DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.132.2026.1714
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
Website: www.jalhss.com Email: editor@jalhss.com
Volume (132) August 2026 | العدد (132) أغسطس 2026
ISSN Online: 2414-338
ISSN Print: 2516-381

فاعلية توظيف الألعاب التعليمية في تحسين مستوى التحصيل العلمي في مادة الرياضيات لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي

د. العنود بنت عويضة بن عواض الحربي
الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الرياض، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: alanoodharbii@gmail.com

الملخص

هدف البحث إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحسين مستوى التحصيل العلمي في مادة الرياضيات لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في مدرسة الملك عبد العزيز للطفولة المبكرة، ومن أجل تحقيق هذا الهدف، اتبعت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وبناءً عليه تم اختيار عينة الدراسة، والتي تكونت من (23) طالب، وكانت العينة تجريبية وضابطة في آن واحد، وتم إعداد اختبار للتحصيل الدراسي قبلي وبعدي لقياس نتائج البحث، إضافة إلى برنامج تدريبي للطلاب باستخدام الألعاب التعليمية. وقد أثبتت نتائج البحث وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلاب القبلي والبعدي، ممّا أثبت أن هناك أثر لاستخدام الألعاب التعليمية في رفع مستوى تحصيل الطلاب.

وفي ضوء النتائج أوصت الباحثة بضرورة الاهتمام بتوظيف الألعاب التعليمية في تدريس طلاب المرحلة الابتدائية، وتدريب المعلمين على استخدام الألعاب التعليمية في تدريس مادة الرياضيات.

الكلمات المفتاحية: فاعلية، الألعاب التعليمية، التحصيل العلمي.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.132.2026.1714
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
Website: www.jalhss.com Email: editor@jalhss.com
Volume (132) August 2026 | العدد (132) أغسطس 2026
ISSN Online: 2414-338
ISSN Print: 2516-381(

The Effectiveness of Using Educational Games in Improving Academic Achievement in Mathematics Among Third-Grade Elementary Students

Dr. Alanood Bint Awidah Bin Awad Al-Harbi
General Directorate of Education in Riyadh Region, Kingdom of Saudi Arabia
Email: alanoodharbii@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to investigate the impact of using educational games on improving the academic achievement of third-grade primary students in mathematics at the King Abdulaziz Early Childhood School. To achieve this objective, the researcher employed a quasi-experimental design, selecting a sample of 23 students that served as both the experimental and control groups. Pre- and post-achievement tests were developed to measure the study's outcomes, alongside a student training program utilizing educational games. The results revealed statistically significant differences between the students' pre- and post-test mean scores, demonstrating that the use of educational games had a positive impact on raising student achievement levels.

In light of the findings, the researcher recommended prioritizing the use of educational games in teaching primary school students and training teachers to use such games in mathematics instruction.

Keywords: Effectiveness, educational games, academic achievement.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.132.2026.1714
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
Website: www.jalhss.com Email: editor@jalhss.com
Volume (132) August 2026 | العدد (132) أغسطس 2026
ISSN Online: 2414-338
ISSN Print: 2516-381

مقدمة البحث:

مع تزايد الاهتمام بالتعليم، تبذل وزارة التعليم بالمملكة العربية السعودية جهوداً كبيرة تهدف إلى توفير بيئة تعليمية آمنة وجذابة للتعلم لطلاب المرحلة الابتدائية، وسعت في سبيل ذلك إلى تحسين الفرص التعليمية لهم بما يتوافق مع خصائص مرحلتهم العمرية، بهدف رفع مستوى تحصيل الطلبة وتعديل سلوكهم، والوصول إلى المعرفة المستدامة، لإعداد مواطن منافس عالمياً.

وتعد المرحلة الابتدائية هي حجر الأساس في بناء معرفة المتعلمين ومن أهم مراحل السلم التعليمي حيث إنها تمد المتعلمين بالأساسيات الضرورية لهم لاستمرارهم في المراحل التعليمية التالية ورفع مستواهم الفكري والاجتماعي، كما تعد هذه المرحلة الدعامة الأساسية لبناء رياضي متكامل، ولتحقيق ذلك لا بد من استخدام الأشياء المحسوسة والتي تعتمد في التفكير المنطقي للأطفال على المعالجة المادية للأشياء والتفاعل معها. (سدرة، 1999).

لذا فقد تطورت النظرة لاستراتيجيات التدريس التي يستخدمها المعلم، حيث اتجهت تلك الاستراتيجيات لجعل المتعلم محوراً للعملية التعليمية، مما جعل المتعلم يقوم ببناء معرفته بنفسه من خلال تزويده بأساس قوي وصحيح فيما يقدم له من خبرات تعليمية ترتبط بواقعه.

تعد استراتيجية التعلم باللعب من أبرز استراتيجيات التدريس الهادفة لجعل الموقف التعليمي موقفاً عملياً تفاعلياً يكون فيه الطالب نشطاً وفاعلاً ومؤدياً وملاحظاً لما يتضمّنه الموقف التعليمي من ألعاب تعليمية ومحاكاة، ولهذا يرى الصمادي (2010) أنّ استراتيجيات التدريس القائمة على التعلم باللعب لها دور كبير في تشكيل شخصية المتعلم بأبعادها المختلفة، لذلك فإن الألعاب التعليمية تؤدي دوراً فعالاً في تعلم الطفل متى أحسن تخطيط الألعاب وتنظيمها والإشراف عليها.

إضافة إلى ما سبق فإنّ الألعاب التعليمية تعد وسيلة حديثة ومبتكرة في العملية التعليمية، حيث تدمج بين التعلم واللعب لخلق بيئة محفزة تزيد من دافعية الطلاب واستيعابهم للمعلومات، لا سيما وأنّ العديد من الطلاب يعانون من الملل والتشتت أثناء العملية التعليمية التقليدية، مما يؤدي إلى ضعف التحصيل الدراسي. ومن هنا تبرز الحاجة إلى وسائل تعليمية جديدة تجذب انتباههم وتعزز مشاركتهم أثناء الحصة الدراسية.

يؤكد ذلك ما ذكره الفتلاوي (2006) من أنّ اللعب نشاط يسهم في تكوين شخصية الطالب من الجوانب العقلية والجسمية واللغوية والانفعالية والاجتماعية والوطنية وغيرها من المهارات، ويجعل الطلاب يتعلمون في بيئة خصبة تستثير اتجاهاتهم نحو التعلم، وتحثهم على التفاعل النشط، وتجعلهم أكثر إقبالاً على التعلم.

ويمكنني القول بأن هناك علاقة وثيقة بين اللعب والتواصل الاجتماعي، إذ يسهم اللعب في نمو وتطور العلاقات الاجتماعية، فالاستمتاع باللعب يجعل الطفل يخلق نوع من الاتصال بينه وبين الآخرين، إضافة إلى أن اللعب يعد وسيلة الطفل للتعلم وإجراء التجارب، ويساعده في فهم ما يحيط به، كما أنه يجعل الطفل يشعر بالسعادة، وذلك بسبب احتوائه على الكثير من الخبرات الجديدة، ومساعدته في إعادة تشكيل خبراته السابقة.

وأخيراً فإنّ التعلم باللعب يتوافق من الأهداف العامة لمنهاج الرياضيات في جميع المراحل التعليمية والتي تتمثل في: اكتساب المهارات العلمية ومهارات التفكير، والتعامل مع المعرفة ذات الطبيعة الرقمية، بالإضافة إلى تقدير أثر الرياضيات وأهميتها في تطوير المجتمع، وتكوين ميول واتجاهات إيجابية وسليمة نحو تعلم الرياضيات من قبل المتعلم، واكتساب مهارات اجتماعية جيدة (النعواشي، 2010).

مشكلة البحث:

من خلال التأمل في المرحلة الابتدائية بشكل عام، والصف الثالث الابتدائي بشكل خاص نجد أن الرياضيات لها أهمية كبيرة في المرحلة الابتدائية والتي يظهر كثير من الطلاب صعوبة في تعلمها وذلك لأنها لغة الأرقام والرموز والعلاقات التبادلية وأساسيات الهندسة، وتتداخل مع كثير من المواد الدراسية التي تعتمد على هذه اللغة. (المطيري، 2016).

لذلك يجب مراعاة هذه الطلاب في هذه المرحلة وخصائصهم النمائية وربط معرفتهم بحياتهم العملية لإكسابهم فهماً مستداماً، ويجب التركيز على أساليب واستراتيجيات تدريس تلبي احتياجات الطلبة وتراعي خصائصهم النمائية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.132.2026.1714
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
Website: www.jalhss.com Email: editor@jalhss.com
Volume (132) August 2026 | العدد (132) أغسطس 2026
ISSN Online: 2414-338
ISSN Print: 2516-381

ونظراً للتطور المعرفي وانعكاسه على العملية التعليمي وتغير دور المعلم والمتعلم، أصبح هناك ضرورة لاستخدام استراتيجيات تدريس حديثة تساعد على تسهيل إيصال المعلومات إلى الطلبة، وتدعم التواصل بين المعلم والطالب وبين الطلبة أنفسهم.

وتتحدد مشكلة البحث في كيفية الإفادة من توظيف الألعاب التعليمية في تحسين مستوى التحصيل العلمي لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي، حيث يعد التحصيل العلمي أحد أهداف تدريس الرياضيات، لا سيما وقد أظهرت نتائج طلاب الصف الثالث الابتدائي في مدرسة الملك عبد العزيز للطفولة المبكرة انخفاضاً ملحوظاً في اختبارات نافس لعام 2024، خاصة في مهارة الأعداد وعملياتها، حيث بلغت نسبة المجتازين للحد الأدنى من المهارات 7% فقط، وبلغت نسبة مستوى الطلاب الحاصلين على مستوى منخفض 46%.

وهذا ما دفع بالباحثة إلى البحث عن استراتيجية تسهل تدريس مادة الرياضيات لهذه المرحلة، لا سيما وأنّ مادة الرياضيات تحتاج إلى تفكير وفهم وتحليل واستيعاب وربط بالحياة العملية والواقع الذي يعيشه الطلبة، لذلك فقد هدف البحث إلى تسهيل دراسة الرياضيات وجعلها مادة يقبل الطلاب على تعلمها ويتقنونها بشكل صحيح، وقد تم اختيار الصف الثالث الابتدائي في هذا البحث للوقوف على فاعلية استخدام استراتيجية التعلم باللعب في رفع مستوى الطلاب في مادة الرياضيات.

أسئلة البحث:

بناء على ما سبق، فقد تبلورت مشكلة البحث في السؤال الرئيس:

ما أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحسين مستوى التحصيل العلمي في مادة الرياضيات لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي؟

فروض البحث:

1- هل يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (0,05>a) بين متوسط درجات الطلاب القبلية والبعدية في اختبار وحدة الضرب؟

2- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى التحصيل الدراسي لمادة الرياضيات في الاختبار النهائي لطلاب الصف الثالث الابتدائي؟

أهداف البحث:

1 – الكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل العلمي لطلاب الصف الثالث الابتدائي في مادة الرياضيات.

2 – تحليل الفروق في مستوى التحصيل لدى الطلاب الذين يستخدمون الألعاب التعليمية في مادة الرياضيات.

3 -تقديم مجموعة من التوصيات والمقترحات لتوظيف الألعاب التعليمية في العملية التعليمية.

أهمية البحث:

تكمن أهمية البحث فيما يلي:

أولاً: الأهمية النظرية:

- سوف يسهم هذا البحث في تسليط الضوء على أهمية التعلم باللعب كاستراتيجية تدريس فاعلة في تدريس مادة الرياضيات ودورها في تحسين التحصيل العلمي لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي.
- التعرف على إحدى الاستراتيجيات الحديثة في التدريس وهي استراتيجية التعلم باللعب، التي تعمل على تشكيل شخصية الطالب، وإكسابه المعرفة ومهارات التواصل.

ثانياً: الأهمية التطبيقية:

- تطوير تدريس مادة الرياضيات للمرحلة الابتدائية وفقاً لمعايير استخدام استراتيجية التعلم باللعب بما يعود بالنفع على رفع مستوى التحصيل الدراسي للطلاب.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.132.2026.1714
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
ISSN Online: 2414-338
ISSN Print: 2516-381
Website: www.jalhss.com Email: editor@jalhss.com
Volume (132) August 2026 | العدد (132) أغسطس 2026

- وضع مجموعة من التوصيات والمقترحات المستقبلية من خلال ما توصل إليه البحث من نتائج تزيد من استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس الرياضيات لطلبة المرحلة الابتدائية.

حدود البحث:

تم إجراء البحث ضمن الحدود الآتية:

أولاً: الحدود الموضوعية: الوحدة الأولى (وحدة الضرب) من كتاب الرياضيات للصف الثالث الابتدائي، للفصل الدراسي الثاني، وتم صياغة دروس الوحدة وفق استراتيجية التعلم باللعب لتنمية مهارات التعلم لدى الطلاب.

ثانياً: الحدود البشرية: طلبة الصف الثالث الابتدائي في مدرسة الملك عبد العزيز للطفولة المبكرة.

ثالثاً: الحدود المكانية: مدرسة الملك عبد العزيز للطفولة المبكرة.

رابعاً: الحدود الزمنية: تم إجراء البحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1446ه

مصطلحات البحث:

1 ـ فاعلية:

يعرف العمرو الفاعلية بأنها "الثراء في مقدار التغير المرغوب فيه الذي يحدث نتيجة إجراءات الدراسة التجريبية" (العمرو، 1423، 8).

تعرفه الباحثة إجرائياً: مدى الاختلاف الذي أحدثته الألعاب التعليمية على مستوى تحصيل طلاب الصف الثالث الابتدائي في مقرر الرياضيات في وحدة الضرب.

2 –الألعاب التعليمية:

تُعرف اللعبة التعليمية بأنها: نشاط يبذل فيه اللاعبون جهوداً كبيرة لتحقيق هدف ما، في ضوء قوانين (قواعد) معينة موصوفة. (مندور، 2006)

تعرفها الباحثة إجرائياً بأنها: إجراءات وأنشطة منظمة منطقياً في ضوء مجموعة قوانين للعب، حيث يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة.

3 ـ التحصيل العلمي:

هو الوصول إلى الأداء المطلوب والمحدد سابقاً ويتم تقييمه إما من قبل المعلم أو بالاختبارات المقننة أو بكلا الطريقتين سوية. (الفروخ، 2010).

تعرفه الباحثة إجرائياً في هذه الدراسة بأنه الدرجة التي يحصل عليها الطالب في الاختبار التحصيلي الذي أعد في وحدة دراسية من وحدات كتاب الرياضيات.

الدراسات السابقة:

1 – دراسة السويلم، (2017):

هدفت الدراسة إلى معرفة مدى فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي بمنطقة مكة المكرمة، وتكونت عينة الدراسة من (40) متعلمة من متعلمات الصف الثالث الابتدائي بالمدارس الحكومية بمدينة مكة المكرمة وتقسيمهم إلى (20) ضابطة و (20) تجريبية، وتمثلت أدوات الدراسة في اختبار تحصيلي وبرنامج للألعاب التعليمية الإلكترونية، وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي المعرفي في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

2 – دراسة الحارثي، (2017):

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو المادة لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية. استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي وفق التصميم من نوع قبلي بعدي، وبلغ عدد أفراد عينة الدراسة (45) طالبا من طلاب الصف الثالث المتوسط من مدرسة (مصعب بن عمير المتوسطة للذكور)، تم اختيارهم بالطريقة القصدية، أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي بشكل عام. ودلت النتائج على وجود أثر لاستخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.132.2026.1714
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
Website: www.jalhss.com Email: editor@jalhss.com
Volume (132) August 2026 | العدد (132) أغسطس 2026
ISSN Online: 2414-338
ISSN Print: 2516-381

الدراسات الاجتماعية والوطنية على تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو المادة لدى طلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية.

3 -دراسة الوريكات، (2016):

هدفت الدراسة إلى تقصي أثر تدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن. تكونت العينة من مجموعتين: ضابطة (24) وتجريبية (26). وأظهرت النتائج وجود فرق ذي دلالة احصائية بين متوسطي علامات المجموعتين على اختبار المهارات الرياضية البعدي وعلى مقياس التواصل الاجتماعي البعدي من وجهة نظر المعلمة ولصالح المجموعة التجريبية.

4-دراسة الصياد، (2019):

هدف البحث إلى اختبار أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية التفكير الناقد والتحصيل الدراسي في الرياضيات لدى طلاب الصف السادس الابتدائي، واعتمد على المنهج شبه التجريبي، حيث تم تطبيق الدراسة على عينة مكونة من (60) طالب في الصف السادس بمدرسة فلسطين الابتدائية في مدينة الدمام. توصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي.

5 – دراسة السميرات، (2023):

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تحسين مستوى التحصيل العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مديرية تربية لواء الأغوار الشمالية، اتبع الباحث المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (62) طالب من طلبة المدارس الأساسية التابعة لمديرية تربية لواء الأغوار الشمالية، وبناء عليه تم اختيار مجموعتين من طلبة الصف الثالث الأساسي بالطريقة العشوائية البسيطة. ولتحقيق أهداف الدراسة تم إعداد اختبار للتحصيل العلمي، وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود أثر لاستراتيجية التعلم باللعب دالة إحصائيا بين متوسط علامات المجموعتين التجريبية التي درست باستخدام استراتيجية التعلم باللعب وعلامات المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة الاعتيادية على اختبار التحصيل العلمي ولصالح المجموعة التجريبية.

6-دراسة سلمى خليل وآخرون، (2024):

هدف البحث إلى تعرف فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات لتلاميذ الصف الثاني الابتدائي ، وقسمت مجموعة البحث إلى مجموعتين : إحداهما تجريبية تكونت من (20) تلميذاً ، و الأخرى ضابطة تكونت من (20) تلميذاً، واعتمد البحث على المنهج التجريبي ذي التصميم شبه التجريبي القائم على مجموعتين متكافئتين تجريبية و ضابطة وتمثلت مواد وأدوات البحث في (برمجية الألعاب التعليمية ، اختبار لمهارة حل المشكلات) ، وبعد التحقق من صدق أداة البحث و ثباتها ،تم تطبيق أداة القياس قبلياً وبعدياً على المجموعتين التجريبية و الضابطة ، و أسفرت نتائج البحث عن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات لتلاميذ الصف الثاني الابتدائي ، وبناءً على ذلك قُدمت بعض التوصيات أهمها : التأكيد على أهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات خاصة في المرحلة الابتدائية ، وتدريب المعلمين على تصميم برمجيات للألعاب التعليمية ،وتدريب المتعلمين على استخدامها.

التعليق على الدراسات السابقة:

بعد استعراض ما تقدم، تبين أهمية الاطلاع على الدراسات السابقة التي تناولت متغيرات هذه الدراسة سواء من خلال المنهجية المتبعة، أو من حيث الأهداف، وأدوات البحث، ومن خلال استقراء عدد من الدراسات السابقة يتضح أن هذه الدراسات اتفقت مع الدراسة الحالية حول فاعلية استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية التحصيل العلمي للطلاب، وأضافت بعض تلك الدراسات أثر تلك الاستراتيجية على تنمية التفكير والاتجاهات لدى الطلاب.

وإن ما يميز هذا البحث عن غيره من الدراسات السابقة التي أجريت في هذا المجال بمحاولته قياس أثر فاعلية استخدام استراتيجية التعلم باللعب بالتركيز على استراتيجية كيجن التعاونية في رفع مستوى التحصيل العلمي لدى طلاب الطفولة المبكرة وهذا ما أعطى الدراسة نوعاً من التفرد مقارنة بالبحوث الأخرى، إلا أن الباحثة استفادت

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.132.2026.1714
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
Website: www.jalhss.com Email: editor@jalhss.com
Volume (132) August 2026 | العدد (132) أغسطس 2026
ISSN Online: 2414-338
ISSN Print: 2516-381

من الدراسات والأدبيات والمقاييس السابقة في الوصول إلى تحديد خطة الدراسة ومنهجيتها، واختيار أدوات الدراسة وأساليب المعالجة الإحصائية.

منهج البحث وإجراءاته:

أولاً: منهج البحث:

المنهج المستخدم في هذه الدراسة هو المنهج شبه التجريبي، يتطلب وجود مجموعات (ضابطة وتجريبية) من الطلاب يعالج فيها أثر متغير مستقل أو أكثر على متغير تابع أو أكثر، وهذا المنهج هو أكثر المناهج الملائمة لطبيعة الدراسة، ويعتمد على التطبيق الميداني للتجربة، ويستعمل للمفاضلة بين أسلوبين لاختيار أحدهما للتطبيق حسب ما تدعو إليه النتائج (أبو علام، 2007).

وتم اختيار هذا المنهج لمعرفة فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي لطلاب الصف الثالث الابتدائي.

عينة البحث:

اختارت الباحثة مدرسة من ضمن مدارس مكتب تعليم الملز وهي: مدرسة الملك عبد العزيز للطفولة المبكرة، حيث تم تقسيم طلبة الصف الثالث الابتدائي إلى مجموعتين، وبلغ عدد المجموعة التي تم إجراء التجربة عليها 23 طالب.

متغيرات البحث:

اعتمدت الباحثة **المتغير المستقل** استخدام الألعاب التعليمية في وحدة "الضرب" في مقرر الرياضيات للصف الثالث الابتدائي في الفصل الدراسي الثاني لعام 1446ه.

وأما **المتغير التابع** فهو: رفع مستوى التحصيل الدراسي لطلاب الصف الثالث الابتدائي.

أدوات البحث:

1- اختبار المهارات الرياضية (قبلي، بعدي).
2- تصميم البحث: المتغيرات المستقلة: طريقة التدريس (متغير تجريبي) ولها مستويان هما: التعلم باللعب والطريقة الاعتيادية. المتغيرات التابعة: التحصيل العلمي.
3- المعالجات الإحصائية.

الإطار النظري:

أولاً: مفهوم الألعاب التعليمية:

عرف (اللقاني، 2003) الألعاب التعليمية بأنها "نشاط تعليمي منظم يتم اللعب فيه بين طالبين أو أكثر يتفاعلون معا للوصول إلى أهداف تعليمية محددة، وتعتبر المنافسة من عوامل التفاعل بينهما، ويتم ذلك تحت إشراف المعلم وتوجيهه، ويقوم فيها المعلم بدور المرشد ويقدم لهم المساعدة عندما يتطلب الموقف ذلك، ويخصص جزء بعد انتهاء اللعب للمنافسة بين المعلم والطلاب".

في حين عرفتها (هالة محمد، 2000) إجرائياً بأنها: "عبارة عن مجموعة من الأنشطة التي تجذب اهتمام التلميذ، ويستثير دافعية التفكير فيها للوصول للفوز، وتتطلب اتباع مجموعة من القواعد أو الخطوات وتعتمد على التفاعل بين اللاعبين لتحقيق الأهداف".

ثانياً: أهمية الألعاب التعليمية في عملية التعلم:

أكد كثير من علماء النفس والتربية على أهمية اللعب والألعاب التعليمية والتي تعطي مجالاً واسعاً للأنشطة التعليمية وتنمي المهارات وتزيد من دافعية التلاميذ للمعرفة والفهم، كما أنها تزيد من مدى الانتباه للاستمتاع بالموقف الحاضر مما يجعل التعلم متعة عقلية وبهجة نفسية، هذا بالإضافة إلى أنها تعتبر وسيلة للتعرف على قدرات المتعلمين الذهنية والعقلية حتى يتسنى العمل على تنميتها والارتقاء بها (آمال عبد السميع، 2002). وقد أشار (بركسي وآخرون) إلى أن الألعاب التعليمية تعد من أهم الوسائل التعليمية التي يمكنها أن تجسد المفاهيم

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.132.2026.1714
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
ISSN Online: 2414-338
ISSN Print: 2516-381
Website: www.jalhss.com Email: editor@jalhss.com
Volume (132) August 2026 | العدد (132) أغسطس 2026

المجردة كما يمكنها أن تجعل المتعلم نشطاً وفعالاً أثناء عملية التعلم واكتساب الحقائق والمفاهيم والقواعد والنظريات.

ويحدد المبروك (2016) أهمية التعلم باللعب بأنها وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم ليدركها الطفل بشكل أفضل، وتحدث تفاعل بين المتعلم والبيئة بهدف التعلم وتنمية شخصية الطالب وتحسين سلوكياته. كما أنها تساعد في التعرف على شخصية المتعلمين وبيئتهم الثقافية والاجتماعية.

وقد تم استخدام **استراتيجية كيجن** في هذا البحث والتي تعني: دمج التعلم التعاوني بالتعلم بالترفيه لتصبح البيئة الصفية ممتعة ومؤثرة.

مفهوم استراتيجية كيجن (kagan):

يذكر كشنير kushnier(2001) أن تراكيب كيجن في التعلم التعاوني عبارة عن "استراتيجيات تعليمية تصف العلاقة بين المعلم والطلاب والمحتوى وهذه النماذج تجعل التلاميذ يتفاعلون فيما بينهم في أثناء عملية التعلم ويمكن استخدامها في أي محتوى".

ترجع نشأة استراتيجيات كيجن التعاونية لعالم النفس الأمريكي سبنسر كيجن والتي تم تقديمها للتغلب على الصعوبات التي تعترض استخدام استراتيجيات التعلم التعاوني التقليدي، لعبء صعوبة تصميم الأنشطة التعليمية التعاونية والتخطيط للدروس.

ومما ساعد على تطوير أساليب وطرق تدريس الرياضيات في المملكة العربية السعودية هو تطبيق مناهج الرياضيات المطورة المعتمدة على سلاسل مجروهيل القائمة على استراتيجيات التدريس النشط، والتي من أبرزها استراتيجية التعلم التعاوني، ونماذج كيجن (Kagan) التي تمثل أسلوباً جديداً لدعم التعلم التعاوني. تم تصميم العديد من نماذج كيجن لتحقيق أهداف مختلفة كإتقان الطالب لمحتوى الدرس، وكذلك تنمية مهارات التفكير المختلفة لديه، وتنمية مهارات بناء الفريق وبناء مجتمع صفي، وكذلك تطوير المهارات الشخصية والاجتماعية ومهارات التواصل مع الآخرين، كما أنّ هذه النماذج يمكن أن تفعّل نظرية الذكاءات المتعددة.

تقدم نماذج كيجن في التعلم التعاوني، صورة شاملة عن التعلم التفاعلي في سياق اجتماعي، واستخدام أنشطة تعليمية تفاعلية، مما يعني تحقيقها لمعيار التواصل الرياضي، والذي يعتبر من أهم المعايير في تدريس الرياضيات وجزء أساسي من تعلم الرياضيات، حيث تساعد الطلاب على فهم لغة الرياضيات واستخدامها لتوصيل الأفكار والعلاقات الرياضية فيما بينهم، والتعبير عن أفكارهم الرياضية وفهمها ومناقشتها (زينة، 2003).

تعرف الباحثة استراتيجية كيجن إجرائياً بأنها: مجموعة من الأساليب التي يمكن تطبيقها بصورة تعاونية على طلاب الصف الثالث الابتدائي، والتي تساعد المعلمة على تنظيم وتسهيل عملية التعلم، وتطوير القدرات لدى الطلاب والشعور بالمتعة والمرح والإثارة، بهدف إكسابهم مهارات رياضية معينة، والتي تم تحديدها كما يلي:

أهدافها:

*تنمية المهارات الاجتماعية ومهارات التفكير عند الطالب بشكل عملي لتوظيفها في حياته اليومية وخبراته المعرفية.

*تحل الكثير من المشكلات مثل سلبية المتعلم في الحصة.

*رفع مستوى الكفاءة التفكيرية لدى الطالب وبالتالي مستوى تحصيله الدراسي.

*تقدير واحترام الذات وبناء الثقة لديه.

*الوصول بالطالب إلى طالب مبدع وفعال قادر على التفكير السليم وحل المشكلات والاسهام في بناء مجتمعه.

*تنمية العمل بروح الفريق لدى الطالب.

دور المعلم في استراتيجية كيجن:

المعلم هو الموجه والمرشد والمدير للتعلم، فهو لا يسيطر على الموقف التعليمي ولكنه يديره إدارة ذكية بحيث يوجه المتعلمين نحو الهدف، وهذا يتطلب منه الإلمام بمهارات هامة تتصل بطرح الأسئلة وإدارة المناقشات، وتصميم المواقف التعليمية المشوقة والمثيرة ومهارات التفكير ومهارات الاتصال ومهارات إدارة الوقت وغيرها.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.132.2026.1714
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
Website: www.jalhss.com Email: editor@jalhss.com
Volume (132) August 2026 | العدد (132) أغسطس 2026
ISSN Online: 2414-338
ISSN Print: 2516-381

إجراءات البحث:

- تم اختيار مجموعة البحث من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي بمدرسة الملك عبد العزيز للطفولة المبكرة وعددهم (23) طالب، وكانت العينة تجريبية وضابطة بوقت واحد.
- تم تطبيق أداة البحث المتمثلة في اختبار قبلي على مجموعة البحث، على مرحلتين متفرقتين.
- قامت الباحثة بتطبيق برمجية الألعاب التعليمية على تلاميذ الصف الثالث الابتدائي، وذلك خلال مرحلتين: المرحلة الأولى من البحث على مستوى المدرسة فقط، والمرحلة الثانية على مستوى مدارس الطفولة المبكرة (تم حضور طلاب مدرستين وهما: مدرسة الزبير بن العوام للطفولة المبكرة، مدرسة عب الحميد الكاتب للطفولة المبكرة).
- تم تطبيق أداة البحث المتمثلة في الاختبار تطبيقاً بعدياً على العينة التجريبية بعد الانتهاء من الدراسة باستخدام الألعاب التعليمية.

ثانياً: استراتيجية التعلم باللعب في مادة الرياضيات للصف الثالث الابتدائي.

أهم الألعاب المستخدمة في التدريب:

- جدول الضرب التفاعلي.
- وورد وول.
- لعبة ركز وأصب الهدف.
- المعلم الصغير.
- تطبيق math games
- لعبة جداول الضرب.
- ألعاب تعليمية (لعبة العجلة الدوارة).

انقسمت هذه الألعاب إلى: **ألعاب فردية** مثل: (القرص الدوار، العدد المفقود، ما الرقم)، **وألعاب ثنائية** مثل: (اصنع بنفسك، تركيب شكل معين)، **وألعاب جماعية** مثل (لعبة السرعة، البطاقات، تصميم لعبة).

وكان لكل لعبة من الألعاب هدف خاص بها، ولكنها تشترك بشكل عام في الأهداف التالية:

- تنمية مهارات التفكير.
- إبعاد الملل والضجر أثناء الحصة الدراسية.
- تشويق الطلاب والزيادة من دافعيتهم للتعلم.

وبعد اختيار الألعاب التعليمية المناسبة لكل موضوع وللطلاب تم تطبيقها كما يلي:

- طبقت الألعاب التعليمية في وحدة الضرب مدة شهر كامل.
- تم اختيار وتوظيف الألعاب التعليمية المختلفة حسب الاحتياج لها وحسب موضوع الدرس.
- تم التطبيق في غرفة المصادر على مرحلتين: من تاريخ 14/ 6/ 1446ه-23/ 7/ 1446ه.
- بعض الألعاب لعبت بشكل فردي وبعضها بشكل ثنائي وأخرى بشكل جماعي (فريق).
- دامت فترة التطبيق 39 يوم، بواقع خمس حصص أسبوعياً.

الوسائل المستخدمة في الألعاب:

تنوعت الوسائل بتنوع الألعاب وسنذكر أهم الوسائل التي تم استخدامها على الترتيب:

تم استعمال في بعض الألعاب (الأوراق الملونة، كرات متنوعة اللون والحجم، بطاقات ملونة، مجسمات، قرص دوار، مكعبات، نرد، جهاز العرض، لوحات حائطية لاصقة، صناديق صغيرة، سبورة، نرد).

أساليب التقويم المتبعة في التدريب على استراتيجية التعلم باللعب:

الاختبارات القصيرة وتعرف بأسئلة التقويم الذاتي، والاختبارات القبلية والبعدية، والاختبار التحصيلي في مادة الرياضيات لطلاب الصف الثالث الابتدائي.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.132.2026.1714
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
Website: www.jalhss.com Email: editor@jalhss.com
Volume (132) August 2026 | العدد (132) أغسطس 2026
ISSN Online: 2414-338
ISSN Print: 2516-381

نتائج البحث ومناقشتها:

فيما يلي عرض للنتائج التي توصل إليها البحث بعد تطبيق أدوات البحث وجمع البيانات وتحليلها، حيث سعى البحث للكشف عن فاعلية توظيف الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم لدى الطلاب، وبالتالي ارتفاع مستوى التحصيل العلمي. وجاءت النتائج على النحو الآتي:

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول والفرضية المنبثقة عنه: ما فاعلية توظيف استراتيجية التعلم باللعب في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي؟

للإجابة عن هذا السؤال تم اختبار الفرضية الصفرية المنبثقة عنه التي تنص: " لا يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (0,05>a)بين متوسطي درجات الطلاب في الاختبار القبلي والبعدي. حيث تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات الطلاب في الاختبار القبلي ومقارنتها بدرجاتهم في الاختبار البعدي.

الاختبار بصورتيه (القبلي والبعدي):

المجموعة	العدد	القياس القبلي		القياس البعدي	
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
التجريبية	23	9.16	1.036	9.37	1.162
الضابطة					

يتضح من الجدول السابق وجود فرق دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطي درجات الطلاب في القياسين القبلي والبعدي للدرجة الكلية وذلك لصالح القياس البعدي.

ربما يعود السبب في هذه النتيجة إلى أن استراتيجية التعلم باللعب ساهمت في إثراء خبرات الطلاب وتدريبهم على كيفية التعبير عن أفكارهم وآرائهم، فأصبحوا قادرين على إعادة تقويم المعارف الأصلية وتعديلها في ضوء ما اكتسبوه من معارف جديدة مما ساهم في نمو مهارات التفكير العليا لديهم. وأن الأنشطة التعليمية المصاحبة لاستراتيجية اللعب سمحت للطلاب بالتواصل من خلال مناقشة أفكارهم حول الخبرات التي مروا بها خلال عملية اللعب حيث أضافت مناخاً تعليمياً نشطاً أسهم في إثارة التفكير. كما أنّ استخدام اللعب في تعليم طلاب المرحلة الابتدائية يعد مناسباً للمرحلة العمرية للطلاب، وخاصة أن الطلاب في هذه المرحلة العمرية يتميزون بالنشاط وسعة الخيال، كما يميل الطلاب في هذه المرحلة إلى التعلم عن طريق أنشطة اللعب وأداء الأدوار أكثر من ميلهم إلى التعلم التقليدي (الحارثي، 2017).

النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية وهي: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى التحصيل الدراسي لمادة الرياضيات في الاختبار النهائي لطلاب الصف الثالث الابتدائي.

الاختبار التحصيلي القبلي:

المتغير	التحصيل الدراسي	نسبة التفوق
عدد الطلاب	102	%50.62
مجموع الدرجات	6761	
الأكثر تكرار	90	
المتوسط الحسابي	80.320	**نسبة الضعف**
أعلى درجة	100	%8.64
أقل درجة	30	
الوسيط	90	

الاختبار التحصيلي النهائي:

المتغير	التحصيل الدراسي	نسبة التفوق
عدد الطلاب	102	%55،88
مجموع الدرجات	8886,5	

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.132.2026.1714
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
Website: www.jalhss.com Email: editor@jalhss.com
Volume (132) August 2026 | العدد (132) أغسطس 2026
ISSN Online: 2414-338
ISSN Print: 2516-381

الأكثر تكرار	99	
المتوسط الحسابي	87,122	**نسبة الضعف**
أعلى درجة	100	%0،00
أقل درجة	61،5	
الوسيط	91	

تشير النتائج إلى وجود فروق لصالح التطبيق البعدي وهو ما يدلل على وجود أثر للتدريب على استراتيجية التعلم باللعب على التحصيل الدراسي في الرياضيات لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي، مما يدل على فعالية التدريب على استراتيجية التعلم باللعب في تنمية التحصيل الدراسي.

النتائج:

أثبتت نتائج البحث وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح الاختبار البعدي، وترى الباحثة أن ذلك يعود للأسباب التالية:

1 – أن استخدام الألعاب التعليمية في هذا البحث أتاح للطلاب أثناء تعلم الرياضيات ضرورة المشاركة الإيجابية والفعالة في الحصول على الخبرة إضافة إلى اكتسابها وممارسة العديد من العمليات العقلية أثناء اللعب مثل الفهم والتحليل والتركيب وحل المشكلات وتحمل مسؤولية تعلمهم.

2 – أن استخدام الألعاب التعليمية في تدريس الرياضيات تزيد من دافعية الطلاب وتجعل التعلم أكثر متعة وتشويقاً، وتوفر بيئة تعليمية تشجع على الابتكار والتفكير الإبداعي.

4 – استخدام الألعاب التعليمية تساهم في تطوير مهارات الطلاب الاجتماعية والمعرفية.

التوصيات:

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج تم إدراج مجموعة من التوصيات وهي:

1- ضرورة الاهتمام بالألعاب التعليمية ودمجها في المناهج الدراسية بشكل أكثر فاعلية.
3- العمل على اعتماد الألعاب التعليمية كاستراتيجية أساسية في تدريس الرياضيات لجميع المراحل التعليمية وخاصة المرحلة الابتدائية.
4- تشجيع المعلمين على تطوير ألعاب تعليمية تلائم احتياجات الطلاب ومستوياتهم المختلفة.
5- تدريب المعلمين على توظيف الألعاب التعليمية في التدريس للمرحلة الابتدائية.
6- تشجيع البحث العلمي حول تأثير الألعاب التعليمية في مختلف المواد الدراسية.

مقترحات للدراسة:

1- أثر التعلم باستخدام استراتيجية التعلم باللعب في رفع دافعية التعلم لدى الطلاب.
2- توظيف تطبيقات الواقع المعزز في التعلم باللعب وأثره في تنمية المفاهيم الرياضية.
3- تطوير بيئة صفية قائمة على التعلم باللعب وأثرها في مشاركة أطفال الروضة.
4- معوقات تطبيق التعلم باللعب في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات.
5- التعلم باللعب مدخلًا لتعزيز الصحة النفسية والرفاه لدى طلاب الطفولة المبكرة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.132.2026.1714
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
Website: www.jalhss.com Email: editor@jalhss.com
Volume (132) August 2026 | العدد (132) أغسطس 2026
ISSN Online: 2414-338
ISSN Print: 2516-381

المراجع

1-أبو علام، رجاء محمود (2007). مناهج البحث في العلوم النفسية والتربوية، ط6، القاهرة، دار النشر للجامعات.
2-الحارثي: سعد عايض، فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية لطلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية، جامعة الأزهر، مجلة كلية التربية، العدد 174، 2017م.
3 – الصياد: وليد عاطف، أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية التفكير الناقد والتحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الابتدائية.
4 – الزيات: فاطمة محمود، تنمية التفكير الناقد واستخدامه للحد من انتشار المفردات العربية المستحدثة الهابطة، المجلة المصرية للدراسات النفسية، 2009، عدد 64، مجلد 19.
5 – الزيات: فاطمة محمود، التفكير الناقد والهوية الفكرية لدى طلاب الجامعة، ورقة عمل مقدمة للمؤتمر السابع عشر لكلية التربية، جامعة المنصورة، مجلة كلية التربية بدمياط، العدد 19، 2010.
6 -السحار: هشام موسى: أثر استخدام استراتيجيتي الألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية لدى طلاب الصف الثالث الأساسي. رسالة ماجستير، جامعة العلوم الإسلامية، غزة، 2016.
7-السميرات: محمد محمود هلال (2023). أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تحسن مستوى التحصيل العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مديرية تربية لواء الأغوار، وزارة التربية والتعليم الأردنية، 2023.
8 – السويلم: مشاعل محمد (2017). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكتروني في تنمية التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات لدى طالبات الصف الثالث الابتدائي بمنطقة مكة المكرمة، مجلة دراسات في التعليم الجامعي، جامعة عين شمس، كلية التربية، مركز تطوير التعليم الجامعي، عدد 37، 345-347.
9-الشرقي: محمد راشد، التفكير الناقد لدى طلاب الصف الأول الثانوي في مدينة الرياض وعلاقته ببعض المتغيرات، جامعة البحرين، مجلة العلوم التربوية والنفسية، مركز النشر العلمي، 2005.
10-الصمادي: محارب علي، 2010، استراتيجيات التدريس بين النظرية والتطبيق، ط1، عمان، دار قنديل للنشر والتوزيع.
11– الفتلاوي، سهيلة محمد (2006)، تعديل السلوك في التدريس. ط1، عمان: دار الشروق، الأردن.
12-الفروخ: فايز عبد الرحمن (2010). ضعف التحصيل الطلابي المدرسي. الرياض: مكتبة ابن تيمية.
13 – العتوم: عدنان يوسف، تنمية التفكير الناقد نماذج نظرية وتطبيقات عملية، الأردن، دار المسيرة، 2009.
14-العمري: أمل ناصر سعيد (2022). أثر استخدام نماذج كيجن(kagan) في التعلم التعاوني لتنمية مهارات التواصل الرياضي في مقرر الرياضيات لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي بجدة، جامعة بيشة.
15-الكيلاني: حسين عبد الحفيظ (2009). الموهبة والتفكير الإبداعي في التعليم. الدمام: مكتبة المتنبي.
16-اللقاني: أحمد حسين (2003). معجم المصطلحات التربوية المعرفية في المناهج وطرق التدريس، ط3، القاهرة، عالم الكتب.
17-المحمدي: نجوى عطيان (2018). فاعلية استخدام استراتيجية تراكيب كيجان في تنمية التحصيل الدراسي والاتجاهات الإيجابية نحو البيئة الصفية في مقرر الحاسب الآلي لطالبات المرحلة المتوسطة، جامعة جدة.
18-النعواشي: قاسم صالح، (2010). الرياضيات لجميع الأطفال وتطبيقاتها العملية، ط2، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
19-الوريكات: عائشة سليمان، أثر تدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأساسي في الأردن، 2016.
20 – باظة: آمال عبد السميع مليجي (2002). النمو النفسي للأطفال والمراهقين، القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.
21-خليل، سلمى وآخرون، 2024، أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات للصف الثاني الابتدائي على تنمية مهارة حل المشكلات، جامعة أسيوط.
22 – جروان: فتحي عبد الرحمن، تعليم التفكير مفاهيم وتطبيقات، دار الفكر، عمان، الأردن، 2002م.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.132.2026.1714
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
Website: www.jalhss.com Email: editor@jalhss.com
Volume (132) August 2026 | العدد (132) أغسطس 2026
ISSN Online: 2414-338
ISSN Print: 2516-381

23 -عبد السلام، مندور (2006). أساسيات إنتاج واستخدام وسائل وتكنولوجيا التعليم. دار الصميعي للنشر والتوزيع. الرياض. السعودية
24- معروف: سهير محمد علي، 2008، فعالية الألعاب التعليمية في تحسين الانتباه لدى الأطفال المتأخرين دراسياً، رسالة الدكتوراه، جامعة الزقازيق.
25 – قطامي: نايفة، تعليم التفكير للأطفال، دار الفكر، عمان، 2000.