فاعليَّة إستراتيجية التعلُّم باللَّعب في تنمية الذَّكاء البصري المكاني لدى تلاميذ الصفّ الثاني الأساسي

فاطمة العليان
كلية التربية الثالثة، جامعة دمشق، الجمهورية العربية السورية
fatema23.alalyan@damascusuniversity.edu.sy

الملخّص

هدف البحث الحالي إلى قياس أثر استخدام المعلمين للتعلُّم باللَّعب في تنمية الذَّكاء البصري المكاني لدى عينة من تلاميذ الصف الثاني في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي. واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي من خلال التصميم ذي المجموعتين الضابطة والتجريبية، وذلك من خلال تعليم الأطفال وفق هذه الإستراتيجية لبعض دروس منهاج الصف الثاني في مواد العلوم واللغة العربية والدراسات الاجتماعية، في إحدى مدارس مدينة خان أرنبة في محافظة القنيطرة السورية، ثم تطبيق اختبار الذَّكاء البصري المكاني، على عينة من التلاميذ بلغ عددها النهائي (40) تلميذاً وتلميذة، على مرحلتين من التطبيق. توصلت النتائج إلى وجود فرق دال إحصائياً لدرجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي، وفاعلية التعلُّم باللَّعب في تنمية الذَّكاء البصري المكاني لدى العينة، وفق قيمة معدل بلاك بدرجة متوسطة.

الكلمات المفتاحيّة: التعلُّم باللَّعب، الذَّكاء البصري المكاني.

The Effectiveness of the Play-based Learning Strategy in Developing Second-grade Students' Visual-Spatial Intelligence

Abstract

The current study aimed to measure the impact of teachers' use of play-based learning on developing visual-spatial intelligence among a sample of second-grade students in the first cycle of basic education. The researcher used a quasi-experimental design with two groups: a control group and an experimental group. This involved teaching children some lessons from the second-grade curriculum in science, Arabic language, and social studies using this strategy at a school in Khan Arnabeh city, Quneitra Governorate in Syria. A visual-spatial intelligence test was then administered to a sample of (40) students in two phases. The results showed a statistically significant difference in the post-test scores of the experimental group and confirmed the effectiveness of play-based learning in developing visual-spatial intelligence among the sample, as measured by Black's rank in a moderate degree.

- *Keywords*: *Play-based Learning, Visual-Spatial Intelligence.*

المُقدِّمة:

يعد اللعب أحد السمات الأساسية لمرحلة الطفولة وحقاً من حقوق التلاميذ في هذه المرحلة، إذ يقضي الأطفال معظم أوقاتهم في اللعب، خاصة ضمن صفوف الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، كما يعدّ اللعب وسيلة طبيعية لنشاط الطفل، وقد يساعد بشكل أساسي في نمو شخصيته ويعزز مهاراته وقدراته الاجتماعية والنفسية. "ويتيح للأطفال أيضاً اكتساب القيم وتنمية المهارات والخبرات المتنوعة، بما في ذلك أنواع الذكاء المختلفة، ومن أبرزها الذكاء البصري المكاني، إذ يوضح بياجيه كيف يسهم اللعب في تنمية مهارات الأطفال الإدراكية والاجتماعية، بما في ذلك الذكاءات المختلفة مثل الذكاء البصري المكاني، خصوصاً من خلال الألعاب التي تتطلب التلاعب بالأشكال والفضاءات الذي يلعب دوراً مهماً في تنمية التفكير الموجه نحو الفهم والاستيعاب وحل المشكلات (Piaget, 1972, 105-107). ومن هذا المنطلق، يمثل التعلم باللعب أداة فعّالة لتحقيق أهداف تربوية متنوعة، بما يدعم تطوير قدرات الأطفال بشكل متكامل، لا سيما في مجال الذكاء البصري المكاني. ولذلك تبرز مكانة استخدام الألعاب التربوية أو التعليمية في المدارس من قبل المعلمين كونها تساعد في تحقيق أهداف عديدة للعملية التربوية، لاسيما في هذه المرحلة التي يمرون فيها بأطوار النمو بجميع أنواعه. إذاً إن التعلم باللعب له أهمية كبرى في تنمية الذكاء البصري المكاني للأطفال لأنه يحفز الإدراك والتخيل لديهم، من خلال الحركات البصرية والتركيبية، مثل تركيب المكعبات والأشكال الهندسية ومهارات الفهم المكاني، كما قد يسهم ذلك في تحسين دافعية الطفل، وتحسين التحصيل الأكاديمي وتطوير مهارات التفكير لديه. من هنا تأتي أهمية التركيز على الألعاب التعليمية التي تطور مهارات التفكير والملاحظة والمقارنة وغيرها، بالإضافة إلى ضرورة التركيز على تطوير الإدراك الحسي من خلال التفاعل مع بيئته، مما يعزز مهارات حل المشكلات، وتنمية الخيال والإبداع، والتنسيق البصري الحركي. ويستدل على ذلك عند الطفل من خلال مؤشرات عديدة تظهر في سلوك الأطفال وقدرتهم على توجيه بصرهم وتوظيفه بشكل صحيح وفعال بما يتلاءم مع الأمكنة والبيئات المادية المحيطة به، وكافة الأشياء والأشكال التي يتعامل معها أو يتصورها، بما ينعكس على مستوى ذكائه البصري المكاني بشكل خاص وذكائه الكلي بشكل عام (Casey & MacWhinney, 2012, 142–145) أي إن التعلم باللَّعب في هذه المرحلة العمرية يعود على التلاميذ بالفائدة في نموهم وفي تطوير ذكائهم البصري المكاني، إذ يوظفون حواسهم كافة في البيئة المحيطة بهم. من هنا جاء هذا البحث ليلقي الضوء على فاعلية استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في تنمية الذَّكاء البصري المكاني عند تلاميذ الصف الثاني الأساسي.

- **المُشكلة:** انطلاقاً من ضرورة استخدام معلمي الحلقة الأولى من التعليم الأساسي لإستراتيجيات التدريس التفاعلية، ولا سيما مع الأطفال في المرحلة الدنيا، تبرز مكانة التعلُّم باللَّعب مع تلاميذ الصف الثاني من بين تلك الإستراتيجيات والطرائق، بالإضافة إلى أهمية امتلاكهم مهارات الذَّكاء البصري المكاني في هذه المرحلة، فقد أكدت عديد من الدراسات السابقة أهمّية إستراتيجية التعلُّم باللَّعب، مثل: دراسة الوريكات، والشوا(2016)، ودراسة صحراوي(2017)، ودراسة الغامدي(2019)، بالإضافة إلى دراسات أكدت ضرورة امتلاك الأطفال للذكاء البصري المكاني، مثل: دراسة الكوري (2021)، ودراسة الخميسي (2023). وبعد القيام بدراسة استطلاعية على عينة صغيرة من الأطفال بلغ عددهم (19) تلميذاً من تلاميذ الصف الثاني الأساسي، حيث تم تطبيق اختبار الذكاء البصري المكاني، تبيّن أن (15) تلميذاً وتلميذة من العينة، قد حصلوا على درجات دون المستوى المتوسط على الاختبار. وبهذا تحدّدتْ مشكلة البحث الحالي في السعي إلى تعرف فاعلية استخدام إستراتيجية التعلُّم باللَّعب في تنمية الذكاء البصري المكاني لدى عينة من تلاميذ الصف الثاني الأساسي.
- **تساؤلات البحث:** سعى البحث الحالي إلى الإجابة عن السؤال الرئيس الآتي:

- ما فاعلية التعلُّم باللَّعب في تنمية الذَّكاء البصري المكاني لعينة من التلاميذ؟ ويتفرّع عنه الأسئلة الآتية:
- هل يوجد فرق إحصائي بين درجات عينة تلاميذ الصف الثاني الأساسي في المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار الذَّكاء البصري المكاني في التطبيق البعدي؟
- هل يوجد فرق إحصائي بين درجات عينة تلاميذ في الصف الثاني الأساسي في المجموعة التجريبية على اختبار الذَّكاء البصري المكاني في التطبيق البعدي؟
- ما فاعلية التعلُّم باللَّعب في تنمية الذَّكاء البصري المكاني لدى عينة تلاميذ الصف الثاني الأساسي وفق معدّل بلاك؟

- **الأهمِّية العلمية والتطبيقية للبحث:** تبرز أهمية البحث العلمية من خلال النقاط الآتية:

- أهمية الموضوع الذي يتناول التعلم باللعب عند الأطفال، والفوائد الكبيرة التي يؤديها لديهم، وأهمية امتلاكهم لذكاء بصري مكاني مرتفع.
- حداثة الموضوع في حدود علم الباحثة. كما تبرز أهمية البحث التطبيقية من خلال النقاط الآتية:
- لفت انتباه المعنيين إلى أهمية اللَّعب في حياة الأطفال.
- لفت انتباه المعنيين إلى امتلاك الأطفال لمهارات الذَّكاء البصري المكاني.
- تشكيل أرضية لإجراء دراسات مستقبلية حول التعلم باللعب.

- استخدام البحث كأرضية لتصميم دروس للأطفال وفق إستراتيجية التعلم باللعب.

- **أهداف البحث:** هدف البحث الحالي إلى تعرّف فاعلية استخدام إستراتيجية التعلُّم باللَّعب في تنمية الذَّكاء البصري المكاني لعينة من التلاميذ، وذلك من خلال:

- تعرُّف دلالة الفرق الإحصائي بين درجات عينة تلاميذ الصف الثاني الأساسي في المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار الذَّكاء البصري المكاني في التطبيق البعدي.
- تعرُّف دلالة الفرق الإحصائي بين درجات عينة تلاميذ في الصف الثاني الأساسي المجموعة التجريبية على اختبار الذَّكاء البصري المكاني في التطبيق البعدي.
- تعرُّف مدى فاعلية استخدام التعلُّم باللَّعب في تنمية الذَّكاء البصري المكاني لدى عينة تلاميذ الصف الثاني الأساسي.

فرضيّات البحث: وتضمّنت الفرضيات الآتية:

- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01) بين درجات تلاميذ الصف الثاني الأساسي في المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار الذَّكاء البصري المكاني في التطبيق البعدي.
- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01) بين درجات تلاميذ في الصف الثاني الأساسي المجموعة التجريبية على اختبار الذَّكاء البصري المكاني في التطبيق البعدي.
- فاعلية التعلُّم باللَّعب في تنمية الذَّكاء البصري المكاني لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي.

- **حُدود البحث وقيوده:** تحدّد البحث بالآتي:

- حدود الموضوع: (لعبة الصلصال من خلال إبداع أشكال معينة، مكعبات التركيب والموزاييك لتحفيز خيالهم، لعبة الفروق بين الصور).
- حدود بشرية: عينة من تلاميذ الصف الثاني في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي.
- حدود مكانية: محافظة القنيطرة-مدينة خان أرنبة- مدرسة الشهيد عوض السيد.
- حدود زمانية: (العام الدراسي 2024م).

مُصطلحات البحث وتعريفاتها الإجرائية: وتضمَّنت ما يلي:

- **الفاعليَّة (The Effectiveness)**: "درجة تحقق الأهداف المرجوة من العملية التعليمية أو التدخل التربوي، ونجاح الوسائل والإستراتيجيات التعليمية في تحسين تعلم المتعلمين ومهاراتهم، وهي تقيس مدى قدرة النشاط أو البرنامج على إحداث التأثير المطلوب على الأداء أو السلوك أو المعرفة (الخطيب، 2022، 47).
- **التعريف الإجرائي**: قدرة إستراتيجية التعلم باللَّعب المحددة في البحث الحالي على تنمية الذَّكاء البصري المكاني لدى عينة من التلاميذ.
- **التعلُّم باللَّعب (Play-based Learning)**: إن التعلم باللعب هو " نهج تعليمي يدمج الأنشطة الترفيهية مع أهداف التعلم الأكاديمي، بحيث يسمح للطفل بالاستكشاف والتفاعل والمشاركة النشطة، مما يعزز التفكير النقدي، الإبداع، وحل المشكلات بطريقة ممتعة ومحفزة، ويزيد من دافعيته للتعلم ويقوي اكتسابه للمهارات والمعارف" Johnson, & Martinez, 2024, 23)
- **التعريف الإجرائي**: إستراتيجية تدريسية تقوم على التعلم عن طريق اللَّعب لدى عينة من تلاميذ الصف الثاني الأساسي.
- **الذَّكاء البصري المكاني (Visual– Spatial Intelligence):** يُعرّف بأنه "القدرة على إدراك العالم من حول الفرد بدقة، والتفكير في العلاقات بين الأشياء داخل الفراغ، وتمثيل الصور ذهنياً، والتعامل مع التحولات المكانية للأشكال. ويساعد هذا النوع من الذكاء على حل المشكلات المتعلقة بالتصور المكاني، وفهم الخرائط والمخططات، وتنمية الإبداع في الفنون والتصميم(العسيري، 2021، 35)
- **التعريف الإجرائي**: الذَّكاء المتضمن لمجموعة من القدرات والمهارات البصرية والمكانية لدى عينة من التلاميذ يعبّر عنه من خلال الدرجة التي يحصلون عليها على اختبار البحث الحالي.

الدِّراسات السابقة: تم الاطلاع على عدد من الدراسات السابقة حول موضوع البحث الحالي، وتبيّن أن هناك دراسات عدة متعلقة بالتعلم باللعب، وبالذكاء البصري المكاني، وقد تم تقسيمها إلى محورين حول التعلم باللعب، والذكاء البصري المكاني، ثم تم ترتيبها من الأقدم إلى الأحدث، وتحديد أهداف كل منها والمنهجية والعينة والأدوات وأبرز النتائج، وذلك كالآتي:

أولاً- دراسات أظهرت أهمية التعلم باللعب: وأبرزها **دراسة الوريكات والشوا (2016)** التي هدفت إلى تقصي أثر التدريس بإستراتيجية التعلم باللَّعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى تلاميذ الأول، وتم اعتماد المنهج شبه التجريبي، واستخدام اختبارين، حيث تكونت عينة الدراسة من (24) طالباً وطالبة للمجموعة الضابطة، و(26) طالباً وطالبة للمجموعة التجريبية. وقد أثبتت النتائج أثر التدريس بإستراتيجية التعلم باللَّعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى تلاميذ الأول الأساسي. أما **دراسة صحراوي (2017)** فقد هدفت إلى معرفة تأثير إستراتيجية التدريس باللعب في تنمية بعض القدرات البدنية لدى تلاميذ الطور الثانوي السن (15-17)،

حيث تم استخدام المنهج التجريبي، لعينة عددها (40) تلميذا، مقسمة إلى (20) تلميذا كعينة تجريبية و (20) تلميذا كعينة ضابطة. وأثبتت نتائج الدراسة أثر استخدام إستراتيجية التدريس باللّعب في تنمية بعض القدرات البدنية والحركية لدى التلاميذ (8-9 سنوات). بالإضافة إلى دراسة كل من **كروكر (Kroeker, 2017)** ودراسة **هانا وبربورا (Hana and Barbora, 2017)** فقد بيَّنتا فاعلية التعلم وفق اللّعب خاصة في البيئة الداخلية للتلاميذ في تنمية مهاراته البدنية والعقلية، حيث هدفت دراسة كروكر (Kroeker, 2017) إلى تعرف أثر استخدام التعلم وفق اللّعب في تنمية مهاراته البدنية الحركية، وتم استخدام المنهج التجريبي، وإجراء اختبار مهارات، على عينة قدية تكونت من (21) من التلاميذ، أما ودراسة هانا وبربورا (Hana and Barbora, 2017) فقد سعت للتعرف على فاعلية استخدام التعلم وفق اللّعب في تنمية مهارات التفكير الأساسي، حيث تكونت العينة من (37) تلميذاً وتلميذة، وأثبتت النتائج فاعلية استخدام التعلم وفق اللّعب. كما هدفت **دراسة الغامدي (2019)** التي هدفت إلى معرفة فاعلية مدونة "Word Press" قائمة على استخدام ميكانيكيات اللعب في التعلم لتنمية الجوانب المعرفية في مادة الرياضيات لدى طالبات المرحلة الثانوية بجدة. وذلك باتباع المنهج شبه التجريبي، إذ تم تصميم ميكانيكيات اللعب من خلال مدونة (Word press) باستخدام نظام (Avada)، واختبار للجوانب المعرفية ومقياس رضا عن استخدام ميكانيكيات اللعب في الرياضيات، وتكونت عينة البحث من (68) طالبة من طالبات الصف الثالث الثانوي، وتوصلت نتائج البحث إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطالبات لصالح المجموعة التجريبية، وفاعلية التعليم وفق اللعب في تمكين معارف المتعلمين وجعل التعلم ممتعاً ومثيراً للاهتمام. و**دراسة الوائلي (2021)** التي هدفت إلى تعرف أثر استخدام طريقة الرياضيات الترفيهية في التحصيل الرياضي لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي وذكائهم البصري المكاني، حيث اعتمدت الباحثة التصميم التجريبي ذا المجموعتين، وبلغ عدد تلاميذ عينة البحث (56) تلميذاً من تلاميذ الصف الثالث توزعوا بين شعبتين، وأعدت الباحثة اختباراً تحصيليًا مكوناً من (30) فقرة، وأظهرت النتائج تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي لمادة الرياضيات، وفي اختبار الذكاء البصري المكاني. بالإضافة إلى دراسة **دريك وكاثي ولوري ومايرا (Derek, Cathy, Lori and Myra, 2018)** التي استكشفت العلاقة بين الاستعداد المدرسي واللعب في الهواء الطلق والمشاركة في الأنشطة البدنية المعقدة. حيث أفاد أولياء الأمور الذين بلغ عددهم (١٠٧) عن مدى وتكرار الوقت الذي يقضيه أطفالهم في اللعب في الهواء الطلق خلال أسبوع نموذجي، والأنشطة المعقدة، مثل: كرة القدم، وركوب الدراجات، وكرة السلة التي مارسها الطفل خلال العام الماضي. وتم تقييم الاستعداد المدرسي من خلال تقارير أولياء الأمور باستخدام مقياس تقييم السلوك والحالة العاطفية لمرحلة ما قبل المدرسة. وقد أظهرت النتائج أن المشاركة في الأنشطة المعقدة عدّلت بشكل ملحوظ العلاقة بين وقت اللعب في الهواء الطلق والاستعداد المدرسي، وأكدت النتائج أن تشجيع اللعب في الهواء الطلق والمشاركة في الأنشطة البدنية المعقدة يعزز الاستعداد للمدرسة الوقت الذي يقضيه الطفل في اللعب يرتبط بشكل إيجابي بالاستعداد للدراسة.

ثانياً- أظهرت بعض الدراسات ضرورة امتلاك التلاميذ للذكاء البصري المكاني مثل كل من: **دراسة الكوري (2021)** التي هدفت إلى تعرف فاعلية استخدام المدخل البصري المكاني في تدريس الرياضيات على تنمية مهارات التفكير التحليلي والاتجاهات نحو الرياضيات لدى طلبة الصف السادس الأساسي بمحافظة تعز، وتم إعداد اختبار في مهارات التفكير التحليلي تكون من (26) سؤالا، وكذا مقياس الاتجاهات نحو الرياضيات من (20) فقرة طبقا على عينة تكونت من (40) طالبا وطالبة، قسمت إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، وأظهرت نتائج الاختبار والمقياس وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلبة في المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار مهارات التفكير التحليلي ومقياس الاتجاهات في التطبيق البعدي يتجه نحو المجموعة التجريبية، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية يتجه نحو التطبيق البعدي في اختبار مهارات التفكير التحليلي ومقياس الاتجاهات. **ودراسة الخميسي (2023)** التي هدفت إلى التحقق من فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء البصري المكاني ومهارة التخطيط لدى أطفال ما قبل المدرسة. وتألفت عينة الدراسة من (15) طفلا وطفلة ممن تتراوح أعمارهم بين (5 – 6) سنوات ولم يمارسوا اللعبة المستهدفة. حيث تم تحديد ألعاب إلكترونية مناسبة للعينة المستهدفة وإلحاقها بالحصص اليومية بواقع (45) دقيقة في اليوم لأربعة أيام بالأسبوع ولمدة شهر. واستخدم الباحث مقياس الذكاء البصري المكاني من إعداد (الخزرجي، 2012) ومقياس مهارة التخطيط من إعداد (حسونة وآخرين، 2021). وقد أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائيًا بين الأوساط الحسابية لاستجابة الأطفال على مقياس الذكاء البصري المكاني لصالح التطبيق البعدي، حيثُ زاد مستوى الذكاء البصري المكاني لدى المجموعة التجريبية وبشكل دال إحصائيًا مقارنة بالتطبيق القبلي. كما كشفت النتائج عن فروق دالة إحصائيًا بين الأوساط الحسابية لاستجابات الأطفال على مقياس مهارة التخطيط وأبعاده السبعة، ولصالح التطبيق البعدي. **أما دراسة الشايجي (2023)** فقد هدفت إلى الكشف عن أثر التدريس القائم على الذكاءات المتعددة في تحسين التحصيل بمادة التربية الإسلامية لدى طالبات الصف

العاشر الثانوي واتجاهاتهن نحوها. واستخدمت المنهج شبه التجريبي، حيث تم صياغة دروس مجال (الحديث الشريف وعلومه) وفقاً للتدريس القائم على الذكاءات المتعددة، وإعداد اختبار التحصيل ومقياس الاتجاهات (إعداد: الهاجري، 2020)، وأجريت الدراسة على (47) طالبة موزعات في مجموعتين، وأظهرت النتائج وجود فروق دالّة إحصائياً بين متوسطات درجات طالبات المجموعتين على اختبار التحصيل، ومقياس الاتجاهات، ولصالح المجموعة التجريبية.

ثالثاً- أوجه الشبه والاختلاف بين الدراسات السابقة: تشابهت الدراسات السابقة التي تناولت التعلم باللعب في تركيزها على اللعب عن الأطفال لاسيما في الصفوف الأولى، وقد تشابه بعضها فقط من حيث الهدف مع البحث الحالي مثل دراسة الشايجي (2023) التي تناولت الذكاء البصري المكاني. كما تشابهت عينات بعضها واختلف بعضها الآخر، فدراسة الوريكات والشوا (2016) موجهة لتلاميذ الصف الأول الأساسي، في حين تشابهت عينة دراسة النهود (2004) مع البحث الحالي. كما تشابهت أيضاً في المنهج والأدوات المتبعة وهي المنهج التجريبي، وتصميم الدروس وفق الألعاب التعليمية، كما أثبتت نتائج جميع الدراسات المذكورة أهمية التعلم باللعب مثل دراسة كل من الأشقر (2012) والغامدي (2019)

رابعاً- أوجه إفادة البحث الحالي من الدراسات السابقة: تمت الإفادة من الدراسات السابقة من خلال الاطلاع على مشكلة البحث وصياغتها، ومراجعة الإطار النظري في بعضها، والإفادة من بعض المراجع النظرية، فضلاً عن تحديد آلية اختيار المنهجية البحثية وأدوات البحث المناسبة، واختيار الأساليب الإحصائية المناسبة.

خامساً- ما يميّز الدراسة الحالية: تتميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة بنقاط عدة يمكن تلخيصها بالآتي:

- التركيز على التعلم باللعب في مواد محددة من المنهاج الدراسي مما يعزز المشاركة النشطة للتلاميذ ويجعل عملية التعلم أكثر متعة.
- طبيعة المرحلة التعليمية المستهدفة: إذ تركز الدراسة على تلاميذ الصف الثاني الأساسي، وهي مرحلة حاسمة في تكوين القدرات الذهنية البصرية والمكانية، بينما غالباً ما تركز الدراسات السابقة على مراحل لاحقة أو على مجموعة عمرية أوسع.
- الإسهام في تطوير منهجيات تعليمية مصغرة: من خلال تقديم نموذج يمكن الاستفادة منه في التعليم اليومي للتلاميذ.

الإطار النظري: يتلخص الإطار النظري للبحث في مفهوم إستراتيجية التعلم باللعب، وأهميته، وأنواع الألعاب التعليمية، وأبرز معايير اختيار الألعاب التعليمية في غرفة الصف، وأهم خطواتها، بالإضافة إلى مفهوم الذكاء البصري المكاني، وأهميته وأبرز مؤشراته، حيث تم تقسيمه إلى محورين، محور التعلم باللعب ومحجور الذكاء البصري المكاني، وذلك كما يلي:

أولاً- التعلم باللَّعب:

1- **مفهوم التعلّم باللَّعب وأهميته:** يعدّ اللَّعب بمثابة أنفاس الحياة بالنسبة للطفل، وليس مجرد مضيعة للوقت وإشغال الذات واللَّعب للطفل هو كالتربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويح والعمل للكبار (الهمالي، 2016، 68). إن إستراتيجية التعلم باللَّعب هي " إستراتيجية تعليمية تركز على دمج الأنشطة الترفيهية مع أهداف التعلم الأكاديمي، بحيث يصبح التعلم تجربة نشطة وتفاعلية للأطفال. من خلال اللعب، يمكن للمتعلمين استكشاف المفاهيم، ممارسة المهارات، حل المشكلات، وتطوير التفكير الإبداعي بطريقة ممتعة ومحفزة، مما يزيد من دافعية التعلم ويعزز الاحتفاظ بالمعلومات" وتأتي أهميتها من خلال اكتساب الطفل للمعلومات عن العالم المحيط به، ومعرفة الذات من خلال التعلم بالاكتشاف والمحاولة والخطأ، وتغيير سلوك المتعلم واتجاهاته Smith, & (Pellegrini, 2022, 12). إذاً فاللَّعب ركن أساسي بالنسبة للأطفال في هذه المرحلة العمرية، مما يؤكد أهمية استخدامه في تعليم تلاميذ الصف الثاني الأساسي، كونه يحقق أهم الأهداف التربوية لديهم، بسبب مما يوفره من متعة وزيادة حب التعلم.

2- **معايير اختيار الألعاب التعليمية:** تعد الألعاب التعليمية بشكل عام وسيلة فعّالة لتنمية مهارات التلاميذ المختلفة، ولكن لضمان الاستفادة القصوى يجب اختيارها وفق معايير محددة، ومن أهم هذه المعايير وفق ما ذكرها (الزهيري وعبد الله، 2022، 58- 59):

1. ملاءمة عمر الطفل ومستواه التطوري: يجب أن تتناسب اللعبة مع القدرات العقلية والحركية للطفل، بحيث لا تكون صعبة جدًا أو سهلة جدًا.
2. الأهداف التعليمية: يجب أن تدعم اللعبة مهارات محددة، مثل: التفكير البصري المكاني، الحساب، اللغة، أو المهارات الاجتماعية.
3. الأمان وسهولة الاستخدام: ينبغي أن تكون المواد المستخدمة في اللعبة آمنة، غير سامة، وسهلة الاستخدام للأطفال.
4. القدرة على التفاعل والتحفيز: يجب أن تشجع اللعبة على المشاركة النشطة، الإبداع، والتعاون بين الأطفال.
5. التنوع والمرونة: من الأفضل أن تكون اللعبة متعددة الاستخدامات لتناسب أنشطة تعليمية مختلفة وتسمح للأطفال بالابتكار والاستكشاف.

وترى الباحثة ضرورة حث المعلمين على استخدام أهم المعايير والشروط أثناء الألعاب التعليمية في تدريس تلاميذ الصف الثاني الأساسي؛ وذلك من أجل تحقيق الأهداف التربوية المبتغاة بالشكل الأمثل.

3- أنواع الألعاب التعليمية: تؤدي الألعاب التعليمية دورًا مهمًا في تنمية مهارات الأطفال المختلفة، بما في ذلك التفكير البصري المكاني، والمهارات الحركية، والقدرات الاجتماعية والمعرفية، ويمكن تصنيف الألعاب التعليمية كما ذكرها Gee, (2022, 45-46) إلى عدة أنواع رئيسة:

1. الألعاب الحسية والحركية: التي تعتمد على التفاعل مع البيئة المادية، مثل المكعبات والبازل، لتطوير المهارات الحركية الدقيقة والتصور المكاني.
2. الألعاب الرمزية أو التمثيلية: التي تشجع الأطفال على التمثيل والتمثيل الخيالي، مثل لعب الأدوار أو بناء المدن المصغرة.
3. الألعاب الإستراتيجية والفكرية: مثل الشطرنج أو ألعاب حل الألغاز، والتي تنمي التفكير التحليلي والتخطيط المكاني.
4. الألعاب الرقمية التعليمية: التي تستخدم الوسائط المتعددة لتعزيز التعلم من خلال المحاكاة والتفاعل، مثل التطبيقات التعليمية على الأجهزة اللوحية.

4- خطوات استخدام إستراتيجية التعلّم باللَّعب في تدريس الأطفال: يتم استخدام إستراتيجية التعلّم باللَّعب في تدريس الأطفال من خلال تحديد الأهداف من قبل معلم الصف، واختيار الألعاب التعليمية الملائمة لعمرهم، ثم تصميم اللَّعبة، وتهيئة التلاميذ، وتهيئة البيئة التعليمية، ثم توزيع الأدوار تبعاً للقدرات، وإتاحة الفرصة للتلاميذ، والمعلم يراقب، وتقويم اللَّعبة، وتحديد الوقت والمكان، وتعزيز النتاج التعليمي، وتقديم شروطها (أبو الحديد، 2013، 10). وترى الباحثة أن هذه الخطوات تبقى كمبادئ عامة يسترشد بها المعلمون، كما من الممكن أن يختلف أسلوب معلم الصف أثناء استخدام إستراتيجية التعلُّم باللَّعب.

ثانياً- الذَّكاء البصري المكاني:

1- مفهوم الذكاء البصري المكاني وأهميته: هو أحد أنواع الذَّكاءات المتعددة التي طورها (جاردنر) ونصت نظريته أن الأفراد يمتلكون كفاءات ذهنية متعددة: "والقدرة على إدراك العالم بدقة، والتفكير في العلاقات بين الأشياء داخل الفراغ، وفهم التمثيلات المكانية والتحولات الذهنية للأشكال، مثل تدويرها أو تصورها من زوايا مختلفة، وحل المشكلات باستخدام الصور والخرائط والرموز البصرية (Mayer & Moreno, 2020, 62). وتبرز أهمّيته للمتعلمين لأنه يساعد المتعلم على فهم، وإعادة تنظيم والمعالجة، وتفسير العلاقات بصرياً، والتعامل مع الأشياء غير الملموسة، وتدريب الذاكرة وتحسينها، وزيادة تذكر المعلومات واستبقائها لفترة طويلة (رزوقي، 2015، 115). ويمكن استنتاج أهمية الذَّكاء البصري المكاني لتلاميذ الصف الثاني الأساسي، من خلال تنمية قدراتهم على تكوين الأشكال وتخيل الصور والأشياء وإبداعها، من خلال توظيف بصرهم وحواسهم المختلفة.

2- مؤشرات الذَّكاء البصري المكاني: أبرزها الرغبة لدى التلميذ في تصنيف الأشياء بصرياً، أو تخيل حركة الأشياء واتجاهاتها، وتصور الأشكال الهندسية وإنتاج أشكال جديدة منها، بالإضافة إلى الحساسية العالية تجاه الألوان والخطوط والأشكال والعلاقات بين هذه العناصر، وتفضيل الوسائل البصرية (شواهين، 2014، 16). ويمكن توضيح أبرز مؤشرات الذكاء البصري المكاني في الآتي:

- التفكير بالصور: حيث يميل إلى وصف الأشياء بكلمات بصرية مثل "تخيل" أو "انظر".
- سهولة التوجيه: لا يجد صعوبة في العودة إلى مكان زاره مرة واحدة، ويمتاز بمهارة في قراءة الإحداثيات.
- الرسم العفوي: يميل إلى الرسم على هوامش الدفاتر أو الأوراق أثناء الاستماع للمحاضرات لتركيز انتباهه (حسين، 2021، 95- 96).

وترى الباحثة أن أهمية استخدام إستراتيجية التعلم باللَّعب من قبل المعلم تكمن في الميزات التي يمكن أن تحققها هذه الإستراتيجية، وإمكانية تنمية مهارات الذَّكاء البصري المكاني من خلال التشويق والتركيز على القدرات البصرية والمهارات المكانية من خلال الألعاب، وأن على المعلم الانتباه إلى مؤشرات الذكاء البصري المكاني لدى تلاميذه من خلال متابعتهم الدائمة.

- المنهجية المتبعة:

- **منهج البحث:** اعتمد البحث المنهج شبه التجريبي، ذا
- التصميم الثنائي والذي يقوم على مجموعتين من التلاميذ الأولى وهي التجريبية تدرّس وفق التعلُّم باللَّعب تدرّس من قبل معلمة مدرّبة على استخدامها، والثانية هي المجموعة الضابطة التي تدرّس وفق الإستراتيجيات التدريس الاعتيادية الأخرى.
- **المُجتمع الأصلي وعينة البحث:** تكون المجتمع الأصلي من جميع تلاميذ الصف الثاني من الحلقة الأولى من التعليم الأساسي في مدارس محافظة القنيطرة، وقد تم اختيار عينة مقصودة من مدرسة الشهيد عوض السيد بمدينة خان أرنبة، بلغ عددها (40) تلميذاً وتلميذة، قسموا إلى مجموعتين تجريبية وضابطة لكل منهما (20) تلميذاً وتلميذة، وجاء اختيار العينة القصدية من أجل لضمان ملاءمتها لأهداف الدراسة الحالية وسهولة الوصول إليها، مع إمكانية التحكم في المتغيرات البيئية بين المجموعتين التجريبية والضابطة. كما أن حجم العينة وعددها مناسب لإجراء التحليل الإحصائي، والقرب الجغرافي من موقع عمل الباحثة، واستخلاص نتائج تمثل تلاميذ الصف

الثاني الأساسي في مدارس المحافظة ضمن السياق المحلي، وإمكانية استخدام التعلم باللعب معهم.

- **أداة الدراسة**: أعدت الباحثة دليلاً تعليمياً للتدريس وفق إستراتيجية التعلُّم باللَّعب، بالإضافة إلى إعداد اختبار الذَّكاء البصري المكاني لتطبيقه على عينة التلاميذ قبل تنفيذ الدروس وبعدها.

- **الدليل التعليمي:** تم تزويد معلمة المجموعة التجريبية بدليل تعليمي يتضمن بخطة لاستخدام إستراتيجية التعلم باللعب وفق منهاج تلاميذ الصف الثاني الأساسي وذلك في ثلاثة مقررات، وهي: العلوم، واللغة العربية، والدراسات الاجتماعية. حيث قامت المعلمة بتطبيق (9) جلسات درسيه بواقع ثلاث عشرة حصة. وقد تضمن الدليل استخدام معلمة الصف لأربعة أنواع من الألعاب التعليمية، وهي: (أنشطة الرسم من خلال قيام التلاميذ بمجموعة من الرسومات، ولعبة الصلصال من خلال إبداع أشكال معينة، ومكعبات التركيب والموزاييك لتحفيز خيالهم، ولعبة الفروق بين الصور).

- **الصورة الأولية للاختبار:** أُعدَّ اختبار الذَّكاء البصري المكاني بصورته الأولية، وذلك بالاستعانة بمقياس جاردنر للذكاء البصري المكاني (Gardner Spatial Tasks) واختبارات القدرات المكانية من وكسلر للأطفال (WISC-V (Subtests – Visual-Spatial Index ثم عُرض الاختبار على بعض الأساتذة المحكمين باختصاص المناهج وطرائق التدريس في جامعة دمشق، لاستشارتهم حول مدى مناسبة عبارات الاختبار وبدائلها، وأصبح في صورته النهائية مكوناً من (20) عبارة يمثل (20) موقفاً ولكل منها أربعة بدائل.

- **التَّطبيق الاستطلاعي:** وذلك على عينة استطلاعية مكونة من (12) تلميذاً وتلميذة من تلاميذ الصف الثاني الأساسي بمدرسة هاني قويدر للتعليم الأساسي، وذلك لحساب زمن الاختبار وحساب معاملات السهولة والصعوبة والتمييز والتأكد من صدق وثبات الاختبار كالتالي:

- **حساب زمن الاختبار:** تم حساب زمن الاختبار من خلال استخدام معادلة حساب متوسط الاختبار للتلاميذ، وبلغ زمنه (40) دقيقة.

- **حساب معاملات السُّهولة والصُّعوبة لعبارات الاختبار:** تم حساب معاملات السهولة والصعوبة وذلك كما يبين الجدول الآتي:

الجدول (1): قيم معاملات السهولة والصعوبة لعبارات الاختبار

معاملات السهولة				معاملات الصعوبة			
1	0.40	11	0.68	1	0.33	11	0.40
2	0.42	12	0.60	2	0.32	12	0.48
3	0.43	13	0.52	3	0.33	13	0.41
4	0.41	14	0.72	4	0.35	14	0.39
5	0.42	15	0.62	5	0.37	15	0.33
6	0.41	16	0.41	6	0.34	16	0.46
7	0.41	17	0.41	7	0.32	17	0.50
8	0.40	18	0.42	8	0.37	18	0.49
9	0.50	19	0.70	9	0.36	19	0.44
10	0.44	20	0.40	10	0.39	20	0.42

حيث تراوحت معاملات السهولة بين (0.41، وَ 0.70) في حين تراوحت معاملات الصعوبة بين (0.32، وَ 0.50).

- **حساب معاملات التمييز:** تم حساب معاملات التمييز لعبارات الاختبار، وتراوحت معاملات التمييز بين (0.40، وَ 0.78) وهي معاملات جيدة، وذلك كما هو موضح في الجدول الآتي:

الجدول (2): قيم معاملات التمييز لعبارات الاختبار

معاملات التمييز			
1	0.40	11	0.68
2	0.42	12	0.60
3	0.43	13	0.52
4	0.41	14	0.72
5	0.42	15	0.62
6	0.41	16	0.41
7	0.41	17	0.41
8	0.40	18	0.42
9	0.50	19	0.70
10	0.44	20	0.40

حساب ثبات الاختبار: تم حساب معامل ثبات الاختبار لألفا كرونباخ، وبلغت قيمته (0.81) ما يدل على ثبات الاختبار.

- **إعداد الصورة النهائية للاختبار:** بعد إجراء التعديلات كافة على عبارات الاختبار في ضوء ملاحظات المحكمين وتنفيذ التطبيق الاستطلاعي، ومعاملات السهولة والصعوبة والتمييز وصدقه وثباته أصبح الاختبار في صورته النهائية مؤلفاً من (20) عبارة.

- **التأكد من تكافؤ المجموعتين التَّجريبية والضَّابطة:** للتحقق من تكافؤ تلاميذ المجموعتين في التطبيق القبلي لاختبار الذَّكاء البصري المكاني، تم حساب اختبار مان وتني، وذلك كما يوضح الجدول (3):

جدول (3): نتائج اختبار مان -ويتني للتطبيق القبلي للاختبار للتحقق من تكافؤ تلاميذ المجموعتين في التطبيق القبلي لاختبار الذَّكاء البصري المكاني

	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	U	Z	الدلالة
الضابطة	20	21.65	433.00	177	0.633	**غير دالة عند**
التجريبية	20	19.35	387.00			**0.01**

يتضح من الجدول السابق عدم وجود فروق إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لاختبار الذَّكاء البصري المكاني، مما يدل على وجود تكافؤ بين درجاتهم.

- **التَّجريب النهائي:** حيث تم تطبيق اختبار الذَّكاء البصري المكاني على عينة تلاميذ الصف الثاني الأساسي في المجموعتين التجريبية والضابطة، قبل تنفيذ الدروس التسعة على مدار ثلاثة أسابيع، ثم تطبيق الاختبار بعد الانتهاء من تنفيذ الدروس.

- **نتائج الدراسة ومناقشتها:** بعد تحليل البيانات تم التوصل إلى النتاج الآتية:

للإجابة عن سؤال البحث والذي نص على: "ما فاعلية استخدام إستراتيجية التعلم باللَّعب في تنمية الذَّكاء البصري المكاني لدى تلاميذ الصف الثاني؟" من خلال اختبار فرضيات البحث، إذْ تم حساب متوسطي رتب درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في مرحلة التطبيق البعدي لاختبار الذَّكاء البصري المكاني، ثم حسبت دلالة الفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي للاختبار، ثم حساب معادلة الكسب المعدل لبلانك لحساب الفاعلية، وذلك وفق الآتي:

- **نتائج الفرضيَّة الأولى-** لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01) بين درجات تلاميذ الصف الثاني الأساسي في المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار الذَّكاء البصري المكاني في التطبيق البعدي. وذلك كالآتي:

جدول (4): نتائج اختبار مان ويتني للمجموعتين التجريبية والضابطة للتحقق من الفرضيَّة الأولى

	(N) العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	(U) قيمة	(Z) قيمة	(Sig) مستوى الدلالة	(r) حجم الأثر
الضابطة	20	10.78	215.50	5.5	5.26-	0.000	0.83
التجريبية	20	30.23	604.50			دالة عند 0.01)	كبير

تم استخدام اختبار مان- ويتني من أجل الكشف عن دلالة الفرق بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار الذَّكاء البصري المكاني، ويتضح من خلال الجدول (4) وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01) بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لاختبار الذَّكاء البصري المكاني، وذلك لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية حيث كانت قيمة "U" مساوية "5.5" وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01)، كما أن قيمة حجم الأثر (r) بلغت (0.83)، وهي قيمة كبيرة، مما يدل على أن التعلُّم باللَّعب له تأثير قوي في تنمية الذَّكاء البصري المكاني لتلاميذ المجموعة التجريبية. تفسر الباحثة تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة، بأن تلاميذها تعلموا بطريقة تدمج المتعة بالتطبيق العملي، بينما المجموعة الضابطة لم تحصل على هذا النوع من التفاعل. اتفقت هذه النتائج مع نتائج دراسة الوائلي(2021) التي أثبتت تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية في اختبار الذكاء البصري المكاني، من خلال استخدام الألعاب الترفيهية مع المتعلمين، ودراسة الياشجي (2023) التي أكدت أهمية استخدام إستراتيجية التعلم باللعب، ووجود فروق دالّة إحصائياً بين متوسطات درجات طالبات المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية على الاختبارات ومن ضمنها الذكاء البصري المكاني.

نتائج الفرضيَّة الثانية- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.01) بين درجات تلاميذ في الصف الثاني الأساسي المجموعة التجريبية على اختبار الذَّكاء البصري المكاني في التطبيق البعدي. وذلك كالآتي:

جدول (5): نتائج اختبار ويلكوكسن لتلاميذ المجموعة التجريبية للتحقق من الفرضيَّة الثانية

		متوسط الرتب	مجموع الرتب	Z	حجم الأثر	الدلالة
الرتب الموجبة	20	10.5	210	3.899	0.87	دالة عند 0.01
الرتب السالبة	0	00	00			

يتَّضح من الجدول (5) وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01) بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار الذَّكاء البصري المكاني، وذلك لصالح التطبيق البعدي، إذْ كانت قيمة "Z" مساوية "3.899" عند مستوى دلالة (0.01)، وهي دالة إحصائياً، كما يلاحظ من خلال الجدول السابق أن قيمة حجم الأثر (d) بلغت (0.87)، وهي قيمة كبيرة، وبالتالي فإنّ التعلُّم باللَّعب له تأثير معتدل في تنمية الذَّكاء البصري المكاني لدى تلاميذ المجموعة التجريبية. **يمكن تفسير** هذه النتائج بأن استخدام الأنشطة التعليمية القائمة على اللعب، قد ساعد تلاميذ الصف الثاني الأساسي في تحسين قدراتهم في تعرف الأشكال والمكان، والتفكير في العلاقات بين الأشكال والألوان، وتخيل الأشكال عند تدويرها أو قلبها.

- **حساب فاعلية التعلُّم باللَّعب في تنمية الذَّكاء البصري المكاني لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي:** تم حساب نسبة الكسب المعدل وفق معادلة بلاك، وذلك كما هو موضح في الجدول الآتي:

جدول (6): نسبة الكسب المعدل لبلاك وفق معادلة بلاك لحساب فاعلية إستراتيجية التعلُّم باللَّعب في تنمية الذَّكاء البصري المكاني لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي

	المتوسط القبلي	المتوسط البعدي	الدرجة الكلية للاختبار	نسبة بلاك
المجموعة التجريبية	5.56	16	20	**0.72**

يتضح من الجدول (6) أن نسبة الكسب المعدل لدرجات تلاميذ المجموعة التجريبية هي (0.72) وهي قيمة متوسطة، مما يدل على فاعلية إستراتيجية التعلُّم باللَّعب في تنمية الذَّكاء البصري المكاني بشكل متوسط لدى عينة تلاميذ الصف الثاني الأساسي. **وقد ترجع** فاعلية استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في تمية الذكاء البصري المكاني بمستوى متوسط إلى أن التحسن كان ملحوظًا لكن ليس استثنائيًا أو كبيرًا جدًا فهو تحسن واضح ولكنه معتدل، وربما يرجع تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية على الضابطة، وتلاميذ المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام التعلُّم باللعب مثل استخدام الألعاب الهندسية، ورسم الأشكال، والمحاكاة، أما تلاميذ المجموعة الضابطة فقد تعلموا بالطريقة التقليدية التي قد تركز على الشرح النظري، والتدريبات الورقية، وبالتالي فإن الأسلوب التعليمي التفاعلي من خلال التعلم باللعب (كان أكثر فاعلية في تنمية الذكاء البصري المكاني، لأن الأطفال قد شاركوا بشكل أكبر في الأنشطة العملية، وكان لديهم فرصة لتجربة الأفكار مكانياً ومرئياً، وإمكانية التفاعل مع الأشكال والألوان والحركة، مما عزّز الذاكرة المكانية لديهم، وممارسة اللعب مرات عدة دون شعور بالملل، مما عزّز التعلم لديهم فالأنشطة التفاعلية واللعب ليست مجرد تسلية، بل وسيلة فعّالة لتقوية الذكاء البصري المكاني لديهم.

- **ملخّص النتائج:** خلص البحث إلى أن التعلُّم باللَّعب له تأثير متوسط في تنمية الذَّكاء البصري المكاني لتلاميذ المجموعة التجريبية وبشكل يفوق متوسطات تلاميذ المجموعة الضابطة، وفاعلية التعلُّم باللَّعب في تنمية الذَّكاء البصري المكاني بدرجة متوسطة لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي. وبناءً على نتائج البحث السابقة يمكن تقديم المقترحات والتوصيات الآتية:

- **التَّوصيات:** وهي كما يلي:

✓ حثّ المعلمين وتشجيعهم الدائم على استخدام إستراتيجية التعلم باللَّعب لدى تلاميذ الحلقة الأولى وذلك من خلال التحاقهم بدورات تدريبية رسمية حول استخدامها.

✓ تزويد المعلمين بدليل للألعاب التعليمية مع الأطفال بما يتلاءم مع منهاج الحلقة الأولى.

✓ إجراء مسابقات دورية للأداء التدريسي المتميز في مجال تعليم الأطفال وفق اللَّعب.

✓ العمل على تنمية مهارات الذَّكاء البصري المكاني لدى الأطفال من خلال تنفيذ الأنشطة المناسبة.

✓ **المُقترحات:** وهي كما يلي:

✓ إجراء دراسة حول واقع استخدام إستراتيجية التعلم باللَّعب من قبل المعلمين.

✓ إجراء دراسة حول مستويات التلاميذ في امتلاك الذَّكاء البصري المكاني.

✓ إجراء دراسة حول فاعلية استخدام إستراتيجية التعلم باللَّعب من قبل المعلمين في تنمية التحصيل ومهارات التفكير المختلفة.

✓ إجراء دراسة حول فاعلية استخدام إستراتيجية التعلم باللَّعب من قبل المعلمين في تنمية المهارات الحياتية.

• **المراجع:**

- المراجع العربيَّة:

- أبو الحديد، فاطمة. (2013). *طرق تعليم الرياضات تاريخ تطورها*. دار الصفا للنشر.

- حسين، محمد عبد الهادي. (2021). *الذكاءات المتعددة: برنامج تطبيقي*.دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

- الخطيب، سامي. (2022). *التقويم التربوي وقياس فاعلية البرامج التعليمية* .عمّان: دار الفكر الحديث.

- الخميسي، عبد السلام حسين. (2023). توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية الذكاء البصري المكاني ومهارة التخطيط لدى طفل ما قبل المدرسة، *مجلة الآداب للدراسات النفسية والتربوية*، 5 (1)، 41-68. https://doi.org/10.53285/artsep .v5i1.1376.

- رزوقي، رعد؛ وعبد الكريم، سهى. (2015). *التفكير وأنماطه التفكير الاستدلالي- التفكير الإبداعي- التفكير المنظومي- التفكير البصري*. عمّان: دار الميسرة للنشر والتوزيع والطباعة.

- الزهيري، محمد؛ وعبد الله، رجاء. (2022). *الألعاب التعليمية وتطبيقاتها في تطوير مهارات الأطفال في مرحلة الطفولة المبكرة*. القاهرة: دار الفكر العربي.

- الشايجي، سعاد عبد الحميد. (2023). أثر التدريس القائم على الذكاءات المتعددة في التحصيل والاتجاهات نحو مادة التربية الإسلامية لدى طالبات الصف العاشر الثانوي بدولة الكويت. *المجلة التربوية لجامعة الكويت* 39 (156) 85–127.

- صحراوي، علي. (2017). أثر استخدام إستراتيجية التدريس باللَّعب في تنمية بعض القدرات البدنية والحركية لدى التلاميذ 8-9 سنوات [*رسالة ماجستير غير منشورة*]. جامعة قاصدي مرباح- ورملة، الجزائر.

- العسيري، عبدالله. (2021). *الذكاءات المتعددة وتطبيقاتها في التعليم الحديث*. الرياض: دار الكتب العلمية.

- الغامدي، منال سعيد. (2019). فاعلية مدونة " Word Press" قائمة على استخدام ميكانيكيات اللعب في التعلم لتنمية الجوانب المعرفية في مادة الرياضيات لدى طالبات المرحلة الثانوية بجدة. *المجلة التربوية لجامعة الكويت*، 34 (133)، 163- 195. https://doi.org/10.34120/joe.v34i133.3223.

- الكوري، ناصر أحمد. (2021). فاعلية استخدام المدخل البصري المكاني على تنمية التفكير التحليلي والاتجاهات نحو الرياضيات لدى طلبة الصف السادس الأساسي بمحافظة تعز، *مجلة العلوم التربوية والدراسات الإنسانية*، 7 (17)، 358-381. https://doi.org/10.55074/hesj.v7i17.316.

- الهمالي، علي أحمد. (2016). اللَّعب وأثره على عملية التعلم لدى الأطفال مرحلة ما قبل المدرسة. *مجلة كلية التربية بجامعة طرابلس*، 6(1): 68- 102.

- الوائلي، رباب. (2021). أثر استخدام الرياضيات الترفيهية في التحصيل الرياضي لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي والذَّكاء البصري المكاني. *مجلة أبحاث ميسان*، 17(33): 303- 344.

- الوريكات، عائشة عبد الله، والشوا، هلا حسين. (2016). أثر تدريس الرياضيات بإستراتيجية التعلم باللَّعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن. *مجلة دراسات العلوم التربوية*، 43(1): 575- 595.

References:

- Casey, B. M., & MacWhinney, B. (2012). *Child Development and Learning through Play*. New York: Routledge.

- Derek, R., Cathy, L., Lori, A. & Myra, K. (2018). Complex Physical Activity Outdoor Play and School Readiness Among Preschoolers. Global Education Review, 5(2), 110- 122.

- Gee, J. P. (2022). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy* (3rd ed.). Palgrave Macmillan.46–45 .

- Hana, N., & Barbora, P. P. (2017). From the Theory of Play into the Practice in Kindergarten: Verification of the Original Didactic Toys for reschool Children. General Education Magazine ، 7(3), 25-44.

- Johnson, L., & Martinez, R. (2024). *Play-Based Learning in Early Childhood Education: Strategies and Outcomes*. Springer.

- Kroeker, J. (2017). Indoor and Outdoor Play in Preschool Programs. Universal Journal of Educational Research, 5(4), 641-647.

- Mayer, R. E., & Moreno, R. (2020). *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge University Press

- Piaget, J. (1972). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.

- Smith, P. K., & Pellegrini, A. (2022). *Learning Through Play: Current Perspectives in Education*. Routledge.