أثر ممارسة الألعاب التربوية اللاصفية في مستوى التحصيل لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الإسلامية

ممدوح منيزل الشرعة، صادق حسن شديفات، اسماعيل النبراوي *

ملخص

هدفت هذه الدراسة تعرف أثر ممارسة الألعاب التربوية اللاصفية في مستوى التحصيل لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الإسلامية في مدرسة زينب بنت الرسول، و تكونت عينة الدراسة من (50) طالباً أجريت عليهم هذه الدراسة.

استخدم الباحثون المنهج التجريبي للوصول إلى هدف الدراسة، وتم تقسيم الطلبة إلى مجموعتين: ضابطة وتجريبية، وقام الباحثون بشرح الدروس المتعلقة بالتجربة لهم بالطريقة التقليدية داخل غرفة الصف، فيما يتعلق بجوانب الدراسة الأربعة (الوحي، أدلة البعث، الإيمان بالملائكة الكرام، علامات الوقف في القرآن الكريم).أما المجموعة التجريبية فقد طبقت عليها التجربة فيما يتعلق بجوانب الدراسة على شكل ألعاب تربوية صغيرة في ساحة المدرسة. وبعد الحصول على نتائج الاختبارات وتحليلها، تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) بين المجموعتين الضابطة والتجريبية. إلاّ أن الباحثين بيّنوا أن الحماس الكبير لدى الطلبة نحو موضوع الدراسة يشير إلى اعتبار اللعب وسطاً إيجابياً في تدريس مادة التربية الإسلامية.

الكلمات الدالة: الالعاب اللاصفية، مستوى التحصيل، مادة الإسلامية.

المقدمـة

اللعب نشاط إنساني يمارسه الإنسان برغبة منه في مختلف مراحل حياته, وقد شكّلت الألعاب التربوية جزءاً من ثقافة المجتمعات قديماً وحديثاً، فكانت هذه الألعاب بمثابة مرآة تعكس قيم وسلوكيات وعادات هذه المجتمعات، عدا عن أنها اعتبرت وسيلة للترويح بما تحتويه من قيم تربوية وأخلاقية يمكن ترسيخها في نفوس الأطفال خلال مراحل نموهم المختلفة. فالعديد من الألعاب التربوية تثير التفكير عند الطفل من خلال إثارة النشاط العقلي الهادف لديه، بحيث يبحث الطفل عن حلول يتوصل إلى نواتج أصلية للعبة التي يمارسها. فهي بمثابة أداة فاعلة من أدوات تعليم التفكير والتدريب عليه وهو الهدف الأسمى. وبما أن اللعب يمر بخطوات منظمة يمر بها اللاعب أثناء لعبه، لذا يسعى إلى إكساب الطفل المعرفة التي يمكن التوصل إليها من خلال التفكير.

واللعب له أشكال وأنواع عديدة ذكرها الهنداوي (2003) وهي:

1- الألعاب التلقائية: تمثل الأشكال الأولية للعب، وفيه تغيب القواعد والمبادئ المنظمة للعب، وهو في معظمه إنفرادياً ولا يتم في مجموعات، ويلعب الطفل فيه كما يرغب، ويتوقف عنه حينما لا يهتم به، ومعظم هذا النوع من الألعاب استقصائي واستكشافي.

2- ألعاب تمثيل الأدوار: ويعتمد هذا النوع من الألعاب على خيال الأطفال الواسع وقدراتهم الإبداعية، وفيها يتم تقمص الأطفال لشخصيات الكبار مقلدين سلوكهم، وهنا يعكس الأطفال نماذج الحياة الإنسانية والمادية المحيطة بهم.

3- الألعاب الترويحية الرياضية: يتمثل هذا النوع من الألعاب جميع الأنشطة التي يقوم بها الأطفال، والتي تنتقل من جيل إلى جيل ومنها الألعاب الشعبية.

4- الألعاب الفنية: هي من أنواع الألعاب التركيبية، وتعد من الأنشطة الفنية التعبيرية التي تنبع من الوجدان والتذوق الجمالي، ومنها الرسم بالمواد المختلفة.

5- الألعاب الإستطلاعية والإستكشافية: يشمل هذا النوع من الألعاب كل عمليه يقوم بها الطفل لمعرفة المكونات التركيبية لشيء ما، وكيف يعمل ذلك الشيء.

6- الألعاب اللغوية: تمثل الألعاب اللغوية نشاطاً مميزاً للأطفال يحكمه قواعد موضوعية وله بداية محددة، وكذلك نهاية محددة من خلالها يمكن تنمية كفاءة الإتصال اللغوي بين الأطفال، وتدريبهم على الإستخدام الصحيح لكثير من أدوات اللغه حروفاً وأسماء وأفعال.

* كلية العلوم التربوية، الجامعة الهاشمية، الأردن(1،2)؛ وجامعة الدمام، السعودية(3). تاريخ استلام البحث 2012/9/23، وتاريخ قبوله 2013/6/3.

© 2014 عمادة البحث العلمي/ الجامعة الأردنية. جميع الحقوق محفوظة.

7- الألعاب الثقافية: من خلال هذه الألعاب يكتسب الطفل معلومات ومعارف وخبرات متنوعة، ويدخل ضمنها الأنشطة القصصية المختلفة كالمطالعة والكتابة.

8- الألعاب العلاجية: وهي أوجه النشاط المختلفة التي توجه للأطفال الذين يعانون من إضطرابات نفسية مختلفة لتخليصهم مما يعانون.

ويجمع علماء التربية وعلم النفس على أن اللعب أداة فاعلة لإثارة التفكير وتنميته، ومصدرٍ أساسي لتعلمه، والتفكير عبارة عن سلسلة من النشاطات العقلية التي يقوم بها الدماغ عندما يتعرض لمثير يتم إستقباله عن طريق واحدة أو أكثر من الحواس الخمس، وهو عملية بحث عن المعنى في المواقف أو الخبرة وقد يكون هذا المعنى ظاهراً حيناً وغامضاً حيناً آخر، ويتطلب التوصل إليه تأملاً وإنعام النظر في مكونات الموقف أو الخبرة التي يمر بها الفرد، لذلك فهو يتضمن استكشافاً وتجريباً، ونتائجه غير مضمونة، ونبدأ بالتفكير عادة عندما لا نعرف ما الذي يجب عمله بالتحديد، والتفكير في نشاطات غير مرئية وغير ملموسة، وما نشاهده ونلمسه من نشاطات في الواقع ليست إلا نواتج فعل التفكير أمكتوبة كانت أم منطوقة أم مركبة (دويدار، 2004).

ويرى عبد الحميد (2005) أن الطفل في نموه يبدأ بتكوين عادات إبداعية تنمو من خلال العمل وأن اللعب أكان انفرادياً أو لعبا جماعياً، أو لعباً واقعياً أو لعباً تخيلياً بأي لعب ينطوي على عنصر تمثيلي، وأن هنالك علاقة بين ما نسميه روح اللعب وبين طبيعة التغيير على التلقائية الجسمانية والإجتماعية والمعرفية كما تشتمل دافعا حقيقيا يدفع صاحبه نمو التفكير الإبداعي في مرحلتي الطفولة والمراهقة وما بعدها.

وتحدد فائدة اللعب بالنسبة للطفل بمدى ما تحققه له الألعاب التي يقوم بها من إشباع لحاجاته النفسية، والإجتماعية تبعا للمرحلة العمرية التي وصل إليها، تبعاً للفروق الفردية بين الأطفال لكن العرف السائد من أن هناك ألعاباً خاصة لكلا الجنسين، وقد يؤدي عدم إشباع حاجات الطفل إلى نوع معين من اللعب إلى حالات الجنوح، التي تظهر بدايتها في مرحلة الطفولة المتأخرة، بسبب عدم قبول المجتمع للألعاب التي يشعر الطفل أنه يميل إليها، والتي تشيع حاجاته النفسية، فينسحب من جماعة اللعب إلى نوع آخر من اللعب المخرب (مالك، 1992).

إن اللعب مصدر رئيس للتعلم والإبداع، ذلك أن اللعب يسير في خطوات منظمة تؤثر وتتأثر كل منها بالأخرى، فإن تحديد هذه الخطوات وإختبار صحتها ومدى إرتباط كل منها بالأخرى، ومدى تحقيقها للأهداف التي وضعت من أجلها، يقودنا إلى التحدث عن التفكير والإبداع كعملية عقلية. وتعد الألعاب بشكل عام مدخلاً أساسياً لنمو الطفل من جميع جوانب الحياة المختلفة (البدنية، العقلية، الإجتماعية، النفسية، الأخلاقية) (بلقيس، أحمد؛ مرعي، توفيق،1982). تسعى الألعاب التربوية إلى تحقيق العديد من الأهداف فقد أخذت المناهج التربوية في القرن الحادي والعشرين بتبني فكرة المناهج التربوية القائمة على الألعاب التربوية التي تسعى إلى تحقيق أهداف متنوعة وشاملة لجميع جوانب نمو المتعلم الوجدانية والمعرفية والمهارية. ومن هذه الأهداف التي تحققها الألعاب التربوية، ما يلي:

- الألعاب التربوية أداة تعلم واستكشاف.
- الألعاب التربوية أداة لتنمية الجوانب المعرفية والادراكية.
- الألعاب التربوية أداة لتنمية النواحي الإجتماعية والوجدانية.
- الألعاب التربوية أداة تعبير.
- تسهم الألعاب التربوية في النمو المعرفي.
- تسهم الألعاب التربوية في النمو الإبتكاري.(الجراح ومحمد،1989)

ويشير كل من مرعي وبلقيس (1987) إلى أن اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم الى الأطفال وتساعدهم في إدراك معاني الأشياء والتكيف مع واقع الحياة، وأن اللعب أداة تربوية ووسيلة تساعد في إحداث تفاعل الطفل مع عناصر البيئة ومكوناتها لفرض تعلمه وإنماء شخصيته وسلوكه، وبالإضافة الى ذلك فإن اللعب وسيلة مرنة يمكن أن توفر فرصاً أو مداخل لإحداث النمو، والتوازن عند الأطفال من خلال إشباع ميولهم وتلبية رغباتهم، كما أن اللعب من الناحية التربوية أداة فعالة في تكوين النظام القيمي، والأخلاقي من خلال اللعب والتواصل مع الآخرين، كما يكسبهم معايير السلوك الاجتماعي المقبول في إطار الجماعة.

اللعب والتعلم:

ينبغي على المعلمين قبل أن يدخلو عنصر اللعب إلى الصف فعليا أن يحددوا الأهداف التعليمية التي وصفوها بأنفسهم ويقرروا الاسلوب الذي يجعل ألعاب الأطفال ولعبهم وسيلة لتحقيقها، ولقد حدد (دونييه بياجيه) الأهداف التعليمية بسبعة أهداف استناداً إلى تصنيف بلوم وهي:

- المعرفة المباشرة وإستظهار وإستذكار الحقائق التي تعلمها.
- الفهم الذي يعني ترجمة البيانات التي تتضمنها رسالة ما.
- التطبيق وهو عبارة عن إنتقال الأفكار المجردة والمبادئ والقواعد وإستخدامها في موقف جديدة بهدف ايجاد حلول مبتكرة.
- التحليل كهدف تعليمي عبر تحليل مجموعة معقدة من

العوامل أو العلاقات أو المبادئ.
- التركيب للعناصر المختلفة الواردة من مصادر متفرقة.
- التقويم من خلال إصدار الأفكار النقدية على المعلومات أو الأفكار أو الطرائق.
- الإختراع بترجمة المعرفة المكتسبة إلى عمل خلاق.(مرعي والحيلة، 1998)

والتربية الرياضية جزء من التربية العامة التي تحقق الأهداف التربوية لقيم اللعب الذي يحتاج إلى الحركة الرياضية من خلال ما يعرف في مجال التربية الرياضية بالألعاب الصغيرة والتي يعرفها علاوي (1977) على أنها " مجموعة من الألعاب المتعددة الجوانب والتي يؤديها لاعب أو أكثر, وتقسم إلى مجموعات متجانسة, تختلف كل مجموعة عن غيرها بالنسبة إلى تأثيرها التربوي والتعليمي وبالنسبة إلى طبيعة نشاطها، وسميت كذلك لأنها بسيطة من حيث القواعد والقوانين والشروط والموضوعية لها، ومن حيث الأدوات المستخدمة وكذلك إعتمادها على مساحات صغيرة وملاعب محدودة ضيقة، ويقبل عليها الأفراد من كلا الجنسين وفي مختلف المراحل من حيث السن والدراسة بكل رغبة وحماسة وشوق إذ أنها تتميز بطابع المرح والسرور والتسلية والتنافس الموجه الشريف.

ويرى الباحثون أنه يمكن تصميم برنامج من الألعاب الرياضية الصغيرة والمسلية والتي تحتاج إلى قدرات بدنية مختلفة في عملية التعليم وإعطاء الدروس التعليمية من خلالها, من خلال إيجاد سبل التنافس ما بين الطلبة في البحث البدني عن المعلومات الصحيحة.

أن الألعاب الصغيرة الرياضية الترويحية والتي يتم استخدامها في تطبيق هذه الدراسة لما تمثله من أهمية تشمل جميع الأنشطة التي يقوم بها الأطفال والتي تنتقل من جيل إلى جيل ومنها الألعاب الشعبية والتي يحتاجها الإنسان في حياته والتي تعطي في إنسجامها مدلولات صحية وتعبر عن قدرات الإنسان البدنية من (قوة، ورشاقة، ومرونة، وتحمل، وسرعة) وتعبر عن قدرات حركية (كالدقة، والتوافق، والتحكم، والسيطرة، والثبات، والإتزان، والحركات الإنتقالية) وبالتالي صحة في الدورة الدموية وبالتالي إيصال الدم المحمل بالأوكسجين بكميات كافية للدماغ مما يجعل الجهاز العصبي المركزي يعمل بكفاءة وتجعل القدرة لديه كبيرة للتعلم وخزن المعلومات وتفسيرها.

كما أنه يمكن حصر القيم التي تحققها الألعاب الرياضية الصغيرة بما يلي: البدنية، الترويحية، الخلقية، الاجتماعية، العقلية، الصحية. ويمكن استغلالها لتطوير الصفات البدنية المختلفة. (المنصوري،1973)

ويرى الباحثون أنه يمكن تصميم برنامج من الألعاب الرياضية الصغيرة والمسلية والتي تحتاج إلى قدرات بدنية مختلفة في عملية التعليم وإعطاء الدروس التعليمية من خلال إيجاد سبل التنافس ما بين الطلبة في البحث البدني عن المعلومات الصحيحة.

مشكلة الدراسة

تنبع مشكلة الدراسة من وجود حاجة ملحة لتنويع أساليب وطرق التدريس المستخدمة في تدريس مادة التربية الإسلامية بعيداً عن الطرق التقليدية المعتمدة على التلقين والحفظ كما هو متعارف عليه عند البعض من المعلمين، مما يجعل حصة التربية الإسلامية رتيبة مملة، رغم أهمية هذه المادة للإنسان المسلم من حيث إعداده كمواطن صالح في مجتمعه يحافظ على هويته العربية الإسلامية بثوابتها وقيمها. أن عملية تدريس مادة التربية الإسلامية تتأثر بالبعدين الزماني والمكاني، علاوةً على احتوائها على المفاهيم المجردة غير المحسوسة عند الطلبة كالمفاهيم السياسية والاعتقادية والبيئة والاقتصادية وغيرها.

ولذا يرى الباحثون أنه من الضروري إيجاد طريقة تدريسية تتميز بأسلوب نستطيع من خلاله توجيه الطلبة لفهم المفاهيم الإسلامية بطريقة لا تخلو من تشويق ومتعة بحيث يقبل عليها الطالب في المراحل العمرية الدنيا بكل حماسة وشوق بما يتناسب مع ميله في هذه المراحل العمرية للعب, وبالتالي تحسين المخرجات التعليمية. ولذا جاءت هذه الدراسة لتوضيح أهمية الألعاب التربوية اللاصفية كنشاط يحمل صفة الحركة في زيادة الحصيلة المعرفية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الإسلامية حيث سترفع نتائج هذه الدراسة وتوصيتها إلى وزارة التربية والتعليم في المملكة الأردنية الهاشمية.

أهمية الدراسة

تعتبر هذه الدراسة من أولى الدراسات – في حدود علم الباحثين– التي تناولت أثر ممارسة الألعاب التربوية اللاصفية في مستوى التحصيل لدى الصف الرابع الأساسي في مبحث التربية الإسلامية، وتبرز أهمية هذه الدراسة من الناحية المعرفية والتطبيقية لأنها ستسهم في استخدام اسلوب تدريسي جديد وهو اسلوب التعلم من خلال الحركة المتمثلة في الالعاب الصغيرة الرياضية المنهجية، والتي نستطيع من خلالها تعليم المواد الدراسية المتنوعة بعيدا عن رتابة الحصة الصفية التقليدية, كما ستسهم في تدريب المعلمين على أسلوب جديد في التدريس من خلال عقد ورشات عمل مشتركة ما بين

المختصين في مجال التربية الرياضية، بالاضافة الى تعريف المعلمين بالألعاب التربوية اللاصفية من خلال ما ستوفره من معلومات ضمن الإطار العملي.

بالإضافة إلى إمكانية الإستفادة من نتائج هذه الدراسة، والأخذ بها لبناء البرامج التعليمية ضمن إطار استخدامات الألعاب التربوية اللاصفية في العملية التعليمية، كما تفيد هذه الدراسة المسؤولين وإدارة المدارس في ما توصلت إليه من نتائج تسهم في إبراز أهمية الألعاب التربوية اللاصفية في العملية التعليمية.

ويمكن لنتائج الدراسة الحالية أن تسهم في تقديم الفائدة لمعلمي المواد الدراسية المتنوعة من خلال الإطلاع على دور وأهمية الألعاب التربوية اللاصفية كأسلوب تعليمي يسهم في توضيح المواد الدراسية. بالإضافة إلى لفت إنتباه المسؤولين في وزارة التربية والتعليم عن زيادة تفعيل الألعاب التربوية اللاصفية في المدارس.

هدف الدراسة

1- هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر ممارسة الألعاب التربوية اللاصفية في التحصيل لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مبحث التربية الإسلامية.

تساؤل الدراسة

1- ما أثر ممارسة الألعاب التربوية اللاصفية في مستوى التحصيل لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مبحث التربية الإسلامية؟

فرض الدراسة

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في أثر ممارسة الألعاب التربوية اللاصفية في مستوى التحصيل لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مبحث التربية الإسلامية بين المجموعتين الضابطة والتجريبية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$).

إجراءات الدراسة

منهج الدراسة

استخدم الباحثون في هذه الدراسة المنهج التجريبي (ذا المجموعتين الضابطة والتجريبية) وذلك فيما يخص تطبيق الألعاب التربوية اللاصفية على الطلبة في ساحة المدرسة. وصيغت دروس التربية الإسلامية للصف الرابع الأساسي المتمثلة في (الوحي، الإيمان بالملائكة الكرام، علامات الوقف في القرآن الكريم، أدلة البعث) على شكل ألعاب تربوية لاصفية تحمل صفة الحركة.

كما استخدم الباحثون المنهج الوصفي للحصول على النتائج في هذه الدراسة حيث تم تطبيق مقياس التحصيل لدى الطلبة في مبحث التربية الإسلامية ويتألف هذا المقياس من (20) سؤالاً موجهاً للطلبة على شكل أسئلة موضوعية لكل درس (5) اسئلة كما يلي:

أثر ممارسة الألعاب التربوية اللاصفية في مستوى التحصيل لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في دروس (الوحي، الإيمان بالملائكة الكرام؛ علامات الوقف في القرآن الكريم؛ أدلة البعث).

أدوات الدراسة

لقد رجع الباحثون لكثير من المراجع العلمية المرتبطة بموضوع الاختبارات المعرفية في ميدان العلوم الإنسانية, بالإضافة إلى مراجعة بعض الأدوات المستخدمة في تطبيق مثل هذه الدراسات لجمع البيانات في الدراسات العلمية. كما اطلع الباحثون على النتائج التي أظهرتها العديد من الدراسات التي تدور حول كيفية تصميم الألعاب التربوية اللاصفية والاختبارات المتعلقة بالتحصيل في مجال العلوم الإنسانية. كما في دراسة الحيلة، (2005)، وشيلدز، (2006). وقام الباحثون بإعداد الألعاب التربوية اللاصفية فيما يخص دروس التربية الإسلامية للصف الرابع الأساسي والمشتملة على: (الوحي، الإيمان بالملائكة الكرام، علامات الوقف في القرآن الكريم، أدلة البعث). بالإضافة إلى إعداد الصيغة الأولية للاختبارات المعرفية والخاصة بالحصيلة المعرفية في مادة التربية الإسلامية وعلى شكل أسئلة موضوعية في دروس التربية الإسلامية للصف الرابع الأساسي في الموضوعات آنفة الذكر، ثم تم عرض الألعاب التي ستستخدم في الدراسة والأسئلة المتعلقة بالحصيلة المعرفية على هيئة من المحكمين من أصحاب الخبرة في مجال العلوم الإنسانية وعددهم (5) محكمين, حيث تم التأكد من مدى مناسبة الألعاب وصياغة الأسئلة المتعلقة بجوانب الدراسة بما يتناسب مع هدف الدراسة، والأخذ باقتراحاتهم وتثبيت ما هو مناسب أو تعديله.

تكونت أسئلة الدراسة من جزأين: الأول يشتمل على البيانات الشخصية لطلبة الصف الرابع الأساسي الذكور. والجزء الثاني اشتمل على مجالات الدراسة والأسئلة التي صممت لها وهي (الوحي، الإيمان بالملائكة الكرام، علامات الوقف في القرآن الكريم، أدلة البعث) بحيث طلب من أفراد عينة الدراسة وضع دائرة حول رمز العبارة الصحيحة. بالإضافة إلى الألعاب التربوية اللامنهجية التي استخدمت في هذه الدراسة.

مجتمع الدراسة

تكون مجتمع الدراسة من طلاب الصف الرابع الأساسي

الإناث في مدرسة زينت بنت الرسول والبالغ عددهم (100) طالب.

عينة الدراسة

تم اختيار عينة عشوائية من مجتمع الدراسة في مدرسة زينب بنت الرسول _صلى الله عليه وسلم_ في محافظة إربد من الطلاب والمتوسط أعمارهم (+ 9) سنة وقد بلغ عدد أفراد العينة (50) طالباً, مقسمين إلى مجموعتين: مجموعة مكونة من (25) طالباً حيث تم شرح دروس التربية الإسلامية التي استخدمت في هذه الدراسة بالطريقة التقليدية داخل غرفة الصف المجموعة ضابطة، والمجموعة الثانية تم استخدام الألعاب التربوية اللاصفية معهم في ساحة المدرسة حيث بلغ عدد الطلاب (25) طالباً. ويشكل عدد الطلاب الذين طبقت عليهم الدراسة ما نسبته (50%) من مجتمع الدراسة.

خطوات تطبيق الدراسة.

بعد أن تم إعداد الألعاب التربوية اللاصفية واختبارات التحصيل وبصورتها النهائية قام الباحثون بإجراء الخطوات التالية:

1- شرح دروس التربية الإسلامية التي استخدمت في الدراسة للمجموعة الضابطة والمكونة من (25) طالباً في الفترة الواقعة بين (2009/9/12-2009/9/20) ثم عمل اختبار معرفي لهذه المجموعة.

2- إعطاء دروس التربية الإسلامية التي استخدمت في الدراسة بطريقة الألعاب التربوية اللاصفية في ساحة المدرسة للمجموعة التجريبية والمكونة من (25) طالباً ثم تم عمل اختبار معرفي لهذه المجموعة في(2009/9/20).

3- الإشراف الكامل على الطلبة الذين استخدم معهم الطريقة التقليدية داخل غرفة الصف والمجموعة التجريبية التي طبقت عليها الألعاب التربوية خارج غرفة الصف. كما قام الباحثون بالإشراف على توزيع أسئلة الاختبارات على المجموعتين كلتيهما وتوضيح بعض الأسئلة لهما، وبعد ذلك تمت عملية تفريغ البيانات ومعالجتها إحصائياً باستخدام الحاسوب.

المعاملات العلمية للاختبارات المعرفية

- **صدق الاختبار**

تم عرض الألعاب التربوية اللاصفية والبالغ عددها (4) ألعاب وأسئلة الاختبار البالغ عددها (20) سؤالاً وبأبعادها الأربعة على عدد من المحكمين المؤهلين علمياً في مجال العلوم الإنسانية والبالغ عددهم (5) محكمين. حيث قام الباحثون بإجراء التعديلات التي أوصى بها المحكمون بما يخص الاختبار وأسئلته وبما يخص الألعاب المستخدمة وطريقة الأداء.

- **ثبات الاختبار**

للتأكد من ثبات الإختبار تم تطبيقه على عينة إستطلاعية مكونة من (10) طلاب من طلبة الصف الرابع الأساسي في مدرسة زينب بنت الرسول صلى الله عليه وسلم من خارج عينة الدراسة بطريقة الإختبار وإعادة الإختبار (Test - retest) بفاصل زمني مدته أسبوع، وتم حساب معامل الإرتباط بين مرتي التطبيق، باستخدام معامل إرتباط بيرسون الذي يمثل معامل ثبات الاستقرار، إذ بلغ (80%). وتم حساب ثبات التجانس بإستخدام معادلة كودرريتشاردسون حيث بلغت (80%)، كما تم استخراج قيم معاملات الصعوبة والتمييز لفترات الإختبار، كما هو مبين في الجدول (1).

الجدول (1)

معاملات الصعوبة والتمييز لفترات إختبار التحصيل

الفترة	معامل الصعوبة	معامل التمييز	الفقرة	معامل الصعوبة	معامل التمييز
1	30.	66.	11	30.	.58
2	25.	45.	12	25.	.54
3	35.	62.	13	30.	.61
4	30.	61.	14	40.	.59
5	72.	58.	15	45.	.45
6	60.	43.	16	65.	.52
7	30.	50.	17	30.	.66
8	30.	52.	18	25.	.45
9	25.	64.	19	40.	.57
10	50.	36.	20		

يتضح من الجدول (1) أن قيم معاملات الصعوبة تراوحت ما بين (25–72.) كما أن قيم معاملات التمييز تراوحت ما بين (36. – 66.)، ويرى الباحثون أن هذه القيم تسمح بإستخدام الإختبارلأغرض الدراسة.

متغيرات الدراسة

اشتملت الدراسة على المتغيرات الآتية:

أولاً: المتغيرات المستقلة

طريقة التدريس، ولها مستويان: أ– الطريقة التقليدية.

ب– الطريقة الإعتيادية.

ثانيا: المتغيرات التابعة: درجات الطلاب على الاختبار التحصيلي.

الوسائل الإحصائية المستخدمة في هذه الدراسة.

1– المتوسطات الحسابية.

2– الانحرافات المعيارية.

الدراسات السابقة

قام شولدر (Shoelder, 1981) بدراسة هدفت إلى تحديد أثر الألعاب التربوية على التعليم مقارنة بالطريقة التقليدية على طلبة الصف الثاني الأساسي والبالغ عددهم (200) طالب قسموا إلى مجموعتين أحداهما ضابطة وعددها (100) طالب تم تدريسهم مادة الرياضيات بالطريقة التقليدية، والمجموعة الثانية هي المجموعة التجريبية وعددها (100) طالب تم تدريسهم مادة الرياضيات بطريقة الألعاب. وهذه العينة مكونة من عدة صفوف، وكل صف درس من قبل معلم مختلف، وطبق الباحث على الطلبة ثلاثة اختبارات (قبلي، بعدي، أثناء التطبيق). وقد أشارت نتائج هذه الدراسة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (α = 0.01) بين المجموعتين الضابطة والتجريبية.

أجرى مصطفى وسليمان (1987) دراسة هدفت إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التربوية التعليمية على درجة فهم المفاهيم الرياضية لدى طلبة المرحلة المتوسطة واتجاهات المعلم نحو تدريس مادة الرياضيات، بحيث تكونت عينة الدراسة من (31) طالباً وطالبة. وقد كانت نتائج الدراسة تشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية (α = 0.005) فيما يخص اختبار فهم المفاهيم الرياضية، ولكن فيما يخص باتجاهات المعلمين نحو تدريس مبحث الرياضيات بواسطة الألعاب التربوية. فقد وجدت فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α = 0.005). وأن هناك أثر إيجابي وفعال نحو تدريس مادة الرياضيات باستخدام الألعاب التربوية التعليمية.

قام شمروخ (1996) بدراسة كان الهدف منها التعرف على الحصيلة المعرفية بلعبة كرة اليد لمدرسي ومدرسات التربية الرياضية بمديرية إربد الأولى حيث اشتملت عينة الدراسة على (77) مدرساً ومدرسة. وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي نظراً لملاءمته للدراسة، حيث تم بناء اختبارات معرفية في لعبة كرة اليد اشتملت على ستة جوانب هي (الإعداد البدني، الثقافة العامة، المهارات الأساسية، قواعد اللعب، الاستكشاف، الخطط، التحليل والتقويم) وقد بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المستوى المعرفي لدى المدرسين والمدرسات مما دل على تقارب المستوى المعرفي لدى الذكور والإناث.

أجرى بوقحوص وعبيد (1997) دراسة هدفت إلى قياس مدى فاعلية استخدم الألعاب التربوية على تحصيل طلبة المرحلة الابتدائية في موضوع المغناطيس في مادة العلوم حيث تكونت عينة الدراسة من (108) طلاب من الصف الثاني الابتدائي والثالث الابتدائي، تم تقسيمها إلى أربع مجموعات اثنتان تجريبيتان واثنتان ضابطتان، حيث تم إعداد خمسة ألعاب تربوية وطبقت على المجموعتين التجريبيتين وأما المجموعتان الضابطتان فطبق عليهما الأسلوب التقليدي في التدريس. وقد استغرق برنامج الألعاب خمسة أيام لكل مجموعة، وبينت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين كل المجموعات التجريبية والضابطة.

أجرى أبوريا وحمدي (2000) دراسة هدفت إلى الاستقصاء أثر استخدام إستراتيجية التعلم بواسطة اللعب من خلال الحاسوب في اكتساب مهارات العمليات الحسابية الأربع (الجمع، الطرح، الضرب، القسمة) لطلبة الصف السادس الابتدائي حيث تكونت عينة الدراسة من (101) من الطلاب الذكور والإناث حيث تم توزيعهم بشكل عشوائي إلى مجموعتين إحداهما تعلمت المهارات الحسابية الأربع جراء استخدام برنامج تعليمي بالطريقة التقليدية. وأوضحت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت إستراتيجية التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب.

أجرى الحيلة (2005) دراسة هدفت إلى التعرف على أثر استخدام طريقة الألعاب التربوية التعليمية المحوسبة وغير المحوسبة على تحصيل طالبات الصف الثاني الأساسي في مادة الرياضيات في وحدة الضرب مقارنة بالطريقة التقليدية. وقد اشتملت عينة الدراسة على (76) طالباً من كلا الجنسين في الأردن، وقد تم توزيع العينة عشوائياً على ثلاث شعب صفية. إحدى هذه الشعب الصفية تعلمت بواسطة الألعاب المحوسبة وتكونت من (26) طالباً والصف الآخر المكون من (25) طالباً تم تعليم أفرادها باستخدام الألعاب العادية. أما المجموعة الثالثة فقد تكونت من (25) طالباً تم تعليم أفرادها بالطريقة التقليدية. وقد أشارت النتائج إلى تفوق الطلبة الذين

تعلموا بالطريقة التي استخدمت الألعاب التعليمية المحوسبة مقارنة بالطريقة التقليدية في التدريس وفي رفع مستوى التحصيل المباشر لديهم واحتفاظهم بما تعلموا.

أجرى شيلدز (Shields, 2006) دراسة هدفت إلى الكشف عن أثر ممارسة الطلاب للأنشطة ذات الطابع التنافسي على تخفيف القلق عند الطلبة الذين يدرسون مادة الرياضيات. وتكونت عينة الدراسة من (91) طالباً من طلبة جامعة بنسلفينيا في الولايات المتحدة الأمريكية. وقد استخدم الباحث مع الطلبة ألعاباً رياضية تنافسية فقد خلصت الدراسة إلى أن أسباب قلق الطلاب من الرياضيات قد يعود للمعلمين والمجتمع وقلة المهارات الإدراكية في الرياضيات مما يؤدي إلى القلق عند الطلبة. كما أشارت نتائج الدراسة إلى أن تعليم الرياضيات من خلال الأنشطة التنافسية تخفف القلق الحاصل عند الطلبة من مادة الرياضيات.

التعليق على الدراسات السابقة

استفاد الباحثون من الدراسات السابقة ما يلي:

1- كيفية تصميم الألعاب التربوية.

2- التعرف على الأساليب والطرق المستخدمة عند تطبيق هذه الألعاب. وكذلك التعرف على الطرق الإحصائية المستخدمة في الدراسات السابقة.

3- أشارت نتائج العديد من الدراسات السابقة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعات التجريبية التي استخدمت الألعاب التربوية وبين المجموعات الضابطة التي استخدمت الطرق التقليدية في التدريس مثل دراسة كل من (بوقحوص وعبيد، 1997) ودراسة (شولدر، shoulder 1981) وعزا الباحثون ذلك إلى أن الطريقة التدريسية بواسطة اللعب والطريقة التدريسية التقليدية فتحتا مجالاً للطلبة للقيام بالتجارب والأنشطة وحتى وتبادل المعلومات فيما بين الطلبة والمدرس، مما عمل على تثبيت المعلومات في أذهان الطلبة.

4- أشارت نتائج العديد من الدراسات السابقة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعات التجريبية التي استخدمت الألعاب التربوية وبين المجموعات الضابطة التي استخدمت الطرق التقليدية في التدريس مثل دراسة كل من (مصطفى وسليمان، 1987) ودراسة (الحيلة، 2005) ودراسة (شمروخ، 1996) ودراسة (أبو ريا وحمدي، 2000). والسبب في ذلك أن للألعاب التربوية مميزات تميزها عن الطريقة العادية، ومن هذه المميزات أن دافعية التلاميذ في الطريقة التجريبية باستخدام الألعاب التربوية التعليمية كانت كبيرة نحو التعلم، وبدا ذلك واضحاً من خلال الاهتمام والمتابعة الدقيقة من قِبل جميع الطلبة عند إجراء التجربة، بالإضافة إلى أن الألعاب زادت في عملية التفاعل الصفي وإثارة الدافعية وجذب انتباه المتعلم والتفاعل مع المادة التعليمية.

نتائج الدراسة ومناقشتها

للإجابة عن هدف الدراسة وتساؤلها أجرى الباحثون المعالجات الإحصائية للبيانات التي تم الحصول عليها من عينة الدراسة على الاختبار المعرفي للتعرف على أثر ممارسة الألعاب التربوية اللاصفية في مستوى التحصيل لدى طلاب الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الإسلامية، والتي تدور حول الدروس التالية: (الوحي، الإيمان بالملائكة الكرام، علامات الوقف في القرآن الكريم، أدلة البعث) وفيما يلي عرض للنتائج وفقاً لتساؤل الدراسة: ما أثر ممارسة الألعاب التربوية اللاصفية في مستوى الحصيلة المعرفية لدى طلاب الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الإسلامية؟

وفقاً للجوانب التالية: (جانب الوحي، جانب الإيمان بالملائكة الكرام، جانب علامات الوقف في القرآن الكريم، جانب أدلة البعث). تم توجيه التساؤل لعينة الدراسة المكونة من (50) طالباً بحيث كان عدد الطلاب الذين استخدموا كمجموعة ضابطة (25) طالباً أي بنسبة (50%) من المجموع العام لعينة الدراسة. وكذلك كان عدد الطلاب الذين طبقت عليهم التجربة المستخدم فيها الألعاب التربوية (25) طالباً أي بنسبة (50%) من المجموع العام لعينة الدراسة.

ولكي يجيب الباحثون عن تساؤل الدراسة ولمختلف أبعادها استخدم الباحثون المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، لكل سؤال من أسئلة الاختبار وللإجابات الصحيحة. والمتوسطات الحسابية لكافة أسئلة الاختبار ولجميع الجوانب الأربعة آنفة الذكر وكذلك الانحرافات المعيارية للجوانب الأربعة كما هو موضح في الجدول رقم (2).

يتضح من الجدول (2) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الجانب المتعلق بدرس الوحي حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي (3.21) في حين بلغت قيمة الانحراف المعياري (1.450) في حين كانت قيمة (ت) (1.44) عند مستوى دلالة إحصائية (1.50).

أما في الجانب المتعلق بدرس الإيمان بالملائكة الكرام فقد بلغت قيمة المتوسط الحسابي (2.50) في حين بلغت قيمة الانحراف المعياري (1.0221) بينما كانت قيمة (ت) (1.30) عند مستوى دلالة إحصائية (0.170).

أما في الجانب المتعلق بدرس علامات الوقف في القرآن فقد بلغت قيمة المتوسط الحسابي (3.11) في حين بلغت قيمة

الانحراف المعياري (1.274) بينما كانت قيمة (ت) (1.65) عند مستوى دلالة إحصائية (0.079).

أما في الجانب المتعلق بدرس أدلة البعث فقد بلغت قيمة المتوسط الحسابي (2.45) في حين بلغت قيمة الانحراف المعياري (1.075) بينما كانت قيمة (ت) (1.251) عند مستوى دلالة إحصائية (0.210).

أما فيما يخص الأداة ككل فقد بلغت قيمة المتوسط الحسابي (11.27) في حين بلغت قيمة الانحراف المعياري (4.075) وكانت قيمة (ت) (0.800) عند مستوى دلالة إحصائية (0.385).

وللإجابة عن تساؤل الدراسة حول أثر الألعاب التربوية اللاصفية في مستوى الحصيلة المعرفية لدى طالبات الصف الرابع الأساسي في مادة التربية الإسلامية، فيوضح الجدول (3) الفرق في الحصيلة المعرفية ما بين المجموعة الضابطة والتي استخدم معها الباحثون الطريقة التقليدية في التدريس، والحصيلة المعرفية للمجموعة التجريبية والتي استخدم معها الباحثون طريقة التدريس بواسطة الألعاب التربوية.

الجدول (2)

يوضح الجدول (2) جوانب الدراسة والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لعينة الدراسة والبالغ عددها (50) طالباً

جوانب الدراسة	العدد	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	قيمة (ت)	الدلالة الإحصائية
جانب الوحى	50	3.21	1.450	1.44	1.50
جانب الإيمان بالملائكة الكرام	50	2.50	1.0221	1.30	0.170
جانب علامات الوقف فى القرآن الكريم	50	3.11	1.247	1.65	0.079
جانب أدلة البحث	50	2.45	1.075	1.251	0.210
الأداة ككل	50	11.27	4.075	0.800	0.385

الجدول (3)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) الجدولية ودرجات الحرية ومستوى الدلالة الإحصائية للمجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية وعلاقتها بجوانب الدراسة (جانب الوحي، جانب الإيمان بالملائكة الكرام، جانب علامات الوقف في القرآن الكريم، جانب أدلة البعث)

جوانب الدراسة للمجموعة الضابطة والتجريبية	العدد	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	قيمة (ت) الجدولية	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
جانب الوحى						
المجموعة الضابطة	25	2.86	1.242	1.45	50	0.16
المجموعة التجريبية	25	2.86	1.580			
جانب الإيمان بالملائكة الكرام						
المجموعة الضابطة	25	2.26	1.180	1.35	50	0.17
المجموعة التجريبية	25	2.26	1.580			
جانب علامات الوقف فى القرآن الكريم						
المجموعة الضابطة	25	3.43	1.241	1.76	50	0.08
المجموعة التجريبية	25	2.80	1.256			
جانب أدلة البعث						
المجموعة الضابطة	25	2.34	1.161	0.35	50	0.72
المجموعة التجريبية	25	2.45	1.103			
الأداة ككل						
المجموعة الضابطة	25	12.91	3.754	0.85	50	0.58
المجموعة التجريبية	25	13.92	4.371			

يتضح من الجدول (3) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية ما بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في جوانب الدراسة والجوانب ككل لـ(جانب الوحي، جانب الإيمان بالملائكة الكرام، جانب علامات الوقف في القرآن الكريم، جانب أدلة البعث) حيث يتضح من الجدول (3) وبما يخص المجموعة الضابطة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في جميع جوانب الدراسة كما يلي:

في جانب الوحي بلغت قيمة المتوسط الحسابي (2.86) في حين بلغت قيمة الانحراف المعياري (1.242) وكانت قيمة (ت) (1.45) عند درجة حرية (50) وكان مستوى الدلالة الإحصائية (0.16).

أما بما يخص جانب الإيمان بالملائكة الكرام فقد بلغت قيمة المتوسط الحسابي (2.26) في حين بلغت قيمة الانحراف المعياري (1.180) وكانت قيمة (ت) (1.35) عند درجة حرية (50) وكان مستوى الدلالة الإحصائية (0.17).

أما فيما يخص جانب علامات الوقف في القرآن الكريم فبلغت قيمة المتوسط الحسابي (3.43) في حين بلغت قيمة الانحراف المعياري (1.241) وكانت قيمة (ت) (1.76) عند درجة حرية (50) وكان مستوى الدلالة الإحصائية (0.08).

أما بما يخص جانب أدلة البعث فبلغت قيمة المتوسط الحسابي (2.34) في حين بلغت قيمة الانحراف المعياري (1.161) وكانت قيمة (ت) (0.35) عند درجة حرية (50) وكان مستوى الدلالة الإحصائية (0.72).

ويبين الجدول (3) وبما يخص المجموعة التجريبية عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في جميع جوانب الدراسة كما يلي:

في جانب الوحي بلغت قيمة المتوسط الحسابي (2.86) في حين بلغت قيمة الانحراف المعياري (1.580) وكانت قيمة (ت) (1.45) عند درجة حرية (50) وكان مستوى الدلالة الإحصائية (0.16).

أما فيما يخص جانب الإيمان بالملائكة الكرام فبلغت قيمة المتوسط الحسابي (2.26) في حين بلغت قيمة الانحراف المعياري (1.580) وكانت قيمة (ت) (1.35) عند درجة حرية (50) وكان مستوى الدلالة الإحصائية (0.17).

أما فيما يخص جانب علامات الوقف في القرآن الكريم فبلغت قيمة المتوسط الحسابي (2.80) في حين بلغت قيمة الانحراف المعياري (1.256) وكانت قيمة (ت) (1.76) عند درجة حرية (50) وكان مستوى الدلالة الإحصائية (0.08).

أما فيما يخص جانب أدلة البعث فبلغت قيمة المتوسط الحسابي (2.45) في حين بلغت قيمة الانحراف المعياري (1.103) وكانت قيمة (ت) (0.350) عند درجة حرية (50) وكان مستوى الدلالة الإحصائية (0.72).

أما فيما يتعلق بالأداة ككل للمجموعتين الضابطة والتجريبية فقد بلغت قيمة المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة (12.91) في حين بلغت قيمة الانحراف المعياري (3.754) وكانت قيمة (ت) (0.85) عند درجة حرية (50) وكان مستوى الدلالة الإحصائية (0.58). وأما فيما يخص المجموعة التجريبية فقد بلغت قيمة المتوسط الحسابي (13.92) في حين بلغت قيمة الانحراف المعياري (4.371) وكانت قيمة (ت) (0.85) عند درجة حرية (50) وكان مستوى الدلالة الإحصائية (0.58)، وهذا يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في جميع مجالات الدراسة مما يدل على التقارب في مستوى الحصيلة المعرفية للمجموعتين.

مناقشة النتائج

يتضمن هذا الجزء من الدراسة مناقشة النتائج التي تم التوصل إليها، وفقاً لسؤال الدراسة الذي تم طرحه، بالإضافة إلى التوصيات التي تتم تقديمها استنادًا إلى هذه النتائج.

أشارت نتيجة سؤال الدراسة المتعلق بـِ (اثر ممارسه الألعاب التربوية اللاصفيه في مستوى التحصيل لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مبحث التربية الإسلامية) إلى عدم وجود فروق ذات دلاله إحصائية ما بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في جوانب الدراسة ككل وفي جميع مجالات الدراسة والذي يدل على التقارب في التحصيل المعرفي للمجموعتين ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء إن أسلوب التدريس بواسطة الألعاب التربوية اللاصفية كان جديدا على الطلبة وقد يكون الغرض العام من أعطاء الدروس بواسطة طريقه التدريس بالألعاب التربوية اللاصفية كونها تمنحهم مجالٍ أوسع للحرية والاستمتاع من خلال الحركة في الملعب أكثر من تقيدهم في الجلوس على المقعد والاستماع فقط للمدرس بطريقه التلقين ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء عدم وجود فروق في التحصيل في مبحث التربية الإسلامية مابين طلاب المجموعة التجريبية وطلاب المجموعة الضابطة. الأمر الذي يشير إلى زيادة دافعيه الطلاب، وحفزهم إلى المشاركة والتفاعل خلال الحصص الدراسية التي تم استخدام الألعاب التربوية بها بسبب أن هذه الألعاب كانت مشوقه ومثيره لهم مما انعكس على امتحانهم التحصيلي لتكون نتائجه متقاربة مع الطريقة التقليدية وهذا أعطى مدلولات ايجابيه للباحثين إلى كيفيه تطوير هذه الطريقة وقد اتفقت نتائج هذه الدراسة مع دراسة شولدر

(shoulder،1981). ومع دراسة بوقحوص وعبيد (1997). ودراسة أبو ريا وحمدي (2000).

الاستنتاجات

1- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في هذه الدراسة، ويعزو الباحثون ذلك إلى أن الطريقة التجريبية التي استخدمت فيها الألعاب التربوية كانت جديدة على الطلبة ولذلك كان استيعاب الطلبة لها قليلاً.

2- أن الألعاب التربوية التي استخدمت كان لها أثر إيجابي على الطلبة كما لاحظ الباحثون حيث أخرج الطلبة من رتابة الحصة الصفية التقليدية وذلك من خلال اللعب والحركة والدافعية نحو التنافس.

3- لاحظ الباحثون وجود رضا عام عند الطلبة الذين استخدمت معهم الألعاب التربوية من خلال التشويق التنافسي بينهما، فالطلبة في هذه الأعمار يميلون للعب من ناحية تربوية.

التوصيات

1- استخدام الألعاب التربوية ذات الطابع الحركي والبدني في تطبيق منهاج التربية الإسلامية للصفوف الأساسية الأولى لما لها من أثر إيجابي على العملية التعليمية وإخراج الطلبة من رتابة الحصة الصفية التقليدية.

2- تدريب المعلمين وإعدادهم قبل الخدمة وفي أثنائها على كيفية تصميم الألعاب التربوية وكيفية تطبيقها خارج غرفهم الصفية.

المراجع

أبو ريا ونرجس حمدي، 2000، أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب في اكتساب مهارات العمليات الحسابية الأربع لطلبة الصف السادس الأساسي في المدارس الخاصة في عمان، رسالة ماجستير، الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.

برهم، عبد المنعم، 1986، كتاب اليوم الرياضي، دليل التغذية والتعب في الممارسة الرياضية، مطبعة الأفق، عمان, الأردن.

بوقحوص، خالد وجلال، عبيد، 1997، فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة العلوم بدولة البحرين، رسالة ماجستير، جامعة البحرين، البحرين.

توفيق، مرعي، وبلقيس احمد، 1987، سيكولوجيه اللعب، دار الفرقان للنشر والتوزيع، عمان، ط1، الأردن.

الجراح، كمال، وفائزة احمد، 1989، الطفل واللعب مداخل نظريه وتطبيقات تربويه، مكتب التربية العربي لدول الخليج.

حليم، رمزي، 1987، سيكولوجية اللعب، الهيئة المصرية العامة للكتاب، القاهرة- مصر.

الحيلة، محمد محمود، 2004، الألعاب من أجل التفكير والعلم، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان, الأردن.

الحيلة، محمد محمود، 2005، أثر استخدام الألعاب المحوسبة والعادية في تحصيل طالبات الصف الثاني الأساسي في مادة الرياضيات مقارنة الطريقة التقليدية، مجلة جامعة مؤتة للبحوث والدراسات، سلسلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد (20)، العدد (7)، ص11-31.

الخولي، أنور وراتب أسامة، ، 1983، التربية الحركية، ط1، دار الفكر العربي، مصر، القاهر.

دويدار، عبد الفتاح، 2004، سيكولوجيه النمو والارتقاء، والإسكندرية، دار المعرفة الجامعية ط1، مصر.

شمروخ، نبيل محمد، 1996، المستوى المعرفي بكرة اليد لدى معلمين ومعلمات التربية الرياضية بمديرية إربد الثانية، إربد، الأردن.

عبد الحميد، جميل، 2005، لعب الأطفال من الحافات البيئية، دار حفاء للنشر والتوزيع، عمان، ط1، الأردن.

علاوي، محمد حسن، 1977، موسوعة الألعاب الرياضية، ط1، دار المعارف، مصر.

مالك، منحول، 1992، علم النفس الطفولة والمراهقة، منشورات جامعيه، دمشق، ط1سوريا.

مصطفى، محمد وممدوح سليمان، 1987، أثر استخدام الألعاب التعليمية في فهم المفاهيم الرياضية لدى الطالب المعلم واتجاهاته نحو تدريس الرياضيات، عمان، الأردن.

معوض، حسن وكمال عبده، 1969، أسس التربية البدنية، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة – مصر.

المنصوري، علي يحيى، 1973، الاتجاهات المعاصرة في الثقافة الرياضية، ط1، مصر.

الهنداوي، علي فالح، 2003، سيكولوجية اللعب، ط1، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع، عمان، الأردن.

Schoelder, J. 1981. a Comparision of the use of Active Game Learning with a Conventional teaching Approach in the Development of Concepts in geometry and Measurments at the Second Grade level School Science and Mathematics. 81, (5),P: 8

Shields, D. 2006. Causes of math anxiety: The Student prespective. DAI-A 67/02.

The Impact of Extra-Curricular Educational Games on the Academic Achievement of Fourth-Grade Students in Islamic Education

*Mamdouh Mnaizel Ashraah, Sadeq Hassan AL-Shudaifat, Ismael Nabrawi **

ABSTRACT

This study aimed at identifying the impact of extra-curricular educational games on the academic achievement of fourth-grade students in Islamic Education. The researchers used the experimental design to achieve the goal of this study. The sample of the study consisted of (50) students distributed randomly into two groups. The first group is the control group where the researchers explained the lessons to students in traditional ways related to four aspects (revelation, evidence-Baath. Belief in the valued Angels. Signs of Waqf in the Koran). The second group is the experimental group where they used educational games in the school yard. The results of the study indicated that there were no significant differences at the alpha level of 0.05 between the control and the experimental groups. However, the researchers pointed out than students' great enthusiasm toward the subject of the study indicates that games are a positive learning experience in the teaching of Islamic education.

Keywords: Extracurricular Games, Academic Achievement, Islamic Education.

* Faculty of Educational Science, Hashemite University, Jordan(1.2); Al-Damam University, Saudi Arabia(3). Received on 23/9/2012 and Accepted for Publication on 3/6/2013.