تأثير برنامج مقترح قائم على الألعاب التعليمية
فى تنمية الإتجاه نحو مادة التاريخ لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادى

بحث من إعداد

إيناس أحمد أبو المعاطى إبراهيم

إشراف

أ.د / يحيى عطية سليمان خلف
أستاذ المناهج وطرق تدريس التاريخ
كلية التربية – جامعة عين شمس

أ.م.د / عباس راغب علام
أستاذ مساعد المناهج وطرق تدريس الدراسات الإجتماعية ووكيل كلية التربية لشئون التعليم والطلاب
كلية التربية – جامعة بورسعيد

مقدمة

اهتم المربون منذ قديم الزمان بفكرة التعليم عن طريق اللعب خاصة بالنسبة للأطفال الصغار حيث بعتبر اللعب بالنسبة لهم بمثابة العمل الموجه والذى من خلاله يكتشف الأطفال البيئة المحيطة بهم ويتعرفون على مكوناتها ومقوماتها.

وقد أجمع الفلاسفة عبر التاريخ من أفلاطون حتى يومنا هذا على أهمية اللعب بالنسبة للطفل كوسيلة للتسلية والتعلم حيث نادوا بإستخدام الألعاب فى تعليم الأطفال ومنهم جون لوك الذى يوصى بتعليم الأطفال من خلال نشاطهم الطبيعى ألا وهو اللعب كما أكد جان جاك روسو على اللعب كوسيلة للتعلم (ميرفت على ، ٢٠٠٥ ، ٤٦).

ويشكل اللعب وسيلة الأطفال الرئيسية للتفاعل والتطور ، حيث أن الأطفال يتعلمون من خلال اللعب الكثير من الأمور وأنماط السلوك التى يصعب تعلمها واكتسابها من خلال الدروس والمناهج الدراسية المنظمة والمعلمين (حسام الدين حسين ، ٢٠٠٠، ٤٦).

وقد اُستخدمت الألعاب فى المجال التربوى منذ بداية ممارسة المدارس لنشاطها وكان مرتبطاً منذ ذلك الوقت بتمثيل الأدوار أو تقمص الشخصيات أو اللعب الإيهامى إلا أن الألعاب بالشكل الأكاديمى قد شاع استعمالها منذ الستينات من القرن العشرين حيث اُستخدمت ألعاب أكاديمية فى المدارس ومؤسسات التعليم العالى وفى مجالات أكاديمية مختلفة (حسن بلطية، علاء الدين متولى ، ٢٠٠٠،٣٤).

لذا يعد اللعب التعليمى من الاتجاهات المناسبة للتعليم والتدريس حيث أنه يضع المتعلم فى موقف دينامى يتفاعل فيه مع المواد التعليمية ومع زملائه وأقرانه من المتعلمين بهدف إثارة دوافعه نحو الموقف التعليمى وجذب إنتباهه إلى المادة التعليمية وتقديمها بشكل ممتع وهادف مما يؤدى إلى رفع كفاءة وفاعلية عملية التعلم إلى أقصى درجة ممكنة (فاطمة أبو الحديد ، ١٩٩٩ ، ٤٢).

وتُعرّف (نجلاء يوسف ، ٢٠٠٧) الألعاب التعليمية" بأنها نشاط يقوم به التلاميذ لتحقيق أهداف معينة يسعى تدريس النحو إلى تحقيقها فى ضوء القوانين والقواعد الخاصة بكل لعبة تعليمية (نجلاء يوسف ، ٢٠٠٧، ١٢).

ويعرفها(محمد خليل ،٢٠٠٨) بأنها "مجموعة الأنشطة التى يقوم بها التلاميذ فرادى أو مجموعات والمبنية على قواعد معينة لتحقيق أهداف تعليمية محددة تحت إشراف المعلم" (محمد خليل ، ٢٠٠٨، ١١٥).

وأشار (على الجمل ، ٢٠٠٥، ٢٧٩-٢٨٠) إلى أهمية الألعاب التعليمية في مجال الدراسات الاجتماعية على النحو التالي :

- تقريب الحقائق والمفاهيم التاريخية المجردة إلى أذهان التلاميذ فهى تقدمه بصورة محسوسة مما يجعل التلاميذ يقبلون على دراستها وفهمها وإستيعابها وبالتالى تكسر جمود المادة الدراسية التى تتصف بها مادة التاريخ أكثر من غيرها من المواد الدراسية نظراً لطبيعتها.
- تساعد فى إثراء المعرفة التاريخية من خلال تقديم المعلومات التاريخية بطريقة أكثرعمقاً مما هم متاح للتلاميذ بالكتاب المدرسى.
- تساعد فى تنمية إتجاهات إيجابية نحو مادة التاريخ مما يجعل التلاميذ يقبلون عليها وعلى دراستها.
- تساعد فى تنمية بعض الجوانب الوجدانية التى تسعى مادة التاريخ لتنميتها كغرس روح التعاون بين التلاميذ وإقامة علاقات إجتماعية سليمة بين التلاميذ فيما بينهم لأنها قائمة على التفاعل والتعاون بين التلاميذ أثناء القيام باللعب.

ويتم تصميم الألعاب التعليمية فى الخطوات التالية(فاتن عبد الرحمن ،١٩،٢٠٠٢):

-تحديد الموضوع الذى تتضمنه اللعبة (اسم الدرس)

-المحتوى العلمى الذى تشمله اللعبة.

-الأهداف التعليمية التى تحققها اللعبة بشكل يوضح ما يمكن أن يفعله التلاميذ بعد دراستهم لها.

-تحديد اسم اللعبة.

-تحديد الخامات والأدوات والمواد التعليمية اللازمة فى تصميم اللعبة.

-تحديد عدد اللاعبين المشتركين فى اللعبة والزم اللازم لإجرائها.

-إجراءات اللعبة وتشمل:

*قوانين اللعبة وتوضيح كيفية تفاعل اللاعبين مع بعضهم البعض.

*تصاغ أحداث اللعبة بشكل متسلسل وتوضح الأدوار التى يجب أن يقوم بها اللاعب لتحقيق الهدف.

*تحديد أنواع الأنشطة التى يقوم بها اللاعبون واتجاهاتهم والتعليمات الخاصة بكل من المعلم وباقى التلاميذ.

مراحل استخدام الألعاب التعليمية:

يمر استخدام الألعاب التعليمية فى عملية التعلم بأربع مراحل تتمثل فيما يلى:

١)**مرحلة الإعداد:** ويتم فيها :

*اعداد المكان المناسب لتداول الألعاب.

*قيام المعلم بتجريب الألعاب.

*حصر المشكلات التى قد تظهر أثناء فترة التجريب.

*كتابة الأسئلة التى يتوقع المعلم أن يثيرها التلاميذ.

*تهيئة الإمكانيات المادية فى حجرة الدراسة لتهيئة الجو الذى يناسب كل لعبة.
*التأكد من صلاحية أدوات اللعب قبل توزيعها على التلاميذ.

٢)مرحلة الاستخدام(أحمد النجدي وآخرون ، ٢٠٠٣ ، ٣٣٢ – ٣٣٣): ويتم فيها:

*تهيئة أذهان التلاميذ لموضوع اللعبة وذلك بإعلام الطلبة عن أهداف اللعبة وربط ذلك بخبراتهم السابقة واعلامهم بما يتوقع منهم عمله بعد الإنتهاء من ممارسة نشاطات اللعبة.
*تقسيم التلاميذ إلى مجموعات يتراوح عددها ما بين ٥–١٠ أفراد ويعتمد ذلك على عدد طلاب الصف.
*تقديم الألعاب إلى التلاميذ وشرح القواعد الرئيسة للسير فيها وتفسير الغامض منها وتوضيح مسئولية كل لاعب والطرق التى تتبع لأحداث أكبر قدر من التفاعل وكذلك تحديد معايير تحقيق الهدف من هذه الألعاب.
*إتاحة الفرصة للتلاميذ لتنفيذ اللعبة.

٣)مرحلة التقويم (محمد الحيلة ، ٢٠٠١ ، ٣٣٦ – ٣٣٧):

تتطلب هذه المرحلة أن يشارك المعلم تلاميذه لتقويم مدى نجاحهم فى تحقيق الهدف المطلوب والإبتعاد عن كل ما من شأنه أن يقلل من عزيمة المتعلم أو يجعله ينفر من اللعب مثل النظر بسخف إلى أعماله أو الإقلال من قدر محاولاته مقارنة بزملائه.

٤)مرحلة المتابعة (حنان عبدالسلام ،١٩٩٨، ٢٥–٢٦):

يقوم المعلم فى هذه المرحلة بمتابعة أعمال المتعلم ومنها الإحتفاظ بسجل خاص لنشاط كل متعلم على حدى لمعرفة مدى تقدمه فى الحصول على كل خبرة مطلوبة.

<u>ويتمثل دور المعلم فى الألعاب التعليمية فى الخطوات التالية:</u>

*تحليل محتوى المادة التعليمية التى يقوم المعلم بتدريسها واختيار الدروس والمواقف التعليمية المراد استخدام الألعاب فى تدريسها.
*اختيار وتحديد الألعاب المناسبة للدرس تبعاً للأهداف المحددة وتبعاً لمستوى التلاميذ وللإمكانات المتاحة.
*تقديم اللعبة للمتعلمين وتوزيع الأدوار بينهم وفقاً لقدراتهم وميولهم واهتماماتهم.
*الملاحظة والتنسيق والتوجيه والإرشاد خلال مراحل تنفيذ اللعبة.
*تقويم الألعاب تقويماً مرحلياً ونهائياً.
*تشجيع المتعلمين وتحفيزهم للإستمرار فى التعلم لتحقيق أعلى المستويات من الكفاءة المطلوبة وبذلك يكون قد تحقق الهدف من استخدام مثل هذه الطرق والإستراتيجيات فى التعلم وهو الوصول

لمستوى الكفاءة فى تحقيق أهداف تعليمية محددة وذلك باستخدام الأدوات والأجهزة والوسائل المعينة على ذلك. (علا حمدى ، ٢٠٠٥ ، ٢٠-٢٥)

أدوار المتعلم فى استخدام الألعاب التعليمية:

تسعى الألعاب التعليمية إلى زيادة فعالية المتعلم في المواقف التعليمية ولهذا فإن المتعلم مكلف بأن يكون واعياً لأدواره وهي كالآتي :

أولاً : الدور المعرفي Congnitive Role :

ويتمثل هذا الدور فى النقاط التالية:

- أن يعي الإجراءات والخطوات التي سيتبعها عند تنفيذ اللعبة .
- أن يتمكن من اتخاذ القرارات الملائمة للوصول إلى الفوز .
- أن يكون واعياً بأنه إذا لم يتوصل إلى الفوز فلا يظهر ذلك لخصمه .
- أن يكون مدركاً للفوائد والمزايا التي تؤهله للفوز باللعبة فيقرر هل يبدأ الأول أم يترك خصمه ليبدأ
- أن يدرك بأن أي تغير في اللعبة التي يمارسها يؤدي إلى تغير في الاستراتيجية التي يتبعها .
- أن يدون النتائج التي توصل إليها بعد ممارسته للعبة .

ثانياً : الدور التفاعلي Involved Role:

ويتمثل هذا الدور في النقاط التالية :

- أن يكون المتعلم مشاركاً فعالاً في حل مشكلات الألعاب فهذه المشاركة تجعل المعلم يتحرر من تصميم أوراق المتعلمين فيستفيد من الوقت المتاح لخدمة الألعاب
- ينبغي أن يعي المتعلم أن التفاعل الإيجابي والنشط مع الألعاب ضروري للتعلم أينما وجد لهذا فإن السيكولوجيين مثل بياجيه وبرونر ودنيس يقترحون بأن الألعاب هامة جداً في عملية التعلم.
- يعتمد النجاح في الألعاب على التفاعل فالتلاميذ ينبغي أن يكونوا متفاعلين تفاعلاً نشطاً إذا ما أرادوا الفوز فالألعاب تشجع على التفاعل العملي للمتعلمين وتجعلهم أكثر تقبلاً للتعلم وتزيد من دافعيتهم نحو التعلم.

ثالثاً : الدور التنافسي (Contesting Role) :

ويتمثل هذا الدور في النقاط التالية (منى جابر ،٢٠٠٨، ١٠١-١٠٢) :

- عندما تتطلب اللعبة فريقاً من المتعلمين فيفضل أن يحدد الفريق بحيث يكون الأعضاء متساويين في قدراتهم العقلية لتكون المنافسة عادلة فيستطيع المتعلم أن ينافس زميله مع شعوره بالرضا والطمأنينه.

- أن يكون المتعلم قادراً على المنافسة في جميع الألعاب التي يقوم بحل مشكلاتها .
- أن يدرك المتعلم بأنه بعد تنفيذ كل لعبة تعقد حلقات للمناقشات وأنها ينبغي أن تتم في جو خال من المشاحنات وإثارة الأعصاب.
- أن يظهر المتعلم تعاوناً خلاقاً أثناء تنفيذ خطوات اللعبة.
- أن يدرك المتعلم بأن التعاون الحقيقي القائم على التفاهم بينه وبين أقرانه يساعد على تكوين علاقات إيجابية ، فالمتعلم يجب أن يسيطر على مشاعره أثناء الكسب أو الخسارة إذا أراد أن يكون عضواً مقبولاً في الجماعة .

ومن هنا يبرز الدور الإيجابي للطفل في العملية التعليمية فاستخدام الألعاب التعليمية في التدريس يتيح للطفل التفاعل مع الخبرات التربوية المختلفة .

وقد تعددت الدراسات التى تناولت استخدام الألعاب التعليمية فى مادة الدراسات الإجتماعية خاصة موضوعات التاريخ ومنها على سبيل المثال:

دراسة (حسام الدين حسين،٢٠٠٠) التى هدفت للكشف عن أثر استخدام الألعاب فى تعلم المفاهيم ونمو الإتجاهات نحو المادة الدراسية لدى التلاميذ المتأخرين دراسياً فى مادة الدراسات الإجتماعية وأكدت وجود فروق دالة بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التى درست بالألعاب والمجموعة الضابطة التى درست بالطريقة التقليدية فى اختبار المفاهيم وذلك فى التطبيق البعدى كما كان للألعاب التعليمية أثرها الإيجابى فيما يتعلق بتعديل اتجاهات التلاميذ نحو المادة.

دراسة مصطفى السحت (٢٠٠٥) التى هدفت لمعرفة مدى فعالية استخدام طريقتى حل المشكلات والألعاب التعليمية فى تدريس الدراسات الإجتماعية لتنمية مهارات التفكير الإبداعى لدى تلاميذ الصف الخامس من المرحلة الإبتدائية وقد أثبتت فعالية استخدام طريقتى حل المشكلات والألعاب التعليمية فى تدريس الدراسات الإجتماعية لتنمية مهارات التفكير الإبداعى لدى تلاميذ الصف الخامس الإبتدائى.

دراسة Hakan,Tuzan-menyem Yilmaz Soylu Yavuz,Turkan Inal,Goncakizilkay (٢٠٠٩) التى هدفت لقياس تأثير الألعاب التعليمية على مستوى تعلم التلاميذ ودافعيتهم نحو تعلم مادة الجغرافيا مقارنة بالطرق التقليدية.

وقد أكدت الدراسة على:

- تحقيق التلاميذ معدلات مرتفعة من الأداء الإيجابى عن طريق ممارسة اللعبة الخاصة بالبيئة مقارنة بالطرق التقليدية .

– أصبح التلاميذ أكثر تركيزاً واستقلالية أثناء ممارستهم للألعاب المعتمدة على الأنشطة وهذه الآثار الإيجابية فى التعلم والدافعية وإيجابية اتجاه المعلمين والتلاميذ جعل ألعاب الكمبيوتر يمكن استخدامها كأداة رسمية تعليمية لتزويد التلاميذ بالمعارف وتحفيزهم لتعلم الجغرافيا.

ويسعى المهتمون بالدراسات الإجتماعية إلى تطويرها وتحديث طرائق تدريسها حيث تستدعى طبيعة هذا المواد وجود العديد من المداخل التى تساعد على إدراك العلاقات المتشابكة بين الحقائق والمفاهيم والتعميمات بما يزيد من فعالية عمليتى التعليم والتعلم.

ورغم ذلك فإن تدريس هذه المواد ما زال يعانى من أوجه قصور لا تتفق وطبيعتها حيث مازال التدريس يقوم على الإلقاء والتلقين من جانب المعلم والإستقبال والتخزين ثم الإستظهار من جانب المتعلم مما يشعره بجفاف ما تعلمه وعدم جدواه بالإضافة إلى الموقف السلبى للمعلمين والمتعلمين تجاه تدريس مثل تلك المواد وشعورهم بصعوبتها وعدم الإقبال على دراستها(حسام الدين حسين ،٢٠٠٠، ٣٧).

ويقع على عاتق المعلم فى المدرسة تغيير الإتجاهات غير المرغوب فيها وتنمية إتجاهات إيجابية جديدة أوسع من الإتجاهات التى يؤمن بها الطلبة كما أن اتجاهات الطلبة نحو التخصص والمواضيع الدراسية لها دور هام فى مدى تقبل الطالب لتلك المواضيع وبالتالى انكبابه على دراستها وفهمها حيث أن اتجاه التلميذ نحو موضوع معين أو مهارة معينة هو أول عامل يحدد مقدار ما يتذكره منها ومقدار استخدامه لها (عبد الرحيم شقورة،٢٠٠٢، ٣٧).

وقد تناولت العديد من الدراسات وضع برامج لتنمية أو تعديل اتجاه التلاميذ نحو المادة ومن هذه الدراسات دراسة (فايزة السيد، ٢٠٠٢، ٢١٨) التى عّرفت الإتجاه نحو المادة بأنه" استجابات عينة البحث إزاء مادة التاريخ ناتجة لدراستهم لوحدة من البرنامج العلاجى المقترح خلال فترة دراسة محددة " وقد هدفت الدراسة لبناء وتجريب برنامج التدريس العلاجى للتغلب على بعض صعوبات تعلم التاريخ فى المرحلة الإبتدائية وقياس أثر هذا البرنامج على رفع مستوى التحصيل لمادة التاريخ وتنمية الإتجاه نحو دراسة التاريخ وقد أسهم البرنامج العلاجى فى تقليل صعوبة تعلم التواريخ المحددة طبقاً لهذه الدراسة ولكن مشكلة عدم تذكر أسماء القادة وأعمالهم ما تزال تشكل صعوبة لدى المتعلمين كما يوجد فصل تام بين البيئة ودراسة التاريخ وبين الأحداث الجارية مما يجعله جاف وبعيد عن حياة المتعلمين.

فى حين هدفت دراسة (أسماء صادق الأهل، ٢٠٠٥، ٢٠-٢١) لقياس فاعلية وحدة تعليمية مطورة فى التربية الوقائية لمواجهة المخاطر الطبيعية فى تنمية الإتجاه نحو مادة الجغرافيا لدى طالبات الصف الأول المتوسط بجدة.

بينما تناولت دراسة (رضا مسعود ،٢٠٠٢) فعالية استخدام استراتيجية التعلم التعاونى فى تدريس الدراسات الإجتماعية على تنمية المهارات الحياتية والتحصيل والإتجاه نحو المادة لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادى وقد أكدت وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية وتلاميذ المجموعة الضابطة فى التطبيق للإختبار التحصيلى والإتجاه نحو المادة لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية.

واهتمت دراسة (حسام الدين حسين ،٢٠٠٠) باستخدام بعض الوسائط التعليمية لتدريس وحدة "خريطة مصر الطبيعية" بالصف الأول الإعدادى على التحصيل واكتساب بعض مهارات عمليات الفهم وقد أكدت على ان إستخدام الوسائط التعليمية كان له دورها فى ارتفاع مستوى التحصيل بشكله الإيجابى لدى تلاميذ المجموعة التجريبية وكذلك فى مستوياته المختلفة (التذكر،الفهم،التطبيق) ويمكن أن يرجع ذلك إلى أن استخدام الوسائط التعليمية فى تدريس مادة الدراسات الإجتماعية يهيئ بيئة تعليمية إيجابية تساعد على التعلم من خلال المناقشة والحوار والتفاعل الإيجابى.

وتناولت دراسة (إيمان شرقاوى ، ٢٠٠٣) تقويم بعض مفاهيم التربية الدولية المتضمنة فى مقررات الدراسات الاجتماعية بالمرحلة الإعدادية وتحصيل التلاميذ لها واتجاهاتهم نحوها وقد أكدت الدراسة انخفاض تحصيل تلاميذ الريف والحضر لمفاهيم التربية الدولية على مستوى التذكر والفهم والتقويم كما أظهر تطبيق مقياس الاتجاه على التلاميذ (عينة الدراسة) أن استجابات تلاميذ الحضر أعلى نسبياً .

كما أثبتت دراسة (على الجمل،١٩٩٧) فعالية استخدام المجمعات التعليمية فى تنمية اتجاه التلاميذ نحو المادة .

وأثبتت دراسة (أحمد عسيرى، ٢٠٠٨) فاعلية استراتيجية قائمة على المقارنة فى تنمية اتجاه تلاميذ الصف الأول المتوسط نحو مادة الجغرافيا .

مشكلة البحث:

تتحدد مشكلة البحث فى السؤال الرئيس التالى:

ما فعالية استخدام برنامج قائم على الألعاب التعليمية لتنمية الإتجاه نحو مادة التاريخ لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادى؟

أهداف البحث:

- اعداد برنامج قائم على الألعاب التعليمية لتنمية الإتجاه نحو مادة التاريخ لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادى.
- قياس فعالية إستخدام البرنامج فى تنمية إتجاه تلاميذ الصف الأول الإعدادى نحو مادة التاريخ.

أهمية البحث:

- **تقديم برنامج قائم على الألعاب التعليمية لتنمية اتجاه تلاميذ الصف الأول الإعدادى نحو مادة التاريخ.**
- **تقديم مقياس اتجاه يساعد فى التعرف على اتجاه التلاميذ نحو مادة التاريخ والعمل على تنمية هذا الإتجاه لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادى.**

حدود البحث:

- **موضوعات التاريخ المقررة على تلاميذ الصف الأول الإعدادى (الوحدة الرابعة مصر التاريخ).**
- **مدرسة فاطمة الزهراء الإعدادية بنات بمحافظة بورسعيد.**
- **مجموعة من تلاميذ الصف الأول الإعدادى بمدرسة فاطمة الزهراء الإعدادية بنات بمحافظة بورسعيد.**

منهج البحث:

- **المنهج الوصفى فى وضع الإطار النظرى للبحث.**
- **المنهج التجريبى فى تطبيق البرنامج وبيان فعاليته وبناء الأدوات وضبطها.**

فروض البحث:

١- لا يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين الضابطة والتجريبية فى التطبيق القبلى لمقياس الإتجاه نحو المادة .

٢- يوجد فرق دال إحصائياً (ل≤٠,٠٥)بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية وتلاميذ المجموعة الضابطة فى التطبيق البعدى لمقياس الإتجاه نحو المادة لصالح المجموعة التجريبية.

إجراءات البحث:

بناء مقياس الإتجاه:

قامت الباحثة بتصميم مقياس إتجاه نحو مادة التاريخ من خلال الإطلاع على الدراسات والأدبيات والبحوث السابقة مثل حسام الدين حسين ٢٠٠٠، فايزة السيد ٢٠٠٢.

الهدف من المقياس:يهدف المقياس لقياس إتجاه تلاميذ الصف الأول الإعدادى تجاه مادة التاريخ من خلال إستجابات التلاميذ الإيجابية والسلبية على العبارات المرتبطة بالمقياس .

وصف المقياس المستخدم:

تم صياغة عبارات المقياس فى ضوء ثلاثة أبعاد هم:

١)الإهتمام بمادة التاريخ والإستمتاع بها.
٢)الأنشطة المرتبطة بمادة التاريخ.
٣)فائدة مادة التاريخ وأهميتها.

ويندرج تحت كل بعد من هذه الأبعاد الثلاثة مجموعة من العبارات الجدلية التى تعبر عن إتجاهات تلاميذ المرحلة الإعدادية نحو مادة التاريخ.

كيفية صياغة مفردات المقياس:

تم صياغة مفردات المقياس فى صورة جمل أو تقارير خبرية تعبر عن إتجاه التلاميذ بالإيجاب أو السلب نحو مادة التاريخ وعلى التلميذ أن يحدد إستجاباته من بين ٣ إستجابات وفق مقياس ليكرت ذو التصنيف الثلاثى (أوافق-ليس لى رأى-أرفض)بأن يضع علامة (√) أمام المفردة وفق الإختيار الذى يراه وقد راعت الباحثة عند صياغة المفردات أن تغطى جميع الأبعاد السابق تحديدها.

طريقة تصحيح المقياس:يتم تصحيح المقياس وفق الأوزان الموضوعة لتدرج الإجابة كما فى الجدول التالى:

جدول (١)

كيفية تصحيح المقياس

العبارات	أوافق بشدة	أوافق	ليس لى رأى	أرفض بشدة	أرفض
العبارات الموجبة	٥	٤	٣	٢	١
العبارات السالبة	١	٢	٣	٤	٥

وفى ضوء الجدول السابق لحساب درجات تصحيح مقياس الإتجاه يتطلب تحديد عبارات المقياس الموجبة والسالبة منسوبة إلى أبعاده كما فى الجدول التالى:

جدول(٢)

تحديد عبارات المقياس الموجبة والسالبة منسوبة إلى أبعاده

محاور المقياس	أرقام العبارات الموجبة	أرقام العبارات السالبة	مجموع العبارات
الإهتمام بمادة التاريخ والإستمتاع بها.	٣، ٤، ٥، ٧، ١١، ١٢، ١٣، ١٤، ١٥، ١٧، ١٨، ١٩، ٢٠، ٢٣، ٢٥، ٢٩، ٣٠، ٣٥	١، ٢، ٦، ٨، ٩، ١٦، ١٠، ٢١، ٢٢، ٢٤، ٢٦، ٢٧، ٢٨، ٣١، ٣٢، ٣٣، ٣٤، ٣٦، ٣٧، ٣٨، ٣٩، ٤٠	٤٠

الأنشطة المرتبطة بمادة التاريخ.	١، ٢، ٤، ٦، ٨، ٩، ١٢، ١٣، ١٤، ١٦، ١٨، ١٩، ٢١، ٢٢	٣، ٥، ٧، ١٠، ١١، ١٥، ١٧، ٢٠، ٢٣، ٢٤، ٢٥، ٢٦، ٢٧	٢٧
فائدة مادة التاريخ وأهميتها	١، ٦، ٧، ٩، ١٢، ١٣، ١٥، ١٦، ١٧	٢، ٣، ٤، ٥، ٨، ١٠، ١١، ١٤، ١٨	١٨
الإجمالى	٤١	٤٤	٨٥

وحيث أن مقياس الإتجاه فى صورته النهائية تكون من ٨٥ مفردة بطريقة ليكـرت فـإن النهائيـة العظمى لدرجات المقياس كله ٤٢٥ والدرجة الصغرى ٨٥درجة.

التجربة الإستطلاعية للمقياس:

تم تجريب مقياس الإتجاه على عينة من ١٠٠ تلميذة من تلميذات الصف الأول الإعـدادى بمدرسـة الإسلامية الإعدادية بنات وذلك بهدف حساب:

١)صدق المقياس.

٢)ثبات المقياس.

٣)زمن المقياس.

وأصبح مقياس الإتجاه صالح للتطبيق على عينة البحث.

بناء البرنامج القائم على الألعاب التعليمية:

تم إعداد برنامج الألعاب التعليمية على محتوى الوحدة الرابعة من منهج الدراسات الإجتماعية فرع التاريخ للصف الأول الإعدادى وذلك للأسباب الأتية:

سبب إختيار المحتوى العلمى:

قبل إعداد الدليل تم إختيار المحتوى (وحدة مصر التاريخ) وذلك:

* لإشتمالها على صعوبات تعلم التاريخ- والتى تؤثر سلباً على إتجاه تلاميذ الصف الأول الإعـدادى نحو مادة التاريخ -والتى سيتم علاجها بإستخدام برنامج الألعاب التعليمية .

*زمن تدريس الوحدة كبير نسبياً مقارنة بباقى وحدات الكتاب مما يعطى فرصة لإظهار تأثير البرنامج المقترح فى تنمية الإتجاه نحو المادة.

أسس بناء البرنامج المقترح:

تم بناء البرنامج فى ضوء مجموعة من الإرشادات التى تم إشتقاقها من الإطار النظرى والدراسات السابقة وهى:

١-تحديد صعوبات تعلم التاريخ فى كل درس من دروس الوحدة .

٢-تحديد اللعبة المناسبة لعلاج كل صعوبة.

٣-تحديد أدوات اللعبة والوسائل المستخدمة.

٤-تحديد الأفراد الذين يشاركون المعلم فى تصميم اللعبة.

٥-تحديد الأهداف التعليمية المتوقع تحقيقها من خلال اللعبة.

٦-تحديد الوقت اللازم لتنفيذ اللعبة.

٧-تحديد عدد اللاعبين وتقسيمهم لمجموعات.

٨-تحديد قوانين اللعبة وأدوار اللاعبين وكيفية تحقيق التفاعل بينهم وتوضيح كيفية تحديد الفائز فى اللعبة.

٩- تحديد أساليب تقويم اللعبة.

تصنيف الألعاب التعليمية:

تنوعت الألعاب التعليمية المستخدمة بين الألعاب الورقية وألعاب كمبيوترية (تم تصميمها بواسطة برنامج العروض التقديمية) وذلك لتجنب بعض الصعوبات التى واجهت تطبيق البرنامج والتى اتضحت عند تجربة البرنامج استطلاعياً والتى تمثلت فى:

١-عدم قدرة بعض التلميذات على التعامل مع برنامج العروض التقديمية.

٢-حاجة بعض المعلمين بالمدرسة لإستخدام معمل التطوير-وفق للجدول المدرسى- الذى يُطبق البرنامج به مما يصعب معه تطبيق كل الألعاب التعليمية به.

٣-رغبة الباحثة فى إعطاء فرصة أكبر للتلاميذ للمشاركة بفعالية فى إعداد وتطبيق الألعاب التعليمية لرفع مستوى دافعيتهم ومراعاة الفروق الفردية بينهم .

ويمكن تصنيف الألعاب التعليمية المستخدمة كالتالى:

١-ألعاب حل الألغاز والكلمات والحروف(مباريات): وهى ألعاب تعتمد على تطبيق المفاهيم والمبادئ والمهارات فى مواقف جديدة تقوم على التعاون أكثر من قيامها على التنافس بين القائمين باللعبة مثل لعبة الأرقام المسحورة-مينى كلمات متقاطعة .

٢-ألعاب محاكاة :وقد صممت لتمثل الواقع وهو نموذج عملى لمواقف الحياة الواقعية التى تزود التلميذ بالمشاركة فى أدوار وأحداث المختلفة مثل لعبة بلد لن يموت.

٣-ألعاب تنافسية :تجرى بين اللاعبين طبقاً لضوابط وقواعد معينة تحقيقاً للفوز والحصول على الجوائز مثل لعبة بحيرة البالونات-مكتبة الملوك.

وقد قامت الباحثة بإعداد الألعاب التعليمية وعددهم ١٨ لعبة وتحديد الصعوبة التى تعالجها كل لعبة وللتأكد من صلاحية الألعاب التعليمة فى صورتها المبدئية قامت الباحثة بعرضهاعلى مجموعة من المحكمين والمتخصصين بغرض التأكد من :

-مدى مناسبتها لمستوى التلاميذ.
-مدى مناسبتها لعلاج صعوبة تعلم التاريخ المراد علاجها.
-صلاحية الأهداف المحددة لكل لعبة .
-مدى مناسبة قواعد اللعبة ووضوحها للتلاميذ.
-سلامة إجراءات اللعبة وخطوات تنفيذها.
-صحة الحل المحدد لمشكلة اللعبة .

وقد قامت الباحثة بإجراء التعديلات اللازمة فى ضوء ملاحظات المحكمين حتى أصبحت الألعاب فى صورتها النهائية ملائمة للتطبيق.

الدراسة التجريبية للبحث:

تحديد التصميم التجريبى:

اعتمد البحث الحالى على التصميم القبلى/البعدى لمجموعتان متكافئتان إحداهما ضابطة درست بالطريقة التقليدية والأخرى تجريبية درست بإستخدام البرنامج القائم على الألعاب التعليمية وذلك للتحقق من فعالية إستخدام برنامج قائم على الألعاب التعليمية فى تنمية الإتجاه نحو مادة التاريخ لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادى وتم إستخدام القياس القبلى لضبط الإجراءات التجريبية ثم القياس البعدى لدراسة الفروق ودلالتها واشتملت الدراسة على متغيرين مختلفين هما:

*المتغيرات المستقلة:البرنامج المقترح القائم على الألعاب التعليمية.
*المتغيرات التابعة: الإتجاه نحو مادة التاريخ.

اختيار عينة البحث:

أُختيرت عينة البحث من تلميذات مدرسة فاطمة الزهراء الإعدادية بنات بمحافظة بورسعيد والتابعة لإدارة شمال التعليمية بطريقة عشوائية وقد تم إختيار فصلين أحدهما يمثل المجموعة الضابطة والآخر يمثل المجموعة التجريبية (بطريقة القرعة) وقد بلغ العدد الفعلى لعينة البحث ٥٨ تلميذة بعد إستبعاد تلميذتان لكثرة الغياب وكبر السن.

-ضبط متغيرات البحث: لدراسة أثر المتغير المستقل وهو الألعاب التعليمية على المتغيرات التابعة صعوبات تعلم التاريخ -تحصيل التلاميذ-إتجاهات التلاميذ نحو مادة التاريخ كان من الضرورى ضبط المتغيرات المؤثرة فى التجربة سواء كانت ترتبط بخصائص تلاميذ عينة البحث أو متعلقة بالإجراءات التجريبة وذلك حتى نتأكد من أن أى تغير فى المتغير التابع يرجع إلى المتغير المستقل فقط وهذه المتغيرات هى:

١-التحقق من تكافؤ المجموعتين العمر الزمنى:بالإطلاع على السجلات المدرسية الخاصة بتلاميذ عينة البحث فى المجموعتين وُجد أن العمر الزمنى لؤلاء التلاميذ يتراوح بين ١٣-١٤ سنة بإستثناء تلميذة بلغ عمرها ١٥ عام وذلك لرسوبها فى سنوات سابقة وقد قامت الباحثة بإستبعادها.

٢-التحقق من تكافؤ المجموعتين فى المستوى الإقتصادى والإجتماعى:حيث أن تلميذات عينة البحث تم إختيارهن من مدرسة واحدة لذا فإن جميع التلميذات تنتمين إلى بيئة إجتماعية وإقتصادية واحدة مما يقلل الفروق بين التلاميذ.

٣-التحقق من تكافؤ المجموعتين فى مستوى الذكاء:

تم تطبيق إختبار الذكاء (إختبار الذكاء المصور لأحمد زكى صالح) على تلميذات المجموعتين قبلياً ثم تم حساب الفروق بين متوسطى درجاتهما فى الاختبار كما يوضحه الجدول التالى:

جدول (٣)

دلالة الفروق بين متوسط درجات مجموعتى البحث فى التطبيق القبلى لإختبار الذكاء

المجموعة	العدد	المتوسط	الإنحراف المعيارى	قيمة ت	مستوى الدلالة
الضابطة	٢٩	٢٨	٨,١٧٢	.٧٩٥	غير دالة
التجريبية	٢٩	٢٩,٥٥١٧	٦,٦٠٤		

يتضح من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠١) بين متوسطى درجات تلميذات المجموعة التجريبية والضابطة فى إختبار الذكاء لأحمد زكى صالح مما يعنى تكافؤ المجموعتين فى مستوى الذكاء.

***رغم صغر حجم العينة الذى لا يتعدى ٢٩ تلميذة لكن اثبتت الدراسات إمكانية إستخدام إختبار "ت" لحساب الفرق بين متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة إذا كان عدد أفراد العينة ٥أفراد فأكثر. (أحمد غنيم، نصر صبرى،١٩٩٩، ١٢٠).

٣)تنفيذ تجربة البحث:

قامت الباحثة بإعداد خطة زمنية للتطبيق ويوضح ذلك بالجدول التالى:

جدول (٤)

الخطة الزمنية للتطبيق

نوع الأداة المطبقة	نوع العينة المطبق عليها	تاريخ التطبيق
التطبيق القبلى للأدوات وهى: مقياس الإتجاه	المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة	الأسبوع الثالث من شهر سبتمبر لعام ٢٠١١م. ٢٠١١/٩/١٨م: ٢٠١١/٩/١٩م

تطبيق البرنامج المقترح	المجموعة التجريبية	٢٠١١/٩/٢٥م: ٢٠١١/١١/١٥م
التطبيق البعدى للأدوات وهى: مقياس الإتجاه.	المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة	٢٠١١/١١/٢٠م :٢٠١١/١١/٢٢م.

بعد الإنتهاء من التطبيق القبلى لأدوات البحث على مجموعة البحث بدأت الباحثة تنفيذ التجربة فى النصف الأول من العام الدراسى ٢٠١١م -٢٠١٢م لمدة ٨أسابيع تقريباً بمعدل فترتان أسبوعياً وقد قامت الباحثة بالشرح للمجموعة التجريبية فى حين قامت زميلة أخرى بالشرح للمجموعة الضابطة وقد قامت الباحثة بتدريس الوحدة المختارة بإستخدام دليل المعلم المعد لذلك لفصل المجموعة التجريبية وتدريسها لفصل المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية.

ولقد حرصت الباحثة أثناء تدريس الوحدة للمجموعة التجريبية على الإلتزام بما يلى:

- قبل البدء فى التدريس قامت الباحثة بالتأكد من إعداد الألعاب التعليمية المتصلة بالدرس وفى حالة تطبيق الألعاب بإستخدام الكمبيوتر فقد قامت الباحثة بوضع نسخة من الألعاب التعليمية على الأجهزة المتواجدة بحجرة الأوساط المتعددة بالمدرسة قبل بدء الحصة تجنباً لإضاعة الوقت.
- قامت الباحثة بالتمهيد للدرس ثم إختيار التلميذات المشاركات فى الألعاب بحيث لاتقوم نفس التلميذة بالمشاركة فى أكثر من لعبة لإعطاء الفرصة لأكبر عدد من التلميذات للمشاركة.
- عند البدء فى تطبيق اللعبة طلبت الباحثة من التلميذات الإلتزام بتعليمات اللعبة من حيث زمن البدء والتأكد من الإستخدام الصحيح للبرنامج .
- قامت الباحثة بتكوين فريق من المشجعين من التلميذات الغير مشاركات فى اللعبة لتشجيع اللاعبات لرفع مستوى أدائهن.
- قامت الباحثة بتعزيز التلميذات الفائزات سواء معنوياً عن طريق عبارات التشجيع أو الجوائز العينية المقدمة للفريق الفائز.
- حرصت الباحثة على طرح سؤال فى نهاية كل لعبة لتقييم أداء التلميذات فى الفصل سواء المشجعات أو المشاركات فى اللعبة للتأكد من تحقيق الهدف المرجو من اللعبة.
- حرصت الباحثة على إشراك التلميذات فى إحضار وإعداد الأدوات الخاصة بالألعاب لرفع مستوى دافعيتهم.
- القيام بالتمهيد لكل لعبة قبل العرض وذلك حتى يتمكن التلاميذ من إكتساب معرفة سابقة عن اللعبة بشكل صحيح ولا يحدث أخطاء أثناء التطبيق.
- يدير المعلم حلقات نقاش مع التلاميذ حول المعلومات التى تم التوصل إليها من خلال ممارسة الألعاب .

- الإلتزام بالتسلسل السليم لخطوات الدرس من التمهيد ثم عرض اللعبة ثم مناقشة النتائج ثم تقويم الدرس.

٤)التطبيق البعدى لأدوات البحث:

بعد الإنتهاء من تدريس الوحدة الرابعة ثم تطبيق مقياس الإتجاه نحو مادة التاريخ بعدياً على تلميذات عينة البحث وذلك بهدف رصد الدرجات والمقارنة بين متوسطى درجات المجموعتين فى الأداتين تمهيداً لمناقشة النتائج وتفسيرها وإختبار صحة الفروض.

نتائج البحث ومناقشتها:

١)إختبار مدى تحقق الفرض التجريبى الأول:

ينص على أنه " لا يوجد فرق دال إحصائياً بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين الضابطة والتجريبية فى التطبيق القبلى لمقياس الإتجاه نحو المادة"

وللتحقق من صحة هذا الفرض أو خطأه قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابية والإنحراف المعيارى وبحساب قيمة"ت" لدلالة الفروق بين متوسطى درجات التلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة فى التطبيق القبلى لمقياس الإتجاه نحو المادة كانت النتائج كالتالى:

جدول (٥)

الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية فى التطبيق القبلى لمقياس الإتجاه

أبعاد مقياس الإتجاه	المجموعة	العدد	المتوسط	الإنحراف المعيارى	قيمة ت	مستوى الدلالة
الإهتمام بمادة التاريخ والإستمتاع بها	الضابطة	٢٩	١٤٨,٢٤١٤	٢٧,٤٤٣٠٠	.١٦٦	.٨٦٨
	التجريبية	٢٩	١٤٩,٣١٠٣	٢١,٠٥١١٣		
الأنشطة المرتبطة بمادة التاريخ	الضابطة	٢٩	١٠١,٧٢٤١	١٩,٦٦٣٠٥	.٧٤١	.٤٦٢
	التجريبية	٢٩	١٠٥,١٠٣٤	١٤,٧٠٩٩٢		
فائدة مادة التاريخ وأهميتها	الضابطة	٢٩	٦٥,٤١٣٨	١٢,٨٤٣٨٩	.٧٠٩	.٤٨١
	التجريبية	٢٩	٦٧,٥٨٦٢	١٠,٣٥٢٧٧		
الدرجة الكلية	الضابطة	٢٩	٤١٥,٣٧٩٣	٥٧,٣٤٠٧٢	.٥٠٣	.٦١٧
	التجريبية	٢٩	٣٢٢,٠٠٠٠	٤١,٦٥٣٣٣		

يتضح من الجدول السابق أن قيمة "ت" غير دالة بالنسبة لجميع أبعاد مقياس الإتجاه وبالنسبة للدرجة الكلية مما يدل على تكافؤ المجموعتين الضابطة والتجريبية بالنسبة لإتجاههم نحو مادة التاريخ.

ويمكن تفسير هذه النتيجة كما يلى:

-تم تطبيق مقياس الإتجاه نحو مادة التاريخ على المجموعتين الضابطة والتجريبية قبل البدء فى دراسة الوحدة الرابعة سواء بالطريقة التقليدية أو بإستخدام البرنامج المقترح القائم على الألعاب التعليمية لذا جاءت قيمة"ت" بالنسبة لدرجات كلاً من تلاميذ المجموعة التجريبية والضابطة غير دالة بالنسبة لكل بعد من أبعاد مقياس الإتجاه وبالنسبة للدرجة الكلية للمقياس مما يدل على تكافؤ المجموعتين قبل البدء فى تطبيق البرنامج المقترح لذا يمكن إرجاع أى تقدم فى درجات المجموعة التجريبية فى مقياس الإتجاه نحو مادة التاريخ إلى تأثير البرنامج المقترح حيث تم ضبط تكافؤ جميع المتغيرات التى قد تؤثر على أداء المجموعتين.

٢)إختبارمدى تحقق الفرض التجريبى الثانى:

ينص على أنه" يوجد فرق دال إحصائياً (ل≤٠,٠٥) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية التى درست بإستخدام البرنامج القائم على الألعاب التعليمية وتلاميذ المجموعة الضابطة التى درست بالطريقة التقليدية فى التطبيق البعدى لمقياس الإتجاه نحو المادة لصالح المجموعة التجريبية"

وللتحقق من صحة هذا الفرض أو خطأه قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية وبحساب قيمة "ت" لدلالة الفرق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين (الضابطة والتجريبية) فى التطبيق البعدى لمقياس الإتجاه جاءت النتائج كالتالى:

جدول (٦)

الفرق بين متوسطى درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية فى التطبيق البعدى لمقياس الإتجاه .

أبعاد مقياس الإتجاه	المجموعة	العدد	المتوسط	الإنحراف المعيارى	قيمة ت	مستوى الدلالة
الإهتمام بمادة التاريخ والإستمتاع بها	الضابطة التجريبية	٢٩ ٢٩	١٥٥,٦٨٩٧ ١٧١,٩٦٥٥	١٧,٦٨٥٩٦ ١٩,٧٩٩٨٦	٣,٣٠١	.٠٠١
الأنشطة المرتبطة	الضابطة التجريبية	٢٩ ٢٩	١٠١,٧٢٤١ ١١٤,٩٣١٠	١٥,٦١٣٤٠ ١٧,٦٢٨٩٨	٣,٠٢٠	.٠١

بمادة التاريخ						
فائدة مادة التاريخ وأهميتها	الضابطة التجريبية	٢٩ ٢٩	٦٤,٥٨٦٢ ٧٢,٥١٧٢	١٠,٩٣٩٨٣ ١٠,٩٠٤٢٠	٢,٧٦٥	.٠١
الدرجة الكلية	الضابطة التجريبية	٢٩ ٢٩	٣٢٢,٠٠٠٠ ٣٥٩,٤١٣٨	٣٨,٦٦٠٦١ ٤٤,٥٧,٠٥٨	٣,٤١٥	.٠٠١

يتضح من الجدول السابق مايلى:

١-بالنسبة لمقياس الإتجاه فى البعد الأول"الإهتمام بمادة التاريخ والإستمتاع بها" كانت قيمة"ت" =٣,٣٠١ وهى دالة عند مستوى (٠,٠٠١) وبذلك تحققت صحة الفرض الثانى بالنسبة للبعد الأول لمقياس الإتجاه.

٢-بالنسبة لمقياس الإتجاه فى البعد الثانى "الأنشطة المرتبطة بمادة التاريخ" كانت قيمة "ت"=٣,٠٢٠ وهى دالة عند مستوى (٠,٠١) وبذلك تحققت صحة الفرض الثانى بالنسبة للبعد الثانى لمقياس الإتجاه.

٣-بالنسبة لمقياس الإتجاه فى البعد الثالث"فائدة مادة التاريخ وأهميتها" كانت قيمة "ت" =٢,٧٦٥ وهى دالة عند مستوى (٠,٠١) وبذلك تحققت صحة الفرض الثانى بالنسبة للبعد الثالث لمقياس الإتجاه.

٤-بالنسبة للدرجة الكلية لمقياس الإتجاه كانت قيمة "ت"=٣,٤١٥ وهى دالة عند مستوى (٠,٠٠١) وبذلك تحققت صحة الفرض الثانى بالنسبة للدرجة الكلية لمقياس الإتجاه نحو المادة.

ويمكن تفسير هذه النتيجة كما يلى:

١-وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطى درجات المجموعة التجريبية والضابطة فى التطبيق البعدى لمقياس الإتجاه نحو مادة التاريخ لصالح المجموعة التجريبية فى كل بعد من أبعاد مقياس الإتجاه والدرجة الكلية لمقياس الإتجاه نحو مادة التاريخ قد يرجع ذلك إلى:

-استمتاع التلميذات بالعمل اليدوى أثناء تجهيز الألعاب قبل التطبيق.

-تقسيم التلميذات إلى مجموعات أثناء العمل زاد من التنافس بينهم وانعكس بشكل إيجابى على آدائهم.

-تقديم التعزيز المستمر للتلميذات مادياً ومعنوياً من جانب المعلم أثناء التغذية الراجعة أو من جانب التلميذات المشجعات أثناء تطبيق اللعبة.

توصيات البحث:

١- قدم البحث برنامج قائم على الألعاب التعليمية يحتوى على مجموعة من الألعاب الورقية والكمبيوترية والتى تهدف لتنمية الإتجاه نحو مادة التاريخ لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادى يمكن أن يستفيد كل من معلمى التاريخ والمخططون لتطوير مناهج التاريخ.

٢- قد تفتح الدراسة الحالية المجال لإجراء المزيد من الدراسات والأبحاث فى مجال إستخدام الألعاب التعليمية بالنسبة للصفوف المختلفة بالمرحلة الإعدادية وللمرحلة الثانوية كذلك .

المراجع

أولا: المراجع العربية:

١-أحمد النجدى ،منى عبد الهادى(٢٠٠٣): طرق وأساليب وإستراتيجيات حديثة فى تدريس العلوم،ط١، القاهرة، دار الفكر العربى.

٢-أحمد عيسرى (٢٠٠٨): فاعلية إستراتيجية تدريسية قائمة على المقارنة فى التحصيل الدراسى والإتجاه لدى تلاميذ الصف الأول المتوسط نحو مادة الجغرافيا ،رسالة دكتوراة غير منشورة،كلية التربية ،جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.

٣-أحمد غنيم ، نصر صبرى (١٩٩٩): التحليل الإحصائى للبيانات النفسية والتربوية بإستخدام SPSS، كلية التربية، جامعة الزقازيق، ط١،المؤلف.

٤-أسماء صادق الأهل (٢٠٠٥): فاعلية وحدة تعليمية مطورة فى التربية الوقائية لمواجهة المخاطر الطبيعية وأثرها على تحصيل بعض المفاهيم الجغرافية والإتجاه نحو مادة الجغرافيا لطالبات الصف الأول المتوسط بجدة،كلية التربية للبنات ،محافظة جدة،مجلة رسالة الخليج العربى ،ع١٠٠،ص ص ٤٥-٩٦.

٥-إيمان شرقاوى (٢٠٠٣) : تقويم بعض مفاهيم التربية الدولية المتضمنة فى مقررات الدراسات الاجتماعية بالمرحلة الإعدادية وتحصيل التلاميذ لها واتجاهاتهم نحوها ، مجلة كلية التربية بسوهاج ،جامعة جنوب الوادى ،ع ٢٠، يناير،ص ص٧٤-٩٨.

٦-جيهان الشعراوى (٢٠٠٧) : استخدام الألعاب التعليمية فى تنمية سلوكيات إيجابية نحو البيئة لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسى ، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية ، جامعة عين شمس.

٧-حسام الدين حسين (٢٠٠٠) : فاعلية استخدام بعض الوسائط التعليمية لتدريس وحدة خريطة مصر الطبيعية بالصف الأول الإعدادى على التحصيل واكتساب بعض مهارات عمليات العلم، مجلة دراسات فى المناهج وطرق التدريس ،كلية التربية ،جامعة عين شمس ع٦٣ ،إبريل، ص ص ٣-٣١.

٨-ـــــــــــــ (٢٠٠٠) : أثر إستخدام الألعاب على كل من تعلم المفاهيم والإتجاه نحو المادة الدراسية لدى تلاميذ الصف الخامس الإبتدائى المتأخرين دراسياً فى مادة الدراسات الإجتماعية ، مجلة دراسات فى المناهج وطرق التدريس ،جامعة عين شمس، ع٦٦ ، أكتوبر،ص ص ٣٠-٤٥.

٩-حسن بلطية ، علاء الدين متولى (٢٠٠٠) : فاعلية نموذج الألعاب التعليمية التنافسية فى علاج صعوبات تعلم الرياضيات واختزال القلق الرياضى المصاحب لها لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية ذوى صعوبات التعلم ، مجلة كلية التربية ، جامعة بنها،ص ص ٢٦-١١٥.

١٠-حنان عبد السلام (١٩٩٨) : فعالية إستخدام الألعاب التعليمية والعروض الإستقصائية فى تدريس العلوم فى تنمية التفكير الإبتكارى والتحصيل لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة المنوفية.

١١-رضا مسعود (٢٠٠٢): فعالية إستخدام إستراتيجية التعلم التعاونى فى تدريس الدراسات الإجتماعية على تنمية المهارات الحياتية والتحصيل والإتجاه نحو المادة لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادى،مجلة دراسات فى المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة عين شمس،ع٨٠،يونيو، ص ص٣٥-٧٠.

١٢-عبد الرحيم شقورة (٢٠٠٢): الدافع المعرفى وإتجاهات طلبة كلية التمريض نحو مهنة التمريض وعلاقة كل منها بالتوافق الدراسى ،رسالة ماجستير غير منشورة ،كلية التربية ، الجامعة الإسلامية ،غزة.

١٣-علا حمدى (٢٠٠٥): تنمية تعليم وتعلم بعض المفاهيم وتعميمات الإقتصاد المنزلى لتلميذات المرحلة الإعدادية فى ضوء إستراتيجية الألعاب التعليمية ، رسالة ماجستير غير منشورة ،كلية الإقتصاد المنزلى ،جامعة حلوان.

١٤-على الجمل (٢٠٠٥) : تدريس التاريخ فى القرن الحادى والعشرين ،ط١،القاهرة، عالم الكتب.

١٥-ـــــــــــــــ(١٩٩٧):أثرإستخدام المجمعات التعليمية فى تدريس وحدة غزوات الرسول (ص) بمنهج التاريخ بالصف الثانى الإعدادى على تحصيل التلاميذ وإتجاهاتهم نحو المادة ، مجلة دراسات فى المناهج وطرق التدريس، كلية التربية،جامعة عين شمس،ع٤٤،أغسطس،ص ص ١١٩-١٣٨.

١٦-فاتن عبد الرحمن (٢٠٠٢) استخدام الألعاب التعليمية فى تحصيل مادة العلوم وتنمية بعض مهارات التفكير العلمى لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية ذوى السعات العقلية المختلفة ،رسالة ماجستير غير منشورة ،كلية التربية ،جامعة المنصورة.

١٧-فاطمة أبو الحديد (١٩٩٩) : فعالية تدريس الرياضيات بإستخدام بعض النماذج التدريسية فى تنمية المهارات الهندسية وحل المشكلات البيئية لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسى ،رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية ببورسعيد ، جامعة قناة السويس.

١٨-فايزة السيد (٢٠٠٢) : برنامج مقترح لعلاج بعض صعوبات تعلم التاريخ لدى تلاميذ الصف الخامس الإبتدائى ،مجلة دراسات فى المناهج وطرق التدريس ،كلية التربية،جامعة عين شمس ،ع٨٢ ،أكتوبر،ص ص ٢١٣-٢٥٣.

١٩-محمد الحيلة (٢٠٠١):طرائق التدريس واستراتيجياته ، القاهرة،دار الكتاب الجامعي.

٢٠-محمد خليل (٢٠٠٨) : أثر استخدام الألعاب التعليمية على التحصيل وبقاء أثر التعلم والإتجاه نحو الرياضيات لدى تلاميذ الصف الأول الإبتدائى ،مجلة كلية التربية بالإسماعيلية ،جامعة قناة السويس، ع١٢، سبتمبر،ص ص ١٠١-١٣٨.

٢١-مصطفى السحت (٢٠٠٥): فعالية استخدام طريقتى حل المشكلات والألعاب التعليمية فى تدريس الدراسات الإجتماعية لتنمية مهارات التفكيرالإبداعى لدى تلاميذ الصف الخامس من المرحلة الإبتدائية ، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية ،جامعة طنطا

٢٢- منى جابر (٢٠٠٨) : فعالية استخدام كلا من الالعاب التعليمية والعاب الكمبيوتر في تنمية مهارات الاستعداد للقراءةلطفل الروضة ،رسالة ماجستير غير منشورة ،معهد الدراسات العليا للطفولة ،جامعة عين شمس.

٢٣-ميرفت على (٢٠٠٥) : فاعلية إستراتيجية الألعاب التعليمية فى تنمية التحصيل والإتجاه نحو مادة الرياضيات لدى التلاميذ الصم وضعاف السمع بالمرحلة الإبتدائية ، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية بالإسماعيلية ، جامعة قناة السويس.

٢٤-نجلاء يوسف (٢٠٠٧) : استخدام المنظمات المتقدمة والألعاب التعليمية فى تدريس قواعد اللغة وأثرهما على التحصيل والميل نحو المادة وبقاء التعلم لدى تلاميذ الصف السادس الإبتدائى ، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية التربية ، جامعة عين شمس.

ثانيا: المراجع الأجنبية :

25-_Hakan,et al (2009): The effects of computer games on primary school students' achievement and motivation in geography learning ,computers a nd education, reports-evaluative ,n1 ,ja