

بسم الله الرحمن الرحيم



## فاعلية برنامج مقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير العلمي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي

بحث مقدم إلى مؤتمر التربوي الثاني  
"الطفل الفلسطيني بين تحديات الواقع وطموحات المستقبل"  
المنعقد بكلية التربية في الجامعة الإسلامية  
في الفترة من ٢٢-٢٣/١١/٢٠٠٥م

### إعداد

د. عبد الهادي حمدان مصالحة

مركز النور

وكالة الغوث الدولية

مناهج وطرق تدريس علوم

د. حازم زكي سالم عيسى

مدرسة الأوقاف الشرعية

وزارة الأوقاف والشؤون الدينية

مناهج وطرق تدريس رياضيات/ علوم

نوفمبر ٢٠٠٥م

فاعلية برنامج مقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير العلمي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي الملخص: هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية برنامج مقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي وذلك من خلال الإجابة عن الأسئلة التالية: - (١) ما مهارات التفكير التي ينبغي تنميتها لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي (٢؟) ما صورة البرنامج المقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي (٣) ما فاعلية البرنامج المقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي (٤) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات التلاميذ على اختبار مهارات التفكير تعزى لمرتفعي التحصيل (٥) هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات التلاميذ على اختبار مهارات التفكير تعزى لمنخفضي التحصيل ؟ ، وقد تكونت عينة الدراسة من (٩٦) تلميذاً وتلميذة ، وقد تمثلت أداتا الدراسة في برنامج مقترح واختبار في مهارات التفكير ، وأخيراً توصلت الدراسة إلى النتائج التالية: (١) اتضح أن فاعلية البرنامج المقترح في الألعاب التربوية عالية لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي في تنمية مهارات التفكير (٢) لا توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة عند  $(p \geq 0.01)$  بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي في اختبار مهارات التفكير تعزى لمرتفعي التحصيل (٣) لا توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة عند  $(p \geq 0.01)$  بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي في اختبار مهارات التفكير تعزى لمنخفضي التحصيل .

**Abstract:** The study aimed at identifying the effectiveness of a suggested educational games program to develop some of thinking skills for 3<sup>rd</sup> grade students. The study questions were: 1) What are the skills needed for developing 3<sup>rd</sup> Grade Students. 2) What is the suggested program. 3) how effective is the suggested program . 4) Are there any statistical differences in students thinking scores due to lower achievement level 5) ) Are there any statistical differences in students thinking scores due to higher achievement level. The sample consisted from (96) male and female students .The research instruments were the suggested program and the thinking skills test . Results showed that : 1) the effectiveness of the suggested program in the educational games is high to the 3<sup>rd</sup> grade students in developing their thinking skills . 2)- there were no significant differences in the average scores of the thinking skills test scores due the higher achievement score. 3) 2)- there were no significant differences in the average scores of the thinking skills test scores due the lower achievement score.

## المقدمة :

تؤكد التربية الحديثة اليوم على اللعب الهادف وتتادي بضرورة استخدامه في تربية الأطفال ، لما له من دور حيوي في تكوين أبعاد شخصية الطفل ، فاللعب هو عالم الطفل ، وهو إطار حياة الطفولة المبكرة ، وهو مفتاح تربية الطفل بل هو مفتاح الحياة ، اللعب في سنوات التكوين الأولى هو مرادف للحياة بالنسبة للطفل ( الخطيب ، ١٩٩٨ ، ٦٢ ) .

كما أكد الإسلام على حق الطفل في اللعب وما زال يعتبره حقاً أساسياً يكفله له ، وأن اللعب يمثل الحياة بالنسبة للطفل كما ورد في القرآن الكريم على ألسنة أخوة يوسف عليه السلام " أرسله معنا غداً يرتع ويلعب " ( يوسف ، الآية ١٢ ) ولقد كان رسول الله صلى الله عليه وسلم القدوة الحسنة في هذا المجال فقد كان يلعب أحفاده وأبناء الصحابة ، ويروح عن نفوسهم ، ويدخل البهجة والسرور عليه ، ويشجعهم على اللعب البريء والمرح المباح ( الخطيب ، ١٩٩٧ ، ١٣٥ ) .

ورأى الغزالي أن العناية بالتربية الجسمية لا تقل أهمية عن العناية بالتربية العقلية وفي ذلك قال: " إن منع الصبي عن اللعب وإرهاقه في التعليم دائماً يميته قلبه ويبطل ذكائه وينغص عليه العيش " ( أبو حامد الغزالي ، ب.ت ، ٦٢ ) .

لذا نجد أن للألعاب التربوية " أدواراً هامة في تشجيع الأطفال على الاتصال والتواصل والحوار والتفاهم مع الآخرين ، وخاصة عند الأشخاص الغرباء أو الخجولين أو المنطوين الذين يحتاجون إلى تشجيع للتواصل مع الآخرين ، كما أن الألعاب التربوية تثري الأطفال باللغة وبالمفردات والاصطلاحات والعبارات والجمل ، التي تعتبر أداة أساسية وهامة من أدوات التفاعل والتواصل مع الأفراد الذين يعيشون معه في نفس المجتمع " ( بلقيس ومرعي ، ١٩٨٧ ، ٢٤ ) .

فالتعليم عن طريق الألعاب من أهم الأولويات في حياة الطفل وأهم مرحلة في زيادة استيعابه وفتح مداركه والتي على أساسها تترتب شخصيته المستقبلية بما تلقاه من معارف وتعليم سواء مما تلقاه من الرياضة أو اللعب والألعاب أو من ابتكارات ومهارات مختلفة.. حيث ستساهم كل هذه الأنشطة التعليمية في دخوله العالم سواء أكان طفلاً يتحدد على أساسها عالمه ومشاريعه أم طفلة سوف تصبح غداً مربيةً وأماً تدرك مسؤولياتها، وتملك زخماً من المعرفة تجعلها تكمل دورة الزمن بنشاط وحيوية من خلال تجربتها في الطفولة ومن خلال ما تلقته في سنين طفولتها .

كما أن الأهمية القصوى تكمن في الألعاب التي تعلم الطفل الحياة الاجتماعية وتوجد في نفسه حالة من الشعور بالاندماج وتمكنه من الاحتكاك بالآخرين من خلال اقتناء ألعاب تعتمد على انخراط الطفل في اللعب الجماعي، والألعاب التي تتطلب ممارستها الاختيار أولاً وكذلك اتخاذ القرار، والتي تمكنه في

المستقبل من التعامل الاجتماعي الصحيح، وكذلك الألعاب التي تشجع على فتح مداركه في العلاقات الاجتماعية بأنواعها وطبيعتها سلبية كانت أم إيجابية، وعلاقات عدائية وأخرى مسالمة من خلال الألعاب التي تحمل معنى عسكريا كلعبة الشرطي واللص أو لعبة الجنود والحرب حيث الصديق والعدو . وحيث إن اللعب بسمة من سمات تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي، وأنها تقتزن بتطوير حياتهم (سنغ، ١٩٨٣، ٢٦). "فهو يساعد على نموهم من ناحية، وهم شديدو الميل بطبعهم إلى اللعب من ناحية أخرى"، لذلك "فمن طريق اللعب التعليمي يمكن بناء شخصية الفرد السوية اللازمة للمجتمع ومتطلباته" (أبو مايلة، ١٩٩١، ٢٧٣). "وحيث إن اللعب وسيلة التلميذ ليتعلم كل شيء عن نفسه وعن العالم المحيط به" (كاشف، ١٩٨٥، ١٩٦). "وإنه حق أساسي من حقوق التلميذ لما له من تأثير بالغ في صحته النفسية والعقلية والجسمية" (المهدي، ١٩٩٠، ١٣٣). فهو يعود بأثر إيجابي على حياة التلميذ و "تعلم التلاميذ من خلال اللعب يزيد من كفاءتهم في المجالات والمواد الدراسية المختلفة"، فالألعاب تعمل على تحسين العملية التعليمية بالنسبة للتلاميذ حيث تبين أنها تساعد على مشاركة الجميع في الموقف التعليمي مما يزيد فاعلية التلاميذ أثناء التعلم" (القرش، ١٩٨٧، ١٧٠).

ونظراً لأن هذا فالتدريس باستخدام الألعاب التربوية تهتم كثيراً بالنواحي المعرفية والوجدانية والنفس حركية فقد ظهرت دراسات عديدة تستخدم الألعاب التربوية بأنواعها المختلفة في مراحل دراسية متنوعة؛ حيث أنها "نشاط مدرسي لا يمكن تجاهله أو الإقلال من شأنه في المواقف التدريسية" (إبراهيم، ٢٠٠٠، ١٤٩).

فقد تكون الألعاب التربوية من أهم الوسائل التعليمية التي يمكن أن تساعد تلاميذ الصف الثالث الأساسي على الإلمام بمهارات العلوم، وذلك لما لها من سحر لأولئك الأطفال، خاصة الذين ينتقلون من البيت إلى المدرسة، أو قل من الحارة إلى غرفة الصف، التي تعتبر بالنسبة للتلميذ قيماً فرض عليه، لذلك ليس من المفضل أن يحرم الطفل من اللعب بصورة فظة وجامدة، بل لا بد أن يتواصل معه تواصلًا مدرسيًا ومنظمًا، حيث يثير فيه الدافعية والحركة والحيوية، ويفتح شهيقه لتقبل المعلومة والاستفادة منها بطريقة يرضى عنها لينتفع مع ما ذهب إليه العلماء من أن "النمو سلسلة متصلة الحلقات بحيث تعد كل مرحلة امتداداً للمرحلة السابقة، وتمهيداً للمرحلة التالية" (الأشول، ١٩٨٢، ٣٢). فالنشاطات التي يمارسها الأطفال في مرحلة قبل المدرسة، وحتى تلك المناهج المعتمدة في رياض الأطفال والمقررة من قبل وزارة التربية والتعليم في فلسطين تكاد أن تكون كلها لعباً، سواء أكانت التعليمية منها أم الترفيهية، وهذا ما أكدته دراسة شعث (٢٠٠٢) أن أطفال رياض الأطفال بمحافظة غزة يمارسون اللعب بشكل كبير طوال الوقت في المؤسسة. في حين نرى مناهج المدرسة الابتدائية بدءاً من السنة الأولى على التعليم التقليدي مع إغفال لدور اللعب الهادف.

فإن إعداد الطفل للعيش في مجتمع سريع التغير ، يتطلب من المهتمين بالتربية أن يساعده على التكيف مع هذا المجتمع السريع التغير من خلال إتاحة الفرصة أمامه وتدريبه على حل المشاكل التي تواجهه بنفسه ، ويمكن تحقيق ذلك إذا احترمنا طرق تفكيره وكشفنا عن طاقاته الكامنة ؛ من خلال توجيهها إلى الطريق التي تجعل ذلك التلميذ يصبح حالاً للمشاكل، ومنتكفاً مع بيئته التي يعيش فيها ، لذلك اجمع معظم التربويين على أن إثراء المنهاج يعتبر من الوسائل الجيدة لتنمية مهارات التفكير لدى الطلبة ، والعناية بتفكير التلاميذ يعني تقديم أنشطة تربوية تقدم إليه داخل أو خارج المؤسسة التربوية ، ويعني كذلك تقديم مسائل وأنشطة متدرجة في الصعوبة تعود على الحل السليم وتنشط عقله وتشجعه على الاستمرار في الحل حتى يصل إلى حل المسائل الصعبة ، فإذا استطاع ذلك فإنها تعطيه ثقة كبيرة بنفسه في القدرة على الحل إضافة إلى تنمية تفكيره وتنشيط عقله .

تهد ف هذه الدراسة بالدرجة الأولى إلى التعرف على فاعلية برنامج مقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير العلمي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي وذلك من خلال الإجابة عن الأسئلة التالية :-

- ١- ما مهارات التفكير التي ينبغي تنميتها لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي ؟
- ٢- ما صورة البرنامج المقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي ؟
- ٣- ما فاعلية البرنامج المقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي ؟
- ٤- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي على اختبار مهارات التفكير تعزى لمرتفعي التحصيل ( طلاب ، طالبات ) ؟
- ٥- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي على اختبار مهارات التفكير تعزى لمنخفضي التحصيل ( طلاب ، طالبات )؟

#### فروض الدراسة :

١. توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي في اختبار مهارات التفكير في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح متوسط درجاتهم في التطبيق البعدي
٢. يتصف البرنامج المقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي بفاعلية كبيرة تزيد عن ٠.٨٠ وفقاً لمعامل إيتا .
٣. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي على اختبار مهارات التفكير تعزى لمرتفعي التحصيل ( طلاب ، طالبات ) .

٤. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي على اختبار مهارات التفكير تعزى لمنخفضي التحصيل ( طلاب ، طالبات ) .

#### أهداف الدراسة :-

تهدف الدراسة بالدرجة الأولى إلى التعرف على فاعلية برنامج مقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض أهم مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي وتقصي فاعليته وذلك من خلال :

١. تحديد أهم المهارات التي ينبغي تلميحها لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي .
٢. بناء برنامج مقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي .
٣. تحديد فاعلية البرنامج المقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي .
٤. التعرف عما إذا كان توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي على اختبار مهارات التفكير تعزى لمرتفعي التحصيل.
٥. التعرف عما إذا كان توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي على اختبار مهارات التفكير تعزى لمنخفضي التحصيل.

#### أهمية الدراسة :

تكمن أهمية الدراسة الحالية في النقاط التالية :

١. تتمشى الدراسة الحالية مع الاتجاهات الحديثة في التربية لتنمية بعض مهارات التفكير العلمي لدى تلاميذ المرحلة الأساسية .
٢. تعد هذه الدراسة إضافة جديدة نظراً لندرة البحوث والدراسات في فلسطين التي تتناول موضوع الألعاب التربوية في مبحث العلوم وتأثيرها على التفكير العلمي .
٣. قد تسهم الدراسة الحالية في تزويد المسؤولين عن مناهج التعليم بوزارة التربية والتعليم والمشرفين التربويين بالمقترحات التي قد تزيد من أهمية الألعاب التربوية في التفكير العلمي.
٤. قد تكون هذه الدراسة دافعاً لباحثين آخرين لإجراء دراسات أخرى تتعلق بمهارات التفكير .

#### حدود الدراسة :

تقتصر الدراسة الحالية على :

- تلاميذ الصف الثالث الأساسي بمحافظة غزة .
- مهارات التفكير الواردة ضمن البرنامج المقترح .
- برنامج مقترح لتنمية مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي في العام ٢٠٠٥ / ٢٠٠٦ .

**تعريف المصطلحات :** تبنت الدراسة التعريفات الإجرائية التالية :

**البرنامج المقترح :**

عبارة عن خطة تتضمن مجموعة من الأنشطة والممارسات والإجراءات والمواد التعليمية التي تهدف إلى تنمية مهارات التفكير في مادة العلوم لدى التلاميذ من خلال الألعاب التربوية .

**الألعاب التربوية :**

هي الأنشطة التي يؤديها الطالب وقد يبذل فيها جهوداً وذلك من خلال قوانين معينة تكون موضحة سلفاً وعلى علاقة بالمنهاج الدراسي .

**فاعلية البرنامج :**

هي قدرة البرنامج المقترح على تحقيق نتائج ذات دلالة إحصائية فيما يتعلق بتنمية مهارات التفكير في مادة العلوم ، ويقاس إجرائياً بالاختبار الذي أعده الباحثان خصيصاً لذلك .

**مهارات التفكير :**

هي مجموعة من العمليات العقلية التي تتضمن عمليات العلم المتمثلة في الملاحظة ، والتصنيف ، والتنبؤ ، والاستنتاج .

**الدراسات السابقة :-**

لدى مراجعة الباحثان لأدبيات مناهج البحث العلمي والتربوي فقد وجدوا أن هناك جهود متعددة في هذا المجال ومنها :-

\* دراسة دار (٢٠٠١) هدفت التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم على تنمية الاتجاهات التعاونية لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي من مرحلة التعليم الأساسي ، استخدم دليل المعلم والألعاب التعليمية ومقياس الاتجاهات التعاونية ، تكونت العينة من (٧١) تلميذاً وتلميذة، قسمت إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، ودرست المجموعة التجريبية الوحدتين المختارتين باستخدام الألعاب التعليمية، والأخرى درست بالطريقة التقليدية، وتوصلت الدراسة إلى أنه توجد فروق دالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعتين في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية .

\* في حين هدفت دراسة عبد السلام ( ١٩٩٨ ) التعرف إلى فعالية استخدام الألعاب التعليمية والعروض العملية الاستقصائية في تدريس العلوم على تنمية التفكير الابتكاري لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي والمقارنة بينهما ، واختيرت العينة بطريقة عشوائية وقسمت إلى مجموعتين تجريبيتين ومجموعة ضابطة وتم تطبيق اختبار التفكير الابتكاري والاختبار التحصيلي قبلياً ، وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية :

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة الضابطة في اختبار التفكير الابتكاري لصالح أفراد المجموعة التجريبية الأولى.
  - وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية الثانية والمجموعة الضابطة في اختبار التفكير الابتكاري لصالح أفراد المجموعة التجريبية الثانية.
  - عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية الأولى والثانية في اختبار التفكير الابتكاري البعدي .
- \* كما هدفت دراسة عبد الحميد ( ١٩٩٨ ) التعرف إلى فعالية استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم في التحصيل وتنمية الاتجاه نحو العلوم لدى تلاميذ الصف الخامس من المرحلة التعليم الأساسية ، وأعدت الباحثتان أداتي الدراسة وتضمنت اختبار التحصيل ومقياس الاتجاه نحو العلوم ، وتكونت عينة الدراسة من مجموعتين في كل منها (٣٠) تلميذاً إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة ، وقد توصلت الدراسة للنتائج التالية :
- وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في التحصيل لصالح تلاميذ المجموعات التجريبية .
  - وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في الاتجاه نحو العلوم لصالح تلاميذ المجموعات التجريبية .
- \* بينما جاءت دراسة السيد ( ١٩٩٧ ) لتوضيح فعالية استخدام الألعاب التعليمية لتدريس العلوم في تنمية التفكير العلمي على الصف السابع من المرحلة التعليم الأساسية ، وتوصلت الدراسة لوجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التفكير العلمي والتحصيل .
- \* وأيضاً هدفت دراسة بوفحوص وعبيد ( ١٩٩٧ ) على معرفة مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ المرحلة الابتدائية في موضوع المغناطيس في مادة العلوم بمملكة البحرين ، وقد تألفت عينة الدراسة من (١٠٨) تلميذات من الصف الثاني والثالث الابتدائيين ، ثم تقسيمهن إلى أربع مجموعات ، اثنتان تجريبيتان ، والأخريان ضابطتان ، وقد كشفت نتائج الدراسة عن:
- عدم وجود فروق دالة إحصائية بين كل من المجموعات التجريبية والمجموعات الضابطة للصف الثاني الابتدائي .



- توجد فروق دالة إحصائياً بين كل من المجموعة الضابطة من تلميذات الصف الثاني الابتدائي و المجموعة الضابطة من تلميذات الصف الثالث الابتدائي لصالح تلميذات الصف الثالث الابتدائي .
- \* أما دراسة الحبشي ( ١٩٩٦ ) فقد استهدفت التعرف على فعالية الألعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ الصف السابع من التعليم الأساسي لمادة العلوم وتنمية كل من تفكيرهم الابتكاري واتجاههم نحو مادة العلوم أجريت الدراسة على عينة قوامها ١٤٠ طالباً وطالبة من تلاميذ الصف السابع من التعليم الأساسي بمحافظة الشرقية ثم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة ، وأظهرت الدراسة النتائج التالية :
- وجود فروق دالة بين متوسطات درجات التلاميذ في تحصيل مادة العلوم بعد تطبيق الألعاب التعليمية وذلك لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية .
- فعالية الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الابتكاري في مادة العلوم لدى تلاميذ الصف السابع الأساسي .
- فعالية الألعاب التعليمية في تنمية اتجاه تلاميذ الصف السابع الأساسي نحو مادة العلوم.
- \* وفي دراسة أبو ستة ( ١٩٨٨ ) التي هدفت التعرف على فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية المهارات العملية والرياضية والكيفية والكمية لدى تلاميذ المرحلة الأساسية من التعليم الأساسي ، فقد قسمت العينة إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، ثم توصلت الدراسة للنتائج التالية :
- وجود فروق ذات دلالة إحصائياً في المهارات العملية والكيفية والكمية بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الضابطة الذين يدرسون الرياضيات بالطريقة التقليدية لصالح المجموعة التجريبية .
- وجود فروق ذات دلالة إحصائياً في المهارات الكيفية و المهارات الكمية والمهارات الرياضية بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية .
- تعقيب على الدراسات السابقة:
- قلة عدد الدراسات التي استخدمت الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير ، فقد ركزت معظم الدراسات على تحسين مستوى التحصيل في المقررات المختلفة ، ويرجع ذلك لصعوبة تنمية مهارات التفكير العلمي .
- لا توجد أي دراسة استخدمت الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث .

### الإطار النظري :-

لقد قام الباحثان بتناول مفهوم الألعاب التربوية ، والعلاقة بين طبيعة اللعب وخصائص أطفال المرحلة الأساسية الأولى ، والتخطيط لاستخدام أسلوب الألعاب التربوية في العلوم ، ومراحل تطبيق الألعاب التربوية ، و تنمية مهارات التفكير العلمي .

### الألعاب التربوية :

لقد ظهرت الألعاب التربوية كرد فعل لأمرين : أولهما: التطوير الذي حدث في الفكر التربوي ، وانتقال الاهتمام من المادة كغاية في حد ذاتها إلى الاهتمام بالتعلم ، وما صاحب بعملية التدريس وعائدها، وجوهر ذلك التطور أن العملية التعليمية بفلسفتها ومناهجها أصبحت تهدف أساساً إلى تربية المتعلم، فلا بد إذ ن من قيام التعلم على مبدأ الإيجابية والفعالية حيث يمارس المتعلم عدداً من الأنشطة يكتسب من خلالها المعلومات والمفاهيم والمهارات والاتجاهات التي تمكنه من ممارسة حياته في المجتمع الذي يعيش فيه ، والأمر الثاني الاهتمام بوظيفة المعلومات وواقعيتها وبعدها عن التجريد وتناولها لمشكلات المجتمع ( محمد حسن ، ١٩٩٩ ، ٥٨ ) .

### العلاقة بين طبيعة اللعب وخصائص أطفال المرحلة الأساسية الأولى :

يمكن تقسيم اللعب في المرحلة الأساسية إلى مرحلتين الأولى : مرحلة اللعب التعاوني والتشاركي ويمارسه الأطفال الذين هم في سن من ( ٥ - ٨ سنوات ) ، والثانية : مرحلة اللعب المخطط الهادف ويمارسه أطفال المرحلة الأساسية الأولى الذين هم من سن ( ٨ - ١٢ سنة ) حيث يتصف اللعب في هذه المرحلة بالمشاركة والتعاون ، ويقوم على التخطيط وينطوي على أهداف محددة ، واتجاهات اجتماعية وهذا يعني أن لعب الأطفال في هذه المرحلة يصبح نشاطاً تعليمياً متقدماً وأكثر صعوبة وتعقيداً من اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة ، ويتصف اللعب في هذه المرحلة بالسماة التالية: (عبد اللطيف وآخرون، ١٩٩٥ ؛ Gross.1989 ) :

- الطرائق والأساليب المتبعة في لعب هذه المرحلة تتطلب وسائط تواصلية كلامية أو رمزية وعدداً كبيراً من الأطفال لممارسته بصورة جماعية .
  - يتضمن مهمات عديدة ومتنوعة ، ويتطلب مهارات معقدة لأدائه .
  - الأطفال الذين يلعبون من فئة عمرية واحدة واحتياجاتهم متماثلة الأمر الذي يبرز حالة التنافس بين اللاعبين وتبادل الأدوار والتعاون ، ويتطلب قواعد وإجراءات وشروطاً ينبغي أن يتقيد بها اللاعبون .
- فإن اللعب في المرحلة الأساسية الأولى ينبغي أن يشكل صيغة منهجية تتلاءم مع خصائص الأطفال في هذه المرحلة حيث يرتقي اللعب مع تقدم أعمار اللاعبين ليؤدي احتياجاتهم المعرفية والاجتماعية والانفعالية والجسمية ، وهذا يعني أن يتم تنويع اللعب وتنظيمه وتقديمه إلى الأطفال

كمادة تعليمية يمكن تمثيلها وإدخالها في البني العقلية والوجدانية ، وبهذا يصبح اللعب بخصائصه تلك منهاجاً تعليمياً يتلاءم مع خصائص الأطفال واحتياجاتهم النمائية ، ويأخذ اللعب في هذه المرحلة أشكالاً وصوراً متعددة حيث يلاحظ أن أطفال صفوف الحلقة الأساسية الأولى ( ٥ - ٨ سنوات ) يمارسون اللعب الإيهامي أو التخيلي ، وألعاب المعاجين والرمل إضافة إلى لعب الأدوار أو اللعب التمثيلي ويتميز ذلك اللعب بالتعاون والمشاركة . ويتحول لعب الأطفال في صفوف الحلقة الأساسية الثانية ( ٨ - ١٢ سنة ) إلى ألعاب أخرى ، مخططة وهادفة هي الألعاب التركيبية والحركية والألعاب الثقافية ، خاصة ألعاب المعضلات الكلامية ، ويعود ذلك التحول عن الألعاب الإيهامية والتمثيلية إلى طبيعة التغيرات النمائية التي تطرأ على الأطفال وهم يمرون في المرحلة الأساسية الأولى ( الحيلة ، ٢٠٠٢ ، ١٨٤ ) .

التخطيط لاستخدام أسلوب الألعاب التربوية في العلوم ( عفانة ، ١٩٩٦ ، عقيلان ، ٢٠٠٠ ) :

أ ن اختيار المعلم للعبة على أساس أنها جزء من البرنامج التعليمي أو المادة المراد تدريس مكوناته ، حيث تكون أهداف منبثقة من أهداف المادة ، وأن يكون محتوى اللعبة معبراً عن جزئيات محتوى المادة ، وإذ ينبغي على المعلم أن يحدد أهداف كل لعبة بشكل واضح وصريح.

أولاً / مهارات اختيار اللعبة وكيفية استعمالها داخل حجرة الصف :

- أن تكون اللعبة مناسبة لطبيعة وغرفة الصف وعدد الطلبة بحيث يمكن استعمالها وتنفيذها في البيئة التعليمية المتوافرة ، وأن تكون مناسبة لمستوى الطلاب .
  - أن يقتنع المعلم بأن اللعبة سوف تلبى مهارات وعمليات يحتاجها الطلاب لقياس إتقانهم لها مستقبلاً (وقت التقويم المستمر) .
  - أن تكون اللعبة جزءاً من المنهج الدراسي ، لذا يجب أن يذكر الهدف العام والخاص للعبة بشكل واضح .
  - أن تكون تعليمات تنفيذ اللعبة مختصرة لكي يكتسب الطلاب أكبر قدر من التعلم .
  - أن يتأكد معلم الصف من أن هذه اللعبة سوف تحقق الأهداف بشكل أفضل من أي وسيلة أخرى
  - أن يتأكد معلم الصف أنه يتقن قواعد اللعبة ، ويعرف أهدافها ومضامينها الرئيسية بحيث يستطيع إدارتها بكفاءة عالية داخل حجرة الصف .
  - أن يراعي المعلم تكلفتها ، وإمكانية إعادة استعمالها مرة أخرى .
- ويما أننا نحتاج في المرحلة الأساسية إلى معلم صف في أساليبه ووسائله المبتكرة ، لذا فإن استغلال الألعاب التربوية في حجرة الصف يجب أن يكون مقنناً وليس عشوائياً ، فمثلاً عندما يقرر معلم الصف

- أن يستخدم لعبة تربوية داخل حجرة الصف لابد له من القيام بالخطوات التالية ليضمن نجاح اللعبة ، ويضمن إمام الطلاب لأهدافها:-
  - دراسة اللعبة التربوية بدقة وإتقان حيث لابد له من معرفة قوانينها ، وشروطها ، وأدوار الطلبة ، وتحديد وقت استعمالها ، وكيفية تنفيذها في فترة واحدة أو أكثر .
  - يقوم معلم الصف بتهيئة أذهان الطلاب لموضوع اللعبة ، وذلك بإعلام الطلاب عن أهداف اللعبة ، وربط ذلك بخبراتهم السابقة ، وبحاجاتهم ، ثم تحديد الوقت اللازم لإجرائها ، وإعلامهم بما يتوقع منهم عمله بعد الانتهاء من ممارسة نشاطات اللعبة اللازمة لتحقيق الأهداف .
  - على معلم الصف تهيئة البيئة الصفية التعليمية المناسبة لإجراءات اللعبة التربوية ، وذلك بالتأكد من الأدوات ، و المواد ، والأجهزة اللازمة والضرورية لتنفيذها بالإضافة إلى تهيئة المحيط أو المكان الذي ستفد فيه اللعبة .
  - يقسم معلم الصف طلابه إلى مجموعات قد يتراوح عددها ما بين ( ٥ - ١٠ ) أفراد ، ويعتمد ذلك على عدد طلاب الصف ، وعدد الألعاب ، وقد يلعب اثنان في لعبة واحدة في حالة اللعب الفردي .
  - يقوم المعلم بمشاهدة تنفيذ اللعبة من الطلاب ومراقبتهم ، لمساعدتهم عند الضرورة أو التدخل إن لزم الأمر ، كما يقوم أيضاً بتبنيه الطلاب إلى الوقت المخصص لإنجاز نشاطات اللعبة فيه ، وتسجيل ملاحظاته في ورقة عن سير خطوات تنفيذ اللعبة .
  - تلخيص موضوع اللعبة ، ومناقشتها بعد الانتهاء من ممارستها .
  - إعلان النتيجة .
  - جوائز تحفيزية للمتفوقين ، إن أمكن .
- ثانياً / أهمية الألعاب التربوية في التعلم :**
- تمثل الألعاب أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة لغرض التعلم وإثراء الشخصية والسلوك
  - تمثل الألعاب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء.
  - تعتبر الألعاب أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم.
  - تعتبر الألعاب طريقة علاجية يلجأ إليها المربون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات التي يعاني منها بعض الأطفال .
  - تشكل الألعاب أداة تعبير وتواصل بين الأطفال .
  - تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية مع تحسن الموهبة الإبداعية لدى الأطفال.

ثالثاً / فوائد أسلوب التعلم بالألعاب :

تكمن أهمية أسلوب التعلم بالألعاب في أنها تساعد المعلم وتجعله ملماً بالمواد التي يحتاجها عند أداء مهمته كما تجعل الطالب أكثر ميلاً وفهماً للدرس إضافة إلى جو المرح الذي تبعثه خلال الدرس، ولعلنا نلخص فوائدها فيما يلي: -

- تمكن المعلم من الحكم على الطالب من خلال مستواه الفهمي .
- تكشف للطالب الجوانب الهامة في الدرس ، وطرق حلها .
- تعتبر الألعاب وسيلة فعالة في قياس اتجاه الطالب ، مما يسهل في تنمية اتجاهه ، وكذلك تعزيزه .
- يتفاعل الطالب مع الألعاب تفاعلاً إيجابياً أكثر من تفاعله مع أي وسيلة تعليمية أخرى .
- تتدخل في جميع أنواع التعلم المعرفي مثل : - الرياضيات ، الإملاء ، القراءة ، العلوم ... .
- تقرب الجو المدرسي من الجو المنزلي .
- تجعل الطالب أكثر قابلية ، وملم بالمهارات وعلى صلة وثيقة بالواقع التعليمي .
- يتعرف الطالب على المشاكل التي سوف تواجهه ، وطرق حلها ، وما يجب فعله تجاهها .
- تجعل الطالب أكثر إقبالاً على الدرس .
- يقوم الطالب من خلالها بحل مشكلات أقرب للحقيقة ، وقد تحدث مما يساعده على إيجاد الحلول المناسبة .
- يتوفر فيها عناصر جذب كثيرة مثل : المنافسة ، والحظ ، والتشويق ، والإثارة ... إلى غير ذلك .

مراحل تطبيق الألعاب التربوية :

تشتمل مراحل تطبيق الألعاب التربوية على :

أولاً / مرحلة الإعداد :

- تسبق هذه المرحلة القيام باللعبة ، وفيها يجب مراعاة :
- دراسة اللعبة بدقة وذلك لإتقان قوانينها .
- توزيع الأدوار على الطلبة وشرح النقاط الصعبة فيها مراراً .
- تحديد وقت اللعبة ، والتأكد من صلاحيتها فيما إذا كانت ذات صفة كالألة مثلاً .
- موائمة المكان للعبة مع الأخذ بالاعتبار صفة اللعبة ، من حيث أجماعية أم فردية .
- تهيئة المعلم نفسه لهذه الألعاب بحيث يقوم بعمل التجارب اللازمة لكل لعبة .
- إعداد قائمة بأسماء الطلاب ، والخبرات المطلوب اكتسابها ، والخبرة المتوفرة لكل لعبة .
- تهيئة أذهان الطلاب مع إثارة انتباههم كي يعرفوا المطلوب منهم .
- الحرص على عدم إثارة الشغب، أو التعدي على الغير وذلك لحفظ النظام وإتاحة الفرصة لكل طفل أن يحقق التعلم المطلوب .

### ثانياً / مرحلة استخدام اللعبة التربوية :

- وفي هذه المرحلة يقوم التلميذ بالتنفيذ مع مراعاة الشروط التالية لاستخدام اللعبة :
- أن يكون الاستخدام هادفاً بمعنى أن يفعل الطالب ما نتوقع منه فعله
  - أن يترك المعلم فرصة للطالب حتى يصل إلى الحل المطلوب .
  - الانتباه إلى الأخطاء التي قد تتكرر من بعض الأطفال ، ومحاولة التركيز عليها .
  - يجب مراعاة الفوارق العقلية بين الطلاب ، وذلك في توزيع الأدوار ، حسب اللعبة .
  - يجب على المعلم القبول ببعض الحركة التي قد تصاحب ذلك النوع من التعليم .

### ثالثاً / مرحلة تقويم ومتابعة اللعبة :

وفي هذه المرحلة يقوم المعلم بتقييم التلاميذ ، وهنا نوضح بأن التقويم في التعليم بالألعاب بالذات يجب أن يكون واضحاً للتلاميذ ، وقد يحكم به التلميذ بنفسه دون اللجوء إلى المعلم ، وذلك من خلال مستوى أدائه الفردي ، ومن خلال المجموعة التي ينتمي إليها ثم يقوم المعلم بمتابعة التلميذ طوال الفترات المختلفة ، وكذلك تنوع الألعاب حسب الخبرات التي اكتسبها .

### تنمية مهارات التفكير :

من العبارات التربوية التي لها قيمة تربوية كبيرة عبارة " تعليم الطالب كيف يتعلم " و " تعليم الطالب كيف يفكر " وقد جاءت هاتان العبارتان مع تفجر المعرفة المستمرة والكبيرة والذي يعني أننا لا نستطيع تقديم كل المعرفة للطلاب في مراحل الدراسة ، وأهم شيء نزود الطالب به هو تعليمه كيف يعلم نفسه وكيف يحصل على المعلومة الضرورية وأيضاً كيف يفكر ( الهويدي ، ٢٠٠٢ ، ١٠٧ ) ، وهذا ما يتأتى من خلال تعليم التلميذ مجموعة من مهارات التفكير كما رأها كل من ( يعقوب نشوان ، ١٩٨٢ ، ٢٠٥ ؛ عايش زيتون ، ١٩٦٦ ، ١٠٢ ؛ خليل الخليل وآخرون ، ١٩٩٦ ، ٣٥ ) والتي تظهر في :

١. **الملاحظة (Observation) :** وهي الانتباه العفوي إلى ظاهرة أو حادثة ما، أما الملاحظة كمهارة فهي انتباه مقصود منظم ومضبوط للظواهر أو الأحداث لاكتشاف أسبابها وقوانينها، ويجمع العلماء أن العلم يبدأ بالملاحظة وينتهي بالملاحظة أيضاً، ويتوقف صدق الملاحظة على صدق الملاحظ نفسه من جهة، وعلى صدق الأدوات المستخدمة من جهة أخرى، والملاحظة الدقيقة والموضوعية تزود الطلبة بكمية وفيرة من المعلومات تعتبر مواداً خاماً يصعب الاستفادة منها والاعتماد عليها بدون تنظيم معين. وتتضمن مهارة الملاحظة استخدام حاسة أو أكثر من الحواس الخمس المعروفة، ولكن الطالب الكفيف لكي يستخدم هذه المهارة فعليه الاستعاضة عن حاسة الإبصار بالحواس الأخرى مع العلم أن حاسة الإبصار لها الدور الأكبر، حيث إن ٨٠% من المعلومات التي نتلقاها من العالم الخارجي تأتي عن طريق النظر. ( يعقوب نشوان ، ٢٠٥ ، ١٩٨٢ )

٢. **التصنيف والمقارنة (Classification)** : أحد الأهداف الرئيسة للعلم للتوصل إلى نماذج تقسيمية يمكن استخدامها لدراسة الظواهر، وتتضمن تلك العملية تصنيف ومقارنة المعلومات والبيانات التي تم جمعها إلى فئات أو مجموعات معينة اعتماداً على خواص أو صفات مشتركة من الصفات التي تم الحصول عليها من الملاحظة ، ويستطيع الكفيف امتلاك تلك المهارة إلا أنه تواجهه مشكلة التصنيف والمقارنة على أساس الألوان (عايش زيتون ، ١٩٦٦ ، ١٠٢) .

٣. **التنبؤ ( Predicting )** : من خلال تلك العملية نسعى إلى التعرف إلى النتيجة أو الحدث المتوقع إذا ما توافرت ظروف أو شروط معينة، وتشمل تلك العملية قدرة الطلبة على صياغة ما يمكن أن يحدث مستقبلاً بناءً على المعلومات والملاحظات السابقة المتوفرة (عايش زيتون ، ١٩٦٦ ، ١٠٢) .

٤. **الاستنتاج (Deducting)** : وهي عملية تهدف إلى التوصل إلى نتائج معينة تعتمد على أساس من الحقائق والأدلة المناسبة، ويتم في هذه العملية الانتقال من العام إلى الخاص، ومن الكليات إلى الجزئيات، ويحدث الاستنتاج عند الربط بين الملاحظات والمعلومات المتوفرة عن الظاهرة بالمعلومات السابقة عنها ثم يلي ذلك إصدار حكم معين تُفسر به هذه الملاحظات (خليل الخليل وآخرون ، ١٩٩٦ ، ٣٥ )

#### منهجية البحث:

**منهج البحث المتبع** : استخدم في هذا البحث المنهجان البنائي وشبه التجريبي .

**مجتمع البحث** : يشمل جميع طلبة الصف الثالث الأساسي بمحافظة غزة .

**عينة البحث** : تمثلت عينة البحث القصدية في مجموعتين ، الأولى (٤٧) تلميذاً من مدرسة ذكور جباليا الابتدائية (أ) والثانية: (٤٩) تلميذة من مدرسة بنات جباليا الابتدائية ( أ).

**أداتا الدراسة** : تمثلت أداتا الدراسة في :

**أولاً: أعداد البرنامج :**

يهدف هذا البحث إلى التعرف على دور الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي وذلك من برنامج مقترح يتضمن مجموعة من الألعاب التربوية بحيث تكون لكل لعبة هدف محدد يحقق مهارة من مهارات التفكير، ويرجع إعداد ذلك البرنامج للأسباب التالية:

- يعتبر تلاميذ الصف الثالث الابتدائي باكورة تكون مهارات التفكير العلمي، لذا يجب

استنهاضها والتركيز عليها .

- إن الإلمام بمهارات التفكير المختلفة يتطلب أنشطة مختلفة ومن ضمن تلك أنشطة الألعاب التربوية.

- مواجهة القضايا والمشكلات المتعددة التي تحيط بنا يجب أن نبدأ من مرحلة الطفولة حتى نضمن تنمية مهارات التفكير العلمي .

#### ١- تحديد أهداف البرنامج

لاشك أن تحديد الهدف هو الخطوة الأولى في كل عمل مستتير، فالهدف هو الذي يؤمن الإنسان ويخلق لديه الدافع ويوجه الجهود ويساعد في اختيار الوسائل المناسبة لتحقيقه وتتمكن من تقدير مدى النجاح الذي تم تحقيقه، وقد قام الباحثان قبل إعداد البرنامج بصياغة أهدافه، وفيما يلي عرض لأهم هذه الأهداف التي صيغت في صورة سلوكية إجرائية للألعاب التربوية على أن النحو التالي:

- أن يتعرف التلميذ مراحل نمو النبات واحتياجاته.
- أن يتعرف التلميذ الرمل والماء.
- أن يستمتع التلميذ باللعب بالرمل والماء.
- أن يستخلص خصائص المغناطيس.
- أن يرتب التلميذ أقسام النبات مبتقاً من الجذور.
- أن يتعرف التلميذ الأجسام الطافية والراسبة.
- أن يميز التلميذ بين الأجسام الحارة والباردة .
- تصنيف التلميذ النباتات التي تؤكل والتي لا تؤكل.
- أن يستنتج حالات الماء الثلاث مع يذكر أمثلة عليها.
- أن يتعرف التلميذ على الأجرام السماوية وصفاتها.
- أن يستنتج التلميذ أهمية السلاسل الغذائية.
- أن يتعرف التلميذ دورة المياه في الطبيعة.
- أن يفرق بين وسائل النقل الحديثة والقديمة.
- أن يمارس التلميذ عادات سليمة و يتمسك بها.
- أن يتوصل التلميذ إلى أهمية القدرات المتوازنة.
- أن يلخص التلميذ خصائص المغناطيس.
- أن يتعرف التلميذ أجهزة الجسم و أعضاء المكونة لها.
- أن يتعرف التلميذ وظيفة الدورة الدموية.
- أن يميز التلميذ أشكال الطاقة وأنواعها.
- أن يقارن التلميذ بين وحدات القياس واستعمالاتها.
- أن يكتسب التلميذ معلومات عن الفضاء والطيران.
- أن يكتسب التلميذ مفاهيم صحية.



## ٢- إعداد محتوى البرنامج:

يقصد بمحتوى البرنامج مجموعة ألعاب تربوية التي تعمل على التنمية بعض مهارات التفكير، وقد قام الباحثان في ضوء الأهداف التي تم تحديدها وبما يتناسب مع المستوى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي تنظيم الخبرات التعليمية متضمنة الألعاب التربوية بحيث تحقق الأهداف المقترحة كما تم استعانة ببعض الكتب والمراجع العلمية التي تعرض الموضوع البحث، وقد تم تنظيم المحتوى وترتيب الخبرات على النحو التالي:

### الوحدة الأولى: النبات :

وتتضمن هذه الوحدة الألعاب التربوية المعنونة بـ: الفاصوليا العجيبة، أقسام النبات، نبات.

### الوحدة الثانية: الجمادات

وتتضمن هذه الوحدة الألعاب التربوية المعنونة بـ: الرمل الذي أحب، المغناطيس الجذاب، الطافي والراسب، الحار والبارد، صلب- سائل -غاز .

### الوحدة الثالثة: غذاء الإنسان وصحته:

وتتضمن هذه الوحدة الألعاب التربوية المعنونة بـ: السلاسل الغذائية، صحتي تاج رأسي، غذائي، دوائي، جسمي، الدورة الدموية، درهم وقاية خير من قنطار علاج.

### الوحدة الرابعة: الفضاء والطاقة:

وتتضمن هذه الوحدة الألعاب التربوية المعنونة بـ : نجم - كوكب - قمر ، دورة المياه في الطبيعة، من الكاز إلى التلغاز ، الفضاء والطيران.

وقد راعى الباحثان اختيار نماذج فقط للألعاب التربوية تتميز بالبساطة وسهولة التطبيق، والأمان لا ينتج عنها أي أخطار، ومناسبة لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي، وعلى المعنيين بالأمر محاكاة هذه النماذج من الألعاب التربوية لإثراء مناهجهم وتنمية مهارات التفكير لدى تلاميذهم.

## ٣- تحديد الأنشطة التربوية:

يقصد بالأنشطة التعليمية جميع الإجراءات والمواد والتفاعلات التي تعطى للتلاميذ لتساعدهم على التعلم ويقوم بها التلاميذ أثناء دراستهم لمحتويات موضوع معين .

وقد تم تنفيذ الألعاب التربوية من قبل أحد الباحثين على النحو التالي:

- تقسيم تلاميذ الصف إلى مجموعات متناسبة مع تعيين قائد لكل مجموعة عليه مهام معينة
- توزيع الخامات والمواد على التلاميذ بما يناسب اللعبة المقترحة.
- الشرح اللازم لفهم آلية تنفيذ اللعبة التربوية.
- التوجيه والإرشاد أثناء اللعبة.

- تفعيل أدوار جميع التلاميذ أثناء تنفيذ اللعبة.
- التشجيع والتحفيز الدائمين.
- المناقشة والحوار بعد الانتهاء من اللعبة.

#### ٤- ضبط البرنامج:

بعد أن قام الباحثان باختبار الألعاب التربوية ووصفها على هيئة تصور مقترح قاما بعرضهما على مجموعة المحكمين للتأكد من صلاحيتها وملاءمتها لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي ومدى مناسبة الأنشطة اللازمة لتنفيذ الألعاب التربوية.

وقد قام الباحثان بإجراء ما أثاره المحكمون، كما تم عرض لبعض الألعاب التربوية على تلاميذ الصف الثالث الابتدائي والطلب منهم تنفيذ بعضها، فلم يجدوا أي صعوبة في التنفيذ، كما لم يبدوا أي ملاحظات، وبهذا يكون التصور المقترح في شكله النهائي .

والملاحق رقم (١) بين صورة البرنامج وآلية تنفيذ بعض الألعاب التربوية.

ثانياً : اختبار مهارات التفكير :

وهو اختبار من نوع الاختيار من متعدد ، ويتكون من ٢٨ فقرة موزعة على بعض عمليات التعلم والتي بلغت نسبة فقرات كل منها ٢٥% وهي كما يوضحها الجدول (١).

الجدول (١)

جدول يصف عدد أسئلة الاختبار وتوزيعها على المجالات

المجالات	رقم الأسئلة	عدد الأسئلة	النسبة المئوية لعدد الأسئلة
الملاحظة	١، ٥، ١، ١٧، ٢٤، ٢٨	٧	٢٥%
التصنيف	٢، ٤، ٨، ١٠، ٢٣، ٢٦، ٢٥	٧	٢٥%
التنبؤ	٣، ١٣، ٤، ٥، ٢٠، ٢١، ٢٢	٧	٢٥%
الاستنتاج	٧، ٦، ٨، ٩، ١٢، ١٦، ١٩	٧	٢٥%
المجموع		٢٨	١٠٠%

وقام الباحثان بحساب معاملي السهولة والتمييز وكان جميع فقرات الاختبار جيدة ، حيث كان متوسط درجة سهولة الاختبار (٦٥.٢%) بينما بلغ متوسط درجات تمييز الاختبار ككل (٦٧.٨%) .

صدق الاختبار : حيث اعتمد في ذلك على :

صدق المحكمين: حيث تم الاستفادة من آراء الخبراء والمختصين في التأكيد على صدق

فقرات الاختبار مع تعديل بعضها.

صدق الاتساق الداخلي: حيث تم التأكد من ذلك بحساب معامل الارتباط كل مجال من المجالات الأربع مع المجموع الكلي كما يوضحها الجدول (٢) .

الجدول (٢)

يوضح معامل الارتباط بين كل مجال من مجالات الاختبار والدرجة الكلية

المجالات	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
الملاحظة	٠.٨٤٩	٠.٠١
التصنيف	٠.٨١٥	٠.٠١
التنبؤ	٠.٨٢٢	٠.٠١

ويتضح من الجدول (٢) أن جميع مجالات الاختبار مرتبطة ارتباطاً ذو دلالة إحصائية مع الدرجة الكلية

ثبات الاختبار : وقد تم التأكد منه عن طريق :

التجزئة النصفية : حيث وجد أن قيمة معامل الارتباط بين نصفي الاختبار تساوي (٠.٨٢) بعد تعديله بمعادلة سبيرمان / براون تساوي (٠.٩٠١) ، وهو معامل ثبات عالٍ .

معامل كودر ريتشاروسون ٢١ : وقد بلغت قيمة معامل الثبات بهذه المعادلة (٠.٨٣٦) ، ومما يدل على أن الاختبار على درجة عالية من الثبات .

الأساليب الإحصائية :

للتحقق من صحة أسئلة الدراسة وفروضها ، قام الباحثان بالإجابة عن السؤال الثالث والفرضية المرتبطة به باستخدام اختبار " ت " لعينتين مرتبطتين ومربع  $n^2$  و " d " للكشف عن درجة فعالية البرنامج المقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي ، وللإجابة عن السؤال الرابع والفرضية المرتبطة به تم حساب مجموع الرتب ومتوسطها لدرجات التلاميذ مرتفعي التحصيل ( طلاب ، طالبات ) ، ومن ثم استخدام اختبار مان ويتي لعينة كبيرة لإيجاد دلالة الفروق بين الرتب ، وللإجابة على السؤال الخامس والفرضية المرتبطة به تم حساب مجموع الرتب ومتوسطها لدرجات التلاميذ منخفضي التحصيل ( طلاب ، طالبات ) ، ومن ثم استخدام اختبار مان ويتي لعينة كبيرة لإيجاد دلالة الفروق بين الرتب .

إجراءات الدراسة : اشتملت الدراسة الحالية على الخطوات التالية :

- إعداد قائمة بمهارات التفكير اللازمة لتلاميذ المرحلة الأساسية كما تم تخصيص المهارات اللازمة لتلاميذ الصف الثالث من خلال الاطلاع على الأدب التربوي وورشة عمل.
- تصميم البرنامج المقترح في الألعاب التربوية لتنمية مهارات التفكير العلمي .
- عرض البرنامج على لجنة من المحكمين مع إجراء التعديلات التي يرونها مناسبة .
- إعداد اختبار في تنمية مهارات التفكير العلمي، مع التأكد من صدق الاختبار وثباته .

- قام الباحثان بتطبيق اختبار الدراسة قبل تنفيذ البرنامج على عينة الدراسة .
- تم تطبيق البرنامج في الفصل الدراسي الأول ٢٠٠٥ / ٢٠٠٦ .
- قام الباحثان بتطبيق اختبار الدراسة بعد تنفيذ البرنامج على عينة الدراسة .
- تحليل البيانات إحصائياً فعرضها ثم تفسيرها .

عرض نتائج الدراسة وتفسيرها :

النتائج المتعلقة بالسؤال الأول :

نص السؤال الأول على ما يلي : " ما مهارات التفكير العلمي التي ينبغي تنميتها لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي ؟ "

ولقد تمت الإجابة عن هذا السؤال من خلال الخطوات التالية :

- الإطلاع على الأدب التربوي .
  - ورشة عمل ضمت عدداً من المعلمين وحملة الدراسات العليا .
- وفي ضوء ما سبق توصل الباحثان إلى مجموعة من المهارات التي ينبغي تنميتها لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي في التفكير العلمي وهي كما يوضحها الجدول (٣) :

الجدول ( ٣ )

مهارات التفكير العلمي التي ينبغي تنميتها لدى التلاميذ في المرحلة الأساسية

الربط	التحليل	التطبيق	التلخيص	الملاحظة
الطلاقة	التفاصيل	الاستنتاج	التنبؤ	التصنيف
التقييم	المقارنة	التفسير	التخيل	المرونة
الأصالة	الدمج	العلاقات السببية	حل المشكلات	الاتصال
القياس	العلاقات المكانية والزمانية	استخدام الأرقام	التخطيط	التناقضات

ومن خلال مناقشة ورشة العمل التي ضمت " ٤ " معلمين من درجة البكالوريوس ، و " ٣ " من حملة الدراسات العليا ، تم تحديد أهم مهارات التفكير العلمي اللازم تنميتها لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي والتي تتناسب مع المستوى العمري والخصائص النمائية لتلميذ الصف الثالث ، وتتمثل في المهارات التالية :

- مهارة الملاحظة - مهارة التصنيف .
- مهارة التنبؤ . - مهارة الاستنتاج .

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني :

ينص السؤال الثاني على ما يلي : " ما صورة البرنامج المقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي ؟ " وقد تمت الإجابة على هذا السؤال من خلال الإجراءات التي تم عرضها سابقاً .  
النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث :

ينص السؤال الثالث على ما يلي : " ما فاعلية البرنامج المقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي ؟ " وتتص الفرضية المرتبطة بذلك على ما يلي :  
توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة عند  $(\phi \geq 0.05)$  بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي في اختبار مهارات التفكير في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح متوسط درجاتهم في التطبيق البعدي .  
وللإجابة على هذا السؤال واختبار صحة الفرضية المرتبطة به تم استخدام اختبار " ت " لعينتين مرتبطتين ومربع  $n^2$  و " d " للكشف عن درجة فاعلية البرنامج المقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي والجدول (٤) يوضح ذلك .

#### الجدول (٤)

يبين قيمة  $d$ ,  $n^2$ ,  $t$  ومقدار حجم تأثير البرنامج المقترح لتنمية مهارات التفكير العلمي

حجم التأثير	قيمة d	قيمة إيتا	قيمة " ت "	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	العدد	نوع التطبيق	البيان
كبير	٤.٤٣٩	٠.٨٣١	٢١.٦٣	٠.٩٤	٢.٥١	٩٦	القبلي	الملاحظة
				١.٣٨	٥.٣٠	٩٦	البعدي	
كبير	٥.٢٠٨	٠.٨٨٤٦	٢٦.٩٩	١.٠٩	١.٧٩	٩٦	القبلي	التصنيف
				١.٢٨	٤.٥٠	٩٦	البعدي	
كبير	٨.٣٣٣	٠.٨٩٩	٢٩.٠٩	٠.٩٨	١.١٦	٩٦	القبلي	النتنبؤ
				١.٢٢	٥.٥٧	٩٦	البعدي	
كبير	٩.٤٣٩	٠.٩٥٨	٣٢.٨٦	١.١٤	١.٨٢	٩٦	القبلي	الاستنتاج
				١.٥٤	٦.٤٢	٩٦	البعدي	
كبير	٩.٤٣٩	٠.٩٥٨	٥٤.٣٥	٢.٦٩٨	٧.٢٩	٩٦	القبلي	المجموع
				٤.٠٦٤	٢١.٨٠	٩٦	البعدي	

## أولاً / بالنسبة لمهارات التفكير ككل :-

كان المتوسط الحسابي في التطبيق القبلي يساوي (٧.٢٩) وهو أصغر من المتوسط الحسابي في التطبيق البعدي الذي يساوي (٢١.٨٠) وكانت قيمة " ت " المحسوبة تساوي (٥٤.٣٥٣) وهي أكبر من قيمة " ت " الجدولية التي تساوي (٢.٣٩) .

وكما يتضح من الجدول أن قيمة "d" بلغت (٩.٤٣٩) وهي أكبر من (٠.٨) ، وهذا يعني أن المتغير المستقل " البرنامج المقترح " له تأثير على المتغير التابع " تنمية بعض مهارات التفكير " وأذ البرنامج يحقق درجة كبيرة من الفعالية في جميع المجالات . وهذا يعني أنه توجد فروق دالة إحصائية عند  $(\phi \geq 0.01)$  بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي في اختبار مهارات التفكير لدى طلبة الثالث الأساسي يرجع لنوع التطبيق ولصالح التطبيق البعدي .

## ثانياً / بالنسبة لمهارة الملاحظة :-

كان المتوسط الحسابي في التطبيق القبلي يساوي (٢.٥١) وهو أصغر من المتوسط الحسابي في التطبيق البعدي الذي يساوي (٥.٣٠) وكانت قيمة " ت " المحسوبة تساوي (٢١.٦٣٦) وهي أكبر من قيمة " ت " الجدولية التي تساوي (٢.٣٩) .

وكما يتضح من الجدول أن قيمة "d" بلغت (٤.٤٣٩) وهي أكبر من (٠.٨) ، وهذا يعني أن المتغير المستقل " البرنامج المقترح " له تأثير على المتغير التابع " تنمية بعض مهارات التفكير " وأذ البرنامج يحقق درجة كبيرة من الفعالية في جميع المجالات . وهذا يعني أنه توجد فروق دالة إحصائية عند  $(\phi \geq 0.01)$  بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي في مهارة الملاحظة ولصالح التطبيق البعدي .

## ثالثاً / بالنسبة لمهارة التصنيف :-

كان المتوسط الحسابي في التطبيق القبلي يساوي (١.٧٩) وهو أصغر من المتوسط الحسابي في التطبيق البعدي الذي يساوي (٤.٥٠) وكانت قيمة " ت " المحسوبة تساوي (٢٦.٩٩) وهي أكبر من قيمة " ت " الجدولية التي تساوي (٢.٣٩) .

وكما يتضح من الجدول أن قيمة "d" بلغت (٥.٢٠٨) وهي أكبر من (٠.٨) ، وهذا يعني أن المتغير المستقل " البرنامج المقترح " له تأثير على المتغير التابع " تنمية بعض مهارات التفكير " وأذ البرنامج يحقق درجة كبيرة من الفعالية في جميع المجالات . وهذا يعني أنه توجد فروق دالة إحصائية عند  $(\phi \geq 0.01)$  بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي في مهارة التصنيف ولصالح التطبيق البعدي .

## رابعاً /النسبة لمهارة التنبؤ :-

كان المتوسط الحسابي في التطبيق القبلي يساوي (١.١٦) وهو أصغر من المتوسط الحسابي في التطبيق البعدي الذي يساوي (٥.٥٧) وكانت قيمة " ت " المحسوبة تساوي (٢٩.٠٩) وهي أكبر من قيمة " ت " الجدولية التي تساوي (٢.٣٩) .

وكما يتضح من الجدول أن قيمة "d" بلغت (٨.٣٣٣) وهي أكبر من (٠.٨) ، وهذا يعني أن المتغير المستقل " البرنامج المقترح " له تأثير على المتغير التابع " تنمية بعض مهارات التفكير " وأذ البرنامج يحقق درجة كبيرة من الفعالية في جميع المجالات .

وهذا يعني أنه توجد فروق دالة إحصائية عند  $(p \geq 0.01)$  بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي في مهارة التنبؤ ولصالح التطبيق البعدي .

## خامساً /النسبة لمهارة الاستنتاج :-

كان المتوسط الحسابي في التطبيق القبلي يساوي (١.٨٢) وهو أصغر من المتوسط الحسابي في التطبيق البعدي الذي يساوي (٦.٤٢) وكانت قيمة " ت " المحسوبة تساوي (٣٢.٨٦) وهي أكبر من قيمة " ت " الجدولية التي تساوي (٢.٣٩) .

وكما يتضح من الجدول أن قيمة "d" بلغت (٩.٤٣٩) وهي أكبر من (٠.٨) ، وهذا يعني أن المتغير المستقل البرنامج المقترح " له تأثير على المتغير التابع " تنمية بعض مهارات التفكير " وأن البرنامج يحقق درجة كبيرة من الفعالية في جميع المجالات .

وهذا يعني أنه توجد فروق دالة إحصائية عند  $(p \geq 0.01)$  بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي في مهارة الاستنتاج ولصالح التطبيق البعدي .

ويعتقد الباحثان أن السبب في ذلك قد يرجع إلى ما يلي :

- الإلمام بمهارات التفكير تم من خلال الألعاب التربوية وهي أسلوب جديد بالنسبة للتلاميذ تميز بروح المرح والسرور .

- تم الإلمام بمهارات التفكير من خلال الممارسة العملية وذلك مما ينمي المهارات ويرسخها .

- إطلاق الحريات لجميع التلاميذ داخل البيئة الصفية مما يحفزهم ويشجعهم على العمل والإلمام بالمهارات.

- قد يرجع إلى أن تعرض التلاميذ لذلك النوع من الخبرات التعليمية كان جديداً وممتعاً بخلاف الطرق والأساليب التقليدية ، مما كان له الأثر الكبير في تحقيق أهدافه .

## النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع :

نص السؤال الرابع على ما يلي : " هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات تلاميذ الصف

الثالث الأساسي على اختبار مهارات التفكير تعزى لمتغير مرتفعي التحصيل ( طلاب ، طالبات ) ؟ "

وقد نصت الفرضية المرتبطة بذلك على ما يلي :

لا توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة عند  $(\alpha \geq 0.05)$  بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي في اختبار مهارات التفكير تعزى لمتغير مرتفعي التحصيل (طلاب ، طالبات) . وللإجابة عن هذا السؤال واختبار صحة الفرضية المرتبطة به تم حساب مجموع الرتب ومتوسطها لدرجات التلاميذ مرتفعي التحصيل (طلاب ، طالبات) ، ومن ثم استخدام اختبار مان ويتي لعينة كبيرة ل إيجاد دلالة الفروق بين الرتب كما يوضحها الجدول (٥).

#### الجدول (٥)

##### حساب مجموع الرتب ومتوسطها واختبار مان ويتي لإيجاد فروق متوسطات الرتب

البيان	العدد	مجموع الرتب	متوسط الرتب	قيمة "U"	قيمة "Z"	مستوي الدلالة
مرتفعي التحصيل للطلاب	١٠	١١٠	١١	٤٥	-	٠.٦٨٤
مرتفعي التحصيل للطالبات	١٠	١٠٠	١٠		٠.٤٠٦	

يتضح من الجدول أن متوسط رتب درجات التلاميذ في الصف الثالث الأساسي لمرتفعي التحصيل من الطلاب يساوي (١١) بينما بلغ متوسط رتب لمرتفعي التحصيل من الطالبات يساوي (١٠) وقيمة "U" بلغت (٤٥) وقيمة "Z" المحسوبة (-٠.٤٠٦) كما بلغت قيمة مستوى دلالة (٠.٦٨٤) وهي أكبر من قيمة مستوى الدلالة (٠.٠٥) ، مما يدل على أنه لا توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة ٠.٠٥ بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي في اختبار مهارات التفكير تعزى لمتغير مرتفعي التحصيل (طلاب ، طالبات) .

##### النتائج المتعلقة بالسؤال الخامس :

نص السؤال الخامس على ما يلي: "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في متوسط درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي على اختبار مهارات التفكير تعزى لمتغير منخفضي التحصيل (طلاب، طالبات) ؟" وقد نصت الفرضية المرتبطة بذلك على ما يلي :

لا توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة عند  $(\alpha \geq 0.05)$  بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي في اختبار مهارات التفكير تعزى لمتغير منخفضي التحصيل (طلاب ، طالبات) .

وللإجابة عن هذا السؤال واختبار صحة الفرضية المرتبطة به تم حساب مجموع الرتب ومتوسطها لدرجات التلاميذ مرتفعي التحصيل (طلاب ، طالبات) ، ومن ثم استخدام اختبار مان ويتي لعينة كبيرة ل إيجاد دلالة الفروق بين الرتب كما يوضحها الجدول (٦).

#### الجدول (٦)

##### حساب مجموع الرتب ومتوسطها واختبار مان ويتي لإيجاد فروق متوسطات الرتب

البيان	العدد	مجموع الرتب	متوسط الرتب	قيمة "U"	قيمة "Z"	مستوي الدلالة
منخفضي التحصيل للطلاب	١٠	١١٥	١١.٥	٤٠	-٠.٧٧٥	٠.٤٣٨
منخفضي التحصيل للطالبات	١٠	٩٥	٩.٥			



يتضح من الجدول أن متوسط رتب درجات التلاميذ في الصف الثالث الأساسي لمنخفضي التحصيل من الطلاب يساوي (١١.٥) بينما بلغ متوسط رتب لمنخفضي التحصيل من الطالبات يساوي (٩.٥) وقيمة "U" بلغت (٤٠) وقيمة "Z" المحسوبة (-٠.٧٧٥) وبلغت قيمة مستوى دلالة (٠.٤٣٨) وهي أكبر من قيمة مستوى الدلالة (٠.٠٥) ، مما يدل على أنه لا توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة ٠.٠٥ بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي في اختبار مهارات التفكير تعزى لمتغير منخفضي التحصيل ( طلاب ، طالبات ) .

ويعتقد الباحثان أن السبب في ذلك قد يرجع إلى ما يلي :

- البرفج المقترح يحتوي مجموعة من الألعاب التشويقية التي تعرض لها التلاميذ سواءً أكانوا مرتفعي التحصيل أو منخفضي التحصيل .
- تنفيذ البرنامج تم بطريقة غير مألوفة للتلاميذ مما أدى إلى تشويقهم وشد انتباههم وأثار دافعيتهم في التعلم سواءً مرتفعي التحصيل أو منخفضي التحصيل .
- روعيه أثناء تنفيذ البرنامج الفروق الفردية لكلا الفئتين .
- طبيعة المرحلة العمرية وخصائصها التي ينتمي إليها التلاميذ لفئتهم .

#### توصيات الدراسة :

- وفي ضوء ما أسفرت عنه الدراسة الحالية من نتائج تبرز التوصيات التالية التي قد تساهم في تنمية مهارات التفكير وهي كما يلي .
- ضرورة استخدام الألعاب التربوية في تعليم المرحلة الأساسية من خلال إضافة قاعة لكل مدرسة بفريق عمل له المقدرة على تصميم جميع الألعاب في المواد المختلفة ليساعد معلم المادة في تأدية الألعاب بشكل بسيط وهادف .
  - مراعاة واضعي المناهج للمرحلة الأساسية بأن تتضمن الكتب المدرسية الألعاب التربوية ، ودليل معلم للألعاب التربوية .
  - إنشاء قناة تعليمية تتعلق بوزارة التربية والتعليم مع توظيف الألعاب التربوية المنهجية لتصل إلى كل تلميذ .

المراجع :

- ١- أبو ستة ، فريل عبده (١٩٨٨) " مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المهارات الرياضية لدى مرحلة التعليم الأساسي"، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة المنصورة .
- ٢- أبو مائلة ، حسن السيد (١٩٩١) " دور اللعب التربوي في تنمية القيم الجمالية برياض الأطفال " و رسالة ماجستير ، كلية التربية ، جامعة المنصورة .
- ٣- إبراهيم ، مجدي عزيز (٢٠٠٠) " موسوعة المناهج التربوية " ، القاهرة ، مكتبة الأنجلو المصرية .
- ٤- الحبشي ، فوزي (١٩٩٦) " فاعلية استخدام الألعاب التعليمية لتدريس العلوم في التحصيل وتنمية التفكير الابتكاري والاتجاه نحو العلوم لدى تلاميذ الصف السابع من التعليم الأساسي " ، مجلة كلية التربية بالزقازيق ، العدد (٢٧) ، الجزء الثاني ، ص ص ٣٠٩-٣٤٠ .
- ٥- الحيلة ، محمد محمود (٢٠٠٢) "الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً " الأردن عمان ، دار المسيرة
- ٦- السيد ، صابر حسانين (١٩٩٧) " فاعلية استخدام الألعاب التعليمية لتدريس العلوم في تنمية التفكير العلمي " رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة الزقازيق.
- ٧- الغزالي ، أبو حامد ( ب ، ت ) . " إحياء علوم الدين ، ط٣ " ، دار المعرفة للطباعة والنشر .
- ٨- القرش ، حسن (١٩٨٧) " تأثير تدريس وحدة الجغرافيا باستخدام الألعاب على تعليم المفاهيم بمرحلة التعليم الأساسي " رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة عين شمس.
- ٩- المهدي سوزان محمد (١٩٩٠) " حقوق الطفل في المجتمع المسلم وتطبيقاتها "، المؤتمر الدولي للطفولة في الإسلام ، كلية الدراسات الإنسانية ، جامعة الأزهر ، مج ١، ص ص ١٠١-١٣٠.
- ١٠- الهويدي ، زيد (٢٠٠٢) . الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير ، ط ١ ، الإمارات العربية .
- ١١- بلقيس ، مرعي وأحمد ، توفيق (١٩٨٧) سيكولوجية اللعب ، ط ٣ ، الأردن ، عمان ، دار الفرقان.
- ١٢- بوفحوص ، خالد وعبيد ، وجلال (١٩٩٧) " فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة العلوم بمملكة البحرين " ، مجلة العلوم التربوية ، تصدر عن عمادة البحث العلمي بالجامعة الأردنية ، أيلول ، المجلد (٢٤) ، العدد الثاني ، ص ص ٤٠٩-٤٣١.
- ١٣- خليل الخليلي وأخرون ( ١٩٩٦) . تدريس العلوم في مراحل التعليم العام ، ط ١ . الرياض : دار القلم للنشر والتوزيع
- ١٤- دار ، السيد ابراهيم (٢٠٠١) "أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم على تنمية اتجاهات التعاونية لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي من مرحلة التعليم الأساسي" رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة الزقازيق.
- ١٥- سنغ نارامجيت (١٩٨٣) بعض الأصول المبهمة للألعاب الابتكارية " ، ترجمة : أحمد رضا ، مجلة العلوم والمجتمع ، مركز مطبوعات اليونسكو ، ع ٥٠، ص ١٣ ص ص ٢٤-٢٩.
- ١٦- عايش زيتون ( ١٩٩٦) . " أساليب تدريس العلوم " . عمان : دار الشروق للنشر والتوزيع ، الأردن
- ١٧- عبد الحميد ، السعدي (١٩٩٨) " فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل والاتجاه نحو العلوم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية " مجلة التربية العلمية ، الجمعية المصرية للتربية العلمية ، المجلد الأول العدد (٣) ، ص ص ٤١-٨٠.
- ١٨- عبد اللطيف ، خيرى و آخرون (١٩٩٥) " سيكولوجية اللعب " ، جامعة القدس المفتوحة ، فلسطين.
- ١٩- عزو عفانة (١٩٩٦) . أسلوب الألعاب في تعليم وتعلم الرياضيات . ط ١ ، غزة : مطبعة المقداد .
- ٢٠- كاشف ، إيمان فؤاد (١٩٨٥) "دراسة تأثير اللعب على بعض جوانب النمو عند طفل ما قبل المرحلة الابتدائية " رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة الزقازيق.
- ٢١- يعقوب نشوان (١٩٨٢) . " الجديد في تعليم العلوم " ، عمان : دار الفرقان ، الأردن .

Gross, A.(1989).The Play of Man. N.Y Application.