أثر برنامج توجيه جمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض في مديرية تربية مأدبا

The Effect of Group Guidance Program Using Educational Games in Improving Self Concept of Kindergarten Children in the Directorate of Madaba

إعداد

مريم سعود إمحمد العمايرة

إشراف

الأستاذ الدكتور محمد نزيه حمدي

قدمت هذه الرسالة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في

التربية تخصص الإرشاد النفسي والتربوي

كلية العلوم التربوية والنفسية

جامعة عمان العربية

حزيران ٢٠١٥

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

بسم الله الرحمن الرحيم

قال تعالى : "وَكَذَلِكَ أَنْزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا وَصَرَّفْنَا فِيهِ مِنَ الْوَعِيدِ لَعَلَّهُمْ يَتَّقُونَ أَوْ يُحْدِثُ لَهُمْ ذِكْرًا (١١٣) فَتَعَالَى اللَّهُ الْمَلِكُ الْحَقُّ وَلَا تَعْجَلْ بِالْقُرْآنِ مِنْ قَبْلِ أَنْ يُقْضَى إِلَيْكَ وَحْيُهُ وَقُلْ رَبِّ زِدْنِي عِلْمًا (١١٤)" صدق الله العظيم (سورة طه)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

التفويض

نحن الموقعين أدناه، نتعهد بمنح جامعة عمان العربية حرية التصرف في نشر محتوى الرسالة الجامعية، بحيث تعود حقوق الملكية الفكرية لرسالة الماجستير إلى الجامعة وفق القوانين والأنظمة والتعليمات المتعلقة بالملكية الفكرية وبراءة الإختراع.

المشرف الرئيس	المشرف المشارك (إن وجد)	الطالب
الأستاذ الدكتور محمد نزيه حمدي	.....	مريم سعود إمحمد العمايرة
التوقيع:	التوقيع:	التوقيع:
التاريخ: ٧/٧/٢٠١٥	التاريخ:	التاريخ: ٧/٧/٢٠١٥

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

قرار لجنة المناقشة

نوقشت هذه الرسالة وعنوانها:

" أثر برنامج توجيه جمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض في مديرية تربية مادبا"

وأجيزت بتاريخ / / 2015.

أعضاء لجنة المناقشة

الإسم		التوقيع
الأستاذ الدكتور محمد نزيه حمدي	مشرفاً/ رئيساً	
الدكتورة سهيلة محمود بنات	عضواً/ داخلياً	
الأستاذ الدكتور محمود عطا	عضواً/ خارجياً	

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

شكر وتقدير

بفضل الله ومشيئته أتممت هذه الدراسة، وإني لأحمد الله وأشكره على ما منحني إياه من دافعية ومثابرة.

وإنني أتقدم بجزيل الشكر والعرفان لأستاذي الدكتور محمد نزيه حمدي لما قدمه لي من عظيم رعاية واهتمام ومساعدة علمية، مما كان له الأثر الكبير في إنجازي هذا العمل.

وأتوجه بخالص شكري وعرفاني للأساتذة الكرام أعضاء لجنة المناقشة، لتحملهم جهد قراءة الرسالة ومناقشتها، وتقديم كل عون ممكن لتحسينها.

الباحثة

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

فهرس المحتويات

التفويض ..... ب
قرار لجنة المناقشة ..... ج
شكر وتقدير ..... د
فهرس المحتويات ..... ه
قائمة الجداول ..... ز
قائمة الملاحق ..... ح
الملخص باللغة العربية ..... ط
الملخص باللغة الانجليزية ..... ي
الفصل الأول ١
مشكلة الدراسة وأهميتها ١
المقدمة: ١
مشكلة الدراسة: ٥
عناصر مشكلة الدراسة: ٥
فرضيات الدراسة: ٦
أهمية الدراسة: ٦
تعريف المصطلحات نظرياً وإجرائياً: ٧
حدود الدراسة ومحدداتها: ٩
الفصل الثاني ١٠
الإطار النظري والدراسات السابقة ١٠
أولاً: الإطار النظري ١٠
التوجيه الجمعي: ١٠
تعريف الألعاب التربوية في التعليم ١١
أهمية الألعاب التربوية في التعليم ١٢
تاريخ الألعاب التربوية في التعليم ١٨
أنواع الألعاب التربوية: ٢٠
وظائف وأهداف اللعب ٢٠
محددات استخدام الألعاب التربوية ٢١
استراتيجيات التعلم باستخدام الألعاب التربوية ٢٢
المبادئ والقواعد الخاصة باستراتيجية الألعاب التربوية: ٢٦
مفهوم الذات ٢٧
مفهوم الذات للأطفال ٢٨
أنواع مفهوم الذات ٢٩
عوامل تكوين مفهوم الذات ٣٠

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ثانياً: الدراسات السابقة ٣٢
المحور الأول: دراسات تناولت أثر البرنامج التوجيه الجمعي والبرنامج الإرشادي ٣٢
المحور الثاني: دراسات تناولت الألعاب التعليمية وعلاقتها بمتغيرات أخرى ٣٤
المحور الثالث: دراسات تناولت مفهوم الذات وعلاقته ببعض المتغيرات ٣٦
الفصل الثالث **٣٨**
الطريقة والإجراءات **٣٨**
منهج الدراسة ٣٨
مجتمع الدراسة ٣٨
عينة الدراسة ٣٨
أدوات الدراسة: ٣٩
صدق الأداة: **٤٠**
متغيرات الدراسة: ٤٥
تصميم الدراسة ٤٥
إجراءات الدراسة: ٤٦
المعالجة الإحصائية: ٤٧
الفصل الرابع **٤٨**
نتائج الدراسة **٤٨**
فحص الفرضية الأولى. ٤٨
فحص الفرضية الثانية. ٥١
فحص الفرضية الثالثة ٥٢
الفصل الخامس **٥٤**
مناقشة النتائج والتوصيات **٥٤**
مناقشة النتائج. ٥٤
مناقشة نتائج اختبار الفرضية الأولى. ٥٤
مناقشة نتائج اختبار الفرضية الثانية ٥٥
مناقشة نتائج اختبار الفرضية الثالثة ٥٦
التوصيات: ٥٧
قائمة المراجع **٥٨**
الملاحق **٦٨**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

قائمة الجداول

رقم الجدول	عنوان الجدول	رقم الصفحة
١	توزيع أفراد عينة الدراسة حسب المجموعة والجنس	٤٣
٢	توزيع الدرجات على مقياس مفهوم الذات	٤٤
٣	معامل ثبات الاتساق الداخلي كرونباخ ألفا وثبات الإعادة للمجالات والدرجة الكلية لمقياس مفهوم الذات	٤٥
٤	المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية وقيمة (ت) لإجابات أفراد عينة الدراسة على مقياس مفهوم الذات في القياسين القبلي والبعدي	٥٤
٥	تحليل التباين المشترك الأحادي (ANCOVA) لدلالة الفروق بين المجموعتين في مفهوم الذات	٥٥
٦	تحليل التباين المشترك الثنائي (MANCOVA) لدرجات مفهوم الذات بوجود متغير الجنس	٥٦
٧	المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية والقيمة التائية لإجابات أفراد المجموعة التجريبية بين القياس البعدي وقياس المتابعة	٥٨

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

قائمة الملاحق

رقم الملحق	عنوان الملحق	رقم الصفحة
١	مقياس مفهوم الذات للأطفال	٧٣
٢	برنامج توجيه جمعي	٧٧
٣	أسماء محكمي أداتيّ الدراسة	١٢٧

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الملخص

أثر برنامج توجيه جمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض في مديرية تربية مأدبا

إعداد

مريم سعود إمحمد العمايرة

إشراف

الأستاذ الدكتور محمد نزيه حمدي

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر برنامج توجيه جمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض في مديرية تربية مأدبا. تكونت عينة الدراسة من (٣٩) طفلاً من أطفال الرياض في مديرية تربية قصبة مأدبا في مدرسة الفيحاء الثانوية المختلطة، تمَّ توزيعهم عشوائيًّا إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية وعدد أفرادها (١٩) طفلاً والمجموعة الضابطة وعدد أفرادها (٢٠) طفلاً. ولتحقيق الهدف من الدراسة تمّ استخدام مقياس مفهوم الذات، وبرنامج التوجيه الجمعي.

أظهرت النتائج وجود فرق ذي دلالة إحصائية على مقياس مفهوم الذات بين المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي، وعدم وجود تفاعل بين برنامج التوجيه الجمعي باستخدام الألعاب التربوية والجنس في تنمية مفهوم الذات. كما أظهرت عدم وجود فروق لدى المجموعة التجريبية بين القياس البعدي وقياس المتابعة بعد مرور شهر من تطبيق البرنامج.

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

The Effect of Group Guidance Program Using Educational Games in Improving Self Concept of Kindergarten Children in the Directorate of Madaba

Prepared by

Mariam Saud Emhammad Alamira

Supervised by

Porf.Dr. Mohammad Nazih Hamdi

ABSTRACT

This study aims at identifying the effect of group guidance program using educational games in improving self-concept of kindergarten children in the directorate of Madaba. The sample of the study consisted of (39) kindergarten children in the directorate of Madaba in Alfayha'a secondary mixed school. The sample were randomly distributed into two groups: The experimental group consisted of (19) children and the control group consisted of (20) children. A self concept questionnaire and group guidance program were utilized.

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

The results found that there are statistical differences on self-concept scores between the experimental and the control group in the post test. Moreover, there is no interaction of the group guidance program using educational games and gender in improving self concept. Finally, there are no statistical differences among the experimental group between post and follow-up measures after one month of ending the program.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الأول

مشكلة الدراسة وأهميتها

المقدمة:

تمثل التربية حاجة أساسية للإنسان، ووسيلة ضرورية لإشباع حاجاته المعرفية وغير المعرفية، والتي لا غنى عنها، لكي يعيش حياة إنسانية متكاملة؛ وتمثل التربية في الوقت ذاته عنصرا فعالا في نمو المجتمعات الإنسانية، اجتماعيا، واقتصاديا وسياسيا، وتسهم في تحقيق حضارة المجتمع، وحسن استثمار ثرواته البشرية، وتوجيه سلوك أفراده، بما يحقق تقدم الفرد والمجتمع على حد سواء. ولذلك فليس من المبالغة أن يطلق على هذا العصر اسم "عصر التربية"، حيث تتجه المجتمعات الإنسانية المعاصرة، بكل طاقاتها إلى العناية بعمليات التعليم والتعلم لتحقيق الأهداف التربوية المرجوة، والتي تتمثل في تهيئة كل فرص التنمية الشاملة والمتكاملة للأطفال والشباب، في مختلف النواحي الجسمية والعقلية والوجدانية والاجتماعية.

كذلك فإن الاهتمام بالطفل يجب أن لا يقتصر على توفير الرعاية التعليمية والصحية له، وتيسير فرص العيش فحسب، بل يجب أن يمتد إلى أكثر من ذلك، إلى الاهتمام بشخصيته والعمل على تطويرها وتنميتها، فالسمات الشخصية هي التي تساعد الفرد على أن ينظر إلى إنجازاته من نجاح وفشل في ضوء ما لديه من قدرات، وما يبذله من جهد، ومثابرة إلى تحقيق أهدافه، وما يرجوه من نتائج؛ ومن هنا يمكن مساعدة الأفراد على استغلال قدراتهم، وتهيئة البيئة والمناخ التربوي والنفسي الملائمين لنمو سمات الشخصية الإيجابية لديهم (الصليلي،2008).

وهناك مظاهر رئيسية لنمو الطفل هي: النمو الجسمي، والنمو العقلي، والنمو اللغوي، والنمو الاجتماعي، والنمو الانفعالي. وهذه المظاهر تتم بطريقة متتابعة ومتكاملة ومترابطة، حيث يؤثر كل منها على الجانب الآخر. وتعد الشخصية المتكاملة مركبا متوازنا ومتماسكا من البنى الانفعالية والاجتماعية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ويظهر النمو الانفعالي في التغيرات التي تحدث للفرد وطرق الاستجابة لها، من خلال ردود الأفعال تجاه الآخرين، ويتضمن ذلك العواطف، مثل: الغضب والسرور والخوف والحب والغيرة والحزن وغيرها من العواطف المختلفة المرتبطة بالانفعال. والنمو الانفعالي ينمو مثله مثل مظاهر النمو الأخرى الجسمية والعقلية والاجتماعية، ويتبع مراحل نمو أخرى يمكن التنبؤ بها إلى حد ما. وتتميز حاجات النمو الانفعالي للطفل، في حاجته للتقبل والأمن، وتأكيد الذات، والنجاح، والاستقلال، وكذلك حاجته إلى مجموعة الرفاق، والتقبل من الآخرين (الخطيب،2008).

وتظهر انفعالات الطفل بصورة مبكرة في مرحلة الطفولة المبكرة، نتيجة زيادة القيود التي يفرضها الآباء على سلوكه عند تعامله مع الكبار أو الصغار على حد سواء. بالإضافة إلى وجود المعيقات التي تحد وتحول دون تحقيق رغباته وحاجاته (ششتاوي والعجم، 2004؛ ملحم،2007).

كما يظهر لدى الأطفال أمزجة مختلفة تبرز في وقت مبكر من عمرهم، وهذه الأمزجة تميل إلى الثبات والاتزان مع الوقت، وللبيئة دور كبير في ذلك. ويصبح عند الأطفال في هذه المرحلة القدرة على تسمية العديد من المشاعر والتعبير عنها، ويستطيعون التعبير عن فرحهم وغضبهم ومسببات هذه المشاعر. ويتمكن الأطفال في هذه المرحلة من التحكم في مشاعرهم العدوانية بدرجة قليلة، ومع الإرشاد وتعاون الكبار معهم يمكنهم أن يتعلموا كيف يستخدمون الكلمات بدلا من الضرب عندما يواجهون إحباطا من رفاقهم ومن حولهم. ويعبر الأطفال عن مزاجهم وشعورهم بشكل نكات أو كلام مضحك لا معنى له، ويستمعون لقصص بعضهم البعض التي تضحكهم، وتدخل البهجة والسرور إلى أنفسهم (برور،2005).

ويميل الطفل في نهاية هذه المرحلة إلى الاستقرار الانفعالي، وهذا لا يتحقق إلا بتوفير الأمن والثقة والمحبة للطفل، ومن خلال العمل على إشباع حاجاته ورغباته، وتعزيز الانفعالات الايجابية من خلال المكافآت (حسين،2005).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ومن العوامل الأخرى التي تؤثر في استعداد الطفل وتهيئته لاستقبال المعرفة واستيعابها ضمان الاستقرار النفسي والعاطفي، وتوفير الطمأنينة له، وخاصة أن النمو الانفعالي يعتمد بشكل كبير على الشعور بالارتباط والانتماء والتعاطف مع الآخرين (Fuller, 2001).

ويتأثر الطفل في نموه الاجتماعي بالأفراد الذين يتفاعل معهم، والبيئة التي يحيا في إطارها، والثقافة التي تسود أسرته ووطنه (حسين،2007). ويشتمل هذا الجانب على نمو الطفل وتنشئته الاجتماعية، وعلاقته مع الأسرة والمدرسة والرفاق، التي تحددها المعايير والقيم والأدوار الاجتماعية وعمليات التفاعل الاجتماعي (ملحم،2007).

ولمفهوم الذات أهمية كبيرة في مجال الدراسات الشخصية، إذ يعد بأنه حجر الزاوية في تشكيل الشخصية فقد أكدت الدراسات والبحوث التجريبية والعلمية أنه لفكرتنا عن ذاتنا كل التأثير على السلوك والتوافق الشخصي والاجتماعي، وتقوم الفلسفة وراء نظرية الذات على الإيمان بضرورة الفرد بعض النظر عن مشكلاته؛ إذ يمتلك عناصر طيبة تساعده على وتقرير مصيره وحل مشكلاته بنفسه.

ويعرف مفهوم الذات بأنه الإدراكات الذاتية التي تشكلت من خلال الخبرات المترجمة والمفسرة للفرد من خلال البيئة وهي تتأثر بواسطة التقييم من قبل الأشخاص الآخرين وتعزيز والأشياء المنسوبة لسلوك الأفراد (Bracken,1996).

يتأثر تشكيل مفوم الذات بعوامل كثيرة منها ما هو داخلي يتعلق بالفرد نفسه مثل قدراته المختلفه، خصائصه الجسميه، سماته الشخصية، جنسه، ومنها ما هو خارجي كنظرة الآخرين اليه، اي ان مفهوم الذات يتأثر بعوامل وراثيه وعوامل اخرى بيئية كاللعب والذي يعد سلوكاً فطرياً وحيوياً في حياة الطفل، فهو يعبر عن طريقة تفكير الطفل وتذكره وإبداعه، ويساعده على فهم العالم الخارجي، كما أنه يمنح الطفل الحرية التامة والتشجيع المستمر، ويكسبه الثقة بالنفس، ويؤمن له الجو المشبع بالدفء والعطف والرعاية(بني جابر،٢٠٠٢).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ويؤكد كثير من الباحثين على أهمية رفع مستوى مفهوم الذات كجزء من البرامج الإرشادية إذ أن مفهوم الذات الإيجابي هو الأساس لإحداث التغيرات الشخصية المرغوبة (Clark & Dixon,1997).

ترتبط حياة الأطفال باللعب، إذ يكتسبون ويتعلمون من خلاله غالبية سلوكاتهم الحياتية، فاللعب يؤثر بشكل كبير على ملامح شخصيات الأطفال، الأمر الذي يسهم في تشكيل مخزون معرفي لدى الطفل يساعده على الفهم. كما يعد اللعب أداة ذات فاعلية من الأدوات التي تساعد في تطوير مهارة حل المشكلات لدى الطلبة باختلاف مراحلهم العمرية. ولأن اللعب ينطوي على عدة خطوات منظمة يقوم بها الطفل أثناء لعبه، فإنه يعتبر نظاماً يكسبه المعرفة اللازمة للوصول إلى ما يريد، فالتفكير يرتبط بشكل وثيق بالتفكير كنمط حياة، ومصدر أساسي للتعلم (الشحروري،2007).

والتوجيه الجمعي هو التوجيه الذي ينفذه المرشد أو الأخصائي عن طريق تطبيق مبادئ الخدمة الاجتماعية لمساعدة الطلبة ومعاونتهم على اكتشاف ذاتهم ومهاراتهم وميولهم لتنميتها وحل مشاكلهم لتوسيع دائرة معارفهم وقد تكون الفئة المستهدفة جميع الطلاب (زهران،1998). جاءت هذه الدراسة لبيان أثر برنامج توجيه جمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى الأطفال حيث إن مفهوم الذات هو الأساس في الصحة النفسية للطفل، واللعب هو أداة الطفل المفضلة للتعلم فقد جاءت هذه الدراسة لتقدم للمهتمين والمرشدين برنامجاً في التوجيه الجمعي قد يساعدهم في تقديم خدمة إرشادية أفضل في مجال تنمية مفهوم الذات لدى الأطفال من خلال اللعب.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

مشكلة الدراسة:

إن مشكلة تحقيق النمو للأطفال تعد من أهم المشكلات التي تواجه المجتمعات، لما لها من تأثير على نماء المجتمع وتقدمه. وعلى اعتبار أنها تمثل محوراً رئيساً في اهتمامات الأفراد والجماعات إذ أن عدم الاهتمام لمرحلة الطفولة قد يؤثر على عملية نمو الأطفال وتكيفهم مع المجتمع وهذا مؤشر على فشل الأسرة والمدرسة والمجتمع في حماية الطفل من الانحراف عن المسار الصحيح. ويعتمد النمو السوي للطفل إلى درجة كبيرة على تشكيل مفهوم ذات إيجابي لديه.

لهذا جاءت هذه الدراسة لتقدم للمهتمين والمرشدين برنامج في التوجيه الجمعي لتنمية مفهوم الذات الايجابي لدى الأطفال من خلال الألعاب التربوية.

والغرض من هذه الدراسة بيان أثر برنامج في التوجيه الجمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض في مديرية تربية قصبة مأدبا.

عناصر مشكلة الدراسة:

تحاول الدراسة الإجابة عن الأسئلة الآتية:

السؤال الأول: ما أثر برنامج توجيه جمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض في مديرية تربية قصبة مأدبا؟

السؤال الثاني: هل يوجد تفاعل بين برنامج التوجيه الجمعي باستخدام الألعاب التربوية والجنس في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض في مديرية تربية قصبة مأدبا؟

السؤال الثالث: هل يستمر أثر برنامج التوجيه الجمعي على مفهوم الذات لدى أطفال الرياض بعد انتهاء البرنامج بشهر؟

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

فرضيات الدراسة:

يمكن صياغة الفرضيات الآتية في ضوء عناصر مشكلة الدراسة على النحو الآتي :

الفرضية الأولى:لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (α=٠,٠٥) بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مفهوم الذات تعزى لبرنامج التوجيه الجمعي المستند إلى الألعاب التربوية.

الفرضية الثانية:لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=٠,٠٥) في مفهوم الذات تعزى للتفاعل بين برنامج التوجيه الجمعي والجنس.

الفرضية الثالثة: لا توجد فروق بين متوسطات درجات مفهوم الذات في المجموعة التجريبية بين القياس البعدي وقياس المتابعة.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في جانبين رئيسين هما:

أولاً: الأهمية النظرية:

تسهم هذه الدراسة في بيان أثر التوجيه الجمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات الإيجابي لدى الأطفال فهي تضيف معرفة في مجال التخصص. ويمكن الاستفادة من نتائج هذه الدراسة لإجراء مزيد من الدراسات حول تنمية أطفال الرياض في جوانب النمو المختلفة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ثانياً: الأهمية التطبيقية:

وتتمثل في:

١. خدمة هذه الفئة من الأطفال في مساعدتهم على التكيف والتوافق.

٢. توفر هذه الدراسة للمرشدين برنامج توجيه جمعي يستهدف تحسين مفهوم الذات لدى الأطفال.

تعريف المصطلحات نظرياً وإجرائياً:

١ - برنامج التوجيه الجمعي باستخدام الألعاب التربوية: سلسلة من الإجراءات والعمليات التي تنفذها المرشدة أو المعلمة المرشدة والتي تتضمن مجموعة من الألعاب المعدة لتحسين مفهوم الذات (الشحروري، 2007).

ويعرف إجرائيا باعتباره برنامجاً يعتمد على الألعاب التربوية، ويتكون من (١٢) جلسة، مدة كل جلسة (٣٠) دقيقة، يهدف إلى تنمية مفهوم الذات للطفل في مرحلة ما قبل المدرسة من خلال تعزيز تعامله مع أصدقائه ومع المرشدة وتنمية حب زيارة الأقارب لديه، وتعريفه بشكل جسمه ووجهه وصوته ووزنه وتعزيز مستوى رضاه عنهم، وتعريفه بأنواع الحيوانات وكيفية التعامل مع الحيوانات الأليفة، وتعريفه بالأصوات العالية التي تتسبب بالأذى للأذن، ومساعدته في تقليل خوفه من الظلام، وتعريفه بأهمية الضحك مع أصدقائه.

٢- مفهوم الذات: الإدراكات الذاتية التي تشكلت من خلال الخبرات المترجمة والمفسرة للفرد من خلال البيئة وهي تتأثر بواسطة التقييم من قبل الأشخاص الآخرين (Bracken,1996).

ويعرف إجرائياً: بالدرجة التي يحصل عليها طفل الروضة على مقياس مفهوم الذات للأطفال في هذه الدراسة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

٣- الألعاب التربوية: نوع من الأنشطة محكمة الإطار تخضع لمجموعة من القوانين من خلالها يتم تسيير اللعب لتحقيق أهداف تربوية (خليف، ٢٠٠٩).

وتعرف إجرائياً بأنها ألعاب صممت على أسس تربوية تهدف لتحقيق الأهداف التربوية، تخدم مواقف تعليمية وتكسب الطلبة المهارات المختلفة بطريقة يحبها الطالب ويتعاون من خلالها.

٤- رياض الأطفال : يعرفها المجلس العربي للطفولة والتنمية (2013) بأنها كل مؤسسة تعليمية تقدم تربية للطفل قبل مرحلة التعليم الأساسي بسنتين على الأكثر، وتهدف هذه المرحلة من التعليم قبل المدرسة إلى توفير مناخ مناسب يهيئ للطفل تربية متوازنة تشمل الجوانب الشخصية والجسمية والعقلية والروحية والوجدانية. وعلى الوزارة أن تنشئ رياض الأطفال في حدود إمكانياتها ووفق خطة مرحلية (المجلس العربي للطفولة والتنمية، 2014، موقع إلكتروني).

ويعرف أطفال الرياض إجرائياً في هذه الدراسة بأنهم الأطفال الذين يدرسون في روضة مدرسة الفيحاء الثانوية للبنات في مديرية تربية قصبة مأدبا، وتتراوح أعمارهم من ٤- ٥ سنوات.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

حدود الدراسة ومحدداتها:

تقتصر هذه الدراسة على عينة من الأطفال في مدرسة الفيحاء الثانوية للبنات مديرية تربية مأدبا وعددهم (٣٩) طفلاً، وتتحدد إمكانية تعميم نتائج الدراسة على تماثل المجتمعات مع مجتمع الدراسة. كما تتحدد بالأدوات المستخدمة في هذه الدراسة والمتمثلة في كل من برنامج التوجيه الجمعي المستند إلى الألعاب التربوية وما يتضمنه من مهارات وأنشطة، ومقياس مفهوم الذات (الكيلاني وعباس، ١٩٨١) وما يتمتعان به من خصائص سيكومترية، كما تتحدد بزمن تطبيق الدراسة وهو الفصل الثاني للعام الدراسي ٢٠١٤/٢٠١٥.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الثاني

الإطار النظري والدراسات السابقة

أولاً: الإطار النظري

التوجيه الجمعي:

يطلق عليه أحيانا "العلاج الجماعي" والذي يتضمن اثنين أو أكثر الأفراد الذين يجتمعون معاً ضمن مجموعة حيث يناقش الجميع مشاكلهم في المجموعة. ويعد التوجيه الجمعي وسيلة فعالة لتلبية الاحتياجات المختلفة للطلاب وعادة ما تكون الغاية من استخدامه تلبية الاحتياجات التنموية وتنفيذ برامج وقائية أو علاجية داخل الصف. ويتناول التوجيه الجمعي حاجة معينة فضلاً عن كونه يوفر للمشاركين فرصة لتطوير واستكشاف الأهداف المشتركة وتعزيز التغييرات الإيجابية في جو من الصدق والاستماع المتبادل بين أفراد المجموعة (Olusakin, 2008).

يهدف التوجه الجمعي إلى مجموعة من الأمور أهمها:

(أ) تزويد الطلاب بوسائل لتبادل المعلومات المهنية، مهارات الدراسة، والتحديات المشتركة الأخرى وغيرها من الأمور.

(ب) مساعدة الطلاب على تطوير المهارات اللازمة لبرامج مختلفة منها مساعدة الأقران، والتعليم بين الأقران وحل النزاعات.

(ج) مساعدة الطلاب على تطوير المعرفة والتعلم وإدارة المهارات الشخصية الاجتماعية مثل التعامل مع المشاعر، والتعامل مع ضغط الأقران، وتحديد الأهداف، وحل المشكلات، ومهارات الاتصال المختلفة.

يسهل ويشجع المستشار في المجموعة الأفراد على التعبير عن مشاعرهم. من الجدير ذكرة أن بعض الأقراد يجدونه أنه من مفيد جدا للتعلم وليست فقد وسله للتغلب على التحديات التي تواجههم (Day, 2004).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

تعريف الألعاب التربوية في التعليم

يعرف اللعب في التعليم على أنه نشاط منظم بقواعد وتحدي فعال يهدف الى الحصول على المعلومة بطريقة ممتعة وترفيهية. حيث يحفز اللعب أثناء التعلم التفكير لدى الطلبة ويجعلهم أكثر حيوية الذي يساعد على تثبيت المعلومات، وتحقيق التنافسية الفعالة بين الطلبة (Moursund,2006).

يعرف التعلم القائم على اللعب بأنه تعلم واسع النطاق يستخدم ألعاب الفيديو وغيرها لدعم التعليم والتعلم، ويستخدم استراتيجيات وآليات تناسب كل مرحلة دراسية، ويُقدم المواضيع والأفكار والقواعد والمفاهيم والقرارات والنتائج بطريقة غير تقليدية يسهل على الطلبة استيعابها والتمكن منها ويعمل على تعزيز وتعميق التعلم لدى الطلبة (Perrotta, Featherstone, Aston & Houghton, 2013).

وتعرف الخفاف (٢٠١٠) الألعاب التربوية بأنها الألعاب الموجهة المقصودة تبعاً لخطط وبرامج وأدوات بها يقوم المعلمون بإعدادها وتجربتها ومن ثم توجيه التلاميذ نحو ممارستها لتحقيق أهداف محددة.

فيما عرفت العناني (٢٠٠٢) الألعاب التربوية بأنها الألعاب التي تهدف إلى مساعدة الطلبة في التعلم واكتساب مفاهيم معينة وتطويرها وتشمل السبورة والبطاقات والفيديو وغيرها.

وتعرف سلوت (٢٠١٠) الألعاب التربوية بأنها تلك التي تصمم وفق مجموعة من الانظمة والقوانين ووفق أهداف وغايات تتناسب والطلبة، يطبقها الطلبة لاكتساب مهارات ومعلومات جديدة، بحيث يتم توظيف الميل الفطري للعب عند المتعلمين، والمقرون بالمتعة في إحداث تعلم فاعل معزز بالرغبة والحماس والاهتمام.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وقد عرف حجازي (٢٠٠٥) الألعاب التربوية على إنها مجموعة من الأنشطة المنظمة والهادفة يمارسها التلميذ منفردا أو من خلال مجموعة، وفق قواعد وإجراءات معنية بحيث يمارس أدوارا محددة تجعله أكثر إيجابية وتفاعلا وتعاونا، واكتساب للمهارات المختلفة أثناء التدريس.

أهمية الألعاب التربوية في التعليم

يعد اللعب سلوكاً فطرياً وحيوياً في حياة الطفل، فهو يعبر عن طريقة تفكير الطفل وتذكره وإبداعه، ويساعده على فهم العالم الخارجي، كما أنه يمنح الطفل الحرية التامة والتشجيع المستمر، ويكسبه الثقة بالنفس، ويؤمن له الجو المشبع بالدفء والعطف والرعاية، ويؤمن له الجو المشبع بالدفء والعطف والرعاية ونظراً لأهمية اللعب، ازداد الاهتمام التربوي في تطوير ممارسة لعب الأطفال أدواراً درامية وتمثيلية داخل الغرف الصفية، وفي الساحات الخارجية، حيث يتمكن الأطفال من خلال هذه الممارسات وبإسلوبلهم الخاص، من اكتشاف النشاطات والعلاقات في الحياة الإنسانية، من أجل الحصول على المعلومات والمهارات اللازمة لذواتهم، من خلال توظيفه في التعليم، وهو من الأساسيات التي ركزت عليها المناهج الدراسية، باعتباره أفضل الاستراتيجيات التي تناسب الطفل، وتحقق لهم غرضي المتعة والتعلم، وتساعدهم على تحويل المعلومات الواردة في الدرس في نص اللعبة، يمكنهم من تطوير مواهبهم المتعددة ويحقق لهم حاجاتهم ورغباتهم المنشودة (الزعبي، ١٩٩٧).

واهتم العلماء في بيان أهمية الألعاب التربوية في حياة التلاميذ بشكل عام، حيث أكد العالم الألماني كارل بيولر (Karl Bühler) على أهمية الألعاب التربوية في النمو العقلي للتلميذ وقد أظهرت الدراسات التربوية في هذا المجال أهمية الألعاب التربوية في تحقيق التعلم. وأكدت على أن الألعاب التربوية تعد طريقة فاعلة لها دورها في إحداث تغييرات في سلوك المتعلم واتجاهاته و اكسابه المعارف والمعلومات والتي يستطيع من خلالها مواجهة واقع حياته العملية (صوالحة، ٢٠٠٧).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

فالألعاب التربوية تعد من النشاطات الحيوية والتي توفر للطلبة فرصا للتعلم والتطور، كما وتساعدم في السيطرة على حواسهم وقدراتهم ورفع درجة التركيز لديهم، إذ يتعرض الطلبة لمجموعة من الألعاب ألعاب حرة يقبل عليها الطلبة بعفوية ونشاط وغير خاضعة لشروط وقواعد، واللعب الموجه والذي يتم فيه توفير بيئة غنية بالألعاب التربوية الهادفة يختار منها الطفل لكي يكتسب مفاهيم جديدة وينجز مهام محددة (الكرمي، ٢٠١٠).

وتذكر سلوت (٢٠١٠) بأن اللعب ينمي النواحي الإرشادية لدى العديد من الطلبة تساعدهم على تجاوز الضغوط والمخاوف الخبرات غير السارة المحبطة للإبداع، فالألعاب التربوية تستخدم كعلاج لهذه التوترات. ويسمى العلاج باللعب (Play Therapy) إن التعليم باللعب يعد مطلباً تربوياً أساسياً، وحقاً طبيعياً للفرد.

كما إن التطور الكبير الذي يحدث في العالم من تحديثات تكنولوجية وغيرها تتطلب الكثير من التطوير في جميع المجالات وأهمها المجال التعليمي حيث يعد التعليم هو رأس المال الذي تعتمد عليه الأمم للوصول إلى أهدافها السياسية والاقتصادية والاجتماعية، لذلك لقد تم إدخال استراتيجيات التعلم القائم على اللعب والذي أظهر تحولات كبيرة في الناتج التعليمي وإعداد الطلبة وتنظيمهم وتقديم المعلومات والمعارف لهم. حيث إن هنالك ضرورة ملحة لإجراء إصلاحات في التعليم لمواكبة التقدم والتكنولوجيا المعاصرة، وذلك لإعداد طلبة قادرين على المنافسة من خلال اللعب والذي يحدد نقاط القوة والضعف بشكل واضح ليساعد الطلبة والمعلمين على إدراك نقاط الضعف وتقويتها، ودعم وتعزيز نقاط القوة. ومن خلال اللعب يمكن للمعلمين مراقبة الطلبة وتحديد ما إذا كانوا بحاجة إلى تحديث يتناسب مع احتياجاتهم التعليمية ومن ثم الانتقال تدريجيا إلى مستويات أصعب بعد التأكد من تثبيت المعلومات قد ثبتت في أدمغتهم. وتكمن الأهمية الكبيرة في التعلم القائم على اللعب بأنه يهتم بالطلبة المبدعين والموهوبين وذوي الاحتياجات الخاصة، لذلك فان الألعاب قائمة على خطوات منطقية تسهل عملية

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

التعلم والانتقال إلى المراحل الصعبة في تعلم المفاهيم واستيعاب المعرفة وتطبيقها على الطلبة، وتحسن من قدراتهم ومهاراتهم (McClarty, Orr, Frey, Dolan,Vassileva & McVay, 2012).

ووضح القبالي (٢٠١٢) أهمية التعلم القائم على اللعب بثلاث نقاط:

١-تنمية القدرة على إنتاج أفكار جديدة غير مألوفة، أو وظائف جديدة للأشياء.

٢-تنمية القدرة على التحليل ونقد الأفكار والمواقف.

٣-تنمية القدرة على التطبيق والاستخدام الفعال للمعرفة.

ولقد أشار القبالي (٢٠١٢) إلى أن عملية اللعب يعمل على تنمية مهارات التفكير من خلال المواقف التي يتعرض لها الطالب أثناء اللعب والتي توفر له الفرصة لممارسة عدد من المهارات الذي من شأنه توسيع مدى تفكير الطالب، وتمكنه من اتخاذ القرارات الصحيحة بناء على التحليل البناء والمنطقي، وحالما يتعرف الطالب على قواعد اللعبة تصبح المعرفة أقل أهمية من مهارة التفكير، وبناء على ذلك فان موقف الألعاب يمكن أن يكون موقفا مثاليا لتنمية مهارات التفكير.

ولهذا تعد الألعاب التربوية من الأساليب المهمة التي عن طريقها نجذب انتباه الطالب وتشوقه للتعليم، فالتعليم باللعب يوفر للطالب جواً يندفع فيه إلى العمل من تلقاء نفسه. وتعد الألعاب التربوية أداة تعلم واستكشاف لأنها تساعد الطالب على:

- اكتساب المعلومات والمهارات عن ما يحيط به للكشف عن الخصائص الحسية للأشياء وعلى الأشكال والألوان والأحجام، وما بين الأشياء من تشابه واختلاف.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- معرفة الذات، فمن خلال التجربة والاستكشاف يتعرف الطالب على ما يحبه وما يميل إليه فيزداد معرفة بذاته وإمكانياتها. ويتعرف على مشكلاته ويصبح أكثر قدرة على حلها (العناني،٢٠٠٢:٢٧).

فيما أشار الكرمي (٢٠١٠) بأن الألعاب التربوية تعمل على تنمية مهارات الأطفال من خلال:-

- مساعدته في تعلم المفاهيم المتعلقة بالتصنيف والأعداد وحل المشكلات التي تواجهه، وكتشاف العلاقات الرياضية في بيئته بما يسهم في نمو إدراكه.
- تطوير مهارات الطفل العلمية في حب الاستطلاع والملاحظة والتجريب والتوصل إلى نتائج.
- تعزيز مهارات الجهاز العضلي، والتآزر الحسي الحركي لدى الأطفال
- تطوير الألفاظ لدى الأطفال وفهمهم ففي اللعب الدرامي مثلا يتمكن من التحدث والتعايش.
- تنمية القدرات العقلية عند الطفل للتفاعل مع الجزء والكل خاصة الألعاب التي تتضمن تركيز العين والتمييز البصري والسمعي .
- تنمو العضلات الدقيقة التي تنمي مهارة الكتابة عند الطفل لاحقاً من خلال الألعاب التي تعتمد القص والإلصاق والتلوين والتشكيل بالمعجون وبناء المكعبات وشك الخرز وغيرها من الألعاب.
- يحترم الطفل ذاته لدى اختياره وممارسته لألعاب وأنشطة يشعر فيها بالنجاح.
- تدريب وتنمية مهارات الإدراك لدى الطفل من خلال التركيز والانتباه حين يمارس ألعاب الأنماط والمطابقة التي تمكنه من التمييز الدقيق، وتعزز عملية التذكر لديه مما يسهم في تطوير الإدراك والتفكير عنده.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وتساعد الألعاب التربوية الطفل على أن:

١- توكيد الذات من خلال التفوق على الآخرين فردياً وفي نطاق الجماعة.

٢- تساعده على التعاون واحترام حقوق الآخرين من خلال المشاركة في الألعاب الجماعية.

٣- يتعلم احترام القوانين والقواعد ويلتزم بها من خلال تنفيذ قوانين وقواعد اللعبة والالتزام بها.

٤- يعزز انتماءه للجماعة من خلال اللعب الجماعي.

٥- تساعد الطفل في تنمية ذاكرته وتفكيره وذلك من خلال محاولاته لحل المشاكل التي يواجهها أثناء لعبه (المصري،٢٠٠٩).

ويرى تالر (Talar, 2002) أن الألعاب التربوية تساعد الأطفال في يكتشفون الأساليب الملائمة لكلامهم اليومي، ويستفيدون من تجاربهم في تحسين قدرتهم على إصدار الأحكام، وتفعيل الاتصالات الشفهية، وغير الشفهية التي يمارسونها مع بعضهم بعض

ولقد أثبت استخدام اللعب في التعليم كفاءته في توصيل المعلومة للطلبة الصغار في المراحل الأساسية وتعزيزها في أدمغتهم. حيث إن الهدف الرئيسي وراء استخدام اللعب في التعليم هو تقديم المعلومات إلى الطلبة من خلال اللعب وتمضية أوقات ممتعة، والذي يمكن الطالب من أن يكون أكثر قدرة على حل المشكلات وجاهز للتحدي بأي وقت الذي يحقق تنافسية عالية .(Moursund,2006)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

تلعب الألعاب التربوية دوراً فعالاً في تنظيم التعليم متى أُحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها، حيث أن الألعاب التربوية لها القدرة على تحفيز الأطفال من إجراء المهارات الأكاديمية (الخفاف،٢٠١٠:٢٨٩). وفهناك علاقة بين اللعب والتعليم، فاللعب يعتبر عملية ذات قوة تربوية ، فالتعلم بناءا على ذلك سوف يظهر بصورة تلقائية خاصة إذا وجد معلمين قادرين على الارتقاء بلعب الطفل وإثرائه (خليل،٢٠٠٢:٧).

كما يرى عطية (٢٠٠٨) أن أهمية الألعاب تكمن في:

- أن الخبرات التي يمكن أن يحصل عليها المتعلم أقرب إلى الواقع،فيكون الفهم أيسر من التعلم التقليدي.
- تنمي دافعية المتعلم من خلال عنصر المنافسة.
- تزيد من نشاط المتعلم وفاعليته لما فيه من عناصر التشويق والتسلية.
- تطور المجالات الشخصية المختلفة المعرفية والوجدانية و المهارية.
- تساعد المتعلم على تأكيد ذاته، واكتساب قدراته الذاتية.

وترى الباحثة أن الألعاب التربوية ذات أهمية كبيرة حيث أنها تقوم بدور رئيس في تكوين شخصية الفرد، واكتشاف نفسه والبيئة التي يعيش فيها، وزيادة معرفته، ونموه انفعالياً واجتماعياً، ونمو وظائفه العقلية العليا وكذلك تطوير المجال الإبداعي لديه والتواصل مع الآخرين، كما يساعد اللعب علي تكوين القيم الاجتماعية وتطور الطفل، والرضا عن نفسه من خلال اكتسابه المهارات التي يستطيع من يمتلكها مواجهة الصعوبات التي تواجهه.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وتساهم الألعاب في تقديم المادة التربوية على شكل يسهل من خلاله التأثير في الشخص الذي يمارسها وتوجه اهتماماته وهواياته بشكل مرغوب، ليصار إلى التعبير عنها شفوياً بالشكل المناسب (نصار وصوالحة، ٢٠٠٠). أما عن كيفية تقديم الألعاب للأطفال، فقد ذكر صبحي (١٩٩٧) أنه يتم من خلال الاهتمامات الآتية:

- التركيز على الألعاب التي تكون قابلة للتحوير، وبما يمهد السبيل أمام الطالب إلى ابتكار الأفكار الجديدة، ويشجعه على تقديمها وإخراجها إلى حيز الوجود.
- التنويع في الألعاب لكي يمر الطالب بخبرات متنوعة، يتمكن من خلالها الإنطلاق في اللعب دون الإلتفات لما يفرض عليه.
- توجيه الطفل بالشكل الذي يمكنه من الاستعداد لأعمال مستقبلية تهيئ له فرصاً أرقى للنشاط، وتنمي فيه الحس الاجتماعي والذوق العام.

تاريخ الألعاب التربوية في التعليم

لقد بدأ القائمون على فكرة التعلم باستخدام اللعب بناءً على مجموعة من النظريات والافتراضات، ومن خلال تطبيق هذه النظريات لاحظوا أن الطلبة يظهرون النظام والتفكير المنطقي والتحليلي البناء والاهتمام بالتفاصيل واستغلالها وتحسن قدراتهم في حل المشكلات واتخاذ القرارات بطريقة مثالية، حيث إن بيئة اللعب الموفرة لهم ساعدتهم على الانطلاق وتنمية مهارات التفكير. وسواء كانت الألعاب فردية أم جماعية قد أثبتت قدرتها على تعميق المعرفة وتحفيز التفكير لدى الطلبة الذي يمكنهم من التوصل إلى النتائج بأنفسهم من خلال التجربة والاكتشاف، وقد تبين أن اللعب الذي يتضمن التعلم يطلق العنان لخيال الأطفال الذي يجعلهم أكثر إبداعا في استخدام الأشياء والأفكار من حولهم، بالإضافة إلى أن التعلم من خلال اللعب الجماعي يعزز الروح الجماعية بين الطلبة ويحقق التنافسية العالية بينهم الذي أظهر أفضل النتائج الأكاديمية والاجتماعية والثقافية (Boyle,2011) .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ولا خلاف على أن استخدام اللعب أثناء التعلم له أثار ايجابية كثيرة ومهمة وفعالة، ولكن لابد من تسليط الضوء على بعض الآراء التي نوعا ما تعارض التعلم القائم على اللعب وذلك بسبب عدم وجود استراتيجيات ومنهجيات مناسبة وفعالة يستخدمونها ويطبقونها على الطلبة، وأيضا عدم جاهزية بعض المدارس والمؤسسات التعليمية لمثل هذه الألعاب التربوية، وعدم توفر الأدوات والاحتياجات التي يتطلبها الطلبة ليمارسوا اللعب أثناء التعلم بسبب سوء الوضع المادي. ولذلك تلجأ هذه المدارس والمؤسسات التعليمية إلى استخدام التعلم التقليدي الذي يحد من فرصة تعزيز وتطوير العملية التعليمية، ومن أجل التغلب على الصعوبات التي تواجه تطبيق وتنفيذ أسلوب التعلم القائم على اللعب يجب على كل من المعلمين والوالدين ومدراء المدارس والتربويين أن يبحثوا عن حلول من أجل توفير أدوات ومتطلبات التعلم القائم على اللعب. وأن لا تكون لديهم فكرة أن اللعب مجرد فكرة للتسلية، وأن يحاولوا مبدئيا استخدام بعض الألعاب القابلة للتطبيق والتي لا تحتاج إلى أدوات وأساسات أو الألعاب غالية الثمن؛ لأن المقصود هو الحصول على نتائج أكاديمية أفضل من خلال اللعب والتسلية (Klopfer,2009) .

ويمثل اللعب ظاهرة إنسانية فوق أنها ظاهرة قد تشهد في إطار العديد منه المجتمعات الحيوانية واللعب في المجتمعات الإنسانية أحد مناهج الحياة الثلاثة: الحب، اللعب، النجاح وما دام اللعب مناهج الحياة فانه سيبقى مع استمرار الوجود الإنساني. فاللعب يرتبط مع الإنسان في حالته الفردية والجماعية، سواء أكان الطفل رضيعا في حضن أمه، أم طفلا يافعا في الحضانة أو في رياض الأطفال وإلى أن يصبح رجلا كبيرا، حيث يشكل اللعب عاملا أساسيا في إنماء الأطفال وتطويرهم عقليا وجسميا وانفعاليا واجتماعيا لهذا اهتم الباحثون به، وأخذوا يلاحظون ظاهرة اللعب بين أفراد عالم الحيوان وعالم الإنسان من أجل تفسير هذه الظاهرة واستثارتها لصالح إنماء الإنسان وتربيته (عكر،٢٠٠٩).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أنواع الألعاب التربوية:

يمكن تقسيم الألعاب التربوية بصفة عامة إلى ثلاثة أنواع أساسية وهي كما يلي:

- **ألعاب تربوية معدة لمساعدة الطفل على الدراسة ومن أهمها المكعبات المكتوب عليها حروف الهجاء أو الأرقام.**
- **الأنشطة والتمثيليات التخيلية الجادة، وهي مستمدة من حقائق أو وقائع في حياة الناس اليومية وقد تتعرض لأحداث تاريخية أو مواقع جغرافية أو اجتماعية.**
- **ألعاب المباريات التي تقوم على المنافسة بين الأطفال وتخضع لمجموعة من الإجراءات يتفق عليها اللاعبون، ويتحدد فيها الفائز والخاسر بناء على هذه القواعد الخاصة باللعبة المعنية (السبيعي،٢٠١١).**

وظائف وأهداف اللعب

تتمثل أهداف ووظائف الألعاب التربوية كما حددها سلوت (٢٠١٠) بالآتي:-

- إن اللعب أداة تربوية وسيطة تساعد في إحداث تفاعل مع عناصر البيئة اذ تساعد الفرد على التعلم وإنماء شخصيته وسلوكه.

- يعد اللعب وسيلة تعليمية تساعد الأطفال في إدراك معاني الأشياء والتكيف مع واقع الحياة.

- يعد أداة فاعلة في تفريد التعليم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية.

- يساعد الأطفال على التلخص من الأنانية والتمركز حول الذات.

- يعتبر وسيلة مرنة يشبع ميول الأطفال ورغباتهم للنمو ويحقق التوازن لديهم.

- يمثل وسيلة اجتماعية لتعليم قواعد السلوك وأساليب التواصل وتمثيل القيم الاجتماعية.

- يمثل أداة لتطوير جسم الطفل وإكساب المهارات الحركية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- طريقة لاكتشاف شخصية الأطفال.

- طريقة علاجية تساعد في حل بعض المشكلات والاضطرابات النفسية والعقلية و الحركية.

- أداة فاعلة في تنشئة الأطفال وبناء شخصياتهم.

وترى الباحثة بأن وظائف اللعب كثيرة أهمها انها وسيلة وغاية في آن واحد تهدف إلى زيادة دافعية ومتعة التلاميذ للتعلم، والتواصل بين الأطفال، كما أن للألعاب دوراً كبيراً في تربية التلاميذ تربية شاملة متكاملة من جميع جوانب شخصية المتعلم المعرفية والوجدانية والمهارية، كما أنها تهدف إلى بقاء أثر التعلم لفترة طويلة وتساعد التلاميذ على مواجهة المواقف الكلامية والتعبير عن انفعالاتهم وشعورهم.

محددات استخدام الألعاب التربوية

تتمثل محددات الألعاب التربوية كما حددها أبو لوم وأبو هاني (٢٠٠٢) بالآتي:-

أولا: حاول أن لا يتحول استخدام الألعاب كنشاط إلى نشاط ترويحي، أو ترفيهي لأن ذلك يرافقه عدم انضباط صفي، مما يولد الإزعاج.

ثانياً: عدم التفكير في تحويل اللعبة إلى فوز أو خسارة فقط، لأن البحث عن الفوز بأي وسيلة سلوك يقضي على التنافس الإيجابي، ويؤدي إلى الغش أو الخداع، ولا يساعد على اكتساب مهارات جديدة أو تنميتها.

ثالثاً: يفضل عدم تتوافق اللعبة مع القيم الاجتماعية والدينية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

استراتيجيات التعلم باستخدام الألعاب التربوية

تعتبر عملية إدخال الألعاب التربوية على التعليم سهلة، فأثناء التعلم يقوم الطلبة باللعب والاستمتاع بوقتهم وغالبا ما يفضل الطلبة خاصة في المراحل الأولى اللعب؛ لأن اللعب بالنسبة لهم شيء ضروري لا بد منه. وتنقسم الألعاب إلى عدة مجموعات:

أولا: الألعاب التقليدية التي تتطلب معدات بسيطة وتفيد جدا في توصيل المعلومات الخفيفة للأطفال. أما المجموعة الثانية فهي تستخدم التكنولوجيا بشكل كبير ويستطيع الأطفال من خلالها أن يطبقوا ما تعلموه بشكل شبه عملي مع العوالم الافتراضية. وكلا المجموعتين سجلت أثار ايجابية وأثبتت فاعليتها في تعميق المفاهيم والمعلومات لدى الطلبة. تعمل الألعاب أثناء التعلم على توسيع مدى ونطاق تفكير الطالبة وتسمح لهم باستخدام أفكارهم وخيالهم وبالتالي يمكن الحصول على طلبة مبدعين قادرين على التنافس، ذوي مهارات وقدرات أكاديمية وعلمية عالية(Boyle,2011).

وتتميز الألعاب عن أساليب التعلم الأخرى فيكون المقدم ليس هو مصدر المعلومة أو التوجيه بل هو إحداها، كما تتميز عن طرق التعلم الأخرى بأن التعلم عنصر المتعة والتشويق، والألعاب التربوية تتبنى مبدأ التعلم من خلال الممارسة، فهي ألعاب تحكم بقوانين، وتحدد سلوك المشاركين المطلوب منهم القيام به. وتحدد النتائج الواجب تحقيقها والجزاءات التي تحدد نتيجة للأداء. كما تشير إلى مجموعة من الأنشطة المطلوب القيام بها لإنجاز مهمة ما، ويكون ذلك في جو يحاكي الواقع كما أن معظم الألعاب تحمل طابعا تنافسيا في إطار تفاعل اجتماعي بين المشاركين تنتهي وبفائز وخاسر، و تتطلب من الأفراد المشاركة الجسدية (نشاط عضلي كالحركة) أو العقلية (نشاط عقلي كحل مشكلة) أو كليهما، كما تستثير الجانب الانفعالي لدى المشارك (كالحماس والمتعة والإثارة والترقب) (الأيوب، ٢٠١٤).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ومن منطلق استخدام استراتيجيات التعلم القائم على اللعب والـذي يكـون فيـه التعلـيم ضمنيا يمكننا ملاحظة الفروقات بينها وبين استخدام الطرق التقليدية في التعليم الـذي يكـون فيـه التعليم صريحا. هنالك العديد من الألعاب التي يمكن إدخالهـا إلى التعلـيم والتـي تفيـد في جميـع المواد والمناهج الدراسية الثقافية والاجتماعية والصحية وغيرها، والتي تسـمح للطلبـة بتطبيـق مـا تعلموه نظريا أن يطبقوه عمليا، وأيضا تسمح لهم بأخذ المعلومة نتيجة التجربـة والممارسـة الـذي يساهم في تعزيزها وتعميقها. ولا يخفى أن هنالك فئة من التربويين يعارضون إدخال اللعـب عـلى التعليم حيـث إنهـم بـرروا وجهـة نظـرهم بقـولهم أن اللعـب هـو مضـيعة للوقـت وأن التعلـيم التقليدي أكثر فائدة ويقدم أفضل النتائج. أما وجهـات نظـر تربـويين آخـرين فقـد أكـدوا عـلى أن التعلم من خلال اللعب مفيد جدا ويعمـل عـلى تطـوير الآفـاق الفكريـة والإبداعيـة لـدى الطلبـة (Ulicsak,2010) .

أما الخوالدة (٢٠٠٣) فقد بين مدى ارتباط الذكاء باللعب واعتمد على النظرية المعرفيـة في تفسير اللعب، فاللعب هو سيادة التمثل على عملية المواءمة وكل من اللعـب والمحاكـاة لهـما دور تكاملي في تطور الذكاء.

وقد بين القبالي (٢٠١٢) أن اللعب يرتبط بالذكاء كما وحدد أنواع الألعـاب التـي تسـود في كل مرحلة عمرية، إلا أن تفوق النمو العقلي عند بعض الطلبة مقارنة مـع أقـرانهم، يجعلهـم أكـثر سرعة في الانتقال من نوع إلى آخر أكـثر تطـورا، ومـن المفـترض أن يشـاهد هـذا التطـور في مرحلـة متقدمة، فالطفل صاحب الذكاء المرتفع في عمر الثانية ينتقل بسرعة أكبر من اللعب الحسي الحركي إلى اللعب التمثيلي الذي يسود في الخيال والمحاكاة والابتكار والعكس صحيح.

لقد ظهرت نتائج التعلم القائم على اللعب في السنوات الأخيرة وكانت ايجابية جدا، حيـث أظهرت أن هنالك تحولاً وتقدماً كبيراً في التعلم والتعليم الذي اعتمد اسـتراتيجيات الـتعلم القـائم على اللعب، وقد أحرز تقدم على المستوى العملي والنظري. وجاء التعلم القائم على اللعـب تلبيـة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

لاحتياجات الطلبة حيث أنه من الضروري أن يحيط البيئة التعليمية حالة من المرح والاستمتاع والتي تنشأ من خلال اللعب، بالإضافة إلى أن البيئة التعليمية المعتمدة على اللعب تهيئ للطلبة الجو المناسب لتفريغ طاقاتهم بما يفيد ويحفز مواهبهم وينمي قدراتهم الإبداعية. وأن استخدام اللعب في التعليم يعزز الهدف الأساسي للتعليم وهو الإبداع وتنمية القدرات، وتطبيق ما يتعلمه الطلبة عمليا من خلال إجراء التجارب والاستكشاف والاستنتاج (Lester,2013).

وبين هيفرون (Hefferon، ٢٠٠٠) أهمية استخدام اللعب كأداة تعليمية تساهم في تحسين مستوى إدارك الطالب لذاته وتضمينه كمفهوم ليستخدمه أثناء التعامل مع شؤونه الحياتية، وذلك ضمن سياق التفاعل الشامل بين الطالب والمعلم والطلاب الآخرين، إذ إن عملية التفاعل الاجتماعي فيما بينهم ينمي السلوكيات الإيجابية واحترام الذات لدى الطالب.

إن استخدام التعلم القائم على اللعب يؤدي إلى نتاج أكثر فاعلية وأكثر ابداعا والذي يؤثر فيما بعد ايجابيا على خيارات الطلبة المهنية والعملية في حياتهم، حيث أن التعلم القائم على اللعب يوفر للطلبة الفرصة للتطبيقات العملية والخضوع للتجربة والتوصل للاستنتاجات بطريقتهم الخاصة. ويساعدهم أيضا على دمج مجموعة من الأدوات أو الأفكار بطريقة مبتكرة، وبربط الأدوات والأفكار والمعرفة وتطبيقاتها يمكن التوصل إلى النجاح والهدف الحقيقي للتعليم، وهو إنتاج طلبة قادرين ومؤهلين أكاديمياً وعملياً واجتماعياً (Sandford,2006).

كما يعد أسلوب اللعب التعليمي أسلوب فعال في توظيف نشاط الطفل، ويؤدي إلى تعميق الوعي عنده؛ ويعمل على تنمية قدراته في التعبير والتفكير الناقد وتعزيز الثقة في الاعتماد على النفس واتخاذ القرارات؛ فالطفل من خلال تفاعله مع الدور الذي يستخدم يكتشف المعلومة بنفسه أو بمساعدة زملائه بعيداً عن التلقين (الكخن وهنية،٢٠٠٩).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ويعتبر اللعب أحد الأساليب التي تتسرب بواسطتها المعرفة إلى الطالب، ومن خلال اللعب يكتشف الكثير عن نفسه، وعن البيئة المحيطة به، وحتى عن العالم الذي يعيش فيه من حوله، كما يلبي الطالب رغبته بالمشاركة في الحياة عن طريق ممارسته اللعب (صوالحة،٢٠٠٧).

يسهم اللعب على نحو فعال في بناء وتنمية الشخصية من مختلف الجوانب، ويعتبر اللعب وسيلة للتعليم، كما أن جميع ما يتوافر في البيئة تعتبر مصادر لتعليم الطلبة(العناني،٢٠٠٢).

يترك اللعب تأثيرات إيجابية متنوعة على كل من النمو المعرفي والاجتماعي والانفعالي والحركي واللغوي، و يساعد على بناء شخصية سوية من خلال مشاركة الطالب الفاعلة في النشاطات التلقائية الحرة وبصورة ممتعة ومرحة، فاللعب يشجع على تنمية لغة الحوار والمحادثة، وينمي مهارات ما قبل القراءة كالتطبيق والتمييز البصري، ويشجع على تنمية التعاون والمشاركة بين الطلبة (الخطيب،٢٠١٠).

يسهم التعلم باللعب في التربية لأنها تتصف بالعمل والسلوك، ولا تقتصر على تذكر الحقائق، ولأن الطلبة يشاركون في عملية التعلم برغبة ونشاط وهمة عالية، ويؤثر جميع ذلك تأثير إيجابياً في كل من الطلبة والمعلمين (القدومي،٢٠٠٧:٤).

يتميز التعلم باللعب عن غيره من الألعاب بسمات مميزة تميزه عن باقي الأنشطة الأخرى ومن هذه السمات كما حددها الخالدي (٢٠٠٨: ١٣) ما يلي:

- يخلق التعلم باللعب الشعور بالسعادة ويخفف التوترلذلك فاللعب شيء ممتع.
- يتم اللعب في إطار بيئي خاضع للإشراف والملاحظة.
- في اللعب فرص كثيرة للتعلم.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المبادئ والقواعد الخاصة باستراتيجية الألعاب التربوية:

تتمثل المبادئ والقواعد التي يجب مراعاتها واتباعها عند استخدام استراتيجية الألعاب التربوية، كما حددها هريدي (٢٠١٢) بالآتي:

- **يقوم المعلم باختيار أو ابتكار ألعاباً تتضمن أهدافاً وجدانية ومعرفية.**

- **يستخدم المعلم اللعبة في موقعها وتوقيتها المناسب المقرر حتى تأتي بالمردود منها.**

- **في حال كانت اللعبة جديدة، فعلى المعلم أن يتعلمها ويتقن قواعدها ويقومها قبل أن يستخدمها في الفصل مع تلاميذه.**

- **يقوم المعلم بشرح قواعد اللعبة لتلاميذه قبل استخدامها.**

- **يقوم المعلم باختيار ألعاباً تتسم قواعدها بالسلاسة وعدم التعقيد والمرونة، بحيث يمكن تعديل قواعدها بما يتفق مع أهداف ومواقف الدرس.**

- **يمكن للمعلم أن يدرب ويشجع تلاميذه على ابتكار لعبة أو تعديل قواعد لعبة أخرى، وذلك من خلال إرشادهم لأهداف اللعبة وشروطها.**

- **يقوم على المعلم أن يراعي توزيع التلاميذ من ذوي القدرات المختلفة بشكل متوازن، وخاصة في الألعاب الجماعية.**

- **يتخذ المعلم دور الوسيط والحكم أثناء اللعب، مع تشجيع جميع التلاميذ على المشاركة العادلة.**

- **يحافظ المعلم على الانضباط داخل الفصل بما لا يقيد حرية التلاميذ من جهة، أو تسبب الفوضى من جهة أخرى.**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- عدم استخدام الألعاب بمثابة قوالب شكلية مرادفة للتعزيز، وينبغي الربط بينها وبين الاستراتيجيات الأخرى.

وترى الباحثة انه بالإمكان تطبيق مبادئ وقواعد تعلم باللعب على الطلاب، وخاصة فيما يتعلق بتنظيم اللعبة بحيث لا يطغى الاستمتاع بالهدف من تقديم اللعبة للتلميذ، وتؤكد على أهمية أن يقوم المعلم بالتسلسل في تقديم الألعاب بحيث يبدأ من السهل إلى الصعب وأن يتناسب ما يقدمه المعلم مع مستويات وأداء الطلاب، كذلك لا ينسى مبدأ الفروق الفردية بين الطلاب لضمان أفضل النتائج.

مفهوم الذات

ينشا مفهوم الذات من العلاقة بين الذات المدركة والبيئة المحيطة بالفرد، فمفهوم الذات هو ما يراه الفرد بداخله عن نفسه ومفهوم البيئة المحيطة هو كل ما يحيط بالفرد كالعائلة المدرسة (Sharma,2005).

يمكن للفرد أن يقيم نفسه بشكل موضوعي وقد يغالي بقيمتها أو العكس حيث إنه كثيراً ما يخطئ المرء في تقدير ذاته، فإما يراها أكثر من حقيقتها، أو أقل مما هي عليه بالفعل، وفي كلتا الحالتين ثمة مخاطر يتعرض لها(الأحمد، ٢٠٠٢: ١١).

ويعرف الأحمد (٢٠٠٤: ٣٣) الذات بأنها مفهوم يظهر في المراحل النمائية الأولى من عمر الطفل ويتطور بشكل تدريجي نتيجة الخبرات المكتسبة والتجارب والتعلم والنضج والتنشئة الاجتماعية، ينطوي هذا المفهوم على عدد من المكونات، منها: النفسية المعرفية والوجدانية الاجتماعية والأخلاقية التي تسهم في بناء تناغم متكامل في شخصية الطفل.

وتعرف الذات بأنها الحصيلة الكلية للإدراكات التي يمتلكها الفرد، وهو مفهوم مركب يتكون من التفكير الذاتي، وتحصيله، وخصائصه، وصفاته الجسمية واتجاهاته والشخصية والعقلية نحو ذاته وطريقة تفكيره وبما سيكون عليه بالمستقبل (سلامة، ٢٠٠٧: ٥٤).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وينطوي مفهوم الذات على مجموعة الصفات التي تعد مهمة بالنسبة للفرد والتي تساعده في تكون فكرة واضحة عن نفسه، تتضمن عدة مجالات منها الاجتماعية، والجسمية والعقلية، كما ان مفهوم الذات هو الأساس الذي ترتكز عليه الشخصية، ويتكون مفهوم الذات من تجارب الفرد، وتفاعله مع الأفراد المحيطين به، ومع بيئته الخارجية وتظهر الذات عندما يكون اجتماعيا (بركات، ٢٠٠٨: ٢٢٣).

يعرف مفهوم الذات بكونه " التركيب أو المنظور العام للأفرد عن أنفسهم عبر مجموعات متعددة الأبعاد من التصورات. وتستند هذه التصورات على معرفة الذات وتقييم قيمة أو قــدراتهم

الخاصة التي تكونت من خلال التجارب المختلفة" (Eccles, O'Neill & Wigfield, 2005: 240).

مفهوم الذات للأطفال

يعبر مفهوم الذات للطفل عن إيمانهم بأهمية أنفسهم لذاتهم وما قدر بالاهتمام الجدير تقديمه لأنفسهم. يمثل كذلك الكيفية التي يرى الطفل فيها نفسه. وهذه الكيفية مكونه بدورها من شعور الفرد بالانتماء وتقبله ذاته، وكذلك الشعور بكونه انسان جيد وقادر على فعل الأشياء بشكل جيد. يبدأ مفهوم الذات للطفل بالتطوير عند مرحلة الولادة، حيث يبدأ مع الكيفية التي يستجيب بها البالغين لأنفسهم. يخلق الآباء والأمهات ومقدمي الرعاية رابطة عاطفية إيجابية مع الأطفال من خلال التفاعل الحميم والحار والرعاية المقدمة لهم مع الكثير العناق والأتصال البصري والجسدي.. يعزز هذا الرابط العاطفي الإيجابي مع الآباء والأمهات ومقدمي الرعاية مفهوم الذات لدى الأطفال ويجعله اكثر صحية، وذلك لكونه هو أساس العلاقة التي يشعر الطفل من خلالها بالحنان والحب المقدم من الوالدين ومقدمي الرعاية فضلاً عن كونه يعزز لدى الطفل الحب والقبول والاحترام. وخلال نمو الطفل في مرحلة ما قبل المدرسة، فإن قدرتهم على التفاعل تنمو

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

بنجاح مع بيئتهم التي بدورها تعزز مفهوم الذات الصحي. يبقى الطفل في وضع مستقر وحالة صحية لمفهوم الذات الخاص به عندما يتم اعطاءه الفرصة لاستكشاف البيئة الملائمة من خلال طرح الأسئلة دون أن يشعر أنها مصدر إزعاج، والانخراط في أنشطة اللعب. خلال هذا الوقت من التنقيب، فإن الاستجابة والدعم من والدين ومقدمي الرعاية تعزز لهم مفهوم الذات. ويملك للطفل القدرة على الاستجابة والدعم من

الآخرين التي بدروها أيضاً تقوي مفهوم الذات من خلال تفاعلهم مع الآخرين حيث يبدأون حينها في التفكير في تنفيهم على أنهم افراد جيدون (Ferrer & Fugate, 2014).

يعد مفهوم الذات مهم جداً لتنمية وتطوير أي طفل حيث يعمل بدوره على تنمية الشعور بالفردية والتفاعل مع المجتمع واكتساب الخبرة من العالم المحيط.. وقد تمت مناقشة أهمية مفهوم الذات داخل المؤسسات التعليمية من قبل العديد من العلماء، حيث تبين من خلال ذلك أن هناك دور هائل وكير يلعبة مفهوم الذات في الأداء المدرسي. حيث كلما كان قوياً وإيجابيا كان هناك تقدم في الأداء المدرسي (Anitha & Parameswari, 2013).

أنواع مفهوم الذات

تتمثل انواع مفهوم الذات كما تراها حرافشة وأبو عيد والبيطار (٢٠١٠: ١٨٩) بما يلي:

مفهوم الذات الإيجابي

يشير مفهوم الذات الإيجابي إلى تقبل الفرد لنفسه ورضاه عنها، وتظهر لمن يتمتع بهذا المفهوم صورة واضحة ومتبلورة للذات يلمسها كل من يتعامل مع الفرد أو يحتك به ويكشف عنها بأسلوب تعامله مع الآخرين الذي يظهر فيه دائماً الرغبة في احترامها وتقديرها والمحافظة على مكانتها الاجتماعية ودورها وأهميتها والتمسك بالكرامة والاستقلال الذاتي والثقة الواضحة بالنفس مما يعبر عن تقبل الفرد لذاته ورضاه عنها .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

من شأن مفهوم الذات الإيجابي أن يؤدي إلى مرحلة البلوغ تتسم بالأشباع للحالة النفسية. حيث أن هناك العديد من الظروف المختلفة التي يمكن أن تؤثر على كيفية تطوير الطلاب مفهوم الذات الأيجابي. حيث أن مفهوم الذات الأيجابي للطالب يعتمد جزئيا على موقعه أو الوسط المحيط به. ومن المهم ذكره أن المفهوم الإيجابي للذات لدى الطلاب بؤثر على أداءهم الأكاديمي، حيث يعزز ذلك القدرة على تحقيق مزيد من التقدم والأحساس بالفاعلية. كما وأن ذلك يؤثر على تكوين القناعات الذاتية الأكاديمية، التي يمكن أن يكون من الصعب تغييرها (Marsh, 2005).

مفهوم الذات السلبي

يظهر مفهوم الذات السلبي في الانحرافات السلوكية والأنماط المضادة أو المتناقضة مع أساليب الحياة العادية، التي تخرج عن الأنماط السلوكية العادية المتوقعة من الأفراد العاديين في المجتمع. فيتحدد بتصرفات الفرد وأساليبه في الحياة، وتعبيره عن نفسه أو الآخرين بشكل سلبي، ويتشكل المفهوم السلبي للفرد عن ذاته بالاعتماد على نظرة الآخرين السلبية له لسبب أو لأخر أو عدم تقدير لها.

عوامل تكوين مفهوم الذات

تتمثل عوامل تكوين مفهوم الذات كما وضحها العامرية (٢٠١٤) بالآتي:-

تحديد الدور: يشكل تصور الفرد لذاته من خلال تحديد الأدوار الاجتماعية التي يقوم بها، ومن العوامل الهامة التي تساهم في تكوين مفهوم الذات لديه، والفرد في أدائه الدور المنوط به، فالصلة بين الإدراكات الذاتية وسلوك الدور دائمة، لذلك يجب الإعتماد على المعايير الاجتماعية في تصور الذات، والاعتماد على المدى الذي يبلغه في ذلك الإدراك فإننا يمكننا اتخاذ دور الآخر وتوقع استجابات الآخرين عنه.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المركز: تؤثر الطبقة الاجتماعية على تقبل الذات أو الشعور بقيمة الذات، كما يرتبط التقسيم بأنماط لمتغيرات مفهوم الذات بمركز الطبقة والتي من الممكن أن تكون خصائص الذات المثالية مطابقة لمركز الطبقة.

المعايير الاجتماعية: وتعني المعايير الاجتماعية بالفرد عندما يحكم على نفسه فهو يحمل عليها بصفة من الصفات وفق درجة معينة، وبالنسبة لمعيار معين يشتقه الفرد من المعايير الاجتماعية.

التفاعل الاجتماعي: يكون ذلك من خلال العلاقات الاجتماعية الناجحة والتي تعزز رضا الفرد عن الذات، فمفهوم الذات الموجب يعزز نجاح التفاعل الاجتماعي.

الجماعات الاجتماعية: الجماعات الاجتماعية لا يتفاعل البشر كأفراد منفردين فحسب وإنما كأعضاء في جماعات أيضا، فتطور الإدراكات الذاتية واتجاهات الذات، إنما يحدث تحت ظروف الحياة الجماعية ففي كل موقف يظهر الفرد أنماط فريدة ومختلفة من السلوك.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ثانياً: الدراسات السابقة

يستعرض الجزء الحالي ما توصلت إليه الباحثة من الدراسات العربية والأجنبية التي تناولت أثر برنامج توجيه جمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض، وتم تقسيمها إلى ثلاثة محاور، هي: دراسات تناولت أثر البرنامج التوجيه الجمعي والبرنامج الإرشادي في تنمية مفهوم الذات، ودراسات تناولت الألعاب التعليمية وعلاقتها بمتغيرات أخرى، ودراسات تناولت مفهوم الذات وعلاقته ببعض المتغيرات.

المحور الأول: دراسات تناولت أثر البرنامج التوجيه الجمعي والبرنامج الإرشادي في تنمية مفهوم الذات

دراسة هياجنة والشكيري (٢٠١٣) هدفت إلى بناء برنامج إرشاد جمعي، وتقصي فاعليته في تنمية مفهوم الذات الأكاديمي لدى طالبات صعوبات التعلم في الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بمنطقة الشرقية في سلطنة عمان. تكونت عينة الدراسة من جميع طالبات صعوبات التعلم في الصفين الخامس والسادس الأساسي والبالغ عددهم (٢٠) طالباً من مدرسة سيح العافية للتعليم الأساسي. وقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مفهوم الذات الأكاديمي بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة، لصالح أفراد المجموعة التجريبية على كل من القياسين البعدي والمتابعة مما يدل على فاعلية برنامج الإرشاد الجمعي المستخدم في الدراسة في تنمية مفهوم الذات الأكاديمي لدى أفراد المجموعة التجريبية.

وهدفت دراسة النوايسة (2007) إلى الكشف عن فاعلية برنامج إرشادي لتطوير مواجهة الضغوط النفسية للتعامل معها وتحسين مستوى مفهوم الذات لدى الطلبة المتميزين. أجريت الدراسة في الأردن، وتكونت عينة الدراسة من (40) طالباً وطالبة، تم توزيعهم إلى مجموعتين تجريبية وعددها (20) وضابطة وعددها (20)، وتم تطبيق البرنامج الإرشادي على المجموعة التجريبية لمدة (8) أسابيع، أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في خفض

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

مستوى التوتر وتحسين مستوى مفهوم الذات بين أفراد المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح أفراد المجموعة التجريبية.

أما دراسة العزاوي (Al A'zawu,2005) فسعت إلى معرفة تأثير برامج التوجيه الجمعي على تنمية مفهوم الذات بين أطفال الرياض من خلال استخدام الألعاب التربوية. وقد أجريت الدراسة في العراق، وتكونت العينة من (٦٠) طفلاً في رياض الأطفال تم تقسيمهم إلى مجموعتين في محافظة ديالي في العراق. وقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن أثر استخدام برامج التوجيه الجمعي كان إيجابياً على تعزيز وتنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض، وتبين أن المجموعة التي تم إجراء البرنامج عليها باستخدام الألعاب التربوية تحسن لديها مفهوم الذات حيث كان هنالك فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية في مفهوم الذات.

هدفت دراسة بني هاني (2002) إلى اختبار مدى تأثير الإرشاد الجمعي في مفهوم الذات، وتحمّل المسؤولية الاجتماعية. إجريت الدراسة على الأحداث الجانحين في الأردن، واشتمل البرنامج على اللعب الحر، واختبار رسم الرجل، والمقابلة الإرشادية، والملاحظة، والاندماج مع الأقران في أنشطة اجتماعية والتدريب على مهارات المحادثة، أظهرت نتائج الدراسة فاعلية البرنامج الإرشادي في تطوير مفهوم الذات والمسؤولية الاجتماعية لدى الأحداث الجانحين.

فيما أجرى الخولي (1999) دراسة هدفت إلى فحص فاعلية برنامج إرشاد جمعي على مستوى الخجل ومفهوم الذات. تكونت عينة الدراسة من (39) طالباً في إحدى المدارس الحكومية في الأردن. وتم تقسيم العينة إلى ثلاث مجموعات؛ المجموعة التجريبية الأولى تلقى أفرادها برنامج إرشاد جمعي للتدريب على المهارات الاجتماعية لوحدها، والمجموعة التجريبية الثانية تلقى أفرادها برنامج إرشاد جمعي للتدريب على المهارات الاجتماعية وأسلوب التعويض، أما المجموعة الضابطة فلم تتلق أي برنامج إرشادي. وتم تطبيق مقياس الخجل ومقياس بيرس هاريس لمفهوم

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الذات. وقد أظهرت النتائج تحسن أفراد المجموعة التجريبية الأولى والثانية في خفض مستوى الخجل وتحسين مستوى مفهوم الذات تحسناً دالا إحصائيا مقارنة بأفراد المجموعة الضابطة.

المحور الثاني: دراسات تناولت الألعاب التعليمية وعلاقتها بمتغيرات أخرى

سعت دراسة قام بها درنتنوبيتر وثوماس(Drenten, Peters & Thomas, 2008) إلى توضيح الحس الاجتماعي واللعب الدرامي لدى الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة في عملية التسوق. وأجريت الدراسة في الولايات المتحدة الأمريكية، حيث استخدمت المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت عينة الدراسة من (55) طفلاً تتراوح أعمارهم بين 3-5 سنوات، حيث قامت الدراسة باستخدام أسلوب الملاحظة كأداة لجمع البيانات. وتوصلت الدراسة إلى أن جميع الأطفال لديهم القدرة على التعامل والقيام بعملية التسوق بشكل ناجح، من خلال استخدامهم أساليب اللعب الدرامي والتي لها أثر كبير في خلق الاستراتيجيات الاجتماعية لدى الأطفال لكي يقوموا بعملية التسوق بشكل ناجح.

وأجرى كابس (Kapsch, 2006) دراسة هدفت إلى قياس فاعلية اللعب الدرامي في حل مشكلات النشاط الزائد والغضب، على عينة من أطفال الروضة والصف الأول الإبتدائي الذين يعانون من مشكلات النشاط الزائد والغضب في الولايات المتحدة الأمريكية، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية، وتم قياس مستوى النشاط الزائد والغضب لأطفال المجموعتين ثم طبق برنامج اللعب الدرامي على المجموعة التجريبية من خلال مسرح ينفذ عليه الأطفال الألعاب الدرامية لمدة ثلاثة شهور وفي نهاية البرنامج طُلب من الأطفال رسم شجرة حزينة وأخرى سعيدة، وأجري القياس البعدي على كلتا المجموعتين، وأسفرت النتائج عن وجود فروق دالة إحصائياً لصالح المجموعة التجريبية وذلك من حيث انخفاض حدا النشاط الزائد والغضب.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أجرى نصر والعبادي (٢٠٠٤) دراسة هدفت إلى تقصي أثر استخدام استراتيجية لعب الدور في تنمية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الثالث الأساسي وفق معايير الأداء اللغوي الشفوي: المرونة، والتأليف، والتنغيم، والطلاقة، والدقة، طبقت الدراسة على عينة مؤلفة من (٦٦) طالباً، يدرسون في المدرسة النموذجية التابعة لجامعة اليرموك، بواقع شعبتين اختيرتا عشوائيا واستخدم في قياس الأداء اختبار موقفي يتيح الاستجابة الشفوية بصورة فردية. وقد أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى (٠,٠٥) بين طلبة المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة الكلام على كل معيار من معايير الأداء المعتمدة، تعزى لاستراتيجية لعب الدور لصالح المجموعة التجريبية. كما كشفت النتائج عن وجود فروق دالة بين أفراد المجموعة تعزى لمتغير الجنس لصالح الإناث، ولم تكشف الدراسة فروقا تعزى للتفاعل بين متغيري الجنس واستراتيجية التدريس. وبينما احتل معيار الدقة المرتبة الأولى لدى المجموعتين، احتل معيار المرونة المرتبة الأخيرة لدى المجموعة التجريبية واحتل معيار التنغيم المرتبة الأخيرة لدى طلبة المجموعة الضابطة.

قام هيفيرون (Hefferon, 2000) بإجراء دراسة هدفت إلى معرفة أثر تقدير الذات ودور الدراما في مساعدة الطفل على الانخراط مع زملائه والتعرف على المجتمع. تكونت عينة الدراسة من مجموعة من طلاب وطالبات الصف الخامس في المدارس الحكومية في الولايات المتحدة الأمريكية، واستخدمت الدراسة أسلوب الألعاب الصفية بالاعتماد على النشاطات الصفية التي تسهم في تعزيز إدراك الذات وتقديرها. أظهرت النتائج أن التفاعل الاجتماعي بين الطلبة يساعدهم على التعرف على ذواتهم، حيث أن التحاور مع الآخرين وتبادل وجهات النظر يمنحهم القدرة على إدراك ذواتهم والتعرف عليها، وأظهرت أن ممارسة الطلبة للألعاب الدرامية يزيد مستوى تقديرهم لذواتهم، وتعزيز الثقة بأنفسهم مما يساهم في تكوين شخصية اجتماعية متميزة لهم.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المحور الثالث: دراسات تناولت مفهوم الذات وعلاقته ببعض المتغيرات

دراسة سليمان والأحمد (٢٠١٣) هدفت إلى معرفة مفهوم الذات وعلاقته بمستوى الذكاء لدى أطفال الرياض إلى معرفة العلاقة بين مفهوم الذات ومستوى الذكاء لدى أطفال الرياض من عمر (٤- ٥) سنوات من الذكور والإناث، وتحديد الفروق التي تُعزى لمتغير العمر والجنس بين مفهوم الذات بأبعاده (السلوكية، العقلية، الجسمية، الاجتماعية، القلق، السعادة والرضا) ومفهوم الذات العام لديهم. وقد تم إجراء هذا البحث على عينة مؤلفة من (١٨٠) طفلاً وطفلة من أطفال رياض محافظة دمشق، منهم (٤٥) ذكراً، و(٤٥) أنثى من عمر(٥) سنوات، و(٤٥) ذكراً، و (٤٥) أنثى من عمر(٤) سنوات. وقد توصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مفهوم الذات العام بين أطفال الرياض أفراد عينة البحث من عمر (٤ - ٥) سنوات تعزى لمتغير العمر. وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مفهوم الذات العام بين أطفال الرياض أفراد عينة البحث من عمر (٤ - ٥) سنوات تعزى لمتغير الجنس.

وهدفت دراسة شهاب(٢٠١٠) إلى استكشاف أثر برنامج تعليم بعض مهارات التفكير في تنمية مفهوم الذات لدى الأطفال في عمر ٥-٦ سنوات. أجريت الدراسة في محافظة ريف دمشق، وقد استخدمت المنهج التحليلي. وقد توصلت نتائج الدراسة إلى أن فاعلية البرنامج في تنمية وتطوير مفهوم الذات تكمن في نتائج أطفال المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي- البعدي، ومن خلال نتائج أطفال المجموعة الضابطة (التي لم تخضع للبرنامج) في الاختبار القبلي- البعدي، مما يؤكد على أن المعارف والأنشطة التي تضمنها البرنامج ساهمت في تنمية وتحسن مفهوم الذات عند الأطفال. وتبين عدم وجود فرق بين أداء الأطفال يعزى لمتغير الجنس في كل من الاختبار القبلي والبعدي والمؤجل، وعدم وجود فرق بين الاختبار البعدي والاختبار البعدي المؤجل لاختبار مفهوم الذات، مما يدل على اكتساب الأطفال الخبرة المقدمة، واحتفاظهم بها.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

فيما هدفت دراسة الحموري والأحمد (٢٠١٠) إلى التعرف على العلاقة المتبادلة بين مفهوم الذات والتحصيل الدراسي لدى تلاميذ الصف الخامس من التعليم الأساسي (حلقة ثانية. أجريت الدراسة في مدارس محافظة دمشق الرسمية. أجريت الدراسة على عينة مكونة من (١٨٠) تلميذاً و تلميذة، (٩٢) من الإناث، و(٨٨) من الذكور في المدرسة، وتمت المقارنة بين درجات تلاميذ العينة في أدائهم على مقياس مفهوم الذات وعلاقته بمتغيري الجنس والتحصيل الدراسي، وقد توصلت نتائج الدراسة إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الذكور والإناث في أدائهم على مقياس مفهوم الذات، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط الدرجات التحصيلية للذكور وللإناث لصالح الإناث.

التعقيب على الدراسات السابقة:

تناولت الدراسات السابقة موضوع مفهوم الذات، فقد هدفت الدراسة التي أجراها الخولي (1999) إلى فحص فاعلية برنامج إرشاد جمعي على مستوى الخجل ومفهوم الذات، وأجرى النوايسة (2007) دراسة بعنوان فاعلية برنامج إرشادي لتطوير مواجهة الضغوط النفسية للتعامل معها وتحسين مستوى مفهوم الذات لدى الطلبة المتميزين في الأردن. أما الدراسة الحالية فهي تتناول أثر برنامج توجيه جمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى طلبة الرياض في مديرية تربية قصبة مأدبا.

واستفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في الاطلاع على الأدب النظري المتعلق باللعب الدرامي ومفهوم الذات من حيث المفهوم والخصائص والأهداف. واستفادت في إعداد مقاييس الدراسة، وتحديد العينة، بالإضافة إلى الاطلاع على المنهجية، وتطوير برنامج التوجيه الجمعي.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الثالث

الطريقة والإجراءات

منهج الدراسة

تم استخدام المنهج التجريبي من خلال قياس أثر برنامج توجيه جمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى طلبة الرياض في مديرية تربية قصبة مأدبا، وذلك لملاءمة هذا المنهج وطبيعة البحث الحالي.

مجتمع الدراسة

تكون مجتمع الدراسة من جميع أطفال روضة مدرسة الفيحاء الثانوية المختلطة في مديرية تربية قصبة مأدبا في المملكة الأردنية الهاشمية.

عينة الدراسة

تم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية القصدية من أطفال روضة مدرسة الفيحاء الثانوية المختلطة في مديرية تربية قصبة مأدبا في مدرسة الفيحاء الثانوية للبنات، وعددهم (٣٩) طفل وطفلة، تم تقسيمهم إلى مجموعتين؛ بحيث كانت الشعبة (أ) مجموعة تجريبية وعددها (١٩) طفلا وطفلة، والشعبة (ب) مجموعة ضابطة وعددها (٢٠) طفلاً وطفلة، والجدول (١) يوضح ذلك.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (١)
توزيع أفراد عينة الدراسة حسب المجموعة والجنس

	الفئة	التكرار	النسبة المئوية
المجموعة التجريبية	ذكر	6	31.6
	أنثى	13	68.4
المجموعة الضابطة	ذكر	13	65.0
	أنثى	7	35.0
	الكلي	٣٩	100.0

يتضح من الجدول (١) أنَّ عدد أفراد المجموعة التجريبية (١٩)، منهم (٦) من الذكور و(١٣) من الإناث. أمّا المجموعة الضابطة فقد بلغ عدد أفرادها (٢٠)، منهم (١٣) من الذكور و(٧) من الإناث.

أدوات الدراسة:

مقياس مفهوم الذات

بعد مراجعة الأدبيات السابقة المتعلقة بمقياس مفهوم الذات لدى طلبة رياض الأطفال، قامت الباحثة باعتماد مقياس مفهوم الذات الذي أعده الكيلاني وعباس (1981)، ويتضمن ثلاثة مجالات كما يلي:

- مجال الجانب الجسمي: ويتمثل بمدى رضا الطفل عن ملامحه وخصائصه العامة تكون المجال من (١٠) فقرات.
- مجال الجانب الانفعالي: وهو المسؤول عن تطوير المشاعر والتعبير عنها بالتعلق مع أنفسهم، وآبائهم، وأقرانهم، والآخرين، وكل شيء في العالم. تكون المجال من (١٣) فقرة.
- مجال الجانب الاجتماعي: ويتمثل في القدرة على المشاركة الفاعلة في المواقف الاجتماعية. تكون المجال من (١٢) فقرة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ويقابل كل فقرة من فقرات المقياس إجابتين :(نعم، لا) وقد تم إعطاء كل إجابة (نعم) نقطة واحدة في حين تم إعطاء إجابة (لا) صفراً، ويجدر الإشارة إلى وجود (٧) فقرات ذات اتجاه سلبي تم عكس أوزانها. ويبين الجدول (٢) توزيع الدرجات على المقياس.

الجدول (٢)

توزيع الدرجات على مقياس مفهوم الذات

المجال	عدد الفقرات	العلامة العظمى	العلامة الدنيا
الجانب الجسمي	١٠	١٠	٠
الجانب الانفعالي	١٣	١٣	٠
الجانب الاجتماعي	١٢	١٢	٠
الدرجة الكلية	٣٥	٣٥	٠

يبين الجدول (٢) أن العلامة الدنيا على مقياس مفهوم الذات هي صفر والعلامة العظمى على المجالات هي: ١٠، ١٢، ١٣، والدرجة الكلية ٣٥، وتشير الدرجة الدنيا إلى أقل علامة ممكن أن يحصل عليها الأطفال والعليا إلى أعلى علامة ممكن أن يحصلوا عليها عند تطبيق المقياس.

صدق الأداة:

قامت الباحثة بالرجوع الى مقياس الكيلاني وعباس (١٩٨١)، وتحكيمه من خلال عرضه على (10) من المحكمين المختصين في الإرشاد النفسي في الجامعات الأردنية (ملحق رقم ٣) للتأكد من وضوح الفقرات ومناسبتها لأطفال الروضة وتم إجراء التعديلات في ضوء آراء المحكمين.

ثبات الأداة:

من أجل التحقق من ثبات المقياس تم استخدامه وإعادة استخدامه بفاصل زمني مقداره شهر على عينة استطلاعية مكونة من (٢٠) طفلاً من أطفال الرياض من خارج عينة الدراسة، وتمَّ حساب معامل كرونباخ ألفا (Cronbach Alpha)، والجدول (٣) يبين ذلك:

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الجدول(٣)

معامل ثبات الاتساق الداخلي كرونباخ ألفا وثبات الإعادة للمجالات والدرجة الكلية لمقياس مفهوم الذات

الرقم	المجال	الاتساق الداخلي	ثبات الإعادة
١	الجانب الجسمي	0.863	0.92
٢	الجانب الانفعالي	0.763	0.91
٣	الجانب الاجتماعي	0.819	0.93
	الدرجة الكلية	0.815	٠,٩٢

وتدل معاملات الثبات هذه على تمتع الأداة بدرجة مناسبة من الثبات.

- برنامج التوجيه الجمعي:

قامت الباحثة بإعداد برنامج توجيه جمعي يستند إلى الألعاب التربوية من أجل تنمية مفهوم الذات بالرجوع إلى المراجع العلمية المتخصصة.

وقامت الباحثة بعرض البرنامج الخاص بالتوجيه الجمعي على (١٠) من المحكمين المختصين بالإرشاد النفسي في جامعة عمان العربية ووزارة التربية والتعليم (ملحق رقم ٣) للتأكد من مدى ملاءمة الأساليب المستخدمة والمهارات والألعاب لعمر الطلبة والمرحلة النمائية وإجراء التعديلات اللازمة في ضوء ملاحظاتهم.

الهدف من البرنامج

يهدف البرنامج إلى تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض، ويتوقع أن يصبح الطفل مع نهاية البرنامج قادراً على ما يلي:

- تحسين مفهوم الذات عند الأعضاء المشاركين

- الاستفادة من مهارات الإرشاد السلوكي المعرفي وتطبيقها في الحياة اليومية

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ميزات البرنامج

يتميز البرنامج بأنه يركز على؛ تنمية مفهوم الذات من خلال الألعاب التعليمية.

محتوى البرنامج

صمم البرنامج برنامج توجيه جمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض، من واقع خبرات الحياة وبما يتناسب مع استعدادات وقدرات الفئة المستهدفة والمرحلة العمرية (٤-٥)، ويقدم هذا البرنامج لأطفال الرياض لتنمية مفهوم الذات لديهم، من خلال التأمل في تطبيقاته في التعليم والتعلم والحياة بصفة عامة، وربطه بحياتهم وروضتهم، وليتبين مدى تأثيره على التفاعل اليومي في حياتهم.

تم توظيف الألعاب التعليمية في محتويات البرنامج من خلال كل جلسة تمهيد ومقدمة نظرية عن المهارات الاجتماعية التي تكون موضوع الجلسة ومن ثم يتم عرض الأنشطة التطبيقية المتعلقة بتطبيق الكفاية الاجتماعية .

لقد تم تصميم برنامج تدريبي للتوجيه الجمعي يحتوي على ١٢ حصة، وقد كان عنوان الحصة الأولى "التعارف" في روضة مدرسة الفيحاء الثانوية الشعبة "أ" يوم الأربعاء الموافق ١٠/٨/ ٢٠١٤، وقد استغرقت ٣٠ دقيقة.

وكان الهدف العام لحصة " التعارف" أن يقوم الأطفال والمرشدة بالتعرف على بعضهم البعض، وكسر الجمود بين المرشدة والأطفال، وأن تقوم المرشدة بتوضيح ما سيتم اجراؤه بالحصص القادمة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أما الحصة الثانية فكانت بعنوان "التعامل مع الأصدقاء"، أجريت يوم الأحد الموافق ١٠/١٢/ ٢٠١٤، وقد استغرقت الحصة ٣٠ دقيقة. وهدفت الى أن يتعرف الأطفال على مفهوم الصداقة، وأن يتعرف الأطفال على اداب التعامل مع الأصدقاء، وأن يتعرف الطفل على أهمية التعامل مع الأصدقاء، بالإضافة إلى أن الحصة هدفت الى أن تنمي لدى الأطفال حب التعامل مع الأصدقاء.

وكانت الحصة الثالثة بعنوان" التعامل مع المرشدة" يوم الأربعاء الموافق ٢٠١٤/١٠/١٥، وقد استغرقت ٣٠ دقيقة. هدفت الى أن يتعرف الأطفال على اداب التعامل مع المرشدة وعلى أهمية دور المرشدة، بالإضافة إلى أن يتعرف الأطفال على أن الهدف هو تربيتهم وتعليمهم، وأن يقتدي الأطفال بالمرشدة.

وكان عنوان الحصة الرابعة " زيارة الأقارب" يوم الأحد الموافق ٢٠١٤/١٠/١٩، وقد استغرقت الحصة ٣٠ دقيقة. وقد تم تركيز هدف الحصة على أن يتعرف الأطفال مفهوم زيارة الأقارب والمواعيد المناسبة لزيارة الأقارب، وأن يطبق الأطفال بعض آداب الزيارة، بالإضافة إلى أن ينمو لدى الأطفال حب زيارة الأقارب.

وبالنسبة إلى الحصة الخامسة فقد كان عنوانها "أحب شكل جسمي ووجهي" يوم الأربعاء الموافق ٢٠١٤/١٠/٢٢، وقد استغرقت ٣٠ دقيقة. هدفت الحصة إلى أن يتعرف الأطفال على مدى رضاهم عن شكلهم، وما يميزهم عن الآخرين من خلال شكلهم، وأن يستوعب الأطفال ضرورة الاختلاف بالشكل من شخص لآخر.

أما الحصة السادسة فكان عنوانها "أحب صوتي" يوم الأحد الموافق ٢٠١٤/١٠/٢٦، وقد استغرقت مدة الحصة ٣٠ دقيقة. وكان الهدف العام للحصة أن يتعرف الأطفال على مدى رضاهم عن صوتهم، أن يتعرف الأطفال ما يميزهم عن الآخرين من خلال أصواتهم، أن يكتشف الأطفال المواهب الصوتية لديهم.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وكانت الحصة السابعة بعنوان "أحب وزني" يوم الأربعاء الموافق ٢٠١٤/١٠/٢٩، وقد استغرقت مدة ٣٠ دقيقة. وهدفت إلى أن يتعرف الأطفال على مدى رضاهم عن كبر أو صغر أجسامهم وهل هذا مناسب لعمرهم وطولهم. كما وهدفت إلى أن يدرك الأطفال مدى خطورة السمنة على صحتهم، وأن يميزوا بين الطعام الصحي وغير الصحي.

أما الحصة الثامنة فكانت بعنوان "الخوف من الحيوانات" يوم الأحد الموافق ٢٠١٤/١١/٢، وقد استغرقت الحصة ٣٠ دقيقة. وهدفت إلى أن يتعرف الأطفال على أنواع الحيوانات الأليفة باللعب، وأن يتآلف الأطفال مع الحيوانات الأليفة باللعب، كما تهدف إلى تنمية قدرات الأطفال على التمييز بين الحيوانات الأليفة وغير الأليفة للأطفال.

وكان عنوان الحصة التاسعة "الانزعاج من الأصوات العالية"، يوم الأربعاء الموافق ٢٠١٤/١١/٥/ حيث استغرقت ٣٠ دقيقة لتطبيق الحصة، هدفت إلى أن يتعرف الأطفال على المقصود بالأصوات العالية، وأن يعرف الأطفال بأن الأصوات العالية تسبب الأذى للأذن، بالإضافة إلى أن يتعلم الأطفال بأن لا ينزعجوا من الأصوات العالية والتي لا تؤذي الأذن.

أما الحصة العاشرة فكانت بعنوان "الخوف من الظلام" يوم الأحد الموافق ٢٠١٤/١١/٩، وقد استغرقت ٣٠ دقيقة. هدفت إلى أن يتحدث الأطفال عن سبب خوفهم من الظلام لتتمكن المرشدة من مساعدتهم للتقليل من خوفهم.

وكانت الحصة قبل الأخيرة بعنوان" الضحك مع الأصدقاء" يوم الأربعاء الموافق ٢٠١٤/١١/١٢، وقد استغرقت ٣٠ دقيقة. وقد هدفت إلى أن يتعرف الأطفال على مفهوم الضحك، أن يتعرف الأطفال بأن الضحك مع الأصدقاء لديه فوائد كثيرة، أن يستوعب الأطفال بأن لا يستخدموا الضحك بطريقة مزعجة للآخرين.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أما الحصة الأخيرة فكانت بعنوان "الختام" يوم الأحد الموافق ٢٠١٤/١١/١٦، وقد استغرقت ٣٠ دقيقة. وهدفت إلى تقييم مدى التحسن في مفهوم الذات لدى الأطفال، وأن يتعرف الأطفال على مفهوم الوداع، بالإضافة إلى أن يعدد الأطفال الأشياء التي استفادوا منها من المرشدة، وأن يتعلموا كيفية الوداع.

متغيرات الدراسة:

المتغير المستقل: برنامج التوجيه الجمعي

المتغير التابع: مفهوم الذات.

تصميم الدراسة

في هذه الدراسة تم استخدام المنهج التجريبي، باستخدام مجموعتين: مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة. وإخضاع المجموعتين لقياس قبلي وآخر بعدي بعد تطبيق البرنامج على المجموعة التجريبية وتم مقارنتها مع أداء المجموعة الضابطة، كما تم إجراء قياس متابعة للمجموعة التجريبية بعد شهر من انتهاء البرنامج، كما هو مبين تالياً:

المجموعة التجريبية	R	O_1	X	O_2	O_3
المجموعة الضابطة	R	O_1	---	O_2	---

التخصيص العشوائي :R

الاختبار القبلي:O_1

المعالجة التجريبية : X

الاختبار البعدي: O_2

المتابعة: O_3

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

إجراءات الدراسة:

- **مراجعة الأدب السابق والدراسات التي تخص الموضوع بهدف أثراء وتوسيع خلفية الدراسة والتعرف على الألعاب التربوية، وكيفية توظيفها لتنمية مفهوم الذات لدى الأطفال.**
- **الإطلاع على مزيد من الدراسات ذات الصلة بموضوع الدراسة لغايات إعداد أداتا الدراسة وهما برنامج التوجيه الجمعي واستبانة مفهوم الذات.**
- **إخراج الصورة الأولية من برنامج التوجيه الجمعي والاستبانة وعرضها على مجموعة المحكمين من ذوي الاختصاص، لأخذ آرائهم فيما يتعلق بالأدوات المعدة.**
- **إخراج الصورة النهائية من برنامج التوجيه الجمعي والاستبانة بعد إجراء الملاحظات التي أبداها المحكمين.**
- **البدء بكتابة الإطار النظري والدراسات السابقة ذات الصلة بالدراسة.**
- **اختيار عينة الدراسة من (٣٩) طفلاً وهم جميع طلبة الروضة في مدرسة الفيحاء الثانوية للبنات وهي مختلطة في مرحلة الروضة، وتمَّ توزيع أفراد الدراسة عشوائياً إلى مجموعتين؛ تجريبية وعدد أفرادها (١٩) وضابطة وعدد أفرادها (٢٠).**
- **البدء بالإجراءات الروتينية داخل الجامعة المتعلقة بتجهيز كتاب تسهيل المهمة.**
- **تمَّ تطبيق مقياس مفهوم الذات على عينة الدراسة كاختبار قبلي؛ أي قبل البدء بتطبيق البرنامج على المجموعتين الضابطة والتجريبية.**
- **تم البدء في برنامج التوجيه الجمعي وتطبيقه على المجموعة التجريبية.**
- **عند الإنتهاء من البرنامج التدريبي تم تطبيق تمَّ تطبيق مقياس مفهوم الذات على عينة الدراسة كاختبار بعدي؛ أي بعد البدء بتطبيق البرنامج على المجموعتين التجريبية والضابطة.**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- تم إجراء القياس البعدي على أفراد الدراسة وقياس المتابعة بعد شهر على أفراد المجموعة التجريبية.
- تحليل البيانات احصائيا.
- إعداد النتائج ومناقشتها ووضع التوصيات اللازمة.
- اعداد الأطروحة بشكلها النهائي تمهيدا لمناقشتها.

المعالجة الإحصائية:

تم تحليل بيانات الدراسة باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) واستخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واستخراج الإحصائي (ت) وتحليل التباين المشترك الأحادي (ANCOVA) لمعرفة أثر برنامج التوجيه الجمعي على مفهوم الذات، واختبار تحليل التباين المشترك الثنائي لمعرفة تأثير تفاعل الجنس مع برنامج التوجيه الجمعي.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الرابع

نتائج الدراسة

يتناول هذا الفصل نتائج الدراسة للكشف عن أثر برنامج توجيه جمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض في مديرية تربية قصبة مأدبا.

فحص الفرضية الأولى ونصها : لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (α=٠,٠٥) بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مفهوم الذات تعزى لبرنامج التوجيه الجمعي المستند إلى الألعاب التربوية.

لفحص الفرضية الأولى تم إيجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) لدلالة الفروق لإجابات أفراد الدراسة على مقياس مفهوم الذات لمعرفة ما إذا كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط إجابات المجموعة التجريبية ومتوسط إجابات المجموعة الضابطة في الاختبارين القبلي والبعدي، ويظهره الجدول (٤).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الجدول (4)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) لإجابات أفراد عينة الدراسة على مقياس مفهوم الذات في القياسين القبلي والبعدي

المقياس	الاختبار	المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة(ت)	مستوى الدلالة
الجانب الجسمي	القبلي	تجريبية	0.37	0.50	-1.686	.100
		ضابطة	0.80	1.01		
	البعدي	تجريبية	10.00	0.00	8.335	.000
		ضابطة	0.80	1.01		
الجانب الانفعالي	القبلي	تجريبية	3.37	2.29	-1.431	.161
		ضابطة	4.40	2.21		
	البعدي	تجريبية	12.11	1.41	12.902	.000
		ضابطة	4.40	2.21		
الجانب الاجتماعي	القبلي	تجريبية	3.32	1.16	1.415	.166
		ضابطة	2.70	1.53		
	البعدي	تجريبية	11.37	2.75	12.247	.000
		ضابطة	2.70	1.53		
الدرجة الكلية	القبلي	تجريبية	7.05	2.61	-.873	.389
		ضابطة	7.90	3.42		
	البعدي	تجريبية	27.68	3.35	18.254	.000
		ضابطة	7.90	3.42		

تشير النتائج الواردة في الجدول (4) إلى عدم وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين المتوسطين الحسابيين لإجابات أفراد عينة الدراسة تبعاً لمتغير المجموعة، في أي مجال من المجالات في الاختبار القبلي.

كما تشير النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الدرجة الكلية والدرجات الفرعية لمقياس مفهوم الذات في الاختبار البعدي، كما تم إجراء اختبار تحليل التباين المشترك الأحادي (ANCOVA) لاستقصاء دلالة الفروق كما في جدول (٥).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (5)

تحليل التباين المشترك الأحادي (ANCOVA) لدلالة الفروق بين المجموعتين في مفهوم الذات

المجال	المصدر	مجمـــــــوع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	"ف"	مستوى الدلالة
الجانب الجسمي	قبلي	1.815	1	1.815	2.843	.100
	المجموعة	113.334	1	113.334	69.475	.000
	الخطأ	60.358	37	1.631		
	الكلي	175.507	39			
الجانب الانفعالي	قبلي	10.369	1	10.369	2.049	.161
	المجموعة	578.487	1	578.487	166.452	.000
	الخطأ	128.589	37	3.475		
	الكلي	717.445	39			
الجانب الاجتماعي	قبلي	3.695	1	3.695	2.001	.166
	المجموعة	732.148	1	732.148	149.980	.000
	الخطأ	180.621	37	4.882		
	الكلي	916.464	39			
الدرجة الكلية	قبلي	6.996	1	6.996	.751	.392
	المجموعة	3813.787	1	3813.787	332.881	.000
	الخطأ	423.905	37	11.457		
	الكلي	4244.688	39			

تبين من جدول (٥) أن هناك أثراً لبرنامج التوجيه الجمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض في مديرية تربية قصبة مأدبا. حيث كانت هنالك فروق ذات دلالة على مقياس مفهوم الذات بين المجموعتين وكانت درجات أفراد المجموعة التجريبية أعلى على مقياس مفهوم الذات من أفراد المجموعة الضابطة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

فحص الفرضية الثانية ونصها : لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=٠,٠٥) في مفهوم الذات تعزى للتفاعل بين برنامج التوجيه الجمعي والجنس.

لفحص هذه الفرضية تم إيجاد الفروق بين المتوسطات الحسابية للمجموعتين التجريبية والضابطة تحت متغير الجنس وإجراء اختبار تحليل التباين المشترك الثنائي (MANCOVA) كما في جدول (٦)

جدول (6)

تحليل التباين المشترك الثنائي (MANCOVA) لدرجات مفهوم الذات بوجود متغير الجنس

المجال	المصدر	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	"ف"	مستوى الدلالة
الجانب الجسمي	قبلي	1.815	1	1.815	2.843	.100
	المجموعة	113.334	1	113.334	69.475	.000
	الجنس	4.050	1	4.050	2.646	.113
	الجنس* المجموعة	3.077	1	3.077	2.010	.165
	الخطأ	53.575	35	1.531		
	الكلي	175.851	39			
الجانب الانفعالي	قبلي	10.369	1	10.369	2.049	.161
	المجموعة	578.487	1	578.487	166.452	.000
	الجنس	4.303	1	4.303	1.214	.278
	الجنس* المجموعة	.144	1	.144	.041	.841
	الخطأ	124.049	35	3.544		
	الكلي	717.352	39			
الجانب الاجتماعي	قبلي	3.695	1	3.695	2.001	.166
	المجموعة	732.148	1	732.148	149.980	.000
	الجنس	6.839	1	6.839	1.377	.248
	الجنس* المجموعة	.009	1	.009	.002	.966
	الخطأ	173.780	35	4.965		
	الكلي	916.471	39			

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الدرجة الكلية	قبلي	6.996	1	6.996	.751	.392
	المجموعة	3475.452	1	3475.452	295.246	.000
	الجنس	7.167	1	7.167	.609	.440
	الجنس* المجموعة	4.148	1	4.148	.352	.557
	الخطأ	411.998	35	11.771		
	الكلي	3905.761	39			

يوضح الجدول (6) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى للتفاعل بين متغير الجنس وبرنامج التوجيه الجمعي على مفهوم الذات في جميع المجالات وفي الدرجة الكلية.

فحص الفرضية الثالثة ونصها : لا توجد فروق بين متوسطات درجات مفهوم الذات في المجموعة التجريبية بين القياس البعدي وقياس المتابعة.

للإجابة عن هذا السؤال تم إيجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لإجابات المجموعة التجريبية على مقياس مفهوم الذات لمعرفة مدى استمرار تأثير برنامج التوجيه الجمعي على المجموعة التجريبية بعد مرور شهر من انتهاء البرنامج. حيث يظهر جدول (٧) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) لأفراد المجموعة التجريبية في القياسين البعدي والتتبعي.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الجدول(٧)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والقيمة التائية لإجابات أفراد المجموعة التجريبية بين القياس البعدي وقياس المتابعة

المقياس	المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة(ت)	مستوى الدلالة
الجانب الجسمي	بعدي	9.79	0.42	-.919	.364
	متابعة	9.95	0.62		
الجانب الانفعالي	بعدي	12.11	1.41	1.099	.279
	متابعة	11.58	1.54		
الجانب الاجتماعي	بعدي	11.37	2.75	-.828	.413
	متابعة	11.89	0.32		
الدرجة الكلية	بعدي	11.09	1.13	.058	.954
	متابعة	11.07	0.68		

تشير النتائج الواردة في الجدول (٧) إلى عدم وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين المتوسطين الحسابيين لإجابات أفراد المجموعة التجريبية بين القياس البعدي وقياس المتابعة بعد مرور شهر من انتهاء البرنامج مما يدل على استمرار أثر البرنامج.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الخامس

مناقشة النتائج والتوصيات

يتناول هذا الفصل مناقشة لإجابات الأسئلة التي تم الوصول إليها في الفصل الرابع، بالإضافة إلى أهم التوصيات.

مناقشة نتائج اختبار الفرضية الأولى: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (α=٠,٠٥) بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مفهوم الذات تعزى لبرنامج التوجيه الجمعي المستند إلى الألعاب التربوية.

أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فرق ذي دلالة إحصائية لإجابات أفراد عينة الدراسة تبعاً لمتغير المجموعة، في جميع المجالات في الاختبار القبلي، ووجود فرق ذي دلالة إحصائية على مقياس أثر برنامج توجيه جمعي باستخدام الألعاب التربوية في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض في مديرية تربية قصبة مأدبا في الاختبار البعدي. ويمكن تفسير ذلك بأن الأطفال في رياض الأطفال تلقوا تدريبا مكثفا فيما يتعلق بتنمية مفهوم الذات لذلك أحرزوا تقدما ملحوظا في درجاتهم على مفهوم الذات، وكما يمكن تفسير هذه النتيجة بأن الأساليب والإجراءات التي تم استخدامها لتطبيق البرنامج تساهم في تنمية الذات لدى الأطفال. كما يمكن أن يعزى إلى أن البرنامج التدريبي عمل على إثارة الدافعية لدى الأطفال فيما يقدم لهم من خبرات ويعرض لهم من مواقف، تعمل على تنشيط وتحريك تفاعلهم النشط مع هذه الخبرات والمواقف، كما وتسهم في توجيه انتباههم وتعمل على حثهم للاستمرار في أنشطتهم وزيادة إيجابيتهم وبالتالي تنمية مفهوم الذات لديهم.

كما يمكن تفسير هذا التأثير أن البرنامج تضمن العديد من الأنشطة التي تدعم قدرات الطلبة وتحسن من مهاراتهم التواصلية مما يزيد من قدراتهم الشخصية والذاتية وحرص الباحثة على إشراك جميع الأطفال في تنفيذ هذه الأنشطة. مما يعزز ثقتهم بذواتهم وقدراتهم ومهاراتهم،

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

بالإضافة إلى تحفيزهم نحو التعامل مع الآخرين، والتعامل بما يفيد في بناء شبكة من المعارف مع الزملاء، والأقران تزيد من قدراتهم على بناء علاقات شخصية. والذي يشكل وسيلة مرنة توفر فرصاً للنمو والتوازن عند الأطفال، وكذلك يشبع ميولهم ورغباتهم.

مناقشة نتائج اختبار الفرضية الثانية:لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=٠,٠٥) في مفهوم الذات تعزى للتفاعل بين برنامج التوجيه الجمعي والجنس.

أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود تفاعل بين برنامج التوجيه الجمعي باستخدام الألعاب التربوية والجنس في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال الرياض في مديرية تربية قصبة مأدبا. يمكن تفسير هذه النتيجة أن تفاعل الأطفال متقاربة إلى درجة ما سواء أكانوا من الذكور أو الإناث، لذلك لا يوجد فروق فيما بينهم فيما يتعلق بأثر برنامج التوجيه الجمعي، وذلك حرصا منهم على تنمية مفهوم الذات لديهم. كما يدل على التزامهم بتطبيق البرنامج التوجيه الجمعي بهدف تطوير أدائهم؛ للوصول إلى مستوى زملائهم تحقيقا لتنمية مفهوم الذات.

فتنمية مفهوم الذات لدى الأطفال يساعدهم في التعامل مع المواقف والأشخاص بشكل إيجابي ينعكس على تكيفهم، فسمات الشخصية تساعد الطفل على أن ينظر إلى ما حققه من نجاح أو فشل تبعاً لما لديه من قدرات، وما يبذله من جهد، ومن مثابرة على تحقيق أهدافه، وما يتمنى أن يصل إليه من نتائج.

اتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة شهاب(٢٠١٠) والتي أظهرت عدم وجود فرق بين أداء الأطفال يعزى لمتغير الجنس.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

مناقشة نتائج اختبار الفرضية الثالثة: لا توجد فروق بين متوسطات درجات مفهوم الذات في المجموعة التجريبية بين القياس البعدي وقياس المتابعة.

أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق بين المجموعتين التجريبية والتتبعية وكما يلاحظ تقارب المتوسطات الحسابية للمجموعة التجريبية حتى بعد مرور شهر من تطبيق البرنامج مما يدل على استمرار اثر برنامج التوجيه الجمعي. ويمكن أن يعزى ذلك إلى البرنامج التوجيهي الجمعي يحقق فائدة للأطفال ويساعدهم على تنمية ذواتهم خلال فترة التطبيق وحتى بعد إنتهائه بفترة زمنية، كما يمكن أن يعود إلى أن الأساليب والإجراءات المتبعة في البرنامج قادرة على تنمية مفهوم الذات لدى الأطفال وتعزيزه، كما أنها قادرة على توسعة فهم وإدراك الطفل لعالمه، والآخرين ومن حوله.

كما يمكن أن يعزى إلى أن البرنامج التوجيهي الجمعي رفع من مشاعر الإحباط والتوتر لدى الأطفال قد يعانون من ضعف القدرة على التواصل مع الآخرين وبالتالي زيادة ثقتهم بأنفسهم وتنمية ذاتهم. اتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة هياجنة والشكيري (٢٠١٣) التي أظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات مفهوم الذات بين أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة، لصالح أفراد المجموعة التجريبية على كل من القياسين البعدي والمتابعة.

كما اتفقت مع نتائج دراسة العزاوي (Al A'zawu,2005) والتي أظهرت أن استخدام برامج التوجيه الجمعي أدى إلى تعزيز وتنمية مفهوم الذات لدى الأطفال.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

التوصيات:

بناء على النتائج التي تم التوصل إليها فإن الباحثة توصي بما يلي:-

- تطبيق برنامج التوجيه الجمعي باستخدام الألعاب التربوية المستخدم في هذه الرسالة في تنمية مفهوم الذات على عينات من فئات أخرى مثل الطلبة في المرحلة الابتدائية.

- ضرورة تخطيط برامج التوجيه الجمعي التي يمكن أن يستفيد منها الأطفال على فترة زمنية تستمر نتائجها وتأثيرها على المدى البعيد.

- إعداد المزيد من الدراسات التي تتعلق بموضوع برامج التوجيه الجمعي للأطفال باستخدام أساليب مختلفة لتنمية مفهوم الذات لدى فئات عمرية مختلفة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

قائمة المراجع

أولا: المراجع العربية:

أبو لوم، خالد محمد وأبو هاني، سليمان محمود (٢٠٠٢)، الألعاب في تدريس الرياضيات، ط٢، عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

الأحمد، أمل، (٢٠٠٢). التعلم الذاتي في عصر المعلومات، بيروت، لبنان: مؤسسة الرسالة.

الأحمد، أمل، (٢٠٠٤). مشكلات وقضايا نفسية، بيروت، لبنان: مؤسسة الرسالة.

أيوب، أيوب خالد (٢٠١٤)، برنامج إعداد مدرب بمنهجية التدريب بالممارسة، الكويت: معهد القضاء الكويتي.

بركات، زياد،(٢٠٠٨). علاقة مفهوم الذات بمستوى الطموح لدى طلبة جامعة القدس المفتوحة في ضوء المتغيرات، المجلة الفلسطينية للتربية المفتوحة، المجلد الأول، العدد الثاني، جامعة القدس: فلسطين.

برور، جو آن (2005). مقدمة في تربية وتعليم الطفولة المبكرة (ط1). ترجمة (إبراهيم عبد الله الزريقات وسهى أحمد نصر). عمان: دار الفكر.

بني جابر، جودت، (٢٠٠٢). المدخل الى علم النفس، عمان: دار الثقافة للنشر والتوزيع.

بني هاني، محمد (2000). فاعلية برنامج إرشادي جمعي في تحسين مفهوم الذات لدى طلاب الصف السابع. رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الهاشمية.

الحجازي، أيمن. (٢٠٠٥). أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية- غزة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

حرافشة، إبراهيم محمد، وأبو عيد، فالح سلطان، والبيطار، وتغريد عمر، (٢٠١٠). مفهوم الذات لدى الطلبة الممارسين للأنشطة الرياضية في الجامعة الهاشمية، دراسة بحثية، مجلة دراسات العلوم التربوية، المجلّد ٣٧، العدد ١،١٨٩.

حسين، محمد (2005). الاكتشاف المبكر لقدرات الذكاءات المتعددة بمرحلة الطفولة المبكرة. عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.

الحموري، منى والأحمد، أمل. (٢٠١٠). التحصيل الدراسي وعلاقته بمفهوم الذات (دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ الصف الخامس -الحلقة الثانية- من التعليم الأساسي في مدارس محافظة دمشق الرسمية). مجلة جامعة دمشق، المجلد ٢٦.

الخالدي، أحمد (٢٠٠٨). أهمية اللعب في حياة الأطفال الطبيعيين وذوي الاحتياجات الخاصة، عمان: المعتز للنشر والتوزيع.

الخطيب، جمال (٢٠١٠). مقدمة في الإعاقة العقلية، عمان: دار وائل.

خطيب، رناد (2008). رياض الأطفال واقع ومنهاج (ط3). عمان: مؤسسة دار الحنان.

الخفاف، إيمان (٢٠١٠). اللعب استراتيجيات تعليم حديثة. عمان: دار المنهاج للنشـر والتوزيع.

خليف، زهير (٢٠٠٩). الألعاب التربوية المتكاملة. شبكة الأوس التعليمية، قلقيليا، فلسطين.

خليل، عزة (٢٠٠٢). علم نفس اللعب في الطفولة المبكرة. القاهرة: دار الفكر العربي.

الخوالدة، محمد محمود (٢٠٠٣). اللعب الشعبي عند الأطفال، عمان، دار المسيرة

الخولي، توفيق (1999). أثر برنامج إرشاد جمعي في التدريب على المهارات الاجتماعية على الخجل ومفهوم الذات، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.

ربيع، هادي (٢٠٠٨). اللعب والطفولة. عمان: مكتبة المجتمع العربي.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الزعبي، أحمد (١٩٩٧).اللعب عند الأطفال وأهميته التربوية والنفسية، مجلة التربية، العدد ٢٦، المجلد ١٢٣، ص ص ١٨٠- ١٩٠.

زهران، حامد عبد السلام (1998). التوجيه والإرشاد النفسي، القاهرة: عالم الكتب.

السبيعي، ثامر بن حمد بن سعيد المليحي (٢٠١١). فاعلية استراتيجية التعليم باللعب في اكساب بعض مهارات عد الأرقام في مادة الرياضيات، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك سعود

سلامة، عبد الحافظ (٢٠٠٧). علم النفس الاجتماعي، عمان: دار اليازوري.

سلوت، فاتن. (٢٠١٠). أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلا، المختلفة نطقا لدى تلامذة الصف الثاني الأساسي. الجامعة الإسلامية- غزة، رسالة ماجستير غير منشورة.

السليمان، فريال والأحمد، أمل. (٢٠١٣). مفهوم الذات وعلاقته بمستوى الذكاء لدى أطفال الرياض. مجلة جامعة دمشق، المجلد ٢٩ - العدد الأول.

الشحروري، مها (2007). أثر الألعاب الالكترونية على العمليات المعرفية والذكاء الانفعالي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، أطروحة دكتوراه غير منشورة.

ششتاوي، هشام، والعجم، إيمان (2004). الخصائص النمائية لمرحلة الطفولة المبكرة، رسالة للمعلم، 43(2)، 14-22.

الشهاب، ايمان. (٢٠١٠). أثر برنامج تعليم بعض مهارات التفكير في تنمية مفهوم الذات لدى أطفال ٥-٦ سنوات " دراسة تجريبية على عينة من أطفال الرياض في محافظة ريف دمشق". رسالة ماجستير غير منشورة.

صبحي، سيد (١٩٩٧). أطفالنا المبتكرون، القاهرة: المطبعة الحديثة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الصليلي، سالم (2008). دراسة الخصائص المعرفية والانفعالية ومستوى دافعية الإنجاز لدى الطلاب الموهوبين ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة المتوسطة في دولة الكويت، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الأردن.

صوالحة، محمد (٢٠٠٧). علم نفس اللعب. ط ٢، عمان: دار المسيرة.

العامرية، منى (٢٠١٤). أبعاد مفهوم الذات لدى العاملات وغير العاملات وعلاقته بمستوى الضغوط النفسية والتوافق الأسري بمحافظة الداخلية، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة نزوى.

عطية، محسن علي (٢٠٠٨). الاستراتيجيات الحديثة في التدريس الفعال، إربد: دار صفاء.

عكر، محمد. (٢٠٠٩). أثر برنامج الألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي بمدارس خان يونس، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية- غزة،

العناني، حنان (٢٠٠٢). اللعب عند الأطفال: الأسس النظرية والتطبيقية. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

القبالي، يحيى. (٢٠١٢). فاعلية برنامج إثرائي قائم على الألعاب الذكية في تطوير مهارات حل المشكلات والدافعية للانجاز لدى الطلبة المتفوقين في السعودية. المجلة العربية لتطوير التفوق، العدد(٤).

القدومي، تغريد (٢٠٠٧). أثر التعلم عن طريق اللعب في التحصيل الدراسي والاحتفاظ في مادة اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مدارس مدينة نابلس الحكومية. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الكخن، أمين ووهنية، لينا، (٢٠٠٩). أثر استخدام الدراما التعليمية في تدريس قواعد اللغة العربية في تحصيل طالبات الصف العاشر الأساسي، مجلة الأردنية في العلوم التربوية، عمان، (٥)٣، ٢٠١-٢١١.

الكرمي، زينات (٢٠١٠). الأساليب والوسائل التعليمية في رياض الأطفال في الأردن، عمان: دار المنهل ناشرون وموزعون.

الكيلاني، عبدالله زيد و عباس، علي. (١٩٨١). الفروق في مفهوم الذات بين الأيتام و غير الأيتام في عينة من الأطفال الأردنيين. مجلة دراسات. (١) ٨ ، ص ٢٣ – ٥٤

المجلس العربي للطفولة (٢٠١٤). رياض الأطفال في المملكة الأردنية الهاشمية، موقع الكتروني www.arabccd.org retrived 3/6/2014

المصري، جهينة (٢٠٠٩)، التعلم باللعب، بحث غير منشور.

ملحم، سامي (2007). الأسس النفسية للنمو في الطفولة المبكرة (ط1). عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.

النصار، محمد وصوالحة، معتصم (٢٠٠٠). الدراما التعليمة نظرية وتطبيق، إربد: المركز القومي للنشر.

نصر، حمدان والعبادي، حامد، (٢٠٠٤)، أثر إستراتيجية لعب الدور في تنمية مهارة الكلام لدى طلبة الصف الثالث الأساسي. المجلة الأردنية في العلوم التربوية، ٦٥-٥١،(١) ١.

النوايسة، فاطمة عبد الرحيم (2007). فاعلية برنامج إرشادي لتطوير مهارات مواجهة الضغوط النفسية وتحسين مستوى مفهوم الذات لدى الطلبة المتميزين في الأردن، أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية، عمان، الأردن.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

هريدي، مصطفى (٢٠١٢)، استراتيجية الألعاب التعليمية، رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة السويس، مصر.

الهياجنة، أمجد. والشكيري، فتحية (٢٠١٣). فاعلية برنامج إرشاد جمعي في تنمية مفهوم الذات الأكاديمي لذوي صعوبات التعلم الأكاديمية. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية،المجلد الحادي والعشرون،العدد الأول، ص 189 –225 .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ثانيا: المراجع الأجنبية:

Al A'zawu,S. (2005). The Effect of Counseling in the Development of Self-Concept among the Kindergarten Pupils by Using Educational Games, Journal of the Educational Research Center,http://hdl.handle.net/10576/8246.

Anitha, J. & Parameswari, G. (2013), Correlates of Self-concept among High School Students in Chennai City, Tamilnadu, India, international Journal of current research and academic review, 1(4), 30-34.

Boyle, S. (2011). An Introduction to Games based learning. UCD Teaching and Learning.www. Ucd.ie/teaching.

Bracken, B. (1996) Handbook of self-concept development, social and clinical considerations, john Wiley & sons.INC.

Clark, J. & Dixon, D. (1997) The impact of social skills training on the self-concepts of gifted high school students, Journal of Secondary Education, Vol. 8 lssue 4,p179-188.

Day, S. (2004). Theory and Design in Counseling and Psychotherapy. Boston, NY: Houghton Mifflin Company.

Drenten, J.; Peters, C. & Thomas, J. (2008). An exploratory investigation of the dramatic play of preschool children within a grocery store shopping context, International Journal of Retail & Distribution Management, 36 (10): 831 - 855

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

Eccles, 1.S., O'Neill, S.A., & Wigfield, A. (2005). Ability self-perceptions and subjective task values in adolescents and children. In More, K.A. & Lippman, L.H. (Eds.), What do children need to flourish: Conceptualizing and measuring indicators of positive development (pp. 237-249). New York, NY: Springer Science Business Media.

Ferrer, M & Fugate, A. (2014). Helping Your School-Age Child Develop a Healthy Self- Concept, The Institute of Food and Agricultural Sciences (IFAS), University Of Florida.

Fuller, A. (2001). A blueprint for the development of social competencies in schools. Australian Journal of Middle Schooling, 1, 1, 40-48.

Hefferon، C. (2000)، Process drama: Its effect on self-esteem and inclusion of primary Fifth Class boys and girls،Unpublished doctoral dissertation, Patrick's College

Kapsch, L. (2006). Human Learning, University of Northern Colorado, New Jersey, Columbus, Ohio, USA: Upper Saddle River.

Klopfer, E. , Osterweil,S. & Salen,K. (2009). moving learning games forward. Creative Commons, http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/.

Lester, J. ,Ha,E. , Lee,S. , Mott,B. ,Rowe,J. & Sabourin,J. (2013). Serious Games Get Smart: Intelligent Game-Based Learning Environments. Association for the Advancement of Artificial Intelligence.

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

Marsh, H. (2005). Big-fish-little-pond effect on academic self-concept. German Journal of Educational Psychology, 19, 119-127.

McClarty, K. , Orr,A. , Frey,P. ,Dolan,R. ,Vassileva,V. & McVay,A. (2012). A Literature Review of Gaming in Education. Assessment & Information group of Pearson, www.pearsonassessments.com.

Moursund, D. (2006). Introduction to Using Games in Education: Guide for Teachers and Parents. University of Oregon, moursund@uoregon.edu.

Olusakin, A. (2008). The Impact of Group Guidance on Graduate Counseling Students' Preference for the Use of Computer-based Technology, J. Soc. Sci., 17(3): 211-218.

Perrotta, C. , Featherstone,G. ,Aston,H. & Houghton,E. (2013). Game-based learning: latest evidence and future directions. The NFER Research Programme, http://www.nfer.ac.uk/.

Philip, D. & Thomas, J. B.(1992). Self concept, social skill, and teacher rating of behavior as predictors of depression in learning disabled children, NewOrleans: the Southwestern Psychology Association.

Ricarda,S. & B (2008). Sex differences in school the roles of personality and achievement motivation, European Journal of personality. 22(3) 185-209.

Sandford, R., Ulicsak, M., Facer, K. and Rudd, T. (2006). Teaching with Games: Using commercial off-the-shelf computer games in formal education.www.futurelab.org.uk/download/pdfs/research/TWG_report.pdf

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

Sharma, S, (2005), Advanced Educational Psychology, New Delhy, Anmol Publication, PVT.LTD.

Talar, S. (2002).Dramatic Activities in Language Arts Classroom, Eric.ED469926.

Ulicsak, M. (2010). Games in Education: Serious Games. Futurelab, www.futurelab.org.uk.

www.manaraa.com

الملاحق

الملحق (١)
مفهوم الذات للأطفال

اسم الطفل : _____ السن :_____

القائم بالاختبار :_____ التاريخ :_____

المكان :_____

الرقم	الفقرات	اتجاه الفقرة	مناسبة الفقرة		الصياغة		الملاحظات
			مناسبة	غير مناسبة	مناسبة	غير مناسبة	
المجال الأول: الجانب الجسمي							
١-	هل تهتم بترتيب نفسك دائماً؟	إيجابي					
٢-	هل أنت راض عن لون عينيك؟	إيجابي					
٣-	هل تحب لون شعرك؟	إيجابي					
٤-	هل تحب لون بشرتك وجسمك؟	إيجابي					
٥-	هل تحب شكل أنفك ؟	إيجابي					
٦-	هل يعجبك كبر أذنيك؟	إيجابي					
٧-	هل تحب شكلك؟	إيجابي					
٨-	هل تحب شكل أجزاء جسمك؟	إيجابي					
٩-	هل تحب صوتك؟	إيجابي					
١٠-	هل راض عن كبر جسمك؟	إيجابي					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المجال الثاني: الجانب الانفعالي					
١١-	هل تخاف من الظلام في الليل؟	سلبي			
١٢-	هل تخاف من الحيوانات المفترسة؟	سلبي			
١٣-	هل تحب اللعب؟	إيجابي			
١٤-	هل تفضل اللعب لوحدك؟	سلبي			
١٥-	هل تحب أن يساعدك أحد ؟	إيجابي			
١٦-	هل تحب اللعب مع أصحابك؟	إيجابي			
١٧-	هل تضحك كثيراً؟	إيجابي			
١٨-	هل تعجبك قصص معلمتك؟	إيجابي			
١٩-	هل تضحك مع برامج التلفاز المضحكة ؟	إيجابي			
٢٠-	هل تبكي دون سبب محدد؟	سلبي			
٢١-	هل تبكي إذا تغلب أحد أصحابك عليك باللعب ؟	سلبي			
٢٢-	هل تبكي إذا أخذ احد أصحابك لعبتك؟	سلبي			
٢٣-	هل تنزعج من الأصوات العالية؟	سلبي			

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المجال الثالث: الجانب الاجتماعي					
٢٣-	هل تحب طريقة تعاملك مع أصحابك؟	إيجابي			
٢٤-	هل تعامل أصحابك بلطف؟	إيجابي			
٢٥-	هل أنت راض عن تعامل والديك معك؟	إيجابي			
٢٦-	هل ترتاح لتعامل أخوتك معك؟	إيجابي			
٢٧-	هل تحب طريقة تعامل أصحابك معك؟	إيجابي			
٢٨-	هل ترتاح لتعامل معلمتك معك؟	إيجابي			
٢٩-	هل تحب اللعب مع أطفال أكبر منك سناً؟	إيجابي			
٣٠-	هل تحب اللعب مع أطفال أصغر منك سناً؟	إيجابي			
٣١-	هل أنت راض عن طريقة لعب الآخرين معك ؟	إيجابي			
٣٢-	هل تحب أن يشاركك أحد في طعامك ؟	إيجابي			
٣٣-	هل تساعد والدتك في أعمال المنزل؟	إيجابي			
٣٤-	هل تقوم بمساعدة معلمتك؟	إيجابي			

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الملحق (٢)
برنامج توجيه جمعي

الحصة (الأولى)
عنوان الحصة
التعارف
الصف KG2 اليوم : الأربعاء الموافق : ٢٠١٤/١٠/٨
الوقت اللازم لتطبيق الحصة: ٣٠ دقيقة

المقدمة:
الترحيب بالأطفال جميعاً وتعريفهم بعنوان حصة التوجيه الجمعي لهذا اليوم
كتابة عنوان الحصة على السبورة، تعريفهم بمدة البرنامج وأنه يتكون من ١٢ حصة على مدار شهر كامل، تحديد المكان وهو روضة مدرسة الفيحاء الثانوية للبنات شعبة أ، تعريفهم بأن الحصة الواحدة سوف تستغرق ٣٠ دقيقة.
الأَهداف:
١-تعرف المرشدة بالأطفال.
٢- كسر الجمود بين المرشدة والأطفال.
٣- توضح المرشدة للأطفال بشكل مبسط ما سيتم إجراؤه بالحصص.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المواد المستخدمة :

بطاقات، أقلام

الأساليب المستخدمة:

المناقشة والحوار

إجراءات الحصة:

توزع على الطلاب بطاقات الأسماء ثم تقوم المرشدة بالترحيب بالأطفال، وتقديم نفسها.

ثم تنفيذ نشاط بعنوان (بطاقات الأسماء) والتي يتم من خلالها التعريف بالأطفال، حيث تقوم المرشدة بتوزيع بطاقات ويقوم الأطفال بكتابة أسمائهم، ويقومون بقراءة أسمائهم بشكل تتابعي مع إضفاء جو المرح على هذا النشاط.

ومن ثم تقوم المرشدة بطرح الأسئلة على الأطفال كما يلي :

١- هل حفظت يا أحمد طلعت اسم زميلك؟

٢- هل ستستخدم يا اسلام محمود اسم زميلك عندما تريد اللعب معه؟

٣- هل تحب يا ايد جهاد أن يناديك أصدقاؤك باسمك أم بلقب معين؟

وبعد ذلك تقوم المرشدة بعرض البطاقات التي كتب الأطفال أسمائهم عليها على أطفال الصف جميعهم، بحيث تختار المرشدة بطاقة واحدة وتقرأ الاسم المكتوب عليها وتطلب من الأطفال الإشارة إلى صاحب الاسم بطريقة جماعية، ومن ثم تطلب المرشدة من صاحب البطاقة أن يقدم و يعرف عن نفسه أمام الأطفال.

طرح أسئلة عليهم بعد اللعبة التي استمرت لمدة نصف ساعة كالأتي "

١- هل حفظت يا أحمد طلعت أسماء جميع الأطفال الجدد في الصف؟

٢- من هم الأصدقاء التي تبدأ أسمائهم بحرف الألف يا اسلام محمود؟

٣- هل تعتقد يا اسلام محمود أن الأصدقاء الجدد لطيفين؟

٤- ماذا تريد أن تعرف يا اياد جهاد عن الأصدقاء الجدد؟

تعرف المرشدة الأطفال بأن البرنامج مكون من (١٢) حصة وعلى مدار شهر كامل ومدة كل حصة ٣٠ دقيقة (نصف ساعة)، من الساعة العاشرة إلى الساعة العاشرة والنصف صباحاً.

المكان: داخل الروضة.

أسئلة مناقشة المحتوى

١. ما عنوان حصة التوجيه الجمعي ؟

٢. ما هي أهم الأمور التي تساعدك على تذكر صديقك الجديد؟

٣. هل قمت بإلقاء التحية على الأطفال وعرف عن نفسك بطريقة تفصيلية؟

٤. قم بذكر بعض التفاصيل التي تعيشها يوميا لإيجاد عوامل مشتركة بينك وبين الأصدقاء الجدد.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أسئلة مناقشة الشخصية

١- ما الذي يترتب عندما يناديك الأطفال باسم ليس اسمك يا أحمد طلعت ؟
٢- كيف تنادي على الأطفال الآخرين يا اياد جهاد ؟
٣- كيف تشعر عندما يناديك الآخرون باسمك يا اسلام محمود ؟

الإنهاء والتقييم :

الإنهاء : إنهاء الحصة بتلخيص أبرز النقاط الهامة

التقييم :

١- تم تحقيق جميع أهداف الحصة.
٢- تم ضبط الصف بطريقة جيدة جدا.
٣- تعرف الأطفال على بعضهم البعض.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

التواصل

الحصة (الثانية)

عنوان الحصة

التعامل مع الأصدقاء

الصف KG2 اليوم : الأحد الموافق : ٢٠١٤/١٠/١٢

الوقت اللازم لتطبيق الحصة: ٣٠ دقيقة

المقدمة :

الترحيب بالأطفال جميعاً وتعريفهم بعنوان حصة التوجيه الجمعي لهذا اليوم
كتابة عنوان الحصة على السبورة مع صورة توضيحية، التأكد من أن الجميع حاضر اليوم وذلك بأخذ الحضور والغياب للطلبة مع بداية كل حصة لبرنامجي وشكرهم وتعزيزهم للحضور والمواظبة على حضور حصص التوجيه الجمعي.

الأهداف :

١. **أن يتعرف الأطفال على مفهوم الصداقة.**
٢. **أن يتعرف الأطفال على آداب التعامل مع الأصدقاء.**
٣. **أن يتعرف الطفل على أهمية التعامل مع الأصدقاء.**
٤. **أن ينمو لدى الأطفال حب التعامل مع الأصدقاء.**

المواد المستخدمة :

- **السبورة والطباشير**
- **صور تمثل جميع آداب التعامل**
- **سيناريو تمثيلي**
- **دفاترهم الخاصة**
- **ورقة عمل بعنوان التواصل**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الأساليب المستخدمة

- **المناقشة والحوار**
- **التمثيل**

إجراءات الحصة :

بعد الترحيب بالصغار الحلوين تكتب المرشدة لهم عنوان الحصة على السبورة مع صورة توضيحية تربطها لتوصيل المفهوم للأطفال.

التعريف لهم من خلال

تقول المرشدة للأطفال أبنائي الحلوين سوف نقوم بتقسيم أنفسنا إلى مجموعتين ونقوم بلعب لعبة الاختباء المخطط لها بحيث يتم رسم خارطة للمكان التي سوف يختبأ بها احد المجموعات وتقوم المجموعة الأخرى بالبحث عنهم حتى تجدهم والمميز بهذه اللعبة أنها تحتاج إلى روح الجماعة والتعامل المرن بين الأصدقاء أعضاء المجموعة الواحدة عندما يجدوا واحد من المجموعة التي تمثل الاختباء نقوم بالتصفيق والقفز بالهواء لإضفاء المرح والضحك لأطفالنا الصغار وهكذا حتى الانتهاء من باقي المجموعة المختبئة.

طرح أسئلة على مسامع الأطفال بعد إعادة القصة لهم

- **ما عدد المجموعات يا أحمد محمد؟**
- **ما هي مميزات هذه اللعبة يا طارق علي؟**
- **كيف تلعبي هذه اللعبة يا بيسان أحمد؟**
- **أي منكم يا حلوين يحب أصحابه ويتعامل معهم بود واحترام؟**
- **من منكم يا أصدقاء قام بالتعامل مع أصدقائه كما يريد أن يتعامل معه؟**

جمع إجابات الأطفال وتدوينها على السبورة وبشكل واضح ويكون الخط مناسب لهذه الفئة العمرية ربط التدوين بالصور التوضيحية

عرض صور الأدوات المستخدمة في التعامل مع الأصدقاء وآداب التعامل، وذلك بطريقة عرضها أمامهم من خلال شاشة عرض وكذلك توزيعها عليهم من خلال أوراق

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

طرح أسئلة عليهم بعد العرض كالأتي "

١. ماذا تستنتج من الصورة الأولى؟
٢. ماذا تستنتج من الصورة الثانية؟
٣. ماذا تستنتج من الصورة الثالثة؟
٤. ماذا تستنتج من الصورة الرابعة؟
٥. ماذا تستنتج من الصورة الخامسة؟
٦. ماذا تستنتج من الصورة السادسة؟

جمع إجابات الأطفال وتدوينها على السبورة وبشكل واضح ويكون الخط مناسب لهذه الفئة العمرية ربط التدوين بالصور التوضيحية

ملاحظات:

- تستغرق مدة اللعبة من ١٠-١٥ دقيقة.
- توزع المرشدة ورقة العمل التي تحتوي مجموعة من الصور وتطلب من الأطفال التعليق عليها وتدير نقاشاً حول ذلك وتعزز الطلاب على إجاباتهم بالشكر وأيضاً باستخدام النجم لتحفيزهم وتحفيز الآخرين على النقاش.

أسئلة مناقشة المحتوى

- ما عنوان حصة التوجيه الجمعي ؟
- اذكر أهم الآداب التي يجب أن يتعامل بها الواحد مع أصدقائه ؟
- اعرض أمام زملائك كيف تتعامل مع أصدقائك ؟
- هل يجوز الرد بقسوة على صديقك؟

أسئلة مناقشة الشخصية

- ما الذي يترتب عند تعامل صديقك معك بقلة احترام يا أحمد محمد؟
- هل تحرصي دائما على مراعاة مشاعر اصدقائك يا بيسان أحمد؟
- ماذا يحصل لك عند حدوث مشكلة بينك وبين صديقك يا طارق علي؟
- من منكم يا حلوين يحب أصحابه ؟
- من منكم يتعامل مع أصحابه بكل احترام ؟
- جمع إجاباتهم مناقشتهم بها
- اطلب منهم رسم ما تم فهمه من حصة التوجيه الجمعي

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جمع رسوماتهم وتعزيزهم على انجازهم تعلق كل مجموعة انجازها بالزاوية المخصص لذلك المجموعة التي تنجز النشاط بأسرع وقت يقدم لها بعض الحلوى البسيطة.

الإنهاء والتقييم

الإنهاء : إنهاء الحصة بتلخيص أبرز النقاط الهامة

التقييم :

١- تم تحقيق جميع أهداف الحصة.

٢- تم ضبط الصف بطريقة جيدة جدا

٣- تعامل الأطفال مع بعضهم البعض، واستطاعوا تكوين الصداقات.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ورقة عمل

ما رأيك بالصور التالية وعبر بعبارة تعامل جيد أو تعامل غير جيد وذلك برفع العبارة المناسبة فور رؤية الصورة ؟

( )

( )

( )

( )

)

( )

( )

الحصة (الثالثة)

عنوان الحصة

التعامل مع المرشدة

الصف KG2 اليوم : الأربعاء الموافق : ٢٠١٤/١٠/١٥

الوقت اللازم لتطبيق الحصة: ٣٠ دقيقة

المقدمة :

الترحيب بالأطفال جميعاً وتعريفهم بعنوان حصة التوجيه الجمعي لهذا اليوم

كتابة عنوان الحصة على السبورة

الأهداف :

١. **أن يتعرف الأطفال على آداب التعامل مع المرشدة**
٢. **أن يتعرف الأطفال على أهمية دور المرشدة.**
٣. **أن يتعرف الأطفال على أن الهدف هو تربيتهم وتعليمهم.**
٤. **أن يقتدي الأطفال بالمرشدة.**

المواد المستخدمة :

- **السبورة والطباشير**
- **صور تمثل جميع آداب التعامل مع المرشدة**
- **كلمات أناشيد**
- **دفاترهم الخاصة**
- **ورقة عمل**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الأساليب المستخدمة:

- **المناقشة والحوار**
- **التمثيل**

إجراءات الحصة :

بعد الترحيب بالصغار الحلوين تكتب المرشدة عنوان الحصة على السبورة مع صورة توضيحية تربطها لتوصيل المفهوم للأطفال

التعريف لهم من خلال

تقول المرشدة للأطفال أبنائي الحلوين سوف نقوم بالغناء مع بعضنا البعض داخل الغرفة الصفية لنرى من منا صوته جميل، بعد ذلك أقوم بعمل مسابقة للغناء بين الأطفال واجعلهم يتحفزون للغناء واللعب وجعل الجو العام ايجابياً من خلال الضحك داخل الغرفة الصفية وإضفاء النشاط والحيوية على الجو العام أختار الأناشيد التي تحث على احترام المعلم (المرشدة).

أدير نقاشاً مع الطلبة حول الأدوار التي يحبونها في مرشدتهم

نستمع إلى إجابات الأطفال وندونها على السبورة وبشكل واضح ويكون الخط مناسب لهذه الفئة العمرية ربط التدوين بالصور التوضيحية

عرض صور الأدوات المستخدمة في التعامل مع المرشدة وآداب التعامل.

توزع المرشدة ورقة العمل التي توضح الفرق بين السلوك الصحيح والسلوك الخاطئ في التعامل مع المرشدة وتناقش الأطفال حول ما دار بها

طرح أسئلة عليهم بعد العرض كالأتي "

- **من منكم يا حلوين يحب مرشدته ويتعامل معها باحترام؟**
- **جمع إجاباتهم مناقشتهم بها**
- **تطلب من الطلبة رسم ما تم فهمه من حصة التوجيه الجمعي**
- **جمع رسوماتهم وتعزيزهم على انجازهم تعلق كل مجموعة انجازها بالزاوية المخصص لذلك**

ملاحظات:

- **يستغرق مدة اللعبة من ١٠-١٥ دقيقة.**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أسئلة مناقشة المحتوى

- **ما عنوان حصة التوجيه الجمعي يا تالا كساب ؟**
- **اذكري أهم الآداب التي يجب أن يتعامل بها الطفل مع مرشدته يا شيماء كساب؟**
- **طبقي يا براءة أحمد أمام زملائك كيف تتعاملي مع مرشدتك؟**
- **هل يجوز الرد بصوت مرتفع ومزعج على مرشدتك وتقليل احترامك لها يا سدين محمد؟**

أسئلة مناقشة الشخصية

- **ما الذي يترتب إذا غضبت مرشدتك منك يا سدين محمد؟**
- **هل تحرصي دائما يا براءة أحمد على جعل المرشدة راضية عنك ي؟**
- **ماذا تفعلي إذا مرضت مرشدتك يا تالا كساب؟**

تذكير الطلبة بموعد الحصة القادمة، وتحفيزهم بالتواصل وعدم الغياب لأن فيها من اللعب والمرح المناسب لهم.

الإنهاء والتقييم

الإنهاء : إنهاء الحصة بتلخيص أبرز النقاط الهامة

التقييم :

١- تم تحقيق جميع أهداف الحصة.

٢- تم ضبط الصف بطريقة جيدة جدا

٣- تمكن الأطفال من التعامل مع المرشدة بأدب واحترام.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ورقة عمل

آداب التعامل مع المرشدة

أي السلوكيات التالية صحيحة وأيها خاطئة :

( )

( )

( )

( )

( )

( )

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الحصة (الرابعة)

عنوان الحصة

زيارة الأقارب

الصف KG2 اليوم : الأحد الموافق : ٢٠١٤/١٠/١٩

الوقت اللازم لتطبيق الحصة: ٣٠ دقيقة

المقدمة :

الترحيب بالأطفال جميعاً وتعريفهم بعنوان حصة التوجيه الجمعي لهذا اليوم كتابة عنوان الحصة على السبورة مع ربطها بصورة توضيحية.

الأهداف :

١. **أن يتعرف الأطفال مفهوم زيارة الأقارب**
٢. **أن يتعرف الأطفال مواعيد زيارة الأقارب**
٣. **أن يطبق الأطفال بعض آداب الزيارة**
٤. **أن ينمو لدى الأطفال حب زيارة الأقارب باستخدام اللعبة.**

المواد المستخدمة :

- **السبورة والطباشير**
- **صور تمثل جميع آداب زيارة الأقارب**
- **سيناريو**
- **دفاترهم الخاصة**
- **عرض تقديمي يحث على زيارة الأقارب**
- **لعبة بيت بيوت**
- **ورقة عمل**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الأساليب المستخدمة:

- **المناقشة والحوار**
- **تمثيل لعبة بيت بيوت**
- **سرد قصة**
- **التعزيز**

إجراءات الحصة :

بعد الترحيب بالصغار الحلوين تكتب المرشدة عنوان الحصة على السبورة مع صورة توضيحية أربطها لتوصيل المفهوم للأطفال

التعريف لهم من خلال سرد قصة قصيرة على مسامعهم ومن تأليفي الخاص

القيام بالاتي لسرد القصة التكليف بالقول لهم أبنائي الحلوين سوف نجلس جلسة سليمة للاستماع والاستمتاع بالقصة التي عنوانها زيارة الأقارب مع ربط ذلك بصور اخترتها سابقاً

يقوم عبد الرحمن عمر البدء بسرد القصة أصدقائي محمد ابراهيم طالب نجيب يحب زيارة أقاربه، يستأذن محمد ابراهيم أقاربه بالزيارة قبل الذهاب إليهم فإذا أذنوا ذهب وان لم يأذنوا لا يذهب، عندما يذهب محمد ابراهيم إلى أقاربه، يطرق الباب ويبدأ بالسلام والمصافحة، ومن ثم يجلس بكل هدوء، ويستأذن محمد ابراهيم حينما يريد الكلام، ولا يلعب بأغراض أقاربه إلا إذا أذنوا له، وحاول محمد ابراهيم لأن لا يطيل الزيارة، وإذا أراد إنهاء الزيارة يستأذن من أقاربه ويخرج بهدوء بعد أن يسلم على أقاربه، فتقوم المعلمة باقتراح لعبة بيت بيوت لتطبيق آداب الزيارة التي تعلمناها من قصة محمد ابراهيم.. بحيث تقوم بتقسيم الطلاب إلى أربع مجموعات نختار واحد أو اثنين من المجموعة للقيام بدور الزائر والآخرين مستقبلين يقوم القريب الزائر عبد الرحمن عمر بأخذ موعد مسبق من محمد ابراهيم عن طريق الهاتف قبل الزيارة بيوم ويحدد موعد الزيارة ووقتها كل مجموعة تعرض ما تم القيام به بطريقة مختلفة عن الآخرين بعدها أكلف المجموعات برسم ما تم تمثيله في هذه الحصة وتعليقها بالزاوية المحددة لذلك مع التعزيز المستمر من قبل المرشدة أوزع عليهم قطع من الحلوة والعصير كضيافة للضيوف مع إضافة جو المرح والضحك وآداب الزيارة.

عرض البوربونيت على الأطفال تحثهم على زيارة الأقارب.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

طرح أسئلة على مسامع الأطفال بعد إعادة القصة لهم
والأسئلة كالأتي :

- ما اسم الطالب الذي ورد ذكره بالقصة؟
- ماذا فعل محمد ابراهيم قبل زيارته لأقاربه؟
- ماذا يفعل محمد ابراهيم أثناء الزيارة؟
- ماذا يفعل محمد ابراهيم إذا أراد إنهاء هذه الزيارة؟
- هل تفعلون ما فعله محمد ابراهيم يا حلوين؟

تستمع لإجابات الطلبة ثم تدونها على السبورة وبشكل واضح ويكون الخط مناسب لهذه الفئة العمرية ربط التدوين بالصور التوضيحية
عرض صور آداب الزيارة أمام الأطفال وقراءة سيناريو يمثل زيارة تم إعدادها مسبقا من قبلي أمام الأطفال وتكليفهم بتمثيله ليتم تطبيقه في حياتهم الاجتماعية.
ملاحظات:

- يستغرق مدة اللعبة من ١٠-١٥ دقيقة.

<u>أسئلة مناقشة المحتوى</u>

- ما عنوان حصة التوجيه الجمعي ؟
- اذكر آداب الزيارة ؟
- طبق أمام زملائك ما قمت به عندما زرت أقاربك آخر مره ؟

<u>أسئلة مناقشة الشخصية</u>

- ما الذي يترتب عند زيارة احد أقاربك لك يا عبد الرحمن عمر بدون إذن مسبق؟
- هل تحرص دائما على رد السلام عند الزيارة يا محمد ابراهيم؟
- ماذا يحصل لك إذا لم تراعي آداب الزيارة يا عبد الرحمن عمر؟

<u>الإنهاء والتقييم</u>

الإنهاء : إنهاء الحصة بتلخيص أبرز النقاط الهامة
التقييم :
١- تم تحقيق جميع أهداف الحصة.
٢- تم ضبط الصف بطريقة جيدة جدا
٣- تفاعل جميع الأطفال مع اللعبة المقترحة.
٤- ذكر بعض الأطفال أنهم سيقومون بزيارة أقربائهم مع عائلتهم.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ورقة عمل

أكتب عبارة آداب الزيارة التي تمثلها كل صوره

( )

( )

( )

( )

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الرضا عن الذات

الحصة (الخامسة)

عنوان الحصة

أحب شكل جسمي ووجهي

الصف KG2 اليوم : الأربعاء الموافق : ٢٠١٤/١٠/٢٢

الوقت اللازم لتطبيق الحصة: ٣٠ دقيقة

المقدمة :

الترحيب بالأطفال جميعاً وتعريفهم بعنوان حصة توجيه جمعي لهذا اليوم
كتابة عنوان الحصة على السبورة وشكرهم وتعزيزهم للحضور والمواظبة على حضور حصص التوجيه الجمعي

الأهداف :

١. **أن يتعرف الأطفال على مدى رضاهم عن شكلهم.**
٢. **أن يتعرف الأطفال ما يميزهم عن الآخرين من خلال أشكالهم.**
٣. **أن يستوعب الأطفال ضرورة الاختلاف بالشكل من شخص لأخر.**

المواد المستخدمة :

- **الأطفال أنفسهم.**
- **مرآة طويلة.**
- **عرض أزياء تمثيلي.**
- **صور لوجوه مشاهير ناجحين.**
- **ورقة عمل**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الأساليب المستخدمة:

- **المناقشة والحوار**
- **التمثيل**

إجراءات الحصة :

بعد الترحيب بالصغار الحلوين تكتب المرشدة لهم عنوان الحصة على السبورة مع صورة توضيحية أربطها لتوصيل المفهوم لأطفال
التعريف لهم من خلال
تقول المرشدة لهم أبنائي الحلوين سوف يقوم كل واحد منكم بالنظر إلى المرآة
البدء بالنظر إلى المرآة بالدور ومراقبة ردة فعل الطفل وأثناء نظره إلى المرآة يتم طرح عليه بعض الأسئلة لمعرفة مدى رضاه عن ذاته واللعبة لكل طفل مع إضفاء جو من المرح.
والأسئلة كالأتي :

- **ما أكثر شيء تحبيه في شكل جسمك يا خديجة عمر؟**
- **هل يعجبك طولك يا جيداء سليمان؟**
- **هل أنت راضية عن شكلك يا ربى سعد؟**
- **هل تهتمي كثيراً للون عينيك ولون بشرتك وشعرك يا جيداء سليمان؟**
- **من هي الشخصية التي تفضلي أن تكوني شبهها يا ربى سعد، لماذا ؟**

جمع إجابات الأطفال وتدوينها على السبورة وبشكل واضح ويكون الخط مناسب لهذه الفئة العمرية ربط التدوين بالصور التوضيحية
تطلب المرشدة من الأطفال القيام بعرض أزياء تمثيلي أمام باقي زملائهم مرورا بالمرآة وأثناء ذلك تلاحظ المرشدة مدى رضا الطفل عن شكله.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ملاحظات:

- يستغرق مدة اللعبة من ١٠-١٥ دقيقة.

أسئلة مناقشة المحتوى

- ما عنوان حصة التوجيه الجمعي ؟
- ما هو أكثر شيء يعطيك شعور الرضا عن الشكل ؟
- إذا أردت أن تغير شيء في مظهرك الخارجي ماذا تغير ولماذا؟
- ما هي أهم التعليقات والملاحظات التي تسمعها من الآخرين بخصوص مظهرك؟

أسئلة مناقشة الشخصية

- هل تحب تقليد شخص مشهور ممثل في شكله؟ ولماذا اخترت هذا الشخص؟
- هل تعتقد بأن شكلك أو مظهرك الخارجي جميل؟
- هل تحب شكل وجهك؟
- ما الشيء الذي تريد أن تغيره في مظهرك؟
- هل تتعرض للانتقاد بسبب شكلك؟

الإنهاء والتقييم

الإنهاء : إنهاء الحصة بتلخيص أبرز النقاط الهامة

التقييم :

١- تم تحقيق جميع أهداف الحصة.

٢- تم ضبط الصف بطريقة جيدة جدا

٣- قام بعض الأطفال بتقليد أقربائهم بشكل جيد.

٤- قام بعض الأطفال بوصف شكل أخوانهم بشكل جيد.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الحصة (السادسة)

عنوان الحصة

أحب صوتي

الصف KG2 اليوم : الأحد الموافق : ٢٠١٤/١٠/٢٦

الوقت اللازم لتطبيق الحصة: ٣٠ دقيقة

المقدمة :

الترحيب بالأطفال جميعاً وتعريفهم بعنوان حصة التوجيه الجمعي لهذا اليوم
كتابة عنوان الحصة على السبورة. التأكد من أن الجميع حاضر اليوم وذلك بأخذ الحضور والغياب للطلبة مع بداية كل حصة لبرنامجي وشكرهم وتعزيزهم للحضور والمواظبة على حضور حصص التوجيه الجمعي. ممازحة الطلاب بموقف مضحك للتسلية والتفاعل.

الأهداف :

١. **أن يتعرف الأطفال على مدى رضاهم عن صوتهم.**
٢. **أن يتعرف الأطفال ما يميزهم عن الآخرين من خلال أصواتهم.**
٣. **أن يكتشف الأطفال المواهب الصوتية لديهم.**

المواد المستخدمة :

- **ميكروفون وأسطوانات موسيقية مساعدة أغاني قناة طيور الجنة.**
- **ورقة عمل.**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الأساليب المستخدمة:

- **المناقشة والحوار**
- **التمثيل**

إجراءات الحصة :

بعد الترحيب بالصغار الحلوين تكتب المرشدة عنوان الحصة على السبورة مع صورة توضيحية أربطها لتوصيل المفهوم للأطفال

التعريف لهم من خلال

تقول المرشدة أبنائي الحلوين سوف يقوم كل واحد منكم بإمساك الميكروفون وبعد تشغيل الموسيقى المفضلة التي تحبونها سوف يبدأ كل واحد منكم بالغناء أغنيات طيور الجنة.

يبدأ كل واحد من الأطفال بأداء تجربة الصوت على الدور وبعد انتهاء كل طفل من الغناء يتم طرح عليه بعض الأسئلة لمعرفة مدى رضاه عن صوته.

والأسئلة كالأتي :

- **هل تعتقدي ياعلا تيسير بأن صوتك جميل؟**
- **هل يقول لك يا منار لؤي الآخرين بأن صوتك جميل؟**
- **هل تحبي أن تغني يا منار لؤي؟**
- **هل تحبي أن تتكلمي كثيرا لإظهار أن صوتك جميل يا علا تيسير؟**
- **جمع إجابات الأطفال وتدوينها على السبورة وبشكل واضح ويكون الخط مناسب لهذه الفئة العمرية ربط التدوين بالصور التوضيحية**
- **تطلب المرشدة من الطفل القيام بأداء تجربة صوتية أخرى لأغنية يحبها الطفل نفسه أمام باقي زملائه وأثناء ذلك تلاحظ المرشدة مدى رضا الطفل عن صوته.**
- **تقول المرشدة للطلاب إن الله ميز كل مخلوق بصوت جميل مثل صوت العصفور وجعل هنالك أصوات عالية وأصوات منخفضة**
- **تكليف الأطفال بأداء بعض الأغاني التي يحبونها في البيت كواجب بيتي للأطفال.**

- **توزع المرشدة أوراق العمل على الأطفال وتنشد معهم السلام الملكي.**

ملاحظات:

- **يستغرق مدة اللعبة من ١٠-١٥ دقيقة.**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أسئلة مناقشة المحتوى

- **ما عنوان حصة التوجيه الجمعي ؟**
- **ما هو أكثر شيء يعطيك شعور الرضا عن صوتك ؟**
- **إذا طلب أحدهم منك أن تغني له هل تغني؟ ولماذا؟**
- **ما هي أهم التعليقات والملاحظات التي تسمعها من الآخرين بخصوص صوتك؟**

أسئلة مناقشة الشخصية

- **هل تحب أن يكون لك صوت مثل صوت مغنيك المفضل ؟**
- **هل الغناء هوياتك؟**
- **هل يوبخك أحد إذا سمعك تغني؟**
- **هل تستخدم صوتك بأمور أخرى غير الغناء مثلا استخدام الصوت الهادئ اللحوح عندما تريد شيء من أمك؟**

الإنهاء التقييم :

الإنهاء : إنهاء الحصة بتلخيص أبرز النقاط الهامة

التقييم :

١- تم تحقيق جميع أهداف الحصة.

٢- تم ضبط الصف بطريقة جيدة جدا

٣- تفاعل الأطفال بشكل جيد مع اللعبة المقترحة.

٤- قام بعض الأطفال بغناء بعض أغاني الأطفال.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ورقة عمل

قم بإنشاد السلام الملكي أمام أصدقائك.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الحصة (السابعة)

عنوان الحصة

أحب وزني

الصف KG2 اليوم : الأربعاء الموافق : ٢٠١٤/١٠/٢٩

الوقت اللازم لتطبيق الحصة: ٣٠ دقيقة

المقدمة :

الترحيب بالأطفال جميعاً وتعريفهم بعنوان حصة التوجيه الجمعي لهذا اليوم
كتابة عنوان الحصة على السبورة. التأكد من أن الجميع حاضر اليوم وذلك بأخذ الحضور والغياب للطلبة مع بداية كل حصة لبرنامجي وشكرهم وتعزيزهم للحضور والمواظبة على حضور حصص التوجيه الجمعي.

الأهداف :

١. **أن يتعرف الأطفال على مدى رضاهم عن كبر أو صغر جسمهم.**
٢. **أن يستوعب الأطفال ضرورة أن يكون كبر / صغر أجسامهم مناسب لعمرهم وطولهم.**
٣. **أن يدرك الأطفال مدى خطورة السمنة على صحتهم.**
٤. **أن يميز الطفل بين الطعام الصحي وغير الصحي**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المواد المستخدمة :

- **ميزان.**
- **سلة فواكه وطعام صحي، وسلة أخرى من المأكولات غير الصحية.**
- **صور لأطفال مصابين بالسمنة.**
- **ورقة عمل**

الأساليب المستخدمة:

- **المناقشة والحوار**
- **التمثيل**

إجراءات الحصة :

بعد الترحيب بالصغار الحلوين تكتب المرشدة عنوان الحصة على السبورة مع صورة توضيحية أربطها لتوصيل المفهوم للأطفال. بأخذ حضور وغياب الطلبة بشيء من المرح مثلا حذيفة اليوم غائب وهو حاضر فقط لإضفاء المداعبة والضحك.

التعريف لهم من خلال

تقول المرشدة أبنائي الحلوين سوف يقوم كل واحد منكم بالصعود على الميزان بطريقة فيها من الضحك والمرح لجذب جميع الطلبة لمعرفة جسمه.

يبدأ الطفل بالصعود إلى الميزان بالدور وتقوم المرشدة إثناء ذلك بمراقبة ردة فعل الطفل أثناء نظره إلى كبر أو صغر جسمه يتم طرح عليه بعض الأسئلة لمعرفة مدى رضاه عن كبر أو صغر جسمه.

والأسئلة كالأتي :

- **هل تعتقد يا طارق علي أن كبر أو صغر جسمك مناسب لعمرك؟**
- **هل تأكل بشراهة يا اياد جهاد؟**
- **هل يهمك رأي الآخرين في كبر جسمك يا أحمد محمد؟**
- **هل يهمك رأي الآخرين في صغر جسمك يا اسلام محمود؟**
- **هل تعاني من عدم إيجاد ملابس مناسبة بسبب صغر أو كبر جسمك يا طارق علي ؟**
- **هل وزنك يمنعك من التحرك واللعب بحرية يا أحمد محمد؟**

جمع إجابات الأطفال وتدوينا على السبورة وبشكل واضح ويكون الخط مناسب لهذه الفئة العمرية ربط التدوين بالصور التوضيحية

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- تقدم المرشدة معلومات حول الأطعمة الصحية وغير الصحية ثم تطلب المرشدة من الأطفال القيام بالموقوف أمام سلة الفواكه والمأكولات الصحية والأخرى التي تحتوي على المأكولات غير الصحية وأثناء ذلك تلاحظ المرشدة ما الذي سيختاره الطفل من مأكولات بعد أن علم وزنه.
- توزع المرشدة ورقة العمل على الأطفال وتطلب منهم الإجابة عليها ثم مناقشتهم في محتواها.

ملاحظات:

- يستغرق مدة اللعبة من ١٠-١٥ دقيقة.

أسئلة مناقشة المحتوى

- ما عنوان حصة التوجيه الجمعي ؟
- هل أنت راض عن وزنك ؟
- هل صعب أن تلتزم بالحميات الغذائية ؟

أسئلة مناقشة الشخصية

- هل تحب أن يكون وزنك مثالي مثل ممثلين طيور الجنة عندما تكبر؟
- ما هي أهم التعليقات والملاحظات التي تسمعها من الآخرين بخصوص وزنك؟
- هل ستستمر بأكل المأكولات غير الصحية بعد أن علمت كبر جسمك؟
- هل تحب أن يصفك الآخرين بالسمين؟
- هل تعرف أن المأكولات غير الصحية تسبب أمراض؟
- هل تتعرض للانتقاد بسبب وزنك؟

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الإنهاء والتقييم

الإنهاء : إنهاء الحصة بتلخيص أبرز النقاط الهامة

التقييم :

١- تم تحقيق جميع أهداف الحصة.

٢- تم ضبط الصف بطريقة جيدة جدا

٣- تفاعل الأطفال وقاموا بذكر بعض الأطعمة التي يتناولها وصنفوها على أنها صحية أو غير صحية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ورقة عمل

استخدم الكلمات الآتية (سمين، نحيف، صحي، غير صحي، سليم،) لتضعها في الفراغ المناسب تحت الصورة.

( ) ( ) ( )

( ) ( ) ( )

( )

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المشاعر

الحصة (الثامنة)

عنوان الحصة

الخوف من الحيوانات

الصف KG2 اليوم : الأحد الموافق : ٢٠١٤/١١/٢

الوقت اللازم لتطبيق الحصة: ٣٠ دقيقة

المقدمة :

الترحيب بالأطفال جميعاً وتعريفهم بعنوان حصة التوجيه الجمعي لهذا اليوم
طرح أسئلة على الأطفال عن أحوالهم، وهل يفضلون مثل هذه الحصص؟ التأكد من أن الجميع حاضر اليوم وذلك بأخذ الحضور والغياب للطلبة مع بداية كل حصة لبرنامجي وشكرهم وتعزيزهم للحضور والمواظبة على حضور حصص التوجيه الجمعي.
، وإخبارهم بأنه بقي ٤ حصص للإنهاء.
كتابة عنوان الحصة على السبورة مع عرض الصورة التوجيهية

الأهداف :

١. **أن يتعرف الأطفال على أنواع الحيوانات.**
٢. **أن يتألف الأطفال مع الحيوانات الأليفة باللعب**
٣. **أن يميز الأطفال بين الحيوانات غير الأليفة والحيوانات الأليفة للأطفال**

المواد المستخدمة :

- **السبورة والطباشير**
- **صور تمثل أنواع مختلفة من الحيوانات**
- **دفاترهم الخاصة**
- **لعب لحيوانات متعددة**
- **أقنعة**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الأساليب المستخدمة:

- **المناقشة والحوار**
- **الرسم**
- **التعزيز**

إجراءات الحصة :

بعد الترحيب بالصغار الحلوين تكتب المرشدة عنوان الحصة على السبورة مع صورة توضيحية أربطها لتوصيل المفهوم للأطفال.

التعريف لهم من خلال

تقول المرشدة للأطفال الحلوين سوف نعمل على معرفة الحيوانات التي بالصورة ومن ثم نرى أن كانت أليفة أم غير أليفة.

البدء بعرض الصور وتفاعل الأطفال مع المرشدة، عمل وسيلة نجمع بها الحيوانات الأليفة بدائرة وتلوينها باللون الأخضر و الحيوانات غير الأليفة بدائرة أخرى وتلوينها باللون الأحمر.

طرح أسئلة على مسامع الأطفال بعد الانتهاء من عرض الصور

والأسئلة كالأتي :

- **ما هو حيوانك المفضل يا بيسان أحمد؟**
- **ما أسماء الحيوانات التي عرضت أمامك يا تالا كساب؟**
- **ما هي الحيوانات التي تخافي منها جيداء سليمان؟**
- **ما الأعمال التي تعمليها إذا اقتربت منك قطة يا سدين محمد؟**
- **هل يجب أن نثق بالثعلب يا حلوين؟**

جمع إجابات الأطفال وتدوينا على السبورة وبشكل واضح ويكون الخط مناسب لهذه الفئة العمرية ربط التدوين بالصور التوضيحية

أخذ الأطفال على زاوية الحيوانات في الروضة للتعرف على أنواع الحيوانات وباستخدام مجسمات الحيوانات كلعبه بحيث سيقوم الأطفال بالاقتراب من الحيوانات الأليفة ويقوموا بإطعام هذه الحيوانات ويلعبوا معهم

- ❖ **التكليف برسم ما تم فهمه من حصة التوجيه الجمعي داخل الروضة وواجب بيتي إلصاق صور لحيوانات ألفية وأخرى غير أليفة على دفاترهم الخاصة.**
- ❖ **جمع رسوماتهم وتعزيزهم على انجازهم تعلق كل مجموعة انجازها بالزاوية المخصصة لذلك التي رسمها داخل الروضة.**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

تقسيم الأطفال إلى قسمين: القسم الأول يلبس الأقنعة والقسم الثاني يشاهد ما يتم ثم تقدم المرشدة معلومات للأطفال حول أهمية التفاعل برفق مع الحيوانات وعدم إيذائها.

توزع المرشدة ورقة العمل على الأطفال وتطلب منهم الإجابة عليها ثم مناقشتهم في محتواها وتشكرهم على أدائهم في الحصة.

ملاحظات:

- يستغرق مدة اللعبة من ١٠-١٥ دقيقة.

أسئلة مناقشة المحتوى

- ما عنوان حصة التوجيه الجمعي ؟
- اذكر أنواع الحيوانات الصديقة ؟
- لماذا يجب أن نخاف من الأسد ؟
- هل يجوز إيذاء الحيوانات ؟

أسئلة مناقشة الشخصية

- ما هو حيوانك المفضل
- هل تحرص دائما على التعامل بلطف مع الحيوانات الصديقة؟

الإنهاء والتقييم

الإنهاء : إنهاء الحصة بتلخيص أبرز النقاط الهامة

التقييم :

١- تم تحقيق جميع أهداف الحصة.

٢- تم ضبط الصف بطريقة جيدة جدا

٣- تفاعل الأطفال من خلال رسم الحيوانات التي يفضلوها.

٤- استطاعوا الاطفال تصنيف الحيوانات على أنها أليفة أو غير أليفة.

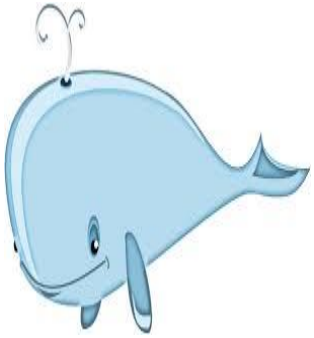
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ورقة عمل

أكتب كلمة أليف أو غير أليف تحت كل صوره من صور الحيوانات التي بالأسفل

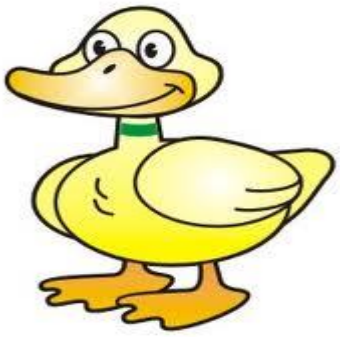
( )

( )



( )

( )



( )

( )

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الحصة (التاسعة)

عنوان الحصة

الانزعاج من الأصوات العالية

الصف KG2 اليوم : الأربعاء الموافق : ٢٠١٤/١١/٥

الوقت اللازم لتطبيق الحصة: ٣٠ دقيقة

المقدمة :

الترحيب بالأطفال جميعاً التأكد من أن الجميع حاضر اليوم وذلك بأخذ الحضور والغياب للطلبة مع بداية كل حصة لبرنامجي وشكرهم وتعزيزهم للحضور والمواظبة على حضور حصص التوجيه الجمعي.

وتعريفهم بعنوان حصة التوجيه الجمعي لهذا اليوم

طرح أسئلة على الأطفال عن أحوالهم، وهل يستمتعون في هذه الحصص؟

كتابة عنوان الحصة على السبورة

الأهداف :

١. **أن يتعرف الأطفال على المقصود بالأصوات العالية.**
٢. **أن يتعرف الأطفال بان الأصوات العالية جدا تسبب الأذى للأذن.**
٣. **أن يتعلم الأطفال بان لا ينزعجوا من الأصوات العالية والتي لا تؤذي الأذن.**

المواد المستخدمة :

- **السبورة والطباشير**
- **صور تمثل أنواع الأصوات المزعجة**
- **دفاترهم الخاصة**
- **آلة تسجيل أصوات**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الأساليب المستخدمة:

- **المناقشة والحوار**
- **التمثيل**

إجراءات الحصة :

بعد الترحيب بالصغار الحلوين تكتب المرشدة عنوان الحصة على السبورة مع صورة توضيحية أربطها لتوصيل المفهوم للأطفال

التعريف لهم من خلال

تقول المرشدة للأطفال أبنائي الحلوين سوف نقوم بإخراج أصوات مختلفة لنرى من منكم ينزعج من هذه الأصوات. وتسجيل أصواتهم ومن ثم سماعها خلف الجدار لنرى إذا كانوا قد انزعجوا منها أو لا.

البدء بإصدار الأصوات مع المرشدة ومراقبة الأطفال لبعضهم إذا كان احد قد انزعج

طرح أسئلة على مسامع الأطفال من بعد الانتهاء من إصدار الأصوات

والأسئلة كالأتي :

- **من منكم انزعج من هذه الأصوات؟**
- **لماذا انزعجتم من هذه الأصوات ؟**
- **ما هو أكثر صوت أزعجكم؟**
- **ما رأيكم باللعبة ؟**

جمع إجابات الأطفال وتدوينها على السبورة وبشكل واضح ويكون الخط مناسب لهذه الفئة العمرية ربط التدوين الصور والأصوات التوضيحية

أخذ الأطفال على مختبر العلوم الذي قد تم تجهيزه مسبقا وشرح أجزاء الأذن للأطفال والتوضيح لهم ماذا يحصل للأذن عندما تسمع صوت قوي وعالي.

نستقبل مع الأطفال الحلوين ومديرة المدرسة ضيف زائر وهو طبيب الأذن والأنف والحنجرة ليشرح لهم أهمية السماع للأصوات عادية وخطورة الأصوات العالية على الأذن في المستقبل.

طرح أسئلة عليهم بعد الزيارة كالأتي "

- **من منكم يا حلوين لا ينزعج من الأصوات العالية؟**
- **جمع إجاباتهم مناقشتهم بها**
- **التكليف برسم ما تم فهمه من حصة التوجيه الجمعي**
- **جمع رسوماتهم وتعزيزهم على انجازهم تعلق كل مجموعة انجازها بالزاوية المخصص لذلك**
- **توزع المرشدة ورقة العمل على الأطفال وتطلب منهم الإجابة عليها ثم مناقشتهم بإجاباتهم وتشكر مشاركتهم وتعززهم.**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ملاحظات:

- يستغرق مدة اللعبة من ١٠-١٥ دقيقة.

أسئلة مناقشة المحتوى

- ما عنوان حصة التوجيه الجمعي ؟
- اذكر أجزاء الأذن التي تم شرحها داخل مختبر العلوم ؟
- لماذا يجب أن لا ننزعج من الأصوات الهادئة ؟
- هل يتعكر مزاجك إذا سمعت لصوت عالي ؟

أسئلة مناقشة الشخصية

- ما الذي يترتب عليك إذا تعرضت لمصدر صوت عالي ؟
- هل تحرص دائما على تجنب الأصوات العالية؟

الإنهاء والتقييم

الإنهاء : إنهاء الحصة بتلخيص أبرز النقاط الهامة

التقييم :

١- تم تحقيق جميع أهداف الحصة.

٢- تم ضبط الصف بطريقة جيدة جدا

٣- تفاعل الأطفال وقلدوا الأصوات التي تزعجهم.

٤- استطاعوا الاطفال تمييز الاصوات على أنها مزعجة وغير مزعجة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ورقة عمل

إي الأصوات التالية التي تصدر تزعجك ضع تحتها إشارة صح

( )

( )

( )

( )

( )

( )

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

الحصة (العاشرة)

عنوان الحصة

الخوف من الظلام

الصف KG2 اليوم : الأحد الموافق : ٢٠١٤/١١/٩

الوقت اللازم لتطبيق الحصة: ٣٠ دقيقة

المقدمة :

الترحيب بالأطفال جميعاً التأكد من أن الجميع حاضر اليوم وذلك بأخذ الحضور والغياب للطلبة مع بداية كل حصة لبرنامجي وشكرهم وتعزيزهم للحضور والمواظبة على حضور حصص التوجيه الجمعي.

وتعريفهم بعنوان حصة التوجيه الجمعي لهذا اليوم

طرح أسئلة على الأطفال عن أحوالهم، وهل يفضلون مثل هذه الحصص؟، أطفالي الحلوين لقد بقي حصتان لإنهاء التدريب.

كتابة عنوان الحصة على السبورة

الأهداف :

١. **أن يتحدث الأطفال عن سبب خوفهم من الظلام**
٢. **أن تساعد المرشدة الأطفال على تقليل خوفهم من الظلام**
٣. **أن يتعلم الأطفال طرق تقلل خوفهم من الظلام.**

المواد المستخدمة :

- **السبورة والطباشير**
- **دفاترهم الخاصة**
- **ورقة عمل**

الأساليب المستخدمة:

- **المناقشة والحوار**
- **التمثيل**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

إجراءات الحصة :

بعد الترحيب بالصغار الحلوين تكتب المرشدة عنوان الحصة على السبورة مع صورة توضيحية أربطها لتوصيل المفهوم للأطفال

التعريف لهم من خلال

تقول المرشدة للأطفال أبنائي الحلوين سوف نقوم بإغلاق ستائر الصف ونلعب لعبة مسلية، سوف نكلف مجموعة من الأطفال وهم أحمد طلعت واسلام محمود وخديجة عمر وربى سعد بإغماض أعينهم ونقول لهم بأن يسيروا لنرى كيف يتعامل كل طفل مع الظلام

البدء باللعبة مع المرشدة ومراقبة الأطفال لبعضهم إذا كان احد منهم قد خاف من الظلام وضع بعض الألعاب الأسفنجية الكبيرة ليتم الاصطدام بها لنرى من منهم زاد خوفه تكليف جميع الأطفال باللعب بعد تقسيمهم إلى أربع مجموعات ومع الملاحظة والمتابعة من قبل المرشدة.

طرح أسئلة على مسامع الأطفال بعد الانتهاء من بعد الانتهاء من السير بالظلام

والأسئلة كالأتي :

- **هل خفتم من الظلام اليوم؟**
- **هل تخافون من الظلام ليلا؟**
- **ما رأيكم باللعبة ؟**

جمع إجابات الأطفال وتدوينا على السبورة وبشكل واضح ويكون الخط مناسب لهذه الفئة العمرية ربط التدوين بالصور التوضيحية

تقديم التعزيز لدى الأطفال بان الظلام لا يخيف واكسابهم ثقة بأنفسهم بنوع من الترفيه.

- ❖ **التكليف برسم ما تم فهمه من حصة التوجيه الجمعي**
- ❖ **جمع رسوماتهم وتعزيزهم على انجازهم تعلق كل مجموعة انجازها بالزاوية المخصص لذلك**
- ❖ **ما سبب خوفكم من الظلام**
- ❖ **توزع المرشدة ورقة العمل على الأطفال وتطلب منهم الإجابة عليها ثم تشكرهم وتعززهم**
- ❖ **تعزيز الأبطال الحلوين الذين كان خوفهم طبيعياً و لم يتسبب أي شيء له بالفزع أو الاضطراب والخوف.**

ملاحظات:

- **يستغرق مدة اللعبة من ١٠-١٥ دقيقة.**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أسئلة مناقشة المحتوى

- **ما عنوان حصة التوجيه الجمعي ؟**
- **هل يخاف الأطفال من الظلام قبل اللعبة ؟**
- **برأيك هل سيخاف الأطفال من الظلام بعد اللعبة ؟**
- **هل يعكر الظلام مزاجك ؟**

أسئلة مناقشة الشخصية

- **ما الذي يترتب عليك إذا دخلت غرفة مظلمة ؟**
- **هل تحرص دائما على تجنب الغرف المظلمة؟**

الإنهاء التقييم :

الإنهاء : إنهاء الحصة بتلخيص أبرز النقاط الهامة

التقييم :

١- تم تحقيق جميع أهداف الحصة.

٢- تم ضبط الصف بطريقة جيدة جدا

٣- تفاعل الأطفال من خلال الرسومات التي رسموها للتعبير عن الظلام.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ورقة عمل

اكتب كلمة خائف أمام الصورة المناسبة وكلمة غير خائف أمام الصورة المناسبة

( )

( )

( )

( )

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

الحصة (الحادية عشرة)

عنوان الحصة

الضحك مع الأصدقاء

الصف KG2 اليوم : الأربعاء الموافق : ٢٠١٤/١١/١٢

الوقت اللازم لتطبيق الحصة: ٣٠ دقيقة

المقدمة :

الترحيب بالأطفال جميعاً التأكد من أن الجميع حاضر اليوم وذلك بأخذ الحضور والغياب للطلبة مع بداية كل حصة لبرنامجي وشكرهم وتعزيزهم للحضور والمواظبة على حضور حصص التوجيه الجمعي.

وتعريفهم بعنوان حصة التوجيه الجمعي لهذا اليوم

طرح أسئلة على الأطفال عن أحوالهم، وهل استفادوا من هذه الحصص؟، وتذكيرهم بأن هذه الحصة ما قبل الأخيرة، وفي الحصة القادمة سوف نلعب ونستمتع ونتوادع.

كتابة عنوان الحصة على السبورة

الأهداف :

١.أن يتعرف الأطفال على مفهوم الضحك.

٢.أن يتعرف الأطفال بان الضحك مع الأصدقاء لديه فوائد كثيرة.

٣.أن يستوعب الأطفال بان لا يستخدموا الضحك بطريقة مزعجة للآخرين.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المواد المستخدمة :

- **عروض تمثيلية مضحكة جماعية.**
- **صور مضحكة تتمثل بكاريكاتيرات وغيرها.**
- **رواية القصص والتجارب الخاصة المضحكة أمام الأصدقاء.**
- **عرض فيديوهات قصيرة مضحكة.**
- **ورقة عمل**

الأساليب المستخدمة:

- **المناقشة والحوار**
- **التمثيل**

إجراءات الحصة :

بعد الترحيب بالصغار الحلوين تكتب المرشدة عنوان الحصة على السبورة مع صورة توضيحية أربطها لتوصيل المفهوم للأطفال

التعريف لهم من خلال

تقول المرشدة لهم أبنائي الحلوين سوف نقوم بعمل عرض مضحك لنرى من سيضحك أكثر.

البدء بعرض سكيتش تمثيلي (العرض نفسه) مع المرشدة ومراقبة الأطفال لبعضهم إذا كان احد بدأ بالضحك ما رأيكم يا حلوين أن تخبرونا الآن أي المواقف أضحكتم ولماذا ؟.

جمع إجاباتهم وتبسيطها وفق مرحلتهم العمرية وتدوينها على السبورة بشيء من المرح والمزاح.

طرح أسئلة على مسامع الأطفال بعد الانتهاء من تمثيل السكيتش.

والأسئلة كالأتي :

- **ما أكثر حركة أثارت الضحك لديك يا شيماء كساب؟**
- **ما أكثر جملة أثارت الضحك لديك أحمد محمد؟**
- **هل تفضل أن تضحك وحدك أم مع أصدقائك يا محمد ابراهيم؟**
- **هل ستكرري نفس السكيتش المضحك إذا ما أردتي أن تضحكي أصدقائك يا منار لؤي؟**
- **ما هو شعورك عند الضحك مع أصدقائك براءة أحمد؟**

جمع إجابات الأطفال وتدوينها على السبورة وبشكل واضح ويكون الخط مناسب لهذه الفئة العمرية ربط التدوين بالصور التوضيحية

تشغيل فيديو مضحك في الغرفة الصفية.

http://www.youtube.com/watch?v=HrEtFGgtQbI&list=RDHrEtFGgtQbI .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

طرح أسئلة عليهم بعد مشاهدة الفيديو كالأتي "

- من منكم يا حلوين لديه نفس التجربة المضحكة كالأطفال في الفيديو؟
- جمع إجاباتهم مناقشتهم بها.
- التكليف بذكر المواقف المضحكة التي حصلت معهم مؤخرا.
- توزع المرشدة ورقة العمل مع الأطفال وتطلب منهم الإجابة عليها ثم تناقش إجاباتهم وتشكرهم وتعززهم.

ملاحظات:

- تستغرق مدة اللعبة من ١٠-١٥ دقيقة.

أسئلة مناقشة المحتوى

- ما عنوان حصة التوجيه الجمعي ؟
- اذكر أنواع مصادر الضحك المتعددة ؟
- لماذا يجب أن نخفض صوتنا أثناء الضحك؟
- هل شعور الضحك مع الأصدقاء جيد ؟

أسئلة مناقشة الشخصية

- أي المصادر الآتية تحب أن تشاهدها مع أصدقائك لتضحكوا سويا (اللعب، مشاهدة برامج الأطفال المضحكة، مشاهدة الفيديوهات المضحكة، مشاهدة العروض المسرحية المضحكة، حضور السيرك والعروض البهلوانية؟
- هل تحرص دائما على مشاركة أصدقائك الضحك؟

الإنهاء التقييم :

الإنهاء : إنهاء الحصة بتلخيص أبرز النقاط الهامة

التقييم :

١- تم تحقيق جميع أهداف الحصة.

٢- تم ضبط الصف بطريقة جيدة جدا

٣- تفاعل الأطفال بذكر المواقف التي أضحكتهم.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ورقة عمل

أكتب كلمة مضحك أو غير مضحك تحت الصورة المناسبة:

( )

( )

( )

( )

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

( ) ( )

( ) ( )

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الحصة (الثانية عشرة)

عنوان الحصة

الختام

الصف KG2 اليوم : الاحد الموافق : ٢٠١٤/١١/١٦

المقدمة :

الترحيب بالأطفال جميعاً وتعريفهم بعنوان حصة التوجيه الجمعي لهذا اليوم

كتابة عنوان الحصة على السبورة

الأهداف:

١- **تقييم مدى التحسن في مفهوم الذات لدى الأطفال.**

٢- **أن يتعرف الأطفال على مفهوم الوداع.**

٣- **أن يعدد الأطفال الأشياء التي استفادوا منها من المرشدة.**

٤- **أن يتعلم الأطفال كيفية الوداع.**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المواد المستخدمة :

- **السبورة والطباشير**
- **بطاقات تذكارية**
- **كاميرا**

الأساليب المستخدمة:

- **المناقشة والحوار**

إجراءات الحصة :

ترحب المرشدة بالأطفال وتخبرهم بأن هذا اللقاء هو الأخير، وتعرب لهم عن سعادتها بالفترة التي قضتها معهم في الحصص. وتقوم المرشدة بتعبئة مقياس مفهوم الذات لمعرفة التحسن الذي طرأ نتيجة للحصص.تقوم المرشدة بتقديم تلخيصاً موجَزا لأهم ما تم تناوله والتطرق إليه خلال سير الحصص.التعريف لهم من خلال القيام بالاتي تقول المرشدة أبنائي الحلوين سوف أقوم بتوزيع بطاقات جميلة وملونة عليكم وسيقوم كل طفل بكتابة بطاقات تذكارية واحدة منها للمعلمة (المرشدة) والباقي للأطفال الآخرين يعبر فيها عن مدى سعادته بالتعرف واللقاء بالمرشدة وبأصدقائه الجدد.

طرح أسئلة على الأطفال بعد الانتهاء من كتابة البطاقات التذكارية

والأسئلة كالأتي :

- **هل أمضيت أوقات جميلة مع أصدقائك ومع مرشدتك يا حنين جهاد؟**
- **ما هي أكثر الحصص التي أحببتها والتي استفدت منها كثيرا يا طارق علي ؟**
- **هل ستذكري المرشدة وتبقي على تواصل معها يا فداء كساب؟**
- **ما هي العبارات التي كتبتيها تعبيرا عن سعادتك بلقاء المرشدة علا تيسير؟**

جمع إجابات الأطفال وتدوينها على السبورة وبشكل واضح ويكون الخط مناسب لهذه الفئة العمرية ربط التدوين بالصور التوضيحية

تقوم المرشدة بجمع الأطفال كلهم بجانب بعضهم وتقف هي في وسطهم وتطلب من أحد الأشخاص من خارج الصف بالتقاط الصور التذكارية لهم سويا.

طرح أسئلة عليهم بعد الانتهاء من التقاط الصور:

١. **هل ستحتفظ بهذه الصور ؟**
٢. **ماذا تعني لك الصور التذكارية؟**
٣. **أين ستضع الصورة الجماعية التذكارية ؟**

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جمع إجابات الأطفال وتدوينها على السبورة وبشكل واضح ويكون الخط مناسب لهذه الفئة العمرية ربط التدوين بالصور التوضيحية.

أسئلة مناقشة المحتوى

- ما عنوان حصة التوجيه الجمعي ؟
- ما أهمية التعبير عن السعادة بلقاء الأشخاص في البطاقات التذكارية ؟
- هل تكونت لديك عبارات جاهزة يمكنك استعمالها في حالات الختام المشابهة؟
- ما أهمية الاحتفاظ بالصور التذكارية للمستقبل؟

أسئلة مناقشة الشخصية

- هل ستذكر مرشدتك وأصدقائك؟
- ما أهم اللحظات التي ستتذكرها مع أصدقائك؟
- ما أهمية التوصل مع المرشدة والاستفادة من خبراتها؟

الإنهاء والتقييم

الإنهاء : إنهاء الحصة بتلخيص أبرز النقاط الهامة

التقييم :

١- تم تحقيق جميع أهداف الحصة.

٢- تم ضبط الصف بطريقة جيدة جدا

٣- عبروا الاطفال عن فرحتهم في البرنامج.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الملحق (٣)
أسماء محكمي أدوات الدراسة

الرقم	اسم الدكتور	جهة العمل
١	أ.د. سامي ملحم	جامعة عمان العربية
٢	د. سهيلة بنات	جامعة عمان العربية
٣	د. محمد عبد المجيد المصري	جامعة عمان العربية
٤	د. نجوى القبيلات	التربية والتعليم
٥	د. سلطان نواف الزيود	التربية والتعليم
٦	أ. عمران الدعاجة	التربية والتعليم
٧	د. سالم الروافعة	التربية والتعليم
٨	د. حسام عزمي ابو الوليد	التربية والتعليم
٩	د.سالم السمارات	التربية والتعليم
١٠	أ. جميل فرهود ابو قدري	التربية والتعليم

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com