أثر استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي لمفردات اللغة الانجليزية في محافظة الخليل

منال ماجد أبومنشار*

جامعة الخليل، فلسطين

The affect of Using Educational Games on English Vocabulary Achievement for Third Grade Students in Hebron Governorate

Manal Majed Abu Minshar*

manalm@hebron.edu

Hebron University, Palestine.

تاريخ الاستلام : 2019/02/20؛ تاريخ القبول: 2019/10/01 ؛ تاريخ النشر: 2020/06/20

ملخص.الغرض من هذه الدراسة معرفة أثر التدريس باستخدام الألعاب على تحصيل تلاميذ الصف الثالث الابتدائي لمفردات اللغة الإنجليزية في مدينة الخليل .العينة تضم(120) طالبة من الصف الثالث الأساسي في أربع شعب دراسية. المجموعة التجريبيةو عددها (60)و الضابطة و عددها (60)طالبة .تم تدريس المفردات الموجودة في الكتاب المدرسي للمجموعة التجريبية باستخدام الألعاب التربوية ,أما المجموعة الضابطة فقد درست بالأسلوب التقليدي. وبعد انتهاء مدة التدريس للمفردات جُر ي الاختبار التحصيلي على المجموعة التجريبية والضابطة,ولتحليل البيانات واستخراج النتائج تم استخدام أسلوب تحليل التغاير (ANCOVA)للمقارنة بين المتوسطات الحسابية البعدية لعلامات طالبات المجموعة التجريبية وعلامات طالبات المجموعة الضابطة. وبعد استبعاد تأثير العلامات القبلية كشفت النتائج وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة(α =0.05) بين المجموعة التجريبية والضابطة يعزى ألى طريقة التدريس لصالح المجموعة التجريبية. توصلت الباحثة إلى عدة توصيات منها:ابتكار العاب متنوعة تناسب المرحلة العمرية لتعليم المفردات بناء برامج تدريبية للمعلمين في مجال الألعاب التعليمية , تضمين الكتب المدرسية نماذج من الألعاب التعليمية

الكلمات الدالة. الألعاب التربوية؛ تحصيل مفردات الانجليزية؛ تلاميذ الصف الثالث الأساسي

Abstract. This study aimed to find out the effect of using educational games on English vocabulary achievement for third grade students in Hebron. It was conducted on a sample of (120) students. Students were divided into two groups: an experimental group(60) students and (60)for control group. The experimental group was taught the vocabulary using games. The control group was taught the vocabulary using a traditional teaching.

The post - test was conducted on the experimental and control group to measure the effect of using games . The study showed a statistically significant difference at the level of significance (α = 0.05) between the experimental group and the control group in favor of the experimental group.

The researcher reached several recommendations, including:

Promoting the use of games to teach English vocabulary, inventing different games for teaching vocabulary, building training programs for teachers in the field of educational games.

Keywords. educational games ; English Vocabulary Achievement ; third grade students.

***corresponding author**

اللغة أداة التفكير والتعبير والتواصل, ويعتبر تدريس اللغة الانجليزية و إتقانها أحد الأهداف التربوية الأساسية في مدارسنا, لذا اهتم التربويون والباحثون بالبحث عن أفضل الوسائل والأساليب التي تسهل عملية تعلم وتعليم الإنجليزية وخاصة الاهتمام بتعليم المفردات لما لها من أهمية أساسية في تنمية المهارات اللغوية المختلفة من القراءة والكتابة والاستماع والفهم والمحادثة(Huyen&Nga ,2003).

التربويون يرجعون أحد أسباب ضعف الطلبة في اللغة الإنجليزية الى طريقة تدريس المفردات اذ يمكن التغلب على هذا الضعف من خلال ما يضيفه المعلم من استراتيجيات و أساليب تجذب الطلبة نحو المادة وتشركهم فيها وقد لاحظت الباحثة من خلال عملها في حقل التدريس لعدة سنوات استمرار شكوى الطلاب من دراسة اللغة الانجليزية وضعف التحصيل في هذه المادة وما أكد هذه الملاحظة الكثير من الدراسات التي تحدثت عن ضعف الطلبة في اللغة الانجليزية مثل دراسة(المعمري ,2004)ودراسة (الصغير ,2007)فقد خلصت نتائج تلك الدراسات اليأن إتباع الأساليب التقليدية في التدريس هو الذي يؤدي إلى تكوين اتجاهات سلبية نحو اللغة الانجليزية ويؤدي إلى استمرار الضعف في التحصيل وقد أوصى الباحثون بضرورة تنويع أساليب التدريس للحصول على النتائج المرجوة من الطلبة.

وعلى مدى العقد الماضي ركزت الكتب التربوية على طرق التدريس الحديثة وطرق تقديم المفردات الجديدة للطلاب ,لكن رغم كثرة هذه الأفكار يبدو أن الاهتمام بتدريس المفردات بطرق مختلفة لم يأخذ الاهتمام الذي يستحق, رغم أن المفردات هي الأساس في التعبير والتواصل .فكلّما كان تدريس المفردات مبتكرا ومتنوعا كلّما كانت استفادة الطلاب أكبر وكلما كانوا قادرين على تحقيق أهداف عديدة تتجاوز حفظ المعلومات .فان الاعتماد على أسلوب واحد في التدريس يؤدي الى الملل الذي يصيب المعلم والطلبة على حد سواء ويعيق تحقيق الأهداف المرجوة (الهويدي، 2012).

ومن هنا برز دور الألعاب في تدريس المفردات كأحد الأساليب التي توفر التنوع والمتعة داخل الغرفة الصفية. فإن الألعاب التعليمية متى أحسن التخطيط والتنظيم لاستخدامها والإشراف عليها فأنها تؤدي دوراً فعالا في تحقيق الأهداف التربوية .فالألعاب تساعد على تكوين بيئة خصبة للأطفال لما توفره من تعلم وتفاعل نشط ,واقعي, قريب من مداركهم الحسية وبالتالي يصبح الأطفال أكثر إقبالا على حصص اللغة الانجليزية (الحيلة,2004).

ويعد استخدام الألعاب من الطرق الحديثة التي يمكن استخدامها لأنها تنمي التفكير وتكسر حاجز الملل.كما أنها تعمل على تعميق الوعي عند الطالب وتنمي قدراته في التعبير والتفكير الناقد وتعزيز الثقة والاعتماد على النفس .فالمتعلم من خلال تفاعله مع الألعاب التربوية يستخدم طاقاته ليصل إلى الهدف بعيدا عن التلقين والتكرار فيصبح تذكر المفردات أكثر سهولة, فالألعاب بما تخلقه من جو من المنافسة بين الطلبة تبقي الطالب مهتما بالحصول على المعلومة لأخر لحظة في الحصة . كما أن الألعاب تعزز مفاهيم الألوان والأشكال

والأرقام.ولأهمية الألعاب وتأثيرها في العملية التربوية على المعلم أن يحسن اختيار الألعاب بحيث تتناسب مع مستوى الطالب واهتماماته والمرحلة العمرية وطبيعة المادة والتوقيت(صرايرة، 2011).

يستطيع المعلم استخدام عدة أشكال من الألعاب لتدريس المفردات فالاعتماد على الطريقة التقليدية والتي تقوم على قراءة المفردات للطلبة وتكرارها بشكل دائم حتى يحفظها الطالب سيشعر الطلاب بالملل ولن يتم مراعاة الفروق الفردية والتي تشكل مراعاتها هدفاً أساسياً من أهداف التربية الحديثة ,لكن على المعلم عند استخدام الألعاب التربوية أن يحسن اختيار الألعاب المناسبة النبي يمكن تدريس المفردات من خلالها, وحتى تحقق الألعاب الهدف المرجو منها وتتحقق الاستدامة في تعليم المفردات فلابد ان تكون هذه الألعاب مختارة بحيث تكون مناسبة لما ورد في المنهاج من مفردات و أن تكون مرتبطة بواقع الطلاب واهتماماتهم ومرحلتهم العمرية. كما أنه من المهم معرفة طريقة استخدام الألعاب بأنواعها والأهداف التي يحققها كل نوع لأنه إذا تم اختيار الألعاب بصورة مناسبة فان تعليم اللغة الانجليزية سيكون ممتعا مليئا بالمتعة وسيؤدي غرضه . كما يجب على المعلم إن يراعي عدة شروط عند استخدام الألعاب التربوية في التدريس ومنها أن يتم اختيار الألعاب وفقا لعدد الطلاب, مستواهم ,قدراتهم ,وطبيعة المنهاج المقدم و صعوبته, فهناك ثلاثة طرق يمكن توظيفها عند استخدام الألعاب لتدريس المفردات وهذه الطرق هي :أولا الطريقة البصرية والتي تعتمد على استخدام الإيماءات والإشارات والبطاقات ,الصور ,الرسومات ,أعمدة البيانات ,واستخدام المجسمات التي تحاكي الواقع .ثانيا الطريقة اللفظية عن طريق الشرح والتوضيح, استخدام المترادفات ,الكلمات المتضادة مكتوبة او في صور ,واستخدام الأمثلة والطريقة الثالثة: الترجمة من خلال ترجمة المفردة إلى اللغة الأم وهي طريقة سهلة وسريعة (Tuan, 2012).كما يمكن استخدام التعبيرات الوجهية والمحاكاة والتمثيل وبالتالي على المعلم أن ينظم الوقت بصورة مناسبة حتى يستخدم هذه الطرق ويسمح للطالب التفاعل واستخدام كلمات جديدة في سياقات مختلفة peregoy (and Boyle,2001).

وقد أجرى الباحث (Wang,2010)دراسة على تأثير الألعاب التواصلية على تدريس اللغة الانجليزية في المدارس الابتدائية التايوانية .طبقت الدراسة على 150معلما و أداة الدراسة هي الاستبانة لمعرفة آراء المعلمين في استخدام الألعاب التواصلية في تدريس اللغة الانجليزية, أظهرت النتائج أن المعلمين استفادوا من استخدام الألعاب التي تعتمد على التواصل وذلك لأنها زادت من التفاعل عند الطلبة بمختلف فئاتهم كما أوصت الدراسة باستخدام الألعاب التواصلية في جميع الصفوف لأنها تساعد على إيصال الهدف رغم اختلاف الطلبة في الرغبات وفي الاهتمامات والبيئات .

وللكشف عن أثر استخدم الألعاب في التدريس فقد أجريت العديد من الدراسات التي بينت نتائجها اثر استخدام الألعاب في تحصيل الطلبة واكتسابهم للمفاهيم والمفردات,فقد أجرى (mikaili,Dolaiti,2011)دراسة في مدرسة بو علي الإيرانية على أثر الألعاب في تدريس المفردات حيث تم أجراء الدراسة على 70طالبة عمرهم يتراوح

بين 12 ± 13 سنة تم تحليل النتائج للاختبار القبلي والبعدي و أظهرت النتائج أن استخدام الألعاب له اثر كبير في تطوير قدرات الطلبة كما إن الألعاب حفزت الطلبة وشجعتهم للتفاعل والمشاركة في الحصة الصفية .

كما أجرت الباحثة(mubaslat,2012)بحثا لدراسة أثر استخدام الألعاب التربوية على تدريس الإنجليزية كلغة أجنبية ,حيث قامت الباحثة بتطبيق البحث على صفوف الرابع والسابع والعاشر في أحد المدارس الأساسية في الأردنوتم تطبيق الدراسة باستخدام عشرين حصة صفيه خلال فصل دراسي و أظهرت النتائج أن الألعاب من الطرق التي تساعد الطالب على تطوير لغته الانجليزية كما أنها تزيد من تحفيز الطلاب والتفاعل خلال الحصة.

أجرى الباحثون (Honarmand et al. ,2015) دراسة لمعرفة أثر العاب الكلمات المتقاطعة والألعاب التي تعتمد على البطاقات على تدريس مفردات اللغة الانجليزية لطلبة الصفوف الابتدائية ,تم تطبيق الدراسة على خمسين طالبا من مدارس ايرانية تدرس اللغة الانجليزية ,تم تقسيم الطلبة الي مجموعتين ضابطه وتجريبية المجموعة الضابطة تم تدريسها بالأسلوب التقليدي لتدريس المفردات والذي يعتمد على التكرار والحفظ والمجموعة التجريبية تم تدريسها باستخدام البطاقات والكلمات المتقاطعة ,تم تطبيق الاختبار القبلي والبعدي لتقييم مدى فعالية الألعاب في تحصيل أكبر قدر من المفردات أظهرت النتائج أن تطبيق الألعاب له أهمية كبيرة في تدريس المفردات بشكل أفضل من الطرق التقليدية.

لقد أظهرت نتائج الدراسات السابقة جميعها تفوق المجموعات التجريبية على المجموعات الضابطة ,أي ان هناك اثرا ايجابيا للألعاب التربوية. وهذا ما أظهرته الدراسة الحالية .وقد تبين من خلال الدراسات السابقة تنوع مستويات العينات المستخدمة ;فقد تراوحت مستويات العينات المختارة بين الصفوف الابتدائية و الإعدادية .كما يلاحظ تنوع الجوانب التي طبقت عليها الألعاب فقد تناول (wang ,2010)اثر استخدام الألعاب التواصلية على تدريس اللغة الانجليزية و آراء المعلمين في استخدامها و أجرى(mikaili,Dolaiti,2011) و (mubaslat,2012)و (Honarmand et al. ,2015) دراسة لمعرفة أثر الألعاب على تدريس اللغة الانجليزية وبينت النتائج لهذه الدراسات الأثر الإيجابي على زيادة التحصيل و زيادة التفاعل ولكن لم تجد الباحثة دراسة تختص ببيان أثر استخدام الألعاب التعليمية على تدريس مفردات اللغة الانجليزية في فلسطين وهذا ما يميز هذه الدراسة عن غيرها من الدراسات السابقة.

1.1.مشكلة الدراسة.تتلخص مشكلة الدراسة في أن الطلاب في المراحل الأساسية بشكل عام يجدون صعوبة في تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية و أساس هذه المشكلة ينبع من عدم اكتسابهم عدداً كافياً من المفردات والتي بدورها تشكل أساساً لتعلم مهارات اللغة الأخرى من القراءة والكتابة والمحادثة والاستماع وذلك بالتالي ينعكس على تحصيلهم . وعلى الرغم من مناقشة المشكلة في عدة أبحاث تربوية إلاأن المشكلة ما زالت قائمة نتيجة لاستخدام طرائق تدريس تقليدية غير فعالة لا تتناسب مع ميول ورغبات الطلبة .

فالمشكلة تتطلب أسلوباً فعالاً يمكن الطلبة من تحصيل أكبر قدر من المفردات وتوظيفها في مواقف مختلفة مما يزيد من دافعية الطالب لتعلمها وبالتالي رفع مستوى تحصيله ,فمستوى التحصيل مؤشر على مدى النجاح في العملية التعليمة وتدنيه أمر مقلق للمعلمين والطلبة وذويهم على حد سواء.

و هذا البحث ناقش كيفية التغلب على هذه المشكلة عند طلاب الصف الثالث الابتدائي من خلال استخدام الألعاب التي بطبيعتها تقرب المفردات من الواقع الذي يعيشه الطالب .

وتأتي الدراسة لتجيب عن السؤال التالي:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات تحصيل المجموعتين التجريبية والضابطة لمفردات مادة اللغة الانجليزية يعود لاستخدام الألعاب التربوية؟

2.1.أهمية الدراسة.

تنبع أهمية الدراسة من كونها تتناول كيفية تقديم محتوى اللغة الانجليزية بطريقة أكثر حيوية ومتعة لطلبة الصف الثالث كما أن هذه الدراسة تساعد المعلمين في اكتشاف طرق متنوعة لزيادة تحصيل الطلبة للمفردات من خلال استخدام عدد من الألعاب التربوية خاصة أن اغلب الطلبة في المراحل الأساسية يعانون من ضعف واضح في اللغة الانجليزية .

3.1.التعريفات الإجرائية.

أ.إستراتيجية اللعب: استغلال للطاقة الحركية والذهنية في آن واحد عبر نشاط معين أو عبر استخدام الألعاب ، إما أن يكون موجها أو غير موجه ، يقوم به الطلاب لتحقيق المتعة والتسلية والتعلم في ان معا .

ب.الأسلوب التقليدي: الأسلوب الذي يعتمد فيه المعلم على الكتاب فقط وعلى الطرق التقليدية التي تعتمد التكرار والحفظ والتلقين دون الاهتمام بالفروق الفردية واهتمامات الطلبة,وبالتالي يكون المعلم هو محور العملية التعليمية وليس الطالب.

ج.التحصيل.العلامة التي يحصل عليها الطالب في الامتحان التحصيلي الذي أعدته الباحثة ليبين مدى حفظ الطلاب وفهمهم للمفردات في كتاب اللغة الانجليزية.

2.إجراءات الدراسة.

1.2.مجتمع الدراسة. تكون مجتمع الدراسة من طالبات الصف الثالث الفصل الدراسي الثاني 2017/2016، وعددهم (120)طالبه في أربعة شعب شعبتين تجريبية وشعبتين ضابطه.

2.2.عينة الدراسة.تم اختيار المدرسة بشكل قصدي وتم تطبيق الدراسة على (120) طالبة كمجموعة تدريسية وضابطة.

3.2.تصميم الدراسة.تم تقسيم المشاركين في الدراسة إلى مجموعتين، التجريبية والضابطة. المشاركون في المجموعة التجريبية درسوا المفردات باستخدام الألعاب لمدة (8) أسابيع، والمشاركون في المجموعة الضابطة درسوا بالطريقة التقليدية لنفس الفترة. وتم تطبيق الاختبار القبلي لكلا الفريقين للتأكد من ان النتائج متساوية وتم تطبيق الاختبار البعدي بعد تطبيق الدراسة لمعرفة ما إذا كان استخدام كلمة الألعاب لتعليم مفردات اللغة الإنجليزية له أي تأثير على المجموعات التجريبية ام لا.

4.2. أداة الدراسة. استخدمت الباحثة إستراتيجيتين لتعليم مفردات اللغة الإنجليزية: إستراتيجية باستخدام الألعابالتعليمية و الإستراتيجية التقليدية. ثم قامت الباحثة بتصميم اختبار استناداً إلى المادة التعليمية في كتاب اللغة الانجليزية للصف الثالث . وقد تم التأكد من الصحة و الموثوقية للاختبار .أخذت المجموعتان الاختبار القبلي لتحديد المستوى الفعلي قبل بدء التجربة، وقدم نفس الاختبار في نهاية التجربة لتقييم الإنجاز. الفاصل الزمني بين الاختبار القبلي و البعدي(8) أسابيع .وهيفتر ة طويلة بما فيه الكفاية للحد من تأثير الاختبار القبلي على النتائج .

5.2.الموثوقية.لضمان موثوقية الاختبار، اتبعت الباحثة طريقة إعادة الاختبار لضمان الحصول على نتائج موثوقه كما طبق الاختبار على عينة قوامها (20) طالبة من خارج عينة الدراسة .تم احتساب موثوقية الاختبار باستخدام معامل الارتباط حيث كانت 0.87.وهو إجراء مناسب في مثل هذه الدراسة.

6.2.ثبات الاختبار.لدراسة ثبات الاختبارين القبلي والبعدي تم تطبيق كل منهما على مجموعتين قبل إجرائهما، وبعد أسبوعين من تطبيق كل منهما أعيد تطبيق الاختبارين مرة أخرى حيث تم حساب معاملي ارتباط بيرسون بينهما في كل مرة، ووجد يساوي (82.0)لمجموعتي الاختبار القبلي و (78.0)لمجموعتي الاختبار البعدي وهما مناسبان لأغراض الدراسة.

7.2.المواد التعليمية.المادة التعليمية هي كتاب اللغة الإنجليزية للصف الثالث الجزء الثاني والذي يضم أكثر من 40مفردهجديدة، ولكن الباحثة ستغطي 20مفردة على الأقل خلال فترة التطبيق للدراسة .

8.2. تصميم الاختبار.التأكد من مدى صحة ومصداقية اختبار الدراسة حيث طبقت الباحثة الاختبار على مجموعة من خارج عينة الدراسة للتأكد من الصحة والموثوقية.

9.2.أدوات الدراسة.بعد اختيار العينة وفحص الموثوقية والصدق قامت الباحثة بتحديد المفردات المراد تدريسها في الكتاب المدرسي ثم تصميم الاختبار القبلي و البعدي واستخدام مجموعة من الألعاب التعليمية لتدريس المفردات وكان اختيار الألعاب يعتمد على خلق حالة من التوازن بين مجموعة من المعايير وهي مناسبتها للمرحلة العمرية و خلق الجو التعليمي مع وجود المتعة وخلق جو من المنافسة بين الطلبة كما ان التركيز في اختيار الألعاب كان يعتمد على خلق بيئة لاستخدام اللغة وليس حفظها. وقد وردت هذه المعايير لاختيار الألعاب التعليمية في بحث ل (Tyson,2000)والذي أكد أن استخدام الألعاب التعليمية الجاذبة ضمن معايير

معينه يسهم في إيصال المعلومة لأكبر فئة من الطلبة. عند البدء بتطبيق الدراسة كان هناك خطوتان تم أخذهما في الاعتبار وهما تجميع الطلاب وإعطاء شرح وتوضيح حول اللعبة .حيث أكد سكوت و ويتربرغ (1991) على أهمية جعل المتعلمين الصغار يجلسون معاً في مجموعة لأنهم يحبون أن يكون لديهم أقران آخرون من حولهم يشجعونهم ويشاركونهم اللعب , لكن هذا لا يعني أنه يجب عليهم أن يكونوا في مجموعات طوال الوقت.مع الأخذ بعين الاعتبار ان لا تتعدى المجموعة الواحدة الخمس طلاب.

و قبل تنفيذ الألعاب تم تقديم شرح وتعليمات واضحة حولها حتى يفهم الطلاب كيفية اللعب لاستخدام و حفظ قائمة المفردات المراد تعلمها.لان المعلم إذا لم يشرح قواعد اللعبة وتعليماتها ، فإن اختيار الألعاب ستكون مضيعة لوقت الحصة ولن تكون هناك أي نتائج فالطلاب لا يعرفون ماذا يفعلون كما أنهم سيشعرون بالملل بسرعة.

في هذه الدراسة تم استخدام خمسة ألعاب لتدريس المفردات بشكل فعال . والألعاب هي : البطاطا الساخنة (Hot Potatoes)، تحدي الذاكرة (Memory Challenge) ، آخر واحد يقف (Last One Standing)،قاموس الكلمات المصور (Pictionary), وبينجو(Pingo).

اللعبة الأولى وهي البطاطا الساخنة وبعد شرح المفردات المطلوبة و لتثبيتها عند الطلبة ومراجعتهم بها وقفت الطالبات في دائرة للعب البطاطا الساخنة.وتم إعطاؤهم كرة (يتم التوضيح للطلاب بأن هذه الكرة تمثل البطاطا الساخنة وعليهم عدم الاحتفاظ بها طويلاً حتى لا تحرق ايديهم).

في اللعبة يتم تشغيل الموسيقى ورمي الكرة من طالبة إلىأخر ى و عندما تتوقف الموسيقى ، يجب على الطالبة مع البطاطا الساخنة أن تجاوب سؤالاً عن معاني المفردات بشكل سريع اذا لم تجاوب سريعا تخرج من اللعبة حتى تبقى آخر طالبة وتحصل على جائزة.

اللعبة الثانية وهي تحدي الذاكرة(Memory Challenge) حيث قامت الطالبات بالجلوس على شكل مجموعات صغيرة.تم إعطاء كل مجموعة ثلاث دقائق لتدوين الكلمات التي يمكن تذكرها من الدرس السابق .المجموعة التي تذكرت معظم الكلمات فازت باللعبة .

اللعبة الثالثة هي,"Last One Standing" ,وقد تم تطبيق اللعبة في نهاية الوحدة حيث وقفت الطالبات في دائرة وقام المعلم بالعد إلى ثلاثةلتبدأ كل طالبة في الدائرة بالترتيب بإعطاء مفردة من المفردات التي تعلمتها في الوحدة . على الطالبات الذين لا يستطيعون قول كلمة جديدة أو يكررون كلمات طالب اخر أن يعودوا الى مقاعدهم .وآخر طالبة تبقى واقفة في الدائرة هيالفائز ة.

اللعبة الرابعة قاموس الكلمات المصورPictionary حيث تم تقسيم الصف إلى فريقين . جلس كل فريق على جانب طلب من أحدى الطالبات الحضور إلى السبورة وقام المعلم بإعطاء الطالبة كلمة ليتم رسمها على السبورة .الفريق الذي استطاع تخمين الكلمة حصل على النقطة .

اللعبة الخامسة تدعى "بينجو "في هذه اللعبة كتب المعلم 10 كلمات وعلى أحدى الطالبات أن تقدم وصفاً لها .إذا كانت الطالبة قد خمنت الكلمة الصحيحة، فعليها أن تصرخ بين جو !وتفوز في الجولة.

3. النتائج ومناقشتها.

للإجابة عن سؤال الدراسة تم حساب المتوسطات القبلية و البعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية والجدول رقم(1)يبين ذلك.

الجدول رقم (1):المتوسطات الحسابية الخام والانحرافات المعيارية للدرجات القبلية و البعدية للمجموعتين الضابطة والتجريبية .

المجموعة	عدد الطالبات	الاختبار القبلي		الاختبار البعدي	
		م	ع	م	ع
الضابطة	60	67.97	13.86	64.95	16.01
التجريبية	60	70.17	14.75	74.10	11.80

بلغ المتوسط الحسابي القبلي للمجموعة الضابطة 67.97 كما بلغ الانحراف المعياري 13.86.وبلغ المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية 70.17بانحراف معياري 14.75كما بلغ المتوسط الحسابي البعدي للمجموعة الضابطة 64.95 بانحراف 16.01وبلغ المتوسط الحسابي البعدي للمجموعة التجريبية 74.10بانحراف معياري قدره 11.80.

ويظهر من ذلك الجدول ان هناك فرقا في متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي يعزى لاستخدام الألعاب في تدريس المفردات .على أن الفروقات في الاختبار القبلي للمجموعتين كانت متقاربة الى حد ما .

ولاختبار ما أذا كان هناك أثر ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة(=0.05)نتيجة لاستخدام الألعاب على تحصيل طالبات الصف الثالث الأساسي ,تم حساب المتوسطات الحسابية البعدية المعدلة للمجموعتين التجريبية والضابطة .

بلغ المتوسط الحسابي البعدي المعدل لعلامات المجموعة التجريبية 73.29والمتوسط الحسابي البعدي المعدل لعلامات المجموعة الضابطة 65.75 مما يشير الي تحسن ملحوظ في درجات الطالبات في المجموعة التجريبية , وربما يعود ذلك الى أثر استخدام الألعاب في تدريس المفردات مما أدى الى زيادة تحصيل الطالبات في المجموعة التجريبية مقارنة مع درجات الطالبات في المجموعة الضابطة واللواتي خضعن لأسلوب التدريس التقليدي .

جدول رقم(3)المتوسطات الحسابية لعلامات طالبات المجموعة التجريبية والضابطة على الاختبارين القبلي والبعدي

مصدر التباين	درجة الحرية	مجموع المربعات	متوسطات المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
الاختبار القبلي	1	13072.677	13072.677	148	0.000
المجموعة	1	1962.100	1962.100	19.259	0.000
خطأ	117	10279.573	87.560		
المجموع	119	25863.925			

بينت نتيجة تحليل التباين المشترك لنتائج الاختبار البعدي بعد استبعاد الفروق من الاختبار القبلي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية ,وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (=0.05)بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في درجات تحصيل الطالبات حيث بلغت قيمة (F)للفرق بين متوسطي المجموعتين 19.259وهذه أكبر من القيمة الحرجة التي تساوي

(3.92)عند درجات حرية (1.117)ومستوى الدلالة =0.05 وقد بينت المتوسطات الحسابية المعدلة في الجدول (3)ان هذا الفرق كان لصالح المجموعة التجريبية حيث بلغ المتوسط الحسابي البعدي المعدل لطالبات المجموعة التجريبية 73.29 في حين بلغ لطالبات المجموعة الضابطة 65.73وهذا يشير الى أن الألعاب ساهمت في رفع مستوى تحصيل الطالبات في المجموعة التجريبية على عكس الضابطة .

التوصيات والمقترحات .

انطلاقاً من نتائج الدراسة التي توصل إليها الباحث، يوصي الباحث بما يلي :

1. توصيات للمعلمين:

توصي الدراسة باستخدام الألعاب التربوية لتعليم مفردات اللغة الانجليزية وذلك لما لها من أثر في جذب الطلبة للمحتوى، وزيادة دافعيتهم وتفاعلهم مع المادة التعليمية ما ينعكس على أدائهم وبالتالي على تحصيلهم.

2 توصيات للجهات المعنية في وزارة التربية والتعليم العالي :

توفير ملحق لدليل المعلم يحتوي مجموعة من الألعاب التربوية التي يستطيع المعلم استخدامها لتدريس المحاور المختلفة في المادة الدراسية مما يعين المعلمين والباحثين و أولياء الامور للوصول إليها واستخدامها.

3 توصيات للباحثين:

إجراءدراسات أخرى مشابهة لهذه الدراسة في صفوف ومراحل تعليمية متنوعةإجراء دراسات مقارنة بين استخدام الألعاب التربوية وأساليب تدريس أخرى متبعة في تدريس اللغة الانجليزية.

المراجع :

أجعاز ,نعمه .(2006).***استخدام اللعب كوسيلة لمعالجة بعض أنواع صعوبات التعلم لدى الأطفال بعمر ٩ سنوات. مجلة علوم التربية الرياضية.*** جامعة بابل، العدد الاول.

اسماعيل .مجدي.(2010) .***نموذج التعلم التوليدي كتطبيق لنظرية فيجوتسكي*** .المدونة الالكترونية من الموقع : http://magdyscienceedu.blogspot.com/2010/04.

الحيلة محمد (2004).***الألعاب من أجل التفكير والتعلم*** .عمان, [الأردن] : دار المسيرة

الراجحي .(2012). ***نموذج مقترح للمفاهيم التربوية في المناهج وطرق تدريس العلوم*** ,دليل المفاهيم التربوية في المناهج وطرق تدريس العلوم. جامعة ام القرى.

الصغير ,خالد.(2007) ***معوّقات تعليم اللغة الإنجليزية في المملكة الجزيرة للصحافة والنشر*** .العدد 12574.

المعمري ,بدرية.(2004). ***أسباب تدني المستوى التحصيلي للطلاب في مادة اللغة الانجليزية***.المدونة الالكترونية: http://bdroedu.blogspot.com/2013/07/blog-post_9296.html.

الهويدي ,زيد .(2012).***الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير*** .دار الكتاب ,الإمارات العربية.

الصرايرة,محمد.(2011).***اثر التدريس باستخدام الالعاب التربوية على تنمية المفاهيم الجغرافية في محافظة الكرك*** .رسالة غير منشورة.

Honarmand et al.(2015). The Effect of Game Tic Tac Toe and Flash Cards on Zero Beginners' Vocabulary Learning. ***International Journal of Educational Investigations***. Vol.2, No.3: 27-41.

Huyen, Nga.(2003). Learning Vocabulary Through Games: The Effectiveness of Learning Vocabulary Through Games .***The Asian EFL Journal***. Volume 5. Issue 4,

Mikaili et Dolaiti. (2011). Effects of Instructional Games on Facilitating of Students' Vocabulary Learning ***.International Research Journal of Applied and Basic Sciences***. ISSN 2251-838X / Vol, 4 (11):3540-3543**.**

Mubaslat, Mania.(2012).The Effect of Using Educational Games on the Students' Achievement in English Language for the Primary Stage. ***ERIC research*** .1-14.

Peregoy, S. F. and Boyle, O. F. (2001). ***Reading, writing, and learning in ESL: A resource book for K-12 teachers.*** New York: Addison Wesley Longman, Inc.

Scott, W. A., &Ytreberg, L. H. (1991). Teaching English to Children. Essex: Longman.

Tyson, R. E. (2000). ***"Serious" fun: Using games, jokes, and stories in the language classroom. Class handout***. Retrieved March 21, 2017 from http://www.teflgames.com/why.html Ube

Tuan LT. (2012).Vocabulary Recollection through Games. ***Theory And Practice in Language Studies ,*** Cambridge: Cambridge University Press, 2(2): 257-264.

Wang Y. H. (2010). Using communicative language games in teaching and learning English in Taiwanese primary schools. ***Journal of Engineering Technology and Education,*** 7(1), 126-142.