

نموذج رقم (1)

إقرار

أنا الموقع أدناه مقدم الرسالة التي تحمل العنوان:

" أثر استخدام أسلوب الألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي "

أقر بأن ما اشتملت عليه هذه الرسالة إنما هو نتاج جهدي الخاص، باستثناء ما تمت الإشارة إليه حيثما ورد، وإن هذه الرسالة ككل أو أي جزء منها لم يقدم من قبل لنيل درجة أو لقب علمي أو بحثي لدى أي مؤسسة تعليمية أو بحثية أخرى.

DECLARATION

The work provided in this thesis, unless otherwise referenced, is the researcher's own work, and has not been submitted elsewhere for any other degree or qualification

Student's name:

اسم الطالب: هشام إبراهيم موسى السحار

Signature:

التوقيع: 

Date:

التاريخ: 2016/1/17 م



الجامعة الإسلامية - غزة
عمادة الدراسات العليا
كلية التربية
قسم المناهج وطرق التدريس

أثر استخدام أسلوب الألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي

إعداد الباحث

هشام إبراهيم السحار

إشراف الدكتور :

صلاح أحمد عبدالهادي الناقة

الأستاذ المشارك في المناهج وطرق التدريس

قدمت هذه الدراسة استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في المناهج وطرق
التدريس بكلية التربية في الجامعة الإسلامية - غزة

1437هـ / 2015 م



هاتف داخلي 1150

مكتب نائب الرئيس للبحث العلمي والدراسات العليا

الرقم..... Ref

التاريخ..... Date
ج 35/ع
2015/12/15

نتيجة الحكم على أطروحة ماجستير

بناءً على موافقة شئون البحث العلمي والدراسات العليا بالجامعة الإسلامية بغزة على تشكيل لجنة الحكم على أطروحة الباحث/هشام ابراهيم موسى السحار لنيل درجة الماجستير في كلية التربية / قسم مناهج وطرق تدريس وموضوعها:

أثر استخدام أسلوب الألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي

وبعد المناقشة العنيفة التي تمت اليوم الثلاثاء 04 ربيع الأول 1437هـ، الموافق 2015/12/15م الساعة الواحدة ظهراً بمبنى الحديدان، اجتمعت لجنة الحكم على الأطروحة والمكونة من:

.....	مشرفاً و رئيساً	د. صلاح أحمد الناقدة
.....	مناقشاً داخلياً	أ.د. فتحية صبحي اللولو
.....	مناقشاً خارجياً	د. أزهار محمد غليون

وبعد المداولة أوصت اللجنة بمنح الباحث درجة الماجستير في كلية التربية /قسم مناهج وطرق تدريس.

واللجنة إذ تمنحه هذه الدرجة فإنها توطئته بتقوى الله ونزوم طاعته وأن يسخر علمه في خدمة دينه ووطنه.

والله ولي التوفيق،،،

نائب الرئيس لشئون البحث العلمي والدراسات العليا



أ.د. عبدالرؤوف علي المناعمة

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

ذِكْرٌ



قال تعالى:

﴿هُوَ الَّذِي جَعَلَ الشَّمْسُ ضِيَاءً وَالْقَمَرَ نُورًا وَقَدَرَهُ مَنَازِلَ لِتَعْلَمُوا عَدَدَ السِّنِّينَ وَالْحِسَابَ مَا

﴿خَلَقَ اللَّهُ ذَلِكَ إِلَّا بِالْحَقِّ يُفَصِّلُ الْآيَاتِ لِقَوْمٍ يَعْلَمُونَ

(يونس، آية: 5)

الإهداء

- إلى مروح والدي العزيز الذي أفنى حياته معلماً للأجيال وفارق الحياة وهو يدافع عن العلم والعلماء،
مرحمه الله مرحمة واسعة وأدخله فسيح جناته.
 - إلى مروح والدي الغالية التي ضحت وعانت الكثير من أجل تربيتنا وتعليمنا وأمدتنا بالعطف والحنان
بعد رحيل والدنا، مرحمها الله وأدخلها فسيح جناته.
 - إلى نروجتي مرفيقة درربي التي ما آلت جهداً في تشجيعي للدراسة، وتحملت معي مشقة الدراسة
لتوفير كل سبل النجاح في دراستي.
 - إلى أبنائي الأعزاء: (سراج، منار، نور، ضياء، محمد، علا).
 - إلى إخواني وأخواتي وأقاربي الكرام.
 - إلى أصدقائي وزملائي في العمل، إلى كل معلم، ومدير مدرسة، ومشرف تربوي، متدرب.
 - إلى الباحثين وطلبة العلم والتعليم في كل مكان.
 - إلى من علمني حرفاً فكنتم له عبداً.
 - إلى من ساعدني في هذا الجهد من معلومات وتدقيق وطباعة وإخراج.
- أهدي ثمرة جهدي وبجشي المتواضع سائلاً الله العلي القدير أن يجعل هذا العمل خالصاً لوجهه الكريم وأن
يتفعلنا بما علمنا ويجعله في ميزان حسناتنا إنه نعم المولى ونعم النصير.

شكر و تقدير

الحمد لله رب العالمين نحمده حمد الشاكرين، الحمد لله حمداً كثيراً كما ينبغي لجلال وجهه وعظيم سلطانه القائل في كتابه العزيز ﴿وَإِذِ تَأَذَّنَ رَبُّكُمْ لَئِنْ شَكَرْتُمْ لَأَزِيدَنَّكُمْ وَلَئِنْ كَفَرْتُمْ إِنَّ عَذَابِي لَشَدِيدٌ﴾ (إبراهيم، آية: 7).

واقترءاً بقول رسول الله ﷺ: " لا يشكر الله من لا يشكر الناس"، والصلاة والسلام على قائدنا ومعلمنا سيدنا محمد صلى الله عليه وسلم وعلى آله وصحبه ومن تبعهم بإحسان إلى يوم الدين.

(اللهم اني أسألك علماً نافعاً، ورزقاً طيباً، وعملاً متقبلاً) أما بعد:

فإنني أحمد الله سبحانه وتعالى على كرمه وتوفيقه أن منحني القدرة على الصبر والمثابرة في إتمام هذه الرسالة والتي أرجو من الله العلي القدير أن ينفعني بها والمسلمين في الدنيا والآخرة فلا يسعني في هذا المقام إلا أن أتقدم بجزيل الشكر والتقدير والعرفان إلى:

- الجامعة الإسلامية بغزة ممثلة برئيسها، وادارتها، وهيئات التدريس فيها، وعمادة الدراسات العليا والبحث العلمي، لإتاحة الفرصة لنا بالدراسة ونيل درجة الماجستير.
- أستاذي ومشرفي الدكتور: صلاح أحمد الناقه الذي تفضل بالإشراف على هذه الرسالة، وقام بمتابعتي خطوة بخطوة وأفاض علي من علمه وجهده ووقته ولم يبخل علي بأي مشورة علمية أو نصح، ولم يأل جهداً في متابعتها واخراجها بالصورة التي وصلت إليها فله مني كل التقدير والاحترام وأن يحفظه الله ويرعاه في خدمة العلم والعلماء كما أدعوه سبحانه وتعالى أن يجعل عمله هذا في ميزان حسناته يوم الآخرة وجزاك الله عني كل الخير والجزاء.
- كما أتقدم بعظيم الشكر والامتنان إلى كلية التربية بالجامعة الإسلامية، ممثلة بعميدها أ.د. فتحية اللولو، أ. د محمد عسقول، ود. إبراهيم الأسطل، أ.د عزو عفانة، أ.د محمد أبو شقير، ود. داود حلس، ود. ختام السحار لما قدموه من نصائح وتوجيهات كان لها الأثر الكبير في اتمام هذه الرسالة.

- والشكر إلى المكتبة المركزية في الجامعة الإسلامية بغزة ممثلة بجميع العاملين فيها لدورهم في مساعدتي في البحث عن الكتب والمراجع.
- وأتقدم بالشكر الجزيل إلى لجنة المناقشة أ.د. فتحية اللولو، ود. أزهار محمد غليون لتفضلهم بمناقشة هذه الرسالة وتنقيحها، وتقييمها، وتحسينها، وابداء الإرشاد والتوجيه والنصائح كي تصبح على أكمل وجه أفادنا الله من علمهما وجزاهم الله عني خير الجزاء.
- خالص تقديري للسادة الأساتذة المحكمين لأدوات الدراسة لما بذلوه من جهد كبير في ابداء الرأي والنصح والتوجيه لإخراجها بالصورة الجيدة.
- كما أتقدم بالشكر والعرفان إلى كل من:
- أ. جمال يوسف والذي مد يد العون والمساعدة لي في المراحل الأولى من إعداد الدراسة، وتابعني في كل خطوة من خطوات الدراسة.
- أ. حنان محمد سلمان جودة لتفضلها بمراجعة وكتابة الملخص باللغة الإنجليزية وتدقيق المراجع الأجنبية لغوياً.
- الإخوة في مديرية التربية والتعليم/ شرق غزة ممثلة بمدير التربية والتعليم أ. أشرف حرز الله، ورئيس الهيئة الادارية في المديرية أ. مازن نور الدين، ورئيس الهيئة الفنية في المديرية أ. مها حلس.
- الهيئة التدريسية في مدرسة تونس الأساسية ممثلة بالأخ سليم الديب، والأخ يوسف ياسين لمساعدتي في تطبيق البحث، وأدواته حتى تمت هذه الدراسة على أكمل وجه.
- والشكر الموصول إلى كل من: أ. مهند الأشقر والذي ساعدني في مراجعة الإحصاء، وأ. محمد عطية اللوح، أ. جهاد محسن، أ. عائد النحال لما بذلوه من جهد كبير في تنسيق وتدقيق هذه الرسالة، واخراجها بالصورة التي وصلت إليه.

■ ولن أنسى أبداً أن أقدم شكري وتقديري لأهلي، أسرتي زوجتي وأبنائي وإخواني وأقاربي وأصحابي وزملائي في العمل، الذين قدموا لي الكثير من التشجيع والمساعدة واقتسموا معي الجهد والعناء فلهم مني كل الشكر والتحية والتقدير.

وأخيراً أتقدم بالشكر والعرفان إلى كل من ذكرتهم ومن لم أذكرهم، وإلى كل من قدم لي يد العون والمساعدة في انجاز واخراج هذه الرسالة بصورتها التي آلت إليها، وألتمس العذر إلى كل من لم أذكره وكان من الجنود المجهولين وأسأل الكريم أن أكون قد وفقت في هذه الدراسة فما كان من توفيق فمن الله وما كان من خطأ فمني والشيطان. ﴿ وَمَا تَوْفِيقِي إِلَّا بِاللَّهِ

عَلَيْهِ تَوَكَّلْتُ وَإِلَيْهِ أُنِيبُ ﴾ (هود، آية: 88).

الباحث:

هشام إبراهيم السحار

ملخص الدراسة

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر استخدام أسلوب ألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي، حيث تم تحديد مشكلة الدراسة في السؤال التالي:
ما أثر استخدام أسلوب ألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي؟

ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما المفاهيم العلمية الواجب ترميتها في مادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي؟
2. ما الصورة المقترحة لأسلوب ألعاب ولعب الأدوار المراد تدريسه لطلاب الصف الثالث الأساسي؟
3. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha \geq 0.05)$ بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى، ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.
4. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha \geq 0.05)$ بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية، ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.
5. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha \geq 0.05)$ بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى، ودرجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.
6. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha \geq 0.05)$ بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعات الثلاث تعزى لنوع الأسلوب (أسلوب الألعاب التعليمية، أسلوب لعب الأدوار، والأسلوب المعتاد) في اختبار المفاهيم العلمية؟

وللإجابة عن أسئلة الدراسة، وفرضياتها استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي، والمنهج شبه التجريبي في دراسته، وتكونت عينة الدراسة من (84) طالباً من الصف الثالث الأساسي تم اختيارهم بصورة قصدية من مدرسة تونس الأساسية، وقسمت إلى ثلاث مجموعات بالتساوي في

كل منها (28) طالباً، المجموعة التجريبية الأولى درست بأسلوب الألعاب التعليمية، والمجموعة التجريبية الثانية درست بأسلوب لعب الأدوار، والمجموعة الضابطة درست بالأسلوب المعتاد، ونفذت الدراسة في الفصل الدراسي الثاني 2015/2014 م، وتمثلت أدوات الدراسة في أداة تحليل محتوى وحدة (الأدوات) من كتاب العلوم للصف الثالث الأساسي، لتحديد المفاهيم العلمية بالإضافة إلى إعداد دليلي المعلم بالأسلوبين واختبار المفاهيم العلمية والذي تكون من (40) فقرة، وتم التأكد من صدق أدوات الدراسة بعد عرضها على مجموعة من المحكمين، ثم تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية مكونة من (33) طالباً خارج عينة الدراسة ممن أنهوا دراسة الوحدة مسبقاً، للتأكد من صدقه وثباته، وإيجاد معاملات الصعوبة والتمييز، ثم تطبيق الاختبار القبلي على مجموعات الدراسة للتأكد من تكافؤهما، ثم تطبيق الاختبار البعدي على مجموعات الدراسة بعد تنفيذ التجربة، وللإجابة على أسئلة الدراسة تم استخدام بعض الاختبارات الاحصائية وأهمها اختبار (ت) لعينتين مستقلتين، واختبار تحليل التباين الأحادي ومربع إيتا.

ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة:

1. وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$)، بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الأولى، والضابطة في الاختبار البعدي ولصالح المجموعة التجريبية الأولى والتي درست بأسلوب (الألعاب التعليمية).
2. وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$)، بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الثانية، والضابطة في الاختبار البعدي ولصالح المجموعة التجريبية الثانية والتي درست بأسلوب (لعب الأدوار).
3. وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$)، بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الأولى، والتجريبية الثانية في الاختبار البعدي ولصالح المجموعة التجريبية الثانية والتي درست بأسلوب (لعب الأدوار).
4. وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$)، بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعات الثلاث معاً التجريبية الأولى، والتجريبية الثانية، والضابطة في الاختبار البعدي ولصالح المجموعة التجريبية الثانية والتي درست بأسلوب (لعب الأدوار).

وفي ضوء ما أسفرت عنه الدراسة من نتائج أوصى الباحث بما يلي:

1. استخدام أسلوب الألعاب ولعب الأدوار في تدريس العلوم وفي جميع المراحل الدراسية لما لها من أثر إيجابي في التحصيل الدراسي لدى التلاميذ، وزيادة دافعيتهم نحو التعلم.
2. إثراء منهاج العلوم العامة بطرق وأساليب التعلم النشط المتمثلة في الألعاب ولعب الأدوار، والاهتمام بتدريب المعلمين على كيفية تنفيذها من خلال الدورات التدريبية.
3. الاهتمام والاستفادة من البحوث العلمية والدراسات السابقة التي اهتمت بالألعاب التعليمية في تصميم وابتكار أو تحويل الألعاب التعليمية، بما يناسب عُمر وقدرات الطلاب.

Abstract

This study aims at exploring the impact of using games and role-plays as two methods for the development of scientific concepts in the general science subject of the third grader pupils. The study problem is identified in the main following question: **What is the impact of using games and role-plays on developing scientific concepts in general science subject of the third grader pupils?**

This main question can be divided into a number of sub-questions which are:

1. What are the scientific concepts that should be developed in the General Science subject third grade pupils?
2. What is the proposed form of the two methods of games and role-plays that should be taught to third grade pupils?
3. Are there any statistically significant differences at level ($\alpha \leq 0.05$) between the mean scores of the first experimental group students and mean scores of the control group students in relevance to the development of scientific concepts in general science subject of the third grade pupils?
4. Are there any statistically significant differences at level of ($\alpha \leq 0.05$) between the mean scores of the second experimental group students and mean scores of the control group students in relevance to the development of scientific concepts in general science subject of the third grade pupils?
5. Are there any statistically significant differences at level of ($\alpha \leq 0.05$) between the mean scores of the first experimental group students and second experimental group students in relevance to the development of scientific concepts in general science subject of the third grade pupils?
6. Are there any statistically significant differences at level of ($\alpha \leq 0.05$) between the mean scores of the three groups attributed to the type of methods (educational games method, role-plays method and the traditional method) in the scientific concepts test?

To answer the study questions and hypotheses, the researcher used both the descriptive analytical and semi-experimental approaches. The study sample, deliberately chosen, consisted of (84) third grade pupils from Tunisia Primary School for Boys. Then, this sample was divided into three randomly selected groups (28 students each).

The first experimental group was taught by applying educational games method and the second experimental group was taught by applying role-plays method while the control group was taught by the traditional method. The study was conducted during the second semester in 2014/ 2015.

The study tool included content analysis of "Tools Unit" in the Science Book of the third primary grade to determine the scientific concepts and to prepare the teacher's guide related to both methods, in addition to the scientific concepts test. The analysis tool consisted of (40) paragraphs and its validity was checked by a group of referees. Then, the test was answered by a pilot sample consisting of (33) students who have not been included in the study sample but have already studied the unit before. Such a test was conducted to make sure of validity and reliability, and also to find out difficulty and discrimination coefficients. The pre-test was applied to the study groups to make sure of their consistency. Then, the post-test was applied to the study groups after implementing the experiment.

To answer the study questions, some statistical tests were used such as t-test for two independent samples, one-way ANOVA analysis of variance test and Eta square.

The most important findings revealed by the study are as follows:

1. There are statistically significant differences at the level ($\alpha \leq 0.05$) between the mean scores of students in the first experimental groups and the control group in the post-test in favor of the first experimental group which was taught by (educational games) method.
2. There are statistically significant differences at the level ($\alpha \leq 0.05$) between the mean scores of students in the second experimental

group and the control group in the post-test in favor of the second experimental group which was taught by (role-plays) method.

3. There are statistically significant differences at the level ($\alpha \leq 0.05$) between the mean scores of students in the first experimental group and the second experimental group in the post-test in favor of the second experimental group which was taught by (role-plays) method.
4. There are statistically significant differences at the level ($\alpha \leq 0.05$) between the mean scores of students of the three groups together in the post-test in favor of the second experimental group which was taught by (role-plays) method.

In light of the study findings, the researcher drew the following recommendations:

1. The utilization of educational games in teaching science subject at all stages due to its clear impact on increasing the students' motivation to learn.
2. Enrichment of the science curriculum through using methods of active learning represented by games and role-playing, and paying more attention to teachers' training, through training courses, on how to implement them.
3. Getting benefit from scientific research and previous studies interested in educational games in terms of their design and innovation according to the student age and abilities.

قائمة المحتويات

رقم الصفحة	المحتويات
ب	آية قرآنية
ج	الإهداء
د	شكر وتقدير
ز	ملخص الدراسة باللغة العربية
ي	ملخص الدراسة باللغة الإنجليزية
م	قائمة المحتويات
ص	قائمة الجداول
ش	قائمة الملاحق
ت	قائمة الأشكال
الفصل الأول:	
خلفية الدراسة وأهميتها	
2	مقدمة الدراسة
7	مشكلة الدراسة
8	فرضيات الدراسة
8	أهداف الدراسة
9	أهمية الدراسة
9	حدود الدراسة
9	مصطلحات الدراسة
الفصل الثاني:	
الإطار النظري للدراسة	

12	المحور الأول: التعلم النشط
12	تعريف التعلم النشط
13	أهمية التعلم النشط
14	بعض استراتيجيات التعلم النشط
15	المحور الثاني: الألعاب التعليمية
15	مفهوم الألعاب التعليمية
16	تعريف الألعاب التعليمية لغة واصطلاحاً
18	أهداف الألعاب التعليمية
20	أهمية الألعاب التعليمية
21	خصائص الألعاب التعليمية
21	فوائد التعلم باللعب
22	موقف الإسلام من اللعب
23	وظائف اللعب
25	عناصر مكونات اللعب
25	تصنيف الألعاب حسب قيمتها التربوية
29	الكفايات التعليمية اللازمة للمعلم لاستخدام أسلوب الألعاب التعليمية
31	معايير استخدام الألعاب التعليمية
32	شروط اعتماد الألعاب في المنهج التعليمي
32	الشروط الواجب توفرها في اللعبة
33	مراحل استخدام الألعاب في المواقف التعليمية الصفية
35	دور المعلم في الألعاب التعليمية
36	دور المتعلم في أسلوب الألعاب التعليمية

38	المحور الثالث: لعب الأدوار
38	مفهوم لعب الأدوار
39	تعريف لعب الأدوار اصطلاحاً
41	أهداف لعب الأدوار
42	أهمية لعب الأدوار
44	خصائص أسلوب لعب الأدوار
45	خطوات لعب الأدوار
46	مستويات تطبيق أسلوب لعب الأدوار
47	استخدام لعب الأدوار في المجال التربوي
47	مجالات استخدام أسلوب لعب الأدوار
48	المواقف التعليمية التي تستخدم فيها أسلوب لعب الأدوار
49	أنماط وطرق تمثيل أسلوب لعب الأدوار
50	عناصر أسلوب لعب الأدوار
51	دور المعلم والأمور الواجب مراعاتها عند استخدام أسلوب لعب الأدوار
53	المحور الرابع: المفاهيم العلمية
54	تعريفات المفاهيم العلمية
54	أمثلة على المفاهيم العلمية
55	خصائص المفاهيم العلمية
56	أهمية تعلم المفهوم
58	الأسس والقواعد التي تساعد على تنمية المفاهيم
59	مراحل تشكيل المفاهيم
60	تصنيف المفاهيم العلمية

62	نصائح للمعلمين لتدريس المفاهيم
الفصل الثالث	
الدراسات السابقة	
66	المحور الأول: الدراسات التي تناولت الألعاب التعليمية
72	التعقيب على دراسات المحور الأول
75	المحور الثاني: الدراسات التي تناولت لعب الأدوار
80	التعقيب على دراسات المحور الثاني
84	المحور الثالث: الدراسات التي تناولت المفاهيم العلمية
89	التعقيب على دراسات المحور الثالث
91	التعقيب العام على الدراسات السابقة (المحاور الثلاثة)
الفصل الرابع	
إجراءات الدراسة	
94	منهج الدراسة
95	مجتمع الدراسة
95	عينة الدراسة
96	متغيرات الدراسة
96	أدوات ومواد الدراسة
111	ضبط متغيرات الدراسة
117	مواد الدراسة
119	خطوات الدراسة
121	الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة
الفصل الخامس	
نتائج الدراسة وتحليلها وتفسيرها	

123	النتائج المتعلقة بالسؤال الأول وتفسيرها
127	النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني وتفسيرها
128	النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث وتفسيرها
132	النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع وتفسيرها
136	النتائج المتعلقة بالسؤال الخامس وتفسيرها
139	النتائج المتعلقة بالسؤال السادس وتفسيرها
142	التعليق العام على نتائج الدراسة
143	توصيات الدراسة
143	مقترحات الدراسة
144	مراجع الدراسة
156	الملاحق

قائمة الجداول

رقم الصفحة	عنوان الجدول	رقم الجدول
96	توزيع عينة الدراسة على المجموعات الثلاثة التجريبية الأولى، والتجريبية الثانية، والضابطة	(1-4)
97	توزيع الدروس في (وحدة الأدوات)	(2-4)
99	تحليل المحتوى عبر الزمن	(3-4)
99	تحليل المحتوى عبر الأفراد	(4-4)
101	جدول مواصفات اختبار المفاهيم العلمية	(5-4)
104	معاملات الارتباط لكل فقرة من فقرات اختبار المفاهيم والبعد الذي تتنمي إليه الفقرة	(6-4)
105	معامل الارتباط بين كل فقرة من فقرات الاختبار مع الدرجة الكلية للاختبار	(7-4)
107	ارتباطات أبعاد الاختبار مع الدرجة الكلية له	(8-4)
108	طريقة التجزئة النصفية لقياس ثبات الاختبار	(9-4)
110	معاملات الصعوبة والتمييز لكل فقرة من فقرات الاختبار	(10-4)
111	توزيع أسئلة اختبار المفاهيم العلمية حسب مستويات المعرفة على كل درس	(11-4)
112	نتائج اختبار (T) للمقارنة بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار القبلي للمجموعتين التجريبية الأولى، والضابطة	(12-4)

113	نتائج اختبار (T) للمقارنة بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار القبلي للمجموعتين التجريبية الثانية، والضابطة	(13-4)
114	نتائج اختبار (T) للمقارنة بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار القبلي للمجموعتين التجريبية الأولى، والتجريبية الثانية	(14-4)
115	نتائج اختبار (F) للمقارنة بين متوسطات درجات الطلاب في الاختبار القبلي للمجموعات الثلاثة معاً	(15-4)
116	نتائج اختبار (F) للمقارنة بين متوسطات الأعمار للمجموعات الثلاثة معاً	(16-4)
117	نتائج اختبار (F) للمقارنة بين متوسطات المعدل العام للطلاب في المجموعات الثلاثة معاً	(17-4)
124	قائمة المفاهيم العلمية المتضمنة في وحدة (الأدوات) في العلوم العامة للصف الثالث الأساسي (الفصل الدراسي الثاني)	(1-5)
129	نتائج اختبار (T) للمقارنة بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية الأولى، والضابطة	(2-5)
131	مستويات حجم التأثير وفقاً لقيمة (η^2)	(3-5)
131	قيمة (t) وقيمة (η^2) وقيمة (d) وحجم التأثير لكل مستوى من مستويات الأهداف	(4-5)
133	نتائج اختبار (T) للمقارنة بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية الثانية، والضابطة	(5-5)

135	قيمة (t) وقيمة (η^2) وقيمة (d) وحجم التأثير لكل مستوى من مستويات الأهداف	(6-5)
136	نتائج اختبار (T) للمقارنة بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية الأولى، والتجريبية الثانية	(7-5)
138	قيمة (η^2) وحجم التأثير لكل مستوى من مستويات الأهداف	(8-5)
139	نتائج اختبار (F) للمقارنة بين متوسطات درجات الطلاب في الاختبار البعدي للمجموعات الثلاثة معاً	(9-5)
141	نتائج اختبار شفیه لمقارنة الفروق الثنائية بين المجموعات الثلاثة	(10-5)

قائمة الملحق

رقم الصفحة	عنوان الملحق	رقم الملحق
157	أسماء السادة المحكمين	1
158	تحكيم أدوات الدراسة	2
159	قائمة المفاهيم العلمية المتضمنة بالوحدة الثامنة (وحدة الأدوات)	3
162	اختبار المفاهيم العلمية	4
168	الاجابة النموذجية لاختبار المفاهيم العلمية	5
169	الأهداف السلوكية للوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) في العلوم العامة	6
170	الخطة الزمنية المقترحة لتدريس (وحدة الأدوات) في العلوم العامة للف الثالث الأساسي	7
171	الألعاب التعليمية المعدة لتدريس (وحدة الأدوات) في العلوم العامة للف الثالث الأساسي	8
200	دليل المعلم في تدريس (وحدة الأدوات) بأسلوب الألعاب التعليمية	9
264	دليل المعلم في تدريس (وحدة الأدوات) بأسلوب لعب الأدوار	10
321	صور الطلاب أثناء تقديم الاختبار الاستطلاعي والقبلي والبعدي، وأثناء تطبيق التجربة	11
333	طلب تسهيل مهمة	12

قائمة الأشكال

رقم الصفحة	اسم الشكل	رقم الشكل
50	العناصر المتكاملة لأسلوب لعب الأدوار	1
95	مخطط التصميم التجريبي للدراسة	2

الفصل الأول

خلفية الدراسة وأهميتها

❖ مقدمة الدراسة

❖ مشكلة الدراسة

❖ أسئلة الدراسة

❖ فروض الدراسة

❖ أهداف الدراسة

❖ أهمية الدراسة

❖ حدود الدراسة

❖ مصطلحات الدراسة

الفصل الأول

خلفية الدراسة وأهميتها

مقدمة:

يشهد عالمنا اليوم تطوراً متسارعاً ومذهلاً في شتى المجالات العلمية والتكنولوجية والمعرفية، بسبب انتشار المعلومات والانفجار المعرفي، الذي انعكس بدوره على العملية التعليمية، وطرق التدريس لمواكبة هذا التقدم، والتطور بالوسائل والإمكانيات المتاحة عن طريق متابعة المستجدات التربوية، وأحدث الطرق والأساليب، والاستراتيجيات والوسائل المتعددة، لضمان تحقيق تقدم ملحوظ نحو نظام تعليمي يسير وفق خطط التقدم المتلاحق مقارنة بباقي الدول المتطورة.

لذلك أصبح من الضروري امتلاك المتعلمين المهارات الأساسية اللازمة لتحفيزهم وزيادة دافعيتهم نحو العلم والمعرفة فقد أصبحت صفة التغيير اليوم من السمات الرئيسية التي تؤثر في حياة الإنسان المعاصر. (الزعانين، 2002:72).

ودور التربية واضح في بناء الفرد، من خلال إكسابه المعارف والمهارات، وتنمية قيمه واتجاهاته وتعديل سلوكه، فهي تعنى بجميع جوانب شخصية المتعلم العقلية والجسمية والاجتماعية والنفسية والسلوكية، ليتكيف مع متطلبات الحياة التي أعد لها وفقاً لثقافة المجتمع وفلسفته وأيدولوجيته، وتقوم المدرسة بهذا الدور الهام من خلال التفاعل الإيجابي بين المعلم والطلاب في الغرف الصفية أثناء الموقف التعليمي. (العاجز، البناء، 2002:1).

ولاشك أن لتتوع طرق وأساليب تدريس العلوم، أهمية كبيرة لاختيار الطريقة المستخدمة المناسبة للمادة التعليمية، ليكون لها تأثيراً كبيراً في المتعلمين، والمتعلم في المرحلة الأساسية يختلف عن أي مرحلة عمرية أخرى، بمعنى أنه كلما كانت الطريقة أكثر إثارة وتشويقاً ومرتبطة بخصائص نمو المتعلمين وقدراتهم وميولهم كانت أكثر نجاحاً وقدرة على تبسيط المفاهيم العلمية وإكساب الطلاب خبرات ومفاهيم وقيم جديدة، لذا يعتبر بناء المفاهيم المحور الأساسي لتعلم العلوم، وعلينا الاهتمام باكتساب طلابنا المفاهيم بصورة صحيحة لدورها الأساسي في مساعدة المتعلمين على تذكر ما يتعلموه، وتعد المفاهيم من أدوات التفكير والاستقصاء الأساسي في المنهج المدرسي، لذا ينبغي بذل المزيد من الاهتمام إلى تشكيلها وتنميتها عند التلاميذ لاسيما أنها تبنى عادة من تصورات تحصل من خلال الحواس الخمس ومن الذكريات والتخيلات، ومن نتاج الفكر الخيالي. (الأستاذ، ومطر، 2001:64).

وأصبح تعلم المفهوم من أهم الأهداف التعليمية في كل مستويات التعليم، والشغل الشاغل للمعلمين، وخبراء المناهج لتحديد المفاهيم التي يمكن أن يتعلمها الطلبة بشكل متتابع في مستويات التعلم العليا، فلم يعد حفظ الحقائق والمعلومات هدفاً للتعلم إذ أن هذه الحقائق والمعلومات سرعان ما تنسى، لذا فإن تصميم التعليم الذي يركز الانتباه على العلاقات بين الحقائق، والمفاهيم ضمن إطار مفاهيمي يجعله أكثر فاعلية ويضع حداً لمشكلة استظهار الطلبة للمعلومات وحفظها دون تمييز، لذلك يتجه التعلم المدرسي إلى تعليم المفاهيم، وتطويرها. (عبد الصاحب، وجاسم، 2012: 41-40).

فالمفهوم يعتبر أساس التفاهم والتعلم، لذلك وجب علينا أن نزيد من الاهتمام به، ونعلم طلابنا على أساسه، كما أن المفاهيم تساعد المتعلم على تذكر ما يتعلمه، وبالتالي نقلل من الحاجة لإعادة التعلم نتيجة النسيان وهذا يوفر علينا وعلى أبنائنا الكثير، كما يساهم المفهوم عموماً في تسهيل انتقال أثر التعلم للمواقف التعليمية الأخرى الجديدة. (عقل، 2001: 322).

وفي ضوء ما تم عرضه يرى الباحث أن تكوين المفاهيم العلمية، وتنميتها لدى الطلبة هي أحد أهداف تدريس العلوم في جميع مراحل التعليم المختلفة، لما لها من أهمية كبيرة في بناء العلم والمعرفة، وتنظيم الخبرة، وسهولة الحصول عليها، ومن الواضح أن التعليم القائم على الحفظ والتلقين وإغفال الأنشطة والوسائل التعليمية بالضرورة يؤدي إلى مخرجات تفنقر إلى معاني الجودة والإتقان في التعلم، لذلك يجب استخدام أسلوب يحدد وينظم المعلومات المعرفية والحقائق والمفاهيم العلمية بفاعلية تعود على المعلم والمتعلم على حد سواء، دون الاعتماد على حشو المعلومات بالحفظ، والتلقين، وعلى المعلم أن يختار الطريقة التي تناسب تلاميذه من حيث ميولهم وأعمارهم ومستوي تفكيرهم لضمان تحقيق القدر الأكبر من النتائج التعليمية والأهداف، ويجب الانتقال من أساليب التعليم التقليدي إلى أساليب حديثة وفعالة، تساعد كلاً من المعلمين والطلبة على حد سواء، فلم تعد عملية التعليم مجرد عملية تلقين من جانب المعلم، وحفظ من جانب الطالب، وإنما عملية تواصل وتفكير مشترك بين المعلم والطالب وتفاعل مع البيئة الخاصة والعامة، والقريبة والبعيدة في الماضي والحاضر والمستقبل. (حبش، 2002: 9).

ومن هنا يرى الباحث أن استخدام أسلوب الألعاب ولعب الأدوار في تدريس العلوم للصف الثالث الأساسي ميداناً مناسباً للبحث والدراسة فهي التي تجعل المتعلم نشيطاً وفعالاً في اكتساب الحقائق والمفاهيم العلمية وذلك من خلال تفاعله مع اللعبة والتعامل معها، وتساعد على توسيع خبرات المتعلم وحل مشاكله الذاتية، وتعمل على تنمية الجوانب العقلية واللغوية والجسمية والاجتماعية والاخلاقية والانفعالية وتيسر بناء المفاهيم لتواكب التغيرات المتسارعة في أساليب

التدريس الحديثة، فأسلوب استخدام وتوظيف الألعاب ليس بالأسلوب الدخيل على ثقافتنا المسلمة، فقد دافع الإسلام عن حقوق الطفل في ممارسة اللعب والترفيه، حيث ورد ذلك في القرآن الكريم على السنة إخوة يوسف عليه السلام عندما طلبوا من أبيهم أن يرسله معهم للهو واللعب، قال تعالى: ﴿أَرْسِلْهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ﴾ (يوسف، آية:12) ورسول الله صلى الله عليه وسلم القدوة الحسنة في هذا المجال، حينما كان يلعب أسباطه وأبناء الصحابة لإدخال البهجة والسرور في نفوسهم، فاللعب حق أساسي من حقوق الطفل، لما يشكله من الانفتاح على العالم الخارجي المحيط به، وتحرره من الضغوطات النفسية التي يمر بها، الأمر الذي يستدعي تدخلاً متكاملاً في الجهود لتقديم الدعم والمساندة إليهم بكل الطرق والسبل والوسائل الممكنة.

إن التربية الحديثة تؤكد على الألعاب الهادفة، وتتادي بضرورة استخدامها دوماً، لما لها من دور حيوي في تكوين أبعاد شخصية الطفل، فاللعب هو عالم الطفل، وهو إطار حياة الطفولة المبكرة، وهو مفتاح تربية الطفل بل هو مفتاح الحياة، فاللعب في سنوات التكوين الأولى هو مرادف للحياة بالنسبة للطفل. (الخطيب، 1998:62).

وتظهر فوائد اللعب بأنه يساعد الطفل على أن إدراك العالم الذي يعيش فيه، ويتمكن منه، فالطفل من خلال اللعب يتعرف على الأشكال والألوان والأحجام وما يميزهما من خصائص وما يجمع بينهما من علاقات، واكتشاف خواص الأشياء مثل لعب الطفل بالرمل يساعده على اكتشاف خواص الرمل عندما يكون جافاً، أو مبللاً، وإدراك معاني الأشياء، كذلك للتعلم باللعب أهمية بالغة، فهو طريقة تعلم ممتعة ومشوقة وهذا سر نجاحها، كما أن التعلم باللعب يناسب كافة المراحل التعليمية وكافة المباحث الدراسية. (طالبة، 2010:339).

وقد أشارت بعض الدراسات أن أسلوب الألعاب أثبتت فعاليتها في تنمية المفاهيم العلمية وتحسين مستوى تحصيل المتعلمين واتجاهاتهم ومهاراتهم المختلفة كدراسة أبو كلوب (2014)، والتي أثبتت فاعلية توظيف الألعاب في تنمية المفاهيم العلمية، وعمليات العلم، ودراسة الحراشنة (2007)، والتي أكدت دور الألعاب في اكتساب المفاهيم العلمية، وتنمية التفكير الابداعي، واتجاهات الطالبات نحو العلم، ودراسة ليوس وبت وفرانكلين (2005)، والتي توصلت إلى أهمية استخدام التعلم باللعب في اكتساب المفاهيم البيولوجية، والاحتفاظ بها، ودراسة أبو شاور (2005)، والتي أثبتت فاعلية الألعاب في اكتساب الطلاب للمفاهيم العلمية، وعمليات العلم الأساسية، ودراسة العنود (2004)، والتي أكدت على فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم البيئية، وغيرها من الدراسات.

ويعد أسلوب لعب الأدوار من الأساليب التعليمية الهامة في التدريس، لما له من أهمية كبيرة في زيادة دافعية المتعلمين، وترسيخ وتثبيت المعلومات وبقاء أثر التعلم، وغرس بعض القيم والاتجاهات الايجابية كالتعاون، والمشاركة الوجدانية من خلال تقمص الأدوار وتمثيلها، لذا يطلق البعض على لعب الأدوار، اللعب التمثيلي حيث يقوم التلاميذ بتمثيل دور الطبيب أو القاضي أو الملك، ويتم ذلك بملابسهم العادية، وبصورة تلقائية بهدف إعطاء التلاميذ الفرصة للتعبير الحر عن آرائهم وأحاسيسهم تجاه الآخرين عندما يتقمصون شخصياتهم ويعبرون عن وجهة نظرهم الخاصة. (القرشي، 2001: 80).

ولعب الأدوار من أكثر النشاطات فاعلية إذا استخدم كأداة لتعليم المواد الدراسية، مثل العلوم والتاريخ، والشخصيات الدينية، والمسرحيات والحكايات والقصص القصيرة، والحروب والمعارك، وهذا النوع من النشاطات يستثير قدرات الطلبة ويحركها نحو البحث والاستقصاء وحل المشكلات وملاحظة السلوك والقدرة على القياس والنقويم. (الحيلة، 2000: 82).

وقد أظهرت بعض الدراسات فاعلية أسلوب لعب الأدوار في التدريس مثل دراسة الأشقر (2012)، والتي أكدت دراسته على فاعلية لعب الأدوار في إكساب بعض القيم لأطفال الرياض، ودراسة فتح الله (2011)، والتي أثبتت أهمية التدريس بالنمذجة مع لعب الأدوار في تنمية الاستيعاب المفاهيمي والاتجاه نحو العلوم، ودراسة بلجون (2011)، والتي أكدت فاعلية استخدام أسلوب التعلم النشط والمتمثل في لعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية، ودراسة الطويل (2011)، والتي أثبتت أهمية توظيف أسلوب الدراما في تنمية المفاهيم العلمية، وبعض عمليات العلم، ودراسة عربي (2007)، والتي أظهرت فاعلية تدريس وحدة مقترحة في التكنولوجيا الحيوية باستخدام طريقة لعب الأدوار لتنمية بعض القيم البيولوجية، ودراسة مرموش (2006)، والتي أكدت تفوق أسلوب مسرحية المناهج في تنمية بعض الجوانب المعرفية، ودراسة سعد (2003)، والتي أثبتت فاعلية تدريس برنامج مقترح باستخدام الدراما الابداعية في تنمية المفاهيم العلمية لدى اطفال الرياض، ودراسة فرماوي (2001)، والتي أظهرت فاعلية استخدام وحدة تعليمية تقوم على لعب الأدوار في تنمية التفكير الابداعي لدى أطفال الروضة، ودراسة انجليز وجيرلين (1994)، والتي أثبتت فاعلية لعب الأدوار في تنمية مهارات الطلبة من خلال الحاسوب.

ويرى كثير من الباحثين أن مناهجنا الفلسطينية الحالية تعاني كثيراً من الصعوبات، والمعوقات في صناعتها وتنظيمها، وفعالية مفاهيمها ومستوى فهمها، وغيرها من الأمور، حيث أن هناك الكثير من المعلمين وأولياء الأمور والطلبة أنفسهم يشكون من تلك المناهج. (عفانة واللولو، 2004: 20).

والمنهاج التقليدي لا يتعدى التركيز على الجانب المعرفي خاصة مهارة الحفظ والتذكر لمساعدة المتعلمين في عملية استدعاء المعلومات، لذا كان من الضروري التوجه إلى تعليم يهتم بالنمو الشامل للمتعلم في الجوانب المعرفية والثقافية والنفسية والجسمية، والوجدانية إضافة إلى تنمية مواهب وميول وحاجات المتعلمين، ومن هنا تتجه أنظار خبراء المناهج وطرق التدريس لاختيار أساليب وطرق واستراتيجيات ونماذج تعليمية حديثة خاصة وتوظيفها في التعليم، لجذب دافعية الطلاب للتعلم الذاتي والعمل على زيادة وتوسيع خبرات المتعلمين وتنمية المفاهيم العلمية، حيث أنها تتدرج بطريقة هرمية من الصف إلى الصف الذي يليه، وتنمو حسب نمو المعرفة العلمية نفسها ونضج الفرد بيولوجياً وعقلياً، فهي تتدرج من الوضوح إلى الغموض، ومن البسيط إلى المعقد. (الأغا واللولو، 2009:39).

ومن خلال عمل الباحث في الميدان لمدة تزيد عن عشرين عاماً لاحظ أن هناك ضعفاً وتدنياً واضحاً في مستوى تحصيل الطلاب في مختلف المراحل الدراسية، ومن خلال تقارير وملاحظات المشرفين والزيارات الإشرافية للمعلمين تبين أن الضعف ناتج من إتباع المعلمين للطرق التقليدية المعتمدة على الحفظ والتلقين، وإهمال دور المتعلم وقدراته وميوله. في ضوء ما سبق تظهر الحاجة إلى الاهتمام بالتغيير وإتباع طرق وأساليب تدريس تعتمد على مدخل التعلم النشط لتنمية المفاهيم العلمية والتي تجعل المتعلم نشطاً وفعالاً في الحصول على الخبرات والمعلومات، وعليه فإن الباحث يسعى لإجراء تلك الدراسة متناولاً أسلوبين من أساليب التدريس الحديثة والتي تعتمد على التعلم النشط، وهما أسلوب الألعاب ولعب الأدوار لمعرفة أثرهما في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي بغزة.

❖ مشكلة الدراسة:

تتمثل مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس التالي:

" ما أثر استخدام أسلوب الألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي " ؟

وينفرد من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

1. ما المفاهيم العلمية الواجب تنميتها في مادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي؟
2. ما الصورة المقترحة لأسلوب الألعاب، ولعب الأدوار المراد تدريسه لطلاب الصف الثالث الأساسي؟
3. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى، ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.
4. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية، ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.
5. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى، ودرجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.
6. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعات الثلاث تعزى لنوع الأسلوب (أسلوب الألعاب التعليمية، أسلوب لعب الأدوار، والأسلوب المعتاد) في اختبار المفاهيم العلمية؟

❖ فرضيات الدراسة:

1. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى، ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.
2. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية، ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.
3. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى، ودرجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية، في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.
4. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعات الثلاث تعزى لنوع الأسلوب (أسلوب الألعاب التعليمية، أسلوب لعب الأدوار، والأسلوب المعتاد) في اختبار المفاهيم العلمية.

❖ أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية :

1. بناء تصور مقترح للتدريس باستخدام أسلوب الألعاب ولعب الأدوار في تدريس العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.
2. التعرف على أثر الألعاب في تنمية المفاهيم في العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.
3. التعرف على أثر لعب الأدوار في تنمية المفاهيم في العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.
4. المقارنة بين أثر الألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم في العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.
5. تحديد المفاهيم التي يجب تنميتها لدى طلاب الصف الثالث الأساسي في العلوم العامة.

❖ أهمية الدراسة:

تكمُن أهمية الدراسة في الآتي:

1. توفر الدراسة إطار نظري لكيفية توظيف أسلوبي الألعاب، ولعب الأدوار في التدريس من المتوقع أن يستفيد منها معلمي العلوم بالمرحلة الأساسية.
2. قد تفيد هذه الدراسة الخبراء القائمين على تطوير المناهج وتحسينها في إدراج وتصميم وحدات إثرائية خاصة تعتمد على استخدام أسلوبي الألعاب، ولعب الأدوار في المناهج.
3. قد تفيد المشرفين والاداريين في وزارة التربية والتعليم كمرجع لتدريب المعلمين على استخدام الأساليب الحديثة في إعداد الدورات التدريبية للمعلمين.
4. قد تفيد هذه الدراسة الطلبة والباحثين وطلبة الدراسات العليا في الاستفادة من اختبار المفاهيم العلمية واعداد دليلي المعلم بأسلوبي الألعاب التعليمية، ولعب الأدوار.

❖ حدود الدراسة:

اقتصرت هذه الدراسة بالحدود التالية:

1. طلاب الصف الثالث الأساسي في مدرسة تونس الأساسية للبنين بمحافظة (شرق غزة) في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2014/2015 م.
2. تدريس الوحدة الثامنة وحدة (الأدوات) من كتاب العلوم للفصل الدراسي الثاني المقرر على طلبة الصف الثالث الأساسي في الفصل الدراسي الثاني للعام 2014/2015 م.

❖ مصطلحات الدراسة:

ويعرفها الباحث إجرائياً كما يلي:

1. أسلوب التدريس:

هو النمط المتبع من قبل المعلم أثناء قيامه في تنفيذ طريقة التدريس والتي تميزه عن غيره من المعلمين الذين يستخدمون نفس الطريقة، ويرتبط بصورة أساسية بالخصائص والصفات الشخصية للمعلم.

2. الألعاب التعليمية:

هي أنشطة تعليمية تنافسية موجهة يقوم بها المتعلم بصورة فردية أو جماعية محددة بإجراءات وقوانين تنظمها تعمل على إثارة دافعية المتعلم نحو التعلم، وتجعله أكثر إيجابياً وتفاعلاً في اكتساب الخبرات والمهارات في وحدة الأدوات للصف الثالث الأساسي، وتنتهي بفائز وخاسر بسبب المهارة أو الحظ أو كليهما، وتنفذ داخل الصف أو خارجه.

3. لعب الأدوار:

هي أنشطة تعليمية تعتمد على محاكاة موقف واقعي يتقصد فيه كل متعلم من المشاركين في النشاط أحد الأدوار المحددة له في وحدة الأدوات للصف الثالث، ويتفاعل معه ويقوم بتمثيله أمام زملائه في حدود علاقة دوره بأدوارهم.

4. المفاهيم العلمية:

هي الصورة الذهنية التي تتكون لدى الطالب من خلال السمات، أو الخصائص المشتركة للظواهر العلمية المتضمنة في وحدة الأدوات للصف الثالث، وتتكون من جزأين الاسم والدلالة اللفظية، وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها المتعلم بالاختبار المعد له.

الخط الثاني

الإطار النظري

❖ المحور الأول: التعلم النشط.

❖ المحور الثاني: الألعاب التعليمية.

❖ المحور الثالث: لعب الأدوار.

❖ المحور الرابع: المفاهيم العلمية.

الفصل الثاني

الإطار النظري

وفقاً لموضوع الدراسة الحالية، فقد قسم الباحث الإطار النظري إلى أربعة محاور رئيسية، وهي التعلم النشط، والألعاب التعليمية، ولعب الأدوار، والمفاهيم العلمية.

❖ المحور الأول: التعلم النشط (Active Learning):

عندما نرى تجاهل المناهج الدراسية لدور المتعلم وحاجاته وميوله وطرق تفكيره وتنميتها، واستخدام طرق التدريس التي تقوم على التلقين وحفظ المعلومات دون الاهتمام بالأنشطة التعليمية التي تجعل المتعلم قادراً على البحث والاكتشاف، واستخدام التفكير الإيجابي في الحصول على المعلومات، لذا كان من الضروري الاهتمام بالعملية التعليمية ومواكبة التطورات العلمية، والتغيرات الهائلة في المعارف والمعلومات، مما يتطلب مراجعة تلك التحديات والاهتمام بطرق وأساليب واستراتيجيات التدريس التي تعمل على التغيير والانتقال من حالة السكون إلى حالة الانطلاق والاكتشاف والابتكار، وتوفير الظروف المناسبة للتعلم في أن يكون مشاركاً فعالاً في الأنشطة المتعددة، وفي عملية التعلم، وقادراً على العمل والتفكير في حل المشاكل التي تواجهه.

ينترتب على ذلك أن ننقل بالتعلم من الصورة التقليدية، والتي يكون فيها المتعلم سلبياً غير مشاركاً في الأنشطة التعليمية، إلى تعلم يشعر فيه المتعلم بالمتعة والدافعية ويعزز من ثقته بنفسه عن طريق التعلم النشط الذي يعتمد على إيجابية المتعلم في الموقف التعليمي وتفعيل دوره من خلال التركيز على البحث والعمل والتجريب واكتشاف المعلومات بذاته، ويعد التعلم النشط أحد الاتجاهات الحديثة، التي تنادي بالدور الإيجابي للتعلم في الموقف التعليمي، وتعتبره محور العملية التعليمية، ويهدف أيضاً إلى مساعدة المتعلم على اكتساب العادات السلوكية، والمهارات الحياتية، بجانب المعلومات النظرية، كما يعمل التعلم النشط على تنمية مهارات التفكير. (أبو هذاف، 2008:11).

تعريف التعلم النشط:

يعرف رفاعي (2012:55) التعلم النشط بأنه: منظومة إدارية وفنية تشمل كل مكونات الموقف التعليمي، وتوجه فعالياته، بما فيها استراتيجية التعلم والتدريس، والتي تقدم الخبرات والمعلومات (الجانب المعرفي)، وتتنوع بها الأنشطة التعليمية التي يمارسها المتعلم، وتتعدد بها

المواقف التربوية التي يشارك فيها المتعلم، وتتكون لديه القيم والسلوكيات (الجانب الوجداني)، بل ويتمركز فيها التعلم حول المتعلم، وفق قدراته وإمكاناته، ويكون مشاركاً وإيجابياً، ويكتسب المهارات الأدائية (الجانب المهاري).

وعرفه أحمد (2007:65) بأنه التعلم الذي يجعل الطالب يشارك في الموقف التعليمي بفاعلية ونشاط من خلال ما يقوم به من بحث وقراءة وكتابة تقارير تحت إشراف وتوجيه المعلم.

ويعرف كوجك وآخرون (2008:152) التعلم النشط بأنه فلسفة تربوية تعتمد على ايجابية المتعلم في الموقف التعليمي، من خلال اعتماده على ذاته في الحصول على المعلومات، حيث لا يتم التركيز فيه على اكتساب المعلومات، وإنما على الطريقة والأسلوب الذي يتوصل بهما المتعلم إلى هذه المعلومات والمهارات والقيم التي يكتسبها أثناء العملية التعليمية التعليمية.

بناءً على ما تقدم، يتضح أن التعريفات السابقة اتفقت على أن:

- التعلم النشط أنشطة تعليمية يكون فيها المتعلم نشطاً وإيجابياً في الحصول على الخبرات والمعلومات.
- يشعر المتعلم فيه بالمتعة والبهجة ومعرفة ذاته.
- تعمل على تنمية القيم والاتجاهات الايجابية.

من خلال ما سبق فإن الباحث يعرف التعلم النشط بأنه طريقة تعلم قائم على الأنشطة المختلفة التي يمارسها المتعلم والتي تجعله نشيطاً وفاعلاً وإيجابياً في الموقف التعليمي وتساعد المتعلم على فهم ذاته وتنمية تفكيره وتكوين القيم والاتجاهات الايجابية، مما يؤدي إلى زيادة دافعيتهم وحبهم للتعلم.

أهمية التعلم النشط:

عندما نشاهد المعلمون داخل فصولهم يجتهدون في توصيل المعلومات للمتعلمين، ثم نرى حالة الارتباك وعدم الرضا من أداء الطلبة بعد كل موقف تعليمي بسبب عدم ترابط المعلومات السابقة باللاحقة في البنية المعرفية للمتعلم، وعدم قدرة الطالب على الحفظ والاستيعاب، وانخفاض التركيز المتواصل بعد مرور (10-15) دقيقة، الأمر الذي يؤدي إلى قلة المعلومات التي يحتفظ بها، وسرعة نسيانها، مما يؤدي إلى انخفاض مستوى الدافعية والعزوف عن التفاعل الايجابي والمشاركة الصفية الفاعلة، لذا ظهرت الحاجة للاهتمام بالتعلم النشط لزيادة قدرة المتعلم على

استخدام عقله في ممارسة التفكير باستمرار، والعمل والبحث عن المعلومات، وحل مشاكله من جهة، وتطبيق ما تعلمه من جهة أخرى مما يسرع الفهم وامتلاك المعرفة، والشعور بالمتعة في ممارسة الأنشطة المختلفة، ويرى كل من بدير(2008:39-40) ورفاعي(2012: 63) أهمية **التعلم النشط في النقاط التالية:**

1. يشجع التلاميذ على العمل الإيجابي.
 2. يساعد على اكتساب التلاميذ الخبرة، وتقدير ذاته.
 3. يدعم العلاقات الاجتماعية، والعمل الجماعي.
 4. يعود التلاميذ على ممارسة الديمقراطية باحترام الرأي والرأي الآخر.
 5. يدرّب التلاميذ على تحمل المسؤولية، والاعتماد على النفس.
 6. يفضل معظم التلاميذ أن يكونوا نشيطين خلال التعلم.
 7. المهمة التي ينجزها التلميذ بنفسه، خلال التعلم النشط، تكون ذات قيمة أكبر من المهمة التي ينجزها له شخص آخر.
 8. يساعد التعلم النشط على تغيير صورة المعلم بأنه المصدر الوحيد للمعرفة، وهذا له تضمين هام في النمو المعرفي المتعلق بفهم طبيعة الحقيقة.
- تعبيراً عما سبق فإن الباحث يرى بأن التعلم النشط إضافة إلى أنه يضيف المتعة والسرور وينمي قدرات المتعلمين ويكشف عن ميولهم ومواهبهم وينمي العلاقات الاجتماعية بين المتعلمين فإنه يزيد من دافعيتهم نحو التعلم وقدرتهم على تحمل المسؤولية واحترام آراء الآخرين والثقة بالنفس.

بعض استراتيجيات التعلم النشط:

- الألعاب التعليمية.
- لعب الأدوار.
- مسرحية المناهج.
- التعلم التعاوني.

- تعليم الأقران.
- حل المشكلات.
- العصف الذهني والمناقشة.
- التعلم الذاتي
- التعلم البنائي.
- الذكاءات المتعددة.
- الاكتشاف الحر، والاكتشاف الموجه .

❖ المحور الثاني: الألعاب التعليمية (Instructional Games)

تعد الألعاب من أهم الأنشطة التي يمارسها الطفل في جميع مراحل حياته خصوصاً في مرحلة الطفولة المبكرة، وتقوم بدور رئيس في صقل شخصيته واشباع حاجاته ورغباته وتحقيق النضج والنمو واكسابه المهارات الحركية والجسمية والعقلية والاجتماعية، وهي ظاهرة سلوكية عامة تسود عالم الكائنات الحية سواء الإنسان أو الحيوان وتعتبر محور العملية التعليمية ولها دور أساسي في استثارة دافعية المتعلم وبقاء أثر التعلم، وتعمل على إثارة روح المنافسة مع الذات ومع الآخرين. (بلقيس، ومرعي، 1987: 16)، ويتناول هذا المحور العناصر الأساسية التي تتضمنها الدراسة الحالية عن الألعاب التعليمية.

مفهوم الألعاب التعليمية:

نظراً للعلاقة الارتباطية بين التعلم واللعب من جهة، وارتباطه بمراحل النمو عند الطفل، لوحظ للعب دور أساسي في تطوير البنية المعرفية لدى المتعلم، واكسابه المهارات الحسية والحركية والاجتماعية واللغوية والمعرفية والانفعالية وتخليصه من التوتر والقلق والاضطرابات، لذا فإن الألعاب تؤكد على دور المتعلم لفهم واكتشاف العالم المحيط به، إذ تنمو وتتطور قدراته ومهارات تفكيره تدريجياً من خلال ممارسته للعب، لذلك نرى اهتمام علماء علم النفس والتربية والارشاد التربوي بالألعاب باعتبارها سمة مميزة للأطفال واحدى الأساليب الهامة التي من خلالها يمكن للمتعلم من تحقيق النضج الاجتماعي واكتشاف بيئته والتفاعل معها والحفاظ على كل خبراته، ويرى

بعض الباحثين أن التعلم سوف يظهر بصورة تلقائية خاصة إذا وجد معلمين قادرين على الارتقاء بلعب الطفل وإثرائه. (خليل، 2002:7).

تعريف الألعاب التعليمية لغة واصطلاحاً:

❖ **التعريف اللغوي للعب:** اللعب كما ورد في معجم لسان العرب من لعب: ضد الجد ويعني اللهو. (ابن منظور، 2000:405)، وفي المنجد (1986:872) اللعب لغة: ضد الجد يعني المزح، فعل فعلاً بقصد اللذة أو التتزه، فعل فعلاً لا يجدي عليه نفعاً وبكذا اتخذه لعباً وفي الأمر استخف به واللعبة بالضم: التمثال، وما يلعب به، كالشطرنج. (آبادي، 1986:172)، وتعرف المعاجم العربية اللعب بأنه فعل يرتبط بعمل لا يجدي، أو بالميل إلى السخرية بل هو ضد الجد. (الحيلة، 2005:33).

❖ قد وردت كلمة (لعب) في مواضع كثيرة في القرآن الكريم، نورد منها اللعب المقبول والذي لا يعترض عليه الإسلام، ويكون ملازماً للحياة ومكون أساسي من مكوناتها، ويهدف لإضفاء المرح والسرور والترويح على النفس، وذلك في قوله تعالى: ﴿أَرْسَلَهُ مَعَنَا غَدًا يَرْتَعْ وَيَلْعَبُ وَإِنَّا لَهُ لَحَافِظُونَ﴾ (يوسف، آية:12)، وفي مواضع أخرى نورد منها اللعب غير المقبول والذي يعترض عليه الإسلام، ويهدف إلى السخرية وذلك في قوله تعالى: ﴿وَإِذَا نَادَيْتُمْ إِلَى الصَّلَاةِ اتَّخَذُوهَا هُزُوًا وَلَعِبًا﴾ (المائدة، آية: 58) وكذلك اللعب العابث الذي يصرف عن طاعة الله وذلك في قوله تعالى: ﴿فَذَرَهُمْ خَوْضًا وَيُلْعَبُوا حَتَّى يُلَاقُوا يَوْمَهُمُ الَّذِي يُوعَدُونَ﴾ (المعارج، آية:42).

❖ **التعريف الاصطلاحي للعب:** تظهر مجموعة من التعريفات عن اللعب تتعدد في الصياغة والمفهوم، وترتبط فيما بينها بخيط مشترك من الصفات ومن هذه الصفات الحركة، والنشاط، والواقعية، والمتعة. (صوالحة، 2007:15)، ونذكر من هذه التعريفات ما يلي:

يعرف جود (Good) اللعب: أنه نشاط موجه (directed) أو غير موجه (free) يقوم فيه الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادهم المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية، وهو نشاط حركي وذهنى يؤديه الطفل من أجل أن يتعلم ويستكشف ما يوجد حوله في العالم المحيط به، ليس هذا فحسب وإنما يقدم اللعب للطفل المتعة النفسية، ينمي سلوكه، يشغل ذاته، كما

يعتبر اللعب جزءاً من عمليات النمو العقلي والذكاء لدى الطفل.(الغريز، والنوايسة،2010:10).

وعرف اللولو، والأغا(2009:181)اللعب بأنه: نشاط هادف يتضمن تحركات معينة يقوم بها مجموعات التلاميذ في ضوء قواعد محددة لإنجاز مهمة تحقق هدف تعليمي.

وعرف عريفيج وسليمان(2005: 113) اللعبة بأنها نشاط تنافسي منظم بين اثنين أو أكثر من الأطفال ضمن قوانين متبعة، وأهداف محددة للعبة مسبقاً، وتنتهي عادة بفائز ومغلوب، بسبب المهارة، أو الحظ، أو كليهما.

ويتفق عسقول(2003:284) مع جود في مفهومه للعب فهو يرى أنه " نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم بأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية.

ويعرف عفانة(1996:13-14) الألعاب التعليمية بأنها نشاط يبذل فيه اللاعبون جهوداً كبيرة لتحقيق هدف ما، في ضوء قوانين وقواعد معينة موصوفة، أو هي نشاط منظم منطقياً في ضوء مجموعة قوانين للعب، حيث يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة أي يعتبر التنافس والحظ عاملين مهمين في عملية تفاعل اللاعبين مع المواد التعليمية أو مع بعضهم بعضاً، ومن ثم فهناك رابح، وتنفذ في بيئة اصطناعية.

ويعرف كاترين تايلور (Taylor, K . W: 1991:91) اللعب على أنه أنفاس الحياة بالنسبة للطفل وليس مجرد طريقة لتمضية الوقت وإشغال الذات فاللعب للطفل هو كالتربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح والعمل للكبار.

بناءً على ما سبق فإن الباحث يعرف الألعاب التعليمية إجرائياً:

هي أنشطة تعليمية تنافسية موجهة يقوم بها المتعلم بصورة فردية أو جماعية محددة بإجراءات وقوانين تنظمها تعمل على إثارة دافعية المتعلم نحو التعلم، وتجعله أكثر إيجابياً وتفاعلاً في اكتساب الخبرات والمهارات في وحدة الأدوات للصف الثالث الأساسي، وتنتهي بفائز وخاسر بسبب المهارة أو الحظ أو كليهما، وتنفذ داخل الصف أو خارجه.

أهداف الألعاب التعليمية:

يذكر عفانة(1996:16-17) أن الألعاب التعليمية تسعى إلى تحقيق الأهداف التالية:

1. الألعاب أداة تعلم واستكشاف:

- تساعد الطفل على اكتشاف العالم الذي يحيط به.
- اكساب الطفل الكثير من المعلومات والحقائق عن الأشياء والناس في البيئة.
- يتعرف من خلال أنشطة اللعب على الأشكال والألوان والأوزان والأحجام ويقف على ما يميزها من خصائص مشتركة وما يجمع بينها من علاقات.
- يتعلم الطفل من خلال الألعاب الكثير عن نفسه وعن قدراته وشخصيته.

2. الألعاب أداة لتنمية الجوانب المعرفية الإدراكية:

- تتطلب الألعاب من الطفل فهم وحفظ قواعد اللعب وقوانينه البسيطة والمعقدة وتطبيقها.
- القدرة على التحليل والتركيب والابتكار في نطاق اللعب وقواعده.
- القدرة على تكوين صور عقلية للأشياء والحركات لاسيما في نطاق الألعاب التي تتطلب تصور الموقف وتوقع الحركات المطلوبة لذلك.

3. الألعاب أداة لتنمية النواحي الاجتماعية والوجدانية:

- تؤدي الألعاب دوراً بناءً في تنشئة الطفل اجتماعياً وبتزانه عاطفياً وانفعالياً.
- تعلم الألعاب من خلال اللعب مع الآخرين ومشاركتهم في أداء الأدوار والالتزام بقواعد الألعاب وقوانينها، التعاون والإثارة والأخذ والعطاء واحترام الآخرين وأدوارهم.
- يكتسب مهارات العمل الجماعي، ويتخلى عن الأنانية والتمركز حول الذات (Egocentrism).
- يتعلم قواعد السلوك والأخلاق والقيم والعلاقات الاجتماعية والقيادة والدوام والثبات وتقبل الفشل والمسؤولية.

4. الألعاب أداة تعويض:(Compensation Tool):

- تخلص الطفل من التوتر الذي يتولد أو يتجمع لديه نتيجة القيود والضغوط المختلفة التي تفرض عليه.
- تعتبر من احسن الوسائل للتخلص من التوتر والكبت فيحاول استعادة التوازن عن طريق اللعب وتمثيل الأدوار وبالتالي تكون الألعاب أداة تعويض يتوسلها الطفل بما لا يمكن القيام به في الواقع.

5. الألعاب أداة تعبير:(Explanation Tool):

- تشكل الألعاب أداة تعبيرية تفوق اللغة والكلام وتجعل التواصل بين الأطفال الذين ينتمون إلى جماعات ثقافية أو قومية أو لغوية مختلفة ممكناً وميسوراً من خلال اللعب.
- تعتبر خير وسيلة لفهم عالم الطفل والتعرف على ميوله واهتماماته، وتساعده على تنظيم تعلمه وتربيته وتوجيهه.

يرى الباحث أن أسلوب الألعاب التعليمية يستخدم لجميع المتعلمين في جميع المراحل دون استثناء، سواء مرتفعي التحصيل، أو منخفضي التحصيل، وإن الأهداف التي تسعى إليها الألعاب التعليمية كثيرة ومتعددة فنرى تأثير الأهداف الوجدانية التي يحققها أسلوب الألعاب في استثارة دافعية المتعلم نحو التعلم، تجعله متفاعلاً ومشاركاً مع محتوى اللعبة بنفس الدرجة التي يشارك فيها منافسوه، مما يؤدي لتكوين العديد من القيم التربوية التي نسعى لتحقيقها مثل التعاون الجماعي، والتنافس الرياضي، والتحلي بالصبر وغيرها من القيم، كما نلاحظ تأثير الأهداف المعرفية في أسلوب الألعاب واضحاً في تحقيق أهداف في مستويات الفهم والتطبيق والتحليل، فضلاً على أن كثيراً من الألعاب في هذا المنهج تسعى لتحقيق مكونات محتوى المجال المعرفي والمتمثلة في الحقائق والمفاهيم والنظريات المختلفة، أو تنمي قدرة المتعلم على التفكير الناقد ومنها ما ينمي قدرته على التفكير الابتكاري أو التفكير البصري.

أهمية الألعاب التعليمية:

يرى عطية(2008:183) أن أهمية الألعاب تكمن في النقاط التالية:

- إن الخبرات التي يمكن أن يحصل عليها المتعلم أقرب إلى الواقع، فيكون الفهم أيسر من التعلم التقليدي.
- يسهم في تنبيه المتعلم إلى جوانب مهمة في الحياة ذات صلة بالمتعلم.
- يزيد من دافعية المتعلم لما فيه من عنصر المنافسة.
- يزيد من نشاط المتعلم وفاعليته لما فيه من عناصر التشويق والتسلية.
- يحدث نمواً في مجالات الشخصية المختلفة بما فيها المعرفية والوجدانية والمهارية.
- يساعد المتعلم على تأكيد ذاته، واكتساب قدراته الذاتية.
- يجسد مبدأ التعلم بالعمل.
- يعطي فرصة لأكثر من طرف للاشتراك في تقويم عملية التعليم.
- يجعل المتعلم إيجابياً في التعلم.
- يوفر مناخاً يمتزج فيه التحصيل العلمي بالتسلية فلا يتسرب الملل إلى نفوس المتعلمين.
- يسهم في تدريب الطلبة على تجريب أفكارهم وابتكاراتهم وحل المشكلات.
- ينمي القدرة على الملاحظة والانتباه والإصغاء لدى المتعلمين.

تعقيباً على ما سبق فإن الباحث يرى أن أهمية اللعب في حياة الأطفال لا تتحقق، إلا بمشاركة الجميع خاصة الآباء والمعلمين واطلاعهم على الخطط والبرامج المقدمة لهم و إتاحة الفرصة لهم بالمشاركة الإيجابية والفاعلة في اللعب وممارسته بكل أشكاله المختلفة في مراحل نموهم المتعاقبة فكل طفل يحتاج إلى وقت للتعبير عن مشاعره وهمومه والتخلص من التوتر والضغوطات التي تفرض عليه، لأن الطفل عندما يستيقظ من نومه يبدأ لعبه ولا ينتهي إلا بقضاء رغباته وحاجاته الأساسية فلا يخفى على أحد أن الأطفال يقضون معظم أوقاتهم في اللعب والمرح والترفيه خلافاً للكبار الذين يقضون معظم أوقاتهم في العمل والإنتاج والمنفعة.

خصائص الألعاب التعليمية:

ذكر كل من الخوالدة(2007:38-39) وعفانة(1996:4) بعض الخصائص التي يمتاز به

اللعب وهي:

- نشاط حر وقد يوجه يتدخل فيه قائد اللعبة لتعديل سلوك الأفراد.
- يحقق السرور والمتعة والتسلية أثناء تنفيذه.
- قد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار وتربيتهم.
- يستثمر لإنماء سلوك الأطفال وشخصياتهم.
- نشاط يمارس بطريقة فردية وأخرى جماعية.
- نشاط إنساني يؤدي لغاية الاستمتاع وحسب.
- النشاط في اللعب قد يكون حركياً أو ذهنياً.
- للألعاب أهداف تعليمية وتربوية مرسومة، ولها أنظمة وقواعد وقوانين تحكمها، ويجب اتباعها.(عريفج وسليمان،2005:114).

يرى الباحث أن الألعاب التعليمية كثيرة المزايا والخصائص نظراً لما توفره من استثارة دافعية المتعلم على التفاعل النشط مع المادة التعليمية، وما تحتويها من حقائق ومفاهيم ومبادئ ومهارات تجعله مشاركاً نشطاً وفاعلاً في تحقيق الأهداف التعليمية.

فوائد التعلم باللعب:

أكد كثير من الباحثين على الفوائد التي يمكن أن تقدمها الألعاب للمتعلمين ونذكر منها:

- يؤكد ذاته من خلال التفوق على الآخرين فردياً وفي نطاق الجماعة.
- يتعلم التعاون واحترام حقوق الآخرين.
- يتعلم احترام القوانين والقواعد ويلتزم بها.
- يعزز انتمائه للجماعة.

- يساعد في نمو الذاكرة والتفكير والادراك والتخيل.
 - يكتسب الثقة بالنفس والاعتماد عليها وتسهل اكتشاف قدراته.(نبهان، 2008:58).
- وتضيف الخفاف(2010:291) بعض الفوائد التي تحققها الألعاب التعليمية وهي كالتالي:**

- تحقق الأهداف المعرفية كالتمييز والممارسة في النمو والتهجئة ومهارات الحساب والمعادلات في الكيمياء والفيزياء والمفاهيم الأساسية في العلوم وأسماء الأماكن.
- بناء المفردات وزيادة الثروة اللغوية لدى المتعلمين.
- إثارة الاهتمام بمواد تعليمية ضعف الاقبال على تعلمها ودراستها كالرياضيات والنحو.
- اكتساب أنماط السلوك الجيد .
- تنمية الحواس والعضلات الدقيقة والكبيرة.
- اكتساب الأسلوب العلمي في التفكير كالانتباه والتفكير والتحليل والتركيز ودقة الملاحظة والنطق الصحيح.
- استخدام الألعاب كمصدر للتعلم في التدريس كتهيئة قبل الدرس وتنشيط المتعلمين وتحريك الأجواء وكوسيلة تعليمية في تعلم العلوم والرياضيات وتحقيق الأهداف الوجدانية والسلوكية والتقويم.(أبوحتلة،2005:142).

لذا يرى الباحث أن من فوائد التعلم من خلال اللعب في العلوم؛ إعطاء الفرصة الكاملة للمتعلم بأن يكون نشطاً في الحصول على المعرفة بنفسه باستخدام المعلومات المتوفرة لديه ليعني عليها خبرات تعليمية جديدة فهو يجرب ويحاول ويسأل ويستكشف ويستقصي عن المعلومة بالطرق التي يحبها ويشعر بها بالمتعة والسرور دون الاحساس بالتوتر والخوف والارتباك مما يؤدي إلى زيادة معارفه وخبراته ومهاراته ومفاهيمه وطرق تفكيره.

موقف الإسلام من اللعب:

اهتم الإسلام باللعب كونه نشاط يضفي السرور والمتعة على الإنسان، فحرص على ممارسة أنواع الرياضة كالرمي والسباحة والصيد والفروسية، فقد أكد الرسول الكريم صلى الله عليه وسلم على أهمية اللعب في الطفولة فكان يلعب أحفاده ويجلس معهم ويتلاطف معهم، وأكد على

أهمية اللعب بالتراب بقوله: " التراب ربيع الصبيان، " أما العلماء العرب فقد وجهوا اهتمامهم إلى اللعب ودوره في النمو المتكامل للطفل، فقد أكدوا على أهمية إدخال اللعب في التعليم للترويج عن الطفل، لأن الإرهاق يميت القلب ويبطل الذكاء، فوجد المفكر الإسلامي الغزالي ويتفق معه العلماء العرب وابن مسكويه، على دور اللعب في تنمية ذكاء الطفل بقوله " ينبغي أن يؤذن للصبي بعد الانصراف من الكتاب أن يلعب لعبا جميلا يسترخ فيه من تعب الكتب، بحيث لا يتعب في اللعب، فإن منع الصبي من اللعب وارهاقه في التعلم، يمت قلبه ويبطل ذكاؤه ويبغض عليه العيش، لأن الجسم في حاجة إلى الرياضة والحركة، فهي تبعث الحركة وتطرد البلادة وتبعث النشاط وتركيز النفس". (الخفاف، 2010:22-23).

ويقول الإمام علي بن أبي طالب (رضي الله عنه) " روحوا القلوب ساعة بعد ساعة، فإن القلب إذا أكره عمي" وقال: إن القلوب تمل كما تمل الأبدان، فابتغوا لها طرائف الحكمة. (ملك، وأبو طالب، 1989:178-182).

كما روي عن عمر ابن الخطاب رضي الله عنه قوله " علموا أولادكم السباحة والفروسية ورواية الأمثال لهم وما حسن من الشعر" وأكد الإمام الغزالي على العناية بالتربية الرياضية وهو يرى أن اللعب وسيلة هامة للتعلم والرقى، ويؤكد على اللعب الجميل، واللعب بالسهم والحراب، وألعاب الفروسية، والصيد. (الحيلة، 2005:77).

وظائف اللعب:

يشير العبيسي (2008:147) إلى أن وظائف اللعب تتمثل في التالي:

- تزويد المتعلم بخبرات أقرب للواقع العملي من أي وسيلة أخرى.
- الكشف عن بعض الجوانب الحياتية الهامة للمتعلم.
- زيادة دافعية الطلبة للتعلم، من خلال القيام بأدوار حقيقية لمعالجة مشكلات حقيقية قد تحدث لهم في المستقبل.
- اشباع ميول الطلبة وتلبية حاجاتهم والمساعدة في احداث التوازن لديهم.
- استخدام اللعبة كوسيلة اجتماعية لتعليم الطلبة قواعد السلوك وأساليب التواصل والتكيف وتمثل القيم الاجتماعية.

- استخدام اللعبة كوسيلة للكشف عن شخصية الطالب وإمكاناته النفسية والعقلية.
- استخدام اللعبة كوسيلة مهمة لتعليم التفكير بأشكاله المختلفة.
- استخدام اللعبة كوسيلة فاعلة في تخليص الطلبة من الأنانية والتمركز حول الذات.

يرى الباحث أن وظائف الألعاب كثيرة ومتعددة إن أحسن استخدامها بالطريقة المثلى فهي تؤثر في تربية الطفل وتساعد في تطوير أدائه وتعمل على تحسين قدراته العقلية والاجتماعية والنفسية، لكن نلاحظ أن بعض أولياء الأمور لا يقدرّون أهمية اللعب لأبنائهم بل ينكرونها عليهم ويحرمونهم من استخدامها بحجة أنها مضيعة للوقت، وأن الطفل يجب أن يكون معظم وقته مسخراً للدراسة والمثابرة فقط، لذا على الآباء والمربين تغيير مفهومهم للعب ومعرفة الخصائص النمائية للأطفال في جميع المراحل العمرية لأنه حاجة فسيولوجية يحتاجها الطفل لتنمية شخصيته وبنائها، والتعبير عما بداخله واكتشاف مواهبه وقدراته، فعلينا مشاركة أبنائنا الألعاب التي يحبونها وشراء الألعاب التعليمية التي تعمل على تنمية تفكيرهم، وتكسيبهم المفاهيم العلمية الصحيحة، لأن الطفل عندما يلعب فإنه يطور من قدراته:

1. **العقلية:** عندما يستخدم النشاطات المختلفة لاكتساب الكثير من المعلومات والحقائق والمهارات المعرفية والخبرات والقدرة على التفكير الابتكاري والتفكير الناقد.
2. **الجسدية:** عندما يستخدم الحركات المختلفة لأعضاء جسمه مما يساهم في تنمية عضلاته، وزيادة مهاراته الحركية من خلال الجري والركض والقفز.
3. **اللغوية:** عندما يزداد محصوله اللغوي وتزداد قدرته على التفكير والتعبير والمحادثة خلال تفاعله مع أقرانه الصغار واختلاطه بالكبار.
4. **الاجتماعية:** من خلال اندماجه وتفاعله مع غيره من أفراد مجتمعه، وعناصر بيئته، والانتماء للعمل الجماعي، وتحمل المسؤولية والتعاون وحل مشاكله.

عناصر مكونات اللعبة:

يجمع كل من الحيلة (294:2005) والخفاف (290:2010) وعريفج، وسليمان (113:2005) بأن عناصر ومكونات اللعبة تتألف من أربعة عناصر وهي كالتالي:

1. مجموعة من اللاعبين.
 2. أنظمة وقوانين تحكم اللعبة.
 3. بعد مكاني.
 4. بعد زمني وهو الزمن المحدد للعبة.
- ويذكر عسقول (285:2003) بأن مكونات اللعبة تتكون من سبعة عناصر وهي كما يلي:

1. الأهداف التعليمية: الخاصة بكل لعبة .
 2. مجموعة من اللاعبين: ويتم اختيارهم من طلاب الفصل .
 3. أنشطة وقوانين: يحددها المعلم و يحفظها الطلاب .
 4. عنصر الزمن: وهو الوقت الذي تستغرقه اللعبة .
 5. المكان: مجموعة الظروف التي يتم فيها اللعبة .
 6. النشاط التنافسي: وتعبر عن حركة المتنافسين أثناء اللعبة .
 7. النتيجة: وتشكل خاتمة اللعبة، والتي يتحدد فيها الفائز والخاسر .
- وقد تبنى الباحث مكونات اللعبة كما أوردها عسقول.

تصنيف الألعاب حسب قيمتها التربوية:

صنف الحيلة (20-21:2007) الألعاب في عشرة أنواع وهي كالتالي:

1. الألعاب التلقائية: وهي الأشكال الأولية للعب، وفيها تغيب القواعد والمبادئ المنظمة للعب، وهي ألعاب منفردة وليست ضمن مجموعات، حيث يلعب الطفل فيها كلما رغب ويتوقف عنها حينما لا يهتم بها.

2. ألعاب تمثيل الأدوار: وتعتمد على خيال الطفل الواسع ومقدرته الإبداعية، بحيث يتقمص شخصية شخص آخر ويقلد سلوكه.
3. الألعاب الترويحية والرياضية: وتشمل جميع الأنشطة التي يقوم بها الأطفال والتي تنتقل من جيل لآخر ومنها الألعاب الشعبية.
4. الألعاب الإيهامية: وهي من أكثر الألعاب شيوعاً في عالم الطفولة المبكرة، وهي من الألعاب الشعبية التي يتعامل فيها الطفل مع المواقف كما لو أنها تحمل خصائص أكثر مما تتصف به في الواقع.
5. الألعاب الفنية: وهي إحدى أنواع الألعاب التركيبية، وتعد من الأنشطة الفنية التعبيرية التي تتبع من الوجدان والتذوق الجمالي ومنها الرسم بالمواد المختلفة.
6. الألعاب الاستطلاعية الاستكشافية: وهي الألعاب التي يقوم بها الطفل لمعرفة المكونات التركيبية لشيء ما وكيف يعمل ذلك الشيء.
7. الألعاب اللغوية: وتمثل نشاطاً مميزاً للأطفال يحكمه قواعد موضوعية، وله بداية محددة ونهاية محددة ويمكن من خلالها تنمية كفاءة الاتصال اللغوي بين الأطفال وتدريبهم على الاستخدام الصحيح لكثير من أدوات اللغة حروفاً أو أسماء أو أفعالاً، كما أنها تمنح الأطفال فرص الإبداع اللغوي عن طريق التدريبات الشفوية الحرة.
8. الألعاب الثقافية: ويكتسب من خلالها الطفل المعارف والمعلومات والخبرات المتنوعة، وتتمثل في المطالعة والكتابة.
9. الألعاب التركيبية البنائية: وتتمثل في ألعاب البناء والتشييد بالطرق والمواد المختلفة.
10. الألعاب العلاجية: وتتمثل في النشاطات المختلفة التي توجه للأطفال الذين يعانون من اضطرابات نفسية مختلفة لتخليصهم مما يعانون.

وصنفت محمد(2006:33-34) اللعب إلى أنواع عديدة كما يلي:

1. اللعب الوظيفي: (Functional Play):

يمارس الطفل هذا النوع من اللعب في المرحلة الحس حركية وتتمثل في القبض على الأشياء وتحريكها لمجرد المتعة والإحساس بالسيطرة عليها.

2. اللعب الرمزي: (Symbolic Play):

أحياناً يطلق عليه اسم اللعب الإيهامي، حيث يتعامل الطفل مع العصا على أنها حصان، ويتحدث مع الجماد وكأنه به روح وحياء، حيث يتم هذا في مرحلة التفكير فيما قبل العمليات.

3. اللعب وفقاً لقواعد: (Games With Rules):

حيث يمارس الأطفال هذه الألعاب ابتداء من السنة السابعة أو الثامنة من العمر ويستطيع الطفل أن يلعب ألعاباً لها قواعد وحدود ويكيف سلوكه وفقاً لذلك.

4. اللعب البنائي: (Constructive Play):

ويتطور هذا النوع من اللعب الرمزي ويمثل قدرة الطفل المتنامية للتعامل مع المشكلات وفهم حقيقة الحياة.

وصنفت التركيت (20-19:2003) اللعب حسب نوع اللعبة وعمر الطفل إلى الأنواع التالية:

1. اللعب التدريبي الاستكشافي: وهو للأطفال من عمر ستة أشهر حتى سنتين، حيث يتدرب الطفل من خلال اللعب على استخدام جسمه والأدوات المحيطة به ويكتشف البيئة من حوله باستخدام الحواس والمحاولة والخطأ وهذا النوع من اللعب له دور كبير في تطوير الخيال والابداع.
2. اللعب الرمزي أو التشكيلي: وهو اللعب الإيهامي ولعب الخيال واختلاطه مع أقرانه الأطفال نفسياً واجتماعياً، ويستمر من عمر سنتين إلى ست سنوات. وفيها يتخيل الأطفال اللعب الذي يمارسونه حقيقي، ويتم اندماجهم في اللعب من خلال تقمص وتقليد الأشياء الحقيقية، وهذا له دور كبير في بناء لغة الطفل وتطوير الإبداع والخيال لديه.
3. اللعب البنائي: ويتم من خلاله تحويل وتطويع شخصية الطفل من قبل الطفل نفسه ليتكيف مع الدور المطلوب منه أو الذي يقوم به وهذا اللعب يأخذ مكانه في منتصف الطريق بين اللعب والتقليد مما له دور كبير في التطور العقلي وصياغة الأفكار والأولويات، وهذا قد يكون انطلاقة مشابهة للتفكير في المراحل الدراسية اللاحقة.

4. **اللعب باتباع القوانين:** ويكون للأطفال الذين تزيد أعمارهم عن سبع سنوات، ومعظم الألعاب تكون ذهنية ومعقدة بعض الشيء، وهناك قوانين خاصة بكل لعبة.

5. **اللعب الحركي:** ويتمثل في أنواع اللعب المختلفة التي تتضمن الجري والتسلق والركض والتمرّج وكل ما يشتمل على اللعب باستخدام العضلات الدقيقة أو الكبيرة والغرض من هذا اللعب تنشيط الدورة الدموية للأطفال، واندماجهم في مجموعات الأطفال واكتشاف قدراتهم الجسمية.

6. **اللعب العنيف:** وهو اللعب الذي يستمتع به الأطفال منذ الستة أشهر الأولى بدون أن يؤذوا أنفسهم، ويدخل ضمن المصارعة بقصد المتعة والتراشق بالأدوات الاسفنجية والمطاردة واللعب مع الكبار بعنف، وهو من أفضل أنواع اللعب التي يطلق بها الطفل العنان لأحاسيسه المكبوتة، ويعبر عن مشاعره الحقيقية.

7. **اللعب الإلكتروني:** وهو اللعب الحديث الذي بدأ يسيطر على ألعاب الأطفال ومنها ألعاب الكمبيوتر والأجهزة الإلكترونية وما بها من ألعاب تعليمية وأخرى بغرض الترفيه وتنمية المهارات والمعلومات. وهذا النوع من اللعب يستخدم به الطفل قدراته العقلية والذهنية ليتعلم معلومة جديدة أو ليكتسب مهارة ذهنية سائدة. ولا يخلو منزل أو فصل تعليمي من أجهزة الكمبيوتر التي أصبحت حاجة ملحة وضرورية في حياة كل فرد بما في ذلك الأطفال، لذا يجب علينا اعطاء أطفالنا الوقت المحدد لألعاب الكمبيوتر بحيث لا يطغى وقت اللعب على وقت الدراسة والمذاكرة، ولا يؤثر اللعب على سلوك الأطفال.

- بناءً على ما سبق يرى الباحث أن تصنيفات الألعاب تتعدد في أشكالها ومضمونها فمثلاً هناك اختلاف بين اللعب الحر واللعب المنظم، فاللعب الحر ينشأ بصورة تلقائية، بدون قواعد وأنظمة تحكمه من حيث الزمان والمكان ومستلزمات اللعب مثل اللعب بأدوات المنزل، والدمى والعرائس، أما اللعب المنظم يكون وفقاً لقواعد وشروط وتعليمات محددة من حيث الأهداف والزمان والمكان ومستلزمات اللعب وهذا ما نراه في ألعاب المباريات التي تقوم على المنافسة بين أفراد أو مجموعات مثل كرة القدم، السباحة، المصارعة، وغيرها من الألعاب.

- يوجد اختلاف بين اللعب السلبي واللعب الإيجابي، فاللعب السلبي هي الأنشطة التي يمارسها الطفل للحصول على المتعة والسعادة دون بذل أي جهد يذكر مثل مشاهدة التلفاز وألعاب الكمبيوتر والاستماع للراديو وأشرطة الكاسيت وقراءة الصحف والمجلات للتسلية فقط، أما اللعب

الإيجابي فهو اللعب المفيد الذي يمارسه الطفل ويكتسب من خلاله المهارات والخبرات الجديدة التي تعود عليه النفع وتحقيق واشباع رغباته مثل ألعاب الذكاء، الشطرنج، ولعب الأدوار.

- يستطيع المعلم أن يبتكر ويصمم الألعاب التعليمية لكل درس من الدروس وفي جميع المباحث سواء كانت لقياس الجوانب المعرفية أو المهارية، فمثلاً ممكن للمعلم الاستفادة من الألعاب التعليمية المقدمة في كتاب الرياضيات للاستفادة منها وتحويلها لألعاب تعليمية في العلوم العامة وهكذا في جميع المباحث، وقد استخدم الباحث ألعاباً متعددة في دراسته فمنها ألعاباً تعمل على تنمية العمليات العقلية، والتفكير والذكاء مثل الألعاب الورقية والبطاقات، والدومينو والكلمة الخفية والصورة المخفية، ومنها ألعاباً تعمل على الترابط والتآزر العصبي والحسي، مثل ألعاب التوصيل بين الأرقام للحصول على الشكل وإصابة الهدف وصيد السمك والرسم والتلوين ومنها ألعاباً تعمل على إثارة دافعية المتعلم نحو التعلم وتعمل على تنمية القيم الاجتماعية وروح التعاون والتواصل مع الآخرين مثل ألعاب حبل الغسيل، سلة البيض، عنقود العنب، وأخرى تمتاز بالسرعة والدقة والإتقان مثل لعبة البالونات، الملاءمة، التشكيل بالطينة، ومع هذه التصنيفات المتعددة للألعاب والتي تنطلق من رؤية أصحابها فإن الباحث يميل إلى تصنيف الحيلة (2007)، لأنه تصنيف شامل لجميع أنواع الألعاب وموضحة بالأمثلة وتتفق مع الدراسة الحالية.

الكفايات التعليمية اللازمة للمعلم لاستخدام أسلوب الألعاب التعليمية:

ينفق كل من العبسي (2008:143-145) وشحادة (2008:189-194)، على أن يمتلك المعلم الكفايات التالية عند استخدامه لأسلوب الألعاب التعليمية:

1. كفايات اختيار اللعبة: (Games choosing competencies):

- اختيار المعلم للعبة على أساس انها جزء من البرنامج التعليمي.
- تحديد المعلم للعبة في ضوء حاجات الطلبة واهتماماتهم وقدراتهم.
- قدرة المعلم على اختيار أنواع مختلفة من الألعاب.
- قدرة المعلم على اختيار نمط الاستراتيجية التي تتضمنها اللعبة.

2. كفايات تصميم اللعبة: (Game desgning competencies):

- قدرة المعلم على تحديد الأهداف الخاصة للعبة.

- قدرة المعلم على تحديد هوية اللاعبين ومستوياتهم وعدد اللاعبين المشاركين في اللعبة.
- قدرة المعلم على تحديد الزمن اللازم لأنشطة اللعبة من خلال التعرف على هيكل اللعبة وعناصرها.

3. كفايات تطوير اللعبة: (Game development):

- قدرة المعلم على إعادة صياغة سيناريو اللعبة بأسلوب واضح ومحدد.
- قدرة المعلم على وصف التعليمات والإرشادات اللازمة لأفراد اللعبة وتوقعاته لها.
- قدرة المعلم على تعديل قواعد اللعبة التي يريد استخدامها.
- قدرة المعلم على تحسين أدوات اللعبة طبقاً لخصائص اللاعبين ومستوياتهم وطبيعة الأهداف المراد تحقيقها من اللعبة.

4. كفايات تنفيذ اللعبة: (Game procedure complencies):

- قدرة المعلم على تنظيم البيئة الصفية بصورة تكفل تنفيذ اللعبة التي تم تصميمها.
- قدرة المعلم على توجيه حركات اللاعبين في ضوء التعليمات والإرشادات المحددة مسبقاً.
- قدرة المعلم على مراجعة أدوات اللعبة أثناء عملية التنفيذ ومدى ملاءمتها للبيئة الصفية وسهولة استعمالها وإمكانية المحافظة عليها عند الانتهاء من اللعبة.
- قدرة المعلم على ملاحظة التحركات بدقة أثناء اللعبة.

5. كفايات تقييم اللعبة: (Game evaluation competencies):

- قدرة المعلم على مناقشة اللاعبين في استراتيجية وعناصر اللعبة بعد تنفيذها.
- قدرة المعلم على مراجعة قوانين اللعبة بعد تنفيذها ومعرفة مدى ملاءمتها لمستويات الطلبة وخصائصهم.
- قدرة المعلم على مراجعة الأهداف المحددة للعبة التي يتم تنفيذها.
- قدرة المعلم على إعادة تصميم اللعبة مرة أخرى بعد تنفيذها والحكم على ضرورة إعادة تصميمها لتحقيق الأهداف المنشودة بشكل أفضل.

معايير استخدام الألعاب التعليمية:

يشير فهمي (2007:168) إلى مجموعة المعايير التالية عند استخدام الألعاب:

1. أن تكون اللعبة مناسبة للقدرات العقلية والاحتياجات الحياتية للطفل.
2. أن تكون سهلة وبسيطة وذات قواعد مرنة حتى يمكن تغييرها.
3. يجب تهيئة الجو المناسب لتشجيع الأطفال على اللعب، باختيار المكان المناسب للعب.
4. التنوع في الألعاب حتى لا يمل الأطفال من لعبة واحدة.
5. يجب تحديد الأهداف التعليمية المراد تحقيقها من اللعب، وتحديد أنماط السلوك التي يجب أن يمارسها الطفل كدليل على تحقيق هذه الأهداف.
6. يجب تنظيم الأنشطة المرتبطة باللعب تنظيمًا جيدًا بحيث يعطى لكل طفل مهما كان مستواه الفرصة المناسبة للنجاح والتفاعل مع موقف الخبرة.
7. يجب أن تزود الطفل بخبرات وممارسات أقرب للواقع العملي المستخدم في الحياة اليومية، كما يجب أن نضع الطفل في بيئة أكثر واقعية، وتجعل الطفل إيجابياً في عملية التعلم.
8. الألعاب تزيد من دافعية الطفل، وتجعل الدراسة ممتعة، وتعطي الفرصة للتعزيز الفوري.
9. تستخدم الألعاب في تعلم المهارات الاجتماعية، وتساعد على تعديل سلوك الطفل من خلال التفاعل أثناء اللعب.

ومن أهم المعايير التي ذكرها ريكسون (Rixon 1981: 47-49) عند اختيار الألعاب ما يلي:

- أن تتناسب عمر الطالب.
- أن تتناسب اللعبة مع قدرات الطالب.
- أن تتوافق مع اتجاهات الطلبة.
- أن تتناسب مع الخلفية الثقافية للطالب.
- أن تكون مناسبة لاستعداد الطالب وفاعليته.

شروط اعتماد الألعاب في المنهج التعليمي:

وهي لا تختلف عن المعايير السابقة حيث يضيف عطية (2009: 232-233) الشروط التالية:

1. أن تكون جزءاً من البرنامج التعليمي وتتصل اتصالاً وثيقاً بالأهداف التربوية وحقيق الأهداف.
2. تمثل الواقع إلى حد كبير بحيث يشعر المتعلم عندما يمارسها وكأنه يتعامل مع الواقع.
3. أن تكون ملائمة لقدرات المتعلمين الذهنية والجسمية.
4. أن تتوفر البيئة التعليمية والمكان والزمان الملائمين لاستخدامها.
5. أن تكون قليلة التكلفة ممكنة الاستعمال خالية من التعقيدات.
6. أن يتوافر فيها عنصر السلامة والأمان في استخدامها.
7. أن تتلاءم وأعداد الطلبة الذين يراد أن يستفيدوا منها.
8. أن يكون هناك معيار واضح للفوز فيها.

الشروط الواجب توفرها في اللعبة:

يذكر الهويدي (2005: 45) النقاط التالية للشروط الواجب توفرها في اللعبة وهي كما يلي:

1. أن تكون ألوان اللعبة زاهية وجذابة للطفل.
2. أن تكون قابلة للغسل والتنظيف.
3. لا تكون حادة الأطراف خوفاً من إيذاء الطفل.
4. أن يتمكن الطفل من استخدامها في الوقت الذي يرغب فيه لذلك فإن اللعبة المصنوعة من القطن أو الخشب أو اليدوية قد تكون أفضل من اللعبة الكهربائية.
5. أن تتناسب مع مستوى الطفل التعليمي، فاللغة المعقدة قد تؤدي إلى توتر الطفل ولا تؤدي الهدف المرغوب.

6. أن تكون من الألعاب التي يستطيع فيها الطفل تقليد سلوك الكبار لذلك فقد تكون الأدوات المنزلية مفيدة للطفل.

وقد أجمع الفلاح(2013:204) ونبهان(2008:60) على الشروط التالية في اللعبة:

1. اختيار الألعاب التي لها أهداف تربوية محددة وفي نفس الوقت مثيرة وممتعة.
2. أن تكون قواعد اللعبة سهلة وواضحة وغير معقدة.
3. أن تكون اللعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول التلاميذ.
4. أن يكون دور التلميذ واضحاً ومحدداً في اللعبة.
5. أن تكون اللعبة من بيئة التلميذ.
6. أن يشعر التلميذ بالحرية والاستقلالية في اللعب.

يرى الباحث أن أهم الشروط الواجب توفرها في اللعبة أن تكون ذات أهداف واضحة ومحددة، وتراعي مهارات واحتياجات التلاميذ، وتراعي الفروق الفردية بين الطلاب، إضافة لتوفر جو المنافسة الإيجابية، وأن تحتوي على عنصر التشويق، والمتعة، وإثارة دافعية واهتمام المتعلمين، ويجب اهتمام المعلم بقواعد وقوانين اللعبة بحيث يتم تنفيذها بكفاءة عالية في الغرفة الصفية دون حدوث تشويش أو ضوضاء في الفصول المجاورة، وقد التزم الباحث بتلك الشروط عند تنفيذ الألعاب.

مراحل استخدام الألعاب في المواقف التعليمية الصفية:

ذكر سيد، أسامة والجمل، عباس(2012:318-319) ستة مراحل لاستخدام الألعاب التعليمية وهي كالتالي:

1. مرحلة تحديد الأهداف:

- تحديد الأهداف التي يسعى المعلم لتحقيقها وصياغتها كأهداف سلوكية.
- تحديد معلومات ومهارات واتجاهات يريد المعلم إكسابها للمتعلمين.
- تحديد أنماط السلوك التي يمارسها المتعلم كدليل على تحقيق الأهداف.

2. مرحلة اختيار اللعبة وتصميمها:

- أن يكون متضمناً أهداف وجدانية ومعرفية وتحكمها قواعد محددة غير صعبة.
- أن يستخدم المعلم اللعبة في زمانها ومكانها المناسب.

3. مرحلة تهيئة الموقف:

- تحديد معلومات مسبقة يحتاجها المشاركون في اللعبة من المتعلمين.
- تهيئة الامكانيات المادية بما يناسب كل لعبة.
- إعادة تنظيم الفصل وتحديد الأدوار لكل مجموعة مع توجيه غير المشتركين لأنشطة أخرى حتى لا يشعروا بالملل مع الحفاظ على الانضباط داخل الفصل.

4. مرحلة إلقاء التعليمات:

- يتم إلقاء تعليمات اللعبة ببساطة لإتاحة جو من الحرية والاستمتاع.

5. مرحلة اللعب، وتتضمن:

- يجب نسيان المعلم أنه يمثل السلطة داخل الفصل، ليتيح جواً من الحرية.
- على المعلم مراقبة عملية التعلم باللعب ويتأكد من إيجابية كل المتعلمين، وأن يتحرك بين المجموعات ويستمع وينصت ولا يتدخل إلا عند الضرورة.

6. مرحلة التقويم، وتتضمن:

- **المستوى الأول:** وهو المرحلي ويكون أثناء إجراء اللعبة، وفيه يقوم المعلم بجمع البيانات، وتسجيل الملاحظات وتزويد المتعلمين بالتعليمات والتوجيهات لتعديل مسار اللعب.

- **المستوى الثاني:** وهو النهائي ويكون بعد انتهاء اللعب، وفيه يقوم المعلم بالتوصل إلى قرار وحكم شامل حول مدى نجاح المتعلمين في استخدام اللعبة، ومدى الاستفادة منها.

من خلال ما سبق يرى الباحث أن الألعاب التعليمية لكي تحقق الهدف المنشود ولا تكون أنشطة تشارك في هدر الوقت وضياعه يجب ضبطها والتحكم بها فلا تخل بالقيم والعادات والتقاليد

المتعارف عليها ولا تتحول إلى أنشطة هدفها الأساسي البحث عن الفوز الذي يؤسس للعداء والقضاء على التنافس الشريف بين الطلاب.

دور المعلم في الألعاب التعليمية:

يوجز اللولو والأغا(2009:183) دور المعلم في الألعاب التعليمية فيما يلي:

- يخطط للألعاب التعليمية حسب طبيعة الدرس.
- يختار الفرق المتنافسة.
- يحدد معايير الأحكام والدرجات.

ويضيف الهويدي(2005:47) دور المعلم في استغلال اللعب في العملية التعليمية من خلال:

- إجراء دراسة للألعاب والدمى الموجودة في بيئة الطفل واستغلالها وذلك لأن كل طفل ينتمي إلى بيئة وثقافة معينة لذلك يجب احترام تلك الثقافة والاستفادة من الألعاب المتوفرة في البيئة.

• التخطيط لاستغلال الألعاب، وهذا التخطيط يأخذ بعين الاعتبار العوامل الآتية:

- أ- ميول الطفل ورغباته وعمره.
- ب- التعرف إلى اللعبة وقواعدها.
- ت- التعرف إلى المواد اللازمة ومدى توفرها وقيمتها.
- ث- التعرف إلى الأهداف التي تحققها اللعبة.

يذكر عطية(2008:188) دور المعلم في الألعاب التعليمية في النقاط التالية:

- دراسة الوحدة التعليمية، وتحديد الأهداف التي يسعى إلى تحقيقها.
- استعراض الألعاب التربوية المتوفرة أو التي يسعى إلى تحقيقها.
- اختيار أكثر الوسائل صلة بالوحدة، أو الموضوع وأكثرها ضماناً لتحقيق أهداف الدرس.
- وضع السبل اللازمة لتسخير اللعبة وتوظيفها لخدمة أهداف الدرس.

- وضع خطة ذات تصميم محكم لتنفيذ خطوات الدرس باستخدام اللعبة التي تم اختيارها.
- تحديد قواعد اللعبة بشكل واضح.
- توزيع الطلبة بين مجموعات بحسب طبيعة اللعبة والأدوار اللازمة.
- تحديد أدوار المشاركين، شرح قوانين اللعبة، تحديد الوقت اللازم، تهيئة بيئة المتعلم.
- تقويم ما تحقق من أهداف ومدى فاعلية اللعبة، واستجابة الطلبة وتحديد المعوقات، والمقترحات اللازمة لتطوير اللعبة.

دور المتعلم في أسلوب الألعاب التعليمية:

يوضح شحادة (2008:194-196) الأدوار التالية للمتعلم لزيادة فعاليته في المواقف التعليمية وهي :

أولاً: الدور المعرفي (Cognitive role) ويتلخص في النقاط التالية:

- أن يكون المتعلم قادراً على استيعاب قواعد وقوانين اللعبة التي سيمارسها.
- أن يعد الإجراءات والخطوات التي سيتبعها عند تنفيذ اللعبة.
- أن يتمكن من اتخاذ القرارات الملائمة للوصول إلى الفوز.
- أن يكون مدركاً للفوائد والمزايا التي تؤهله للفوز باللعبة فيقرر هل يبدأ الأول أم يترك خصمه ليبدأ.
- أن يدرك بأن أي تغيير في اللعبة التي يمارسها يؤدي على تغيير في الاستراتيجية التي يتبعها.

- أن يدون النتائج التي توصل إليها بعد ممارسته للعبة.

ثانياً: الدور التفاعلي (Involved rol) ويتمثل في النقاط التالية:

- أن يكون المتعلم مشاركاً فعالاً في حل مشكلات الألعاب.
- أن يعي المتعلم أن التفاعل الإيجابي والنشط مع الألعاب ضروري للتعلم أينما وجد.

- يعتمد النجاح في الألعاب على التفاعل فالتلاميذ ينبغي أن يكونوا متفاعلين تفاعلاً نشطاً إذا ما أرادوا الفوز فالألعاب تشجع على التفاعل العملي للمتعلمين وتجعلهم أكثر تقبلاً للتعلم وتزيد من دافعيتهم نحو التعلم.

ثالثاً: الدور التنافسي (Contesting rol) ويظهر في النقاط التالية:

- عندما تتطلب اللعبة فريقاً من المتعلمين فيفضل أن يحدد الفريق بحيث يكون الأعضاء متساويين في قدراتهم العقلية لتكون المنافسة عادلة فيستطيع المتعلم أن ينافس زميله مع شعوره بالرضا والطمأنينة.
- أن يكون المتعلم قادراً على المناقشة في جميع الألعاب التي يقوم بحل مشكلاتها، فالمعلم أحياناً يضع ألعاباً قد تكون ملائمة لمختلف المستويات، وتخدم قطاعاً واسعاً من المفاهيم ذات القيمة ومحاولة التدريب على إتقانها.
- أن يدرك المتعلم بأنه بعد تنفيذ كل لعبة تعقد حلقات للمناقشة، لتسجيل نقاط القوة ونقاط الضعف أثناء تنفيذ اللعبة، وأن المناقشة ينبغي أن تتم في جو خال من المشاحنات وإثارة الأعصاب.
- أن يظهر المتعلم تعاوناً خلاقاً أثناء تنفيذ خطوات اللعبة حيث إن العمل التعاوني من أهم أهداف تدريس أي مادة علمية فالتلاميذ الذين يلعبون لعبة ما كفريق يتعلمون بسرعة وحتى التلاميذ الذين يتنافسون أمام بعضهم يتعاونون في تنفيذ اللعبة.
- أن يعي المتعلم أن هناك ألعاباً قيادية تحتاج إلى وجود تلميذ يتولى أمور الفريق أثناء اللعبة، فعلى المتعلم أن يكون متعاوناً مع تلك القيادة ومطيعاً للتعليمات للوصول بفريقه إلى أهداف اللعبة.
- أن يدرك المتعلم أن التعاون الحقيقي القائم على التفاهم بينه وبين أقرانه يساعد على تكوين علاقات إيجابية فيكسب المتعلمون معايير سلوكية ويتعلمون مفهوم الصواب والخطأ، فالمتعلم يجب أن يسيطر على مشاعره أثناء الكسب والخسارة إذا أراد أن يكون عضواً مقبولاً في الجماعة.

بناء على ما سبق فإن الباحث يرى بأن دور المعلم للوصول للجودة والإتقان في استخدام الأساليب الحديثة في التدريس هو التخطيط الجيد لأسلوب التعلم باللعب والاهتمام بالإجراءات التي سوف يقوم بها المعلم وتحديد الأهداف والأنشطة والوسائل والألعاب المتوفرة والإلمام بالمادة العلمية جيداً والالتزام بالوقت المحدد للدرس المخصص بأسلوب الألعاب وكذلك متابعة الطلاب بشكل مستمر من خلال مشاركة جميع الطلاب في الألعاب وتحفيز طاقاتهم، وقدراتهم على التخطيط، والابداع في ابتكار الألعاب الجديدة والمميزة والعمل على تقييم مشاركتهم بسجل خاص للمتابعة، ويجب التنويه هنا إلى أن عدم التخطيط والعشوائية في تقديم طرق وأساليب اللعب المختلفة يؤثر بشكل سلبي على فاعلية استخدام أسلوب الألعاب التعليمية، فإذا أردنا نجاح أسلوب التعلم باللعب علينا تدريب التلاميذ على اللعبة وقوانينها وإجراءاتها والمشاركة الإيجابية الفاعلة فيها وتقبل الفوز والخسارة بروح تعاونية رياضية وإعطاء التلاميذ الوقت الكافي لممارسة الألعاب وفق قدراتهم واستعداداتهم وإثارة دافعيتهم نحو التعلم وتشجيعهم.

❖ المحور الثالث: لعب الأدوار (Role Playing):

اهتم الباحثون والتربويون بالعملية التعليمية من أجل توفير وتقديم خبرات تربوية مؤثرة في شخصية المتعلمين، وبناء جيلاً قادراً على التغيير وترك بصمات واضحة تساعد على تحقيق الأهداف، ولكن لن يتأتى ذلك في ظل ظروف تعليمية لا توفر البيئة الخصبة للإبداع والتغيير وتركز على الطرق التعليمية المتأكلة، فكان لابد من الانطلاق ومواكبة التقدم العلمي والتكنولوجي ومساعدة المعلم في تصميم وإنتاج الطرق التعليمية التي تستثير دافعية المتعلم وتجعله نشطاً وفاعلاً في اكتساب الخبرات والمفاهيم والحقائق بطريقة سهلة مرتبطة بالواقع ومواقف الحياة اليومية، ومن أهم هذه الطرق لعب الأدوار، وسنتناول في هذا المحور العناصر الأساسية التي تتضمنها الدراسة الحالية عن لعب الأدوار.

مفهوم لعب الأدوار:

عندما ينمو الطفل ويكبر تزداد حصيلته اللغوية ويزداد فهمه للأشياء ويبدأ بتكوين التصورات والتخيلات في مخيلته ويزداد شعوره بذاته وفي هذه المرحلة يعرف دوره المناسب لجنسه وعمره سواء في مدرسته أو منزله، فنرى دور الأب والأم في الأسرة، دور المعلم في مدرسته، دور الطبيب اتجاه مرضاه وهكذا، فالمقصود بالدور هو وظيفة الفرد سواء في أسرته أو في جماعته.

أما لعب الأدوار فهو مصطلح يقوم على أساس أن للمتعلم دوراً يجب أن يقوم به معبراً عن نفسه أو عن أحد آخر في موقف محدد، بحيث يتم في بيئة آمنة ويكون فيها الطلاب متعاونين ومتسامحين وميالين إلى اللعب، ويطور الطلاب في ممارسة هذا النشاط من قدراتهم على التعبير والتفاعل مع الآخرين وتنمية سلوكيات مرغوب فيها، لذا تعتبر إحدى استراتيجيات التدريس التي تعتمد على محاكاة موقف واقعي، يتقمص فيه كل طالب من المشاركين في النشاط أحد الأدوار ويتفاعل مع الآخرين في حدود علاقة دوره بأدوارهم، وقد يتقمص المتعلم دور شخص أو شيء آخر. (سيد، والجمل، 2012: 312-313).

وذكر القرشي (2001: 80) بأن لعب الدور مصطلح عام يرمز إلى التمثيل التلقائي للمواقف التي تشتمل على العلاقات الإنسانية، وتهدف لعب الأدوار إلى اضافة المزيد من الواقعية على المواقف التعليمية، ويتميز لعب الدور بقدرته على إبراز صورة حقيقية للسلوك وللعلاقات الإنسانية، فالتلميذ من خلال لعب الأدوار يعيش الأحداث، وينفعل بها، ويتبنى سلوك وأحاسيس الشخصية التي يقوم بأدائها، مما يجعله يتعرف ويكتسب الكثير من المفاهيم والاتجاهات، بطريقة مباشرة وفعالة. وأحياناً يطلق البعض على لعب الأدوار، اللعب التمثيلي، حيث يقوم التلاميذ بتمثيل دور الطبيب أو القاضي أو الملك، ويتم ذلك بملابسهم العادية، وبصورة تلقائية، بهدف إعطاء التلاميذ الفرصة للتعبير الحر عن آرائهم وأحاسيسهم تجاه الآخرين، عندما يتقمصون شخصياتهم، ويعبرون عن وجهة نظرهم الخاصة. ويعد لعب الأدوار من أنسب أنواع الأنشطة التمثيلية التي يمكن الاستفادة منها داخل حجرة الدراسة.

وقد نشأ تمثيل الأدوار قديماً عندما خلق الله آدم عليه السلام وعلمه الأسماء كلها ثم أمره أن يقوم بدور المعلم ويعلم الملائكة كما في قوله تعالى في محكم التنزيل ﴿قَالَ يَا آدَمُ أَنْبِئْهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ فَلَمَّا أَنْبَأَهُمْ بِأَسْمَائِهِمْ قَالَ أَلَمْ أَقُلْ لَكُمْ إِنِّي أَعْلَمُ غَيْبَ السَّمَاوَاتِ وَالْأَرْضِ وَأَعْلَمُ مَا تُبْدُونَ وَمَا كُنْتُمْ تَكْتُمُونَ﴾ (البقرة، آية: 33) ومن بعده جاء الرسول محمد صلى الله عليه وسلم خاتم الأنبياء فكان يعلم الناس عن طريق القدوة وتمثيل الأدوار (شاهين، 2006: 237-238).

تعريف لعب الأدوار اصطلاحاً:

- عرفت برقان (2009: 10) لعب الأدوار بأنه عبارة عن نظام محاكاة معين يفترض فيه الطلبة القيام بالأدوار المختلفة للأفراد أو الجماعات في موقف حياتي حقيقي، وهو يمثل الطريقة التي يتم الكشف من خلالها عن القضايا المرتبطة بالمواقف الاجتماعية المعقدة.

• أما الربيعي(2006:114) عرف لعب الأدوار بأنه طريقة عملية يتعامل بها الطالب مع المشكلة عن طريق التمثيل ولعب الأدوار وذلك لمعالجة المواقف الاجتماعية عن طريق تحليلها، وبناء التكيف السليم مع هذه المواقف، وذلك من خلال تنشيط الطلبة وتحديد المشكلة وتحضير المشاهدين والمسرح أيضاً، ثم القيام بالتمثيل والمناقشة والتقويم.

• وتشير كمامسيتا(2014:11-12) إلى أن لعب الأدوار إحدى استراتيجيات التدريس التي تعتمد على محاكاة موقف واقعي يتقمص فيه كل متعلم من المشاركين في النشاط إحدى الأدوار ويتفاعل مع الآخرين في حدود علاقة دوره بأدوارهم وقد يتقمص المتعلم دور شخص أو أي شيء آخر.

• وعرف جاك ريتشاردز وآخرون(Jack Richards et al,1993:318) لعب الأدوار أنها أنشطة تحصيلية شبيهة بالدراما وفيها يقوم الطلاب بأدوار المشاركين المختلفين في أحد المواقف، ويمثلون ما يمكن أن يحدث منهم حرفياً في هذا الموقف.

• ويرى الجلاذ(2007:151) بأن لعب الأدوار طريقة تقوم على تمثيل مشكلة معينة من قبل بعض التلاميذ وبإشراف من المعلم وخلال التمثيل يتقمص الأطفال الممثلون لشخصيات الموقف وأحداثه ويؤدون أدوارهم بفاعلية ويكون دور الطلبة الآخرين الملاحظة والنقد، وبعد الانتهاء من التمثيل يقوم المعلم بطرح أسئلة موجهة يشارك فيها جميع الطلبة.

تعقيباً عما سبق فإن الباحث يعرف لعب الأدوار اجرائياً: " بأنها أنشطة تعليمية تعتمد على محاكاة موقف واقعي يتقمص فيه كل متعلم من المشاركين في النشاط أحد الأدوار المحددة له في وحدة الأدوات للصف الثالث، ويتفاعل معه، ويقوم بتمثيله أمام زملائه في حدود علاقة دوره بأدوارهم.

• العناصر المشتركة في التعريفات السابقة:

- لعب الأدوار أسلوب تعليمي شيق وممتع.

- يعتبر نشاط فردي أو جماعي.

- يعتمد على التمثيل وتقمص الشخصيات المختلفة.

- يتم من خلالها اكتشاف مواهب وميول الطلاب وتنميتها.

يرى الباحث أن أسلوب لعب الأدوار من الأساليب التربوية الحديثة التي تستخدم في التدريس وتعتمد على تقديم المعلومات للمتعلمين بواسطة الأداء التمثيلي وتقمص الأدوار للموقف التعليمي الحقيقي من خلال حركات أعضاء الجسم المختلفة، وهي من الأساليب التربوية التي يمكن استخدامها في جميع المباحث بصورة عامة، ومبحث العلوم بصفة خاصة.

أهداف لعب الأدوار:

يجمل سليمان (2005:294) أهداف لعب الأدوار في النقاط التالية:

1. تدريب الطفل على التقمص والمحاكاة والتواصل مع الآخرين.
2. إثارة التعاطف الوجداني بين الأطفال من خلال مساعدتهم لبعضهم في تفسير وتأويل مواقف الدراما.
3. إشاعة جو من السرور والبهجة في محيط الطفل يشعره بالأمن والطمأنينة.
4. إثارة وعي الطفل بإمكاناته الجسمية والنفسية والاجتماعية، ليدرك وحده ذاته، رغم تعدد إمكاناتها، وتعدد مظاهرها عبر الزمان والمكان.

أما برقان (2009:19-20) أضافت الأهداف التالية التي تتحقق عن طريق لعب الأدوار:

- تنمية البعد الاجتماعي عند الطلاب، حيث يتيح لهم الفرصة ليعملوا معاً على تحليل المواقف الاجتماعية، وتنمي لديهم الأساليب الديمقراطية في التعامل مع المواقف.
- اكساب التلاميذ مهارة الاستكشاف، عن طريق إثارة الفضول والشك والحيرة لديهم حول طريقة ممارسة الطفل للعمل معتمداً على نفسه في اكتشاف حقائق وخبرات جديدة.
- تعتبر من الطرق المفيدة في ترسيخ خبرات المتعلم، وقد عبر عن ذلك العالم السلوكي جان بياجيه عندما جعلها الشق الثاني للتعلم وهو ترسيخ أو تثبيت المعلومة.
- اكساب الطلاب درجة عالية من الاعتماد على النفس، فبعد الانتهاء من لعب الأدوار يطلب من المشارك في لعب الأدوار أن يشرح طبيعة الشخصية التي لعبها ونوع الخبرات التي اكتسبها.
- تعزيز ثقة الطلاب بأنفسهم واحترامهم لمعلميهم وتقلل التصرفات التي تؤدي إلى حدوث المشكلات.

- اكتساب الطلاب مهارة الاستقصاء حيث أنه من خلال استخدام التلاميذ للعب الأدوار يتعرفون على المشكلة ويضعون البدائل، ويختبرون النتائج ثم يحلون هذه النتائج ومن ثم اتخاذ القرارات.

- التطبيق الفعلي لمبدأ التعلم بالعمل الذي ركز عليه المربي العربي المسلم الإمام الغزالي قديماً، ونادى به الفيلسوف الأمريكي المعروف جون ديوي في بداية القرن العشرين فالطالبة عندما يقومون بلعب دور السائق والقاضي والمعلم والشرطي والزوج والزوجة والتاجر والعامل والطبيب والمهندس والمزارع، فإنهم يتعلمون الكثير عن مهنة كل واحد منهم بطريقة عملية، وهم يؤدون هذه الأدوار.

أما الوكيل، والمفتي(2007:152-153) حدد خمسة أهداف للعب الأدوار وهي كما يلي:

1. توفير الفرصة للتعبير عن الذات والانفعالات.
2. زيادة اهتمام الطلاب بالموضوع المراد تعلمه.
3. التدرب على أساليب المناقشة والتعرف على القواعد الحاكمة لها.
4. دراسة المشاعر الانسانية وأساليب التفكير لدى الآخرين.
5. بناء القيم واكتساب الاتجاهات وتعديل السلوك الاجتماعي خلال مواقف تحاكي مواقف الحياة الفعلية.

يرى الباحث أن أهم أهداف لعب الأدوار هو امتلاك المتعلم القدرة للتعبير عن ذاته وتقوية شخصيته من خلال زيادة المحصول اللغوي وحسن الالقاء من خلال استخدامه للغة العربية الفصحى في تمثيل الأدوار، والتنويع في الطرق والأساليب التي تبقي أثر التعلم، كذلك الكشف عن مواهب وقدرات الطلاب وتنمية قدرتهم في التفكير والتعبير وحسن الأداء، وتعمل على تنمية المفاهيم والقيم والاتجاهات وتعزز العمل الجماعي.

أهمية لعب الأدوار:

يذكر محمد(2012:237-238) النقاط التالية لأهمية لعب الأدوار نورد منها:

1. استخدامها في تدريس معظم المواد الدراسية، كاللغة العربية واللغات الأجنبية والدراسات الاجتماعية وغيرها.
2. الشعور بالرضا والمشاركة أكثر وحرصاً أشد على التعلم من أن يفرض عليهم.

3. زيادة التفاعل اللفظي وتحسين استخدام اللغة في سياقات مختلفة خاصة في دروس اللغات.
 4. التقليل من حالات القلق الدراسي وتشجيع المتعلمين على المشاركة الفاعلة في التعلم.
 5. التشجيع على إيجاد علاقات بين خبراتهم الماضية والمحتوى الذي بين أيديهم والمفاهيم والمفردات والتعبيرات وأساليب اللغة المختلفة في سياقات أكاديمية متباينة.
 6. التنوع الكبير من الخبرات الحياتية إلى الفصل الدراسي كأنشطة التواصل من محادثات ولقاءات وغيرها ويضع المتعلمين في مواقف شبه حياتية لا بد من التعامل معها في ظل العلاقات الاجتماعية القائمة.
 7. تنمي الطلاقة الفكرية واللغوية لدى الطلاب وتعزز التفاعل بينهم وتزيد من دافعيتهم نحو التعلم.
 8. من الجانب النفسي تشكل نوعاً من الإثارة حيث يطلق الطلاب العنان لأخيلتهم، بل وتمد الذين يشعرون بالخلج منهم بقناع يتحدثون من ورائه شخصية خيالية حتى لا يشعرون بأن في شخصياتهم أشياء من التعقيد أو ما شابه.
 9. اكساب المعلومات والمعارف حول المشكلات والقيم الاجتماعية، ويولد الشعور بالراحة في التعبير عن الرأي. (الحيلة، 2005: 282).
- وينفق كل من سيد، والجمل (2012: 222-223) وعفانة، واللوح (2008: 63) في أن أهمية لعب الأدوار تكمن في النقاط التالية:
1. التدريس بطريقة لعب الأدوار ما هو إلا استمرار لما اعتاد الطلاب أن يعملوه في حياتهم العادية للحصول على المعرفة.
 2. رفع درجة الحماسة والرغبة عند المتعلم، وبخاصة إذا ما عرفنا أن المتعلمين صغار السن يحبون اللعب، وهم يتعلمون بواسطته.
 3. تشجع هذه الطريقة وبخاصة ما يتعلق منها بأنشطة المحاكاة عمليات التفكير والتحليل لدى الطلاب، حيث يتعلم عن طريقها الحقائق والعمليات والاستراتيجيات.
 4. تعمل على تعليم الطلاب القيم الاجتماعية ومعايير السلوك الاجتماعية المقبولة في المجتمع كالالتنافس والتعاون وغيرها.

5. تشجع الطلاب على الاتصال والتواصل فيما بينهم والتعلم من بعضهم البعض بغض النظر عن الاختلافات الثقافية والاجتماعية فيما بينهم.
 6. يستطيع المعلم أن يتعامل مع مختلف فئات الطلاب بغض النظر عن قدراتهم، فهي طريقة جيدة للتعامل مع الفروق الفردية بين المتعلمين.
 7. تعتبر طريقة علاجية يلجأ لها المعلمون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات والاضطرابات التي يعاني منها بعض المتعلمين والأطفال.
 8. تساعد على تنشيط تفكير المتعلم لاستيعاب المفاهيم وتثبيتها، حيث يكون المتعلم نشطاً جسدياً وعقلياً، فهو يسمع ويرى ويقوم بنفسه بعمل حركي ويستخدم أكثر من حاسة، مما يساعد في بقاء أثر التعلم.
- يرى الباحث أن أسلوب لعب الأدوار له أهمية كبيرة، فهو أسلوب شيق وممتع ومناسب لتعلم الأقران، واندماج الطلاب في التعلم المباشر من خلال تأديتهم للأدوار المختلفة للمواقف الحياتية، مما يزيد دافعية الطلاب نحو التعلم.
- خصائص أسلوب لعب الأدوار:**

يرى عبد الهادي(2004:324) الخصائص التالية لأسلوب لعب الأدوار:

1. يتحدد لعب الأدوار بطبيعة الطفل الاجتماعية.
2. له علاقة بالثقافة الاجتماعية للطفل.
3. يختلف من الذكور والإناث.
4. يرتبط بطبيعة المرحلة العقلية التي يقوم بها الطفل.
5. يتصف لعب الأدوار بعمليات اجتماعية لها علاقة بتطوير شخصية الطفل مستقبلاً.

أما ربيع(2008:79) حدد خصائص لعب الأدوار فيما يلي:

1. أنه لحظات انفعالية مكثفة تشبه تلك اللحظات التي نراها في الحياة الواقعية العامة.

2. أن هذه اللحظات الانفعالية تتميز بالصدق حيث أن الطفل لا يكون فيها شأنه شأن الممثل الكبير على المسرح ولكنه يندمج والموقف الذي يمر به حتى أن بعض الأطفال يصيح أو يصرخ فرحاً مما يكون قد حاول تمثيله أول الأمر ثم صدقه في نهاية الأمر.

3. أن الطفل أثناء هذا النوع من الألعاب ينهمك فيه كما لو يقوم بعمل جاد لا يتحمل التعاون فيه أو الانصراف عنه إلا عندما يقتنع هو بذلك ولصفة الانهماك تلك قيمة تكوينية وتربوية هامة، إذ أنها تعتبر أساساً لا غنى عنه عندما يكبر ويعمل، وهي صفة تؤهله للنجاح والفهم والابداع والابتكار.

4. يتميز اللعب الدرامي بأن الطفل يؤديه بإخلاص والفرق بين الصدق والاحلاص كالفرق بين الصفة وقيمتها، فالإخلاص في العمل قيمة لها معنى أن صاحبها يريد أن يصل بما يؤديه من جهد إلى أقصى درجات الإجابة التي تحقق أكبر قدر ممكن من الفائدة.

ويضيف عريفج، وسليمان(2005:116) الخصائص التالية للعب الأدوار:

1. التلقائية في التمثيل، والارتجالية في التعبير.
2. يتقمص من يمثل دوراً ما، شخصية واقعية تعيش في البيئة، وتتناول مشكلات معاصرة تثير اهتمام المشاهدين.
3. تعتمد نتائج لعب الأدوار على المناقشات والأنشطة التي تعقب التمثيل، وما يلي ذلك من تبادل الأفكار والآراء.
4. يجب أن يكون لدى المشاهدين والممثلين معلومات كافية عن الموضوع الذي اختير لتقمص الأدوار فيه.

خطوات لعب الأدوار:

تسير خطوات لعب الأدوار وفق قواعد منظمة والتي تحتاج إلى معلم قادر على رسم الخطوط العريضة لها، ويضع أهدافها وطرائقها وأساليبها نصب أعينه من خلال مساعدة المتعلمين المشاركين في لعب الأدوار من تحقيق النشاط خلال ترتيب وتنظيم العمل وتدريبهم لمعايشة الواقع المراد تمثيله، واتفق كل من الجلال(2007:153) وسيد، والجمل(2012:216) والحيلة(2005:280-281) على مجموعة من الخطوات للعب الأدوار وتتمثل في النقاط التالية:

1. تهيئة المجموعة: من خلال تحديد المشكلة، وتفسيرها.
2. اختيار المشاركين: عن طريق اختيار ممثلي الأدوار، وتحليل الأدوار.
3. تهيئة المسرح أو المكان: من خلال إجراء تمثيل الدور حسب توقع المعلم.
4. إعداد المشاهدين: عن طريق المهام المكلفة بهم من: تحليل، وتقييم، وتلخيص.
5. تمثيل الأدوار: من خلال تقمص الأدوار، وتمثيلها من قبل التلاميذ.
6. المناقشة والتقييم: وتكون عن طريق تقارير المشاهدين، وملاحظاتهم على النقاش، ولعب الأدوار.
7. إعادة التمثيل: عن طريق إعادة تمثيل وتنفيذ المشهد، ولعب الأدوار من قبل التلاميذ في حال وجود الوقت الكافي لذلك.
8. المناقشة والتقييم: معرفة نواتج التعلم، وما تم تحقيقه من الأهداف.
9. المشاركة في الخبرات والتعميم: تعميم الخبرة المستخلصة في أسلوب لعب الأدوار.

أضافت كما سياتي (2014:12) الخطوات الستة التالية للعب الأدوار وهي كما يلي:

1. تعيين الهدف والنص للحوار والدور للطلبة.
2. تقسيم المعلم الطلبة إلى الفرق بالعدد المطابق مع الدور في نص الحوار.
3. إعطاء المعلم النص ومطالبة الطلبة تعلم النص والسؤال عن المفردات الصعبة.
4. قيام الطلبة بلعب الأدوار حسب النص والحوار ومطابقة الحوار بالنص.
5. تبديل الأدوار بين المشاركين.
6. التقييم.

يتفق الباحث مع الجلال وسيد والجملة والحيطة فيما أورده عن خطوات لعب الأدوار.

مستويات تطبيق أسلوب لعب الأدوار:

حدد سيد، والجملة (2012:215) ثلاثة مستويات لتطبيق أسلوب لعب الأدوار وهي كالتالي:

1. المستوى الأول: يطلب المعلم من المتعلم أن يتخيل نفسه أحد الشخصيات التي يدرسها، ويعبر عن إحساسه لهذه الشخصية في موقف من المواقف كما يتوقعه هو، لأن إتاحة

الفرصة للمتعلم في أن يضع نفسه مكان إحدى الشخصيات ويعبر عن أحاسيسها من وجهة نظره تبعث الحياة في هذه الشخصيات وتزيد من حيوية الموقف التعليمي.

2. **المستوى الثاني:** قيام المتعلم بتمثيل الدور أو الموقف التاريخي أو الاجتماعي أو العلمي الذي يدرسه حيث توزع الأدوار على المتعلمين وتعطى لهم فترة زمنية محددة للاستعداد ثم أداء المشهد أمام زملائهم.

3. **المستوى الثالث:** قيام المتعلمين بتمثيل المشهد، والذي يمكن أن يكون معبراً عن حياة أسرة أو أفراد في مجتمعات مختلفة.

استخدام لعب الأدوار في المجال التربوي:

1. يعد لعب الأدوار من الوسائل التعليمية التي تستخدم لتحقيق الأهداف التعليمية، والانفعالية، والمعرفية، والنفسحركية.

2. لعب الأدوار يتيح الفرصة للمتعلم أن يعايش المشاعر والعواطف، والأحاسيس الشخصية التي يتضمنها.

3. على المعلم أن يختار المادة المنهجية المناسبة لتمثيل الأدوار، وأن يهيئ بيئة تتوافر فيها كافة الأجهزة، والمعدات، وأن يوزع الأدوار على الممثلين، كل بحسب ما يناسب قدراته وأن يحدد أساليب التمثيل. (عريفج، وسليمان، 2005:116).

يرى الباحث أنه يمكن استخدام لعب الأدوار في تعزيز الجوانب التعليمية المختلفة، وتغيير الاتجاهات وتطويرها، وكذلك تطوير مهارة الحوار والمحادثة، وصنع القرار، وممارسة القيادة.

مجالات استخدام أسلوب لعب الأدوار:

يجمل سليمان (2005:294-295) مجالات لعب الأدوار في النقاط التالية:

1. محاكاة أعمال بشرية يراها الطفل في بيئته، مثل (غسيل سيارة).
2. تجسيد أدوار أشياء جامدة، يضيف عليها الطفل صفة الأحيائية مثل: (بالون، سيارة، دمية).
3. تجسيد أدوار بعض الشخصيات الخيالية، مثل الملاك، والشيطان.
4. تجسيد أدوار بعض شخصيات حقيقية، يحبها الطفل ويألفها، مثل: الطبيب، والبائع.
5. تجسيد أدوار الحيوانات والطيور.

6. تجسيد الإيماءات والتعبيرات وحركات اليدين في التعبير الدرامي.

7. التدريب على العلاقات الإنسانية في مجال الإدارة عامة، بما فيها الإدارة التعليمية، حيث تتميز بالتشويق، وأنها من أكثر طرق التدريب إقناعاً للأفراد لتطبيق المبادئ التي تعلموها (القرشي، 2001:81).

ويضيف الحيلة (283-282:2005) النقاط التالية لمجالات استخدام لعب الأدوار وهي كالتالي:

1. تستخدم في التشخيص والتقويم مثل دور المعلمة، المعلم، الطبيب، البائع، السائق، المزارع، التاجر، البقال، النجار.

2. في معالجة مشكلات الطلبة السلوكية.

3. في دروس التربية الصحية والتربية الإسلامية واللغة العربية وفي كافة المباحث الأخرى.

4. في مجالات المنافسة وذلك في تقديم المنافع للآخرين.

5. في مجالات الأسرة وما يسودها من خلافات أو احترام بين الآباء والأبناء.

المواقف التعليمية التي يستخدم فيها أسلوب لعب الأدوار:

يذكر القرشي (81-80:2001) أنه يمكن استخدام لعب الأدوار في المواقف التعليمية التالية:

1. توضيح وعرض اتجاهات وقيم وسلوكيات معينة مثل آداب الزيارة، وآداب استقبال الضيوف، وآداب الطعام، وآداب الكلام والاستماع وغيرها.

2. تعميق فهم المواقف الاجتماعية المثيرة للنقاش والجدل.

3. السير والتراجم، التي تتناول حياة شخصية من الشخصيات التاريخية، حيث يمكن للتلميذ أن يؤدي دور الشخصية التاريخية في موقف معين، ولكن بطريقة مختلفة عما حدث بالفعل، بحيث يمكن أن يؤدي ذلك إلى نتائج مختلفة.

4. توضيح طبيعة العلاقة بين كل من المديرين، والعمال، والبائع، والمستهلك وغيرها من العلاقات الاجتماعية التي تنشأ بين أفراد المجتمع.

5. التدريب على مهارات صنع واتخاذ القرار، وممارسة القيادة.

6. برامج التدريب أثناء الخدمة، حيث يعتمد لعب الدور على ايجاد موقف واقعي، ويطلب من المتدربين لعب الأدوار المختلفة المتضمنة في هذا الموقف، بصورة أقرب للواقع.

تعبيراً على ما سبق فإن الباحث يرى أن كثيراً من المعلمين لا يستخدمون هذا الأسلوب من التعلم لأسباب قد تتعلق بقلّة الخبرة في تنفيذ هذا الأسلوب في المواقف التعليمية أو عدم القدرة على ضبط الفصل بسبب كثرة عدد الطلاب، لذا على المعلمين تجريب هذه الأساليب حسب المواقف التعليمية المتعددة، والاستفادة منها عن طريق:

1. أن يتخيل التلميذ نفسه إحدى الشخصيات التي يدرسها ويتقمص دورها كما يتوقعها هو.
2. تمثيل التلاميذ للمواقف التاريخية أو الاجتماعية المختلفة، عن طريق تدريبهم وإرشادهم وتوزيع المهام والأدوار عليهم ثم تمثيلها أمام الطلاب المشاهدين ثم تقديم التغذية الراجعة والتقييم.
3. تمثيل التلاميذ للمواقف الاجتماعية المختلفة والتي يقوم فيها المتعلمين بتمثيل موقف اجتماعي يمس حياتهم الشخصية اليومية مثل تكليفهم بتمثيل دور الأب والأم في الأسرة الفقيرة من حيث العادات والتقاليد، أو تمثيل مجموعة من التلاميذ للمعاناة التي يعيشونها سكان المناطق الحدودية البعيدة للحصول على الماء والغذاء والخدمات الأخرى.

أنماط وطرق تمثيل أسلوب لعب الأدوار:

ذكر سليمان (2005:297) طرق التمثيل التالية في لعب الأدوار:

1. التمثيل التلقائي: الذي يتم دون تخطيط مسبق.
2. التمثيل الإيمائي: أي تأدية الدور بالحركة من دون كلام.
3. تمثيل الدور المحكم: أي الذي أعد نصه حول مشكلة ما المعلم والطلاب، ويكون النص المعد عادة مكتوباً.
4. التمثيل الإبداعي الدرامي: وهو الذي يقوم الطلاب بتأليف نصه وتمثيله.

يمكن تحديد أنماط أسلوب لعب الأدوار كما ذكرها سيد، والجمل (2012:215) في التالي:

أولاً: لعب الدور التلقائي: وفيه يمارس الأفراد الأدوار في نشاطات حرة غير مخطط لها ودون إعداد مسبق.

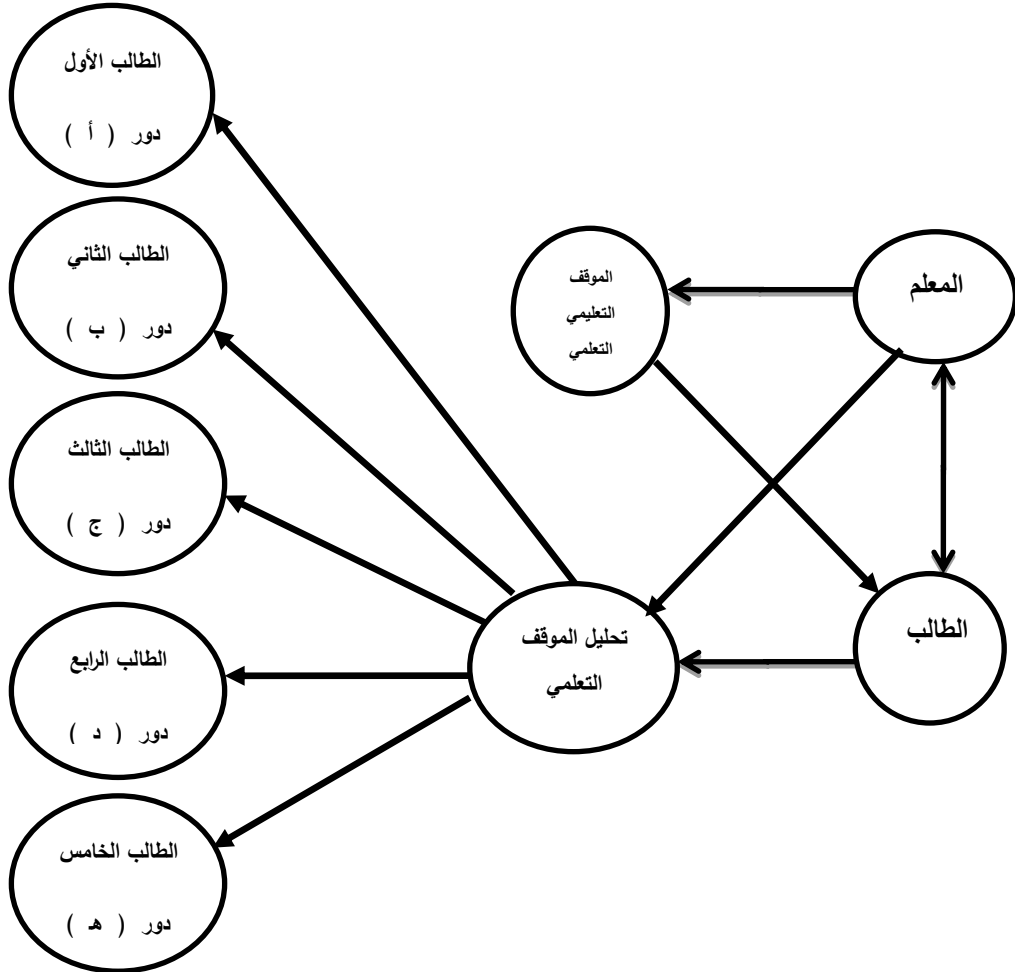
ثانياً: لعب الدور المخطط له: ويكون الحوار قد تم إعداده من مصادر أخرى ويقوم المعلم بتوجيه الطلاب لأداء هذه الأدوار في الموقف التعليمي.

عناصر أسلوب لعب الأدوار:

يذكر سعادة، وآخرون(2006:217-218) أن لأسلوب لعب الأدوار مجموعة من العناصر تتمثل في الطلبة والمعلم والموقف التعليمي، فالطلبة هم من سيقومون بلعب الأدوار التي تناسبهم، والمعلم هو من يعمل بكل جد واجتهاد على تهيئة المواقف التعليمية الملائمة للطلبة كي يقوموا بتمثيل الأدوار حسب رغباتهم وقدراتهم ومواهبهم وبإشراف وتوجيه من المعلم ذاته، والشكل التالي يوضح هذه العناصر المتكاملة لأسلوب لعب الأدوار بما فيها تحليل الموقف التعليمي الذي يقوم به في العادة الطلبة أنفسهم.

شكل رقم (1)

شكل يوضح العناصر المتكاملة لأسلوب لعب الأدوار



يرى الباحث أن هذه العناصر الثلاثة لا يوجد فصل بينها فهي عناصر مترابطة ومتفاعلة في أسلوب لعب الأدوار لذا من الضروري العمل على توفير بيئة تعليمية مناسبة تشجع على إيجابية المتعلم في عملية التعليم والتعلم، وتعزيز التفاعل والحوار واندماج المتعلم في الأنشطة كل حسب إمكانياته وقدراته، وتكون العلاقة بين المعلم والمتعلم علاقة تفاعلية تواصلية ونشطة تشجع على التفكير العلمي وحل المشكلات وتسهم في تحقيق أهداف التعلم النشط.

دور المعلم والأمور الواجب مراعاتها عند استخدام أسلوب لعب الأدوار:

يوضح القرشي(2001: 82-83) دور المعلم وأهم الأمور الواجب مراعاتها عند استخدام أسلوب لعب الأدوار وهي متمثلة في النقاط الآتية:

1. تحديد الوقت المناسب لاستخدام لعب الأدوار، لأن الإسراف في ممارسة لعب الأدوار، قد يؤدي إلى نتائج عكسية إذا ما استخدم في غير موضعه.
 2. ضرورة توخي الدقة والصدق عند قيام التلاميذ بتجسيد الأحداث والشخصيات، من خلال تحديد معالم الشخصيات بدقة، وتوضيح خط سير الأحداث بصفة عامة، مع تكليف التلاميذ المشاهدين بمتابعة زملائهم المشاركين بالتمثيل لملاحظة مدى نجاحهم في أداء الأدوار.
 3. تجنب استخدام الأسلوب العلني، لنقد الأداء التمثيلي لبعض التلاميذ أمام بقية زملائهم، وتغلبه على مشكلة الأداء بحكمة.
 4. على المعلم أن يتدخل لوقف لعب الأدوار عندما يشعر بأن التلاميذ قد خرجوا عن الإطار المرسوم للشخصيات التي يقومون بأدائها أو وجود أشياء غامضة على التلاميذ .
- ويتم وقف التمثيل بإشارة خاصة متفق عليها بين المعلم والتلاميذ، ويفضل عدم قيام المعلم بإيقاف التمثيل بصفة مستمرة، لأتفه الأسباب، لأن ذلك يفقد التلاميذ الثقة في أنفسهم، وقد يؤدي أحياناً إلى فشل عملية التمثيل من أساسها، لأن التلميذ في حاجة إلى مساحة زمنية للاندماج، وللتعبير عن الشخصية التي يلعبها، وهو ما يصعب تحقيقه في ظل الإيقاف المتكرر لعملية التمثيل.
- يذكر محمد(2012:244-245) النصائح التالية للمعلم عند قيامه بلعب الأدوار نذكر منها:

1. على المعلم أن يميز بين الضوضاء والفوضى، فالضوضاء لا تعد مشكلة إلا إذا اشتكى منها المعلمون في الفصول المجاورة.

2. يبدأ العمل الزوجي (pair work) قبل العمل الجماعي (group work) فهذا أدعى لتهيئة الطلاب للأداء أمام الفصل كله بعدما كسبوا الثقة بأنفسهم خلال الاتصال الثنائي.
 3. يجعل النشاط قصيراً ما أمكنه ذلك حتى يتعود عليه الطلاب.
 4. يتأكد من أن نشاط تمثيل الأدوار يمكن استخدامه مع أعداد مختلفة من الطلاب.
 5. يتأكد من فهم الطلاب للموقف وكذلك للدور المطلوب منهم القيام به والمدون على بطاقة الأدوار (role card) قبل دخولهم في النشاط ذاته.
 6. لا يقلق بشأن عدم مشاركة بعض الطلاب إذا كان بالفصل جمهوراً من الطلاب صعب المراس، وقد فعل كل ما في استطاعته لإثارة دافعيتهم إلا إذا كانوا يضايقون الآخرين. وشيئاً فشيئاً سيندمج هؤلاء الطلاب مع أقرانهم وسيشاركونهم خوفاً من العزلة التي يمكن أن يفرضها عليهم الموقف التعليمي.
 7. يكون لديه دائماً نشاط متابعة (Follow up activity) جاهزاً تحت يديه للمجموعات التي تنتهي قبل مثيلاتها ليتجنب الفوضى، وليكن النشاط أقل صعوبة وأقصر زمناً.
 8. يضع للنشاط وقتاً محدد وأن يحاول دائماً الالتزام به.
- وفي نفس السياق يقدم محمد بعض الإرشادات العملية التي يجب على المعلم مراعاتها عند استخدام أسلوب لعب الأدوار وهي:
1. المستوى الدراسي للطلاب.
 2. الزمن الذي يستغرقه النشاط.
 3. الهدف العام من النشاط (تنمية الثقة بالنفس - إثارة الدافعية - بث روح التعاون - تنمية مهارات الاتصال)
 4. الهدف الخاص من النشاط (إكساب معلومات - مهارات - اتجاهات).
 5. شكل النشاط وتنظيمه (عمل زوجي - عمل جماعي ومحدد له كل مجموعة).
 6. إعداد النشاط إعداداً جيداً قبل البدء فيه، وإعداد بيئة التعلم لتناسب ذلك النشاط.

7. التهيئة وتشمل جذب انتباه الطلاب وإثارة اهتمامهم بالنشاط.

8. متابعة النشاط وتقويمه.

9. تقديم اقتراحات لأي نشاط مستقبلي تعالج فيه الصعوبات التي واجهها النشاط السابق. (محمد، 2012: 247-248).

10. ومن الاتجاهات التي يسعى المعلم إلى تحقيقها لدى التلاميذ اتساع الأفق، واستخدام البدائل في حل المشكلات، والاعتماد على الأدلة عند الحكم على الأشياء وعدم التسرع أو اطلاق التعميمات الجارفة. (الأغا، وعبد المنعم، 1990: 268).

يرى الباحث أنه يوجد أدوار متعددة على المعلم القيام بها مثل التخطيط الجيد للتعلم بأسلوب لعب الأدوار وتحديد أهداف النشاط ووقت تنفيذه وتحديد المواد والأدوات والوسائل المعينة والاهتمام بتدريب وتحديد دور كل طالب مشارك في النشاط وتبديل الأدوار حسب طبيعة الموقف التعليمي، وأخيراً تقييم وتقديم تغذية راجعة لما قام به الطلاب وتشجيعهم، ولاشك أن أسلوب لعب الأدوار من الأساليب الهامة في التدريس والتي تستخدم في تعليم جميع المباحث، ولجميع الطلاب سواء مرتفعي التحصيل، أو منخفضي التحصيل العلمي، متى أحسن المعلم تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها.

❖ المحور الرابع: المفاهيم العلمية (Science Concepts):

مع استمرار التطور العلمي والتكنولوجي تزداد المعرفة العلمية بشكل متسارع، لذا نرى اهتمام الباحثين والتربويين بالمفاهيم العلمية كعنصر أساسي من عناصر المعرفة، وتنميتها من أهم أهداف تعليم العلوم في جميع المراحل التعليمية المختلفة، وتعد المفاهيم أساس المعرفة العلمية، وهي في المرتبة الثانية في التصنيف الهرمي للمعرفة العلمية بعد الحقائق، فالبناء المفاهيمي للمتعلم يبدأ من الولادة ويتدرج مع نمو الطفل في المراحل المتعاقبة، فبناء المفاهيم وتكوينها لا يحدث فجأة، فالمفاهيم متعددة ومتنوعة، وعلينا الاهتمام بالمفاهيم ذات القيم الهامة والتي تعمل على مساعدة الطفل في تفسير خبراته، ومشاهداته من خلال فهمه للعالم من حوله واستكشاف ما يحيط به من مؤثرات، وفي هذا المحور سنتناول: تعريفات المفاهيم العلمية، خصائصها، أهميتها، الأسس والقواعد التي تساعد على تنمية المفاهيم، مراحل تشكيلها، تصنيفاتها، نصائح للمعلمين عند تدريسها.

تعريفات المفاهيم العلمية:

- يعرف سعادة، وإبراهيم(2011:266) المفهوم بأنه مجموعة من الأشياء أو الرموز أو الحوادث التي تم تجميعها معاً على أساس من الخصائص أو الصفات المشتركة، والتي يمكن الإشارة إليها برمز أو اسم معين.
 - ويرى الفلاح(2013:31) بأن المفهوم مصطلح له دلالة لفظية محددة، ويتطلب تكوينه إدراك العلاقات بين الأشياء أو الظواهر أو المعلومات التي ترتبط ببعضها البعض.
 - وعرفتھا دروزة(2007:87) بأنها مجموعة الموضوعات أو الرموز أو العناصر أو الحوادث التي جمع فيما بينها خصائص مميزة مشتركة (Critical Attributes) بحيث يمكن أن يعطى كل جزء منها الاسم نفسه.
 - أما أبو زائدة(2006:29) يعرف المفاهيم بأنها تصور عقلي يعبر عنه من خلال لفظ أو رمز أو مجموعة أشياء وكائنات أو الحوادث التي تشترك في صفة معينة أو أكثر مع تجاهل الصفات الأخرى.
 - في حين يرى بطرس(2008:22) بأن المفهوم هو تجميع مجموعة من الوقائع أو الأشياء على أساس الخصائص التي تميز هذه المجموعة من الأشياء عن الأشياء الأخرى.
- تعقيباً عما سبق فإن الباحث يعرف المفاهيم العلمية إجرائياً بأنها الصورة الذهنية التي تتكون لدى المتعلم من خلال السمات، أو الخصائص المشتركة للظواهر العلمية المتضمنة في وحدة الأدوات للصف الثالث الأساسي، وتتكون من جزأين الاسم والدلالة اللفظية، وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها المتعلم بالاختبار المعد له.

ومن الأمثلة على المفاهيم العلمية ما يلي:

1. أسماء: مثل الضوء، والهضم، وسرعة التفاعل.
2. مصطلحات: مثل الكروموسوم، والالكترون، والكوانتم.
3. رموز: مثل Na، وD.N.A. (الخليلي وآخرون، 1996:342-351).

خصائص المفاهيم العلمية:

حدد اللولو، والأغا (2009:28) خصائص المفاهيم العلمية بالنقاط التالية:

1. يتكون المفهوم العلمي من جزأين الاسم والدلالة اللفظية.
2. يتضمن المفهوم العلمي التعميم.
3. لكل مفهوم مجموعة مميزة من الخصائص.
4. تتدرج المفاهيم العلمية بصعوبتها بطريقة هرمية من صف إلى الصف الذي يليه ومن مرحلة إلى مرحلة تليها.

في حين يرى بطرس (2008:54-56) الخصائص التالية للمفهوم:

- المفاهيم عبارة عن تعميمات تنشأ من خلال تجريد بعض أحداث حسية وخصائص حاسمة مميزة.
- تعتمد المفاهيم في تكوينها على الخبرة السابقة التي يكتسبها الطفل من خلال الأسرة والفرص التعليمية التي يتعرض لها.
- المفاهيم رمزية لدى الفرد فمثلاً الرمز (H) ليس مجرد حرف هجاء بسيط وإنما رمز يمثل عنصر الهيدروجين.
- يتم انتظام المفاهيم في تنظيمات أفقية أو رأسية، فالتنظيم الأفقي يدل على وجود بعض الخصائص المشتركة ولكن نظراً لاختلافها في بعض الصفات فيأتي هنا التنظيم الرأسي.
- لا يمتلك الأطفال نفس المفهوم لأن كل طفل يختلف عن الآخر من حيث القدرات العقلية والخبرات التعليمية.
- تتغير المفاهيم من البسيط إلى المعقد ومن المحسوس إلى المجرد، وأن الوقت الذي تستغرقه هذه التغيرات يعتمد على ذكاء الطفل وفرص التعلم المتاحة.
- تعلم المفهوم العام يلزمه تعلم بعض المفاهيم الخاصة التي يتكون منها المفهوم العام مثال: مفهوم الطقس مفهوم عام ولكي يتعلمه الطفل لابد من معرفة المفاهيم الخاصة المكونة لهذا المفهوم العام كالمطر والسحاب والثلج والضباب والندى والبرد والحرارة.

- تؤثر المفاهيم على التوافق الشخصي والاجتماعي للطفل، فالمفاهيم الإيجابية تقود إلى السلوك الإيجابي أو المتوافق، أما الغير إيجابية فإنها تقود إلى السلوك السلبي الغير متوافق.
- بعض المفاهيم قد تكون غير معقولة وتتسم بالخرافات ويكون مصدر هذه الخرافات غامض إلا أنها تعتمد بلا شك على المناهج المعتادة في تكوين المفاهيم من خلال الوقائع الأصلية.
- تتكون الكثير من المفاهيم بدون وعي وبنفس الأسلوب تتكون القيم، والتي تنظم سلوكنا اليومي كعادات في طفولتنا دون انتباه منا، وبهذه الطريقة يضاف إلى رصيدنا المتميز أنواع من النفور أو التحيز.

أهمية تعلم المفاهيم:

يجمل بطرس (2008:136-137) أهمية تعلم المفاهيم العلمية في النقاط التالية:

1. تزايد المعرفة بدرجة كبيرة وبمعدلات متراكمة، بحيث لم يعد في مقدور الإنسان أن يلم بجميع المعارف في مجال تخصصه بدون تعلم المفاهيم.
2. تعد المفاهيم العلمية الأساسية أكثر ثباتاً، فهي أقل عرضة للتغير من المعلومات القائمة على الحقائق المنفصلة، ويساعد ثباتها على التقليل من سرعة نسيان المتعلم المادة التعليمية.
3. تستخدم في تصنيف عدد كبير من الأشياء والأحداث والظواهر في البيئة، وتجمع بينها في مجموعات أو فئات تساعد على التقليل من تعقد البيئة وتسهل من دراسة التلاميذ لمكوناتها وظواهرها.
4. تسهل فهم الكثير من المعلومات الجديدة في المراحل التعليمية التالية.
5. تعلم المفاهيم العلمية يزيد من قدرة المتعلم على تفسير كثير من الظواهر الطبيعية المرتبطة بها.
6. يشجع تعلم المفاهيم العلمية على تدعيم عملية التعلم، فالتلميذ الذي يعرف شيئاً عن مفهوم الحرارة سيتدعم تعلمه لهذا المفهوم من خلال اكتسابه لخبرات أخرى ترتبط به.
7. المساهمة في انتقال أثر التعلم، وحل مشاكل الطلاب الحياتية.

8. يعد توفر المفاهيم العلمية الأساسية في مجال التخطيط للمناهج وبنائها أساساً لاختيار خبرات ومواقف تعليمية شاملة، ومن ثم فهي تستخدم كخيوط أساسية في النسيج العام للمنهج حيث يتعلم الأطفال المفاهيم من خلال خبرات متنوعة شاملة تثري المنهج وتجذب الطفل وتثير اهتمامه بالخبرات المباشرة والتجارب العلمية والقصص العلمية والرحلات.
9. يؤدي تعلم المفاهيم إلى الفهم والاستيعاب ويبعد المتعلم عن الحفظ عديم الجدوى ويصبح التعلم ذو معنى. (الخرزاعلة، محمد سلمان، وآخرون، 2011:68).

أما سعادة، وإبراهيم (2011:266) أوردوا النقاط التالية لأهمية تدريس المفاهيم وهي:

1. التقليل من اعادة التعلم.
 2. تسهم في بناء المنهج المدرسي بشكل مستمر ومتتابع.
 3. تنظيم الخبرة العقلية.
 4. تعتبر من أدوات التفكير والاستقصاء الأساسية في المنهج المدرسي، لذا ينبغي بذل المزيد من الاهتمام إلى تشكيلها وتمييزها عند التلاميذ لاسيما وأنها تبنى عادة من تصورات تحصيل الحواس الخمس ومن الذكريات والتخيلات ومن نتاج الفكر الخيالي.
- يرى الباحث أن المفاهيم لا تتكون دفعة واحدة لدى المتعلم، بل تتكون وتتمو خلال مراحل الحياة المختلفة للفرد، ومن تجاربه، وخبراته العملية في الحياة وتتأثر بالبيئة التي يعيش بها الفرد سواء كانت المنزلية، أو المدرسية، أو الاجتماعية المحيطة وتكمن أهميتها أنها تحثل مركز البنية المعرفية وتعتبر أهم نواتج التعلم، واكتسابها وتمييزها أحد أهداف تدريس العلوم في جميع المراحل المختلفة، لذا على الباحثين معرفة مراحل نمو وتكون المفاهيم في الجانب المعرفي لدى المتعلم أولاً بأول والاهتمام باستخدام وتوظيف استراتيجيات وطرق التدريس الفعالة والمناسبة، والتي تسهل عملية تدريس المفاهيم.

الأسس والقواعد التي تساعد على تنمية المفاهيم:

تجمل كوجك(2006:180-182) أهم الأسس والقواعد التي تساعد على تنمية المفاهيم في النقاط التالية:

- تنمو المفاهيم عن طريق محاولة حل مشكلة أو تحقيق هدف، وهذا يعني أن على المدرسة إتاحة الفرصة للتلاميذ للتفكير وحل المشكلات، عن طريق أنشطة متنوعة ومتعددة.
- تنمو المفاهيم عن طريق الملاحظة والتجريب والاكتشاف.
- تنمو المفاهيم وتتضح عن طريق التحليل والتعبير والتمييز.
- إن المدركات والمفاهيم لا تتكون بسرعة ولا بين يوم وليلة، وهي دائمة التطور والتغيير وتحتاج لفرص التكرار والتعزيز المستمر.
- المفاهيم والمدركات لا تنمو بالأمر ولا بالتعليمات والنصائح، بل تحتاج لمشاركة إيجابية من الفرد وتفاعل بينه وبين البيئة المحيطة، ودور المدرسة ضروري لتهيئة الفرصة للتلاميذ للمناقشة والمساهمة الإيجابية في الموقف التعليمي، حتى تتبلور مدركاتهم وتنمو وتتعمق في اتجاه سليم.
- تنمو المدركات والمفاهيم وتتعمق تدريجياً ويحتوي المفهوم الواضح على مفاهيم عديدة تتزايد كلما زاد عمق المفهوم الأصلي.
- المفاهيم والمدركات عديدة وكثيرة بحيث لا يمكن حصرها، والمهم هو اختيار المفاهيم الأساسية والمهمة وتهيئة الظروف لها لكي تنمو وتتطور. وبالنسبة للمواد الدراسية يجب التركيز الواعي على مجموعة مختارة من المدركات والمفاهيم المهمة في المادة، حتى لا يضيع الوقت في مفاهيم ومدركات ثانوية أقل أهمية، وهذه مهمة المعلم ومخطط البرنامج التعليمي، الذي يجب أن يقرر المفاهيم الأساسية، ويختار الخبرات والأنشطة التعليمية، التي تمكن التلاميذ من فهم واستيعاب هذه المفاهيم.
- قد تنمو المفاهيم نتيجة الصدفة وهو احتمال وارد يحسن أن نقبله ونشجعه، ما دام في الاتجاه السليم.

من خلال ما سبق يرى الباحث أن عملية نمو وتكوين المفاهيم مستمرة ومتواصلة مع نمو الفرد طوال الوقت وتتدرج من السهولة للصعوبة وتتفاوت من حيث البساطة والتعقيد فنلاحظ الأمتلثة المحسوسة التي تقدم للطلاب عن طريق الخبرات تجعل المفاهيم المادية تنمو وتزداد بشكل أسرع من المفاهيم المجردة، ومن المراحل التي تساعد في بناء المفاهيم العلمية واكتساب الخبرة الاحتكاك والتفاعل المباشر بالمواقف الحياتية فمثلاً نرى أن الإنسان لا يستطيع تصليح سيارته إلا إذا قام بنفسه بفك وتركيب قطع الغيار التابعة لسيارته، وكذلك باقي الأشياء، وتبنى المفاهيم أيضاً خلال التخيلات التي تتكون داخل العقل البشري عند تكوين الصور الذهنية للأشياء.

مراحل تشكيل المفاهيم:

تذكر بوقس(2002:35) المراحل التالية لبناء المفاهيم وهي كالتالي:

1. التفاعل المباشر مع الأشياء والمواقف.
2. التخيل للأشياء والمواقف بتكوين صور ذهنية لها.
3. استخدام اللغة أو الرموز لربط الأشياء بالرموز والتعامل مع هذه الرموز.
4. تنمو المفاهيم من الغموض إلى الوضوح، أي من مفهوم غامض إلى مفهوم واضح.
5. من مفهوم غير دقيق إلى مفهوم دقيق (علمياً).
6. من المفهوم المحسوس إلى المفهوم المجرد.

حدد برونر المشار إليه في الأستاذ، ومطر(2001:64) ثلاث مراحل لتشكيل المفاهيم وتتمثل في الآتي:

- **المرحلة الأولى:** وهي المرحلة العملية أو الحسية، من خلال التفاعل المباشر مع الأشياء والمواقف في البيئة. ويقوم الطفل هنا بتشكيل المفاهيم عن طريق ربطها بأفعال أو أعمال يقوم بها بنفسه.
- **المرحلة الثانية:** تتمثل في المرحلة الصورية وهي التي ينقل فيها الطفل معلوماته أو يمثلها عن طريق الصور الخيالية الذهنية.
- **المرحلة الثالثة:** المرحلة الرمزية التي يصل فيها الطفل إلى مرحلة التجريد واستخدام الرموز.

يرى الباحث أن المرحلة الأولى هي الأساس لتشكيل المفاهيم كون المتعلم يتفاعل مع الأشياء والمواقف الحياتية المختلفة عن طريق اكتسابه الخبرات المباشرة والمتمثلة بالتعلم عن طريق العمل، حيث تتاح للمتعلم فرص التعلم من خلال مواقف تعليمية متعددة ويكون فيها المتعلم مشاركاً وفاعلاً في اكتساب المفاهيم، ثم يأتي دور المرحلة الثانية والتي يستخدم فيها المتعلم تخيلاته وذاكرته في ربط المعلومات ونقلها، ثم المرحلة الثالثة والتي ينتقل فيها المتعلم من مرحلة المحسوس إلى المجرد واستخدام الرموز، لذا تعتبر من أصعب المراحل كونها تتميز بنمو العمليات الفكرية والتي تتميز بقدرة المتعلم على إدراك المفاهيم والأفكار المجردة في العلوم والرياضيات، وكذلك إدراك العلاقات بين الأشياء وقدرته على التعامل مع الرموز وفهمها، والتعامل مع القوانين والنظريات وتطويرها، واستخدامه المستويات العليا في التفكير، والتصورات الذهنية، والتخيل، لذا نرى عدم الاهتمام في تطوير هذه المرحلة في مناهجنا.

تصنيف المفاهيم العلمية:

صنف الأغا، واللولو (2009:28) المفاهيم العلمية إلى ستة أنواع وتتمثل فيما يلي:

1. مفاهيم مادية: وتمتاز بأنها محسوسة تعتمد على الملاحظة المباشرة، مثل مفهوم (الزهرة- التمدد- التجمد).
2. مفاهيم مجردة: تعتمد على التخيل والقدرات العقلية العليا، مثل مفهوم (الذرة- الأيون- الإلكترون).
3. مفاهيم فصل: وهي تعرف بخاصية واحدة، أو يشترط فيها توافر خاصية محددة مثل " الأيون عبارة عن ذرة تحمل شحنة كهربائية".
4. مفاهيم ربط: وهي تربط بين أكثر من خاصية للمفهوم، مثل: "المادة كل شيء يشغل حيزاً من الفراغ، وله ثقل، ويمكن إدراكه بالحواس".
5. مفاهيم علائقية: وهي نتجت عن علاقة تربط بين أكثر من مفهوم مثل: "الكثافة ظهرت من خلال العلاقة بين الكتلة والحجم".
6. مفاهيم معقدة: وهي مفاهيم تعتمد على نظريات تفسير الظواهر العلمية، مثل: (التطور- التآين- الانعكاس- الانكسار)

واشترك كل من السيد علي(2003:47-48) وسلامة(2004:53-56) وبيطرس(2008:-115
117) في تصنيف المفاهيم العلمية من عدة زوايا نوردتها كما يلي:

أولاً: من حيث إدراك هذه المفاهيم:

أ- مفاهيم محسوسة أو قائمة على الملاحظة: وهي المفاهيم التي يمكن إدراك مدلولها عن طريق الملاحظة باستخدام الحواس أو أدوات مساعدة للحواس.

أمثلة: * المفهوم: الحرارة المدلول: الإحساس بالبرودة أو السخونة.

* الحامض: المادة التي محلولها في الماء يحمر ورقة عباد الشمس الزرقاء.

ب- مفاهيم شكلية أو مجردة أو غير قائمة على الملاحظة: وهي المفاهيم التي لا يمكن إدراك مدلولاتها عن طريق الملاحظة، بل يتطلب إدراكها القيام بعمليات عقلية وتصورات ذهنية معينة.

أمثلة: * الذرة هي أصغر وحدة من العنصر والتي يمكن أن توجد منفردة، أو مرتبطة مع غيرها، وتحمل صفات ذلك العنصر.

* الـ DNA المادة التي تخزن المعلومات الوراثية للكائن الحي.

ثانياً- من حيث مستوياتها:

أ- مفاهيم أولية: هي مفاهيم غير مشتقة من مفاهيم أخرى مثل: الزمن، الكتلة، والفرغ.

ب- مفاهيم مشتقة: هي مفاهيم يمكن اشتقاقها من مفاهيم أخرى مثل: المسافة = السرعة × الزمن، والقوة = الكتلة × العجلة.

ثالثاً- من حيث درجة تعقيدها:

أ- مفاهيم بسيطة: وهي المفاهيم التي تتضمن مدلولاتها عدداً قليلاً من الكلمات مثل: الخلية وحدة بناء الكائن الحي، الأيون: ذرة أو مجموعة ذرية مشحونة.

ب- مفاهيم مقننة: وهي المفاهيم التي تتضمن مدلولاتها عدداً أكثر من الكلمات مثل: الذرة نظام متكامل من جسيمات تحمل شحنات سالبة تدور في مستويات طاقة حول النواة التي تتمركز فيها كتلة الذرة وبها نوعان من الجسيمات أحدهما يحمل شحنة موجبة والآخر غير

مشحون، وعدد الشحنات الموجبة يساوي عدد الشحنات السالبة. ودرجة تعقيد المفهوم تختلف من صف دراسي إلى آخر وفقاً لمستوى النمو اللغوي لتلاميذ الصف.

رابعاً - من حيث تعلمها:

أ- مفاهيم سهلة التعلم: هي المفاهيم التي يستخدم في تعريفها كلمات مألوفة للمتعلمين، أو هي المفاهيم التي سبق للمتعلم أن درس متطلبات تعلمها.

ب- مفاهيم صعبة التعلم: هي المفاهيم التي يستخدم في تعريفها كلمات غير مألوفة للمتعلمين، أو هي المفاهيم التي لم يسبق للمتعلم دراسة متطلبات تعلمها.

نصائح للمعلمين لتدريس المفاهيم:

يوصي عليّات، وأبو جلاله (2001:115-116) المعلمين بالنصائح التالية عند تدريس المفاهيم:

1. استخدام أساليب تدريسية مختلفة في تدريس المفاهيم العلمية وتعليمها.
2. التأكيد والتركيز على الخبرات والمواقف التعليمية والتعلمية الحسية في تدريس المفاهيم العلمية وبخاصة خبرات التلميذ، ليكون فاعلاً وإيجابياً في تكوين وبناء المفاهيم.
3. استخدام الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم والرحلات العلمية الميدانية لتسهيل عملية تكوين المفاهيم.
4. الربط بين الدراسة النظرية والدراسة المخبرية بحيث يتمكن التلميذ من استخدام ما اكتسبه من معارف علمية في القيام بالنشاطات والتجارب العملية وتفسيرها والوصول من خلالها إلى بناء المفاهيم وتعلمها.
5. التذكير بالمفاهيم السابقة من حين إلى آخر، ومن ثم تقديم المفاهيم العلمية الجديدة بشكل أعمق وأكثر تطوراً.
6. التأكيد على كثرة الأمثلة وذلك لمساعدة التلاميذ على تكوين صورة أعمق للمفاهيم.
7. التأكيد على إبراز العلاقات المحتملة بين المفاهيم العلمية المختلفة ومحاولة صياغتها بصورة كمية والتطبيق العملي عليها.

8. ربط المفاهيم العلمية بخبرات التلميذ السابقة وبظروف البيئة المحلية التي يعيش فيها.
9. تقديم المفاهيم العلمية وبيان تطبيقاتها النظرية والعملية.
10. مراعاة التسلسل المنطقي والسيكولوجي في تعليم المفاهيم العلمية وتعلمها، وذلك من خلال التأكيد من فهم التلاميذ للمفاهيم العلمية السابقة اللازمة لتعلم المفهوم الجديد، ولا بد من التعرف على مصادر الصعوبة في تعلم المفاهيم العلمية.
11. التأكيد على أن تعلم المفاهيم العلمية وانمائها عملية مستمرة لا تتم بمجرد تقديم أو تعريف المفهوم أو دلالاته اللفظية.

وأخيراً يضيف الباحث النصائح التالية للمعلم:

1. التنوع في أساليب التدريس والأنشطة المقدمة للتلاميذ بحيث توائم الأهداف وتراعي الظروف المادية والاجتماعية للبيئة المدرسية.
2. الاهتمام بربط الجانب النظري بالجانب العملي واستخدام الوسائل التعليمية المتنوعة.
3. الاستفادة من خبرات المعلمين من كافة المباحث سواء بطريقة أو أسلوب أو فكرة من خلال الاهتمام بالزيارات التبادلية للمعلمين في المدارس.
4. الكشف عن ميول ومواهب التلاميذ واستغلال طاقاتهم وقدراتهم.
5. تقويم أداء المتعلمين لمعرفة مدى تحقق الأهداف واكتشاف نقاط القوة وتعزيزها ونقاط القصور والضعف والعمل على مواجهتها وعلاجها.

يرى الباحث أن لأسلوب الألعاب ولعب الأدوار دوراً بارزاً في اكتساب وتعلم المفاهيم وتنميتها، والتي يجب على المتخصصين والباحثين الاهتمام بدراسة أفضل الطرق وأيسرها لتعلمها، فنلاحظ عند استخدام المعلم استراتيجيات وطرق وأساليب غير مألوفة، تزيد دافعية المتعلمين نحو التعلم، وتعمل على بقاء أثر التعلم وتحقيق الأهداف المرجوة في تحصيل واكتساب المفاهيم العلمية بشكل منطقي وسليم، حتى وإن كانت تلك المفاهيم متفاوتة في درجة الصعوبة والسهولة والتعقيد، لأن المفاهيم هنا تكون مرتبطة في بنية المتعلم المعرفية فيسهل تذكرها ويصعب نسيانها.

إن أسلوب الألعاب التعليمية ولعب الأدوار من الأساليب التعليمية الهامة والتي لا تلقى العناية الكافية لها في كثير من مدارسنا، يرجع ذلك إلى أسباب كثيرة منها أن مناهجنا التعليمية تستند بطبيعتها إلى فلسفة تقليدية قائمة على المعرفة والحفظ وإهمال الجانب الإبداعي المتمثل في التغيير والتجديد ومواكبة التطورات العلمية ومتغيراتها، إضافة إلى اعتقاد بعض الإداريين والمعلمين وأولياء الأمور أن دور المدرسة يجب أن يركز على التحصيل المعرفي فقط، وهذا يتطلب منا جميعاً سواء علماء وباحثين تربويين أو واضعي مناهج إداريين أو معلمين مراجعة الطرق والاستراتيجيات والأساليب التربوية بجميع مراحلها التعليمية والعمل على تطويرها وتحديثها لتؤدي دورها الفعال.

الفضل الثالث

الدراسات السابقة

✿ أولاً: الدراسات التي تناولت الألعاب التعليمية.

✿ ثانياً: الدراسات التي تناولت لعب الأدوار.

✿ ثالثاً: الدراسات التي تناولت المفاهيم العلمية.

الفصل الثالث

الدراسات السابقة

يتناول هذا الفصل عرض للجهود والدراسات السابقة والبحوث العربية والأجنبية التي حصل عليها الباحث من خلال اطلاعه على الأدب التربوي والدراسات السابقة التي لها علاقة بموضوع الدراسة الحالية، للوقوف على أهم الموضوعات التي تناولتها والتعرف على أهم الأدوات والأساليب والإجراءات التي تبنتها والنتائج التي توصلت إليها، من أجل الاستفادة واطلاع الباحثين والدارسين على جهود السابقين والاستفادة من طرق البحث العلمي التي اتبعتها الدراسات السابقة ومعرفة أوجه الشبه والاختلاف بين الدراسات السابقة والدراسة الحالية، والدراسات السابقة متعددة ومتنوعة وهي متسلسلة زمنياً من الحديث للقديم، وتم التعقيب على كل محور من محاور الدراسات السابقة من حيث الهدف من الدراسة، عينة الدراسة، منهجية الدراسة، وأدواتها، ونتائجها، وتم تصنيف الدراسات السابقة إلى ثلاثة محاور أساسية وهي:

المحور الأول: يتعلق بالدراسات السابقة التي تناولت أسلوب الألعاب التعليمية، والتعقيب عليها.

المحور الثاني: الدراسات السابقة التي تناولت أسلوب لعب الأدوار، والتعقيب عليها.

المحور الثالث: الدراسات السابقة التي تناولت المفاهيم العلمية، والتعقيب عليها.

❖ المحور الأول: الدراسات التي تناولت الألعاب التعليمية.

1. دراسة أبو كلوب(2014):

هدفت الدراسة إلى الكشف على أثر توظيف الأناشيد والألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم وبعض عمليات العلم لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في العلوم العامة، وتم اختيار العينة من طلاب الصف الثالث الأساسي من مدرسة الشاطئ المشتركة(ب)، وقسمت إلى ثلاث مجموعات، التجريبية الأولى وعددها (34) طالباً وطالبة درست بتوظيف الأناشيد، والمجموعة التجريبية الثانية وعددها (34) طالباً وطالبة ودرست بتوظيف الألعاب التعليمية، والمجموعة الضابطة وعددها (32) طالباً وطالبة ودرست بالطريقة المعتادة، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي وشبه التجريبي في دراستها، ولتحقيق أهداف الدراسة، قامت الباحثة بإعداد اختبار المفاهيم العلمية واختبار عمليات العلم، والذي طبق على المجموعتين التجريبيتين والمجموعة الضابطة قبلياً وبعدياً لتحديد التكافؤ لهما، وتوصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة احصائية في متوسط درجات

الطلبة في اختبار المفاهيم وعمليات العلم لدى الطلبة في المجموعة التجريبية الثانية التي درست بالألعاب التعليمية في التطبيق القبلي والبعدى لصالح البعدى، وكذلك وجود فروق ذات دلالة احصائية في متوسط درجات الطلبة في اختبار المفاهيم وعمليات العلم لدى الطلبة بين المجموعة التجريبية الأولى والتي درست بالأناشيد وبين المجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية الأولى، ووجود فروق ذات دلالة احصائية في متوسط درجات الطلبة في اختبار المفاهيم وعمليات العلم لدى الطلبة بين المجموعة التجريبية الثانية، والتي درست بالألعاب التعليمية، وبين المجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية الثانية، ووجود فروق ذات دلالة احصائية في متوسط درجات الطلبة في اختبار المفاهيم وعمليات العلم لدى الطلبة بين المجموعة التجريبية الأولى التي درست بالأناشيد، وبين المجموعة التجريبية الثانية التي درست بالألعاب التعليمية لصالح المجموعة الثانية، مما يؤكد على أهمية توظيف الألعاب التعليمية في المرحلة الأساسية الدنيا.

2. دراسة نجدي والشيخ(2012):

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن أهمية الألعاب التعليمية بالنسبة لمواقف الطلبة تجاه تعلم مادة الكيمياء، من وجهة نظر طلاب المرحلة الاعدادية، في مدارس القدس، حيث نظمت الدراسة لعبة تعليمية واحدة، وبعد اكمال الدراسة التي تكونت من ثلاث عينات، وكل مجموعة تعلمت قبل وبعد استخدام اللعبة التعليمية تم توزيع استمارة على أفراد العينات لتحديد توجهاتهم نحو استخدام الألعاب التعليمية، في مادة الكيمياء. كشفت الدراسة عن وجود توجه ايجابي نحو تعلم مادة الكيمياء بعد استخدام الألعاب التعليمية، وبناء على هذه النتيجة أوصت الدراسة بتوفير أنواع مختلفة من الألعاب في تعليم مادة الكيمياء نظراً لأهميتها في بناء الأثر الإيجابي نحو تلك المادة وتنفيذ الدراسة على عينة أكبر وفي مواد تعليمية أخرى

3. دراسة السعدني(2011):

هدفت هذه الدراسة التعرف إلى برنامج تدريب إلكتروني مقترح لتنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية عبر الانترنت لدى معلمي الصفوف الأولية، حيث أجرى الباحث دراسته على عينة مكونة من (40) معلماً من معلمي الصفوف الأولية في مدارس التعليم العام بمدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية، وتم تقسيمهم بالتساوي إلى مجموعتين تجريبية وعددها (20)، والأخرى ضابطة وعددها (20)، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث قائمة مهارات توظيف الألعاب التعليمية المراد إكسابها لمعلمي الصفوف الأولية، وقائمة بالاحتياجات التدريبية لمعلمي الصفوف الأولية من مهارات توظيف الألعاب التعليمية، واختبار تحصيلي لقياس الشق المعرفي لمهارات توظيف الألعاب التعليمية، إضافة لبطاقة الملاحظة لقياس الشق الأدائي لمهارات توظيف الألعاب التعليمية

المراد إكسابها لمعلمي الصفوف الأولية، ولعبة تعليمية عن طريق برنامج تدريبي لتنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية يقدم لمعلمي الصفوف الأولية عبر الانترنت، وتوصلت النتائج إلى وجود فروق بين درجات مجموعتي الدراسة في القياس البعدي في الاختبار التحصيلي لمهارات توظيف الألعاب التعليمية، وكذلك وجود فروق بين درجات مجموعتي الدراسة في القياس البعدي في أداء الشق المهاري لمهارات توظيف الألعاب التعليمية.

4. دراسة ستيكويهلر ودنكان: (Steinkuehler, C & Duncan, S.2008):

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن فاعلية استخدام أسلوب الألعاب التعليمية المقدمة عبر شبكة الانترنت في تنمية عادات العقل العلمي، وأجرى الباحث دراسته على عينة عشوائية من طلاب المدارس الثانوية وعددها (1087) طالباً مشاركاً في تنمية (12) نمط من عادات العقل العلمية، استخدم الباحث المنهج التجريبي المكون من المجموعتين التجريبية والتي درست باستخدام أسلوب الألعاب التعليمية عبر الانترنت، والمجموعة الضابطة والتي درست بالطريقة التقليدية، وتوصل الباحث إلى وجود أثر واضح للألعاب التعليمية المقدمة عبر الانترنت في تنمية عادات العقل.

5. دراسة الحراشنة (2007):

هدفت هذه الدراسة للكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم على اكتساب المفاهيم العلمية وتنمية التفكير الإبداعي واتجاهات الطالبات نحو العلم لدى طالبات الصف السابع الأساسي في مادة العلوم مقارنة بالطريقة الاعتيادية، حيث أجرت الباحثة الدراسة على عينة مكونة من (84) طالبة واستخدمت المنهج شبه التجريبي القائم على التصميم القبلي والبعدي لمجموعتين تجريبية درست باستخدام الألعاب التعليمية، وعددها (42) طالبة، ومجموعة ضابطة تكونت من (42) طالبة درست بالطريقة التقليدية، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت الباحثة اختبار اكتساب المفاهيم العلمية، واختبار التفكير الإبداعي ومقياس للاتجاهات نحو العلم خماسي التدرج وأظهرت أهم النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات الطالبات في المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار اكتساب المفاهيم العلمية ومقياس التفكير الإبداعي وفي مقياس الاتجاه نحو العلم وذلك لصالح المجموعة التجريبية.

6. دراسة مصالحة وعيسى (2005):

هدفت الدراسة للكشف والتعرف على فاعلية برنامج مقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير العلمي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي، حيث استخدم الباحثان المنهجان البنائي والتجريبي واشتمل مجتمع الدراسة علي جميع طلاب الصف الثالث الأساسي بمحافظة غزة، وتم اختيار العينة القصدية وتقسيمها إلى مجموعتين الأولى وعددها (47) طالباً من مدرسة

ذكور جباليا الابتدائية، والثانية وعددها (49) طالبة من مدرسة بنات جباليا الابتدائية، ولتحقيق أهداف الدراسة قام الباحثان بإعداد برنامج مقترح يشمل مجموعة من الألعاب التربوية بحيث يكون لكل لعبة هدف وقوانين واضحة تحقق مهارة محددة من مهارات التفكير، إضافة لإعداد اختبار مهارات التفكير العلمي، وتوصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى $(0.05 \geq \alpha)$ في مهارة الملاحظة والتصنيف والتنبؤ والاستنتاج، لصالح التطبيق البعدي، وعدم وجود فروق عند مستوى $(0.05 \geq \alpha)$ بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين في اختبار مهارات التفكير العلمي تعزى لمتغير (مرتفعي - منخفضي التحصيل).

7. دراسة ليوس وبيت وفرانكلين: (Lewis, Peat, & Franklin, 2005)

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب لدى طلبة البيولوجيا للسنة الأولى في جامعة سدني في اكتسابهم للمفاهيم البيولوجية والاحتفاظ بها، وتكونت عينة الدراسة من (60) طالباً وطالبة من طلبة البيولوجيا للسنة الأولى، ثم توزيعهم إلى مجموعتين التجريبية وتدرس من خلال اللعب باستخدام البطاقات، والمجموعة الثانية الضابطة، وتدرس بالطريقة المعتادة، وقد درست المجموعتين موضوع تركيب البروتينات، وطبق الباحثون اختبار تحصيلي قبلي، واختبار تحصيلي بعدي على المجموعتين، وتوصلت الدراسة إلى فاعلية استخدام التعلم باللعب في اكتساب المفاهيم البيولوجية والاحتفاظ بها، كما وفرت هذه الألعاب جواً من المرح والتسلية للطلبة أثناء التعلم على عكس الطريقة الاعتيادية.

8. دراسة أبو شاور (2005):

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر تدريس العلوم باللعب في اكتساب طلبة الصف الخامس الأساسي للمفاهيم العلمية ومستوى أدائهم لعمليات العلم الأساسية، وفي مستوى تفضيلهم لدراسة العلوم باللعب، وتكونت عينة الدراسة من (120) طالباً وطالبة من طلبة الصف الخامس الأساسي، تم تقسيمهم إلى مجموعتين التجريبية (60) طالباً وطالبة بالتساوي، والضابطة (60) طالباً وطالبة، واختيرت مدرستان بطريقة قصدية من مدارس عين الباشا، وأعد الباحث ثلاث أدوات للدراسة، وهي اختبار اكتساب المفاهيم العلمية وأداة لتقدير مستوى أداء الطلبة لعمليات العلم واستبانة تقيس مدى تفضيل الطلبة لطريقة الألعاب في تدريس العلوم، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في كل من اختبائي اكتساب المفاهيم العلمية وعمليات العلم الأساسية لصالح التدريس باللعب ولصالح الذكور، كما وجد أن مستوى تفضيل طلبة المجموعة التجريبية للتدريس باللعب بلغ (71.35) وبهذا تشير هذه الدراسة إلى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم.

9. دراسة العنود(2004):

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم البيئية عند مستويات (التذكر - الفهم - التطبيق)، والتعرف على المعوقات التي تواجه استخدام طريقة الألعاب التعليمية في العلوم للمرحلة الابتدائية من التعليم الأساسي بدولة الكويت والمقترحات المناسبة لها، وقد أجريت الدراسة على عينة من تلاميذ الصف الأول بدولة الكويت، وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية، والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية في اختبار تحصيل المفاهيم البيئية البعدي، وأظهرت نتائج الاستبيان عدد من المعوقات التي يمكن توضيحها، والتي تتعلق بمجال الإدارة المدرسية والامكانيات المادية، والمناهج وطرق التدريس والمجال الفني والأكاديمي، وكذلك المعوقات التي تتعلق بمجال استجابة التلميذ.

10. دراسة دار (2001):

هدفت هذه الدراسة التعرف إلى أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم على تنمية الاتجاهات التعاونية لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي من مرحلة التعليم الأساسي، حيث استخدم الباحث المنهج التجريبي القائم على التصميم القبلي والبعدي لمجموعتين تجريبية وعددها (70) طالب وطالبة من طلاب الصف الخامس بمدرسة أبو رضوان الأساسية، والتي درست الوجدتين المختارتين باستخدام الألعاب التعليمية، والضابطة وعددها (70) طالب وطالبة من مدرسة الحرية ودرست الوجدتين بالطريقة التقليدية، ولتحقيق أهداف الدراسة أعد الباحث دليل المعلم ومجموعة من الألعاب التعليمية ومقياس الاتجاهات التعاونية بجمهورية مصر العربية، وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائية، بين متوسط درجات المجموعتين، التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الاتجاهات التعاونية في (التعاون، المساهمة، المساعدة، التقدير، الاتصال والشعور بالمسؤولية) لصالح المجموعة التجريبية.

11. دراسة مطاوع(2000):

هدفت هذه الدراسة إلى التحقق من مدى الفعالية الوظيفية للألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلميذ الدسلكسي (معسر القراءة) لمفاهيم العلوم، ولتحقيق هذا الهدف قام الباحث ببناء بطاقة ملاحظة للتشخيص الأولي للتلميذ الدسلكسي، ثم بناء اختبار تحصيلي في الوحدة المقررة للدراسة، ثم بناء اختبار شطب الكلمات والأشكال، وقد تم استخدام مقاييس تقدير الخصائص السلوكية لذوي صعوبات التعلم إعداد الزيات، واستخدام اختبار المصفوفات المتتابعة لرافن، ثم تطبيق الأدوات التشخيصية على عينة قوامها (60) تلميذاً من مدرسة تحفيظ القرآن بأبها، وقد أظهرت النتائج عن وجود (5) تلاميذ منهم يعانون صعوبات مثلوا العينة التجريبية، وقد طبقت مواد المعالجة

التجريبية(الألعاب الكمبيوترية، والاختبار التحصيلي) على تلاميذ العينة التجريبية الخمسة فقط، وبعد تحليل النتائج التي توصلت إليها الدراسة باستخدام الأساليب الإحصائية المتمثلة في النسب المئوية، واختبار ولكوكسون، والكسب المعدل لبليك، أسفرت الدراسة عن زيادة فعالية تحصيل التلاميذ الدسلكسيين لبعض مفاهيم العلوم مقارنة بأفراد المجموعة الضابطة.

12. دراسة الرفاعي(2000):

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية الوعي والسلوك البيئي لدى أطفال ما قبل المدرسة، حيث اتبع الباحث في دراسته المنهج التجريبي وقد استخدم المجموعة التجريبية الواحدة واقتصر تطبيق الدراسة على عينة من الأطفال ما قبل المدرسة من سن(4-6) سنوات ببعض فصول رياض الأطفال بمدارس التضامن الإسلامية الأهلية بالرياض، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث مقياس الوعي البيئي المصور لطفل ما قبل المدرسة وأظهرت أهم النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى(0.01) بين متوسطات درجات الأطفال في الوعي البيئي وفي اختبار مواقف السلوك البيئي الايجابي قليلاً وبعدياً لصالح القياس البعدي وكذلك وجود علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية عند مستوى(0.01) بين الوعي البيئي والسلوك البيئي لدى الأطفال عينة البحث.

13. دراسة عبد السلام(1998):

هدفت الدراسة إلى معرفة فعالية استخدام الألعاب التعليمية والعروض العملية الاستقصائية في تدريس العلوم على تنمية التفكير الابتكاري والتحصيل لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، حيث اختارت الباحثة عينة الدراسة بطريقة عشوائية من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، وقامت بتقسيم العينة إلى مجموعتين تجريبيتين ومجموعة ضابطة، ولتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة بإعداد اختبار التفكير الابتكاري والاختبار التحصيلي وتطبيقه قليلاً وبعدياً، وأظهرت أهم النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة الضابطة في اختبار التفكير الابتكاري لصالح المجموعة التجريبية الأولى، وكذلك وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الثانية والمجموعة الضابطة في اختبار التفكير الابتكاري البعدي لصالح المجموعة التجريبية الثانية، وعدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الأولى والثانية في اختبار التفكير الابتكاري.

التعقيب على دراسات المحور الأول: (أسلوب الألعاب التعليمية)

من العرض السابق لهذه الدراسات التي اهتمت بأسلوب الألعاب التعليمية خلص الباحث إلى ما يلي:

أولاً: التعقيب على الأهداف:

1. هدفت بعض الدراسات إلى معرفة أثر توظيف الألعاب في تنمية المفاهيم وعمليات العلم كدراسة أبو كلوب(2014)، ودراسة الحراحشة(2007)، ودراسة أبو شاوور(2005)، وبعضها هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في اكتساب المفاهيم البيولوجية والاحتفاظ بها كدراسة ليوس وبت وفرانكلين(2005)، وبعضها هدفت لمعرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم البيئية كدراسة العنود(2004).
2. هدفت بعض الدراسات إلى معرفة فاعلية استخدام الألعاب في تنمية التحصيل في مادة العلوم كدراسة عبد السلام(1998).
3. هدفت بعض الدراسات إلى معرفة فاعلية الألعاب في تنمية بعض مهارات التفكير العلمي والتفكير الابداعي وأنواع التفكير الأخرى كدراسة مصالحة وعيسى(2005)، ودراسة الحراحشة(2007)، ودراسة عبد السلام(1998).
4. هدفت بعض الدراسات إلى التعرف إلى برنامج إلكتروني مقترح لتنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية عبر الانترنت كدراسة السعدني(2011)، وبعضها هدفت إلى الكشف عن فاعلية استخدام أسلوب الألعاب التعليمية عبر شبكة الانترنت في تنمية عادات العقل العلمي كدراسة ستيكيوهلر ودنكان(2008)، وبعضها هدفت للتحقق من مدى الفعالية الوظيفية للألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلميذ الدسلكسي(معسر القراءة) لمفاهيم العلوم كدراسة مطاوع(2000).
5. هدفت بعض الدراسات إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية على تنمية الاتجاه نحو مادة العلوم كدراسة نجدي والشيخ(2012)، وبعضها لتنمية اتجاهات الطلبة نحو العلم كدراسة الحراحشة(2007)، وبعضها لتنمية الاتجاهات التعاونية لدى طلاب المرحلة الأساسية كدراسة دار(2001).
6. هدفت بعض الدراسات إلى معرفة فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية الوعي والسلوك البيئي لدى أطفال ما قبل المدرسة كدراسة الرفاعي(2000).

اتفقت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة من حيث الأهداف، حيث استخدمت الألعاب التعليمية كمتغير مستقل ومعرفة أثرها على اكساب وتنمية المفاهيم العلمية كمتغير تابع كدراسة أبو كلوب(2014) ودراسة الحراشنة(2007)، ودراسة ليوس وبت وفرانكلين(2005)، ودراسة العنود(2004)، واختلفت في المتغير التابع كدراسة نجدي والشيخ(2012)، ودراسة مصالحة وعيسى(2005)، وباقي الدراسات الأخرى.

ثانياً : التعقيب على عينة الدراسة:

1. اختارت مجموعة من الدراسات عينة الدراسة من أطفال مرحلة ما قبل المدرسة كدراسة الرافي(2000).
2. دراسات أخرى اختارت عينة الدراسة من طلبة المدارس الأساسية كدراسة أبو كلوب(2014)، ودراسة مصالحة وعيسى(2005)، ودراسة دار(2001)، ودراسة عبد السلام(1998)، ودراسة أبو شاور(2005)، ودراسة العنود(2004)، ودراسة مطاوع(2000).
3. دراسات اختارت عينة الدراسة من طلاب المرحلة الإعدادية كدراسة نجدي والشيخ(2012)، ودراسة الحراشنة(2007)، وبعضها اختارت عينة الدراسة من طلاب المرحلة الثانوية كدراسة ستنكيوهلر ودنكان(2008)، وبعض الدراسات اختارت عينة الدراسة من طلبة الجامعات كدراسة ليوس وبت وفرانكلين(2005).
4. دراسات اختارت عينة الدراسة من معلمي الصفوف الأولية في مدارس التعليم العام كدراسة السعدني(2011).

اتفقت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في اختيار العينة من طلاب الصف الثالث الأساسي كدراسة أبو كلوب(2014)، ودراسة مصالحة وعيسى(2005)، واختلفت مع باقي الدراسات في اختيار العينة من باقي المراحل التعليمية المختلفة.

ثالثاً: التعقيب على منهج الدراسة:

1. استخدمت معظم الدراسات السابقة المنهج شبه التجريبي والتجريبي، رغم أن بعض الدراسات استخدمت المنهجان البنائي والتجريبي كدراسة مصالحة وعيسى(2005)، ومنها من استخدم المنهج الوصفي وشبه التجريبي كدراسة أبو كلوب(2014).
2. اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة أبو كلوب(2014)، التي اتبعت المنهج الوصفي التحليلي والمنهج شبه التجريبي.

رابعاً : التعقيب على أدوات الدراسة :

1. تنوعت أدوات الدراسة في الدراسات السابقة تبعاً للمتغيرات التي تناولتها كل دراسة فمنها من استخدم أداة الدراسة المتمثلة في اختبار المفاهيم العلمية وعمليات العلم كدراسة أبو كلوب(2014)، ودراسة الحراحشة(2007)، ودراسة أبو شاور(2005)، وبعضها استخدم اختبار تحصيلي كدراسة السعدني(2011)، ودراسة ليوس وبت وفرانكلين(2005)، ودراسة العنود(2004)، مطاوع(2000)، ودراسة عبد السلام(1998).
2. بعض الدراسات استخدمت اختبار مهارات التفكير العلمي كدراسة مصالحة وعيسى(2005)، وبعضها استخدم اختبار التفكير الابداعي كدراسة الحراحشة(2007)، وبعض الدراسات استخدمت اختبار التفكير الابتكاري كدراسة عبد السلام(1998)، وبعضها استخدم اختبار شطب الكلمات، والأشكال، واختبار المصفوفات المتتابعة لرافن كدراسة مطاوع(2000).
3. دراسات استخدمت استبانة تم توزيعها على أفراد العينة المختارة لتحديد توجهاتهم نحو الكيمياء كدراسة نجدي والشيخ(2012)، ودراسة شاور(2005)، ودراسة العنود(2004).
4. دراسات استخدمت برنامج تدريبي لتنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية عبر الانترنت كدراسة السعدني(2011).
5. بعض الدراسات استخدمت أداة مقياس الاتجاهات كدراسة الحراحشة(2007)، ودراسة دار(2001)، ومنها من استخدم مقياس الوعي البيئي المصور كدراسة الرفاعي(2000)، وبعضها من استخدم بطاقة الملاحظة لقياس الشق الأدائي لمهارات توظيف الألعاب التعليمية كدراسة السعدني(2000).
6. أما بالنسبة للدراسة الحالية فإنها استخدمت اختبار المفاهيم العلمية كأداة وبذلك اتفقت مع دراسة أبو كلوب(2014)، ودراسة أبو شاور(2005).

خامساً : التعقيب على نتائج الدراسة :

1. أظهرت معظم النتائج في الدراسات السابقة تفوق وفاعلية الألعاب التعليمية على الطريقة التقليدية في تنمية واكتساب المفاهيم العلمية وعمليات العلم، وتنمية مهارات التفكير المختلفة، وكذلك تنمية التحصيل والسلوك البيئي وتحسين أداء الطلبة، كما وفرت جواً من المرح وتكوين اتجاهات ايجابية نحو عمليات العلم ومادة العلوم.
2. أظهرت بعض النتائج أهمية توفير أنواع مختلفة من الألعاب في تعليم العلوم مثل دراسة نجدي والشيخ(2012).

• ما استفادت به الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في المحور الأول:

1. استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في بناء الإطار النظري الخاص بأسلوب الألعاب التعليمية، وصياغة الدروس الخاصة بأسلوب الألعاب عن طريق بناء دليل المعلم، واستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة.
2. اختيار منهجية البحث (شبه تجريبي)، واختيار عينة الدراسة، وكذلك التصميم المناسب للدراسة، ثم بناء اختبار المفاهيم العلمية.
3. معرفة الكتب والمراجع والمجلات العلمية والتي تغني الدراسة.

❖ المحور الثاني: الدراسات التي تناولت لعب الأدوار.

1. دراسة الأشقر (2012) :

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف إلى الألعاب التربوية التي تساعد على إكساب بعض القيم لأطفال الرياض في محافظات غزة في فلسطين، وهذه الألعاب المنهجية التي يتمثل بعضها في القصص التربوية الهادفة، والأنشطة المتعلقة بها مثل لعب الأدوار والأنشيد الهادفة لإكساب أطفال الرياض بعض القيم النبيلة مثل " النظافة، الصدق، الأمانة، محبة الأهل، احترام الآخرين وتكونت عينة الدراسة من أطفال الرياض التمهيدي من (5-6) سنوات، وقد اختار الباحث عينة قصدية مكونة من (32) طفلاً من روضة الهناء النموذجية بحي الرمال غرب غزة، وقسمها إلى مجموعتين (16) طفلاً مجموعة تجريبية، و(16) طفلاً مجموعة ضابطة، واستخدم الباحث المنهج التجريبي في دراسته، ولتحقيق أهداف الدراسة قام الباحث بإجراء اختبار " جود أنف - هاريس " لرسم الرجل وكانت مقارنة جداً مما يؤكد على تكافؤ المجموعتين. وأظهرت النتائج وجود أثر إيجابي بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في توظيف الألعاب لإكساب بعض القيم لأطفال الرياض وحدد الباحث المعايير التي ينبغي توافرها في الألعاب التربوية، وأعد الباحث مجموعة من القصص والألعاب والأنشطة المطلوبة في الدراسة.

2. دراسة فتح الله (2011):

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر التدريس بالنمذجة مع لعب الأدوار في تنمية الاستيعاب المفاهيمي والاتجاه نحو تعلم الكيمياء لدي التلاميذ ذوي صعوبات التعلم للمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، حيث قام الباحث بإجراء دراسته على عينة من الصف الثالث عددها (269) طالباً، واستخدم المنهج التجريبي القائم على التصميم القبلي والبعدي لثلاث مجموعات (التجريبية الأولى ودرست بطريقة النمذجة متبوعة بلعب الأدوار، والتجريبية الثانية درست بطريقة لعب الأدوار متبوعة بالنمذجة والضابطة الثالثة درست بالطريقة المعتادة، وكان عدد أفراد كل

مجموعة (93) طالباً، ولتحقيق أهداف الدراسة أعد الباحث اختبار الاستيعاب المفاهيمي، ومقياس الاتجاه نحو العلوم وأسفرت النتائج عن وجود مفاهيم وعلاقات كيميائية تشكل صعوبة في تعلمها لدى تلاميذ الصف الثالث من مرحلة التعليم المتوسط ، وكذلك وجود فروق بين تلاميذ المجموعات الثلاث في الاستيعاب المفاهيمي ومقياس الاتجاه لصالح المجموعتين التجريبتين، وكذلك وجود فروق في الاستيعاب المفاهيمي والاتجاه لصالح المجموعة التجريبية التي درست بطريقة لعب الأدوار متبوعة بالتمنجة، ووجود علاقة ارتباطية موجبة بين الاستيعاب المفاهيمي ومقياس الاتجاه نحو تعلم الكيمياء في التطبيق البعدي.

3. دراسة بلجون(2011):

هدفت هذه الدراسة للكشف عن فاعلية أسلوب التعلم النشط، والمتمثل في (لعب الأدوار، والتعلم التعاوني، والعصف الذهني) في تنمية المفاهيم العلمية في مجال فيزياء الحركة والجاذبية لدى طالبات المرحلة الثانوية، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي القائم على التصميم القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والتي درست بعض المفاهيم العلمية في مجال فيزياء الحركة والجاذبية باستخدام استراتيجيات لعب الأدوار، والتعلم التعاوني، والعصف الذهني، وعددها(30) طالبة، والمجموعة الضابطة، والتي درست بالطريقة المعتادة، وعددها(30) طالبة، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام اختبار مستوى المعرفة بالمفاهيم العلمية في مجال فيزياء الحركة والجاذبية، وأظهرت أهم النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم العلمية، ولصالح المجموعة التجريبية، مما يدل على فاعلية التعلم النشط في تدريس مفاهيم الحركة والجاذبية.

4. دراسة الطويل (2011):

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر توظيف أسلوب الدراما في تنمية المفاهيم وبعض عمليات العلم في مادة العلوم لدى طالبات الصف الرابع الأساسي، حيث استخدمت الباحثة المنهج التجريبي القائم على التصميم القبلي والبعدي لمجموعتين وهما المجموعة التجريبية وعددها(40) طالبة ودرست بأسلوب الدراما، والمجموعة الضابطة وعددها(40) طالبة ودرست بالطريقة التقليدية المعتادة، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت الباحثة أداة تحليل محتوى وحدة التصنيف من كتاب العلوم للصف الرابع، إضافة لاختبار المفاهيم العلمية، وكذلك اختبار عمليات العلم، وتوصلت أهم النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات المجموعتين وذلك لصالح المجموعة التجريبية في اختبار المفاهيم العلمية واختبار عمليات العلم.

5. دراسة أبو خوصة(2009):

هدفت هذه الدراسة إلى اقتراح برنامج لتنمية مفاهيم التربية البيئية والاتجاه نحوها معتمداً أسلوب الدراما التعليمية لدى طلاب الصف السادس الأساسي بغزة، وتكونت عينة الدراسة من (80) طالباً، تم اختيارهم بصورة قصدية من مدرسة ذكور الشاطئ الابتدائية(ب)، تم تقسيمهم إلى مجموعتين التجريبية وعددها (40) طالب، والضابطة وعددها (40) طالب، واستخدم الباحث المنهج التجريبي في دراسته، ولتحقيق أهداف الدراسة قام الباحث بإعداد أدوات الدراسة المتمثلة في اختبار تحصيلي لقياس المفاهيم المستهدفة في الوحدة المقترحة ومقياس للاتجاه نحو البيئة، ومسرحيات تعليمية، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات علاقة إحصائية بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية، ومتوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة، في القياس البعيد لصالح طلاب المجموعة التجريبية، ويوصي الباحث بضرورة عمل برامج ودورات وورش عمل تعليمية في الدراما لتوظيفها في المناهج الدراسية وجميع المواد الدراسية لكافة المراحل الأساسية.

6. دراسة مايثل: (loui, Michael C ,2009):

هدفت الدراسة إلى معرفة ماذا يمكن للأطفال أن يتعلموا خلال لعب الأدوار، فيما يخص التكنولوجيا والمجتمع، وتكونت عينة الدراسة من مجموعة من الطلبة الذين شاركوا في لعب أدوار تمثيلية في التكنولوجيا والمجتمع لمدة أسبوعين في نيويورك، حيث لعب كل طالب دور إنسان بالغ ضمن مجتمع تخيلي يواجه قرارات تقنية ضمن (3) سيناريوهات متوقعة في المستقبل القريب وشملت هذه السيناريوهات أبحاث في الخلايا والتكنولوجيا والخصوصية، وشارك كل طالب في سيناريوهين بفعالية، بينما لعب دور المراقب في السيناريو الثالث، واستخدم الباحث المنهج التجريبي في دراسته، وكانت أهم النتائج في البداية ساور الطلبة الشك والقلق والاثارة والانضباط خاصة في الجلسة الأولى والثانية، بينما عبروا عن رضاهم بنتائج الأدوار وفي النهاية شعروا بأن الحوار الذي أدى إلى الاجتماع يعني ويمثل النجاح، وقد عبر الطلبة من خلال ملاحظاتهم الكتابية بأن هذه التجربة ساعدتهم على تعلم وفهم وجهات نظر الآخرين، فهم التلاميذ بسهولة للمعلومات المراد توصيلها لهم من خلال استخدام أسلوب لعب الأدوار، وأوصت الدراسة بضرورة استخدام أسلوب لعب الأدوار في البرامج التعليمية المختلفة وخاصة مجال التكنولوجيا والمجتمع.

7. دراسة عربي(2007):

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة مدى فاعلية تدريس وحدة مقترحة في التكنولوجيا الحيوية باستخدام طريقة لعب الأدوار لتنمية بعض القيم البيو اجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية بليبيا من خلال تدريس وحدة مقترحة في التكنولوجيا الحيوية، وتكونت عينة الدراسة من (90) طالباً من طلاب

المرحلة الثانوية قسموا إلى ثلاث مجموعات، مجموعتين تجريبتين، ومجموعة ضابطة، واستخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي، والمنهج التجريبي لمعرفة مدى فاعلية النموذج التدريسي المقترح على كل من التحصيل الدراسي، والقيم البيولوجية، ولتحقيق أهداف الدراسة قام الباحث بإعداد أدوات الدراسة والمتمثلة في الاختبار تحصيلي ومقياس القيم البيو اجتماعية، وأظهرت أهم النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات طلاب كل من المجموعة التجريبية الأولى والضابطة لصالح المجموعة الأولى، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات طلاب كل من المجموعة التجريبية الثانية، والضابطة لصالح المجموعة التجريبية الثانية حيث إن مستوى تحصيل طلاب المجموعة التجريبية الثانية للمفاهيم والمعلومات المتضمنة بالوحدة يرتفع في التطبيق البعدي أكثر مما كان عليه في التطبيق القبلي، وكذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات طلاب كل من المجموعة التجريبية الأولى، والمجموعة التجريبية الثانية لصالح طلاب المجموعة التجريبية الثانية.

8. دراسة مرموش(2006):

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على فاعلية أسلوب مسرحية المناهج في تنمية بعض الجوانب المعرفية المتمثلة في (الانتباه، والإدراك، والتذكر) لدى تلاميذ الصف الخامس الأساسي في الوحدة الدراسية (المغناطيسية) من مقرر العلوم والمعرفة، وتكونت عينة الدراسة من تلاميذ الصف الخامس الأساسي قوامها(64) تلميذاً وتلميذة تم تقسيمهم إلى مجموعتين بمدرسة خالد بن الوليد الابتدائية التجريبية المشتركة بإدارة ميت غمر التعليمية بمحافظة الدقهلية، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي في دراستها، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت الباحثة عدة أدوات تمثلت في الوحدة الدراسية المسرحية، الاختبار التحصيلي، بطاقة الملاحظة اختبار الذكاء غير اللفظي، واستبانة المستوى الثقافي في الأسرة، وأظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة شبه التجريبية، ومتوسط درجات تلاميذ المجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي القبلي، وكذلك وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة شبه التجريبية، ومتوسط درجات تلاميذ المجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي البعدي لصالح المجموعة شبه التجريبية.

9. دراسة عبد(2004):

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة فاعلية لعب الدور التمثيلي في تحصيل تلميذات الصف الخامس الابتدائي في مادة العلوم، وتكونت عينة الدراسة من(59) تلميذة من تلميذات الصف الخامس الابتدائي، تم تقسيمهم إلى مجموعتين التجريبية وعددها(30) تلميذة، والتي درست وفق لعب

الأدوار التمثيلية والضابطة وعددها (29) تلميذة والتي درست وفق الطريقة التقليدية، ولتحقيق أهداف الدراسة أعد الباحث اختباراً تحصيلياً، وبعد معالجة البيانات احصائياً باستخدام الاختبار التائي، ومعادلة كود ريتشاردسون (20) أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية لصالح المجموعة التجريبية والتي تعلمت وفق لعب الأدوار التمثيلية.

10. دراسة سعد (2003):

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر برنامج مقترح لتنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال الرياض باستخدام الدراما الإبداعية، وتكونت عينة الدراسة من الأطفال من (5-6) سنوات، ومجتمع الدراسة المقترح (70) طفلاً من الذكور والإناث مقسمين بالتساوي إلى مجموعتين التجريبية، والضابطة، وقد أظهرت النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات المجموعة الضابطة في القياس القبلي، وبين متوسطات درجات المجموعة في القياس البعدي على اختبار بعض المفاهيم العلمية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في المقياس القبلي وبين متوسطات درجات نفس المجموعة في القياس البعدي على اختبار بعض المفاهيم لصالح القياس البعدي، ووجود علاقة قوية بين استخدام الدراما الإبداعية، وتنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال الرياض، وأوصت الباحثة بضرورة تنفيذ برنامج الدراما الإبداعية على عينات أكبر من أطفال الرياض.

11. دراسة صاصيلا (2002):

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة برنامج لتدريب معلمات رياض الأطفال على طريقة لعب الأدوار وأثره في اكتساب الأطفال خبرات علمية، وكذلك بناء برنامج تدريبي لتدريب معلمات رياض الأطفال في أثناء الخدمة على طريقة لعب الأدوار، وتكونت عينة الدراسة من (15) معلمة من معلمات رياض الأطفال بجامعة دمشق، ووزارة التربية والتعليم ونقابة المعلمين، و (224) طفلاً وطفلة من أطفال تلك الرياض، واختيرت العينة بطريقة قصدية، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي والمنهج الوصفي التحليلي، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة عدة أدوات ومنها البرنامج التدريبي المقترح، وبطاقة ملاحظة الأداء، واختبارات الخبرات العلمية المقترحة ثم استبانة رأي المعلمات بالبرنامج التدريبي المقترح، وأظهرت النتائج تفوق أطفال المجموعة التجريبية على أطفال المجموعة الضابطة في الخبرات العلمية المقترحة وتفوق طريقة لعب الأدوار على الطريقة التقليدية، وكذلك فعالية البرنامج التدريبي المقترح، وأوصت الدراسة بضرورة تصميم برامج تدريبية مماثلة تتناول خبرات أخرى.

12. دراسة فرماوي(2001):

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استخدام وحدة تعليمية تقوم على استراتيجيتي القصة ولعب الأدوار في تنمية التفكير الابداعي لدى أطفال الروضة، وتكونت عينة الدراسة من أربع طالبات ومعلمات من كلية التربية الأساسية بدولة الكويت أثناء فترة التدريب وقامت بتدريس الوحدة كل يوم، واتبع الباحث المنهج الوصفي والتجريبي في دراسته، ولتحقيق أهداف الدراسة أعد الباحث أدوات الدراسة والمتمثلة في اختبار التفكير الابتكاري عند الأطفال باستخدام الحركات والأفعال، إضافة لاختبار المفاهيم الدينية واللغوية والعلمية والرياضية المناسبة لأطفال الروضة، وكانت أهم النتائج وجود فروق دالة إحصائية بين التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي وأن الوحدة التعليمية التي تقوم على استراتيجيتي القصة ولعب الأدوار لها أثر واضح في تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة، وتعمل على تنمية المفاهيم الدينية والاجتماعية واللغوية لأطفال الروضة، ويؤكد أن الأطفال لم يشاركوا في بعض الألعاب الدرامية، لعدم تدريبهم على هذا النوع من اللعب.

13. دراسة انجليز وجيرلين (Engles and Gerialien ,1994) :

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر لعب الأدوار في تنمية مهارات الطلبة من خلال الحاسوب، وقد تكونت عينة الدراسة من (42) طالبا وطالبة، تم توزيعهم بطريقة عشوائية على مجموعتين الأولى تجريبية والثانية ضابطة، حيث تكونت كل مجموعة من (21) طالبا وطالبة وقد استخدم الحاسوب في المجموعة التجريبية من خلال البرامج التي تحتوى على لعب الأدوار، والمجموعة الضابطة استخدم فيها برامج تقليدية، مع مراعاة مستوى المرحلة وكيفية الممارسة. وقد أظهرت النتائج على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي تدرت من خلال الحاسوب على برامج لعب الأدوار.

التعقيب على دراسات المحور الثاني: (أسلوب لعب الأدوار)

من العرض السابق للدراسات التي اهتمت بأسلوب لعب الأدوار خلص الباحث إلى ما يلي:
أولاً : التعقيب على الأهداف:

1. هدفت بعض الدراسات إلى معرفة أثر لعب الأدوار والأناشيد لإكساب أطفال الرياض بعض القيم النبيلة مثل دراسة الأشقر(2012)، وبعضها هدفت إلى معرفة أثر برنامج لتدريب معلمات رياض الأطفال على طريقة لعب الأدوار واكتسابهم الخبرات العلمية مثل دراسة صاصيلا(2002)، وبعضها هدفت لمعرفة فاعلية النموذج التدريبي القائم على طريقة لعب الدور في تنمية بعض القيم البيولوجية كدراسة عربي(2007).

2. هدفت بعض الدراسات إلى معرفة أثر توظيف بعض استراتيجيات التعلم النشط والمتمثلة في لعب الأدوار، والتعلم التعاوني، والعصف الذهني في تنمية المفاهيم العلمية كدراسة بلجون(2011)، ودراسة الطويل(2011)، ودراسة سعد(2003)، وبعضها هدفت إلى معرفة أثر استخدام لعب الأدوار، والدراما، ومسرحة المناهج في تنمية مهارات متعددة مثل دراسة مرموش(2006)، ودراسة فرماوي(2001)، ودراسة انجليز وجيرلين(1994)، وبعض الدراسات هدفت إلى معرفة فاعلية لعب الدور التمثيلي في تحصيل التلميذات مثل دراسة عبد(2004)، وبعض الدراسات هدفت إلى معرفة أثر أسلوب أو طريقة لتنمية بعض المهارات والاتجاه نحو العلوم مثل دراسة فتح الله(2011)، ودراسة أبو خوصة(2009).
3. اتفقت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة من حيث الهدف في كونها استخدمت لعب الأدوار أو المسرح التعليمي والدراما كمتغير مستقل ومعرفة أثرها على تنمية المفاهيم العلمية كمتغير تابع كدراسة بلجون(2011)، ودراسة الطويل(2011)، ودراسة سعد(2003)، واختلفت مع باقي الدراسات في المتغير التابع.

ثانياً : التعقيب على عينة الدراسة:

1. اختارت مجموعة من الدراسات عينة الدراسة من أطفال مرحلة رياض الأطفال والروضة مثل دراسة الأشقر(2012)، ودراسة سعد(2003)، ودراسات اختارت عينة الدراسة من طلاب ومعلمات مثل دراسة فرماوي(2001)، ودراسة صاصيلا(2002).
2. دراسات أخرى اختارت عينة الدراسة من طلبة المدارس الأساسية كدراسة فتح الله(2011)، ودراسة الطويل(2011)، ودراسة أبو خوصة(2009)، ودراسة مرموش(2006)، ودراسة عبد(2004).
3. دراسات أخرى اختارت عينة الدراسة من طلاب المرحلة الثانوية كدراسة عربي(2007)، ودراسة بلجون(2011).
4. اتفقت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في اختيار العينة من طلاب الصف الثالث الأساسي كدراسة فتح الله(2011)، واختلفت مع باقي الدراسات في اختيار العينة من طلبة المدارس من باقي المراحل المختلفة.

ثالثاً : التعقيب على منهج الدراسة:

1. استخدمت معظم الدراسات السابقة المنهج شبه التجريبي والتجريبي، بالرغم من أن بعض الدراسات استخدمت المنهج الوصفي التحليلي وشبه التجريبي مثل دراسة صاصيلا(2002)، ومنها من استخدم المنهج الوصفي والتجريبي كدراسة فرماوي(2001)، ودراسة عربي(2007).

2. اتفقت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في اختيارها للمنهج الوصفي التحليلي والمنهج الشبه التجريبي كدراسة صاصيلا(2002).

رابعاً : التعقيب على أدوات الدراسة:

1. تنوعت أدوات الدراسة في الدراسات السابقة تبعاً للمتغيرات التي تناولتها كل دراسة فمنها من استخدم أداة الدراسة المتمثلة في اختبار جود أنف هاريس لرسم الرجل كدراسة الأشقر(2012).

2. دراسات اختارت اختبار الاستيعاب المفاهيمي كدراسة فتح الله(2011)، وأخرى استخدمت اختبارات الخبرات العلمية كدراسة صاصيلا(2002).

3. دراسات استخدمت اختبار المفاهيم العلمية وعمليات العلم كدراسة الطويل(2011)، ودراسة بلجون(2011)، ودراسة سعد(2003)، ودراسات استخدمت اختبار تحصيلي كدراسة أبو خوصة(2009)، ودراسة عربي(2007)، ودراسة مرموش(2006)، ودراسة عبد(2004).

4. بعض الدراسات استخدمت اختبار الذكاء غير اللفظي كدراسة مرموش(2006)، وبعضها استخدمت اختبار التفكير الابتكاري واختبار المفاهيم الدينية واللغوية والعلمية والرياضية كدراسة فرماوي(2001)، ودراسات استخدمت اختبار الذكاء غير اللفظي كدراسة مرموش(2006).

5. بعض الدراسات استخدمت استبانة تم توزيعها على أفراد العينة المختارة لتحديد توجهاتهم نحو الدراسة أو البرنامج كدراسة مرموش(2006)، ودراسة صاصيلا(2002).

6. بعض الدراسات استخدمت برنامج تدريبي مقترح كدراسة صاصيلا(2002)، ودراسة انجليز وجيرلين(1994).

7. بعض الدراسات استخدمت أداة مقياس الاتجاهات نحو العلوم كدراسة فتح الله(2011)، ودراسة أبو خوصة(2009)، وبعضها استخدمت مقياس القيم البيولوجية كدراسة عربي(2007).

8. بعض الدراسات استخدمت بطاقة الملاحظة كدراسة مرموش(2006)، ودراسة صاصيلا (2002).

9. اتفقت الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة التي استخدمت اختبار المفاهيم العلمية كأداة للدراسة كدراسة الطويل(2011)، ودراسة بلجون(2011)، ودراسة سعد(2003)، ودراسة فرماوي (2001).

خامساً : التعقيب على نتائج الدراسة:

1. أظهرت معظم النتائج في الدراسات السابقة تفوق المجموعة التجريبية والمعتمدة على لعب الأدوار والدراما والتمثيل المسرحي على الطريقة التقليدية في اكساب بعض القيم وتنمية المفاهيم العلمية وعمليات العلم، وتنمية مهارات التفكير المختلفة، وكذلك تنمية التحصيل والمهارات المختلفة وتحسين مستوى أداء الطلبة وتكوين اتجاهات ايجابية نحو المباحث المختلفة.

2. أظهرت بعض النتائج أهمية إعداد برامج ودورات وورش عمل تعليمية في الدراما لتوظيفها في المناهج الدراسية وجميع المواد الدراسية كدراسة أبو خوصة(2009)، ودراسة عربي(2007)، ودراسة سعد(2003).

• ما استفادت به الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في المحور الثاني:

1. استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في بناء الإطار النظري الخاص بأسلوب لعب الأدوار، وصياغة الدروس الخاصة بأسلوب لعب الأدوار عن طريق بناء دليل المعلم، واستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة.

2. اختيار منهجية البحث (شبه تجريبي)، واختيار عينة الدراسة، وكذلك التصميم المناسب للدراسة، ثم بناء اختبار المفاهيم العلمية.

3. معرفة الكتب والمراجع والمجلات العلمية والتي تغني الدراسة.

❖ المحور الثالث: الدراسات التي تناولت المفاهيم العلمية.

1. دراسة معتصم (2014):

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر توظيف نموذج ميرل وتينسون في تنمية المفاهيم العلمية وعمليات العلم في العلوم لدى طلاب الصف الرابع الأساسي، حيث تكونت عينة الدراسة من (62) طالب وطالبة من طلاب الصف الرابع الأساسي، واستخدم الباحث المنهج شبه التجريبي في دراسته، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث أدوات الدراسة المتمثلة في اختبار المفاهيم العلمية، واختبار عمليات العلم، وتوصلت أهم النتائج إلى فاعلية توظيف نموذج ميرل وتينسون في تنمية المفاهيم العلمية وعمليات العلم في العلوم لدى طلاب الصف الرابع الأساسي، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أقرانهم في المجموعة الضابطة في اختبار المفاهيم العلمية، وكذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أقرانهم في المجموعة الضابطة في اختبار عمليات العلم.

2. دراسة مهنا (2013):

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على فاعلية استراتيجية البيت الدائري في تنمية المفاهيم العلمية ومهارات التفكير المنطومي في العلوم الحياتية لدى طالبات الصف الحادي عشر في غزة، وتكونت عينة الدراسة من (68) طالبة من طالبات الصف الحادي عشر بمدرسة بشير الريس الثانوية للبنات حيث تم تقسيم العينة إلى مجموعتين التجريبية وعددها (36) طالبة والضابطة وعددها (32) طالبة واستخدمت الباحثة في دراستها المنهج التجريبي تصميم قبلي بعدي لمجموعتين والمنهج الوصفي، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت الباحثة اختبار المفاهيم العلمية واختبار التفكير المنطومي، وأظهرت أهم النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار المفاهيم العلمية

3. دراسة رضوان (2012):

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر استخدام استراتيجية قبعات التفكير في تنمية المفاهيم العلمية ومهارات اتخاذ القرار في مادة العلوم لدى طالبات الصف الثامن في مدارس وكالة الغوث الدولية بغزة، حيث تكونت عينة الدراسة من (80) طالباً من طلاب الصف الثامن الأساسي، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي في دراستها، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت الباحثة أدوات الدراسة المتمثلة في اختبار المفاهيم العلمية، دليل المعلم، وتوصلت أهم النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات اختبار المفاهيم ككل، ووجود فروق ذات دلالة

إحصائية في درجات بُعد مهارات التفكير العليا لصالح المجموعة التجريبية، وكذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مقياس مهارات اتخاذ القرار لصالح المجموعة التجريبية.

4. دراسة عوض الله (2012):

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أثر استراتيجيات الياءات الخمس في تنمية المفاهيم العلمية وعمليات العلم بالعلوم العامة لدى طالبات الصف السابع الأساسي بغزة، وتم اختيار مدرسة بنات خانيونس الإعدادية (ج) للجنات لتطبيق الدراسة، وتكونت عينة الدراسة من (76) طالبة من طالبات الصف السابع تم تقسيمهم إلى مجموعتين، المجموعة التجريبية وعددها (37) طالبة والمجموعة الضابطة وعددها (39) طالبة، حيث اتبعت الباحثة المنهج الوصفي وشبه التجريبي في دراستها، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت الباحثة أدوات الدراسة المتمثلة في اختبار المفاهيم العلمية، واختبار عمليات العلم، وأظهرت أهم النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية وتؤكد فاعلية الاستراتيجية في اكتساب المفاهيم واختبار عمليات العلم لدى طالبات الصف السابع.

5. دراسة جبر (2010):

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر توظيف استراتيجيات دورة التعلم فوق المعرفية في تنمية المفاهيم العلمية ومهارات التفكير البصري بالعلوم لدى طلبة الصف العاشر الأساسي، وتكونت عينة الدراسة من (80) طالباً من طلاب الصف العاشر الأساسي في مخيم البريج في المنطقة الوسطى، حيث تم تقسيم العينة إلى مجموعتين التجريبية والضابطة، واتبع الباحث المنهج التجريبي في دراسته، ولتحقيق أهداف الدراسة أعد الباحث أدوات الدراسة المتمثلة في اختبار المفاهيم العلمية، واختبار المهارات، وتوصلت أهم النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أقرانهم في المجموعة الضابطة في اختبار المفاهيم العلمية تعزى لتوظيف استراتيجيات دورة التعليم فوق المعرفية، وكذلك وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية ومتوسط درجات أقرانهم في المجموعة الضابطة في اختبار المفاهيم العلمية تعزى لتوظيف استراتيجيات دورة التعليم فوق المعرفية.

6. دراسة البابا (2008):

هدفت الدراسة الحالية إلى معرفة أثر برنامج محوسب باستخدام المدخل المنظومي لتنمية المفاهيم العلمية والاحتفاظ بها لدى طلبة الصف العاشر الأساسي، حيث تم تجريب البرنامج على عينة الدراسة المكون من (140) طالباً وطالبة من طلبة الصف العاشر الأساسي، من مخيم البريج في المنطقة الوسطى من قطاع غزة، حيث تكونت المجموعة التجريبية من (70) طالباً وطالبة، واستخدم

الباحث المنهج التجريبي في دراسته، ولتحقيق أهداف الدراسة تم بناء برنامج محوسب متضمن للمدخل المنظومي لدروس الوحدة الأولى (الطاقة) من كتاب العلوم الجزء الأول للصف العاشر، وتم عرضه على المحكّمين لمعرفة مدى صلاحيته للدراسة، وتم بناء اختبار المفاهيم العلمية المكون من (46) فقرةً من نوع اختيار من متعدد، وتم التأكد من صدقه وثباته، وطُبق على طلبة المجموعتين (الضابطة والتجريبية) قبلياً وبعدياً ومؤجلاً، لقياس مدى أثر البرنامج المحوسب في التدريس، وكان ثبات الاختبار مرتفعاً وقد أُجري الاختبار القبلي للتأكد من تكافؤ المجموعتين، والاختبار البعدي لقياس تأثير البرنامج علي المجموعتين (الضابطة والتجريبية) وأجري الاختبار المؤجل لقياس مدى الاحتفاظ بالمفاهيم للمجموعة التجريبية، واستخدم الباحث اختبار (ت) لقياس الفرق بين متوسطات درجات مجموعات الدراسة، وأظهرت أهم النتائج فاعلية البرنامج المحوسب، ودوره في تنمية المفاهيم العلمية والاحتفاظ بها لدى طلبة الصف العاشر الأساسي.

7. دراسة قشطة (2008):

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر توظيف استراتيجيات ما وراء المعرفة على تنمية المفاهيم العلمية والمهارات الحياتية بالعلوم لدى الصف الخامس الأساسي، وتكونت عينة الدراسة من (74) طالباً وتم تقسيم العينة إلى مجموعتين بالتساوي التجريبية وعددها (37) طالباً والضابطة وعددها (37) طالباً، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي والتجريبي، ولتحقيق أهداف الدراسة أعد الباحث قائمة بالمفاهيم العلمية، والمهارات العلمية واختبار للمفاهيم العلمية وكذلك اختباراً للمهارات الحياتية وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية ومتوسط أقرانهم في المجموعة الضابطة في اختبار المفاهيم العلمية لصالح المجموعة التجريبية.

8. دراسة رمضان (2008):

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة فاعلية استراتيجية (كون- شارك- استمع- ابتكر) (F-S-L-C) في تنمية بعض مهارات التفكير العليا والمفاهيم العلمية في مادة العلوم لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي، وتكونت عينة الدراسة من (96) طالباً تم تقسيمها إلى مجموعتين التجريبية وعددها (49) طالباً والضابطة وعددها (47) طالباً، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي في دراستها، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت الباحثة اختبار مهارات التفكير العليا واختبار المفاهيم العلمية، وأظهرت أهم النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار المفاهيم العلمية واختبار المهارات العليا لصالح المجموعة التجريبية.

9. دراسة العيسوي (2008):

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر الشكل (V) البنائية في اكتساب المفاهيم العلمية ، وعمليات العلم، لدى طلاب الصف السابع الأساسي، وتم اختيار مدرسة ذكور الفلاح الإعدادية (أ) للاجئين بغزة، لتكون ميداناً لتطبيق الدراسة، واختار الباحث عينة الدراسة بصورة قصدية، وقد تكونت عينة الدراسة من صّفين من طلاب الصف السابع، حيث كان عدد طلاب الصف الأول (40) طالباً واعتبر المجموعة التجريبية، بينما الصف الثاني وعدده (38) طالباً، واعتبر المجموعة الضابطة واستخدم الباحث المنهج التجريبي في دراسته، ولتحقيق أهداف الدراسة قام الباحث بإعداد أدوات الدراسة، المتمثلة في تحليل محتوى وحدة (الحرارة في حياتنا) من كتاب العلوم للصف السابع الأساسي، بالإضافة إلى اختبار المفاهيم العلمية، المكون من (50) بنداً ، يقيس المفاهيم العلمية محلّ الدراسة، واختبار عمليات العلم، المكون من(48) بنداً، يقيس مهارة القياس، والاستنتاج، والتنبؤ، واستخدام الأرقام، والاتصال، وتفسير البيانات، والتعريف الإجرائي، والتجريب، وتم استخدام اختبار(ت) لعينتين مستقلتين، ومربع إيتا لقياس حجم تأثير طريقة الشكل (V) على المفاهيم العلمية، وعمليات العلم، للإجابة على أسئلة الدراسة، والتحقق من صحة فرضياتها، وأظهرت أهم النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($0.01 \geq \alpha$) في اختبار اكتساب عمليات العلم بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية، ومتوسط درجات أقرانهم، في المجموعة الضابطة، لصالح التجريبية يعزى إلى استخدام استراتيجية الشكل(V) البنائية.

10. دراسة الأغا (2007):

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استخدام المتشابهات في اكتساب المفاهيم العلمية والاحتفاظ بها في مادة العلوم لطالبات الصف التاسع الأساسي بغزة ، حيث تم اختيار عينة الدراسة من طالبات الصف التاسع بمدرسة حسن سلامة الإعدادية بغزة، بلغ عددهم (80) طالبة، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين التجريبية والضابطة، وتم إخضاع المتغير المستقل (استخدام استراتيجية المتشابهات) بالتجريب، وقياس أثره على المتغير التابع (اكتساب المفاهيم العلمية)، وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي والمنهج التجريبي في دراستها، ولتحقيق أهداف الدراسة، أعدت الباحثة اختبار المفاهيم العلمية، ودليل المعلم، وتم تطبيق الاختبار قبل التجريب على مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة، وبعد تطبيق الدراسة، تم استخدام اختبار(ت)، واختبار مان وتني، للتعرف على دلالة الفروق بين الطالبات مرتفعات التحصيل ومنخفضات التحصيل في كلتا المجموعتين في اختبار المفاهيم العلمية، وتوصلت أهم النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط

درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، في اكتساب المفاهيم العلمية، تُعزى لاستخدام استراتيجيات المتشابهات، لصالح المجموعة التجريبية.

11. دراسة السيد (2007):

هدفت الدراسة للتعرف على فاعلية استخدام مدخل الطرائف العلمية في تنمية المفاهيم العلمية لدى أطفال ما قبل المدرسة، حيث اشتمل مجتمع الدراسة على جميع أطفال ما قبل المدرسة من سن (5-6) سنوات، وتكونت عينة الدراسة من (70) طفل وطفلة من روضة ومدرسة التحرير بمدينة أسبوط، واستخدمت الباحثة في دراستها المنهج التجريبي القائم على التصميم القبلي والبعدي لمجموعتين الأولى تجريبية وعددها (35) طفل وطفلة، والثانية المجموعة الضابطة وعددها (35) طفل وطفلة، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت الباحثة اختبار المفاهيم العلمية المصور، وكذلك مقياس استيعاب أطفال الروضة لبعض المفاهيم العلمية في العلوم، وتوصلت أهم النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة احصائية بين درجات أطفال المجموعة التجريبية والضابطة لصالح التجريبية في اختبار المفاهيم العلمية المصور.

12. دراسة أبو زائدة (2006):

هدفت الدراسة إلى معرفة فعالية برنامج بالوسائط المتعددة على تنمية المفاهيم الصحية والوعي الصحي لدى طلاب الصف السادس الأساسي في محافظات غزة، ولقد استخدم الباحث الأسلوب البنائي لبناء برنامج بالوسائط المتعددة، فيما استخدم المنهج التجريبي لمعرفة تأثير البرنامج على عينة مكونة من (60) طالباً من طلاب الصف السادس الأساسي، تم تقسيمها إلى مجموعتين التجريبية والضابطة، ولتحقيق أهداف الدراسة أعد الباحث أداتين وهما اختبار تحصيلي ومقياس اتجاه لقياس الوعي الصحي، وقد استخدم الباحث الأساليب الإحصائية المناسبة لتحليل النتائج، مثل: المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، واختبار (ت) لقياس الفروق بين المجموعات ومعاملات الارتباط بيرسون وسبيرمان للتأكد من الصدق والثبات، وأظهرت أهم النتائج توصل إلى فعالية برنامج بالوسائط المتعددة على تنمية المفاهيم الصحية والوعي الصحي لدى طلاب الصف السادس الأساسي في محافظات غزة.

13. دراسة السبيل (2005):

هدفت هذه الدراسة إلى معرفة أثر استخدام كل من دورة التعلم ونموذج جانبيه على اكتساب عينة من تلميذات الصف الثالث الابتدائي بمدينة الرياض للمفاهيم العلمية ومهارات الملاحظة والتصنيف والاتصال، واشتملت عينة الدراسة على (96) تلميذة من تلميذات الصف الثالث الابتدائي موزعة على المجموعات الثلاث واستخدمت الباحثة في دراستها المنهج التجريبي، والتصميم شبه التجريبي القائم على التصميم القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبيتين رقم (1) واستخدم معها دورة التعلم، والمجموعة التجريبية رقم (2) واستخدم معها نموذج جانبيه، والمجموعة (3) الضابطة واستخدم معها الطريقة التقليدية، ولتحقيق أهداف الدراسة أعدت الباحثة اختبار اكتساب المفاهيم العلمية، واختبار عمليات العلم في مهارات الملاحظة، والتصنيف، والاتصال، وأظهرت النتائج تفوق المجموعتين التجريبيتين على المجموعة الضابطة في اختبار المفاهيم العلمية لصالح المجموعتين التجريبيتين.

التعقيب على دراسات المحور الثالث: (المفاهيم العلمية)

من العرض السابق لهذه الدراسات التي اهتمت بالمفاهيم العلمية كمتغير تابع في هذه الدراسة
خلص الباحث إلى ما يلي:

أولاً: التعقيب على أهداف الدراسة:

1. هدفت معظم الدراسات السابقة إلى معرفة وفهم وتنمية واكتساب المفاهيم العلمية كمتغير تابع بالنسبة لعينة الدراسة وذلك عن طريق معرفة أثر إحدى استراتيجيات أو نماذج وطرق تعليمية محددة مثل دراسة معتصم (2014)، ودراسة مهنا (2013)، ودراسة رضوان (2012)، ودراسة عوض الله (2012)، ودراسة جبر (2010)، ودراسة قشطة (2008)، ودراسة رمضان (2008)، ودراسة العيسوي (2008)، ودراسة الأغا (2007)، ودراسة السبيل (2005)، وبعض الدراسات استخدم مدخل الطرائف العلمية مثل دراسة السيد (2007)، وبعضها استخدمت برنامج تعليمي محوسب مثل دراسة البابا (2008)، ودراسة أبو زائدة (2006).
2. اتفقت هذه الدراسة مع الدراسات السابقة في المتغير التابع، المفاهيم العلمية واختلفت بعض الدراسات في المتغير المستقل والمتغير التابع الثاني.

ثانياً: التعقيب على عينة الدراسة:

1. تنوعت العينات في الدراسات السابقة فمنها دراسات اختارت عينة الدراسة من أطفال الروضة مثل دراسة السيد(2007)، ودراسات أخرى اختارت عينة الدراسة من طلاب المرحلة الأساسية، مثل دراسة معتصم(2014)، ودراسة قشطة(2008)، ودراسة رمضان(2008)، ودراسة أبو زائدة(2006)، ودراسة السبيل(2005)، ودراسات أخرى اختارت عينة الدراسة من طلاب المرحلة الأساسية العليا، مثل دراسة رضوان(2012)، ودراسة عوض الله(2012)، ودراسة جبر(2010)، ودراسة البابا(2008)، ودراسة العيسوي(2008)، ودراسة الأغا(2007)، والبعض الآخر اختار عينة الدراسة من طلاب المرحلة الثانوية مثل دراسة مهنا(2013).
2. اتفقت هذه الدراسة مع دراسة السبيل(2005)، في اختيار عينة الدراسة من طلاب الصف الثالث الأساسي واختلفت في نوع وحجم العينة.

ثالثاً: التعقيب على منهج الدراسة:

1. معظم الدراسات السابقة استخدمت المنهج التجريبي أو شبه التجريبي، وبعض الدراسات استخدمت المنهج التجريبي والوصفي مثل دراسة مهنا(2013)، ودراسة قشطة(2008)، ودراسة الأغا(2007)، ومنها من استخدم المنهج الوصفي وشبه التجريبي مثل دراسة رضوان(2012)، ودراسة عوض الله(2012).
2. اتفقت هذه الدراسة مع دراسة السبيل(2005)، في استخدام المنهج الوصفي والتصميم شبه التجريبي للمجموعتين التجريبيتين والضابطة وذلك للتعرف على أثر استخدام أسلوب الألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.

رابعاً: التعقيب على أدوات الدراسة:

1. تنوعت أدوات الدراسة تبعاً للمتغيرات التي تناولتها كل دراسة فمعظم الدراسات السابقة استخدمت أداة اختبار المفاهيم العلمية أو الاختبار التحصيلي أو التشخيصي.
2. بعض الدراسات استخدمت أداة اختبار المفاهيم وعمليات العلم مثل دراسة معتصم(2014)، ودراسة عوض الله(2012)، ودراسة العيسوي(2008)، ودراسة السبيل(2005).
3. بعض الدراسات استخدمت اختبار المفاهيم وأنواع التفكير المختلفة مثل دراسة مهنا(2013)، ودراسة رمضان(2008).
4. بعض الدراسات استخدمت اختبار المفاهيم واختبار المهارات مثل دراسة جبر(2010)، ودراسة قشطة(2008).

5. بعض الدراسات استخدمت اختبار تحصيلي ومقياس اتجاه وعي صحي مثل دراسة أبو زائدة (2006)، وبعضها استخدم اختبار المفاهيم ومقياس استيعاب أطفال الروضة للمفاهيم العلمية مثل دراسة السيد (2007).

6. بعض الدراسات استخدمت اختبار المفاهيم العلمية مع بناء برنامج محوسب متضمن للمدخل المنظومي لوحدة دراسية مثل دراسة البابا (2008).

7. اتفقت معظم الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية في استخدام أداة اختبار المفاهيم كمتغير تابع واختلفت في استخدام المتغير التابع الثاني.

خامساً: التعقيب على نتائج الدراسة:

أسفرت نتائج معظم الدراسات السابقة عن فاعلية الطرق والاستراتيجيات والبرامج المحوسبة والتي استخدمت في تنمية واكتساب المفاهيم العلمية.

التعقيب العام على الدراسات السابقة

بعد استعراض الدراسات السابقة التي تم تناولها في المحاور الثلاثة السابقة فإن الباحث يعرض أهم النقاط التي تم استخلاصها من تحليل الدراسات من حيث الأهداف، وعينة الدراسة المستخدمة، منهج الدراسة، أدوات الدراسة، نتائج الدراسة وعلاقة الدراسة الحالية بالدراسات السابقة بالتشابه والاختلاف ومن خلال ما تم التوصل إليه من دراسات يتضح ما يلي:

1. اتفقت الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة التي تم عرضها على استخدام الألعاب التعليمية كمتغير تجريبي، وأثبتت فاعليتها في تحقيق الأهداف موضع الدراسة على تنمية المفاهيم العلمية كمتغير تابع كدراسة أبو كلوب (2014)، ودراسة الحراشة (2007).

2. اتفقت الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة التي تم عرضها على استخدام لعب الأدوار كمتغير تجريبي، وأثبتت فاعليتها في تحقيق الأهداف موضع الدراسة على تنمية المفاهيم العلمية كمتغير تابع كدراسة بلجون (2011)، ودراسة الطويل (2011)، ودراسة سعد (2003).

3. معظم الدراسات السابقة اختارت عينة الدراسة من مراحل تعليمية متعددة، أما الدراسة الحالية فقد اختارت عينة الدراسة من طلاب الصف الثالث الأساسي، واتفقت بذلك مع دراسة أبو كلوب (2014)، ودراسة فتح الله (2011)، ودراسة السبيل (2005)، واختلفت مع باقي الدراسات في اختيار العينة من أطفال ما قبل المدرسة وطلاب المرحلة الإعدادية والثانوية.

4. معظم الدراسات السابقة استخدمت المنهج الشبه التجريبي، والمنهج التجريبي أما الدراسة الحالية فقد استخدمت المنهج شبه التجريبي وهي بذلك تتفق مع دراسة أبو كلوب (2014)،

ودراسة الحراشنة(2007)، ودراسة مرموش(2006)، ودراسة معتصم(2014)، ودراسة صاصيلا(2002)، ودراسة عوض الله(2012)، ودراسة رضوان(2012)، واختلفت مع دراسة مصالحة وعيسى في استخدام المنهجان البنائي والتجريبي.

5. اتفقت الدراسة الحالية في أدوات الدراسة التي استخدمت اختبار المفاهيم العلمية مثل دراسة أبوكلوب(2014)، ودراسة معتصم(2014)، ودراسة مهنا(2013)، ودراسة رضوان(2012)، ودراسة عوض الله(2012)، ودراسة بلجون(2011)، ودراسة الطويل(2011)، ودراسة جبر(2010)، ودراسة أبو خوصة(2009)، ودراسة العيسوي(2008)، ودراسة البابا(2008)، ودراسة قشطة(2008)، ودراسة السيد(2007)، ودراسة الحراشنة(2007)، ودراسة أبو شاور(2005)، ودراسة سعد(2003)، ودراسة فرماوي(2001)، واختلفت مع باقي الدراسات في استخدام اختبارات التحصيل واختبارات مهارات التفكير والمهارات التعليمية الأخرى.

6. تختلف الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة بأنها تدرس أثر استخدام متغيرين مستقلين، وهما أسلوب اللعب ولعب الأدوار، والمقارنة بينهما في تنمية المفاهيم العلمية لدى طلاب الصف الثالث الأساسي في العلوم العامة.

• ما استفادت به الدراسة الحالية من الدراسات السابقة:

1. بناء الإطار النظري الخاص بالمفاهيم.
2. اختيار المنهج، وأدوات الدراسة وخصوصاً بناء اختبار المفاهيم العلمية.
3. اختيار الأساليب الإحصائية المناسبة.
4. مقارنة النتائج التي توصلت إليها الدراسة الحالية مع نتائج الدراسات السابقة.

الفصل الرابع الطريقة والإجراءات

✿ منهج الدراسة

✿ مجتمع الدراسة

✿ عينة الدراسة

✿ متغيرات الدراسة

✿ مواد وأدوات الدراسة

✿ خطوات الدراسة

✿ إجراءات الدراسة

✿ المعالجة والأساليب الإحصائية

الفصل الرابع الطريقة والإجراءات

يتناول هذا الفصل الطريقة والإجراءات التي اتبعتها الباحثة في دراسته من حيث منهجية الدراسة، وتحديد مجتمع الدراسة، اختيار عينة الدراسة، أدوات الدراسة، وطريقة اعدادها، والخطوات الإجرائية لتطبيق الدراسة، ثم المعالجة والأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة للوصول إلى نتائج الدراسة وتحليلها.

❖ منهج الدراسة:

اتباع الباحثة في هذه الدراسة منهجين وهما:

1. المنهج الوصفي التحليلي:

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي في دراسته من خلال تحليل المحتوى وهو " المنهج الذي يتناول أحداث وظواهر وممارسات قائمة ومتاحة للدراسة والقياس كما هي دون تدخل الباحثة في مجرياتها، ويستطيع الباحث أن يتفاعل معها فيصفها ويحللها. (الأغا، 1997:41) حيث قام الباحث بتحليل محتوى الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) من كتاب العلوم العامة للصف الثالث الأساسي للفصل الدراسي الثاني لتحديد وبناء قائمة المفاهيم العلمية المتضمنة في الوحدة.

2. المنهج شبه التجريبي:

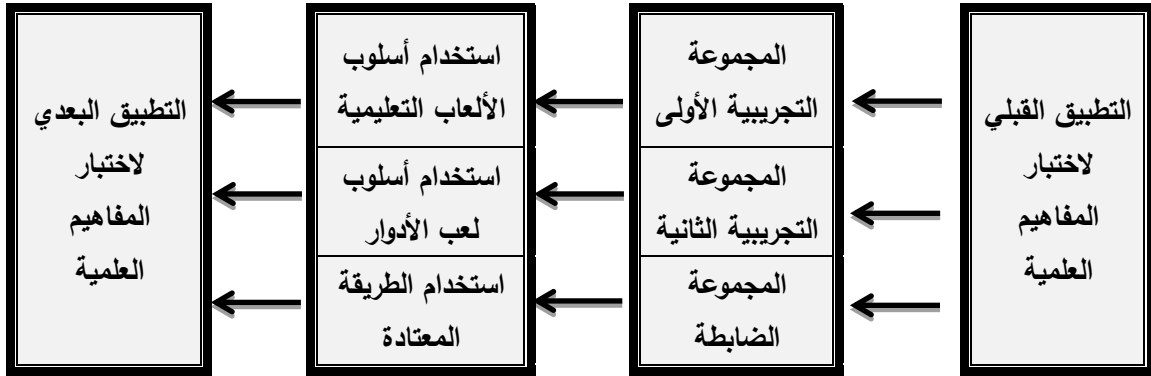
استخدمت الباحثة في هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي وهو "المنهج الذي يتم فيه التحكم في المتغيرات المؤثرة في ظاهرة ما باستثناء متغير واحد يقوم الباحث بتطويعه وتغييره بهدف تحديد وقياس تأثيره على الظاهرة موضع الدراسة". (زيتون، 2004:168)، وهو منهج قائم على تصميم المجموعات الثلاث المجموعتين التجريبيتين والمجموعة الضابطة، حيث أخضع الباحث المتغيرين المستقلين في هذه الدراسة وهما أسلوب اللعب ولعب الأدوار للتجربة لقياس أثر كل منهما على المتغير التابع وهو المفاهيم العلمية، في العلوم العامة للصف الثالث الأساسي، كون المنهج التجريبي هو الأكثر ملاءمة لموضوع الدراسة الحالية، حيث تم اتباع أسلوب تصميم المجموعات المتكافئة للمجموعتين التجريبيتين والمجموعة الضابطة، بحيث تدرس المجموعة التجريبية الأولى بأسلوب الألعاب، والمجموعة التجريبية الثانية بأسلوب لعب الأدوار، بينما تدرس المجموعة الضابطة بالطريقة المعتادة.

التصميم التجريبي للدراسة الحالية:

استخدم الباحث التصميم التجريبي (قبلي بعدي) لاختبار المفاهيم العلمية لثلاث مجموعات متكافئة، والشكل التالي يوضح مخطط تصميم الدراسة:

شكل رقم (2)

مخطط التصميم التجريبي للدراسة



مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب الصف الثالث الأساسي في مدارس محافظة غزة التابعة لوزارة التربية والتعليم الفلسطينية للعام 2015/2014 م والبالغ عددهم (15766) طالباً وذلك وفقاً لإحصائية وزارة التربية والتعليم بغزة للعام 2015/2014 م، وتتراوح أعمارهم من (7-8) أعوام وهم يدرسون مادة العلوم العامة بواقع (4) حصص أسبوعياً ضمن المناهج الفلسطينية المطبقة في محافظات غزة حالياً.

عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من (84) طالباً من طلاب الصف الثالث الأساسي بمدرسة تونس الأساسية للبنين التابعة لمديرية التربية والتعليم - شرق غزة للعام الدراسي 2015 /2014 م، حيث تم اختيار المدرسة بصورة قصدية لتسهيل إجراءات الدراسة، كون الباحث يعمل مديراً فيها، ويوجد بالمدرسة ثلاثة فصول للصف الثالث الأساسي، تم توزيعها على ثلاث مجموعات المجموعة التجريبية الأولى، وبلغ عدد أفرادها (28) طالباً، وتدرس بأسلوب الألعاب التعليمية، والمجموعة التجريبية الثانية، وبلغ عدد أفرادها (28) طالباً، وتدرس بأسلوب لعب الأدوار، والمجموعة الضابطة وبلغ عدد أفرادها (28) طالباً، وتدرس بالطريقة المعتادة، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول رقم (4-1)

جدول يوضح توزيع عينة الدراسة على المجموعات الثلاث التجريبية الأولى والثانية والضابطة

الفصل	الشعبة	المجموعة	حجم العينة
الثالث	1	التجريبية الأولى	28
الثالث	2	التجريبية الثانية	28
الثالث	3	المجموعة الضابطة	28
المجموع الكلي للمجموعات			84

❖ متغيرات الدراسة:

تكونت متغيرات الدراسة الحالية من:

أ- المتغيرات المستقلة: وتكونت من:

- التدريس باستخدام أسلوب الألعاب التعليمية للمجموعة التجريبية الأولى.
- التدريس باستخدام أسلوب لعب الأدوار للمجموعة التجريبية الثانية.
- التدريس باستخدام الطريقة المعتادة للمجموعة الضابطة.

ب- المتغير التابع: وتكونت الدراسة من متغير تابع واحد وهو:

- المفاهيم العلمية.

❖ أدوات ومواد الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة والاجابة عن أسئلة الدراسة، والتحقق من فرضياتها تم بناء أدوات ومواد الدراسة التالية:

❖ أدوات الدراسة: وتشمل ما يلي:

أولاً: أداة تحليل المحتوى وحدة (الأدوات).

ثانياً: اختبار المفاهيم العلمية.

❖ مواد الدراسة: حيث تضمنت مواد الدراسة الحالية ما يلي:

أولاً: دليل المعلم الخاص بالتدريس بأسلوب الألعاب التعليمية.

ثانياً: دليل المعلم الخاص بالتدريس بأسلوب لعب الأدوار.

وفيما يلي توضيح لكيفية بناء هذه الأدوات والمواد الدراسية:

❖ أدوات الدراسة:

أولاً: - أداة تحليل المحتوى:

تهدف أداة تحليل المحتوى إلى تحديد المفاهيم العلمية المتضمنة في وحدة (الأدوات)، من كتاب العلوم العامة، للصف الثالث الأساسي، الفصل الدراسي الثاني، ويقصد بتحليل المحتوى: "هو أسلوب يهدف للوصول إلى مفردات المقرر الدراسي، أو احصاء المعلومات الأساسية في المقرر الدراسي أي تجزئة المحتوى إلى مكوناته". (أبو شقير، وحلس 2010:72).

وتضمنت أداة تحليل المحتوى الخطوات التالية:

1. تحديد الهدف من التحليل:

تهدف عملية تحليل المحتوى تحديد قائمة المفاهيم العلمية المتضمنة في وحدة الأدوات من كتاب العلوم للصف الثالث الأساسي، الفصل الدراسي الثاني.

2. تحديد فئات التحليل:

هي العناصر الرئيسية التي تكون المحتوى، والتي يحلل المحتوى إليها، وفئة التحليل في هذه الدراسة في المجال المعرفي هي المفاهيم العلمية، حيث عرفها الباحث أنها الصورة الذهنية التي تتكون لدى المتعلم من خلال السمات، أو الخصائص المشتركة للظواهر العلمية المتضمنة في وحدة الأدوات للصف الثالث، وتتكون من جزأين الاسم والدلالة اللفظية، وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها المتعلم بالاختبار المعد له.

3. تحديد عينة التحليل:

شملت عينة التحليل الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) من كتاب العلوم العامة للصف الثالث الأساسي الفصل الدراسي الثاني، واحتوت هذه الوحدة على الدروس الموضحة بالجدول التالي:

جدول رقم (4-2)

جدول يوضح توزيع الدروس في (وحدة الأدوات)

رقم الصفحة		اسم الدرس	الدرس
إلى	من		
111	102	الأدوات	الدرس الأول
118	112	استخدامات الأدوات المعقدة	الدرس الثاني
126	119	تطور الأدوات	الدرس الثالث

4. تحديد وحدة التحليل:

تعرف وحدة التحليل بأنها أصغر جزء من المحتوى يخضع للتحليل، وللوصول إلى التقدير الكمي لفئات التحليل، لا بد من وجود وحدات يمكن الاستناد إليها في تعداد هذه الفئات، لذا تم اتخاذ الفقرة كوحدة لتحليل المحتوى، يستند إليها في رصد فئات التحليل.

5. تحديد ضوابط عملية التحليل:

- يتم التحليل في إطار محتوى كتاب العلوم العامة.
- يقتصر التحليل على محتوى الوحدة الثامنة وحدة الأدوات من كتاب العلوم للصف الثالث الأساسي الفصل الدراسي الثاني.
- يشتمل التحليل على المحتوى والأنشطة، والصور، وأسئلة التقويم.

6. إجراءات عملية التحليل:

- تحديد الصفحات الخاضعة لعملية التحليل في الوحدة لتحديد المفاهيم العلمية التي تتضمنها الوحدة.
- اعتماد الفقرة كوحدة للتحليل.
- تحديد المفاهيم العلمية المتضمنة في كل فقرة.

التحقق من صدق وثبات التحليل:

أولاً : صدق أداة التحليل:

يعتمد صدق التحليل على صدق أداة التحليل وهو أن تقيس الأداة ما وضعت لقياسه، وتم تقدير صدق الأداة بالاعتماد على صدق المحكمين، حيث تم عرض أداة تحليل المحتوى على مجموعة المختصين في المناهج وطرق التدريس ملحق رقم (1) وذلك لإبداء رأيهم حول التعريفات الإجرائية للمفاهيم العلمية، ومدى شمولية فئات التحليل وعينته ووحدته، ودقة ضوابط عملية التحليل، وفي ضوء ذلك تم إجراء التعديلات اللازمة وفق آراء ومقترحات السادة المتخصصين.

ثانياً : ثبات أداة تحليل المحتوى:

ويقصد به "حصول المحلل على نفس النتائج عند تكرار القياس باستخدام نفس الأداة في نفس الظروف". (طعيمة، 2004:224)، وللتأكد من ثبات أداة التحليل، قام الباحث بحساب ثبات التحليل بطريقتين وهما:

1. الأولى حساب ثبات التحليل من خلال (الاتساق عبر الزمن):

ويقصد به حصول المحلل أو عينة المحللين إلى النتائج نفسها عند تطبيق إجراءات التحليل نفسها بعد مدة زمنية محددة، حيث قام الباحث بتحليل محتوى الوحدة الثامنة في بداية شهر ابريل من

العام 2015 م، ثم قام الباحث بإعادة التحليل مرة أخرى بعد (ثلاثة أسابيع من التحليل الأول) والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (4-3)

تحليل المحتوى من قبل الباحث (عبر الزمن)

نقاط الاختلاف	نقاط الاتفاق	التحليل الثاني	التحليل الأول	المفاهيم الناتجة
2	33	33	35	

وتم حساب معامل الثبات باستخدام المعادلة التالية: (عفانة، 1997:58).

$$\text{معامل الثبات} = \frac{\text{عدد نقاط الاتفاق}}{\text{عدد نقاط الاتفاق} + \text{عدد نقاط الاختلاف}}$$

وكان ومعامل الثبات الكلي (0.94) مما يدل على ثبات أداة التحليل وبطمئن الباحث على ثبات التحليل.

2. الثانية حساب ثبات التحليل من خلال ثبات (الاتساق عبر الأفراد):

ويقصد به حصول المحللين إلى نفس النتائج عند تحليلهم للمحتوى بنفس الظروف التي أجريت فيها اجراءات التحليل نفسها، حيث تم حساب مدى الاتفاق بين نتائج تحليل الباحث والمعلمين، حيث اختار الباحث اثنين من المعلمين المتخصصين في تدريس العلوم، لإجراء عملية التحليل بشكل مستقل، وأسفرت النتائج عن وجود تقارب كبير بين عمليتي التحليل، التي أجراها الباحث والمعلمين والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول رقم (4-4)

جدول يوضح تحليل المحتوى من قبل الباحث والمعلمين (عبر الأفراد)

المحللون	نقاط الاتفاق	نقاط الاختلاف	مجموع النقاط	معامل الثبات
الباحث والمعلم الأول	33	2	35	0.94
الباحث والمعلم الثاني	33	1	34	0.97
المعلم الأول والمعلم الثاني	34	1	35	0.97
معامل الثبات الكلي	100	4	104	0.96

وتم حساب معامل الثبات باستخدام المعادلة التالية: (عفانة، 1997:58).

$$\text{معامل الثبات} = \frac{\text{عدد نقاط الاتفاق}}{\text{عدد نقاط الاتفاق} + \text{عدد نقاط الاختلاف}}$$

وكان معامل الثبات الكلي (0.96) مما يدل على ثبات أداة التحليل ويطمئن الباحث على ثبات التحليل.

ثانياً: اختبار المفاهيم العلمية:

قام الباحث بإعداد اختبار للمفاهيم العلمية، وفيما يلي الخطوات التي مر بها بناء الاختبار:

1. تحديد المادة الدراسية:

وهي الوحدة الدراسية التي تم اختيارها من كتاب العلوم العامة للصف الثالث الأساسي (وحدة الأدوات)، وهي موزعة إلى ثلاثة دروس وهي (الأدوات، استخدامات الأدوات المعقدة، تطور الأدوات).

2. تحديد الهدف من الاختبار:

يهدف الاختبار إلى معرفة أثر استخدام أسلوب الألعاب ولعب الأدوار على تنمية المفاهيم العلمية المتضمنة في وحدة (الأدوات) موضع التجريب في هذه الدراسة، حيث شملت فقرات الاختبار أربعة مستويات من الأهداف وهي (التذكر، الفهم، التطبيق، المستويات العليا).

3. تحديد المفاهيم العلمية:

لتحديد المفاهيم العلمية استخدم الباحث أداة تحليل المحتوى للوحدة المختارة، واختار اثنين من المعلمين لتحليل المحتوى وبعد إجراء عملية التحليل بين الباحث والمعلمين أسفرت عملية التحليل عن وجود (33) مفهوماً علمياً في الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) المقررة في كتاب العلوم للصف الثالث الأساسي الفصل الدراسي الثاني كما هو مبين في ملحق رقم (3).

4. بناء الاختبار:

تم بناء اختبار موضوعي للمفاهيم العلمية من نوع الاختيار من متعدد للأسباب التالية:

- يمكن عن طريقها قياس مدى تحقق الأهداف في جميع المستويات المعرفية.
- تغطي معظم محتوى المادة التعليمية المراد اختبار الطلاب فيه.
- سهولة تصحيحها وعدم تأثرها بذاتية المصحح.
- تقلل من تخمين الجواب الصحيح أو حزره إلى أدنى حد ممكن.

5. صياغة مفردات الاختبار:

وقد تم مراعاة النقاط التالية عند صياغة مفردات الاختبار:

- الدقة العلمية واللغوية لمفردات الاختبار.
- ارتباطها بالمحتوى والأهداف التعليمية.
- محددة وواضحة وخالية من الغموض.
- مناسبة لمستوى الطلاب.

6. وضع تعليمات الاختبار:

- قام الباحث بصياغة تعليمات الاختبار في الصفحة الأولى من الاختبار والتي تهدف إلى مساعدة الطالب بالإجابة عن الاختبار بأبسط صورة، وتم مراعاة النقاط التالية عند وضع تعليمات الاختبار:
- كتابة البيانات الخاصة بالطالب: وتتمثل في الاسم، والمدرسة، والصف، والتاريخ.
 - تعليمات وصف الاختبار: وتتمثل في عدد الفقرات، عدد الابدال، عدد الصفحات، ثم طريقة الإجابة عن جميع الأسئلة المعطاة، ووضع البديل الصحيح في المكان المناسب.
 - تصميم جدول المواصفات: بحيث توزع عليه الأوزان النسبية لأجزاء المحتوى الدراسي، ومستويات الأهداف المراد قياسها كما هو موضح في الجدول التالي.

جدول رقم (4-5)

جدول مواصفات اختبار المفاهيم العلمية لطلاب الصف الثالث في وحدة (الأدوات)

المجموع %100		مستويات الأهداف								المحتوى المعرفي
		مستويات عليا %15		التطبيق %25		الفهم %25		التذكر %35		
التكرار %	عدد الأسئلة	التكرار %	عدد الأسئلة	التكرار %	عدد الأسئلة	التكرار %	عدد الأسئلة	التكرار %	عدد الأسئلة	المحتوى
%40	16	%5	2	%10	4	%10	4	%15	6	الأدوات %40
%30	12	%5	2	%7.5	3	%7.5	3	%10	4	استخدامات الأدوات المعقدة %30
%30	12	%5	2	%7.5	3	%7.5	3	%10	4	تطور الأدوات %30
%100	40	%15	6	%25	10	%25	10	%35	14	المجموع %100

7. الصورة الأولية للاختبار:

في ضوء ما سبق تم إعداد الاختبار في صورته الأولية بحيث اشتمل الاختبار على (40) فقرة واحتوت كل فقرة على أربعة بدائل واحد منهما صحيح، وبعد كتابة الفقرات تم عرضها في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين خبراء المناهج وطرق التدريس، لاستطلاع آرائهم من حيث:

- مدى انتماء الفقرات للمفاهيم وشموليتها للوحدة.
- مدى سلامة العبارات وصياغتها علمياً ولغوياً.
- مدى ملائمة بنود الاختبار والبدايل لكل فقرة من فقرات الاختبار .
- الحذف أو الاضافة أو التعديل.

وقد أشار السادة المحكمون إلى تعديل بعض الفقرات وحذف البعض وإضافة بعض الفقرات وقام الباحث بتعديل ذلك بحيث بقيت جميع فقرات الاختبار في صورتها النهائية من (40) فقرة دون حذف أية فقرات ملحق رقم (4).

8. التطبيق الاستطلاعي للاختبار:

قام الباحث بتطبيق الاختبار على عينة استطلاعية من طلاب الصف الرابع الأساسي، وكانت العينة مكونة من (33) طالباً من مدرسة تونس الأساسية للبنين من خارج العينة الأساسية، والذين قد أنهوا دراسة الوحدة سابقاً وكان الهدف من التطبيق الاستطلاعي:

- 1- حساب زمن الاختبار عند تطبيقه على عينة البحث الأساسية.
- 2- حساب معاملات الاتساق الداخلي.
- 3- حساب معامل ثبات الاختبار.
- 4- إيجاد معامل الصعوبة، ومعامل التمييز.

9. تحديد زمن الاختبار:

تم تحديد زمن الاختبار المناسب عن طريق حساب متوسط الزمن الذي استغرقه أفراد العينة الاستطلاعية في الإجابة على الاختبار وذلك حسب المعادلة التالية:

$$\text{الزمن المناسب للاختبار} = \frac{\text{زمن إجابة أول خمسة طلاب} + \text{زمن إجابة آخر خمسة طلاب}}{2}$$

وقد توصل الباحث إلى أن الزمن الملائم للإجابة على بنود الاختبار هو (50) دقيقة.

10. تصحيح أسئلة اختبار المفاهيم:

بعد تطبيق الاختبار على العينة الاستطلاعية وإجابة الطلاب عن أسئلة اختبار المفاهيم العلمية، قام الباحث بتصحيح أسئلة الاختبار، وحدد (درجة واحدة) لكل فقرة صحيحة، (درجة صفر) لكل

فقرة خطأ، وبذلك تكون الدرجة التي يحصل عليها الطالب محصورة بين (0-40) درجة، وتكون الاختبار في صورته النهائية من (40)، درجة والملحق رقم (5) يوضح مفتاح الاجابة النموذجية للاختبار.

11. تحليل نتائج اختبار المفاهيم:

قام الباحث بعد تصحيح اختبار العينة الاستطلاعية بتحليل نتائج إجابات الطلاب على أسئلة الاختبار واستخراج كل من:

- 1- حساب مدى صدق وثبات الاختبار.
- 2- معامل صعوبة كل سؤال من أسئلة الاختبار.
- 3- معامل التمييز لكل سؤال من أسئلة الاختبار.

صدق الاختبار: (Test Validity)

ويقصد بصدق الاختبار " قدرته على قياس ما وضع لقياسه" (عبيدات، 1988:15)، واستخدم الباحث طريقتين للتأكد من صدق الاختبار في دراسته وهما:

أ- صدق المحكمين: (Internal Consistency validity)

قام الباحث بعرض الاختبار في صورته الأولية على مجموعة من المحكمين من خبراء المناهج وطرق التدريس ومجموعة من موجهي ومعلمي العلوم ملحق رقم (1)، وذلك لأخذ آرائهم والتأكد من:

1. مدى شمولية الاختبار للمهارات العلمية التي يتضمنها.
2. تغطية فقرات الاختبار للمحتوى.
3. الصحة العلمية واللغوية للفقرات.
4. مدى تحقيق كل سؤال للهدف الموضوع من أجله .
5. مدى ملائمة الصياغة لمستوى الطلبة.
6. إبداء الملاحظات العامة على الاختبار.

وفي ضوء الملاحظات التي أبدأها المحكمون، قام الباحث بالعديد من الامور أهمها:

1. تعديل بعض الأسئلة.
 2. إعادة صياغة فقرات الاختبار بحيث تتناسب ومستوى الطلاب.
 3. حذف مجموعة من الأسئلة وإضافة مجموعة أخرى.
 4. إعادة تشكيل الاختبار وتوزيع الأسئلة بشكل أفضل.
- وفي ضوء تلك الآراء والمقترحات التي أبدأها المحكمين، تم التعديل والحذف والاضافة، بحيث بقي الاختبار في صورته النهائية مكوناً من (40) فقرة، ثم تطبيقه على طلاب العينة الاستطلاعية.

ب- صدق الاتساق الداخلي:

ويقصد بصدق الاتساق الداخلي: " قوة الارتباط بين درجات كل من مستويات الأهداف، ودرجة الاختبار الكلية، وكذلك درجة ارتباط كل فقرة من فقرات الاختبار بمستوى الأهداف الكلي الذي تنتمي إليه" (الأغا والأستاذ، 1999:110).

وتم حساب صدق الاتساق الداخلي لفقرات الاختبار بحساب معامل الارتباط بين كل فقرة والدرجة الكلية لفقرات الاختبار، وذلك على طلاب العينة الاستطلاعية والبالغ عددهم (33) طالباً، من خارج أفراد عينة الدراسة، وتم حساب معامل ارتباط بيرسون بين درجات كل فقرة من فقرات الاختبار والدرجة الكلية للمجال الذي تنتمي إليه وذلك باستخدام البرنامج الإحصائي (SPSS)، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول رقم (4 - 6)

جدول يوضح معاملات الارتباط لكل فقرة من فقرات اختبار المفاهيم، والبعد الذي تنتمي إليه الفقرة

المستوى	رقم الفقرة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	المستوى	رقم الفقرة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
الفهم	1	0.625	دالة عند 0.01**	التطبيق	21	0.638	دالة عند 0.01**
	2	0.530	دالة عند 0.01**		22	0.652	دالة عند 0.01**
	3	0.611	دالة عند 0.01**		23	0.627	دالة عند 0.01**
	4	0.501	دالة عند 0.01**		24	0.599	دالة عند 0.01**
التذكر	5	0.520	دالة عند 0.01**	التطبيق	25	0.567	دالة عند 0.01**
	6	0.662	دالة عند 0.01**		26	0.530	دالة عند 0.01**
	7	0.546	دالة عند 0.01**		27	0.701	دالة عند 0.01**
	8	0.559	دالة عند 0.01**		28	0.635	دالة عند 0.01**
	9	0.555	دالة عند 0.01**		29	0.675	دالة عند 0.01**
	10	0.684	دالة عند 0.01**		30	0.709	دالة عند 0.01**
	11	0.589	دالة عند 0.01**		31	0.596	دالة عند 0.01**
	12	0.780	دالة عند 0.01**		32	0.549	دالة عند 0.01**
	13	0.543	دالة عند 0.01**		33	0.751	دالة عند 0.01**
	14	0.644	دالة عند 0.01**		34	0.631	دالة عند 0.01**

دالة عند 0.01**	0.654	35	مستويات عليا	دالة عند 0.01**	0.665	15	الفهم
دالة عند 0.01**	0.770	36		دالة عند 0.01**	0.722	16	
دالة عند 0.01**	0.654	37		دالة عند 0.01**	0.692	17	
دالة عند 0.01**	0.652	38		دالة عند 0.01**	0.614	18	
دالة عند 0.01**	0.549	39		دالة عند 0.01**	0.614	19	
دالة عند 0.01**	0.801	40		دالة عند 0.01**	0.654	20	

* قيمة معامل الارتباط (r) عند درجة حرية 31 ومستوي دلالة 0.05 يساوي 0.349.

** قيمة معامل الارتباط (r) عند درجة حرية 31 ومستوي دلالة 0.01 يساوي 0.449.

يتضح من الجدول السابق أن جميع فقرات الاختبار حققت ارتباطات دالة مع الدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه عند مستوى دلالة (0.01) مما يدل على أن الاختبار يتسم بالاتساق الداخلي، مما يشير أنه يتمتع بدرجة مناسبة من الصدق تجعل الباحث مطمئن إلى صلاحية تطبيق الاختبار على عينة الدراسة.

جدول رقم (4-7)

جدول يوضح معامل الارتباط بين كل فقرة من فقرات الاختبار مع الدرجة الكلية للاختبار

رقم الفقرة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة	رقم الفقرة	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	0.547	دالة عند 0.01**	21	0.593	دالة عند 0.01**
2	0.505	دالة عند 0.01**	22	0.529	دالة عند 0.01**
3	0.549	دالة عند 0.01**	23	0.687	دالة عند 0.01**
4	0.499	دالة عند 0.01**	24	0.595	دالة عند 0.01**
5	0.621	دالة عند 0.01**	25	0.654	دالة عند 0.01**
6	0.632	دالة عند 0.01**	26	0.578	دالة عند 0.01**
7	0.554	دالة عند 0.01**	27	0.657	دالة عند 0.01**
8	0.568	دالة عند 0.01**	28	0.644	دالة عند 0.01**
9	0.567	دالة عند 0.01**	29	0.651	دالة عند 0.01**
10	0.691	دالة عند 0.01**	30	0.574	دالة عند 0.01**

دالة عند 0.01**	0.609	31	دالة عند 0.01**	0.587	11
دالة عند 0.01**	0.736	32	دالة عند 0.01**	0.686	12
دالة عند 0.01**	0.678	33	دالة عند 0.01**	0.539	13
دالة عند 0.01**	0.644	34	دالة عند 0.01**	0.544	14
دالة عند 0.01**	0.633	35	دالة عند 0.01**	0.765	15
دالة عند 0.01**	0.647	36	دالة عند 0.01**	0.632	16
دالة عند 0.01**	0.597	37	دالة عند 0.01**	0.652	17
دالة عند 0.01**	0.547	38	دالة عند 0.01**	0.544	18
دالة عند 0.01**	0.636	39	دالة عند 0.01**	0.517	19
دالة عند 0.01**	0.701	40	دالة عند 0.01**	0.661	20

* قيمة معامل الارتباط (r) عند درجة حرية 31 ومستوي دلالة 0.05 يساوي 0.349.

** قيمة معامل الارتباط (r) عند درجة حرية 31 ومستوي دلالة 0.01 يساوي 0.449.

يتضح من الجدول السابق أن جميع فقرات الاختبار حققت ارتباطات دالة مع الدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه عند مستوى دلالة (0.01) مما يدل على أن الاختبار يتسم بالاتساق الداخلي، مما يشير أنه يتمتع بدرجة مناسبة من الصدق تجعل الباحث مطمئن إلى صلاحية تطبيق الاختبار على عينة الدراسة.

ج- الصدق البنائي: (Construct Validity):

للتحقق من الصدق البنائي للأبعاد قام الباحث بحساب معامل الارتباط بين كل مستوى من مستويات الاختبار مع الدرجة الكلية للاختبار والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (4-8)

جدول يبين ارتباطات أبعاد الاختبار مع الدرجة الكلية له

م	المستوى	معامل الارتباط	مستوى الدلالة
1	التذكر	0.776	دالة عند 0.01**
2	الفهم	0.789	دالة عند 0.01**
3	التطبيق	0.881	دالة عند 0.01**
4	مستويات عليا	0.802	دالة عند 0.01**

* قيمة معامل الارتباط (r) عند درجة حرية 31 ومستوي دلالة 0.05 يساوي 0.349

** قيمة معامل الارتباط (r) عند درجة حرية 31 ومستوي دلالة 0.01 يساوي 0.449

يتبين من الجدول السابق أن أبعاد المهارات المكونة للاختبار حققت ارتباطات دالة مع الدرجة الكلية للاختبار، وقد تراوحت معاملات الارتباطات ما بين (0.776_ 0.802) وجميعها دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01)، مما يشير على أن المهارات صادقة لما وضعت لقياسه.

☒ ثبات الاختبار: (Test Reliability):

يقصد بثبات الاختبار: "الحصول على نفس النتائج نفسها تقريباً عند تكرار القياس في الظروف نفسها باستخدام المقياس نفسه". (الأغا والأستاذ، 2004:108)، وقد قام الباحث بحساب معامل ثبات الاختبار على أفراد العينة الاستطلاعية، وذلك باستخدام طريقتين هما طريقة التجزئة النصفية، وطريقة معامل كودر ريتشاردسون (20).

أ- طريقة التجزئة النصفية: (Split Half Method):

حيث تم تجزئة فقرات الاختبار إلى جزئين (الأسئلة ذات الأرقام الفردية، والأسئلة ذات الأرقام الزوجية)، ثم تم حساب معامل الارتباط بين درجات الأسئلة الفردية، ودرجات الأسئلة الزوجية، وبعد ذلك تم تصحيح معامل الارتباط بمعادلة سبيرمان براون = معامل الارتباط المعدل وفقاً للمعادلة التالية : $R = \frac{2R}{1+R}$ ، حيث R معامل الارتباط بين درجات الأسئلة الفردية ودرجات الأسئلة الزوجية، وتم

الحصول على النتائج الموضحة في الجدول التالي:

جدول (4 - 9)

جدول يوضح طريقة التجزئة النصفية لقياس ثبات الاختبار

م	المستوى	معامل الارتباط	معامل الارتباط المعدل
1.	التذكر	0.728	0.842
2.	الفهم	0.773	0.871
3.	التطبيق	0.819	0.900
4.	مستويات عليا	0.785	0.879
	الدرجة الكلية	0.832	0.908

من خلال الجدول رقم (4-10) يتبين لنا أن قيمة معامل الارتباط المعدل (سبيرمان براون) **(Spearman Brown)** مرتفعة ودال إحصائياً، بذلك يكون الاختبار في صورته النهائية كما هي في الملحق (4) قابل للتوزيع، ويكون الباحث قد تأكد من صدق وثبات الاختبار، مما يجعله على ثقة تامة بصحة الأداة المستخدمة، وصلاحياتها لتحليل النتائج، والإجابة عن أسئلة الدراسة، واختبار فرضياتها.

ب- معادلة كودر ريتشاردسون **(Richardson and Kuder) 20**:

قام الباحث أيضاً بحساب ثبات الاختبار باستخدام معادلة كودر ريتشاردسون 20 وذلك لإيجاد معامل ثبات الاختبار، حيث حصل على قيمة معامل كودر ريتشاردسون 20 للدرجة الكلية للاختبار وفقاً للمعادلة التالية: (عفانة، 2012:7).

$$R_{20} = \left(\frac{N}{N-1} \right) \left\{ \frac{C(1-V)}{2E} - 1 \right\}$$

حيث أن:

ن = عدد فقرات الاختبار

ص = نسبة الاجابات الصحيحة لكل فقرة

(ص-1) = نسبة الاجابات الخاطئة لكل فقرة

ع = التباين

وكانت قيمة الثبات تساوي (0.757) ويتضح مما سبق أن الاختبار يتمتع بدرجة عالية من الثبات تظمن الباحث لصحة البيانات التي سيتم الحصول عليها وتظهر صلاحية الاختبار للتطبيق على أفراد العينة الفعلية للدراسة.

✗ إيجاد معامل الصعوبة والتمييز لبنود الاختبار:

1. معامل الصعوبة: (Difficulty Index):

يقصد بمعامل الصعوبة "النسبة المئوية للطلاب الذين يجيبون عن السؤال إجابة صحيحة عن الفقرة وقد استخدم الباحث المعادلة التالية لحساب درجة الصعوبة لكل فقرة من فقرات الاختبار: (ملحم، 2005:237).

$$\text{معامل الصعوبة (م ص)} = \frac{\text{عدد الطلاب الذين أجابوا اجابة خاطئة عن السؤال}}{\text{عدد الطلاب الذين حاولوا الإجابة عن السؤال}} \times 100\%$$

حيث كان الهدف من حساب درجة الصعوبة لفقرات الاختبار هو حذف الفقرات التي تقل درجة صعوبتها عن (0.20)، أو تزيد عن (0.80). (أبو دقة، 2008: 170).

ويرى العلماء أن فقرات الاختبار يجب أن تكون متدرجة في صعوبتها، بحيث تبدأ بالفقرات السهلة وتنتهي بالفقرات الصعبة، وبالتالي تتراوح قيمة صعوبتها بين (10%-90%) أو (20%-80%) بحيث يكون معامل صعوبة الاختبار ككل في حدود 50%. (أبو لبد، 1982: 339)

2-معامل تمييز بنود الاختبار:

إن مهمة التمييز تتمثل في تحديد مدى قدرة الفقرة على التمييز بين الأفراد الذين يملكون القدرة على الإجابة، والذين لا يملكون هذه القدرة، أي التمييز بين الأقوياء، والضعفاء من الطلبة. (الصمادي والدرابيع، 2004:154).

وعليه تم احتساب معامل التمييز لكل سؤال من أسئلة الاختبار وفقا للمعادلة التالية:

$$\text{معامل التمييز (م ت)} = \frac{\text{عدد الاجابات الصحيحة في المجموعة العليا} - \text{عدد الاجابات الصحيحة في المجموعة الدنيا}}{\text{نصف عدد الافراد في المجموعتين}}$$

(ملحم، 2005:239).

ولكي يحصل الباحث على معامل تمييز كل فقرة من فقرات الاختبار، تم تقسيم الطلبة إلى مجموعتين، المجموعة الأولى العليا وضمت (27%) من مجموع الطلبة من الذين حصلوا على أعلى الدرجات في الاختبار، والمجموعة الثانية الدنيا وضمت (27%) من مجموع الطلبة من الذين حصلوا على أدنى الدرجات على الاختبار، ويرى العلماء أن معامل التمييز يجب ألا يقل عن (25%) وأنه كلما ارتفعت درجة التمييز عن ذلك كلما كانت أفضل (الزيود، وعليان 1998:171).

والجدول التالي يبين معاملات الصعوبة والتمييز لكل فقرة من فقرات الاختبار:

جدول رقم (4 - 10)

جدول يوضح معاملات الصعوبة والتمييز لكل فقرة من فقرات الاختبار

معامل التمييز	معامل الصعوبة	رقم الفقرة	معامل التمييز	معامل الصعوبة	رقم الفقرة
0.65	0.39	21	0.42	0.52	1
0.46	0.29	22	0.41	0.47	2
0.51	0.32	23	0.44	0.51	3
0.63	0.64	24	0.60	0.49	4
0.49	0.73	25	0.45	0.38	5
0.43	0.47	26	0.46	0.42	6
0.39	0.63	27	0.63	0.35	7
0.45	0.33	28	0.42	0.42	8
0.56	0.47	29	0.45	0.52	9
0.59	0.63	30	0.47	0.39	10
0.62	0.29	31	0.63	0.67	11
0.73	0.39	32	0.35	0.55	12
0.63	0.44	33	0.59	0.32	13
0.43	0.53	34	0.56	0.51	14
0.45	0.49	35	0.37	0.40	15
0.42	0.47	36	0.48	0.30	16
0.52	0.33	37	0.45	0.39	17
0.44	0.71	38	0.63	0.45	18
0.39	0.63	39	0.41	0.64	19
0.65	0.39	40	0.65	0.52	20
50.7	معامل التمييز العام يساوي		0.470	معامل الصعوبة العام يساوي	

يتضح من الجدول السابق أن درجة صعوبة فقرات الاختبار تراوحت بين (0.29 - 0.73) بمتوسط قدره (47.0%)، وأن درجة تمييز فقرات الاختبار تراوحت بين (0.35 - 0.73) بمتوسط عام لمعامل التمييز قدره (50.7 %)، مما يشير إلى أن جميع فقرات الاختبار تقع ضمن المستوى المقبول لمعاملات الصعوبة والتمييز وفقاً لعلم القياس. (أبوليدة، 1982: 342).

الصورة النهائية لاختبار المفاهيم العلمية:

بعد تأكد الباحث من صدق وثبات اختبار المفاهيم العلمية، وفي ضوء ما أبداه المحكمين أصبح الاختبار في صورته النهائية مكوناً من (40) فقرة ملحق رقم (4)، وهي موزعة على مستويات الأهداف المتعددة (التذكر، الفهم، التطبيق، المستويات العليا) ومحتوى الوحدة الدراسية، والجدول رقم (4-11) يوضح ذلك:

جدول رقم (4-11)

جدول يوضح توزيع أسئلة اختبار المفاهيم العلمية حسب مستويات المعرفة على كل درس

عدد الأسئلة	المستويات العليا	التطبيق	الفهم	التذكر	المحتوى المعرفي
16	36-35	28-27-26-25	18-17-16-15	6-5-4-3-2-1	الأدوات
12	38-37	31-30-29	21-20-19	10-9-8-7	استخدام الأدوات المعقدة
12	40-39	34-33-32	24-23-22	14-13-12-11	تطور الأدوات
40	6	10	10	14	عدد الأسئلة

ضبط متغيرات الدراسة:

حرصاً من الباحث على سلامة النتائج، وتجنباً للآثار التي قد تنجم عن بعض المتغيرات الدخيلة على التجربة، التي يجب ضبطها والحد من آثارها لضمان نتائج أفضل، فقد تبني الباحث طريقة المجموعتين التجريبية والضابطة، وفي ضوء هاتين المجموعتين قام الباحث بالتحقق من ضبط المتغيرات كما يلي:

❖ تكافؤ المجموعتين التجريبية الأولى والضابطة في التحصيل القبلي:

للتحقق من تكافؤ المجموعتين في التحصيل القبلي قام الباحث باستخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين للمقارنة بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الأولى، وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة الضابطة فكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (4 - 12)

جدول يوضح نتائج اختبار (T) للمقارنة بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار القبلي

للمجموعتين التجريبية الأولى والضابطة

مستوى الدلالة	القيمة الاحتمالية	قيمة (t) المحسوبة	المجموعة التجريبية الأولى n = 28		المجموعة الضابطة n = 28		المستويات
			الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	
غير دالة	0.751	0.319	1.732	5.50	1.615	5.35	مستوى التذكر
غير دالة	0.571	0.570	1.123	4.17	1.217	4.00	مستوى الفهم
غير دالة	0.745	0.327	1.168	3.42	1.278	3.32	مستوى التطبيق
غير دالة	0.822	0.225	1.122	3.00	1.245	2.92	المستويات العليا
غير دالة	0.492	0.691	2.643	16.10	2.766	15.60	الدرجة الكلية

* قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية 54 وعند مستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$) تساوي 1.673 ± .

** قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية 54 وعند مستوى دلالة ($0.01 \geq \alpha$) تساوي 2.397 ± .

يتبين من الجدول (4 - 12) أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي **0.691** وهي أقل من قيمة (T) الجدولية التي تساوي **1.673** عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الأولى، والضابطة في الاختبار القبلي وبالتالي يكون الباحث قد تحقق من شرط تكافؤ المجموعتين في الاختبار القبلي.

❖ تكافؤ المجموعتين التجريبية الثانية، والضابطة في التحصيل القبلي:
 للتحقق من تكافؤ المجموعتين في التحصيل القبلي قام الباحث باستخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين للمقارنة بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الثانية، وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة الضابطة، فكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (4-13)

جدول يوضح نتائج اختبار (T) للمقارنة بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار القبلي للمجموعتين التجريبية الثانية والضابطة

المستويات	المجموعة الضابطة n =28		المجموعة التجريبية الثانية n = 28		قيمة (t) المحسوبة	القيمة الاحتمالية	مستوى الدالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
مستوى التذكر	5.35	1.615	5.82	1.750	1.020	0.312	غير دالة
مستوى الفهم	4.00	1.217	4.32	1.383	0.902	0.371	غير دالة
مستوى التطبيق	3.32	1.278	3.50	1.288	0.539	0.592	غير دالة
المستويات العليا	2.92	1.245	3.14	1.227	0.646	0.521	غير دالة
الدرجة الكلية	15.60	2.766	16.78	3.00	1.509	0.137	غير دالة

* قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية 54 وعند مستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$) تساوي 1.673 .

** قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية 54 وعند مستوى دلالة ($0.01 \geq \alpha$) تساوي 2.397 .

يتبين من الجدول (4 - 13) أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي **1.509** وهي أقل من قيمة (T) الجدولية التي تساوي **1.673** عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الثانية، والمجموعة الضابطة في الاختبار القبلي وبالتالي يكون الباحث قد تحقق من شرط تكافؤ المجموعتين في الاختبار القبلي.

❖ تكافؤ المجموعتين التجريبية الأولى، والتجريبية الثانية، في التحصيل القبلي:
 للتحقق من تكافؤ المجموعتين في التحصيل القبلي قام الباحث باستخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين للمقارنة بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الأولى، وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الثانية فكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (4 - 14)

جدول يوضح نتائج اختبار (T) للمقارنة بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار القبلي للمجموعتين التجريبية الأولى، والتجريبية الثانية

المستويات	المجموعة التجريبية الأولى n = 28		المجموعة التجريبية الثانية n = 28		قيمة (t) المحسوبة	القيمة الاحتمالية	مستوى الدلالة
	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري			
مستوى التذكر	5.50	1.732	5.82	1.750	0.684	0.497	غير دالة
مستوى الفهم	4.17	1.123	4.32	1.383	0.414	0.681	غير دالة
مستوى التطبيق	3.42	1.168	3.50	1.288	0.225	0.822	غير دالة
المستويات العليا	3.00	1.122	3.14	1.227	0.452	0.653	غير دالة
الدرجة الكلية	16.10	2.643	16.78	3.00	0.886	0.380	غير دالة

* قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية 54 وعند مستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$) تساوي 1.673 .
 ** قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية 54 وعند مستوى دلالة ($0.01 \geq \alpha$) تساوي 2.397 .

يتبين من الجدول (4 - 14) أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي **0.886** وهي أقل من قيمة (T) الجدولية التي تساوي **1.673** عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في الاختبار القبلي وبالتالي يكون الباحث قد تحقق من شرط تكافؤ المجموعتين في الاختبار القبلي.

❖ تكافؤ المجموعات الثلاثة التجريبية الأولى، والتجريبية الثانية، والضابطة معاً:

للتحقق من تكافؤ المجموعات في التحصيل القبلي قام الباحث باستخدام اختبار(ف) للعينات المستقلة (اختبار تحليل التباين الاحادي) للمقارنة بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الأولى، وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الثانية، وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة الضابطة، فكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (4 - 15)

جدول يوضح نتائج اختبار (F) للمقارنة بين متوسطات درجات الطلاب في الاختبار القبلي للمفاهيم للمجموعات الثلاثة معاً

المستويات	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	معدل المربعات	قيمة (F) المحسوبة	القيمة الاحتمالية	مستوى الدلالة
مستوى التذكر	بين المجموعات	3.167	2	1.583	0.540	0.585	غير دالة
	داخل المجموعات	237.536	81	2.933			
	المجموع الكلي	240.702	83				
مستوى الفهم	بين المجموعات	1.452	2	.726	0.452	0.638	غير دالة
	داخل المجموعات	130.214	81	1.608			
	المجموع الكلي	131.667	83				
مستوى التطبيق	بين المجموعات	.452	2	.226	0.153	0.859	غير دالة
	داخل المجموعات	119.964	81	1.481			
	المجموع الكلي	120.417	83				
المستويات العليا	بين المجموعات	.667	2	.333	0.230	0.795	غير دالة
	داخل المجموعات	117.286	81	1.448			
	المجموع الكلي	117.952	83				
الدرجة الكلية	بين المجموعات	19.595	2	9.798	1.221	0.300	غير دالة
	داخل المجموعات	650.071	81	8.026			
	المجموع الكلي	669.667	83				

* قيمة (F) الجدولية عند درجة حرية (2 ، 81) وعند مستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$) تساوي ± 3.109 .

** قيمة (F) الجدولية عند درجة حرية (2 ، 81) وعند مستوى دلالة ($0.01 \geq \alpha$) تساوي ± 4.877 .

يتبين من الجدول (4 - 15) أن قيمة (F) المحسوبة والتي تساوي 0.300 وهي أقل من قيمة (F) الجدولية التي تساوي 3.109 عند درجة حرية (2 ، 81) ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعات الثلاثة معاً التجريبية الأولى والتجريبية الثانية والضابطة في الاختبار القبلي وبالتالي يكون الباحث قد تحقق من شرط تكافؤ المجموعات في الاختبار القبلي.

❖ **تكافؤ المجموعات الثلاثة التجريبية الأولى، والتجريبية الثانية، والضابطة وفقاً للعمر.** للتحقق من تكافؤ المجموعات وفقاً للعمر قام الباحث باستخدام اختبار (ف) للعينات المستقلة (اختبار تحليل التباين الاحادي) للمقارنة بين متوسط الأعمار في المجموعة التجريبية الأولى، وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الثانية، وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة الضابطة فكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (4 - 16)

جدول يوضح نتائج اختبار (F) للمقارنة بين متوسطات الأعمار للمجموعات الثلاثة معاً

مستوى الدلالة	القيمة الاحتمالية	قيمة (F) المحسوبة	معدل المربعات	درجة الحرية	مجموع المربعات	مصدر التباين	
غير دالة عند 0.05	0.078	2.633	0.607	2	1.214	بين المجموعات	العمر
			0.230	81	18.668	داخل المجموعات	
				83	19.882	المجموع الكلي	

* قيمة (F) الجدولية عند درجة حرية (2 ، 81) وعند مستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$) تساوي 3.109 ± .

** قيمة (F) الجدولية عند درجة حرية (2 ، 81) وعند مستوى دلالة ($0.01 \geq \alpha$) تساوي 4.877 ± .

يتبين من الجدول (4 - 16) أن قيمة (F) المحسوبة والتي تساوي 2.633 وهي أقل من قيمة (F) الجدولية التي تساوي 3.109 عند درجة حرية (2 ، 81) ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات الأعمار بين المجموعات الثلاثة معاً التجريبية الأولى والتجريبية الثانية والضابطة، وبالتالي يكون الباحث قد تحقق من شرط تكافؤ المجموعات في متوسط الأعمار.

❖ تكافؤ المجموعات الثلاثة التجريبية الأولى، والثانية، والضابطة وفقاً للمعدل العام. للتحقق من تكافؤ المجموعات وفقاً للمعدل العام قام الباحث باستخدام اختبار (ف) للعينات المستقلة (اختبار تحليل التباين الاحادي) للمقارنة بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الأولى وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الثانية، وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة الضابطة فكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (4 - 17)

جدول يبين نتائج اختبار (F) للمقارنة بين متوسطات المعدل العام للطلاب في المجموعات الثلاثة معاً

مستوى الدلالة	القيمة الاحتمالية	قيمة (F) المحسوبة	معدل المربعات	درجة الحرية	مجموع المربعات	مصدر التباين	
غير دالة عند 0.05	0.808	0.214	111.583	2	223.167	بين المجموعات	المعدل العام
			521.042	81	42204.393	داخل المجموعات	
				83	42427.560	المجموع الكلي	

* قيمة (F) الجدولية عند درجة حرية (2 ، 81) وعند مستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$) تساوي 3.109 ±.

** قيمة (F) الجدولية عند درجة حرية (2 ، 81) وعند مستوى دلالة ($0.01 \geq \alpha$) تساوي 4.877 ±.

يتبين من الجدول (4 - 17) أن قيمة (F) المحسوبة والتي تساوي 0.214 وهي أقل من قيمة (F) الجدولية التي تساوي 3.109 عند درجة حرية (2 ، 81) ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلاب في المعدل العام في المجموعات الثلاثة معاً التجريبية الأولى والتجريبية الثانية والضابطة وبالتالي يكون الباحث قد تحقق من شرط تكافؤ المجموعات في متوسط المعدل العام.

❖ مواد الدراسة:

أولاً: إعداد دليل المعلم الخاص بالتدريس بأسلوب الألعاب التعليمية.

ثانياً: إعداد دليل المعلم الخاص بالتدريس بأسلوب لعب الأدوار.

يهدف دليل المعلم إلى تقديم الدعم والإرشاد للمعلم في تدريس الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات)، وذلك ليكون عنصراً مكملاً للكتاب المقرر من خلال تنظيم محتوى الوحدة الثامنة (الأدوات)، وتوزيعها على (10) دروس مقسمة إلى ثلاث موضوعات أساسية، وتم تحديد أهداف هذه الوحدة ومحتوياتها، وبعض الوسائل والمواد والأدوات اللازمة لتدريسها، إضافة لبعض النماذج التقويمية

التابعة لكل درس، ثم تعيين الأهداف السلوكية لكل درس، ولكي تتم عملية تدريس الوحدة باستخدام أسلوب الألعاب ولعب الأدوار، قام الباحث بالاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة والبحوث التي تناولت أسلوب الألعاب، ولعب الأدوار والاستفادة منها في إعداد دليل المعلم، وقد اشتمل الدليل على النقاط التالية:

1. مقدمة لتوضيح الهدف من الدليل، وأهميته في تدريس الوحدة الثامنة (الأدوات)، ومكوناته الأساسية.

2. نبذة مختصرة عن أسلوب الألعاب ولعب الأدوار، وأهميتها في التدريس.

3. عناصر ومكونات اللعبة، وخطوات لعب الأدوار.

4. الأهداف العامة للوحدة المراد تحقيقها في نهاية تدريس الموضوعات.

5. خطوات السير في الدروس وقد اشتملت خطة كل درس على ما يلي:

- موضوع الدرس.
- المتطلبات الأساسية، والبنود الاختبارية لقياسها.
- الأهداف السلوكية الخاصة بكل درس.
- الوسائل والمواد والأدوات المستخدمة في كل درس.
- أسماء الألعاب التعليمية، مع التوقيت الزمني لكل لعبة.
- خطوات تنفيذ الدرس، والتي تشمل الخبرات، والأنشطة، ودور المعلم والمتعلم والتقويم التكويني والختامي لكل درس، والأنشطة البيتية.
- الإجراءات التدريسية الخاصة بالأسلوبين، حيث تضمن الدليل الخطوات التي ينبغي أن يقوم بها المعلم عند تدريسه وحدة الأدوات بأسلوب الألعاب التعليمية من خلال تشكيل المجموعات من الطلاب وتوزيع المهام، وتدريبهم على ممارسة الألعاب، وتم كتابة أسماء الألعاب التعليمية المستخدمة في كل درس، الهدف، التوقيت الزمني للعبة، ثم عدد المشاركين من الطلاب، إضافة للأدوات المستخدمة في اللعبة، وشروط الفوز فيها، مع التركيز على مشاركة جميع الطلاب في الأنشطة، ثم تقديم تغذية راجعة لما قام به الطلاب.
- أما الخطوات التي تم اتباعها عند استخدام أسلوب لعب الأدوار فهي التقيد بخطوات لعب الأدوار، من التهيئة والتمهيد للدرس، ثم اختيار المشاركين من الطلاب وتوزيع المهام وتدريبهم على ممارسة العمل المسرحي والتمثيل بأسلوب لعب الأدوار على السيناريو المعد للدروس في الوحدة المختارة، ثم إعداد المشاهدين من الطلاب، والبدء بتمثيل الأدوار، وتنفيذه وتحليله ثم تقويم أداء الأدوار لمعرفة مدى تحقق الأهداف.

وبعد إعداد الباحث لدليل المعلم الخاص بأسلوب الألعاب التعليمية ودليل المعلم الخاص بأسلوب لعب الأدوار، ثم تم التحقق من صدق محتوى الدليلين بعرضهما على مجموعة من المحكمين ملحق رقم(1) وذلك لإبداء آرائهم وملاحظاتهم من حيث:

1. مدى ارتباط أهداف كل درس بموضوع الدرس.
 2. صياغة الدروس بما يتفق مع أسلوب اللعب ولعب الأدوار.
 3. مدى ملاءمة الألعاب التعليمية، ومناسبتها للوحدة المختارة.
 4. مدى ملاءمة دروس لعب الأدوار، ومناسبتها ودقتها العلمية واللغوية.
 5. الصحة العلمية واللغوية لموضوعات الدليل.
 6. ملائمة الأنشطة التعليمية المستخدمة لموضوعات الدليل.
 7. مناسبة أسئلة التقويم لأهداف الدروس.
- تم ابداء بعض الملاحظات والاقتراحات على دليل المعلم الخاص بأسلوب الألعاب التعليمية المعد من قبل الباحث، ثم التعديل والاضافة والحذف في ضوء آرائهم ومقترحاتهم ثم وضع الدليل في صورته النهائية ملحق رقم(9).
 - تم ابداء بعض الملاحظات والاقتراحات على دليل المعلم الخاص بأسلوب لعب الأدوار المعد من قبل الباحث، ثم التعديل والاضافة والحذف في ضوء آرائهم ومقترحاتهم ثم وضع الدليل في صورته النهائية ملحق رقم(10).

❖ خطوات الدراسة:

اتباع الباحث الخطوات التالية لتحقيق أهداف الدراسة:

1. الاطلاع على الأدب التربوي والبحوث التربوية والدراسات السابقة المتعلقة بموضوع الدراسة.
2. اختيار الوحدة الدراسية الوحدة الثامنة (الأدوات)، ثم تحليل المحتوى لتلك الوحدة، لتحديد المفاهيم العلمية المتضمنة في هذه الوحدة.
3. إعداد اختبار المفاهيم العلمية للوحدة المختارة ثم تحديد الصدق والثبات للاختبار.
4. إعداد مجموعة من الألعاب التعليمية المراد توظيفها في تدريس وحدة (الأدوات)، مع الاهتمام بوضع قواعد وقوانين اللعبة، وتجريبها على عينة استطلاعية، لمعالجة ما يمكن أن يطرأ خلال عملية التطبيق.
5. إعداد السيناريو الخاص بمسرحة الدروس المقترحة المراد توظيفها في تدريس وحدة (الأدوات)، بأسلوب لعب الأدوار، مع الاهتمام بخطوات ومراحل أسلوب لعب الأدوار، في

- العلوم للصف الثالث الأساسي، وتجريبها على عينة استطلاعية، لمعالجة ما يمكن أن يطرأ خلال عملية التطبيق.
6. إعداد دليلي المعلم، الأول الخاص بأسلوب الألعاب التعليمية، والثاني الخاص بأسلوب لعب الأدوار.
7. توجيه كتاب تسهيل مهمة باحث من عمادة الدراسات العليا بالجامعة الإسلامية بغزة إلى وزارة التربية والتعليم، ثم إلى مديرية التربية والتعليم - شرق غزة، ثم إلى المدرسة التي يعمل فيها الباحث مديراً لأخذ الموافقة بتطبيق إجراءات الدراسة في يوم الأربعاء الموافق 2015/4/1م.
8. الجلوس مع معلم العلوم للصف الثالث الأساسي أ. يوسف صبحي ياسين، والذي سيقوم بتطبيق التجربة في المدرسة، وتدريبه وإرشاده على آلية استخدام وتدريس أسلوب اللعب ولعب الأدوار في تدريس مادة العلوم، وتقديم العون والامكانيات اللازمة لذلك.
9. تطبيق اختبار المفاهيم العلمية على عينة استطلاعية من مدرسة تونس الأساسية للبنين من الطلاب خارج العينة الأساسية ممن أنهوا دراسة الوحدة سابقاً يوم السبت الموافق 2015/4/4م، للتأكد من الصدق والثبات، ومدى صعوبة الفقرات، ومعاملي تمييزها.
10. ضبط بعض متغيرات الدراسة المتوقع تأثيرها على التجربة مثل: الجنس، العمر، التحصيل السابق للطلاب من سجل درجات العلوم للفصل الدراسي الأول للعام 2014/2015م.
11. اختيار مجموعات الدراسة الثلاث بالتعيين العشوائي، والمكونة من (84) طالباً من طلاب مدرسة تونس الأساسية للبنين، ثم إجراء التطبيق القبلي لاختبار المفاهيم العلمية على المجموعتين التجريبيتين، والمجموعة الضابطة، وذلك للتأكد من تكافؤ أفراد المجموعات الثلاث، يوم الخميس الموافق 2015/4/23 م .
12. قيام المعلم بتدريس الوحدة المختارة (الوحدة الثامنة) لطلاب المجموعة التجريبية الأولى باستخدام أسلوب الألعاب التعليمية، ولطلاب المجموعة التجريبية الثانية باستخدام أسلوب لعب الأدوار، ولطلاب المجموعة الضابطة بالطريقة المعتادة، وتم البدء في تدريس الوحدة خلال الفترة الواقعة من يوم السبت 2015/4/25م إلى يوم الأحد 2015/5/10م، وقد استغرقت عملية التدريس (10) حصص دراسية بواقع (4) حصص أسبوعياً. وقد التزم المعلم بالكتاب المدرسي حسب الخطة والتوقيت الزمني للوحدة، وكذلك بما جاء في دليل المعلم من إرشادات وتعليمات وتحضير للدروس بالأسلوبين، ولاحظ المعلم أثناء عملية التدريس التالي:
- المتعة والسرور على وجوه الطلاب أثناء تدريس الأسلوبين.

- المشاركة الفاعلة لجميع الطلاب في الأنشطة والفعاليات.
- احضار الطلاب أدوات ووسائل محسوسة تستخدم كأدوات في الزراعة إلى المدرسة مثل (الفأس، المنجل، المذراة، الشاكوش، وغيرها من الأدوات) لاستخدامها في التمثيل ولعب الأدوار المطلوبة.
- قدرة الطلاب على التمثيل وأداء الأدوار.
- 13. التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم العلمية على المجموعتين التجريبيتين، والمجموعة الضابطة، وذلك بعد الانتهاء من تدريس الوحدة يوم الاثنين الموافق 2015/5/11م.
- 14. تحليل البيانات والتوصل إلى النتائج ومناقشتها، وتفسيرها.
- 15. التوصيات والمقترحات.

❖ الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة:

للإجابة على أسئلة الدراسة تمت معالجة البيانات باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية "SPSS"، باستخدام الحاسوب، حيث تم استخدام الأساليب التالية:

أ- الأساليب الإحصائية المستخدمة في التحقق من صدق وثبات الاختبار:

1. معامل الصعوبة: لحساب درجة صعوبة كل فقرة من فقرات الاختبار.
2. معامل التمييز: لحساب تمييز الفقرات بين المجموعات العليا والدنيا.
3. معامل الارتباط بيرسون: للكشف عن صدق الاتساق الداخلي.
4. معادلة سبيرمان بروان: لحساب الثبات بطريقة التجزئة النصفية.
5. معامل كودر ريتشاردسون 21: لإيجاد ثبات الاختبار.

ب- الأساليب الإحصائية المستخدمة في الإجابة عن أسئلة الدراسة:

1. اختبار (ت): للمقارنة بين متوسطي عينتين مستقلتين.
2. اختبار (ف): تحليل التباين الأحادي للمقارنة بين عدة متوسطات عينات مستقلة.
3. مربع معامل إيتا: للتحقق من أثر استخدام أسلوب اللعب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي وسيقوم الباحث بعرض النتائج التي توصلت إليها هذه الدراسة، وذلك من خلال الإجابة عن الأسئلة بالأساليب الإحصائية المناسبة.

الخط الخامس

نتائج الدراسة وتحليلها وتفسيرها

نتائج الدراسة وتشمل:

✿ النتائج المتعلقة بالسؤال الأول وتفسيره.

✿ النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني وتفسيره.

✿ النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث وتفسيره.

✿ النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع وتفسيره.

✿ النتائج المتعلقة بالسؤال الخامس وتفسيره

✿ النتائج المتعلقة بالسؤال السادس وتفسيره

✿ توصيات الدراسة.

✿ مقترحات الدراسة.

الفصل الخامس

نتائج الدراسة ومناقشتها وتفسيرها

يتناول هذا الفصل عرضاً مفصلاً للنتائج التي توصل إليها الباحث في دراسته، والمتعلقة بهدف الدراسة والمتمثل في " أثر استخدام أسلوب الألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي". حيث تم استخدام البرنامج الإحصائي "SPSS" في معالجة بيانات الدراسة وعرض النتائج التي تم التوصل إليها ومناقشتها وتفسيرها، والتعقيب على الدراسة ثم عرض التوصيات ومقترحات الدراسة.

نتائج الدراسة ومناقشتها وتفسيرها:

✻ إجابة السؤال الأول وتفسيره، حيث ينص السؤال على ما يلي:

"ما المفاهيم العلمية الواجب تنميتها في مادة (العلوم) لدى طلاب الصف الثالث الأساسي" ؟

وللإجابة عن هذا السؤال قام الباحث بالاطلاع على الدراسات السابقة، والاستفادة منها، ثم استخدام أداة تحليل المحتوى لتحديد قائمة المفاهيم العلمية المتضمنة في وحدة الأدوات من كتاب العلوم التي يجب تنميتها لدى طلاب الصف الثالث الأساسي من خلال دراستهم للوحدة، ملحق رقم (3) ثم عرض القائمة على المختصين من خبراء المناهج وطرق التدريس وموجهي العلوم العامة للتأكد من صحتها وشموليتها، والتعديل بالحذف أو الإضافة ملحق رقم (1)، ثم الخروج بالصورة النهائية للمفاهيم والمكون من (33) مفهوماً علمياً والجدول (5-1) يوضح قائمة المفاهيم العلمية ودلالاتها اللفظية.

جدول رقم (1-5)

قائمة المفاهيم العلمية المتضمنة في وحدة (الأدوات) في العلوم العامة للصف الثالث الأساسي (الفصل الدراسي الثاني).

الدرس	العنوان	المفهوم	الدلالة اللفظية
الأول	الأدوات	الأدوات	هي مخترعات صممها الإنسان لتساعده في أداء أعماله بسهولة وسرعة.
		الأدوات البسيطة	هي مخترعات اعتمد عليها الإنسان في انجاز أعماله.
		الأدوات المعقدة	هي مخترعات طورها الإنسان، وتتكون من أداتين بسيطتين أو أكثر وتساعده في توفير الوقت والجهد.
		المخترعات	الأشياء التي يبتكرها الإنسان ويصنعها لتساعده في توفير الوقت والجهد.
		الإسفين	عبارة عن سطح مائل صغير الحجم يستخدم في أغراض البناء والنجارة وأعمال الكهرباء.
		البرغي (اللولب)	هو مستوى مائل ملتو يقوم على تحويل الحركة الانتقالية إلى حركة دورانية ، ويستخدم لتثبيت قطعتين من الخشب معاً.
		الرافعة	هي ساق متينة غير قابلة للانثناء وتتحرك حول محور يسمى محور الارتكاز وهي من الأدوات البسيطة التي تسهل رفع وتحريك الأشياء ولها أشكال وأحجام مختلفة.
		العجلة والمحور	عبارة عن دولابين يصل بين مركزيهما قضيب يسهل حركتهما معاً، وتستخدم في الدراجات والمركبات المختلفة والآلات الصناعية.
		المستوى المائل	هو سطح يميل على الأفق بزواوية حادة، ويستخدم لتسهيل الحركة من أعلى إلى أسفل ومن أسفل إلى أعلى.

عبارة عن دولاب أو عجلة تدور حول محورها وتستخدم في رفع الأشياء لأعلى.	البكرة		
عبارة عن اسفين تستخدم في شق القطع الخشبية، وهي من الأدوات البسيطة.	نصل الباطنة		
آلة كهربائية تتكون من بكرات تدور حول محورها، وتستخدم لنقل الأشخاص.	المصعد		
عبارة عن أقراص مستديرة مسننة لها بروزات كأسنان المنشار على محيطها، وهي تعمل على التحكم في مقدار القوة ونقل الحركة وتغيير اتجاهها.	العجلات المسننة		
هي الأداة التي تستخدم في أعمال أكثر صعوبة، وتساعد في إنجاز الأعمال بسرعة.	الأداة الحديدية		
آلة كهربائية تساعد على غسل الملابس بسرعة، وهي من الأدوات المعقدة التي توفر الوقت والجهد.	الغسالة		
آلة ميكانيكية تساعد على خلط الباطون بسرعة وتوفر الوقت والجهد.	خلاط الباطون		
انتقال الإنسان وسفره من مكان إلى آخر بالطرق القديمة أو بالطرق الحديثة المتطورة.	الحركة والانتقال	استخدام	
استخدام الأدوات البسيطة والمعقدة للحصول على أفضل إنتاج في وقت وجهد قليل.	الصناعة	الأدوات المعقدة	الثاني
آلة كهربائية حديثة تستخدم لتصوير الأوراق والمستندات بسرعة، وهي من الأدوات المعقدة التي توفر الوقت والجهد.	ماكينة التصوير		
أداة بدائية بسيطة قديمة يستخدمها الفلاح في حصاد مزروعاته.	المنجل		
هي الوسائل التي يستخدمها الإنسان للانتقال من مكان إلى آخر، وتوفر الوقت والجهد.	وسائل النقل		

آلة معقدة حديثة تستخدم في صناعة الأقمشة والملبوسات.	آلة النسيج	تطور الأدوات	الثالث
تطور وسائل المواصلات من وسائل النقل البطيئة مثل الدراجة الهوائية والحيوانات، إلى وسائل النقل السريعة الحديثة مثل السيارات والطائرات والقطارات.	تطور وسائل المواصلات		
انتقال الأدوات الزراعية من استخدام الفأس والمنجل والمحراث الذي يجره الحيوان إلى الجرار الزراعي.	تطور الأدوات الزراعية		
من أهم وسائل المواصلات التي لا غنى عنها، وهي على أشكال وأنواع مختلفة وتستخدم لنقل الأشخاص من مكان لآخر بسرعة وسهولة.	السيارة		
الأصوات التي تخرج من السيارات وتزعجنا.	أبواق السيارات		
الغازات السامة الناتجة من احتراق الوقود وتتسبب في تلوث الهواء وانتشار أمراض الجهاز التنفسي.	عوادم السيارات		
أداة بسيطة يستخدمها الفلاح لنكش التربة.	الفأس		
أداة بسيطة لحراثة الأرض.	المحراث		
أداة بسيطة تستخدم لفرز الحبوب عن التبن.	المذراة		
عبارة عن آلة تقوم بجر العربات أو المحراث وغيرها من الأدوات الزراعية، لتوفير الوقت والجهد.	الجرار الزراعي		
عبارة عن آلة حديثة معقدة استخدمها الفلاح في أغراضه الزراعية المتعددة.	الحصادة		
هي الثمرات الناضجة والتي تستخرج منها حبات القمح.	السنابل		

يتضح من خلال قائمة المفاهيم السابقة أنها مفاهيم أساسية وضرورية لطلاب الصف الثالث الأساسي لا بد أن يمتلكها ويتعرف عليها من خلال دراستهم لهذه الوحدة والتي ستشكل مرحلة الانطلاق في تكوين البنية المعرفية لديهم.

❁ إجابة السؤال الثاني وتفسيره، حيث ينص السؤال على ما يلي:

"ما الصورة المقترحة لأسلوب الألعاب ولعب الأدوار المراد تدريسه لطلاب الصف الثالث الأساسي؟"

للإجابة عن هذا السؤال قام الباحث بالاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة والبحوث العلمية والمراجع التي تناولت أسلوب الألعاب التعليمية، التي يجب توظيفها واستخدامها في تنمية المفاهيم العلمية لدى طلاب الصف الثالث الأساسي كدراسة أبو كلوب (2014)، ودراسة نجدي والشيخ (2012)، ودراسة السعدني (2011)، ودراسة سنتيكوهلرودنكان (2008)، ودراسة الحراشنة (2007)، ودراسة مصالحة وعيسى (2005)، ودراسة أبو شاور (2005)، ودراسة العنود (2004)، ودراسة دار (2001)، ودراسة عبد السلام (1998)، وغيرها من الدراسات، حيث استفاد الباحث من تلك الدراسات والبحوث في إعداد الألعاب التعليمية المراد توظيفها في تدريس الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) في العلوم العامة للصف الثالث الأساسي، وكذلك إعداد دليل المعلم، بأسلوب الألعاب التعليمية، ثم عرضه على مجموعة من السادة المحكمين المختصين في مجال المناهج وطرق تدريس العلوم لأخذ آراءهم ومقترحاتهم والتعديل بالإضافة أو الحذف حسب مقترحاتهم وتوجيهاتهم ملحق رقم (1)، حيث تم مراعاة النقاط التالية عند إعداد الألعاب التعليمية:

- 1- أن تكون هادفة ومشوقة.
 - 2- مناسبة وسهلة الاستخدام والتطبيق.
 - 3- ارتباطها بأهداف الوحدة الدراسية المقترحة.
 - 4- محددة التوقيت الزمني.
 - 5- قواعد وقوانين تحكمها.
 - 6- تنمي روح التعاون والتنافس الإيجابي.
 - 7- تتيح الفرصة لجميع الطلاب المشاركة فيها.
- ثم توصل الباحث إلى الصورة النهائية للألعاب التعليمية ملحق رقم (8).

ثم قام الباحث بالاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة والبحوث العلمية والمراجع التي اهتمت بأسلوب لعب الأدوار، التي يجب استخدامها في تنمية المفاهيم العلمية لدى طلاب الصف الثالث الأساسي، كدراسة الأشقر (2012)، ودراسة فتح الله (2011)، ودراسة بلجون (2011)، ودراسة الطويل (2011)، ودراسة أبو خوصة (2009)، ودراسة مايشل (2009)، ودراسة عربي (2007)، ودراسة مرموش (2006)، ودراسة عبد (2004)، ودراسة سعد (2003)، ودراسة فرماوي (2001)، ودراسة صاصيلا (2002)، وغيرها من الدراسات حيث استفاد الباحث من تلك الدراسات والبحوث في إعداد دليل المعلم الخاص بأسلوب لعب الأدوار المراد استخدامها وتوظيفها في تدريس الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) في العلوم العامة للصف الثالث الأساسي، ثم عرضه على مجموعة من السادة الخبراء والمختصين في مجال المناهج وطرق تدريس العلوم لأخذ آراءهم ومقترحاتهم والتعديل بالإضافة أو الحذف حسب مقترحاتهم وتوجيهاتهم ملحق رقم (1)، حيث تم مراعاة النقاط التالية عند إعداد دليل المعلم:

- 1- أن تكون بسيطة وسهلة ذات أهداف محددة.
 - 2- ارتباطها بأهداف الوحدة الدراسية المقترحة.
 - 3- الالتزام بخطوات محددة عند تنفيذها.
 - 4- تحديد الأدوار المطلوبة حسب قدرات ومواهب الطلاب.
 - 5- مناسبة المحتوى العلمي للمرحلة العمرية للطلاب.
 - 6- تدريب الطلاب على المشاهد المختلفة لضمان نجاح الأدوار.
- ثم توصل الباحث إلى الصورة النهائية لدليل المعلم الخاص بأسلوب لعب الأدوار ملحق رقم (10).

✻ **إجابة السؤال الثالث وتفسيره، حيث ينص السؤال على ما يلي:**

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى، ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.

وللإجابة عن هذا السؤال تم صياغة الفرضية الصفرية التالية:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى، ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.

وللتحقق من صحة هذه الفرضية قام الباحث باستخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين للمقارنة بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الأولى، وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة الضابطة فكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (5 - 2)

جدول يوضح نتائج اختبار (T) للمقارنة بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية الأولى والضابطة

مستوى الدلالة	القيمة الاحتمالية	قيمة (t) المحسوبة	المجموعة التجريبية الأولى n = 28		المجموعة الضابطة n = 28		المستويات
			الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	
دالة	0.000	4.551	1.608	9.07	1.377	7.25	مستوى التذكر
دالة	0.000	4.139	0.922	7.53	1.248	6.32	مستوى الفهم
دالة	0.000	4.573	1.100	7.39	1.499	5.78	مستوى التطبيق
دالة	0.001	3.588	0.875	4.21	0.911	3.35	المستويات العليا
دالة	0.000	9.481	1.969	28.21	2.354	22.71	الدرجة الكلية

* قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية 54 وعند مستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$) تساوي ± 1.673 .

** قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية 54 وعند مستوى دلالة ($0.01 \geq \alpha$) تساوي ± 2.397 .

يتبين من الجدول (5 - 2):

- أن قيمة (T) المحسوبة للدرجة الكلية للاختبار تساوي 9.481 وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي 1.673 عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الأولى، والضابطة في الاختبار البعدي ولصالح المجموعة التجريبية الأولى (أسلوب الألعاب).

وللتعرف على الفروق في المستويات المتعددة فكان على النحو التالي:

• مستوى التذكر:

- فقد تبين أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي 4.551 وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي 1.673 عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الأولى، والضابطة في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الأولى (أسلوب الألعاب).

• مستوى الفهم:

- فقد تبين أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي 4.139 وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي 1.673 عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الأولى، والضابطة في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الأولى (أسلوب الألعاب).

• مستوى التطبيق:

- فقد تبين أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي 4.573 وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي 1.673 عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الأولى، والضابطة في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الأولى (أسلوب الألعاب).

• المستويات العليا:

- فقد تبين أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي 3.588 وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي 1.673 عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الأولى والضابطة في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الأولى (أسلوب الألعاب).

حجم تأثير استخدام أسلوب الالعب في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الاساسي في الاختبار البعدي:

$$\eta^2 = \frac{t^2}{t^2 + df}$$

قام الباحث بحساب مربع إيتا (η^2) من خلال القانون التالي
(عفانة 42:2000)

والجدول التالي يوضح مستويات التأثير وفقاً لمربع إيتا (η^2):

جدول (3-5)

جدول يوضح مستويات حجم التأثير وفقاً لمربع إيتا

درجة التأثير	صغير	متوسط	كبير	كبير جداً
لمربع إيتا (η^2)	0.01	0.06	0.14	0.20

جدول (4-5)

جدول يوضح قيمة (t) وقيمة (η^2) وقيمة (d) وحجم التأثير لكل مستوى من مستويات الأهداف

الدرجة الكلية	مستوى المستويات العليا	مستوى التطبيق	مستوى الفهم	مستوى التذكر	قيمة (t)
9.481	3.588	4.573	4.139	4.551	قيمة η^2
0.624	0.192	0.279	0.240	0.277	قيمة (d)
1.266	0.479	0.611	0.553	0.608	حجم التأثير
كبير جداً	كبير	كبير جداً	كبير جداً	كبير جداً	

والجدول رقم (3-5) يوضح مستويات حجم التأثير وبمقارنة قيم مربع إيتا فقد تبين أن حجم التأثير كان كبيراً ومرتفعاً في كل بعد من أبعاد الاختبار، والجدول رقم (4-5) يوضح ذلك، وهذا يؤكد فاعلية استخدام أسلوب الألعاب عند التطبيق، ولذلك تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة والتي تؤكد على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبيتين الأولى، والضابطة في الاختبار البعدي ولصالح المجموعة التجريبية الأولى (أسلوب الألعاب).

ويرجع الباحث ذلك إلى أن استخدام أسلوب الألعاب التعليمية التي تم استخدامها في هذه الدراسة له آثار ايجابية وفاعلة على طلاب المجموعة التجريبية الأولى للأسباب التالية:

1. الدور النشط للطلاب أثناء التعلم وتطبيق أسلوب الألعاب التي تعمل على توفير المرح والمتعة إلى الموقف التعليمي مما أدى إلى زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم من خلال مشاركة جميع الطلاب في الألعاب.
 2. الاهتمام بإيجابية المتعلم من خلال نقله من حالة الإصغاء والحفظ والتلقين في التعليم إلى حالة المشاركة الفاعلة والحيوية، التي تؤدي إلى اكتساب المعارف والمفاهيم وعدم نسيانها.
 3. التنافس الإيجابي لدى الطلاب من خلال الحصول على الفوز، وتعزيز ثقة الطالب بنفسه من خلال تفاعله أثناء ممارسته للعب، مما يعمل على كسر حاجز الخوف واندماج الطلاب في الأنشطة، والألعاب المقدمة وحدوث تحسن ملحوظ في الأداء.
- تتفق هذه النتيجة مع دراسة كل من أبو كلوب(2014)، ودراسة الحراحشة(2007)، ودراسة أبو شاور(2005)، والتي أكدت على أهمية استخدام وتوظيف الألعاب التعليمية في تنمية واكتساب المفاهيم العلمية.

✻ **إجابة السؤال الرابع وتفسيره، حيث ينص السؤال على ما يلي:**

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية، ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.

وللإجابة عن هذا السؤال تم صياغة الفرضية الصفرية التالية:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية، ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.

وللتحقق من صحة هذه الفرضية قام الباحث باستخدام اختبار(ت) لعينتين مستقلتين للمقارنة بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الثانية، وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة الضابطة، فكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (5 - 5)

جدول يوضح نتائج اختبار (T) للمقارنة بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية الثانية والضابطة

مستوى الدلالة	القيمة الاحتمالية	قيمة (t) المحسوبة	المجموعة التجريبية الثانية n = 28		المجموعة الضابطة n = 28		المستويات
			الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	
دالة	0.000	7.239	1.739	10.28	1.377	7.25	مستوى التذكر
دالة	0.000	5.938	1.339	8.21	1.248	6.32	مستوى الفهم
دالة	0.000	8.101	0.585	8.25	1.499	5.78	مستوى التطبيق
دالة	0.000	6.868	0.838	4.96	0.911	3.35	المستويات العليا
دالة	0.000	16.060	1.802	31.71	2.354	22.71	الدرجة الكلية

* قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية 54 وعند مستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$) تساوي ± 1.673 .

** قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية 54 وعند مستوى دلالة ($0.01 \geq \alpha$) تساوي ± 2.397 .

يتبين من الجدول (5 - 5):

- أن قيمة (T) المحسوبة للدرجة الكلية للاختبار تساوي **16.060** وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي **1.673** عند درجة حرية **54** ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الثانية، والضابطة في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الأدوار).

وللتعرف على الفروق في المستويات المتعددة فكان على النحو التالي:

• مستوى التذكر:

فقد تبين أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي 7.239 وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي 1.673 عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية دلالة بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبيتين الثانية والضابطة في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الأدوار).

• مستوى الفهم:

فقد تبين أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي 5.938 وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي 1.673 عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الثانية والضابطة في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الأدوار).

• مستوى التطبيق:

فقد تبين أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي 8.101 وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي 1.673 عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الثانية والضابطة في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الأدوار).

• المستويات العليا:

فقد تبين أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي 6.868 وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي 1.673 عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الثانية والضابطة في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الأدوار).

حجم تأثير استخدام أسلوب لعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب
الصف الثالث الاساسي في الاختبار البعدي

جدول (5 - 6)

جدول يوضح قيمة (t) وقيمة (η^2) وقيمة (d) وحجم التأثير لكل مستوى من مستويات الأهداف

الدرجة الكلية	مستوى المستويات العليا	مستوى التطبيق	مستوى الفهم	مستوى التذكر	
16.060	6.868	8.101	5.938	7.239	قيمة (t)
0.826	0.466	0.548	0.395	0.492	قيمة η^2
2.146	0.917	1.08	0.793	0.967	قيمة (d)
كبير جداً	كبير جداً	كبير جداً	كبير جداً	كبير جداً	حجم التأثير

قام الباحث بحساب مربع إيتا (η^2) وبمقارنة قيم مربع إيتا فقد تبين أن حجم التأثير كان كبيراً ومرتفعاً في كل بعد من أبعاد الاختبار والجدول رقم (5-6) يوضح ذلك، وهذا يؤكد فاعلية استخدام أسلوب لعب الأدوار عند التطبيق، ولذلك تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة، والتي تؤكد على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الثانية، والضابطة في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الأدوار).

ويرجع الباحث ذلك إلى أن استخدام أسلوب لعب الأدوار التي تم استخدامها في هذه الدراسة له آثار ايجابية وفاعلة على طلاب المجموعة التجريبية الثانية للأسباب التالية:

1. تمثيل الطلاب للأدوار المطلوبة منهم من خلال معايشة المواقف الحياتية الحقيقية وتحويل الجانب النظري إلى جانب عملي تطبيقي مما أدى إلى بقاء أثر التعلم في أذهان المتعلم.
2. شعور الطالب بالمتعة، والإثارة عندما يؤدي الأدوار المختلفة، مما يؤدي إلى زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم من خلال مشاركة جميع الطلاب في التمثيل وتقصص الشخصيات دون خوف وتردد وخجل لدى البعض.

✻ إجابة السؤال الخامس وتفسيره، حيث ينص السؤال على ما يلي:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى، ودرجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.

ولإجابة عن هذا السؤال تم صياغة الفرضية الصفرية التالية:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الأولى، ودرجات طلاب المجموعة التجريبية الثانية في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي.

وللتحقق من صحة هذه الفرضية قام الباحث باستخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين للمقارنة بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الأولى، وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الثانية فكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (5 - 7)

جدول يوضح نتائج اختبار (T) للمقارنة بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار البعدي للمجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية معاً

مستوى الدلالة	القيمة الاحتمالية	قيمة (t) المحسوبة	المجموعة التجريبية الثانية n = 28		المجموعة التجريبية الأولى n = 28		المستويات
			الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	
دالة	0.009	2.712	1.739	10.28	1.608	9.07	مستوى التذكر
دالة	0.017	2.457	1.339	8.21	0.922	7.53	مستوى الفهم
دالة	0.001	3.640	0.585	8.25	1.100	7.39	مستوى التطبيق
دالة	0.002	3.274	0.838	4.96	0.875	4.21	المستويات العليا
دالة	0.000	6.937	1.802	31.71	1.969	28.21	الدرجة الكلية

* قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية 54 وعند مستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$) تساوي 1.673 ± .

** قيمة (T) الجدولية عند درجة حرية 54 وعند مستوى دلالة ($0.01 \geq \alpha$) تساوي 2.397 ± .

يتبين من الجدول (5 - 7):

- أن قيمة (T) المحسوبة للدرجة الكلية للاختبار تساوي 6.937 وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي 1.673 عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الأدوار).

وللتعرف على الفروق في المستويات المتعددة فكان على النحو التالي:

• مستوى التذكر:

- فقد تبين أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي 2.712 وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي 1.673 عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الأدوار).

• مستوى الفهم:

- فقد تبين أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي 2.457 وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي 1.673 عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الأدوار).

• مستوى التطبيق:

- فقد تبين أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي 3.640 وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي 1.673 عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الأدوار).

• المستويات العليا:

- فقد تبين أن قيمة (T) المحسوبة والتي تساوي 3.274 وهي أكبر من قيمة (T) الجدولية التي تساوي 1.673 عند درجة حرية 54 ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الأدوار).

من خلال قيم مربع إيتا تبين أن حجم التأثير كان كبيراً ومرتفعاً والجدول التالي يوضح ذلك
جدول (5 - 8)

جدول يوضح قيمة (η^2) وحجم التأثير لكل مستوى من مستويات الأهداف

الدرجة الكلية	مستوى المستويات العليا	مستوى التطبيق	مستوى الفهم	مستوى التذكر	
0.471	0.165	0.197	0.100	0.119	قيمة η^2
كبير جداً	كبير جداً	كبير جداً	كبير	كبير	حجم التأثير

قام الباحث بحساب مربع إيتا (η^2) وبمقارنة قيم مربع إيتا فقد تبين أن حجم التأثير كان كبيراً ومرتفعاً في كل بعد من أبعاد الاختبار والجدول رقم (5-8) يوضح ذلك، وهذا يؤكد على فاعلية استخدام أسلوب لعب الأدوار عند التطبيق، ولذلك تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة والتي تؤكد على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الأدوار).

ويرجع الباحث ذلك إلى أن استخدام أسلوب لعب الأدوار التي تم استخدامها في هذه الدراسة له آثار إيجابية وفاعلة على طلاب المجموعة التجريبية الثانية للأسباب التالية:

1. أسلوب لعب الأدوار من أساليب التعلم النشط، والتي تعمل على تفاعل المتعلم مع الموقف التعليمي أكثر ثباتاً في ذهنه، وبنية المعرفة من خلال تقديم الوحدة الدراسية بأسلوب شيق أثناء عملية التعلم، مما يعمل على إزالة الملل، ونقل المتعلم إلى الحيوية والنشاط والتفاعل المباشر في الأنشطة، واكتساب المعرفة العلمية، وبقاء أثر التعلم لفترة طويلة.
2. الدور النشط للطلاب أثناء التعلم، حيث أنهم مارسوا أسلوباً جديداً، وغير مألوفاً لديهم في الدروس الاعتيادية باستخدام التمثيل ولعب الأدوار وتقصص الشخصيات مما شجع الطلاب على المشاركة الفاعلة واكتساب الخبرات، وترسيخها في أذهانهم، وهذا ما أدى إلى وجود فروق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية الأولى والتجريبية الثانية في الاختبار البعدي ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (لعب الأدوار).

3. مشاركة جميع الطلاب في التمثيل وممارسة العمل المسرحي أعطت الثقة للطلاب بأنفسهم مما جعلهم احضار أدوات ووسائل تعليمية تختص بالوحدة، والتمثيل بها مما زاد من فهمهم للدروس والمشاركة الإيجابية في الحصول على الخبرة، واكتساب المفاهيم.

تتفق هذه النتيجة مع دراسة كل من بلجون(2011)، ودراسة الطويل(2011)، ودراسة أبو خوصة(2009)، ودراسة سعد(2003)، والتي أكدت على أهمية استخدام وتوظيف أسلوب لعب الأدوار في تنمية واكتساب المفاهيم العلمية.

✻ إجابة السؤال السادس وتفسيره، حيث ينص السؤال على ما يلي:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha \geq 0.05)$ بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعات الثلاث تعزى لنوع الأسلوب (أسلوب الألعاب التعليمية، أسلوب لعب الأدوار، والأسلوب المعتاد) في اختبار المفاهيم العلمية؟

ولإجابة عن هذا السؤال تم صياغة الفرضية الصفرية التالية:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى $(\alpha \geq 0.05)$ بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعات الثلاث تعزى لنوع الأسلوب (أسلوب الألعاب التعليمية، أسلوب لعب الأدوار، والأسلوب المعتاد) في اختبار المفاهيم العلمية.

وللتحقق من صحة هذه الفرضية قام الباحث باستخدام اختبار (ف) للعينات المستقلة (اختبار تحليل التباين الاحادي) للمقارنة بين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الأولى، وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة التجريبية الثانية، وبين متوسط درجات الطلاب في المجموعة الضابطة فكانت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (5 - 9)

جدول يوضح نتائج اختبار (F) للمقارنة بين متوسطات درجات الطلاب في الاختبار البعدي

للمجموعات الثلاثة معاً

المستويات	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	معدل المربعات	قيمة (F) المحسوبة	القيمة الاحتمالية	مستوى الدلالة
مستوى التذكر	بين المجموعات	130.738	2	65.369	26.106	0.000	دالة
	داخل المجموعات	202.821	81	2.504			
	المجموع الكلي	333.560	83				
مستوى الفهم	بين المجموعات	51.500	2	25.750	20.902	0.000	دالة
	داخل المجموعات	99.786	81	1.232			
	المجموع الكلي	151.286	83				

دالة	0.000	34.581	43.821	2	87.643	بين المجموعات	مستوى التطبيق
			1.267	81	102.643	داخل المجموعات	
				83	190.286	المجموع الكلي	
دالة	0.000	23.615	18.107	2	36.214	بين المجموعات	المستويات العليا
			.767	81	62.107	داخل المجموعات	
				83	98.321	المجموع الكلي	
دالة	0.000	136.443	576.333	2	1152.667	بين المجموعات	الدرجة الكلية
			4.224	81	342.143	داخل المجموعات	
				83	1494.810	المجموع الكلي	

* قيمة (F) الجدولية عند درجة حرية (2 ، 81) وعند مستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$) تساوي 3.109 ±.

** قيمة (F) الجدولية عند درجة حرية (2 ، 81) وعند مستوى دلالة ($0.01 \geq \alpha$) تساوي 4.877 ±.

يتبين من الجدول (5 - 9):

أن قيمة (F) المحسوبة والتي تساوي 136.443 وهي أكبر من قيمة (F) الجدولية التي تساوي 3.109 عند درجة حرية (2 ، 81) ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعات الثلاثة مع التجربة الأولى والتجريبية الثانية، والضابطة في الاختبار البعدي، ومن خلال مقارنة المتوسطات باستخدام اختبار شففيه للفروق فقد كانت الفروق لصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الادوار).

وللتعرف على الفروق في المستويات المتعددة فكان على النحو التالي:

• مستوى التذكر:

فقد كانت قيمة (F) المحسوبة والتي تساوي 26.106 وهي أكبر من قيمة (F) الجدولية التي تساوي 3.109 عند درجة حرية (2 ، 81) ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعات الثلاثة مع التجربة الأولى والتجريبية الثانية، والضابطة في الاختبار البعدي، ومن خلال مقارنة المتوسطات باستخدام اختبار شففيه للفروق فقد كانت الفروق لصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الادوار).

• مستوى الفهم:

فقد كانت قيمة (F) المحسوبة والتي تساوي 20.902 وهي أكبر من قيمة (F) الجدولية التي تساوي 3.109 عند درجة حرية (2 ، 81) ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعات الثلاثة مع التجربة الأولى والتجريبية الثانية، والضابطة في الاختبار البعدي، ومن خلال مقارنة المتوسطات باستخدام اختبار شففيه للفروق فقد كانت الفروق لصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الادوار).

• مستوى التطبيق:

فقد كانت قيمة (F) المحسوبة والتي تساوي 34.581 وهي أكبر من قيمة (F) الجدولية التي تساوي 3.109 عند درجة حرية (2 ، 81) ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعات الثلاثة مع التجربة الأولى والتجريبية الثانية في الاختبار البعدي، ومن خلال مقارنة المتوسطات باستخدام اختبار شففيه للفروق فقد كانت الفروق لصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الادوار).

• المستويات العليا:

فقد كانت قيمة (F) المحسوبة والتي تساوي 23.615 وهي أكبر من قيمة (F) الجدولية التي تساوي 3.109 عند درجة حرية (2 ، 81) ومستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعات الثلاثة مع التجربة الأولى والتجريبية الثانية والضابطة في الاختبار البعدي ، ومن خلال مقارنة المتوسطات باستخدام اختبار شففيه للفروق فقد كانت الفروق لصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الادوار).

جدول رقم (5 - 10)

جدول يوضح نتائج اختبار شففيه لمقارنة الفروق الثنائية بين المجموعات الثلاثة

القيمة الاحتمالية	الفرق بين المتوسطين	المجموعة (J)	المجموعة (I)	المستويات
0.000	-1.82143	التجريبية الأولى	الضابطة	مستوى التذكر
0.000	-3.03571	التجريبية الثانية		
0.020	-1.21429	التجريبية الثانية	التجريبية الأولى	مستوى الفهم
0.000	-1.21429	التجريبية الأولى	الضابطة	
0.000	-1.89286	التجريبية الثانية	التجريبية الأولى	مستوى التطبيق
0.079	0.67857	التجريبية الثانية		
0.000	-1.60714	التجريبية الأولى	الضابطة	مستوى التطبيق
0.000	-2.46429	التجريبية الثانية		
0.021	-0.85714	التجريبية الثانية	التجريبية الأولى	المستويات العليا
0.002	-0.85714	التجريبية الأولى	الضابطة	
0.000	-0.160714	التجريبية الثانية	التجريبية الأولى	الدرجة الكلية
0.008	-0.75000	التجريبية الثانية		
0.000	-5.50000	التجريبية الأولى	الضابطة	الدرجة الكلية
0.000	-9.00000	التجريبية الثانية		
0.000	-3.50000	التجريبية الثانية	التجريبية الأولى	

الفروق دالة عند مستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$)

يلاحظ من الجدول (5-10) ومن نتائج اختبار شففيه البعدي لمقارنة الفروق الثنائية بين المجموعات الثلاثة. أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية في جميع المستويات المعرفية (التذكر، الفهم، التطبيق، والمستويات العليا) في المجموعات الثلاث التجريبية الأولى والتجريبية الثانية، والضابطة في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الادوار)، وهذا يؤكد فاعلية استخدام أسلوب لعب الأدوار عند التطبيق، ولذلك تم رفض الفرضية الصفرية وقبول الفرضية البديلة والتي تؤكد على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($0.05 \geq \alpha$) بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعات الثلاث تعزى لنوع الأسلوب (أسلوب الألعاب التعليمية، أسلوب لعب الأدوار، والأسلوب المعتاد) في اختبار المفاهيم العلمية، ولصالح المجموعة التجريبية الثانية (أسلوب لعب الأدوار).

ويرجع الباحث ذلك إلى أن استخدام أسلوب لعب الأدوار التي تم استخدامها في هذه الدراسة لها آثار إيجابية وفاعلة على طلاب المجموعة التجريبية الثانية للأسباب التالية:

1. أسلوب لعب الأدوار له دور فعال وجذاب عمل على زيادة الانتباه، والتركيز عند تقمص الشخصيات والمواقف المختلفة، مما أدى إلى زيادة تحصيلهم واكتسابهم للمعلومات وتثبيتها.
2. استخدام الطلاب لحواسهم المختلفة، وتعرضهم إلى مواقف حياتية مختلفة عند استخدامهم أسلوب لعب الأدوار، والتمثيل أدى إلى زيادة استخدامه للحركات والإيماءات، وأكسبتهم القيم، والخبرات الاجتماعية، والمعرفية المتنوعة، وقد اتفقت هذه النتيجة مع دراسة كل من الأشقر (2012)، ودراسة مرموش (2006).

التعقيب العام على نتائج الدراسة:

1. من العرض السابق يرى الباحث أن أساليب التعلم النشط أثبتت فاعليتها في تنمية المفاهيم، حيث دلت النتائج على تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة بالرغم من تكافؤ المجموعتين، مما يدل على أهمية استخدام أساليب التعلم النشط، والمتمثلة في أسلوب الألعاب ولعب الأدوار والتي ساهمت بشكل كبير في تحسن أداء المتعلمين واكتساب وتنمية المفاهيم العلمية.
2. أوصت معظم الدراسات السابقة إلى توظيف أسلوب الألعاب ولعب الأدوار في تدريس العلوم، مع وضع دليل يوضح آلية استخدامها والاستفادة منها في تحقيق تدريس أفضل.
3. اتفقت معظم الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية على فاعلية أسلوب الألعاب ولعب الأدوار في التدريس.

❖ توصيات الدراسة:

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج فإن الباحث يوصي بما يلي:

1. استخدام وتوظيف أسلوب الألعاب التعليمية في التدريس خصوصاً في المرحلة الأساسية الدنيا لما لها من أثر ايجابي في العملية التعليمية واكتساب وتنمية المفاهيم.
2. استخدام وتوظيف أسلوب لعب الأدوار، والدراما، والاهتمام بإثراء كتب العلوم بمسرحيات تعليمية هادفة تعمل على اكساب الطلاب المفاهيم، وتجسيد القيم، والاتجاهات الإيجابية المرغوبة.
3. الاهتمام بتوفير مسرح في كل مدرسة، لتشجيع المعلمين والطلاب على ممارسة العمل المسرحي والتمثيل مع توفير جميع الأدوات والمستلزمات اللازمة للمسرح مما يساعد على تنفيذ الطرق والأساليب التدريسية الحديثة.
4. إعداد دليل للمعلم يوضح كيفية استخدام أسلوبي الألعاب ولعب الأدوار في التدريس.
5. عقد ورش عمل لتدريب المعلمين على استخدام أسلوبي الألعاب، ولعب الأدوار أثناء الخدمة في تدريس العلوم، وآلية استخدامها داخل الغرف الصفية.

❖ مقترحات الدراسة:

في ضوء أهداف الدراسة الحالية والنتائج التي توصلت إليها، فإن الباحث يقترح الآتي:

1. دراسة أثر استخدام أسلوب الألعاب في تدريس المباحث الدراسية الأخرى.
2. دراسة أثر استخدام أسلوب لعب الأدوار في تدريس المباحث الدراسية المختلفة.
3. دراسة أثر استخدام أسلوبي الألعاب ولعب الأدوار في العلوم في المراحل الأساسية العليا، والثانوية للتحقق من مدى وجود فروق بين الأسلوبين.
4. دراسة أثر الدروس المسرحية ولعب الأدوار في تنمية مهارات التفكير المختلفة لدى تلاميذ المرحلة الأساسية.
5. إجراء دراسات وبحوث اضافية بحيث يكون هدفها تطوير وابتكار ألعاب تعليمية في جميع المباحث لكافة المراحل التعليمية، تساهم في تحقيق الأهداف المرجوة.

المصادر والمراجع

أولاً: المصادر

- القرآن الكريم

ثانياً: المراجع العربية

أولاً: الكتب والمراجع:

- أبو شقير، محمد وحلس داود(2010): مهارات التدريس الفعال، ط1، مكتبة آفاق، غزة.
- أبو دقة، سناء(2008): القياس والتقويم الصفي للمفاهيم والإجراءات لتعلم فعال، ط2، مكتبة آفاق للنشر والتوزيع، غزة.
- أبو حتلة، إيناس عمر(2005): نظريات المناهج التربوية، دار صفاء للنشر والتوزيع - عمان.
- ابن منظور(2000): لسان العرب، ج 13 ط1، دار صادر للطباعة والنشر، بيروت، لبنان.
- أبو لبد، سبع (1982): مبادئ القياس النفسي والتقويم التربوي، ط3، الجامعة الأردنية- عمان.
- الأستاذ، محمود ومطر، ماجد(2001): أساسيات المناهج، ط1، غزة- فلسطين.
- الأغا، احسان وعبد المنعم، عبدالله(1990): التربية العملية وطرق التدريس، ط2، الجامعة الإسلامية- غزة.
- الأغا، إحسان (1997): البحث التربوي، عناصره، مناهجه، أدواته، ط2، غزة- مطبعة المقداد.
- الأغا، إحسان والأستاذ، محمود(1999): مقدمة في تصميم البحث التربوي، ط1، الجامعة الإسلامية - غزة.
- الحيلة، محمد محمود(2002): طرائق التدريس واستراتيجياته، ط2، دار الكتاب الجامعي، العين الإمارات العربية المتحدة.
- الحيلة، محمد محمود(2005): الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها، ط3 ، عمان - دار المسيرة للنشر والتوزيع.

- الحيلة، محمد محمود(2007): الألعاب من أجل التفكير والتعليم، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان.
- الغرير، أحمد و النوايسة، أديب(2010): اللعب وتربية الطفل للمعلمات في الروضة، والآباء والأمهات في المنزل، مكتبة الجامعة، الشارقة.
- الزبود، فهمي وعليان، هشام(1998): مبادئ القياس والتقويم في التربية، ط1، دار الفكر العربي، القاهرة.
- القرشي، أمير(2001): المناهج والمدخل الدرامي، ط 1 ، عالم الكتب، القاهرة .
- الخليلي، وآخرون(1996): تدريس العلوم في مراحل التعليم العام، دبي: دار القلم.
- الهويدي، زيد(2005): الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، ط2 ، دار الكتاب الجامعي، العين- الامارات العربية المتحدة.
- الخفاف، إيمان عباس(2010): اللعب، استراتيجيات تعليم حديثة، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان- الأردن.
- العبسي، محمد مصطفى(2008): الألعاب والتفكير في الرياضيات، ط1 ، عمان ، دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- الخزايلة، محمد سلمان، وآخرون(2011): طرائق التدريس الفعال، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.
- الخوالدة، محمد محمود(2007): اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في انماء شخصياتهم، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- التركيت، سوسن(2003): الأطفال واللعب، ط1، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع، دولة الكويت.
- الربيعي، محمود(2006): طرائق وأساليب التدريس المعاصرة، عالم الكتب، اريد - الأردن.
- المنجد الأبجدي(1986) دار المشرق، بيروت، لبنان.
- الوكيل، حلمي أحمد والمفتي، محمد أمين(2007): أسس بناء المناهج وتنظيماتها، ط1، عمان- دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- الجلاد، ماجد زكي(2007): تعلم القيم وتعليمها، ط2، دار المسيرة، عمان- الأردن.

- السيد علي، محمد(2003): التربية العملية وتدريب العلوم، ط1، دار المسيرة، عمان - الأردن.
- آبادي، الفيروز مجد الدين بن يعقوب(1986): القاموس المحيط، ط1، مؤسسة الرسالة، بيروت، شارع سوريا.
- العاجز، فؤاد والبنا، (2002): الإدارة الصفية بين النظرية والتطبيق، ط1، غزة، دار المقداد للطباعة.
- اللولو، فتحية والأغا، إحسان (2009): تدريس العلوم في التعليم العام، ط2، الجامعة الإسلامية، غزة- فلسطين.
- الصمادي، عبد الله والدرايع، ماهر (2004): القياس والتقويم النفسي والتربوي، دار وائل، عمان، الأردن.
- الفلاح، فخري(2013): معايير البناء للمنهاج وطرق تدريس العلوم، ط1، دار يافا العلمية للنشر والتوزيع، عمان.
- بوقس، نجاه(2002): نموذج لبرنامج تدريبي في تنمية مهارات تدريس المفاهيم العلمية بكليات التربية، ط1، الدار السعودية للنشر والتوزيع- جدة.
- بلقيس، أحمد ومرعي، توفيق(1987): سيكولوجية اللعب، ط3، الأردن، عمان، دار الفرقان.
- بدير، كريمان محمد(2008): التعلم النشط، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.
- بطرس، بطرس حافظ(2008): تنمية المفاهيم والمهارات العلمية لأطفال ما قبل المدرسة، ط3، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان- الأردن.
- حبش، زينب (2002): آفاق تربوية في التعليم والتعلم الابداعي، رام الله - مؤسسة العنقاء للتجديد والابداع.
- خليل، عزة(2002): علم نفس اللعب في الطفولة المبكرة. القاهرة: دار الفكر العربي.
- دروزة، أفنان(2007): النظرية في التدريس وترجمتها عملياً، ط1، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان.
- رفاعي، عقيل محمود(2012): التعلم النشط المفهوم والاستراتيجيات وتقويم نواتج التعلم، دار الجامعة الجديدة للنشر، الاسكندرية- مصر.

- ربيع، هادي مشعان(2008): **اللعب والطفولة**، ط1، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع عمان- الأردن.
- زيتون، عايش(2004): **أساليب تدريس العلوم**، دار الشروق، عمان - الأردن.
- سيد، أسامة محمد والجمل، عباس حلمي(2012): **أساليب التعليم والتعلم النشط**، ط1، دار العلم والإيمان للنشر والتوزيع.
- سعادة، جودت وإبراهيم، عبد الله(2011): **المنهج المدرسي المعاصر**، ط6، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان- الأردن.
- سلامة، عادل(2004): **تنمية المفاهيم والمهارات العلمية وطرق تدريسها**، ط1، دار الفكر، عمان- الأردن.
- سليمان، نايف أحمد(2005): **تعليم الأطفال الدراما، المسرح، الفنون التشكيلية، الموسيقى**، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع- عمان.
- سعادة، جودت، وآخرون(2006): **التعلم النشط بين النظرية والتطبيق**، ط1، دار الشروق للنشر والتوزيع، عمان- الأردن.
- شحادة، حسن(2008): **استراتيجيات التعليم والتعلم الحديثة وصناعة العقل العربي**، ط1، القاهرة، الدار المصرية اللبنانية.
- شاهين، نجوى عبد الرحيم(2006): **أساسيات وتطبيقات في علم المناهج**، ط1، دار القاهرة- جمهورية مصر العربية.
- صوالحة، محمد(2007): **علم نفس اللعب**، ط2، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.
- طوالبه، هادي وآخرون (2010): **طرائق التدريس**، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.
- طعيمة، رشدي(2004): **تحليل المحتوى في العلوم الإنسانية، مفهومه، أسسه، استخداماته**، ط2، دار الفكر العربي، القاهرة.
- عطية، محسن علي(2009): **المناهج الحديثة وطرائق التدريس**، دار المناهج للنشر والتوزيع - عمان- الأردن.
- عطية، محسن علي(2008): **المناهج الحديثة وطرائق التدريس**، دار المناهج للنشر والتوزيع - عمان- الأردن.
- عبد الصاحب، إقبال مطشر، وجاسم، أشواق نصيف (2012): **ماهية المفاهيم وأساليب تصحيح المفاهيم المخطوءة**، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع، عمان.

- عطية، محسن علي(2008):الاستراتيجيات الحديثة في التدريس الفعال، دار صفاء للنشر والتوزيع ، عمان - الأردن.
- عبد الهادي، نبيل أحمد(2004): نماذج تربوية تعليمية معاصرة، دار وائل للنشر- الرياض.
- عريفج، سامي وسليمان، نايف(2005): أساليب تدريس الرياضيات والعلوم، ط1، دار صفاء للنشر والتوزيع- عمان.
- علميات، محمد مقبل، وأبو جلاله، صبحي حمدان(2001): أساليب تدريس العلوم لمرحلة التعليم الأساسي، الصفة- الكويت.
- عسقول، محمد عبد الفتاح(2003): الوسائل والتكنولوجيا في التعليم بين الإطار الفلسفي والإطار التطبيقي، مكتبة آفاق، غزة- فلسطين.
- عفانة، عزو(2012): إعداد المعلم الفلسطيني لتوظيف الإحصاء في عمليات التقويم، كلية التربية، الجامعة الإسلامية - غزة.
- عفانة، عزو(1997): الإحصاء التربوي والإحصاء الاستدلالي، ط1، غزة: مكتبة اليازجي.
- عفانة، عزو إسماعيل(1996): أسلوب الألعاب في تعليم وتعلم الرياضيات، ط1، غزة.
- عفانة، عزو واللوح، أحمد(2008): التدريس المسرح، رؤية حديثة في التعلم الصفي، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان- الأردن.
- عفانة، عزو واللولو، فتحية (2004): المنهاج المدرسي- أساسياته واقعه - أساليب تطوره، ط1، غزة.
- عقل، أنور(2001): نحو تقويم أفضل، دار النهضة العربية، بيروت لبنان.
- فهمي، عاطف عدلي(2007): المواد التعليمية للأطفال، ط1، عمان- دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- كوجك، كوثر حسين، وآخرون(2008): تنوع التدريس في الفصل: دليل المعلم لتحسين طرق التعليم والتعلم في الوطن العربي، بيروت، مكتب اليونسكو الإقليمي.
- كوجك، كوثر(2006): اتجاهات حديثة في المناهج وطرق التدريس، ط3، عالم الكتب للنشر والتوزيع- القاهرة.
- لمحم، سامي محمد(2005): القياس والتقويم في التربية وعلم النفس، ط3، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

- محمد، طاهر محمد الهادي(2012): أسس المناهج المعاصرة، ط1، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان.
- ملك، بدر محمد، وأبو طالب، خليل محمد(1989): السبق التربوي في فكر الشافعي، مكتبة المنار الإسلامية، الكويت.
- نبهان، يحيى محمد(2008): الأساليب الحديثة في التعليم والتعلم، الطبعة العربية، دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع، عمان -الأردن.

ثانياً: الدوريات والمجلات:

- أحمد، عبد الهادي(2007):فاعلية تنوع استخدام بعض استراتيجيات التعلم النشط في تدريس الاقتصاد على التحصيل والاتجاه نحو دراسة الاقتصاد لدى طلاب المرحلة الثانوية بسلطنة عمان، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة عين شمس العدد(120)، ص61-89.
- الخطيب، عامر يوسف(1998): أسس استراتيجية تربوية مقدمة لأطفال ما قبل المدرسة في فلسطين، بحث مقدم إلى المؤتمر الثاني للدراسات الفلسطينية، غزة.
- الزعانين، جمال (2002): التغيرات العلمية والتكنولوجية المتوقعة في مطلع القرن الحادي والعشرين في المجتمع الفلسطيني ودور التربية العملية في مواجهتها، مجلة الجامعة الاسلامية ، المجلد (15)، العدد(2).
- السبيل، مي(2005): أثر استخدام كل من دورة التعلم ونموذج جانبيه على اكتساب عينة من تلميذات الصف الثالث الابتدائي بمدينة الرياض للمفاهيم العلمية ومهارات الملاحظة والتصنيف والاتصال، رسالة الخليج العربي، مكتب التربية العربي لدول الخليج، العدد(96)، ص131-135.
- الرافي، محب محمود كامل(2000): فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية الوعي والسلوك البيئي لدى أطفال ما قبل الروضة، مجلة التربية العلمية، مجلد3، العدد3،(103/69) جامعة عين شمس.
- بلجون، كوثر جميل (2011): فاعلية أسلوب التعلم النشط في تنمية المفاهيم العلمية في مجال فيزياء الحركة والجاذبية لدى طالبات المرحلة الثانوية. مجلة القراءة والمعرفة، العدد116، 95-117.

- رمضان، حياة(2008): فاعلية استراتيجية (كون - شارك - استمع - ابتكر) (C-F-S-L) في تنمية بعض مهارات التفكير العليا والمفاهيم العلمية في مادة العلوم لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي، مجلة التربية العلمية، 11(3)، 145-196.
- زيتون، كمال(2002): تصميم التعليم من منظور البنائية، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس، العدد(79).
- صاصيلا، رانية(2002): "فاعلية برنامج لتدريب معلمات رياض الأطفال على طريقة لعب الأدوار وأثره في اكتساب الأطفال خبرات علمية"، مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية، المجلد18، العدد الأول، دمشق- سوريا.
- عربي، صبري محمد العليمي(2007): فاعلية تدريس وحدة مقترحة في التكنولوجيا الحيوية باستخدام نموذج قائم على لعب الدور لتنمية بعض القيم البيو اجتماعية لدى طلاب المرحلة الثانوية بليبيا، مجلة التربية العلمية، المجلد10، العدد2- مصر.
- فرماوي، محمد(2001): أثر استخدام وحدة تعليمية على استراتيجيتين القصة ولعب الأدوار في تنمية التفكير الابداعي لدى أطفال الروضة، (ع4) القاهرة، كلية التربية، جامعة حلوان.
- فتح الله، مندور عبد السلام (2011): أثر التدريس بالتمنجة وتتابعه مع لعب الأدوار في تنمية الاستيعاب المفاهيمي لدى التلاميذ والاتجاه نحو تعلم الكيمياء بالمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، رسالة الخليج العربي، العدد 121، 153- 187.
- كاماسيتا، هاروماليا (2014): استراتيجية لعب الأدوار في تعليم مهارة الكلام: دراسة تجريبية لطلبة الفصل الحادي عشر للقسم الديني في المدرسة الثانوية الحكومية الاسلامية تيمفيل سليمان يوكياكرتا. بحث مقدم إلى قسم تعليم اللغة العربية في كلية العلوم التربوية وتأهيل المعلمين بجامعة سونان كاليجاكا الاسلامية الحكومية بيوجياكرتا.
- محمد، مديحة حسن(2006): ألعاب وألغاز تعليمية في الرياضيات لتلاميذ المرحلة الابتدائية (المتخلفين عقليا - العاديين)، ط1 ، القاهرة: عالم الكتب للنشر والتوزيع والطباعة.

- مصالحة، عبد الهادي وعيسى، حازم (2005): فاعلية برنامج مقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير العلمي لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي، المؤتمر التربوي الثاني كلية التربية- الجامعة الإسلامية.
- مطاوع، ضياء الدين محمد(2000): دراسة فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل معسري القراءة (الديسلكتين) لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، رسالة الخليج العربي، (العدد 77، السنة الحادية والعشرين).

ثالثاً: الرسائل العلمية:

- أبو كلوب، أماني(2014): أثر توظيف الأناشيد والألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم وبعض عمليات العلم الأساسية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في العلوم العامة، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية - غزة.
- أبو شاور، سامي محمود(2005): أثر تدريس العلوم في اكتساب المفاهيم العلمية وأداء عمليات العلم الأساسية لدى طلبة الصف الخامس الأساسي واتجاهاتهم نحو التدريس باللعب، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، اربد، الأردن.
- أبو زائدة، حاتم(2006): فاعلية برنامج بالوسائط المتعددة لتنمية المفاهيم والوعي الصحي في العلوم لدى طلبة الصف السادس الأساسي، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية - غزة.
- أبو زائدة، ياسر محمود(2006): أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس الرياضيات على تنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف السادس من التعليم الأساسي بمحافظة شمال غزة، رسالة ماجستير كلية التربية، جامعة الأزهر - غزة.
- أبو هدايف، سمية(2008): أثر أسلوب التعلم النشط على تحصيل طالبات الصف الرابع الأساسي لبعض المفاهيم العلمية في مادة العلوم وميولهن نحو العلوم في محافظة غزة، رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة الأزهر - غزة.
- أبو خوصة، وليد(2009): برنامج مقترح يعتمد الدراما التعليمية لتنمية مفاهيم التربية البيئة والاتجاه نحوها لدى طلاب الصف السادس الأساسي بغزة. "رسالة ماجستير غير منشورة" جامعة الأزهر، غزة - فلسطين.
- الحراحشة، كوثر عبود(2007): أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم في اكتساب المفاهيم العلمية، وتنمية التفكير الإبداعي، واتجاهات طالبات المرحلة الأساسية نحو العلم، رسالة دكتوراة، جامعة عمان، الأردن.

- الأغا، إيمان اسحاق(2007): أثر استخدام المتشابهات على اكتساب المفاهيم العلمية في مادة العلوم لطالبات الصف التاسع الأساسي بغزة، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة.
- الأشقر، عبد المجيد حمد الله عبد الرحمن(2012): أثر توظيف الألعاب التربوية لإكساب بعض القيم لأطفال الرياض في محافظات غزة، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة فلسطين.
- العنود، طامي ناصر العميان(2004): استخدام الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم البيئية لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي، رسالة ماجستير، معهد الدراسات والبحوث التربوية - جامعة القاهرة.
- الطويل، رهام (2011): أثر توظيف أسلوب الدراما في تنمية المفاهيم وبعض عمليات العلم بمادة العلوم لدى طالبات الصف الرابع الأساسي، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية- غزة.
- البابا، سالم سامي(2008): برنامج محوسب باستخدام المدخل المنظومي لتنمية المفاهيم العلمية والاحتفاظ بها لدى طلبة الصف العاشر الأساسي، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية- غزة.
- العيسوي، توفيق (2008): أثر استراتيجية الشكل V البنائية في اكتساب المفاهيم العلمية وعمليات العلم البيت لدى طلاب السابع الأساسي بغزة، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.
- السيد، منال (2007): فاعلية استخدام مدخل الطرائف العلمية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال ما قبل المدرسة، رسالة ماجستير غير منشورة ، جامعة أسيوط ، مصر.
- السعدني، محمد(2011): برنامج إلكتروني مقترح لتنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية عبر الانترنت لدى معلمي الصفوف الأولية، " رسالة دكتوراة، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، كلية المعلمين، جامعة الملك سعود، المملكة العربية السعودية.
- برقان، فدوى سالم(2009): أثر استراتيجية لعب الدور في التحصيل والتفكير الاستقرائي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مبحث التربية الاجتماعية والوطنية بمدارس مدينة عمان الخاصة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الشرق الأوسط للدراسات العليا.

- جبر، يحيى(2010): أثر توظيف استراتيجيات دورة التعلم فوق المعرفية على تنمية المفاهيم ومهارات التفكير البصري في العلوم لدى طلبة الصف العاشر الأساسي، رسالة ماجستير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة.
- سعد، عبير(2003): برنامج مقترح لتنمية بعض المفاهيم العلمية لدى طفل الروضة باستخدام الدراما الإبداعية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة الأزهر، غزة.
- دار، السيد إبراهيم (2001): " أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم على تنمية الاتجاهات التعاونية لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي من مرحلة التعليم الأساسي"، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة دمشق.
- رضوان، سناء(2012): أثر استخدام استراتيجيات قبعات التفكير في تنمية المفاهيم العلمية ومهارات اتخاذ القرار لدى طالبات الصف الثامن الأساسي بغزة، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة.
- عوض الله، منى (2012): أثر استراتيجيات الياءات الخمس 5E,S على تنمية المفاهيم العلمية وعمليات العلم بالعلوم لدى طالبات الصف السابع الأساسي بغزة. رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة - فلسطين.
- عبد، إحسان حميد(2004): فاعلية لعب الأدوار التمثيلية في تحصيل تلميذات الصف الخامس الابتدائي في مادة العلوم، رسالة ماجستير (غير منشورة)، كلية التربية، جامعة القادسية.
- عبد السلام، حنان(1998): فعالية استخدام الألعاب التعليمية والعروض العملية الاستقصائية في تدريس العلوم على تنمية التفكير الابتكاري والتحصيل لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة المنوفية، شبين الكوم.
- قشطة، أحمد (2008): أثر توظيف استراتيجيات ما وراء المعرفة في تنمية المفاهيم العلمية والمهارات الحياتية بالعلوم لدى طلبة الصف الخامس الأساسي بغزة، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية - غزة.
- معتصم، عبد الله(2014): أثر توظيف نموذج ميرل وتينسون في تنمية المفاهيم العلمية وعمليات العلم في العلوم لدى طلاب الصف الرابع الأساسي، رسالة ماجستير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة.

- معروف، سهير محمد(2008): فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الانتباه لدى الأطفال المتأخرين دراسياً، رسالة دكتوراه، جامعة الزقازيق - مصر.
- مهنا، مروة(2013): فاعلية استراتيجية البيت الدائري في تنمية المفاهيم العلمية ومهارات التفكير المنظومي في العلوم الحياتية لدى طالبات الصف الحادي عشر بغزة، رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة.
- مرموش، نجية(2006): فاعلية مسرحة المناهج على بعض الجوانب المعرفية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي (دراسة شبه تجريبية)، بحث ملخص رسالة ماجستير، مجلة دراسات الطفولة، مصر.
- يونس، بشرى(2015): أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلامذة الصف الثالث الأساسي، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية - غزة.

ثانياً: المراجع الأجنبية

- Najdi, Samir.El-Sheik Randa.(2012):Educational games :Do they make a difference? .Alquds Open University– Palestine
- Loui , Michael C . (2009):"what can students learn in an extended role–play simulation on technology and society ? Bulletin of Science Technology and Society – Vol 29,No, 1p37–47 Enc (825555).
- Steinkuehler, C & Duncan, S.(2008): " Scientific habits of mind in virtual worlds. JSCI Educational Technology".17(3),530–543.
- Lewis, A, Peat, M & Franklin, S. (2005). Understanding Protein Synthesis: an Interactive Card game discussion Journal of Biological Education, 33(3), 125–131.
- Engels, H.,& Gerialien A (1994):Computer–based Role–Playing
- Najdi, Samir.El-Sheik Randa.(2012):Educational games :Do they make a difference? .Alquds Open University– Palestine.
- Richards, Jack C.; Platt, John and Platt, Heidi (1993). Longman Dictionary of Language Teaching and Applied Linguistics, 3rd ed., Longman.
- Taylor,K.w(1991)." Parents and children learn to gather teachers college Press ": Columbia university .n. y.
- Rixon, sh (1981):How to Use Games in Language Teaching London, Macmillan Publishers Ltd.

الملاحق

- ❖ ملحق رقم (1): أسماء السادة المحكمين.
- ❖ ملحق رقم(2): طلب تحكيم أدوات الدراسة.
- ❖ ملحق رقم(3): قائمة المفاهيم العلمية المتضمنة بالوحدة الثامنة.
- ❖ ملحق رقم(4): اختبار المفاهيم العلمية.
- ❖ ملحق رقم(5): الاجابة النموذجية لاختبار المفاهيم العلمية.
- ❖ ملحق رقم(6): الأهداف السلوكية للوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) في العلوم العامة.
- ❖ ملحق رقم(7): الخطة الزمنية المقترحة لتدريس (وحدة الأدوات) في العلوم العامة للصف الثالث الأساسي.
- ❖ ملحق رقم(8): الألعاب التعليمية المعدة لتدريس (وحدة الأدوات) في العلوم العامة للصف الثالث الأساسي.
- ❖ ملحق رقم(9): دليل المعلم في تدريس (وحدة الأدوات) بأسلوب الألعاب التعليمية.
- ❖ ملحق رقم(10): دليل المعلم في تدريس (وحدة الأدوات) بأسلوب لعب الأدوار.
- ❖ ملحق رقم(11): صور الطلاب أثناء تقديم الاختبار الاستطلاعي والقبلي والبعدي وأثناء تطبيق التجربة.
- ❖ ملحق رقم(12): طلب تسهيل مهمة.

ملحق رقم (1)

أسماء السادة المحكمين لأدوات الدراسة

م	الاسم	الدرجة العلمية	التخصص	مكان العمل
1.	فتحية اللولو	أستاذ دكتور	مناهج وطرق تدريس	الجامعة الإسلامية
2.	عزو عفانة	أستاذ دكتور	مناهج وطرق تدريس	الجامعة الإسلامية
3.	محمد أبو شقير	أستاذ دكتور	مناهج وطرق تدريس	الجامعة الإسلامية
4.	محمود الأستاذ	أستاذ دكتور	مناهج وطرق تدريس	جامعة الأقصى
5.	عبد الله عبد المنعم	أستاذ مشارك	مناهج وبحث علمي	القدس المفتوحة
6.	سهيل دياب	أستاذ دكتور	مناهج وطرق تدريس	الكلية الجامعية
7.	جابر الأشقر	أستاذ مساعد	مناهج وطرق تدريس	جامعة الأقصى
8.	يحي أبو ججوح	أستاذ مشارك	مناهج وطرق تدريس	جامعة الأقصى
9.	أكرم وادي	أستاذ مساعد	مناهج وطرق تدريس	جامعة الأقصى
10.	أنور شلدان	أستاذ مشارك	مناهج وطرق تدريس	مديرية التربية والتعليم شرق غزة
11.	جمال يوسف	ماجستير	مناهج وطرق تدريس	وزارة التربية والتعليم شرق غزة
12.	إياد النبيه*	ماجستير	أصول تربية ادارة تربوية	مديرية التربية والتعليم شرق غزة
13.	فوزي غزال*	بكالوريوس	أحياء	مديرية التربية والتعليم شرق غزة
14.	سعيد الملاحي*	بكالوريوس	تربية- علوم	مديرية التربية والتعليم شرق غزة
15.	عماد صيام*	بكالوريوس	لغة عربية	مديرية التربية والتعليم شرق غزة
16.	وسام المفتي**	بكالوريوس	أحياء	مدرسة عرفات للموهوبين
17.	منير الطلاع**	بكالوريوس	لغة عربية	مدرسة تونس الأساسية
18.	جهاد محسن**	بكالوريوس	لغة عربية	مدرسة صلاح الدين الأساسية

* المحكم الفاضل مشرف تربوي.

** المحكم الفاضل معلم.

ملحق رقم (2)

طلب تحكيم أدوات الدراسة



الجامعة الإسلامية - غزة
عمادة الدراسات العليا
كلية التربية
قسم المناهج وطرق التدريس

السيد / حفظه الله،،،

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته .

الموضوع : تحكيم اختبار المفاهيم العلمية

يقوم الباحث بدراسة علمية بعنوان:

" أثر استخدام أسلوبي الألعاب و لعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم العامة لدى طلاب الصف الثالث الأساسي "

وذلك للحصول على درجة الماجستير من كلية التربية بالجامعة الإسلامية، مما تتطلب من الباحث عمل اختبار بالمفاهيم العلمية، لذا نرجو من سيادتكم التكرم بتحكيم الاختبار، في ضوء خبرتكم في هذا المجال من حيث:

*مدى انتماء الفقرات للمفاهيم وشموليتها للوحدة.

*مدى سلامة العبارات وصياغتها.

*ملاءمة البدائل لكل فقرة من فقرات الاختبار.

*الحذف والاضافة أو التعديل.

شاكرين لكم حسن تعاونكم،،، واقبلوا فائق الاحترام والتقدير

الباحث

هشام إبراهيم السحار

البيانات الخاصة بالمحكم:

الاسم : الدرجة العلمية :

التخصص : مكان العمل :

ملحق رقم (3)

قائمة المفاهيم العلمية المتضمنة في وحدة (الأدوات) في العلوم للصف الثالث الأساسي
(الفصل الثاني).

الدلالة اللفظية	المفهوم	العنوان	الدرس
هي مخترعات صممها الإنسان لتساعده في أداء أعماله بسهولة وسرعة.	الأدوات	الأدوات	الأول
هي مخترعات اعتمد عليها الإنسان في انجاز أعماله.	الأدوات البسيطة		
هي مخترعات طورها الإنسان، وتتكون من أداتين بسيطتين أو أكثر وتساعده في توفير الوقت والجهد.	الأدوات المعقدة		
الأشياء التي يبتكرها الإنسان ويصنعها لتساعده في توفير الوقت والجهد.	المخترعات		
عبارة عن سطح مائل صغير الحجم يستخدم في أغراض البناء والنجارة وأعمال الكهرباء.	الإسفين		
هو مستوى مائل ملتو يقوم على تحويل الحركة الانتقالية إلى حركة دورانية، ويستخدم لتثبيت قطعتين من الخشب معاً.	البرغي (اللولب)		
هي ساق متينة غير قابلة للانثناء وتتحرك حول محور يسمى محور الارتكاز وهي من الأدوات البسيطة التي تسهل رفع وتحريك الأشياء ولها أشكال وأحجام مختلفة.	الرافعة		
عبارة عن دولابين يصل بين مركزيهما قضيب يسهل حركتهما معاً، وتستخدم في الدراجات والمركبات المختلفة والآلات الصناعية.	العجلة والمحور		
هو سطح يميل على الأفق بزاوية حادة، ويستخدم لتسهيل الحركة من أعلى إلى أسفل ومن أسفل إلى أعلى.	المستوى المائل		
عبارة عن دولاب أو عجلة تدور حول محورها وتستخدم في رفع الأشياء لأعلى.	البكرة		

عبارة عن اسفين تستخدم في شق القطع الخشبية، وهي من الأدوات البسيطة.	نصل البيلطة			
آلة كهربائية تتكون من بكرات تدور حول محورها، وتستخدم لنقل الأشخاص.	المصعد			
عبارة عن أقراص مستديرة مسننة لها بروزات كأسنان المنشار على محيطها، وهي تعمل على التحكم في مقدار القوة ونقل الحركة وتغيير اتجاهها.	العجلات المسننة			
هي الأداة التي تستخدم في أعمال أكثر صعوبة، وتساعد في انجاز الأعمال بسرعة.	الأداة الحديثة	استخدام الأدوات المعقدة	الثاني	
آلة كهربائية تساعد على غسل الملابس بسرعة، وهي من الأدوات المعقدة التي توفر الوقت والجهد.	الغسالة			
آلة ميكانيكية تساعد على خلط الباطون بسرعة وتوفر الوقت والجهد.	خلاط الباطون			
انتقال الإنسان وسفره من مكان إلى آخر بالطرق القديمة أو بالطرق الحديثة المتطورة.	الحركة والانتقال			
استخدام الأدوات البسيطة والمعقدة للحصول على أفضل إنتاج في وقت وجهد قليل.	الصناعة			
آلة كهربائية حديثة تستخدم لتصوير الأوراق والمستندات بسرعة، وهي من الأدوات المعقدة التي توفر الوقت والجهد.	ماكينة التصوير			
أداة بدائية بسيطة قديمة يستخدمها الفلاح في حصاد مزروعاته.	المنجل			
هي الوسائل التي يستخدمها الإنسان للانتقال من مكان إلى آخر، وتوفر الوقت والجهد.	وسائل النقل			
آلة معقدة حديثة تستخدم في صناعة الأقمشة والملبوسات.	آلة النسيج			تطور الأدوات

تطور وسائل المواصلات من وسائل النقل البطيئة مثل الدراجة الهوائية والحيوانات، إلى وسائل النقل السريعة الحديثة مثل السيارات والطائرات والقطارات.	تطور وسائل المواصلات	الثالث
انتقال الأدوات الزراعية من استخدام الفأس والمنجل والمحراث الذي يجره الحيوان إلى الجرار الزراعي.	تطور الأدوات الزراعية	
من أهم وسائل المواصلات التي لا غنى عنها، وهي على أشكال وأنواع مختلفة وتستخدم لنقل الأشخاص من مكان لآخر بسرعة وسهولة.	السيارة	
الأصوات التي تخرج من السيارات وتزعجنا.	أبواق السيارات	
الغازات السامة الناتجة من احتراق الوقود وتسبب في تلوث الهواء وانتشار أمراض الجهاز التنفسي.	عوادم السيارات	
أداة بسيطة يستخدمها الفلاح لنكش التربة.	الفأس	
أداة بسيطة لحراثة الأرض.	المحراث	
أداة بسيطة تستخدم لفرز الحبوب عن التبن.	المذراة	
عبارة عن آلة تقوم بجر العربات أو المحراث وغيرها من الأدوات الزراعية، لتوفير الوقت والجهد.	الجرار الزراعي	
عبارة عن آلة حديثة معقدة استخدمها الفلاح في أغراضه الزراعية المتعددة.	الحصادة	
هي الثمرات الناضجة والتي تستخرج منها حبات القمح.	السنابل	

ملحق رقم (4)

اختبار المفاهيم العلمية لطلاب الصف الثالث الأساسي في الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات)

اسم الطالب: المدرسة:

الصف: الشعبة:

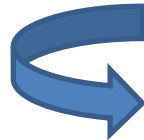
أولاً: تعليمات الاختبار:

- عزيزي الطالب اقرأ التعليمات الآتية قبل الشروع في الإجابة
- املاً البيانات الأولية قبل البدء بالإجابة عن الأسئلة .
- يتكون الاختبار من (40) سؤالاً من نوع اختيار من متعدد موزعة على خمس صفحات
- أجب عنها جميعاً بوضع دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة.
- لا تضع أكثر من إشارة واحدة على السؤال.

ثانياً : مثال توضيحي:

الأداة التي يستخدمها النجار في معظم أعماله :	
أ- المقص	ب-المنشار
ج- السكين	د- الفأس
م	

والآن اقلب الصفحة وابدأ الإجابة عن أسئلة الاختبار



م	ضع دائرة حول رمز الإجابة الصحيحة فيما يلي :
1	استخدم الإنسان لتسهيل حياته بعد اعتماده على قوة عضلاته: أ- الآلة ب- الأدوات ج- الحيوانات د- الأجهزة الكهربائية
2	من أمثلة الأدوات البسيطة التي تستخدم لرفع العلم على السارية: أ- الآلة ب- البكرة ج- الإسفين د- العجلة
3	التطور المتلاحق في الأدوات والتي تساعدنا في أمور الحياة عبارة عن: أ- الأجهزة ب- الصناعات ج- الآلات د- المخترعات
4	السطح المائل صغير الحجم والذي يستخدم في أغراض البناء والنجارة هو: أ- الإسفين ب- العجلة ج- البكرة د- الرافعة
5	تعتبر الرافعة من الأدوات التالية: أ- المسمار ب- الإسفين ج- العتلة د- العجلة والمحور
6	صنف العلماء الأدوات البسيطة إلى: أ- ثلاث أدوات أساسية ب- خمس أدوات أساسية ج- ست أدوات أساسية د- أربع أدوات أساسية
7	الأداة المعقدة فيما يلي هي: أ- الساعة ب- المفك ج- المنجل د- الفأس
8	تعتبر الغسالة من الأدوات: أ- القديمة ب- البطيئة ج- البسيطة د- المعقدة
9	من الأدوات المعقدة التي نستخدمها في حياتنا: أ- المنشار ب- المنجل ج- البكرة د- ماكينة التصوير

10	أ- الفأس ج- المحراث	من الأدوات القديمة التي استخدمها الإنسان في عملية حصاد المحاصيل الزراعية: ب- المنجل د- المذراة
11	أ- الإسعاف ج- الإطفاء	السيارة المستخدمة في نقل المرضى للمستشفى: ب- الشرطة د- الأجرة
12	أ- القرون ج- القش	تسمى الثمرات الناضجة في حبات القمح: ب- السنابل د- الحبوب
13	أ- القطار ج- الطائرة	من أهم وسائل المواصلات التي لا غنى عنها في مدينتك: ب- السفينة د- السيارة
14	أ- المنجل ج- الحصادة	الأداة التي يستخدمها المزارع لحصد حقله الواسع: ب- الفأس د- المذراة
15	أ- العجلة فقط ج- العجلات المسننة	تسهل الحركة في السيارات والدراجات الهوائية بسبب وجود: ب- المحور فقط د- العجلة والمحور
16	أ- الآلة ج- الإسفين	يستطيع العمال إنزال البضائع من الشاحنات يدوياً بسهولة باستخدام: ب- المستوى المائل د- الرافعة
17	أ- كروية الشكل ج- دائرية الشكل	العجلات مختلفة الأحجام والأشكال، ولكنها تتشابه جميعاً في أنها: ب- مربعة الشكل د- مثلثة الشكل
18	أ- الساعة ج- الميزان الزمبركي	أحد الأدوات التالية والتي لا يوجد فيها عجلات مسننة: ب- الدراجة د- خفاقة البيض

19	يستخدّم الإنسان الأدوات المعقّدة لأنها: أ- مناسبة للإنسان ب- مفيدة في الحياة ج- توفر الوقت والجهد د- رخيصة الثمن
20	يستطيع عمال البناء سرعة انجاز العمل بسبب وجود: أ- خلّاط الباطون ب- الحصّادة ج- الجرّار الزراعي د- الفأس
21	استخدم حجاج بيت الله الحرام (الجمال) لأداء فريضة الحج لأنها كانت وسيلة النقل: أ- الحديثة ب- القديمة ج- البسيطة د- المعقّدة
22	آلة تقوم بجر العربات أو المحراث وتقوم بتسوية الأرض وبذر البذور ورش الأسمدة: أ- السيارة ب- الجرّار الزراعي ج- القطار د- الحصّادة
23	يستطيع المزارع فرز الحبوب عن التبن في حقله بسبب وجود: أ- الفأس ب- المحراث ج- المذراة د- المنجل
24	يستطيع الإنسان زراعة أرضه يدوياً بسبب وجود: أ- المحراث ب- الفأس ج- الحصّادة د- الجرّار الزراعي
25	اللعبة التي يلعب فيها الأطفال في المتنزهات وتعتمد على أثقالهم هي: أ- البكرة ب- الرافعة ج- العجلة والمحور د- المستوى المائل
26	أراد أحمد استخدام أداة لتثبيت قطعتين من الخشب فإنك تنصحه باستخدام: أ- المنشار ب- الإسفين ج- البرغي د- الشاكوش

أفضل طريقة لقطع الخشب بسرعة استخدام:		
أ- البلطة	ب- السكين	27
ج- المنشار	د- المقص	
تستخدم العجلات مسننة الحواف في صناعة:		
أ- المسامير	ب- البكرات	28
ج- الساعات والدراجات	د- الميزان الزمبركي	
وسيلة الانتقال الأسرع والمستخدمة حالياً هي:		
أ- الباصات	ب- السيارات	29
ج- السفن	د- الطائرات	
إن أردت معرفة صناعات لا تستخدم فيها الأدوات الحديثة فإنك تختار صناعة:		
أ- الفخار	ب- الأدوية	30
ج- السيارات	د- الغزل والنسيج	
لصناعة الأقمشة والملابس نستخدم:		
أ- ماكينة التصوير	ب- الجرار الزراعي	31
ج- الحصادة	د- آلة النسيج	
الأداة البسيطة التي استخدمها المزارع لحراثة أرضه قديماً هي:		
أ- الجرار الزراعي	ب- المحراث	32
ج- الفأس	د- المنجل	
أراد صياد أن يسحب قاربه المعطل من مياه البحر، فإنه يستخدم لسحبه:		
أ- الدراجة النارية	ب- الحصادة	33
ج- الجرار الزراعي	د- السيارة	
إذا أردت استخدام وسيلة لنقل الأشياء والبضائع الكبيرة من مكان لآخر فإنك تختار:		
أ- السيارة	ب- السفينة	34
ج- الدراجة	د- الباص	
تقوم الفكرة العلمية في آلية عمل المصعد الكهربائي على وجود:		
أ- المستوى المائل	ب- الأدوات	35
ج- الروافع	د- البكرات	

36	أ- أدواتين بسيطتين ج - أداة معقدة وأداة بسيطة	ب- أدواتين معقدتين د- أدواتين بسيطتين أو أكثر	الأداة المعقدة تقوم على مجموعة من المكونات لذلك تتكون من:
37	أ- انجاز العمل في وقت قصير ج- احتياج عدد كبير من العمال	ب- انجاز العمل في وقت طويل د- انتاج كميات قليلة من الأنسجة	أكثر الفوائد عند استخدامنا للنسيج الآلي هو:
38	أ- تلوث البيئة ج الإعاقة	ب- الضجيج والإزعاج د- الوفاة	أصعب الأضرار التي تسببها وسائل النقل المختلفة:
39	أ- دراجة- طائرة- سيارة- حيوان ج- حيوان- دراجة- سيارة- طائرة	ب- طائرة- دراجة- سيارة- حيوان د- سيارة- حيوان- طائرة- دراجة	الترتيب الصحيح لوسائل النقل حسب الأقدم:
40	أ- الحد من آثار عوادم السيارات ج- تجميل الشوارع	ب- الحصول على الثمار د- الحصول على الأخشاب	الفائدة العلمية لزراعة الأشجار في الشوارع العامة:

انتهت الأسئلة

ملحق رقم (5)

الإجابة النموذجية لاختبار المفاهيم العلمية للصف الثالث الأساسي

د	ج	ب	أ	رقم السؤال	د	ج	ب	أ	رقم السؤال
		*		21			*		1
		*		22			*		2
	*			23	*				3
		*		24				*	4
		*		25		*			5
	*			26		*			6
			*	27				*	7
	*			28	*				8
*				29	*				9
			*	30			*		10
*				31				*	11
		*		32			*		12
	*			33	*				13
		*		34		*			14
*				35	*				15
*				36			*		16
			*	37		*			17
*				38		*			18
	*			39		*			19
			*	40				*	20

ملحق رقم (6)

الأهداف السلوكية للوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) في العلوم العامة

للفصل الثالث الأساسي

1. يكتشف مفهوم الأدوات من خلال الصور.
2. يسمي الأدوات البسيطة الستة.
3. يستخدم اللولب (البرغي) في تثبيت القطع الخشبية.
4. يتعرف إلى الأدوات البسيطة، والمعقدة.
5. يعدد استخدامات الأدوات البسيطة.
6. يبين أهمية الروافع.
7. يقارن بين استخدام كل من الإسفين، والعنلة.
8. يوضح مفهوم البكرة.
9. يعدد استخدامات البكرة.
10. يقارن بين السطح المائل، والعمودي، والأفقي.
11. يعدد أمثلة على سطوح مائلة تستخدم في الحياة.
12. يوضح المقصود بالعجلة والمحور.
13. يستنتج استخدامات العجلة والمحور في الحياة العملية.
14. يعطي أمثلة على استخدامات العجلات المسننة.
15. يرسم شكلاً للعجلات المسننة.
16. يذكر استخدامات الأدوات المعقدة في المنزل.
17. يفرق بين الغسيل اليدوي والآلي.
18. يعدد أمثلة على استخدامات الأدوات المعقدة في البناء.
19. يصنف وسائل النقل القديمة، والحديثة.
20. يقارن بين صناعة الملابس اليدوية والآلية.
21. يعدد الصناعات التي تعتمد على الأدوات المعقدة.
22. يحدد استخدام بعض الآلات في الصناعة.
23. يستنتج أهمية الاعتماد على الأدوات المعقدة في الصناعة.
24. يفرق بين الأدوات الزراعية البسيطة، والمعقدة.
25. يصنف استخدامات الأدوات المعقدة في مجالات الحياة المختلفة.

26. يستخدم أدوات الزراعة القديمة في زراعة المحاصيل وحصادها.
27. يسمي صناعات تحتاج إلى أدوات حديثة.
28. يوضح التطور في وسائل المواصلات.
29. يرتب وسائل النقل من الأبطأ إلى الأسرع.
30. يعدد أهم استخدامات السيارة في حياتنا .
31. يسمي أنواع السيارات حسب استخداماتها.
32. يعدد بعض الأدوات الزراعية قديماً.
33. يرسم شكلاً للمنجل والمذراة المستخدمة في الزراعة.
34. يكتشف وظيفة بعض الأدوات الزراعية القديمة.
35. يوضح المقصود بالجرار الزراعي.
36. يذكر الأعمال التي يقوم بها الجرار الزراعي.
37. يعدد وظيفة الحصادة في مجال الزراعة.
38. يجري عملية الفصل لحبوب القمح عن السنابل.

ملحق رقم (7)

الخطة الزمنية المقترحة لتدريس (وحدة الأدوات) في العلوم العامة للصف الثالث الأساسي

م	الدرس	الموضوع	عدد الحصص
1.	الأول	الأدوات	(4) حصص
2.	الثاني	استخدام الأدوات المعقدة	(3) حصص
3.	الثالث	تطور الأدوات	(3) حصص
المجموع			(10) حصص

ملحق رقم(8)

الألعاب التعليمية التي تم إعدادها من قبل الباحث لتدريس الوحدة الثامنة

(وحدة الأدوات) في العلوم العامة للصف الثالث الأساسي

- لعبة تركيب الصور.
- لعبة حامي بارد.
- لعبة التمثيل الصامت بالحركات.
- لعبة صندوق الاقتراع .
- لعبة الدومينو .
- لعبة البالونات .
- لعبة التوصيل بين الأرقام للحصول على الشكل.
- لعبة الملاعبة.
- لعبة طاحونة الأسئلة (الكنز).
- لعبة الدولار المتحرك.
- لعبة النفخ بالطحين.
- لعبة التشكيل بالطينة.
- لعبة حبل الغسيل.
- لعبة إصابة الهدف.
- لعبة الكراسي.
- لعبة سلة البيض.

- لعبة القطار.
- لعبة عنقود العنب.
- لعبة الكأس.
- لعبة الترتيب.
- لعبة الكلمة الخفية.
- لعبة صيد السمك.
- لعبة الرسم والتلوين.
- لعبة الصورة المخفية.
- لعبة الحروف.
- لعبة تركيب أجزاء الدائرة.
- لعبة كرة السلة.

1- لعبة تركيب الصور

الهدف: يكتشف مفهوم الأدوات من خلال الصور.

الزمن: (5) دقائق.

عدد المشاركين: أربع تلاميذ في مجموعتين كل مجموعة تلميذين.

أدوات اللعبة: صور أدوات - بطاقات - لاصق - أقلام

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل منها مكون من تلميذين، ثم يقوم بتوزيع البطاقات، والصور المبعثرة عن الأدوات البسيطة على المجموعتين من التلاميذ، والفريق الفائز الذي يستطيع تركيب الصور المطلوبة بسرعة.

أسماء بطاقات مقترحة:

(مسمار - شاكوش - مفك - حبل - البكرة)

مجموعة (ب)



مجموعة (أ)



2- لعبة حامي بارد

الهدف: يسمي الأدوات البسيطة الست.

الزمن: (7) دقائق.

عدد المشاركين: ستة تلاميذ في مجموعتين كل مجموعة ثلاثة تلاميذ.

أدوات اللعبة: الأدوات البسيطة الست، الإسفين - اللولب - الرافعة - العجلة والمحور - المستوى المائل - البكرة، شريط قماش.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل مجموعة مكونة من ثلاثة تلاميذ، ثم يقوم المعلم باختيار المجموعة الأولى لتنفيذ اللعبة، حيث تعصب أعين اللاعب الأول بشريط القماش، ثم تخفي البطاقة المقصودة في مكان معين، ثم يطلب من التلميذ البحث عن البطاقة ويتابع باقي التلاميذ اللعبة بترديد حامي كلما اقترب التلميذ من البطاقة وبارد كلما ابتعد عن البطاقة، إذا وجد الطالب البطاقة يقرأها أمام التلاميذ، ويحدد اسمها، وتسجل له درجة، وتكرر اللعبة مع باقي تلاميذ المجموعة، والفريق الفائز الذي يستطيع اكتشاف البطاقة بالوقت المحدد ويسمي الأداة ويحصل على أعلى الدرجات.

أسماء بطاقات مقترحة:

(الإسفين - اللولب (البرغي) - الرافعة - العجلة والمحور - المستوى المائل - البكرة)

مجموعة (ب)



العجلة والمحور

المستوى المائل

البكرة

مجموعة (أ)



الإسفين

اللولب (البرغي)

الرافعة

3- لعبة التمثيل الصامت بالحركات

الهدف: يحدد استخدامات اللولب (البرغي)

الزمن: (7) دقائق

عدد المشاركين: مجموعتان كل مجموعة ثلاثة تلاميذ.

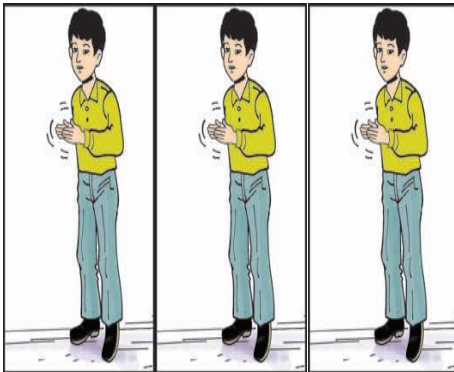
أدوات اللعبة: بدون أدوات

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل مجموعة مكونة من ثلاثة تلاميذ، ثم تبدأ المسابقة مع المجموعة الأولى بأن يخرج التلميذ الأول ليمثل استخدام أداة يختارها المعلم له مسبقاً أمام التلاميذ بالحركات، والتمثيل الصامت، وعلى المجموعة الثانية معرفة الأداة حسب الوقت المحدد لذلك، فإذا نجح الفريق في معرفة الأداة تسجل له درجة ثم يأتي دور التلميذ الثاني ليقوم بتمثيل الأداة الثانية، ثم التلميذ الثالث بنفس الطريقة، وتسجل درجات المجموعة الأولى ثم يأتي دور المجموعة الثانية بنفس الطريقة لكل تلميذ من المجموعة، والمجموعة الفائزة التي تحصد أعلى الدرجات في المسابقة.

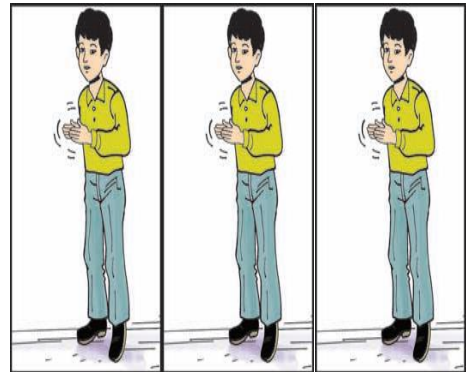
• أسماء أدوات مقترحة:

(اللولب (البرغي) - البكرة - العجلة والمحور - الرافعة)

مجموعة (ب)



مجموعة (أ)



4- لعبة صندوق الاقتراع

الهدف : يصنف الأدوات إلى بسيطة، ومعقدة.

الزمن : (7) دقائق

عدد المشاركين : جميع طلاب الفصل

أدوات اللعبة: - أربعة صناديق اقتراع - طاولة - أوراق

اجراءات التنفيذ : يقوم المعلم بإحضار (4) صناديق، ويضعهم في أماكن مختلفة في الفصل على اعتبار أنها مراكز اقتراع منتشرة، ثم يوزع على تلاميذ الجهة الأولى بطاقات ورقية صغيرة، ويطلب منهم كتابة الأدوات البسيطة، والمعقدة في المنزل، وحسب الوقت المحدد يقوم كل تلميذ بوضع البطاقة في صندوق الاقتراع الخاص بالمنزل، وبنفس الطريقة يوزع على تلاميذ الجهة الثانية بطاقات خاصة بالأدوات البسيطة، والمعقدة في مجال البناء، والجهة الثالثة في مجال الصناعة، والجهة الرابعة في مجال الزراعة، ثم يطلب من كل مجموعة وضع البطاقات في صندوق الاقتراع، وفي انتهاء الوقت المحدد لعملية الاقتراع، يقوم المعلم بمساعدة التلاميذ معرفة الجهة التي استطاعت كتابة الأدوات البسيطة والمعقدة في الوقت المحدد، وتعتبر الفائزة.

• أسماء أدوات بسيطة ومعقدة مقترحة:

- في المنزل: سكين - مقص - عجلة - ملقط غسيل
- في البناء: خلاط - جردل - طاوية - كريك
- في الصناعة: آلة - مفك - مقح - كماشة - منشار
- في الزراعة: منجل - جرار زراعي - مذراة - فأس

مجموعة (د)



الأدوات البسيطة
والمعقدة في الزراعة

مجموعة (ج)



الأدوات البسيطة
والمعقدة في الصناعة

مجموعة (ب)



الأدوات البسيطة
والمعقدة في البناء

مجموعة (أ)



الأدوات البسيطة
والمعقدة في المنزل

5- لعبة الدومينو

الهدف : يبين أهمية الروافع.

الزمن : (5) دقائق

عدد المشاركين: أربعة تلاميذ في مجموعتين كل مجموعة تلميذين.

أدوات اللعبة: مجسمات خشبية مقسمة إلى نصفين - أقلام خط - طاولة.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بإحضار خمس مجسمات مقسمة إلى نصفين متساويين، النصف الأول يمثل اسم أداة من الأدوات، والنصف الآخر يمثل رسم لتلك الأدوات، ثم يختار المعلم أربع تلاميذ، ويقسمهم إلى مجموعتين مكون كل منها من تلميذين، ثم يطلب من كل مجموعة التقدم لأخذ المجسمات الخشبية، والبدء بتشكيل قطع الدومينو، حسب الشكل المطلوب، والمجموعة الفائزة التي تستطيع تركيب قطع الدومينو بسرعة وتقدم لها جائزة.

• أسماء أدوات بسيطة مقترحة:

العجلات - الفأس - البلطة - البكرة - الروافع

	العجلات		الفأس
الروافع			
	البكرة		البلطة

6- لعبة البالونات

الهدف : يقارن بين استخدام الإسفين والعتلة.

الزمن: (7) دقائق

عدد المشاركين : ستة تلاميذ في مجموعتين.

أدوات اللعبة: ست بالونات- أوراق- أقلام خط.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار ستة تلاميذ، ويقسمهم إلى مجموعتين وكل مجموعة تتكون من ثلاثة تلاميذ، ويقوم المعلم بوضع ورقة صغيرة تحتوي على معلومات عن العتلة، والإسفين في بالون واحد من كل مجموعة من البالونات الثلاث التي سوف توزع على المجموعتين، بينما باقي البالونات بها أوراق فارغة، ثم تنفخ البالونات الست في المجموعتين، وترتبط في أرجل التلاميذ، وتبدأ اللعبة بالصافرة، والمجموعة الفائزة التي تستطيع تفجير البالون الموجود بداخله المعلومات عن العتلة، والإسفين وقراءة الورقة أمام الطلاب.

• أسماء أدوات بسيطة مقترحة:

(الإسفين - العتلة - البكرة - العجلة والمحور)

مجموعة (ب)



مجموعة (أ)



7- لعبة التوصيل بين الأرقام للحصول على الشكل

الهدف : يعطي أمثلة على استخدام البكرة.

الزمن : (5) دقائق

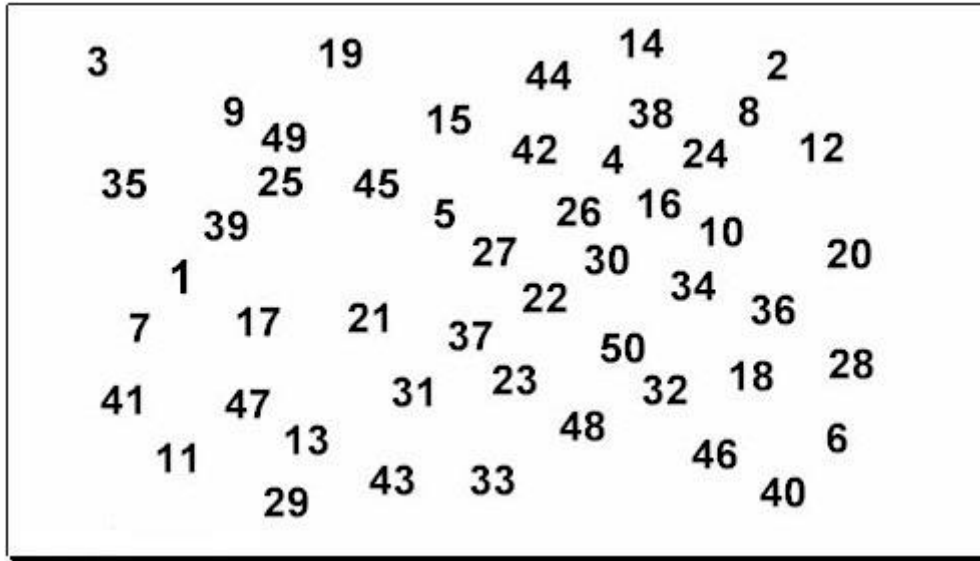
عدد المشاركين : جميع طلاب الصف.

أدوات اللعبة : أقلام رصاص - بطاقات ورقية للرسم - ألوان.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بتوزيع بطاقات ورقية على جميع طلاب الفصل بحيث تكون محددة بنقاط مرقمة، ويقوم كل تلميذ بتوصيل هذه النقاط بتسلسل، وبشكل تصاعدي، ثم تلوين الشكل الناتج، والطالب الفائز الذي يستطيع توصيل النقاط المتسلسلة لمعرفة الشكل، وتلوينه بسرعة.

• أسماء أدوات بسيطة مقترحة:

(سارية العلم - مصعد كهربائي - بكرة - عجلات)



8- لعبة الملاعبة

الهدف: يقارن بين السطح المائل، والسطح العمودي، والسطح الأفقي.

الزمن: (5) دقائق

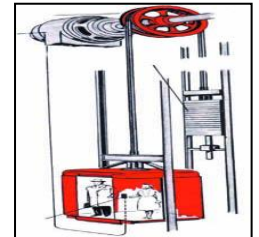
عدد المشاركين : ثلاثة تلاميذ على انفراد.

أدوات اللعبة: بطاقات- أقلام خط- مقص- صور - طاولة

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بتحضير بطاقات ملاعبة مكمله موضوعها للآخر عن المستوى المائل، والعمودي والأفقي، حيث يطلب المعلم من الطلاب الثلاث ملاعبة كل زوج لبعضه، والتلميذ الفائز الذي يقوم بملاعبة البطاقات مع موضوعها بسرعة، ويشجعه جميع التلاميذ.

• أسماء بطاقات مقترحة:

الشارع	الدرج	البكرة	سارية العلم	السطح المائل
الدرج	الإسفين	سارية العلم	السلم	السطح العمودي
الدرج	السلم	الشارع	المصعد الكهربائي	السطح الأفقي



التلميذ الثالث: السطح الأفقي

التلميذ الثاني: السطح العمودي

التلميذ الأول: السطح المائل

9- لعبة طاحونة الأسئلة (الكنز)

الهدف: يعدد أمثلة على السطوح المائلة.

الزمن: (5) دقائق.

عدد المشاركين: جميع طلاب الفصل.

أدوات اللعبة: صندوق - صورة درج.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بإحضار صندوق، ويضع بداخله صورة (درج) كمثال على السطح المائل، ثم يطلب المعلم من جميع التلاميذ المشاركة في اللعبة عن طريق توجيه الأسئلة عن الشيء الموجود بداخل الصندوق، يتحدث التلاميذ هل هو طعام؟ يجيب المعلم: لا وهكذا تستمر الأسئلة حتى يهتدي التلاميذ إلى الشيء الموجود بداخل الصندوق والتلميذ الفائز الذي يستطيع معرفة ما بداخل الصندوق بسرعة حسب الوقت المحدد ويتم تشجيعه من قبل المعلم والتلاميذ وتقدم له جائزة.

• أسماء أدوات وصور مقترحة:

(درج - سلم - مقص - بكرة)



10- لعبة الدولاب المتحرك

الهدف : يوضح المقصود بالعجلة والمحور .

الزمن : (8) دقائق

عدد المشاركين : جميع طلاب الفصل .

أدوات اللعبة : بطاقات أرقام - دولاب متحرك .

إجراءات التنفيذ : يقوم المعلم بتوزيع بطاقات مكتوب عليها أرقام للسحب وخلفها معلومات عن الأدوات البسيطة على جميع طلاب الفصل، ثم يختار المعلم ثلاثة تلاميذ لاستخدام الدولاب المتحرك والذي يظهر عليه أرقام، ويقوم التلميذ الأول باستخدام الدولاب المتحرك بالعدد(واحد - اثنان)، دور العجلة والمحور لمعرفة صاحب الحظ الفائز في السحب الأول وهو التلميذ الذي يظهر رقمه في السحب وبطاقته تحتوي على معلومات عن العجلة والمحور، وتقدم له هدية، ثم يأتي السحب الثاني عن طريق التلميذ الثاني لمعرفة صاحب الحظ الفائز في السحب الثاني وهكذا ،،

• أسماء أدوات مقترحة:

(الدولاب - المحور - العجلة والمحور)



بطاقات صغيرة مكتوب عليها أرقام للسحب

10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
		28	27	26	25	24	23	22	21

11- لعبة النفخ بالطحين

الهدف : يستنتج التلاميذ استخدامات العجلة والمحور.

الزمن : (7) دقائق

عدد المشاركين : مجموعتين كل مجموعة مكونة من تلميذين.

أدوات اللعبة : صحنين حديد- طحين - عجلة ومحور سيارة أطفال.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل مجموعة مكونة من تلميذين، ثم يقوم بإحضار صحنين من الطحين ويضع بداخلهما المحور الخاص بتركيب عجلات السيارة، ثم يطلب من كل مجموعة الاستعداد للمسابقة بأن يقوم تلميذ من كل مجموعة بالنفخ في الصحن الخاص به والمملوء بالطحين، لاستخراج الجزء الناقص من السيارة عن طريق فمه ويعطيه لزميله والذي يقوم بدوره بتركيب السيارة والمجموعة الفائزة التي تستطيع فعل ذلك بسرعة وحسب الوقت المحدد وتقدم لها جائزة.

• أسماء أدوات مقترحة:

(عجلات سيارة أطفال - دولاب - محور - اطار عجلات)

مجموعة (ب)

مجموعة (أ)



12- لعبة التشكيل بالطينة

الهدف: يعطي أمثلة على استخدامات العجلات المسننة.

الزمن: (7) دقائق.

عدد المشاركين: جميع طلاب الفصل.

أدوات اللعبة: علب طينة.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بتوزيع علب الطينة على جميع التلاميذ في الفصل، ويقوم بتوجيه التلاميذ إلى استخدام الطينة التي بين أيديهم لتشكيل أنواع متعددة من العجلات المسننة، والأجهزة التي تستخدم فيها، وكل تلميذ يستطيع إنتاج وتشكيل العجلات المسننة والأجهزة التي تستخدم فيها بشكل جيد هو الفائز وتقدم له هدية.

• أسماء أدوات مقترحة:

(عجلات مسننة - ساعات - تروس دراجات)



13- لعبة حبل الغسيل

الهدف : يفرق بين الغسيل اليدوي والآلي.

الزمن : (7) دقائق

عدد المشاركين : مجموعتين مكون كل منها من تلميذين.

أدوات اللعبة : لكل فريق حبل غسيل - ملاقط غسيل - سلتان- بطاقات على شكل ملابس مكتوب عليها معلومات عن الغسيل اليدوي والغسيل الآلي.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ، كل مجموعة مكونة من تلميذين، بحيث تمثل أحدهما الغسيل اليدوي، والأخرى الغسيل الآلي، ويقسم المعلم العمل للفريق الأول طالب يقف بجانب حبل الغسيل ، والطالب الثاني يساعده في إحضار البطاقات التي على شكل الملابس، والتي تحتوي على معلومات عن الغسيل اليدوي، ويتم نشرها على حبل الغسيل الأول، وبنفس الطريقة الفريق الثاني يخرج البطاقات التي على شكل الملابس، وتحتوي على معلومات عن الغسيل الآلي، ويتم نشرها على حبل الغسيل الثاني، والفريق الذي يستطيع نشر البطاقات التي تحتوي على المعلومات الكاملة عن الغسيل اليدوي والغسيل الآلي أولاً هو الفريق الفائز.

• أسماء بطاقات مقترحة:

الغسيل اليدوي	الوقت الطويل	التعب والمشقة	العمل بالأيدي
الغسيل الآلي	الوقت القليل	الراحة	العمل بالآلة

مجموعة رقم (2)



الغسيل الآلي

مجموعة رقم (1)



الغسيل اليدوي

14- لعبة إصابة الهدف

الهدف: يعدد أمثلة على استخدامات الأدوات المعقدة في البناء.

الزمن: (8) دقائق

عدد المشاركين : مجموعتين مكون كل منها من أربعة تلاميذ .

أدوات اللعبة: زجاجات عصير فارغة مكتوب على كل زجاجة اسم أداة بناء قديمة، وحديثة - كرة صغيرة الحجم - لاصق - أقلام خط.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل منها مكون من أربعة تلاميذ، ثم يقوم المعلم بإحضار سبع زجاجات عصير فارغة، ويكتب عليها أسماء أدوات بناء تستخدم قديماً وحديثاً وينظمها بشكل أفقي، وتبدأ المسابقة بالمجموعة الأولى، يقوم التلميذ الأول من المجموعة الأولى بالابتعاد مسافة خمسة أمتار عن الزجاجات المنظمة ويديه الكرة الصغيرة التي سوف يقذفها نحو الهدف، إذا لم يستطع التلميذ إصابة الهدف يعني ذلك أنه خسر درجة الفريق، وتعطى الكرة للتلميذ الثاني وهكذا والفريق الذي يستطيع إصابة الهدف وتجميع أسماء أدوات البناء القديمة، أو الحديثة أولاً هو الفائز.

المجموعة الثانية



أدوات بناء حديثة

المجموعة الأولى



أدوات بناء قديمة

15- لعبة الكراسي

الهدف : يقارن بين وسائل النقل القديمة والحديثة.

الزمن : (7) دقائق.

عدد المشاركين : ست تلاميذ بصورة منفردة.

أدوات اللعبة: خمسة كراسي طلاب- بطاقات مكتوب عليها وسائل نقل.

إجراءات التنفيذ: يوضع على السبورة بطاقتان أحدهما لوسائل نقل حديثة، والأخرى قديمة لتصنيف البطاقات، ثم يقوم المعلم باختيار ستة تلاميذ، ويكتب بطاقة لكل تلميذ حيث يمثل كل تلميذ وسيلة نقل، ومميزاتها وتلصق البطاقة حول التلميذ ثم يتجمع التلاميذ حول الكراسي، وتبدأ اللعبة بالتصفيق، أو الصافرة، ويبدأ التلاميذ بالدوران حول الكراسي، وعند سماع الصافرة يجلس التلميذ على الكراسي، والتلميذ الذي لا يوجد له كرسي فهو خاسر في هذه الجولة، وتصنف بطاقته على السبورة، وهكذا تستمر اللعبة، وفي كل مرة يرفع كرسي حتى يتبقى التلميذ الأخير، وهو الفائز وتقدم له جائزة.

• أسماء بطاقات مقترحة:

الحمار	الحصان	الجمل	وسائل النقل القديمة
السفينة	الطائرة	السيارة	وسائل النقل الحديثة



16- لعبة سلة البيض

الهدف : يقارن بين صناعة الملابس اليدوية والآلية.

الزمن : (5) دقائق

عدد المشاركين : مجموعتين مكون كل منها من ستة تلاميذ.

أدوات اللعبة: بيض بلاستيك - قصاصات ورقية - بطاقات مربعة الشكل - جدول مرسوم على السبورة للمقارنة - سلتان للبيض.

إجراءات التنفيذ : يقوم باختيار مجموعتين من التلاميذ مكون كل منها من ستة تلاميذ، ثم يقوم المعلم برسم جدول على السبورة للمقارنة بين الملابس اليدوية والآلية، يطلب المعلم من كل مجموعة الوقوف مقابل المجموعة الأخرى، ثم يطلب من كل مجموعة أخذ سلة بيض وتوزيعها على أفراد المجموعة، ثم يقوم كل طالب بفتح البيضة الخاصة به وقراءة الورقة الموجودة بداخلها وتصنيفها في الجدول المرسوم على السبورة، وهكذا باقي أفراد المجموعة، والمجموعة الفائزة التي تستطيع تصنيف الأوراق ومعرفة الفرق بين صناعة الملابس اليدوية والآلية بسرعة.

مجموعة (ب)

مجموعة (أ)

الملابس اليدوية والملابس الآلية

الملابس اليدوية والملابس الآلية



تصنع بالآلات الحديثة

تصنع باليد بالصوف والإبر

تحتاج إلى وقت قليل جداً

تحتاج إلى وقت كبير

الراحة والسهولة

متعبة وشاقة

17- لعبة القطار

الهدف : يعدد أمثلة عل صناعات تعتمد على الأدوات المعقدة.

الزمن : (7) دقائق

عدد المشاركين : مجموعتين مكون كل منها من تلميذين.

أدوات اللعبة : بطاقات على شكل قطار - لاصق - أقلام خط.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل مجموعة مكونة من تلميذين، ويرسم شكل غرف القطار على السبورة ، وعلى كل مجموعة استبعاد المختلف في القطار، واختيار البديل المناسب من الغرف وإصاقها على السبورة ليسيير القطار بشكل صحيح والمجموعة الفائزة التي تستطيع تكوين القطار بسرعة.

• أسماء بطاقات مقترحة:

(مصانع النسيج - آلة التصوير - صناعة الفخار - طباعة الورق - صناعة الأدوية)

مجموعة (ب)



مجموعة (أ)



18- لعبة عنقود العنب

الهدف : يفرق بين الأدوات الزراعية البسيطة والمعقدة.

الزمن: (8) دقائق.

عدد المشاركين: مجموعتين مكون كل منها من تلميذين.

أدوات اللعبة: بطاقات ورقية دائرية مكتوب عليها أسماء أدوات زراعية بسيطة ومعقدة للمجموعتين **إجراءات التنفيذ:** يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ، كل مجموعة مكونة من تلميذين، ويقوم المعلم برسم عنقود العنب فارغاً على السبورة للمجموعتين ، بحيث يخصص العنقود الأول للأدوات الزراعية البسيطة، والعنقود الآخر للأدوات الزراعية المعقدة، ثم يوزع البطاقات الدائرية التي تحتوي على أسماء الأدوات الزراعية البسيطة والمعقدة على المجموعتين، وتبدأ اللعبة بالصافرة بتصنيف تلاميذ كل مجموعة للبطاقات التي بحوزته والصاقها على عنقود العنب المرسوم على السبورة والفريق الفائز الذي يستطيع تصنيف البطاقات بسرعة وتشكيل عنقود العنب الخاص به.

• أسماء بطاقات مقترحة:

أدوات زراعية بسيطة	حقل صغير	الفأس	المنجل	المحراث
أدوات زراعية معقدة	حقل كبير	المحراث الآلي	الحصادة	

مجموعة (ب)



مجموعة (أ)



19- لعبة الكأس

الهدف : يصنف استخدامات الأدوات المعقدة في مجالات الحياة.

الزمن : (8) دقائق.

عدد المشاركين : ثلاثة تلاميذ على انفراد.

أدوات اللعبة : رسم ثلاث سلالم على السبورة مرقمة - ثلاث بطاقات على شكل الكأس - صور أدوات معقدة في المنزل ، الصناعة ، الزراعة.

إجراءات التنفيذ : يقوم المعلم باختيار ثلاثة تلاميذ بحيث أحدهم يقف أحدهم عند السلم الخاص بالأدوات المعقدة في المنزل، والثاني يقف عند السلم الخاص بالأدوات المعقدة في الصناعة، والأخير يقف عند السلم الخاص بالأدوات المعقدة في الزراعة، وعلى التلميذ اختيار البطاقات المناسبة لكل سلم للوصول إلى الكأس، والتلميذ الفائز الذي يستطيع وضع البطاقات أولاً في سلمه والوصول إلى الكأس، والحصول عليه.



• البطاقات المقترحة:

الأدوات المعقدة في الزراعة
المحراث الآلي - الحصادة

الأدوات المعقدة في الصناعة
آلة النسيج - الخراطة - آلة التصوير

الأدوات المعقدة في المنزل
الخلاط - الغسالة - المكواة

20- لعبة الترتيب

الهدف : يوضح التطور في وسائل المواصلات.

الزمن : (5) دقائق

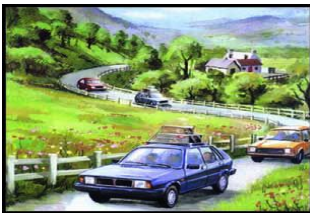
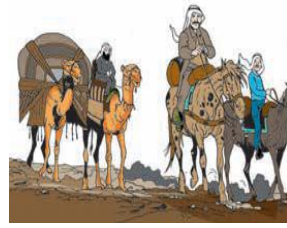
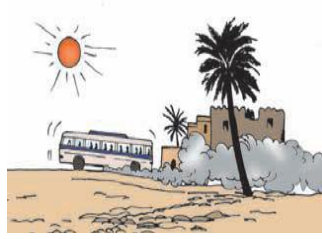
عدد المشاركين : ثلاثة تلاميذ على انفراد.

أدوات اللعبة: ملصقات لإنسان يمشي على قدميه- صور حيوانات- صور سيارات، وسفن، وقطارات، وطائرات- أرقام لكل صورة .

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار ثلاثة تلاميذ، يوزع مجموعة بطاقات على كل تلميذ تمثل وسائل المواصلات المختلفة، مع الصافرة يبدأ كل تلميذ بترتيب البطاقات ووضع الأرقام مرتبة عليها، من القديم إلى الحديث والتلميذ الفائز الذي يستطيع ترتيب تلك البطاقات بسرعة، وتقدم له جائزة.

• أسماء بطاقات مقترحة:

التمليذ الأول	الطائرة	الجمال	الباص	المشي
التمليذ الثاني	القطار	الحمار	الطائرة	السفينة
التمليذ الثالث	السفينة	الحصان	الطائرة	السيارة



21- لعبة الكلمة الخفية

الهدف: يعدد استخدامات السيارة في الحياة.

الزمن: (5) دقائق

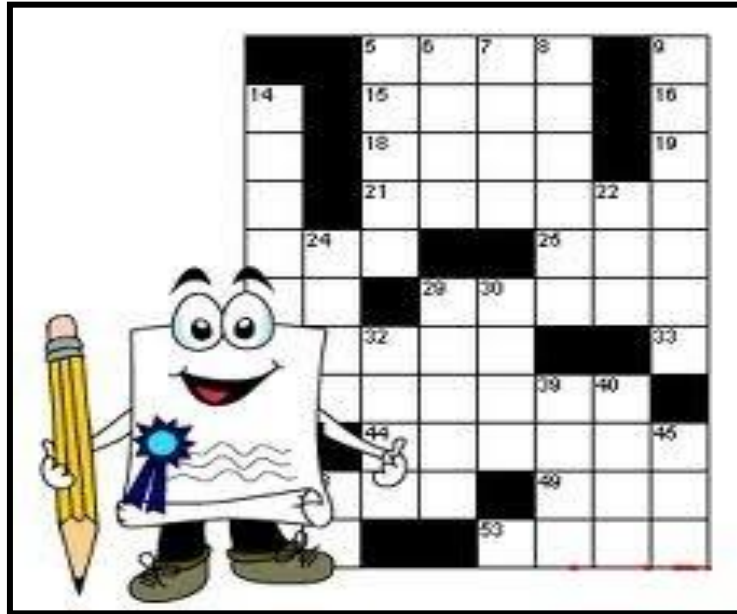
عدد المشاركين: جميع طلاب الفصل في مجموعات.

أدوات اللعبة: مربع الكلمات المتقاطعة مكتوب على كل مربع حرف.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بتقسيم طلاب الصف إلى مجموعات، ثم يوزع شبكة المربعات على كل مجموعة، ويطلب من كل مجموعة بالتعاون في شطب أحرف الكلمات المعطاة له من الجدول، وبأي اتجاه، ثم يقوم قائد المجموعة باستخراج الكلمة الخفية من الحروف المتبقية في الجدول، والمجموعة الفائزة التي تستخرج الكلمة الخفية بسرعة وتقدم لها جائزة.

م	ر	س	و	ق	ة	ي	س	ح	ة
ع	د	أ	ر	س	ل	ة	م	ل	ر
رحلة	مدرسة	سوق	عمل	سيارة					

• الحروف المقترحة:



22- لعبة صيد السمك

الهدف: يسمي أنواع السيارات حسب استخداماتها.

عدد المشاركين: تلميذان

زمن اللعبة: (5) دقائق

أدوات اللعبة: حوض سمك - صنارة صيد السمك - نماذج على شكل سمك - بطاقات - دبابيس معدنية - مغناطيس - (4) سيارات كل منها يحمل شعار سيارة إسعاف - سيارة شرطة - سيارة إطفاء - سيارة أجرة

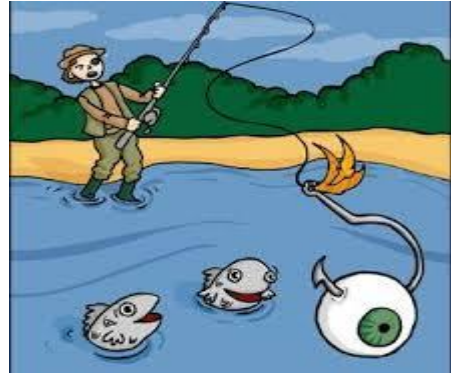
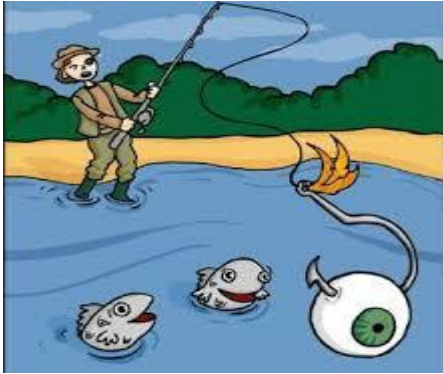
إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار تلميذان، ثم يقوم بإعداد نماذج على شكل سمك مرسوم عليها أنواع متعددة من السيارات، مثل سيارة الإسعاف، الشرطة، الإطفاء، الأجرة، ويلصق عليها الدبابيس المعدنية، لتسهيل التقاطها بالمغناطيس المعلق بالصنارة، ويضعها بداخل حوض السمك، ثم يقوم المعلم باختيار تلميذان، ويطلب منهما مسك الصنارة كل منهما على انفراد، ومحاولة اصطياد السمك الموجود بداخل حوض السمك، خلال فترة يحددها المعلم، والطالب الفائز الذي يستطيع اصطياد أكبر عدد من الأسماك، ومعرفة الشكل الملصق على السمكة وفائدته.

• أسماء السيارات المقترحة:

(سيارة الإسعاف - سيارة الشرطة - سيارة الإطفاء - سيارة الأجرة)

التلميذ الثاني

التلميذ الأول



23- لعبة الرسم والتلوين

الهدف: يعدد بعض الأدوات الزراعية القديمة.

الزمن: (7) دقائق

عدد المشاركين: مجموعتين مكون كل منها من أربعة تلاميذ .

أدوات اللعبة: صور مرقمة لأدوات زراعية قديمة - بطاقات مربعة الشكل - أقلام رصاص - ألوان.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ، كل مجموعة مكونة من أربعة تلاميذ، وتوزع البطاقات المرقمة على كل طالب من طلاب المجموعتين، ثم تجلس المجموعتين بشكل متقابل، ويوزع المعلم البطاقات الخاصة بالرسم، وأقلام الرصاص، والألوان لكل طالب، وتبدأ اللعبة والمجموعة الفائزة هي التي تستطيع رسم وتلوين الأدوات الزراعية البسيطة بسرعة ويتحدث كل طالب عن رسمه، وتقدم للفريق الفائز هدية.

• أسماء الأدوات الزراعية المقترحة:

(الفأس - المنجل - المذراة - المحراث)

مجموعة (ب)



مجموعة (أ)



24- لعبة الصورة المخفية

الهدف: يكتشف وظيفة الأدوات الزراعية القديمة.

الزمن: (7) دقائق

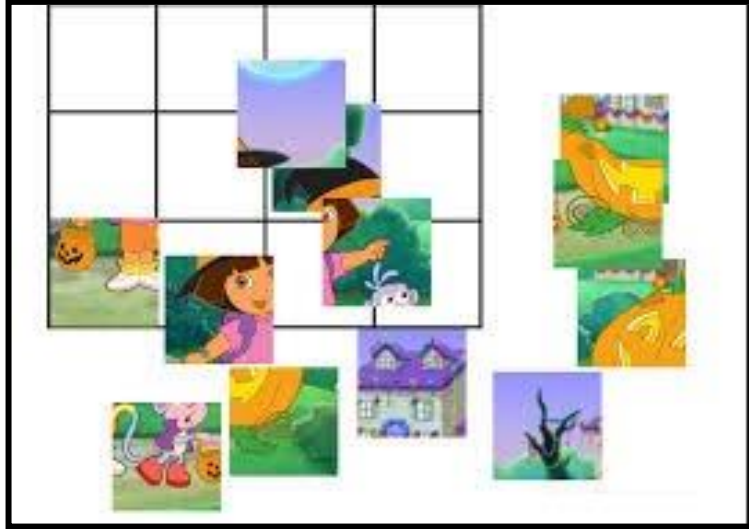
عدد المشاركين: جميع طلاب الفصل في مجموعات.

أدوات اللعبة: صور أدوات زراعية قديمة - بطاقات

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بتقسيم طلاب الفصل إلى خمس مجموعات، ثم يقوم بعرض الأدوات الزراعية القديمة على المنضدة، ويطلب من التلاميذ النظر إليها لمدة دقيقتين، ثم يطلب منهم الاستدارة إلى الجهة الأخرى، ثم يخفي المعلم أحد الأشياء التي قام بعرضها عليهم، ثم يطلب منهم الرجوع والنظر إلى الشيء المفقود، والمجموعة الفائزة التي تحدد الشيء المفقود بسرعة، ويتم تشجيعها، وتقديم جائزة لهم.

• أسماء الأدوات الزراعية القديمة المقترحة:

(الفأس - المنجل - المذراة - المحراث)



25- لعبة الحروف

الهدف: يوضح المقصود بالجرار الزراعي.

الزمن: (7) دقائق

عدد المشاركين: مجموعتين مكون كل منها من ثلاثة تلاميذ.

أدوات اللعبة: صندوقان - قصاصات ورقية تحتوي على حروف.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل مجموعة مكونة من ثلاثة تلاميذ، ثم يقوم المعلم بإحضار صندوقين، ويضع بداخلهما قصاصات ورقية تحتوي على حروف، وتبدأ اللعبة مع المجموعتين بأن يقوم كل تلميذ في المجموعة بسحب قصاصة من صندوقه ومعرفة الحرف الذي يظهر معه، والمجموعة الفائزة التي تستطيع تكوين حروف الأداة التي يختارها المعلم بسرعة، وتقدم له جائزة.

مجموعة (ب)



مجموعة (أ)



26- لعبة تركيب أجزاء الدائرة

الهدف: يذكر الأعمال التي يقوم بها الجرار الزراعي.

الزمن: (7) دقائق

عدد المشاركين: مجموعتين مكون كل منها من أربعة تلاميذ .

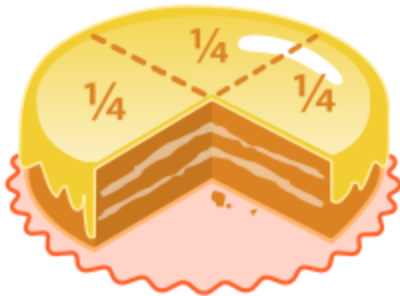
أدوات اللعبة: بطاقات - فرجار لرسم الدائرة على السبورة - لاصق .

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل منها مكون من أربعة تلاميذ، ثم يقوم المعلم برسم دائرة على السبورة لكل مجموعة، ثم رسم دائرة على أكثر من بطاقة ورقية بحيث تكون مقسمة إلى أربعة أجزاء متساوية، ويقص هذه الأجزاء، ويكتب على كل جزء منها عمل من أعمال الجرار الزراعي، وأعمال الأدوات الزراعية البسيطة كبدايل ومموهات، ويوزعها على التلاميذ في كل مجموعة، والمجموعة الفائزة هي التي تستطيع انتقاء الأربع بطاقات المجزأة للدائرة والتي تبين أعمال الجرار الزراعي وإصاقها على الدائرة المرسومة على السبورة لتشكيل الدائرة.

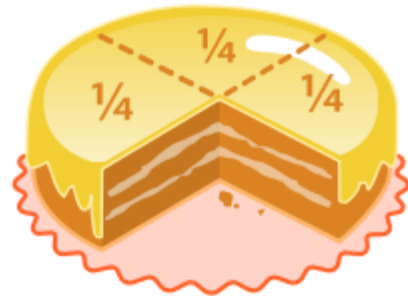
• أسماء أجزاء الدائرة المقترحة:

1. حراثة الأرض بالجرار الزراعي.
2. تسوية الأرض.
3. بذر الحبوب.
4. رش الأسمدة والمبيدات.
5. جر العريبات أو المحراث.

المجموعة رقم (ب)



المجموعة رقم (أ)



27- لعبة كرة السلة

الهدف: يعدد وظيفة الحصاد في الزراعة.

الزمن: (7) دقائق.

عدد المشاركين: مجموعتين مكون كل منها من ثلاثة تلاميذ.

أدوات اللعبة: سلة - كرات صغيرة مرقمة - بطاقات أقلام.

إجراءات التنفيذ: يختار المعلم مجموعتين من التلاميذ مكون كل منها من ثلاثة تلاميذ، ثم يتم تجهيز بطاقات تحمل أرقام فيها معلومات عن الحصاد، وتجهيز كرات صغيرة تحمل أرقام، وتبدأ اللعبة باختيار التلميذ كرة مرقمة بطريقة عشوائية، وبيتعد مسافة ثلاثة أمتار عن السلة المعلقة في مكان واسع في الفصل، ويصوب الكرة نحو السلة، فإذا نجح بالتصويب، وأدخل الكرة في السلة، يقرأ المعلم الرقم، ويتوجه التلميذ لاختيار البطاقة التي تحمل نفس الرقم ويقرأها أمام التلاميذ، ويحصل على درجة، أما إذا أخطأ التلميذ في تصويب الكرة في السلة فإنه يخسر في هذه الجولة، ويترك اللعبة وهكذا تستمر اللعبة مع باقي المجموعتين والفائز الذي يحصل على أكثر درجات وتقدم له جائزة.

• أرقام وأسماء بطاقات مقترحة:

5	4	3	2	1
تفصل القمح عن القش	تقطع السنابل الناضجة	تستخدم في الزراعة	سريعة	آلة حديثة ومعقدة

مجموعة (ب)



مجموعة (أ)



ملحق رقم (9)

دليل المعلم

في تدريس الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) بأسلوب

الألعاب التعليمية

في مادة العلوم العامة للصف الثالث الأساسي

الفصل الدراسي الثاني

2015 م

إعداد الباحث:

مشاه إبراهيم موسى السجار

أولاً: مقدمة:

أخي المعلم / أختي المعلمة: السلام عليكم ورحمة الله وبركاته.

نضع بين أيديكم دليل المعلم الخاص بتدريس الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) بأسلوب الألعاب التعليمية ، في مادة العلوم العامة المقررة على الصف الثالث الأساسي في الفصل الدراسي الثاني، والذي يقدم الدعم والإرشاد للمعلم في تدريس الوحدة بأسلوب الألعاب التعليمية، حيث يعتبر أسلوب الألعاب التعليمية من أهم الأساليب المستخدمة في طرائق التدريس لما لها من أهمية في اكتساب المتعلمين المعارف والمفاهيم التي تعمل على تنمية الجوانب المعرفية، والحركية والنفسية والاجتماعية وبناء شخصية المتعلم، حيث إن المتعلم يمارس اللعب يومياً سواء بصورة منفردة أو جماعية مع أصحابه في المنزل أو في المدرسة، كما أن أسلوب الألعاب التعليمية يستخدم في جميع المراحل التعليمية وفي جميع المباحث، كونها تتمتع بالتشويق والمتعة وزيادة دافعية الطلاب نحو التعلم.

وفيما يلي عناصر مكونات اللعبة:

عناصر مكونات اللعبة:

- 1- الأهداف التعليمية: الخاصة بكل لعبة.
- 2- مجموعة من اللاعبين: ويتم اختيارهم من طلاب الفصل.
- 3- أنشطة وقوانين: يحددها المعلم ويحفظها الطلاب.
- 4- عنصر الزمن: وهو الوقت الذي تستغرقه اللعبة.
- 5- المكان: مجموعة الظروف التي يتم فيها اللعبة.
- 6- النشاط التنافسي: وتعبير عن حركة المتنافسين أثناء اللعبة.
- 7- النتيجة: وتشكل خاتمة اللعبة، ويتم فيها تحديد الفائز والخاسر. (عسقول، 2003:285).

ويتناول الدليل تحضير الدروس، حيث يتكون الدليل من عشرة دروس اشتملت على العديد من الأنشطة والخبرات وإجراءات التنفيذ الخاصة بكل درس، لذا نأمل أن يسهم هذا الدليل في تحقيق الغاية المرجوة وتحقيق الأهداف المرجوة التي يسعى إليها الدليل في تدريس الوحدة .

وقد اشتمل الدليل على النقاط التالية:

- خطة الوحدة الدراسية الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) في مادة العلوم العامة للصف الثالث الأساسي للعام الدراسي 2014/2015 م.
- تحضير كامل للدروس الثلاثة الموجودة في الوحدة الدراسية.
- يشمل كل درس المتطلب الأساسي، والبند الاختباري له، وتقويمه.
- الأهداف السلوكية لكل درس.
- الوسائل التعليمية الخاصة بكل درس (صور ، رسومات ، شفافيات ، بطاقات ، أدوات).
- أسماء الألعاب التعليمية المنفذة في كل درس.
- خطوات تنفيذ الدرس، والتي تشمل الخبرات، والأنشطة، ودور المعلم، والمتعلم، والتقويم الختامي والأنشطة البيتية.

ثانياً: أهداف الدليل:

- مساعدة المعلم للاستفادة من دليل المعلم في توظيف الألعاب التربوية كأسلوب من أساليب التدريس الحديثة في التعليم.
- تحديد الأهداف التعليمية المراد تحقيقها، وصوغها بصورة أهداف سلوكية سليمة.
- تحديد المادة العلمية المراد تعليمها لطلاب الصف الثالث الأساسي الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات)
- تحديد الأساليب، والأنشطة التعليمية المناسبة.
- تحديد الوسائل التعليمية، والمواد والأدوات اللازمة لتحقيق الأهداف التعليمية.
- اختيار أساليب التقويم المناسبة.
- تدريس الموضوعات بأسلوب الألعاب التعليمية.

ثالثاً: الأهداف العامة للوحدة:

يتوقع من الطالب بعد دراسته للوحدة أن يكون قادراً على أن:

- يوضح مفهوم كل من الأدوات، الأدوات البسيطة، الأدوات المعقدة.
- يتعرف إلى الأدوات البسيطة الست.
- يصنع أدوات بسيطة من خامات البيئة المحلية.
- يصنف الأدوات إلى بسيطة، ومعقدة.
- يعدد استخدامات الأدوات البسيطة والمعقدة في الحياة.

- يبين أهمية الآلات الحديثة في توفير الوقت والجهد.
- يتتبع تطور وسائل المواصلات والآلات الزراعية.

رابعاً: الأهداف السلوكية الخاصة بالوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) في العلوم العامة

للف الثالث الأساسي

1. يكتشف مفهوم الأدوات من خلال الصور.
2. يسمي الأدوات البسيطة الستة.
3. يستخدم اللولب (البرغي) في تثبيت القطع الخشبية.
4. يتعرف إلى الأدوات البسيطة، والمعقدة.
5. يعدد استخدامات الأدوات البسيطة.
6. يبين أهمية الروافع.
7. يقارن بين استخدام كل من الإسفين، والعتلة.
8. يوضح مفهوم البكرة.
9. يعدد استخدامات البكرة.
10. يقارن بين السطح المائل، والعمودي، والأفقي.
11. يعدد أمثلة على سطوح مائلة تستخدم في الحياة.
12. يوضح المقصود بالعجلة والمحور.
13. يستنتج استخدامات العجلة والمحور في الحياة العملية.
14. يعطي أمثلة على استخدامات العجلات المسننة.
15. يرسم شكلاً للعجلات المسننة.
16. يذكر استخدامات الأدوات المعقدة في المنزل.
17. يفرق بين الغسيل اليدوي والآلي.
18. يعدد أمثلة على استخدامات الأدوات المعقدة في البناء.
19. يصنف وسائل النقل القديمة، والحديثة.
20. يقارن بين صناعة الملابس اليدوية والآلية.
21. يعدد الصناعات التي تعتمد على الأدوات المعقدة.
22. يحدد استخدام بعض الآلات في الصناعة.
23. يستنتج أهمية الاعتماد على الأدوات المعقدة في الصناعة.

24. يفرق بين الأدوات الزراعية البسيطة، والمعقدة.
25. يصنف استخدامات الأدوات المعقدة في مجالات الحياة المختلفة.
26. يستخدم أدوات الزراعة القديمة في زراعة المحاصيل وحصادها.
27. يسمي صناعات تحتاج إلى أدوات حديثة.
28. يوضح التطور في وسائل المواصلات.
29. يرتب وسائل النقل من الأبطأ إلى الأسرع.
30. يعدد أهم استخدامات السيارة في حياتنا .
31. يسمي أنواع السيارات حسب استخداماتها.
32. يعدد بعض الأدوات الزراعية قديماً.
33. يرسم شكلاً للمنجل والمذراة المستخدمة في الزراعة.
34. يكتشف وظيفة بعض الأدوات الزراعية القديمة.
35. يوضح المقصود بالجرار الزراعي.
36. يذكر الأعمال التي يقوم بها الجرار الزراعي.
37. يعدد وظيفة الحصادة في مجال الزراعة.
38. يجري عملية الفصل لحبوب القمح عن السنابل.

خامساً: أسماء الألعاب التعليمية المقترحة:

1. لعبة تركيب الصور.
2. لعبة حامي بارد.
3. لعبة التمثيل الصامت بالحركات.
4. لعبة صندوق الاقتراع .
5. لعبة الدومينو.
6. لعبة البالونات .
7. لعبة التوصيل بين الأرقام للحصول على الشكل.
8. لعبة الملاعبة.
9. لعبة طاحونة الأسئلة (الكنز).
10. لعبة الدولاب المتحرك.
11. لعبة النفخ بالطحين.
12. لعبة التشكيل بالطينة.

13. لعبة حبل الغسيل.
14. لعبة إصااية الهدف.
15. لعبة الكراسي.
16. لعبة سلة البيض.
17. لعبة القطار.
18. لعبة عنقود العنب.
19. لعبة الكأس.
20. لعبة الترتيب.
21. لعبة الكلمة الخفية.
22. لعبة صيد السمك.
23. لعبة الرسم والتلوين.
24. لعبة الصورة المخفية.
25. لعبة الحروف.
26. لعبة تركيب أجزاء الدائرة.
27. لعبة كرة السلة.

خطة تدريس الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) عدد الحصص (10) حصص

في مادة العلوم العامة للصف الثالث الأساسي

الدرس	العنوان	الأهداف العامة	المفاهيم	عدد الحصص	الوسائل المستخدمة
الأول	الأدوات	<ul style="list-style-type: none"> - يوضح مفهوم الأدوات بلغته الخاصة - يقارن بين الأداة المعقدة والأداة البسيطة - يسمي الأدوات البسيطة الستة الإسفين، البرغي، الرافعة، العجلة والمحور، المستوى المائل، البكرة - يعدد أمثلة على استخدامات الأدوات البسيطة - يصنف الأدوات إلى بسيطة ومعقدة 	<ul style="list-style-type: none"> - الأدوات البسيطة - الأدوات المعقدة - المخترعات - الإسفين - البرغي - الرافعة - العجلة والمحور - المستوى المائل - البكرة - البلطة - المصعد - العجلات المسننة 	4 حصص	<ul style="list-style-type: none"> - صور أدوات بسيطة-شفاقيات -عجلات مسننة - سيارة أطفال - بكرة- إسفين - براغي ومسامير - رافعة - مستوى مائل - بلطة - منقب يدوي - ملقط غسل - منشار- مقص
الثاني	استخدامات الأدوات المعقدة	<ul style="list-style-type: none"> - يذكر بعض مجالات استخدام الأدوات المعقدة - يعدد أمثلة لاستخدامات الأدوات المعقدة في الحياة - يوضح أهمية الآلات الحديثة في توفير الوقت والجهد 	<ul style="list-style-type: none"> الغسالة - خلاط الباطون - الحركة والانتقال - الصناعة - ماكينة التصوير - المنجل- الحصادة - آلة النسيج 	3 حصص	<ul style="list-style-type: none"> صور أدوات معقدة -سيارة أطفال - ملابس قطنية - منجل فأس - عجلات

<ul style="list-style-type: none"> - صور وسائل مواصلات قديمة وحديثة - فأس - منجل - مذراة - صور توضح الجرار الزراعي - والحصادة 	<p>3 حصص</p>	<ul style="list-style-type: none"> - تطور وسائل المواصلات - تطور الأدوات الزراعية-السيارة - أبواق السيارات - الفأس - المحراث - المذراة - الجرار الزراعي - الحصادة - السنابل 	<ul style="list-style-type: none"> - يتتبع تطور وسائل المواصلات - يعدد الأغراض التي تستخدم فيها السيارات - يتتبع تطور الآلات الزراعية - يوضح مفهوم كل من الجرار الزراعي والحصادة 	<p>تطور الأدوات</p>	<p>الثالث</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------	---------------

نموذج الدرس الأول في مادة العلوم العامة (بأسلوب الألعاب التعليمية)

المادة: العلوم العامة

الصف: الثالث

الموضوع: الأدوات

الحصّة: الأولى

التقويم	البند الاختباري	المتطلب الأساسي
ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.	* ما الطريقة التي اعتمد عليها الإنسان القديم للقيام بالأعمال المختلفة؟	* يوضح الطريقة التي اعتمد عليها الإنسان القديم للقيام بالأعمال المختلفة.
ملاحظة إجابات التلاميذ.	* ما أهمية استخدام الأدوات في الحياة؟	* يبين أهمية استخدام الأدوات في الحياة.

الأهداف السلوكية:

- يكتشف مفهوم الأدوات من خلال الصور.
- يسمي الأدوات البسيطة الستة.
- يستخدم اللولب (البرغي) في تثبيت القطع الخشبية.
- يتعرف إلى الأدوات البسيطة، والمعقدة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: صور أدوات بسيطة - عجلات مسننة - سيارة أطفال - بكرة - إسفين - براغي ومسامير - رافعة - مستوى مائل - بلطة.

أسماء الألعاب التعليمية: لعبة تركيب الصور - لعبة حامي بارد - لعبة التمثيل الصامت بالحركات - لعبة صندوق الاقتراع.

خطوات تنفيذ الدرس:

م	الأهداف	دور المعلم	دور المتعلم	التقويم
1-	يكتشف مفهوم الأدوات من خلال الصور.	يقوم المعلم بعرض الأدوات البسيطة التي تم احضارها من قبل التلاميذ لمشاهدتها والتعرف عليها، ثم الطلب من التلاميذ مشاهدة الصور الموجودة في الكتاب صفحة (102)، والأشخاص والأدوات الموجودة في الفصل من أدوات بسيطة ثم توجيه الأسئلة التالية: - ماذا تشاهد في الصورة؟ - ماهي الأدوات المستخدمة في الصورة؟ - ما المقصود بالأدوات؟	- يقوم التلاميذ بالإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم. - تفكيك سيارة الأطفال من قبل التلاميذ وملاحظة الأدوات التي تتكون منها سيارة الأطفال. - ملاحظة الأدوات الموجودة داخل الصف من قبل التلاميذ - قراءة الفقرة الموجودة في الكتاب صفحة 102 من قبل التلاميذ لمعرفة المقصود بالأدوات؟ كتابة الملخص على السبورة بلغة التلاميذ.	* ما المقصود بالأدوات؟
<p>اسم اللعبة: لعبة تركيب الصور</p> <p>الهدف: يكتشف مفهوم الأدوات من خلال الصور.</p> <p>الزمن: (5) دقائق</p> <p>عدد المشاركين: أربع تلاميذ في مجموعتين كل مجموعة تلميذين.</p> <p>أدوات اللعبة: صور أدوات - بطاقات - لاصق - أقلام</p> <p>• إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل منها مكون من تلميذين، ثم يقوم بتوزيع البطاقات، والصور المبعثرة عن الأدوات البسيطة على المجموعتين من التلاميذ، والفريق الفائز الذي يستطيع تركيب الصور المطلوبة بسرعة.</p>				

<p>*أذكر أسماء الأدوات البسيطة السّت.</p>	<p>- الإجابة عن الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي من قبل التلاميذ لمعرفة أسماء الأدوات البسيطة السّت - مشاهدة صور الأدوات البسيطة السّت من الكتاب المدرسي صفحة (104)، وتسميتها. - كتابة الملخص على السبورة.</p>	<p>يقوم المعلم بعرض صور للأدوات البسيطة السّت، ويعرض الإسفين، والبراغي، والبكرة ، والمستوى المائل أمام الطلاب لمشاهدتها، ثم يقوم المعلم بتوجيه الأسئلة التالية: - ما المقصود بالأدوات البسيطة؟ - لماذا سميت هذه الأدوات بالبسيطة؟</p>	<p>يسمي الأدوات البسيطة السّت.</p>	<p>-2</p>
<p>اسم اللعبة: لعبة حامي بارد. الهدف: يسمي الأدوات البسيطة السّت. الزمن: (7) دقائق. عدد المشاركين: ستة تلاميذ في مجموعتين كل مجموعة ثلاثة طلاب. أدوات اللعبة: الأدوات البسيطة السّت، الإسفين - اللولب - الرافعة - العجلة والمحور - المستوى المائل - البكرة ، شريط قماش. إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل مجموعة مكونة من ثلاثة تلاميذ، ثم يقوم المعلم باختيار المجموعة الأولى لتنفيذ اللعبة، حيث تعصب أعين اللاعب الأول بشريط القماش، ثم تخفي البطاقة المقصودة في مكان معين، ثم يطلب من التلميذ البحث عن البطاقة ويتابع باقي التلاميذ اللعبة بترديد حامي كلما اقترب التلميذ من البطاقة وبارد كلما ابتعد عن البطاقة، إذا وجد الطالب البطاقة يقرأها أمام التلميذ، ويحدد اسمها، وتسجل له درجة، وتكرر اللعبة مع باقي تلاميذ المجموعة، والفريق الفائز الذي يستطيع اكتشاف البطاقة بالوقت المحدد ويسمي الأداة ويحصل على أعلى الدرجات. بعد الانتهاء من اللعبة، ما أسماء الأدوات البسيطة السّت؟ وفيم تستخدم؟</p>				

<p>- ما استخدامات اللولب (البرغي)؟ - أذكر أصحاب المهن التي تستخدم البرغي في أعمالها.</p>	<p>- الإجابة على أهم استخدامات البرغي في الصناعات المختلفة. - ذكر أصحاب المهن التي تستخدم البرغي في أعمالها اليومية. - اخراج بعض التلاميذ لتثبيت القطع الخشبية باستخدام البرغي. - كتابة الملخص على السبورة.</p>	<p>- يقوم المعلم بعرض عينات لبرغي مختلفة الأشكال، والأحجام وبيان أهميتها لكثير من أصحاب المهن، ثم يسأل المعلم التلاميذ عن كيفية استخدام اللولب (البرغي) في تثبيت القطع الخشبية.</p>	<p>يستخدم اللولب (البرغي) في تثبيت القطع الخشبية.</p>	<p>3-</p>
<p>اسم اللعبة: لعبة التمثيل الصامت بالحركات. الهدف: يستخدم اللولب (البرغي) في تثبيت القطع الخشبية. الزمن: (7) دقائق عدد المشاركين: مجموعتان كل مجموعة ثلاثة تلاميذ . أدوات اللعبة: بدون أدوات إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل مجموعة مكونة من ثلاثة تلاميذ، ثم تبدأ المسابقة مع المجموعة الأولى بأن يخرج التلميذ الأول ليمثل استخدام أداة يختارها المعلم له مسبقاً أمام التلاميذ بالحركات، والتمثيل الصامت، وعلى المجموعة الثانية معرفة الأداة حسب الوقت المحدد لذلك، فإذا نجح الفريق في معرفة الأداة تسجل له درجة ثم يأتي دور التلميذ الثاني ليقوم بتمثيل الأداة الثانية، ثم التلميذ الثالث بنفس الطريقة، وتسجل درجات المجموعة الأولى ثم يأتي دور المجموعة الثانية بنفس الطريقة لكل تلميذ من المجموعة، والمجموعة الفائزة التي تحصد أعلى الدرجات في المسابقة. • من خلال ملاحظتك للعبة ماذا نستنتج ؟ • كتابة الملخص على السبورة.</p>				

<p>*أذكر ثلاثة أمثلة على أدوات بسيطة. *أذكر ثلاثة أمثلة على أدوات معقدة.</p>	<p>- إجابة التلاميذ على الأسئلة بالتشاور مع جميع الطلاب. - صياغة المفهوم بشكل جماعي عن المقصود بالأدوات البسيطة، والأدوات المعقدة. - كتابة الملخص على السيورة من قبل المجموعات.</p>	<p>يقسم المعلم التلاميذ إلى مجموعات، ويوزع علي كل مجموعة سيارة أطفال التي تم احضارها من قبل التلاميذ ليتم تفكيكها، والتعرف على مكوناتها ثم توجيه الأسئلة التالية: ما المقصود بالأدوات البسيطة، والمعقدة؟</p>	<p>يتعرف إلى الأدوات البسيطة، والمعقدة</p>	<p>-4</p>
<p>نشاط : صنف الأدوات التالية إلى أدوات بسيطة أو أدوات معقدة: السيارة - المنشار - المقص - مفرمة اللحم - خفاقة البيض</p> <p>اسم اللعبة: لعبة صندوق الاقتراع</p> <p>الهدف: يصنف الأدوات إلى بسيطة، ومعقدة.</p> <p>الزمن: (7) دقائق</p> <p>عدد المشاركين: جميع طلاب الفصل</p> <p>أدوات اللعبة: أربعة صناديق اقتراع - طاولة - أوراق</p> <p>اجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بإحضار (4) صناديق، ويضعهم في أماكن مختلفة في الفصل على اعتبار أنها مراكز اقتراع منتشرة، ثم يوزع على تلاميذ الجهة الأولى بطاقات ورقية صغيرة، ويطلب منهم كتابة الأدوات البسيطة، والمعقدة في المنزل، وحسب الوقت المحدد يقوم كل تلميذ بوضع البطاقة في صندوق الاقتراع الخاص بالمنزل، وبنفس الطريقة يوزع على تلاميذ الجهة الثانية بطاقات خاصة بالأدوات البسيطة، والمعقدة في مجال البناء، والجهة الثالثة في مجال الصناعة، والجهة الرابعة في مجال الزراعة، ثم يطلب من كل مجموعة وضع البطاقات في صندوق الاقتراع، وفي انتهاء الوقت المحدد لعملية الاقتراع، يقوم المعلم بمساعدة التلاميذ معرفة الجهة التي استطاعت كتابة الأدوات البسيطة والمعقدة في الوقت المحدد، وتعتبر الفائزة.</p> <ul style="list-style-type: none"> • من خلال ملاحظتك للعبة ماذا نستنتج ؟ • كتابة الملخص على السيورة. 				

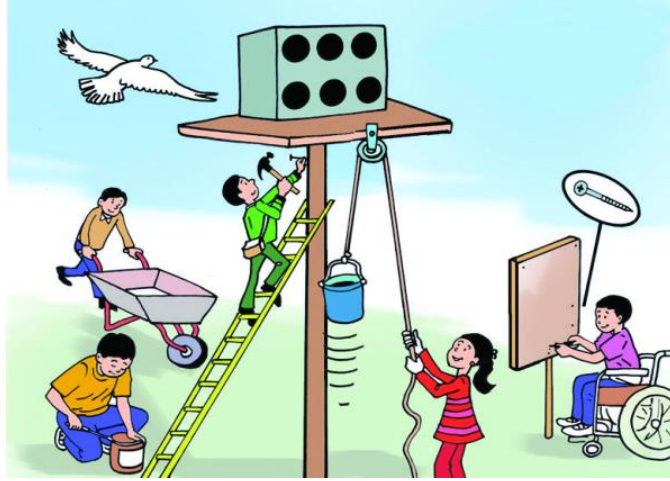
التقويم الختامي:

- ما المقصود بالأدوات؟
- ما أنواع الأدوات ؟
- أذكر أمثلة على الأدوات البسيطة.
- ما فائدة اللولب (البرغي)؟
- أكتب ثلاث أدوات بسيطة ، وثلاث أدوات معقدة.

الواجب البيتي :

نشاط بيتي: نشاط رقم (1) من الكتاب المدرسي صفحة (103) :

لنفترض أنك تريد بناء برج للحمام في مزرعتك ، فما الأشياء التي ستحتاج إليها ؟



نموذج الدرس الأول في مادة العلوم العامة (بأسلوب الألعاب التعليمية)

المادة: العلوم العامة

الصف: الثالث

الموضوع: الأدوات

الحصّة الثانية

المتطلب الأساسي	البند الاختباري	التقويم
يعدد أسماء أدوات بسيطة.	أذكر أسماء أدوات بسيطة تستخدم في مدرستك.	ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.

الأهداف السلوكية:

- يعدد استخدامات الأدوات البسيطة.
- يبين أهمية الروافع.
- يقارن بين استخدام كل من الإسفين، والعتلة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: صور أدوات بسيطة - عجلات مسننة - سيارة أطفال - إسفين - حنفية ماء - رافعة - مستوى مائل - بلطة - مثقب يدوي - ملقط غسل - علاقة ملابس - خيط - قطعة خشب - براغي.

أسماء الألعاب التعليمية المستخدمة : لعبة الدومينو - لعبة البالونات.

خطوات تنفيذ الدرس :

م	الأهداف	دور المعلم	دور المتعلم	التقويم
1-	يعدد استخدامات الأدوات البسيطة.	يقوم المعلم بعرض الأدوات التالية: إسفين - براغي - بكرة - رافعة - حنفية ماء - عجلات - بلطة - ملقط غسيل لمشاهدتها من قبل التلاميذ ثم مناقشة الطلاب بالصور الموجودة في الكتاب المدرسي صفحة (104)، وما يظهر بها من أدوات بسيطة ثم مناقشة شفوية: - ماذا تشاهد في الصور؟ - ما اسم الأدوات الأساسية البسيطة المستخدمة؟ - ما استخداماتها؟	- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي . - الإجابة على استخدامات الأدوات البسيطة - مشاهدة الصور في الكتاب صفحة (104) وتسمية هذه الأدوات ومعرفة المهن التي تستخدمها. - كتابة الملخص على السبورة بلغة التلاميذ.	* ما استخدامات كل من الأدوات التالية: الإسفين - البرغي - المسامير - الميزان ؟
2-	يبين أهمية الروافع	يقوم المعلم بإحضار قطعة خشب طويلة، واستخدامها كرافعة من قبل التلاميذ، ثم عرض الصور التي في الكتاب صفحة (105)، ثم توجيه الأسئلة التالية: * ما المقصود بالروافع؟ * أذكر أمثلة على الروافع. * ما أهمية الروافع؟	- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي. - ذكر أمثلة على الروافع. - معرفة أهمية الروافع. - كتابة الملخص على السبورة من قبل التلاميذ.	* نشاط: أذكر أمثلة على أصحاب المهن التي تستخدم الروافع. * ما أهمية الروافع؟

اسم اللعبة: لعبة الدومينو

الهدف: يبين أهمية الروافع.

الزمن: (5) دقائق

عدد المشاركين: أربعة تلاميذ في مجموعتين كل مجموعة تلميذين.

أدوات اللعبة: مجسمات خشبية مقسمة إلى نصفين - أقلام خط - طاولة.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بإحضار خمس مجسمات مقسمة إلى نصفين متساويين، النصف الأول يمثل اسم أداة من الأدوات، والنصف الآخر يمثل رسم لتلك الأدوات، ثم يختار المعلم أربع تلاميذ، ويقسمهم إلى مجموعتين مكون كل منها من تلميذين، ثم يطلب من كل مجموعة التقدم لأخذ المجسمات الخشبية، والبدء بتشكيل قطع الدومينو، حسب الشكل المطلوب، والمجموعة الفائزة التي تستطيع تركيب قطع الدومينو بسرعة وتقدم لها جائزة.

<p>- ما استخدامات الأدوات التالية: الإسفين - العتلة - أذكر أصحاب المهن التي تستخدم الإسفين في أعمالها. - متى نستخدم العتلة؟</p>	<p>- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي. - معرفة استخدامات الإسفين والعتلة في الحياة العملية مع ذكر أمثلة متعددة. - ذكر المهن التي تستخدم الإسفين، والعتلة في أعمالها. - كتابة الملخص على السبورة من قبل التلاميذ.</p>	<p>يقوم المعلم بعرض الصور في الكتاب صفحة (104)، و(105)، لمشاهدة الإسفين، والعتلة ثم توزيع العينات التي أحضرها الطلاب، وملاحظتها ثم توجيه الأسئلة التالية. - ماذا تشاهد في الصورة؟ - فيما يستخدم الإسفين؟ - ما أسماء المهن التي تستخدم الإسفين في أعمالها. - ما استخدامات العتلة؟ - أداة بسيطة تستخدم في قطع الخشب، وتشبه الإسفين تسمى:.....</p>	<p>يقارن بين استخدام كل من الإسفين والعتلة.</p> <p>3-</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------

• نشاط رقم (1):

يقوم المعلم بإحضار المسطرة المترية لتحريك صندوق ثقيل من قبل التلاميذ لبيان فكرة العتلة، مع لفت انتباه التلاميذ للصور في الكتاب صفحة (105)، والتي تظهر رجل وهو يرفع الصخرة بالعتلة.



• نشاط رقم (2):

احضار لوح خشبي طويل لاستخدامه في رفع الأشياء من الأرض.

هيا نلعب لعبة تعليمية.

اسم اللعبة: لعبة البالونات.

الهدف: يقارن بين استخدام الإسفين والعتلة.

الزمن: (8) دقائق

عدد المشاركين: ستة تلاميذ في مجموعتين.

أدوات اللعبة: ست بالونات - أوراق - أقلام خط.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار ستة تلاميذ، ويقسمهم إلى مجموعتين وكل مجموعة تتكون من ثلاثة تلاميذ، ويقوم المعلم بوضع ورقة صغيرة تحتوي على معلومات عن العتلة، والإسفين في بالون واحد من كل مجموعة من البالونات الثلاث التي سوف توزع على المجموعتين، بينما باقي البالونات بها أوراق فارغة، ثم تنفخ البالونات الست في المجموعتين، وتربط في أرجل التلاميذ، وتبدأ اللعبة بالصارفة، والمجموعة الفائزة التي تستطيع تفجير البالون الموجود بداخله المعلومات عن العتلة، والإسفين وقراءة الورقة أمام الطلاب.

• من خلال ملاحظتك للعبة ماذا نستنتج؟

• كتابة الملخص على السبورة؟

التقويم الختامي:

- أذكر أمثلة على الأدوات البسيطة الست.
- ما استخدامات الأدوات البسيطة الست.

الواجب البيتي:

- أذكر استخدامات كل من الأدوات التالية: الإسفين، البرغي، الميزان، العتلة، ملقط الغسيل.

نموذج الدرس الأول في مادة العلوم العامة (بأسلوب الألعاب التعليمية)

المادة: العلوم العامة

الصف : الثالث

الموضوع: الأدوات

الحصّة: الثالثة

التقويم	البند الاختباري	المتطلب الأساسي
ملاحظة صحة الأمتلة. ملاحظة صحة الإجابة.	*أذكر أمثلة على استخدامات الروافع. *ما أهمية الروافع ؟	* يذكر أمثلة على استخدامات الروافع في الحياة. *يوضح أهمية الروافع.

الأهداف السلوكية :

- يوضح مفهوم البكرة.
- يعدد استخدامات البكرة.
- يقارن بين السطح المائل، والعمودي، والأفقي.
- يعدد أمثلة على سطوح مائلة تستخدم في الحياة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: صور أدوات بسيطة - بكرة - رافعة- مستوى مائل - مستوى أفقي - مستوى عمودي - لوح خشبي- صندوق الحقيبة التعليمية - سارية العلم.

أسماء الألعاب التعليمية المستخدمة : لعبة التوصيل بين الأرقام للحصول على الشكل- لعبة الملاعبة - لعبة طاحونة الأسئلة (الكنز).

خطوات تنفيذ الدرس:

م	الأهداف	دور المعلم	دور المتعلم	التقويم
1-	يوضح مفهوم البكرة.	يقوم المعلم بعرض البكرات الموجودة في الحقيبة العلمية أمام التلاميذ ثم مناقشتهم في الصورة الموجودة في الكتاب صفحة (106)، والتي تظهر التلميذ الذي يقوم برفع العلم الفلسطيني على السارية صعوداً وهبوطاً، وملاحظة الأداة المستخدمة في ذلك (البكرة) ثم توجيه الأسئلة التالية: - ما المقصود بالبكرة؟ - ما المهن التي تستخدم البكرة في أعمالها؟	- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي. - صياغة مفهوم البكرة بلغة التلاميذ. - ذكر المهن التي تستخدم البكرة في أعمالها اليومية. - كتابة الملخص على السبورة.	* ما المقصود بالبكرة؟
2-	يعدد استخدامات البكرة.	يقوم المعلم بعرض الصورة من الكتاب صفحة (106) لمشاهدة صورة المصعد الكهربائي ثم مناقشة شفوية للتلاميذ: * ماذا نستخدم لرفع الأشياء عالياً. * أذكر أمثلة على استخدام البكرات في الحياة.	- الإجابة عن الأسئلة التي يطرحها المعلم. - يعطي أمثلة على استخدامات البكرة في الصناعات المتعددة. - كتابة الملخص على السبورة من قبل التلاميذ.	أذكر استخدامات البكرة في الحياة العملية.

هيا نلعب لعبة تعليمية.

اسم اللعبة: لعبة التوصيل بين الأرقام للحصول على الشكل.

الهدف: يعدد استخدام البكرة .

الزمن: (5) دقائق

عدد المشاركين: جميع طلاب الصف.

أدوات اللعبة: أقلام رصاص- بطاقات ورقية للرسم - ألوان.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بتوزيع بطاقات ورقية على جميع طلاب الفصل بحيث تكون محددة بنقاط مرقمة، ويقوم كل تلميذ بتوصيل هذه النقاط بتسلسل، وبشكل تصاعدي، ثم تلوين الشكل الناتج، والطالب الفائز الذي يستطيع توصيل النقاط المتسلسلة لمعرفة الشكل، وتلوينه بسرعة.

في نهاية اللعبة* ما استخدامات البكرة؟

<p>- ما المقصود بالسطح المائل؟ - السطح العمودي؟ - السطح الأفقي؟</p>	<p>- الإجابة على المقصود بالسطح المائل ، والسطح العمودي، والسطح الأفقي من قبل التلاميذ. - يبدي رأيه عن اللعبة التي تمثل المستوى المائل، ثم التوصل للمفهوم من خلال النقاش الجماعي والتعلم التعاوني. -كتابة الملخص على السبورة من قبل التلاميذ.</p>	<p>يقوم المعلم بعرض أمثلة لأسطح متعددة أمام التلاميذ(سطح مائل، سطح عمودي، سطح أفقي) لاحظ الأسطح ثم أجب شفويًا: *ما المقصود بالسطح المائل؟ *صف السطح المائل؟ *ما المقصود بالسطح العمودي؟ *صف السطح العمودي؟ *ما المقصود بالسطح الأفقي؟ *صف السطح الأفقي؟ *أطلب من التلاميذ فتح الكتاب صفحة (107) وملاحظة الصور عن المستوى المائل واللعبة التي تمثل المستوى المائل.</p>	<p>يقارن بين السطح المائل ، والعمودي ، والأفقي</p> <p>-3</p>
-----------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------

هيا نلعب لعبة تعليمية.

اسم اللعبة: لعبة الملاعبة

الهدف: يقارن بين السطح المائل، والسطح العمودي، والسطح الأفقي.

الزمن: (7) دقائق

عدد المشاركين: ثلاثة تلاميذ على انفراد.

أدوات اللعبة: بطاقات- أقلام خط- مقص- صور - طاولة

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بتحضير بطاقات ملاعبة مكمله موضوعها للآخر عن المستوى المائل، والعمودي والأفقي، حيث يطلب المعلم من الطلاب الثلاث ملاعبة كل زوج لبعضه، والتلميذ الفائز الذي يقوم بملاعبة البطاقات مع موضوعها بسرعة، ويشجعه جميع التلاميذ.

• من خلال ملاحظتك للعبة ماذا نستنتج ؟

• كتابة الملخص على السبورة.

<p>- أذكر أمثلة على استخدامات السطح المائل في الحياة.</p>	<p>- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي. - ذكر تطبيقات عملية على استخدامات السطح المائلة في الحياة. - كتابة الملخص على السبورة من قبل التلاميذ.</p>	<p>نشاط: أقوم باستخدام اللوح الخشبي بحيث يشكل سطحاً مائلاً مع طاولة المعلم، واستخدامه من قبل التلاميذ في إنزال صندوق الحقيبة العلمية. ثم توجيه السؤال التالي: *أذكر تطبيقات عملية على استخدامات السطح المائلة في الحياة.</p>	<p>يعدد أمثلة على سطوح مائلة تستخدم في الحياة.</p> <p>4-</p>
-----------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------

هيا نلعب لعبة تعليمية تسمى تفكيرنا.
اسم اللعبة: لعبة طاحونة الأسئلة (الكنز).
الهدف: يعدد أمثلة على سطوح مائلة تستخدم في الحياة.
الزمن: (5) دقائق.
عدد المشاركين: جميع طلاب الفصل.
أدوات اللعبة: صندوق - صورة درج.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بإحضار صندوق، ويضع بداخله صورة (درج) كمثال على السطح المائل، ثم يطلب المعلم من جميع التلاميذ المشاركة في اللعبة عن طريق توجيه الأسئلة عن الشيء الموجود بداخل الصندوق، يتحدث التلاميذ هل هو طعام؟ يجب المعلم: لا وهكذا تستمر الأسئلة حتى يهتدي التلاميذ إلى الشيء الموجود بداخل الصندوق والتلميذ الفائز الذي يستطيع معرفة ما بداخل الصندوق بسرعة حسب الوقت المحدد ويتم تشجيعه من قبل المعلم والتلاميذ وتقدم له جائزة.

في نهاية اللعبة:

• أذكر أمثلة أخرى على السطح المائل.
يستمع المعلم لإجابات التلاميذ مبيناً الإجابة بلغة التلاميذ وكتابة الملخص على السبورة.
والأسئلة المتوقعة:

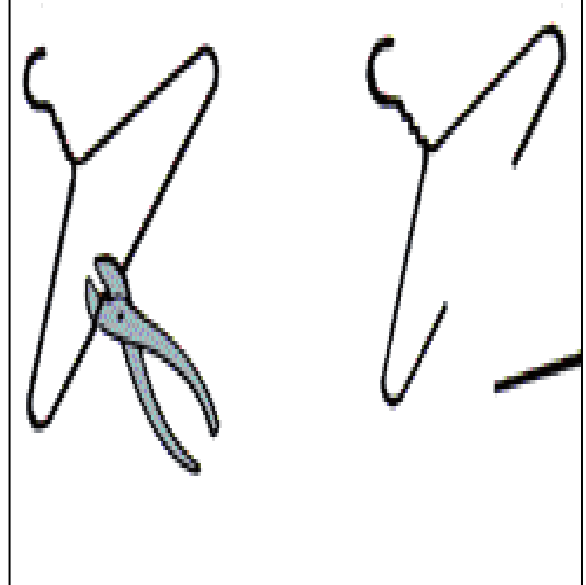
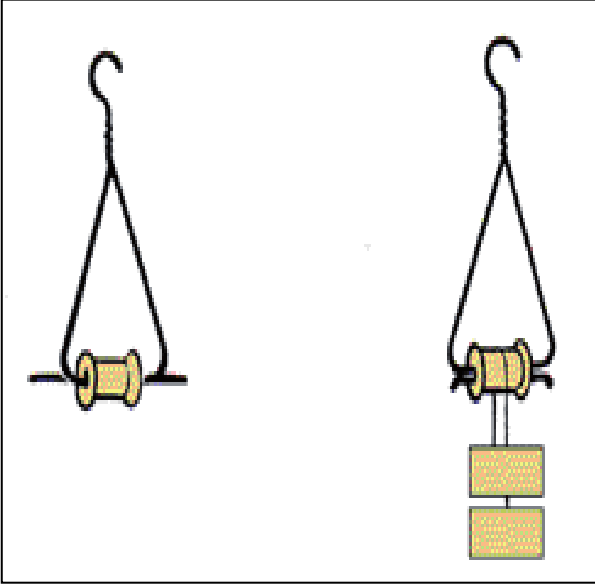
- هل هو من الأدوات البسيطة؟
- هل يوجد في المنزل؟
- هل هو قديم أم حديث؟
- هل يستخدمه النجار؟
- هل يسهل الحركة؟
- هل يستخدم في تثبيت القطع الخشبية؟
- هل يستخدم في إنزال البضائع؟
- من خلال ملاحظتك للعبة ماذا نستنتج؟
- كتابة الملخص على السبورة.

التقويم الختامي:

- ما المقصود بالبكرة؟
- ما استخدامات البكرة.
- أعدد فوائد البكرة.
- ما المقصود بالمستوى المائل ؟
- أكتب أمثلة على استخدامات المستوى المائل.

الواجب البيتي:

نشاط (2): من الكتاب صفحة (107) أصنع بكرة بنفسي باستخدام المواد والأدوات التالية: علاقة ملابس، كرامة خيطان ، خيط ، مسطرة ، كماشة.



نموذج الدرس الأول في مادة العلوم العامة (بأسلوب الألعاب التعليمية)

المادة: العلوم العامة

الصف: الثالث

الموضوع: الأدوات

الحصة: الرابعة

التقويم	البند الاختباري	المتطلب الأساسي
*ملاحظة صحة إجابات التلاميذ. *ملاحظة صحة الأمثلة.	*أذكر أمثلة على استخدامات البكرة. * أذكر أمثلة على المستوى المائل.	* يذكر أمثلة على استخدامات البكرة. *يعدد أمثلة على المستوى المائل.

الأهداف السلوكية:

- يوضح المقصود بالعجلة والمحور.
- يستنتج استخدامات العجلة والمحور في الحياة العملية.
- يعطي أمثلة على استخدامات العجلات المسننة.
- يرسم شكلاً للعجلات المسننة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم : صور عجلات - عجلات مسننة - سيارة أطفال - أغذية زجاجات- ألوان- أقلام- طينة.

أسماء الألعاب التعليمية المستخدمة: لعبة الدولاب المتحرك - لعبة النفخ بالطحين- لعبة التشكيل بالطينة.

خطوات تنفيذ الدرس:

م	الأهداف	دور المعلم	دور المتعلم	التقويم
1-	يوضح المقصود بالعجلة والمحور	يقوم المعلم بتقسيم التلاميذ إلى مجموعات، ويعطي كل مجموعة سيارة أطفال لمشاهدتها، وتكسيكها وملاحظة العجلة والمحور الموجود فيها ثم توجيه أنظارهم لمشاهدة الصور الموجودة في الكتاب صفحة (108)، وتوجيه الأسئلة التالية: - ماذا تشاهد في الصورة؟ - ما المقصود بالعجلة والمحور؟	- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل جماعي من قبل المجموعات بعد التشاور مع باقي التلاميذ. - صياغة المفهوم بشكل جماعي. - كتابة الملخص على السبورة من قبل التلاميذ.	* ما المقصود بالعجلة والمحور؟
<p>اسم اللعبة: لعبة الدولاب المتحرك.</p> <p>الهدف: يوضح المقصود بالعجلة والمحور.</p> <p>الزمن: (8) دقائق</p> <p>عدد المشاركين: جميع طلاب الفصل.</p> <p>أدوات اللعبة: بطاقات أرقام - دولاب متحرك.</p> <p>إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بتوزيع بطاقات مكتوب عليها أرقام للسحب وخلفها معلومات عن الأدوات البسيطة على جميع طلاب الفصل، ثم يختار المعلم ثلاثة تلاميذ لاستخدام الدولاب المتحرك والذي يظهر عليه أرقام، ويقوم التلميذ الأول باستخدام الدولاب المتحرك بالعد (واحد - اثنان)، دور العجلة والمحور لمعرفة صاحب الحظ الفائز في السحب الأول وهو التلميذ الذي يظهر رقمه في السحب وبطاقته تحتوي على معلومات عن العجلة والمحور وتقدم له هدية. ثم يأتي السحب الثاني عن طريق التلميذ الثاني لمعرفة صاحب الحظ الفائز في السحب الثاني وهكذا،، في نهاية اللعبة ما أهمية العجلة والمحور؟</p>				

<p>- ما شكل العجلات؟</p> <p>- ما نوع المادة المصنوعة منها العجلات؟</p> <p>- أذكر أهم استخدامات العجلة، والمحور.</p>	<p>- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي.</p> <p>- ذكر شكل العجلات.</p> <p>- ذكر نوع المادة المصنوعة منها العجلات.</p> <p>- معرفة أهم استخدامات العجلة والمحور في الحياة.</p> <p>كتابة الملخص على السبورة من قبل التلاميذ.</p>	<p>يقوم المعلم بعرض عجلات متعددة أمام التلاميذ لمشاهدتها، وتفحصها ثم مشاهدة الصور في الكتاب صفحة رقم (108)، عن أنواع العجلات ثم توجيه الأسئلة التالية:</p> <p>* ما شكل العجلات في الصور التي أمامك؟</p> <p>* ما نوع المادة المصنوعة منها العجلات؟</p> <p>* ما استخدامات العجلة، والمحور؟</p>	<p>يستنتج استخدامات العجلة والمحور في الحياة العملية.</p>	<p>-2</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	-----------

هيا نلعب لعبة تعليمية.

اسم اللعبة : لعبة النفخ بالطحين.

• الهدف: يستنتج استخدامات العجلة والمحور في الحياة العملية.

الزمن: (7) دقائق

عدد المشاركين: مجموعتين كل مجموعة مكونة من طالبين.

أدوات اللعبة: صحنين حديد- طحين - عجلة ومحور سيارة أطفال.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل مجموعة مكونة من تلميذين، ثم يقوم بإحضار صحنين من الطحين ويضع بداخلهما المحور الخاص بتركيب عجلات السيارة، ثم يطلب من كل مجموعة الاستعداد للمسابقة بأن يقوم تلميذ من كل مجموعة بالنفخ في الصحن الخاص به والمملوء بالطحين، لاستخراج الجزء الناقص من السيارة عن طريق فمه ويعطيه لزميله والذي يقوم بدوره بتركيب السيارة والمجموعة الفائزة التي تستطيع فعل ذلك بسرعة وحسب الوقت المحدد وتقدم لها جائزة.

في نهاية اللعبة ما استخدامات العجلة والمحور؟

<p>*أذكر أمثلة على أجهزة تستخدم فيها العجلات المسننة.</p>	<p>- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي. - صياغة المفهوم بشكل صحيح من قبل التلاميذ. - ذكر أهم استخدامات العجلات المسننة في الصناعات. - كتابة الملخص على السبورة من قبل التلاميذ.</p>	<p>يقوم المعلم بإحضار أنواع متعددة من العجلات المسننة، وساعة حائط تحتوي على عجلات مسننة، ويقوم بعرضها أمام التلاميذ لمشاهدتها، وملاحظتها بالاستعانة بالصور الموجودة في الكتاب صفحة (108)، ثم مناقشة التلاميذ: *ما المقصود بالعجلات المسننة؟ *عدد أسماء أدوات مسننة الحواف. *أذكر أهم استخدامات العجلات المسننة.</p>	<p>يعطي أمثلة على استخدامات العجلات المسننة.</p>	<p>-3</p>
<p>هيا نلعب لعبة تعليمية عملية. اسم اللعبة: لعبة التشكيل بالطينة. الهدف: يعطي أمثلة على استخدامات العجلات المسننة. الزمن: (7) دقائق. عدد المشاركين: جميع طلاب الفصل. أدوات اللعبة: علب طينة. إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بتوزيع علب الطينة على جميع التلاميذ في الفصل، ويقوم بتوجيه التلاميذ إلى استخدام الطينة التي بين أيديهم لتشكيل أنواع متعددة من العجلات المسننة، والأجهزة التي تستخدم فيها، وكل تلميذ يستطيع إنتاج وتشكيل العجلات المسننة والأجهزة التي تستخدم فيها بشكل جيد هو الفائز وتقدم له هدية. • من خلال ملاحظتك للعبة ماذا تستنتج؟ كتابة الملخص على السبورة.</p>				

ملاحظة مدى رسم التلاميذ للأشكال.	يقوم التلاميذ برسم الأشكال المتعددة للعجلات المسننة ثم تلوين الرسومات وعرضها أمام التلاميذ.	يقوم المعلم بعد إجراء اللعبة بتوزيع المواد والأدوات اللازمة على الطلاب لرسم أشكال العجلات المسننة.	يرسم شكلاً للعجلات المسننة.	-4
----------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------	----

نشاط(4): من الكتاب صفحة (109) استخدام الأدوات

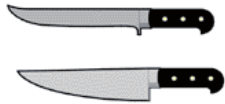
أكتب اسم كل أداة في الصور الآتية، واسم مهنة من يستعملها.



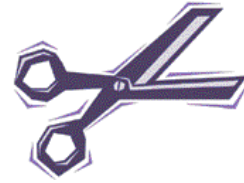
الأداة.....
يستعملها.....



الأداة.....
يستعملها.....



الأداة.....
يستعملها.....



الأداة.....
يستعملها.....

التقويم الختامي:

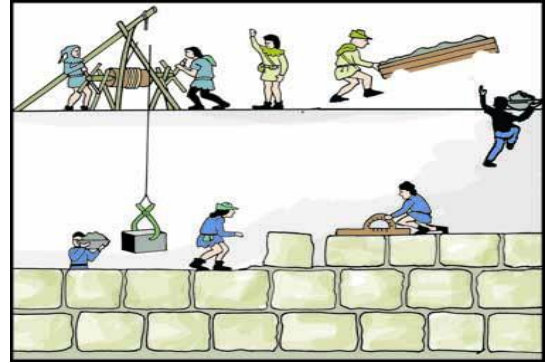
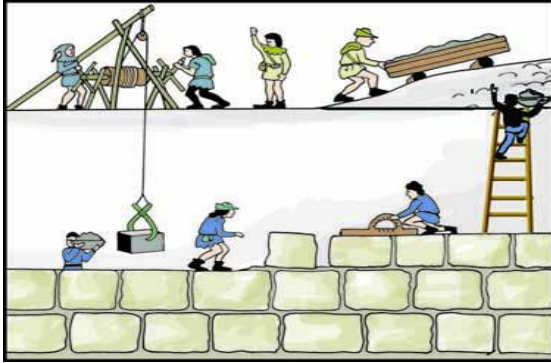
السؤال الأول: أكمل الفراغ بالكلمة المناسبة:

- عبارة عن دولابين يصل بين مركزيهما قضيب يسهل حركتهما
- تصنع العجلات من مادة
- شكل العجلات
- تستخدم العجلة والمحور في صناعة

السؤال الثاني: أذكر أمثلة على استخدامات العجلات المسننة ؟

الواجب البيتي :

- نشاط رقم (5) من الكتاب صفحة (110) أرسم الأداة الناقصة:
- تكليف التلاميذ بحل النشاط كواجب بيبي، لمعرفة واكتشاف الفروق بين الرسمين ورسم الأداة الناقصة.



نموذج الدرس الثاني في مادة العلوم العامة (بأسلوب الألعاب التعليمية)

المادة: العلوم العامة

الصف: الثالث

الموضوع: استخدامات الأدوات المعقدة

الحصة: الأولى

التقويم	البند الاختباري	المتطلب الأساسي
ملاحظة صحة الأمثلة.	*أذكر أمثلة على أدوات بسيطة.	* يعدد أمثلة على أدوات بسيطة.

الأهداف السلوكية :

- يذكر استخدامات الأدوات المعقدة في المنزل.
- يفرق بين الغسيل اليدوي والآلي.
- يعدد أمثلة على استخدامات الأدوات المعقدة في البناء.
- يصنف وسائل النقل القديمة، والحديثة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: عرض فيديو على جهاز LCD - صور أدوات معقدة - صور أدوات بناء قديمة وحديثة - صور وسائل نقل قديمة وحديثة - سيارة أطفال.

أسماء الألعاب التعليمية المستخدمة: لعبة حبل الغسيل - لعبة إصابة الهدف- لعبة الكراسي.

خطوات تنفيذ الدرس:

م	الأهداف	دور المعلم	دور المتعلم	التقويم
1-	يذكر استخدامات الأدوات المعقدة في المنزل.	يقوم المعلم بعرض شريط فيديو قصير يوضح استخدامات الأدوات المعقدة في المنزل ثم مناقشة شفوية: *أذكر أسماء أدوات معقدة تستخدم في المنزل. *كيف يتم غسيل الملابس في منزلك؟ *كيف يتم غسيل الملابس إذا انقطع التيار الكهربائي عن المنزل؟	- الإجابة على استخدامات الأدوات المعقدة في المنزل. - إجابة فردية لكل تلميذ عن كيفية غسيل الملابس في منزله. - كتابة الملخص على السبورة من قبل التلاميذ.	*أذكر أسماء أدوات معقدة تستخدم في المنزل.
2-	يفرق بين الغسيل اليدوي والآلي.	يقوم المعلم بعرض الصور في الكتاب صفحة (112) لعمل مقارنة بين الغسيل اليدوي، والآلي من حيث السرعة، والسهولة ثم مناقشة شفوية: *ماذا تتشاهد في الصورة الأولى، والصورة الثانية؟ * ما الفرق بين الغسيل اليدوي والآلي؟	- المقارنة بين الغسيل اليدوي، والغسيل الآلي من حيث السرعة والسهولة. - كتابة الملخص على السبورة من قبل التلاميذ.	*أذكر أسماء أدوات معقدة تستخدم في المنزل؟

اسم اللعبة: حبل الغسيل

الهدف: يفرق بين الغسيل اليدوي والآلي.

الزمن: (7) دقائق

عدد المشاركين: مجموعتين مكون كل منها من طالبين.

أدوات اللعبة: لكل فريق حبل غسيل - ملاقط غسيل - سلتان - بطاقات على شكل ملابس مكتوب عليها معلومات عن الغسيل اليدوي والغسيل الآلي.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ، كل مجموعة مكونة من تلميذين، بحيث تمثل أحدهما الغسيل اليدوي، والأخرى الغسيل الآلي، ويقسم المعلم العمل للفريق الأول طالب يقف بجانب حبل الغسيل، والطالب الثاني يساعده في إحضار البطاقات التي على شكل الملابس، والتي تحتوي على معلومات عن الغسيل اليدوي، ويتم نشرها على حبل الغسيل الأول، وبنفس الطريقة الفريق الثاني يخرج البطاقات التي على شكل الملابس، وتحتوي على معلومات عن الغسيل الآلي، ويتم نشرها على حبل الغسيل الثاني، والفريق الذي يستطيع نشر البطاقات التي تحتوي على المعلومات الكاملة عن الغسيل اليدوي والغسيل الآلي أولاً هو الفريق الفائز.

في نهاية اللعبة:

• ما الفرق بين الغسيل اليدوي، والغسيل الآلي؟

• ما أهمية الأدوات المعقدة؟

- أذكر نوع الأدوات المستخدمة في البناء القديم والحديث.	- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي.	يقوم المعلم بعرض فيلم فيديو قصير على جهاز LCD يبين أدوات البناء القديمة، وتطور تلك الأدوات عبر العصور، ثم توجيه أنظار التلاميذ لمشاهدة الصور في الكتاب	يعدد أمثلة على استخدامات الأدوات المعقدة في البناء.	-3
- قارن بين سرعة العمل في الحالتين.	- ذكر أمثلة على استخدامات الأدوات المعقدة في البناء.	صفحة(113)، وناقشهم في الصورتين حول استخدام		

	<p>والحديثية. - كتابة الملخص على السبورة من قبل التلاميذ.</p>	<p>الأدوات المعقدة في مجال البناء، وتوجيه الأسئلة التالية: *أعد أمثلة على استخدامات الأدوات المعقدة في البناء. *ما الفرق بين أدوات البناء القديمة، والحديثة؟</p>	
<p>هيا نلعب لعبة تعليمية. اسم اللعبة: إصابة الهدف. الهدف: يعدد أمثلة على استخدامات الأدوات المعقدة في البناء. الزمن: (8) دقائق عدد المشاركين: مجموعتين مكون كل منها من أربعة تلاميذ . أدوات اللعبة: زجاجات عصير فارغة مكتوب على كل زجاجة اسم أداة بناء قديمة، وحديثة - كرة صغيرة الحجم - لاصق - أقلام خط . إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل منها مكون من أربعة تلاميذ، ثم يقوم المعلم بإحضار سبع زجاجات عصير فارغة، ويكتب عليها أسماء أدوات بناء تستخدم قديماً وحديثاً وينظمها بشكل أفقي، وتبدأ المسابقة بالمجموعة الأولى، يقوم التلميذ الأول من المجموعة الأولى بالابتعاد مسافة خمسة أمتار عن الزجاجات المنظمة ويديه الكرة الصغيرة التي سوف يقذفها نحو الهدف، إذا لم يستطع التلميذ إصابة الهدف يعني ذلك أنه خسر درجة الفريق، وتعطى الكرة للتلميذ الثاني وهكذا والفريق الذي يستطيع إصابة الهدف وتجميع أسماء أدوات البناء القديمة، أو الحديثة أولاً هو الفائز .</p>			

<p>- ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.</p>	<p>- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي. - تصنيف التلاميذ بين وسائل النقل القديمة والحديثة. - كتابة الملخص على السبورة.</p>	<p>يقوم المعلم بعرض الصور الموجودة في الكتاب صفحة (113) حول وسائل النقل القديمة، والحديثة، وطرق الحركة، والانتقال، ثم مناقشة شفوية: *أذكر وسائل النقل المستخدمة قديمًا. *أحدد وسائل النقل المستخدمة حديثًا ؟ *صنف وسائل النقل التالية إلى قديمة، حديثة؟ الباص، الجمال، الحمار، السيارة</p>	<p>يصنف وسائل النقل القديمة، والحديثة.</p>	<p>-4</p>
<p>هيا نلعب لعبة تعليمية.</p> <p>اسم اللعبة: الكراسي</p> <p>الهدف: يصنف وسائل النقل القديمة، والحديثة.</p> <p>الزمن: (7) دقائق.</p> <p>عدد المشاركين: ست تلاميذ بصورة منفردة.</p> <p>أدوات اللعبة: خمسة كراسي طلاب- بطاقات مكتوب عليها وسائل نقل.</p> <p>إجراءات التنفيذ: يوضع على السبورة بطاقتان أحدهما لوسائل نقل حديثة، والأخرى قديمة لتصنيف البطاقات، ثم يقوم المعلم باختيار ستة تلاميذ، ويكتب بطاقة لكل تلميذ حيث يمثل كل تلميذ وسيلة نقل، ومميزاتها وتلصق البطاقة حول التلميذ ثم يتجمع التلاميذ حول الكراسي، وتبدأ اللعبة بالتصفيق، أو الصافرة، ويبدأ التلاميذ بالدوران حول الكراسي، وعند سماع الصافرة يجلس التلاميذ على الكراسي، والتلميذ الذي لا يوجد له كرسي فهو خاسر في هذه الجولة، وتصنف بطاقته على السبورة، وهكذا تستمر اللعبة، وفي كل مرة يرفع كرسي حتى يتبقى التلميذ الأخير، وهو الفائز وتقدم له جائزة.</p> <p>- من خلال ملاحظتك للعبة ماذا نستنتج ؟</p> <p>- كتابة الملخص على السبورة.</p>				

التقويم الختامي:

- 1- أذكر أسماء أدوات معقدة تستخدم في المنزل.
- 2- ما أهمية الأدوات المعقدة ؟
- 3- من الأمثلة على الأدوات القديمةو.....
- 4- من الأمثلة على الأدوات الحديثةو.....

الواجب البيتي:

نشاط: أصنف وسائل النقل الآتية إلى " برية - بحرية - جوية "

جوية	بحرية	برية	وسيلة النقل
			السيارة
			الطائرة
			الجمال
			السفينة
			القطار

نموذج الدرس الثاني في مادة العلوم العامة (بأسلوب الألعاب التعليمية)

الصف: الثالث

المادة: العلوم العامة

الحصة: الثانية

الموضوع: استخدامات الأدوات المعقدة

المتطلب الأساسي	البند الاختباري	التقويم
* يذكر أمثلة على استخدامات الأدوات المختلفة في المنزل.	*أذكر أمثلة على استخدامات الأدوات المختلفة في المنزل.	ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.
* يفرق بين العمل اليدوي والعمل الآلي.	* ما الفرق بين العمل اليدوي والعمل الآلي.	ملاحظة صحة إجابات التلاميذ

الأهداف السلوكية :

- يقارن بين صناعة الملابس اليدوية والآلية.
- يعدد الصناعات التي تعتمد على الأدوات المعقدة.
- يحدد استخدام بعض الآلات في الصناعة.
- يستنتج أهمية الاعتماد على الأدوات المعقدة في الصناعة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: عرض فيديو على جهاز LCD- صور أدوات معقدة - صور

آلة النسيج- آلة طحن حبوب القمح- آلة مفرمة اللحم.

أسماء الألعاب التعليمية المستخدمة: لعبة سلة البيض - لعبة القطار.

خطوات تنفيذ الدرس:

م	الأهداف	دور المعلم	دور المتعلم	التقويم
1-	يقارن بين صناعة الملابس اليدوية والآلية.	يقوم المعلم بعرض فيديو قصير يوضح استخدام الأدوات البسيطة، والمعقدة في صناعة الملابس، ثم يقوم المعلم بتوجيه أنظار التلاميذ إلى صور الكتاب صفحة (114) حول صناعة الملابس من حيث الطرق البسيطة اليدوية، والآلية والمقارنة بينهما من حيث السرعة، والوقت. ثم توجيه الأسئلة التالية : * ما المقصود بالمشغولات اليدوية؟ * ما هي طرق صناعة الملابس ؟	- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي. - ملاحظة الصورة في الكتاب المدرسي عن صناعة الملابس. - المقارنة بين صناعة الملابس اليدوية، والآلية. - كتابة الملخص على السبورة من قبل التلاميذ.	*قارن بين صناعة الملابس اليدوية، والآلية من حيث: الدقة..... السرعة.....
<p>اسم اللعبة: سلة البيض</p> <p>الهدف: يقارن بين صناعة الملابس اليدوية والآلية.</p> <p>الزمن: (5) دقائق</p> <p>عدد المشاركين: مجموعتين مكون كل منها من ستة طلاب.</p> <p>أدوات اللعبة: بيض بلاستيك - قصاصات ورقية - بطاقات مربعة الشكل - جدول مرسوم على السبورة للمقارنة - سلتان للبيض.</p> <p>إجراءات التنفيذ: يقوم باختيار مجموعتين من التلاميذ مكون كل منها من ستة تلاميذ، ثم يقوم المعلم برسم جدول على السبورة للمقارنة بين الملابس اليدوية والآلية، يطلب المعلم من كل</p>				

مجموعة الوقوف مقابل المجموعة الأخرى، ثم يطلب من كل مجموعة أخذ سلة بيض وتوزيعها على أفراد المجموعة، ثم يقوم كل طالب بفتح البيضة الخاصة به وقراءة الورقة الموجودة بداخلها وتصنيفها في الجدول المرسوم على السبورة، وهكذا باقي أفراد المجموعة، والمجموعة الفائزة التي تستطيع تصنيف الأوراق ومعرفة الفرق بين صناعة الملابس اليدوية والآلية بسرعة.

• في نهاية اللعبة ما رأيك في اللعبة؟

• ما الفرق بين صناعة الملابس اليدوية والآلية؟

يستمع المعلم لإجابات التلاميذ مبيناً الإجابة بلغة التلاميذ، وقراءة الملخص من الفريق الفائز من قبل الطلاب.

<p>- أذكر أمثلة على صناعات تعتمد على الأدوات المعقدة.</p>	<p>- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي. - ذكر أمثلة على صناعات تعتمد على الأدوات المعقدة. - كتابة الملخص على السبورة بلغة التلاميذ. التلاميذ.</p>	<p>يقوم المعلم بعرض الصور في الكتاب صفحة (115)، ويناقشهم في الصورتين حول استخدام ماكينة التصوير في المدارس، والجامعات، والمؤسسات، ومقارنة الطباعة، والتصوير قديماً وحديثاً، ثم مناقشة شفوية: *كيف كانت الطباعة والتصوير قديماً؟ *ما أهمية ماكينة التصوير؟ *أذكر صناعات تحتاج إلى أدوات حديثة.</p>	<p>يعدد الصناعات التي تعتمد على الأدوات المعقدة</p>	<p>-2</p>
-----------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------	-----------

هيا نلعب لعبة تعليمية.

اسم اللعبة: لعبة القطار.

الهدف: يعدد الصناعات التي تعتمد على الأدوات المعقدة

الزمن: (7) دقائق

عدد المشاركين: مجموعتين مكون كل منها من تلميذين.

أدوات اللعبة: بطاقات على شكل قطار - لاصق - أقلام خط.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل مجموعة مكونة من تلميذين، ويرسم شكل غرف القطار على السبورة ، وعلى كل مجموعة استبعاد المختلف في القطار، واختيار البديل المناسب من الغرف والصاقها على السبورة ليسيير القطار بشكل صحيح والمجموعة الفائزة التي تستطيع تكوين القطار بسرعة.

* من خلال ملاحظتك للعبة ماذا نستنتج؟

* كتابة الملخص على السبورة.

ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.	- الإجابة على استخدامات الآلات من قبل التلاميذ. - كتابة الملخص على السبورة.	يقوم المعلم بعرض صور آلات أمام التلاميذ لمعرفة استخداماتها مثل: صور آلة النسيج- آلة طحن حبوب القمح- آلة مفرمة اللحم	يحدد استخدام بعض الآلات في الصناعة	3-
- ما أهمية الاعتماد على الأدوات المعقدة في الصناعة؟	- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم من قبل التلاميذ. - كتابة الملخص على السبورة.	يقوم المعلم بد إجراء اللعبة بعرض الصور الموجودة في الكتاب ص 114، 115 ثم مناقشة التلاميذ: - ما أهمية الاعتماد على الأدوات المعقدة في الصناعة؟	يستنتج أهمية الاعتماد على الأدوات المعقدة في الصناعة.	4-

التقويم الختامي:

• ضع علامة (√) أو علامة (X) أمام العبارات التالية:

1. () الأدوات الحديثة توفر الوقت والجهد.
2. () من الأدوات الحديثة التي تحتاج إلى أدوات حديثة صناعة الفخار.
3. () تعتبر ماكينة التصوير من الأدوات البسيطة .
4. () من الأمثلة على الصناعات الحديثة التي تعتمد على الأدوات المعقدة صناعة النسيج .

الواجب البيتي :

أولاً: أضع دائرة حول الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1. أداة معقدة تستخدم في صناعة الأقمشة والملابس (إبر الصوف-الحصادة-آلة النسيج- المحراث)
2. من الأدوات المعقدة التي تستخدم في الأسواق (مفرمة اللحم - المنشار - البلطة - الميزان)
3. الآلة التي توفر الوقت والجهد فيما يلي (الرافعة - ماكينة التصوير - المنجل - العجلات)

ثانياً: قارن بين الصناعة اليدوية والآلية، من حيث الإنتاج، عدد العمال، الوقت والجهد.

الصناعة الآلية	الصناعة اليدوية	وجه المقارنة
		الإنتاج
		عدد العمال
		الوقت والجهد

نموذج الدرس الثاني في مادة العلوم العامة (بأسلوب الألعاب التعليمية)

الصف : الثالث

المادة : العلوم العامة

الحصة : الثالثة

الموضوع : استخدامات الأدوات المعقدة

المتطلب الأساسي	البند الاختباري	التقويم
يذكر أمثلة على استخدامات الأدوات الحديثة في الصناعات.	أذكر أمثلة على استخدامات الأدوات الحديثة في الصناعات.	ملاحظة صحة الأمثلة.

الأهداف السلوكية :

- يفرق بين الأدوات الزراعية البسيطة، والمعقدة.
- يصنف استخدامات الأدوات المعقدة في مجالات الحياة.
- يستخدم أدوات الزراعة القديمة في زراعة المحاصيل وحصادها.
- يسمي صناعات تحتاج إلى أدوات حديثة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: فيلم فيديو على جهاز LCD - صور أدوات زراعية بسيطة ومعقدة - منجل - صور منجل.

أسماء الألعاب التعليمية المستخدمة : لعبة عنقود العنب - لعبة الكأس.

خطوات تنفيذ الدرس:

م	الأهداف	دور المعلم	دور المتعلم	التقويم
1-	يفرق بين الأدوات الزراعية البسيطة والمعقدة.	يقوم المعلم بعرض فيلم فيديو على جهاز LCD يبين الفرق بين الزراعة قديماً، وحديثاً وتطور الزراعة، والأدوات المستخدمة، مع توجيه أنظار التلاميذ إلى الصورتين في الكتاب صفحة (116) ثم مناقشة شفوية: *كيف يحصد المزارعين حقولهم يدوياً؟ *ماذا نستخدم لحصاد الحقول الواسعة؟ *أكتب أسماء أدوات بسيطة تستخدم في الزراعة. *أكتب أسماء أدوات معقدة تستخدم في الزراعة.	- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم. - يبدي رأيه في الفيلم المقدم عن الأدوات الزراعية البسيطة، والمعقدة. - التفريق بين الأدوات الزراعية البسيطة، والمعقدة. - كتابة الملخص على السبورة .	أكتب أدوات زراعية بسيطة / أدوات زراعية معقدة. - المنجل:..... - الحصاد:..... - الفأس:..... - المذراة:.....
<p>اسم اللعبة: لعبة عنقود العنب.</p> <p>الهدف: يفرق بين الأدوات الزراعية البسيطة والمعقدة.</p> <p>الزمن: (8) دقائق.</p> <p>عدد المشاركين: مجموعتين مكون كل منها من طالبين.</p> <p>أدوات اللعبة: بطاقات ورقية دائرية مكتوب عليها أسماء أدوات زراعية بسيطة ومعقدة للمجموعتين</p> <p>إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ، كل مجموعة مكونة من تلميذين،</p>				

ويقوم المعلم برسم عنقود العنب فارغاً على السبورة للمجموعتين ، بحيث يخصص العنقود الأول للأدوات الزراعية البسيطة، والعنقود الآخر للأدوات الزراعية المعقدة، ثم يوزع البطاقات الدائرية التي تحتوي على أسماء الأدوات الزراعية البسيطة والمعقدة على المجموعتين، وتبدأ اللعبة بالصافرة بتصنيف تلاميذ كل مجموعة للبطاقات التي بحوزته والصاقها على عنقود العنب المرسوم على السبورة والفريق الفائز الذي يستطيع تصنيف البطاقات بسرعة وتشكيل عنقود العنب الخاص به.

في نهاية اللعبة:

- أذكر أدوات زراعية تستخدم في الزراعة اليدوية.
- ماذا نستخدم في حصاد الحقول الصغيرة ؟
- ماذا نستخدم في حصاد الحقول الكبيرة ؟
- لو كنت مزارعاً ،أي الأدوات تفضل ؟ ولماذا ؟
- يستمع المعلم لإجابات التلاميذ مبيناً الإجابة بلغة التلاميذ، وكتابة الملخص على السبورة .

<p>- أذكر أمثلة على صناعات تعتمد على الأدوات المعقدة.</p>	<p>- الإجابة على السؤال المعطى بشكل فردي.</p> <p>- التوصل إلى أن الأدوات المعقدة توفر الوقت، والجهد.</p> <p>- كتابة الملخص على السبورة بلغة التلاميذ.</p>	<p>يقوم المعلم بعرض صور وبطاقات تبين أهمية استخدام الأدوات المعقدة في مجالات الحياة المختلفة، ثم توجيه السؤال التالي: *ما أهمية استخدام الأدوات المعقدة في مجالات الحياة؟</p>	<p>يصنف استخدامات الأدوات المعقدة في مجالات الحياة المختلفة.</p>	<p>-2</p>
-----------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------	-----------

هيا نلعب لعبة تعليمية.

اسم اللعبة: لعبة الكأس.

الهدف: يصنف استخدامات الأدوات المعقدة في مجالات الحياة المختلفة.

الزمن: (8) دقائق.

عدد المشاركين: ثلاثة تلاميذ على انفراد.

أدوات اللعبة : رسم ثلاث سلالم على السبورة مرقمة - ثلاث بطاقات على شكل الكأس - صور

أدوات معقدة في المنزل، الصناعة، الزراعة.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار ثلاثة تلاميذ بحيث أحدهم يقف أحدهم عند السلم الخاص

بالأدوات المعقدة في المنزل، والثاني يقف عند السلم الخاص بالأدوات المعقدة في الصناعة،

والأخير يقف عند السلم الخاص بالأدوات المعقدة في الزراعة، وعلى التلميذ اختيار البطاقات

المناسبة لكل سلم للوصول إلى الكأس، والتلميذ الفائز الذي يستطيع وضع البطاقات أولاً في سلمه

والوصول إلى الكأس، والحصول عليه.

*من خلال ملاحظتك للعبة ماذا نستنتج ؟

3-	يستخدم أدوات الزراعة القديمة في زراعة المحاصيل وحصادها	يقوم المعلم بإحضار الأدوات الزراعية القديمة التي أحضرها التلاميذ، ثم إخراجهم إلى حديقة المدرسة لاستخدام هذه الأدوات في الزراعة.	- يقوم بعض التلاميذ باستخدام الفأس لحرث الأرض. - استخدام المحراث اليدوي في حراثة الأرض. - كيفية استخدام المذراة والمنجل في حصاد المحاصيل الزراعية.	ملاحظة استخدام التلاميذ للأدوات الزراعية.
4-	يسمي صناعات تحتاج إلى	يقوم المعلم بعرض بطاقات متعددة	- يقوم التلاميذ بالإجابة عن الأسئلة بصورة	ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.

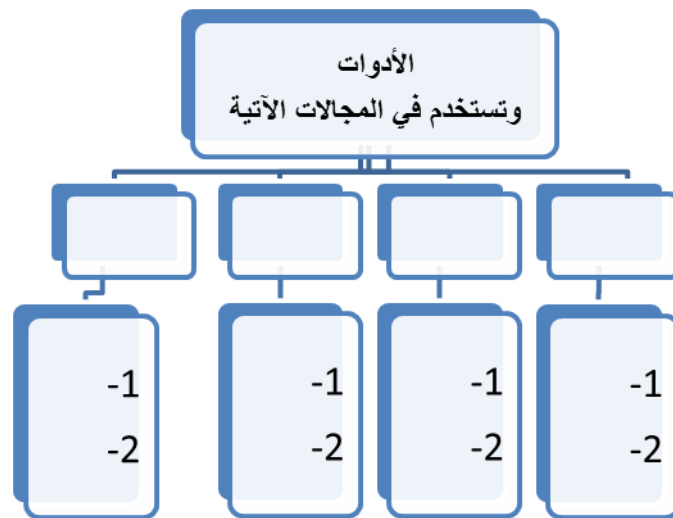
أدوات حديثة	لصناعات مختلفة، ويطلب من التلاميذ معرفة الصناعات التي تحتاج إلى أدوات حديثة.	فردية. - يذكر التلاميذ الصناعات التي تحتاج إلى الأدوات الحديثة مثل: النسيج- الأدوية- السيارات- الكهرباء
-------------	------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

***نشاط: (أ) - أجب عن الأسئلة الآتية:**

1. من الأدوات المعقدة التي تستخدم في المنزل
2. أذكر اسم أداة تستخدم في أعمال البناء
3. من الصناعات التي تستخدم الأدوات الحديثة
4. ما أهمية الأدوات المعقدة في الحياة؟
5. من أمثلة الأدوات الزراعية القديمة
6. من أمثلة الأدوات الزراعية الحديثة

***نشاط: (ب) - أختبر نفسي: من الكتاب المدرسي صفحة (117)**

أكمل المخطط الآتي بالكلمات المناسبة :



التقويم الختامي:

أجمع معلومات عن استخدامات الأدوات وأكمل الجدول:

أدوات معقدة في المنزل	أدوات بسيطة في الزراعة	أدوات معقدة في الصناعة	أدوات بسيطة في الحركة والانتقال	أدوات معقدة في البناء

الواجب البيتي:

حل سؤال رقم (3) صفحة (118) من الكتاب المدرسي.

أوفق بين الأداة، ومجال استخدامها بوضع رقم الأداة أمام مجال استخدامها:

الرقم	الأدوات	مجال استخدامها
1-	الجرّار	() البناء
2-	الغسّالة	() الصّناعة
3-	خلّاطة الباطون	() الزّراعة
4-	السّيارة	() المنزل
5-	آلة النسيج	() حركة وتقلّ

نموذج الدرس الثالث في مادة العلوم العامة (بأسلوب الألعاب التعليمية)

المادة: العلوم العامة

الصف: الثالث

الموضوع: تطور الأدوات

الحصة: الأولى

المتطلب الأساسي	البند الاختباري	التقويم
* يذكر أدوات معقدة تستخدم في الصناعات.	* من الأمثلة على الأدوات المعقدة والتي تستخدم في الصناعات:.....	ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.

الأهداف السلوكية :

- يوضح التطور في وسائل المواصلات.
- يرتب وسائل النقل من الأبطأ إلى الأسرع.
- يعدد أهم استخدامات السيارة في حياتنا.
- يسمي أنواع السيارات حسب استخداماتها.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: عرض فيلم فيديو على جهاز LCD يظهر تطور وسائل

المواصلات - صور وسائل مواصلات قديمة، وحديثة- سيارة أطفال- بطاقات.

أسماء الألعاب التعليمية المستخدمة : لعبة الترتيب، لعبة الكلمة الخفية، لعبة صيد السمك.

خطوات تنفيذ الدرس:

م	الأهداف	دور المعلم	دور المتعلم	التقويم
1-	يوضح التطور في وسائل المواصلات.	يقوم المعلم بعرض فيلم فيديو على جهاز LCD يبين كيفية تطور وسائل المواصلات عبر العصور المختلفة ثم مناقشة شفوية للتلاميذ: *كيف تصل إلى المدرسة يومياً؟ *كيف كان الإنسان يتنقل قديماً من مكان لآخر؟ *كيف يتنقل الناس من مكان لآخر في عصرنا الحالي؟	- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي. - يبدي رأيه في ما شاهده في فيلم الفيديو. - يوضح كيفية التطور في وسائل المواصلات. - كتابة الملخص على السبورة.	- ما هي وسيلة المواصلات التي كان يستخدمها الإنسان قديماً في الانتقال، والحركة إلى الأماكن البعيدة؟ - ماذا يستخدم الإنسان حالياً عند انتقاله من مكان لآخر؟
<p>اسم اللعبة: لعبة الترتيب</p> <p>الهدف: يوضح التطور في وسائل المواصلات.</p> <p>الزمن: (5) دقائق</p> <p>عدد المشاركين: ثلاثة تلاميذ على انفراد.</p> <p>أدوات اللعبة: ملصقات لإنسان يمشي على قدميه- صور حيوانات- صور سيارات، وسفن، وقطارات، وطائرات- أرقام لكل صورة .</p> <p>إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار ثلاثة تلاميذ، يوزع مجموعة بطاقات على كل تلميذ تمثل وسائل المواصلات المختلفة، مع الصافرة يبدأ كل تلميذ بترتيب البطاقات ووضع الأرقام مرتبة عليها، من القديم إلى الحديث والتلميذ الفائز الذي يستطيع ترتيب تلك البطاقات بسرعة، وتقدم له جائزة.</p>				

في نهاية اللعبة:

• رتب وسائل المواصلات من القديم إلى الحديث:

دراجة - سيارة - سفينة - طائرة - حيوانات - المشي على الأقدام

يستمتع المعلم لإجابات التلاميذ مبيناً الإجابة بلغة التلاميذ، وكتابة الملخص على السبورة بترتيب وسائل المواصلات من قبل التلاميذ ثم تذكير التلاميذ بأن السيارات التي نراها، ونستخدمها حالياً كانت بسيطة ثم تطورت مع مرور الزمن.

<p>- رتب وسائل النقل التالية من الأبطأ إلى الأسرع؟ الطائرة، الدراجة الهوائية، الصاروخ، الحصان، السيارة، الحمار</p> <p>- قارن بين وسائل النقل البطيئة، والسريعة؟</p>	<p>-الإجابة على السؤال بشكل فردي.</p> <p>- ملاحظة ترتيب التلاميذ لوسائل النقل من الأبطأ إلى الأسرع.</p> <p>- المقارنة بين وسائل النقل البطيئة، والسريعة.</p> <p>- كتابة الملخص على السبورة.</p>	<p>يقوم المعلم بعرض وسائل، وصور لوسائل النقل القديمة، والحديثة، مع توجيه أنظار التلاميذ لمشاهدة الصورتين في الكتاب صفحة (119)،(122) ثم توجيه السؤال التالي:</p> <p>- رتب وسائل النقل التالية من الأبطأ إلى الأسرع؟</p>	<p>يرتب وسائل النقل من الأبطأ إلى الأسرع.</p> <p>-2</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------

• نشاط:

أكتب في الجدول التالي وسائل المواصلات القديمة، والحديثة:

الرقم	وسائل مواصلات قديمة	وسائل مواصلات حديثة
-1		
-2		
-3		

• نشاط(1): وسائل المواصلات مختلفة.

• أفتح الكتاب صفحة (122)

ثم أرتب وسائل النقل التالية من الأبطأ إلى الأسرع :



<p>أذكر أهم استخدامات السيارة في حياتنا.</p>	<p>- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي. - الإجابة على أهم استخدامات السيارة في الحياة. - كتابة الملخص على السبورة.</p>	<p>يقوم المعلم بعرض الصور الموجودة في الكتاب المدرسي صفحة(120) لمشاهدة أنواع السيارات، ثم توجيه الأسئلة التالية: * ما وسيلة النقل التي لا غنى عنها؟ * عدد أهم استخدامات السيارة في حياتنا.</p>	<p>يعدد أهم استخدامات السيارة في حياتنا.</p>	<p>-3</p>
----------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------	-----------

اسم اللعبة: لعبة الكلمة الخفية

الهدف: يعدد استخدامات السيارة في الحياة.

الزمن: (5) دقائق

عدد المشاركين: جميع طلاب الفصل في مجموعات.

أدوات اللعبة: مربع الكلمات المتقاطعة مكتوب على كل مربع حرف.

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بتقسيم طلاب الصف إلى مجموعات، ثم يوزع شبكة المربعات على كل مجموعة، ويطلب من كل مجموعة بالتعاون في شطب أحرف الكلمات المعطاة له من الجدول، وبأي اتجاه، ثم يقوم قائد المجموعة باستخراج الكلمة الخفية من الحروف المتبقية في الجدول، والمجموعة الفائزة التي تستخرج الكلمة الخفية بسرعة وتقدم لها جائزة.

الكلمات: رحلة - عمل - مدرسة - سوق

م	د	ر	س	ة
س	و	ق	ر	ا
ة	ي	ع	م	ل
ر	ح	ل	ة	س

في نهاية اللعبة:



قضية للمناقشة : من الكتاب صفحة (122)

السيارة تفيدنا، لكنها قد تسبب لنا بعض الأمراض.

يقوم المعلم بالاستماع لإجابات التلاميذ ويوجههم إلى منافع السيارات، وخطورتها، وأضرارها، ولكن

كيف نقلل من خطورتها وأضرارها؟

أذكر استخدام كل من السيارات التالية: *سيارة الإسعاف. *سيارة الشرطة.	- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي. - ذكر أسماء السيارات التي لها	يقوم المعلم بعرض مقطع فيديو على جهاز LCD يبين الأنواع المختلفة للسيارات التي تحتاج إلى إضافة أبواق، وأضواء ثم توجيه أنظار التلاميذ إلى	يسمي أنواع السيارات حسب استخداماتها.	4-
---------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------	----

* سيارة الإطفاء.	أبواق، وأضواء خاصة وتحديد دور كل سيارة . - كتابة الملخص على السبورة.	الصور في الكتاب صفحة (121) لمشاهدتها والتعليق عليها ثم توجيه الأسئلة التالية: - ماذا تشاهد في الصور التي أمامك؟ - ما وظيفة السيارات التالية: سيارة الإسعاف- سيارة الشرطة -سيارة الإطفاء.	
<p align="center">اسم اللعبة: لعبة صيد السمك</p> <p align="center">الهدف: يسمي أنواع السيارات حسب استخداماتها.</p> <p align="center">عدد المشاركين: تلميذان</p> <p align="center">زمن اللعبة: (5) دقائق</p> <p>أدوات اللعبة: حوض سمك - صنارة صيد السمك - نماذج على شكل سمك - بطاقات - دبابيس معدنية - مغناطيس - (4) سيارات كل منها يحمل شعار سيارة إسعاف - سيارة شرطة - سيارة إطفاء - سيارة أجرة</p> <p>إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار تلميذان، ثم يقوم بإعداد نماذج على شكل سمك مرسوم عليها أنواع متعددة من السيارات، مثل سيارة الإسعاف، الشرطة، الإطفاء، الأجرة، ويلصق عليها الدبابيس المعدنية، لتسهيل التقاطها بالمغناطيس المعلق بالصنارة، ويضعها بداخل حوض السمك، ثم يقوم المعلم باختيار تلميذان، ويطلب منهما مسك الصنارة كل منهما على انفراد، ومحاولة اصطياد السمك الموجود بداخل حوض السمك، خلال فترة يحددها المعلم، والطالب الفائز الذي يستطيع اصطياد أكبر عدد من الأسماك، ومعرفة الشكل الملصق على السمكة وفائدته.</p> <p align="center">في نهاية اللعبة:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ما أهمية سيارة الإسعاف؟ • ما اسم السيارة التي تستخدم في إطفاء الحرائق؟ • كيف نسهل عمل هذه السيارات؟ 			

التقويم الختامي:

أوفق بين الأداة ، ومجال استخداماتها بوضع رقم الأداة أمام مجال استخدامها :

الرقم	الأدوات	مجال استخدامها
-1	سيارة الشرطة	() نقل البضائع الكبيرة من مكان لآخر.
-2	السفن	() نقل الجرحى والمصابين إلى المستشفى.
-3	سيارة الإسعاف	() إطفاء الحرائق.
-4	الحيوانات	() الحفاظ على الأمن والقبض على المجرمين.
-5	سيارة الإطفاء	() من وسائل النقل القديمة.
		() من وسائل النقل الحديثة.

الواجب البيتي:

أذكر مثلاً على وسيلة النقل المستخدمة في الحالات التالية:

- السيارة التي تستخدم لنقل المرضى، والمصابين
- وسيلة حديثة لنقل المسافرين، والحجاج لأداء فريضة الحج
- السيارة التي تستخدم في إطفاء الحرائق
- السيارة التي تستخدم للقبض على اللصوص والمجرمين

نموذج الدرس الثالث في مادة العلوم العامة (بأسلوب الألعاب التعليمية)

الصف: الثالث

المادة: العلوم العامة

الحصّة: الثانية

الموضوع: تطور الأدوات الزراعية

المتطلب الأساسي	البند الاختباري	التقويم
* يحدد الأعمال التي كان يعمل بها آباءنا وأجدادنا قديماً.	* ما الأعمال التي كان يعمل بها آباءنا وأجدادنا قديماً؟	ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.

الأهداف السلوكية :

- يعدد بعض الأدوات الزراعية قديماً.
- يرسم شكلاً للمنجل والمذراة المستخدمة في الزراعة.
- يكتشف وظيفة بعض الأدوات الزراعية القديمة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: عرض فيلم فيديو على جهاز LCD يظهر بعض الأدوات

الزراعية البسيطة - صور فاس - محراث - منجل - مذراة.

أسماء الألعاب التعليمية المستخدمة: لعبة الرسم والتلوين - لعبة الصورة المخفية.

خطوات تنفيذ الدرس :

م	الأهداف	دور المعلم	دور المتعلم	التقويم
1-	يعدد بعض الأدوات الزراعية قديماً.	يقوم المعلم بعرض فيلم فيديو على جهاز LCD يبين كيفية اعتماد الإنسان الأدوات الزراعية البسيطة للقيام بالأعمال الزراعية التلاميذ ويلفت انتباههم إلى الصور في الكتاب صفحة (123) والمرقمة من (1) إلى (4)، والتي تبين تطور الأدوات الزراعية ثم مناقشة شفوية: *أذكر أسماء الأدوات الزراعية البسيطة ؟ *لماذا يستخدم المزارع هذه الأدوات؟ *هل هذه الأدوات سريعة أم بطيئة ؟	- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم. - يبدي رأيه في العرض المقدم عن تطور الأدوات الزراعية. - يسمي الأدوات الزراعية المستخدمة قديماً. - كتابة الملخص على السبورة .	- أذكر أسماء الأدوات الزراعية التي استخدمها الإنسان قديماً.
<p>اسم اللعبة: لعبة الرسم والتلوين</p> <p>الهدف: يعدد بعض الأدوات الزراعية القديمة.</p> <p>الزمن: (7) دقائق</p> <p>عدد المشاركين: مجموعتين مكون كل منها من أربعة تلاميذ .</p> <p>أدوات اللعبة: صور مرقمة لأدوات زراعية قديمة - بطاقات مربعة الشكل - أقلام رصاص - ألوان.</p> <p>إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ، كل مجموعة مكونة من أربعة تلاميذ، وتوزع البطاقات المرقمة على كل طالب من طلاب المجموعتين، ثم تجلس المجموعتين بشكل متقابل، ويوزع المعلم البطاقات الخاصة بالرسم، وأقلام الرصاص، والألوان لكل طالب، وتبدأ</p>				

اللعبة والمجموعة الفائزة هي التي تستطيع رسم وتلوين الأدوات الزراعية البسيطة بسرعة ويتحدث كل طالب عن رسمه، وتقدم للفريق الفائز هدية.

في نهاية اللعبة:

• أذكر أسماء أدوات زراعية استخدمها المزارع قديماً.

يستمتع المعلم لإجابات التلاميذ مبيناً الإجابة بلغة التلاميذ، وكتابة الملخص على السبورة بكتابة أسماء الأدوات الزراعية البسيطة على السبورة، وعرض نتائج التلاميذ في المجموعات أمام الفصل وتعزيزهم.

<p>ملاحظة رسم التلاميذ للأدوات.</p>	<p>- الإجابة عن الأسئلة بصورة فردية. - كتابة الملخص على السبورة.</p>	<p>عرض المنجل والمذراة أمام التلاميذ، ثم توجيه التلاميذ لمشاهدة الصور الموجودة في الكتاب المدرسي ص 123، ثم رسم هذه الأدوات.</p>	<p>يرسم شكلاً للمنجل والمذراة المستخدمة في الزراعة.</p>	<p>-2</p>
<p>- أكتب وظيفة الأدوات الزراعية التالية: الفأس:..... المحراث:..... المنجل:..... المذراة:.....</p>	<p>- الإجابة عن الصور التي يشاهدها . - يسمي الأدوات التي يشاهدها في الصور . - الإجابة عن وظيفة كل أداة في كل صورة. - كتابة الملخص على السبورة من قبل التلاميذ.</p>	<p>يقوم المعلم بتقسيم التلاميذ إلى مجموعات، ويوزع عليهم البطاقات التي تم رسمها من قبل التلاميذ عن الأدوات الزراعية القديمة ثم الطلب منهم ملاحظة الصور في الكتاب صفحة (123) ثم مناقشة شفوية: - ماذا تشاهد في الصور؟ - ما اسم الأداة في كل صورة؟ - ما وظيفة كل أداة في كل صورة؟</p>	<p>يكتشف وظيفة بعض الأدوات الزراعية القديمة</p>	<p>-3</p>

اسم اللعبة: لعبة الصورة المخفية.

الهدف: يكتشف وظيفة الأدوات الزراعية القديمة.

الزمن: (7) دقائق

عدد المشاركين: جميع طلاب الفصل في مجموعات.

أدوات اللعبة: صور أدوات زراعية قديمة - بطاقات

إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم بتقسيم طلاب الفصل إلى خمس مجموعات، ثم يقوم بعرض الأدوات الزراعية القديمة على المنضدة، ويطلب من التلاميذ النظر إليها لمدة دقيقتين، ثم يطلب منهم الاستدارة إلى الجهة الأخرى، ثم يخفي المعلم أحد الأشياء التي قام بعرضها عليهم، ثم يطلب منهم الرجوع والنظر إلى الشيء المفقود، والمجموعة الفائزة التي تحدد الشيء المفقود بسرعة، ويتم تشجيعها، وتقديم جائزة لهم.

• من خلال ملاحظتك للعبة ماذا نستنتج؟

• كتابة الملخص على السبورة.

يستمع المعلم لإجابات التلاميذ، ويكتب الملخص على السبورة عن وظيفة الأدوات الزراعية القديمة وأهميتها.

التقويم الختامي:

أ- أضع علامة (√) أو علامة (X) أمام العبارات التالية:

1. () الأدوات الحديثة توفر الوقت والجهد.
2. () من الأدوات الحديثة التي تحتاج إلى أدوات حديثة صناعة الفخار.
3. () تعتبر ماكينة التصوير من الأدوات البسيطة.
4. () من الأمثلة على الصناعات الحديثة التي تعتمد على الأدوات المعقدة صناعة النسيج.

ب- اختر الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1. الأدوات القديمة التي استخدمت في حصاد القمح (الفأس - المنجل - المحراث - المذراة)
2. استخدم المزارع قديماً في نكش التربة (الفأس - الحصادة - المنجل - الحراث)
3. الأدوات القديمة التي استخدمت لفرز الحبوب عن التبن (الآلة - المنجل - المحراث - المذراة)

الواجب البيتي :

ضع علامة (√) أو علامة (x) أمام العبارات التالية:

1. يستخدم الفأس لحراثة الأرض. ()
2. تستخدم المذراة لنكش التربة. ()
3. الأداة التي تستخدم لحصد محصول القمح المنجل. ()
4. استخدم الإنسان حديثاً المحراث الذي يجره الحيوان لحراثة الأرض. ()
5. الأدوات البسيطة توفر الوقت والجهد. ()

نموذج الدرس الثالث في مادة العلوم العامة (بأسلوب الألعاب التعليمية)

المادة: العلوم العامة

الصف: الثالث

الموضوع: تطور الأدوات الزراعية

الحصة: الثالثة

التقويم	البند الاختباري	المتطلب الأساسي
ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.	*أذكر أسماء الأدوات الزراعية البسيطة التي استخدمها الإنسان في الزراعة.	*يعدد أسماء الأدوات الزراعية البسيطة.

الأهداف السلوكية:

- يوضح المقصود بالجرار الزراعي.
- يذكر الأعمال التي يقوم بها الجرار الزراعي.
- يعدد وظيفة الحصاد في مجال الزراعة.
- يجري عملية الفصل لحبوب القمح عن السنابل.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: عرض فيلم فيديو على جهاز LCD يظهر أعمال الجرار

الزراعي، والحصاد في الزراعة - صور الجرار الزراعي - صور الحصاد .

أسماء الألعاب التعليمية المستخدمة : لعبة الحروف - لعبة تركيب أجزاء الدائرة - لعبة كرة

السلة.

خطوات تنفيذ الدرس:

م	الأهداف	دور المعلم	دور المتعلم	التقويم
1-	يوضح المقصود بالجرار الزراعي.	يقوم المعلم بعرض فيلم فيديو على جهاز LCD يبين كيفية تطور الأدوات الزراعية من الأدوات البسيطة إلى ما وصلت إليه الآن من استخدام الأدوات الحديثة في الزراعة ويطلب من التلاميذ النظر إلى الصور في الكتاب صفحة (124) ثم مناقشة شفوية للتلاميذ: *أذكر اسم الأداة الحديثة التي استخدمها الإنسان في الزراعة. *ما المقصود بالجرار الزراعي؟	- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم. - الإجابة على اسم الأداة الحديثة التي تستخدم في الزراعة. - صياغة المفهوم بشكل فردي من قبل التلاميذ. - كتابة الملخص على السبورة .	- ما المقصود بالجرار الزراعي؟
<p>اسم اللعبة: لعبة الحروف.</p> <p>الهدف: يوضح المقصود بالجرار الزراعي.</p> <p>الزمن: (7) دقائق</p> <p>عدد المشاركين: مجموعتين مكون كل منها من ثلاثة طلاب.</p> <p>أدوات اللعبة: صندوقان - قصاصات ورقية تحتوي على حروف.</p> <p>إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل مجموعة مكونة من ثلاثة تلاميذ، ثم يقوم المعلم بإحضار صندوقين، ويضع بداخلهما قصاصات ورقية تحتوي على حروف، وتبدأ اللعبة مع المجموعتين بأن يقوم كل تلميذ في المجموعة بسحب قصاصة من صندوقه ومعرفة الحرف الذي يظهر معه، والمجموعة الفائزة التي تستطيع تكوين حروف الأداة التي يختارها المعلم بسرعة، وتقدم له جائزة.</p> <p>في نهاية اللعبة:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ما المقصود بالجرار الزراعي؟ • يستمع المعلم لإجابات التلاميذ مبيناً الإجابة بلغة التلاميذ، وكتابة الملخص على السبورة. 				

<p>* ما الأعمال التي يقوم بها الجرار الزراعي؟</p>	<p>- الاستعانة بالكتاب المدرسي للإجابة على الأعمال التي يقوم بها الجرار الزراعي. - كتابة الملخص على السبورة.</p>	<p>يطلب المعلم من التلاميذ النظر إلى الصور في الكتاب صفحة (124)، وتوجيه الأسئلة التالية: * ما الأعمال التي يقوم بها الجرار الزراعي.</p>	<p>يذكر الأعمال التي يقوم بها الجرار الزراعي</p> <p>-2</p>
<p>هيا نلعب لعبة تعليمية.</p> <p>اسم اللعبة: لعبة تركيب أجزاء الدائرة.</p> <p>الهدف: يذكر الأعمال التي يقوم بها الجرار الزراعي.</p> <p>الزمن: (7) دقائق</p> <p>عدد المشاركين: مجموعتين مكون كل منها من أربعة تلاميذ .</p> <p>أدوات اللعبة: بطاقات - فرجار لرسم الدائرة على السبورة - لاصق .</p> <p>إجراءات التنفيذ: يقوم المعلم باختيار مجموعتين من التلاميذ كل منها مكون من أربعة تلاميذ، ثم يقوم المعلم برسم دائرة على السبورة لكل مجموعة، ثم رسم دائرة على أكثر من بطاقة ورقية بحيث تكون مقسمة إلى أربعة أجزاء متساوية، ويقص هذه الأجزاء، ويكتب على كل جزء منها عمل من أعمال الجرار الزراعي، وأعمال الأدوات الزراعية البسيطة كبدايل وموهات، ويوزعها على التلاميذ في كل مجموعة، والمجموعة الفائزة هي التي تستطيع انتقاء الأربع بطاقات المجزأة للدائرة والتي تبين أعمال الجرار الزراعي وإصاقها على الدائرة المرسومة على السبورة لتشكيل الدائرة.</p> <p>• من خلال ملاحظتك للعبة ماذا نستنتج ؟</p> <p>• أعد أعمال الجرار الزراعي ؟</p> <p>1-.....-2.....</p> <p>3-.....-4.....</p>			

<p>*أذكر الأعمال التي تقوم بها الحصاد في مجال الزراعة.</p>	<p>- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي. - صياغة المفهوم بشكل فردي. - الاستعانة بالكتاب المدرسي للإجابة عن الأعمال التي تقوم بها الحصاد. - كتابة الملخص على السبورة.</p>	<p>يقوم المعلم بعرض الصورة الموجودة في الكتاب صفحة (126)، والتي تبين عمل الحصاد كوسيلة زراعية تستخدم في عملية حصاد المحاصيل الزراعية ثم مناقشة شفوية: *ما المقصود بالحصاد؟ *في أي مجال تستخدم الحصاد؟ *ما وظيفة الحصاد؟</p>	<p>يعد وظيفة الحصاد في مجال الزراعة.</p> <p>3-</p>
<p>اسم اللعبة: لعبة كرة السلة. الهدف: يعدد وظيفة الحصاد في الزراعة. الزمن: (7) دقائق. عدد المشاركين: مجموعتين مكون كل منها من ثلاثة تلاميذ. أدوات اللعبة: سلة - كرات صغيرة مرقمة - بطاقات أقلام. إجراءات التنفيذ: يختار المعلم مجموعتين من التلاميذ مكون كل منها من ثلاثة تلاميذ، ثم يتم تجهيز بطاقات تحمل أرقام فيها معلومات عن الحصاد، وتجهيز كرات صغيرة تحمل أرقام، وتبدأ اللعبة باختيار التلميذ كرة مرقمة بطريقة عشوائية، ويبتعد مسافة ثلاثة أمتار عن السلة المعلقة في مكان واسع في الفصل، ويصوب الكرة نحو السلة، فإذا نجح بالتصويب، وأدخل الكرة في السلة، يقرأ المعلم الرقم، ويتوجه التلميذ لاختيار البطاقة التي تحمل نفس الرقم ويقرأها أمام التلاميذ، ويحصل على درجة، أما إذا أخطأ التلميذ في تصويب الكرة في السلة فإنه يخسر في هذه الجولة، ويترك اللعبة وهكذا تستمر اللعبة مع باقي المجموعتين والفائز الذي يحصل على أكثر درجات وتقدم له جائزة.</p>			

ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.	- الإجابة على الأسئلة التي يطرحها المعلم بشكل فردي. - فصل حبوب القمح عن السنابل من قبل التلاميذ - كتابة الملخص على السبورة.	عرض سنابل القمح التي أحضرها بعض التلاميذ، ثم مناقشة شفوية: - صف سنابل القمح. - ما فائدة القمح؟ - كيف تفصل حبوب القمح عن السنابل؟	يجري عملية الفصل لحبوب القمح عن السنابل	-4
أذكر الأعمال التي يقوم بها الجرار الزراعي:..... • ما المقصود بالحصاد؟..... • ما وظيفة الحصاد؟.....				

التقويم الختامي:

1. رتب الخطوات التي يقوم بها الجرار الزراعي:

بذر البذور - رش الأسمدة والمبيدات - حراثة الأرض - تسوية الأرض

الترتيب الصحيح:

.....

2. ما المقصود بالحصاد؟.....

3. ما الأعمال التي تقوم بها الحصاد؟.....

الواجب البيتي :

* أرتب المراحل التي يقوم بها الجرار الزراعي في الحقل، وأكتب الرقم داخل المربع:

رش الأسمدة والمبيدات.	
تسوية الأرض.	
حراثة الأرض.	
بذر البذور.	

ملحق رقم (10)

دليل المعلم

في تدريس الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) بأسلوب

لعب الأدوار

في مادة العلوم العامة للصف الثالث الأساسي

الفصل الدراسي الثاني

2015 م

إعداد الباحث:

مشاه إبراهيم موسى السجار

أولاً : مقدمة

أخي المعلم / أختي المعلمة: السلام عليكم ورحمة الله وبركاته.

نضع بين أيديكم دليل المعلم الخاص بتدريس الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) بأسلوب لعب الأدوار، في مادة العلوم العامة المقررة على الصف الثالث الأساسي في الفصل الدراسي الثاني، والذي يقدم الدعم والإرشاد للمعلم في تدريس الوحدة، من خلال الاطلاع عليه، ومعرفة آلية تدريس الوحدة بأسلوب لعب الأدوار، حيث يعتبر أسلوب لعب الأدوار من أفضل الأساليب المستخدمة في التدريس، ومن أنسب أنواع الأنشطة التمثيلية التي تنفذ داخل حجرة الصف، أو في المسرح، أو في أي مكان يتم فيه لعب الأدوار، ويهدف أسلوب لعب الأدوار إلى " إضفاء المزيد من الواقعية على الموقف التعليمي، ويتميز لعب الأدوار بقدرته على إبراز صورة حقيقية للسلوك، والعلاقات الإنسانية، بعيداً عن الكلمات المكتوبة، فالتلميذ من خلال لعب الدور يعيش الأحداث، وينفعل بها، ويتبنى سلوك وأحاسيس الشخصية التي يقوم بأدائها " (القرشي ، 2001: 80). ويمكن استخدام أسلوب لعب الأدوار في المواقف التعليمية التي توضح القيم، والاتجاهات، والسلوكيات التي تتمثل بالأمانة، والإخلاص، وآداب الطعام، والمواقف التاريخية، وفي جميع المباحث، حيث تتميز بالتشويق، والمتعة، والكشف عن ميول وقدرات، ومواهب، وابداعات التلاميذ، وفيما يلي خطوات لعب الأدوار:

1. تهيئة المجموعة: من خلال تحديد المشكلة، وتفسيرها.
2. اختيار المشاركين: عن طريق اختيار ممثلي الأدوار، وتحليل الأدوار.
3. تهيئة المسرح: من خلال إجراء تمثيل الدور حسب توقع المعلم.
4. إعداد المشاهدين: عن طريق المهمات المكلفة بهم من: تحليل، وتقييم، وتلخيص.
5. تمثيل الأدوار: من خلال تقمص الأدوار، وتمثيلها من قبل التلاميذ.
6. المناقشة والتقييم: وتكون عن طريق تقارير المشاهدين، وملاحظاتهم على النقاش، ولعب الأدوار.
7. إعادة التمثيل: عن طريق إعادة تمثيل، وتنفيذ المشهد، ولعب الأدوار من قبل التلاميذ في حال وجود الوقت الكافي لذلك.
8. المناقشة والتقييم: معرفة نواتج التعلم، وما تم تحقيقه من الأهداف.

9. المشاركة في الخبرات: تعميم الخبرة المستخلصة في أسلوب لعب الأدوار. (الجلاد، 2007:153).

ويعتبر الدليل عبارة عن تحضير كامل للدروس المستهدفة في الوحدة الثامنة وحدة (الأدوات)، حيث تكون الدليل من عشرة دروس، اشتملت على كثير من الأنشطة، والخبرات، وإجراءات التنفيذ الخاصة بكل درس، لذا نأمل أن يسهم هذا الدليل في تحقيق الأهداف المرجوة التي يسعى إليها الدليل في تدريس الوحدة .

وقد اشتمل الدليل على النقاط التالية:

- خطة الوحدة الدراسية الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) في مادة العلوم العامة للصف الثالث الأساسي للعام الدراسي 2014/2015 م.
- تحضير كامل للدروس الثلاثة الموجودة في الوحدة الدراسية .
- وضع أهداف سلوكية خاصة لكل درس متبوعة بالخبرات والأنشطة التي تحول الأهداف إلى نتائج تعليمية، وتبين دور كل من المعلم والمتعلم.
- الوسائل التعليمية الخاصة بكل درس (صور ، رسومات ، بطاقات ، لوحات ، أدوات) .
- كيفية تدريس الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) من خلال توظيف أسلوب لعب الأدوار .
- التقويم الختامي لكل درس .
- الأنشطة والتقويم .
- الواجبات البيتية .

ثانياً: أهداف الدليل

- مساعدة المعلم للاستفادة من دليل المعلم في توظيف طرق التدريس الحديثة بأسلوب لعب الأدوار .
- تحديد الأهداف التعليمية المراد تحقيقها وصياغتها بصورة أهداف سلوكية سليمة.
- تحديد المادة العلمية معارف، مهارات المراد تعليمها لطلاب الصف الثالث الوحدة الثامنة (وحدة الأدوات).
- تحديد الأساليب والأنشطة التعليمية المناسبة.
- تحديد الوسائل التعليمية والمواد والأدوات اللازمة لتحقيق الأهداف التعليمية.
- اختيار أساليب التقويم المناسبة.
- تدريس الموضوعات بأسلوب لعب الأدوار .

ثالثاً: الأهداف العامة للوحدة:

يتوقع من الطالب بعد دراسته للوحدة أن يكون قادراً على أن:

- يوضح مفهوم كل من الأدوات، الأدوات البسيطة، الأدوات المعقدة.
- يتعرف إلى الأدوات البسيطة الست.
- يصنع أدوات بسيطة من خامات البيئة المحلية.
- يصنف الأدوات إلى بسيطة ومعقدة.
- يعدد استخدامات الأدوات البسيطة والمعقدة في الحياة.
- يبين أهمية الآلات الحديثة في توفير الوقت والجهد.
- يتتبع تطور وسائل المواصلات والآلات الزراعية.

رابعاً: الأهداف السلوكية الخاصة بالوحدة الثامنة (وحدة الأدوات) في العلوم العامة للصف الثالث الأساسي

1. يكتشف مفهوم الأدوات من خلال الصور.
2. يسمي الأدوات البسيطة الستة.
3. يستخدم اللولب (البرغي) في تثبيت القطع الخشبية.
4. يتعرف إلى الأدوات البسيطة، والمعقدة.
5. يعدد استخدامات الأدوات البسيطة.
6. يبين أهمية الروافع.
7. يقارن بين استخدام كل من الإسفين، والعتلة.
8. يوضح مفهوم البكرة.
9. يعدد استخدامات البكرة.
10. يقارن بين السطح المائل، والعمودي، والأفقي.
11. يعدد أمثلة على سطوح مائلة تستخدم في الحياة.
12. يوضح المقصود بالعجلة والمحور.
13. يستنتج استخدامات العجلة، والمحور في مجالات الحياة المختلفة.
14. يعطي أمثلة على استخدامات العجلات المسننة.
15. يرسم شكلاً للعجلات المسننة.
16. يذكر استخدامات الأدوات المعقدة في المنزل.
17. يفرق بين الغسيل اليدوي والآلي.

18. يعدد أمثلة على استخدامات الأدوات المعقدة في البناء.
19. يصنف وسائل النقل القديمة، والحديثة.
20. يقارن بين صناعة الملابس اليدوية والآلية.
21. يعدد الصناعات التي تعتمد على الأدوات المعقدة.
22. يحدد استخدام الآلات في الصناعة.
23. يستنتج أهمية الاعتماد على الأدوات المعقدة في الصناعة.
24. يفرق بين الأدوات الزراعية البسيطة، والمعقدة.
25. يصنف استخدامات الأدوات المعقدة في مجالات الحياة المختلفة.
26. يستخدم أدوات الزراعة القديمة في زراعة المحاصيل وحصادها.
27. يسمي صناعات تحتاج إلى أدوات حديثة.
28. يوضح التطور في وسائل المواصلات .
29. يرتب وسائل النقل من الأبطأ إلى الأسرع .
30. يعدد أهم استخدامات السيارة في حياتنا .
31. يسمي أنواع السيارات حسب استخداماتها.
32. يعدد بعض الأدوات الزراعية قديماً.
33. يرسم شكلاً للمنجل والمذراة المستخدمة في الزراعة.
34. يكتشف وظيفة بعض الأدوات الزراعية القديمة.
35. يوضح المقصود بالجرار الزراعي.
36. يذكر الأعمال التي يقوم بها الجرار الزراعي.
37. يعدد وظيفة الحصادة في مجال الزراعة.
38. يجري عملية الفصل لحبوب القمح عن السنابل.

خطة الوحدة الدراسية الثامنة وحدة (الأدوات) عدد الحصص (10) حصص

في مادة العلوم العامة للصف الثالث الأساسي

الدرس	العنوان	الأهداف العامة	المفاهيم	عدد الحصص	الوسائل المستخدمة
الأول	الأدوات	<ul style="list-style-type: none"> - يوضح مفهوم الأدوات - يقارن بين الأداة المعقدة والأداة البسيطة - يسمي الأدوات البسيطة الستة - يعدد أمثلة على استخدامات الأدوات البسيطة - يصنف الأدوات إلى بسيطة ومعقدة 	<ul style="list-style-type: none"> الأدوات - الأدوات البسيطة - الأدوات المعقدة - المخترعات - الإسفين - البرغي - الرافعة - العجلة والمحور - المستوى المائل - البكرة - البلطة - المصعد - العجلات المسننة 	4 حصص	<ul style="list-style-type: none"> صور أدوات بسيطة - شفافيات - عجلات مسننة - سيارة أطفال - بكرة - إسفين - براغي ومسامير - رافعة - مستوى مائل - بلطة - مثقب يدوي - ملقط غسيل - منشار - مقص
الثاني	استخدامات الأدوات المعقدة	<ul style="list-style-type: none"> - يذكر بعض مجالات استخدام الأدوات المعقدة - يعدد أمثلة لاستخدامات الأدوات المعقدة في الحياة - يوضح أهمية الآلات الحديثة في توفير الوقت والجهد 	<ul style="list-style-type: none"> الغسالة - خلاط الباطون - الحركة والانتقال - الصناعة - ماكينة التصوير - المنجل - الحصادة - آلة النسيج - 	3 حصص	<ul style="list-style-type: none"> صور أدوات معقدة - سيارة أطفال - ملابس قطنية - منجل فأس - عجلات
الثالث	تطور الأدوات	<ul style="list-style-type: none"> - يتتبع تطور وسائل المواصلات - يعدد الأغراض التي تستخدم فيها السيارات - يتتبع تطور الآلات الزراعية - يوضح مفهوم الجرار الزراعي، والحصادة 	<ul style="list-style-type: none"> تطور وسائل المواصلات - تطور الأدوات الزراعية - السيارة - أبواق السيارات - الفأس - المحراث - المذراة - الجرار الزراعي - الحصادة - السنابل 	3 حصص	<ul style="list-style-type: none"> صور وسائل مواصلات قديمة وحديثة - فأس - منجل - مذراة صور توضح الجرار الزراعي - والحصادة

نموذج الدرس الأول في مادة العلوم العامة (بأسلوب لعب الأدوار)

المادة : العلوم العامة

الصف : الثالث

الموضوع : الأدوات

الحصة : الأولى

التقويم	البند الاختباري	المتطلب الأساسي
ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.	* ما هي الطريقة التي اعتمد عليها الإنسان القديم للقيام بالأعمال المختلفة؟	* يوضح الطريقة التي اعتمد عليها الإنسان القديم للقيام بالأعمال المختلفة.
ملاحظة إجابات الطلاب	* ما أهمية استخدام الأدوات في الحياة؟	* يبين أهمية استخدام الأدوات في الحياة.

الأهداف السلوكية:

- يكتشف مفهوم الأدوات من خلال الصور.
- يسمي الأدوات البسيطة الستة.
- يستخدم اللولب (البرغي) في تثبيت القطع الخشبية.
- يتعرف إلى الأدوات البسيطة، والمعقدة.
- يمثل أدوار الأدوات البسيطة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم : صور أدوات بسيطة - عجلات مسننة - سيارة أطفال - بكرة - إسفين - براغي ومسامير - رافعة - مستوى مائل - بلطة.

خطوات تنفيذ الدرس:

الخطوات	الخبرات والأنشطة (أدوار المعلم والمتعلم)
<p>1- التهيئة والتمهيد للدرس</p>	<p>- يقوم المعلم بتهيئة التلاميذ عن طريق عرض مجموعة من الأدوات البسيطة التي أحضروها، لمشاهدتها وملاحظتها ، ثم الطلب منهم للنظر في الصورة الموجودة في الكتاب المدرسي صفحة رقم (100) لمشاهدتها ومناقشتهم بما يظهر بها من أشخاص وأدوات متعددة .</p> <p>- ثم عرض الصور الموجودة في الكتاب المدرسي صفحة رقم (102) والتي تظهر فيها صورة العربة والمحراث الذي يجره الإنسان، ثم توجيه الأسئلة التالية:</p> <p>* ما المقصود بالأدوات؟</p> <p>* ما أهمية الأدوات؟</p> <p>*أذكر أسماء أدوات بسيطة؟</p> <p>*ما وظيفة البراغي؟</p> <p>سنحاول استخلاص الإجابة عن هذه التساؤلات من خلال تقمص أدوار تلك الشخصيات.</p>
<p>2- اختيار المشاركين وضبط المؤثرات الخارجية</p>	<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق اختيار ممثلي الأدوار، وتحليل الأدوار، وتوصيفها، وكيفية أداء الدور. المشهد الأول: • توضيح أداء دور الإنسان القديم في استخدامه للأدوات البسيطة، ومتابعة كيف طور الإنسان الأدوات البسيطة. • عرض صور تبيين الأدوات البسيطة، والمعقدة. • الطالب الذي يقوم بدور المحراث اليدوي. • الطالب الذي يقوم بدور العربة. • الطالب الذي يقوم بدور الأدوات. المشهد الثاني: • توضيح أداء ودور الأدوات البسيطة السّت. • تهيئة المكان: تجهيز الغرفة الصفية بالمقاعد المناسبة والأدوات اللازمة لإتمام الأنشطة المطلوبة في الأدوار. • توفير الإمكانيات، والمستلزمات للمشهد التعليمي من ملابس قديمة، وعربة.

<ul style="list-style-type: none"> • اختيار ممثلي الأدوار، وتعيين المهمات، ملاحظة الأداء، وصحة المعلومات. <p>المشهد الأول:</p> <p>* عرض العمل على التلاميذ.</p> <p>* تحديد مجموعة من التلاميذ لتنفيذ الأدوار، بحيث طالب يقوم بدور (الذي يسأل عن الأدوات البسيطة، وطالب آخر يقوم بدور (المحراث اليدوي)، وطالب يقوم بدور (العربة).</p> <p>*التشاور مع التلاميذ لاختيار الدور المناسب لكل منهم.</p> <p>المشهد الثاني:</p> <p>* عرض العمل على التلاميذ لتنفيذ الأدوار، ويحمل كل طالب أداة وصورة الأداة، بحيث طالب يقوم بدور الأب والذي يمثل دور (الأدوات)، ويقول عدد أبنائي ستة وهم: الابن الأول طالب يقوم بدور (الإسفين) والابن الثاني طالب يقوم بدور (اللؤلؤ، البرغي)، والابن الثالث طالب يقوم بدور (الرافعة)، والابن الرابع طالب يقوم بدور (العجلة والمحور) والابن الخامس طالب يقوم بدور (المستوى المائل)</p> <p>والابن السادس طالب يقوم بدور (البكرة) .</p> <p>*التشاور مع التلاميذ لاختيار الدور المناسب لكل منهم.</p>	<p>3- توزيع الأدوار</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق المهمات المكلفة بهم من تحليل، وتقييم ، وتلخيص، ويتم ذلك عن طريق توزيع بطاقة لكل ملاحظ يدون فيها ملاحظته حول الدور الذي يلاحظه. <p>مثل (أداء الممثلين للأدوار من حيث التعبير بالحركة واللفظ - صحة المعلومات)</p>	<p>4- إعداد المشاهدين</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق التمثيل الاستطلاعي ويتم من خلاله أداء التلاميذ للأدوار المطلوبة. <p>المشهد الأول:</p> <p>يدخل الطالب الأول إلى مسرح التنفيذ، ويحمل معه بعض الأدوات البسيطة التي يستخدمها الناس في الأعمال اليومية.</p> <p>يدخل الطالب الثاني إلى مسرح التنفيذ، وهو يجر العربة.</p>	<p>5- تمثيل الأدوار</p>

ثم يبدأ تنفيذ الأدوار:

حيث يقوم الطالب الأول: يسأل المحراث كيف تستخدم هذه الأداة ؟
الطالب الثاني:(أنا المحراث) أداة بسيطة قديمة أقوم بحراثة الأرض بقوة عضلاتي.

الطالب الأول: كيف طور الإنسان الأدوات البسيطة ؟
الطالب الثالث:(أنا العربة) أداة بسيطة يستخدمني الناس في رفع الأشياء ونقلها من مكان لآخر.

المشهد الثاني:

*يدخل الأب والذي يمثل دور (الأدوات) إلى مسرح التنفيذ ويقول: أنا الأدوات
المخترعات التي صممها الإنسان لتساعده في أداء أعماله بسهولة وسرعة
وسأعرفكم على أبنائي الستة وهم:

الابن الأول: (أنا اسمي الإسفين) أداة بسيطة مصنوعة من الخشب.
الابن الثاني: (أنا اسمي اللولب، البرغي) أداة بسيطة مصنوعة من الحديد.
الابن الثالث: (أنا الرافعة) أداة بسيطة مصنوعة من الخشب، أو الحديد.
الابن الرابع: (أنا العجلة والمحور) أداة بسيطة مصنوعة من البلاستيك، أو المطاط.

الابن الخامس: (أنا المستوى المائل) أداة بسيطة مصنوعة من الخشب، أو الحديد.

الابن السادس: (أنا البكرة) أداة بسيطة مصنوعة من الحديد، أو الألومنيوم.
الابن الأول (الإسفين): لكن يا أبي ما أحب الأبناء لديك؟
الأب (الأدوات): أنا أحب جميع أبنائي لكن أكثر الأبناء محبة لي اللولب (البرغي).

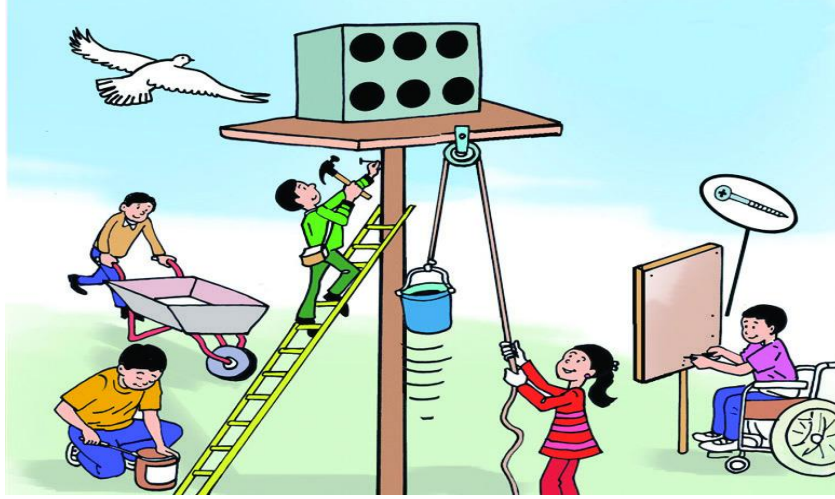
الابن الأول(الإسفين): وما استخدامات اللولب (البرغي)؟
الابن الثاني: أنا اللولب(البرغي) استخدم لعدة أغراض، وفي جميع الصناعات فالنجار يستخدمني لتثبيت قطعتين من الخشب معاً.
الابن الأول (الإسفين): هيا نرى كيف يتم تثبيت الخشب بالبرغي. ثم يمسك
الابن الثاني البرغي ويثبت الخشب بالبرغي أمام التلاميذ.
الأب سائلاً أبنائه: لكن من يعرفني منكم على الأدوات البسيطة، والمعقدة.

<p>الابن الأول (الإسفين): أنا يا أبي الأدوات البسيطة هي بدائية بسيطة تساعد الإنسان في أداء أعماله بسهولة وسرعة، أما الأدوات المعقدة فهي أدوات طورها الإنسان، وهي تعتمد على وجود أداتين بسيطتين أو أكثر وتعتمد على وجود الآلة.</p> <p>الأب: شكراً لكم يا أبنائي.</p>	
<p>• تقويم أداء الأدوار:</p> <p>* ذاتي حيث يتحدث كل طالب عن دوره.</p> <p>* الأقران (الملاحظين) مناقشة الملاحظات التي تم تدوينها في بطاقة الملاحظة.</p> <p>* رأي المعلم في أداء أدوار التلاميذ، مناقشتهم، وإعادة تمثيل الدور الذي تمت مراجعته.</p> <p>* استخلاص المعلومات، وتدوينها على السبورة.</p>	<p>6- التلخيص والاستخلاص</p>
<p>مناقشة المادة العلمية من خلال الأسئلة:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ما أهمية الأدوات المستخدمة في الأعمال، والصناعات؟ • أذكر أسماء الأدوات الأساسية البسيطة. • عدد أسماء أصحاب المهن التي تستخدم الأدوات البسيطة. • بين وظيفة البراغي في الصناعات. <p>أساليب التقويم:</p> <ul style="list-style-type: none"> • أساليب فردية: يوجه المعلم بعض الأسئلة للطلاب تقويم ذاتي. • أساليب جماعية: ملاحظة الطلاب المشاهدين لأدوار زملائهم في لعب الأدوار. <p>* الأنشطة :-</p> <p>* ورشة عمل لتدريب التلاميذ على أداء الأدوار.</p> <p>* تمثيل استطلاعي للأدوار.</p> <p>* تقويم الأدوار.</p> <p>* تمثيل الأدوار.</p>	<p>7- المتابعة وأساليب التقويم</p>

الواجب البيتي:

*نشاط بيئي : نشاط رقم (1) من الكتاب المدرسي صفحة (103).

لنفترض أنك تريد بناء برج للحمام في مزرعتك ، فما الأشياء التي ستحتاج إليها ؟



نموذج الدرس الأول في مادة العلوم العامة (بأسلوب لعب الأدوار)

المادة : العلوم العامة

الصف : الثالث

الموضوع : الأدوات

الحصة : الثانية

التقويم	البند الاختباري	المتطلب الأساسي
ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.	*أذكر أسماء أدوات بسيطة تستخدم في مدرستك.	* يعدد أسماء أدوات بسيطة.

الأهداف السلوكية :

- يعدد استخدامات الأدوات البسيطة.
- يبين أهمية الروافع.
- يقارن بين استخدام كل من الإسفين، والعنلة.
- يمثل أدوار الأدوات البسيطة

الوسائل التعليمية و مصادر التعلم : صور أدوات بسيطة - عجلات مسننة - سيارة أطفال - إسفين - حنفية ماء - رافعة - مستوى مائل - بلطة - مثقب يدوي - ملقط غسيل - علاقة ملابس - خيط - قطعة خشب - براغي.

خطوات تنفيذ الدرس

الخطوات	الخبرات و الأنشطة (أدوار المعلم والمتعلم)
1- التهيئة والتمهيد للدرس	<p>يقوم المعلم بتهيئة الطلاب للدرس عن طريق عرض الأدوات التالية: إسفين- براغي - بكرة - رافعة - حنفية ماء- عجلات - بلطة - ملقط غسيل لمشاهدتها من قبل التلاميذ ثم مناقشة الطلاب بالصور الموجودة في الكتاب المدرسي صفحة (104) وما يظهر بها من أدوات بسيطة ثم مناقشة شفوية:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ماذا تشاهد في الصور؟ • أذكر أمثلة على الأدوات البسيطة الست؟ • ما أهمية الروافع في حياتنا؟ • قارن بين استخدام كل من الإسفين والعتلة؟ <p>سنحاول استخلاص الإجابة عن هذه التساؤلات من خلال تقمص أدوار تلك الشخصيات.</p>
2- اختيار المشاركين وضبط المؤثرات الخارجية	<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق اختيار ممثلي الأدوار، وتحليل الأدوار، وتوصيفها، وكيفية أداء الدور. • توضيح أداء دور الأب، والذي يمثل دور (الأدوات)، وأبنائه الستة، والذين يمثلون الأدوات البسيطة الست. • تهيئة المكان: تجهيز الغرفة الصفية بالمقاعد المناسبة، والأدوات اللازمة لإتمام الأنشطة المطلوبة في الأدوار. • توفير الإمكانيات، والمستلزمات للمشهد التعليمي (حطة وعقال للأب وصور بطاقات للأدوات البسيطة -خلفية لمحل بيع الأدوات البسيطة).
3- توزيع الأدوار	<ul style="list-style-type: none"> • اختيار ممثلي الأدوار، وتعيين المهمات، وملاحظة الأداء، وصحة المعلومات. • *عرض العمل على التلاميذ. <p>*تحديد مجموعة مكونة من سبعة تلاميذ لتنفيذ الأدوار، بحيث يمثل الطالب الأول دور (الأب)، وباقي الطلاب الستة يمثلون دور أبنائه الستة، والذين</p>

<p>يمثلون دور الأدوات البسيطة الست.</p> <p>*التشاور مع التلاميذ لاختيار الدور المناسب لكل منهم .</p>	
<p>• عن طريق المهمات المكلفة بهم من تحليل، وتقييم، وتلخيص، ويتم ذلك عن طريق توزيع بطاقة لكل ملاحظ يدون فيها ملاحظته حول الدور الذي يلاحظه.</p> <p>مثل: (أداء الممثلين للأدوار من حيث التعبير بالحركة واللفظ - صحة المعلومات)</p>	<p>4- إعداد المشاهدين</p>
<p>• عن طريق التمثيل الاستطلاعي، ويتم من خلاله أداء التلاميذ للأدوار المطلوبة.</p> <p>المشهد التمثيلي :</p> <p>*يدخل الأب والذي يمثل دور (الأدوات) إلى مسرح التنفيذ ، ويحمل معه بعض الأدوات البسيطة التي يستخدمها الناس في الأعمال اليومية، ويسأل أين أبنائي؟</p> <p>*يدخل الأبناء الستة إلى مسرح التنفيذ.</p> <p>ثم يبدأ تنفيذ الأدوار:</p> <p>دور الأب: يقول أنا (الأدوات) وهي المخترعات التي صممها الإنسان لتساعده في أداء أعماله بسهولة وسرعة. يوجد لي ستة أبناء ويعرف أبناءه.</p> <p>*الابن الأول:(أنا الإسفين) أداة بسيطة قديمة سطحي مائل صغير الحجم، أستخدم في أغراض البناء، والنجارة، وأعمال الكهرباء.</p> <p>الابن الثاني: (أنا اللولب، البرغي) أداة بسيطة أستخدم في تثبيت الأشياء.</p> <p>الابن الثالث:(أنا الرافعة) أداة بسيطة يستخدمني الناس في تحريك الأشياء، ولي أشكال وأحجام مختلفة، مثل العتلة التي تسهل تحريك الأشياء.</p> <p>الابن الرابع:(أنا العجلة والمحور)،أداة بسيطة عبارة عن دولابين يصل بين مركزيهما قضيب يسهل حركتهما معاً، ويستخدمني الناس في صناعة المركبات، والدراجات المختلفة، والآلات الصناعية.</p> <p>الابن الخامس:(أنا المستوى المائل) سطح يميل على الأفق بزواوية حادة، ويستخدمني الناس لتسهيل الحركة من أعلى إلى أسفل أو من أسفل إلى أعلى.</p>	<p>5- تمثيل الأدوار</p>

<p>الابن السادس:(أنا البكرة) أداة بسيطة عبارة عن دولاب يدور حوله حبل ،يستخدمني الناس في رفع الأشياء عالياً مثل، رفع العلم على السارية، رفع الأشخاص في المصعد الكهربائي.</p> <p>الأب: لكن من منكم يعرف الفرق بين استخدامات كل من الإسفين والعتلة؟</p> <p>الابن الأول:(أنا الإسفين) أستخدم في أغراض البناء، والنجارة، وأعمال الكهرباء.</p> <p>الابن الثالث: (أنا العتلة) أستخدم في تحريك الأشياء بسهولة.</p>	
<p>• تقويم أداء الأدوار:</p> <p>*ذاتي حيث يتحدث كل طالب عن دوره.</p> <p>*الأقران(الملاحظين) مناقشة الملاحظات التي تم تدوينها في بطاقة الملاحظة.</p> <p>* رأي المعلم في أداء أدوار التلاميذ، ومناقشتهم ،وإعادة تمثيل الدور الذي تمت مراجعته.</p> <p>*استخلاص المعلومات وتدوينها على السبورة.</p>	<p>6- التلخيص والاستخلاص</p>
<p>* مناقشة المحتوى العلمي من خلال الأسئلة:</p> <p>• أذكر استخدامات الأدوات الأساسية البسيطة الست.</p> <p>• أذكر أمثلة على الروافع.</p> <p>• قارن بين استخدام كل من الإسفين، والعتلة؟</p> <p>أساليب التقويم:</p> <p>• أساليب فردية: يوجه المعلم بعض الأسئلة للطلاب تقويم ذاتي.</p> <p>• أساليب جماعية: ملاحظة الطلاب المشاهدين لأدوار زملائهم في لعب الأدوار</p> <p>*الأنشطة :-</p> <p>*ورشة عمل لتدريب التلاميذ على أداء الأدوار.</p> <p>*تمثيل استطلاعي للأدوار.</p> <p>*تقويم الأدوار.</p> <p>*تمثيل الأدوار.</p>	<p>7- المتابعة وأساليب التقويم</p>

الواجب البيتي:

* أذكر استخدامات كل من الأدوات التالية: الإسفين، البرغي، الميزان، العتلة، ملقط الغسيل.

نموذج الدرس الأول في مادة العلوم العامة (بأسلوب لعب الأدوار)

المادة : العلوم العامة

الصف : الثالث

الموضوع: الأدوات

الحصة: الثالثة

التقويم	البند الاختباري	المتطلب الأساسي
ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.	*أذكر أمثلة على استخدامات الروافع ؟ * ما أهمية الروافع ؟	* يذكر أمثلة على استخدامات الروافع في الحياة.

الأهداف السلوكية:

- يوضح مفهوم البكرة.
- يعدد استخدامات البكرة.
- يقارن بين السطح المائل، والعمودي، والأفقي.
- يعدد أمثلة على سطوح مائلة تستخدم في الحياة.
- يمثل أدوار الأدوات البسيطة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: فيلم فيديو قصير - جهاز LCD - صور أدوات بسيطة - بكرة - رافعة- مستوى مائل - مستوى أفقي - مستوى عمودي - لوح خشبي - صندوق الحقيبة التعليمية .سارية العلم.

خطوات تنفيذ الدرس:

الخطوات	الخبرات والأنشطة (أدوار المعلم والمتعلم)
1- التهيئة والتمهيد للدروس	<p>يقوم المعلم بعرض فيلم فيديو قصير عن نشيد بلادي والذي يتم خلاله رفع العلم على السارية لتوضيح فكرة عمل البكرة، ثم توجيه التلاميذ لمشاهدة الصور الموجودة في الكتاب صفحة (106) وملاحظة صورة التلميذ الذي يقوم برفع العلم الفلسطيني على السارية صعوداً وهبوطاً، وملاحظة الأداة المستخدمة في ذلك (البكرة) ثم توجيه الأسئلة التالية:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ما المقصود بالبكرة؟ • ماهي استخدامات البكرة؟ • ما الفرق بين السطح المائل والعمودي والأفقي؟ • أذكر أمثلة على سطوح مائلة تستخدم في حياتنا. <p>سنحاول استخلاص الإجابة عن هذه التساؤلات من خلال تقمص أدوار تلك الشخصيات.</p>
2- اختيار المشاركين وضبط المؤثرات الخارجية	<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق اختيار ممثلي الأدوار، وتحليل الأدوار، وتوصيفها، وكيفية أداء الدور. • توضيح أداء دور صاحب البرج، والذي يسكنه العديد من الأشخاص، وتعطل المصعد الكهربائي بسبب الانقطاع المتكرر للكهرباء. • الطالب الذي يمثل دور فريق الصيانة. • الطالب الذي يمثل دور البكرة، والطالب الذي يمثل دور السطح المائل. • الطالب الذي يمثل دور السطح العمودي، والطالب الذي يمثل السطح الأفقي. • تهيئة المكان: تجهيز الغرفة الصفية بالمقاعد المناسبة، والأدوات اللازمة، لإتمام الأنشطة المطلوبة في الأدوار. • توفير الإمكانيات، والمستلزمات للمشهد التعليمي (صندوق الأدوات البسيطة، وتوفير طاقيّة، وملابس لفريق الصيانة - صورة كبيرة لبرج، ومصعد، وفريق صيانة المصعد).

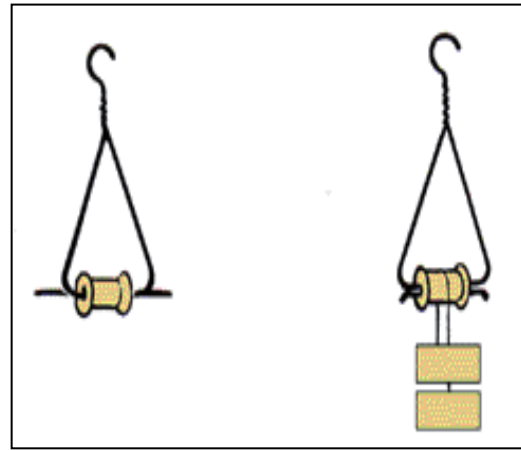
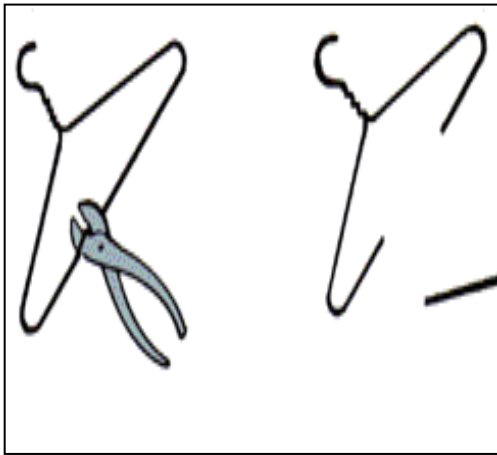
<ul style="list-style-type: none"> • اختيار ممثلي الأدوار وتعيين المهمات، وملاحظة الأداء، وصحة المعلومات. * عرض العمل على التلاميذ. <p>* تحديد مجموعة مكونة من ستة تلاميذ لتنفيذ الأدوار، بحيث الطالب الأول يقوم بدور (صاحب البرج السكني)، والطالب الثاني يقوم بدور (فريق الصيانة)، والطالب الثالث يقوم بدور (البكرة)، والطالب الرابع يقوم بدور (السطح المائل)، والطالب الخامس يقوم بدور (السطح العمودي)، والطالب السادس يقوم بدور (المستوى الأفقي).</p> <p>* التشاور مع التلاميذ في اختيار الدور المناسب لكل واحد منهم.</p>	<p>3- توزيع الأدوار</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق المهمات المكلفة بهم من تحليل، وتقييم، وتلخيص، ويتم ذلك عن طريق توزيع بطاقة لكل ملاحظ يدون فيها ملاحظته حول الدور الذي يلاحظه. <p>مثل: (أداء الممثلين للأدوار من حيث التعبير بالحركة واللفظ - صحة المعلومات)</p>	<p>4- إعداد المشاهدين</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق التمثيل الاستطلاعي، ويتم من خلاله أداء التلاميذ للأدوار المطلوبة. <p>المشهد التمثيلي :</p> <p>* يدخل الطالب الأول، والذي يمثل دور صاحب البرج إلى مسرح التنفيذ، ويحمل معه بعض الأدوات، ويقول: لقد تعطل المصعد، وأنا أحاول إخراج بعض الأشخاص الذين علقوا فيه.</p> <p>* يدخل الطالب الثاني، ويقول: أنا فريق الصيانة، ما الأمر؟</p> <p>ثم يبدأ تنفيذ الأدوار:</p> <p>* الطالب الأول: يقول: لقد تعطل المصعد بسبب الانقطاع المتكرر للكهرباء.</p> <p>* الطالب الثاني: أنا مهندس الصيانة، سأحاول إصلاح المصعد.</p> <p>الطالب الأول: يا حضرة المهندس ما هي فكرة عمل المصعد الكهربائي، ومما يتركب؟</p> <p>الطالب الثاني: فكرة عمل المصعد الكهربائي تقوم على وجود البكرات.</p>	<p>5- تمثيل الأدوار</p>

<p>الطالب الأول: وما المقصود بالبكرة؟</p> <p>الطالب الثالث: (أنا البكرة) أداة بسيطة عبارة عن دولاب يدور حوله حبل، يستخدمني الناس في رفع الأشياء عالياً مثل: رفع العلم على السارية، رفع الأشخاص في المصعد الكهربائي، وهي فكرة عمل المصعد الكهربائي.</p> <p>الطالب الأول: وما هي استخدامات البكرة الأخرى؟</p> <p>الطالب الثالث: تستخدم البكرة في رفع العلم على السارية، ورفع الرمل والحجارة للسطوح العليا.</p> <p>الطالب الثاني: لماذا لا يصعد السكان على السلالم عند انقطاع الكهرباء وتعطل المصعد؟</p> <p>الطالب الأول: نعم السكان لا يحبون الصعود على الأدراج والسلالم لأنهم يحبون الراحة، ولكن أريد أن أسألك ما هو المستوى المائل، المستوى الأفقي، المستوى العمودي؟</p> <p>الطالب الرابع: أنا المستوى المائل عبارة عن سطح يميل على الأفق بزاوية حادة، ويستخدمني الناس لتسهيل الحركة من أعلى إلى أسفل أو من أسفل إلى أعلى ومن الأمثل علي: الأدراج والسلالم.</p> <p>الطالب الخامس: أنا المستوى الأفقي عبارة عن سطح مستقيم، وأستخدم في الحركة والانتقال بشكل سهل.</p> <p>الطالب السادس: أنا المستوى العمودي عبارة عن سطح يميل على الأفق بزاوية قائمة.</p>	
<p>• تقويم أداء الأدوار:</p> <p>*ذاتي، حيث يتحدث كل طالب عن دوره.</p> <p>*الأقران(الملاحظين) مناقشة الملاحظات التي تم تدوينها في بطاقة الملاحظة.</p> <p>*رأي المعلم في أداء أدوار التلاميذ، ومناقشتهم، وإعادة تمثيل الدور الذي تمت مراجعته.</p> <p>*استخلاص المعلومات وتدوينها على السبورة.</p>	<p>6- التلخيص والاستخلاص</p>

<ul style="list-style-type: none"> • مناقشة المحتوى العلمي من خلال الأسئلة: • ما المقصود بالبكرة؟ • ما هي استخدامات البكرة؟ • قارن بين استخدام كل من المستوى المائل، والأفقي، والعمودي؟ • أذكر مثلاً على استخدامات المستوى المائل في حياتنا. أساليب التقويم: • أساليب فردية: يوجه المعلم بعض الأسئلة للطلاب تقويم ذاتي. • أساليب جماعية: ملاحظة الطلاب المشاهدين لأدوار زملائهم في لعب الأدوار *الأنشطة :- *ورشة عمل لتدريب التلاميذ على أداء الأدوار. *تمثيل استطلاعي للأدوار. *تقويم الأدوار. *تمثيل الأدوار. 	<p>7- المتابعة وأساليب التقويم</p>
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------

الواجب البيتي:

نشاط (2): من الكتاب صفحة (107) أصنع بكرة بنفسي باستخدام المواد والأدوات التالية:
علاقة ملابس، كرازة خيطان ، خيط ، مسطرة ، كماشة.



نموذج الدرس الأول في مادة العلوم العامة (بأسلوب لعب الأدوار)

المادة : العلوم العامة

الصف : الثالث

الموضوع : الأدوات

الحصة : الرابعة

التقويم	البند الاختباري	المتطلب الأساسي
ملاحظة صحة الأمثلة.	*أذكر أمثلة على استخدامات البكرة ؟	* يذكر أمثلة على استخدامات البكرة.
ملاحظة صحة الأمثلة.	* أذكر أمثلة على المستوى المائل ؟	*يعدد أمثلة على المستوى المائل.

الأهداف السلوكية:

- يوضح المقصود بالعجلة والمحور .
- يستنتج استخدامات العجلة والمحور .
- يعطي أمثلة على استخدامات العجلات المسننة .
- يرسم شكلاً للعجلات المسننة .
- يمثل أدوار الأدوات البسيطة .

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: صور عجلات - عجلات مسننة - سيارة أطفال - أغذية زجاجات.

خطوات تنفيذ الدرس:

الخطوات	الخبرات و الأنشطة (أدوار المعلم والمتعلم)
1- التهيئة والتمهيد للدروس	<p>يقوم المعلم بعرض سيارة أطفال وتفكيكها أمام التلاميذ لمشاهدة العجلة والمحور الموجود في العجلات:</p> <p>ثم يقوم المعلم بمناقشة الطلاب في الصور الموجودة في الكتاب صفحة (108) وتوجيه الأسئلة التالية:</p> <p>- ماذا تشاهد في الصورة؟</p> <p>- ما المقصود بالعجلة والمحور؟</p> <p>- ما هي استخدامات العجلة والمحور؟</p> <p>- أذكر أسماء أجهزة تستخدم فيها العجلات المسننة.</p> <p>سنحاول استخلاص الإجابة عن هذه التساؤلات من خلال تقمص أدوار تلك الشخصيات.</p>
2- اختيار المشاركين وضبط المؤثرات الخارجية	<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق اختيار ممثلي الأدوار، وتحليل الأدوار، وتوصيفها وكيفية أداء الدور. • توضيح أداء دور صاحب محل تصليح إطارات السيارات . • الطالب الذي تعطلت عجلات سيارته. • الطالب الذي يمثل العجلة، والمحور، والطالب الذي يمثل العجلات المسننة. • تهيئة المكان: تجهيز الغرفة الصفية بالمقاعد المناسبة والأدوات اللازمة لإتمام الأنشطة المطلوبة في الأدوار. • توفير الإمكانيات والمستلزمات للمشهد التعليمي (صندوق الأدوات البسيطة وتوفير طاقة، وملابس للعمال في المحل - صورة إعلان محل تصليح إطارات السيارات).
3- توزيع الأدوار	<ul style="list-style-type: none"> • اختيار ممثلي الأدوار، وتعيين المهمات، وملاحظة الأداء، وصحة المعلومات. * عرض العمل على التلاميذ. <p>*تحديد مجموعة مكونة من أربعة تلاميذ لتنفيذ الأدوار، بحيث يقوم الطالب الأول بتمثيل دور (صاحب محل تصليح إطارات السيارات)، والطالب الثاني</p>

<p>يقوم بدور (السيارة التي تعطلت عجلاتها)، والطالب الثالث يقوم بدور (العجلة والمحور)، والطالب الرابع يقوم بدور (العجلات المسننة). *التشاور مع التلاميذ في اختيار الدور المناسب لكل واحد منهم.</p>	
<p>• عن طريق المهمات المكلفة بهم من تحليل، وتقييم، وتلخيص، ويتم ذلك عن طريق توزيع بطاقة لكل ملاحظ يدون فيها ملاحظته حول الدور الذي يلاحظه. مثل (أداء الممثلين للأدوار من حيث التعبير بالحركة واللفظ - صحة المعلومات)</p>	<p>4- إعداد المشاهدين</p>
<p>• عن طريق التمثيل الاستطلاعي ويتم من خلاله أداء التلاميذ للأدوار المطلوبة. المشهد التمثيلي: *يدخل الطالب الأول والذي يمثل دور صاحب محل تصليح إطارات السيارات إلى مسرح التنفيذ، ويحمل معه مجموعة من إطارات السيارات التي تم شراؤها، ويقول: هذه الإطارات من نوع جيد أحضرتها للسيارات الحديثة . *يدخل الطالب الثاني، ويقول: لقد تعطل إطار من إطارات سيارتي الحديثة. ثم يبدأ تنفيذ الأدوار: *الطالب الأول: أنا صاحب محل تصليح إطارات السيارات. *الطالب الثاني: لقد تعطل إطار من إطارات سيارتي الحديثة، لذا أنا لا أريد اصلاحه بل تغييره بالكامل هل لديك إطار جيد وحديث لسيارتي؟ الطالب الأول: نعم، يوجد إطارات جيدة خصوصاً للسيارات الحديثة، وبكل الأشكال والأحجام. الطالب الثاني: هيا جهز لي الإطار وبسرعة، لكن أعطني معلومات عن العجلة والمحور. الطالب الثالث: أنا العجلة والمحور عبارة عن دولابين يصل بين مركزيهما قضيب يسهل حركتهما معاً، وأستخدم في صناعة السيارات، والدراجات، والآلات الصناعية. الطالب الثاني: أخبرني من أي المواد تتركب العجلات؟ وصف لي شكلها الخارجي.</p>	<p>5- تمثيل الأدوار</p>

<p>الطالب الثالث: أنا مصنوع من البلاستيك، وأمن المطاط، وشكلي دائماً دائري.</p> <p>الطالب الثاني: أنا أشاهد لديك عجلات مسننة، ما هذه العجلات المسننة؟</p> <p>الطالب الرابع: أنا العجلات المسننة عبارة عن عجلات مسننة الحواف الخارجية، وأستخدم في صناعة بعض الأجهزة، مثل: الساعات، والدراجات، لكن هل تستطيع رسمي على السبورة أو تشكيلي بالطينة الموجودة أمامكم؟</p> <p>الطالب الثاني: نعم سوف أرسم لكم هذه العجلات المسننة وسأشكلها لكم مجسمة بالطينة.</p>	
<p>• تقويم أداء الأدوار:</p> <p>*ذاتي حيث يتحدث كل طالب عن دوره.</p> <p>*الأقران(الملاحظين) مناقشة الملاحظات التي تم تدوينها في بطاقة الملاحظة.</p> <p>*رأي المعلم في أداء أدوار التلاميذ، ومناقشتهم وإعادة تمثيل الدور الذي تمت مراجعته.</p> <p>*استخلاص المعلومات وتدوينها على السبورة.</p>	<p>6- التلخيص والاستخلاص</p>
<p>• مناقشة المحتوى العلمي من خلال الأسئلة:</p> <p>• ما المقصود بالعجلة والمحور؟</p> <p>• ما هي استخدامات العجلة والمحور؟</p> <p>• تصنع العجلات منأومن</p> <p>• العجلات مختلفة في الأحجام، ونوع المادة المصنوعة، ولكنها.....الشكل</p> <p>• أذكر مثلاً على استخدامات العجلات المسننة في حياتنا.</p> <p>نشاط: يوزع المعلم الأوراق والأقلام والطينة على التلاميذ، ويطلب منهم رسم وتشكيل العجلات المسننة.</p> <p>أساليب التقويم:</p> <p>• أساليب فردية: يوجه المعلم بعض الأسئلة للطلاب تقويم ذاتي.</p> <p>• أساليب جماعية: ملاحظة الطلاب المشاهدين لأدوار زملائهم في لعب الأدوار</p>	<p>7- المتابعة وأساليب التقويم</p>

*الأنشطة :-

*ورشة عمل لتدريب التلاميذ على أداء الأدوار.

*تمثيل استطلاعي للأدوار.

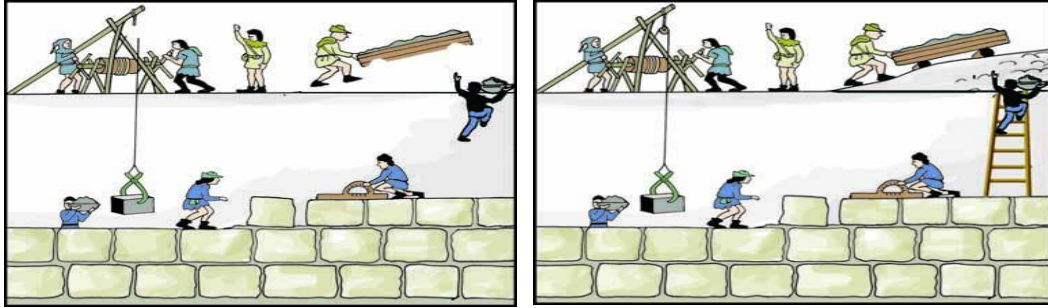
*تقويم الأدوار.

*تمثيل الأدوار.

الواجب البيتي :

* نشاط رقم (5) من الكتاب صفحة (110) أرسم الأداة الناقصة:

تكليف التلاميذ بحل النشاط كواجب بيبي، لمعرفة واكتشاف الفروق بين الرسمين، ورسم الأداة الناقصة.



نموذج الدرس الثاني في مادة العلوم العامة (بأسلوب لعب الأدوار)

الصف: الثالث
المادة: العلوم العامة
الحصة: الأولى
الموضوع: استخدام الأدوات المعقدة

المتطلب الأساسي	البند الاختباري	التقويم
* يعدد أمثلة على أدوات بسيطة .	*أذكر أمثلة على أدوات بسيطة.	ملاحظة صحة الأمثلة.

الأهداف السلوكية :

- يذكر استخدامات الأدوات المعقدة في المنزل.
- يفرق بين الغسيل اليدوي والآلي.
- يعدد أمثلة على استخدامات الأدوات المعقدة في البناء.
- يصنف وسائل النقل القديمة، والحديثة.
- يمثل أدوار الأدوات المعقدة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: عرض فيديو على جهاز LCD - صور أدوات معقدة - صور أدوات بناء قديمة وحديثة - صور وسائل نقل قديمة وحديثة - سيارة أطفال.

خطوات تنفيذ الدرس:

الخبرات والأنشطة (أدوار المعلم والمتعلم)	الخطوات
<p>يقوم المعلم بعرض فيلم فيديو قصير على جهاز LCD يبين استخدام الأدوات المعقدة في المنزل، ومجال البناء، ووسائل النقل، والمواصلات قديماً، وحديثاً، وملاحظة التلاميذ للأدوات البسيطة ومقارنتها بالأدوات المعقدة، ثم الطلب من التلاميذ مشاهدة الصور في الكتاب صفحة (112) و صفحة(113)، ثم مناقشة شفوية:</p> <p>- ما المقصود بالأدوات المعقدة؟</p> <p>- أعدد أمثلة على استخدامات الأدوات المعقدة في المنزل.</p> <p>- ما فائدة الأدوات المعقدة؟</p> <p>- كيف يتم غسل الملابس في منزلك ؟</p> <p>- كيف يتم غسل الملابس إذا انقطع التيار الكهربائي عن المنزل؟</p> <p>- قارن بين وسائل النقل القديمة والحديثة مع ذكر مثال على كل منها؟</p> <p>سنحاول استخلاص الإجابة عن هذه التساؤلات من خلال تقمص أدوار تلك الشخصيات.</p>	<p>1- التهيئة والتمهيد للدروس</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق اختيار ممثلي الأدوار، وتحليل الأدوار، وتوصيفها، وكيفية أداء الدور. • الطالب الأول: يقوم بدور الأب. • الطالب الثاني: يقوم بدور الجدّة، وهي تستخدم الأدوات البسيطة لغسل الملابس. • الطالب الثالث: أداء دور الأم، وهي تستخدم الأدوات الحديثة، والمعقدة في غسل الملابس. • الطالب الرابع: يقوم بدور المقارنة بين الأدوات المستخدمة والمعارض في استخدام جدته الأدوات البسيطة لغسل الملابس. • تهيئة المكان: تجهيز الغرفة الصفية بالمقاعد المناسبة، والأدوات اللازمة لإتمام الأنشطة المطلوبة في الأدوار. • توفير الإمكانيات، والمستلزمات للمشهد التعليمي (وعاء بلاستيكي كبير - مجسم لغسالة - ملابس - صورة كبيرة تظهر الغسيل اليدوي والغسيل بالغسالة) 	<p>2- اختيار المشاركين وضبط المؤثرات الخارجية</p>

- اختيار ممثلي الأدوار، وتعيين المهمات، وملاحظة الأداء، وصحة المعلومات.

المشهد الأول:

*عرض العمل على التلاميذ .

*تحديد مجموعة مكونة من أربعة تلاميذ لتنفيذ الأدوار، بحيث يمثل الطالب الأول دور (الأب)، والطالب الثاني يقوم بدور (الجدة)، والطالب الثالث يقوم بدور (الأم)، والطالب الرابع يقوم بدور (الابن الأكبر للأب) .
*التشاور مع التلاميذ في اختيار الدور المناسب لكل منهم .

المشهد الثاني:

*عرض العمل على التلاميذ .

*تحديد مجموعة مكونة من أربع تلاميذ لتنفيذ الأدوار، بحيث يمثل الطالب الأول دور (صاحب المنزل المهتم)، والطالب الثاني يقوم بدور (جار صاحب المنزل المهتم)، والطالب الثالث يقوم بدور (الأدوات البسيطة المستخدمة في مجال البناء)، والطالب الرابع يقوم بدور (الأدوات الحديثة المستخدمة في مجال البناء) .
*التشاور مع التلاميذ في اختيار الدور المناسب لكل منهم .

المشهد الثالث:

*عرض العمل على التلاميذ .

*تحديد مجموعة مكونة من أربعة تلاميذ لتنفيذ الأدوار، بحيث يمثل الطالب الأول دور (مدير مكتب الحج، والعمرة في غزة)، والطالب الثاني يقوم بدور (الحاج أبو العبد)، والطالب الثالث يقوم بدور الطائرة وسيلة النقل الجوية والحديثة، والطالب الرابع يقوم بدور السيارة وسيلة النقل البرية السريعة، والطالب الخامس يقوم بدور السفينة (الباخرة) وسيلة النقل البحرية الكبيرة والطالب السادس يقوم بدور الجمل وسيلة النقل القديمة .
*التشاور مع التلاميذ في اختيار الدور المناسب لكل منهم .

3- توزيع الأدوار

<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق المهمات المكلفة بهم من تحليل، وتقييم، وتلخيص، ويتم ذلك عن طريق توزيع بطاقة لكل ملاحظ يدون فيها ملاحظته حول الدور الذي يلاحظه. مثل (أداء الممثلين للأدوار من حيث التعبير بالحركة واللفظ - صحة المعلومات) 	<p>4- إعداد المشاهدين</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق التمثيل الاستطلاعي، ويتم من خلاله أداء التلاميذ للأدوار المطلوبة. المشهد التمثيلي الأول: (استخدام الأدوات المعقدة في المنزل) * يدخل الطالب الأول، والذي يمثل دور (الأب)، ويسلم على والدته. * الطالب الثاني، والذي يمثل دور الجدة. ثم يبدأ تنفيذ الأدوار: * يدخل الطالب الأول: والذي يمثل دور (الأب) ويسلم على والدته، قائلاً ماذا تفعلي يا أمي؟ * الطالب الثاني: والذي يمثل دور (الجدة)، أهلاً بك يا بنتي أنا أغسل ملابسك يدوياً، وأحتاج إلى ثلاث ساعات لغسل هذه الملابس ، وهذا يتعبني كثيراً يا بني. * يدخل الطالب الثالث: والذي يمثل دور (الأم): أنا وضعت الغسيل في الغسالة وسأذهب إلى عملي. يدخل الطالب الرابع: والذي يمثل دور الابن الأكبر، ويقول: يا أبي لابد أن تشتري لجدتي غسالة مثل أمي لكي لا تتعب. الطالب الأول: هيا يا بني تعال معي لشراء الغسالة لجدتك حتى ترتاح من الغسيل يدوياً. المشهد التمثيلي الثاني (استخدام الأدوات المعقدة في البناء) الطالب الأول: أنا صاحب المنزل المهدم والذي هدمه الاحتلال في الحرب على غزة. الطالب الثاني: أخبرني وماذا ستفعل الآن؟ الطالب الأول: سأعيد بناء منزلي باستخدام الأدوات البسيطة. الطالب الثاني: وماهي الأدوات البسيطة المستخدمة في البناء؟ 	<p>5- تمثيل الأدوار</p>

الطالب الثالث: أنا الأدوات البسيطة المستخدمة في البناء، وأستخدم في خلط الباطون يدوياً.

الطالب الثاني: هل يوجد آلات حديثة تستخدم في خلط الباطون؟
الطالب الرابع: أنا الآلة الحديثة ويسمونني خلطة الباطون وأستخدم في خلط الباطون آلياً .

المشهد التمثيلي الثالث (استخدام الأدوات المعقدة في الحركة والانتقال)
الطالب الأول: يدخل مدير مكتب الحج والعمرة في غزة حاملاً معه أسماء الحجاج لهذا العام.

الطالب الثاني: أنا الحاج (أبو العبد) ،خرج اسمي في قرعة الحج لهذا العام، وسأذهب إلى الديار الحجازية لأداء فريضة الحج هذا العام إنشاءً الله، ولكن ماهي وسائل النقل المستخدمة للسفر؟

الطالب الثالث: أنا (الطائرة) وسيلة النقل الجوية الحديثة والسريعة والمريحة، ويستخدمني الحجاج حالياً للسفر إلى الديار الحجازية.

الطالب الرابع: أنا (السيارة) وسيلة النقل البرية والسريعة، ويستخدمني الحجاج للسفر إلى الديار الحجازية.

الطالب الخامس: أنا (السفينة، الباخرة) وسيلة النقل البحرية، ويستخدمني الحجاج للسفر إلى الديار الحجازية.

الطالب السادس: أنا (الجمل) وسيلة النقل المستخدمة قديماً، ولكنني وسيلة بطيئة، استخدمني الحجاج قديماً لأداء فريضة الحج.

• تقويم أداء الأدوار:

*ذاتي حيث يتحدث كل طالب عن دوره.

*الأقران(الملاحظين) مناقشة الملاحظات التي تم تدوينها في بطاقة الملاحظة.

*رأي المعلم في أداء أدوار التلاميذ، ومناقشتهم وإعادة تمثيل الدور الذي تمت مراجعته.

*استخلاص المعلومات، وتدوينها على السبورة .

6- التلخيص
والاستخلاص

<ul style="list-style-type: none"> • مناقشة المحتوى العلمي من خلال الأسئلة: * أذكر أسماء أدوات معقدة تستخدم في المنزل. * ما أهمية الأدوات المعقدة ؟ * من الأمثلة على وسائل النقل القديمة:..... * من الأمثلة على وسائل النقل الحديثة:..... * آلة معقدة تستخدم في خط الباطون بسرعة:..... أساليب التقويم : • أساليب فردية: يوجه المعلم بعض الأسئلة للطلاب تقويم ذاتي. • أساليب جماعية: ملاحظة الطلاب المشاهدين لأدوار زملائهم في لعب الأدوار *الأنشطة :- *ورشة عمل لتدريب التلاميذ على أداء الأدوار. *تمثيل استطلاعي للأدوار. *تقويم الأدوار. *تمثيل الأدوار. 	<p>7- المتابعة وأساليب التقويم</p>
------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------

الواجب البيتي:

نشاط : أصنف وسائل النقل الآتية إلى " برية - بحرية - جوية "

جوية	بحرية	برية	وسيلة النقل
			السيارة
			الطائرة
			الجمال
			السفينة
			القطار

نموذج الدرس الثاني في مادة العلوم العامة (بأسلوب لعب الأدوار)

الصف: الثالث

المادة: العلوم العامة

الحصة: الثانية

الموضوع: استخدام الأدوات المعقدة

المتطلب الأساسي	البند الاختباري	التقويم
* يذكر أمثلة على استخدامات الأدوات المختلفة في المنزل.	* أذكر أمثلة على استخدامات الأدوات المختلفة في المنزل.	ملاحظة صحة الأمثلة.
* يفرق بين العمل اليدوي والعمل الآلي.	* ما الفرق بين العمل اليدوي والعمل الآلي.	ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.

الأهداف السلوكية:

- يقارن بين صناعة الملابس اليدوية والآلية.
- يعدد الصناعات التي تعتمد على الأدوات المعقدة.
- يحدد استخدام بعض الآلات في الصناعة.
- يستنتج أهمية الاعتماد على الأدوات المعقدة في الصناعة.
- يمثل أدوار الأدوات المعقدة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: عرض فيديو على جهاز LCD - صور أدوات معقدة - صور آلة نسيج - آلة طحن حبوب القمح - آلة مفرمة اللحم.

خطوات تنفيذ الدرس:

الخبرات والأنشطة (أدوار المعلم والمتعلم)	الخطوات
<p>يقوم المعلم بعرض فيلم فيديو على جهاز LCD يبين المراحل التي تمر بها صناعة الملابس، وعرض المشغولات اليدوية والتي تقوم بها المراكز والمؤسسات، ثم توجيه أنظار التلاميذ إلى صور الكتاب صفحة (114) حول صناعة الملابس من حيث الطرق البسيطة النسيج اليدوي والطرق الحديثة، النسيج الآلي، والمقارنة بينهما من حيث: السرعة، والوقت، ثم مناقشة شفوية.</p> <p>* ما المقصود بالمشغولات اليدوية؟</p> <p>* ما طرق صناعة الملابس؟</p> <p>* أذكر اسم الآلة التي تستخدم في صناعة الملابس.</p> <p>* ما الفرق بين المشغولات اليدوية والمشغولات الآلية؟</p> <p>* وضح استخدامات الآلات التالية في الصناعة.</p> <p>* أعد أمثلة على استخدامات الأدوات المعقدة في الصناعة.</p> <p>* يستنتج أهمية الاعتماد على الأدوات المعقدة في الصناعة.</p> <p>سنحاول استخلاص الإجابة عن هذه التساؤلات من خلال تقمص أدوار تلك الشخصيات.</p>	<p>1- التهيئة والتمهيد للدرس</p>
<p>• عن طريق اختيار ممثلي الأدوار وتحليل الأدوار، وتوصيفها، وكيفية أداء الدور.</p> <p>طلاب المشهد الأول:</p> <p>* الطالب الأول: يقوم بدور الأم، وهي تعمل بالمشغولات الصوفية.</p> <p>* الطالب الثاني: يقوم بدور الابن، وهو يلبس الملابس الصوفية التي قامت أمه بصناعتها يدوياً. الطالب الأول، والذي يمثل دور الأم.</p> <p>* الطالب الثالث، والذي يمثل دور آلة النسيج.</p> <p>* الطالب الرابع، والذي يمثل دور آلة ماكينة التصوير.</p> <p>* الطالب الخامس، والذي يمثل دور آلة مفرمة اللحم.</p>	<p>2- اختيار المشاركين وضبط المؤثرات الخارجية</p>

<p style="text-align: center;">طلاب المشهد الثاني:</p> <ul style="list-style-type: none"> • الطالب الأول: أداء دور التلميذ الذي يكتب الاختبار على السبورة . • الطالب الثاني: يقوم بدور ماكينة التصوير . • تهيئة المكان: تجهيز الغرفة الصفية بالمقاعد المناسبة، والأدوات اللازمة لإتمام الأنشطة المطلوبة في الأدوار . • توفير الإمكانيات والمستلزمات للمشهد التعليمي (إبر صوف - خيوط - صورة ماكينة التصوير - ملابس - صورة كبيرة للمشغولات الصوفية والتطريز، صورة آلة النسيج، صورة آلة طحن حبوب القمح - صورة آلة مفرمة اللحم) 	
<ul style="list-style-type: none"> • اختيار ممثلي الأدوار، وتعيين المهمات، وملاحظة الأداء، وصحة المعلومات. <p style="text-align: center;">المشهد الأول:</p> <p style="text-align: center;">عرض العمل على التلاميذ.</p> <p>اختيار خمسة تلاميذ لتنفيذ الأدوار، بحيث الأول يقوم بدور (الأم) الثاني يقوم بدور (الابن) الذي يلبس من الملابس التي تصنعها أمه، والثالث يقوم بدور آلة النسيج، والرابع يقوم بدور آلة طحن حبوب القمح، والخامس بدور آلة مفرمة اللحم.</p> <p style="text-align: center;">المشهد الثاني:</p> <p style="text-align: center;">عرض العمل على التلاميذ.</p> <p>اختيار تلميذين من التلاميذ لتنفيذ الأدوار، بحيث الأول يقوم بدور التلميذ الذي يكتب أوراق العمل والواجبات يدوياً)، والآخر يقوم بدور (ماكينة التصوير).</p>	<p>3- توزيع الأدوار</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق المهمات المكلفة بهم من تحليل، وتقييم، وتلخيص، ويتم ذلك عن طريق توزيع بطاقة لكل ملاحظ يدون فيها ملاحظته حول الدور الذي يلاحظه. <p>مثل (أداء الممثلين للأدوار من حيث التعبير بالحركة واللفظ - صحة المعلومات)</p>	<p>4- إعداد المشاهدين</p>

• عن طريق التمثيل الاستطلاعي، ويتم من خلاله أداء التلاميذ للأدوار المطلوبة.

المشهد التمثيلي الأول: (المشغولات اليدوية والآلية)

* الطالب الأول، والذي يمثل دور الأم.

* الطالب الثاني، والذي يمثل دور الابن.

* الطالب الثالث، والذي يمثل دور آلة النسيج.

* الطالب الرابع، والذي يمثل دور آلة ماكينة التصوير.

* الطالب الخامس، والذي يمثل دور آلة مفرمة اللحم.

* ثم يبدأ تنفيذ الأدوار:

* يدخل الطالب الأول، والذي يمثل دور الأم، ويديه الإبر والخيوط الخاصة بالمشغولات الصوفية، ويقول: هذه الملابس تحتاج إلى أسبوع لكي أصنعها لك يا بني.

* الطالب الثاني والذي يمثل دور الابن، ويقول: شكراً لك يا أمي، لكن أنت تتعبين في صناعة هذه الملابس، أخبريني يا أمي هل يوجد مصانع لصناعة هذه الملابس؟

* الطالب الأول: نعم يا بني يتم صناعة الملابس في مصانع النسيج، والتي تستخدم القطن والصوف في صناعة الملابس، والأقمشة، وهي تمتاز بصناعة الملابس بدقة، وسرعة.

* الطالب الثاني: الابن أخبريني يا أمي ما استخدامات هذه الآلات في الصناعة.

* الطالب الثالث: أنا آلة النسيج استخدم في صناعة الملابس الصوفية.
* الطالب الرابع: أنا آلة طحن حبوب القمح أستخدم في طحن القمح وتحويله إلى طحين.

* الطالب الخامس: أنا آلة مفرمة اللحم استخدم في طحن اللحمه وتقطيعها إلى جزيئات.

5- تمثيل الأدوار

<p align="center">المشهد التمثيلي الثاني : (ماكينة التصوير)</p> <p>*الطالب الأول، والذي يمثل دور التلميذ الذي يكتب أوراق العمل والواجبات يدوياً.</p> <p>*الطالب الثاني، والذي يمثل دور ماكينة التصوير.</p> <p>ثم يبدأ تنفيذ الأدوار:</p> <p>*يدخل الطالب الأول: والذي يمثل دور التلميذ الذي يكتب أوراق العمل، والواجبات التي أعطاه إياها المعلم يدوياً، ويقول: لقد تعبت من كتابة هذه الواجبات يدوياً أريد آلة تساعدني في إنجاز هذه الواجبات بسرعة.</p> <p>* الطالب الثاني: والذي يمثل دور ماكينة التصوير أنا آلة حديثة، ومعقدة يسمونني ماكينة التصوير، أستطيع تصوير الأوراق، والمستندات، وأوراق العمل، والواجبات بسرعة كبيرة، ومن أهميتي الكبيرة أستخدم في جميع المجالات، الصحة، والتعليم، والجامعات، والمؤسسات، والجمعيات، لذا أنا سوف أصور لك هذه الواجبات، وأوراق العمل بسرعة، وأخيراً هل عرفت ما أهمية الاعتماد على هذه الأدوات في الصناعة؟</p> <p>* الطالب الأول: نعم إنها توفر الوقت والجهد وإنجاز الأعمال في وقت قصير جداً.</p>	
<p align="center">• تقويم أداء الأدوار:</p> <p>*ذاتي حيث يتحدث كل طالب عن دوره.</p> <p>*الأقران(الملاحظين) مناقشة الملاحظات التي تم تدوينها في بطاقة الملاحظة.</p> <p>*رأي المعلم في أداء أدوار التلاميذ، ومناقشتهم، وإعادة تمثيل الدور الذي تمت مراجعته .</p> <p>*استخلاص المعلومات وتدوينها على السبورة .</p>	<p align="center">6- التلخيص والاستخلاص</p>
<p align="center">• مناقشة المحتوى العلمي من خلال الأسئلة:</p> <p>1- قارن بين صناعة الملابس اليدوية والآلية.</p> <p>2- أذكر أسماء أدوات معقدة تستخدم في الصناعة.</p> <p>3- من أنا؟</p>	<p align="center">7- المتابعة وأساليب التقويم</p>

* آلة حديثة ومعقدة أستخدم في تصوير الأوراق والمستندات بسرعة؟

* آلة حديثة ومعقدة أستخدم في صناعة الملابس الجاهزة؟

* آلة حديثة ومعقدة أستخدم في طحن اللحمه وتقطيعها إلى جزيئات صغيرة؟

4- ما أهمية الاعتماد على الأدوات المعقدة في الصناعة؟
أساليب التقويم:

• أساليب فردية: يوجه المعلم بعض الأسئلة للطلاب تقويم ذاتي.

• أساليب جماعية: ملاحظة الطلاب المشاهدين لأدوار زملائهم

في لعب الأدوار

*الأنشطة :-

*ورشة عمل لتدريب التلاميذ على أداء الأدوار.

*تمثيل استطلاعي للأدوار.

*تقويم الأدوار.

*تمثيل الأدوار.

الواجب البيتي:

* أضع دائرة حول الإجابة الصحيحة فيما يلي:

1. أداة معقدة تستخدم في صناعة الأقمشة والملابس

(إبر الصوف - الحصادة - آلة النسيج - المحراث)

2. من أمثلة الأدوات المعقدة التي تستخدم في الأسواق

(مفرمة اللحمه - المنشار - البلطة - الميزان)

3. الآلة التي توفر الوقت والجهد فيما يلي

(الرافعة - ماكينة التصوير - المنجل - العجلات)

نموذج الدرس الثاني في مادة العلوم العامة (بأسلوب لعب الأدوار)

المادة : العلوم العامة

الصف : الثالث

الموضوع : استخدام الأدوات المعقدة

الحصة : الثالثة

التقويم	البند الاختباري	المتطلب الأساسي
ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.	*أذكر استخدامات الأدوات المختلفة في المنزل.	* يذكر استخدامات الأدوات المختلفة في المنزل.
ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.	*أحدد وسائل النقل البري والبحري والجوي.	* يحدد وسائل النقل البري والبحري والجوي.

الأهداف السلوكية :

- يفرق بين الأدوات الزراعية البسيطة، والمعقدة.
- يصنف استخدام الأدوات المعقدة في مجالات الحياة المختلفة.
- يستخدم أدوات الزراعة القديمة في زراعة المحاصيل وحصادها.
- يسمي صناعات تحتاج إلى أدوات حديثة.
- يمثل أدوار الأدوات المعقدة والبسيطة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: عرض فيديو على جهاز LCD - صور أدوات زراعية بسيطة ومعقدة - صور منجل - منجل.

خطوات تنفيذ الدرس:

الخبرات والأنشطة (أدوار المعلم والمتعلم)	الخطوات
<p>يقوم المعلم بعرض فيلم فيديو على جهاز LCD يبين الفرق بين الزراعة قديماً، وحديثاً وتطور الزراعة، والأدوات المستخدمة، مع توجيه أنظار التلاميذ إلى الصورتين في الكتاب صفحة (116) ثم مناقشة شفوية:</p> <p>* كيف يحصد المزارعين حقولهم يدوياً؟</p> <p>* ماذا نستخدم لحصاد الحقول الواسعة؟</p> <p>* أكتب أسماء أدوات بسيطة تستخدم في الزراعة.</p> <p>* أكتب أسماء أدوات معقدة تستخدم في الزراعة.</p> <p>* يسمي صناعات تحتاج إلى أدوات حديثة.</p> <p>سنحاول استخلاص الإجابة عن هذه التساؤلات من خلال تقمص أدوار تلك الشخصيات.</p>	<p>1- التهيئة والتمهيد للدروس</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق اختيار ممثلي الأدوار، وتحليل الأدوار، وتوصيفها وكيفية أداء الدور. • الطالب الأول: يقوم بدور (الفلاح) صاحب الأرض الزراعية. • الطالب الثاني: يقوم بدور (ابن) الفلاح والذي سيساعده في حصاد محصول القمح. • الطالب الثالث: يقوم بدور الأدوات الزراعية البسيطة. • الطالب الرابع: يقوم بدور الأدوات الزراعية المعقدة. • الطالب الخامس: يقوم بدور المنجل. • الطالب السادس: يقوم بدور الحصاد. • تهيئة المكان: تجهيز الغرفة الصفية بالمقاعد المناسبة والأدوات اللازمة لإتمام الأنشطة المطلوبة في الأدوار. • توفير الإمكانيات والمستلزمات للمشهد التعليمي (منجل - خيوط - مزروعات وحشائش خضراء - صورة حصاد - ملابس). 	<p>2- اختيار المشاركين وضبط المؤثرات الخارجية</p>

<ul style="list-style-type: none"> • اختيار ممثلي الأدوار وتعيين المهمات، وملاحظة الأداء، وصحة المعلومات. عرض العمل على التلاميذ. <p>اختيار ستة تلاميذ لتنفيذ الأدوار، بحيث يقوم الأول بدور يقوم بدور الفلاح صاحب الأرض الزراعية، والطالب الثاني يقوم بدور ابن الفلاح، والثالث يقوم بدور الأدوات الزراعية البسيطة، والرابع بدور الأدوات الزراعية المعقدة، والخامس بدور (المنجل)، والسادس بدور (الحصاد).</p>	<p>3- توزيع الأدوار</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق المهمات المكلفة بهم من تحليل، وتقييم، وتلخيص، ويتم ذلك عن طريق توزيع بطاقة لكل ملاحظ يدون فيها ملاحظته حول الدور الذي يلاحظه. <p>مثل (أداء الممثلين للأدوار من حيث التعبير بالحركة واللفظ - صحة المعلومات)</p>	<p>4- إعداد المشاهدين</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق التمثيل الاستطلاعي ويتم من خلاله أداء التلاميذ للأدوار المطلوبة. <p>المشهد التمثيلي:</p> <p>* الطالب الأول: والذي يمثل دور الفلاح صاحب الأرض الزراعية. الطالب الثاني: والذي يمثل دور ابن الفلاح. * الطالب الثالث: والذي يمثل دور الأدوات الزراعية البسيطة. * الطالب الرابع: والذي يمثل دور الأدوات الزراعية المعقدة. * الطالب الخامس: والذي يمثل دور المنجل. الطالب السادس: والذي يمثل دور الحصاد. * ثم يبدأ تنفيذ الأدوار:</p> <p>* يدخل الطالب الأول والذي يمثل دور الفلاح صاحب الأرض الزراعية ويقول لقد بدأ اليوم موسم الحصاد. * الطالب الثاني: الابن ولكن كيف تعرف يا أبي أن موسم الحصاد قد بدأ؟ * الطالب الأول: الفلاح نعم يا بني يبدأ موسم الحصاد عندما نشاهد سنابل القمح قد تغير لونها من اللون الأخضر إلى اللون الأصفر. * الطالب الثاني: يا أبي لقد تغير لون سنابل القمح من اللون الأخضر إلى</p>	<p>5- تمثيل الأدوار</p>

اللون الأصفر، وقد حان موعد حصاد القمح، ولكن ما الأداة التي سوف نستخدمها لذلك؟

* الطالب الثالث: يرد على الابن ويقول أنا الأدوات الزراعية البسيطة والتي تستخدم في حصاد الأراضي الصغيرة. يرد الابن ويقول: ولكن ما هي الأدوات الزراعية البسيطة؟

* الطالب الخامس: أنا المنجل أداة بسيطة أستخدم في حصاد الحقول والأراضي الصغيرة، ويمسك التلميذ بالمنجل مبيناً كيفية استخدامه في حصاد المزروعات.

* الطالب الرابع: وأنا الأدوات الزراعية المعقدة والتي تستخدم في حصاد الأراضي الكبيرة. يرد الابن ويقول: ولكن ما هي الأدوات الزراعية المعقدة؟

* الطالب السادس: أنا الحصاد آلة حديثة ومعقدة يستخدمني المزارعين في حصاد الحقول والأراضي الكبيرة وأوفر الوقت والجهد، ويمسك التلميذ بالصورة التي تمثل الحصاد مبيناً كيفية حصاد المزروعات عن طريقها.

* الطالب الثاني: الابن لكن يا أبي ما هي الصناعات الأخرى التي تحتاج إلى الأدوات الحديثة؟

* الطالب الأول: الفلاح نعم يا بني الصناعات التي تحتاج إلى الأدوات الحديثة كثيرة منها: صناعة الملابس - وطباعة الورق - والمنتجات الغذائية - والكهرباء وغيرها من الصناعات.

* الطالب الثاني: الابن شكراً لك يا أبي، لقد تعلمت منك الكثير وبعد موسم الحصاد سنزرع الأرض مرة أخرى، وسنبيع المحاصيل في السوق.

• تقويم أداء الأدوار:

* ذاتي حيث يتحدث كل طالب عن دوره.

* الأقران (الملاحظين) مناقشة الملاحظات التي تم تدوينها في بطاقة الملاحظة.

* رأي المعلم في أداء أدوار التلاميذ ومناقشتهم وإعادة تمثيل الدور الذي تمت مراجعته.

* استخلاص المعلومات وتدوينها على السبورة.

6- التلخيص
والاستخلاص

<ul style="list-style-type: none"> • مناقشة المحتوى العلمي من خلال الأسئلة: - من الأدوات الزراعية البسيطةو..... - من الأدوات الزراعية المعقدةو..... - الأدوات الحديثة توفر.....و..... <p style="text-align: center;">أساليب التقويم :</p> <ul style="list-style-type: none"> • أساليب فردية : يوجه المعلم بعض الأسئلة للطلاب تقويم ذاتي. • أساليب جماعية : ملاحظة الطلاب المشاهدين لأدوار زملائهم في لعب الأدوار *الأنشطة :- *ورشة عمل لتدريب التلاميذ على أداء الأدوار. *تمثيل استطلاعي للأدوار. *تقويم الأدوار. *تمثيل الأدوار. 	<p>7- المتابعة وأساليب التقويم</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------

الواجب البيتي : حل سؤال رقم (3) صفحة (118) من الكتاب المدرسي .
أوفق بين الأداة، ومجال استخدامها بوضع رقم الأداة أمام مجال استخدامها:

الرقم	الأدوات	مجال استخدامها
1-	الجرار	() البناء
2-	الغسالة	() الصناعة
3-	خلاطة الباطون	() الزراعة
4-	السيارة	() المنزل
5-	آلة النسيج	() حركة وتنقل

نموذج الدرس الثالث في مادة العلوم العامة (بأسلوب لعب الأدوار)

المادة : العلوم العامة
الموضوع : تطور الأدوات

الصف : الثالث
الحصة : الأولى

المتطلب الأساسي	البند الاختباري	التقويم
* يذكر أدوات معقدة تستخدم في الصناعات.	* من الأمثلة على الأدوات المعقدة و التي تستخدم في الصناعات:.....	ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.

الأهداف السلوكية:

- يوضح التطور في وسائل المواصلات .
- يرتب وسائل النقل من الأبطأ إلى الأسرع .
- يعدد أهم استخدامات السيارة في حياتنا .
- يسمي أنواع السيارات حسب استخداماتها.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: عرض فيديو على جهاز LCD يظهر تطور وسائل المواصلات - صور وسائل مواصلات قديمة وحديثة- سيارة أطفال- بطاقات.

خطوات تنفيذ الدرس:

الخبرات و الأنشطة (أدوار المعلم والمتعلم)	الخطوات
<p>يقوم المعلم بعرض فيلم فيديو على جهاز LCD يبين كيفية تطور وسائل المواصلات عبر العصور المختلفة، ثم يوجه أنظارهم إلى مشاهدة الصور في الكتاب صفحة(119)، ثم مناقشة التلاميذ في الأسئلة التالية:</p> <p>* كيف تصل إلى المدرسة يومياً ؟</p> <p>*كيف كان الإنسان يتنقل قديماً من مكان لآخر ؟</p> <p>*كيف يتنقل الناس من مكان لآخر في عصرنا الحالي ؟</p> <p>* ما أهمية السيارة في حياتنا؟</p> <p>*ما وظيفة كل من السيارات التالية: الإسعاف- الشرطة - الإطفاء؟</p> <p>سنحاول استخلاص الإجابة عن هذه التساؤلات من خلال تقص أدوار تلك الشخصيات.</p>	<p>1- التهيئة والتمهيد للدرس</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق اختيار ممثلي الأدوار وتحليل الأدوار وتوصيفها و كيفية أداء الدور . • الطالب الأول: يقوم بدور الإنسان وهو يمشي على قدميه. • الطالب الثاني: يقوم بدور الحيوانات كوسيلة نقل. • الطالب الثالث: يقوم بدور وسيلة النقل الحديثة. • الطالب الرابع: يقوم بدور سيارة الإسعاف. • الطالب الخامس: يقوم بدور سيارة الشرطة. • الطالب السادس: يقوم بدور سيارة الإطفاء. • تهيئة المكان :تجهيز الغرفة الصفية بالمقاعد المناسبة، والأدوات اللازمة لإتمام الأنشطة المطلوبة في الأدوار . • توفير الإمكانيات والمستلزمات للمشهد التعليمي (سيارة أطفال- صورة تبين الجمال - صور حيوانات - سيارة شرطة - سيارة إسعاف- سيارة اطفاء-ملابس قديمة) 	<p>2- اختيار المشاركين وضبط المؤثرات الخارجية</p>

<ul style="list-style-type: none"> • اختيار ممثلي الأدوار، وتعيين المهمات، وملاحظة الأداء، وصحة المعلومات. <p>المشهد التمثيلي:</p> <p>* عرض العمل على التلاميذ.</p> <p>* تحديد مجموعة مكونة من ستة تلاميذ لتنفيذ الأدوار، بحيث يمثل الطالب الأول دور (الإنسان الذي يمشي على قدميه) والطالب الثاني يقوم بدور (الجمل)، والطالب الثالث يقوم بدور (السيارة)، والطالب الرابع يقوم بدور (سيارة الإسعاف)، والطالب الخامس يقوم بدور (سيارة الشرطة)، والطالب السادس يقوم بدور (سيارة الإطفاء).</p> <p>*التشاور مع التلاميذ في اختيار الدور المناسب لكل منهم.</p>	<p>3- توزيع الأدوار</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق المهمات المكلفة بهم من تحليل، وتقييم، وتلخيص، ويتم ذلك عن طريق توزيع بطاقة لكل ملاحظ يدون فيها ملاحظته حول الدور الذي يلاحظه. <p>مثل: (أداء الممثلين للأدوار من حيث التعبير بالحركة واللفظ - صحة المعلومات)</p>	<p>4- إعداد المشاهدين</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق التمثيل الاستطلاعي ويتم من خلاله أداء التلاميذ للأدوار المطلوبة. <p>المشهد التمثيلي الأول: (تطور الأدوات)</p> <p>*يدخل الطالب الأول، والذي يمثل دور الإنسان الذي يسير على قدميه عندما يريد الانتقال من مكان إلى آخر، ويبيده أغراضه الشخصية الجاهزة للسفر.</p> <p>* الطالب الثاني، والذي يمثل دور الجمل.</p> <p>ثم يبدأ تنفيذ الأدوار:</p> <p>*يدخل الطالب الأول: والذي يمثل دور (الإنسان)، والذي يريد التنقل والسفر من مكان لآخر، ومعه أغراضه الشخصية، ويقول: أنا أستخدم قدامي للانتقال من مكان لآخر، ولكني لا أستطيع التنقل والسفر للأماكن البعيدة، ما وسيلة النقل المستخدمة للانتقال والسفر للأماكن البعيدة؟</p> <p>* الطالب الثاني: والذي يمثل دور (الجمل)، ويقول: أنا وسيلة النقل المستخدمة قديماً ويستخدمني الناس في الانتقال، والحركة إلى الأماكن البعيدة.</p>	<p>5- تمثيل الأدوار</p>

<p>الطالب الثالث: والذي يمثل دور (السيارة)، ويقول: أنا وسيلة النقل الحديثة التي لا غنى عنها ، ويستخدمني الناس للانتقال من مكان إلى آخر، وأنقلهم إلى المدرسة، وإلى السوق ، وأنقلهم في الرحلات، والنزهات، وأحمل أمتعتهم، وبضائعهم، ويوجد لي أنواع متعددة منها.</p> <p>الطالب الأول: وما أسماء هذه السيارات؟</p> <p>الطالب الرابع: والذي يمثل دور (سيارة الإسعاف)، ويقول: نعم أنا سيارة الإسعاف لي أبواق، وأضواء خاصة ويستخدمني الناس في نقل المرضى للمستشفى.</p> <p>الطالب الخامس: والذي يمثل دور (سيارة الشرطة)، ويقول: أنا سيارة الشرطة لي أبواق وأضواء خاصة، ويستخدمني رجال الشرطة في التنقل والقبض على اللصوص، والمجرمين.</p> <p>الطالب السادس: والذي يمثل دور (سيارة الإطفاء)، ويقول: أنا سيارة الإطفاء لي أبواق وأضواء خاصة، وأساعد الناس في إطفاء الحرائق.</p> <p>الطالب الأول: هل يستطيع أحداً منكم أن يرتب وسائل النقل هذه من الأبطأ إلى الأسرع؟</p> <p>يقف الطالب الأول ويقول: أنا أبطأ وسيلة نقل ولكنها وسيلة نقل ينصح بها الأطباء وهي مفيدة للجسم، وهي التنقل عن طريق المشي، ثم يأتي من بعدي الحيوانات، ثم السيارات، ثم الطائرات، وهكذا تطورت وسائل النقل.</p>	
<p>• تقويم أداء الأدوار:</p> <p>* ذاتي حيث يتحدث كل طالب عن دوره.</p> <p>* الأقران (الملاحظين) مناقشة الملاحظات التي تم تدوينها في بطاقة الملاحظة.</p> <p>* رأي المعلم في أداء أدوار التلاميذ، ومناقشتهم، وإعادة تمثيل الدور الذي تمت مراجعته .</p> <p>* استخلاص المعلومات وتدوينها على السبورة .</p>	<p>6- التلخيص والاستخلاص</p>
<p>• مناقشة المحتوى العلمي من خلال الأسئلة:</p> <p>1- أذكر وظيفة السيارات التالية:</p> <p>*سيارة الإطفاء:.....</p>	<p>7- المتابعة وأساليب التقويم</p>

<p>*سيارة الإسعاف:.....</p> <p>*سيارة الشرطة:.....</p> <p>*أذكر أمثلة على وسائل النقل القديمة</p> <p>.....</p> <p>*أذكر أمثلة على وسائل النقل الحديثة</p> <p>.....</p> <p>*حدد أهم فوائد السيارة في حياتنا</p> <p>.....</p> <p>أساليب التقويم :</p> <ul style="list-style-type: none"> • أساليب فردية: يوجه المعلم بعض الأسئلة للطلاب تقويم ذاتي. • أساليب جماعية: ملاحظة الطلاب المشاهدين لأدوار زملائهم في لعب الأدوار <p>*الأنشطة :-</p> <ul style="list-style-type: none"> *ورشة عمل لتدريب التلاميذ على أداء الأدوار. *تمثيل استطلاعي للأدوار. *تقويم الأدوار. *تمثيل الأدوار.

الواجب البيتي :

أذكر مثلاً على الوسيلة المستخدمة في الحالات التالية:

- السيارة التي تستخدم لنقل المرضى، والمصابين
- وسيلة حديثة لنقل المسافرين، والحجاج لأداء فريضة الحج
- السيارة التي تستخدم في اطفاء الحرائق
- السيارة التي تستخدم للقبض على اللصوص والمجرمين

نموذج الدرس الثالث في مادة العلوم العامة (بأسلوب لعب الأدوار)

الصف: الثالث
المادة: العلوم العامة
الحصة: الثانية
الموضوع: تطور الأدوات الزراعية

المتطلب الأساسي	البند الاختباري	التقويم
* يحدد الأعمال التي كان يعمل بها آباءنا وأجدادنا قديماً.	* ما الأعمال التي كان يعمل بها آباءنا وأجدادنا قديماً؟	ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.

الأهداف السلوكية :

- يعدد بعض الأدوات الزراعية قديماً.
- يرسم شكلاً للمنجل والمذراة المستخدمة في الزراعة.
- يكتشف وظيفة بعض الأدوات الزراعية القديمة.
- يمثل أدوار الأدوات البسيطة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم : عرض فيديو على جهاز LCD يظهر بعض الأدوات الزراعية البسيطة - صور فاس - محراث - منجل - مذراة.

خطوات تنفيذ الدرس:

الخطوات	الخبرات والأنشطة (أدوار المعلم والمتعلم)
1- التهيئة والتمهيد للدروس	<p>يقوم المعلم بعرض فيلم فيديو على جهاز LCD يبين كيفية اعتماد الإنسان الأدوات الزراعية البسيطة للقيام بالأعمال الزراعية اليدوية ، ثم مناقشة شفوية:</p> <ul style="list-style-type: none"> • أذكر أسماء الأدوات الزراعية القديمة التي استخدمها المزارعون؟ • لماذا يستخدم المزارع هذه الأدوات ؟ • هل هذه الأدوات سريعة، أم بطيئة ؟ <p>سنحاول استخلاص الإجابة عن هذه التساؤلات من خلال تقمص أدوار تلك الشخصيات.</p>
2- اختيار المشاركين وضبط المؤثرات الخارجية	<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق اختيار ممثلي الأدوار وتحليل الأدوار، وتوصيفها، وكيفية أداء الدور. • الطالب الأول: يقوم بدور الفأس المستخدم في نكش التربة. • الطالب الثاني: يقوم بدور المحراث، الذي يستخدم في حراثة الأرض. • الطالب الثالث: يقوم بدور المنجل، الذي يستخدم لحصد القمح . • الطالب الرابع: يقوم بدور المذراة التي تستخدم لفرز الحبوب عن التبن. • تهيئة المكان: تجهيز الغرفة الصفية بالمقاعد المناسبة، والأدوات اللازمة لإتمام الأنشطة المطلوبة في الأدوار. • توفير الإمكانيات والمستلزمات للمشهد التعليمي (فأس- صورة كبيرة للمحراث الذي يجره الحيوان- منجل- مذراة - حشائش خضراء -ملابس قديمة- طاقيات)
3- توزيع الأدوار	<ul style="list-style-type: none"> • اختيار ممثلي الأدوار، وتعيين المهمات وملاحظة الأداء، وصحة المعلومات. <p>المشهد التمثيلي:</p> <p>*عرض العمل على التلاميذ.</p> <p>*تحديد مجموعة مكونة من أربعة تلاميذ لتنفيذ الأدوار، بحيث يمثل</p>

<p>الطالب الأول دور (الفأس)، والطالب الثاني يقوم بدور (المحراث)، والطالب الثالث يقوم بدور (المنجل)، والطالب الرابع يقوم بدور (المذرة). *التشاور مع التلاميذ في اختيار الدور المناسب لكل منهم.</p>	
<p>• عن طريق المهمات المكلفة بهم من تحليل، وتقييم، وتلخيص، ويتم ذلك عن طريق توزيع بطاقة لكل ملاحظ يدون فيها ملاحظته حول الدور الذي يلاحظه. مثل (أداء الممثلين للأدوار من حيث التعبير بالحركة واللفظ - صحة المعلومات)</p>	<p>4- إعداد المشاهدين</p>
<p>• عن طريق التمثيل الاستطلاعي ويتم من خلاله أداء التلاميذ للأدوار المطلوبة. المشهد التمثيلي : *يدخل الطالب الأول ويديه الفأس. * الطالب الثاني والذي يمثل دور المحراث. *الطالب الثالث والذي يمثل دور المنجل. *الطالب الرابع والذي يمثل دور المذرة. ثم يبدأ تنفيذ الأدوار: *يدخل الطالب الأول: والذي يمثل دور (الفأس)، ويقول: أنا أداة بسيطة يستخدمني المزارعون لنكش التربة، ويقوم بتمثيل الدور أمام التلاميذ. * الطالب الثاني: والذي يمثل دور (المحراث)، ويقول: أنا أداة بسيطة يستخدمني المزارعون لحرث الأرض، ويقوم بتمثيل الدور أمام التلاميذ. الطالب الثالث: والذي يمثل دور (المنجل)، ويقول: أنا أداة بسيطة يستخدمني المزارعون لحصد القمح، ويقوم بتمثيل الدور أمام التلاميذ، ويقول من يستطيع رسمي شكلي يشبه الهلال، ثم يطلب من التلاميذ رسم المنجل كنشاط ترفيهي. الطالب الرابع: والذي يمثل دور (المذرة)، ويقول: أنا أداة بسيطة يستخدمني المزارعون بعد عملية حصاد القمح لفرز الحبوب عن التبن، ويقوم بتمثيل الدور أمام التلاميذ، ويقول من يستطيع رسمي شكلي كأسنان المشط، ثم يطلب من التلاميذ رسم المذرة.</p>	<p>5- تمثيل الأدوار</p>

<p>• تقويم أداء الأدوار.</p> <p>*ذاتي حيث يتحدث كل طالب عن دوره.</p> <p>*الأقران(الملاحظين) مناقشة الملاحظات التي تم تدوينها في بطاقة الملاحظة.</p> <p>*رأي المعلم في أداء أدوار التلاميذ، ومناقشتهم، وإعادة تمثيل الدور الذي تمت مراجعته.</p> <p>*استخلاص المعلومات وتدوينها على السبورة .</p>	<p>6- التلخيص والاستخلاص</p>
<p>• مناقشة المحتوى العلمي من خلال الأسئلة:</p> <p>- أذكر وظيفة كل من الأدوات البسيطة التالية:</p> <p>* الفأس:.....</p> <p>* المحراث:.....</p> <p>* المنجل:.....</p> <p>* المذراة:.....</p> <p>أساليب التقويم:</p> <p>• أساليب فردية: يوجه المعلم بعض الأسئلة للطلاب تقويم ذاتي.</p> <p>• أساليب جماعية: ملاحظة الطلاب المشاهدين لأدوار زملائهم في لعب الأدوار</p> <p>*الأنشطة :-</p> <p>*ورشة عمل لتدريب التلاميذ على أداء الأدوار.</p> <p>*تمثيل استطلاعي للأدوار.</p> <p>*تقويم الأدوار.</p> <p>*تمثيل الأدوار.</p>	<p>7- المتابعة وأساليب التقويم</p>

الواجب البيتي : ضع علامة (√) أو علامة (x) أمام العبارات التالية :

1. يستخدم الفأس لحراثة الأرض. ()
2. تستخدم المذراة لنكش التربة. ()
3. الأداة التي تستخدم لحصد محصول القمح المنجل. ()
4. استخدم الإنسان حديثاً المحراث الذي يجره الحيوان لحراثة الأرض. ()
5. الأدوات البسيطة توفر الوقت والجهد. ()

نموذج الدرس الثالث في مادة العلوم العامة (بأسلوب لعب الأدوار)

الصف: الثالث

المادة: العلوم العامة

الحصة: الثالثة

الموضوع: الجرار الزراعي

المتطلب الأساسي	البند الاختباري	التقويم
* يعدد أسماء الأدوات الزراعية البسيطة.	* أذكر أسماء الأدوات الزراعية البسيطة التي استخدمها الإنسان في الزراعة .	ملاحظة صحة إجابات التلاميذ.

الأهداف السلوكية :

- يوضح المقصود بالجرار الزراعي.
- يذكر الأعمال التي يقوم بها الجرار الزراعي.
- يعدد وظيفة الحصاد في مجال الزراعة.
- يجري عملية الفصل لحبوب القمح عن السنابل.
- يمثل أدوار الأدوات المعقدة.

الوسائل التعليمية ومصادر التعلم: عرض فيديو على جهاز LCD يظهر أعمال الجرار الزراعي والحصاد في الزراعة - صور الجرار الزراعي - صور الحصاد - سنابل القمح الخضراء.

خطوات تنفيذ الدرس:

الخطوات	الخبرات و الأنشطة (أدوار المعلم والمتعلم)
1- التهيئة والتمهيد للدروس	<p>يقوم المعلم بعرض فيلم فيديو على جهاز LCD يبين كيفية تطور الأدوات الزراعية من الأدوات البسيطة إلى ما وصلت إليه الآن من استخدام الأدوات الحديثة في الزراعة، ثم مناقشة شفوية للتلاميذ:</p> <p>* أذكر اسم الأداة الحديثة التي استخدمها الإنسان في الزراعة.</p> <p>* ما المقصود بالجرار الزراعي؟</p> <p>* ما الأعمال التي يقوم بها الجرار الزراعي؟</p> <p>* ما وظيفة الحصاد في مجال الزراعة؟</p> <p>سنحاول استخلاص الإجابة عن هذه التساؤلات من خلال تقمص أدوار تلك الشخصيات.</p>
2- اختيار المشاركين وضبط المؤثرات الخارجية	<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق اختيار ممثلي الأدوار، وتحليل الأدوار، وتوصيفها وكيفية أداء الدور. • الطالب الأول: يقوم بدور الفلاح . • الطالب الثاني: يقوم بدور ابن الفلاح . • الطالب الثالث: يقوم بدور الجرار الزراعي. • الطالب الرابع: يقوم بدور الحصاد . • تهيئة المكان: تجهيز الغرفة الصفية بالمقاعد المناسبة، والأدوات اللازمة لإتمام الأنشطة المطلوبة في الأدوار. • توفير الإمكانيات والمستلزمات للمشهد التعليمي (صورة كبيرة تظهر الفلاح وهو يقود الجرار الزراعي- سنابل القمح الخضراء- صور لأعمال الجرار الزراعي- صورة للحصاد - طاقات ورقية).

<ul style="list-style-type: none"> • اختيار ممثلي الأدوار، وتعيين المهمات، وملاحظة الأداء، وصحة المعلومات. <p style="text-align: center;">المشهد التمثيلي:</p> <p>* عرض العمل على التلاميذ.</p> <p>* تحديد مجموعة مكونة من أربعة تلاميذ لتنفيذ الأدوار، بحيث يمثل الطالب الأول دور (الفلاح)، والطالب الثاني بدور (الابن)، والطالب الثالث بدور (الجرار الزراعي)، بينما يمثل الطالب الرابع بدور (الحصادة).</p> <p>* التشاور مع التلاميذ في اختيار الدور المناسب لكل منهم.</p>	<p>3- توزيع الأدوار</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق المهمات المكلفة بهم، من تحليل، وتقييم، وتلخيص، ويتم ذلك عن طريق توزيع بطاقة لكل ملاحظ يدون فيها ملاحظته حول الدور الذي يلاحظه. <p>مثل (أداء الممثلين للأدوار من حيث التعبير بالحركة واللفظ - صحة المعلومات)</p>	<p>4- إعداد المشاهدين</p>
<ul style="list-style-type: none"> • عن طريق التمثيل الاستطلاعي ويتم من خلاله أداء التلاميذ للأدوار المطلوبة. <p style="text-align: center;">المشهد التمثيلي:</p> <p>* يدخل الطالب الأول، ويديه سنابل القمح الخضراء وبعض الأدوات البسيطة التي تستخدم في الزراعة.</p> <p>* الطالب الثاني والذي يمثل دور الابن.</p> <p>* الطالب الثالث والذي يمثل دور الجرار الزراعي.</p> <p>* الطالب الرابع والذي يمثل دور الحصادة.</p> <p>ثم يبدأ تنفيذ الأدوار:</p> <p>* يدخل الطالب الأول: والذي يمثل دور (الفلاح) ويديه المنجل وسنابل القمح الخضراء، ويقول: أحضرت لكم بعضاً من سنابل القمح الخضراء</p>	<p>5- تمثيل الأدوار</p>

الناضجة، انظروا لها يجب أن نواكب التطور في مجال الزراعة ونشتري أدوات حديثة، لاستخدامها في حراثة الأرض بدلاً من هذه الأدوات القديمة، المحراث اليدوي، والمنجل.

* يدخل الطالب الثاني: والذي يمثل دور (الابن) ويقول: وما اسم هذه الأدوات الحديثة يا أبي؟

الطالب الأول: هذه الأدوات حديثة ومتطورة في الزراعة ويستخدمها المزارعين في الدول المتقدمة، وهي مثل: الجرار الزراعي والحصادة. الطالب الثاني: عرفنا يا أبي عن هذه الأدوات.

* الطالب الثالث: والذي يمثل دور (الجرار الزراعي)، يقول: أنا آلة حديثة ومعقدة أقوم بجرّ العريبات، أو المحراث، وغيرها من الأدوات الزراعية، لتوفير الوقت والجهد، ويقوم بتمثيل الدور أمام التلاميذ.

الطالب الرابع: والذي يمثل دور (الحصادة)، ويقول: أنا آلة حديثة، ومعقدة يستخدمني الإنسان في الأغراض الزراعية المتعددة، وأنا أقوم بقطع السنابل الناضجة، واستخراج حبات القمح وفصلها عن القش (التبن). الطالب الأول: هيا نقوم بعمل الحصادة ونفصل حبوب القمح عن السنابل.

• تقويم أداء الأدوار:

* ذاتي حيث يتحدث كل طالب عن دوره.

* الأقران (الملاحظين) مناقشة الملاحظات التي تم تدوينها في بطاقة الملاحظة.

* رأي المعلم في أداء أدوار التلاميذ ومناقشتهم وإعادة تمثيل الدور الذي تمت مراجعته.

* استخلاص المعلومات وتدوينها على السبورة .

6- التلخيص
والاستخلاص

• مناقشة المحتوى العلمي من خلال الأسئلة:

1- ما المقصود بالجرار الزراعي؟

2- ما أهم الأعمال التي يقوم فيها الجرار الزراعي؟

3- نسمي حبات القمح الناضجة

4- من أعمال الحصادة

أساليب التقويم:

- أساليب فردية: يوجه المعلم بعض الأسئلة للطلاب تقويم ذاتي.
- أساليب جماعية: ملاحظة الطلاب المشاهدين لأدوار زملائهم في

لعاب الأدوار

*الأنشطة :-

*ورشة عمل لتدريب التلاميذ على أداء الأدوار.

*تمثيل استطلاعي للأدوار.

*تقويم الأدوار.

*تمثيل الأدوار.

7- المتابعة

وأساليب

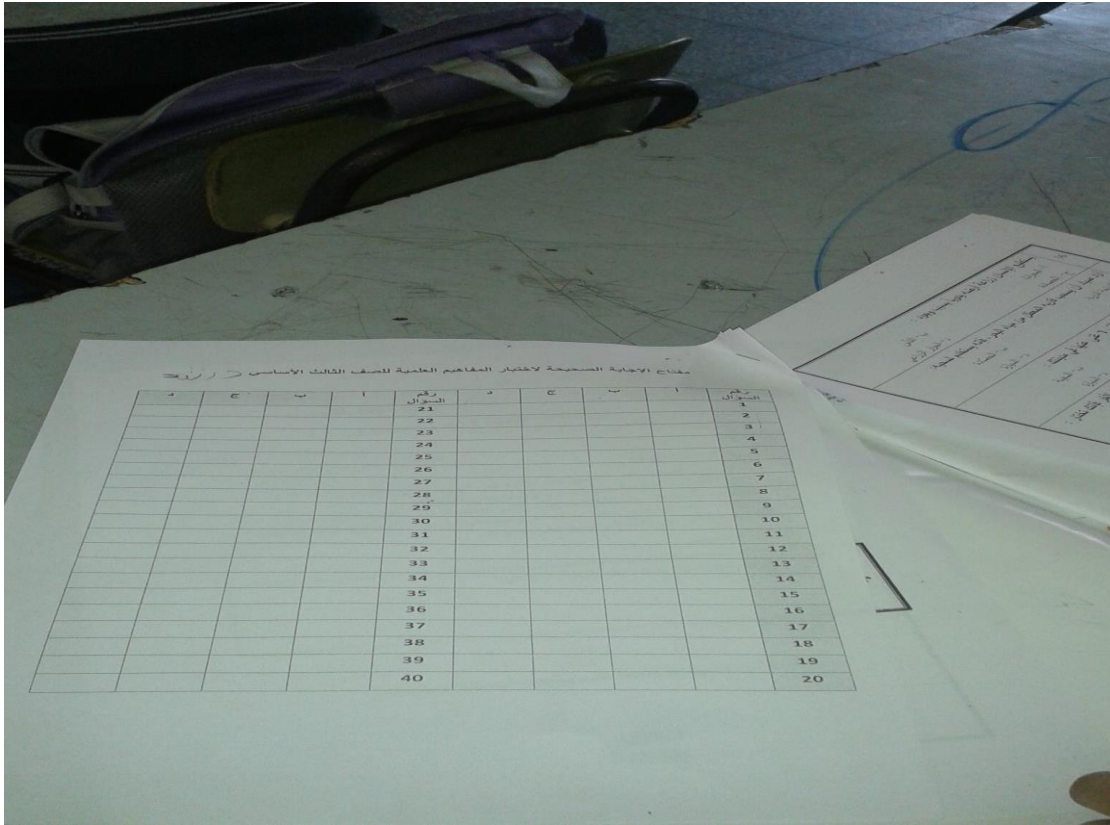
التقويم

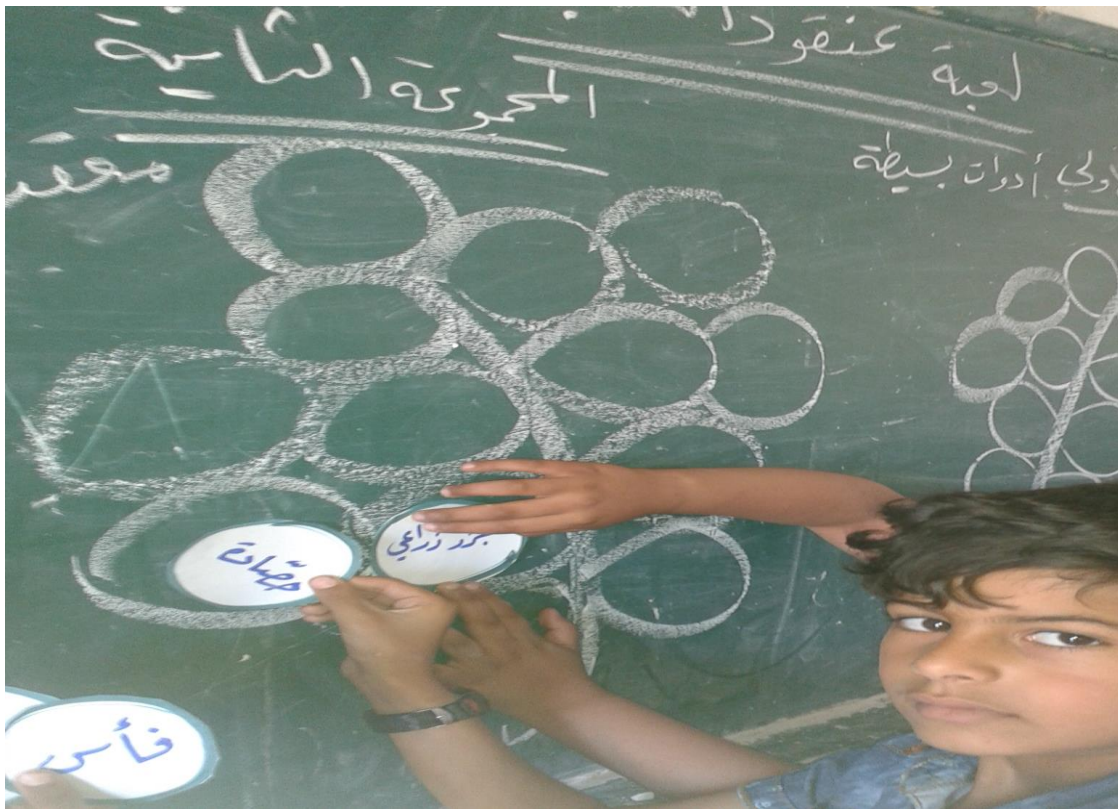
الواجب البيتي :

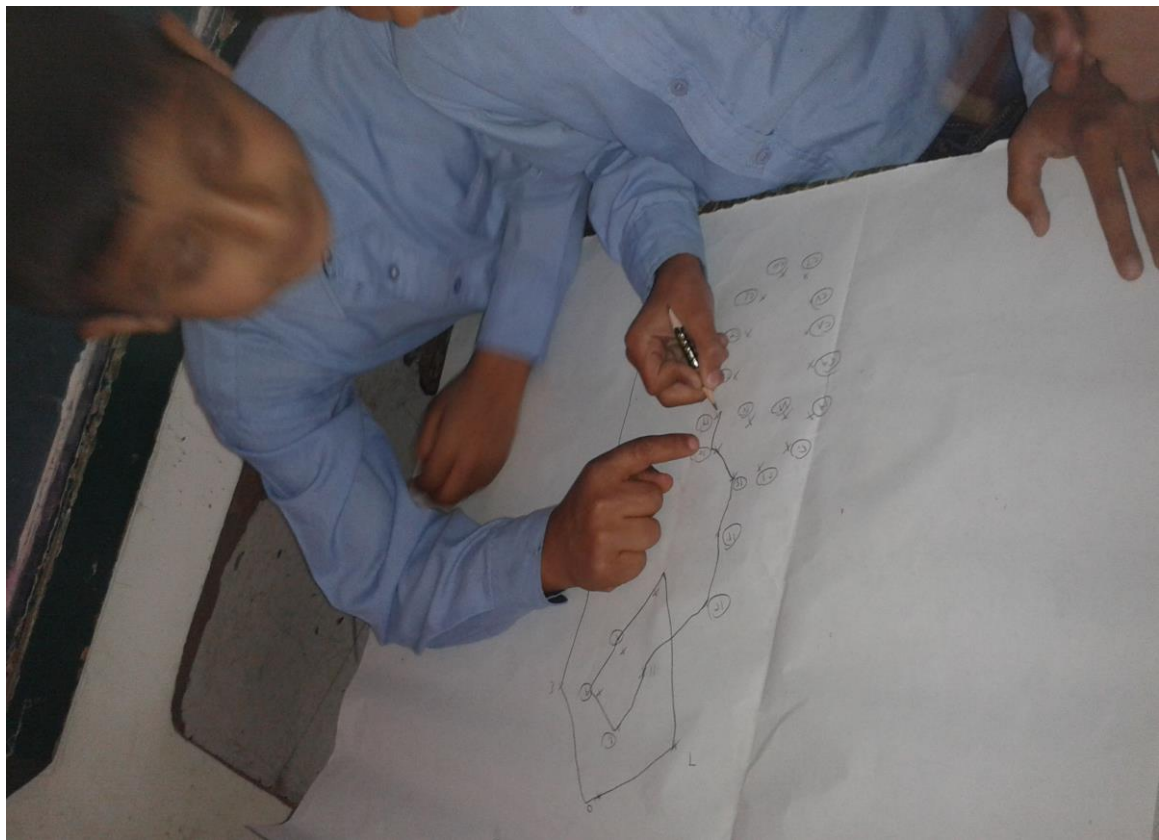
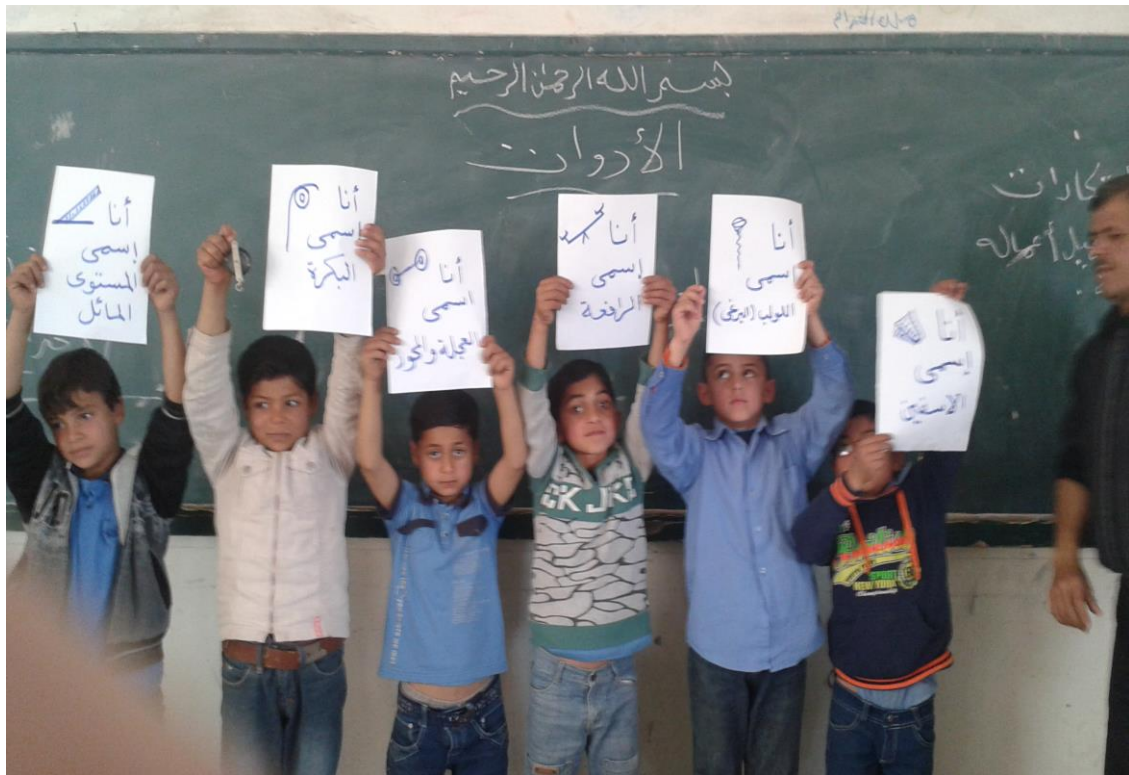
* أرتب المراحل التي يقوم بها الجرار الزراعي في الحقل، وأكتب الرقم داخل المربع :

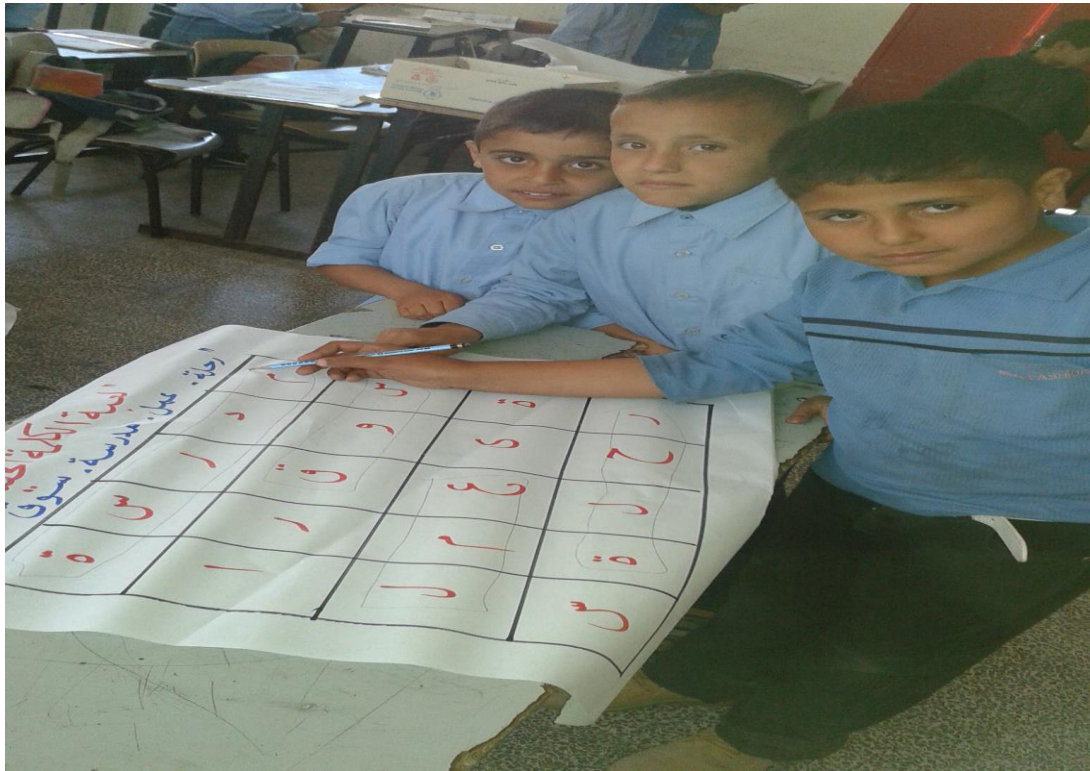
رش الأسمدة والمبيدات.	
تسوية الأرض.	
حرارة الأرض بالجرار الزراعي.	
بذر البذور.	

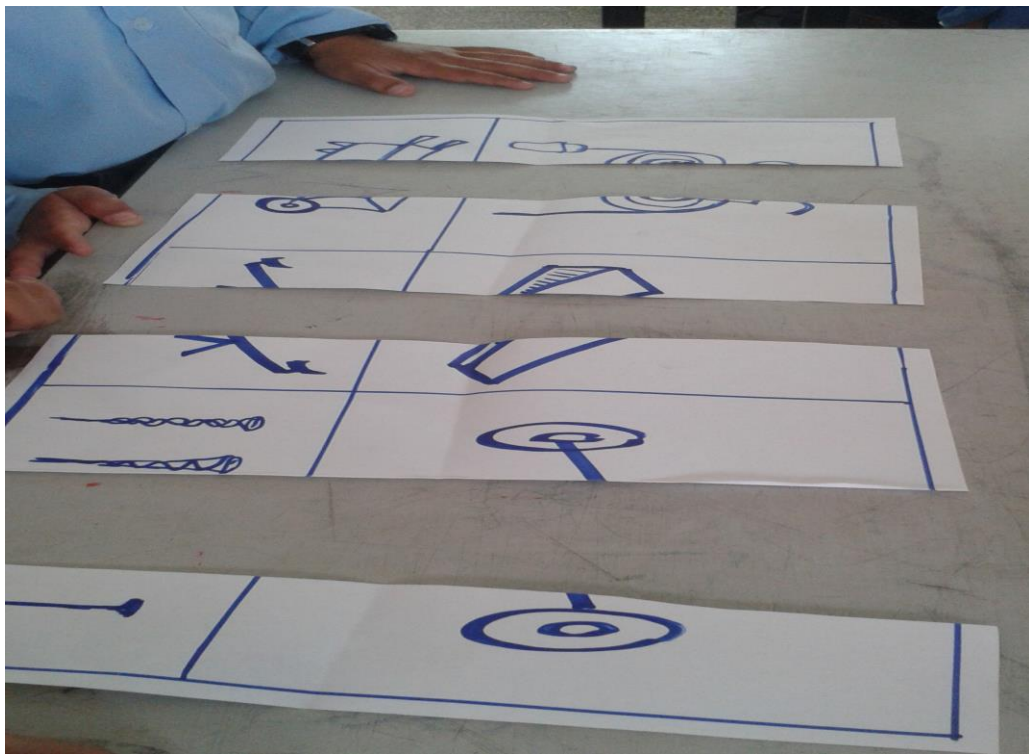






















ملحق رقم (12)

طلب تسهيل مهمة

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



الجامعة الإسلامية - غزة
The Islamic University - Gaza

هاتف داخلي: 1150

مكتب نائب الرئيس للبحث العلمي والدراسات العليا

الرقم...ج.م.غ/35/..... Ref

التاريخ...2015/04/01..... Date

حفظه الله

الأخ الدكتور/ وكيل وزارة التربية والتعليم العالي

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته،

الموضوع/ تسهيل مهمة طالب ماجستير

تهديكم شئون البحث العلمي والدراسات العليا أعطر تحياتها، وترجو من سيادتكم التكرم بتسهيل مهمة الطالب/ هشام ابراهيم موسى السحار، برقم جامعي 120130714 المسجل في برنامج الماجستير بكلية التربية تخصص مناهج وطرق تدريس وذلك بهدف تطبيق أدوات دراسته والحصول علي المعلومات لمساعدته في اعداد رسالته للماجستير والتي بعنوان:

أثر استخدام أسلوب الألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة

العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي

The effect of using games and role play strategy to develop the scientific in the since subject to the students in third grade

والله ولي التوفيق،،،

مساعد نائب الرئيس للبحث العلمي والدراسات العليا

د. د. فؤاد علي العاجز



صورة إلى:-

الملتف.

Islamic University – Gaza
Deanship of Postgraduate Studies
Faculty of Education
Curricula and Teaching Methods Department



**The Impact of Using Games and Role-Playing Methods in The
Development of Scientific Concepts in Science Education on
Third Grade Students**

Prepared by:

Hisham Ibrahim Al Sahar

Supervised by:

Assoc Prof. Salah Ahmed Al Naqa

Associate Professor of curriculum and teaching methods

A THESIS

**Submitted in Partial Fulfillment of Requirements for the Degree of
Master of Curricula and Teaching Methods**

Faculty of Education

Islamic-University-Gaza

1437 هـ - 2015 م