اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت

د/ عيسى محمد البلهان
أستاذ علم النفس التربوي المساعد
بكلية التربية – جامعة الكويت

د / نوري يوسف الوتار
مدرس المناهج وطرق التدريس
بكلية التربية – جامعة الكويت

مقدمة:

اللعب نشاط من طبيعة الطفولة وخصائص نمو الأطفال، لذا تكمن فيه مصادر وخبرات نموهم وآفاق تقدمهم مدى الحياة، فاللعب تعلم ونمو وعلاج، ومنه تنبثق مصادر وقوى النمو الأخرى، وهي الدراسة والعمل، كأنشطة تطورية تأخذ خصائصها ومعالمها الارتقائية وفق مراحل النمو الإنساني وفي تفاعل مع ثقافة المجتمع.

إن التوجه التربوي لنشاط الأطفال وفاعليتهم في اللعب يركز على هذه المصادر الأصيلة لدى الأطفال، ولا يطفئ فيها ما تتميز به من تلقائية ودافعية ذاتية واندماج في نشاط اللعب ومتعة تأثيره، بقدر ما يستثمرها وفق المبادئ التربوية ليكون لعباً تربوياً موجهاً لصالح الطفل ولتفتح مجالات نموه المختلفة – المعرفية والوجدانية والاجتماعية والجسمية، وحيث تبدو لذلك قيمة الألعاب التربوية كنشاط لعب موجه تربوياً، وحسن استثمارها في عمليات التعلم والنمو وفي سياق الاستراتيجيات التدريسية والإرشادية والأنشطة المدرسية.

هذا التوجه نحو أنشطة اللعب وأدواته ووسائطه من الألعاب الموجهة تربوياً يتضح بجلاء من ذلك الاهتمام الموصول لعلماء مبرزين ومؤسسات أكاديمية مرموقة: ففي أعمال كلاسيكية يتناول "جيروم برونر" (Bruner, et al., 1976) بجامعة هارفرد اللعب بكافة جوانبه وآفاقه في مجلد من تحريره يتضمن (٧١) دراسة، وفيه يقدم "جيمس كولمان" (Coleman, pp. 460-463) لذلك الاهتمام المتنامي لدى المربين لتطوير وابتداع ألعاب تربوية تستخدم في

المدارس وتستثير أنشطة مركبة في المجتمع من خلال تأكيده على "التعلم من خلال الألعاب" (Learning through games)، ويقدم نماذج للألعاب التربوية، مثل: "الألعاب الأكاديمية academic games وألعاب المماثلة من الحياة الواقعية simulation games، وألعاب الحياة المهنية Life career games، وألعاب الحياة الأسرية Family games، وألعاب الاستجابة المجتمعية community response games (مثل أوقات الأزمات والكوارث)، وألعاب السلوك الاستهلاكي consumer games – وتلك النماذج من الألعاب تشمل كذلك المراحل التعليمية المختلفة بدءً من رياض الأطفال حتى الثانوي. وتنطوى هذه الألعاب على تمكن الأطفال من العديد من المهارات الأكاديمية والحياتية. ويتضمن هذا المجلد قسماً خاصاً عن دور اللعب في تنمية الابداع (Bruner, pp. 638–654)، وتنمية المهارات الاجتماعية في عالم اجتماعي (pp. 262–365)، وغيرها من الأقسام عن دور اللعب في تنمية مهارات حل المشكلات والاستكشاف، واللغة والتواصل، والهوية الشخصية (تمايز جنس الطفل)، وكذلك في التثقيف والترويح.

كما تركز التوجهات المعاصرة ومسايرة لروح هذا العصر، على ما يطلق عليه "ألعاب التعلم" (Learning games)، وحيث يؤكد فريق من العلماء برئاسة (Jennifer Groff) في "معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا" (MIT) (2015) " Massachusetss Institute of Technology" على "جيل جديد لألعاب التعلم" من أجل "تعلم أفضل في الألعاب" " Better Learning in games".

ما يبديه الأطفال من شغب برموز وأدوات العالم الرقمي وما يحمله من تطور في الألعاب التربوية أو ألعاب التعلم، إنما يعكس حالة من الدافعية الذاتية، والتلقائية والمثابرة، تعبر عن حاجاتهم إلى الاستكشاف والاستطلاع والتجريب تلقى مجالاً رحباً لتلبيتها من خلال البيئات الافتراضية، وترضي نزعتهم إلى الخيال والمخاطرة من خلال الإبحار في الفضاء الإلكتروني ارتياداً للمجهول ورغبة في استجلاء الغموض. ومع اعتبار احتمالات الاستهداف للخطر ومواجهتها باستراتيجيات الحماية للأطفال، تبرز الأولوية في التركيز على استراتيجيات التنمية

والتمكين للأطفال للاستفادة من الوسائط والألعاب الإلكترونية في توفير بيئات وخبرات غنية للتعلم والنمو. فالإعلام الرقمي هو مكتبة عالمية، تربوية وثقافية، يستثمرها الأطفال كمصادر وأدوات للتعلم، وللتعلم الذاتي والإبداعي. لكن إتاحة المعرفة وتبادلها ونشرها وانتشارها كي تحقق الغاية من النمو القائم على التعلم للأطفال تتطلب عملاً مهنياً مسئولاً لإرشاد الأطفال إلى المناطق الآمنة داخل الفضاء الإلكتروني، وفي تنمية ثقافة رقمية ذات جودة ومصداقية وإبداعية للأطفال (فيولا الببلاوي، ٢٠١٤).

إن العائد المتوقع من التنوع والتطور في أشكال اللعب وأدواته وألعابه، والموجهة لأغراض بنائية وإنمائية للأطفال، وذلك في تهيئة المدرسة كبيئة تعلم فعال، إنما هو رهن إلى حد كبير بموقف المعلمين واستعداداتهم وإعدادهم لاستخدام هذه الوسائط، الأمر الذي تبرز معه الحاجة إلى تقدير اتجاهاتهم نحو استخدام الألعاب التربوية كأنشطة ووسائط فعالة تثري وتيسر وترتقي بخبرات التعلم والنمو لدى المتعلمين.

مشكلة البحث:

تعتمد البرامج والمناهج المختلفة في مراحل التعليم من رياض الأطفال حتى الثانوي على استخدام وسائط تربوية متنوعة في أساليب التدريس والتعلم وتقديم الأنشطة المدرسية المتنوعة، ومنها الألعاب التربوية والإلكترونية وملاءمتها لخبرات المنهج وتلبيتها لحاجات المتعلمين المتنوعة. وهذه الألعاب هي أدوات ووسائل تصبح جزءً من خبراتهم التي يكتسبون فيها معرفة ومهارات وأخلاقيات، ومن ثم يكون المعلم على معرفة وخبرة بها ويتقن أساليب استخدامها بوعي وفن، وحيث يكون استخدام هذه الوسائط التربوية جزءً من إعدادهم المهني وكفاياتهم المهنية. ومع ذلك، يلاحظ أن المعلمين تتباين اتجاهاتهم في هذا الشأن وربما لا يعطون لهذه الخبرات ما تستحقه من اهتمام وعلى نحو ما تظهره أدبيات التنظير والبحث في هذا الميدان.

تشير الدراسات (Wood, et al., 2005 – عن ويلوجباي ووود، ٢٠١٠: ٤٧٤–٤٧٥) إلى أن المعلمين يدعمون إدماج تكنولوجيا الكمبيوتر والوسائط والألعاب الإلكترونية في فصولهم، ولكنهم يحتاجون إلى المزيد من التعرض لهذه الوسائط وإلى المزيد من التدريب لكي

يتمكنوا من زيادة ثقتهم في قدراتهم على استخدامها بكفاءة وبشكل مناسب. إن "إدراكات المعلمين" لاستخدام الوسائط والألعاب الإلكترونية وتكنولوجيا الكمبيوتر وغيرها من ألعاب التعلم أو الألعاب التربوية تكشف عن وجود صعوبات تواجههم في استخدامها في الفصول الدراسية وأنهم لذلك يحتاجون إلى دعم ومساندة بالتدريب لتغيير تلك الإدراكات والاتجاهات من أجل استثمار هذه الوسائط في بيئات تعلم فعال.

في هذا الإطار، يتوجه البحث الحالى إلى التعرف على اتجاهات المعلمين في مدارس دولة الكويت نحو استخدام الألعاب التربوية في عمليات التعليم والتعلم وتوظيفها كوسائط تربوية موجهة إلى التعلم والنمو للمتعلمين في مراحل تعليمية مختلفة. لذا تركز مشكلة البحث على محاولة الإجابة عن السؤالين الرئيسين التاليين:

(١) ما هي الصورة العامة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت ؟

(٢) هل تختلف اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت باختلاف المتغيرات موضع الاهتمام في هذا البحث؟

(٢: ١) متغير جنس المعلم ؟

(٢: ٢) متغير جنسية المعلم ؟

(٢: ٣) متغير المؤهل العلمي للمعلم ؟

(٢: ٤) متغير المرحلة التعليمية ؟

(٢: ٥) متغير العمر الزمني للمعلم ؟

(٢: ٦) متغير جنس الأطفال ؟

(٢: ٧) المتغير الديموغرافي؟ (المنطقة التعليمية للمعلم)

(٢: ٨) متغير عدد سنوات الخبرة للمعلم ؟

(٢: ٩) متغير تخصص المعلم ؟

أهمية البحث:

وفي ضوء ذلك، تتحدد أهمية البحث فيما يلي:

١. محاولة دراسة واقع استخدام الألعاب التربوية عند الأطفال في مدارس دولة الكويت كما يقدرها المعلمون .
٢. كما نتبع أهمية البحث الحالي من أهمية الموضوع الذي يتناوله، من حيث التركيز على الألعاب التربوية كإثراء للمدرسة كبيئة تعلم ونمو، وكعنصر من عناصر الإبداع لدى الأطفال التي تساعدهم على التفكير وحل المشكلات .
٣. يفيد هذا البحث في أنه سوف يجعل التعليم أكثر متعة وجاذبية باستخدام الألعاب التربوية.
٤. يمكن أن تساهم نتائج هذا البحث واضعي المناهج الدراسية في وضع دليل للألعاب التربوية كي تناسب الأطفال في مدارس الكويت.
٥. توجيه الاهتمام إلى دور المعلم في استخدام الألعاب التربوية والإلكترونية بشكل وظيفي في إدارة المنهج وأساليب التدريس، وحيث يكون ذلك ركناً رئيساً من أركان إعداده بكليات التربية ومن البرامج التدريبية والتجديدية.

أهداف البحث:

١. تعرف الأهمية التربوية للعب من وجهة نظر معلمى ومعلمات رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية.
٢. تعرف مدى إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب فى المدارس الكويتية من وجهة نظر معلمى ومعلمات المرحلة الابتدائية ورياض الأطفال.
٣. تعرف مدى إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب بالعملية التربوية من وجهة نظر معلمى ومعلمات المرحلة الابتدائية ورياض الأطفال.
٤. تعرف أثر بعض المتغيرات (جنس المعلم، جنس المعلم، المؤهل العلمى للمعلم، المرحلة التى يدرس لها المعلم، عمر المعلم، جنس التلاميذ الذين يدرس لهم

المعلم، المنطقة التعليمية التى يعمل بها المعلم، سنوات خبرة المعلم، التخصص الدراسى للمعلم، التخصص الذى يدرسه المعلم) على آراء عينة الدراسة حول الأهمية التربوية للعب، وإمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب فى المدارس الكويتية وإمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب بالعملية التربوية.

٥. الاستفادة من نتائج الدراسة فى تطوير العملية التربوية بما تشمله من كتب مدرسية وطرق تدريس ووسائل تربوية معينة بما يتناسب مع احتياجات النمو العقلى والانفعالى والاجتماعى واللغوى للمتعلم فى رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية.

٦. التوجيه لأهمية اللعب لإشباع حاجات الطفل وتنمية قدراته وبناء شخصيته.

٧. استخدام اللعب كوسيلة للتنفيس عن الضغوط والتوترات التى يعانى منها بعض الأطفال.

مصطلحات البحث:

اللعب Play :

قد لا يتفق المنظرون والباحثون على تعريف عام لمصطلح اللعب، ولكن ثمة قواسم مشتركة حول ماهية اللعب. ويتضح ذلك من المصطلح الذي تحدده "الجمعية الأمريكية لعلم النفس" (APA, 2009: 378): فاللعب في الأساس هو نشاط يسعى إليه الأفراد من أجل الشعور بالبهجة، وينطوى على قيمة بالغة في نمو الأطفال – معرفياً واجتماعياً وانفعالياً وحركياً؛ وهو يعد الأطفال لحياة وأدوار الكبار وينعكس تأثيره الارتقائي على مدى حياة الفرد.

ويتضح تحديد مصطلح "اللعب" بشكل إجرائي من الخصائص والمقومات المميزة له وعلى نحو ما يتضمنه الإطار النظري.

الألعاب التربوية Educational games :

وهي أنشطة تربوية منظمة، تستثمر طبيعة اللعب وخصائصه، وما يميزه من إثارة وتشويق ودافعية ذاتية، موجهة إلى تحقيق أغراض تربوية للتعلم والتحصيل والإنجاز، وللتنمية المعرفية والاجتماعية والوجدانية والحركية للمتعلمين. وتتباين الألعاب التربوية ما بين ألعاب بسيطة إلى

ألعاب مركبة مثل الألعاب الإلكترونية، كما تحددها خصائص وحاجات المرحلة النمائية، ونوعية الخبرات والمهارات التي تقدمها الألعاب، والمواقف والظروف المدرسية.

وقد تستخدم مصطلحات أخرى مماثلة أو وثيقة الصلة بمصطلح الألعاب التربوية، مثل: "الألعاب التعليمية" و"الألعاب التعليمية الإلكترونية"، و"التعلم من خلال الألعاب" Learning through games (Coleman, 1976)، و"ألعاب التعلم" Learning games، و"التعلم في الألعاب" Learning in games (Groff, 2015)، و"التعلم القائم على الألعاب" Game-based learning (An, Yun-Jo, & Cao, Li, 1917) وغير ذلك من المصطلحات وما تتضمنه من مفاهيم متقاربة.

الاتجاهات Attitudes :

الاتجاهات – وفقاً لتحديد "الجمعية الأمريكية لعلم النفس" (APA, 2009: 40) – هي تقييمات evaluations عامة وثابتة نسبياً لموضوع، أو شخص أو جماعة، أو قضية، أو مفهوم على مدى يتراوح من التقييم السالب إلى التقييم الموجب. وتحمل الاتجاهات تقييمات تعكس خلاصة موقف الفرد أو الجماعة من موضوعات الهدف بالقبول أو الرفض، "مع" أو "ضد"؛ ويفترض غالباً أن تكون الاتجاهات نابعة من المعتقدات الخاصة، والانفعالات، والخبرات السابقة المرتبطة بتلك الموضوعات. وتتضمن الاتجاهات مكونات معرفية وانفعالية وسلوكية.

وفي ضوء ذلك، يتحدد التعريف الإجرائي لمصطلح "اتجاهات المعلمين" بأنها تقييمات المعلمين والمعلمات بدولة الكويت للألعاب التربوية كموضوع للاتجاهات وموقفهم من استخدامها للأغراض التربوية، وكما يقدرونها وفقاً للمقياس المستخدم.

الإطار النظري:

الأطفال شريحة عمرية فائقة التميز كماً وكيفاً – فهم يحتلون مساحة عمرية واسعة تمتد من الميلاد حتى سن الثامنة عشر (فالأطفال هم الأفراد دون سن الثامنة عشر وفقاً للبند "١" من الاتفاقية الدولية لحقوق الطفل)؛ وكيفاً هم مرحلة الأساس في بناء الإنسان والشخصية، توصف بأنها الفترة المثلى للإبداع والسنوات المواتية لتعلم الإبداع وتنمية الإبداع الذي يحمله الفرد معه

على مدى حياته؛ ولذا فهي أيضاً سنوات التمدرس المنظم والتعلم الفعال، وغير ذلك مما أفاضت به النظريات ونتائج البحث العلمي عن الأطفال.

إن عقل الطفل غني بإمكانات النماء والإبداع التي تتفاعل مع الإمكانات المتاحة في المجتمع من المعرفة والرموز والأدوات، وفي مقدمتها اللعب وأنشطته وألعابه وأدواته.

ولعل موقف الأطفال إزاء ثقافة هذا العصر – عصر الثقافة والرقمية، والتكنولوجيات المتقدمة، هو موقف جد جديد وفريد. ولكن ما يبعث على الدهشة والحيرة، ويثير تساؤلات قد تدعونا إلى إعادة النظر في معرفتنا بالأطفال وتوقعاتنا لهم وتقدير حاجاتهم التربوية والنمائية، هو أن الأطفال يبدون قابليات فائقة المرونة والاستيعابية لرموز ووسائط وأدوات وألعاب هذا العصر، والذي ينبغي لذلك أن يكون موضع اهتمام بالغ من المربين في استخدام أدواته وألعابه وكذلك وسائطه الإلكترونية في صميم التعلم المدرسي ومردوده من الآفاق المتفتحة للنمو والارتقاء في هذا العصر – عصر مجتمع المعرفة، ومجتمع التعلم (فيولا الببلاوي، ٢٠١٤).

ماهية وأهمية اللعب: تبرز "الجمعية الأمريكية لعلم النفس" American Psychological Association (APA, 2009: 378) الخصائص والمعالم المميزة للعب وأهمية توجيهه وتوظيفه للأغراض التربوية والعلاجية والإرشادية. "فاللعب أنشطة تبدو في الأساس كأنشطة حرة يسعى إليها الأفراد لأجل الشعور بالبهجة (enjoyment) سواء البهجة الفردية أو البهجة الجماعية. وعلى الرغم من أن اللعب يعتبر نشاطاً لا يخدم أى غرض مباشر يتجاوز البهجة، فإن الدراسات توضح أن اللعب يسهم بشكل جوهري في النمو، وتحدد الأنماط المختلفة للعب والذي يتراوح من اللعب الحركي إلى اللعب الاجتماعي واللعب المعرفي، وحيث طرحت في هذا الشأن تفسيرات علمية مختلفة وطورت نظريات عديدة. فعلى سبيل المثال، يعتبر عالم النفس السويسري (جان بياجيه) اللعب على أنه مصدر لتقدم النمو المعرفي للأطفال من خلال إتقان اللعب أو اللعب الاتقاني mastery play، وممارسة الألعاب وفقاً لقواعد محددة، واللعب الرمزي. ويذهب أنصار "نظرية الممارسة للعب" Practice theory of play إلى أن اللعب يعد الأطفال للأنشطة أو الأدوار التي سوف يواجهونها كراشدين، في حين يذهب آخرون

إلـى أن اللعـب أكثـر مـن ذلـك يحقـق وظـائف مباشـرة، مثـل المـران والإتقـان، وإقامـة علاقـات اجتماعية بين الأقران، واستخدام الطاقة الزائدة. وعلى الرغم من أن معظم البحوث عن اللعب قد ركزت على أنشطة الأطفال، فقد كان هناك اهتمام كبير أيضاً بدراسة سلوك اللعب عند الحيوان.

"وتبرز أهمية اللعب التمثيلي dramatic play أو تمثيل اللعب Playacting في تعلم الأطفال والمراهقين والراشدين اتخاذ أدوار مختلفة. ففي هذه العملية، يختبر المشاركون علاقاتهم مـع الآخـرين، ويتـدربون علـى ممارسـة أسـاليب مختلفـة للتعامـل مـع المواقـف، ويتعرفـون علـى الأشـخاص المعنيين، ويعبرون عن مدى واسع من الحالات الوجدانية والأنماط السلوكية داخل النطـاق الآمـن للإيهـام make–believe. وفـي كـل هذا التحليـل لنشـاط اللعب يبـرز المضـمون الوجداني للعب، وهو "بهجة اللعب" playfulness؛ ففيها يعظم إحساس الطفل بذاته وعالمه، والشعور باللذة والمرح والانطلاق، وخفض التوتر، والمثابرة، ورؤية الجانب المضئ للحياة. وتلك مقومات رئيسة للدافعية الذاتية وفاعلية الذات لدى الأطفال المراهقين (APA: 378).

لهذا، فإن أنشطة اللعب وأدواته وألعابه ورموزه موضع اهتمام بالغ من العلماء والمربين تنظيراً وبحثاً وتطبيقاً من أجل توظيف هذه المصادر الأصيلة الكامنة في الطفل لتربيته وتنميته، واضعين في الاعتبار أن هذه القيمة لا تتحقق من تلقاء نفسها ولا يترك هذا النشاط الخلاق للصدفة، بل يكون نشاطاً منظماً، هادفاً، ومربياً، دونما انتقاص من بعض خصائصه المميزة وخاصة التلقائية والإرادية والحرية. ومن ثم، فإن اللعب وحسن توظيفه تربوياً في أنشطة وألعاب وأدوات ورموز من خلال "التمدرس الفعال" يسهم بشكل قوي في نمو الأطفال وارتقائهم بقدر ما يكون "منبئاً" لمسار سوي لنمو الشخصية وفاعلية السلوك في المراحل النمائية التالية.

وفي ضوء ذلك، تبرز أهمية ووظيفية الألعاب التربوية كأدوات ورموز للعب وكوسائط تربوية: (فيولا الببلاوي، ١٩٧٩): تؤكد نتائج بحوث تجريبية تقوم على استخدام الألعاب التربوية في عمليات التدريس والتعلم والأنشطة الصفية واللاصفية في ثمانية عشر مدرسة ابتدائية ورياض الأطفال بالمملكة المتحدة من خلال برنامج وطني في الخمسينات من القرن الماضي، تكشف عن مستويات متقدمة للنمو في مختلف جوانب شخصية الأطفال معرياً وانفعالياً واجتماعياً

وبدنياً، كما تكشف نتائج تتبع هؤلاء الأطفال في بعض سنوات تعليمهم التالية عن أنهم يبدون دلائل واضحة في نموهم الاجتماعي والنظام والاستقلالية والتمكن من المهارات الفنية، وارتفاع تحصيلهم الدراسي وحصيلتهم اللغوية والمعرفية، وتقدمهم الدراسي (Gardner, 1956). وتؤكد الدلائل العلمية المستمدة من أدبيات البحث في هذا الشأن على تأثير أنشطة اللعب والألعاب التربوية في نمو الوظائف العقلية العليا لدى الأطفال كالتفكير والإدراك والذاكرة والخيال واللغة؛ وكذلك نمو الإبداع لديهم واستخدام تلك الأنشطة على أساس مبادئ التعلم القائم على حل المشكلات في تنمية الإبداع لديهم (Torrance, 1970). وتؤدي أنشطة اللعب وأدواره وألعابه دوراً بناءً في نضج الطفل اجتماعياً، واتزانه انفعالياً، وتصريف الطاقات الجسمية والانفعالية الزائدة، وتعلم تبادل الأدوار مع الأقران، وتكوين الصداقات، واتساع دائرة العلاقات الاجتماعية، والتعاون والعمل الفريقي، والانضباط والالتزام، ومعايير السلوك الاجتماعي والأخلاقي، ونمو مفهوم الذات، وتوكيد الذات وتقديرها خلال ممارسة الأنشطة والألعاب التربوية.

يشير" محمد خطاب، أحمد حمزة " (٢٠٠٨) أيضاً أن اللعب من أنجح الوسائل التربوية، حيث ينمي أعضاء الجسم ويدرب الحواس، وينفس عن الانفعالات ويشبع الميول، كما أنه له أهمية في تكوين وبناء شخصية الطفل، وهو وسيلة لإدراك العالم، وباللعب يلبي الطفل رغبته في المشاركة في حياة الكبار وزيادة معرفته، ويوفر له الفرص المناسبة لتطوير ذاكرته وتفكيره وخياله، وقدرته على الحديث، ويساعده في نمو التخيل والإدراك، وتعلم ضبط الانفعالات وتنمية الأخلاق وتقوية الإرادة، كما يستخدم لعلاج الاضطرابات المختلفة، وأيضاً يساعد على تعلم المهارات الاجتماعية .

ويعتبر اللعب، كما يشير " محمد صوالحة " (٢٠١٠)، وسيطاً تربوياً هاماً يعمل على تكوين الطفل في مرحلتي رياض الأطفال والإبتدائية. وترجع أهمية اللعب إلى إسهامه بدور هام في التكوين النفسي للطفل وإلي وجود أسس النشاط التي تسيطر على الطفل في حياته المدرسية. وحيث أن الطفل يبدأ في إشباع حاجاته عن طريق اللعب، فإن أبعاد العلاقات الاجتماعية القائمة بين الناس تتفتح أمامه، ويدرك أن الإسهام في أي نشاط يتطلب منه معرفة حقوقه وواجباته، وهذا

مـا يعكسـه في ممارسته لنشاط اللعب، كمـا يـتعلم الطفل عن طريـق اللعب الجمـاعي الضبط الذاتي والتنظيم الذاتي تمشياً مـع الجماعـة وتنسيقه لسلوكه مـع الأدوار المتبادلـة فيهـا، كمـا يبدأ الطفل في التعرف إلى الأشياء وتصنيفها، ويتعلم مفاهيمها، وتعميمها، مما يشير إلى أن اللعب يؤدي دوراً كبيراً في النمو اللغوي للطفل وفي تكوين مهارات التواصل لديه .

ويذهب " فهيم مصطفي " (٢٠٠٥) إلى أن اللعب يحقق المتعة والسرور لدى الطفل، كما أنه نشاط تنفيسي يعمل على تفريغ طاقته، وأن اللعب يمثل أحد العناصر الأساسية في ثقافة الطفل، وفي تنمية مهاراته الحركية والمعرفية والعلمية، حيث يكتسب خبرات ومفاهيم واتجاهات جديدة تعمل على تنشئته بشكل سليم خلال مراحل حياته، واللعب يشبع حاجات الطفل النفسية، ويساعده على اكتساب الخبرات الاجتماعية والحركية والتربوية .

هذه الأهمية البالغة للعب ولاستخدام اللعب وأدواته ورموزه للأغراض التربوية والإرشادية والترويحية والثقافية وغيرها كثير مما له تأثير متعدد الجوانب على نمو الأطفال وتقدمهم، تبرز بجـلاء فـي أعمـال كلاسـيكية رائـدة فـي هـذا الميـدان للعـالم النفسـي والتربـوي "جيـروم برونـر" (Bruner, et al., 1976) بجامعة هارفرد في المجلد الذين صدر من تحريره عن "اللعب ودوره في النمو والتطور" (Play–Its role in development and evolution): يشير "برونر" في تقديمه لهذا المجلد (P. 17) كمثال لدور اللعب في نمو الأطفال واستمرار تأثيره الإيجابي مدى الحياة إلى بعض أعمال "إيريك إيريكسون" (Erikson) التي تتبع فيها مظاهر نمو الأطفال الذين خبروا الإحساس ببهجة اللعب في طفولتهم وذلك لمدة ثلاثين عاماً للأطفال الذين تم دراستهم – وهي مظاهر تكشف عن دلائل قوية للنمو السوي لهؤلاء الأفراد، ويبرز فيها ما يطلق عليه "الاستكشاف الابتكاري" inventive exploration والأصالة والإبداع. كما يشير "برونر" إلى دور اللعب في اكتساب اللغة والرموز وإتقان اللغة التفاعلية وما وراء اللغة من مضامين ثقافية (P.19). كما تقدم هذه الأدبيات دلائل عن ارتباط اللعب بالثقافة وبتطور الحضارات الإنسانية، والوجود الفاعل للمكون الثقافي في اللعب، ومكون اللعب في الثقافة؛ فالثقافة تنشأ في شكل لعب (P. 680)، ولا يمكن أن توجد "حضارة حقيقية" real civilization في غياب عنصر اللعب،

لذا تتطلب هذه الحضارة "لعباً نزيها" fair paly – وهذا المستوى من اللعب هو غاية في حد ذاته، بقدر ما هو مصدر للإلهام والإبداع. وتذخر الحضارات القديمة والمجتمعات البدائية بأنشطة وأدوات ورموز وطقوس وفنون للعب تعكس أسلوب حياة هذه المجتمعات، وكما سجلتها الآثار والوثاق التاريخية والدلائل الأنثروبولوجية (P. 687).

تلك عملية تطور حضاري مساير لحضارة الإنسان، وحيث يكون لكل عصر إسهامات وإبداعات في اللعب والألعاب، وصولاً إلى الألعاب الإلكترونية في هذا العصر – عصر الإعلام الرقمي، واستثمارها لأغراض شتى وفي مقدمتها الأغراض التربوية.

في سبق للمفكر العربي "عباس محمود العقاد" عن أهمية اللعب والألعاب في حياة الأفراد والأمم، يقرر في رؤية فكرية منذ الأربعينات من القرن العشرين (عباس محمود العقاد، ١٩٤١):

"ما عرف التاريخ قط أمة أحسنت الجد ولم تحسن اللهو واللعب. وما عرف التاريخ قط أمة من أمم القوة والسيادة لم تكن لها ألعاب ولم يكن لها زعماء في هذا المضمار. وناهيك بالرومان وملاعبهم في كل مدينة وضعوا حجراً، وبالفرس ومواكب الكرة والصولجان، والعرب وميادين الفروسية ومنازل الصيد والقنص وما اقتبسوه من سائر الأمم والدولات حيثما ارتفع لهم عرش واستقرت لهم إمامة.. أما في التاريخ الحديث فيوشك أن يكون السبق في مضمار اللعب قريناً بالسبق في مضمار السيادة".

إن اللعب – كما يقرر (Erikson, 1976, p. 688) – "مصدر لا نهائي" infinite source لما هو "كامن" في الإنسان من آفاق منفتحة للنمو والتقدم، بقدر ما هو انعكاس أيضاً للواقع الاجتماعي – الثقافي ومتفاعلاً معه، وحيث تنبثق منه مظاهر التطور والارتقاء على مدى المراحل المختلفة للنمو الإنساني.

خصائص اللعب: يتميز اللعب بعدة خصائص، يبرز منها: أن اللعب نشاط إرادي، فهو نشاط حر، بل إن اللعب في الواقع حرية. واللعب ليس حياة "واقعية" أو "عادية" بل يختلط بالخيال والإيهام، وحيث يتحول اللعب أيضاً إلى جدية والجدية إلى لعب. واللعب نشاط يتكامل

مع حياتنا اليومية ويضفي عليها معنى وترابطاً وتوازناً ما بين الجد واللهو. ويتصف اللعب بأنه نشاط محكوم بالزمان والمكان، فهو له مداه ومعناه، ويتميز لذلك بالتكرار والتغاير. واللعب يخلق نظاماً؛ كما أن اللعب نظام. ويبدو عنصر التوتر في اللعب من خصائصه الأساسية لما فيه من فرص متاحة وتنافس ورغبة في تحقيق الهدف وإحراز نجاح، وحيث ينطوي ذلك على قيمة أخلاقية للعب واختبار لشجاعة الفرد ونزاهته والتزامه بالقواعد (Huizinga, 1976, pp. 675-687). ويؤكد آخرون (Smith & Cowie, 1991, pp. 171-172) على خصائص للعب تتكامل مع هذه الخصائص، وهي: المرونة، والتأثير الإيجابي، واللاحَرْفية، والدافعية الذاتية.

إن طبيعة اللعب وتعدد خصائص ومقومات فاعليته تجعل من النشاط الكامن فيه مصدراً خصباً ومعيناً صادقاً للتعلم والنمو ومن ثم توظيفه فى مواقف وخبرات التعلم المدرسي واللامدرسي من خلال ألعاب وأنشطة تربوية موجهة إلى تحقيق الأهداف التربوية في مدارسنا.

الألعاب التربوية:

هى نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسيمة والوجدانية، ويحقق في نفس الوقت المتعة والتسلية، وأسلوب التعلم هو استغلال للأنشطة في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ التعلم للأطفال، وتوسع أفاقهم المعرفية. كما أن الألعاب التربوية نشاط مهم يمارسه الطفل، ويسهم في تكوين شخصيته بأبعادها وسماته الشخصية، وهو وسيط تربوي مهم يعمل على تعليمه ونموه ويشبع احتياجاته، فاللعب مدخل أساسي في نمو الطفل من الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية واللغوية، ويعود ذلك إلى أن الألعاب التربوية توفر بيئة خصبة تساعد نمو الطفل، وتستثير دافعيته، وتحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية، نتيجة لهذه الأهمية أصبحت المناهج التربوية الحديثة، تتبني فكرة المناهج التربوية القائمة على الألعاب، التي تسعي إلى تحقيق أهداف متنوعة وشاملة لجمع جوانب نمو المتعلم (محمد الحيلة، ٢٠٠٣).

هناك العديد من الفوائد التي يكتسبها الطفل عن طريق اللعب (محمود غانم، ٢٠١٢):

١. تسمح للمتعلم بالتعرف على الحقائق واكتساب المفاهيم والإحتفاظ بها، عن طريق النشاط الذاتي والخبرة التي توفرها أنشطة اللعب .
٢. يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء والتكيف مع الحياة.
٣. يعمل اللعب على تنمية مهارات التفكير كالتذكر والإستنتاج والفهم وحل المشكلات.
٤. يعد اللعب وسيطاً لتعلم وتعليم الطفل للمعرفة والحقائق المتعلقة بخواص الأشياء، مثل السكون واللون، بالإضافة إلى تعلم مهارات الاكتشاف وتجميع الأشياء وتصنفيها .
٥. أثناء اللعب يقوم الطفل بنفسه بعمل حركي ويستخدم أكثر من حاسة، بما يعزز الدافعية لدى المتعلمين ويجعل أثر التعليم باقياً.
٦. يعد اللعب أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقاً لإمكاناتهم.
٧. أن اللعب يزود المتعلم بخبرات أقرب إلى الواقع العملي من أية وسيلة تعليمية أخري، إذ يتعرف المتعلم على المشكلات التي سوف تواجهه فى المستقبل، ثم يضع حلولاً لها ويتخذ قرارت إزاءها، ولذلك فإن الألعاب تقلل من الهوة بين ما يجري في غرفة الصف، وما يجري في الحياة اليومية .

يؤكد (Jennifer & Gray, 2000) أن اللعب يعتبر طريقة علاجية يلجأ إليها المربون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات والإضطرابات التي يعاني منها بعض الأطفال مثل الخجل والميل إلى العزلة.

كما أن الألعاب التربوية إذا تمت ممارستها في جو جماعي تعاوني، فإنها تكسب الطفل روح العمل في فريق، لأنه يكون لكل طفل دور يقوم به، وهو مكمل لدور الأخرين، وهذا يسهم في إحترام رأي الأخرين والتعاون معهم، والالتزام بالوقت المحدد للجميع، والتدريب على تحمل المسؤلية، وتغيير الأدوار من فترة لاخري (نزال ناظر، ٢٠٠١).

ويشير فريق من الباحثين (Fisher et al., 2009) إلى أن اللعب في مرحلة الطفولة يحسن من الأداء اللغوي والحركي والمعرفي والاجتماعي للأطفال. ويذهب (Ebrele, 2011) إلى آفاق مهمة أخرى وهي أن الألعاب تساعد على تنمية "الذكاءات المتعددة" Multiple intelligence والإبداع والتوافق ونمو المهارات اللفظية، وتؤدي إلى النجاح في معالجة مختلف الأنظمة الرمزية، ويكون الأطفال أكثر ثقة أثناء إجراء التجارب في مختلف الأنشطة. كما أن اللعب يساعدهم على التعاون مع بعض، وعلى تنمية السلوكيات الاجتماعية المناسبة .

ويقدم (Pellis & Himmler, 2017) منظوراً عصبياً عن تأثير اللعب على تنشيط عمل الدماغ، وأن ممارسة اللعب يحدث نمواً في القشرة الأمامية للمخ. وتساعد الألعاب التربوية في جعل الأطفال اكثر قدرة على حل المشكلات التي تقابلهم (Vancrayveldt, Verschueren , Crayevelt , Wouters ,and Colpin, 2012).

وتتيح الألعاب التعليمية فرصاً للنمو المتكامل السوي للأطفال، وحيث يركز (Myck-Wayne, 2010) على "قوة اللعب" ومنافعه في مجالات النمو المعرفي والانفعالي والاجتماعي والأكاديمي للأطفال.

الأهداف التي تحققها الألعاب التربوية للأطفال:

تؤكد نظريات التعلم الحديثة أن اللعب يعتبر وسيلة جيدة من وساؤل التعلم، وأنه يمكن أن يعتبر نشاطاً تعليمياً أكثر منه تلقائياً، بل ووسيطاً تربوياً إذ خضع لأهداف محددة في إطار خبرات منظمة تعمل على توسيع أفاق الطفل المعرفية وتزيد من معلوماته، وتعلمه الإنتباه والتعليل والتركيز وعمليات التحليل والتركيب والتصنيف والمقارنة ،ويكون بذلك مدخلاً وظيفياً للتعلم الفعال ومنطلقاً للأنشطة التربوية للتعليم المبكر (خالد السيد ٢٠٠٣).

وانغماس الطفل في اللعب يطور جسمه وعقله، ويحقق التكامل بين وظائفه الجسدية والنفسية والذهنية والمهارية والانفعالية والاجتماعية ... ويمكنه من تكريس خبراته السابقة حتى تصبح جزءاً من بنيته المعرفية وشخصيته بصفة عامة، ويهيئه للتكيف مع المستقبل بواسطة

الاستجابات الجديدة التي يحدثها في لعبه، وبه يستطيع أن يكتشف ذاته والبيئة التي يعيش فيها (محمد محمود الحيلة، ٢٠٠٧).

وفي ضوء ذلك يمكن تحديد أهم الأهداف التي تسعي الألعاب التربوية إلى تحقيقها للأطفال في التالي:

١. تحرير الطفل من القيود (فيفتح ذهنه وتنطلق خيالاته ويتدرب على الأعمال الإبتكارية ،ذلك أن اللعب فرصة جيدة للتدريب والتعلم والإجادة والإتقان)، (سلوى عبد الباقي، ٢٠٠٤).

٢. إعطاء الحرية الكافية للطفل في أن يختار اللعبة التي تناسب قدراته ومستواه، وعندما يمارسها فإنه يتعرف إلى مهاراته وقدراته في اللعبة بشكل طبيعي وواقعي (زيد الهويدي، ٢٠٠٧) .

٣. يتعرف الطفل على الأدوات التي يستعملها من حيث الوزن والحجم واللون والشكل، كما يتعرف على قواعد تلك اللعبة ونظامها، وعلى كل من له صلة بها من ناس وحقائق وخصائص وصفات للأشياء ...

٤. تنمية القدرات المعرفية للطفل، ذلك لأن الألعاب تنمي الجانب المعرفي عند الطفل من خلال قواعدها وأنظمتها، وعندما يستخدم في تلك القواعد والأنظمة قدراته على التحليل والتركيب والابتكار.

٥. تنمية التفكير الإبداعي لدى الطفل، عندما يحث عقله على إيجاد الجديد في تلك الألعاب، إما في تطوير أساليب التعامل مع أدوات اللعب وما تفعله تلك الأدوات من تأثير على تفكير الطفل، أو في ما يحدث من استخدامات جديدة لموضوعات قديمة، فكل ذلك يمكن أن يكون بمثابة ابتكارات جديدة بالنسبة للطفل .

٦. مساهمة اللعب التعليمي في إكساب الأطفال المعاني والمفاهيم، فمن خلال لعبه بالأشياء والأدوات ينتقل التفكير في هذه الأشياء والأدوات، ويتم ذلك أثناء ما يقوم به الطفل من تكرار الأفعال واستعادة صور ذهنية، فيتصور ويتذكر ويفكر، وما

في ذلك من استثارة الدافعية للتعليم، عندما يجعل الأطفال يندفعون نحو التحصيل والتعليم وتتكون لديهم اتجاهات إيجابية نحو موضوعات الدراسة، ويمكن للعب أن يستثير دافعية الأطفال من خلال كسب اللعبة، وذلك عندما يكسب الطفل اللعبة من خلال استراتيجية الفوز بها، فإنه يحصل على تغذية راجعة لكسب المزيد من الألعاب، ومن خلال التحدي كذلك، حيث أن الألعاب الجدية تجعل الطفل يذهب إلى ما بعد المعلومات التي يكتسبها من تنفيذ تلك الألعاب أو التي يمكن أن يكتشفها بعد الانتهاء من ممارستها، وكذلك من خلال المنافسة الإيجابية والتعزيز الفوري (محمد، رمضان بدوي، ٢٠٠٧).

٧. تنمية مهارات حل المسائل العلمية، من أن الألعاب تعمل على تحسين إستراتيجيات حل المسألة وتعزيز تلك الاستراتيجيات التي تتضمنها مهارات الطفل في حل المسألة تتمثل في:

أ. مهارات القراءة: هناك ارتباط قوياً بين مهارات قراءة المسألة والقدرة على حلها.

ب. مهارات التفسير: يكون ذلك بالتعرف على المسألة وخصائصها والمعلومات التي تكمن فيها.

ت. مهارات التنظيم: من تحديد المعلومات اللازمة للمسألة والمعلومات ذات الصلة بها، وتحديد الخطوات الوسيطة .

ث. مهارات التفكير في الحل: من خلال الاستخدام الفعال لأنواع مختلفة من الألعاب والألغاز

ج. مهارات تقييم الإستراتيجية: وهذا يساعد على تعديل الإستراتيجيات المستخدمة في حل المسائلة المتضمنة في الألعاب، فنجاح الطفل أو فشله في حل المسائلة يعتمد بالدرجة الأولي على الاستراتيجية المستخدمة، ومدى ملاءمتها لخصائص الموقف المشكل.

٨. استمرارية التعلم والتعليم الذاتي، وربط التعلم بالحياة، واتفاق اسلوب التعلم باللعب مع التربية المستمرة في استخدام تقنيات ووسائل تكنولوجيا التعليم.

٩. اكتشاف شخصية الأطفال وإمكاناتهم النفسية والعقلية، إضافة إلى أنه أداة تشخيص تكشف عما يعانيه من اضطرابات نفسية وعقلية (شحاته محمد ،٢٠٠٧).

١٠. تفريد التعليم وتنظميه لمواجهة الفروق الفردية.

وظائف الألعاب التربوية:

تتحدد هذه الوظائف فيما يلى (أمل الأحمد، على منصور، ٢٠١١):

- **الوظيفية التربوية:**

حيث تتمثل هذه الوظيفة في:

- الإعداد للحياة والعمل.
- تنمية المهارات الجسمية والعقلية والاجتماعية واللغوية.

- **الوظائف البيولوجية:**

وتتمثل في تفريغ الطاقة الزائدة عن الحاجة، ومن ثم استعادة التوازن البيولوجي.

الوظيفة النفسية:

وتتمثل هذه الوظيفة في:

- تأكيد الذات، وتقدير الطفل لمفهومه لذاته وإدراكه لها.
- التسلية والترويح عن النفس بما يمنحه اللعب من راحة وتسلية وسعادة.
- إكساب الطفل المزيد من المعارف والخبرات، بما ينمي قدراته ومهاراته.
- التعبير عن الحاجات والرغبات .

- **الوظيفة الاجتماعية:**

حيث أن اللعب في مجال خصب لتوسيع دائرة معارف الطفل الاجتماعية، وإكسابه الخبرات التي تؤهله للتعامل مع الآخرين، وتعليمه الضوابط التي تنظم العلاقات بالآخرين.

- **الوظيفة الشخصية:**

من خلال اللعب يمكن للمراقب" آباء ومعلم ومرشد " ملاحظة الأمور التالية :

- الكشف عن مدى التوافق الاجتماعي لدى الطفل.
- الكشف عن قدرات الطفل العقلية ومدى نمو هذه القدرات.
- الكشف عن الحالة الوجدانية للطفل.
- الكشف عن علامات النمو الجسمي للطفل.
- الكشف عن مدى نجاح الطفل في استيعاب قيم الجماعة – أخلاقية، جمالية، اقتصادية، اجتماعية ،سياسية، دينية، وقيم نحو الجنس الآخر.

- **الوظيفة العلاجية:**

يمكن استخدامه لعلاج بعض الاضطرابات السلوكية وخفض مشاعر القلق لدى الطفل، وذلك بتفريغه للطاقة الإنفعالية للمواقف المقلقة الناتجة عما يقابله في حياته من أحداث وخبرات .

التعلم من خلال الألعاب التربوية الإلكترونية:

فالوسائط التكنولوجية المعاصرة توفر إتاحة للمعرفة ومشاركة في المعرفة وإدارة المعرفة، وفي وعي والتزام ومسئولية بالمعايير الأخلاقية والمهنية التربوية.

والأطفال في هذا العصر ليسوا خارج دائرة هذا التطور المتنامى في تكنولوجياته ووسائطه، بل هم مكون رئيس وفاعل وموجه لهذا التطور؛ يشاركون وينتجون ويبدعون، ويساهمون ويبادرون برؤى وخيال وأحلام تثرى مجالات الحياة المعنية لهم في حاضرهم ومستقبلهم.

تبرز إزاء تحديات هذا العصر الرقمي حاجات تربوية وإرشادية للتمكن من الأبجدية الرقمية digital literacy، وتلبيتها من خلال عمليات تعلم سواءً في إطار التعلم المدرسي أو

برامج التدريب في المدرسة أو خارج المدرسة. والأبجدية الرقمية هى القدرة على الفهم والتمييز بين الأشكال المختلفة للمعلومات المستولدة بالكمبيوتر والألعاب الإلكترونية، واستخدامها بإيجابية وإبداعية. ومع تقدير أهمية تعلم المهارات، فإن الأبجدية الرقمية ينبغي أيضاً أن تتضمن الفهم لقضايا أوسع في هذا التعلم مثل كيف ولماذا يستخدم الكمبيوتر والألعاب الإلكترونية وتأثير ذلك على تفسير ما نستولده ونستقبله من الكمبيوتر. وفي هذا الإطار تولى أهمية كبيرة لتوظيف الكمبيوتر والألعاب الإلكترونية كمهارات ومعرفة في تعلم المواد الدراسية وتيسيرها وإثرائها؛ وكذلك للتعاون والتشارك بين الأطفال في هذه الخبرة الكلية للتعلم الجماعي group learning مؤكدين خاصة على ما يطلقون عليه "المشاركة الرقمية" (digital participation) حيث يخبر الأطفال متعة التعلم الجماعي والتشاركي، مما ينعكس على ارتباط هذا الشكل من التعلم باللذة والبهجة وبالمعنويات العالية والدافعية الإيجابية (Hague & Williamson, 2003: 23).

دراسات سابقة:

تم التركيز على الدرسات التي تناولت الألعاب التربوية وعلاقتها بمتغيرات أخرى في مراحل تعليمية مختلفة لتبيان أهميتها في جوانب النمو المختلفة وفي التحصيل الدراسي.

أجرى كل من "محمود محمد الحيلة وعائشة عبد القادر غنيم" (٢٠٠٢) دراسة هدفت إلى التعرف على أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، وتكونت عينة الدراسة من ثلاث مجموعات، (١٦) طالباً في كل مجموعة. وتم تقديم الصعوبات القرائية وهي معالجة باستخدام الألعاب اللغوية المحوسبة لطلبة المجموعة التجريبية الأولي، وتم تقديم الصعوبات القرائية وهي معالجة باستخدام الألعاب التربوية العادية، وهي معالجة بالطريقة المعتادة، وتم تطبيق اختبار في التحصيل الدراسي قبلياً وبعدياً على مجموعات البحث، وكشف نتائج الدراسة عن وجود فروق دالة إحصائياً في التحصيل الدراسي لصالح المجموعة التي قدمت لها الصعوبات القرائية، وهو معالجة باستخدام الألعاب التربوية المحوسبة عند مقارنتها بالمجموعة الاعتيادية الضابطة، مع وجود فروق دالة إحصائياً في التحصيل الدراسي لصالح المجموعة التي قدمت لها الصعوبات القرائية وهي معالجة

باستخدام الألعاب التربوية العادية عند مقارنتها بالمجموعة الاعتيادية الضابطة مع وجود فروق دالة إحصائياً في التحصيل الدراسي لصالح المجموعة الأولي عند مقارنتها بالمجموعة الثانية .

كما قامت" دعاء الخشاب " (٢٠٠٣) بدارسة هدفت إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية المهارات الرياضية لدى تلاميذ الصف الثالث الإبتدائي بطئي التعلم في محافظة نينوي . وتكونت عينة الدراسة من مجموعتين إحداهما مجموعة تجريبية وتعرضت لتعلم بعض المهارات الرياضية باستخدام الألعاب التربوية والمجموعة الأخرى ضابطة لتعلم المهارات الرياضية دون استخدام الألعاب التربوية، وقامت بتطبيق اختبار في المهارات الرياضية قبلياً وبعدياً على مجموعتي البحث، وأظهرت النتائج أن هناك فروق دالة إحصائية بين متوسط نمو المهارات الرياضية في الاختبارات لصالح التطبيق البعدي، مع وجود فروق دالة إحصائية بين المجموعتين في نمو المهارات لصالح المجموعة التجريبية .

ولقد هدفت دراسة "علي محمد دويدي " (٢٠٠٣) إلى استقصاء اثر استخدام الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة، وتكونت عينة الدراسة من (٨٠) تلميذاً، وقسمت هذه العينة إلى ثلاث مجموعات، تم استخدام ألعاب الحاسب الآلي التعليمية مع المجموعة التجريبية الأولي، كما تم استخدام برامج حاسب إلى تعليمي إضافة إلى ألعاب الحاسب الآلي مع المجموعة التجريبية الثانية بينما درست المجموعة الضابطة الثالثة بالطريقة التقليدية المعتادة، وطبق اختبارات التفكير الإبداعي في مقرر القراءة والكتابة قبلياً وبعدياً على مجموعات البحث الثلاث، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائياً في نمو كل قدرة من قدرات التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة، التفاصيل) في تنمية قدرة التفكير الإبداعي ككل لصالح المجموعة التجريبية الأولي.

وأجرت " بيريفان عبد الله المفتي " (٢٠٠٥) دراسة هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب الحركية والألعاب الاستكشافية ودرس التربية الرياضية التقليدي في تطوير بعض المهارات الحركية والأساسية والسلوك الاستكشافي الرياضي لتلاميذ مجاميع البحث الثلاثة ولكلا

الجنسين، استخدمت الباحث المنهج التجريبي، واشتملت عينة الدراسة على (١٢٠) طالباً بواقع (٦٠) طالباً(٦٠) طالبة، تم توزيعهم بمعدل (٢٠) طالباً وطالبة لكل مجموعة ولكلا الجنسين. أسفرت نتائج الدراسة إلى أن برنامج الألعاب الحركية والألعاب الإستكشافية ودرس التربية الرياضية التقليدي أظهرت تطوراً في بعض المهارات الحركية الأساسية لكلا الجنسين عند المقارنة بين الاختبارين القبلي والبعدي.

كما أجري "توبر ومرين" (Tober & Mariene, 2005) دراسة هدفت إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب الجماعية على تطوير بعض المهارات الحركية الأساسية لطلاب الصف الأول الإبتدائي وتم استخدام المنهج التجريبي بحيث تم تقسيم الطلاب إلى مجموعتين إحداهما تجريبية والأخرى ضابطة وأظهرت نتائج الدراسة أن البرنامج أدى إلى تحسين المهارات الحركية بصورة معنوية لدى أفراد المجموعة التجريبية ولم ويكن هناك فروق بين المجموعتين في بعض المهارات.

وقامت " إيمان شاكر " (٢٠٠٩) بدراسة استهدفت البحث في تأثير الألعاب الفرقية و الجماعية على بعض القدرات الحركية باستخدام الإيقاع الموسيقي لتطوير قدرات الأطفال للمرحلتين العمرية الممتازة في (الجري/ والوثب / والرمي) استهدفت الدراسة عينة (٤٠) طفلاً تم إختيارهم بشكل عشوائي من مدارس الدوحة المستقلة للبنات في قطر ،اسفرت نتائج القياس البعدي عن تفوق المجموعة التجريبية في بعض احتبارات القدرات الحركية (العدو، الجري، المتعرج، الوثي الطويل من الثبات، الجري لمسافة ١٥٠ م، رمي كرة تنس لأبعد مسافة) كما تفوقت المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في نتائج بعض اختبارات المسابقة .

وهدفت دراسة " صادق الحايك، نزار الويسي " (٢٠٠٩) إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب الصغيرة في تنمية المهارات الحركية الأساسية لدى الطلاب المراحل الأساسية الدنيا في مدرسة كفر المها في محافظة اربد، وتكونت عينة الدراسة من (٤٠) طالباً من مدرسة كفل ألما للبنين في مديرية تربية لواء الكرة، قسمت العينة على مجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية، وتم استخدام المنهج التجريبي بإجراء الاختبارات القبلية البعدية وإجراء المعالجات

الإحصائية المناسبة، أظهرت نتائج الدارسة فعالية البرنامج التعليمي القائم على الألعاب الصغيرة أن هناك فروق دالة إحصائيا بين المجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية .

وتوجهت دراسة (Reed, 2010) إلى التعرف على مدى أهمية استخدام ألعاب الحاسوب في تنمية مهارات القراءة، وتم تطبيق برمجية ألعاب محوسبة مبينة على بعض القطع الأدبية لمجموعة تجريبية بلغ قوامها (٣٠) طالباً ومجموعة أخري ضابطة درست بالطريقة التقليدية، وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين لصالح المجوعة التجريبية، وهذا يعني أن لبرمجيات الألعاب أثر في معالجة صعوبات القراءة .

وكان الهدف من دراسة " زينب محمود عطيفي " (٢٠١٢) هو التعرف على تأثير الألعاب التربوية على تنمية بعض مهارات الحس العددي لتلاميذ الصف الأول الابتدائي بأسيوط، وأجريت الدراسة على عينة بلغت (٥٠) تلميذاً من تلاميذ الصف الأول الابتدائي بمدرسة الجامعة الابتدائية، وقسمت العينة إلى مجموعتين هما مجموعة تجريبية وعددها (٢٥) تلميذاً وتعرضت للتدريس باستخدام الألعاب التربوية، ومجموعة ضابطة وعددها (٢٥) تلميذاً وتعرضت للتدريس بالأسلوب التقليدي، وتم تطبيق اختبار مهارات الحس العددي قبلياً وبعدياً على مجموعتي البحث، وتوصلت نتائج الدراسة إلى وجود تحسن في فهم المجموعة التجريبية لمعني وحجم الأعداد وفهم تأثير العمليات الحسابية على الأعداد، ومهارة إدراك أثر العمليات الحسابية واستخدمها في المواقف الحسابية .

وفى دراسة " خالد نجم محمود" (٢٠١٤) ركز على التعرف على المضامين التربوية للعب في المدراس الابتدائية من وجهة نظر معلميهم، وتم تطبيق استبانة للتعرف على المضامين التربوية للعب على عينة المعلمين والمعلمات بلغ قوامها (١٠٠) معلم ومعلمة من عشر مدارس ابتدائية من محافظة القاهرة، وأظهرت نتائج البحث أن للعب دور كبير بالنسبة للطفل من حيث تنمية الجانب المعرفي حيث بلغت نسبة المعلمين والمعلمات الذين أشاروا إلى أهمية اللعب في تنمية الجانب النفسي والعلاجي (٢٦%) وفي تنمية الجانب الجسمي والعقلي (٢٣%) وفي تنمية الجانب الاجتماعي (٢٠%).

كما هدفت دراسة" عواطف حسن عبد المجيد، ونوف سلمان المزيني "(٢٠١٥) إلى التعرف على فعالية برنامج قائم على الألعاب التربوية الإلكترونية في إكتساب المفاهيم النحوية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وتكونت عينة الدراسة من (٦٠) تلميذه من تلميذات الصف الخامس الابتدائي ووزعن على مجموعتين مجموعة تجريبية عددها (٣٠) تلميذة قد تعرضت إلى التدريس باستخدام برنامج قائم على الألعاب التربوية والإلكترونية والمجموعة الضابطة وعددها (٣٠) تلميذة، وقد تعرضت إلى التدريس باستخدام الطريقة التقليدية، وتم تطبيق اختباراً تحصيلي في المفاهيم النحوية قبلياً وبعدياً على المجموعتين، وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائية بين متوسط درجات تلميذات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات تلميذات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاختيار التحصيل الدراسي في المفاهيم النحوية لصالح تلميذات المجموعة التجريبية.

واتجهت دراسة "محمد خلف ذيابات" (٢٠١٤) إلى التعرف باستخدام الأسلوب التقليدي والألعاب الصغيرة على تطوير بعض المهارات الحركية لدى طلاب المدرسة النموذجية بجامعة اليرموك، وتكونت عينة الدراسة من (٤٠) تلميذاً من تلاميذ الصف الثاني الابتدائي، وقسمت إلى مجموعتين، مجموعة تجريبية درست بأسلوب الألعاب الصغيرة، وتم تطبيق البرنامج عليها لمدة ثمانية أسابيع، ومجموعة ضابطة درست بالأسلوب التقليدي، تم تطبيق خمس اختبارات حركية قبلياً وبعدياً على تلاميذ المجموعتين هي: (اختبار العدو لمسافة ٥٠م، اختبار الوثب من الثبات، اختبار الرمي على هدف ثابت، اختبار مهارة الاتزان الثابت، اختبار مهارة رمي كرة تنس لأبعد مسافة)، وأظهرت النتائج عن أهمية وفعالية التدريس بأسلوب الألعاب الصغيرة على تطوير بعض المهارات الحركية الأساسية، وأن هناك أثر إيجابي فاعل عند التلاميذ، مع وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية في تعلم المهارات الحركية.

هدفت دراسة "محمد ناجي شاكر أبوغنيم" (٢٠١٤) إلى التعرف على واقع برامج اللعب عند الأطفال على التنمية البشرية في مرحلة ما قبل الدراسة (الروضة) بعمر ٤ – ٦ سنوات، وتم تطبيق استبانة على عينة من المعلمات في رياض الأطفال بلغ عددهن (٤٠) معلمة من مدارس

بالقطاع الحكومي والأهلي بالعراق، وأظهرت النتائج مايلي: وجود منهج تعليمي وأهداف تربوية في رياض الأطفال الحكومي والأهلي، كثرة عدد التلاميذ في المدارس، عدم الاهتمام بالتعلم الذاتي، قلة عدد المعلمين والمعلمات، عدم كفاية وسائل اللعب، قلة المكاتبات، عدم تخصيص وقت كاف للعب ضمن النشاط اليومي في الروضة، وجود مشكلات سلوكية يعاني منها بعض الأطفال.

وقد سعت دراسة (An, Yun-Jo & Cao, Li, 2017) إلى التعرف على تأثير استخدام الألعاب التربوية على اتجاهات المعلمين نحو الألعاب أو "التعلم القائم على الألعاب"، واستخدام الألعاب الرقمية digital games في الفصل المدرسي ومشاركة المعلم في تصميم الألعاب التربوية. شارك في هذه الدراسة (٥٠) معلماً. تكشف نتائج الدراسة عن أن خبرة تصميم الألعاب لها تأثير إيجابي على اتجاهات المعلمين، وفاعلية الذات، وإدراكاتهم المتعلقة باستخدام الألعاب الرقمية في الفصل المدرسي. كما توضح النتائج أن الألعاب الرقمية تعمل على تنمية مهارات التفكير المتقدم high-order thinking skills والمهارات التي يتطلبها القرن ٢١ من جعل التعلم مبهجاً ومشاركة. كما أن كل المعلمين المشاركين في هذا البحث يعتقدون أن المعلمين ينبغي أن يشاركوا بفاعلية في عملية تصميم الألعاب التربوية.

تعقيب على الدراسات السابقة:

يتضح لنا من عرض الإطار النظري والدراسات السابقة أن اللعب بأشكاله المختلفة يأخذ النموذج الذي يتطور به النمو عند الطفل نسقاً نمائياً محدداً، يتضح لنا إذا تتبعنا الخط النمائي للطفل منذ ميلاده وموقع اللعب فيه. ومن استعراض الدراسات السابقة، يتضح ما يلي:

١. تناولت جميع الدراسات السابقة أثر وفاعلية استخدام الألعاب التربوية في التحصيل الدراسي وفي التعلم وفي تعديل السلوك.
٢. توصلت نتائج جميع الدراسات السابقة أن للعب أثر في تعلم التلاميذ وفي زيادة تحصيلهم الدراسي وفي نمو قدراتهم الإبداعية وفي معالجة الصعوبات القرائية لديهم وفي نمو مهاراتهم الرياضية وفي تطوير مهاراتهم الحركية وفي تنمية جوانبهم المعرفية.

منهج البحث:

وهو المنهج الوصفي الذي يتفق مع طبيعة هذه الدراسة الاستطلاعية.

أداة البحث:

تم إعداد استبانة للتعرف على اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت، ولقد تضمنت: البيانات الشخصية المتعلقة بالمتغيرات الفارقة موضع الاهتمام في هذا البحث، وهي: (الجنس ، العمر ، الجنسية ، المؤهل الدراسي، الخبرة، جنس التلميذ ، المنطقة التعليمية ، المرحلة التعليمية التي يدرسها).

تتألف الاستبانة من (٢٨) بنداً تناولت ثلاثة محاور هي: الأهمية التربوية للعب، – إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية بوضعها الحالي، ومدى إمكانية الالتزام بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية في المدارس الكويتية ويجيب المفحوص عن كل بند وفقاً لمقياس خماسي التقدير (أعتقد بشدة، أعتقد إلى حد كبير، يصعب التقدير، لا أتفق، لا أتفق مطلقاً)، وتحسب الدرجات بالترتيب على هذا النحو: ٥، ٤، ٣، ٢، ١.

وللتحقق من صدق الاستبانه تم استطلاع رأى المحكمين حيث عرضت على محكمين من ذوي الخبرة والاختصاص، وفي ضوء آرائهم تم تعديل بعتض عبارات الاستبانة بما يتناسب وعينة البحث، وللتحقق من ثبات الاستبانه تم استخدام معامل ألفا لكرونباخ حيث اتضح أن معامل ثبات الاستبانة قد وصل إلى (٠,٩٣) وكان معامل ثبات المحور الأول (٠,٨٣) ومعامل ثبات المحور الثاني (٠,٩٣) ومعامل ثبات المحور الثالث (٠,٩١). وهي معاملات ثبات مرتفعة، مما يؤكد على أن الاستبانة على درجة مقبولة من الصدق والثبات، مما طمئن إلى استخدامها في البحث الحالي.

عينة البحث:

تتكون العينة الكلية للبحث من (٤٢٥) معلماً ومعلمة موزعين وفقاً للمتغيرات موضع البحث، وهي: جنس المعلم، والعمر، والجنسية، والمؤهل الدراسي، والخبرة، وجنس التلميذ،

والمنطقة التعليمية، والمرحلة التعليمية بمدارس دولة الكويت، وكما يتضح من جداول توزيع مجموعات المعلمين وفقاً لهذه المتغيرات فيما يلي:

١. يوضح الجدول (١) توزيع عينة البحث وفقاً لمتغير الجنس (معلمين ومعلمات)

جدول (١)

توزيع عينة البحث وفقاً لمتغير الجنس

الجنس	العدد	النسبة المئوية
ذكر	٦٨	١٦ %
أنثى	٣٥٧	٨٤ %
المجموع	**٤٢٥**	**١٠٠ %**

يتضح من الجدول (١) أن توزيع عينة البحث وفقاً لجنس المعلمين والمعلمات كما يلي:

- بلغ عدد الذكور (٦٨) بنسبة (١٦ %).
- بلغ عدد الإناث (٣٥٧) بنسبة (٨٤ %).

٢. يوضح الجدول (٢) توزيع عينة البحث وفقاً لجنسية المعلمين والمعلمات

جدول (٢)

توزيع عينة البحث وفقاً لجنسية المعلمين والمعلمات

الجنسية	العدد	النسبة المئوية
كويتي	٣٦٣	٨٥ %
غير كويتي	٦٢	١٥ %
المجموع	**٤٢٥**	**١٠٠ %**

يتضح من الجدول (٢) أن توزيع عينة البحث وفقاً لجنسية المعلمين والمعلمات كما يلي:

- بلغ عدد الكويتين (٣٦٣) بنسبة (٨٥ %).
- بلغ عدد غير الكويتين (٦٢) بنسبة (١٥ %).

٣. يوضح الجدول (٣) توزيع عينة البحث وفقاً للمؤهل العلمي للمعلمين والمعلمات

جدول (٣)

توزيع عينة البحث وفقاً للمؤهل العلمي للمعلمين والمعلمات

المؤهل العلمي	العدد	النسبة المئوية
دبلوم	٤٩	% ١٢
جامعي	٣٧٦	% ٨٨
المجموع	**٤٢٥**	**% ١٠٠**

يتضح من الجدول (٣) أن أعلى نسبة من عينة البحث هم الحاصلون على مؤهل جامعي حيث بلغ عددهم (٣٧٦) بنسبة (٨٨%) تقريبا، وبلغ عدد الحاصلين على دبلوم (٤٩) بنسبة (١٢%).

٤. يوضح الجدول (٤) توزيع عينة البحث وفقاً للمرحلة التعليمية للأطفال

جدول (٤)

توزيع عينة البحث وفقاً للمرحلة التعليمية للأطفال

المرحلة التعليمية	العدد	النسبة المئوية
رياض الأطفال	٢٠٤	% ٤٨
الابتدائية	٢٢١	% ٥٢
المجموع	**٤٢٥**	**% ١٠٠**

يتضح من الجدول (٤) أن توزيع عينة البحث وفقاً للمرحلة التعليمية للأطفال أن عدد أفراد العينة الذين يدرسون في المرحلة الابتدائية (٢٢١) بنسبة (٥٢%) وأن عدد أفراد العينة الذين يعملون في رياض الأطفال يبغ (٢٠٠٤) بنسبة (٤٨%).

٥. يوضح الجدول (٥) توزيع عينة البحث وفقاً للعمر الزمني للمعلمين والمعلمات

جدول (٥)

توزيع عينة البحث وفقاً للعمر الزمني للمعلمين والمعلمات

العمر بالسنوات	العدد	النسبة المئوية
من ٢٠ – إلى ٣٠ سنة	٢٠٤	٤٨ %
من ٣١ – إلى ٤٠ سنة	٢٢١	٥٢ %
من ٤١ – إلى ٥٠ سنة	٦٩	١٦ %
من ٥١ سنة وأكثر	٥	١ %
المجموع	**٤٢٥**	**١٠٠ %**

يتضح من الجدول (٥) أن توزيع عينة البحث وفقاً للعمر الزمني للمعلمين والمعلمات كالتالي:

- أن أعلى نسبة من أفراد العينة تراوحت أعمارهم بين (٢٠ و ٣٠) حيث بلغ عددهم (١٨٩) بنسبة (٤٥%)، تليها فئة العمر من (٣٠-٤٠) حيث بلغ عددهم (١٦٢) بنسبة (٣٨%).

٦. يوضح الجدول (٦) توزيع عينة البحث وفقاً لجنس الأطفال

جدول (٦)

توزيع عينة البحث وفقاً لجنس الأطفال

جنس التلاميذ	العدد	النسبة المئوية
تلاميذ	١٠٠	٢٦ %
تلميذات	١٣٧	٣٢ %
تلاميذ وتلميذات	١٧٨	٤٢ %
المجموع	**٤٢٥**	**١٠٠ %**

يتضح من الجدول (٦) أن توزيع عينة البحث وفقاً لجنس الأطفال كالتالي:

- أن العدد الأكبر من عينة الدراسية كان تلاميذهم من البنين والبنات حيث بلغ عددهم (١٧٨) بنسبة (٤٢%) يليهم الذين كان تلاميذهم من البنات حيث بلغ عددهم (١٣٧) بنسبة (٣٢%) ثم الذين كان تلاميذهم من البنين حيث بلغ عددهم (١١٠) بنسبة (٢٦%).

٧. يوضح الجدول (٧) توزيع عينة البحث وفقاً للمتغير الديموغرافي (المنطقة التعليمية) للمعلمين والمعلمات:

جدول (٧)

توزيع عينة البحث وفقاً للمتغير الديموغرافي (المنطقة التعليمية) للمعلمين والمعلمات

المنطقة التعليمية	العدد	النسبة المئوية
العاصمة	٦٢	١٥ %
حولي	٨٧	٢٠,٥ %
مبارك الكبير	٦٩	١٦ %
الفروانية	٦٥	١٥ %
الأحمدي	٧٦	١٨ %
الجهراء	٦٦	١٥,٥ %
المجموع	**٤٢٥**	**١٠٠ %**

يتضح من الجدول (٧) أن توزيع عينة البحث وفقاً للمنطقة التعليمية، وفقاً لكثافة المنطقة التعليمية حيث نجد أن (٨٧) من عينة الدراسة بنسبة (٢١ %) تقريبا من منطقة حولي التعليمية ثم منطقة الأحمدي التعليمية حيث بلغ عددهم (٧٦) بنسبة (١٨%) من عينة الدراسة، وتقاربت النسب في بقية المناطق التعليمية حيث تراوحت بين (١٥% و ١٦%)

٨. يوضح الجدول (٨) توزيع عينة البحث وفقاً لعدد سنوات الخبرة للمعلمين والمعلمات:

جدول (٨)

توزيع عينة البحث وفقاً لعدد سنوات الخبرة للمعلمين والمعلمات

الخبرة بالسنوات	العدد	النسبة المئوية
١ – ٥	١٨١	% ٤٣
٦ – ١٠	٩١	% ٢٠,٥
١١ – ١٦	٨٦	% ١٦
١٦ فأكثر	٦٧	% ١٥
المجموع	**٤٢٥**	**% ١٠٠**

يتضح من الجدول (٨) أن أعلى نسبة من عينة البحث هم الذين تتراوح خبرتهم ما بين سنة وخمس سنوات حيث بلغ عددهم (١٨١) بنسبة (٤٣%) يليهم ذوي الخبرة من (٦–١٠) سنوات حيث يبغ عددهم (٩١) بنسبة (٢١%) وهي تقترب من نسبة الذين تتراوح خبراتهم بين (١١–١٥) سنة فقد كانت نسبتهم (٢٠%).

٩. يوضح الجدول (٩) توزيع عينة البحث وفقاً للتخصص الدراسي للمعلمين والمعلمات

جدول (٩)

توزيع عينة البحث وفقاً للتخصص الدراسي للمعلمين والمعلمات

التخصص الدراسي	العدد	النسبة المئوية
آداب	١٨٩	% ٤٤
علوم	٧٩	%١٩
رياض الأطفال	١٥٧	% ٣٧
المجموع	**٤٢٥**	**% ١٠٠**

يتضح من الجدول (٩) أن عدد أفراد العينة من ذوي التخصصات الأدبية هم الأكثر عدداً حيث بلغ عددهم (١٨٩) بنسبة (٤٤%) يليهم اللواتي درسن رياض الأطفال حيث بلغ عددهم (٧٩) بنسبة (١٩%).

الأساليب الإحصائية:

تعتمد الأساليب الإحصائية في معالجة البيانات المتجمعة على المتوسطات والانحرافات المعيارية، واختبار "ت"، وتحليل التباين أحادي الاتجاه، واختبار "شيفيه".

نتائج البحث ومناقشتها:

في ضوء الأسئلة التي يسعى البحث إلى الإجابة عنها وتحليل البيانات المستمدة من تطبيق أداة البحث على العينة موضع البحث، تم التوصل إلى النتائج التالية:

أولاً : النتائج الخاصة بالسؤال الأول :

(١) "ما هي الصورة العامة لاتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت؟"

للإجابة عن هذا السؤال تم تحليل إجابات أفراد العينة وفقاً لمحاور الاستبانة واعتماداً على المتوسطات والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد العينة (ن = ٤٢٥) على البنود المتضمنة في كل محور فيما يلي:

(أ) اتجاهات المعلمين نحو الأهمية التربوية للعب:

بينت النتائج أن إجابات أفراد العينة من معلمى رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية حول بنود الأهمية التربوية للعب من حيث تشكيل شخصية الطفل بتحقيق النمو العقلي والنمو الاجتماعي والانفعالي والتسلية والمتعة للطفل كما يأتى (جدول ١٠):

- الأهمية التربوية للعب فى تحقيق النمو العقلي للطفل:

جدول (١٠ أ)

يوضح المتوسط والانحراف لمعياري لإجابات المعلمين حول بنود محور الأهمية التربوية للعب فى تحقيق النمو العقلي للطفل

البنـــود	المتوسط	الانحراف المعيارى
١) الأطفال كثيراً ما يخبروننا بما يفكرون فيه ويشعرون به من خلال استعمالهم الألعاب التربوية السليمة	٤	٠,٧٥
٣) الألعاب التعليمية السليمة تؤدى دوراً فعالاً فى تنظيم التعلم	٤	٠,٦٢
٥) التعلم باللعب يعمل على تقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية	٤	٠,٧٠
٧) يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد فى إدراك معانى الأشياء	٥	٠,٦٢
٩) تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال	٥	٠,٥٩
١٢) تساهم الألعاب التربوية فى نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل لدى الأطفال	٥	٠,٥٨
المتوسط العام والانحراف المعيارى	**٤,٤٢**	**٠,٤٤**

يتبين من الجدول (١٠أ) أن المتوسط العام للبنود التى تقيس إجابات أفراد العينة حول أهمية اللعب فى تحقيق النمو العقلى للطفل كان ٤,٤٢ (أى أعتقد إلى حد كبير) وبلغ الانحراف المعيارى ٠,٤٤ وتراوحت المتوسطات بين ٤-٥ (أى أعتقد بشدة وأعتقد إلى حد كبير) وكانت أعلى البنود تأييداً لأهمية اللعب فى تحقيق النمو العقلى للطفل هي: "يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد فى إدراك معانى الأشياء". و(تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال) و(تساهم الألعاب التربوية في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيل لدى الأطفال) وذلك بمتوسط ٥ (بمعنى أعتقد بشدة) وانحراف معيارى تراوح بين (٠,٥٨ و٠,٦٢) تلتها البنود:

(الأطفال كثيراً ما يخبروننا بما يفكرون فيه ويشعرون به من خلال استعمالهم الألعاب التربوية السليمة) و(الألعاب التعليمية السليمة تؤدى دروراً فعالاً فى تنظيم التعلم) و(التعلم باللعب

يعمل على تقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية) بمتوسط ٤ (أي أعتقد إلى حد كبير) وانحراف معيارى تراوح بين (٠,٦٢ و٠,٧٥).

- الأهمية التربوية للعب فى تحقيق النمو الاجتماعي والانفعالي للطفل:

جدول (١٠ ب)

يوضح المتوسط والانحراف المعياري لإجابات المعلمين حول بنود محور الأهمية التربوية للعب في تحقيق النمو الاجتماعي والانفعالي للطفل

البنـــود	المتوسط	الانحراف المعيارى
٢) يعتبر اللعب وسيطاً تربوياً يساهم بدرجة كبيرة في تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة	٥	٠,٦٢
٤) الألعاب التربوية تحقق المتعة والتسلية للأطفال	٥	٠,٦٦
٦) الألعاب التربوية تساعد في إحداث تفاعل الطفل مع عناصر البيئة لغرض التعلم بما ينمي الشخصية	٤	٠,٦٨
١٠) من خلال اللعب يتعلم الطفل التعاون واحترام حقوق الآخرين	٤	٠,٧٨
١١) من خلال اللعب يتعلم الطفل احترام القوانين والقواعد	٤	٠,٧٨
١٣) من خلال الألعاب التربوية يكتسب الأطفال الثقة بالنفس والاعتماد عليها	٤	٠,٦٨
المتوسط العام والانحراف المعيارى	**٤,٤٠**	**٠,٤٩**

يتبين من الجدول (١٠ ب) أن المتوسط العام لإجابات معلمي رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية حول أهمية اللعب في تحقيق النمو الاجتماعي والانفعالي للطفل كان ٤,٤ وبلغ الانحراف المعياري ٠,٤٩ وقد حصلت جميع البنود أيضاً على متوسط ٤ وانحراف معيارى تراوح بين (٠,٦٢ و٠,٧٨) مما يدل على أن أفراد العينة يعتقدون إلى حد كبير أن للعب أهمية تربوية في تحقيق النمو الاجتماعي والنمو الانفعالي للطفل.

(ب) اتجاهات المعلمين نحو إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية:

بينت النتائج أن إجابات أفراد العينة من معلمي رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية حول إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية بوضعها الحالي كانت كما يأتى (جدول ١١):

جدول (١١)

يوضح المتوسط والانحراف المعياري لإجابات المعلمين حول بنود محور إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب فى المدارس الكويتية

البنـــود	المتوسط	الانحراف المعيارى
١٤) توافر الألعاب التربوية المناسبة في بيئة التلميذ	٤	٠,٦٨
١٥) التخطيط السليم لاستغلال الألعاب التربوية السليمة لخدمة أهداف تربوية	٤	١
١٦) حسن اختيار الألعاب التربوية بحيث تتناسب وقدرات واحتياجات الطفل	٤	٠,٨٤
١٧) توضيح قواعد اللعبة للتلاميذ	٤	٠,٨٤
١٨) ترتيب المجموعات وتحديد الأدوار لكل تلميذ	٤	٠,٨١
١٩) تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب	٤	٠,٨٢
٢٠) تقويم مدى فعالية اللعب فى تحقيق الأهداف المنشودة	٤	٠,٨٥
٢١) مناسبة الألعاب للمحتوى العلمى للمواد الدراسية	٤	٠,٨٤
المتوسط العام والانحراف المعياري	**٤**	**٠,٦٦**

يتبين من الجدول (١١) أن المتوسط العام لإجابات معلمي رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية حول إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية بوضعها الحالى كان ٤ وبلغ الانحراف المعياري ٠,٦٦ وقد حصلت جميع البنود أيضاً على متوسط ٤ وانحراف معياري تراوح بين (٠,٦٨ و١) مما يدل على أن أفراد العينة يعتقدون إلى حد بكير بإمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب فى المدارس الكويتية بوضعها الحالي.

(ج) اتجاهات المعلمين نحو التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب بالعملية التربوية:

جدول (١٢)

يوضح إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب بالعملية التربوية

البنـــود	المتوسط	الانحراف المعيارى
٢٢) اختيار ألعاب لها أهداف تربوية محددة وفي نفس الوقت مثيرة وممتعة	٤	٠,٨١
٢٣) اختيار ألعاب قواعدها سهلة وواضحة وغير معقدة للتلاميذ	٤	٠,٧٨
٢٤) اختيار الألعاب المناسبة لخبرات وقدرات وميول التلاميذ	٤	٠,٧٩
٢٥) توضيح دور التلميذ فى اللعب بدقة	٤	٠,٨١
٢٦) اختيار لعب مناسبة من البيئة الكويتية	٤	٠,٩٢
٢٧) إشعار التلميذ بالحرية والاستقلالية في اللعب	٤	٠,٨٣
٢٨) اختيار ألعاب تناسب المحتوى العلمي للمواد الدراسية	٤	٠,٨١
المتوسط العام والانحراف المعيارى	**٤**	**٠,٦٧**

يتبين من الجدول (١٢) أن المتوسط العام لإجابات معلمي رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية حول مدى إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب بالعملية التربوية كان ٤ وبلغ الانحراف المعيارى ٠,٦٧ وقد حصلت جميع البنود أيضاً على متوسط ٤ وانحراف معيارى تراوح بين (٠,٦٧ و٠,٩٢) مما يدل على أن أفراد العينة يعتقدون إلى حد كبير بإمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب بالعملية التربوية.

يلاحظ من النتائج المتضمنة في الجداول (١٠، ١١، ١٢) أن المتوسط الحسابي لإجابات أفراد العينة على بنود الاستبانة في محاورها الثلاثة يتراوح ما بين ٥-٤، وأن الدرجة القصوى هى خمس درجات.

وفي ضوء هذه النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول، فإن الصورة العامة لاتجاهات المعلمين نحو استخراج الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت تبدو إيجابية وتدعو للتفاؤل باستخدام الألعاب التربوية في سياق المناهج والأنشطة المدرسية بمدارس دولة الكويت، واضعين في الاعتبار أن هذه النتيجة قد تكون متوقعة بقدر حرص دولة الكويت على الاهتمام

برياض الأطفال والابتدائي وتوفير الخبرات والوسائل والمواد التي تدعم العملية التربوية وتثري فاعلية التعلم وانعكاسه على نمو الأطفال معرفياً ووجدانياً واجتماعياً.

ثانياً : النتائج الخاصة بالسؤال الثاني:

(٢) "هل تختلف اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت باختلاف المتغيرات موضع الاهتمام في هذا البحث"؟

(متغيرات: جنس المعلم، جنسية المعلم، المؤهل العلمي للمعلم، المرحلة التعليمية، العمر الزمني للمعلم، جنس الطفل، المتغير الديموغرافي – المنطقة التعليمية للمعلم، عدد سنوات الخبرة للمعلم، التخصص الدارس للمعلم).

نتائج المقارنة بين استجابات أفراد العينة وفقاً لمتغيرات البحث:

١. المقارنة بين متوسطات درجات أفراد العينة وفقاً لمتغير جنس المعلم:

وفي هذا تم استخدام اختبار "ت" لدلالة الفروق بين متوسطات درجة عينة البحث من المعلمين والمعلمات على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت، ورصدت نتائج ذلك في الجدول التالي:

جدول (١٣)

نتائج استخدام اختبار " ت " ودلالته للفروق بين متوسطات درجات المعلمين والمعلمات على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية

محاور الاستبانة	جنس المعلم	ن	م	ع	قيمة ت	مستوى الدلالة
المحور الأول: **الأهمية التربوية للعب.**	المعلمون	٦٨	٤,٤٢	٠,٥١	٠,٢٧٢	• غير دالة
	المعلمات	٣٥٧	٤,٤٠	٠,٤٣		
المحور الثاني: **إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية.**	المعلمون	٦٨	٤,١٨	٠,٦٢	٠,٥٥٦	• غير دالة
	المعلمات	٣٥٧	٤,١٣	٠,٦٦		
المحور الثالث: **إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية.**	المعلمون	٦٨	٤,١٩	٠,٦٢	٠,١٧٨	• غير دالة
	المعلمات	٣٥٧	٤,٢١	٠,٦٧		
المحاور ككل	**المعلمون**	٦٨	**٤,٢٨**	**٠,٦٩**	٠,١٨٢	• **غير دالة**
	المعلمات	**٣٥٧**	**٤,١٦**	٠,٦٨		

*ت (٤٢٣، ٠,٠٥) = ١,٩٦

يتضح من الجدول (١٣) أنه باستخدام اختبار (ت) للمقارنة بين متوسطى درجات الإجابات وفقاً للجنس أن قيمة (ت) ليس لها دلالة إحصائية في الثلاثة محاور مما يدل على اتفاق المعلمين والمعلمات في الرأي حول الأهمية التربوية للعب في تشكيل شخصية الطفل من حيث تحقيق النمو العقلي والاجتماعي والانفعالي له، وإمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية، وإمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية.

٢. المقارنة بين متوسطات درجات أفراد العينة وفقاً لمتغير جنسية المعلم؟

تم استخدام اختبار " ت " لدلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة البحث من الكويتيين وغير الكويتيين على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت.

جدول (١٤)

نتائج استخدام اختبار " ت " ودلالته للفروق بين متوسطات درجات الكويتيين وغير الكويتيين على محاور استبانة اتجهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية

محاور الاستبانة	جنسية المعلم	ن	م	ع	قيمة ت	مستوى الدلالة
المحور الأول: **الأهمية التربوية للعب**	كويتي	٣٦٣	٤,٤٢	٠,٤٤	١,٦٥٩	• غير دالة
	غير كويتي	٦٢	٤,٣٢	٠,٤٦		
المحور الثاني: **إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية**	كويتي	٣٦٣	٤,١٧	٠,٦٧	٢,١٥١	• دالة
	غير كويتي	٦٢	٣,٩٧	٠,٥٢		
المحور الثالث: **إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية**	كويتي	٣٦٣	٤,٢٢	٠,٦٩	٠,٦٨٨	• غير دالة
	غير كويتي	٦٢	٤,١٥	٠,٤٨		
المحاور ككل	**كويتي**	٣٦٣	**٤,٣٠**	٠,٤٦	**١,٩٤٩**	**• غير دالة**
	غير كويتي	٦٢	**٤,١٨**	**٠,٣٠**		

*ت (٤٢٣، ٠,٠٥) = ١,٩٦

يتضح من الجدول (١٤) عدم فروق دالة إحصائيًا بين متوسطات درجات الكويتيين وغير الكويتيين على المحور الأول والثالث وعلى المحاور ككل، وهذا يؤكد على اتفاق كل من

المعلمين من الجنسية الكويتية وغير الكويتية على أهمية استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت، مع وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات الكويتيين وغير الكويتيين على المحور الثاني وهو إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية لصالح المعلمين الكويتيين. وبجانب ذلك، أظهرت النتائج وجود فروق بين المعلمين الكويتيين وغير الكويتيين حول إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية لصالح المعلمين الكويتيين.

٣. المقارنة بين متوسطات درجات أفراد العينة وفقاً لمتغير المؤهل العلمي للمعلم:

تم استخدام اختبار " ت " لدلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة البحث من المؤهلات العلمية المختلفة على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت، ورصدت نتائج ذلك في الجدول التالي:

جدول (١٥)

نتائج استخدام اختبار "ت" ودلالته للفروق بين متوسطات درجات عينة البحث من المؤهلات العلمية المختلفة على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية

محاور الاستبانة	المؤهل العلمي	ن	م	ع	قيمة ت	مستوى الدلالة
المحور الأول: الأهمية التربوية للعب	دبلوم	٤٩	٤,٣٩	٠,٤٠	٠,٦٦٢	• غير دالة
	جامعي	٣٧٦	٤,٤١	٠,٤٥		
المحور الثاني: إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية	دبلوم	٤٩	٤,٢٥	٠,٢٨	١,٢٤٨	• دالة
	جامعي	٣٧٦	٣,١٣	٠,٦٧		
المحور الثالث: إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية	دبلوم	٤٩	٤,٢٤	٠,٤٨	٠,٣٤٧	• غير دالة
	جامعي	٣٧٦	٤,٢٠	٠,٦٨		
المحاور ككل	دبلوم	٤٩	٤,٣٠	٠,٣٨	٠,٣٤٨	• غير دالة
	جامعي	٣٧٦	٤,٢٨	٠,٤٥		

*ت (٤٢٣، ٠,٠٥) = ١,٩٦

يتضح من الجدول (١٥) أنه باستخدام اختبار (ت) للمقارنة بين متوسطي درجات الإجابات وفقاً للمؤهل العلمي أن قيم (ت) ليس لها دلالة إحصائية في الثلاثة محاور مما يدل على اتفاق المعلمين والمعلمات من الحاصلين على دبلوم ومن الحاصلين على مؤهل جامعي في الرأي حول الأهمية التربوية للعب في تشكيل شخصية الطفل من حيث تحقيق النمو العقلي والاجتماعي والانفعالي له، وإمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية، وإمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب بالعملية التربوية.

٤. المقارنة بين متوسطات درجات أفراد العينة وفقاً لمتغير المرحلة التعليمية (رياض الأطفال، المرحلة الابتدائية):

تم استخدام " ت " لدلالة الفروق بين متوسطات درجة عينة البحث من الأطفال (رياض الأطفال، المرحلة الابتدائية) على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية، ورصدت نتائج ذلك في الجدول التالي:

جدول (١٦)

نتائج استخدام اختبار " ت " ودلالته للفروق بين متوسطات درجات عينة البحث من الأطفال (رياض الأطفال، والمرحلة الابتدائية) على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية

محاور الاستبانة	المرحلة التعليمية	ن	م	ع	قيمة ت	مستوى الدلالة
المحور الأول: الأهمية التربوية للعب	رياض الأطفال	٢٠٤	٤,٤٨	٠,٤٣	٣,٣٣٧	• دالة
	المرحلة الابتدائية	٢٢١	٤,٣٣	٠,٤٤		
المحور الثاني: إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية	رياض الأطفال	٢٠٤	٤,٣٠	٠,٦٢	٥,٠٦٢	• دالة
	المرحلة الابتدائية	٢٢١	٣,٩٩	٠,٦٤		
المحور الثالث: إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية	رياض الأطفال	٢٠٤	٤,٢٩	٠,٦٥	٢,٦٣١	• دالة
	المرحلة الابتدائية	٢٢١	٤,١٢	٠,٦٦		
المحاور ككل	رياض الأطفال	٢٠٤	٤,٣٨	٠,٤٥	٤,٧٣٠	• دالة
	المرحلة الابتدائية	٢٢١	٤,١٨	٠,٤١		

*ت (٤٢٣، ٠,٠٥) = ٢,٥٩

يتضح من الجدول (١٦) أنه باستخدام اختبار " ت " للمقارنة بين متوسطي درجات الإجابة وفقاً للمرحلة التعليمية أنه بالمقارنة بين متوسطي درجات إجابات أفراد العينة من معلمي المرحلة الابتدائية ورياض الأطفال في المحاور الثلاث وهي (الأهمية التربوية للعب، إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية، وإمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب بالعملية التربوية) اتضح أنه توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى (٠,٠١) لصالح معلمات رياض الأطفال حيث كانت قيمة (ت) في المحور الأول (٣,٣٣) وفي المحور الثاني (٥,٠٥) وفي المحور الثالث (٢,٦٣) وفي المحاور الثلاثة ككل (٤,٧٣) مما يدل على أن معلمات رياض الأطفال أكثر تأييداً للمحاور الثلاث من معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية. كما أظهرت النتائج وجود اختلاف بين معلمات رياض الأطفال ومعلمي المرحلة الابتدائية حول استخدام الألعاب التربوية في العملية التربوية لصالح معلمات رياض الأطفال.

٥. المقارنة بين درجات أفراد العينة وفقاً لمتغير العمر الزمني للمعلم:

تم استخدام تحليل التباين أحادي الاتجاه للدرجات التي حصلت عليها البحث على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت وفقاً لاختلاف العمر الزمني لهم، ورصدت نتائج ذلك في الجدول التالي:

جدول (١٧)

نتائج استخدام تحليل التباين أحادي الاتجاه لدرجات عينة البحث

على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية وفقاً لاختلاف العمر الزمني للمعلم

محاور الاستبانة	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
المحور الأول: **الأهمية التربوية للعب**	بين المجموعات	٠,١٠٤	٢	٠,٠٥٢	٠,٢٥٨	• غير دالة
	داخل المجموعات	١٠٠,٣٩٤	٤٢٢	٠,٢٠٢		
المحور الثاني: **إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية**	الكلي	١,٨٤٦	٤٢٤		٢,١٥١	•
	بين المجموعات	١,٨٤٦	٢	٠,٩٢٣		• غير دالة
المحور الثالث: **إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية**	داخل المجموعات	٢١٣,٢١٣	٤٢٢	٠,٤٢٩		•
	الكلي	٢١٥,٠٥٩	٤٢٤			
المحاور ككل	بين المجموعات	٠,١١١	٢	٠,٠٥٦	٠,١٢٤	• غير دالة
	داخل المجموعات	٢٢٣,٦٥٠	٤٢٢	٠,٤٥٠		

*ت (٢، ٤٢٢، ٠,٠٥) = ٣,٠٠

يتضح من الجدول (١٧) عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات عينة البحث على محاور استبانة استخدام الألعاب التربوية وعلى المحاور ككل وفقاً لاختلاف العمر الزمني للمعلمين والمعلمات، مما يؤكد على اتفاق آراء عينة البحث ذوى الأعمار الزمنية المختلفة حول أهمية الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت.

والجدول التالي يوضح المتوسطات والانحرافات المعيارية لفئات العمر الزمني لعينة البحث من المعلمين والمعلمات على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية وعلى محاور الاستبانة ككل.

جدول (١٨)

المتوسطات والانحرافات المعيارية لفئات العمر الزمني لعينة البحث على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية

محاور الاستبانة	العمر بالسنوات	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري
المحور الأول: **الأهمية التربوية للعب.**	من ٢٠ – ٣٠	١٨٩	٤,٣٩	٠,٤٥
	من ٣١ – ٤٠	١٦٢	٤,٤٠	٠,٤٥
	من ٤١ – ٥٩	٧٤	٤,٤٤	٠,٤٢
	المجموع	٤٢٥	٤,٤٠	٠,٤٤
المحور الثاني: **إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية**	من ٢٠ – ٣٠	١٨٩	١,١٦	٠,٦٢
	من ٣١ – ٤٠	١٦٢	٤,٠٦	٠,٧٣
	من ٤١ – ٥٩	٧٤	٤,٢٥	٠,٥٣
	المجموع	٤٢٥	٤,١٤	٠,٦٥
المحور الثالث: **إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية**	من ٢٠ – ٣٠	١٨٩	٤,٢٠	٠,٦١
	من ٣١ – ٤٠	١٦٢	٤,١٩	٠,٧٨
	من ٤١ – ٥٩	٧٤	٤,٢٤	٠,٤٩
	المجموع	٤٢٥	٤,٢١	٠,٦٦
المحاور ككل	من ٢٠ – ٣٠	١٨٩	٤,٢٨	**٠,٤٢**
	من ٣١ – ٤٠	١٦٢	٤,٢٥	**٠,٤٨**
	من ٤١ – ٥٩	٧٤	٤,٣٣	**٠,٣٩**
	المجموع	٤٢٥	٤,٢٨	**٠,٤٤**

٦. المقارنة بين درجات أفراد العينة وفقاً لمتغير جنس الطفل:

تم استخدام تحليل التباين أحادي الاتجاه للدرجات التي حصلت عليها عينة البحث على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت وفقاً لاختلاف جنس الأطفال، ورصدت نتائج ذلك في الجدول التالي:

جدول (١٩)

نتائج استخدام تحليل التباين أحدى الاتجاه لدرجات عينة البحث على محاور استبانة استخدام الألعاب التربوية وفقاً لاختلاف جنس الأطفال

محاور الاستبانة	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
المحور الأول: **الأهمية التربوية للعب**	بين المجموعات	٣,٢١٤	٢	١,٦٠٧	٨,٢٦٣	• دالة
	داخل المجموعات	٩٦,٤١٨	٤٢٢	٠,١٩٤		
المحور الثاني: **إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية**	الكلي	٩٩,٦٣٢	٤٢٤		١٠,٩٣٣	•
	بين المجموعات	٩,٠١٤	٢	٤,٥٠٧		• دالة
المحور الثالث: **إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية**	داخل المجموعات	٢٠٤,٧٦٤	٤٢٢	٠,٤١٢		•
	الكلي	٢١٣,٧٧٨	٤٢٤			
المحاور ككل	بين المجموعات	٣,٣٦٣	٢	١,٦٨٢	٣,٨٠٦	• دالة
	داخل المجموعات	٢١٩,٦٧٤	٤٢٢	٠,٤٤٢		

*ف (٢، ٤٢٢، ٠,٠١) = ٤,٦٢

**ف (٢، ٤٢٢، ٠,٠٥) = ٣,٠٠

يتضح من الجدول (١٩) ما يلي:

١. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١) بين متوسطي درجات عينة البحث على المحور الأول والثاني والمحاور ككل وفقاً لاختلاف جنس الأطفال.
٢. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات عينة البحث على المحور الثالث من الاستبانة وفقاً لاختلاف جنس الأطفال.

ولمعرفة دلالة الفروق بين عينة البحث على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت وفقاً لاختلاف جنس الأطفال، تم استخدام طريقة " شيفيه " للفروق بين متوسطات درجات عينة البحث، ورصدت نتائج ذلك في الجدول التالي:

جدول (٢٠)

نتائج استخدام طريقة " شيفيه " لدلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة البحث على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية وفقاً لاختلاف جنس الأطفال

محاور الاستبانة	جنس التلاميذ	ذكور	إناث	
المحور الأول: **الأهمية التربوية للعب.**	تلاميذ ن(١١٠)،م (١١,٢١)	---		
	تلميذات ن (١٣٧)،م (٢١,٢٦)	١٠,٠٥	---	
	تلاميذ وتلميذات ن (١٧٨)، م (٣٦,٩٩)	*٢٥,٧٨	*١٥,٧٣	--
المحور الثاني: **إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية**	تلاميذ ن(١١٠)،م (٩,١٨)	---		
	تلميذات ن (١٣٧)،م (١٨,٩٢)	٩,٧٤	---	--
	تلاميذ وتلميذات ن (١٧٨)، م (٣٠,٥٢)	**٢١,٣٤	*١١,٦٠	
المحور الثالث: **إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية**	تلاميذ ن(١١٠)،م (٨,٠٧)	---		
	تلميذات ن (١٣٧)، م (١٩,١٩)	١١,١٢	---	

محاور الاستبانة	جنس التلاميذ	ذكور	إناث	
	تلاميذ وتلميذات ن (١٧٨)، م (٣٨,٠١)	٢٩,٩٤***	١٨,٨٢***	--
المحاور ككل	تلاميذ ن(١١٠)،م (٩,١٨)	---		
	تلميذات ن (١٣٧)،م (١٩,٨٩)	١٠,٧١	---	
	تلاميذ وتلميذات ن (١٧٨)، م (٤٤,٣٢)	٢٥,١٤****	٢٤,٤٣****	--

*قيمة شيفيه = ١٣,١٢ **قيمة شيفيه = ١٩,٠٩

***قيمة شيفيه = ١٥,٩٧ ****قيمة شيفيه = ١٢,٩٠

يتضح من الجدول (٢٠) ما يلي:

١. عدم وجود فروق دالة إحصائياً بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحور الأول من استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية بين معلمي الأطفال الذكور ومعلمي الأطفال الإناث.
٢. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١) بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحور الأول من استبانة استخدام الألعاب التربوية بين معلمي الأطفال الذكور والإناث ومعلمي الأطفال الذكور لصالح معلمي الأطفال الذكور والإناث
٣. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١) بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحور الأول من استبانة استخدام الألعاب التربوية بين معلمي الأطفال الذكور والإناث ومعلمي الأطفال الإناث لصالح معلمي الأطفال الذكور والإناث.
٤. عدم وجود فروق دالة إحصائياً بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحور الثاني من استبانة استخدام الألعاب التربوية بين معلمي الأطفال الذكور ومعلمي الأطفال الإناث، وبين معلمي الأطفال الذكور والإناث، ومعلمي الأطفال الإناث.

٥. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١) بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحور الثاني من استبانة استخدام الألعاب التربوية بين معلمي الأطفال الذكور والإناث ومعلمي الأطفال الذكور لصالح معلمي الأطفال الذكور والإناث.

٦. عدم وجود فروق دالة إحصائياً بالنسبة لدرجات البحث على المحور الثالث من استبانة استخدام الألعاب التربوية بين معلمي الأطفال الذكور ومعلمي الأطفال الإناث.

٧. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحور الثالث من استبانة استخدام الألعاب التربوية بين معلمي الأطفال الذكور والإناث ومعلمي الأطفال الذكور لصالح معلمي الأطفال الذكور والإناث، وبين معلمين الأطفال الذكور والإناث وبين معلمي الأطفال الإناث لصالح الأطفال الذكور والإناث.

٨. عدم وجود فروق دالة إحصائياً بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحاور ككل من استبانة استخدام الألعاب التربوية بين معلمي الأطفال الذكور، وبين معلمي الأطفال الإناث.

٩. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١) بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحاور ككل من استبانة استخدام الألعاب التربوية بين معلمي الأطفال الذكور والإناث ومعلمي الأطفال الذكور لصالح معلمي الأطفال الذكور والإناث، وبين معلمي الأطفال الذكور والإناث ومعلمي الأطفال الإناث لصالح معلمي الأطفال الذكور والإناث. تشير هذه النتائج إلى اختلاف استجابات معلمي الأطفال الذكور عن استجابات معلمي الأطفال الإناث من ناحية، وعن استجابات معلمي الأطفال الإناث لصالح معلمي الأطفال الذكور والإناث.

٧. المقارنة بين درجات أفراد العينة وفقاً للمتغير الديموغرافي (المناطق التعليمية):

ينص هذا الفرض على أنه " لا تختلف اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت باختلاف المنطقة التعليمية للمعلم "، وللتحقق من صحة هذا الفرض، تم استخدام تحليل التباين أحادي الاتجاه للدرجات التي حصلت عليها عينة البحث في

محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت وفقاً لاختلاف المنطقة التعليمية للمعلم (ست مناطق تعليمية)، ورصدت نتائج ذلك في الجدول التالي:

جدول (٢١)

نتائج استخدام تحليل التباين أحدى الاتجاه لدرجات عينة البحث

على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية وفقاً لاختلاف المنطقة التعليمية للمعلم

محاور الاستبانة	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
المحور الأول: **الأهمية التربوية للعب**	بين المجموعات	١,١٠٥	٥	٠,٢٢١	١,١٠٠	• غير دالة*
	داخل المجموعات	٩٩,٢٩٤	٤١٩	٠,٢٠١		
المحور الثاني: **إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية**	الكلي	١٠٠,٣٩٩	٤٢٤		٦,٧٠٤	•
	بين المجموعات	١٣,٥٥٤	٥	٢,٧١١		• دالة**
المحور الثالث: **إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية**	داخل المجموعات	١٩٩,٥٧٦	٤١٩	٠,٤٠٤		•
	الكلي	٢١٣,١٣٠	٤٢٤			
المحاور ككل	بين المجموعات	١٥,٠١٧	٥	٣,٠٠٣	٧,١٩٨	• دالة**
	داخل المجموعات	٢٠٥,٩٩٨	٤١٩	٠,٤١٧		

*ف (٥، ٤١٩، ٠,٠٥) = ٢,٢٢ **ف (٢، ٤٢٢، ٠,٠١) = ٣,٠٤

يتضح من الجدول (٢١) ما يلي:

١. عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات عينة البحث على المحور الأول من استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية وفقاً لاختلاف المنطقة التعليمية للمعلم.

٢. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١) بيت متوسطات درجات عينة البحث على المحورين الثاني والثالث والمحاور كل وفقاً لاختلاف المنطقة التعليمية للمعلم.

ولمعرفة دلالة الفروق بين عينة البحث على المحورين الثاني والثالث والمحاور ككل من استبانة استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت وفقاً لاختلاف المنطقة التعليمية للمعلم، تم استخدام طريقه "شيفيه" للفروق بين متوسطات درجات عينة البحث، ورصدت نتائج ذلك في الجدول التالي:

جدول (٢٢)

نتائج استخدام طريقة "شيفيه" لدلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة البحث

على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية وفقاً لاختلاف المنطقة التعليمية للمعلم.

محاور الاستبانة	المنطقة التعليمية	العاصمة	حولي	مبارك الكبير	الفروانية	الأحمدي	الجهراء
المحور الثاني: إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة بالعب في المدارس الكويتية	العاصمة : ن(٦٢)،م(٢٨,٦٣)	---					
	حولي: ن(٨٧)،م(١٣,٨١)	*١٤,٨٢	---				
	مبارك الكبير: ن(٦٥)،م(١٠,٦٥)	*١٧,٩٨	٣,١٦	---			
	الفروانية: ن(٦٥)،م(٢٥,٧٦)	٢,٨٧	*١١,٩٥	*١٥,١١	---		
	الأحمدي: ن(٧٦)،م(٢٧,١٢,٦٣)	١,٥١	*١٣,٣١	*١٦,٤٧	١,٣٦	---	
	الجهراء: ن(٦٦)،م(٢٦,٠٧)	٢,٥٦	*١٢,٢٦	*١٥,٤٢	٠,٣١	١,٠٥	–
المحور الثالث: إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام العب في العملية التربوية	العاصمة : ن(٦٢)،م(٢٧,٧١)	----					
	حولي: ن(٨٧)،م(١١,٥١)	*١٦,٢٠	---				
	مبارك الكبير: ن(٦٩)،م(٢٥,٨٢)	١,١٨٩	*١٤,٣١	---			
	الفروانية: ن(٦٥)،م(١٠,٨٤)	*١٦,٨٧	٠,٦٧	*١٤,٩٨	---		
	الأحمدي: ن(٧٦)،م(٢٥,٦٢)	٢,٠٩	*١٤,١١	٠,٤٢	١٤,٧٨	---	
	الجهراء: ن(٦٦)،م(٢٣,٧١)	٤,٠٠	*١٢,٢٠	٢,١١	١٢,٨٧	١,٩١	–
المحاور ككل	العاصمة : ن(٦٢)،م(٢٦,١٢)	---					
	حولي: ن(٨٧)،م(١٢,٧١)	*١٣,٤١	---				
	مبارك الكبير: ن(٦٩)،م(٢٤,٢٥)	١,٨٧	١١,٥٤	---			
	الفروانية: ن(٦٥)،م(١٥,٧١)	*١٠,٤١	٣,٠٠	*٨,٥٤	---		
	الأحمدي: ن(٧٦)،م(٢١,٦١)	٤,٥١	*٨,٩٠	**٢,٦٤**	**٥,٩٠**	---	
	الجهراء: ن(٦٦)،م(١٨,٨١)	٧,٣١	*٦,١٠	**٥,٤٤**	**٣,١٠**	**٢,٨٠**	–

*قيمة شيفيه = ١١,٧٣ ** قيمة شيفيه = ١١,٨٩ *** قيمة شيفيه = ٧,٩٨

يتضح من الجدول (٢٢) ما يلي:

١. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١) بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحور الثاني من استبانة استخدام الألعاب التربوية بين معلمي منطقة العاصمة ومعلمي منطقتي حولي ومبارك الكبير لصالح معلمي منطقة العاصمة، وبين معلمي منطقة حولي ومنطقة الفروانية والأحمدي والجهراء لصالح معلمي منطقة حولي، وبين معلمي منطقة مبارك الكبير ومعلمي مناطق الفروانية والأحمدي والجهراء لصالح معلمي منطقة مبارك الكبير.

٢. عدم وجود فروق دالة إحصائياً بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحور الثاني من استبانة استخدام الألعاب التربوية بين معلمي منطقة العاصمة ومعلمي مناطق الفروانية والأحمدي والجهراء وبين معلمي منطقة حولي ومعلمي منطقة مبارك الكبير وبين معلمي منطقة الفروانية ومعلمني منطقتي الأحمدي والجهراء، وبين معلمي منطقة الأحمدي ومعلمي منطقة الجهراء.

٣. وجود فروق داله إحصائياً عند مستوى (٠,٠١) بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحور الثالث من استبانة استخدام الألعاب التربوية بين معلمي منطقة العاصمة ومعلمي منطقتي حولي والفروانية لصالح معلمي منطقة العاصمة، وبين معلمي منطقة حولي وبين معلمي منطقة مبارك الكبير لصالح معلمي منطقة مبارك الكبير وبين معلمي منطقة حولي ومعلمي منطقة الأحمدي لصالح معلمي منطقة الأحمدي، وبين معلمي منطقة حولي ومعلمي منطقة الجهراء لصالح معلمي منطقة الجهراء، وبين معلمي منطقة مبارك الكبير ومعلمي منطقة الفروانية لصالح معلمي منطقة مبارك الكبير، وبين معلمي منطقة الفروانية ومعلمي منطقة الأحمدي لصالح معلمي منطقة الأحمدي، وبين معلمي منطقة الفروانية ومعلمي منطقة الجهراء لصالح معلمي منطقة الجهراء.

٤. عدم وجود فروق دالة إحصائياً بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحور الثالث من استبانة استخدام الألعاب التربوية بين معلمي منطقة الأحمدي وبين معلمي منطقة حولي ومعلمي منطقة الفروانية، وبين معلمي منطقة مبارك الكبير ومعلمي منطقتي الأحمدي والجهراء، وبين معلمي منطقة الأحمدي ومعلمي منطقة الجهراء.

٥. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠١) بالنسبة لدرجات عينة البحث على محاور الاستبانة ككل وهي استبانة استخدام الألعاب التربوية بين معلمي منطقة العاصمة ومعلمي منطقتي حولي والفروانية لصالح معلمي منطقة العاصمة، وبين معلمي منطقة حولي وبين معلمي منطقة مبارك الكبير لصالح معلمي منطقة مبارك الكبير وبين معلمي منطقة حولي ومعلمي منطقة الأحمدي لصالح معلمي منطقة الأحمدي، وبين معلمي منطقة مبارك الكبير ومعلمي منطقة الفروانية لصالح معلمي منطقة مبارك الكبير.

٦. عدم وجود فروق دالة إحصائياً بالنسبة لدرجات عينة البحث على محاور الاستبانة ككل وهي استبانة استخدام الألعاب التربوية بين معلمي منطقة العاصمة، ومعلمي مناطق مبارك الكبير والأحمدي والجهراء، وبين معلمي منطقة حولي ومعلمي منطقتي الفروانية والجهراء، وبين معلمي منطقة مبارك الكبير ومعلمي منطقتي الأحمدي والجهراء، وبين معلمي منطقة الفروانية ومعلمي منطقتي الأحمدي والجهراء، وبين معلمي منطقة الأحمدي ومعلمي منطقة الجهراء.

يتضح من هذه النتائج اختلاف استجابات معلمي المناطق التعليمية المختلفة حول استخدام الألعاب التربوية في العملية التربوية.

٨. المقارنة بين درجات أفراد العينة وفقاً لمتغير عدد سنوات الخبرة للمعلم:

تم استخدام تحليل التباين أحادي الاتجاه للدرجات التي حصلت عليها عينة البحث على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت وفقاً لاختلاف عدد سنوات خبرة المعلم، ورصدت نتائج ذلك في الجدول التالي:

جدول (٢٣)

نتائج استخدام تحليل التباين أحدى الاتجاه لدرجات عينة البحث

على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية وفقاً لاختلاف عدد سنوات الخبرة

محاور الاستبانة	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
المحور الأول: **الأهمية التربوية للعب**	بين المجموعات	٢,٠٢٥	٩	٠,٦٧٥	٣,٤١٤	• دالة*
	داخل المجموعات	٩٨,٢٠٨	٤٢١	٠,١٩٨		
المحور الثاني: **إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية**	الكلي	١٠٠,٢٣٣	٤٢٤			•
	بين المجموعات	١,١٨٣	٣	٠,٣٩٤	٠,٩١٣	• غير دالة
المحور الثالث: **إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية**	داخل المجموعات	٢١٤,٢٧٢	٤٢١	٠,٤٣٢		•
	الكلي	٢١٥,٤٥٥	٤٢٤			
المحاور ككل	بين المجموعات	٠,٣٠٦	٣	٠,١٠٢	٠,٢٢٧	• غير دالة
	داخل المجموعات	٢٣٣,٢٠٠	٤٢١	٠,٤٥٠		

*ف (٣، ٤٢١، ٠,٠٥) = ٢,٦١

يتضح من الجدول (٢٣) ما يلي:

١. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات عينة البحث على المحور الأول من استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية وفقاً لاختلاف عدد سنوات خبرة المعلم.

٢. عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات عينة البحث على المحور الثاني والثالث والمحاور ككل من استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية وفقاً لاختلاف عدد سنوات خبرة المعلم.

ولمعرفة دلالة الفروق بين عينة البحث على المحور الأول من استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت وفقاً لاختلاف عدد سنوات خبرة المعلم، تم استخدام طريقة "شيفيه" للفروق بين متوسطات درجات عينة البحث، ورصدت نتائج ذلك في الجدول التالي:

جدول (٢٤)

نتائج استخدام طريقة " شيفيه " لدلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة البحث على المحور الأول من استبانة استخدام الألعاب التربوية وفقاً لاختلاف عدد سنوات خبرة المعلم

محاور الاستبانة	عدد سنوات خبرة المعلم (الخبرة بالسنوات)	١-٥	٦-١٠	١١-١٦	١٦ فأكثر
المحور الأول: الأهمية التربوية للعب.	١-٥: ن (١٨١)، م(٢٠,١٨)	---			
	٦-١٠: ن (٩١)، م(١٩,٢٧)	٠,٩١	---		
	١١-١٦ : ن(٨٦)، م (٩,١٣)	١١,٠٥*	١٠,١٤*	---	
	١٦ فأكثر: ن(٦٧)، م(١١,١٥)	٩,٠٣*	٨,١٢*	٢,٠٢	---

* قيمة " شيفيه" = ٦,٢٢

يتضح من الجدول (٢٤) ما يلي:

١. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحور الأول من استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية بين المعلمين ذوي عدد سنوات الخبرة من (١-٥) سنوات والمعلمين ذوي عدد سنوات الخبرة من (١١-١٦)سنة أو من (١٦ فأكثر) سنة لصالح المعلمين من ذوي عدد سنوات (١-٥) سنوات، وبين المعلمين ذوي عدد سنوات الخبرة من (٦-١٠) سنوات والمعلمين ذوي عدد سنوات الخبرة من (١١-١٦) سنة لصالح المعلمين من ذوي عدد سنوات الخبرة من (٦-١٠) سنوات، وبين المعلمين من ذوي سنوات الخبرة من (١٦ فأكثر) سنة لصالح المعلمين من ذوي عدد سنوات من (٦-١٠) سنوات.

٢. عدم وجود فروق دالة إحصائياً بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحور الأول من استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية بين المعلمين ذوي عدد سنوات الخبرة (١-٥) سنوات والمعلمين ذوي عدد سنوات الخبرة من (٦-١٠) سنوات، وبين المعلمين ذوي عدد سنوات الخبرة من (١١-١٦) سنة والمعلمين ذوي عدد سنوات الخبرة (١٦ فأكثر) سنة.

٩. المقارنة بين درجات أفراد العينة وفقاً لمتغير التخصص الدراسى للمعلم:

تم استخدام تحليل التباين أحادي الاتجاه للدرجات التي حصلت عليها عينة البحث على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت وفقاً لاختلاف التخصص الدراسي للمعلم، ورصدت نتائج ذلك في الجدول التالي:

جدول (٢٥)

نتائج استخدام تحليل التباين أحادي الاتجاه لدرجات عينة البحث على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية وفقاً لاختلاف التخصص الدراسي للمعلم

محاور الاستبانة	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
المحور الأول: **الأهمية التربوية للعب**	بين المجموعات	٢,١٤١	٢	١,٠٧٠	٥,٤٣٤	● دالة
	داخل المجموعات	٩٧,٩٠٩	٤٢٢	٠,١٩٧		
	الكلي	١٠٠,٥٠	٤٢٤			
المحور الثاني: **إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية**	بين المجموعات	٨,٥٣٥	٢	٤,٢٦٨	١٠,٣٢٤	● دالة
	داخل المجموعات	٢٠٥,٢٦١	٤٢٢	٠,٤١٣		
	الكلي	٢١٣,٧٩٦	٤٢٤			
المحور الثالث: **إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية**	بين المجموعات	٤,٤٣٢	٢	٢,٢١٦	٥,٠٤٣	● دالة
	داخل المجموعات	٢١٨,١٨٣	٤٢٢	٠,٤٣٩		
	الكلي	٢٢٢,٦١٥	٤٢٤			
المحاور ككل	بين المجموعات	٣,٨٧٣	٢	**١,٩٣٦**	**١٠,٢٦٩**	**● دالة**
	داخل المجموعات	٩٣,٩٣٣	٤٢٢	**٠,١٨٩**		
	الكلي	٩٧,٨٠٥	٤٢٤			

*ف (٢، ٤٢٢، ٠,٠٥) = ٣,٠٠

يتضح من الجدول (٢٥) وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطات درجات عينة البحث على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية وعلى المحاور ككل وفقاً لاختلاف التخصص الدراسي للمعلم.

ولمعرفة دلالة الفروق بين عينة البحث على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية وعلى المحاور كل في مدارس دولة الكويت وفقاً لاختلاف التخصص الدراسي للمعلم، تم استخدام طريقة "شيفيه" للفروق بين متوسطات درجات عينة البحث، ورصدت نتائج ذلك في الجدول التالي:

جدول (٢٦)

نتائج استخدام طريقة "شيفيه" لدلالة الفروق بين متوسطات درجات عينة البحث على محاور استبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية وفقاً لاختلاف التخصص الدراسي للمعلم

محاور الاستبانة	التخصص الدراسي للمعلم	آداب	علوم	رياض الأطفال
المحور الأول: **الأهمية التربوية للعب.**	آداب: ن(١٨٩)، م(١٤,١٢)	---		
	علوم: ن(٧٩)، م(١٥,٠٣)	٠,٩١	---	
	رياض الأطفال: ن(١٥٧)، م(٢٣,١٥)	*٩,٠٣	*٨,١٢	---
المحور الثاني: **إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية**	آداب: ن(١٨٩)، م(١٨,٣٤)	---		
	علوم: ن(٧٩)، م(١٨,٩١)	*٠,٥٧	---	
	رياض الأطفال: ن(١٥٧)، م(٢٥,٦٧)	*٧,٣٣	*٦,٧٦	---
المحور الثالث: **إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية**	آداب: ن(١٨٩)، م(١٢,٦٣)	---		
	علوم: ن(٧٩)، م(١١,٢٨)	١,٣٥	---	
	رياض الأطفال: ن(١٥٧)، م(٢١,٠٩)	*٨,٤٦	*٩,٨١	---
المحاور ككل	آداب: ن(١٨٩)، م(١٧,٩٤)	---		
	علوم: ن(٧٩)، م(١٨,٦٤)	٠,٧	---	
	رياض الأطفال: ن(١٥٧)، م(٢٤,٧٥)	*٦,٨١	*٦,١١	

*قيمة شيفيه = ٤,٤٥ **قيمة شيفيه = ٦,٤٥

*** قيمة شيفيه = ٦,٦٧ **** قيمة شيفيه = ٤,٣٥

يتضح من الجدول (٢٦) ما يلي:

١. وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) بالنسبة لدرجات عينة البحث على المحاور الأول والثاني والثالث وعلى المحاور ككل لاستبانة اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية بين معلمات من تخصص رياض الأطفال والمعلمين من تخصص آداب ومن تخصص علوم لصالح المعلمات من تخصص رياض الأطفال. مع عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين المعلمين من تخصص علوم والمعلمين من تخصص آداب. تشير النتائج بذلك إلى وجود اختلاف في آراء معلمات رياض الأطفال والمعلمين من تخصص العلوم أو من تخصص الآداب حول استخدام الألعاب في العملية التربوية لصالح معلمات رياض الأطفال.

مناقشة نتائج البحث وتفسيرها :

١. أشارت نتائج البحث كما هو وراد في جدول (١٣) إلى وجود اتفاق بين اتجاهات المعلمين والمعلمات نحو استخدام الألعاب التربوية من حيث (الأهمية التربوية للعب في تشكيل شخصية طفل الروضة والمرحلة الابتدائية من حيث تحقيق النمو العقلي والاجتماعي والانفعالي ، إمكانية تنفيذ الاجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية، وإمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية)، وهذا يعني وجود اتفاق بين اتجاهات المعلمين والمعلمات حول ضرورة استخدام الألعاب التربوية في العملية التربوية، حيث أنها تعمل على حدوث تنمية لشخصية الأطفال، وأن المدارس في دولة الكويت مهيأة من حيث وجود ملاعب وأماكن مختلفة لإقامة الأنشطة والألعاب التربوية، وتستطيع المدارس في دولة الكويت أن تنفذ بالتزام وبشروط استخدام الألعاب في العملية التربوية.

٢. أشارت نتائج البحث الواردة في جدول (١٤) إلى وجود اتفاق في اتجاهات المعلمين من الجنسية الكويتية والجنسيات الأخرى حول استخدام الألعاب التربوية من حيث (الأهمية التربوية للعب في تكوين شخصية الطفل ، وإمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية ، وعلى الاستبيان ككل)، ولكن هناك اختلاف في الرأي بينهما حول إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام اللعب في المدارس الكويتية لصالح المعلمين من الجنسية الكويتية، وهذا الاختلاف يمكن إرجاعه إلى نوع من تحيز المعلمين الكويتيين إلى مدارسهم، وقد يكون الاختلاف راجع إلى دراسة وفهم أكثر للمعلمين الكويتيين لمدارسهم من حيث مقدرتها على الالتزام بتنفيذ إجراءات استخدام الألعاب التربوية في العملية التربوية.

٣. أشارت النتائج الواردة في جدول (١٥) إلى وجود اتفاق بين اتجاهات المعلمين من حملة شهادة الدبلوم ومن حملة الشهادة الجامعية حول أهمية وإمكانية تنفيذ، وإمكانية الالتزام باستخدام الألعاب في العملية التربوية، ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء أن المعلم هو معلم بعض النظر عن شهادته الدراسية، فهو إذن فاهم وعلى وعي بأهمية وبدور استخدام الألعاب التربوية في العملية التربوية فيم دارس الكويت.

٤. أشارت النتائج الواردة في جدول (١٦) إلى وجود اختلاف بين اتجاهات معلمات رياض الأطفال ومعلمي المرحلة الابتدائية حول ضرورة استخدام الألعاب التربوية في العملية التربوية لصالح معلمات رياض الأطفال على محاور الاستبانة المستخدمة، وهذا يعني أن معلمة رياض الأطفال أكثر وعياً من معلمي المرحلة الابتدائية بأهمية الألعاب للأطفال وبإمكانية تنفيذ إجراءات اللعب في المدارس، وبإمكانية التزام المدارس الكويتية بتطبيق استخدام الألعاب في العملية التربوية.

٥. أشارت النتائج الواردة في جدولي (١٧، ١٨) إلى وجود اتفاق بين اتجاهات المعلمين والمعلمات من ذوي الأعمار الزمنية المختلفة حول أهمية وإمكانية التزام المدارس باستخدام الألعاب في العملية التربوية، ويمكن تفسير هذه النتيجة أن المعلمين جميعهم

بغض النظر عن أعمارهم الزمنية يدركون تماماً أهمية استخدام الألعاب التربوية لأنهم يفهمون أهمية الطفولة وحقها في الاكتساب والتعلم من خلال الألعاب التربوية.

٦. أشارت النتائج الواردة في جدولي (١٩، ٢٠) إلى وجود اتفاق بين اتجاهات معلمي التلاميذ ومعلمي الإناث على محاور استبانة استخدام الألعاب التربوية الثلاثة وهي (أهمية اللعب _ إمكانية تنفيذ إجراءات اللعب – إمكانية التزام المدارس باستخدام الألعاب) مع وجود اتفاق بين اتجاهات معلمي التلاميذ والتلميذات ومعلمي الإناث بالنسبة لإمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية – مع وجود اختلاف بين اتجاهات معلمي التلاميذ والتلميذات ومعلمي الإناث بالنسبة لإمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية ، ووجود اختلاف بين آراء معلمي التلاميذ والتلميذات ومعلمي لصالح معلمي التلاميذ والتلميذات على المحور الأول وهو (أهمية اللعب في تكوين شخصية الطفل) وعلى المحور الثالث وهو (إمكانية التزام المدارسة الكويتية بشروط استخدام اللعب في العملية التربوية)، مع وجود اختلاف بين معلمي التلاميذ والتلميذات ومعلمي التلاميذ لصالح معلمي التلاميذ والتلميذات، على المحور الثاني وهو (إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية) وهذا يعني أن تفهم معلمي التلاميذ يتعادل مع تفهم معلمي التلميذات حول ضرورة استخدام الألعاب التربوية في العملية التربوية وخاصة أنهم قد اتفقوا أيضا وبشكل متعادل على إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب وعلى إمكانية التزام المدارس بشروط استخدام اللعب، ولكن قد تفهم معلمي التلاميذ والتلميذات بضرورة استخدام الألعاب بشكل أكثر من معلمي التلاميذ أو من معلمي التلميذات.

٧. أشارت النتائج الواردة في جدولي (١٣، ١٤) إلى وجود اتفاق في اتجاهات معلمي المناطق التعليمية الستة بدولة الكويت حول أهمية الألعاب في تكوين شخصية الطفل، وحول إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام الألعاب في العملية التربوية، ولكن وجد اختلافات في اتجاهات معلمي المناطق التعليمية الستة بدولة الكويت حول

إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة باللعب في المدارس الكويتية، وهذا راجع إلى مدى استعداد كل مدرسة من مدارس دولة الكويت حول إمكانية تطبيق الإجراءات المتعلقة باللعب في العملية التربوية.

٨. أشارت النتائج الواردة في حدول (١٥، ١٦) إلى وجود اختلاف في اتجاهات المعلمين لصالح المعلمين من ذوي عدد سنوات الخبرة من (١-٥) سنوات، ثم لصالح المعلمين من ذوي عدد سنوات الخبرة من (٦-١٠) سنوات بالمقارنة مع المعلمين من ذوي عدد سنوات الخبرة من (١١-١٦) سنة أو من (١٦ سنة فأكثر) على المحور الأول وهو (أهمية اللعب في تكوين شخصية الطفل)، مع وجود اتفاق في آراء المعلمين من ذوي عدد سنوات الخبرة المختلفة على المحورين الثاني والثالث.

٩. أشارت النتائج الواردة في جدولي (١٧، ١٨) إلى وجود اختلاف في اتجاهات معلمات رياض الأطفال والمعلمين في تخصص الآداب أو المعلمين من تخصص العلوم حول استخدام الألعاب التربوية في العملية التربوية لصالح معلمات رياض الأطفال، وهذا يؤكد على تفهم معلمات رياض الأطفال لأهمية الألعاب للأطفال في التعلم ولمدى إدراكهم لأهمية مرحلة رياض الأطفال ومدى احتياجهم للألعاب القادرة على تنمية شخصياتهم، مع وجود اتفاق في اتجاهات معلمي تخصص الآداب حول استخدام الألعاب التربوية في العملية التربوية.

ويمكن ملاحظة أن نتائج البحث الحالي قد اتفقت مع الخط العام الذي سارت عليه نتائج الدراسات السابقة من أهمية استخدام الألعاب في العملية التربوية مع إمكانية تنفيذ الإجراءات المتعلقة بتطبيق الألعاب مع إمكانية التزام المدارس الكويتية بشروط استخدام الألعاب في العملية التربوية. وتلقى هذه النتائج تأييداً من الأدبيات التي أشرنا إليها في الإطار النظري ونتائج الدراسات السابقة، وتأكيداً خاصاً على ما تبرزه التوجهات المعاصرة في هذا الميدان الخصب للتنظير والبحث والتطبيق.

وفي هذا تشير " هيام محمد عاطف " (٢٠٠١) إلى أن " بياجيه " يفسر اللعب بأنه نتيجة لنمو الذكاء وأنه أساس النمو العقلي وتطوره، فمعنى اللعب عنده أنه تمثل خالص يحول المعرفة إلى ما يلائم مطالب الطفل، فاللعب والتمثل والتلاؤم كل منهم مكمل لنمو الطفل، فاللعبب عند"بياجيه" هو التمثل الخالص الذي يحول المعلومات المستجدة الواردة لتتناسب مع حاجات الطفل ومتطلباته، بحيث تصبح هذه المعلومات جزءاً لا يتجزأ من بنيته المعرفية، وعليه فإن اللعب عنده وسيلة تعلم بالدرجة الأولى، وأنه أساس النمو العقلي، بحيث لا يتطور النمو العقلي للطفل إلا به، وما على المعلم إلا أن ينظم عملية التعلم بالنسبة للأطفال من خلال ممارسة أنشطة اللعب التي إن أحسن التخطيط لها ستكون لعباً ممتعاً للطفل، وليس تعلماً مفروضاً عليه من الخارج (محمد صوالحة، ٢٠٠١).

واللعب كما أشار " محمد خليل الديوان " (١٩٩٧) أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل الطفل مع عناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك، واللعب يمثل وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء، وهي أداة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعلم الطفل وفقاً لإمكاناته وقدراته، واللعب طريقة علاجية يلجأ إليها المعلم لمساعدة الأطفال في حل مشكلاتهم، واللعب أداة تعبير وتواصل بين أطفال، وتعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية للأطفال. وتأكيداً في كل ذلك لما تشير إليه نماذج من الأدبيات المعاصرة (MIT, 2015)، على سبيل المثال، عن "التعلم القائم على الألعاب" و"تعلم أفضل في الألعاب" وغيرها مما تناوله البحث.

التوصيات:

١. أن تصبح الألعاب في المناهج الدراسية وسيلة أساسية للتعليم والتعلم بحيث يستخدمه المعلم لتنمية استعداد التلميذ ولمساعدته على تعلم المواد الدراسية.

٢. أن تشكل لجنة تربوية فنية متخصصة لوضع معايير وأسس اختيار الألعاب الفردية والجماعية التي تتناسب مع تلاميذ رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية بحيث تنشط النمو العقلي للطفل (الذاكرة والخيال وتركيز الانتباه وزيادة مدى الانتباه.. الخ) وفي تحقيق النمو الاجتماعي (زيادة التفاعل الاجتماعي بمعنى تبادل الأدوار والتعاون والالتزام بقواعد اللعب واحترام الآخرين) وزيادة النمو اللغوي والانفعالي (التحكم في انفعالاته) وتسهم في النمو الحسي والنمو الحركي ونمو العضلات الكبيرة والعضلات الدقيقة.

٣. إعداد أدلة إرشادية للمعلمين والمعلمات تتضمن توصيفاً للألعاب وقواعد استخدامها وأهميتها في تلبية احتياجات النمو للمتعلم وفي تكوين شخصيته.

٤. إدخال الأهمية التربوية للألعاب ضمن المقررات التي يدرسها طلبة كلية التربية بالجامعة وكلية التربية الأساسية وكلية العلوم الاجتماعية.

٥. زيادة الحرص على أن تكون الألعاب مناسبة للمحتوى العلمي للمواد الدراسية حتى تقرب له المفاهيم التي يدرسها.

٦. عرض نماذج لتصميم فصول وأماكن تسمح للأطفال بممارسة أنشطة الألعاب في أمن وسلام.

٧. التعاون من أجهزة الإعلام في التوعية بالأهمية التربوية للألعاب.

٨. زيادة ميزانية توفير الألعاب المناسبة في بيئة المتعلمين في رياض الأطفال والمرحلة الابتدائية.

٩. عقد ورش عمل للمعلمين والمعلمات (خاصة الجدد) عن الأهمية التربوية التي تتناسب وقدرات واحتياجات الطفل في كل عمر وكيفية التخطيط لاستخدام الألعاب لتحقيق الأهداق التربوية المنشودة.

١٠. عقد دورات تدريبية تطبيقية للإخصائيين النفسيين والاجتماعيين في وزارة التربية ووزارة الشئون الاجتماعية ووزارة الصحة، عن كيفية استخدام الألعاب في مساعدة

الأطفال الذين يعانون بعض المشكلات السلوكية مثل العدوان على الآخرين والأنطواء وفرض الحركة وتشتت الانتباه.

١١. عقد دورات تدريبية تطبيقية للإخصائيين النفسيين والاجتماعيين عن كيفية استخدام الألعاب في الارتقاء بمستوى أداء الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة (صعوبات التعلم وكذلك الفائقين) ومساعدتهم لتحقيق التوافق الشخصي والاجتماعي.

١٢. عقد ندوات لتوعية أولياء الأمور بالأهمية التربوية للعب وتعريفهم بأنواع الألعاب التي تسهم بشكل إيجابي في النمو العقلي والاجتماعي والانفعالي للطفل وتساعد في تشكيل شخصيته.

١٣. توعية حضانات الأطفال التابعة لوزارة الشئون الاجتماعية وكافة المؤسسات المسئولة عن الطفل بالأهمية التربوية للألعاب والإجراءات المتعلقة باللعب التي ينبغي أن تؤخذ في الاعتبار وبشروط استخدام الألعاب في العملية التربوية.

١٤. إجراء دراسة تهدف لتصنيف أنواع الألعاب وفقاً لعلاقتها بجوانب النمو المختلفة وتطورها وفقاً لعمر الطفل.

١٥. إجراء دراسة لتقويم الألعاب التي يمارسها المتعلمون في مدارس دولة الكويت.

١٦. إجراء دراسة حول استخدام الألعاب كمدخل للتشخيص ووسيلة لمعالجة ما يعانيه الطفل من مشكلات.

١٧. إجراء دراسة حول استخدام الألعاب التربوية في مساعدة الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة لتحقيق احتياجاتهم ومساعدتهم على التكيف في البيئة المحيطة بهم.

١٨. توجيه اهتمام خاص إلى مشاركة المعلمين في تصميم وتطوير الألعاب – التربوية من خلال ورش عمل لهذا الغرض.

المراجع:

١. أحمد أشرف عبدالعزيز (٢٠٠٦). تأثير الألعاب الصغيرة وجمباز المواقع على تنمية بعض الحركات الأساسية في كرة اليد لمرحلة التعليم الأساسي. *المؤتمر العلمي الثالث لعلوم التربية البدنية والرياضية*، جامعة السابع من أبريل، الجمهورية الليبية، ١٥ – ٣٠.

٢. أحمد حسين (٢٠٠٢). تأثير التدريب بالأثقال لتنمية القدرة العضلية، على سرعة ودقة التمرير لدى ناشئ كرة السلة، العراق، *مجلس الرياضة*، عدد (١٦)،(٣)، ٢٠ – ٤٣.

٣. أمل الأحمد، على مصور (٢٠١١). *سيكولوجية اللعب*، سوريا: جامعة دمشق.

٤. إيمان شاكر (٢٠٠٩). أثر برنامج تدريبي على تطوير القدرات الحركية لدى أعمار من سن (٦–٩) سنوات، *المؤتمر العلمي الدولي الثالث*، "نحو رؤية مستقبلية لثقافة بدنية شاملة"، جامعة اليرموك، كلية التربية الرياضية، أربد – الأردن.

٥. بيان حمودة محمد (٢٠٠٧). تأثير برنامج للألعاب التعاونية على تحسين أداء الحركات الأساسية للمرحلة السنية من (٥–٦) سنوات في مدارس الرياض في عمان. *رسالة ماجستير* (غير منشورة)، الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.

٦. بيريفان عبدالله المفتي (٢٠٠٥). استخدام برنامجين بالألعاب الصغيرة والألعاب الاستكشافية على تطوير بعض المهارات الحركية الأساسية والسلوك الاستكشافي لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي. *رسالة دكتوراه* (غير منشورة)، جامعة الموصل، العراق.

٧. جميل طارق عبدالمجيد (٢٠١٠). *لعب الأطفال من الخدمات البيئية*، الأردن، ط١، عمان: دار الصفاء للنشر والتوزيع.

٨. حسين عبدالعزيز حسان (١٩٨٩). إدراك الآباء والمربين لأهمية اللعب في تربية الطفل، دراسة ميدانية لرياض الأطفال بالمنطقة الغربية بالمملكة العربية السعودية، *مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة*، عدد (١٠)، (٣)، ٥٣-٩٤.

٩. خالد عبدالرزاق السيد (٢٠٠٢). *سيكولوجية اللعب*. الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.

١٠. خالد عبدالرزاق السيد (٢٠٠٣). *سيكولوجية اللعب لدى الأطفال العاديين والمعاقين*. الأردن: عمان، دار الفكر.

١١. خالد نجم محمود (٢٠١٤). المضامين التربوية للعب في المدارس الابتدائية من وجهة نظر معلميهم. *مجلة كلية الآداب، جامعة بغداد*، العراق، ملحق، ٤٨٧-٥٠٨.

١٢. دعاء إياد الخشاب (٢٠٠٣). أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية المهارات الرياضية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي بطئ التعلم في محافظة نينوى. *رسالة ماجستير* (غير منشورة) كلية التربية، جامعة الموصل.

١٣. زينب محمود عطيفي (٢٠١٢). تنمية بعض مهارات الحس العددي لدى الأطفال باستخدام الألعاب التعليمية، *مجلس جرش للبحوث والدراسات*، الأردن، مجلد (١٤)، عدد خاص، ٢٠٦-٢٢٦.

١٤. سلوى محمد عبدالباقي (٢٠٠٤). *اللعب بين النظرية والتطبيق*. الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.

١٥. شحاته سليمان محمد (٢٠٠٧). *سيكولوجية اللعب (رؤية نظرية وأمثلة تطبيقية)*. الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.

١٦. صادق الحايك، نزار الويسي (٢٠٠٩). أثر استخدام الألعاب الصغيرة في تنمية المهارات الحركية الأساسية لدى طلاب المرحلة الأساسية الدنيا. *المؤتمر العلمي*

السادس "الرياضة والتنمية"، نظرية استشراقيه نحو الألفية الثالثة، الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.

١٧. صالح محمد عاطف (٢٠٠١). *الأنشطة المتكاملة لطفل الروضة*. القاهرة: دار الفكر العربي.

١٨. عباس محمود العقاد (١٩٤١). اللعب. *مجلة الرسالة*، عدد ١٢ فبراير ١٩٤١.

١٩. عفاف أحمد عويس (٢٠٠٣). *النمو النفسي للطفل*. الأردن، عمان: دار الفكر، ط١.

٢٠. علي فالح الهنداوي (٢٠٠٣). *سيكولوجية اللعب*. الكويت، مكتبة الفلاح، ط١.

٢١. علي محمد جميل دويدي (٢٠٠٣). أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة بالمدينة المنورة. *رسالة دكتوراه* (غير منشورة)، جامعة الملك عبدالعزيز، كلية التربية بالمدينة المنورة.

٢٢. عواطف حسن على عبدالمجيد، نوف سلمان صالح المزيني (٢٠١٤). فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكتساب المفاهيم النحوية. *مجلة العلوم الإنسانية، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا*، السودان، مجلد (١٥) عدد (٢)، ٥٥-٧٣.

٢٣. عيسى محمد البلهان (٢٠٠٤). *اللعب في رياض الأطفال، أسسه ونظرياته وتطبيقاته*. الكويت: جامعة الكويت، مكتبة الطالب الجامعي، ط١.

٢٤. فاضل حنا (١٩٩٩). *اللعب عند الأطفال*. سوريا: دار مشرق.

٢٥. فهيم مصطفى (٢٠٠٥). *الطفل العربي والمهارات الحياتية في رياض الأطفال والمدرسة الأساسية*. القاهرة: دار الفكر العربي، ط١.

٢٦. فيصل عباس (١٩٩٧). *علم نفس الطفل: النمو النفسي والانفعالي للطفل*. لبنان: دار الفكر العربي للطباعة والنشر.

٢٧. فيولا الببلاوي (١٩٧٩). الأطفال واللعب. الكويت: *مجلة عالم الفكر*، عدد خاص بمناسبة العام الدولي للطفل، مجلد ١٠، عدد٣.

٢٨. فيولا الببلاوي (٢٠١٤). آفاق الإرشاد النفسي للأطفال في عصر الإعلام الرقمي. *مجلة الإرشاد النفسي*، جامعة عين شمس، عدد ٣٨.

٢٩. محمد أحمد خطاب، أحمد عبدالكريم حمزة (٢٠٠٨). *سيكولوجية العلاج باللعب مع الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة*. الأردن، عمان: دار الثقافي للنشر والتوزيع.

٣٠. محمد أحمد صوالحة (٢٠١٠). *علم نفس اللعب*. عمان الأردن: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط١.

٣١. محمد النوبي محمد على (٢٠١١). *اللعب وتنمية الوعي الاجتماعي لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية*. الأردن، عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع، ط١.

٣٢. محمد حسن خليل الديوان (١٩٩٦). أثر خطة تدريسية مقترحة في تطوير بعض عناصر اللياقة البدنية للمرحلة الابتدائية بأعمار (٧-٩) سنوات. *رسالة دكتوراه* (غير منشورة)، جامعة بغداد، كلية التربية الرياضية.

٣٣. محمد خلف ذيابات (٢٠١٤). أثر التدريس باستخدام الأسلوب التقليدي والألعاب الصغيرة على تطوير بعض المهارات الحركية لدى طلاب المدرسة النموذجية اليرموك، مؤتة للبحوث والدراسات، *مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية*، الأردن، مجلد (٢٩)، عدد (٥)، ١١-٣٨.

٣٤. محمد متولي قنديل، رمضان مسعد بدوي (٢٠٠٧). *الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة*. الأردن، عمان: دار الفكر.

٣٥. محمد محمود الحيلة (٢٠٠٣). *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً*. الأردن، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

٣٦. محمد محمود الحيلة، عائشة عبدالقادر غنيم (٢٠٠٢): أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي. *مجلة جامعة النجاح للأبحاث*، ١٦، (٢)، ٣٣-٦٥.

٣٧. محمد ناجي شاكر أبو غنيم (٢٠١٤). واقع برامج اللعب عند الأطفال على التنمية البشرية في مرحلة ما قبل المدرسة (الروضة) بعمر ٤-٦ سنوات، *مجلة كلية التربية للبنات والعلوم الإنسانية*. جامعة الكوفة، العراق، مجلد (٨)، عدد (١٥)، ٤٧-٦٨.

٣٨. محمود غانم (٢٠١٢). *التفكير عند الأطفال، تطوره، وطرق تعليمه*. الأردن، عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

٣٩. منصور الخزاعلة (٢٠١١). *اللعب عند الأطفال وتطبيقاته التربوية*. الأردن، عمان: دار الصفاء للنشر والتوزيع، ط١.

٤٠. نائلة موسى (٢٠٠١). أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل طالبات الصف الثاني الأساسي في مادة الرياضيات. الأردن، عمان.

٤١. نبيل عبدالهادي (٢٠٠٤). *سيكولوجيا اللعب وأثرها في تعلم الأطفال*. الأردن عمان: دار وائل للنشر.

٤٢. نوال حسن إبراهيم ناظر (٢٠٠١). أثر استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل واحتفاظ تلميذات الصف الأول الابتدائي في القراءة والكتابة بالمدينة المنورة، *رسالة ماجستير* (غير منشورة)، كلية التربية، جامعة الملك عبدالعزيز.

٤٣. هادي مشعان ربيع (٢٠٠٨). *اللعب والطفولة*. الأردن، عمان: مكتبة المجتمع العربي.

٤٤. ويلوجباي، تينا ووود، إلين – تحرير (٢٠١٠). *تعلم الأطفال في عالم رقمي*، ترجمة: بهاء شاهين. القاهرة: المركز القومي للترجمة.

٤٥. يوسف القطامي، نايفة قطامي (٢٠٠٤). *إدارة الصفوف: الأسس السيكولوجية*. القاهرة: الشركة العربية المتحدة.

46. American Psychological Assocation "APA" (2009). *APA Concise Dictionary of Psychology*. Washington, DC: APA
47. An, Yun – Jo, & Cao, Li (2017). The effects of game design experience on teacher's attitudes and perceptions regarding the use of digital games in the classroom. *ERIC*: EJ1131133.
48. Bjokland, David, F. and Amy, K. Gardiner(2011). Object play and tool Use: Developmental and Evolutionary perspectives. In the *Oxford Handbook of the Development of Play*, edited by Anthony, D.Pellegrini, 153-171.
49. Bodrova, E.; Germeroth, C. and Leong, D.J. (2013): Play and self-regulation: Lessons from Vygotsky. *American Journal of Play*, 6(1), 111-183.
50. Bruner, J.S., Jolly, A., & Sylva, K., Eds. (1976). *Play-Its role in development and evolution.* New York: Penguin Books.
51. Coleman, J. (1976). *Learning through games*. In J.S. Bruner, et al., (Eds.). pp. 460-463.
52. Cugma, Z. (2011) : Relation between children's attachment to kindergarten teachers, personality characteristics and play activities. *Journal of Early Child Development and Care*, 181(9), 1271-1289.
53. Eberle, Scotte, G.(2014). The elements of play: Toward a philosophy and definition of play. *American Journal of Play*, 6, 214-234.
54. Eberle, Scotte,G.(2011). Playing with the multiple intelligences: How play helps them grow. *American Journal of Play*, 4, 19-51.
55. Eriskon, E. (1976). *Play and actuality*. In J.S. Bruner, A. Jolly & K. Sylva (Eds)., pp. 689-704.
56. Fisher, Kelly, Kathy Hirsh-pasok, Roberta, M.Golinkoff, Dorothy, G.Singer & Laura, Berk(2009). Playing around in school: Implications for learning and educational policy. In the *Oxford*

Handbook of the development of play, edited by Anthony, D.Pellegrini, 431-362.

57. Gardner, D.E. (1956). *The education of young children*. London: Metheun.
58. Groff, J., Clarke – Midura, J., Owen, V.E., et al (2015). *Better learning in Games.* Massachusetts Institute of Technology (MIT).
59. Hague, C., & Williamson, B. (2009). *Digital participation, digital literacy, and school subjects*. Bristol: Futurelab.
60. Huizinga, J. (1976). Play and contest as civilizing functions. In J.S. Bruner, et al. (*Eds*.), pp. 675-687.
61. Jennifer, B.M. & Gray, R.A.(2000). Improving students mathematical communication and connections using the classic game of telephone. *Mathematics Teaching in the Middle* School, 5(2), 200-313.
62. Myck-Wayne,J.(2010): In defense of play: Beginning the dialog about the power of play. *Young Exceptional Children,* 13(4), 14-23.
63. Pellegrini, Anthony, D.(2011). Introduction and overview, In the *Oxford Handbook of the Development of play*, edited by Anthony, d. Pellegrini, 3-8.
64. Pellis, Sergio, M., C. Pellis & Brett, T.Himmler(2014). How play makes for a more adaptable Brain: A comparative and neural Perspective. *American Journal of Play*, 7, 73-98.
65. Piaget, J. (1976). *Mastery Play*. In J.S. Bruner, et al. (Eds.), pp. 166-171.
66. Reed, T.D.(2010). *The Relationship between computer games and reading Achievement*. New York University.
67. Reheta, N.R. (2002). Building Explicit and inclusive forms of patterns with the function game. *Mathematics Teaching In The Middle School,* 7(8), 426-432.
68. Sarucho, O. N. & Spodek, B. (2006). Young children's Literacy related play. *Early Child Development and Care*, 176(7)m707-721.

69. Smith, P.K., & Cowie, H. (1991). *Understanding children's development.* Oxofrd, UK: Basil Balckwell.
70. Tober, T. and Mariene, S.(2005). Using active group games basic life skills. *Journal of Young Children*, 60(1), 350-368.
71. Vancraeyveldt, C.; Verschuerne, K; Van Craeyevelt, S.; Wouters, S. & Coplin, H.(2013). Teacher-Reported effects of the playing together intervention on child externalizing problem behavior. *Journal Of Experimental Educational Psychology*, 35(4), 466-485.
72. Vankus, P.(2007). History and present of didactical games as a method of mathematics teaching. *Act Didactic*, universalities comebuabae, Mathematics, 5, 53-68.
73. Vygotsky, L.S. (1976). Play and its role in the mental development of the child. In J.S. Bruner, et al. (*Eds*.), pp. 537-554.
74. Wallerstedt, C. & Pramling, N. (2012). Learning to play in a goal-directed practice. *Early Years*, 32(1), 5-15.
75. Wood, E., Mueller, J., Willoughby, T., Specht, J., & De Young, T. (2005). Teachers' perceptions: Barriers and supports to using technology in the classroom. *Education, Communication, & Information,* S. i83-z06.