أثر العاب استكشافية بقصص حركية مصممة لتنمية الذكاء لأطفال الرياض التمهيدي

السيدة شيماء عبدالله رجب الراوي
أ.د إبراهيم يونس وكاع الراوي
كلية التربية الرياضية / جامعة الانبار
2014م

الخلاصة

هدفت الدراسة للتعرف على اثر العاب استكشافية بقصص حركية لتنمية الذكاء لأطفال الرياض التمهيدي, وتم استخدام المنهج التجريبي بأسلوب المجموعتين المتكافئتين ذات الاختبار القبلي والبعدي, وتم اختيار مجموعة البحث من الروضة التطبيقية لكلية التربية الأساسية وروضة النسرين الحكومية التابعة لتربية الرصافة الثانية للعام 2014 والبالغ عددهم(40) طفل حيث بلغ حجم العينة للمجموعة التجريبية(20) طفل وحجم العينة للمجموعة الضابطة(20) طفل, وبعد تطبيق الاختبار القبلي للذكاء تم تطبيق المنهاج التعليمي على المجموعة التجريبية المتضمنة العاب استكشافية بقصص حركية مصممة البالغ عددها(8) العاب وبواقع(30) وحدة تعليمية وبواقع(5) وحدات بالأسبوع ولمدة (6) أسابيع وبعد الانتهاء من التجربة الرئيسية تم إجراء الاختبار البعدي وقد تمت معالجة النتائج بالوسائل الإحصائية المناسبة, واستنتجت الباحثة إن منهج الألعاب الاستكشافية بقصص حركية حقق تطورا في تنمية الذكاء, وأوصت الباحثة باستخدام برنامج الألعاب الاستكشافية بقصص حركية على مراحل عمرية مختلفة .

الباب الأول

1- التعريف بالبحث

1-1مقدمة البحث وأهميته

يشهد عالم اليوم تطورا علميا وتقنيا هائلا في مختلف مجالات الحياة ويعد التطور العلمي معيارا يقاس به تقدم الدول وتطورها وان الثروة البشرية هي الثروة الحقيقية لأي مجتمع من المجتمعات ويعد الأطفال على رأس تلك الثروة في مواجهة تحديات العصر الحديث، ولما كانت الطفولة هي عماد المستقبل وان العناية بالأطفال في المرحلة العمرية الأولية هي القاعدة التي تقوم عليها نشأتهم السليمة في مراحل نموهم التالية، لذا يجب الاهتمام بهذه المرحلة وعدم إهمالها والعمل على الاستفادة منها من خلال استثمار طاقات الأفراد وتوجيههم الوجهة التربوية السليمة, وتعد الألعاب الاستكشافية والقصص الحركية هي الأكثر ممارسة من قبل الأطفال لان من خلالها تتاح الفرصة للأطفال لممارسة تجريب الواجب الحركي الموكل إليهم وتصور للطفل صورا حقيقية للحياة وتفتح آفاقا جديدة لخياله الواسع الخصب, وتعد الألعاب الاستكشافية بصيغة قصص حركية من الوسائل المهمة التي تسهم في تنمية القدرات العقلية إذ أنها تتيح للطفل فرصا متعددة لتنمية سرعة التفكير والتصرف والإدراك والتصور والتذكر بالإضافة إلى تنمية مستوى الذكاء وما إلى ذلك من مختلف العمليات العقلية، كما لا يمكن إغفال التأثير المباشر للألعاب الاستكشافية والقصص الحركية على تشكيل وتكوين جسم الفرد وتقوية مختلف أعضائه وأجهزته الحيوية واكتساب القدرات والمهارات الحركية الأساسية المتعددة والتي تتماشى مع طرق التربية, حيث يبدأ النشاط من السهل ويتدرج إلى الصعب ويتنوع الموضوع لإشباع الميل وتتغير الأساليب زيادة في التشويق ومنعا للملل وبهذا تتفق الألعاب الاستكشافية بقصص حركية في مبادئها مع مبادئ التربية العامة لهذا وجب أن نختار منها ما يناسب المرحلة السنية وقدراتها.

وانطلاقا من هذه الحقائق برزت أهمية البحث لتلاميذ مرحلة رياض الأطفال مما دفع الباحثة إلى التقصي عن اثر الألعاب الاستكشافية بقصص حركية مصممة ودورها في تنمية الذكاء لدى أطفال الرياض التمهيدي لتحقيق الشخصية المتكاملة للطفل.

1-2مشكلة البحث

من خلال عملية مسحية قامت بها الباحثة وهي عبارة عن استمارة استطلاع إلى رياض الأطفال واتضح أن رياض الأطفال تعاني من ضعف في وجود العاب استكشافية بصيغة قصص حركية ذات تأثير في تنمية الذكاء للأطفال في هذه المرحلة, هذه الأسباب دعت الباحثة لإعداد العاب استكشافية بقصص حركية لتنمية الذكاء لدى أطفال الرياض التمهيدي.

1-3هدفا البحث

1- تصميم ألعاب استكشافية بقصص حركية لتنمية الذكاء .
2- التعرف على تأثير الألعاب الاستكشافية بقصص حركية المصممة في تنمية الذكاء .

1-4مجالات البحث

1-4-1المجال البشري: (40)طفلا وطفلة (20) من الروضة التطبيقية في الكلية الأساسية الجامعة المستنصرية و(20) من روضة النسرين الحكومية بعمر التمهيدي, تربية بغداد الرصافة/2.

1-4-2 **المجال الزماني:** للفترة من(2014/4/2) ولغاية(2014/6/1)

1-4-3 **المجال المكاني:** القاعة الداخلية والساحة الخارجية لروضة التطبيقية في كلية التربية الأساسية / الجامعة المستنصرية.

الباب الثاني

2-الدراسات النظرية

2-1 الألعاب الاستكشافية:

هي نشاط تعليمي قائم على حرية الحركة وذلك من خلال تقديم خبرات حركية معدة بالأساليب الاستكشافية حيث يقوم الطفل بتجربة الحلول الحركية لمرات متعددة إلى أن يصل إلى الأفضل، كما إن المشكلة الحركية التي تقدم إلى الطفل تساعده في إعادة تنظيم المعلومات المخزونة لديه وترتيبها وتمثيلها ودمجها.(15: 64)

إن هذه الألعاب تساعد الطفل على اكتشاف العالم المحيط به واستكشاف ذاته وذلك من خلال تفاعله مع كل ما في بيئته من أشخاص وأشياء فتنمو مفاهيمه عنها وتتطور، ومن خلال هذه المفاهيم يتعرف إلى ذاته وفي كلتا العمليتين يتعلم وان عمليتي الاستكشاف والتعلم عمليتان متكاملتان وكأنهما وجهان لعملة واحدة.(16: 280)

2-2القصص الحركية:

وهي إحدى الوسائل التربوية المهمة التي تؤدى عن طريق الحركة إلى تنمية الإبداع والخيال والاستكشاف لدى المتعلمين وكذلك في إكسابهم الكثير من القيم الأخلاقية والاجتماعية وتعويدهم على السلوكيات البيئية السليمة كما وتعد من الأنشطة المتعددة الجوانب و تكون على نوعين رئيسين هما: قصة حركية موسيقية غنائية, قصة حركية تمثيلية.(9: 32)

2-3الذكاء:

هو القدرة على الإفادة من الخبرة للتصرف في المواقف الجديدة.(11: 62) ويضيف (الغباري وابو شعيرة,2010) هو القدرة الكلية على التفكير العاقل والسلوك الهادف ذي التأثير الفعال في البيئة.(13: 32).

2-4الذكاء بين الوراثة والبيئة :

إنّ الصلة بين الوراثة والبيئة من حيث أثرهما في الذكاء لا يمكن تحديدها بسهولة, لأننا لا نتعرف على الذكاء إلا عن طريق مظاهر أداء الأفراد في مواقف معينة تمثلها اختبارات الذكاء ، وهذه المظاهر نفسها تتأثر بعوامل بيئية عديدة ، ومع ذلك كانت الدراسات في الماضي تشير إلى إن الوراثة والبيئة قوتان إحداهما مستقلة عن الأخرى فكان بعضها يسأل عن الصفات والقدرات التي ترجع إلى الوراثة والبعض الأخر يسأل عن الصفات والقدرات التي ترجع إلى البيئة ، تلتها دراسات أخرى تعتقد أنّ الوراثة والبيئة قوتان تضاف إحداهما إلى الأخرى دون أن تؤثر إحداهما في الأخرى أما اليوم فلم يعد هناك احد يأخذ بهذين النوعين من الدراسات بل أجمع الكثير من علماء النفس و الأحياء والاجتماع على أنّ نمو الفرد وسلوكه وما يتسم به من صفات جسمية وعقلية وخلقية هي نتيجة تفاعل بين الوراثة والبيئة .(14: 220) .

ويؤكد العريض (2003) إن الذكاء أساسا وراثياً، لكن القدرة الفعالة للفرد تعتمد على الإثارة أو على التفاعل مع البيئة المادية أو الاجتماعية، وهناك دراسات كثيرة تشير إلى أنّ الوراثة لها تأثير أكبر من تأثير البيئة في تحديد مستوى الذكاء، لكننا نعلم إن المورثات (Genes) والبيئة لا تعملان كعاملين منفصلين، وإن القابلية للتوريث لا تعني ثبات نسبة الذكاء أو إن التعليم والتعلم ليس لهما أهمية إذ انه مع المتغيرات الجديدة في البيئة يمكن أن تتغير نسبة الذكاء.(10: 296-299)

الباب الثالث

3-منهجية البحث وإجراءاته الميدانية

3-1منهج البحث

استخدمت الباحثة المنهج التجريبي لتنفيذ الألعاب الاستكشافية بقصص حركية لكونه الأسلوب الأنسب ولملائمته لمشكلة البحث وتحقيق أهداف البحث وفروضه .

3-2مجتمع البحث وعينته

تم تحديد مجتمع وعينة البحث من أطفال الروضة التطبيقية لكلية التربية الأساسية وروضة النسرين الحكومية التابعة لتربية بغداد الرصافة الثانية بعمر التمهيدي والبالغ عددهم(80) طفل تم اختيارهم بالطريقة العمدية, وبعد ذلك قسموا بطريقة القرعة إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية روضة النسرين المجموعة الضابطة والروضة التطبيقية لكلية التربية الأساسية المجموعة التجريبية, حيث وقع الاختيار على(20) طفل لكل مجموعة بعد استبعاد الأطفال الغير منتظمين بالدوام وأطفال التجارب الاستطلاعية.

3-3تكافؤ مجموعتي البحث

إن اعتماد الأسلوب العشوائي في انتقاء أفراد المجموعات يؤدي إلى تحقيق المساواة بين احتمالات الاختبار لكل فرد من أفراد المجتمع وهذا أسلوب من أساليب تحقيق التكافؤ.(2: 20), وقد أجرت الباحثة مقارنة بين المجموعتين على المتغيرات ذات العلاقة ، لضبط المتغيرات الدخيلة التي قد تؤثر على نتائج البحث، ومن هذه المتغيرات التي كافأت الباحثة فيها بين المجموعتين هي :- (العمر الزمني, الجنس, التحصيل الدراسي للوالدين, الذكاء).وجدول(4-أ, ب)يوضح التحصيل الدراسي لآباء وامهات المجموعتين التجريبية والضابطة.

جدول (4- أ)

التحصيل الدراسي لآباء أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة

المتغيرات / المجموعة	متوسطة	إعدادية	معهد	بكالوريوس	المجموع	القيمة عند مستوى دلالة 0.05	
التجريبية	6	7	3	4	20	المحسوبة	الجدولية
الضابطة	6	6	4	4	20	0.527	7.82
المجموع	12	13	7	8	40		

*** تم استخدام تعديل يتس (Ytes) لوجود خلايا بتكرار (5) فأقل**

جدول (4-ب)

التحصيل الدراسي لأمهات أطفال المجموعتين التجريبية والضابطة

المتغيرات / المجموعة	متوسطة	إعدادية	معهد	بكالوريوس	المجموع	القيمة عند مستوى دلالة 0.05	
التجريبية	2	7	6	5	20	المحسوبة	الجدولية
الضابطة	3	7	6	4	20	0.77	7.82

المجموع	5	14	12	9	40		

*** تم استخدام تعديل يتس (ytes) لوجود خلايا بتكرار (5) فأقل**

3-4 الادوات والاجهزة المستخدمة بالبحث:

- كرات مطاطية بأحجام مختلفة عدد(20)
- سلة من النايلون متوسطة الحجم عدد(3)
- أطواق عدد(6)
- معبر من البلاستك (زحليكة)عدد(2)
- كراسي صغيرة الحجم عدد(15)
- قطع من الكاربد مقصوصة على شكل اقدام
- حقائب ظهر عدد(4)
- حبال عدد (10)
- اطار سيارة عدد(4)
- عصي عدد(4)
- كارتون من الورق المطوى

3-4وصف اختبار الذكاء المستخدم

وقد تم الاعتماد على اختبار ذكاء إجلال محمد سرى.(8: 4-14) الجزء ا(للفظي والمصور)

أولا: الجزء اللفظي :ويتكون هذا الجزء من45 عبارة مقسمة إلى ثلاث مجموعات كل مجموعة تحتوي على(15) عبارة متدرجة من السهل إلى الصعب وهي:-

الجزء اللفظي: المجموعة الأولى:

1- اللحم نأكله, والشاي.....

2- الكرة نلعب بها, والبرتقال.....

3- نقص القماش بالمقص, ونقطع اللحم.....

المجموعة الثانية:

1- الرجل طويل, والطفل.....

2- الشارع واسع, والحي.....

3- الليمون حامض, والسكر.....

المجموعة الثالثة:

1- القطار يقف بالمحطة, والطيارة تقف في.....

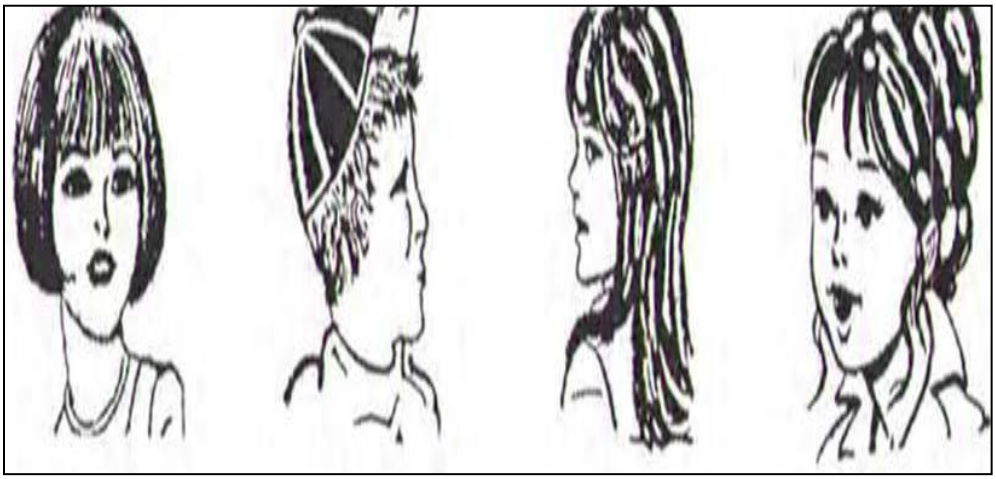
2- نشعل المدفئة حتى ندفئ, ونشعل المروحة حتى.....

3- أبو بابا, وأم ماما.....

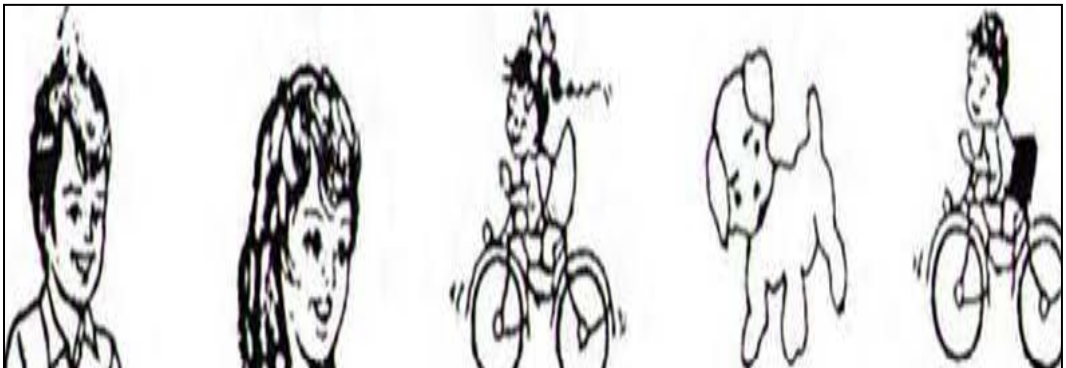
ثانيا: الجزء المصور: ويتكون هذا الجزء من45 بطاقة مقسمة إلى ثلاث مجموعات كل مجموعة تحتوي على(15) بطاقة متدرجة من السهل إلى الصعب وكل مجموعة فيها صور يطلب من الطفل اختيار الصورة المختلفة.

المجموعة الأولى:

لمجموعة الثانية:



المجموعة الثالثة:



مفتاح التصحيح الإجابة

الجزء المصور						الجزء اللفظي					
مجموعة أولى		مجموعة ثانية		مجموعة ثالثة		مجموعة أولى		مجموعة ثانية		مجموعة ثالثة	
1	2	16	3	31	5	1	نشربه	16	صغير	31	المطار
2	1	17	2	32	3	2	نأكلها	17	ضيق	32	نبرد
3	2	18	3	33	4	3	السكين	18	حلو	33	جدتي
4	1	19	1	34	2	4	صغير	19	أبي	34	القمح
5	1	20	3	35	2	5	بأيدينا	20	المدرسة	35	خالتي
6	2	21	4	36	3	6	نأكل بها	21	بالليل	36	فواكه
7	3	22	3	37	2	7	بأنفنا	22	خفيفة	37	الورق
8	2	23	4	38	5	8	ابيض	23	المنشار	38	العسل
9	1	24	1	39	4	9	أكل	24	امرأة	39	حار
10	3	25	3	40	5	10	تسبح	25	اثنين	40	الحديد
11	1	26	4	41	3	11	نقرا بها	26	المريض	41	نور
12	3	27	1	42	4	12	نسمع بها	27	تبيض	42	معدن
13	1	28	4	43	1	13	ولد	28	جمعة	43	القط
14	2	29	2	44	4	14	من الصيدلية	29	اصفر	44	الصيف
15	2	30	2	45	1	15	أربع	30	خرطوم	45	طيور

تصحيح اختبار الذكاء

الاسم ----------

الجنس (ذكر / أنثى) ----------

الحضانة أو الروضة----------

الصف أو الفصل ----------

البلد (المدينة أو القرية ----------

تاريخ اليوم ------/-----/ 2010

تاريخ الميلاد ----/-----/ 200

العمر الزمني ----/------/ ---- (شهر) ×

الجزء المصور						الجزء اللفظي					
مجموعة أولى		مجموعة ثانية		مجموعة ثالثة		مجموعة أولى		مجموعة ثانية		مجموعة ثالثة	
رقم	إجابة	رقم	إجابة	رقم	إجابة	رقم	إجابة	رقم	إجابة	رقم	إجابة
-1		-16		-31		-1		-16		-31	
-2		-17		-32		-2		-17		-32	
-3		-18		-33		-3		-18		-33	
-4		-19		-34		-4		-19		-34	
-5		-20		-35		-5		-20		-35	
-6		-21		-36		-6		-21		-36	
-7		-22		-37		-7		-22		-37	
-8		-23		-38		-8		-23		-38	
-9		-24		-39		-9		-24			

3-5اجراءات البحث الميدانية

3-5-1التجارب الاستطلاعية

3-5إجراءات البحث الميدانية:

3-5-1 التجارب الاستطلاعية

3-5-1-1التجربة الاستطلاعية الاولى

قامت الباحثة مع فريق العمل المساعد باجراء التجربة الاستطلاعية الاولى لاختبار الذكاء على عينة من مجتمع الاصل والبالغ عددهم(10) اطفال من غيرعينة البحث الهدف منها:

- تحديد الفترة الزمنية التي سيستغرقها الاختبار .
- إمكانية فريق العمل المساعد

3-5-1-2التجربة الاستطلاعية الثانية

قامت الباحثة مع فريق العمل المساعد بالتجربة الاستطلاعية الثانية وفيها تم اجراء وحدتين تعليميتين لمنهاج الألعاب الاستكشافية بقصص حركية في القاعة الداخلية للروضة التطبيقية في كلية التربية الاساسية والتي تهدف إلى ما يأتي:

- التأكد من صلاحيات الأجهزة والأدوات المستخدمة .
- التعرف على ظروف الوحدة التعليمية وما يرافقها من صعوبات.
- تحديد المدة الزمنية التي تستغرقها الوحدة التعليمية.

3-6التجربة الميدانية

3-6-1الاختبارات القبلية

قامت الباحثة بإجراء الاختبارات القبلية لاختبار الذكاء للمجموعتين(الضابطة والتجريبية) في يوم الثلاثاء الموافق(2014/4/15).

3-6-2تجربة البحث الرئيسة

تم البدء بتطبيق تجربة البحث الرئيسة في يوم الأحد الموافق(2014/4/20) ولمدة(6) أسابيع والتي انتهت يوم الخميس الموافق(2014/5/29) وبواقع(5) وحدات تعليمية في الأسبوع بزمن قدره (40) دقيقة حيث بلغ عدد الوحدات التعليمية (30) وحدة تعليمية, واعتمدت الباحثة مبدأ التدرج في تطبيق الألعاب الاستكشافية بقصص حركية من السهل إلى الصعب أخذا بنظر الاعتبار الفروق الفردية بين الأطفال, كذلك تبديل الألعاب وتغييرها من وحدة تعليمية إلى أخرى لتجنب الملل الذي قد يشعر به الأطفال عند تكرار بعض الألعاب .

وقد تضمنت الألعاب الاستكشافية بقصص حركية (المنهاج التعليمي المصمم) عدة أمور من أهمها:

- مراعاة الباحث مبدأ التشويق والإثارة في الألعاب الاستكشافية بقصص حركية, إذ كانت جميع هذه الألعاب تؤدى بالكرات وأدوات وأجهزة متنوعة بما يضمن عدم شعور الطفل بالملل من جراء إعادة الألعاب والقصص الحركية مرة أخرى .
- تم استخدام(8)العاب استكشافية بقصص حركية مصممة من قبل الباحثة والتي تم تطبيقها على المجموعة التجريبية فقط, أما المجموعة الضابطة فطبقت المنهاج المتبع للروضة وهو منهج الوحدة والخبرة المقر من الوزارة.
- زمن الوحدة التعليمية (40) دقيقة متمثلة (الإحماء, القسم التعليمي, القسم التطبيقي, القسم الختامي) .

3-6-3الاختبارات البعدية

تم إجراء الاختبارات البعدية على أفراد العينة بالكيفية نفسها التي تم فيها إجراء الاختبارات القبلية إذ تم إجراء اختبار الذكاء في يوم الأحد المصادف 2014 /6/1 على أفراد المجموعة الضابطة والتجريبية وحرصت الباحثة على إجراء هذا الاختبار بالظروف والأحوال نفسها التي تمت في الاختبار القبلي.

3-7الوسائل الإحصائية المستخدمة (12: 236)

- الوسط الحسابي.
- الانحراف المعياري.
- الارتباط البسيط (بيرسون).(7: 82)
- اختبار (T) للعينات المترابطة .(1: 214)
- اختبار (T) للعينات غير المترابطة.(4: 296)

المعالم الاحصائية	وحدة القياس	الاختبار	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة

الباب الرابع

4- عرض النتائج وتحليلها ومناقشتها :

4-1عرض النتائج وتحليلها :

4-1-1 عرض وتحليل نتائج الاختبار القبلي والبعدي للذكاء لمجموعتي البحث الضابطة والتجريبية

جدول(1)

يبين المعالم الاحصائية وقيمة (ت) المحسوبة والجدولية ومستوى الدلالة للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة الضابطة لاختبار الذكاء

المعالم الاحصائية / المتغيرات	وحدة القياس	الاختبار	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت		مستوى الدلالة
					المحسوبة	الجدولية	
الذكاء	درجة	قبلي	172.44	27.15	2.137	2.01	معنوي
		بعدي	211.81	19.88			
الذكاء	درجة	قبلي	167.01	36.31	2.09	2.01	معنوي
		بعدي	206.44	26.11			

- قيمة (ت) الجدولية البالغة(2.01) أمام درجة حرية(38) وتحت مستوى دلالة(0.05)

الجدول (2)
يبين المعالم الاحصائية وقيمة (ت) المحسوبة والجدولية ومستوى الدلالة للاختبارات القبلية والبعدية للمجموعة التجريبية لاختبار الذكاء

- قيمة (ت) الجدولية البالغة(2.01) أمام درجة حرية(38) وتحت مستوى دلالة(0.05)

2-1-4 عرض وتحليل نتائج الاختبارات البعدية بين مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية في اختبار الذكاء

جدول(3)
يبين المعالم الإحصائية وقيمة (ت) المحسوبة والجدولية ومستوى الدلالة للاختبارات البعدية للمجموعتي البحث الضابطة والتجريبية لاختبار الذكاء

المعالم الاحصائية / المتغيرات	وحدة القياس	المجموعة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت		مستوى الدلالة
					المحسوبة	الجدولية	
الذكاء	درجة	تجريبية	211.81	19.88	2.158	2.01	معنوي
		ضابطة	206.44	26.11			

- قيمة (ت) الجدولية البالغة(2.01) أمام درجة حرية(38) وتحت مستوى دلالة(0.05)

2-4مناقشة النتائج

يبين الجدول (2) وجود فروق معنوية في اختبار الذكاء بين الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي للمجموعة الضابطة, وتعزو الباحثة سبب ذلك الى احتواء منهاج وزارة التربية المتبع في الروضة على مجموعة من التمرينات البدنية والحركية على شكل قصص والعاب والتي اسهمت في تهيئة فرصة للاطفال لممارسة النشاط واللعب والتي ساعد على تطور وتنمية الذكاء للمجموعة الضابطة, كما ويبين الجدول (3) وجود فروق معنوية في اختبار الذكاء بين الاختبار القبلي والبعدي ولصالح الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية, وتعزو الباحثة سبب التطور الى فاعلية منهاج الالعاب الاستكشافية بقصص حركية المقترح لاحتواءه على انشطة مناسبة يؤديها الاطفال دون ضغط اواجبار, كما انه مبني على عنصر

التشويق والاثارة والتجدد والبحث عن كل ماهو غير مالوف فضلا عن ان تلك الالعاب كانت منبثقة من واقع البيئة التي يعيش فيها الطفل لذا ساهمت في حصول التطور ويؤكد (الحيلة2004) إذا كانت البيئة منظمة بشكل تثير حاجات الفرد ودوافعه فانه يهتم فيها وتصبح عنصرا مهما في اداركه لها والعكس صحيح.(5: 19), ويبين الجدول (4) الخاص بنتائج الاختبار البعدي لمجموعتي البحث الضابطة والتجريبية في متغيرات البحث قيد الدراسة والخاصة لاختبار الذكاء ان هناك فروقا معنوية بين الاختبار البعدي بين المجموعة الضابطة والتجريبية ولصالح المجموعة التجريبية, وتعزو الباحثة سبب التطور للمجموعة التجريبية وذلك لاحتواء البرنامج المقترح على العديد من الالعاب الاستكشافية بقصص حركية حديثة حيث ان الطفل في هذه المرحلة العمرية يتمكن من استيعاب الواجب الحركي الموكل اليه إذا تم توجيهه التوجيه السليم وبهذا الخصوص يؤكد (الدليمي 2009) إلى ان الطفل في هذه المرحلة يمكن ان ينمي عنده القابلية لاستيعاب واجب حركي يتناسب مع سنة فيحدث نتيجة للدوافع الحركية لدى الطفل وكذلك من قبل التوجيه السليم من قبل المربي.(6: 97).

كما ظهر من خلال عرض النتائج ان المجموعة الضابطة قد تطورت ايضا ولكن بشكل اقل من المجموعة التجريبية وتعزو الباحثة سبب ذلك التطور إلى احتواء درس التربية الحركية الذي طبق من قبل الروضةعلى المجموعة الضابطة قد احتوى على بعض الالعاب التقليدية وكذلك وجود حصة الرسم التي اسهمت بتنمية القدرات العقلية وبتنمية الذكاء ولكن بشكل اقل من المجموعة التجريبية كما ان الممارسة المنتظمة للالعاب ادى إلى تظافر العمل الفعلي مع العمل الحركي مما ادى إلى تحسن الاداء بشكل ملموس، كما ان تنوع ادوات اللعب ساعد على حدوث التطور إذ يؤكد (جلال وعلي2008) إلى ان اللعب يتوقف على نوع ادوات اللعب وعلى خيال الطفل ومدى حريته في اللعب، ولذا يفضل تزويده بتلك الادوات وتنويعها وبذلك حتى يتبع ميول الطفل وتنمو لديه موهبة الابتكار.(3: 146).

الباب الخامس

5-الاستنتاجات والتوصيات

5-1الاستنتاجات

في ضوء محتوى مناقشة نتائج البحث توصلت الباحثة إلى استنتاجات حققت أهداف البحث ومن أهمها :

1. التأثير الايجابي للألعاب الاستكشافية بقصص حركية المصممة حيث انها ساهم في تنمية الذكاء لدى أطفال الرياض.
2. حققت للألعاب الاستكشافية بقصص حركية تطورا في تنمية الذكاء لدى المجموعة التجريبية .

5-2التوصيات

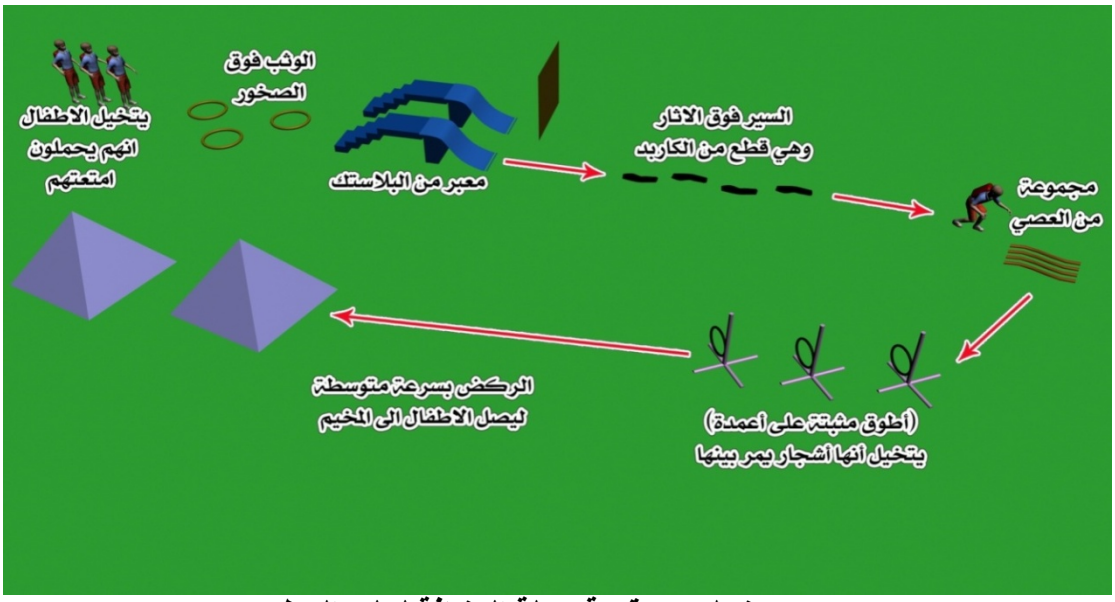
1. استخدام الألعاب الاستكشافية بقصص حركية المقترح لتأثيره الفعال في تنمية الذكاء على مراحل عمرية مختلفة .
2. إجراء بحوث مشابهة على تلاميذ الصف الأول الابتدائي ومقارنة نتائجها مع نتائج الدراسة الحالية .
3. زيادة فترة أداء التجربة لدور التكرارات في تنمية القدرات العقلية لدى أطفال الرياض.
4. ضرورة تهيئة البيئة المناسبة داخل الروضة بحيث تعمل كباعث لاكتشاف وتنمية القدرة العقلية للطفل .

الالعاب الاستكشافية بقصص حركية

1- قصة رحلة الكشافة لجلب الحطب.
2- قصة وصول الطائرة إلى المطار .
3- قصة رحلة إلى الصيد .
4- قصة الأرنبة لجمع الجزر.
5- قصة رحلة ساعي البريد.
6- قصة نقل الفواكه من الريف إلى المدينة.
7- قصة راعي الأغنام .
8- قصة رحلة إلى بغداد للنزهة.

الأنموذج الأول:
اسم القصة: رحلة الكشافة لجلب الحطب.
الهدف التعليمي: تنمية الذكاء عن طريق الاستكشاف.
الهدف التربوي: تعليم الطفل حب العمل, تعليم الطفل التعاون والعمل الجماعي.
الجنس: ذكور وإناث.
المكان: قاعة داخلية.
الأدوات المستخدمة: حبل عدد (4) بطول نصف متر, أطواق عدد3,مسطرة عدد(10) تمثل العصا, أطواق مثبتة على أعمدة لها قاعدة ثابتة عدد(3),قطع من الكاربد, كارتون مقوى, معبر من البلاستك.
طريقة إلقاء القصة:

إنَّ الكشافة هم أشخاص يعيشون في خيم في الطبيعة مثل(غابة أو مزرعة أو بستان) وألان يتخيل كل طفل انه كشاف ويحمل على ظهره حقيبة ويمسك في يده حبل ليقوم برحلة في الغابة لجمع الحطب وجلبه إلى المخيم لغرض التدفئة وفي هذه الرحلة سوف يواجه الكشاف بعض العقبات والصعوبات حتى يجلب الحطب, في البداية سوف يسير الكشاف مسافة متر واحد ثم يجد أمامه أطواق يقوم بالقفز عليها ويتخيل انه يتخطى الصخور ثم يجد أمامه طريقين عبارة عن معبر من البلاستك (زحليكة) الطريق الأول ينتهي بحاجز من الكارتون والطريق الثاني فيه أثار أقدام مصنوعة من الكاربد وندع الطفل يكتشف الحل الصحيح ويتخطى الطفل الأثر ليصل إلى مجموعة من المساطر تمثل العصي صغيرة الحجم فيأخذ الطفل ثلاثة مساطر ويلفها بالحبل الذي بيده ويضعها في حقيبة الظهر ثم يركض لمسافة متر واحد يجد أمامه أعمدة مثبتة عليها أطواق يمر بينها ويتخيل إنها أشجار يتخطاها تم يسير لمسافة واحد متر ويصل الكشاف إلى المخيم وينزل الحقيبة ويضعها على الأرض, تطبق اللعبة لكل الأطفال ومن ثم تكرارها أربع مرات مع ملاحظة تغير الطريق الاستكشافي واحدا مكان الأخر في كل مرة حتى لا يحفظ الطفل الطريق الصحيح, والشكل(1) يوضح ذلك.



شكل (1) قصة رحلة الكشافة لجلب الحطب

الانموذج الثاني:

اسم القصة: قصة وصول الطائرة إلى المطار.

الأهداف التعليمية: تنمية الذكاء والاستكشاف.

الأهداف التربوية: تعليم الطفل حب العمل والإخلاص, تعليم الطفل احترام الوقت, تعليم الطفل مساعدة الآخرين.

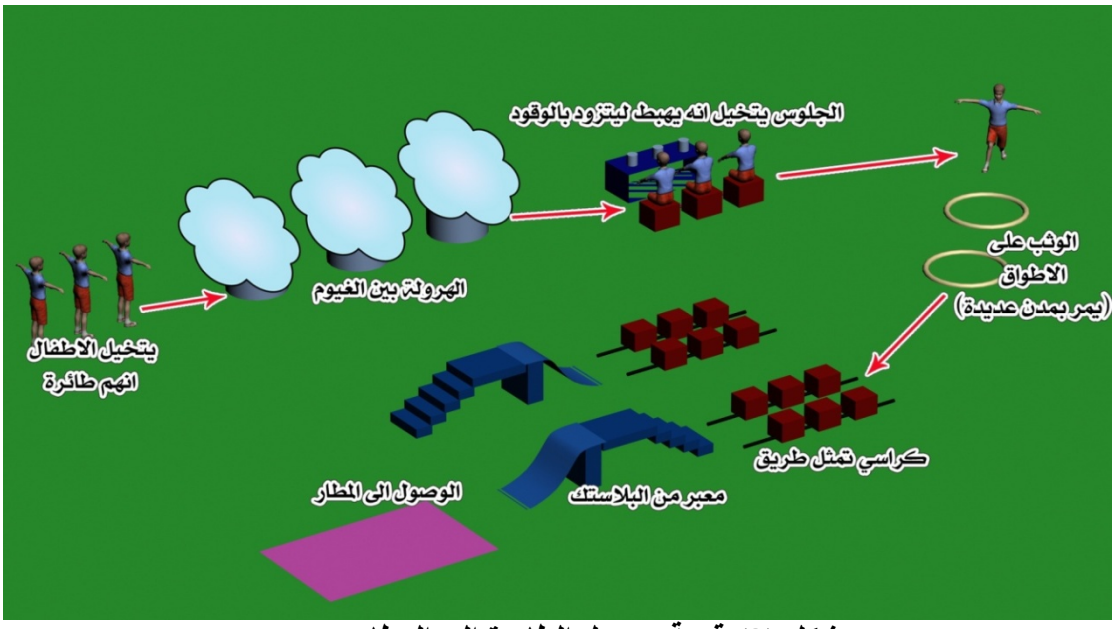
الجنس: ذكور وإناث.

المكان: قاعة داخلية.

الأدوات المستخدمة: أطواق عدد(2),قطع من الحلوى, قطع من الكارتون على شكل غيوم, كراسي عدد(15),معبر من البلاستك عدد(2).

طريقة إلقاء القصة:

إنَّ السفر بالطائرة شيء جميل وممتع من منا لا يحب أن يسافر بالطائرة, وإن مهنة الطيار هي إيصال الركاب بأمان إلى المطار, واليوم سوف يتخيل كل طفل انه طائرة تحلق في السماء تريد الوصول إلى المطار سوف يهرول كل طفل والذراعان جانبا ويقلد صوت الطائرة(فن, فن)ثم يجد أمامه كراسي لصقت عليها كارتون على شكل غيوم يجب أن يركض بينها بشكل متعرج ويتخيل إنه يجتاز الغيوم في السماء ثم يسير ببطء ويهبط ثم يجلس على الكراسي التي أمامه ويتخيل إنه هبط بالطائرة ليتزود بالوقود ويأخذ قطعة من الحلوى التي وضعت على المنضدة أمام الكراسي ثم ينهض ويقفز على الأطواق التي أمامه ويتخيل إنه يعبر من بلد إلى آخر ثم يجد أمامه طريقين من المتقابلة ينتهي الطريق الأول بمعبر من البلاستك وضعت بشكل صحيح والطريق الثاني ينتهي بمعبر من البلاستك وضع بشكل مقلوب لا يستطيع الطفل عبوره ونترك الطفل يكتشف الطريق الصحيح ليصل إلى المطار, تكرر القصة أربع مرات ملاحظة تغير الطريق الاستكشافي واحدا مكان الآخر في كل مرة حتى لا يحفظ الطفل الطريق الصحيح, والشكل(2) يوضح ذلك.



شكل (2) قصة وصول الطائرة الى المطار

المصادر

1.التكريتي ,وديع ياسين, و العبيدي, حسن محمد(1999) : التطبيقات الإحصائية في بحوث التربية الرياضية , دار الكتب للطباعة والنشر, جامعة الموصل .
2.جابر, عبد الحميد(1989) : مناهج البحث في التربية وعلم النفس ,دار النهضة المصرية ,القاهرة
3.جلال,زينب,وعلي,غادة (2008): طرق تدريس التربية الرياضية, ط1,دار الفكر العربي, القاهرة.
4.الحكيم, علي سلوم جواد(2004): الاختبارات والقياس والإحصاء في المجال الرياضي , دار الكتب للطباعة والنشر, جامعة القادسية.
5.الحيلة, محمد محمود(2004): الألعاب من اجل التفكيروالتعليم,ط1, دار الميسرة للنشر والتوزيع, عمان.
6.الدليمي, ناهدة عبد زيد(2009):مفاهيم في التربية الحركية,دار الضياء للطباعة والتصميم,النجف.
7.السامرائي, محمود, والطالب, نزار(1981):مبادئ الإحصاء والاختبارات البدنية والرياضية, مؤسسة دار الكتب للطباعة, جامعة الموصل.
8.سرى, إجلال محمد(1988):اختبارات ذكاء الاطفال,ط2,عالم الكتب للنشر, القاهرة.
9. شرف ,عبد الحميد: التربية الرياضية والحركية للأطفال ومتحدي الاعاقة بين النظرية والتطبيق, مركز الكتاب للنشر,القاهرة.

10. العريض, شيخه سالم (2003): الوراثة ما لها وما عليها ، ط1، دار الحرف العربي للطباعة والنشر، البحرين .
11. العناني, حنان عبد الحميد(2005): علم النفس التربوي ,ط 3، دار صفاء للنشر والتوزيع ,عمان.
12. عودة ,حمد سليمان, والخليلي ,خليل يوسف(2002):الإحصاء للباحث في التربية والعلوم الإنسانية, ط1, دار الأمل للنشر والتوزيع, أربد.
13. غباري,ثائر,وأبوشعيرة,خالد(2010): القدرات العقلية بين الذكاء والإبداع ،ط 1،مكتبة المجتمع العربي, عمان.
14. القطامي,نايفة (2009): تفكير وذكاء الطفل ، ط1 , دار المسيرة, عمان.
15. المفتي, ابراهيم حماد(2000): طرق تدريس العالي الكرات وتطبيقاتها بالمرحلتين_الابتدائية والإعدادية (دليل المعلمين والمربين واولياء الامور) ، ط1،دار الفكر العربي ،القاهرة.
16. Mehmet OCALAN-& Murat erdogdu:the Impletation level of physical education courses`Aims in high School Beden Egitimi ve Spor Bilimleri Dergisi,volume4,2009,p280
www.ivsl.org.المكتبة الافتراضية

The impact of games designed exploratory stories kinetics in the development of intelligence Of kindergarten children submitted

ShaimaA.Rajab Al-Rawe
Ibraheem Y.Wakaa

Abstract

Aim of study:

The impact of this study to defining the effacement of the games designed exploratory stories kinetics in the development of intelligence kindergarten children .The experimental program were used by two equal groups of : foreword and afterword ways. The samples of this research were used from kindergarten of the basic College of Al-Mustansiria University and from Al-Nesreen kindergarten in Baghdad Al –Rasafa city 2014.

Total number was 40 ,20 of them are control group and other are experimental .The intelligence foreword tests was done and the teaching program was done for experimental group which included experimental games designed exploratory stories kinetics in 8 games in 30 units which included 5 unit per week for 6 weeks duration. After main experimental test was ended, the afterword tests also done and the god statistical program was used . By the end we concluded that the games designed exploratory stories kinetics was positively affect of the some basic movement and still in studying .The researcher was recommend that the use of a program games exploratory influence in the development of effective components of motor skills at different age levels.