

التدريس باللعب الالكتروني لمادة الرياضيات لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بولاية مستغانم

نزاي الزهراء

أ.د هني حاج احمد

جامعة عبد الحميد بن باديس _ مستغانم _

تاريخ القبول : 2018/04/01

تاريخ الإيداع: 2018/03/06

الملخص :

تهدف هذه الدراسة إلى معرفة طبيعة اتجاهات الاساتذة نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني ، وبهذا تمت الاستعانة بتطبيق استبيان الاتجاهات نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني وبعد التحقق من خصائصه السيكومترية، حيث طبق هذا المقياس على عينة قدرها 270 استاذا وأستاذة ، وقد توصلت نتائج هذه الدراسة إلى أن اتجاهات الاساتذة نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني إيجابية الكلمات المفتاحية : اللعب الإلكتروني، الاتجاهات، الرياضيات .

Résumé :

Le but de cette étude est de connaître la nature des attitudes des enseignants vis-à-vis de l'enseignement des mathématiques par le jeu électronique : Un questionnaire a été élaboré et ses propriétés psychométriques ont été vérifiés. Le questionnaire a été appliqué à un échantillon de 270 enseignants et enseignantes. Les résultats obtenus montrent que les attitudes des enseignants envers l'enseignement des mathématiques par le jeu électronique sont positives.

Mots-clés: jeu électronique, attitudes, mathématiques.

المقدمة:

يعد اللعب إحدى فرص التعلم ذات القيمة العالية التي تساهم في تنمية الطفل واكتسابه خبرات واكتشاف العالم المحيط به وأداة للتعبير، ومن هنا يمكن توظيفه في المواقف التعليمية التعليمية ليمارس فرديا أو جماعيا في ضوء قدرات وخصائص نمائية للمتعلمين عن طريق استعمال ألعاب تعليمية فالمرءون يبحثون باستمرار عن أفضل الوسائل لتوفير بيئة تعليمية تفاعلية لجذب اهتمام المتعلم وزيادة حافزه بالتأثر بالتطورات التكنولوجية الحاصلة التي من نتيجتها الحاسوب فهو يؤمن الرسم التصويري والتقييم الفوري والمحاكاة بالإضافة إلى قدرته على تخزين المعلومات وإسترجاعها والقدرة على تفاعل الإيجابي مع المتعلم عن طريق استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية التعليمية وهذا النوع من التعليم يحتل مكانة خاصة عند الطفل في الطور الابتدائي لأنه لا يدرك الأشياء المجردة بل يحتاج إلى ربطها بمدلولاتها الحسية وهذا ما أكده برونر على أن بناء المعرفة لدى الطفل يرتبط بمدى تمثل المعرفة والمعلومات بوسائط محسوسة ولهذا فإن النظرية المعرفية تعد الألعاب بمثابة وسائل

مساعد للطفل ليستوعب معاني الأشياء أثناء معالجة المحتوى المعرفي وكما ذكر بلوم في صنفاته أن أول مرحلة لاكتساب المعرفة هي تحقيق أهداف عند مستوى الفهم والتذكر.

ومن المواد ذات الطابع التجريدي الرياضيات ومعظم المتعلمين في المرحلة الابتدائية تنقص لديهم مهارة الحساب من خلال عدم قدرتهم على إجراء العمليات الحسابية وإعطاء إجابات شفوية أو كتابية سريعة خاصة في عمليات الضرب لحاجته إليها في حياته اليومية، وبالرجوع الى الدراسات ذات الصلة بالألعاب التعليمية الإلكترونية تبين أن هناك أثر لاستخدام الألعاب التعليمية في اكتساب مهارات التفكير الناقد بمقرر الرياضيات لفدوى بنت راشد الجهني، وفي نفس السياق دراسة من إعداد عبيد بنت مزعل الحربي فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات وبحثنا هذا سيبين اتجاهات الاساتذة نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الإلكتروني.

إشكالية الدراسة:

طرائق وأساليب التدريس متنوعة، منها ما تزيد من الدافعية للتعلم والربط بين المعرفة النظرية المجردة والتطبيق المادي المحسوس لجعل الحصاة أكثر مرحا وإثارة مما يمكن المتعلم أن ينتقل إلى توظيف المعرفة الرياضية في مختلف مجال الحياة ، اخترنا في هذا البحث تدريس الرياضيات من خلال الألعاب الإلكترونية و التعرف على اتجاهات الاساتذة نحو ذلك

فقد عرف ألبورت(Allport 1935) الاتجاه بأنه حالة من الاستعداد أو التأهب العصبي النفسي ، تنظم من خلال خبرة الشخص، ويكون ذا ثبات توجيهي في استجابة الفرد لجميع الموضوعات والمواقف التي تستثير هذه الاستجابة.

وعليه تم طرح التساؤل التالي:

- ما طبيعة اتجاهات الأساتذة (مرحلة الابتدائية) نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الإلكتروني ؟

فرضيات الدراسة:

من خلال الإشكالية المطروحة تقترح الباحثة الفرضية التالية:

يوجد اتجاه إيجابي لدى أساتذة (مرحلة الابتدائية) نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الإلكتروني.

أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى:

-معرفة طبيعة الاتجاه لدى الاساتذة نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الإلكتروني.

-الكشف عن العلاقة المتبادلة بين التلاميذ و دراسة مادة الرياضيات.

أهمية الدراسة:

تتجلى أهمية الدراسة في :

-توضيح مدى أهمية تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني.
- إبراز الدور الفعال الذي يؤديه التكنولوجيا في المجال الدراسي بصفة عامة وفي تدريس المواد التجريدية كالرياضيات بصفة خاصة.
-توعية وإعلام القائمين على المؤسسات التربوية بضرورة وجود الوسائل التكنولوجية الحديثة في كل المؤسسات.
التعاريف الإجرائية:

الاتجاهات: عبارة عن ميول توجه السلوك، أو هي كل خط فكري يحاول أن يبحث في أسس ردود الفعل الشخصي إزاء موقف معين أو اتجاه أفراد، عادات، مؤسسات، تقاليد، "ردّ فعل لتنظيم تابع للعوامل الفردية والاجتماعية"(1)

ونحن نذكر انها مجموعة من الميولات للاستجابة الثابتة بالموافقة أو المعارضة في تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني

اللعب الالكتروني: هي وصف لأستاذ المرحلة الابتدائية طريقة تدريس بالألعاب الإلكترونية من اجل الوصول بالتلميذ الى هدف تعليمي معين في مادة الرياضيات بهدف معرفة اتجاهه نحوها

مادة الرياضيات: هي مادة مقررة في البرنامج الدراسي حسب برنامج ومناهج التدريس المعدة مسبقا من قبل وزارة التربية الوطنية

-منهج الدراسة:

نتيجة لطبيعة الموضوع والأهداف التي تسعى الدراسة الحالية إليها، فقد تم اتباع المنهج الوصفي الذي يهتم بتحديد العوامل وجمع الحقائق والمعلومات ، ويشتمل على التحليل والتفسير واكتشاف العلاقات بين المتغيرات.

المجال الجغرافي والزمني للدراسة:

● مكان الدراسة : تم إجراء الدراسة بولاية مستغانم

● مدة الدراسة: جرت الدراسة في الموسم الدراسي [2013_2014].

عينة الدراسة .:

يتكون العينة من اساتذة المرحلة الابتدائية وقد وقع الاختيار على أساتذة السنة الخامسة بحكم الدروس المقدمة الى التلاميذ وتعاملهم مع التكنولوجيا الحديثة .

تم إختيار عينة الدراسة بطريقة عشوائية من اساتذة التعليم الابتدائي بولاية مستغانم، حيث شملت على (270) أستاذا وأستاذة كما هو مبين في الجدول التالي:

جدول (01) : توزيع أفراد العينة حسب الجنس

الجنس	العدد	النسبة المئوية %
-------	-------	------------------

45.18	122	ذكر
54.81	148	أنثى

أداة الدراسة وخصائصها السيكومترية:

تم استخدام في هذه الدراسة استبيان لتحديد اتجاهات الاساتذة نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني، الذي أعد من قبل الباحثان.

وصف الإستبيان: احتوى الإستبيان الذي يقيس اتجاهات الاساتذة نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني حيث اشتمل الاستبيان على (36 عبارة) موزعة على اربعة ابعاد

1. التدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات

2. اهمية وقيمة التدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات

3. الاستمتاع بالتدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات

4. استجابة التلميذ اثناء التدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات

كما هو موضح في الجدول التالي.

الجدول رقم (02) يمثل توزيع الفقرات في استبيان الخاص بقياس " اتجاهات الأساتذة نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني.

عدد الفقرات	الفقرات	الأبعاد
08	1، 11، 17، 19، 23، 26، 33، 35	اتجاهات الاساتذة نحو التدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات
08	2، 5، 6، 18، 7، 24، 27، 28	اتجاهات الاساتذة نحو اهمية وقيمة التدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات
10	10، 12، 13، 15، 14، 29، 20، 16، 31، 32	اتجاهات الاساتذة نحو الاستمتاع بالتدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات
10	3، 4، 8، 9، 21، 22، 25، 30، 34، 36	اتجاهات الاساتذة نحو استجابة التلميذ اثناء التدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات
36		المجموع

وتم الاعتماد في طريقة التصحيح للاستمارة التي تقيس "اتجاهات الاساتذة نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني" طريقة ليكرت (Likert)، من خلال اعطاء الدرجات لكل بديل من البدائل، و تتراوح الدرجات على كل بند من 5 الى 1 في حالة العبارات الايجابية :

التي هي العبارات " 2 ، 3 ، 5 ، 10 ، 12 ، 14 ، 16 ، 18 ، 22 ، 26 ، 27 ، 30 ، 31 ، 34 ، 35 ، 37 ." وفي حالة العبارات السلبية يكون توزيع الدرجات على البدائل ، 1 الى 5 و تشمل هذه العبارات " 1 ، 4 ، 6 ، 8 ، 11 ، 13 ، 15 ، 17 ، 19 ، 20 ، 21 ، 24 ، 25 ، 28 ، 29 ، 32 ، 33 ، 36 ، 38 ، 39 ، 40 "

الجدول رقم (03) يمثل توزيع الدرجات على البدائل للاستبيان الخاص لقياس "اتجاهات الاساتذة نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني " .

البدائل	موافق بشدة	موافق	غير متأكد	غير موافق بشدة	غير موافق بشدة
توزيع الدرجات على العبارات الايجابية	05	04	03	02	01
توزيع الدرجات على العبارات السالبة	01	02	03	04	05

1- الخصائص السيكومترية لأدوات الدراسة:

صدق استبيان اتجاهات الاساتذة نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني. صدق المحكمين: تم عرض الاستبيان على مجموعة من المحكمين، وبلغت نسبة اتفاق المحكمين ب80% صدق الاتساق الداخلي:

(أ) الاتساق الداخلي بين الابعاد وعبارتها:

البعد الاول : التدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات

البعد الثاني : اهمية وقيمة التدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات

البعد الثالث : الاستمتاع بالتدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات

البعد الرابع : استجابة التلميذ اثناء التدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات

الجدول رقم (04) يمثل الاتساق بين بعد اتجاهات الاساتذة نحو التدريس وفق اللعب

الالكتروني لمادة الرياضيات وعباراته .

عبارات البعد الاول	معامل الارتباط مع الدرجة الكلية للابعاد		مستوى الدلالة	
	0.05*	0.01**	0.05*	0.01**
01	0.55		دال احصائيا	
11	0.04		غير دال احصائيا	
17	0.28		غير دال احصائيا	
19	0.33		غير دال احصائيا	

	دال احصائيا	0.37	23
دال احصائيا		0.61	26
دال احصائيا		0.47	33
دال احصائيا		0.54	35

تم حساب معاملات الارتباط بين كل فقرة وبعدها والنتائج موضحة في الجداول التالية:
من خلال الجدول السابقة يبين ان معامل الارتباط بين درجة العبارات (01)،(11)،(26)،(33)،(35)، ودرجة مجموع الابعاد دالة عند مستوى الدلالة 0.01، بينما العبارة رقم (37) دالة عند مستوى الدلالة 0.05، و العبارة رقم(11) فهي غير دالة تم حذفها ،اما العبارات رقم،(17)،(19) يمكن الاحتفاظ بها لان معامل ارتباطها طردي، و بتلي عموما يوجد اتساق داخلي بين مختلف العبارات و المجموع الكلي للبعد.

الجدول رقم(05) يمثل الاتساق بين بعد اتجاهات الاساتذة نحو اهمية وقيمة التدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات وعبارته.

مستوى الدلالة		معامل الارتباط مع الدرجة الكلية للأبعاد	عبارات البعد الثاني
0.01**	0.05*		
دال احصائيا	//////////	0.54	02
//////////	غير دال احصائيا	0.18	05
//////////	غير دال احصائيا	0.08	06
دال احصائيا	//////////	0.56	07
//////////	غير دال احصائيا	0.33	18
//////////	غير دال احصائيا	0.33	24
دال احصائيا	//////////	0.59	27
//////////	دال احصائيا	0.39	28

من خلال الجدول السابقة يبين ان معامل الارتباط بين درجة العبارات (02)،(07)،(27)، ودرجة مجموع الابعاد، دالة عند مستوى الدلالة 0.01، بينما العبارة رقم (28) دالة عند مستوى الدلالة 0.05، اما العبارات رقم(05)،(06)، فهي غير دالة تم حذفها، اما بالنسبة للعبارات رقم(18)،(24) فيمكن الاحتفاظ بها، وبالتالي عموما يوجد اتساق داخلي كبير بين مختلف العبارات و المجموع الكلي للبعد.

الجدول رقم(06) يمثل الاتساق بين بعد اتجاهات الاساتذة نحو الاستمتاع بالتدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات وعبارته

مستوى الدلالة		معامل الارتباط مع الدرجة الكلية للأبعاد	عبارات البعد الثالث
0.01**	0.05*		
//////////	غير دال احصائيا	0.28	10
//////////	غير دال احصائيا	0.07	12
//////////	غير دال احصائيا	0.31	13
دال احصائيا	//////////	0.52	14
//////////	غير دال احصائيا	0.15	15
//////////	دال احصائيا	0.45	16
دال احصائيا	//////////	0.70	20
دال احصائيا	//////////	0.72	29
دال احصائيا	//////////	0.67	31
دال احصائيا	//////////	0.63	32

من خلال الجدول المدون اعلاه يبين ان معامل الارتباط بين درجة العبارة (14)، (20)، (29)، (31)، (32)، ودرجة مجموع الابعاد دالة عند مستوى الدلالة 0.01، بينما العبارة رقم (16) دالة عند مستوى الدلالة 0.05، اما بالنسبة العبارات رقم (10)، (13) فيمكن الاحتفاظ بها لان معامل ارتباطها طردي، وفيما يخص العبارتين رقم (12) و(15) فهي غير دالة تم حذفها، وعليه يتبين وجود اتساق داخلي بين مختلف العبارات و المجموع الكلي للبعد.

الجدول رقم (07) يمثل الاتساق بين بعد اتجاهات الاساتذة نحو استجابة التلميذ اثناء بالتدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات وعبارته.

مستوى الدلالة		معامل الارتباط مع الدرجة الكلية للأبعاد	عبارات البعد الرابع
0.01**	0.05*		
دال احصائيا	//////////	0.60	03
دال احصائيا	//////////	0.66	04
//////////	دال احصائيا	0.45	08
//////////	دال احصائيا	0.43	09
//////////	دال احصائيا	0.39	21
دال احصائيا	//////////	0.54	22

////////////////	دال احصائيا	0.44	25
////////////////	دال احصائيا	0.38	30
دال احصائيا	////////////////	0.64	34
دال احصائيا	////////////////	0.45	36

من خلال الجدول المدون اعلاه يتبين ان معامل الارتباط بين درجة العبارة (03)،(04)،(22)، (34)،(36)، ودرجة مجموع الأبعاد، دالة عند مستوى الدلالة 0.01. بينما العبارة رقم (08)،(09)،(21)،(25)،(30)، دالة عند مستوى الدلالة 0.05، او عليه يتبين وجود اتساق داخلي بين مختلف العبارات و المجموع الكلي للبعد.

ب)الاتساق الداخلي بين الابعاد والاستبيان ككل.
الجدول رقم (08) يمثل الاتساق الداخلي بين الابعاد والاستبيان ككل.

مستوى الدلالة		الاتساق الداخلي بين الابعاد والاستبيان ككل	ابعاد الاستبيان
0.01**	0.05*		
دال احصائيا	////////////////	0.66	البعد 1
دال احصائيا	////////////////	0.72	البعد 2
دال احصائيا	////////////////	0.81	البعد 3
دال احصائيا	////////////////	0.91	البعد 3

يوضح الجدول اعلاه ان هناك ارتباط وثيق بين ابعاد الاستبيان مقارنة بالدرجة الكلية ، حيث ان معامل الارتباط في البعد الاول يساوي (0.66) عند مستوى الدلالة 0.01، ومعامل الارتباط في البعد الثاني يساوي (0.72) ، عند مستوى الدلالة 0.01، اما معامل الارتباط في البعد الثالث فبلغ (0.81) عند مستوى الدلالة (0.01)، ومعامل الارتباط في البعد الرابع يساوي (0.91) عند مستوى الدلالة (0.01) وبالتالي هناك اتساق مقبول بين مختلف درجات الابعاد و الاستبيان ككل.

ج) ثبات الاستبيان: وتم الاعتماد لحساب الثبات على اسلوب "الفا كرونباخ"، باستخدام برنامج الاحصائي للعلوم الاجتماعية spss20 قدر معامل الثبات فقدر بقيمة "0.84" بالنسبة لاستبيان الذي يقيس اتجاهات الاساتذة نحو التدريس وفق اللعب الالكتروني لمادة الرياضيات و هو على درجة عالية من الثبات.

الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة:

لمعالجة فرضية الدراسة تم استخدام الأساليب الإحصائية التالية:
- المتوسطات الحسابية والتكرارات والنسب المئوية للكشف عن مواصفات العينة وعن طبيعة الإتجاه (إيجابي- سلبي).

-معامل ارتباط بيرسون للتأكد من الخصائص السيكومترية (صدق وثبات) لأداة القياس.

مناقشة نتائج الفرضية:

التي تنص على: "توجد يوجد اتجاه إيجابي لدى أساتذة (مرحلة الابتدائية) نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني.

- بعد تفريغ النتائج استخدمنا التكرارات والنسب المئوية لتحديد طبيعة اتجاهات الأساتذة (مرحلة الابتدائية) نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني ، كما هو موضح في الجدول التالي:

الجدول (09): التكرارات والنسب المئوية لتحديد طبيعة اتجاهات الاساتذة نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني

طبيعة الإتجاه	التكرار	النسبة المئوية
الإتجاه الإيجابي	193	71.48%
الإتجاه السلبي	77	28.52%
المجموع	270	100%

يتبين من خلال الجدول أعلاه أن نسبة الإتجاه الإيجابي نحو اتجاهات الاساتذة نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني قدرت ب 71.48% وهو أكبر نسبة الإتجاه السلبي التي تساوي 28.52%، وعليه نرفض الفرض الصفري.

مناقشة نتائج الفرضية :

" يوجد اتجاه إيجابي لدى أساتذة (مرحلة الابتدائية) نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني."

لقد بينت نتائج الدراسة أن نسبة الإتجاه الإيجابي نحو اتجاهات الاساتذة نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني قدرت ب 71.48% وهي أكبر من نسبة الإتجاه السلبي التي تساوي 28.52%، مما أدى بنا لقبول فرض البحث الذي يقول: توجد اتجاهات إيجابية لدى الاساتذة (مرحلة الابتدائية) نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني

و تفسر هذه النتيجة في كون أن الاتجاه عبارة عن تفاعلات سيكولوجية وآليات إدراكية وعمليات معرفية وانفعالات مرتبطة بجوانب الحياة، وعليه يمكن القول أن هذه الإتجاهات قد تم اكتسابها خلال طريقة التدريس المسلية والتي فيها جوا من المتعة

الأمر الذي سمح لهم أن يكونوا اتجاهها إيجابيا نحو تدريس مادة الرياضيات عن طريق اللعب الالكتروني. وهذه النتيجة تتفق مع ما اطلعنا عليه من خلال الدراسات السابقة التي تصب في قالب استعمال التكنولوجيا الحديثة في تدريس مادة الرياضيات بحيث أثبت الباحث خليفة سعيد(1998) ، فعالية الكمبيوتر في تدريس الرياضيات من خلال الألعاب للصف الرابع ابتدائي وذلك بالمقارنة بين درجات أفراد هذه المجموعة التجريبية التي خصصت لممارسة الألعاب ودرجات أفراد مجموعة ضابطة لم تتلق أي ممارسة سوى التدريس التقليدي فقط ، وقد أظهرت النتائج بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين وذلك لصالح المجموعة التجريبية(2) .

و دراسة الباحث الدايل (2005) ، ودراسة ابو ريا (1993) عن فعالية استراتيجية التعلم باللعب من خلال الحاسوب في اكتساب مهارات العمليات الحسابية الاربع للصف السادس عند المجموعة التجريبية بالمقارنة بالمجموعة الضابطة ، كون هذه الاستراتيجية يتيح فرصة تعلم مهارات جديدة(3).

كذلك يؤكد الشبيبي والعبيسي(2006) عن فعالية البرمجيات في تعلم الرياضيات(4) و أثبت أيضا الجبيلي والعمر (1999) في دراسته حول اثر برنامج تعليمي محوسب على تنمية مهارة التقدير في الرياضيات للصف الثالث اساسي وهو برنامج قائم على الالعب ، حيث تم تقسيم العينة إلى مجموعتين : الأولى تجريبية والثانية ضابطة ، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن ارتفاع مهارة التقدير في الرياضيات لدى المجموعة التجريبية بالمقارنة إلى المجموعة الضابطة(5) .

بينما دراسة روساس واخرين(2003) هدفت إلى معرفة اثر استخدام ألعاب الفيديو التعليمية على تعلم الرياضيات والقراءة لدى تلاميذ الصف الأول والثاني الابتدائي ، وقد توصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائية في درجة التحصيل بين المجموعة التجريبية والمجموعتين الضابطين لصالح المجموعة التجريبية، في حين بينت النتائج الخاصة بالمشاهدات الفصلية حدوث تحسن في الدافعية للتعلم عند استخدام ألعاب الفيديو التعليمية مقارنة بالطريقة العادية.

الاقتراحات :

و بناء على النتائج المتوصل إليها فإننا نخلص إلى مجموعة من الاقتراحات نوجزها في العناصر التالية:

- ضرورة الاهتمام بالطرائق التدريس الحديثة بتسليط الضوء عليها .
- توضيح للاستاذة الدور الأساسي الذي يقوم به الوسيلة التعليمية الحديثة في التعليم .
- توفير الوسائل التعليمية الحديثة في جميع المؤسسات التربوية.

الخلاصة:

من خلال استعراضنا للنتائج على ضوء الفرضيات يمكننا استخلاص ما يلي:

وتعتبر الألعاب الإلكترونية من البرامج المهمة لجذب انتباه الطلاب ومحاولة تعليمهم المفاهيم المختلفة، كما يمكن استخدام برامج الألعاب التعليمية في جميع المواد الدراسية وخاصة عملية تدريس الرياضيات لما تتمتع به من مميزات كثيرة ومتعددة لخدمة الأهداف الوجدانية والمعرفية وذلك إذا أحسن المعلم اختيارها وتوظيفها

الهوامش :

1- Norbert Sillomy (1991) Dictionnaire de psychologie édition Larousse, paris.

2- بثينة محمد بدر، "طرائق تدريس الرياضيات في مدارس البنات بمكة المكرمة ومدى مواكبتها للعصر الحديث" .الجمعية السعودية للعلوم التربوية والنفسية. مجلة رسالة التربية وعلم النفس. العدد 26 المملكة العربية السعودية . pdf، ص 65

3- سعيد بن عبد الرحمن الدايل، "اثر استخدام الحاسوب في تدريس الرياضيات على التحصيل لطلاب الصف الثاني ابتدائي" مجلة العلوم التربوية. المجلد 6. العدد 3، الاردن، pdf، ص 51

4- حنان بنت عبد الله بن احمد رزق، اثر توظيف التعلم البنائي في برمجة لمادة الرياضيات على التحصيل الدراسي .دراسة تكملية لنيل الدكتوراه. قسم المناهج وطرق التدريس، المملكة العربية السعودية، 2008. Pdf، ص 105

5- محمد بكر نوفل .محمد العبسي، "اثر برنامج تعليمي تعليمي في تنمية مهارة التقدير في الرياضيات للصف الثالث " مجلة العلوم التربوية. المجلد 7. العدد 4. الأردن. pdf، ص 212