دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي بدولة الكويت

د. نادية خليل سيد ابراهيم القلاف
وزارة التربية بالكويت

مستخلص :

هدف هذا البحث إلى التعرف على دور توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في منهج الرياضيات لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت ، الكشف عن المهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت، والتعرف على دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت ، و تسليط الضوء على المهارات الحسابية التي اكتسبها تلاميذ الصف الرابع من توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية في العملية التعليمية في دولة الكويت .ولتحقيق اهداف البحث استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي، والاعتماد على الاستبانة كأداة رئيسية لجمع بيانات البحث، وطبق البحث على عينة تكونت من (120) من المعلمين بدولة الكويت تم اختيارهم بطريقة عشوائية طبقية. ومن أبرز النتائج التي توصل إليا هذا البحث إلى وجود دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت . كما أظهرت النتائج أن المهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية في ابتكار مجموعة من الألعاب التعليمية الجديدة وتحفيز المتعلمين على ممارسة وتطبيق الألعاب التعليمية باستخدام التقنيات الحديثة. ومن النتائج المهمة كذلك أن اللعب والألعاب التعليمية من أفضل وأنجح الأساليب التعليمية المستخدمة في تعلم المهارات الحسابية.

الكلمات المفتاحية : استراتيجية الألعاب التعليمية ، المهارات الحسابية ، الصف الرابع الابتدائي

The role of educational games in developing mathematical skills among fourth grade pupils of primary school in the State of Kuwait

Dr. Nadia Khalil Syed Ibrahim Al-Qallaf

Ministry of Education in Kuwait

Abstract:

The aim of this research is to employ educational games strategies in the mathematics curriculum for fourth-grade pupils in Kuwait, to uncover the skills that teachers have in teaching mathematics to fourth-grade pupils in Kuwait, and to identify the role of educational games in developing math skills among grade students Fourth primary school in Kuwait, highlighting the mathematical skills that fourth graders have acquired from employing educational games strategy in the educational process in Kuwait. To achieve the objectives of the research, the researcher used the descriptive and analytical method, relying on the questionnaire as a main tool for collecting research data. He applied the research to a sample of (120) teachers in Kuwait who were chosen in a random, stratified manner. Among the most prominent results of this research is the role of educational games in developing mathematical skills among fourth grade students in Kuwait. The results also showed that the skills that teachers have in teaching mathematical operations are the creation of a set of new educational games and motivation of students to practice and apply educational games using modern technologies. Among the important results as well is that toys and educational games are among the best and most successful educational methods used in teaching mathematical skills

Keywords: Educational games strategy, mathematical skills, the fourth grade of primary school

المقدمة

يواجه العالم اليوم مجموعة من التحديات و التغيرات التكنولوجية، و التي ادت الى ازدياد الاهتمام بالعملية التعليمية و المعلمين و المتعلمين ، و التي رافقت ازدياد العناية بالأساليب و الاستراتيجيات التعليمية الحديثة التي تهتم بالمتعلم والمعلم ، و التي تتوافق مع المهام الجديدة لهما في ظل التطور المعرفي والتكنولوجي في العصر الحالي، حيث تطورت النظرة لاستراتيجيات و أساليب التعليم التي يتم استخدامها من قبل المعلمين بدءاً من الأساليب التعليمية التقليدية التي ترتكز بشكل أساسي على المعلم منفردا، وانتهاء بالاستراتيجيات و الأساليب التعليمية الحديثة التي ترتكز بشكل اساسي على التعلم الذاتي .

ففي الوقت الحالي أصبحت المهام والأدوار التي يؤديها المعلم في المدارس الحديثة متعددة ومختلفة عما كانت عليه في المدارس القديمة والتقليدية، إذ بات للمعلم أدواراً عديدة ومتشعبة للتفاعل والتواصل مع المتعلمين، وتنمية مهاراتهم وقدراتهم العلمية والعملية، فلم يعد التعليم يرتكز على التلقين وحشو أدمغة المتعلمين بالمعلومات، بل أصبح الطالب يهتم ببناء معرفته وامكانياته بتفهم عبر تزويده بأساس متين وصحيح فيما يقدم هو من مختلف المناهج والخبرات التعليمية. (الوريكات والشوا، 2016)

تعتبر المهارات الحسابية و الرياضيات من أهم المناهج التعليمية، و أكثرها صعوبة و دقة، و يرجع ذلك إلى الطبيعة التعليمية التي تركز على الأرقام و الحسابات و التي يجب تعليمها للمتعلمين في السنوات الأولى من العمر ، لذلك يبدأ تعليمها منذ المرحلة الابتدائية، حتى يكون ذلك أكثر قبولا عند المتعلمين ، وخاص إذا كانت تعتمد على الأشياء الملموسة التي تساعد الطالب في ادراك حقيقة المعرفة الرياضية و استغلالها في حياتهم اليومية .(محمد و عبيدات، 2010)

و قد أكدت الدراسات و الابحاث التي تهتم بالتعليم و المتعلمين على أن تنمية و تحسين المهارات و القدرات لدى المتعلمين يمكنان تتم من خلال استخدام الألعاب التعليمية ، و يعد منهج الرياضيات و العمليات الحسابية من أهم المناهج العملية التي يمكن تعممها باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية ، إلا أن ذلك يتطلب التخطيط الجيد و المتابعة الجيدة لمطالب،

ذلك يجب توفير بيئة تعليمية تتوافق مع الفلسفة التربوية والخصائص النهائية للمتعلمين. (الحسيني، 2014).

مشكلة البحث

يشهد العالم في الوقت الحالي ثورة تكنولوجية في شتى المجالات و الأصعدة، و يعتبر المجال التعليمي من أبرز المجالات التي تأثرت بهذه الثورة و التغيرات و التطورات التكنولوجية، و في ظل التغيرات و التحولات السريعة التي يشهدها العالم في مجالات التعليم ، لم تعد أساليب التعليم التقليدية و تمكين المناهج التربوية تفي بتحقيق الاهداف المرجوة من العملية التعليمية و ايصال المعارف و المفاهيم العلمية ، لذلك كان من الضروري توفير تقنيات و أساليب حديثة للتعليم تساعد المعلمين في العملية التعليمية ، و تعتبر مادة الرياضيات من أهم المناهج التعليمية التي تم توظيف استراتيجيات و اساليب التعلم الحديثة فيها، كالألعاب التعليمية التي تعد من الاستراتيجيات الفاعلة و ذات التأثير الكبير في تنمية المهارات الحسابية لدى التلاميذ ، و بالإضافة إلى ذلك فان تلاميذ المرحلة الابتدائية هم الفئة الأكثر حاجة إلى استخدام استراتيجيات الألعاب التعليمية في تعليم مناهج الرياضيات، و على الرغم من هذه الأهمية الكبيرة لاستراتيجيات الألعاب التعليمية في العملية التعليمية و تعلم الرياضيات إلا أنه قد لوحظ أن المدارس في دولة الكويت تفتقر إلى معلمين يستخدمون الأساليب و الاستراتيجيات و التقنيات التعليمية الحديثة في العملية التعليمية، وكذلك تدنى مهارات العمليات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت ، لذلك تم اجراء البحث الحالي لتسليط الضوء على أهمية توظيف واستخدام استراتيجيات الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت.

تساؤلات البحث

ويمكن تمثيل تساؤلات البحث من خلال الاجابة عن السؤال الرئيس التالي:

- ما المهارات التي يمتلكها المعلمون، وفاعلية استخدام وتوظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في منهج الرياضيات في اكساب تلاميذ الصف الرابع الابتدائي مهارات العمليات الحسابية في دولة الكويت ؟
- و ينبثق من السؤال الرئيسي مجموعة من الاسئلة الفرعية، أهمها ما يلي:

1. ما هي المهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت؟
2. ما هي المهارات الحسابية التي اكتسبها تلاميذ الصف الرابع من توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية في العملية التعليمية؟
3. ما دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت ؟

أهداف البحث

يسعى البحث الحالي إلى توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية في منهج الرياضيات لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت، ويمكن تحقيق ذلك من خلال الاهداف التالية:

- التعرف على المهارات التي يمتلكها معلمو الرياضيات الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت.
- التعرف على توظيف معلمو الرياضيات الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت، لاستراتيجيات الألعاب التعليمية لتنمية المهارات التي يمتلكها معلمو الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت.
- التعرف على توظيف معلمو الرياضيات الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت، لاستراتيجيات الألعاب التعليمية، في إكساب مهارات العمليات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت.

ويمكن توضيح الأهداف فيما يأتي:-

- التعرف على المهارات التي يتمتع بها المعلمون في إكساب مهارات العمليات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت .
- الكشف عن دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت.
- تسليط الضوء على المهارات الحسابية التي اكتسبها تلاميذ الصف الرابع من توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية في العملية التعليمية في دولة الكويت .

أهمية البحث

يستمد البحث الحالي أهميته الموضوعية من الموضوع الذي يتحدث عنه ، ألا وهو توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية، حيث أن للألعاب التعليمية دوراً فاعلا في تحسين و تطوير المهارات العملية و الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ، كما تكمن أهمية البحث الحالي في انها تستهدف تلاميذ المرحلة الابتدائية، فالمرحلة الابتدائية هي أكثر المراحل التعليمية حساسية و دقة، فهي المرحلة التي تبنى عليها كافة المراحل الأخرى، بالإضافة إلى ذلك يأمل الباحث أن يكون البحث الحالي اضافة علمية في مجال التعليم و الألعاب التعليمية في مادة الرياضيات تبنى عليها الدراسات والأبحاث المستقبلية.

الدراسات السابقة

تناولت العديد من الدراسات و الأبحاث السابقة موضوعات مقاربة مع موضوع البحث الحالي، فيما يلي بعض هذه الدارسات:

- دارسة أحمد 2016 : التي كان عنوانها" فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية و التفكير المنظومي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي "التي هدفت إلى التعرف على مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية على تحسين المفاهيم الرياضية و التفكير المنظومي، و لتحقيق اهداف البحث تم استخدام المنهج التجريبي، و قد طبقت الدراسة على عينة بلغ عددها (46) تلميذ من تلاميذ الصف السادس الابتدائي في منطقة بور سعيد، و قد أكدت نتائج الدراسة على استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية دور فاعل في تحسين المفاهيم الرياضية و التفكير المنظومي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي.

- دارسة الوريكات و الشوا (2016) : التي كان عنوانها" أثر تدريس

الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية و تحسين ميا ارت التواصل لدى متعلمي الصف الأول الأساسي في الأردن "و قد هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر تعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية في اكتساب المهارات الرياضية، بالاضافة الى تنمية ميا ارت التواصل الاجتماعية لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي، و لتحقيق اهداف الدراسة تم استخدام المنهج التجريبي، على عينة بلغ عددها (50) تلميذا ،تم تقسيمهم إلى مجموعتين مجموعة تجريبية و مجموعة ضابطة، و قد بينت نتائج أنه يوجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة 0.05 في متوسط علامات أفراد المجموعتين التجريبية و الضابطة في اختبار المهارات الرياضية تعزى لصالح المجموعة التجريبية، كما بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (0.05) لدى أفراد المجموعتين التجريبية و الضابطة تعزى لصالح أفراد المجموعة التجريبية.

- دارسة شحادة و جبر (2014) :التي كان عنوانها " أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في الرياضيات بمدارس محافظة رام الله الحكومية "حيث هدفت الدراسة إلى الكشف عن مدى تأثير الألعاب التربوية المستخدمة في تعليم الرياضيات لدى تلاميذ الصف الرابع على تحصيلهم في مادة الرياضيات، و لتحقيق اهداف الدراسة تم استخدام المنهج التجريبي، و قد طبقت الدراسة على عينة تكونت من (148) تلميذاً من تلاميذ الصف الرابع ، تم اختيارهم بطريقة قصدية، و قد تم تقسيم عينة البحث إلى مجموعتين مجموعة تجريبية و مجموعة ضابطة، و قد بينت نتائج البحث أنه يوجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (0.05) في تحصيل التلاميذ يعزى لمتغيري الجنس و التفاعل مع طريقة التعليم، كما أكدت النتائج على أنه يوجد فروق ذات دلالة احصائية في التحصيل عند مستوى الدلالة (0.05) تعزى لصالح متغير الجنس و طريقة التدريس لمجموعة التجريبية، و قد اوصى الباحثان بضرورة اجراء المزيد من الدراسات والأبحاث التي تعمق استخدام الألعاب التعليمية في التعليم ، بالإضافة الى توعية المؤسسات التعليمية بضرورة توظيف الالعاب التعليمية في التدريس.

- دارسة الجالدة و سييل (2012) التي كان عنوانها " أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى التلاميذ ذوو الاحتياجات الخاصة سمعيا "فقد هدفت الدراسة الى التعرف على مدى تأثير استخدام الألعاب التعليمية على اكتساب مفهومي الجمع و الطرح لدى المتعلمين ذوو الاحتياجات الخاصة سمعيا، و لتحقيق اهداف الدراسة تم استخدام المنهج شبه التجريبي، و ذلك من خلال تقسيم عينة البحث الى مجموعتين مجموعة ضابطة و مجموعة تجريبية، و في ضوء ذلك أكدت نتائج الدراسة على أنه يوجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (0.01) بين المجموعتين التجريبية والضابطة في اختباري الجمع و الطرح تعزى لصالح المجموعة التجريبية، كما بينت النتائج أن هنالك فروق بين المتوسط الحسابي لدرجات تلاميذ كل من المجموعتين التجريبية والضابطة في المقياسين القبلي و البعدي لاختباري الطرح و الجمع، بمستوى دلالة مختلفة تعزى لصالح التطبيق البعدي لكلا المجموعتين.

التعليق على الدارسات السابقة

فيما سبق تم سرد بعض الدراسات والأبحاث التي اشتركت مع البحث الحالي في بعض جوانبها والتي اختلفت في البعض الأخر، فمن حيث الهدف فقد هدف البحث الحالي إلى الكشف عن مدى تأثير توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الرياضية؟

استراتيجية الألعاب التعليمية

تعتبر الألعاب نشاطا ممتعًا نحو هدف محدد مثل الترفيه والتسمية، ففي معظم الأوقات، تعتمد اللعبة على المهارات الجسدية والفكرية والذكاء والاهتمام والصدفة؛ والتي يحكمها مجموعة من القواعد. وتتمتع الألعاب بسمتين شائعتين:

مجموعة من القواعد والسعي وراء السعادة. وعلى الرغم من ذلك الا أن هذه السمات لم تكن السبب الوحيد الذي يدفع الأفراد نحو اللعب.

فالبعض يفعلون ذلك لتفريغ طاقتهم؛ أو لتنمية بعض المهارات التي قد يحتاجون إليها في المستقبل.

فالألعاب التعليمية توفر امكانية ممارسة وتنمية المهارات التي ستكون مطلوبة في المستقبل لها آثار تربوية. بمعنى آخر، توفر الألعاب للتلاميذ أجواء مريحة وممتعة تضيف مجموعة

متنوعة من المواقف التعليمية. حيث تحتوي الألعاب التعليمية على العديد من المهارات المختلفة التي يجب أخذها في الاعتبار عندما يحاول المرء التوصل إلى تعريف شامل لما يشكل اللعبة. فالألعاب التعليمية تعتبر نشاطا تنافسيًا مصطنعًا له هدف محدد ومجموعة من القواعد والقيود الموجودة في . (Erkira, 2015) سياق محدد.

كما عرفا الحميدي و الدهلاوي (2012) بأنها" الأنشطة المسلية والممتعة التي تبث روح الانجاز و التي يستخدمها المعلم عند تدريس موضوعات الرياضيات وفق ضوابط معينة لتحقيق اهداف الدرس التربوي وإنماء شخصية الطالب

وبناءً على ما سبق يمكن تعريف الألعاب التعليمية بأنها مجموعة من الأنشطة الهادفة يقوم بها المعلم والتلاميذ والتي تجذب اهتمام تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، والتي تشعرهم بالمتعة وتثير أفكارهم وتساعدهم في تنمية مهاراتهم الحسابية.

المهارات الحسابية

تعد المهارات الحسابية جزء من المهارات التعليمية، لذلك قبل التعرف على مفهوم المهارات الحسابية يجب تسليط الضوء على المهارات التعليمية التي تم تعريفها من قبل الحميدي والدهلاوي، (2012) بأنها" مجموعة من الاتجاهات وأشكال الفهم والمهارات التي من شأنها أن تكون لدى المعلم، لتحقيق الاهداف بفاعلية ونجاح عند استخدام الألعاب التعليمية في تدريس مادة الرياضيات."

ترتبط المهارات الحسابية بالمواقف الحياة الواقعية كالأحجام و الأشكال و الكميات و الأبعاد و القياسات و الزمان و المكان، و يمكن تعريف المهارات الحسابية بأنها مجموعة من المهارات العملية التي يمتلكها تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، و التي تشمل مهارة التصنيف؛ و التي تساعد التلاميذ في فهم وتصنيف الأشياء الموجودة في البيئة المحيطة بهم، ومهارة ترجمة الأشكال إلى أرقام و كتابتها، و مهارة المقارنة، و مهارة الجمع و الطرح و غيرها العديد من المهارات الحسابية ووفقاً لما ذُكر أعلاه يُعرّف الباحث المهارات الحسابية على أنّها مجمل المهارات العملية التي يكتسبها المعلم جراء توظيف الألعاب التعليمية في العملية التعليمية .

أهمية الألعاب التعليمية في تعليم الرياضيات

تعتبر الألعاب التعليمية من أبرز الأنشطة التعليمية التي توفر للتلاميذ فرصا ليظهروا امكانياتهم و مهاراتهم في العملية التعليمية، والتفاعل مع المواقف والتحديات التعليمية التي تواجههم، كما تعتبر الألعاب من أبرز النشاطات التي قد تؤثر في إعداد أطفال المستقبل، فهي مجموعة من النشاطات الحرة الفردية والجماعية و التي تؤدي دوراً فاعلا في مختلف مراحل العملية التعليمية.

خصائص عينة الدارسة

تكونت عينة الدراسة من (120) من المعلمين في دولة الكويت تم اختيارهم بطريقة عشوائية، وتبين الجداول أدناه وصفا لأفراد عينة الدراسة وفقا لمتغيرات (الجنس، العمر، الدرجة العلمية): جدول: 1 توزيع عينة البحث وفقاً لمتغير الجنس

الجنس	ذكر	انثى	المجموع
العدد	70	50	120
النسبة المئوية	58.3	41.7	100,0

يظهر من الجدول والشكل (1) توزيع أفراد العينة تبعاً لمتغير الجنس، يظهر أن الذكور ن الأكثر تكراراً والذي بلغ (70) بنسبة مئوية 58.3 %بينما الإناث هم الأقل تكراراً والذي بلغ (50) بنسبة مئوية41.7 %، مما يدل على أغلب عينة الدراسة هم ذكور.

جدول: 2 توزيع عينة الدراسة وفقاً لمتغير العمر

الفئة	العدد	النسبة
اقل من 30 سنة	31	25.8
أكبر من 30 سنة واقل من 50	21	17.5
اكبر من 50 سنة	68	56.7
المجموع	120	100.0

يبين جدول والشكل (2) أن أبرز تكرار لمتغير العمر بلغ (68) للفئة (أكبر من 50سنة) بنسبة مئوية 56.7 %جاء بعدها الفئة(أقل من 30 سنة) بتكرار بلغ (31) ونسبة مئوية 25.8 %بينما فئة أكبر من 30 سنة وأقل من 50 سنة هم الأقل تكراراً والذي بلغ (21) بنسبة مئوية % 17.5 .

جدول : 3 توزيع عينة الدراسة وفقاً لمتغير الدرجة العلمية

الدرجة العلمية	العدد	النسبة
بكالوريوس	58	48.3
ماجستير	35	29.2
دكتوراه	27	22.5
المجموع	120	100.0

يوضح الجدول والشكل (3) توزيع أفراد العينة تبعاً لمتغير الدرجة العلمية، يظهر أن أفراد العينة لديهم مؤهل بكالوريوس هم الأكثر تكراراً والذي بلغ (58) بنسبة مئوية 48.3 ثم جاءت بعدهما مؤهل الماجستير بنسبة مئوية 29.2 بينما أفراد العينة الذين مؤهلهم دكتوراه هم الأقل تكراراً والذي بلغ (27) بنسبة مئوية 522. %وهذا يدل على أن غالبية عينة الدراسة لديهم مؤهلات عالية تصحيح الأداة(الاستبانة) تم استخدم مقياس ليكرت المتدرج الخماسي (موافق بشدة، موافق، محايد، غير موافق، غير موافق بشدة)على الترتيب بهدف قياس آراء أفراد عينة البحث، حيث تم إعطاء وزن للإجابة لمعرفة اتجاهات أفراد عينة البحث حول أسئلة البحث حيث تم تصنيف أوزان الإجابات كما يلي :غير موافق بشدة تأخذ الوزن (1) غير موافق الوزن (2) محايد (3) موافق تأخذ الوزن (4) وموافق بشدة تأخذ الوزن (5) وتم تفسير قيمة المتوسط الحسابي بعد حسابه بناءً على عدد الفئات في المقياس كما يلي:

أولاً :حساب المدى ويساوي 4 = 1 – 5

ثانياً :حساب طول الفئة من خلال تقسيم المدى على عدد الفئات، 08.0 = 5 / 4 ، وبالتالي تكون الفئة الأولى لقيم المتوسط الحسابي هي :من 1 إلى 8.0 1+ ، والجدول التالي يوضح قيم المتوسطات الحسابية وتفسير هذه القيم.

جدول : 4 قيم المتوسطات الحسابية وتفسيرها

قيم المتوسط الحسابي	معيار الاستجابة (درجة الموافقة)

1- 1،80.	غير موافق بشدة
1.81 – 2.60	غير موافق
2.61 – 3.40	محايد
3.41 – 4.20	موافق
4.21 – 5.0	موافق بشدة

إجراءات البحث

لتحقيق اهداف البحث تم إتباع الإجراءات التالية:

- ✓ الاطلاع على الأدب النظري والدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع البحث.
- ✓ إعداد أداة البحث (الاستبانة.)
- ✓ تحديد مجتمع البحث وعينتها.
- ✓ توزيع أداة البحث على أفراد العينة التي بلغت (120) من المعلمين في دولة الكويت ومن ثم جمعها وتدقيقها.
- ✓ إدخال البيانات في الحاسوب للقيام بالمعالجة الإحصائية للبيانات باستخدام برنامج الرزم الإحصائية(SPSS) بغرض التوصل إلى النتائج.
- ✓ وفي ضوء ما توصل إليه البحث من نتائج تم اقتراح مجموعة من التوصيات.

المعالجة الإحصائية

للإجابة عن أسئلة البحث، تم استخدام برنامج الرزم الإحصائية(SPSS) لمعالجة البيانات بعد تبويبها وادخالها الحاسوب من خلال:

- ✓ التكرارات والنسب المئوية
- ✓ المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية لفقرات أداة البحث.
- ✓ اختبار(ت) لمعينات المنفردة(One-Sample t.Test)

الإجابة عن الأسئلة:

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الفرعي الأول: ما هي المهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لجميع فقرات المهارات التي يكتسبها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية والمتوسط العام للأداة ككل، والجدول أدناه يوضح ذلك.

جدول : 5 المتوسطات الحسابية والانحارفات المعيارية لجميع فقرات المهارات التي يتمتع بها المعلمون ن=120

م	الفقرة	النسبة المئوية					المتوسط الحسابى	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
		ر موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة				
1	يمتلك المعلم القدرة على فهم الألعاب التعليمية وتحديد النتائج المتوقعة. قبل تطبيق اللعبة.	–	–	7.5	41.7	50.8	4.43	0.63	4	موافق بشدة
2	يستطيع المعلم ابتكار مجموعه من الألعاب التعليمية الجديدة	0.8	1.7	1.7	23.3	72.5	4.65	0.68	1	موافق بشدة
3	يقوم المعلم بتحفيز الطلاب على ممارسة وتطبيق الألعاب التعليمية باستخدام التقنيات الحديثة	–	1.7	0.8	28.3	69.2	4.65	0.58	1	موافق بشدة
4	ينمي قدرات الطلاب على ابتكار وتطوير الألعاب التعليمية	1.7	2.5	2.5	20.8	72.5	4.60	0.80	3	موافق بشدة

5	يخضع المعلمون لدورات تدريبية تتعلق باستخدام الألعاب التعليمية.	1.7	7.5	17.5	29.2	44.2	4.07	1.03	7	موافق بشدة
6	يقوم المعلم بوضع خطط ملائمة تقلل من الوقوع في الأخطاء الشائعة	4.2	4.2	9.2	33.3	49.2	4.19	1.04	6	موافق بشدة
7	يمتك القدرة على تحديد جوانب الضعف والقوة في الألعاب التعليمية	10	19.2	25.0	27.5	18.3	3,25	1.24	8	موافق بشدة
8	يقوم بمعالجة نقاط الضعف الكامنة في الألعاب التعليمية	0.8	3.3	7.5	44.2	44.2	4.28	0.80	5	موافق بشدة
	المتوسط العام						4.26	0.57		

يظهر من الجدول (5) أن المتوسطات الحسابية التي تقيس المهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية تراوحت بين (3.25– 4.65) وكان أبرزها لفقرات رقم " (3) (2) يستطيع المعلم ابتكار مجموعة من الألعاب التعليمية جديدة" ، " يقوم المعلم بتحفيز المتعلمين على ممارسة و تطبيق الألعاب التعليمية باستخدام التقنيات الحديثة " على التوالي، ثم جاء بعدها الفقرة رقم " (4) ينمي قدرات المتعلمين على ابتكار و تطوير الألعاب التعليمية " بمتوسط حسابي(4.60) وبدرجة موافق، وجاء أقل المتوسطات الحسابية له فقرة رقم " (7) يمتلك القدرة على تحديد جوانب الضعف و القوة في الألعاب التعليمية " بمتوسط حسابي بلغ (3.25) بدرجة موافق .كما بلغ المتوسط العام له مهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية في العملية التعليمية بدولة الكويت (4.26) وانحراف معياري (0.577) ، كما يدل أن جميع أفراد عينة الدراسة موافقون على عبارات هذا المحور.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الفرعي الثاني: ما هي المهارات الحسابية التي اكتسبها تلاميذ الصف الرابع من توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية في العملية التعليمية؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لجميع فقرات المهارات الحسابية التي اكتسبها تلاميذ الصف الرابع من توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية في العملية التعليمية والمتوسط العام للأداة ككل، والجدول أدناه يوضح ذلك.

جدول 6 : المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لجميع فقرات المهارات الحسابية التي يكتسبها تلاميذ الصف الرابع ن =١٢٠

م	الفقرة	نسبة الاتفاق					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
		غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة				
١	يختلف اكتساب المهارات الحسابية لدى المتعلمين الصف الرابع باختلاف استراتيجيات التعليم المستخدمة (التعلم التقليدي، التعلم باللعب)	3.3	5.0	13.3	41.7	36.2	4.1	1.00	4	موافق
٢	تشمل المهارات الحسابية تمييز الأشكال والألوان والأحكام، والأكبر والأصغر	7.5	10.8	22.5	38.3	20.4	3.5	1.13	8	موافق
٣	تشمل المهارات الحسابية تمييز	2.5	–	10.0	36.7	50.6	4.3	0.86	2	موافق بشدة

	الأعداد الفردية والزوجية والترتيب التنازلي والتصاعدي									
٤	يتأثر اكتساب المهارات الحسابية لدى المتعلمين بمتغير الجنس	4.2	10.8	9.2	46.7	39.2	3.7	10.7	6	موافق
٥	يوجد فروق في القدرات الحسابية بين المتعلمين الذين يتعلمون عن طريق اللعب والمتعلمين الذين يتعلمون بالطرق التقليدية	3.3	10.8	14.2	37.5	34.3	3.85	10.8	5	موافق
٦	يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل العلمي بين المتعلمين الذين يتعلمون عن طريق اللعب والمتعلمين الذين يتعلمون بالطرق التقليدية	4.2	8.3	15.0	42.5	30	3.80	10.6	6	موافق
٧	يجد متعلمي الصف الرابع الابتدائي صعوبة في تعلم واكتساب	1.7	8.0	5.8	55	36.7	4.2	0.70	3	موافق

	المهارات الحسابية باستخدام أساليب التعليم التقليدية									
٨	يعد اللعب والألعاب التعليمية من أفضل وأنجح الأساليب التعليمية المستخدمة في تعلم المهارات الحسابية	–	2.5	4.2	48.3	45	4.3	0.65	1	موافق
المتوسط العام							4.02		0.60	

يظهر من الجدول (6) أن المتوسطات الحسابية التي تقيس المهارات الحسابية التي اكتسبها تلاميذ الصف الرابع من فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية في العملية التعليمية تراوحت بين (30.4 – 50.3) وكان أبرزها له فقرة رقم " (8) يعد اللعب و الألعاب التعليمية من أفضل و أنجح الأساليب التعليمية المستخدمة في تعميم المهارات الحسابية ثم جاء بعدها الفقرة رقم(3) تشمل المهارات الحسابية تمييز الأعداد الفردية و الزوجية و الترتيب التنازلي و التصاعدي "بمتوسط حسابي (30.4) وبدرجة موافق، وجاء أقل المتوسطات الحسابية لمفقرة رقم(2) تشمل المهارات الحسابية تمييز الأشكال و الألوان و الأحجام، و الأكبر و الأصغر "بمتوسط حسابي بلغ (50.3) بدرجة موافق .كما بلغ المتوسط العام لمهارات الحسابية التي اكتسبها تلاميذ الصف الرابع من توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية في العملية التعليمية بدولة الكويت (02.4) و انحراف معياري (60.0) كما يدل أن جميع أفراد عينة الدراسة موافقون على عبارات هذا المحور.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الفرعي الثالث : ما دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت ؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية و الانحرافات المعيارية لجميع فقرات دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى متعلمين الصف الرابع

الابتدائي في دولة الكويت والمتوسط العام للأداة ككل، كما تم تطبيق اختبار One Sample T.test للكشف عن دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى متعلمين الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت ، والجداول أدناه توضح ذلك.

جدول 7 : المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لجميع فقرات دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية (ن = ١٢٠)

م	الفقرة	النسبة المئوية					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	الدرجة
		غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة				
١	تسهم الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى متعلمين الصف الرابع	3.2	24	23.1	28	1..19	3.35	1.13	6	موافق
٢	تؤثر استراتيجيات الألعاب التعليمية على تشكيل شخصية المتعلمين بأبعادها المختلفة	-	-	11.5	47.2	4.3	4.26	0.65	3	موافق
٣	يستطيع المتعلمين من خلال استراتيجيات الألعاب التعليمية من التعبير عما يفكرون ويشعرون به.	8.2	26.5	15.4	30.4	18.2	3.22	1.24	7	موافق
٤	تتناسب الألعاب التعليمية مع المحتوى العلمي في مناهج الرياضيات للصف الرابع.	3.2	10.7	15.2	35.6	34.1	3.85	1.08	5	موافق

٥	تنمي الألعاب التعليمية مهارة التعاون بين المتعلمين بمادة الرياضيات.	15.0	29.2	20.8	24.3	10.7	2.85	1.23	8	غير موافق
٦	تزيد الألعاب التعليمية في مادة الرياضيات من حماس المتعلمين نحو اكتساب المهارات الحسابية.	0.8	2.5	10.8	48.5	37.5	4.18	0.76	4	موافق
٧	تساهم الألعاب التعليمية في تنمية القدرات الفكرية للمتعلمين	–	–	5.8	50	44.1	4.35	0.57	2	موافق
٨	تكمن أهمية الألعاب التعليمية في تعلم المهارات الحسابية في تقويم مهارات وقدرات المتعلمين العقلية والعلمية	0.8	1.7	2.5	40	53	4.45	0.70	1	موافق
	المتوسط العام							3.8	0.50	

يظهر من الجدول (٧) أن المتوسطات الحسابية التي تقيس دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى متعلمين الصف الرابع الابتدائي تراوحت بين (2.85 – 45.4) وكان أبرزها للفقرة رقم (٨) تكمن أهمية الألعاب التعليمية في تعلم المهارات الحسابية في تقويم مهارات و قدرات المتعلمين العقلية و العملية "، ثم جاء بعدها الفقرة رقم (٧) تساهم الألعاب التعليمية في تنمية القدرات الفكرية للمتعلمين" بمتوسط حسابي (35.4) وبدرجة موافق، وجاء أقل المتوسطات الحسابية لمفقرة رقم (٥) تنمي الألعاب التعليمية مهارة التعاون بين المتعلمين في مادة الرياضيات " بمتوسط حسابي بلغ (2.85) بدرجة غير موافق.

كما بلغ المتوسط العام لدور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت (3.80) و انحراف معياري (50.0) ، كما يدل أن أغلب أفراد عينة الدراسة موافقون على عبارات هذا المحور.

جدول ٨ : نتائج تطبيق اختبار(ت) لمعينات المنفردة على المتوسط العام دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية

	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية
الالعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية	3.80	0.50	83.8	119

يظهر من الجدول (8) أن قيمة(ت) بلغت (.83811) وبدلالة إحصائية (00.0) حيث تم مقارنة الوسط العام بالقيمة المعيارية للمتدرج الخماسي وهي (٣) وأظهرت النتائج وجود دور الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي بدولة الكويت ودال إحصائي اً عند مستوى الدلالة 0.05 .

ملخص النتائج:

من خلال عرض نتائج التحميل الإحصائي، والإجابة عن أسئلة البحث، يمكن تلخيص النتائج على النحو التالي:

1- أن أغلبية أفراد عينة البحث ذكور بنسبة 3.58 % وباقي العينة كانت إناث بنسبة7.41 %

2 -أن أغلبية أفراد عينة البحث يحملون درجة البكالوريوس بنسبة 48.3 % وباقي النسب توزعت على الفئات الأخرى.

3- أن أغلبية أفراد عينة البحث تتراوح أعمارهم بين(أكبر من 50 سنة) بنسبة 7.56 % وباقي النسب توزعت على الفئات الأخرى.

4 –يمكن ملاحظة أن المتوسط العام لمهارات التي يتمتع بها المعلمون في تعليم العمليات الحسابية بلغ (26.4) وبدرجة مرتفعة(موافق)، وهذا يدل على أن جميع أفراد عينة الدراسة موافقون حول عبارات هذا المحور.

5–أظهرت النتائج أن المتوسط العام لمهارات الحسابية التي اكتسبها تلاميذ الصف الرابع من توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية في العملية التعليمية بلغ (01.4) وبدرجة مرتفعة(موافق)، وهذا يدل على أن أغلب أفراد عينة الدراسة موافقون على عبارات هذا المحور.

6–أظهرت النتائج وجود دور للألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحسابية لدى متعلمين الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت .

التوصيات

في ضوء ما تم التوصل إلية من نتائج يوصي البحث بما يلي:

١. تطوير مهارة التعاون بين المتعلمين في مادة الرياضيات من خلال استراتيجيات الألعاب التعليمية من التعبير عما يفكرون و يشعرون به.

٢. .يجب أن تشمل المهارات الحسابية تمييز الأشكال والألوان والأحجام، والأكبر والأصغر.

٣. العمل على تعليم التلاميذ طريق اللعب من خلال استراتيجيات الألعاب التعليمية في العملية التعليمية .

٤. يجب اخضاع المعلمون لدورات تدريبية تتعمق باستخدام الألعاب التعليمية لاستخدامها في العملية التعليمية.

٥. توجيه المعلم وضع خطط ملائمة تقلل من الوقوع في الأخطاء الشائعة وتحديد جوانب الضعف و القوة في الألعاب التعليمية في العملية التعليمية .

٦. القيام بالدراسات والأبحاث التي تبحث في توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية المهارات الحسابية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي من اجل الوقوف على مستوى هذه الاستراتيجيات ومحاولة تنميتها.

قائمة المراجع

جبرين عطية محمد، و لؤي مفمح عبيدات (2010) .أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى .مجلة جامعة دمشق، المجمد(26 العدد الأول.)

سماح عبدالحميد سليمان أحمد (2016) .فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية و التفكير المنظومي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي. "دارسات عربية في التربية و عمم النفس)ASEP (، العدد السابع والسبعون.

ضيدان الحميدي، و زيد الدهلاوي(2012) .مهارات المعلمين التعليمية اللازمة لتعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية في المرحلة الابتدائية .اطروحة ماجستير ، جامعة ام القرى ، كلية التربية قسم المناهج و طرق التدريس، الممكة- العربية السعودية.

عائشة عبدالله الوريكات، و بلا حسين الشوا (2016) .أثر تدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية و تحسين مهارات التواصل لدى متعلمي الصف الأول الأساسي في الأردن .مجلة دراسات العلوم التربوية، المجلد(43 الملحق الأول.)

فداء خالد شحادة، و معين حسن جبر (2014) .أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل متعلمي الصف الرابع لأساسي في الرياضيات بمدارس محافظة ارم الله الحكومية جامعة القدس المفتوحة ، كلية التربية قسم أساليب تدريس- الرياضيات.

فؤاد عيد الجوالدة، و تامر فرح سييل (2012) .أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى المتعلمين ذوو الاحتياجات الخاصة سمعياً .جامعة القدس المفتوحة ، كلية التنمية الاجتماعية و الأسرية . المنيل.

منى سمير حسن الحسيني (2014) .أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي.مجلة كلية التربية جامعة بورسعيد(العدد الخامس عشر.)

Erkira, S. (2015). An International Conference on Teaching and Learning English as an Additional Language, Antalya – Turkey – An online strategy game for the classroom. elsevier, 199.