University of Benghazi
Faculty of Education Al marj
Global Libyan Journal

جامعة بنغازي
كلية التربية المرج
المجلة الليبية العالمية

العدد الثاني عشـــر - ديسمبر 2016

مدي فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات الرياضية لأطفال الرياض

د. فريحة مفتاح الجنزوري.

(عضو هيئة التدريس - كلية التربية - جامعة بنغازي - ليبيا)

مدي فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات الرياضيةلأطفال الرياض

ملخص الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى التعرف على مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات الرياضية (الترتيب /التصنيف / والتمييز) والتعرف على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 بين متوسط درجات الأطفال على الاختبار القبلي والبعدي / والقبلي والتتبعي واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي . G1-o1-x-o2-o3 وطبقت الدراسة على 10 اطفال من روضة زهور البستان تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة، واستخدمت الدراسة الاختبار التقييمي من إعداد الباحثة كما تم إعداد برنامج تعليمي من إعداد الباحثة، وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

توصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسط درجات الاختبار القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي، حيث جاءت مستوى المعنوية جميعها اقل من مستوي الدلالة α=0.005، ونجد كذلك إن متوسط درجات عينه الدراسة في الاختبار البعدي أعلى من متوسط درجات الاختبار القبلي وهذا دليل على تفوق عينة الدراسة في الاختبار البعدي بعد استخدام الألعاب التعليمية في تعلم المهارات الرياضية المراد تعلمها كما توصلت الدراسة الى وجود فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوي دلاله α= 0.05 لدى عينة الدراسة بين درجات متوسط عينة الدراسة في الاختبار القبلي والتتبعي لصالح الاختبار التتبعي. وقد أوصت الباحثة بضرورة استخدام الالعاب التعليمية في تعليم فئة الرياض، واعتمادها كأحد الوسائل الهامة لتحقيق الاهداف المراد تحقيقها.

مقدمة الدراسة:

يعد التدريس باستخدام الألعاب التعليمية من ابرز الطرق والاستراتيجيات التدريسية التي ترعى سيكولوجية المتعلمين فمن خلالها يصبح للتلميذ دور ايجابي متميز، يكون عنصر نشط وفعال داخل الصف لما يتسم به هذا الأسلوب التدريس من التفاعل بين المعلم وتلاميذه خلال العملية التعليمية و ذلك من خلال أنشطة والعاب تعليمية تم أعدادها وتنفيذها بطريقة علمية منظمة. (فرج: دت) .

ويعد التعلم باللعب من الطرق التربوية التي أصبحت تفرض نفسها في التعليم في عصرنا الحالي، و اللعب مفهوم يمثل الصدارة في مجال علم النفس الطفل، هو الوسيلة الأساسية للتعليم القراءة والرياضيات. ومع الطفرة الحضارية التي بدأت تجتاح العالم العربي، ظهرت مدارس الحضانة ورياض الأطفال وهى مدارس بمعنى الكلمة وليس مجرد أماكن للإيواء ، ومن هنا ظهر الطلب علي المعلمات المؤهلات وظهرت معه الحاجة إلي كتابات متخصصة تشمل الجانبين النظري والتطبيقي في النمو بشكل عام وفي اللعب على وجه الخصوص (العناني. 2004).

كما أن اللعب التعليمي نشاط يتم من خلاله تتبع المشاركين لقواعد موضوعة وموصوفة مسبقا، وتختلف عن الواقع في الجهود المبذولة للوصول إلي الهدف المرسوم، فالفرق بين اللعب والواقع هو الذي يجعل اللعب أكثر متعة (kulik,1989).

كما يعد احد الدوافع التي تتسرب بواسطتها المعرفة إلي التلميذ فيكتشف من خلال اللعب الكثير عن نفسه، و عن البيئة المحيطة به وحتى عن العالم الذي يعيش فيه ، كما يلبي رغبته بالمشاركة في الحياة ، أن التعلم باللعب في مجمله هو نشاط يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، وتحقق في الوقت نفسه المتعة والتسلية، من خلال استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتصويب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع أفاقهم المعرفية (الدريري 2012).

ونستخلص مما سبق ان الألعاب التعليمية هي إحدى الطرق التي قد تساعد على زيادة التحصيل الدراسي لدى الاطفال تبعا للأسلوب والهدف المسنود من التعلم .

مشكلة الدراسة:

حضت عملية إصلاح التربية والتعليم باهتمام كبير في معظم دول العالم وذلك للضرورة التي فرضتها أهمية التوجيه نحو الجودة الشاملة والتقدم العلمي في مختلف ميادين الحياة، مما جعل خبراء التربية يبحثون عن طرائق تعليمية بديلة تتلاءم وطبيعة المرحلة العمرية لهؤلاء الأطفال واحتياجاتهم ومتطلباتهم وحاجاتهم (السيد 1986).

فاللعب يساعد الطفل على إدراك عالمه الخارجي ، فكلما تقدم الطفل في العمر استطاع إن ينمي كثيرا من مهاراته إثناء ممارسته الألعاب والأنشطة الحركية (محمود، الحيلة: 1998).

ويساعده كذلك على نموه من الناحية الاجتماعية، فمن الألعاب الجماعية يتعلم الطفل النظام ويؤمن بروح الجماعة واحترامها ويدرك قيمة العمل الجماعي والمصالحة، واللعب يعد احد الوسائل التي تساهم في تكوين النظام الأخلاقي المعنوي لشخصية الطفل. فمن خلال اللعب يتعلم الطفل من الكبار معايير السلوك الخلقية كالعدل والصدق والأمانة وضبط النفس والصبر. كما إنه ينمي لديه القدرة على الإحساس بشعور الآخرين (مرعي: 2003).

وأكدت الدراسات التربوية أن الأطفال كثيرا ما يخبروننا بما يفكرون فيه، وما يشعرون به من خلال لعبهم التمثيلي واستعمالهم للدمى والمكعبات والألوان والصلصال وغيرها ، ويعتبر اللعب وسيطاً تربويًا يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة (صوالحه، 2007).

واهتم العلماء كثيرا في بيان أهمية الألعاب التعليمية في حياة التلاميذ بشكل عام .حيث أكد العالم الألماني كارل يونج على أهمية الألعاب التعليمية في النمو العقلي التلميذ (ربيع ، 43:2008).

وحدد ت أهميتها في كونها نشاط حركي ضروري في حياة الطفل ، لأنه ينمى العضلات ويقوى الجسم ويصرف الطاقة الزائدة عند الطفل . ويرى بعض العلماء هبوط مستوى اللياقة البدنية وهزال الجسم وتشوهاته هي بعض نتائج تقييد الحركة عند الطفل، لان البيوت الحالية المؤلفة من عدة طوابق قد حدث من نشاط الطفل وحركته، فهو يحتاج إلي الركض والقفز والتسلق وهذا غير متوفر في الطوابق ضيقة المساحة (مرعى : 1998) .

تعددت تعريفات الألعاب التعليمية بتعدد استخدامهافعرفها الطائي (1981: 25) على أنها "كل لعب يهدف إلى تحقيق غرض خاص و يكون الغرض منها تنمية مواهب التلميذ و توسيع أفاق معرفته بصورة عامة ومساعدته على استيعاب مواد البرنامج التعليمي بصورة خاصة " . وعرفها أيضا الخفاف (2010، 12) على أنها "شكل من أشكال الألعاب الموجهة المقصودة تبعا لخطط وبرامج وأدوات ومستلزمات خاصة، يقوم المعلمون بإعدادها و تجربتها تم توجيه التلاميذ نحوها لتحقيق أهداف محددة ".

وأشار (الخفاف والديري، 2012) إلىإن الوظائف الأساسية للألعاب التعليمية تتمثل في أنها تساعد الطفل علىإشباع حاجته إلي الحركة والنشاط، و تنمية الاهتمام والميل للعمل اليدوي ، كما أنها تدرب الطفل على التركيز وتذوق الجمال. وتساعده في التعرف على المواد الخام في بيئة اللعب وتعمل على تدريب حواسه واكتسابه القدرة على استخدامها . إلى جانب شعوره بالسرور عند اللعب . ويساعده على توكيد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فرديا وفي نطاق جماعة. ويعلمه التعاون واحترام حقوق الآخرين. واحترام القوانين والقواعد ويلتزم بها . ويعزز انتمائه للجماعة. ويساعد في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك ويسهل اكتشاف قدراته واختيارها وتتعدد الألعاب التعليمية وللذكر وليس الحصر منها الدمى: مثل أدوات الصيد,السيارات، والقطار، العرائس - أشكال الحيوانات والآلات وأدوات الزينة ، ومنها الألعاب الحركيةوهي تعمل علي تنشيط البدن والذهن وكذلك الألعاب الذكاء مثل الفوازير وحل المشكلات، والكلمات المتقاطعة، والألعاب التمثيلة مثل التمثيل المسرحي ولعب الأدوار ، والألعاب الحظ كالدومنيو، والثعابين والسلالم وغيرها، والقصص والألعاب الثقافة مثل المسابقات الشعرية بطاقات التعبير ، والألعاب الشعبية وهي العاب ترتبط بالبيئة وتتوافق مع الغناء الشعبي ، والألعاب الورقية وهي العاب تتم من خلال استخدام الورقي ابتكار وعمل العاب ونماذج وأشكال فنية مختلفة من الورق مثل (سمكة من الورق – ضفدعه - سلة للمهملات من الورق - عصفور متحرك (الحيلة :2003، 15.)

إما في الرياضيات بشكل خاص فاجمع كل من عفانة (2002 ، 82) و ابولوم (2002،14) إن من أهمها العاب التدريب على المهارات الرياضية، والألغاز، والمغالطات الرياضية، والعاب الاكتشاف، والعاب المناقشة الرياضية والألعاب المجردة .

ولا يمكن الحديث عن الألعاب التعليمية لفئة رياض الأطفال من دون ذكر العاب مونتيسوري وهو في الحقيقة منهج اثبت جدواه في تعلم ذوي الاحتياجات الخاصة والتي نادت باستخدامه لدى فئة العاديين، وتبنت مونتيسوري فكرة تعليم الطفل وفق ميوله لتنميته روحيا وفكريا وحركيا عبر مجموعة من الأنشطة تلبي حاجاتهداخل مؤسسات متخصصة وطبقا لمواصفات وأهداف تعليمية (www.new-edue.com).

فكثيرا ما يحتاج المعلم إلى استخدام العديد من الوسائط التعليمية والتي تعد الألعاب التعليمية أحداها واقلها استخدام داخل مؤسساتنا التعليمية وذلك لتقليدية التعليم في ليبيا، فقامت دراسات عدة في الوطن العربي نادت بأهمية استخدام اللعب بشكل عام او الالعاب التعليمية في التعليم في تنمية

الرياضيات، ومن هذا المنطلق أشارت دراسات عده إلى أهمية استخدام الألعاب التعليمية في التعلم كوسيط لنقل المادة المتعلمة كدراسة كوبر cooper (1995) التي اهتمت بمعرفة اثر اللعب في تنمية مهارات القراءة والكتابة والرياضيات لدى التلاميذ أثناء اللعب الحر، وشملت عينة الدراسة على (91) تلميذ تتراوح أعمارهم مابين 3 الى 5 سنوات وقد تم استخدام أسلوب الملاحظة المباشرة في تسجيل عدد مرات التي يحاول فيها التلميذ القراءة والكتابة أثناء اللعب، وقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدامات اللعب أثناء التدريب.

واهتمت دراسة دين (2001) بمعرفة تأثير الألعاب التعليمية على تعلم التلميذ الروضة، ومستوى تحصيله من استخدام الباحث المنهج التجريبي لمعرفة هذا الأثر، وتمثلت أدوات الدراسة باختبار تحصيلي معد مسبقا وأربعين لعبة تعليمية استخدامات الجهاز وهو جهاز من صنع شركة سوتنشابه لجهاز بلستيشن وتكوين عينة الدراسة من (47) تلميذا تتراوح أعمارهم بين 3 الى 6 سنوات تم اختيارهم بطريقة عشوائية.

بينما هدفت دراسة روسات وآخرين (2003) إلى معرفة اثر استخدام الألعاب التعليمية على تعلم الرياضيات والقراءة، لدى التلاميذ تتراوح أعمارهم من بين 3 الى 6 سنوات، وقد استخدامات الباحث المنهج التجريبي، وشملت أدوات الدراسة اختبار تحصيلي وبطاقة ملاحظة، وقد استغرقت الدراسة ثلاثة أشهر بواقع ثلاث ساعات يوميا، وتكونت عينة الدراسة (1274) تلميذا ، تم توزيعهم إلي ثلاث مجموعات مجموعتين ضابطتين والثالثة تجريبية، وقد توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية فى درجة التحصيل مجموعة التجريبية ومجموعتين الضابطين لصالح مجموع ةتجربيه.

كما هدفت دراسة حمدان (2005) إلى تقصي اثر استخدام القصص والأحاجي والألعاب المنفذة بالوسائل التعليمية التكنولوجية على تحصيل اطفال الروضة فى الرياضيات والقراءة مقارنة بالطريقة، استخدمت الدراسة قصص وأحاجي والألعاب تعليمية تكنولوجية والاختبار التحصيلي، وتكونت عينة الدراسة من (60) تلميذه تم توزيعها إلي مجموعتين مجموعة تجريبة وقوامها (30) درست بالطريقة التقليدية ومجموعة الضابطة وقوامها 30 تلميذه درست باستخدام الالعاب، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دلالة إحصائيا فى تحصيل التلميذات فى مادة الرياضيات والقراءة لصالح استخدام القصص مما اظهر فاعلية هذه الطريقة فى التدري بوجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي المعدلات فى المواد الدراسية للتلميذات باختلاف فئاتها (عالي – متوسط – منخفض). وفى المقابل هنا كبعض البحوث التى راءت أن استخدام الألعاب التعليمية ليست ذات جدوى كدراسة كوثركوجك (2000) إن الألعاب التعليم ليست مهمة بالنسبة للأطفال، وراءت ضرورة الاهتمام بدراسة الطفل المبدع الذي يتميز بكثرة أسئلة، وحب الاستطلاع فى مجالات متعددة، ولدية القدرة على التركيز وتذكر ويستمتع بالحيوية والنشاط مع روح المراح والفكاهة وسعة الخيال تجدد الأفكار.

ففي هذه الدراسة ستسلط الضوء على مدى فاعلية الالعاب التعليمية في تنمية بعض المهارات الرياضية ، والمهارة بشكل عام هي إن يؤدي الفرد العمل المطلوب منه بدقة (إتقان) وسرعة وبأقل جهد ممكن، و يمكن أن تكون عملاً يدوياً مثل استخدام الأدوات الهندسية ، أو عملا إجرائيا مثل استخدام العمليات الحسابية والجبرية ، أو عملا مثل إدراك العلاقات وحل المسائل ، وسوف تقتصر هذه الدراسة في التعرف على مدي فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب المهارات الرياضية التالية ويمكن تعريف المهارات اجرائيا على النحو التالي:

أ- **الترتيب:** هو مهارة تتطلب من التلاميذ أن يكون مدركاً للاختلافات الموجودة بين مجموعة اشياء بحيث يمكنه ترتيبها حسب المطلوب منه (اطوال، اوزان ، اعداد او قبل وبعد ، يمين او يسار) .

ب- **التصنيف:** هي عملية تنظيم المعلومات او الاشياء بطرق تحمل معنى خاصاً ،وتبنى مجموعات التنظيم على مدى التماثل والتباين وفق صفه معينة .

ت- **التمييز:** هي عملية يهدف من وراءه استخراج العنصر المختلف والمميز عن باقي الاشياء.

والجدير بالذكر إناستخدام الألعاب التعليمية في عملية التعلم تمر بأربع مراحل ليضمن المعلم تحقيق تلاميذه للأهداف المطلوبة من الألعاب المستخدمة والمراحل هي :

1. **مرحلة الإعداد:** وهي المرحلة التي تسبق ممارسة اللعب ، ولابد من مراعاة موضوع اللعبة بتحديد المجال (الحركي و الوجداني والعقلي) الذي سوف تستهدفه. وصياغة الأهداف التعليمية المتوقعة من استخدام اللعبة بدقة وإتقان لمعرفة قوانينها، وادوار التلاميذ ، وتهيئة البيئة التعليمية المناسبة لإجراء اللعبة التعليمية .ويجب تجربة الألعاب وعمل الخطة المناسبة لاستخدامها من قبل المعلم وأعداد الألعاب لتكون صالحة للعمل قبل توزيعها على التلاميذ (صبارينى وغزاوى 1987). وفي هذه المرحلة يسعي المعلم إليتهيئة وتجريب اللعبة قبل دخول الصف.

وتهيئة المكان المناسب للعبة وتحديد الوقت اللازم ، وشرح وتبسيط القوانين على حسب قدرات واحتياجات التلاميذ (القدومى: 2007، 20)

2- **مرحلة الاستخدام والتنفيذ:** ويقصد به تطبيق اللعبة على التلاميذ و ذلك من خلال مراجعة مكونات وخطوات اللعبة . تقديم الإرشادات للتلاميذ ومساعدتهم (العنانى: 2002،136).

وهنا يستخدم المعلم الألعاب التي تم اختيارها فيقوم التلاميذ بممارسة هذه اللعبة في أثناء الدرس وفقا لأسس الاستخدام الجيد الألعاب التي يذكرها كل من الحيلة (53.2001) والعناني (2002، 87) منها:

- تهيئة أذهان التلميذ و إثارة استباهم لموضوع اللعبة ، تقسيم التلاميذ إلي مجموعات صغيرة وفقا لعدد التلاميذ في الصف، و تقديم الألعاب إلى التلاميذ ومن ثم شرح قواعد كل لعبة،وإتاحة الفرصة للتلاميذ لتنفيذ اللعبة، ويكون دور المعلم مشاهدة تنفيذ النشاطات عن كتب ومساعدة التلاميذ، وأن يكون الاستخدام هادفا بمعنى أن يحقق التلاميذ مايتوقع أن يحققوه من أهداف بعد الانتهاء، وإن نقبل قدرا من الحركة التي تصاحب هذا النوع من التعلم ، وإلاتتحول اللعبة إلي مجرد فوز أو خسارة لأنه يقضي على التنافس الايجابي.

3- **مرحلة التقويم:** ويقصد بها قدرة المعلم على تحديد نواحي القوة والضعف في اللعبة التعليمية لدى التلميذ. وتحديد الزمن الذي استغرقه التلميذ في انجاز اللعبة التعليمية ، ومعرفة مدى مساهمة هذه اللعبة في تنمية قدرات التلميذ (العناني : 2002, 137) وتتطلب هذه المرحلة من المعلم التعرف على مدى نجاح التلاميذ في تحقيق الأهداف المحددة ولكل لعبة مستويين وهما :

أ- مستوى المرحلي: أي في إثناء تعامل التلاميذ مع اللعبة يجمع المعلم البيانات ويسجل الملاحظات ويزود التلاميذ بتوجيهات تعدل مسار العمل .

ب- مستوى النهائي: يقوم المعلم في الضوء ماتوفر لديه من بيانات ومعلومات بالتوصيل إلي الحكم شامل حول مدى نجاح اللعبة في تحقيق الأهداف الموجودة (محمد. 1984، 96).

4-المتابعة: وفى هذه المرحلة يقوم المعلم بمتابعة التلاميذ للتعرف إلي الخبرات التعليمية التي اكتسبها التلاميذ، ومدى استفادتهم وانجازهم للمهارات التعليمية من خلال هذه اللعبة التعليمية ، ومن ثم ينتقل إلى مهارات أخر (القدومى: 2007، 21).

وللمعلم دورا مهما في استخدام اللاعب التعليمية وتتوقف الاستفادة منها على قدرته على توظيفها ضمن المواقف الصفية المتنوعة من أساليب واستراتيجيات مناسبة لذا يمكن إن يحدد دورا المعلم بما يلي:

يمهد اللعبة التعليمية قبل تطبيقها لإيجاد عنصر التشويق لدى التلاميذ وربط اللعبة بالموقف التعليمي.

يقدم اللعبة بموضوع ليخلق جومن التنافس بين التلاميذ .ويختار الوقت والمكان المناسبين لتنفيذ اللعبة.

ويحدد الزمن اللازم لإجراء اللعبة لكل تلميذ ، ويكون جادا في تنفيذ اللعبة وعادلا في النتيجة .

ويعزز الناتج التعليمي للعبة ، لكون موجها ومرشدا أكثر من دوره ملقنا بطريقة استخدام اللعبة حمادة (حمادة : 1995 :130).

ويضيف بل (111.1994) إن هناك مجموعة من الاعتبارات التي لابد لمعلم الرياضيات من أخدها في الاعتبار عند الاستخدام. الألعاب كاختياره العاب تتضمن أهدافا وجدانية ومعرفية وان لا يختار العاب قواعدها معقده بدرجة اكبر مما تتضمنه من خبرات رياضية ، أن يستخدم اللعبة في موقعها وتوقيتها المناسبين من مقرر الرياضيات، وأن يعد المعلم خطة لتزويد التلاميذ بقواعد اللعبة ويلعب المعلم دور وسيط ولحكم أثناء اللعب حتى تسير اللعبة ، كما يجب على المعلم عند إعداد إي لعبة تعليمية للتلاميذ لابد من عدة خطوات بحيث يحقق الهدف العام من تقدم هذه اللعبةوتوظيفها بكفاءة .

وأشار متولي (28: 2000) إلى إن أهمية الألعاب التعليمية في عمليتي التعلم وتعليم للرياضيات تتمثل في كونها تساعد على تنمية المهارات الحسابية وحل المشكلات وتنمية مهارات التفكير الموجه نحو هدف محدد ، كما إن استخدامها يخلق تكامل بين الرياضيات والمجالات التعليمية الأخرى ويساعد على تشخيص الصعوبات التي يوجهها التلميذ ، ولا يمكن التعبير عنها واستخدام الألعاب كذلك تزيد من دافعية التلاميذ لتعلم الرياضيات ، ورغبتهم في استقبال ما تحتويه اللعبة من معلومات رياضية.

نستخلص مما سبق أن الألعاب التعليمية متى أحسن تخطيطها وتنظيمها والأشراف عليها تؤدي إلي زيادة المعرفة وتطوير مهارات الطفل ، وتساعد الطفل على كسب المهارات المعرفية في جو مرح وجاد وهادف بعيد عن الملل والرتابة التي تحيط بالطرق التعليمية التقليدية . نستخلص كذلك إناللعب كعملية تعليمية أهمية كبيرة ، حيث يساعد على إحداث تفاعل عناصر البيئة لغرض التعلم ، وإنماء الشخصية والسلوك ، بشكل عام تعمل على نشاط القدرات العقلية وتحسين الموهبة الإبداعية لدى الأطفال.

- أهمية الدراسة:

تتضح أهمية الدراسة الحالية فيما يلي:

- مساعدة أطفال الرياض على اكتساب مهارات التعلم في مادة الرياضيات، على رفع مستوى تحصيلهم في الرياضيات من خلال أساليب تدريس حديثة مختلفة عن طريقة التقليدية.
- جعل تعليم الرياضيات أكثر متعة و جاذبية باستخدام الألعاب التعليمية الحديثة.
- الدفع بالمعلمين للاستخدام العاب تعليمية تساعد على إثارة دافعية التلاميذ لتعلم الرياضيات.
- مساعدة مخططي المناهج الدراسية على إعداد مادة الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية للتلميذ.
- تأتي أهمية الدراسة من أهمية اختيار عنوانها الممثل في التعرف على مدى فاعلية الالعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات الرياضية والاستفادة من البرنامج التعليمي المعد.

- أهداف الدراسة: تسعى هذه الدراسة على التحقق الأهداف التالية:

- الكشف عن مدى فاعلية الألعاب التعليمية في اكتساب أطفال الروضة لبعض المهارات الرياضية (التصنيف / الترتيب / التمييز).

- تقديم مقترحات يمكن الإفادة منها عند استخدام الألعاب التعليمية كوسيلة للتعليم.

أسئلة الدراسة: تحاول الدراسة الإجابة عن الأسئلة التالية:

- هل هناك فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى 0.005α بين متوسط درجات عينة الدراسة في الاختبار القبلي والاختبار البعدي ؟
- هل هناك فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوىα 0.05 بينمتوسطدرجاتعينةالدراسة في الاختبار القبلي والاختبار التتبعي؟
- **فرضيات الدراسة:**
- **الفرضية الأولي:**

لا توجد فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى دلالهα 0.005 بين متوسط درجات عينة الدراسية في الاختبار القبلي و البعدي .

- **الفرضية الثانية:**

لا توجد فروق ذو دلاله إحصائية عند مستوى دلاله α 0.005 بين متوسط درجات عينة الدراسية في الاختبار القبلي والتتبعي.

- **سابعاً: التعريفات الإجرائية المتغيرات الدراسية:**

أ- **مدى فاعلية:** نعرفها الباحثة إجرائيا بأنها التغير الذي تحدثه طريقة التدريس باستخدام الألعاب التعليمية ويتمثل في نواتج تعليم الأطفال وبقاء اثره في مادة الرياضيات .

- **ب- الألعاب التعليمية:** هي شكل من أشكال الألعاب المقصودة التي يعدها المعلم وفقا لمعايير وشروط ثابتة، وأدوات ومستلزمات خاصة ، ويقوم المعلم بتجربتها وتوجيه الأطفال لممارستها ، لتحقق من مدى مساعدتها لهم في اكتساب المهارات المعرفية للتعلم.
- **ج- التعلم:** وهو أحداث أي تغير نسبي في سلوك المتعلم ، وينعكس إيجابيا على تحصيل الدراسي .
- **د- التحصيل الدراسي:** هي الدرجة التي يتحصل عليها الاطفال من الاختبار التقيمي الدرجة العليا (39) والدرجة السفلي (صفر).
- **ه - القياس القبلي:** مقدار ما يتحصل عليه طفل رياض الأطفال من معلومات ومفاهيم ومهارات (التصنيف – الترتيب – التمييز) وفقا لاستخدام الطريقة التقليدية ، يتم قياسها بالدرجة التي يتحصل عليها الطفل في اختبار القياس القبلي أي قبل استخدام الألعاب .
- **و- القياس البعدي:** مقدار ما يتحصل عليه طفل رياض الأطفال من معلومات ومفاهيم ومهارات (التصنيف – الترتيب – التمييز) وفقا لاستخدام الألعاب التعليمية ا يتم قياسها بالدرجة التي يتحصل عليها الطفل في اختبار القياس البعدي أي بعد استخدام الألعاب .
- **ز- بقاء أثر التعلم:** يعرف إجرائيا بأنه ناتج ما يتبقى من التحصيل الدراسي للمادة المتعلمة (الرياضيات) منظمة في الدروس المختارة في ذاكرة التلميذ وفقا للطريقة التعليمية المعتمدة على الألعاب التعليمية.
- **ح - التصنيف:** قدرة الطفل على إعادة تصنيف الإشكال حسب اللون– الوزن – الطول – الشكل .
- **ط- التمييز:** قدرة الطفل على استخراج الشكل المختلف من حيث الجنس – اللون – الشكل من بين الصور المعروضة .
- **ك- الترتيب:** قدرة الطفل على إعادة ترتيب الإشكال حسب الكم – الطول - الجهات (يمين – يسار – قبل – بعد) أو الترتيب حسب التراتيب العددية.

حدود الدراسة:

تتمثل حدود الدراسة في الجوانب التالية :

- الحدود المكانية: تتحدد بمكان تطبيق الدراسة وهي روضة زهور البستان بمدينة المرج.

- الحدود الموضوعية: تقتصر على تحديد مدى فاعلية الألعاب التعليمية في اكتساب المهارات الرياضية المراد تعلمها .

- حدود البشرية: تشتمل في الأطفال المسجلون في روضة زهور البستان للعام الدراسي (2015 -2016).

- حدود الزمانية: تشتمل على الوقت المستغرق في اختيار موضوع الدراسة وتجمع المادة العلمية وتطبيق العملي للدراسة واستخراج النتائج وعرضها وكما تحدد الدراسة الحالية بالبرنامج المعد الذي تم تطبيقه على عينة الدراسة .

- منـهج الدراسـة:

استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي باستخدام عينة واحدة وباستخدام التصميم التالي:

G1 O1 X O2 O3.

G1تعني المجموعة المستقلة الواحدة .

Xالبرنامج التعليمي باستخدام الألعاب التعليمية .

O1تعني القياس القبلي الاختبار قبل استخدام الالعاب التعليمية.

O2القياس البعدي الاختبار بعد استخدام الالعاب التعليمية.

O3تعني القياس لمعرفة الاثر المتبقي من المادة المتعلمة باستخدام الالعاب التعليمية.

مجتـمع الدراسـة:

يضم مجتمع الدراسة أطفال روضة زهور البستان المسجلون قي السنة التمهيدية لفصل الربيع 2016-2015 والبالغ عددهم 60 تلميذ.

- عينة الدراسـة:

اختيرت عينة الدراسة بالطريقة العشوائية البسيطة حيث تم اختيار عشرة أطفال بواقع ثلاث من الذكور وسبع من الإناث، وبالتعاون مع إدارة الروضة تم تخصيص صف تعليمي للعينة مع مراعاة توفير البيئة التعليمية الصفية المناسبة لتطبيق البرنامج المعد .

- أدوات الدراســـــة: اعتمدت الدراسة على الأدوات التالية:

1- اختبار التحصيل:

قامت الباحثة بمساعدة معلمات الروضة بإعداد اختبار تقييمي يضم المهارات الرياضية المراد تعلمها (التمييز – التصنيف – الترتيب) في صورة توضيحيه والملحق رقم (1) يوضح الاختبار التقييمي. ويتكون الاختبار من 13 سؤال موزع على المهارات التصنيف وعدد الاسئلة 2 والتمييز وعدد الاسئلة 7 والترتيب وعدد الاسئلة 4.

بعد إعداد الاختبار تم عرضه على محكمين وعددهم ثلاث محكمين والملحق رقم (1) يوضح أسماء المحكمين، بهدف التعرف على مدي تمثيل الاختبار التقييمي للمهارات الرياضية المراد قياسها (التصنيف – التمييز- الترتيب) والدرجة الكلية للاختبار 39 درجة، وتم تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية مكونة من 30 طفل من أطفال منتدى الزهور (الاثنين الموافق 1-2 – 2016/ إلي الأحد 21 - 2 - 2016) وثم استخراج معامل الصدق والثبات باستخدام صدق الظاهري وصدق التكوين الفرضي واستخرج الثبات بطريقة إعادة الاختبار وكانت معاملات الصدق والثبات عالية .

2- البرنامج التعليمي المعد باستخدام الألعاب التعليمية: سيتم إعداده استنادا لنموذج روبرتس 1996 في تصميم الألعاب:

من اجل إعداد هذا البرنامج قامت الباحثة بالعديد من الخطوات من اجل الوصول إلي البرنامج في شكله النهائي: ومر البرنامج بأربع مراحل:

مرحـــــــلة الإعداد:

1- كان على الباحثة قبل إعداد البرنامج تحديد الأهداف الخاصة بالبرنامج والمتمثلة في:

الأهداف العامة:

- يساعد هذا البرنامج الأطفال في التعرف على الإشكال الهندسية والتميز بينها وتصنيفها .
- يساعد هذا البرنامج الأطفال علي تنمية القدرة على ترتيب الإشكال حسب الأكبر الأصغر.
- يساعد هذا البرنامج الأطفال علي تنمية القدرة علي تصنيف الأشياء حسب الشكل اللون / الوزن.

الأهداف السلوكية:

- تساعد مثل هذه الألعاب علي تنميه روح التعاون لدي الأطفال.
- تساعد مثل هذه الألعاب علي تنميه روح الجماعة وتقبل الآخرين.
- تساعد مثل هذه الألعاب على تنمية روح المنافسة الشريفة والانضباط الأخلاقي وتنمية قدراتهم على الضبط الداخلي واحترام القوانين.

- الأهداف المعرفية:

- يكتسب الطفل من خلالهالقدرة على التعرف على الاشكال وادراكها و القدرة على تصنيف الإشكال والألوان والحجم.
- يكتسب الطفل من خلاله القدرة على التعرف على العلاقة بين الاشكال والقدرة على ترتيبها وفق المطلوب.
- يكتسب الطفل من خلالهادراك الفروق بين الاشياء والتعرف على العنصر المختلف عن باقي العناصر.

بعد الاطلاع على المنهج المعد للروضة ، و بالاستعانة بمنهج الصف الأول الابتدائي المعد من مكتب التعليم قامت الباحثة بمساعدة معلمات الروضة باختيار الدروس ذات العلاقة بالمهارات الرياضية المراد اكتسابها والمتمثلة في الدروس (ص11-13، من ص 50 -57 ، ص 69 من ص 89 الى 109، ص115، 138) من المنهج العام ، وتم إعداد دليل للألعاب التعليمية المستخدمة ، قامت الباحثة باختيار مجموعة من الألعاب "مونتيسوري" وهي العاب معروفة في الحقل التربوي، وإلى جانب بعض الألعاب التي تم أضافتها الملحق رقم (2) يوضح الألعاب المستخدمة. ومن اجل تحديد الوعاء الزمني

للألعاب ومعرفة مدي ملائمة البرنامج للمهارات المراد اكتسابها ، قامت الباحثة بعرض البرنامج التعليمي على عدد 3 محكمين لأخذأراءهم في مدى ملائمة البرنامج للأهدافالمعدة له وبعد اطلاع المحكمين وتعديل البرنامج طبقا لملاحظاتهم تم تطبيق البرنامج على عينة استطلاعية وعددها 30 طفل الفترة من (الاثنين الموافق 1-2-2016 إلى الأحد 21-2-2016) . أي لمدة واحد وعشرون يوم وهي الفترة المستغرقة في تطبيق البرنامج وكان الهدف من الدراسة الاستطلاعية هو تحديد حجم المجموعة الدراسية ونوع اللعب فردي او جماعي وتحديد الزمن المستغرق في ضوء قواعد اللعبة وأصول تسلسلها وتحديد حجم اللعبة ومدى وصف البرنامج و استراتيجية التنفيذ والملحق رقم 4 يوضح الألعاب المستخدمة ونوع اللعب والوقت المستغرق لها.

حيث تستغرق الحصة الدراسية 45 دقيقة قسمت 5 دقائق للتمهيد و30 دقيقة فعليا للعبة في الحصة واحدة و10 دقائقللتقييم على السبورة وتقوم الباحثة باختيار 3 العاب يوميا وبمعدل 150 دقيقة أسبوعيا، واحيانا كانت الباحثة تستخدم اللعبة لا كثر من غرض حسب الهدف من الدرس ، كان على الباحثة ضرورة تحضير مكان اللعب وتنظيمه وذلك بتنظيم المقاعد الدراسية على شكل حرف Lحتى يتسنى للأطفال رؤية الباحثة، وحرية الحركة داخل الفصل والملحق رقم (4) يوضح صور للتفاعل بين الباحثة والأطفال.

وفي إطار الإعداد أيضا. وفرت الباحثة المعززات: وهي مجموعة من المحفزات تعطى للأطفال لتشجيعهم على أداء الألعاب من اجل التعلم للوصول إلي الهدف (حلويات، مسكرات، العاب مثل البالونات وسيارات صغيرة الحجم).

- **مرحلة اللعب (التطبيق)**

بعد التأكد من صلاحية البرنامج التعليمي المعد حرصت الباحثة على إن توزع الألعاب علي التلاميذ بشكل منظم مع مراعاة الفروق الفردية بينهم وخاصة فيما يخص الوقت المستغرق للعب ، كانت تحرص الباحثة علي توفير الهدوء داخل القاعة الدراسية إثناء ممارسة الألعاب مع خلق جو من التنافس بين الأطفال وكان دور الباحثة الإشراف والتوجيه، استغرقت مدة التطبيق شهران ثلاث أسابيع للطريقة التقليدية وثلاث أسابيع لطريقة التعلم باستخدام اللعب وأسبوع بدون أي طريقة تعليمية ومن ثم إخضاع الطلاب للاختبار التتبعي والوقت المستغرق من بداية شهر مارس إلىأخر شهر ابريل.

- **التقويم (ما بعد اللعب)**

كانت الباحثة تشارك الطلاب في تقويم مدي نجاحهم في تحقيق الهدف المطلوب، مع الابتعاد عن إحباط المتعلمين في حال إخفاقهم أو نفورهم من اللعب أحيانا كانت الباحثة تعمل علي إعادة اللعبة للطلاب في حال عدم تمكن بعض الطلاب من انجاز اللعب في الوقت المحدد.

- **المتابعة:**

لم يكن دور الباحثة يتوقف فقط علي تطبيق البرنامج بل كذلك متابعة إعمال الأطفال وقامت الباحثة بإعداد سجل خاص لنشاط كل متعلم علي حده لمعرفة تقدمه نحو تحقيق الأهداف ومدى التزامه باحترام القوانين اللعبة مع التزام الباحثة العدل في التقدير وتوزيع المسئوليات. وقامت الباحثة بإعداد سجل خاص بالنشاط كل متعلم على حدة لمعرفة تقدمة نحو تحقيق الأهداف.

- **نتائـج الدراســة:**
- **التحقق من الفرضية الأولى :**

لا توجد فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى دلاله 0.05 لدى عينة الدراسة بين درجات متوسط درجات عينة الدراسة في الاختبار القبلي والبعدي.

من اجل معالجة الفرضية الحالية تم استخراج معامل ت لدلالة الفروق بين متوسطات درجات التلاميذ على القياس القبلي و البعدي .

جدول رقم (3) الجدول يوضح قيم معامل t لدلالة الفروق بين متوسط درجات الاختبار القبلي والبعدي.

المهارة	متوسطات الحسابية Mean		الانحرافات المعيارية Std. Deviation		درجة T test	مستوى الدلالة α	مستوى المعنوية	Sig(2-tailed)
	القبلي	البعدي	القبلي	البعدي				
الترتيب	3.900	12.40	1.44	.000	17.6	0.05	.011	.000
التصنيف	3.600	6.000	2.363	000	3.20.	0.05	.002	.011
التمييز	13.200	20.700	3.791	948.	.606	0.05	.000	.000
العام	22.500	38.100	5.33	.948	9.48	0.05	.002	.000

من خلال نتائج المتباينة في الجدول السابق، يتضح رفض الفرض الصفري وقبول الفرضية البديلة أي وجود فروق داله إحصائيا لصالح الاختبار البعدي في مهارة الترتيب والتصنيف والتميز والعام حيث جاءت مستوى المعنوية جميعها اقل من مستوي الدلالة α 0.005 ، ونجد كذلك إن متوسط درجات عينه الدراسة في الاختبار البعدي أعلي من متوسط درجات الاختبار القبلي وهذا دليل على تفوق عينة الدراسة في الاختبار البعدي بعد استخدام الألعاب التعليمية في تعلم المهارات الرياضية المراد تعلمها عند مستوي دلاله α 0.005 وكانت متوسط درجات الأطفال في القياس البعدي للترتيب وصل المتوسط الحسابي الى 12.40 ووصل في التصنيف الى 6.00، و 20.70 في التمييز و إما في العام وصلت إلى 38.10 وكانت درجة المعنوية جميعها اقل من α 0.005 ونستدل على ذلك بان التحسن في المهارات الرياضية راجع إلى استخدام الألعاب التعليمية وتعزى الباحثة ذلك إلى إن الألعاب التعليمية تساعد التلاميذ على توسيع مداركهم المعرفية وتسهل استقبال المعلومة بكونها شيء محسوس يستطيع الطفل ملامسته والتعامل معه على الصعيد البصري والعقلي. وهذا مايدل على إن استخدام الألعاب التعليمية عنصر هام في اكتساب الأطفال للمهارات الرياضية وتتفق نتائج الدراسة مع ما توصلت إليه دراسة كل من ودراسة كوبر 1995 ودراسة دين 2001 ودراسة حمدان 2005.

1- التحقق من الفرضية الثاني:

لا توجد فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى دلاله α 0.005 لدى عينة الدراسة بين متوسط درجات عينة الدراسة في الاختبار القبلي والتتبعي.

من اجل معالجة الفرضية الحالية تم استخراج معامل ت لدلالة الفروق بين متوسطات درجات التلاميذ على القياس القبلي و البعدي.

جدول رقم (4) الجدول يوضح قيم معامل t لدلالة الفروق بين متوسط درجات الاختبار القبلي والتتبعي

المهارة	متوسطات الحسابية Mean		الانحرافات المعيارية Std. Deviation		درجة T test	مستوى الدلالة α	مستوى المعنوية	Sig(2-tailed)
	القبلي	التتبعي	القبلي	التتبعي				
التصنيف	3.900	12.00	1.44	.000	17.6	0.005	.000	.000
الترتيب	3.600	6.00	2.363	.000	3.20	0.005	.000	.000
التمييز	13.200	19.00	3.791	1.54	5.0	0.005	.003	.000
العام	22.500	37.00	5.33	1.54	6.3	0.005	.003	.000

من خلال نتائج المتباينة في الجدول السابق ، يتضح رفض الفرض الصفري وقبول الفرض البديل أي وجود فروق داله إحصائيا بين الاختبار القبلي و التتبعيلصالح الاختبار التتبعي وجميعها فروق دالة عند مستوي دلالةα0.005 ونستدل على ذلك بأن استخدام التعلم باستخدام الألعاب التعليمية تساعد الطلبة على الاحتفاظ بالمعرفة فترة أطول من الطرق التقليدية تتفق النتائج الدراسة مع ما توصلت إلية الدراسة روسات وآخرون 2003 ودراسة دين 2001 ودراسة حمدان 2005 .

توصيات الدراسة:

1- عقد دورات مكثفة في عمليات الرياضية في مجال الألعاب التعليمية وكيفية تعلم الأطفال عليها وذلك بأثر أفكار. هي بأمثلة وتدريبات و تطبيقات لعملية التعليمية الرياضية وتزويدهن بالألعاب التعليمية المجسمة والعمل على تحضيرها قبل القيام بها .

2- أعادة النظر في برامج التعليم التقليدي في مادة الرياضية وضرورة إدخالالألعاب التعليمية وتوظيفها في التعليم من خلال الأنشطة اليومية في الروضة .

3- ضرورة تكثيف التدريس لمعلمة الرياضيات واستخدام الألعاب التعليمية لضرورة العملية التعلم(لفئة رياض الأطفال)

مقترحات الدراسة:

تقترح الباحثة القيام بـــــــ:

1- القيام بدراسات مماثلة على رياض الأطفال واختبار مهارات رياضية أخرى .
2- إجراء دراسات مماثلة على مواد دراسية اخري باستخدام الألعاب التعليمية .

المـــراجـع:

أبو لوم ، خالد وأبو هاني ، سليمان محمود (2002) .**الألعاب في تدريس الرياضيات** ، الأهلية للنشر والتوزيع ، عمان ، الأردن .

بل أ ، فريد زيك هـ (1994) . **طرق تدريس الرياضيات**، ج1 ، ط3، ترجمة تقديم محمد المفتي وممدوح سليمان ، الدار العربية للنشر والتوزيع ، القاهرة ، مصر .

التلواتي ، رشيد (2015). **ماذا تعرف عن منهج مونتيسوري التعليمي** ، www.new-edue.com ، 13-4-2015 .

حمادة، محمد محمود (1995) . **فعالية استراتيجية مقترحة في تنمية بعض الأساسيات الرياضيات للتلاميذ بطئي للتعلم بالمدرسة الإعدادية المهنية** ، ماجستير غير منشورة، كلية التربية ، جامعة عين شمس، القاهرة .

حميدان ، هيا (2005) . **اثر استراتيجية القصص والأحاجي والألعاب المنفذة بالوسائل التعليمية التكنولوجية على تحصيل طالبات الصف الخامس الأساسي في الرياضيات** ، رسالة ماجستير غير منشورة ، الجامعة الأردنية ،عمان ، الأردن .

الحيلة ، محمد محمود (2001) .**التكنولوجيا التعليمية والمعلوماتية** ، دار الكتاب الجامعي ، عمان ، الاردن .

الحيلة ، محمد محمود (2005) .**الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان ، الاردن .

الخفاف ، ايمان : (2010) .**اللعب استراتيجيات تعليم حديثة** ، دار المناهج للنشر والتوزيع ، عمان .

ربيع، هادي (2008) . **اللعب والطفولة** .عمان، مكتبة المجتمع العربي.

السبيعي، ثامر بن حمد (2011) فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في اكتساب بعض مهارات عد الارقام في مادة الرياضيات للتلاميذ، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك سعود.

صبارينى ، محمد وغزاوي ، محمد (1987) . **الألعاب التربوية و تطبيقاتها في تدريس العلوم** ، رسالة الخليج العربي، مكتب التربية العربي لدول الخليج .

صوالحة ، محمد (2007) . **علم النفس اللعب** . ط2 ، عمان ،دار المسيرة .

الطائي ، فخرية (1981). **اللعب في دور الحضانة ورياض الاطفال أنواعه ومستلزماته وكيفية توجيهه** ، بغداد ، جامعة المستنصرية.

العناني، حنان (2002) . **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية** .عمان : دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

عفانه، عزو (2002) .**أسلوب الألعاب في تعليم وتعلم الرياضيات**، دار حنين للنشر، عمان، الأردن .

فرج، عبداللطيف بن حسين (2005) . **تعليم الاطفال والصفوف الاولية** . دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، الأردن .

القدومي، تغريد (2007) **اثر التعلم عن طريق اللعب في التحصيل الدراسي والاحتفاظ في مادة اللغة الانجليزية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مدارس مدينة نابلس الحكومية** . رسالة ماجستير غير منشورة. كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية .

محمد، فارعة حسن (1984) .**الألعاب الأكاديمية للتربية**، التربية المعاصرة، رابطة التربية الحديثة، القاهرة، ع2 (102-85) .

مرعي والحيلة (2000). **المناهج التربوية الحديثة** ، دار المسيرة ، عمان .

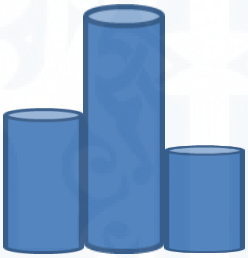
Cooper,Susan,Mccord(1995).**Content decision making through two teaching methods** . simulatious l traditional lectures and their effectiveness on students,achievement in social studies, classes. Dissertation Abstract international ,vol.26,No,2,.178.

مـــــــلاحق الدراســــــة

الملاحق رقم (1) الاختـــــبار التقـــــييمي

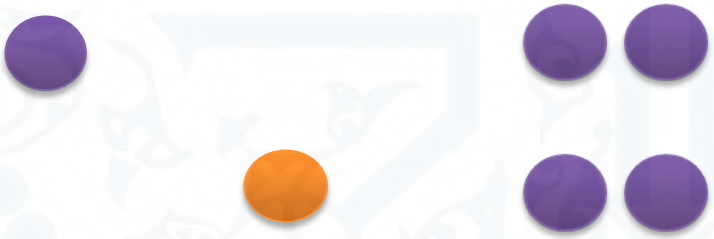
الاسم .....

س1:رتبالأشكالمنالأطولإليالاقصر :



س2: اســـــتخرج الشـــــكل المختـلف عن باقي الاشكال:-

س3: استخرج اللون المختلف عن باقي الالوان:

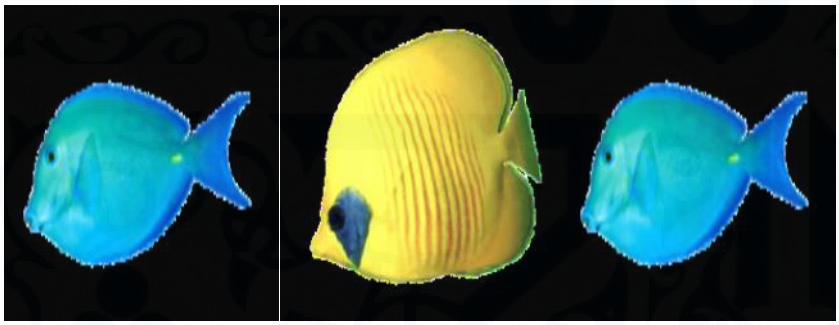


س4: رتب الاشكال التالية من الاكـــــثر الى الاقل عـــــــدد:

س5: ايهما ليس مربعا:

س6: ضع دائرة على الطفل الذي خلف الطفل الثاني :

س7:ضع دائرة حول السمكة الصفراء :

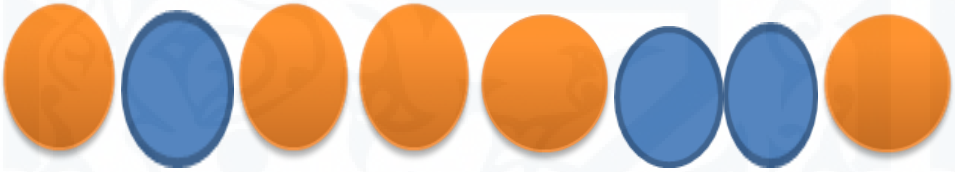


س8 ضع دائرة حول المثلث:

س9: رتب الالواح التالية حسب الطول :

س10: صنف الصور التالية الى حشرات ونباتات:-

س11 صنف الدوائر التالية حسب اللون :-



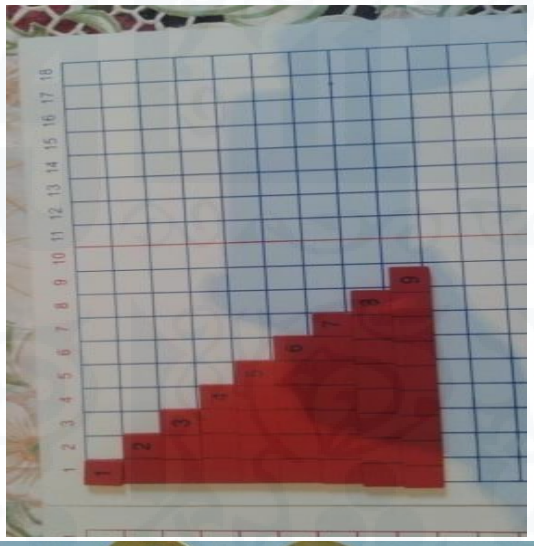
ازرق | برتقالي

س12: استخرج الكورة الحمراء من بين الكور التالية:

س13: ضع دائرة حول السحابة الاصغر حجما :

انتهت الاسئلة مع تمنياتي للجميع بالتوفيق

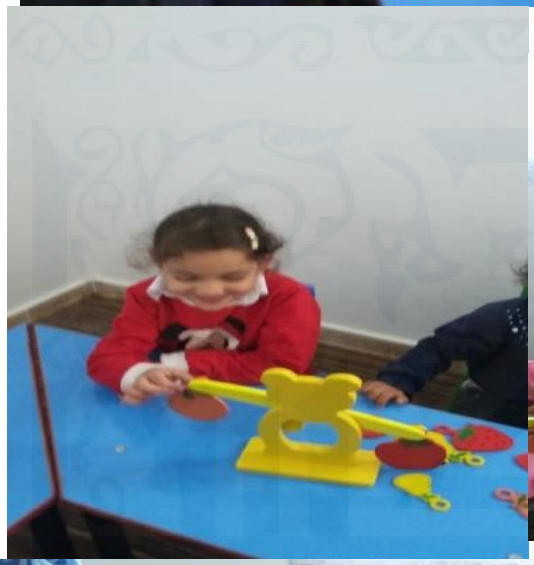
الملحق رقم (2) الألعاب التعليمية التي تم استخدامها



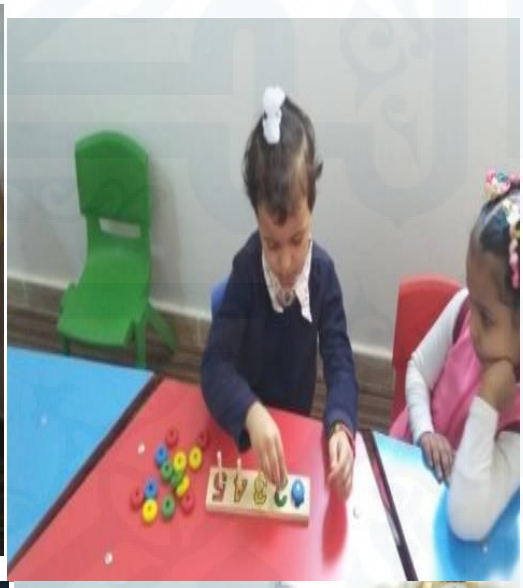
ملحق رقم (3) يوضح الألعاب المستخدمة والوقت المستغرق لها

اللعبة	المهارة	الوقت المستغرق	نوع اللعب
رقم 1 حسب الشكل	التصنيف	10	فردي
رقم 2 حسب الأرقام	التصنيف	10	فردي
رقم 3حسب الألوان	التصنيف	10	جماعي
رقم 4حسب مجموعات جماد / حيوان	التصنيف	10	جماعي
رقم 5 الميزان الرقمي	التصنيف	10	جماعي
رقم 6 لعبة الالوان	التميز	10	جماعي
رقم 7ميزان الصور	التميز	10	فردي
رقم 8 الثقوب والاعداد	التميز	10	جماعي
رقم 9 الأسطوانات الملونة	التميز	10	جماعي
رقم 10الاشكال الهندسية	التميز	10	جماعي
رقم 11من اكبر الي اصغر	الترتيب	10	جماعي
رقم 12من اطول الي اقصر	الترتيب	10	جماعي
رقم 13من أكثرإلي اقل	الترتيب	10	جماعي
رقم 14	الترتيب	10	جماعي
رقم 15	الترتيب	10	جماعي
		150 دقيقة	

الملحق رقم (4) يوضـــــــح التـــــــفاعل بين البـــــــاحثة والتلاميذ



WHAT TIME
IS IT?



الملحق رقم (5) أسماء المحكمين :

أ. احمد العيش رئيس قسم الرياضيات كلية التربية المرج.

خديجة مفتاح رجب معلمة رياضيات.

أسماء بشير الطرابلسي معلمة رياضيات.

الملحق رقم (6) يوضح أسماء المحكمين للبرنامج التعليمي

د. عوض عبدالله اعويضة عضو هيأة تدريس بكلية الآداب والعلوم المرج.

د. ايمان احمد شيهوب عضو هيأة تدريس بكلية الآداب والعلوم الابيـار.

د. نجاة اوحيده القداري عضو هيأة التدريس بكلية الآداب بنغازي.