المجلة العراقية للبحوث الإنسانية والإجتماعية والعلمية
Iraqi Journal of Humanitarian, Social and Scientific Research
Print ISSN 2710-0952 Electronic ISSN 2790-1254
العـــدد 17 أيـار 2025
No.17 May 2025

أثر الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل في مادة الجغرافية للصف الثاني المتوسط

الباحث: حيدر شهاب شناوة الحصونه
haiderm1h1a1@gmail.com

الملخص

سعى البحث معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل في مادة الجغرافية لطلبة الثاني المتوسط واستخدم الباحث المنهج التجريبي من مجموعتين وشملت عينة البحث 60طالب من متوسطة الشموس للبنين التابعة لمديرية تربية ذي قار ووزعت العينة إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية(30طالب في كل مجموعة) وقام الباحث بإعداد اختبار تحصيلي في مادة الجغرافيا من 20 فقرة وأظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة في الاختبار التحصيلي لمادة الجغرافية يعزى لاستخدام الألعاب التعليمية في تدريس موضوعات الجغرافية .

كلمات مفتاحية: التحصيل_ الألعاب التعليمية _طلبة الثاني المتوسط _ الجغرافية

The Effect Of Using Educational Games In Developing Academic Achievement In The Subject Of Geography For Second-Intermediate Students

Researcher: Haider Shihab Shanawa Al-Hasouneh

Abstract:

The study aimed to reveal the effect of using educational games in developing academic achievement in the subject of geography for second-intermediate students. The researcher used the experimental method with two groups, control and experimental. The research sample included 60 students from Al-Shams Intermediate School for Boys, affiliated with the Thiqar Education Directorate. The sample was divided into two groups, 30 students each. The researcher prepared an achievement test in the subject of geography consisting of 20 items. The results showed the superiority of the experimental group over the control group in the achievement test, which was attributed to the use of educational games in teaching geography topics.

Keywords: Achievement, Educational Games, Second-Intermediate Students, Geography

الفصل الأول : التعريف بالبحث

أولاً : مشكلة البحث :

يعد اللعب أداة تعليمية فعالة تساعد في تحقيق أهداف وله قيمة تربوية وعلاجية وإبداعية ولكن اللعب بحد ذاته لا يحمل قيمة تربوية ولكن لابد من تنظمينه وتوجيهه تربوياً وتحقيق تربية واعية مقصودة تضع في الاعتبار لأول خصائص نمو الطفل ومقومات تشكيل شخصيته في سياق نشاط تربوي منظم وهادف(الحجازي، 2017: 76)

الألعاب التعليمية مجموعة من الأنشطة التعليمية والعقلية والبدنية الفردية والجماعية التي يقوم بها التلاميذ بإشراف من المعلم وتوجيهه وتخضع لقواعد وتعليمات واضحة ومحددة(يوسف، 2024: 155).

الألعاب التعليمية من أكثر المواد التعليمية متعة لدى الطلبة لأنها تنتج لهم الفرصة لتفاعل والمشاركة بما توفر من عنصر الإثارة والاستكشاف الذي يؤدي إلى تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة وتعرف الألعاب التعليمية بأنها أنشطة محكمة الإطار تحتوي على قواعد تحكم سير اللعبة وتنظم تفاعل المشاركين يشترك فيها أكثر من اثنين في اللعب والتفاعل وهذا التفاعل يعزز من التعلم التعاوني والتشاركي ويهد إلى تنمية مهارات وتعزيز اتجاهات إيجابية (القميزي،2012:198)

تعد مادة الجغرافية من أكثر المواد التي تحتاج إلى استخدام وسائل تعليمية مشوقة وتهدف إلى تبسيط الحقائق وتوفير التفاعل بين الطالبة والمادة التعليمية وتوضيح المفاهيم الجغرافية(المنصوري ،2017: 6)

فمادة الجغرافية ليست مجرد سرد أحداث أو وصف مجرد للطبيعة ولكنها نوع من المعرفة تفيد الطلبة في حياتهم وترتقي بأخلاقهم وتعينهم على فهم الكثير من القضايا المعاصرة والافادة من مكونات الطبيعة وتسخيرها في خدمة البشرية وتنمية مهارات التفكير الناقد(أبو دية ،2011: 31

كما يعد التحصيل الدراسي المعيار الأساسي لترقية الطلبة من صف لآخر وتحديد مستوى التقدم الأكاديمي وقدرته على الانتقال للمراحل التعليمية التالية ويساهم التحصيل الأكاديمي في تطوير طرق التفكير والقدرات العقلية ويعكس مدى اكتساب الطالب للمعارف والمهارات كما يؤثر على تكوين شخصية الطالب وتوجهاته نحو التعلم والمجتمع والتكيف مع البيئة التعليمية والاجتماعية (الخفاف،2013: 382)

لاحظ الباحث انخفاض المستوى التحصيلي للطلبة الثاني المتوسط في مادة الجغرافية وسيطرة الملل على الحصص التدريسية وانطلاقاً من أن استراتيجيات الألعاب التعليمية التي تعد من الضروريات التي تركز على المعلم والتلميذ في عملية التدريس مما دعا الباحث إلى طرح التساؤل التالي:
ما أثر الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي في مادة الجغرافية لطلبة الصف الثاني المتوسط ؟

ثانياً : أهمية البحث :
تعد التربية الأساس في بناء المسار العلمي للفرد لمواجهة التحديات المستقبلية وإن الأساليب والاستراتيجيات التي يتبعها المعلم الركيزة الأساسية في إعداد الأفراد وتزويدهم جزءاً حيوياً من إعدادهم ومدهم بالمعارف والمهارات اللازمة المختلفة التي تشمل المعارف النظرية أو التطبيقات والممارسة(الحسناوي، 2019: 19)

والتربية هي تربية العقول المفكرة والمبدعة التي تسعى للوصول إلى كل نواحي الحياة وتزويد المجتمعات بأفراد قادرين على حل المشكلات التي تعترض تقدمها من خلال إكساب الطلبة لأساليب التفكير وذلك يعتمد على البيئة المحيطة بالفرد وما يتعرض له من عوامل تسهم في تنمية تفكيره(التميمي، 2016: 14)
.إن الغرض من التعليم تنمية الفرد شخصياً وأكاديمياً وإعداده للحياة وهذا يتطلب انتقاء وسائل تعليمية تجعل الواقع التدريسي أكثر تشويقاً وتفاعلية(العاني، 2015: 21)

والألعاب التعليمية أداة تربوية اساعد في تفاعل المتعلم مع عناصر البيئة ومكوناتها وتساعد في جذب المتعلمين وتشويقهم للتعلم وهي تعتبر أداة لاستكشاف فمن خلالها يستطيع المتعلم أن يتعرف على الخصائص الحسية للأشياء وعلى الأشياء وعلى الأشكال والألوان والأحجام .

كما أنها يساعد المتعلم على معرفة ذاته فمن خلال التجربة والاستكشاف يتعرف المتعلم على ما يحبه وماي ميل إليه وتحقق المتعة والتسلية والتعبير عن رأيه بحرية واحترام آرائها و تثير العقل وتحثه على التفكير مما يجعل التعلم ذا معنى(خيري ،2018: 228)

وتكمن أهمية البحث في النقاط التالية :

- إثراء الأدبيات البحثية حول دور الألعاب التعليمية في تدريس الجغرافية

- أهمية مادة الجغرافية وما تسعى إليه من تزويد الطلبة بالمعارف والمفاهيم حول البيئة التي يعيشون فيها
- تقديم توجهات عملية لمعلمي الجغرافية حول تصميم وتوظيف الألعاب التعليمية
- تقديم مقترحات لصانعي القرار التربوي المساهمة في تطوير نظريات تربوية متعلق بالتعلم النشط والتفاعلي
- القاء الضوء على احدى الطرق الفعالة في التدريس مع طلاب المرحلة المتوسطة في مادة الجغرافية
- تقديم توجيهات وآفاق جديدة لاستخدام الألعاب التعليمية في تدريس الجغرافية

ثالثاً : هدف البحث :

التعرف يهدف البحث معرفة أثر استعمال الألعاب التعليمية في تحصيل طلاب المرحلة الثاني المتوسط في تنمية التحصيل في مادة الجغرافية

رابعاً فرضية البحث :

لتحقيق هدف البحث وضع الباحث الفرضية الآتية :

لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى 0.05 بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي لمادة الجغرافية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة بعد استخدام الألعاب التعليمية

خامساً حدود البحث :

الحدود الزمانية : الفصل الأول من عام 2023-2024

الحدود المكانية : المدارس المتوسطة

الحدود البشرية : طلبة الثاني المتوسط

الحدود العلمية : عدد من موضوعات الجغرافية للصف الثاني المتوسط

سادساً : تحديد المصطلحات :

علرف(خيري،2018:220) الألعاب التعليمية نشاط تعليمي منظم يعتمد على نشاط المتعلم وفاعليته وتثير دافعيته نحو التعلم وقائم على التفاعل بين المعلم والمتعلم بهدف الوصول لأهداف تعليمية محددة

عرف شال :20198 :28)لألعاب التعليمية: أدوات لا تختبر المعرفة بل تعلمها وهذا يتحقق من خلال مجموعة من الأنشطة ضمن اللعبة تعلم الطالب مايحتاج أن يعمله .استخدام الألعاب الرقمية كأدوات للتقويم والتعليم

اجرائياً: الألعاب التعليمية أنشطة تفاعلية ممتعة ومحفزة تم توظيفها بشكل منظم بهدف تحقيق الأهداف التعليمية وتحسين مستوى تحصيل الطلبة في مادة الجغرافية

التحصيل الدراسي :

يعرفه الفاخري،2018 :8) :أنه مستوى انجاز الطالب من معارف ومعلومات وخبرات التي حصل عليها نتيجة بذل جهود في الدراسة ومراجعة الكتب ويحصل عليه من الاختبارات التي تجري في المدرسة

عرفه اسماعيلي،2019:39) :مجموع درجات الطالب وتقدمه في المواد الدراسية من خلال اجتيازه الاختبارات

التحصيل الدراسي اجرائياً :الدرجة التي يحصل عليها الطالب في الاختبار التحصيلي في مادة الجغرافية المعد من قبل الباحث

الفصل الثاني : خلفية نظرية ودراسات سابقة

أولاً خلفية نظرية :

إن استخدام الألعاب التعليمية قديمة قدم التاريخ والحضارة فقد عثر على بعض الألعاب التي تعود غلى 3000 سنة قبل الميلاد في الصين وكانت معظمها تهدف إلى التعلم وقد اعتمدت مناهج التربية والتعليم على دمج الألعاب في المقررات بهدف جعل التعليم عملية أكثر جاذبية وتشويقاً بحيث تعكس نماذج مبسطة للحياة مما يساعد الطلبة المفاهيم والمهارات المتعلقة بالسياقات الحقيقية مما يساهم في اكتساب المهارات والمعارف بطريقة أكثر فاعلية وتمكين تطبيق ماتعلموه(التميمي، 2016: 101).

للألعاب التعليمية أسس تربوية منها:

: تقدم الألعاب التعليمية المحتوى التعليمي في شكل مشوق ومن الأسس التربوية للألعاب التعليمية :

الإيجابية والتفاعل: تعتمد الألعاب التعليمية على الدور الإيجابي الذي يقوم به المعلم فهو لا يتلقى المعارف من المعلم كما أنه لا يعتمد على الكتاب المدرسي في ظل الأسلوب التقليدي ولكن في ظل الاتجاهات الجديدة للفكر التربوي وتمد الألعاب المتعلم بمطالب ممارسة دور إيجابي.

دوافع مستوى الإيجابية : يكون المتعلم في الألعاب التعليمية أكثر استعداداً للمشاركة في الموقف التعليمي اذا ما شعر أن هذا الموقف له معنى ووظيفة بالنسبة له وهذا بعني ارتباط المواقف بحاجات المتعلم واهتماماته.

الإدارة والتوجيه : يختلف دور المعلم عند استخدام الألعاب التعليمية عن دوره عند استخدام أية طريقة تقليدية أخرى إذ أنه في الألعاب التعليمية مطالب بتقديم اللعبة إلى الطلبة وبيان فكرتها الأساسية ومايحتويه من مفاهيم والأهداف المرجوة منها واجراءاتها المطلوبة والتوجيه ورفع قدرة التلاميذ على المشاركة الفعالة في المواقف التعليمية.

التقييم : تعد الألعاب التعليمية أكثر المداخل نجاحاً في تحقيق وإكساب المتعلم عادة التنظيم فاستخدام الألعاب وتحقيق الأهداف المرجوة من ورائها يتطلب عملاً مخططاً.

تقويم الذات : تقويم المعلم لطلابه يعني تعرف مدى نجاح الطلاب في مهمتهم ومدى صلاحية هذا التقويم لطلبة يعني أنهم يتعلمون من خلال مواجهة الذات ومصارحتها وغالباً لايدرك الطلبة أنهم تعلمواولهذا تعتبر هذه المناقشات البعدية ضرورية لمساعدة الطلبة على التحقق من أنهم تعلموا(عبد العظيم،: 2016: 55)

التحصيل الدراسي :

يعد التحصيل الدراسي مستوى الانجاز والتقدم الذي يحققه الطالب في المواد الدراسية المختلفة والذي يعكس مدى استيعابه للمعارف والمهارات المتضمنة في المناهج(الفاخري ،2018: 8)

الاختبارات التحصيلية :

تعد الاختبارات التحصيلية أدوات قياس تستخدم لتقييم مستوى الطلبة وتحصيلهم الأكاديمي في مادة دراسية ومدى تحقيق الأهداف المعرفية والنفسية والحركية ومن صفات الاختبارات التحصيلية

لابد أن تتصف بالصفات التالية :

الموضوعية: خلو تصحيح الاختبارات من التحيز الشخصي ووضوع تعليمات الاختبار

الصدق: تغطية الاختبار للمحتوى والمهارات المستهدفة في المادة وتحقيق أهدافه بدقة

الثبات: اتساق نتائج الاختبار عند تطبيقه على نفس المجموعة في أوقات مختلفة

سهولة الاستعمال: وشمولية الأهداف المراد قياسها وتقويمها(اسماعيلي،2019: 51)

ثانياً دراسات سابقة :

أولاً دراسات عراقية

لم يتمكن الباحث من إيجاد دراسة عراقية تناولت تأثير الألعاب التعليمية في تدريس الجغرافية في حدود إطلاع الباحث وتوصل الباحث إلى عدد من الأدبيات التي تناولت أثر استخدام الألعاب التعليمية

الجميلي :(2013) أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض ، جامعة ديالى ، كلية التربية الأساسية ماجستير

هدف البحث التعرف على تأثير الألعاب التعليمية في إكساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض واعتمدت الباحثة على التصميم التجريبي وبلغت عينة البحث من(30) طفل بواقع(15) طفل في مجموعتين واستمرت التجربة تسعة أسابيع وأعدت الباحثة استمارة لقياس كل مهارة لغوية وأظهرت نتائج البحث تفوق مجموعة الأطفال الذين تعلموا المهارات اللغوية باستخدام الألعاب التعليمية على مجموعة الأطفال التي درست بدون الألعاب التعليمية وأوصت الباحثة بإقامة دورات تدريبية بالتعاون مع مديرية التربية وجامعة ديالى لتدريب معلمات رياض الأطفال على الألعاب التعليمية .

ثانياً دراسات عربية

عبد الرحمن :(2020) فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية المفاهيم والقضايا الجغرافية والتفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية .مجلة كلية التربية المجلد السادس والثلاثون العدد الثاني عشر ص275-314

سعت الدراسة إلى بناء وحدة تعليمية باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم والقضايا الجغرافية واتبع الباحث المنهج التجريبي وشملت عينة البحث عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية واعتمدت الدراسة على اختبار تحصيلي للمفاهيم الجغرافية ومقياس الاتجاهات نحو القضايا الجغرافية واختبار مهارات التفكير الناقد وأظهرت نتائج الدراسة تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية التي درست باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية على المجموعة التي درست باستخدام الأسلوب السائد

الصرايرة:(2011) أثر التدريس ،باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع الأساسي في محافظة الكرك ، جامعة مؤتة ، ماجستير

هدف الدراسة التعرف إلى أثر استخدام الألعاب التعليمية في التدريس في تنمية المفاهيم الجغرافية في مدارس منطقة الكرك وقد تم بناء برنامج قائم على اللعب شمل على أربعة دروس، وقام الباحث بإعداد اختبار للمفاهيم الجغرافية على عينة من(63) طالبة(31) في المجموعة التجريبية و(32) في المجموعة الأخرى وأظهرت نتائج البحث وجود فاعلية لتعليم طلبة الصف السابع المفاهيم الجغرافية ووجود تفاعل بين متغيري المجموع. والتحصيل السابق في اكتساب المفاهيم الجغرافية .

ثانياً دراسات أجنبية :

(Gergin.M:2017)استخدام الألعاب في التعليم: برنامج GeoGuessr في دورة الجغرافيا، تركيا مجلة الدولية للتكنولوجيا والتعليم المجلد 1 العدد 1 ، ص1-5

تؤثر الألعاب على أداء التعلم لدى جميع الطلاب من جميع الأعمار بشكل إيجابي. انتشرت لعبة الجغرافيا Geography Prediction على الإنترنت تحت شعار "اكتشف العالم" باسم GeoGuesst، حيث يلعبها اللاعبون في العديد من الأماكن، بما في ذلك أستراليا، حيث يتعين على اللاعب معرفة الموقع باستخدام مجموعة متنوعة من المؤشرات الجغرافية، ويضع اللاعبون علامة على خريطة العالم ويكسبون نقطة وفقًا لقرب علامتهم من الموقع، ويتم في هذا البحث عن إجابة لسؤال "ما هي المؤشرات الجغرافية التي يستخدمها الطلاب في تمرين GeoGuesr هذا؟" تم لعب هذه اللعبة من مجموعة مكونة من(140) طالبًا من الصف الأول في جامعة موغلا سيكو كوتشمين، كلية التربية. لقد واجهوا جميعًا لعبة ganse لأول مرة ولم يلعبوها من قبل، وكانت الأسئلة عارية مثل عدد المرات التي لعبوا فيها اللعبة، وسبب حصولهم على نقاط، وأعلى نقطة حصلوا عليها، والمؤشرات التي استخدموها ومكان اللعبة في تدريس الجغرافيا. شارك جميع المشاركين في أعلى نقطة لقد قاموا بإنشاء مدونتهم الخاصة وقاموا بإجراء تقييمات حول اللعبة

(Xiong& Liu& Huang: 2022تأثير الألعاب التعليمية الرقمية على التفكير الإبداعي لدى أطفال ما قبل المدرسةالمجلد3العدد 189 ص1-18

في هذه الدراسة تم تطوير لعبة تعليمية رقمية " جنة التفكير " خصيصا كوسيلة لتدريب التفكير الإبداعي لأطفال ما قبل المدرسة، تتضمن(11) نوعاً مختلفاً من الألعاب المصغرة من 5 أشكال مختلفة للتفكير الإبداعي لتدريب التفكير الإبداعي لأطفال ما قبل المدرسة ، وشملت العينة(102) طفل بعمر(3) سنوات تم تقسيم(3 إلى 6) مجموعات حسب أعمارهم، (3-4 سنوات)،(4-5 سنوات).(5-6) سنوات. وتم إكمال التدريب من الأطفال الذين تابعوا التدريب في الفصل الدراسي، باستخدام تصميم ما قبل وبعد اختبار آثار هذه اللعبة التعليمية الرقمية على التفكير الإبداعي وأظهرت النتائج أن تحسن واضح لجميع مهارات الأطفال بعد التدريب قد تحسنت بشكل ملحوظ، وأثبتت التجربة أن هذا التدريب على الألعاب التعليمية الرقمية يمكن أن يحسن التفكير الإبداعي لدى أطفال ما قبل المدرسة بشكل فعال و كان للتدريب تأثيرات مختلفة على أطفال ما قبل المدرسة من مختلف الأعمار وتحسنت درجات الطلاقة، تتوسع هذه الدراسة في المعرفة الموجودة حول التفكير الإبداعي لدى أطفال ما قبل المدرسة، وأوصت الدراسة الحاجة إلى التركيز على الفروق العمرية عند استخدام الألعاب التعليمية الرقمية لتدريب التفكير الإبداعي لدى أطفال ما قبل المدرسة. يمكن أن توفر هذه الدراسة أيضًا دليلاً صالحًا على تطور الألعاب التعليمية الرقمية لدى أطفال ما قبل المدرسة

من خلال الاطلاع على الدراسات السابقة نجد :

تؤكد جميع الدراسات التي تناولت التأثيرات التعليمية للألعاب وقد اتفقت جميعها على أن الألعاب تساهم في التطور الروحي والعقلي للطالب. وبغض النظر عن المجموعة التي ينتمي إليها الطفل، فإن المكاسب التي تتحقق من الألعاب لا يمكن الحصول عليها بأي طريقة أخرى، كالتفكير والتعلم وتحمل المسؤوليات إلى جانب الاستمتاع

- اعتمدت معظم الدراسات على المنهج التجريبي وهذا ما اعتمد عليه البحث الحالي
- تنولت الدراسات عينات من مراحل دراسية من مرحلة صغيرة
- اختلفت البحث الحالي عن الأدبيات السابقة في تناولها أثر الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل في مادة الجغرافية للصف الثاني المتوسط
- تم الاستفادة من الدراسات السابقة في الطريقة والمنهج وطريقة اختيار العينات ومحاور البحث وطريقة اعداد الاختبار و تحليل النتائج

الفصل الثالث منهجية البحث وإجراءاته

أولاً منهج البحث :

المنهج التجريبي من مناهج البحث العلمي التي تقوم على اجراء تجارب علمية منظمة وفق ضوابط محددة بهدف اختبار الفرضيات البحث والكشف عن العلاقة بين الظواهر(داود و أنور، 1990 : 247) كما في الجدول :

اتبع الباحث المنهج التجريبي ذو الضبط الجزئي الخاص بمجموعتين التجريبية والضابطة لقياس أثر المتغير المستقل المتمثل في الألعاب التعليمية على المتغير التابع المتمثل في التحصيل الدراسي

المجموعة	المتغير المستقل	المتغير التابع	الأداة
التجريبية	الألعاب التعليمية	التحصيل الدراسي	الاختبار
الضابطة	الطريقة الاعتيادية	التحصيل الدراسي	

ثانياً مجتمع وعينة البحث :

يعرف مجتمع البحث بأنه جمع مفردات الظاهرة المدروسة وهو يشمل جميع الافراد الحاملين لبيانات الظاهرة المدروسة(منسي، 2003: 73) تكون مجتمع البحث من طلبة الثاني المتوسط في المدارس المتوسطة التابعة لمديرية تربية محافظة ذي قار وتم اختيار عينة الدراسة في متوسطة الشموس للبنين في مجموعتين(30لكل مجموعة) خضعت المجموعة الأولى للتجربة وتم تدريس التلاميذ بواسطة الألعاب التعليمية أما المجموعة الثانية التي تم تدريسها موضوعات الجغرافية بالطريقة الاعتيادية والمجموعتين بنفس المستوى العمري وبنفس مستوى الذكاء إذ كافأ الباحث بين المجموعتين بدرجة الذكاء حسب اختبار "رافن" وهو من الاختبارات للذكاء كما يظهر الجدول(2) :

الجدول(2) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة "ت" للمجموعتين الضابطة والتجريبية في درجات الذكاء

	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	الدلالة
المجموعة الضابطة	37.4	3.29	0.682	غير دالة
المجموعة التجريبية	36.8	4.82		غير دالة

تبين نتائج الجدول(2) عدم وجود فروق ذو دلالة احصائية عند مستوى 0.05 في اختبار الذكاء مما يدل على تكافؤ المجموعتين في متغير الذكاء

ثالثاً أداة الدراسة :

تم الاطلاع على الأدبيات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث وقد قام الباحث بإعداد اختباراً تحصيلياً مؤلفاً من 20سؤالاً(اختيار من متعدد) وتم تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية من 15طالب تم اختيارها بشكل عشوائي وتم إعداد الاختبار وتم مراعاة مستويات تصنيف بلوم(تذكر، استيعاب، تطبيق، تحليل، تركيب) ووضع درجتان لكل إجابة صحيحة وبالتالي تراوحت درجات الاختبار ما بين(0-40) واستبعد الطلبة منخفضي التحصيل الذين حصلوا على أقل من 20% من درجة الاختبار

تحليل فقرات الاختبار :

أ- صعوبة فقرات الاختبار: يعبر معامل الصعوبة يعبر عن نسبة الطلبة ممن أجابوا على أسئلة الاختبار بشكل صحيح ، ويساعد المعلم في معرفة جودة الاختبارات وتطوير بنودها(علام، 2006 : 13)

تم حساب معامل الصعوبة لكل فقرة من فقرات الاختبار والجدول يوضح معاملات الصعوبة لفقرات الاختبار :

الجدول(3) معاملات الصعوبة لفقرات الاختبار التحصيلي

السؤال	معامل الصعوبة	السؤال	معامل الصعوبة	السؤال	معامل الصعوبة	السؤال	معامل الصعوبة
1	0.25	**6**	0.25	**11**	0.40	**16**	**0.43**
2	0.35	7	0.30	**12**	0.50	**17**	**0.50**
3	0.30	**8**	0.25	**13**	0.43	**18**	**0.63**
4	0.40	**9**	0.45	**14**	0.55	**19**	**0.65**
5	0.46	**10**	0.30	**15**	0.45	**20**	**0.50**

يظهر الجدول(3) معاملات الصعوبة للاختبار التحصيلي لمادة الجغرافية وهو معامل صعوبة جيد وقد تراوحت المعاملات(0.25-0.65) ويتراوح معامل الصعوبة الذي يدل على أن الاختبار جيد بين(0.20-0.80)(Anstasi,1976 : 209)

تحديد الزمن المناسب للاختبار

تم حساب الزمن المناسب للاختبار من خلال قسمة مجموع زمن الاجابة لسؤال للطلاب على العدد الكلي وبالتالي كان متوسط زمن الاجابة عن فقرات الاختبار 40 دقيقة

ب- القوة التمييزية للفقرات : تم حساب القوة التمييزية لكل فقرة من فقرات الاختبار وتراوحت بين(0.25-0.43) وتقبل الفقرة اذا كان درجة تمييزها أكبر من 0.20

والجدول(4)يوضح معامل تمييز الاختبار التحصيلي

السؤال	معامل التمييز	السؤال	معامل التمييز	السؤال	معامل التمييز	السؤال	معامل التمييز
1	**0.30**	**6**	**0.45**	**11**	**0.30**	**16**	**0.23**
2	**0.35**	**7**	**0.30**	**12**	**0.35**	**17**	**0.30**
3	**0.30**	**8**	**0.40**	**13**	**0.30**	**18**	**0.40**
4	**0.44**	**9**	**0.30**	**14**	**0.25**	**19**	**0.45**
5	**0.23**	**10**	**0.30**	**15**	**0.35**	**20**	**0.45**

ت- الصدق والثبات :

للتأكد من الصدق والثبات قام الباحث بتطبيق المقاييس على عينة استطلاعية من 15تلميذ من خارج عينة الدراسة

الصدق الظاهري : عرض الاختبار على عدد من أعضاء هيئة التدريس ذوي الخبرة للتأكد من ملائمة الاختبار لقياس ما يبدو الاختبار أنه يقيسه وهو المظهر العام ومدى وضوح المفردات وكذلك تتناول تعليمات الاختبار(شاكر:2024:92) وتم التقيد بملاحظات السادة المحكمين

صدق الاتساق :

لقياس العلاقة بين درجة كل سؤال مع الدرجة الكلية للاختبار من خلال تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية وحساب الارتباط حسب "بيرسون" كما هو في الجدول(6)

الجدول(6) معاملات الارتباط بيرسون بين فقرات الاختبار التحصيلي والدرجة الكلية :

السؤال	معامل الارتباط	السؤال	معامل الارتباط	السؤال	معامل الارتباط	السؤال	معامل الارتباط
1	**0.636 *	**6**	**0.789**	**11**	**0.852 *	**16**	**0.783 *

2	*0.785	7	**0.794	12	*0.779	17	*0.681
3	*0.782	8	*0.883	13	*0.882	18	*0.872
4	*0.679	9	**0.877	14	*0.706	19	*0.775
5	*0.603	10	**0.709	15	*0.678	20	*0.798

**دال عند(0.01) * دال عند(0.05)

يتبين من الجدول(6) ان قيمة معاملات الارتباط للاختبار دالة احصائياً عند مما يدل على صدق الأداة

ث- ثبات الاختبار :

تم حساب معل الثبات باستخدام ألفا كرونباخ وكان قيمة معامل الثبات 0.74 وهي معامل ثبات مرتفع مما يشير إلى ثبات الاختبار

ج- تطبيق التجربة :

تحديد الهدف من تطبيق التجربة

صياغة الأهداف :تنمية المعارف والمفاهيم الجغرافية

تطوير مهارات التفكير الجغرافية كالتحليل والتفسير والاستنتاج

زيادة دافعية الطلبة وانخراطهم في التعلم وتعزيز التفاعل الاجتماعي

تقسيم الطلبة إلى مجموعات وبين الباحث للطلبة أهمية الألعاب التعليمية وتم شرح قواعد وآليات اللعب وتوزيع الأدوار بين الطلبة

تم اختيار موضوعات مادة الجغرافية للصف الاني المتوسط شملت الفصل الأول والثاني من الكتاب المقرر لهذا الصف

تم اختيار عدد من الألعاب كالسفر حول العالم التي تهدف إلى تنمية المعارف الجغرافية عن القارات والدول ولعبة الكنز المفقود التي تهدف إلى تطوير مهارات التفكير كالتحليل والاستنتاج ولعبة الأطلس المتحرك الذي يهدف إلى تعزيز مهارة القراءة والتفسير للخرائط الجغرافية وتم متابعة أداء الطلبة وتقديم تغذية راجعة فورية وقياس مستوى التعلم بعد تطبيق كل لعبة وتقييم فاعلية الألعاب التعليمية في تحقيق الهدف

بناء اختبار تحصيلي في موضوعات مادة الجغرافية وإعلام الطلبة قبل موعد الاختبار بعشر أيام

أساليب المعالجة الإحصائية:

استخدم في معالجة بيانات البحث بعض الأساليب الإحصائية التي تتفق مع طبيعة البحث وتم استخدام برنامج الحزم الإحصائية spss إذ تم اعتماد المتوسطات الحسابية، الانحرافات المعيارية، اختبار(t-test) لمعرفة دلالة الفروق.

الفصل الرابع : النتائج الإحصائية

لاختبار الفرضية الصفرية : لا توجد فروق ذات دلالة معنوية عند0.05 بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لمادة الجغرافية بعد تطبيق الألعاب التعليمية

لاختبار الفرضية تم تحديد الفروق في المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات طلبة المجموعة التي درست باستخدام الألعاب التعليمية والمجموعة التي درست باستخدام الطرائق الاعتيادية وأجري اختبار قيمة Tلمعرفة دلالة الفروق في المتوسطات في الاختبار التحصيلي والجدول الآتي يوضح ذلك:

الجدول رقم(7) المتوسطات والانحرافات المعيارية لدرجات طلبة المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار

المجموعة	عدد أفراد العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت"	الدلالة
الضابطة	30	17.55	4.52	58	16.124	دالة
التجريبية	30	35.50	3.53			

يتضح من الجدول(7) أن المتوسط الحسابي لدرجات طلبة المجموعة التجريبية في اختبار مادة الجغرافية بلغ(35.50) وبانحراف معياري(3.50) في حين بلغ المتوسط الحسابي لدرجات المجموعة الضابطة في اختبار التحصيل(17.55) بانحراف معياري(4.52) وهذا يدل على وجود فروق بين متوسط درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التي خضعت للتجربة التدريسية وهذه الفروق لصالح المجموعة الثانية التي درست موضوعات الجغرافية باستعمال الألعاب التعليمية مقارنة مع المجموعة الضابطة التي درست موضوعات الجغرافية بالطرائق الاعتيادية .

ولمعرفة دلالة الفروق بين المجموعتين تم اجراء اختبار T-TEST لعينتين مستقلتين وكانت نتيجة الاختبار ولمعرف وكانت قيمة الاختبار قد بلغت قيمةT بمستوى معنوية أكبر من(0.05) مما يدل أن هذه الفروق معنوية وهي دالة مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية التي تم تدريسها باستخدام موضوعات الجغرافية ويمكن تفسير ذلك أن الألعاب التعليمية ساهمت في تبسيط المفاهيم الجغرافية المجردة وتقريبها للطلبة وتعزيز عمليات الفهم والتذكر والتطبيق للمعارف الجغرافية وتبادل الخبرات بين الطلبة وهذا يتفق مع دراسة الجميلي :(2013) التي أكدت أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب بعض المهارات اللغوية لدى أطفال الرياض ودراسة **:Xiong& Liu& Huang)**التي أكدت أثر الألعاب التعليمية الرقمية على التفكير الإبداعي لدى أطفال ما قبل المدرسة

ولمعرفة حجم ذلك الأثر تم حساب معامل ايتا كما في الجدول(8) :

الجدول(8) قيمة معامل ايتا

معامل ايتا	مربع ايتا
0.860	0.739

يتبين من الجدول(8) أن قيمة معامل ايتا أكبر من 0.14 مما يدل على استخدام الألعاب التعليمية ساهم في زيادة التحصيل الدراسي لدى المجموعة التجريبية وبلغ مربع ايتا 0.739 وهذا يدل أن 74% من التحسن في التحصيل الدراسي في مادة الجغرافية يعود لاستخدام الألعاب التعليمية فاستخدام الألعاب التعليمية ساهم في تحيز الطلبة و فاستخدام الالعاب التعليمية شجع على العمل الجماعي وتعزيز عمليات التعلم المختلفة وشعور الطلبة بالاستمتاع والتشويق مما انعكس على الدافعية للتعلم و انعكس ايجاباً على مستوى

تحصيلهم الدراسي في مادة الجغرافية وهذا يتفق مع نتائج الصرايرة:(2011) التي أظهرت فعالية التدريس، باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع الأساسي ودراسة عبد الرحمن :(2020) التي أثبتت فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية المفاهيم والقضايا الجغرافية والتفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

الاستنتاجات:

أظهرت نتائج تحليل الفرضية تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لمادة الجغرافية لطلبة الثاني المتوسط ويعزى ذلك لاستخدام الألعاب التعليمية في تدريس موضوعات الجغرافية لأفراد المجموعة فقد تم تنظيم الخبرات بحيث تتطلب من الطالب اتخاذ المبادرة وطوال عملية التعلم لوحظ تشارك الطالب بنشاط في طرح الأسئلة والتحقيق والفضول وحل المشكلات وتحمل المسؤولية والإبداع وبناء المعنى. كما لوحظ انخراط الطلبة فكريًا وعاطفيًا واجتماعيًا وروحيًا و جسديًا في الألعاب التعليمية وتنتج عن هذه المشاركة تصوراً بأن مهمة التعلم حقيقية ونتائج التعلم شخصية وتشكل الأساس للخبرة المستقبلية.

وأظهرت نتائج معامل بيتا أن نسبة 74% من التحسن في التحصيل في مادة الجغرافية يعود لاستخدام الألعاب التعليمية في التدريس مما يدل على أثر الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي لطلبة الثاني المتوسط في مادة الجغرافية

التوصيات :

- توجيه وتوعية معلمي الجغرافية على تصميم وتوظيف الألعاب التعليمية في التدريس
- تضمين الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية لمادة الجغرافية
- توفير البنية التحتية والموارد التعليمية اللازمة لتطبيق الألعاب التعليمية في الفصول الدراسية
- توفير ورش تدريبية لتدريب المعلمين على كيفية تطبيق الألعاب التعليمية في تدريس الجغرافية
- اجراء دراسات مماثلة للبحث الحالي وتوسيع نطاق البحث ليشمل مراحل دراسية أخرى

المقترحات : استكمالاً للبحث نقترح اجراء الدراسات التالية :

- أثر توظيف الألعاب التعليمية في تدريس الجغرافية في تنمية مهارات التفكير النقد لدى طلبة المرحلة الإعدادية
- فاعلية برنامج تدريبي لمعلمي الجغرافية في تصميم وتوظيف الألعاب التعليمية في التدريس
- اتجاهات طلبة المرحلة المتوسطة نحو استخدام الألعاب التعليمية في تعلم مادة الجغرافية

قائمة المصادر والمراجع

أولاً المصادر العربية:

أبو دية ،عدنان(2011)**أساليب معاصرة في تدريس الاجتماعيات** ،دار أسامة ،الأردن

الحجازي، مدحت عبد الرزاق 2017 ، **سيكولوجيا الطفل في مرحلة الروضة**، دار الكتب العلمية، بيروت ط2

الحسناوي، حاكم موسى عبد خضير(2019)**التقنيات التربوية الحديثة في التدريس**، ابن النفيس، عمان، الأردن

الخفاف إيمان ، الذكاء الانفعالي(2013):**تعلم كيف تفكر انفعالياً**، دار المناهج

خيري ،لمياء أيمت محمد أيمن(٢٠١٨) **التعلم النشط**، دار يسطرون

داود، عزيز حنا، أنور حسين عبد الرحمن(1991) **مناهج البحث في العلوم السلوكية**، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة

ريان .ل.شال(٢٠١٩) **استخدام الالعاب الرقمية كأدوات للتقويم والتعليم** ، دار الكتاب التربوي

شاكر ،سوسن(2024) أساسيات بناء الاختبارات والمقاييس النفسية والتربوية، دار رسلان، دمشق

الفاخري، سالم عبد الله(2018)**التحصيل الدراسي** ،مركز الكتاب الأكاديمي

القميزي حمد(2012) **تقنيات التعليم ومهارات الاتصال**، دار روابط للنشر وتقنية المعلومات .دار الشقري

المنصوري، عارف محمد علي(2017) **التقنيات التعليمية الحديثة في تدريس الجغرافية بالمرحلة الثانوية بمحافظة عمران ومعوقات استخدامها واتجاهات المعلمين تجاهها** ،مجلة العلوم التربوية والنفسية المجلد الأول العدد الثاني

يوسف، محمد كمال2009 - **الخبرات التربوية المتكاملة لرياض الأطفال**، دار النشر للجامعات، القاهرة، ط1

ثانياً المصادر الأجنبية

1. Anstasi ,A(1976) Psychological testing, Macmillan publishing, New York
2. Xiong& Liu& Huang:(2022) The Influence Of Digital Education Games On Preschool Children's Creative Thinking ,computer educationV189(3)p 1-18

الملاحق ملحق(1) اختبار التحصيل الدراسي

التعليمات

عزيزتي الطالب

1- اقرأ النص ثم الاسئلة جيداً.
2- اجب في المكان المحدد، عن جميع الاسئلة
3- زمن الاختبار أربعون دقيقة.
4- اكتب الاسم، المدرسة، الجنس، مكان السكن في المكان المخصص

الاسم:..... الجنس:.....
المدرسة:..... مكان السكن:.....
اقلب الصفحة ثم ابدأ الاجابة ملاحظة : الاختبار لغاية البحث العلمي فقط

اختر الإجابة الصحيحة :

1. **يقع العالم العربي :**

أ) القسم الشرقي الشمالي من قارة أسيا ب) القسم الشمالي من قارة أسيا ج)**قسم الجنوبي الغربي من قارة أسيا**

2. **مساحة العالم العربي تبلغ :**

أ)14 مليون كم2 ب)13مليون كم2 ج) 13.53 مليون كم2

3. **تشكلت الصحارى الواسعة في العالم العربي بسبب :**

أ) عوامل النحت والإرساب بواسطة الرياح والمياه الجارية ب) حركات التصدع والانكسار ج) الحركات الأرضية الالتوائية

4. **يمتد العالم العربي بين دائرتي عرض**
الكلمة المناسبة هي :
أ)4 ^{O} جنوب دائرة خط الاستواء -37 ^{O} شمالاً ب) 2 ^{O} جنوب دائرة خط الاستواء-37 ^{O} شمالاً ج) 2 ^{O} جنوب دائرة خط الاستواء-38 ^{O} شمالاً

5. **سلاسل جبال بلاد الشام هي جبال :**
أ)انكسارية التكوين) التوائية التكوين ج) التوائية وانكسارية

6. **من أكثف مناطق التركز السكاني في العالم العربي في :**
أ) المناطق السهلية ب)المناطق الجبلية **ج)**المناطق الهضبية

7. **تقع هضبة الشطوط في**
أ)تونس ب) الجزائر ج) الأردن

8. **يعد من أوسع الأقاليم المناخية في العالم العربي**
أ)اقليم المناخ شبه الجاف ب) اقليم المناخ الصحراوي ج)اقليم مناخ البحر المتوسط

9. **من الأنهار الطويلة في العالم العربي :**
أ) دجلة والفرات ب) نهر بردى والأردن ج) نهر الليطاني

10. **السهول الرسوبية هي .....**
أ) سهول كونتها مياه الأنهار الجارية ب) سهول تمتد على السواحل البحرية ج) سهول كونتها مياه الامطار

11. **يتفرع نهر النيل عند القناطر الخيرية إلى :**
أ)فرعين ب) ثلاثة فروع ج) عدد كبير من الفروع الصغيرة

12. **من العوامل الطبيعية المؤثرة في توزع سكان الوطن العربي :**
أ)المناخ ب) طرق النقل ج) العوامل الاقتصادية

13. **العالم الذي لقب بأبو الجغرافية :**
أ) ياقوت الحموي ب) الرازي أحمد بن محمد ج) الإدريسي د) الزمخشري

14. **يقصد بالمناخ:**
أ)دراسة معدلات أحوال الطقس ب)دراسة الظواهر البشرية ج)دراسة صورة

15. **الصناعات الاستخراجية هي :**
أ)الصناعات التي تحول المواد الخام إلى صناعية ب) استخراج الثروات المعدنية من باطن الأرض ج) صناعة الحديد الصلب

16. **يحتوي العالم العربي على**
أ) ثلث احتياطي النفط في العالم ب) ربع احتياطي النفط في العالم ج) نصف احتياطي النفط في العالم

17. **من الخامات الفلزية:**
أ) الفوسفات ب) الكبريت ج) الغاز الطبيعي د) الحديد

18. **المحاصيل النقدية في العالم العربي :**
أ) الذرة ب) **التبغ** ج) الشعير د) التفاح

19. **تبلغ الكثافة السكانية للعالم العربي :**
أ)30نسمة/كم2 ب) 20نسمة/كم2 ج) 40نسمة /كم2 د) 25نسمة/كم2

20. **يتركز انتاج الحديد في العالم العربي في :**
أ)موريتانيا ب) المغرب ج) فلسطين

انتهى الاختبار

الملحق(2)الاجابات

السؤال	الإجابة النموذجية
1	ج
2	ج
3	أ
4	ب
5	ج
6	أ
7	ب
8	ب
9	أ
10	أ
11	أ
12	أ
13	ب
14	أ
15	ب
16	ج
17	أ
18	ب
19	أ
20	أ

الملحق(2)

الإجابات

السؤال	الإجابة النموذجية
1	أ
2	ب
3	أ
4	ج
5	أ
6	أ
7	أ
8	أ
9	ج
10	ب
11	ج
12	أ

13	ب
14	أ
15	أ
16	أ
17	ب
18	أ
19	أ
20	ج