعدي، أما المجموعة التجريبية فقد تغير متوسط درجات طلبتها من (3.15) على القياس القبلي إلى (4.37) على القياس البعدي. ويتضح أن التغير الذي حصل هو انخفاض متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة على القياس البعدي، وارتفاع متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية على القياس البعدي، وبالرجوع إلى الجدول (5) يتضح أن قيمة ف بلغت (129.758) وهي دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($0.05 \geq \alpha$) مما يدل على وجود

فيما يلي توضيح مفصل للتغيير في نتائج المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس التواصل الاجتماعي لكل بعد بشكل منفصل، ومن ثم المقياس ككل .

1 - البعد الأول (التعاون):

يتضح من الجدول (4) تغير متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة من (3.48) على القياس القبلي إلى (2.71) على القياس البعدي، أما المجموعة التجريبية فقد تغير متوسط درجات طلبتها من (3.31) على القياس القبلي إلى (4.45) على القياس البعدي . ويتضح أن التغير الذي حصل هو انخفاض متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة على القياس البعدي، وارتفاع متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية على القياس البعدي، وبالرجوع إلى الجدول (5) يتضح أن قيمة ف بلغت (124.866) وهي دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($0.05 \geq \alpha$) مما يدل على وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى

درجات طلبة المجموعة التجريبية على القياس البعدي، وبالرجوع إلى الجدول (5) يتضح أن قيمة F بلغت (211.075) وهي دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($0.05 \geq \alpha$) مما يدل على وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسط درجات طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس التواصل الاجتماعي البعدي من وجهة نظر المعلمة يعزى لاستراتيجية التدريس ولصالح المجموعة التجريبية التي درست الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب.

يمكن تفسير هذه النتائج إلى استخدام المعلمة في المجموعة التجريبية لاستراتيجية تدريس محببة لدى الأطفال تساعد على تواصلهم مع بعضهم بعضاً، أو تنمي لديهم مهارات اجتماعية ايجابية أو قد تكسبهم مهارات غير موجودة لديهم، ففي هذه الدراسة كان هناك ألعاب جماعية فيها توزيع للأدوار، وتحدث على احترام الآخرين، واحترام الرأي الآخر، وتنمي التعاون والاحترام وأدب الحديث مع الآخرين وحسن الإصغاء لهم، مما أسهم في تحسن الطلبة وتغيير سلوكياتهم نحو الأفضل في تعاملهم مع بعضهم بعضاً ومع معلمتهم، واستخدام الألفاظ المتناسبة مع الموقف على سبيل المثال: شكراً، عفواً، متأسف وغيرها، فقد كان لهذه الألعاب الأثر الكبير في توطيد العلاقات بين الطلبة بالإضافة إلى تهذيب المصطلحات المتداولة بينهم. كما أن هذه الألعاب قد أسهمت في إكساب الطلبة مجموعة من المهارات مثل عدم الاستحواذ على ممتلكات الآخرين، وحث الطلبة على التعاون والتشارك في أدوات اللعب، والاعتماد على أنفسهم بعد انتهائهم من اللعب حيث يعيدون كل شيء كما كان عليه قبل اللعب، مما ينمي لديهم فرص التواصل والتفاعل بينهم وبين معلمتهم لئنشئ بذلك غرفة صفية متفاعلة بتبادل الأدوار. ومما يلفت النظر بالنسبة للنتائج هو انخفاض متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة على القياس البعدي مقارنة بالقياس القبلي على الأبعاد الأربعة: (التعاون، وأداب الاستماع، وأداب الحديث، والاعتماد على الذات) وعلى المقياس ككل. ويمكن تفسير هذه النتائج أن المعلمة في المجموعة الضابطة ربما اهتمت أكثر بالطلبة من الناحية الأكاديمية من خلال اكسابهم المهارات الرياضية، وتقديم المادة التعليمية للطلبة واتقانهم لها، وربما لم تهتم بتحسين المهارات الاجتماعية بينهم، أو قد تعود هذه النتائج إلى استراتيجيات التدريس التي استخدمتها في تدريس طلبتها حيث لم تتح فرص التواصل الاجتماعي بين الطلبة والمعلمة، بينما الطلبة في المجموعة التجريبية فقد كان هناك ألعاب تعليمية استخدمت في تدريسهم ربما تكون قد أسهمت في تحسين مهارات التواصل الاجتماعي بين الطلبة، بالإضافة إلى

فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسط درجات طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة على البعد الثاني (آداب الاستماع) ولصالح المجموعة التجريبية التي درست الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب .

3 - البعد الثالث (آداب الحديث):

يتضح من الجدول (4) تغير متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة من (3.43) على القياس القبلي إلى (2.49) على القياس البعدي، أما المجموعة التجريبية فقد تغير متوسط درجات طلبتها من (3.06) على القياس القبلي إلى (4.37) على القياس البعدي . ويتضح أن التغير الذي حصل هو انخفاض متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة على القياس البعدي، وارتفاع متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية على القياس البعدي، وبالرجوع إلى الجدول (5) يتضح أن قيمة F بلغت (150.347) وهي دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($0.05 \geq \alpha$) مما يدل على وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسط درجات طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة على البعد الثالث (آداب الحديث) ولصالح المجموعة التجريبية التي درست الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب .

4 - البعد الرابع (الاعتماد على الذات):

يتضح من الجدول (4) تغير متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة من (3.43) على القياس القبلي إلى (2.93) على القياس البعدي، أما المجموعة التجريبية فقد تغير متوسط درجات طلبتها من (3.25) على القياس القبلي إلى (4.36) على القياس البعدي. ويتضح أن التغير الذي حصل هو انخفاض متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة على القياس البعدي، وارتفاع متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية على القياس البعدي، وبالرجوع إلى الجدول (5) يتضح أن قيمة F بلغت (102.443) وهي دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة ($0.05 \geq \alpha$) مما يدل على وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسط درجات طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة على البعد الرابع (الاعتماد على الذات) ولصالح المجموعة التجريبية التي درست الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب .

5- المقياس ككل:

يتضح من الجدول (4) تغير متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة من (3.43) على القياس القبلي إلى (2.71) على القياس البعدي، أما المجموعة التجريبية فقد تغير متوسط درجات طلبتها من (3.18) على القياس القبلي إلى (4.38) على القياس البعدي. ويتضح أن التغير الذي حصل هو انخفاض متوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة على القياس البعدي، وارتفاع متوسط

- 2 - عقد دورات تدريبية وتأهيلية لتدريب المعلمين على استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في التدريس.
- 3- تضمين دليل المعلم والكتاب المدرسي ألعاباً تعليمية تساعد في تحقيق الأهداف التعليمية بصورة مشوقة وفعالة وجاذبة لانتباه الطالب.
- 4 - العمل على إيجاد ملحق يعنى بالألعاب التعليمية يقدم لمعلمي الصفوف الأولى ربما لا يخدم الرياضيات فقط بل يمكن أن يستفاد من أفكار الألعاب في خدمة المباحث الأخرى.
- 5 - إجراء دراسات تجريبية أخرى عن أثر التعلم باستخدام استراتيجيات التعلم باللعب في تدريس طلبة الصف الأول الاساسي في المباحث الأخرى وفي متغيرات أخرى .

اكتسابهم المهارات الرياضية. وتتفق نتائج السؤال الثاني مع دراسة الشلول (2003)، ودراسة الطورة (2004)، ودراسة العنوم (2007). إذن نلاحظ من نتائج هذه الدراسات والدراسة الحالية فعالية استخدام اللعب في تحسين سلوكيات الأطفال واكتسابهم مهارات التواصل الاجتماعي مع الآخرين .

توصيات الدراسة:

- في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها في الدراسة الحالية، توصي الباحثة بالآتي:
- 1 - ضرورة استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في تدريس طلبة الحلقة الأولى لفعاليتها في تسهيل إيصال المعلومات للطلبة .

المصادر والمراجع

- عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.
- الحيلة، محمد محمود، 2009، الألعاب من أجل التفكير والتعليم، (ط3)، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- السيد، خالد عبد الرازق، 2003، سيكولوجية اللعب لدى الأطفال العاديين والمعاقين، (ط1)، عمان : دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع .
- الشلول، إبراهيم أحمد علي، 2003، أثر برنامج إرشادي باللعب في تخفيض مستوى المشكلات السلوكية لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، إربد، الأردن .
- الصمادي، محارب علي، 2010، استراتيجيات التدريس بين النظرية والتطبيق، (ط1)، عمان : دار قنديل للنشر والتوزيع.
- الطورة، هارون محمد، 2004، تصميم برنامج مبني على التدريس باللعب الدرامي وأثره في تطوير مهارات التعبير الشفوي لدى طلبة الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي في الأردن. أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن.
- عبيدات، لؤي طالب مفلح، 2005، أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لطلبة الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى. رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الهاشمية، الزرقاء، الأردن .
- العنوم، نعيم علي موسى، 2007، أثر اسلوبي اللعب والتعزيز الرمزي في تحسين الانتباه وخفض النشاط الزائد لدى عينة أردنية من طلبة صعوبات التعلم الملتحقين بغرف المصادر. أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية، عمان، الأردن.
- فوبيل، كلاوس، 2010، كيف نعلم الأطفال التعاون -الانتماء إلى المجموعة -اتقان التواصل مع الآخرين، الإدراك الحسي -المودة - التقويم الذاتي تمارين وتدريبات وألعاب سيكولوجية، ترجمة : منتجب يونس، (ط1)، دمشق : دار علاء الدين للنشر والتوزيع والترجمة.
- ماككني، ماري ب، 2003، الطفل وألعاب البيت أدوات اللعب قبل سن المدرسة، ترجمة: عبد الهادي أحمد علي، (ط1)، الإسكندرية :

- أبو شاور، سامي حسن محمود، 2005، أثر تدريس العلوم باللعب في اكتساب المفاهيم العلمية وأداء عمليات العلم الأساسية لدى طلبة الصف الخامس الأساسي واتجاهاتهم نحو التدريس باللعب. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، إربد، الأردن.
- أبو ياسين، وسيم محمد، 2010، أثر مساعدات التنكر في توليد الأفكار والدافعية للتعلم والتواصل الاجتماعي لدى طلبة المرحلة الأساسية في لبنان. أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن.
- بدوي، رمضان مسعد، 2007، تدريس الرياضيات الفعال من رياض الأطفال حتى السادس الابتدائي دليل للمعلمين والآباء ومخططي المناهج، (ط1)، عمان : دار الفكر ناشرون وموزعون.
- بدير، كريمان محمد، 2008، التعلم النشط، (ط1)، عمان : دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة .
- بشير، فوزية محمد طه، 2007، تقويم واقع استخدام اللعب في مرحلة رياض الأطفال بولاية الخرطوم من وجهة نظر المعلمات والموجهات والموجهين التربويين في ضوء المعايير العلمية للعب. بحث لدرجة الدكتوراه، جامعة أم درمان الإسلامية، السودان.
- 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 .
- الحراشنة، كوثر عبود موسى، 2007، أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم في اكتساب المفاهيم العلمية وتنمية التفكير الإبداعي واتجاهات طالبات المرحلة الأساسية نحو العلم . أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن.
- الحريري، رافدة، 2010، طرق التدريس بين التقليد والتجديد، (ط1)،

- 2012, from <http://web.ebscohost.com/ehost/detail>.
- Kappers, W, M., 2009. Educational Video Game Effects Upon Mathematics Achievement and Motivation Scores : An Experimental Study Examining Differences Between the Sexes . Doctor Dissertation, The University Of Central Florida, Orlando, Florida.
- King, A., 2011. Using Interactive Games to Improve Math Achievement Among Middel School Students in Need of Remediation . Doctor Dissertation, The George Washington University.
- Nelson, M, D., 2009. The Effects of Computer Math Games to Increase Student Accuracy and Fluency in Basic Multiplication Facts. Thesis master, Galdwell College .
- 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.
- Vos, Nienke N. , Van Der Meijden, Henny H. , and Denessen, Eddie E. 2011. Effect of Constructing Versus Playing an Educational Game on Student Motivation and Deep Learning Strategy Use, computers and education 56(1): 127-137. Retrieved on 29-3-2012, from <http://web.ebscohost.com/ehost/detail>.
- مكتبة ومطبعة الإشعاع الفنية.
- المنيزل، عبد الله فلاح والعتوم، عدنان يوسف، 2010، مناهج البحث في العلوم التربوية والنفسية، (ط1)، عمان : دار إثراء للنشر والتوزيع .
- نجم، خميس موسى خميس، 2001، أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلبة الصف السابع الأساسي على كل من تحصيلهم في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.
- النعواشي، قاسم صالح، 2010، الرياضيات لجميع الأطفال وتطبيقاتها العملية، (ط2)، عمان : دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- النهود، أميرة محمود، 2004، أثر التعلم باللعب في تنمية مهارة القراءة لدى طلبة الصف الثاني الأساسي في مادة اللغة الانجليزية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة آل البيت، المفرق، الأردن.
- Folta ,E, E., 2010. Investigating the Impact on Student Learning and Outdoor Science Interest through Modular Serious Educational Games : A Design –Based Research Study . Doctor Dissertation, North Carolina State University , Raleigh, North Carolina.
- Ghanbari N. , Shariatmadari A., Ahghar Q., and Seif Naraghi M. 2011. Study of Educational Plays Effect to Learn Concepts of Mathematics Curriculum in First –Grade Girl Students of Shar – E – Ray , Australian Journal Of Basic & Applied Sciences , 5(12): 2431--2437. Retrieved on 11-07-

The Effect of Teaching Mathematics Using Play Strategy on The Acquisition of Mathematical Skills and Improvement of Social Communication Skills for First Graders in Jordan

*A'asha A. Al-Wraikat and Hala H. Al-Shawwa**

ABSTRACT

This study aimed at investigating the effect of teaching mathematics using play strategy on the acquisition of mathematical skills and improvement of social communication skills for first graders in Jordan .The sample consisted of two classes in Samma Amman International School. The control group consisted of (24) students and experimental group consisted of (26) students. The researchers developed a test to measure the mathematical skills and a social communication skills instrument. The results indicated there were significant differences in social communication skills and mathematical skills on behalf of the experimental group.

KEYWORDS: learning through play strategy, the acquisition of mathematical skills, social communication skills.

*Faculty of Educational Sciences, The University of Jordan, Jordan. Received on 24/5/2013 and Accepted for Publication on 15/5/2014.