دور الألعاب التّعليميّة في رفع الأداء الرّياضيّ لطلبة صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر المعلّمات

الباحثة وعد عبدالحميد النعيمات [1]*

تاريخ وصول البحث: 2023/05/23 م **تاريخ قبول البحث: 2023/07/31م** **تاريخ نشر البحث: 2025/10/27م**

الملخص

هدفت الدّراسة الحالية إلى التعرّف على دور الألعاب التّعليميّة في رفع الأداء الرّياضيّ لطلبة صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر المعلّمات، وقد استخدمت الدّراس المنهج الوصفي حيث طوّرت الباحثة استبانة تتكوّن من (38) فقرة، موزعة على أربعة محاور (مهارة التصنيف، مهارة التسلسل والترتيب، مهارة التناظر الأحادي، ومهارة العد والحساب) لجمع البيانات من عيّنة الدّراسة والتي شملت (286) معلّمة من معلّمات المرحلة الابتدائيّة في المدارس التابعة لمحافظة العقبة. وقد توصّلت نتائج الدّراسة إلى أنّ للألعاب التّعليميّة دوراً كبيراً في رفع الأداء الرّياضيّ (مهارة التصنيف، مهارة التسلسل والترتيب، مهارة التناظر الأحادي، ومهارة العد والحساب) لطلبة صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر المعلّمات. وبناءً على النتائج، أوصت الباحثة بضرورة تبنّي الألعاب التّعليميّة من قبل المعلّمين في الصفوف الابتدائيّة؛ لما أظهرته النتائج من فاعلية استخدام الألعاب التّعليميّة في رفع الأداء الرّياضيّ لطلبة هذه الصفوف.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التّعليميّة، الأداء الرّياضيّ، المرحلة الابتدائيّة.

The role of educational games in raising the mathematical performance of primary school students in the Aqaba region from the teachers' point of view

Abstract

This study aimed to investigate the role of educational games in enhancing the mathematical performance of primary school students in the Aqaba region, as perceived by their teachers. Utilizing a descriptive survey methodology, a 38-item questionnaire was developed to assess teachers' views across four key mathematical skill areas: classification, sequencing and ordering, unilateral symmetry, and counting and arithmetic. The questionnaire was distributed to a sample of 286 female primary school teachers within the Aqaba Governorate.

The results indicated that, from the teachers' perspective, educational games play a significant role in improving students' performance in all four specified mathematical skills. Based on these findings, the study recommends that schools actively provide and integrate age-appropriate educational games into the primary curriculum to enhance mathematical learning. Furthermore, it is suggested that this approach be extended to other core subjects, such as Arabic and English, to leverage its potential benefits across the curriculum.

Keywords: Educational Games, Mathematical Performance, Elementary Education, Teacher Perspectives, Primary School Curriculum, Aqaba Governorate.

(1) مديرية تربية العقبة، العقبة، الأردن.

*** الباحث المستجيب:** waadnamat@gmail.com

1. المقدمة

تعدّ المرحلة الابتدائيّة من أهم المراحل التي تتبلور فيها شخصية الطفل، وتنصقل مواهبه، حيث تعدّ هذه المرحلة مهمة كونها تعدّ نقطة الانطلاق لدى الأطفال في العملية التّعليميّة، حيث إنّه يجب على المعلّمين استخدام طرق سلسة وبسيطة من أجل صقل المعلومات عند الطلبة، وبالتالي يستفيد من تلك المعلومات في مراحل دراسته، حيث تمثّل المرحلة الابتدائيّة القاعدة الأولى التي يرتكز عليها الطلبة للنهوض إلى أعلى المستويات، وبما أنّهذه المرحلة مهمّة فيتوجّب على المعلّمين اختيار طرق تدريس مناسبة من أجل تسهيل فهم الأطفال للمعلومات، حيث إنّ المرحلة الابتدائيّة تعدّ من ضمن مرحلة الطفولة، فإنّ أهم الطرق التي يجب اتّبعاها من قبل المعلّمين هي طريقة التدريس باللعب، حيث يعتبر اللعب وسيلة هامة لتعليم الأطفال وتنمية مهاراتهم في المرحلة الابتدائيّة، فقد اكتشفت العديد من الدراسات أنّ الألعاب التّعليميّة تلعب دورًا حيويًا في رفع أداء الطلاب وتعزيز تجربتهم التّعليميّة (عقل، 2019).

ونظراً لميل الأطفال في المرحلة الابتدائيّة فإنّ أفضل وسيلة لتعليم الطلبة هي الألعاب التّعليميّة، حيث تهدف الألعاب التّعليميّة إلى توفير بيئة تعليمية ممتعة وتفاعلية للطلاب، حيث يتعلّمون ويستمتعون في الوقت نفسه، وتعتمد هذه الألعاب على استخدام التكنولوجيا والوسائط المتعددة لتوفير تجارب تعليمية مبتكرة. فهي تقدم المفاهيم الأساسية بطرق مبسطة ومرحة، ممّا يساعد الأطفال على فهم المواد الدّراسيّة بشكل أفضل وتطبيقها في الحياة العملية (أحمد، 2023).وتعتبر الألعاب التّعليميّة أداة قوية لتعزيز اهتمامهم وتشجيعهم على المشاركة الفعالة في العملية التّعليميّة؛ فبدلاً من التّعلّم التقليدي المبنيّ على المحاضرات والتمارين الروتينية، توفّر الألعاب التّعليميّة تفاعلًا وتحفيزًا يجعل الطلاب يشعرون بالحماس والمرح في أثناء التّعلّم. كما تسهم الألعاب التّعليميّة أيضًا في تنمية مجموعة متنوعة من المهارات لدى الأطفال في الصفوف الابتدائيّة، فهي تعزّز مهارات التفكير النقديّ والتحليليّ، وتطوّر قدرات حلّ المشكلات واتخاذ القرارات الصائبة، كما تعزّز التعاون والتواصل الفعّال بين الطلاب من خلال الألعاب التعاونية، حيث يتعاون الأطفال سويًا لتحقيق الأهداف المشتركة (Vanbecelaere et al.، 2020). بالإضافة إلى ذلك، تسهم الألعاب التّعليميّة في تعزيز الثقة بالنفس وتحفيز الاستقلالية لدى الأطفال، فعندما يتعلّمون من خلال الألعاب، يكتسبون الثقة في قدراتهم ومهاراتهم، ومن هذه المهارات الرّياضيّة مثل التصنيف والجمع والطرح (الروقي والجعيد، 2021). إذ تتميز مادة الرّياضيّات بطبيعة خاصة، لأنها ترتبط بالعمليات العقلية، فهي ضرورية لفهم الفروع الأخرى من المعرفة، فكلها تعتمد على الرّياضيّات بطريقة أو بأخرى، فليس هناك علمٌ أو فنٌّ إلا وكانت هذه المادة مفتاحاً له، ورغم الأهمية البارزة لمادة الرّياضيّات إلا أنّ هناك

صعوبات تواجه المتعلّمين في تلقّيها والمعلّمين في عدم توافر تقنيات تربويّة حديثة ومشوّقة لتدريسها (أبو يونس، 2021)، ويؤدّي ذلك إلى غياب التفاعل الصفّي وعدم مشاركة المتعلّمين في المواقف التّعليميّة، ممّا قد يؤثّر سلباً على اكتساب المبادئ والمفاهيم الرّياضيّة وتراجع التحصيل الدّراسيّ، وهذا ما أكدته دراسة الخزاعلة والقادري (2019). يُعرَّف التفكير الرّياضيّ بأنّه سلسلة من الأنشطة العقلية التي يقوم بها دماغ الفرد لمناقشة موضوع معين أو الحكم على حقيقة شيء ما أو حل مشكلة معيّنة في الرّياضيّات، ويعتبر التفكير الرّياضيّ من أهم أنواع التفكير في العملية التّعليميّة، لأنه يزيد من قدرة المتعلّم على استيعاب وفهم وإدراك الرّياضيّات وبعض المواد الدّراسيّة الأخرى (الوريكات والشوا، 2016).

وبالتالي، تعدّ الألعاب التّعليميّة أداة قوية لرفع أداء الصفوف الابتدائيّة؛ فهي تجمع بين التّعلّم والمرح، وتعزّز المهارات والثقة بالنفس لدى الأطفال، ومن خلال تطبيق الألعاب التّعليميّة بشكل مناسب، يمكن تعزيز جودة التعليم وتحقيق نتائج أفضل للطلاب في المرحلة الابتدائيّة؛ لذلك أجريت هذه الدّراسة بهدف تحديد دور الألعاب التّعليميّة في رفع أداء الصفوف الأوليّة من المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر المعلّمات.

1.1 مشكلة الدّراسة

يواجه المتعلّمون ومعلّمو الصفوف المرحلة الابتدائيّة على حدّ سواء صعوبات عديدة تنعكس سلباً على مستويات التحصيل في مادة الرّياضيّات، وذلك في ظل غياب الطرائق التدريسيّة الفاعلة، والتقنيات التربويّة الحديثة، والتفاعل الصفي، وقلة مشاركة الطلاب في المواقف التّعليميّة، واكتساب المهارات الأساسية في المقرّرات، والتي وضعت المواد لتحقيقها، إضافة لصعوبة في تعلّم المواد لاعتيادهم على الطرق التقليدية التي تفتقر إلى التشويق واستثارة الفضول والدافعيّة والمشاركة الفعليّة في عمليّة تعلّمهم، حيث إنّ أغلب ما يتلقّونه من هذه المادة يتم تقديمه في شكل نظريّ بعيداً عن المشاركة والتطبيق، الأمر الذي كوّن لديهم اتجاهات سلبية نحو المادة والشعور بتعقيدها، وهذا ما أكّدته دراسة (أبو يونس، 2021). ولما كانت الاتجاهات التربويّة الحديثة تركّز على محورية المتعلّم والابتعاد عن الطرق التقليديّة في التعامل مع المواد الدّراسيّة في البيئة الصفية، فقد أصبح من اللازم استخدام الأساليب والطرائق والإستراتيجيات التدريسيّة التي تستند على الأسس النفسيّة لدى المتعلّمين، وقد أثبتت دراسة الروقي والجعيد (2021) ميل الطلاب في المرحلة الابتدائيّة إلى الألعاب، خاصة تلك التي يقومون هم في المساهمة فيها، وأنّ كثيراً من الباحثين اعتبر هذه المرحلة العمرية بمرحلة اللعب، وفي ظل الإمكانات التي قد لا تتوافر في أغلب المدارس من غياب للأجهزة والتقنيات الإلكترونية، برزت مشكلة هذه الدّراسة. ويمكن إيجاز مشكلة الدّراسة بالتساؤل التالي:

- **ما هو دور الألعاب التّعليميّة في رفع الأداء الرّياضيّ لطلبة صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم؟**

ويتفرع من هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

- ما هو دور الألعاب التّعليميّة في رفع أداء الطلبة في مهارات التصنيف في صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم؟
- ما هو دور الألعاب التّعليميّة في رفع أداء الطلبة في مهارات التناظر الأحادي في صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم؟
- ما هو دور الألعاب التّعليميّة في أداء الطلبة في مهارات التسلسل والترتيب في صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم؟
- ما هو دور الألعاب التّعليميّة في أداء الطلبة في مهارات العدّ والحساب في صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم؟

1.2 أهميّة الدّراسة

تكمن الأهميّة النظريّة للدراسة في النقاط التالية:

- تكمن أهميّة الدّراسة في المرحلة الابتدائيّة للطلبة التي تتناولها، حيث تشكّل هذه المرحلة نقطة الانطلاق للطلبة في العمليّة التّعليميّة، إذ يتم تقديم أهم المهارات والمعلومات للطلبة في هذه المرحلة التي يبنون عليها خبراتهم التّعليميّة في المراحل اللاحقة.
- قد تحقّق هذه الدّراسة توصيات العديد من الدّراسات السابقة، بالإضافة إلى تقديم بعض التوصيات والمقترحات في ضوء نتائج الدّراسة الحالية، بحيث تكشف عن نقاط يمكن الاستفادة منها في العملية التّعليميّة.
- تعدّ الدّراسة الأولى في الأردن التي تُعنى بدور الألعاب التّعليميّة في رفع أداء الطلبة في المهارات الرّياضيّة لطلبة المرحلة الابتدائيّة بشكل عام، وفي منطقة الجنوب التي ركّزت عليها الدّراسة بشكل خاص.

وتكمن الأهميّة العمليّة للدراسة من خلال النقاط التالية:

- قد تساعد نتائج الدّراسة الحالية معلّمي المرحلة الابتدائيّة، وذلك بهدف تحسين أداء الطلبة في المهارات الرّياضيّة وغيرها من المهارات التي يتم إكسابها للطلبة في هذه المرحلة كالمهارات الاجتماعية والمهارات القرائية.
- قد توجّه اهتمام القائمين على مناهج المرحلة الابتدائيّة إلى تبنّي الإستراتيجيات المعتمدة على الألعاب المهمّة للمرحلة الابتدائيّة.

1.3 هدف الدّراسة

يتمثل الهدف الرئيس لهذه الدّراسة في التعرّف على دور الألعاب التّعليميّة في رفع الأداء الرّياضيّ (التصنيف، العدّ والحساب، الترتيب والتسلسل، والتناظر الأحادي) لطلبة صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر المعلّمات.

1.4 حدود الدّراسة

- **الحدود المكانية:** تم إجراء الدّراسة الحالية في محافظة العقبة جنوب المملكة الأردنية الهاشمية.
- **الحدود الزمانية:** تم إجراء الدّراسة في الفصل الدّراسيّ الثاني من العام الدّراسيّ 2022/ 2023.
- **الحدود البشرية:** اقتصرت الدّراسة على معلّمات المرحلة الابتدائيّة (الصفوف الأول والثاني والثالث) في محافظة العقبة.

1.5 مصطلحات الدّراسة

الألعاب التّعليميّة: هي أنشطة موجهة وغير موجهة يقوم بها الطفل من أجل تحقيق متعة وتسلية معيّنة، يمكن للكبار توجيهها لتحقيق أهداف تساهم في تنمية شخصية الأطفال بأبعادها المختلفة (المطيري، 2023). **وتعرّفها الباحثة إجرائياً** بأنها مجموعة الألعاب التّعليميّة المنتظمة التي تستخدم لتعليم مادة الرّياضيّات، وسيتم قياس أثرها من خلال استجابة المعلّمات على فقرات الاستبانة.

الأداء الرّياضيّ: هو القدرة على استخدام الأساليب الرّياضيّة الإجرائية كالعمليات الحسابية المختلفة بسرعة ودقة وإتقان (الروقي والجعيد، 2021). **وتعرّفه الباحثة إجرائياً** بأنه مجموعة من المهارات الرّياضيّة كالتصنيف والعد والحساب والتسلسل والترتيب والتناظر الأحادي.

طلبة صفوف المرحلة الابتدائيّة: تعرّفهم الباحثة إجرائياً بأنهم الطلبة الذين ينتمون للصفوف الابتدائيّة الثلاث الأولى (أول وثاني وثالث) في محافظة العقبة جنوب المملكة الأردنية الهاشمية.

2. الإطار النظري

2.1 المرحلة الابتدائيّة

يرى بعض المتخصصين أنّ الطفولة معنى جامع يضم الأعمار بين المرحلة الجنينية ومرحلة الاعتماد على النفس، والطفولة تعبر بالفرد من حالة العجز التام والاعتماد على الآخرين عند الميلاد، إلى تلك المرحلة الفارقة التي يتاح له عندها قسط بين الاعتماد على النفس، والاضطلاع بالأنشطة الإنتاجية والابتكارية الفعالة نتيجة لاستعداداته وقدراته الشخصية، وما يتوافر له في مجتمعه من متطلبات التطبيع الاجتماعي، والتربية والرعاية الصحية وغيرها، ومعنى هذا أنّ مرحلة الطفولة تتفاوت من جيل إلى جيل، ومن ثقافة إلى أخرى، ومن مجتمع إلى مجتمع آخر، طبقاً لمتطلبات الحياة ونوعيّتها، في بيئة الفرد وما يحيط به من ظروف خاصة (باقديم، 2021).

وتعدّ هذه المرحلة التّعليميّة الموجّهة لمرحلة الطفولة المتأخرة عند كثير من الباحثين مرحلة اللعب رغم أنّ هذا الاعتبار قد يكون مضلّلاً بعض الشيء، فالحقيقة أنّ الطفل لا يكرس جل وقته للعب، وهذا أمر غير ممكن؛ فالوقت المتاح له في المدرسة قد يكون قليلاً جداً رغم أهميته في هذه المرحلة العمرية حيث إنّ من أهميّته ما يلي (الشهري والسواط، 2019):

- أنّه يجد في اللعب تنفيساً لغضبه وانفعالاته.
- يساعد على نمو بعض العضلات والعظام.
- يرفع من شهيّته للأكل ورغبته في النوم.
- تنمية بعض القدرات التي ستصبح مهمّة في حياته المستقبلية.
- تنمية قدرته على التركيز في الأداء.
- تنمية الإستراتيجيات والعمليّات العقلية العليا.
- وسيلة للتعامل مع الأطفال وفهم سلوكهم.
- يتعلّم كيف يتواصل اجتماعيّاً، ويتعامل مع رغبات الآخرين.

- يتعلم كيف يتعاون، وكيف يتشارك.
- يخفّف من السلوكيّات غير المرغوبة كحبّ التملّك المفرط والأنانية والغيرة.

ومن أبرز النشاطات الحركيّة للطفل، ففي بداية هذه المرحلة يندفع إلى ممارسة بعض الألعاب مثل ركوب الدراجات والأراجيح وتسلّق الأشجار أو التلال البسيط (السيد ومحمد ويوسف، 2023).ويكثر فيها كذلك ممارسة اللعب الإيهامي، لذا يكثر لعب أدوار الطبيب والشرطي ورجل الإطفاء والمريض والأب والأم، وتقليد أصوات الكبار وغير ذلك، وممّا لا شك فيه أنّ تلك الأدوار تلعب أدواراً كبيرة في بلورة فكرة ما يحيط بالطفل من أشياء وكيانات (الخزاعلة والقادري، 2019).

2.1.1 خصائص المرحلة الابتدائيّة

ينتقل الطفل في هذه المرحلة من الأطر البيئية الضيّقة المتمثلة في منزله وأسرته وبعض أقاربه إلى بيئة أرحب وأوسع هي حتماً أكثر اتساعاً من المحيط الذي كان يعيش فيه، ممّا يُحدث تغييرات جوهرية في سلوكيّات الطفل واتجاهاته، والتي تتصف في مجملها بالعموميّات، وفي هذه المرحلة يتعلّم الطفل أوليات المعرفة التي تعدّ أساساً في التوافق الناجح في الحياة، كما يتعلّم جملة من المهارات الحياتية الأساسية، سواء من خلال المناهج المدرسيّة أو من خلال التعايش مع البيئة المدرسيّة وبعض معطيات البيئة المحيطة، وينظر الآباء لهذه المرحلة أنّها تتصف بخاصية النشاط الزائد، والمرحلة التي يعتقد فيها الطفل أنه يعرف كلّ الأشياء ولا يتردد في التباهي بها أمام الآخرين، وينظر لها بأنّها المرحلة التي يحاول فيها الطفل الاستقلال عمّا يوفره له والداه، وفيها تظهر نزعات مقاومة توجيهات والديه والتمرد عليها، ويرد التجربة المنفردة دون إملاءات، واكتشاف ما يحيط به من خلال تجربة كيف تتشكّل وتعمل الأشياء، ويرى علماء النفس أنّ هذه المرحلة تتصف بسن العصبة، حيث يميل الطفل إلى الانخراط مع الفرق من أقرانه ويصبح تقبّله بذلك أكثر وضوحاً ومحور اهتمامه، ممّا قد يؤدّي به إلى الاهتمام بمظهره وحديثه وسلوكه كي يكون مقبولاً لدى تجمعات أقرانه، كما تعدّ الاندفاعية والسطحية سمة من سمات هذه المرحلة العمرية (رزاق، 2023).

ولتوضيح الخصائص النمائية للمتعلّمين في هذه المرحلة (المرحلة الابتدائيّة) لابدّ أن ندرك ما انتهت إليه المراحل النمائية قبل الدخول إلى المدرسة الابتدائيّة، فعلى المستوى الحركي ينتظر من الطفل اكتساب بعض المهارات الحركية كالجري والقفز، ورسم بعض الأشكال، ومن الناحية المعرفية ينتظر منه أداء أنشطة معرفية قد اكتسبها فيما قبل مرحلة

الدّراسة الابتدائيّة، قائمة على بعض الإستراتيجيات كالشكل التصوري العام، الصور الذهنية، أما من حيث اللغة فيتوقّع من الطفل اكتساب كفاية لغوية مناسبة لهذه المرحلة العمرية من المراحل السابقة، وعلى الصعيد الاجتماعي ينبغي أن تكون قد تطوّرت لدى الطفل بعض القيم الاجتماعية كالمشاركة مع الآخرين، والبعد عن الغيرة، والأنا. وصار يستجيب لأساليب التنشئة الاجتماعية، ويتمتع باللعب والرسم ولديه تنامٍ مستمر للذهاب إلى المدرسة(فهمي وكامل وصلاح الدين، 2019).

وترى الباحثة أنّه من المناسب استغلال تلك الخصائص في عملية تعليم المتعلّمين في هذه المرحلة بشكل يتاح معه إلى اختيار أنماط التّعلّم والتعليم المناسبة لهم وفق ما تمليه مرحلتهم، حيث تعد الألعاب ضرورة مهمة في حياة الطفل ومظهراً من مظاهر استعداده الفطري، وبل يعتبرها الطفل كما هو ملاحظ من أهم أنشطة ممارساته لما تمتلكه الألعاب من متعة تستهوي الأطفال، وتعمل على إثارة تفكيرهم وتوسّع من مدركاتهم وخيالهم الجامح، ممّا ينعكس فيما بعد على صقل شخصياتهم من خلال ما توفره الألعاب من أبعادها وسمات متنوعة تعمل على إيجاد علاقات تفاعلية بينها والأطفال باستخدامهم للحواس المختلفة.

2.1.2 معلّمات الصفوف الثلاثة الأولى

لا يخفى على أحد أهمية مرحلة التعليم الابتدائيّ، حيث إنّه يهدف إلى إعداد الطفل لاكتساب مجموعة من المعارف والمهارات والقيم، ممّا يساعده على معرفة عالمه المحيط به والتفاعل معه بشكل إيجابي، ولا يمكن أن يتحقّق هذا الهدف دون وجود معلّمة تلازم الطالب لفترات طويلة وتلاحظه وتتابعه، ممّا أدى إلى ظهور فكرة (معلّمة الصف) أو (معلّمة الصفوف الثلاثة الأولى) وبالتالي فإنّه في ضوء هذا الهدف تقع على عاتقها مسؤوليات تدريس جميع المواد الدّراسيّة، لذلك تسعى برامج إعداد المعلّمين في كليات التربية إلى تزويد طلبتها بالكفايات العامة والخاصة لتدريس المواد الدّراسيّة المختلفة، ولذلك تُشكّل معلّمات الصفوف الثلاثة الأولى ركناً مهماً من أركان بناء شخصية التلاميذ (الغصن، 2016). وتعتبر وظيفة معلّمات الصفوف الثلاثة الأولى حاسمة في بناء أسس التّعلّم للأطفال وتشجيعهم على الفضول والاكتشاف، وعادةً ما يركّز النهج الدّراسيّ لهذه المرحلة على توفير بيئة تعليميّة مشجّعة وداعمة للطلاب حتى يتعلموا بطرق تشجّعهم على المشاركة والاستكشاف.

2.2 الألعاب التّعليميّة

تعدّ الألعاب ضرورة مهمّة في حياة الطفل ومظهراً من مظاهر استعداده الفطري، وبل يعتبرها الطفل كما هو ملاحظ من أهمّ أنشطة ممارساته لما تمتلكه الألعاب من متعة تستهوي الأطفال وتعمل على إثارة تفكيرهم وتوسّع من مدركاتهم وخيالهم الجامح، ممّا ينعكس فيما بعد على صقل شخصياتهم من خلال ما توفّره الألعاب من أبعادها وسمات متنوعة تعمل على إيجاد علاقات تفاعليّة بينها وبين الأطفال باستخدامهم للحواس المختلفة، التي هي كما أشار بعض الباحثين مفتاح التّعلّم والنماء والتطور العقليّ، حيث لم تعد الألعاب وسيلة إمتاع وتسلية فحسب، بل وسيلة من وسائل النمو العقلي وتوسيع المدركات الذهنية لدى المتعلّمين في مختلف مراحلهم النمائية (الوسمي، 2019).

وقد تعدّدت المفاهيم التي تناولت الألعاب التّعليميّة تبعاً للاتجاهات الفكرية التي يتبنّاها التربويّون وعلماء النفس والفلاسفة وفقاً لتباين اتجاهاتهم الفلسفية والفكرية، التي ألقت بضلالها على تعريف اللعبة التّعليميّة.وقد أشار فروبل أن اللعب تعبير عفويّ عن الشعور والفكر الذي يتّبعه الطفل، وإبداع محض لعقل الطفل ونموذج عن طبيعة شخصيته (جبر، 2019). أما (ربيع وطنطاوي،2019) فيريان أنّها نشاط تعليميّ منظّم ومنتظم يتم اللعب فيه بين متعلّمين اثنين أو أكثر يتفاعلون معاً من أجل الوصول إلى أهداف تعليميّة محددة، وتعدّ المنافسة من عوامل التفاعل بينها تحت إشراف المعلّم وتوجيهه وما يمكنه من تقديم مساعدة للمتعلّمين في تحقيق الأهداف المرجوة وتوفير التغذية الراجعة. وقد أشار بوشلالق (2019) أنه نشاط منظّم منطقي في ضوء مجموعة قوانين يتفاعل معها طالب أو أكثر لتحقيق أهداف محدّدة. أما بطيشة (2019) فقد اعتبرته أسلوباً يهدف إلى زيادة فهم المتعلّمين للمفاهيم النظرية من خلال تجسيدها عملياً من خلال استخدام برامج اللعب بقصد إثارة انتباههم نحو موضوعات محدّدة وزيادة نشاطهم ودافعيّتهم لتعلّمها وفهم محتوياتها والوصول لتحقيق أهداف تعليميّة مرجوّة.

ومن خلال ما سبق يمكن للباحثة اعتبار الألعاب التّعليميّة نشاطاً فطريّاً عقليّاً اجتماعيّاً يقوم به الطفل بنفسه أو مع أقرانه لتحقيق أهداف محدّدة وتلبية احتياجات خاصة بشكل يساهم في صقل وتطوير شخصيته مستقبلاً، وتزوده بإستراتيجيات تفكير متعددة تمكّنه من امتلاك كم ونوع من المفاهيم ذات المعنى تحت إعداد وتوجيه وإشراف المعلّم داخل غرفة الصف وخارجها.

2.2.1 أهداف الألعاب التّعليميّة

تعدّ الألعاب شكلاً من أشكال نشاط الطفل الذي تنمو خلالها بعض مهارات تفكيره وإدراكه وتخيله ومقدراته اللغوية، وكونها وسيلة للتعبير عن الانفعالات النفسية، إضافة لمقدّراتها على تنمية الإدارة واتخاذ القرارات المناسبة وموجّهات مناسبة نحو جملة من المواقف كتفاعل الطفل مع عالمه المحيط به، وترتيب المفاهيم في أذهان الأطفال وإدراك معانيها، والتكيف مع واقع الحياة، قادرة على مراعاة الفروق الفردية وقدرات الأطفال المختلفة، كان لابدّ من توافر جملة من الأهداف التربويّة للألعاب، خاصة وأنّ الهدف التربويّ وفق ما وضّحه بلوم Bloom بأنّه صياغة واضحة للطرق التي يتوقع أن تحدث تغييراً في المتعلّمين وفق العملية التربويّة. وترى الباحثة أنّها العبارات التي تصف التغييرات أو النواتج المرغوب في تحقيقها من خلال برنامج أو نشاط تربويّ، ومن ضمن تلك البرامج والأنشطة التربويّة الألعاب التّعليميّة، لذا فقد أورد عدد من الباحثين جملة من الأهداف العامة للألعاب التّعليميّة منها (الشهراني والسعدون، 2019):

1. المساهمة في تحقيق النمو المتكامل للمتعلّم من كافة الجوانب، سواء من خلال تنمية جوانب التفكير والعمليات العقلية، إضافة لتنمية المفاهيم المعرفية واللغوية لدى المتعلّمين، إضافة إلى بعض الألعاب قادر على تكوين تآزر عصبي عقلي تمكّن المتعلّم من تحسين قدراته، كما تبني لديهم العديد من القيم الوجدانية، والاجتماعية، بحيث يمكن للألعاب أن تساهم في تحقيق النمو المتكامل وصقل شخصية الطفل.
2. غرس ثقة الطفل بالنفس، واعتماده عليها ممّا يمكّنه من حلّ المشكلات التي تواجهه بنفسه.
3. تحقيق الرضا الذاتي عن النفس، ممّا يدفع الطفل إلى تحقيق الأهداف المرجوّة بصورة مرضية، تمكّن الطفل من الكشف عن قدراته واستغلالها في مواقف مشابهة.
4. تنمية قدرات التلميذ التعبيرية.
5. تنمية بعض مهارات التفكير كالتفكير الإبداعي والابتكاري، والاستدلالي، والتفكير المنطقي ، والرّياضيّ.
6. الكشف عن مشاعر ومكنونات الأطفال واتجاهاتهم وميولهم، والتحكم بها وضبطها.
7. إكساب المتعلّمين أنماطاً سلوكية مقبولة.
8. تعزيز الدافعيّة لدى الأطفال.
9. تعويد الأطفال على احترام الآخرين والالتزام بالقوانين.

وترى الباحثة أنّه يمكن استخدام الألعاب التّعليميّة لتهيئة وتنظيم خبرات متقدّمة أو كمقدمات لاستنتاج واكتشاف قاعدة أو مبدأ أو اكتشاف إثرائي لتنمية التفكير والإبداع، كما يمكن استخدامها كنشاط علاجي، وتعديل لبعض المفاهيم الخاطئة لدى الأطفال بما توفّره الألعاب من إمكانات مختلفة.

2.2.2 أهميّة الألعاب التّعليميّة

تنطوي الألعاب التّعليميّة على جملة من الأدوار والمهام التربويّة والنفسيّة المهمّة لحياة الطفل ويقوم بوظائف تربويّة متعددة، على درجة كبيرة من الأهمية لحياة الأطفال وتكوين شخصياتهم وإكسابهم العديد من المفاهيم المعرفية والمهارات المتنوعة والقيم الوجدانية، لذا يمكن تلخيص أهمية اللعب في التالي (بطيشة، 2019):

- إنّ الخبرات المكتسبة التي يحصل عليها المتعلّم من اللعب هي أقرب للواقع فتكون أيسر للفهم من التّعلّم التقليدي.
- تزيد من دافعية المتعلّم، لما توفّره من عناصر منافسة وتشويق وإثارة، وتزيد من نشاط المتعلّم وفاعليّته الإيجابيّة.
- توفر إمكانات لتفاعل الفرد مع مكوّنات بيئته المختلفة لتحقيق السلوك المرغوب فيه، وتعمل على تقريب التعليم لمواجهة الفروق الفرديّة ومراعاة المقدرات التّعلّميّة الخاصة للأطفال.
- يكتسب الطفل من خلال الألعاب القدرة على عمليّة تنظيم سلوكه وتتحوّل تلك العملية من مؤثرات خارجيّة إلى معايير ذاتيّة للطفل، ومن خلالها يمكن للأطفال استيعاب معايير السلوك الاجتماعيّ الفضلي.
- تثري الألعاب عقول الأطفال بالعديد من المدركات العقليّة المختلفة المرتبطة بالعالم المحيط بهم، وحتى البعيدة عنهم، كما تعمل على تنمية جسم الإنسان وعضلاته على نحو سليم، خاصة تلك الألعاب التي تنطوي على أنشطة حركية.
- تؤدّي الألعاب دوراً بنّاءً في نضج الطفل اجتماعياً، ويكتسب خلالها العديد من القيم الاجتماعية النبيلة كالتعاون، والإيثار، والمشاركة وتقاسم الأدوار، وحب المساعدة، كماتنمي قدرات الطفل التواصلية، وتمكّنه من وسائل التواصل والتخاطب والتعبير عن النفس بكل تجرّد.

2.2.3 تصميم الألعاب التّعليميّة ذاتياً واستخدامها

إنّ أنواع الألعاب التّعليميّة ذات تصنيفات متعدّدة، بناءً على المنطلقات الفكريّة التي يتّبعها المصنف، ومنها حسب ما ورد عن فهمي وكامل وصلاح الدين(2019):

1. **الألعاب الابتكارية:** وهي التي تتطلّب من اللاعب قدرات معيّنة على الترميز والإلمام بخواص اللعبة.
2. **الألعاب المسلية:** واعتبرها تفاعلات غير هادفة مع البيئة لطرد الملل.
3. **ألعاب المحاكاة:** وهي التي تتسم بالتكرار والتنظيم والترميز بهدف تحقيق الكفاءة والسيطرة والتحكم.
4. **الألعاب العلاجية:** وهي حب رأي كورسيني ألعاب رمزية بعيدة عن المتعة الحقيقية تهدف التنفيس الانفعالي وتقليل التوتر.

وقد ذكر حجازي (2015) أنّ للألعاب خمسة أنواع رئيسة تتمثّل في التالي:

1. **اللعب البدنيّ:** وهي تلك الألعاب المعتمدة على حركات الجسد والعضلات.
2. **اللعب التمثيليّ:** ويتمثّل بالقدرة على الربط الرمزيّ وتقمّص دور شخصيّات وأشياء مختلفة.
3. **اللعب التركيبي البنائي:** ويتمثّل في جمع وتشكيل النماذج وتركيب الأشياء إلى مظاهر ذات معنى.
4. **الألعاب الفنية:** وتتمثّل في الألعاب التي تعتمد على النشاطات التعبيرية التي تنبع من الوجدان والذائقة الجمالية والإحساس الفني.
5. **الألعاب الثقافية:** ويقصد بها النشاطات المثيرة لاهتمام المتعلّم، وتلبّي احتياجاته المعرفية، وتشبع فضوله، وحب استطلاعه، واكتسابه للمعلومات، والمعارف.

وترى الباحثة أنّه يمكن تصنيف الألعاب التّعليمية كذلك إلى:

1. **ألعاب فرديّة:** وهي تلك التي يمارسها الطفل وحده دون مشاركتها مع الآخرين.
2. **ألعاب جماعيّة:** وهي التي يتشارك فيها طفلان فأكثر وفق قواعد وقوانين وغايات محدّدة مسبقا.

ويمكن تصنيف الألعاب التّعليميّة تبعاً لبيئتها الحاضنة لها إلى (أديب، 2017):

1. **ألعاب إلكترونية:** وهي تلك الألعاب التي تعد وتمارس من خلال استخدام البرامج التّعليميّة المحوسبة، وهي متعدّدة ومتنوّعة.

2. **ألعاب تقليدية:** وهي تلك الألعاب التي يمكن تصميمها وممارستها بعيداً عن استخدام الوسائط الإلكترونية وبرامجها وهي كثيرة ومتعددة، ولا تقل شأناً عن المبرمجة حاسوبياً.

وتصنيف الألعاب من حيث جنس من يلعبها إلى ألعاب خاصة بالذكور، وألعاب خاصة بالإناث، كما يمكن تصنيفها بناءً على طرق التفكير المستخدمة فيها كألعاب الإستراتيجية، وألعاب الذكاء، وألعاب الاكتشاف، وألعاب التركيب، وألعاب الرسم، وغيرها.

نلاحظ ممّا سبق أنّنا أمام كمّ ونوع هائل من التصنيفات للألعاب التي لا تنتهي، ولا يمكن حصرها في نوع محدّد، كلّ ذلك يجعلنا أمام تحديات مختلفة في اختيار الأكثر ملاءمة منها، فيما يحقّق أهدافاً تعليميّة وفق الخصائص النمائيّة والتّعلّميّة للتلاميذ، بما يحقّق الخبرات المربية المقصودة في المناهج الدّراسيّة ذات التخصصات المتنوعة.

كما يمكن الوصول إلى جملة من المعايير المهمة التي ينبغي مراعاتها عند تصميم الألعاب التّعليميّة ذاتياً من قبل المتعلّمين، من أهمها صلتها في الأهداف التّعليميّة التي تسعى المؤسسة التربويّة إلى تحقيقها، وملاءمتها للخبرات المربية المعتمدة في المناهج الدّراسيّة، ومناسبتها للمراحل العمرية للمتعلّمين ومستوياتهم العقلية والجسدية، كما يجب أن تراعي مستويات العمليات العقلية للمتعلّمين، وأن تكون مأمونة الجوانب لا تعرّض المتعلّمين للأخطار الصحية والجسدية والآفات والانحرافات الفكرية والعقائدية، وأن تكون ذات صلة ببيئة المتعلّم، كما تحتوي خبرات تعليمية مربية سليمة، وأن تكون ملائمة للبيئة الصفية والمدرسية، بالإضافة إلى أنها يجب أن تكون قليلة التكلفة مراعية للإمكانيات المادية للمتعلّمين وللمدرسة، وأن تراعي أنظمة التّعلّم الفرديّ أو الجمعيّ وفق طريقة تنفيذ اللعبة والغاية منها، وأن تثير تفكير المتعلّمين وتساؤلاتهم، وأن تكون اللعبة مخططاً لها وموجهة لعملية التّعلّم والتعليم وفق أنماط التّعلّم لدى المتعلّمين، وأن تتيح للمتعلّمين فرصة التدريب وتحمل المسؤولية، وأن تصمّم بطرق تسمح للمتعلّمين بدراسة الظروف والمواقف وجمع البيانات والمعلومات والتي من خلالها يكون لدى المتعلّمين مفاهيم صحيحة تمكنهم من إصدار أحكام أو اتخاذ قرارات معيّنة (رزاق، 2023).

2.3 الدراسات السابقة

دراسة الروقي والجعيد (2021) بعنوان "**دور الألعاب التربويّة في تنمية المهارات الرّياضيّة لدى أطفال الروضة بمحافظة الطائف من وجهة نظر المعلّمات**"

التعرف على دور الألعاب التربويّة في تنمية المهارات الرّياضيّة لدى أطفال الروضة بمحافظة الطائف من وجهة نظر المعلّمات، استخدم الباحثان المنهج الوصفي، واستخدمت الاستبانة على عيّنة الدّراسة التي شملت (203) معلّمة من معلّمات رياض الأطفال في مدينة الطائف، وقد بينت النتائج أنّ هناك دوراً كبيراً للألعاب التربويّة في تنمية المهارات الرّياضيّة (التصنيف، العد والحساب، التسلسل والترتيب، التناظر الأحادي) لدى أطفال الروضة بمحافظة الطائف من وجهة نظر المعلّمات، وقد أوصت الدّراسة بضرورة توفير بيئة آمنة وغنية بالألعاب التربويّة التي تدعم تعلم الطفل وتثير من دافعيته.

دراسة دراجي ولبرش (2020) بعنوان "**دور الألعاب التربويّة في تنمية بعض مهارات التفكير الرّياضيّ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائيّة من وجهة نظر المعلّمين**"

هدفت الدّراسة إلى التعرف على دور الألعاب التربويّة في تنمية بعض مهارات التفكير الرّياضيّ لدى طلاب المرحلة الابتدائيّة من وجهة نظر المعلّمين. ولهذا الغرض تم تصميم استبانة وتوزيعها على مجتمع قوامه 39 معلّماً ومعلّمة، يمارسون عملهم في بعض المدارس الابتدائيّة بمحافظة جيجل في كل من بلدية الأمير عبد القادر وبلدية طاهر بلدية جيجل، ولاية جيجل للموسم الدّراسيّ 2019–2020. وقد اتبعت الدّراسة المنهج الوصفي، وأظهرت النتائج أنّ للألعاب التربويّة دوراً في تنمية مهارات (التصنيف، الترتيب، والجمع) بدرجة عالية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائيّة من وجهة نظر المعلّمين. وأوصت الدّراسة بإدراج إستراتيجية الألعاب التربويّة ضمن المناهج وجعلها أنشطة أكثر رسمية لا تقتضي فقط على مجهودات المعلّمين الشخصية.

دراسة عقل (2019) بعنوان "**دور الألعاب التربويّة المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلّمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت**"

هدفت الدّراسة إلى التعرّف على دور الألعاب التربويّة المحوسبة في تعليم طلاب المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلّمي المدارس الحكومية بمحافظة سلفيت. كما هدفت إلى التعرّف على مدى الفروق في بعض المتغيّرات مثل: (الجنس، سنوات الخبرة، المؤهل الأكاديمي، التخصص) فيما يتعلق بدور الألعاب التربويّة المحوسبة في تعليم طلاب المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلّمي المدارس الحكومية بمحافظة سلفيت. وقد تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، ولتحقيق ذلك طوّر الباحث استبانة مكونة من ثلاثة محاور موزعة على (29) فقرة، ثم وزعت على عيّنة قوامها (170) معلّماً ومعلّمة تم اختيارهم بشكل عشوائي. وأوضحت نتائج الدّراسة أن دور الألعاب التربويّة المحوسبة في تعليم

طلاب المرحلة الابتدائيّة من وجهة نظر معلّمي المدارس الحكومية في مقاطعة سلفيت كبيرًا، كما وجد أنّه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية دور الألعاب التربويّة المحوسبة في تعليم طلاب المرحلة الابتدائيّة من وجهة نظر معلّمي المدارس الحكومية في مقاطعة سلفيت تعزى لمتغيرات (الجنس، والتخصص، وسنوات الخبرة) وكانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغيّر المؤهل العمليّ، وقد أوصى الباحث أن تعمل وزارة التربية والتعليم بالتعاون مع مديري المدارس على تذليل المعوقات التي تحدّ من استخدام المعلّمين والمعلّمات للألعاب التّعليميّة المحوسبة.

دراسة Doğan & Sönmez (2019) بعنوان:

" The Effect of Using Mathematical Games on Primary School 4th Grade Students' Attitudes towards Mathematics Course and Their Visual Metaphorical Perceptions"

هدفت الدّراسة إلى دراسة تأثير استخدام الألعاب الرّياضيّة على اتجاهات طلاب الصف الرابع نحو مقرّر الرّياضيّات وتصوّراتهم المجازية البصرية. أجريت الدّراسة على 101 طالب وطالبة في مدرسة حكومية في إسطنبول. تم استخدام تصميم البحث بطريقة مختلطة في الدّراسة .تم تطبيق مقياس الموقف كاختبار قبلي وبعدي على الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة. في الوقت نفسه، تم تطبيق نموذج الإدراك المجازي الذي تم تشكيله لفهم التصورات المجازية المرئية للطلاب كاختبار أولي واختبار لاحق على طلاب المجموعة التجريبية. ووفقًا للنتائج، فقد لوحظ أنّ الألعاب الرّياضيّة التي تم تطبيقها لم تحدث فرقًا كبيرًا في اتجاهات الطلاب. ومع ذلك، تم العثور على اختلافات كبيرة في الاستعارات المرئية التي أنشأها الطلاب. نتيجة للتحليل التفصيلي للعناصر في الاستعارات المرئية، لوحظ أنّ استخدام الألعاب الرّياضيّة أثّر بشكل عام على التصورات المجازية للطلاب حول الرّياضيّات بشكل إيجابي.

دراسة Hieftje وآخرون (2017) بعنوان:

"An Evaluation of an Educational Video Game on Mathematics Achievement in First Grade Students"

في هذه الدّراسة، أجريت تجربة عشوائية ذات شواهد مفتوحة التسمية شملت 134 طالبًا في الصف الأول، باستخدام التقييمات الموحدة لتحديد تأثير لعبة الفيديو التّعليميّة للرياضيات القائمة على الكمبيوتر اللوحي، Knowledge Battle، على درجات الرّياضيّات والكفاءة الذاتية. بشكل عام، قامت Knowledge Battle بتحسين مهارات الرّياضيّات لدى المشاركين الذين لعبوا اللعبة. من بين أولئك الذين لديهم مهارات رياضيات أقل قبل التجربة، زاد متوسط درجات مجموعة Knowledge Battle في الرّياضيّات أكثر من متوسط درجات المجموعة الضابطة في الرّياضيّات. هنا لم يكن

هناك ارتباط بين الشعور بالكفاءة الذاتية وإجمالي الدرجات. ومع ذلك، كان الطلبة الذين لديهم إحساس أعلى بالكفاءة الذاتية أكثر ميلًا للاستمتاع بلعب اللعبة. في الختام، تشير النتائج إلى أنّ Knowledge Battle كانت لعبة فيديو رياضية تعليمية مقبولة وممتعة لطلاب الصف الأول، وقد تكون أكثر تأثيرًا لمن لديهم مهارات رياضيات منخفضة.

دراسة الوريكات والشوا (2016) بعنوان "**أثر تدريس الرّياضيّات بإستراتيجية التّعلّم باللعب في اكتساب المهارات الرّياضيّة وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن**"

هدفت هذه الدّراسة إلى معرفة تأثير تدريس الرّياضيّات باستخدام إستراتيجية اللعب على اكتساب المهارات الرّياضيّة وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلاب الصف الأول في الأردن، وتكونت العيّنة من فصلين في مدرسة سما عمان الدولية؛ تكوّنت المجموعة الضابطة من (24) طالباً والمجموعة التجريبية مكوّنة من (26) طالباً. طوّر الباحثون اختبارًا لقياس المهارات الرّياضيّة وأداة مهارات الاتصال الاجتماعي، وقد أشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات الاتصال الاجتماعي والمهارات الرّياضيّة لصالح المجموعة التجريبية.

التعقيب على الدراسات السابقة

ركّزت جميع الدراسات السابقة على متغيّر الألعاب التّعليميّة وتأثيرها في مختلف الجوانب المعرفية للطلبة، فدراسة الروقي والجعيد (2021) ودراسة دراجي ولبرش (2020) ركّزتا على دور الألعاب التّعليميّة في تنمية المهارات الرّياضيّة من وجهة نظر معلّميهم، ودراسة الوريكات والشوا (2016) هدفت لقياس أثر الألعاب التّعليميّة في المهارات الرّياضيّة والمهارات الاجتماعية، وقد وظفت معظم الدراسات المنهج الوصفي باستثناء دراسة Doğan & Sönmez (2019) ودراسة Hieftje وآخرون(2017)، ودراسة الوريكات والشوا (2016) التي اعتمدن على المنهج التجريبي، وتوصلت جميع الدراسات إلى أنّ هناك أثراً إيجابيّاً للألعاب التّعليميّة على المهارات الرّياضيّة، سواء أكان ذلك من وجهة نظر المعلّمين أو بالطريقة التجريبية. وقد تميزت الدّراسة الحالية عن الدراسات السابقة بأنها هدفت لقياس أثر الألعاب التّعليميّة في تنمية المهارات الرّياضيّة لدى طلبة المرحلة الابتدائيّة في محافظة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم.

3. منهجية الدّراسة

اتبعت الدّراسة الحالية المنهج الوصفي لملاءمته لطبيعتها، والذي يعرف بأنه منهج بحث يتعامل مع تفسير الوضع القائم لظاهرة أو مشكلة من خلال تحديد ظروفها وأبعادها ووصف العلاقات بينهما بهدف استنتاج وصف علمي دقيق ومتكامل للظاهرة أو المشكلة بناءً على الحقائق المرتبطة بها.

3.1 مجتمع الدّراسة وعينته

تكوّن مجتمع الدّراسة من جميع معلّمات المرحلة الابتدائيّة في المدارس الحكومية والخاصة في محافظة العقبة والبالغ عددهن (654) معلّمة وفقاً لإحصائيات مركز الملكة رانيا لعام 2021/ 2022، وقد تم اختيار العيّنة بطريقة عشوائية حيث تم توزيع (400) استبانة على المدارس التي تشمل صفوف المرحلة الابتدائيّة في محافظة العقبة، وقد تم استرداد 314 استبانة، وبعد تدقيقها تبين أنّ هناك 286 استبانة صالحة للتحليل، وبذلك تكون عيّنة الدّراسة تتكوّن من (286) معلّمة للمرحلة الابتدائيّة، أي بنسبة (43.7%) من مجتمع الدّراسة.

3.2 أداة الدّراسة

بعد الاطلاع على المؤلفات التربويّة والمراجع والكتب والدراسات والأبحاث السابقة المتاحة للباحثة والتي تناولت موضوع المهارات الرّياضيّة والألعاب التّعليميّة، تم تطوير أداة الدّراسة وهي: استبانة تم اعتمادها من خلال الدراسات السابقة كدراسة الروقي والجعيد (2021) ودراسة دراجي ولبرش (2020) وقد تكونت الاستبانة من (38) فقرة موزعة على أربعة محاور كما يلي:

- دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التصنيف (8) فقرات.
- دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة الترتيب والتسلسل (10) فقرات.
- دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة العد والحساب (10) فقرات.
- دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التناظر الأحادي (10) فقرات.

وتم الاعتماد على مقياس ليكرت الخماسي في تحديد الإجابات (موافق بشدة، موافق، محايد، غير موافق، غير موافق بشدة).

3.3 صدق أداة الدّراسة الظاهري

تم التحقق من صدق أداة الدّراسة الظاهري من خلال عرضها بصورتها الأولية على مجموعة من المحكمين من ذوي الاختصاص في أساليب التدريس والعلوم التربويّة، وتم الطلب منهم إبداء آرائهم حول وضوح فقرات الاستبانة، ومدى ملاءمتها للأهداف التي وضعت من أجلها، والتأكد من سلامة صياغتها اللغوية. وبناءً على اقتراحات لجنة التحكيم، قامت الباحثة بإجراء التعديلات التي اتفق عليها أعضاء لجنة التحكيم فأصبحت بصورتها النهائية تتكوّن من (38) فقرة، وبالتالي فإنّ أداة الدارسة تتمتع بالصدق الظاهري.

3.4 صدق أداة الدّراسة البنائي

تم تطبيق الاستبانة على عيّنة استطلاعية من مجتمع الدّراسة وعددهم (30) معلّمة للمرحلة الابتدائيّة، واستخدمت إجاباتهن للتحقق من الصدق البنائي (صدق الاتساق الداخلي)، وذلك بحساب معامل الارتباط بيرسون بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمحور المتعلق بها، وبين درجة كل محور والدرجة الكلية للاستبانة، وأظهرت النتائج أنّ قيم معاملات الارتباط لجميع الفقرات قد تراوحت بين (0.675) و (0.862) وهي قيم مرتفعة، ممّا يدل على أنّ أداة الدّراسة تتمتع بالصدق البنائي، وعليه يمكن استخدامها لأغراض الدّراسة.

3.5 ثبات أداة الدّراسة

تم التأكد من ثبات أداة الدّراسة من خلال تطبيق معادلة ألفا كرونباخ على نتائج العيّنة الاستطلاعية، وكانت النتائج لكل محور كما يلي:

جدول 1: معاملات ثبات ألفا كرونباخ لمحاور الاستبانة والاستبانة ككل

المحور	عدد الفقرات	معامل الثبات
دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التصنيف	8	0.796
دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة الترتيب والتسلسل	10	0.801
دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة العد والحساب	10	0.749
دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التناظر الأحادي	10	0.741
الأداة ككل	**38**	**0.857**

يتضح من الجدول رقم (1) أنّ قيم الثبات لجميع محاور الاستبانة كانت مرتفعة حيث تراوحت من (0.749-0.801)، وكان معامل الثبات للأداة ككل (0.857) وهي قيم مرتفعة، ممّا يعني ثبات الاستبانة وبأنها مقبولة لأغراض الدّراسة.

3.6 المعالجة الإحصائية

لمعالجة البيانات تم استخدام برنامج (SPSS) من خلال تطبيق الأساليب الإحصائية التالية:

- معادلة ارتباط بيرسون للتأكد من الصدق البنائي لأداة الدّراسة.
- معادلة ألفا كرونباخ للتأكد من ثبات أداة الدّراسة.
- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات أفراد عيّنة الدّراسة للإجابة عن أسئلة الدّراسة.

4. نتائج الدّراسة ومناقشتها

النتائج المتعلقة بالسؤال الرئيس: ما هو دور الألعاب التّعليميّة في رفع الأداء الرّياضيّ لطلبة صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم؟

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل محور من محاور الاستبانة، وكانت النتائج كما يلي:

جدول 2: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودرجة التقدير لمحاور الاستبانة مرتبة تنازلياً وفقاً للمتوسط الحسابي

المحور	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التصنيف	4.21	0.941	كبيرة
دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة الترتيب والتسلسل	4.08	0.847	كبيرة
دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة العد والحساب	3.92	0.861	كبيرة
دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التناظر الأحادي	3.84	0.748	كبيرة
الأداة ككل	4.05	0.994	كبيرة

يتضح من خلال البيانات في الجدول السابق أنّ دور الألعاب التّعليميّة في تنمية الأداء الرّياضيّ لطلبة صفوف المرحلة الابتدائيّة كانت مرتفعة من وجهة نظر معلّمات المراحل الابتدائيّة في محافظة العقبة، فتراوحت المتوسطات الحسابية عمى محاورها ما بين (3.84– 4.21)، وفيما يتعلق بالدرجة الكلية لدور الألعاب التّعليميّة في رفع الأداء الرّياضيّ لطلبة صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم فقد بلغ (4.05). وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أنّ طبيعة الألعاب التّعليميّة مناسبة للأطفال في المرحلة الابتدائيّة، حيث إنّ هذه الألعاب مصمّمة خصيصًا لتحقيق هدف معين، حيث يستخدم مدرسو المرحلة الابتدائيّة ألعابًا تعليمية محوسبة مخطط لها مسبقًا من أجل تحقيق هدف أو تعليم الطلاب شيئًا معينًا، أو تشجيعهم على تبادل الأفكار حتى يتعلموا بسهولة وبشكل أكثر دقة ومن دون مواجهة أيّ أخطاء أو عقبات.

النتائج المتعلقة بالسؤال الفرعي الأول: ما هو دور الألعاب التّعليميّة في رفع أداء الطلبة في مهارات التصنيف في صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم؟

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمحور دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التصنيف، وكانت النتائج كما يلي:

جدول 3: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودرجة التقدير لمحور دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التصنيف مرتبة تنازلياً وفقاً للمتوسط الحسابي

	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
4	تساعد الألعاب التّعليميّة الطلبة على تمييز أوجه الشبه والاختلاف بين المجموعات.	4.42	0.893	كبيرة
2	تساعد الألعاب التّعليميّة الطلبة على التمييز البصري من خلال التمييز بين الأشكال والألوان المختلفة.	4.39	0.852	كبيرة
1	تساعد الألعاب التّعليميّة الطلبة على ملاحظة الفروق والاختلافات بين المجموعات.	4.24	0.984	كبيرة
3	تزيد الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على التفكير النقدي وتحليل البيانات التي تحتاج إلى التصنيف.	4.10	0.864	كبيرة
7	تزيد الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على التعرف على النماذج المشتركة واستخدامها في تصنيف العناصر.	4.05	0.964	كبيرة
5	تزيد الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على وضع تسميات للمجموعات بناءً على خصائصها.	3.97	0.974	كبيرة
6	تساعد الألعاب التّعليميّة الطلبة على تصنيف الأشياء بالاعتماد على متغيرين.	3.87	1.011	كبيرة
8	تزيد الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على استنتاج العلاقات والقوانين المشتركة بين العناصر المصنفة.	3.84	0.932	كبيرة
	دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التصنيف	4.21	0.941	كبيرة

يتبيّن من جدول (3) أنّدور الألعاب التّعليميّة في رفع أداء الطلبة في مهارات التصنيف في صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم جاء بدرجة مرتفعة بمتوسط حسابي (4.21) وانحراف معياري (0.941)، حيث جاءت الفقرة الرابعة التي تنص على " تساعد الألعاب التّعليميّة الطلبة على تمييز أوجه الشبه والاختلاف بين المجموعات." في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (4.42) وانحراف معياري (0.893) وبدرجة تقدير مرتفعة، في حين جاءت الفقرة الثامنة التي تنص على "تزيد الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على استنتاج العلاقات والقوانين المشتركة بين العناصر المصنفة." بالمرتبة الأخيرة وبمتوسط حسابي بلغ (3.84) وانحراف معياري (0.932) وبدرجة تقدير مرتفعة. وهذا يدل على إدراك المعلّمات لأهمية الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارات التصنيف في الرّياضيّات لدى الأطفال في المرحلة الابتدائيّة، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أنّ الألعاب التّعليميّة تعد واحدة من الأدوات الفعالة لتنمية مهارات التصنيف في الرّياضيّات لدى طلاب المرحلة الابتدائيّة، فعندما يشارك الطلاب في هذه الألعاب، يتعلمون كيفية تحليل العناصر وتصنيفها وفقًا للصفات المشتركة بطريقة تفاعلية وممتعة، حيث تتضمن الألعاب التّعليميّة تحديات وألغازاً تتطلب من الطلاب تحديد الصفات المشتركة للعناصر وتجميعها في مجموعات مناسبة. وعن طريق اللعب، يمكن للطلاب تطوير مهاراتهم في التفكير المنطقي والتحليلي، حيث يحتاجون إلى استخدام العقل والمنطق لفهم العلاقات بين العناصر وتصنيفها بناءً على المعايير المحددة، كما توفر الألعاب التّعليميّة أيضًا بيئة آمنة وغير تقليدية للتعلم، حيث يمكن للطلاب

الاستكشاف والتجربة والخطأ والتحسين. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة دراجي ولبرش (2020) التي أظهرت أن للألعاب التربويّة دوراً في تنمية مهارات (التصنيف، الترتيب، والجمع) بدرجة عالية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائيّة من وجهة نظر المعلّمين.

النتائج المتعلقة بالسؤال الفرعي الثاني: ما هو دور الألعاب التّعليميّة في رفع أداء الطلبة في مهارات التناظر الأحادي في صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم؟

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمحور دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التناظر الأحادي، وكانت النتائج كما يلي:

جدول 4: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودرجة التقدير لمحور دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التناظر الأحادي مرتبة تنازلياً وفقاً للمتوسط الحسابي

	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
1	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرات الطلبة الابتكارية من خلال توظيف المهارة في الأركان التّعليميّة.	4.38	0.941	كبيرة
8	تساعد الألعاب التّعليميّة الطلبة على القدرة على تحليل الأشكال والأنماط المتناظرة وتركيبها.	4.25	0.853	كبيرة
2	تساعد الألعاب التّعليميّة الطلبة على إظهار فهم متطور للمتطابقة (واحد مقابل واحد).	4.15	0.812	كبيرة
3	تساعد الألعاب التّعليميّة الطلبة على رسم أشكال متناظرة أو استكمال الأشكال المتناظرة.	4.09	0.766	كبيرة
7	تساعد الألعاب التّعليميّة الطلبة على استخدام التناظر الأحادي لتمثيل الأعداد.	3.99	0.951	كبيرة
5	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرات الطلبة على استخدام المهارات الرّياضيّة المتعلقة بالتناظر الأحادي لحل المسائل الرّياضيّة.	3.97	0.974	كبيرة
6	تساعد الألعاب التّعليميّة الطلبة على التعرف على الأشكال المتناظرة.	3.87	1.011	كبيرة
10	تساعد الألعاب التّعليميّة الطلبة على استخدام المهارات اللفظية في التناظر الأحادي.	3.85	0.857	كبيرة
4	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرات الطلبة على التنبؤ والاستنتاج بناءً على التناظر الأحادي.	3.83	0.742	كبيرة
9	تساعد الألعاب التّعليميّة الطلبة على تعميم مهارات التناظر الأحادي إلى سياقات مختلفة.	3.78	0.714	كبيرة
	دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التناظر الأحادي	3.84	0.748	كبيرة

يتبين من جدول (4) أنّدور الألعاب التّعليميّة في رفع أداء الطلبة في مهارات التناظر الأحادي في صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم جاء بدرجة مرتفعة بمتوسط حسابي (3.84) وانحراف معياري (0.748)، حيث جاءت الفقرة الأولى التي تنص على " تنمّي الألعاب التّعليميّة قدرات الطلبة الابتكارية من خلال توظيف المهارة في الأركان التّعليميّة." في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (4.38) وانحراف معياري (0.941) وبدرجة تقدير مرتفعة، في حين جاءت الفقرة التاسعة التي تنص على "تساعد الألعاب التّعليميّة الطلبة على تعميم مهارات التناظر الأحادي إلى سياقات مختلفة." بالمرتبة الأخيرة وبمتوسط حسابي بلغ (3.78) وانحراف معياري (0.714) وبدرجة تقدير

مرتفعة. وهذا يدل على إدراك المعلّمات لأهمية الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارات التناظر الأحادي في الرّياضيّات لدى الأطفال في المرحلة الابتدائيّة، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أنّ الألعاب التّعليميّة تساعد على تنمية القدرة على تحديد العلاقات البصرية بين الأشكال وتوظيف هذه العلاقات في حل المشكلات المتعلقة بالتناظر الأحادي، كما تتضمن الألعاب التّعليميّة للتناظر الأحادي مجموعة متنوعة من الأنشطة، مثل وضع الأشكال في صفوف متماثلة، وتكملة الأشكال المتناظرة، والتعرف على الأشكال المتشابهة والمتناظرة، ومن خلال ممارسة هذه الألعاب، يمكن للطلاب تطوير مهاراتهم في التحليل البصري والتفكير المنطقي، حيث يحتاجون إلى تحليل الأشكال واكتشاف العلاقات البصرية وتطبيقها على أنماط مختلفة. وبالتالي باستخدام الألعاب التّعليميّة الملائمة والمناسبة لعمر ومستوى الطلاب، يمكن للمعلّمين تعزيز مهارات التناظر الأحادي وتعزيز التفكير الرّياضيّ لدى الطلاب بطريقة تفاعلية وممتعة، كما يمكن أن تساهم الألعاب التّعليميّة في تعزيز المشاركة النشطة والتفاعل بين الطلاب، وبالتالي تحفيزهم على استكشاف وتطوير مهاراتهم في التناظر الأحادي في الرّياضيّات. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة Doğan & Sönmez (2019) التي خلصت إلى أنّ استخدام الألعاب الرّياضيّة أثّر بشكل عام على التصورات المجازية للطلاب حول الرّياضيّات بشكل إيجابي، ممّا ينمّي لديهم مهارة التناظر الأحادي. كما اتفقت مع دراسة الروقي والجعيد (2021) التي توصّلت إلى أنّ الألعاب التّعليميّة لها أثر إيجابي في تنمية مهارة التناظر الأحادي.

<u>النتائج المتعلقة بالسؤال الفرعي الثالث: ما هو دور الألعاب التّعليميّة في رفع أداء الطلبة في مهارات التسلسل والترتيب في صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم؟</u>

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسّطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمحور دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التسلسل والترتيب، وكانت النتائج كما يلي:

جدول 5: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودرجة التقدير لمحور دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التسلسل والترتيب مرتبة تنازلياً وفقاً للمتوسط الحسابي

	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
4	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على ترتيب الأعداد تصاعدياً أو تنازلياً.	4.36	0.964	كبيرة
9	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على تعبئة الفراغات في سلاسل الأعداد المفقودة.	4.31	0.869	كبيرة
3	تهيئ الألعاب التّعليميّة الطلبة لإدراك مفهوم العدد باستخدام الأعداد الترتيبية لوصف العناصر ضمن مجموعة واحدة.	4.27	1.001	كبيرة
8	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على ترتيب الأحداث والأنشطة زمنياً.	4.19	0.845	كبيرة
5	تمكّن الألعاب التّعليميّة الطلبة من ترتيب أحداث القصة بالتسلسل.	4.15	0.752	كبيرة

1	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على الترتيب والتسلسل وفقاً للشكل.	4.06	0.954	كبيرة
2	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على الترتيب والتسلسل وفقاً للحجم.	3.95	0.853	كبيرة
6	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على ترتيب العناصر بناءً على مجموعة محدّدة من القواعد.	3.91	0.749	كبيرة
10	تهيئ الألعاب التّعليميّة الطلبة لإدراك الاستدلال الرّياضيّ في التسلسل والترتيب.	3.83	0.848	كبيرة
7	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على ترتيب الكلمات والحروف بناءً على ترتيب الأبجدية.	3.79	0.722	كبيرة
	دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة التسلسل والترتيب	4.08	0.847	كبيرة

يتبيّن من جدول (5) أنّدور الألعاب التّعليميّة في رفع أداء الطلبة في مهارات التسلسل والترتيب في صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم جاء بدرجة مرتفعة بمتوسط حسابي (4.08) وانحراف معياري (0.847)، حيث جاءت الفقرة الرابعة التي تنص على " تنمّي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على ترتيب الأعداد تصاعدياً أو تنازلياً." في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (4.36) وانحراف معياري (0.964) وبدرجة تقدير مرتفعة، في حين جاءت الفقرة السابعة التي تنص على "تنمّي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على ترتيب الكلمات والحروف بناءً على ترتيب الأبجدية." بالمرتبة الأخيرة وبمتوسط حسابي بلغ (3.79) وانحراف معياري (0.722) وبدرجة تقدير مرتفعة. وهذا يدل على إدراك المعلّمات لأهمية الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارات التسلسل والترتيب في الرّياضيّات لدى الأطفال في المرحلة الابتدائيّة، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أنه عندما يشارك الطلاب في الألعاب التّعليميّة، يتعلمون كيفية ترتيب العناصر بناءً على أنماط محددة وتسلسلها بطريقة منطقية ومنظمة، حيث تتضمن الألعاب التّعليميّة للتسلسل والترتيب مجموعة متنوعة من الأنشطة، مثل ترتيب الأرقام والأشكال والكائنات حسب الحجم أو اللون أو الشكل، ويمكن للطلاب أيضًا أن يقوموا بتكوين سلاسل تصاعدية أو تنازلية من الأرقام أو الأحرف أو الكلمات. فمن خلال اللعب، يمكن للطلاب تطوير قدراتهم في التحليل والتفكير المنطقي والتنظيم، حيث يحتاجون إلى تحليل العناصر وترتيبها وفقًا للقواعد المحددة، وتوفّر الألعاب التّعليميّة أيضًا بيئة محفزة وممتعة للتعلم، حيث يمكن للطلاب استكشاف الأنماط والمعايير والتجربة بشكل تفاعلي. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة دراجي ولبرش (2020) التي بينت أنّ للألعاب التربويّة دوراً في تنمية مهارات (التصنيف، الترتيب، والجمع) بدرجة عالية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائيّة من وجهة نظر المعلّمين.

<u>النتائج المتعلقة بالسؤال الفرعي الرابع: ما هو دور الألعاب التّعليميّة في رفع أداء الطلبة في مهارات العد والحساب في صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم؟</u>

للإجابة عن هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمحور دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة العد والحساب، وكانت النتائج كما يلي:

جدول 6: المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودرجة التقدير لمحور دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة العد والحساب مرتبة تنازلياً وفقاً للمتوسط الحسابي

	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
4	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على فهم العدد ومدلوله.	4.46	0.944	كبيرة
1	تساعد الألعاب التّعليميّة الطلبة على كتابة الأرقام ونطقها.	4.35	0.768	كبيرة
2	تنمي الألعاب التّعليميّة مهارة حل المشكلات كالمسائل الرّياضيّة كالجمع، والطرح، والضرب، والقسمة.	4.34	0.674	كبيرة
3	تسهم الألعاب التّعليميّة في تنمية التواصل الرّياضيّ لدى الطلبة باستخدامهم الألفاظ الرّياضيّة وإدراك معانيها.	4.33	0.765	كبيرة
5	تسهم الألعاب التّعليميّة في إدراك الطلبة لقيمة العدد كمقدار.	4.29	0.794	كبيرة
8	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على اكتشاف النمط والعلاقات في الأعداد والعمليات الحسابية.	3.89	0.752	كبيرة
6	تسهم الألعاب التّعليميّة في إدراك الطلبة لعلاقة العدد مع الأعداد الأكبر أو الأصغر منه.	3.76	0.849	كبيرة
9	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على استخدام الوحدات والقياسات في العمليات الحسابية.	3.74	0.679	كبيرة
7	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على إنشاء القوائم الحسابية واستخدامها في حل المسائل الرّياضيّة.	3.72	0.835	كبيرة
10	تنمي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على تقريب الأعداد والعمليات الحسابية.	3.69	0.941	كبيرة
	دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة العد والحساب	3.92	0.861	كبيرة

يتبيّن من جدول (6) أنّدور الألعاب التّعليميّة في رفع أداء الطلبة في مهارات العد والحساب في صفوف المرحلة الابتدائيّة في منطقة العقبة من وجهة نظر معلّماتهم جاء بدرجة مرتفعة بمتوسط حسابي (3.92) وانحراف معياري (0.861)، حيث جاءت الفقرة الرابعة التي تنص على " تنمّي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على فهم العدد ومدلوله." في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (4.46) وانحراف معياري (0.944) وبدرجة تقدير مرتفعة، في حين جاءت الفقرة العاشرة التي تنصّ على " تنمّي الألعاب التّعليميّة قدرة الطلبة على تقريب الأعداد والعمليات الحسابية." بالمرتبة الأخيرة وبمتوسط حسابي بلغ (3.96) وانحراف معياري (0.941) وبدرجة تقدير مرتفعة. وهذا يدلّ على إدراك المعلّمات لأهمية الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارات العد والحساب في الرّياضيّات لدى الأطفال في المرحلة الابتدائيّة، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أنّ الألعاب التّعليميّة تعدّ وسيلة فعّالة لتنمية مهارات العد والحساب في الرّياضيّات لدى طلاب المرحلة الابتدائيّة، حيث

تساعد هذه الألعاب على تعزيز فهم الطلاب للأعداد والعلاقات الرّياضيّة من خلال تجربة ممتعة وتفاعلية، وتتضمّن الألعاب التّعليميّة للعد والحساب مجموعة متنوعة من الأنشطة، مثل الألعاب التي تتطلب من الطلاب عدّ الأشياء أو الأعداد، وترتيبها وتجميعها، يمكن أيضًا استخدام الألعاب التّعليميّة لتعزيز مهارات الجمع والطرح والضرب والقسمة، سواء عبر استخدام البطاقات أو الألعاب الإلكترونية.تساهم الألعاب التّعليميّة في تحفيز الطلاب على التّعلّم النشط وتشجيعهم على استكشاف واستيعاب المفاهيم الرّياضيّة بشكل أكثر إثارة للاهتمام وتشويق، كما يمكن للألعاب التّعليميّة أن تساعد الطلاب على تطوير المهارات الأساسية مثل التركيز والذاكرة والتحليل الرّياضيّ وحل المشكلات، بالإضافة إلى ذلك، تعمل الألعاب على تعزيز الثقة بالنفس والتفكير الإبداعي. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة كل من الوريكات والشوا (2016) ودراسة الروقي والجعيد (2021) ودراسة دراجي ولبرش (2020) حيث توصّلوا إلى أنّ للألعاب التّعليميّة أثراً إيجابياً في تنمية مهارات العد والحساب، كما اتفقت مع دراسة Hieftje وآخرون (2017) التي خلصت إلى أنّ الألعاب التّعليميّة لها دور في تحسين مهارات الرّياضيّات لدى الطلبة الذين تم تدريسهم باستخدام الألعاب التّعليميّة.

5. التوصيات

بناءً على النتائج التي تم التوصل إليها، توصي الباحثة بما يلي:

- تبنّي الألعاب التّعليميّة من قبل المعلّمين في الصفوف الابتدائيّة لما أظهرته النتائج من فاعلية استخدام الألعاب التّعليميّة في رفع الأداء الرّياضيّ لطلبة هذه الصفوف.
- العمل على إنشاء دورات تدريبية وورشات عمل لمعلّمات الصفوف الابتدائيّة بطرق استخدام الألعاب التّعليميّة وكيفية تصميمها.
- زيادة المخصصات للمدارس التابعة لوزارة التربية والتعليم الأردنية لتسهيل توفير الألعاب التّعليميّة الإلكترونية وغيرها.
- إجراء دراسات عن مدى توظيف الألعاب التّعليميّة للمرحلة الابتدائيّة في المملكة الأردنية الهاشمية، ومعوقات توظيفها.

المصادر والمراجع

المراجع العربية:

- أبو يونس، روند حسن. (2021). أثر التدريس وفق إستراتيجية التلعيب على التفكير الرّياضيّ وتقبّل التكنولوجيا في الرّياضيّات لدى طلبة الصف السابع في المدارس الحكومية في محافظة طولكرم. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة النجاح الوطنية، فلسطين.

- أحمد، شهد أحمد حسن. (2023). دور اللعب في تنمية بعض المهارات القيادية لدى الطفل من وجهة نظر المعلّمات. *المجلة العربية لإعلام وثقافة الطفل, 6*(24)، 1-34.

- أديب، خالد همام. (2007). واقع استخدام الوسائل والألعاب التّعليميّة في دور رياض الأطفال في مركز محافظة نينوى. *مجلة أبحاث كلية التربية الأساسية، 4*(1)، 128-145.

- باقديم، منال سلمان سلمان. (2021). تقييم كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب التّعليميّة الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة بمكة المكرمة. *المجلة الدولية للعلوم التربويّة والنفسية، 64*(1)، 275-320.

- بطيشة، مروة إبراهيم خليل. (2019). متطلبات توظيف التّعلّم القائم على الألعاب التّعليميّة الرقيمة للأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم. *مجلة الطفولة والتربية، 11* (40) ، 361 - 413.

- بوشلالق، نادية. (2019). التّعلّم القائم على الألعاب التربويّة الإلكترونية. *مجلة اتحاد الجامعات العربية للبحوث في التعليم العالي، 39* (1)، 281 - 292.

- جبر، نهاد محمد. (2019). برنامج قائم على الألعاب التّعليميّة لتنمية الوعي الاستهلاكي لدي طفل الروضة. *مجلة كلية التربية، 7* (20) ، 171 - 197.

- حجازي، أحمد زكريا عبد الحميد. (2015). دور الألعاب التّعليميّة في تنمية مهارة حل المشكلات لدى أطفال الروضة. *مجلة كلية التربية (أسوان)، 30*(30)، 138-178.

- الخزاعلة، دعاء علي ندى، والقادري، سليمان أحمد. (2019). أثر استخدام الألعاب التّعليميّة في التحصيل الرّياضيّ لدى الطلبة ذوي صعوبات التّعلّم في المرحلة الأساسية الأولى في المفرق (رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة آل البيت، المفرق).

- دراجي، إيمان، ولبرش، صفاء. (2020). دور الألعاب التربويّة في تنمية بعض مهارات التفكير الرّياضيّ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائيّة من وجهة نظر المعلّمين. (رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة محمد الصديق بن يحيى- جيجل،الجزائر).

- ربيع، إيمان حامد محمود، وطنطاوي، نسرين عادل حسن. (2019). فاعلية استخدام الألعاب التّعليميّة الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للأطفال في مجال التذوق الملبسي. *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية*، 25 ، 29 - 69.

- رزاق، فاطمة. (2023). فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات اللغة العربية: تنمية مهارة السماع أنموذجاً. *رفوف*، *11* (1)، 886 - 902.

- السيد، يسري مصطفى، ومحمد، شعيب جمال، ويوسف، طه أحمد محمد. (2023). تصميم برنامج قائم على الألعاب التّعليميّة الرقمية لكسب بعض مهارات تصميم المواقع الإلكترونية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائيّ بسوهاج. *مجلة شباب الباحثين في العلوم التربويّة*، 15 ، 1 - 30.

- الشهراني، فاطمة محمد، والسعدون، بتول عبدالعزيز. (2019). معايير مقترحة لاختيار الألعاب الرقمية التّعليميّة في مناهج المرحلة الابتدائيّة. *مجلة كلية التربية*، *35* (11)، 401 - 420.

- الشهري، ندي حسن، والسواط، وصل الله بن عبدالله حمدان. (2019). فاعلية برنامج تدريبي باستخدام اللعاب التّعليميّة في تنمية الذاكرة العاملة لدي طالبات المرحلة الابتدائيّة ذوات الإعاقة السمعية بمحافظة الطائف. *مجلة التربية الخاصة والتأهيل*، 9 (30)، 93 - 127.

- عقل، وسيممحمد. (2019). دور الألعاب التربويّة المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلّمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت. *مجلة كلية التربية (أسيوط)*، *35*(3.2)، 182-204.

- الغصن، إقبال صالح. (2016). تقويم أداء الطالبات معلّمات الصفوف الأولية بجامعة الأميرة نورة في مقرر إستراتيجيات تدريس اللغة العربية في ضوء معايير الجودة الشاملة. *التربية (الأزهر): مجلة علمية محكمة للبحوث التربويّة والنفسية والاجتماعية*، 35(169 جزء 2)، 119-137.

- فهمي، عاطف عدلي، وكامل، ضحى حسين محمد، وصلاح الدين، وفاء. (2019). فعالية ألعاب الكمبيوتر التّعليميّة في تنمية مفهومي التنفس والحياة والموت لدى طفل الروضة. *مجلة التربية وثقافة الطفل، 13* (1)، 76 - 94.

- المطيري، نوف نهار. (2023). اتجاهات المعلّمات نحو استخدام الألعاب التّعليميّة في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن. *مجلة العلوم التربويّة والنفسية، 7* (2) ، 92 - 109.

- الوريكات، عائشة، والشوا، هلا حسين. (2016). أثر تدريس الرّياضيّات بإستراتيجية التّعلّم باللعب في اكتساب المهارات الرّياضيّة وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن. *دراسات: علوم تربويّة، 1* (43)، 579- 595.

- الوسمي، نوره مشرع مبارك. (2019). دور الألعاب التربويّة في تنمية بعض القيم الأخلاقية بالكويت لأطفال الروضة: دراسة ميدانية بالجهراء. *مجلة علوم الرياضة وتطبيقات التربية البدنية*، 14 ، 147 - 170.

المراجع الأجنبية

- Adeeb, K. (2007). The reality of using educational aids and games in kindergartens in the center of Nineveh Governorate. (In Arabic). *Journal of Basic Education College Research, 4* (1), 128-145.

- Aḫmed, S.H. (2023). The role of play in developing some of the child's leadership skills from the teachers' point of view. (In Arabic). *The Arab Journal of Child Information and Culture, 6* (24), 1-34.

- Al-Khazaleh, D. & Al-Qadri, S.A. (2019). The effect of using educational games on the mathematical achievement of students with learning disabilities in the first basic stage in Mafraq. (In Arabic). (Unpublished master's thesis, Al al-Bayt University, Mafraq).

- Al-Muṯairi, N. (2023). Teachers' attitudes towards the use of educational games in developing creative thinking among children in Hafr Al-Batin. (In Arabic). *Journal of Educational and Psychological Sciences, 7* (2), 92-109.

- Al-Shahrani, F.& Al-Saádoun, B. (2019). Suggested criteria for selecting educational digital games in primary school curricula. (In Arabic). *Journal of the College of Education, 35* (11), 401-420.

- Al-Wasmi, N. (2019). The role of educational games in developing some moral values for kindergarten children in Kuwait: a field study in Jahra. (In Arabic). *Journal of Sports Sciences and Physical Education Applications*, 14, 147-170

- A'qel, W. (2019). The role of computerized educational games in teaching students of the lower basic stage from the viewpoint of public school teachers in Salfit Governorate. (In Arabic). *Journal of the Faculty of Education (Assiut), 35* (3.2), 182-204.

- Baqadim, M. S. (2021). Evaluating the efficiency and effectiveness of using electronic educational games in developing creativity among kindergarten children in Makkah Al-Mukarramah. (In Arabic). *International Journal of Educational and Psychological Sciences, 64* (1), 275-320.

- Baṯisha, M. I. K. (2019). Requirements for employing learning based on digital educational games for children with mental disabilities who are able to learn. (In Arabic). *Childhood and Education Journal, 11* (40), 361-413.

- Doğan, Z., & Sönmez, D. (2019). The effect of using mathematical games on primary school 4th grade students' attitudes towards mathematics course and their visual metaphorical perceptions. *Journal of Education and e-Learning Research, 6*(2), 52-60.

- El-Sayed, Y., Moḥamed, Ṣ. & Youssef, Ṯ. A. (2023). Designing a program based on digital educational games to gain some web design skills for sixth graders in Sohag. (In Arabic). *Journal of Young Researchers in Educational Sciences*, 15, 1-30.

- Fahmy, A'tef, Doha, Ḥ. & Ṣalaḥ El-Din, W. (2019). The effectiveness of educational computer games in developing the concepts of breathing, life and death among kindergarten children. (In Arabic). *Journal of Education and Child Culture, 13* (1), 76-94.

- Ḫejazy, A. A. (2015). The role of educational games in developing the problem-solving skill of kindergarten children. (In Arabic). *Journal of the College of Education (Aswan), 30* (30), 138-178

- Hieftje, K., Pendergrass, T., Kyriakides, T. C., Gilliam, W., & Fiellin, L. (2017). An evaluation of an educational video game on mathematics achievement in first grade students. *Technologies, 5*(2), 30.

- Jabr, N. M. (2019). A program based on educational games to develop consumer awareness in kindergarten children. (In Arabic). *Journal of the College of Education, 7* (20), 171-197.

- Rabiá, I. & Ṯanṯawi, N. A. (2019). The effectiveness of using electronic educational games in developing some children's creative thinking skills in the field of clothing tasting. (In Arabic). *Journal of Research in the Fields of Specific Education,* 25, 29-69.

- Razak, F. (2023). The effectiveness of language games in developing Arabic language skills: Developing listening skill as a model. (In Arabic). *Rafraf, 11* (1), 886-902.

- Vanbecelaere, S., Van den Berghe, K., Cornillie, F., Sasanguie, D., Reynvoet, B., & Depaepe, F. (2020). The effects of two digital educational games on cognitive and non-cognitive math and reading outcomes. *Computers & Education*, 143, 103680.