

التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم

د. مجدي جيوسي، قسم التربية التكنولوجية، جامعة فلسطين التقنية، طولكرم.

* mrjayousi@yahoo.com

تاريخ الاستلام: 5 كانون ثاني، 2015 تاريخ القبول: 12 شباط، 2015 تاريخ النشر: شباط، 2015

ملخص: هدفت هذه الدراسة إلى التعرف إلى التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم، في العام الدراسي (2015/2014م)، وإلى معرفة أثر متغيرات الجنس، ومكان السكن، والمؤهل العلمي، والخبرة. وتكونت عينة الدراسة العشوائية من (622) معلم ومعلمة، منهم (279) معلماً و (324) معلمة موزعين على مدارس فلسطين لمجتمع قوامه (720)، استخدمت الاستبانة كأداة للدراسة إذ تكونت من (24) فقرة مقسمة على خمسة مجالات، تقيس كل مجال نوعاً من أنواع اللعب، وقد تم التحقق من صدق الأداة وثباتها، وقد أظهرت نتائج وجود فروق دالة إحصائية للتعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني تعزى لمتغير المحافظة والعمر، في حين لم تظهر الدراسة فروقاً دالة إحصائية تعزى لمتغيرات الجنس والمؤهل العلمي والخبرة، وعليه أوصى الباحث زيادة التركيز على جعل إستراتيجية اللعب طريقة أساسية في التدريس في هذه المرحلة، وتوفير الإمكانيات من الألعاب - بقدر ما تسمح به الظروف- في جميع المدارس.

الكلمات المفتاحية: التعلم باللعب، النمو المعرفي والوجداني، المرحلة الأساسية الدنيا.

المقدمة

ترتبط حياة أطفالنا باللعب، حيث يتعلمون ويكتسبون من خلاله معظم سلوكياتهم الحياتية، واللعب يترك بصمات واضحة على ملامح شخصية الطفل، فهو يشكل مخزوناً معرفياً يرتبط بفهمه، والعديد من الألعاب تثير تفكير الطفل لذلك النشاط العقلي المركب والهادف، الذي تواجهه رغبة قوية في البحث عن حلول، أو التوصل إلى نواتج أصيلة للعبة التي يمارسها. ولما كانت الألعاب، بهدفها القديم والحديث، أداة فاعلة من أدوات تعليم التفكير، أو التدريب عليه؛ فهي تعتمد عليه، ولا تنفصل عنه، وهو هدفها الأسمى ونتائجها (الحيلة، 2007). فاللعب يساعد الطفل على اكتشاف العالم الذي يحيط به، وعلى اكتساب الكثير من المعلومات والحقائق عن الأشياء والناس والبيئة التي يعيش فيها، فيتعرف من خلاله أنشطة اللعب والتفاعل مع أدواته ومشاركته، إلى الخصائص الحسية لكل ما يتصل به من أشياء وأشخاص، كما أنه يتعرف إلى الألوان والأحجام أو يقف على ما يميزها من خصائص مشتركة، وما يجمع بينها من علاقات، ويلعب بما تؤدي من وظائف، وما تنطوي عليه من أهمية. كما يتعلم الطفل من اللعب الكثير عن نفسه، وقدراته وسمات شخصيته (صوالحة، 2007). ولهذا لا ينتظر من المعلم إدخال أنشطة اللعب إلى الصف نتيجة دافع من حماس طارئ دون أي معرفة مسبقة وشاملة بالأساليب التي يمكن للعب من خلالها مساعدته في أداء عمله. ويبقى اللعب - بالنسبة للمعلم - من أفضل

السبل للتعرف إلى الطفل، وخاصة فيما يتعلق بالبناء السيكولوجي لشخصيته، وبيئته الثقافية، والاجتماعية (الحيلة، 2007). ويستطيع مدرسو المواد المختلفة توظيف الألعاب بما يتناسب مع طبيعة المادة الدراسية. لتوضيح المعلومات والخبرات النظرية، باستخدام أسلوب التعلم عن طريق اللعب (سلامة، 2005). وعنى المهتمون بتربية الأطفال عبر التاريخ باللعب كعملية تربية وضرورية توفير وسائل ملائمة للطفل وتشجيعه على استخدامها من أجل المتعة، واكتساب الخبرات، فهذا "أفلاطون" يرى أن اللعب أفضل طريقة للبدء في تعليم الأطفال؛ لأن أي طريقة ستستخدم في هذا السن ستحمل معها إرغام الأطفال، وهذا يتعارض مع ما يجب أن يكون عليه الإنسان الحر (مصطفى، 1989).

واستعمالهم للدمى، والمكعبات، والألوان، والصلصال، وغيرها، ويعتبر اللعب وسيطاً تربوياً يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة، وهكذا فإن الألعاب التعليمية إذا أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دوراً فعالاً في تنظيم العلم (الكبيسي، 2007). فاللعب نشاط حر يقوم به الطفل طواعية، ويقضي فيه وقتاً ساراً، وليس به من وجهة نظر الطفل من هدف سوى الاستمتاع به لذاته (الطحان وآخرون، 1989). هو أيضاً أي نشاط موجه، أو غير موجه يكون على شكل حركة، أو عملي مارس فردياً أو جماعياً، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية (بلقيس ومرعي، 1987). ويعد

ومن النظريات المفسرة للعب نظرية النمو الجسمي، وتشير هذه النظرية أن اللعب يساعد على نمو الأعضاء، ولا سيما المخ والجهاز العصبي، وبما أن اللعب يشتمل على حركات تسيطر على تنفيذها كثير من المراكز المخية فمن شأن هذا أن يثير تلك المراكز إثارة بتكون بفضلها تدريجياً ما تحتاج إليه الألياف العصبية (حمادة، 2008)، أما نظرية الطاقة الزائدة في اللعب من وجهة نظر (سينر)، فقد بين أنه نشاط مهمته تصريف الطاقة الزائدة، فالحيوان إذا توفرت لديه طاقة زائدة عن حاجته في العمل يتخلص منها في اللعب، وهذا ينطبق على الأطفال الذين ينشغلون في طفولتهم بأي عمل مما يولد لديهم طاقة زائدة تصرف باللعب. لكن نظرية التحليل النفسي تقوم على فلسفة أن اللعب باعتباره تعبيراً عن اللاشعور، فالطفل يلعب لكي يعبر عن ميوله ورغباته المكبوتة التي عجز عن تحقيقها في الواقع، فاللعب التمثيلي أو الإيهامي يتخيل فيه الطفل دور البطل الذي يتغلب على مشاكله أو ينفس عن نفسه (محمد، ماجد "اللعب والعدوان <http://jamaa.net/art251256.html>)

أما النظرية المعرفية للعالم التربوي (جان بياجيه) في اللعب فإنها ترتبط ارتباط وثيقاً بنمو الذكاء، حيث يعتقد (بياجيه) وجود عمليتي التمثل والموامة ضروريتان لنمو كل كائن عضوي، لذا فالعمليتان متكاملتان إذ تضم الواحدة الأخرى، كما يستعمل بياجيه عبارتي التمثل والموامة في معنى أعم وأشمل لينطبق على العمليات العقلية، فاللعب والتمثيل جزء مكمل لنمو الذكاء ويسيران في المراحل نفسها (سبيتان، 2012).

ومن أشكال الألعاب التعليمية للعب التراكمي (البنائي) الذي يقوم فيه المتعلم باستخدام الأدوات والمواد لعمل أشياء لها معنى محدد ومن الأمثلة على هذا النوع من اللعب المكعبات (فرج، 2005). أما الأنشطة والتمثيلات التخيلية الجادة فيتجلى في هذا النوع من اللعب التقمص لشخصيات الكبار، مقلداً سلوكهم وأساليبهم الحياتية التي يراها، ويتفاعل معها، ويعتمد على خيال الطفل الواسع ومقدرته الإبداعية (سبيعي، 2011)، واللعب الإيهامي هو شكل شائع، وخاصة في الطفولة حيث يتعامل الطفل في هذا الشكل من اللعب من خلال اللعبة، ويعيش يمثل الشخصية ويتقمص أدوار الكبار، و يكون هذا اللعب محققاً لرغبات الطفل (العماري، 2009).

مشكلة الدراسة

نادي العديد من التربويين باستخدام الألعاب التعليمية في تدريس تلاميذ المرحلة الأساسية الدنيا؛ لأنها تتماشى مع حاجاتهم وميولهم، فاللعب للطفل هو التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي، والترويح، والعمل وبالتالي أخذ هذا الاهتمام بالألعاب التعليمية، وتعلم التلاميذ يزداد باستمرار والباحث في هذا السياق سعى إلى التعرف إلى التعلم باللعب

اللعب شكلاً من أشكال الألعاب الموجهة المقصودة تبعاً بخطط وبرامج، وأدوات ومستلزمات خاصة بها يقوم المعلمون بإعدادها وتجربتها، ثم توجيه التلاميذ نحو ممارستها لتحقيق أهداف محددة (الخفاف، 2010).

واللعب استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أيضاً (عدس ومصالح، 1979). ومن هذه التعاريف يتضح أن خصائص اللعب هي:

مبادرة ذاتية أو دعوة من الآخرين للعب. وأن حاجات الفرد ورغباته هي التي تدفعه إلى اللعب، واللعب يؤدي إلى تعميق خبرات الفرد، وتحقيق مطالب النمو.

ومن وظائف الألعاب التعليمية أنها تزود المتعلم بخبرات أقرب إلى الواقع العملي من أي وسيلة تعليمية أخرى إذ يتعرف المتعلم إلى المشكلات التي سوف تواجهه في المستقبل؛ لذا فالألعاب تقلل الهوة بين ما يجري في الصف، وما يجري في الحياة اليومية (غانم، 1995). كما تقضي على عوامل الضجر والملل والسأم التي قد تصيب الطلبة (عليان، والدبس، 1999). وتساعد المعلم على وضع إستراتيجية لمعالجة الفروق الفردية بين الطلبة (غانم، 1995). ويساعد أيضاً على صقل شخصية المتعلم فيصبح أكثر التزاماً، ويشعر بالمسؤولية أثناء عملية التعلم (صوالحة، 2007). ويبرد اللعب الطفل العدوانية تدريجياً على الالتزام بأخلاقيات العمل وسط الجماعة (مصطفى، 1989).

وتقسم أهمية الألعاب التعليمية إلى عدة مجالات منها، عقلية ونفسية وجسمية واجتماعية فمن الناحية العقلية والمعرفية هناك العديد من الفوائد المعرفية والعقلية التي يجنيها الطفل عن طريق اللعب فهو يتعرف إلى الحقائق، ويكتسب المفاهيم ويحتفظ بها عن طريق النشاط الذاتي الحر، والخبرة التي توفرها أنشطة اللعب. أما من الناحية النفسية فاللعب إذا كان فردياً أو جماعياً داخل البيت، أو خارجه يفسح المجال للطفل لكي يتعلم ويحقق ذاته، ويكتشف قدراته حتى يتمكن من التمييز بين ما يستطيع القيام به الذي لا يستطيع القيام به فتزداد ثقته بنفسه كما أنه من الناحية الجسمية يعد وسيلة مهمة تساعد في تنمية عضلات الجسم، وزيادة مهاراته الحركية من خلال القفز والجري والرسم، كما يستفيد من حواسه المختلفة لمعرفة الأشياء والأصوات مما يجعل اللعب بالنسبة له متعة. ولكن من الناحية الاجتماعية يساعد في إحداث تفاعل بين الفرد وعناصر البيئة لغرض العلم وتكوين الشخصية، وإنماء السلوك، فعن طريق اتصال الطفل بالآخرين ينمي المشاركة الاجتماعية والتفاعل معهم والإحساس بمشاعرهم (جامعة القدس المفتوحة، 2000). يتبين مما سبق أن اللعب ضروري، فهو الطريقة التي يمر فيها الطفل على الحياة، وأن النشاط الذي يمارسه الطفل يمدّه بالمعلومات عن الدنيا التي يعيش فيها، ويوفر له فوائد تعليمية وسلوكية، ومن هنا تظهر أهمية العناية بالألعاب التربوية في الموقف التعليمي.

أهمية الدراسة

تستمد الدراسة أهميتها من كونها تسعى إلى ربط التعلم باللعب بالنمو المعرفي والوجداني، في المدارس الحكومية في فلسطين من وجهة نظر معلمي ومعلمات المرحلة الأساسية الدنيا. كما أن هذه الدراسة يمكن أن تثير الألب النظري في موضوع التعلم باللعب التي تؤثر على الطلبة وذواتهم خصوصاً وأن الدراسات التي أجريت في هذا المجال على المدارس الأساسية العليا قليلة- في حدود علم الباحث- وبناءً على ما سبق فإنه من المؤمل أن تفتح الدراسة الباب أمام المزيد من الدراسات المستقبلية في هذا المجال.

التعريفات الاصطلاحية والإجرائية

الألعاب التعليمية: هي نشاط تنافسي منظم بين اثنين أو أكثر من المتعلمين ضمن قوانين متبعة، وأهداف محددة للعبة مسبقاً، تنتهي لفائز ومغلوب بسبب المهارة، أو الحفظ أو كليهما (اشتيوه وعليان، 2011).
التعلم باللعب (إجرائياً): هو أسلوب من أساليب التي يتبعها المعلم داخل الغرفة الصفية من أجل تقريب المعنى، وإيصال الفكرة والمعلومة إلى الطلاب في أثناء تنفيذ الحصة.
التعلم باللعب في تنمية النمو المعرفي والوجداني (إجرائياً): نشاط موجه يقوم به طلبة المرحلة الأساسية الدنيا لتنمية سلوكهم وقدراتهم المعرفية والوجدانية ويحقق في نفس الوقت المتعة لدى الطلبة.
المعلم (اصطلاحاً): هو كل من يتولى التعليم في أي مؤسسة تعليمية حكومية أو خاصة وهو المسؤول المباشر في العملية التعليمية داخل الصف، وفي إطار المدرسة وتوجيه هذه العملية كي تحقق أهدافها وغاياتها بكفاءة وفعالية وهو العنصر الحاكم (الشرايدة، 2008).
المرحلة الأساسية الدنيا (إجرائياً): هي المرحلة التعليمية المدرسية، والتي يعد التعليم فيها إلزامياً والتي تشمل الصفوف الأول الأساسي وحتى الرابع الأساسي.

حدود الدراسة

تحددت هذه الدراسة بما يأتي:
محددات بشرية: استهدفت هذه الدراسة فئة معلمي ومعلمات المرحلة الأساسية الدنيا.
محددات مكانية: قامت هذه الدراسة على المدارس الأساسية الدنيا لشمال الضفة الغربية (طولكرم، نابلس، جنين، قلقيلية، سلفيت).
محددات زمنية: تمت هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول عام (2014/2015م).
محددات موضوعية: استخدمت أدوات القياس التي أعدها الباحث لغاية الدراسة واستخراج صدقها وثباتها، وتعمم نتائج الدراسة بحدود صدق الأدوات المستخدمة وثباتها.

وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم.

أسئلة الدراسة: سعت هذه الدراسة للإجابة عن السؤالين الآتيين :

السؤال الأول: ما واقع التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم؟

السؤال الثاني: هل يختلف واقع التعلم باللعب في تنمية النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر المعلمين باختلاف متغير الجنس، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، العمر، المحافظة.

فرضيات الدراسة: سعت الدراسة إلى فحص الفرضيات الصفرية الآتية:
الفرضية الأولى: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم. تعزى لمتغير الجنس.

الفرضية الثانية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

الفرضية الثالثة: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

الفرضية الرابعة: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم تعزى لمتغير العمر.

الفرضية الخامسة: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم تعزى لمتغير المحافظة (طولكرم، نابلس، وجنين، وقلقيلية، وسلفيت).

أهداف الدراسة

1. التعرف إلى دور التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم.
2. التعرف إلى الفروق في التعلم باللعب، وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم تعزى لمتغير نوع الجنس، والمؤهل، والخبرة، والعمر، والمحافظة.

الدراسات السابقة

ذات دلالة إحصائية في "دور اللعب في النمو الجسمي للطفل بالنسبة لمتغير المستوى الثقافي". أما الفرضية الثانية فقد تحققت بنسبة (57%) والسبب أن معظم النساء اللواتي قدمت لهم الاستبانة ترى أن ولدها يلعب كثيراً فلا تعطي أهمية لذلك. وقد أوصت الدراسة بضرورة توعية الأهالي والمعلمين في أهمية اللعب في التعلم.

وقام تايلور وستيل (Taylor and steel, 2002) بدراسة العلاقة بين اللعب والإبداع للطفل في اليابان، وتكونت عينة الدراسة من (164) طفلاً، في برنامج موجه جماعياً، وقد استخدمت الدراسة قوائم سلوكيات الأطفال والمقابلة مع المدرسين مباشرة، وذلك للوقوف على العلاقة بين اللعب والإبداع لهؤلاء الأطفال، وأظهرت نتائج الدراسة أن الأطفال المشغوفين باللعب يتمتعون بالقيادة النشطة، وحب الاستطلاع، والإبداع والتحفيز الذاتي.

وهدفت دراسة عيسى، ومصالحة (2005) إلى التعرف على فاعلية برنامج مقترح في الألعاب لتنمية بعض مهارات التفكير لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي وتكونت عينة الدراسة من (96) تلميذاً وتلميذة، وقد تمثلت أداتا الدراسة في برنامج مقترح واختبار مهارات التفكير، وتوصلت الدراسة إلى أنه لا توجد فروق دالة إحصائية، بين متوسطي درجات تلاميذ الصف الثالث الأساسي في اختبار مهارات التفكير تعزى لمتغير مرتفعي التحصيل.

وتعرفت دراسة أبي مصطفى، وأبي غالي (2005) على الاختلاف في فقرات مقياس اتجاهات الوالدين نحو لعب الأطفال، والتعرف إلى الفروق المعنوية في مجالات مقياس موضع الدراسة تعزى لمتغيرات: جنس الطفل (ذكر، وأنثى)، وجنس ولي الأمر (ذكر، وأنثى)، والمستوى التعليمي للوالدين، وضمت عينة الدراسة (268) طفلاً وطفلة من رياض الأطفال في محافظتي خانيونس ورفح و(268) ولي أمر. واستخدم مقياس اتجاهات الوالدين نحو لعب الأطفال. وأظهرت الدراسة أن اتجاهات الوالدين نحو لعب الأطفال كانت إيجابية في مجالات مقياس موضع الدراسة. وقد أظهرت الدراسة أنه لا توجد فروق دالة إحصائية، في بعض مجالات مقياس موضع الدراسة تعزى لمتغيرات: جنس المعلم وجنس ولي الأمر والمستوى التعليمي للوالدين. في حين وجدت فروق دالة إحصائية في مجال مشاركة الوالدين أطفالهم اللعب لصالح الأطفال الذكور، وفي مجال محكات اختبار اللعب، لصالح الأمهات. وفي مجال مواد اللعب لصالح الأمهات الحاصلات على الشهادة الجامعية.

وبينت ديمسي وآخرين (Dempsey, 2008) أن الألعاب التعليمية، والمفاهيم الضمنية في تكنولوجيا التعليم وقد تؤدي إلى تعريف للألعاب التعليمية، واستعراض خمسة أنواع من الأدوات في الألعاب التعليمية، وكانت نتائج الدراسة التأكيد على أن الألعاب التعليمية تخدم كثيراً من الوظائف، مثل التعليم، والتدريب، والتسلية، والمساعدة في اكتشاف مهارات جديدة، ودعم الشعور باحترام الآخرين، والممارسة في تغيير الاتجاهات والميول.

أجرى السبيعي (2011) دراسة هدفت إلى التعرف إلى فاعلية إستراتيجية التعلم باللعب في إكساب بعض مهارات عد الأرقام في مادة الرياضيات لدى التلاميذ ذوي الإعاقة الفكرية، حيث تكونت العينة من ثلاثة تلاميذ من ذوي الإعاقة الفكرية الملتحقين ببرامج تربوية فكرية داخل مدرسة عادية، يعانون من إعاقة فكرية بسيطة، وقد أظهرت الدراسة النتائج أن هناك علاقة إيجابية بين التعلم باللعب وإكساب التلاميذ ذوي الإعاقة الفكرية مهارة العد.

وأشارت دراسة الصمادي (2010) إلى تقصي مدى ممارسة معلمات رياض الأطفال في الأردن للكفايات اللازمة لاستخدام أسلوب التعلم باللعب في تدريس مرحلة رياض الأطفال، وقد تكونت عينة الدراسة من (197) معلمة من معلمات رياض الأطفال في مديرية تربية عمان الثانية بالفصل الأول واستخدم استبانة مكونة من (20) فقرة موزعة على خمسة مجالات وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق جوهرية في مدى ممارسة المعلمات للكفايات اللازمة لاستخدام أسلوب التعلم باللعب تبعاً لمتغير الخبرة التدريسية ولصالح المعلمات اللواتي خبرتهن أكثر من (10) سنوات.

وهدفت دراسة سميرة وآخرين (2009) إلى بيان واقع استخدام الألعاب التعليمية في المرحلة الأساسية الدنيا في محافظة رفح من وجهة نظر معلمي وكالة الغوث وهي مكونة من (14) فقرة. أما العينة فهي مكونة من (29) معلمة من معلمات وكالة الغوث للألعاب التعليمية في المرحلة الأساسية في محافظة رفح. ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة: أن معلمات وكالة الغوث يستخدمن الألعاب التعليمية في المرحلة الأساسية الدنيا في محافظة رفح بنسبة (75%) من وقت الحصة. وتبين أيضاً أن الطلاب يتفاعلون بنسبة (96.7%) مع الألعاب التعليمية.

وبين أبو عكر (2009) عن أثر برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية مهارات القراءة الإبداعية لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي بمدارس خان يونس، وقد قام بتصنيف أدوات الدراسة قلياً وبعدياً على مجموعته من تلاميذ الصف السادس الأساسي قوامها (70) تلميذاً، تم تقسيمهم إلى مجموعتين: ضابطة وتجريبية، وتوصل إلى النتائج التالية: يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات التلاميذ في اختبار مهارات القراءة الإبداعية بين المجموعة التجريبية والضابطة في التصنيف البعدي لصالح المجموعة التجريبية. وقد أوصت الدراسة بضرورة تدريب المعلمين على استخدام الألعاب التعليمية في التدريس سواء في القراءة أو غيرها من الموضوعات.

وهدفت دراسة حمادة (2008) إلى بيان اللعب عند الأطفال، وأثره على نمو بعض نواحي الشخصية، وقد استخدم المنهج الوصفي، وكانت العينة تشتمل على الأمهات ومعلمين. وقد خرجت بالنتائج التالية وهي تحقق الفرضية الأولى بنسبة (67%) التي نصت على وجود فروق

التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم

وزعت على خمسة مجالات، وقد تكونت الاستبانة في صورتها النهائية من قسمين هما:

القسم الأول: يحتوي على البيانات الشخصية لعينة الدراسة والمتمثلة بالمتغيرات (الجنس، والمؤهل العلمي، وسنوات الخبرة، العمر، والمحافظة).

القسم الثاني: يتكون من (24) فقرة موزعة على أربعة مجالات وهي: المجال الأول: واقع استخدام أسلوب التعلم باللعب ويتكون من (6) فقرات.

جدول رقم (1) : توزيع عينة الطلاب تبعاً لمتغيراتها المستقلة (ن=622)

النسبة المئوية (%)	التكرار	المستوى	المتغيرات
44.9	279	ذكر	الجنس
52.1	324	أنثى	
100	622	المجموع	
12.1	182	دبلوم	المؤهل العلمي
75.4	63	بكالوريوس	
9.3	58	ماجستير	
100	622	المجموع	
24.4	158	5 سنوات فأقل	سنوات الخبرة
23.8	148	6-10 سنوات	
47.6	296	11 سنة فأكثر	
100	622	المجموع	
20.3	126	اقل من 30	الفئة العمرية
32.3	201	31-40	
27.5	171	41-50	
15.6	96	أكثر من 50	
100	622	المجموع	
19.1	119	طولكرم	المحافظة
20.9	130	جنين	
15	93	قلقيلية	
31.4	195	نابلس	
13.7	85	سلفيت	
100	622	المجموع	

المجال الثاني: أهمية أسلوب التعلم باللعب، ويتكون من (7) فقرات
المجال الثالث: أثر الأسلوب على الجانب الوجداني لشخصية الطالب، ويتكون من (6) فقرات .

المجال الرابع: أثر الأسلوب على الجانب المعرفي لشخصية الطالب، ويتكون من (5) فقرات.

وقد كانت الاستجابة على فقرات الاستبانة على أساس مقياس ليكرت خماسي الأبعاد، وقد بنيت الفقرات وأعطيت الأوزان كما هو آتي:

وأشارت دراسة بيرسكي وآخرين (Persky , 2007) إلى التعرف إلى تصورات الطلاب لنموذج الألعاب التعليمية في الصفوف الدراسية، وعلاقته ببعض المتغيرات (العمل التعاوني، والتفكير الناقد، وإدراك بعض المفاهيم التطبيقية) وقد قام بعمل دراسة مسحية للإجابة على بعض التصورات، ومعرفة الاتجاهات؛ وكانت النتائج: وجود فروق ذات دلالة بين المجموعات في التفكير الناقد وفي العمل التعاوني. وكذلك أظهرت نتائج المسح أن الطلاب استمتعوا بالألعاب التعليمية وأن هناك فروق بين الطلاب في إدراك بعض المفاهيم، وأثبتت نتائج المسح أن (58%) من اتجاهات الطلاب كنموذج الألعاب التعليمية في الفصول الدراسية كانت موجبة، وأن (21%) كانت اتجاهات سلبية و (20%) اتجاهات محايدة.

وقد توصلت دراسة أيلود (Aliwood, 2002) إلى أن اللعب الموجه بدلا من اللعب التلقائي العفوي. وبينت نتائج الدراسة أن اللعب ظاهرة طبيعية في تعليم الأطفال، وأنه إذا ما تم توجيه اللعب بطريقة معينة يمكن الحصول على نتائج أفضل من اللعب العشوائي والتلقائي، وأن اللعب جزء من أصول التدريس في الصفوف الأولى، ويمكن تنظيم أنشطة اللعب بحيث تؤثر في سلوك الأطفال بطريقة سليمة.

منهجية الدراسة وإجراءاتها

تعتبر هذه الدراسة من نوع الدراسات الوصفية، التي تصف التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم.

مجتمع الدراسة وعينتها

تكون مجتمع الدراسة من جميع المعلمين والمعلمات العاملين في مدارس المرحلة الأساسية الدنيا في شمال محافظات الضفة الغربية التابعة لوزارة التربية والتعليم العالي الفلسطينية، وتم اختيارهم بالطريقة العشوائية، وأجريت الدراسة على عينة قوامها (622) معلما ومعلمة، والجدول رقم (1) يبين خصائص أفراد عينة الدراسة.

أدوات الدراسة: بعد إطلاع الباحث على عدد من الدراسات السابقة والأدوات المستخدمة فيها قام بتطوير أداة الدراسة لمعرفة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس وذلك لتحقيق أهداف الدراسة:

استبانة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس وهي موجهة لجميع المعلمين والمعلمات العاملين في المدارس الأساسية العليا في المحافظات الشمالية، وقد بلغ عدد فقراتها (24) فقرة

- سنوات الخبرة ولها ثلاث مستويات: 5 سنوات فأقل ، 6-10 سنوات، 11 سنة فأكثر .
- الفئة العمرية وله أربع مستويات أقل من 30، 31-40، 41-50، أكثر من 50 سنة.
- المحافظة وله خمسة مستويات طولكرم، وجنين، وقلقيلية، ونابلس، وسلفيت

المتغيرات التابعة: وتمثلت في استجابات أفراد عينة الدراسة على أدوات الدراسة المتمثلة بالفقرات التي تقيس التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس.

إجراءات الدراسة: بعد التأكد من صدق الاختبار وثباته وتحديد مجتمع الدراسة، وعينتها قام الباحث بالتنسيق مع مديريات التربية والتعليم في المحافظات المعنية، وذلك لأخذ الإذن والسماح له بتطبيق الدراسة، وقد تم تطبيق الدراسة، وقد تابع الباحث عملية جمع البيانات وإدخالها على الحاسوب، وقد تم تحليل البيانات باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (spss).

المعالجات الإحصائية: استخدم الباحث طرقاً إحصائية وصفية وتحليلية وتمثلت الطرق الوصفية بالآتية:

1. المتوسطات الحسابية والنسب المئوية والانحرافات المعيارية للإجابة عن أسئلة الدراسة.
2. اختبار (ت) للمجموعات المستقلة (Independent T-Test).
3. تحليل التباين الأحادي (One-Way Analysis Variance).
4. اختبار (LSD) للمقارنات البعدية للمتوسطات الحسابية.

نتائج الدراسة ومناقشتها

ولتحديد التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس من خلال المتوسطات الحسابية للاستجابات، تم حساب المدى للمقياس الخماسي ($5-1=4$)، ثم قسم المدى على عدد الفئات، وذلك لتحديد طول الفئة ($4/5=0.80$)، وبذلك فقد كانت الفئة الأولى ($1 + 1.80 = 0.80$)، ثم يضاف (0.80) لكل فئة كما يأتي:

1. متوسط حسابي ($1 - 1.80$) أو نسبة مئوية (أقل من 36%)، يدل على درجة قليلة جداً.
2. متوسط حسابي ($1.81 - 2.60$)، أو نسبة مئوية ($36.1 - 52$ %)، يدل على درجة قليلة.
3. متوسط حسابي ($2.61 - 3.40$)، أو نسبة مئوية ($52.1 - 68$ %)، يدل على درجة متوسطة.
4. متوسط حسابي ($3.41 - 4.20$)، أو نسبة مئوية ($68.1 - 84$ %)، يدل على درجة كبيرة.

التصنيف	درجة الاستجابة			
	موافق بشدة	موافق	محايد	معارض بشدة
النقاط	5	4	3	2
معارض بشدة	1	2	3	4

صدق أدوات الدراسة: تأكد الباحث من صدق أداة الدراسة من المحكمين من ذوي الاختصاص والخبرة والكفاءة وهم من أعضاء هيئة التدريس في كليات العلوم التربوية في الجامعات الفلسطينية حيث أكد المحكمون أن الأداة صادقة بعد أن تم حذف بعض الفقرات وتعديل بعضها الآخر .

ثبات الأداة: قام الباحث باحتساب ثبات أداة الدراسة الخاصة بالمعلمين والمعلمات باستخدام ثبات الاتساق الداخلي (Consistency): وهذا النوع من الثبات يشير إلى قوة الارتباط بين الفقرات في أداة الدراسة ، ومن أجل تقدير معامل الاتساق الداخلي استخدمت طريقة (ألفا كرونباخ) (Cronbach Alpha)، بلغت قيمة معامل ألفا للثبات الكلي (0.87) وهي بصورة مناسبة لأغراض الدراسة ويمكن الوثوق بها والجدول رقم (2) يوضح ذلك:

جدول (2) معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات مجالات الدراسة

م	المجال	عدد الفقرات	معامل ألفا كرونباخ
1	واقع استخدام أسلوب التعلم باللعب	6	0.613
2	أهمية أسلوب التعلم باللعب	7	0.774
3	أثر الأسلوب على الجانب الوجداني لشخصية الطالب	6	0.797
4	أثر الأسلوب على الجانب المعرفي لشخصية الطالب	5	0.752
	المجال الكلي	24	0.874

ويتضح من الجدول، أن معامل كرونباخ ألفا لمجالات استبانة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تتراوح بين (0.61) و (0.79) واعتبرت هذه القيمة مقبولة كدلالة على ثبات الأداة.

متغيرات الدراسة :

المتغيرات المستقلة: اشتملت الدراسة على المتغيرات المستقلة الآتية :

- الجنس وله مستويان: ذكر ، وأنثى.
- المؤهل العلمي وله ثلاثة مستويات: دبلوم ، وبكالوريوس، وماجستير .

التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم

5. متوسط حسابي (4.21 - 5)، أو نسبة مئوية (أكثر من 84 %)، يدل على درجة كبيرة جدا.

نتائج السؤال الرئيسي الأول: ما واقع التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس؟ وللإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والنسب المئوية، ودرجة الأثر. والجدول رقم (10) يبين ترتيب المجالات تبعاً لدرجة الأثر.

جدول(3): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية، للتعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تبعاً لمجال واقع استخدام أسلوب التعلم باللعب.

الرقم	الجملة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	درجة
1.	تستخدم بعض الألعاب لإيصال المعلومة للطلبة	4.13	0.66	82.7	كبيرة
2.	تتنوع في استخدام الألعاب التعليمية داخل الصف.	3.97	0.69	78.5	كبيرة
3.	يتفاعل الطلبة مع الألعاب التعليمية أثناء استخدامها داخل الصف.	4.32	0.69	86.0	كبيرة جدا
4.	تواجه بعض المشاكل أثناء استخدامك للألعاب التعليمية.	3.68	0.86	73.6	كبيرة
5.	توفر المدرسة الألعاب التعليمية باعتبارها مكوناً أساسياً من مكونات المنهاج.	3.23	0.96	65.8	متوسطة
6.	تشجع المدرسة المعلم على استخدام الألعاب التعليمية داخل الصف.	3.69	0.83	73.9	كبيرة
	الدرجة الكلية	3.82	0.46	76.7	كبيرة

يتضح من خلال الجدول أن التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس كانت كبيرة على الفقرات (1،2،4،6)، إذ تراوحت النسبة المئوية لاستجابات الباحثين على هذه الفقرات ما نسبته (73.6-82.7%) وكانت الدرجة متوسطة على الفقرة (5)، حيث بلغت النسبة المئوية لاستجابات الباحثين على هذه الفقرة (65.8%) وكانت الدرجة كبيرة جدا على الفقرة (3) حيث بلغت النسبة

المئوية لاستجابات الباحثين على هذه الفقرة (86%). أما الدرجة الكلية لواقع استخدام أسلوب التعلم باللعب فقد كانت بدرجة كبيرة حيث بلغت قيمة متوسط النسبة المئوية لاستجابات الباحثين على جميع الفقرات (76.7%).

جدول(4): المتوسطات الحسابية، والنسب المئوية، التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تبعاً لمجال أهمية أسلوب التعلم باللعب.

الرقم	الجملة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	درجة
7	يعمل أسلوب التعلم باللعب على تقريب المفاهيم في إدراك معاني الأشياء بسهولة. يعتبر التعلم باللعب أداة فعالة في تفريد التعلم لمواجهة الفروق الفردية للطلبة.	4.35	0.57	87.0	كبيرة جدا
8	يلجا المعلم إلى أسلوب التعلم باللعب كطريقة علاجية للمساعدة في حل المشكلات.	4.09	0.71	81.8	كبيرة
9	يعتبر التعلم باللعب أداة تواصل مباشرة بين المعلم والطلبة.	3.99	0.72	79.9	كبيرة
10	تتوفر في أسلوب التعلم باللعب عناصر جذب كثيرة (للتشويق، الإثارة). يمكن تطبيق أسلوب التعلم باللعب على اغلب المواد الدراسية.	4.05	0.71	81.1	كبيرة
11	يثير أسلوب التعلم باللعب ميول واتجاهات الطلبة نحو التعلم.	4.39	0.62	87.8	كبيرة جدا
12	الدرجة الكلية	3.28	1.06	65.7	متوسطة
13	الدرجة الكلية	4.07	0.65	81.5	كبيرة
	الدرجة الكلية	4.03	0.48	80.7	كبيرة

يتضح من خلال الجدول أن التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس كانت كبيرة على الفقرات (8،9،10،13)، إذ تراوحت النسبة المئوية لاستجابات الباحثين على هذه الفقرات ما نسبته (79.9-81.8%) وكانت الدرجة متوسطة على الفقرة (12)، إذ بلغت النسبة المئوية لاستجابات الباحثين على هذه الفقرة (65.7%) وكانت درجة كبيرة جدا على الفقرات (7،11) إذ بلغت النسبة المئوية لاستجابات الباحثين على هذه الفقرات (87.0)،

التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم

جدول(6): المتوسطات الحسابية، والنسب المئوية، ودرجة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تبعاً لمجال أثر الأسلوب على الجانب المعرفي لشخصية الطالب.

الرقم	الجملة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الأهمية النسبية	درجة
20	يتعلم الطلبة خبرات مباشرة (الفقر، الرخص، الالتقاط...) عند استخدام أسلوب التعلم باللعب.	4.09	0.68	81.96	كبيرة
21	يتعلم الطلبة من خلال التعلم باللعب خبرات غير مباشرة (حل المشكلات....)	3.96	0.68	79.35	كبيرة
22	يساهم أسلوب التعلم باللعب في تنمية المدرات العقلية في تفكيرهم لحل المشكلات.	4.03	0.65	80.65	كبيرة
23	يعمل أسلوب التعلم باللعب على تنشيط القدرات العقلية في تحسين المواهب الإبداعية.	4.14	0.61	82.87	كبيرة
24	تلاحظ زيادة في تحصيل الطلبة عند استخدام أسلوب العلم باللعب.	3.92	0.77	78.5	كبيرة
	الدرجة الكلية	4.03	0.48	80.6	كبيرة

يتضح من خلال الجدول أن التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس كانت كبيرة على فقرات المجال، إذ تراوحت النسبة المئوية لاستجابات المبحوثين على هذه الفقرات ما نسبته (78.5-82.87%). أما الدرجة الكلية لأثر أسلوب التعلم باللعب على الجانب المعرفي لشخصية الطالب فقد كانت بدرجة كبيرة إذ بلغت قيمة متوسط النسبة المئوية لاستجابات المبحوثين على جميع الفقرات (80.6%).

أما ترتيب المجالات، والدرجة الكلية لمدى التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس.

87.8%) أما الدرجة الكلية لأهمية أسلوب التعلم باللعب فقد كانت بدرجة كبيرة حيث بلغت قيمة متوسط النسبة المئوية لاستجابات المبحوثين على جميع الفقرات (80.7%).

جدول(5): المتوسطات الحسابية والنسب المئوية ودرجة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تبعاً لمجال أثر الأسلوب على الجانب الوجداني لشخصية الطالب.

الرقم	الجملة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	درجة
14	يتعلم الطلبة اخذ المبادرة والتنافس البريء من خلال أسلوب التعلم باللعب	4.01	0.69	80.3	كبيرة
15	يساعد أسلوب التعلم باللعب على تعلم الطلبة التعاون واحترام الآخرين	4.00	0.72	80.0	كبيرة
16	يتعلم الطلبة الالتزام بالقواعد المتبعة عند استخدام أسلوب التعلم باللعب	3.84	0.79	76.8	كبيرة
17	يتحلى الطلبة بالروح الرياضية (ريح وخسارة) عند استخدام أسلوب التعلم باللعب	3.67	0.86	73.4	كبيرة
18	يكتسب الطلبة الذين يتعلمون باللعب الثقة بالنفس من خلال الاعتماد عليها	4.05	0.64	81.1	كبيرة
19	يعزز أسلوب التعلم باللعب انتماء الطلبة للجماعة	4.11	0.68	82.2	كبيرة
	الدرجة الكلية	3.94	0.52	78.9	كبيرة

يتضح من خلال الجدول أن التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس كانت كبيرة على فقرات المجال، إذ تراوحت النسبة المئوية لاستجابات المبحوثين على هذه الفقرات ما نسبته (73.4%-82.2%) أما الدرجة الكلية لعلاقة أثر أسلوب التعلم باللعب على الجانب الوجداني لشخصية الطالب فقد كانت بدرجة كبيرة حيث بلغت قيمة متوسط النسبة المئوية لاستجابات المبحوثين على جميع الفقرات (78.9%).

التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم

يتضح من الجدول أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب في مجالات الدراسة كافة، وكذلك على المجال الكلي كان أعلى من مستوى الدلالة المحدد بالفرضية الصفرية، أي أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) على مجالات الدراسة كافة، هذا يعني عدم الاختلاف في وجهات النظر حول التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس بين الذكور والإناث، ويمكن للباحث أن يقول في ذلك أن كل من المعلمين والمعلمات يؤمنون باستخدام إستراتيجية الألعاب التعليمية التي لها دور مهم في مساعدة التلاميذ في التوصل للمعلومات، وبذلك تزداد درجة تحصيلهم.

نتائج الفرضية الثانية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تعزى لمتغير المؤهل العلمي. ومن أجل فحص الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية تبعاً لمتغير المؤهل العلمي ومن ثم استخدم تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) للتعرف إلى دلالة الفروق في التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تعزى لمتغير المؤهل العلمي. والجدولان (9) و (10) يبينان ذلك

جدول (9): المتوسطات الحسابية لدرجة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

المؤهل العلمي	دبلوم	بكالوريوس	ماجستير
المجالات	المتوسط	المتوسط	المتوسط
الدرجة الكلية	3.9	3.9	3.9

يتضح من خلال الجدول وجود فروق بين المتوسطات الحسابية ، ومن أجل معرفة إن كانت هذه الفروق قد وصلت لمستوى الدلالة الإحصائية تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) والجدول (10) يوضح ذلك

جدول رقم (7) : ترتيب المجالات والدرجة الكلية التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس.

الترتيب	الأبعاد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	درجة العلاقة
1	مجال واقع استخدام أسلوب التعلم باللعب.	3.83	0.46	76.7	كبيرة
3	مجال أثر الأسلوب على الجانب الوجداني للطلاب.	3.94	0.51	78.9	كبيرة
4	مجال أثر الأسلوب على الجانب المعرفي للطلاب.	4.03	0.48	80.6	كبيرة
2	مجال أهمية استخدام أسلوب التعلم باللعب.	4.03	0.47	80.7	كبيرة
	الدرجة الكلية	3.96	0.37	79.2	كبيرة

يتضح من الجدول أن الدرجة الكلية التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس كبيرة، حيث بلغت النسبة المئوية الكلية لمتوسط استجابات المفحوصين على جميع الفقرات لجميع المجالات (79.2%)، ويعزو الباحث هذه النتيجة بأن للألعاب واستخدامها في التعليم أثراً كبيراً ليس فقط على مستوى تحصيل التلاميذ، ولكن على الجوانب الشخصية المتعلقة ببناء شخصيته أيضاً، وهذا ما بينته عينة الدراسة.

نتائج الفرضية الأولى: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية لمدى التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تعزى لمتغير الجنس ومن أجل فحص الفرضية استخدم الباحث اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين (Independent t-test) كما هو واضح في الجدول رقم (8).

جدول (8) : نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق في المتوسطات الحسابية التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم لمتغير الجنس.

المجالات	الجنس		المتوسط	الانحراف	المتوسط	الانحراف	المحسوبة (ت)	مستوى الدلالة المحسوب
	ذكر (ن=279)	أنثى (ن=324)						
الدرجة الكلية	3.9	3.8	3.9	0.36	-1.15	0.24		

التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم

جدول (11) : المتوسطات الحسابية لدرجة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

سنوات الخبرة	5 سنوات فأقل	6-10 سنوات	11 سنة فأكثر
الدرجة الكلية	4.0	3.9	3.9

يتضح من خلال الجدول وجود فروق بين المتوسطات الحسابية ، ومن أجل معرفة إن كانت هذه الفروق قد وصلت لمستوى الدلالة الإحصائية تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) والجدول (12) يوضح ذلك:

جدول (12) : نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق في التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تعزى لمتغير سنوات الخبرة

المجال	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط الانحراف	" ف " المحسوبة	مستوى الدلالة
بين المجموعات	بين المجموعات	.580	2	.290		
الدرجة الكلية	داخل المجموعات	81.0	599	.135	2.1	0.11
المجموع	المجموع	81.6	601			

يتضح من الجدول أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب على كافة مجالات الدراسة باستثناء مجال أهمية استخدام أسلوب التعلم باللعب أعلى من مستوى الدلالة المحدد بالفرضية ($\alpha \leq 0.05$)؛ وهذا يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) على هذه المجالات وكذلك على المجال الكلي لدرجة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تعزى لمتغير سنوات الخبرة أي انه لا يوجد اختلاف في وجهات النظر بين الباحثين حول هذه العلاقة باختلاف سنوات الخبرة، بينما نجد أن مستوى الدلالة المحسوب على مجال أهمية استخدام أسلوب التعلم باللعب أقل من مستوى الدلالة المحدد بالفرضية ($\alpha \leq 0.05$) مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير سنوات الخبرة على هذا المجال.

الفرضية الرابعة: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم تعزى لمتغير الفئة العمرية.

جدول (10) : نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق في التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

المجال	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط الانحراف	" ف " المحسوبة	مستوى الدلالة
بين المجموعات	بين المجموعات	.03	2	.017		
الدرجة الكلية	داخل المجموعات	82.0	599	.137	.125	.883
المجموع	المجموع	82.07	601			

يتضح من الجدول أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب على كافة مجالات الدراسة أعلى من مستوى الدلالة المحدد بالفرضية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) ، وهذا يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) لدرجة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تعزى لمتغير المؤهل العلمي، أي أنه لا يوجد اختلاف في وجهات النظر بين الباحثين حول هذه العلاقة باختلاف المؤهل العلمي ويعزو الباحث هذه النتيجة بأنه مهما كان مستوى المعلم العلمي سواء أكان دبلوم أو بكالوريوس أم أعلى من ذلك؟ فانه يقدر أهمية استخدام إستراتيجية اللعب في زيادة تحصيل التلاميذ. أما الفروق البسيطة في بعض المؤهلات سببه أن الغالبية العظمى منهم تخرجوا من كليات أكاديمية وهم يقدرون أهمية اللعب، إلا أنهم لم يؤهلوا تأهيلاً تربوياً، وكل ما يعرفونه حول هذا الموضوع هو نتيجة للدورات التي مروا بها وبالرغم من ذلك فانه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية.

نتائج الفرضية الثالثة: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

ومن أجل فحص الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية تبعاً لمتغير سنوات الخبرة ومن ثم استخدم تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) للتعرف على دلالة الفروق في درجة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تعزى لمتغير سنوات الخبرة. والجدول (11) و(12) تبين ذلك:

التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم

على مجال واقع استخدام أسلوب التعلم باللعب ومجال أهمية أسلوب العلم باللعب وكذلك المجال الكلي حيث بلغ مستوى الدلالة المحسوب على هذه المجالات اقل من مستوى الدلالة المحدد بالفرضية ومن أجل تحديد لصالح من كانت الفروق أتبع تحليل التباين الأحادي باختبار أقل الفروق (LSD) للمقارنات البعدية والجدول (15) يبين ذلك.

جدول رقم (15) نتائج اختبار (LSD) للمقارنات البعدية لدلالة الفروق في الفئة العمرية على مجال واقع استخدام أسلوب التعلم باللعب ومجال أهمية استخدام أسلوب التعلم باللعب وكذلك المجال الكلي

المجال	المقارنات	المتوسط	30 سنة فأقل	40-31	50-41	أكثر من 50
30 سنة فأقل	4.0	4.0	4.0	4.0	1.1518*	0.008=α
الدرجة الكلية	40-31	4.0	4.0	4.0	10328*	0.007=α
الدرجة الكلية	50-41	4.0	4.0	4.0		
أكثر من 50	4.0	4.0	4.0	4.0		

يتضح من خلال نتائج الجدول وجود فروق في التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تعزى لمتغير الفئة العمرية على مجال واقع استخدام أسلوب التعلم باللعب بين المعلمين والمعلمات الذين أعمارهم (30) سنة فأقل وبين المعلمين والمعلمات الذين أعمارهم (40-31) سنة لصالح من هم أعمارهم (30) سنة فأقل كما ظهرت الفروق على نفس المجال بين المعلمين والمعلمات الذين أعمارهم بين (40-31) وبين المعلمين والمعلمات الذين أعمارهم (50-41) لصالح المعلمين والمعلمات الذين أعمارهم (40-31) سنة كما يتبين من الجدول أن الفروق ظهرت بين نفس الفئات العمرية على باقي المجالات وكانت لصالح الفئات العمرية (30) سنة فأقل وكذلك الفئة العمرية (40-31)، سنة ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى أن دافعية المعلم في المراحل العمرية المبكرة من الخدمة تدفعه إلى البحث عن أساليب فعالة ونشطة وكذلك طاقته الجسمية والحركية التي تكون في مرحلة الشباب تختلف عنها في مراحل متأخرة وهذا سنة الله في الكون أن قدرات الأفراد تختلف من مرحلة عمرية إلى أخرى وبالتالي يبقى مفهوم اللعب وأهميته عن المعلم ولكن الاختلاف إذا تقدم العمر فإنه يؤثر في ممارسته باستمرار لذا وجد فروق دالة إحصائياً تعزى لمتغير المرحلة العمرية.

ومن أجل فحص الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية تبعا لمتغير الفئة العمرية ومن ثم استخدم تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) للتعرف إلى دلالة الفروق في درجة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم تعزى لمتغير الفئة العمرية . والجدول (13) و(14) تبين ذلك.

جدول(13): المتوسطات الحسابية لدرجة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم تعزى لمتغير الفئة العمرية.

الفئة العمرية	30 سنة فأقل	40-31	50-41	أكثر من 50
المجالات	المتوسط	المتوسط	المتوسط	المتوسط
الدرجة الكلية	4.0	3.9	3.8	3.9

يتضح من خلال الجدول وجود فروق بين المتوسطات الحسابية ، ومن أجل معرفة إن كانت هذه الفروق قد وصلت لمستوى الدلالة الإحصائية تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) والجدول (14) يوضح ذلك.

جدول (14) : نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق في درجة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تعزى لمتغير الفئة العمرية .

المجال	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط الانحراف	" ف " المحسوبة	مستوى الدلالة
الدرجة الكلية	بين المجموعات	1.3	3	.43		
	داخل المجموعات	80.6	59	.13	3.2	.02
	المجموع	81.9	59			

يتضح من الجدول أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب على مجال أثر الأسلوب على الجانب الوجداني ومجال أثر الأسلوب على الجانب المعرفي أعلى من مستوى الدلالة المحدد بالفرضية ($\alpha \leq 0.05$) وهذا يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) على هذين المجالين أي لا يوجد اختلاف في وجهات النظر بين المبحوثين باختلاف فئاتهم العمرية على هذين المجالين في حين نجد أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية على مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين المبحوثين تعزى للفئة العمرية التي ينتمي إليها المبحوث

التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم

حين نجد أنه يوجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين المبحوثين تعزى للمحافظة التي يتواجد بها المبحوث على مجال أثر الأسلوب على الجانب المعرفي للطلاب وكذلك المجال الكلي إذ بلغ مستوى الدلالة المحسوب على هذا المجال والمجال الكلي أقل من مستوى الدلالة المحدد بالفرضية مما يدل على وجود اختلاف في وجهات النظر على هذا المجال والمجال الكلي باختلاف المحافظة التي يتواجد بها المعلم أو المعلمة ومن أجل تحديد لصالح من كانت الفروق أتبع تحليل التباين الأحادي باختبار أقل الفروق (LSD) للمقارنات البعدية والجدول (18) يبين ذلك.

جدول رقم (18) نتائج اختبار (LSD) للمقارنات البعدية لدلالة الفروق في التعلم باللعب تعزى لمتغير المحافظة على مجال أثر الأسلوب على الجانب المعرفي للطلاب وكذلك المجال الكلي:

المجال	المقارنات	المتوسط	طولكرم	جنين	قلقيلية	نابلس	سلفيت
طولكرم	4.05	--	--	---	---	1.0319*	1.9274*
جنين	3.96	--	--	---	---	---	$\alpha=0.000$
الدرجة الكلية	3.98	--	--	---	---	---	---
قلقيلية	3.98	--	--	---	---	---	---
نابلس	3.94	--	--	---	---	---	---
سلفيت	3.85	--	--	---	---	---	---

يتضح من خلال نتائج الجدول السابق وجود فروق في التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تعزى لمتغير المحافظة على مجال أثر الأسلوب على الجانب المعرفي للطلاب بين المعلمين والمعلمات الذين هم في محافظة طولكرم وبين المعلمين والمعلمات الذين هم في محافظات جنين، ونابلس، ومحافظة سلفيت لصالح المعلمين والمعلمات في محافظة طولكرم كما ظهرت الفروق على المجال نفسه بين المعلمين في محافظتي قلقيلية ونابلس وبين المعلمين في محافظة سلفيت لصالح المعلمين والمعلمات في محافظتي قلقيلية ونابلس، ويتبين - من الجدول - أيضاً أن الفروق ظهرت على المجال الكلي بين المعلمين والمعلمات في محافظة طولكرم والمعلمين والمعلمات في محافظتي نابلس وسلفيت لصالح المعلمين والمعلمات في محافظة طولكرم كما ظهرت الفروق على المجال الكلي بين المعلمين والمعلمات في محافظة قلقيلية وسلفيت لصالح المعلمين والمعلمات في محافظة قلقيلية ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى أن محافظتي طولكرم وقلقيلية يتوفر بها مراكز مصادر تعليمية وبالتالي ولد لديهم إيماناً مطلقاً إلى أن انعكاس الألعاب

الفرضية الخامسة: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم تعزى لمتغير المحافظة. ومن أجل فحص الفرضية تم استخراج المتوسطات الحسابية تبعاً لمتغير المحافظة، ومن ثم استخدم تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) للتعرف إلى دلالة الفروق في درجة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تعزى لمتغير المحافظة. والجدول (16) و(17) تبين ذلك.

جدول (16): المتوسطات الحسابية لدرجة التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تعزى لمتغير المحافظة.

المحافظة	طولكرم	جنين	قلقيلية	نابلس	سلفيت
المجال	المتوسط	المتوسط	المتوسط	المتوسط	المتوسط
الدرجة الكلية	4.05	3.95	3.98	3.94	3.85

يتضح من خلال الجدول وجود فروق بين المتوسطات الحسابية، ومن أجل معرفة إن كانت هذه الفروق قد وصلت لمستوى الدلالة الإحصائية تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) والجدول (17) يوضح ذلك.

جدول (17): نتائج تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق في التعلم باللعب وأهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلمهم في هذه المدارس تعزى لمتغير الفئة العمرية

المجال	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط الانحراف	" ف " المحسوبة	مستوى الدلالة
بين المجموعات	1.873	4	.468			
الدرجة الكلية	86.044	611	.141	3.32		.010
داخل المجموعات	87.918	615		6		

يتضح من الجدول أن قيمة مستوى الدلالة المحسوب على كافة المجالات باستثناء مجال أثر الأسلوب على الجانب المعرفي للطلاب أعلى من مستوى الدلالة المحدد بالفرضية ($\alpha \leq 0.05$) وهذا يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) على هذه المجالات، أي لا يوجد اختلاف في وجهات النظر بين المبحوثين باختلاف المحافظة التي ينتمون إليها على هذه المجالات في

الخفاف، إيمان (2010). *اللعب استراتيجيات تعليم حديثة*. دار المنهاج للنشر والتوزيع، عمان .

السبيعي، تامر (2011). *فاعلية إستراتيجية التعلم باللعب في إكساب بعض مهارات عد الأرقام في مادة الرياضيات للتلاميذ ذوي الإعاقة الفكرية*، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك سعود، السعودية.

سبيتان، فتيحي ذياب (2012). *أسس تربية الطفل*. دار الجنادرية للنشر والتوزيع، عمان.

سلامة، عبد الحافظ (2005). *الوسائل التعليمية والمنهج*. دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان.

الشريدة، سالم (2008). *الرضا الوظيفي أطر نظرية وتطبيقات علمية*، دار الصفاء للنشر والتوزيع، عمان.

الصمادي، محارب (2010). *مدى ممارسة الكفايات التدريسية اللازمة لاستخدام أسلوب التعلم باللعب لدى معلمات رياض الأطفال في الأردن*. *المجلة التربوية*، الكويت، 45، (28)، 73-93.

صوالحة، محمد (2007). *علم نفس اللعب*. دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.

الطحان، خالد وآخرون (1989). *أسس النمو الإنساني*. دار القلم، الإمارات العربية المتحدة .

عدس ومصالح (1979). *المعلم المتفرد والصفوف المجمع*. رسالة *المعلم*، عمان، 22، (4)، 22-24.

عليان، ربي والديس، محمد (1999). *وسائل الاتصال وتكنولوجيا التعلم*. الأردن: دار صفاء للنشر والتوزيع.

عيسى، حازم زكي سالم ومصالح، عبد الهادي حمدان (2005). *المؤتمر التربوي الطفل الفلسطيني بين تحديات الواقع وطموحات المستقبل*. 2005/11/23، بكلية التربية في الجامعة الإسلامية، غزة .

العماري، جيهان (2009). *أثر استخدام طريقة لعب الأدوار في تدريس القراءة على تنمية التفكير التأملي لدى طلبة الصف الثالث*. *مجلة الجامعة الإسلامية*، غزة، 13 (32) 26-41.

غانم، محمود (1995). *التفكير عند الأطفال تطوره وطرق تعليمه*. دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع، عمان.

فرج، عبد اللطيف (2005). *تعليم الصفوف والصفوف الأولى*. دار المسيرة للنشر والتوزيع، مركز البحوث التربوية، مكة المكرمة.

القدس المفتوحة (2000). *تكنولوجيا التربية*. رام الله، منشورات جامعة القدس المفتوحة.

الكبيسي، حميد (2007). *تنمية التفكير بأساليب مشوقة*. زيبينو للطباعة والنشر، عمان.

محمد، ماجد، 2008، "اللعب والعدوان"،

التعليمية على تحصيل الطلبة سيؤثر بشكل ايجابي نحو الارتفاع بالتحصيل، وزيادة دافعية الطلبة وانتمائهم للتعليم.

الخلاصة

في ضوء نتائج الدراسة ومناقشتها يوصي الباحث ما يأتي:

- زيادة التركيز على جعل إستراتيجية اللعب طريقة أساسية في التدريس في هذه المرحلة، خصوصاً وأن التلاميذ يعانون من وضع نفسي سيء بسبب ما يواجهونه يومياً من معاناة بسبب الاحتلال.
- توفير الإمكانيات من حيث الألعاب - بقدر ما تسمح به الظروف- في جميع المدارس لكي يتمكن المعلمون من استخدام هذه الطريقة بإمكانيات أفضل.
- إعداد دورات تدريبية مكثفة للمعلمين لتدريبهم على صنع ألعاب تعليمية مستمدة من البيئة، لتوفير الأموال أو إنفاقها في جوانب أخرى؛ بسبب الحصار الذي يعانيه الشعب الفلسطيني في هذه الظروف وكل هذا ينعكس على أوضاع المدارس.
- إعداد دورات تدريبية مكثفة في استخدام الألعاب التعليمية وإستراتيجية الألعاب التعليمية وخاصة هذه المرحلة، بحيث يشرف المتخصصون على تلك الدورات.

المراجع:

- أبو عكر، محمد (2009). *أثر برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية القراءة الإبداعية لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي بمدارس خان يونس، مجلة الجامعة الإسلامية، فلسطين، غزة: خان يونس* 13(32) 41-86.
- أبو مصطفى، نظمي، وأبو غالي عطا (2005). *المؤتمر التربوي الطفل الفلسطيني بين تحديات الواقع وطموحات المستقبل*. 2005/11/23، بكلية التربية في الجامعة الإسلامية، غزة .
- اشتيوه، عليان، وفوزي ربحي (2011). *تكنولوجيا التعليم (النظرية والممارسة)*. دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.
- بلقيس، أحمد، ومرعي، توفيق (1987). *الميسر في سيكولوجية اللعب*، دار الفرقان للنشر والتوزيع والطباعة، عمان.
- جابر، سميرة (2009). *واقع استخدام الألعاب التعليمية في المرحلة الأساسية الدنيا بمحافظة رفح من وجهة نظر معلمي وكالة الغوث، كلية التربية، رفح، غزة*.
- حمادة، حسين (2008). *اللعب عند الأطفال وأثره في نمو بعض نواحي شخصيته*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة البعث، دمشق، سوريا.
- الحيلة، محمود (2007). *الألعاب التربوية وتقنية إنتاجها سيكولوجياً وعقلياً*. دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.

مصطفى، صلاح عبد الحميد.(1989). *التعليم الابتدائي تطوره وتطبيقاته واتجاهاته العالمية المعاصرة*: مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع، الأردن.

Aliwood, J.(2002): *Homogenizing play: Governing Perschool childhlian, Chales Sturt University, AARE-Australian Association for Research in Education. 41 (4), 219 – 225.*

Dempsey, john,(2008):"*instructional application of computer games*" *American educational.*

Malaysian Education Deans Council Journal, 5(1) 1- 23.

Persky,adam,(2007):"student perceptions of the incorporation of games into classroom instruction for basic and clinical pharmac intics",*American journal of pharamaceutical education.*

Tylor&steel,(2007):"*the relationship between play fun less and creativity of Children*" ,Ankara university ,turkey.