

أثر استخدام الألعاب التعليمية في غرس الثقافة المهنية لدى طالبات الصف العاشر بمحافظة جنوب الباطنة في سلطنة عمان

حفيظة بنت سليمان البراشدية*

مجلس البحث العلمي، سلطنة عمان

قبل بتاريخ: ٢٠١٧/١٠/١٨

استلم بتاريخ: ٢٠١٧/٤/٤

ملخص: هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب طالبات الصف العاشر للثقافة المهنية، وتكونت عينة الدراسة القصدية من (٦٦) طالبة، حيث تم اختيار شعبتين من الصف العاشر بمدرسة آسية بنت مزاحم للتعليم الأساسي بمحافظة جنوب الباطنة، بحيث تحققان مبدأ التكافؤ. وبطريقة عشوائية تم اختيار إحدى الشعبتين لتكون المجموعة الضابطة وقد تكونت من (٣٣) طالبة تعلمن بأسلوب التعلم التقليدي، وأما المجموعة التجريبية فقد تكونت من (٣٣) طالبة تعلمن بأسلوب الألعاب التعليمية. طبقت الباحثة اختباراً تحصيلياً حول الثقافة المهنية - قامت ببنائه والتحقق من صدقه وثباته- على عينتي الدراسة تطبيقاً قبلياً وبعدياً، كما صممت ستة من الألعاب التعليمية تتعلق بالثقافة المهنية وتم تطبيقها على المجموعة التجريبية فقط، بينما تلقت المجموعة الضابطة نفس المعلومات ولكن بطريقة التدريس التقليدية. أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائية في مستوى الثقافة المهنية لدى مجموعتي الدراسة ولصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت بنمط الألعاب التعليمية.

كلمات مفتاحية: الألعاب التعليمية، الثقافة المهنية، طلبة الصف العاشر، سلطنة عمان.

The Effect of Using Instructional Games in Teaching Career Culture to Tenth Grade Students at South Batina Governorate in Oman

Hafidha S. AlBarashdi*

The Research Council, Sultanate of Oman

Abstract: This study aimed to test the effect of using instructional games in teaching career culture to tenth grade students. The sample of this study consisted of 66 female students enrolled in Asia bint Mozahem Basic School, South Batina Governorate. This sample was divided into two groups: the experimental group (N=33), and the control group (N=33). The first group learned through normal instruction styles, while the other group learned through instructional games. The results revealed that there were statistically significant differences in the career culture achievement between the two groups in favor of the experimental group.

Keywords: Instructional games, career culture, tenth grade students, Oman.

*hafidhaalbarashdi@gmail.com

سواء أكان طالبا يتحدد على أساسها عالمه ومشاريعه، أم طالبة سوف تصبح غدا عاملة وأما تدرك مسئولياتها، وتملك زخما من المعرفة تجعلها تكمل دورة الزمن بنشاط وحيوية من خلال تجربتها.

وتكمن الأهمية القصوى للألعاب في كونها تعلم الطالب مهارات الحياة الاجتماعية، وتوجد في نفسه حالة من الشعور بالاندماج، وتمكنه من الاحتكاك بالآخرين من خلال اللعب الجماعي، والألعاب التي تتطلب ممارستها الاختيار واتخاذ القرار تساعد الطالب وتمكنه في المستقبل من التعامل الاجتماعي بالشكل الصحيح، وتشجعه على التعرف على العلاقات الاجتماعية بأنواعها وطبيعتها سلبية كانت أم إيجابية.

ويعد اللعب سمة من سمات طلبة مرحلة التعليم الأساسي، لكونها تقترن بتطوير حياتهم فهي تساعد على نموهم من ناحية، ولكونهم شديدي الميل بطبعهم إلى اللعب من ناحية أخرى، لذلك فعن طريق اللعب التعليمي يمكن بناء شخصية الطالب السوية اللازمة لتلبية متطلبات المجتمع (أبو مائلة، ١٩٩١)، وحيث إن اللعب وسيلة الطالب ليتعلم كل شيء عن نفسه وعن العالم المحيط به، لذا فإنها تعد حقا أساسيا من حقوقه؛ لما لها من تأثير بالغ في صحته النفسية والعقلية والجسمية.

ونال التعلم باللعب اهتماما كبيرا من قبل التربويين والمتخصصين والمهتمين بالعملية التعليمية، ويظهر ذلك جليا من خلال التوجهات التربوية الحديثة نحو استخدام الألعاب التعليمية في التعلم لزيادة فاعلية التعلم في الحجرات الصفية وجعله أكثر متعة وإثارة.

لذا ظهرت العديد من الدراسات التي قارنت بين طريقة الألعاب التعليمية والطريقة التقليدية في التدريس ومنها دراسة الجراح وآخرون (٢٠١٤) التي هدفت إلى استقصاء

يعد إكساب الثقافة المهنية للطلبة من أهم الخدمات التي تسعى وزارة التربية والتعليم العمانية ممثلة في المركز الوطني للتوجيه المهني إلى تقديمها للمتعلمين عبر خدمة التوجيه المهني التي استحدثت في نظام التعليم الحالي، والتي تهدف إلى مساعدة الطلبة على اختيار نوع التخصص الذي يؤهلهم لمهنة المستقبل خلال مرحلة الدراسة، والتي يجب أن تتوافق مع ميولهم واتجاهاتهم واستعداداتهم وقدراتهم؛ وذلك لتحقيق أعلى درجة من التوافق الشخصي والاجتماعي، إلى جانب التوافق المهني.

والتربية الحديثة اليوم تؤكد على أهمية اللعب الهادف وتنادي بضرورة استخدامه في التعليم، لما له من دور حيوي في تكوين أبعاد شخصية الطالب، كما أكد الإسلام الدور التربوي للعب، كما ورد في القرآن الكريم على ألسنة إخوة يوسف عليه السلام "أرسله معنا غدا يرتع ويلعب" (سورة يوسف، الآية ١٢)، ولقد كان رسول الله صلى الله عليه وسلم القدوة الحسنة في هذا المجال فقد كان يلعب أحفاده وأبناء الصحابة، ويروح عن نفوسهم، ويدخل البهجة والسرور عليهم، ويشجعهم على اللعب البريء والمرح المباح (عيسى، ومصالحة، ٢٠٠٥).

لذا نجد أن للألعاب التربوية أدوارا مهمة في تشجيع الطلبة على الاتصال والتواصل والحوار والتفاهم مع الآخرين، وخاصة الطلبة الخجولين أو المنطوين والذين يحتاجون إلى تشجيع للتواصل مع الآخرين (بلقيس ومرعي، ١٩٨٧).

إن التعلم باللعب يساهم في زيادة استيعاب الطالب وفتح مداركه والتي على أساسها تبنى شخصيته المستقبلية بما تلقاه من معارف، ومعلومات، وألعاب، وابتكارات، ومهارات مختلفة، حيث ستساهم كل هذه الأنشطة التعليمية في دخوله عالم العمل؛

فروق ذات دلالة إحصائية للتفاعل بين طريقة التدريس والنوع.

وأجرى عبيدات (٢٠٠٥) دراسة هدفت إلى تقصي أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لطلبة الصف الثالث الأساسي. تكونت عينة الدراسة من (٦٨) طالباً وطالبة، تم توزيعهم إلى أربع مجموعات بالطريقة العشوائية، مجموعتين تجريبيتين إحداهما للذكور والأخرى للإناث درستا من خلال الألعاب التربوية المحوسبة، وتكونتا من (٣٤) طالباً وطالبة، ومجموعتين ضابطين إحداهما للذكور والأخرى للإناث درستا بالطريقة التقليدية وتكونتا من (٣٤) طالباً وطالبة. وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائية في تحصيل الطلبة لبعض المفاهيم الرياضية على الاختبار المباشر والمؤجل ولصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت من خلال الألعاب التربوية المحوسبة، بينما أشارت النتائج إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل المباشر والمؤجل لأفراد المجموعة التجريبية، تعزى إلى النوع.

للمقارنة بين استخدام استراتيجية التعلم باللعب من خلال الحاسوب والطريقة التقليدية أجرى أبو ريا وحمدي (٢٠٠١) دراسة لقياس مدى اكتساب طلبة الصف السادس الأساسي لمهارات العمليات الحسابية الأربعة، حيث تكونت عينة الدراسة من (١٠١) طالب وطالبة في مديرية تربية عمان الكبرى، وقد تم توزيع الطلبة على المجموعتين بشكل عشوائي، حيث خضعت المجموعة التجريبية لتعلم المهارات الحسابية الأربعة من خلال برنامج التعلم باللعب المحوسب، أما المجموعة الضابطة فقد تعلمت بالطريقة التقليدية. وبعد إخضاع المجموعتين لاختبار يقيس التحصيل المباشر والمؤجل. أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائية في التحصيل

أثر التدريس باستخدام الحاسوب في تحسين مستوى دافعية المتعلمين نحو تعلم الرياضيات. ولتحقيق هدف الدراسة، أعد الباحثون برمجة تعليمية تكونت من (٤٦) شريحة، تضمنت تدريبات وأنشطة يتم خلالها تعليم الطلبة عملية الضرب في الرياضيات، ومقياساً للدافعية نحو التعلم. تكون أفراد الدراسة من (٤٣) طالباً من طلبة الصف الثاني الأساسي (٢٠ ذكورا، و٢٣ إناثاً)، وزع أفراد الدراسة عشوائياً في مجموعتين في المجموعة التجريبية درسوا باستخدام البرمجة التعليمية، أما المجموعة الضابطة فقد درسوا بالطريقة التقليدية. أشارت نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى دافعية تعلم الرياضيات ككل لصالح أفراد المجموعة التجريبية التي تعلمت بوساطة البرمجة التعليمية، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى للجنس أو للتفاعل بين الجنس وطريقة التدريس، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في أبعاد دافعية التعلم تعزى لطريقة التدريس لصالح أفراد المجموعة التجريبية.

أما دراسة (زيدان، وعفانة، ٢٠٠٧) فقد تناولت أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مدارس ضواحي القدس. وتكونت عينة الدراسة من (٦٨) طالباً وطالبة تم اختيارهم بطريقة قصدية من مدرسة العيزرية الأساسية المختلطة، وقسمت العينة إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية درست باستخدام الألعاب التعليمية، ومجموعة ضابطة درست بالطريقة التقليدية. بينت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الفوري للطلبة تعزى لطريقة التدريس أو النوع أو التفاعل بينهما، بينما أظهرت النتائج وجود فروق في التحصيل المؤجل تعزى لطريقة التدريس ولصالح المجموعة التجريبية، ومتغير النوع لصالح الإناث، ولم تظهر

وهناك دراسة كابلان (Kablan, 2010) التي كشفت عن أثر استخدام تدريبات رياضية محوسبة بطريقة الألعاب التعليمية في رفع مستوى تحصيل الرياضيات لدى طلبة كلية التربية بجامعة كوكلي في تركيا. تكونت عينة الدراسة من (١٣٧) طالبا، تم توزيعهم بطريقة عشوائية إلى مجموعتين: الأولى (تجريبية) تكونت من (٦٦) طالبا، طبق عليهم التدريبات الرياضية مصممة بطريقة الألعاب الالكترونية لمدة (١٢٠) دقيقة طوال ثلاثة أسابيع، أما المجموعة الثانية (ضابطة) فقد تلقت طريقة التدريس العادية باستخدام نفس التدريبات ولكنها مطبوعة على الورق، وقد كشف نتائج الدراسة عن عدم وجود فروق دالة إحصائية بين المجموعتين في مستوى تحصيل الرياضيات، ولكن التجريبية كان يسودها جو المرح والتسلية والحماس في التعلم مقارنة بالمجموعة الضابطة.

للكشف عن أثر لعب الأدوار في تنمية مهارات استخدام الحاسوب قام انجلز وجيرلين (Engels & Geralien, 1994) بدراسة تكونت عينتها من (٤٢) طالبا وطالبة، تم توزيعهم بطريقة عشوائية إلى مجموعتين: (الأولى تجريبية، والثانية ضابطة) وقد تكونت كل مجموعة من (٢١) طالبا وطالبة، وقد تم استخدام الحاسوب في المجموعة التجريبية من خلال البرامج التي تحتوي على لعب الأدوار، والمجموعة الضابطة استخدم فيها برامج تقليدية، مع مراعاة مستوى المرحلة وكيفية الممارسة. وقد دلت النتائج على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي تدرت من خلال الحاسوب على برامج لعب الأدوار.

لذا يعد التدريس باستخدام الألعاب التعليمية من الاستراتيجيات التعليمية المناسبة لتعليم الثقافة المهنية للطلاب في سن المراهقة؛ لكونها تراعى سيكولوجية المتعلمين فمن خلالها يصبح للمتعلم دور ايجابي يتميز

المباشر والمؤجل، تعزى إلى طريقة التدريس، ولصالح التعلم باللعب من خلال الحاسوب، بينما أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل المباشر والمؤجل، تعزى إلى النوع.

وللتعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم على تنمية الاتجاهات التعاونية لدى طلبة الصف الخامس الأساسي قام دار (٢٠٠١) باستخدام الألعاب التعليمية، ومقياس الاتجاهات التعاونية. تكونت عينة الدراسة من (٧١) طالبا وطالبة، تم توزيعهم على مجموعتين (تجريبية، وضابطة)، ودرست المجموعة التجريبية الوجدتين المختارتين باستخدام الألعاب التعليمية، بينما درست المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية. وقد توصلت نتائج الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعتين في التطبيق البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية.

وفي دراسة (الهرش، وعبابنة، والدلالة، ٢٠٠٦) والتي هدفت إلى استقصاء أثر اختلاف نمط التدريس في برمجيتين تعليميتين (التعليم الخصوصي المحوسب والألعاب التعليمية المحوسبة) على تحصيل تلميذات الصف الأول الأساسي في مادة الرياضيات. وقد تكونت عينة الدراسة من (٤١) تلميذة تم اختيارهن بطريقة قصدية، وتم تقسيم أفراد العينة إلى مجموعتين بطريقة عشوائية: المجموعة التجريبية الأولى مكونة من (٢١) تلميذة تعلمن بأسلوب التعليم الخصوصي المحوسب، والمجموعة التجريبية الثانية مكونة من (٢٠) تلميذة تعلمن بأسلوب الألعاب التعليمية المحوسبة، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائية في التحصيل المباشر بين مجموعتي الدراسة ولصالح المجموعة التي تعلمت بنمط الألعاب التعليمية المحوسبة.

لم تتحسن قدرات المجموعة الضابطة إلا في تركيب المكعبات والنسخ).

وأجرت يونس (٢٠١٥) دراسة هدفت إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير في الرياضيات والميل نحوها لدى طلبة الصف الثالث الأساسي. تكونت عينة الدراسة من (٦٠) طالبا تم توزيعهم عشوائيا إلى مجموعتين (ضابطة وتجريبية) بالتساوي. بينت النتائج وجود أثر دال إحصائيا لاستخدام الألعاب التربوية في تنمية مهارات التفكير والميول نحوها لصالح المجموعة التجريبية.

ولاستقصاء أثر استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية وبرامج الحاسوبية التعليمية المختلفة والمتطورة على مدى التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف الرابع والسادس الابتدائي في مقرر اللغة الإنجليزية استخدمت (آل جميل، ٢٠١٠)، المنهج التجريبي على عينة عشوائية مكونة من (٩٣) طالبة تم توزيعهن إلى ثلاث مجموعات، تم استخدام برنامج الحاسب الآلي التعليمي وعروض بوربوينت مع المجموعة التجريبية الأولى، واستخدم للمجموعة التجريبية الثانية الألعاب التعليمية والألعاب الالكترونية، بينما طبق على المجموعة الثالثة استخدام الطريقة المعتادة في التدريس كمجموعة ضابطة، ولقياس أثر استخدام الألعاب التعليمية والألعاب الالكترونية وبرامجه التعليمية في التحصيل. استخدمت الدراسة اختبارا تحصيليا على دروس منهج اللغة الانجليزية للصف السادس الابتدائي، وأيضا لتحديد أثر استخدام الألعاب التعليمية والألعاب الالكترونية في تنمية عناصر التفكير الإبداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل) تم استخدام اختبار تورانس للتفكير الإبداعي، وقد توصلت الدراسة إلى وجود أثر دال إحصائيا لاستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في التحصيل وتنمية

بكونه عنصرا نشطا وفعالاً داخل الصف، ولما يتسم به هذا الأسلوب في التعليم من التفاعل بين المعلم والمتعلمين أثناء العملية التعليمية، وذلك من خلال الأنشطة والألعاب التعليمية. فمن مميزات الألعاب التعليمية تزويدها المتعلم بخبرات أقرب إلى الواقع العملي، وتساعد على زيادة إيجابية المتعلمين من خلال التفاعل الاجتماعي أثناء ممارسة اللعب، وتساهم في تحقيق هدف توظيف المعلومات مثل القدرة على تطبيق الحقائق والمفاهيم والمبادئ في مواقف الحياة المختلفة، وفي تنفيذ ألعاب تعليمية يسودها جو من المرح، والاسترخاء، والتفاعل مما يؤدي إلى زيادة التعلم، وتتيح الألعاب التعليمية الفرصة لنمو التخيل والتفكير الابتكاري، وتنمية القدرة على الاتصال والتواصل مع الآخرين مما ينمي الناحية الاجتماعية لدى الطلبة، ويغرس في نفوسهم احترام الآخرين، ويقوى ملاحظتهم، وانتباههم ويعودهم على سرعة التفكير في حل الصعوبات، ومساعدة زملائهم من الطلبة الضعاف، ويحولهم إلى مشاركين إيجابيين وفاعلين أثناء اللعب.

لذا قامت العديد من الدراسات بقياس أكثر الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات لدى الطلبة ومنها دراسة تركستاني (٢٠١٦) والتي هدفت لقياس أثر الألعاب الالكترونية على مهارات حل المشكلات لدى الاطفال ضعاف السمع في الرياض. تكونت عينة الدراسة (١٦) طفلا تم توزيعهم بالتساوي على مجموعتين (تجريبية وضابطة). طبقت الألعاب الالكترونية على الاطفال في المجموعة التجريبية لمدة (٦) شهور، ثم طبق على المجموعتين اختبار القدرات البريطاني (BAS) تطبيقا قريبا وبعديا. بينت النتائج تحسن المجموعة التجريبية في أبعاد المقياس الأربعة (البناء النمطي، وتركيب المكعبات، وتشابه الصور، والنسخ)، في حين

عناصر الإبداع لصالح المجموعة التجريبية الثانية.

وأجرى عيسى ومصالحه (٢٠٠٥) دراسة بعنوان فاعلية برنامج مقترح في الألعاب التربوية لتنمية بعض مهارات التفكير العلمي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، وقد تكونت عينة الدراسة من (٩٦) طالبا وطالبة، استخدمت الدراسة برنامج مقترح واختبار في مهارات التفكير، وقد توصلت نتائج الدراسة إلى فاعلية البرنامج المقترح في الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير العلمي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، بينما لم توجد فروق دالة إحصائية في اختبار مهارات التفكير تعزى لمتغير التحصيل الدراسي.

ولتطوير نموذج للعبة كمبيوترية مرنة وقابلة للتكيف لتسهيل تعلم الرياضيات عبر الانترنت، قام الكاتريني وكابوستوتو وثراسيفولوس (Aikaterini, K Apostolos & Thrasyvoulos, 2014) بتصميم لعبة لتسهيل تدريس الرياضيات، لكونها من المواد المعقدة بالنسبة للطلاب من جميع الأعمار. ويمكن تحميل اللعبة على موقع إدارة المدرسة، وحتى المعلم يمكنه المشاركة في تصميم اللعبة، دون أن تتطلب منه أي مهارات في البرمجة. وبشكل أكثر تحديدا، يمكن للمعلم استخدام موقع الإدارة من أجل تغيير العديد من مكونات اللعبة، مثل المحتوى والعدد الكلي للاعبين. تم تطبيق الدراسة التجريبية على عينة مكونة من (١٢) طالبا، أما العينة الضابطة فكان بها (٣٧) طالبا وقد استمرت عملية تطبيق الألعاب لمدة ١٤ أسبوعا. أشارت النتائج إلى أن رأي الطلاب حول اللعبة كان إيجابيا، كما تشير النتائج إلى فاعلية اللعبة كأداة تعليمية في تعليم الرياضيات.

مشكلة الدراسة

يعتمد نظام التعليم في سلطنة عمان على أن يقوم الطالب في الصف العاشر الأساسي

باختيار المواد الدراسية التي يرغب في دراستها بالصفين الحادي والثاني عشر من ضمن مجموعتين من المواد، وهنا يجد الطالب نفسه أمام نقطة تحول تتطلب منه اختيار المواد الدراسية التي تناسبه، لذا يجد كثير من الطلبة أنفسهم أمام حيرة وقلق حول اختياراتهم المهنية المناسبة (الجامودي، ٢٠٠٧). وهنا يأتي دور خدمة التوجيه المهني المقدمة بالمدارس والتي تعمل على توعية هؤلاء الطلبة نحو اختيار المواد الدراسية التي ترتبط بميولهم من ناحية، وتلبي متطلبات الالتحاق بمؤسسات التعليم العالي وسوق العمل من ناحية أخرى. إذ لا بد للطلبة من امتلاك ثقافة مهنية تمكنهم من اتخاذ هذا القرار الصعب بثقة، وبناءً على خلفية مشبعة بالمعلومات حول نتائج هذا القرار المستقبلية، ومن هنا تأتي مشكلة الدراسة في تحديد أفضل الطرق والاستراتيجيات المناسبة لإكساب هؤلاء الطلبة في هذه السن للمعلومات والمفاهيم التي تقوي من ثقافتهم المهنية.

ففي دراسة لمنسي وكاظم (٢٠٠٦) استهدف معرفة أهم احتياجات التوجيه المهني لدى طلبة الصفين الحادي والثاني عشر بمحافظة مسقط. استعملت الدراسة قائمة مكونة من (٢٥) حاجة للتوجيه المهني. طبقت القائمة على عينة عشوائية قوامها (١٢٠) طالبا وطالبة. وقد أظهرت النتائج أن أهم خمسة احتياجات للطلبة تتمثل في ضرورة أن يعرف الطالب: قدراته العقلية، والمهارات اللازمة لدراسة بعض التخصصات الدراسية، وطريقة الاختيار الصحيح للتخصص الدراسي يساعد الطلبة على اختيار المهن المناسبة لهم، والمهارات اللازمة لأداء مهنة المستقبل، وميوله المهنية. وأما دور متغير النوع والصف والتفاعل الثنائي فلم يكن دالا إحصائياً. وفي ضوء هذه النتائج توصل البحث إلى عدد من التوصيات والمقترحات منها: الإسراع في تقديم خدمات التوجيه المهني للمتعلمين بجميع مراحل التعليم

الدراسية، فضلا عن تزويدهم ببعض نماذج الألعاب المناسبة لهذا الغرض.

أهداف الدراسة

هدفت الدراسة إلى قياس أثر استخدام الألعاب التربوية في اكتساب الثقافة المهنية لدى طالبات الصف العاشر، ومن هنا فإنها حاولت الإجابة عن السؤال التالي:

"هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) في اكتساب طالبات الصف العاشر للثقافة المهنية تعزى لاختلاف نمط التدريس (نمط التدريس التقليدي، ونمط التدريس باستخدام الألعاب التعليمية)؟"

فرضية الدراسة

حاولت الدراسة الحالية في ضوء نتائج الدراسات السابقة اختبار صحة الفرضية الآتية:

"توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) في اكتساب طالبات الصف العاشر للثقافة المهنية تعزى لاختلاف نمط التدريس: (نمط التدريس التقليدي، ونمط التدريس باستخدام الألعاب التعليمية) لصالح نمط التدريس باستخدام الألعاب التعليمية".

أهمية الدراسة

تكمن أهمية الدراسة الحالية في الآتي:

١. استهدفت الدراسة أحد أهم شرائح المجتمع العماني الفتى وهم الطلبة المراهقون بالصف العاشر، كما استهدفت موضوع في غاية الأهمية بالنسبة لهم، وهو اكتسابهم الثقافة المهنية التي تمكنهم من اختيار المواد الدراسية الملائمة للتخصص والمهنية المستقبلية التي يتطلعون لها.
٢. يتوقع أن تسهم نتائج هذه الدراسة في تزويد أخصائيي التوجيه المهني ببعض

الأساسي؛ فالتوجيه المهني يمثل أحد الخدمات التربوية المهمة التي تساعد المتعلمين على اختيار المقررات الدراسية والمجالات المعرفية التي تناسب قدراتهم وميولهم واستعداداتهم.

مما يؤكد حاجة الطلبة لاكتساب الثقافة المهنية، ومن هنا تأتي الدراسة الحالية لتؤكد حاجة الطلبة إلى أنماط تدريس حديثة تعتمد أسلوب التشويق كعنصر أساسي فيها بهدف إكساب الطلبة في مرحلة المراهقة للثقافة المهنية، وذلك كون الطلبة في هذه المرحلة العمرية سريعي الانشغال داخل الغرفة الصفية بأبسط الأمور. نظرا لما للألعاب التعليمية من أثر كبير، ودور فعال في بث الإيجابية والحماس لدى الطلبة، فإن هذا من شأنه أن يحقق له تعلمًا أكثر استمرارًا وفائدة، بجانب ما قد يهيئه من فرص لصقل المهارات الأساسية، وتنمية روح التعاون وطلاقة التفكير، وتكوين الرغبات، وتنمية المهارات، وإشباع الكثير من متطلبات الجانب الوجداني مثل الشعور بالرضا، والتقبل والتوافق مع الحياة المدرسية ومتطلباتها. الأمر الذي يساعد على التنمية العقلية، وإثارة الدافعية وبالتالي زيادة مستوى استيعاب المفاهيم والمعارف المهنية. لذا تحاول هذه الدراسة أن تقارن بين نمطين من أنماط التدريس هما: (نمط التدريس التقليدي، ونمط التدريس باستخدام الألعاب التعليمية).

وحيث لا يوجد -على حد علم الباحثة- دراسات سابقة عن استخدام الألعاب التعليمية في التربية المهنية للطلاب، لذا تقدم الدراسة الحالية الفائدة للعملية التعليمية في مجال التوجيه المهني من حيث إنها تساعد أخصائيي التوجيه المهني في الميدان على اختيار نمط التدريس الأنسب في إكساب طلبة الصف العاشر للثقافة المهنية الضرورية لمساعدتهم على اختيار المواد

إحصائيات وزارة التربية والتعليم (محافظة جنوب الباطنة) للعام الدراسي ٢٠١١/٢٠١٢ م.
عينة الدراسة

تكون أفراد عينة الدراسة من شعبتين من طالبات الصف العاشر المسجلات في مدرسة آسية بنت مزاحم للتعليم الأساسي الصفوف (١٢-٥)، التابعة للمديرية العامة للتربية والتعليم بمحافظة جنوب الباطنة، وبلغ عددهن (٦٦) طالبة، وقد تم اختيار أفراد عينة الدراسة بطريقة قصدية بهدف اختيار شعبتين متكافئتين في المستوى التحصيلي. وتم اختيار إحدى الشعبتين بطريقة عشوائية لتكون مجموعة تجريبية، ويبلغ عدد الطالبات بها (٣٣) طالبة تعلمن بنمط الألعاب التعليمية. والشعبة الثانية مجموعة ضابطة تكونت من (٣٣) طالبة تعلمن بنمط التدريس التقليدي.

ولأغراض التحقق من تكافؤ مجموعتي الدراسة، تم إعطاء المجموعتين اختبار التحصيل القبلي في الثقافة المهنية، ثم استخرجت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للاختبار القبلي (التكافؤ)، ثم استخدم اختبار (ت) للكشف عن دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية، وجدول ١ يبين نتائج الاختبار القبلي.

يتضح من جدول ١ عدم وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية (٠.٠٥) بين المجموعتين على الاختبار القبلي، مما يعني وجود تكافؤ بين أفراد مجموعتي الدراسة.

الاستراتيجيات والألعاب التي يمكن أن تسهم في إكساب الطلبة للثقافة المهنية.

٣. يتوقع أن تسهم الألعاب التعليمية المهنية في مساعدة طلاب الصف العاشر على اتخاذ القرار المهني بشأن اختيار المواد الدراسية للمصنفين الحادي عشر والثاني عشر بناءً على خلفية مشبعة بالمعلومات التي تم اكتسابها بطريقة ممتعة ومشوقة.

٤. تسلط الدراسة الضوء على أهمية فعالية تدريس الثقافة المهنية لطلبة المدارس نظراً لقلّة الدراسات في هذا الموضوع -على حد علم الباحثة- ليس في السلطنة فحسب وإنما في الوطن العربي أيضاً.

الطريقة والإجراءات

منهج الدراسة

للتحقق من صحة فرضيات الدراسة استخدمت الباحثة المنهج التجريبي، وذلك من خلال التصميم التجريبي البسيط الذي يتم فيه القياس القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة.

مجتمع الدراسة

يتكون مجتمع الدراسة الحالية من جميع طالبات الصف العاشر بمدرسة آسية بنت مزاحم للتعليم الأساسي الصفوف (١٢-٥) بمحافظة جنوب الباطنة، ويبلغ عدد طالبات الصف العاشر بها (١٥٠) طالبة حسب

جدول ١

نتائج اختبار (ت) لاختبار الثقافة المهنية في التطبيق القبلي (التكافؤ) ن=٣٣

المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة ت	الدلالة الإحصائية
المجموعة التجريبية	٢٦.٠٩٠	٤.٩٨٥	٣٢	٠.٥٤٥	٠.٥٨٩
المجموعة الضابطة	٢٦.٦٠٦	٤.٦١٦			

أدوات الدراسة

الألعاب التعليمية: قامت الباحثة بتصميم ستة ألعاب تعليمية تحتوي على مفاهيم ومعلومات عن الثقافة المهنية وهي: لعبة تعرف على مؤسسات التعليم العالي، ولعبة الدوالب الدوار للبيئات المهنية، ولعبة الوصول للكأس، ولعبة الكلمات المتقاطعة، ولعبة السلم والأفعى، ولعبة سؤال وجواب.

اختبار الثقافة المهنية: لتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة ببناء اختبار تحصيلي في الثقافة المهنية، روعي فيه شموله للمستويات المعرفية الثلاثة لتصنيف بلوم المعرفي (التذكر والفهم والتطبيق). ويشمل الاختبار المعلومات التي تتناولها موضوعات التوجيه المهني للصف العاشر والتي بنيت عليها الألعاب التعليمية، وهو مكون من (٥٠) سؤال من نوع الاختيار من متعدد، وقد حددت لكل مفردة، أربعة بدائل. وقد تكون الاختبار من ثلاثة أبعاد كالآتي:

الميول والمهارات المهنية: ويتضمن هذا البعد (١٥) سؤالاً هدفها اختبار مدى معرفة الطالب بالميول والمهارات المهنية، وتشمل الأسئلة الآتية: (١، ٢، ٤، ٥، ١٣، ١٧، ١٨، ١٩، ٢٠، ٣٧، ٤٤، ٤٥، ٤٦، ٤٧، ٤٩)، ومن الأمثلة عليها "إذا كانت ميولاتي المهنية تتجه للطب فإن النشاط المدرسي الذي يناسبني هو: (١- الصحافة، ٢- المسرح، ٣- الإذاعة، ٤- الصحة)".

المهن: يتضمن هذا البعد (١٥) سؤالاً هدفها اختبار معرفة الطالب بالمهن المختلفة، وتشمل الأسئلة الآتية: (٣، ٦، ٧، ١٤، ٢١، ٢٤، ٢٥، ٢٧، ٢٨، ٣١، ٣٥، ٣٩، ٤١، ٤٣، ٤٨)، ومن الأمثلة عليها " مهنة المعلم تتبع وظائف البيئة المهنية: (١- الاجتماعية، ٢- الواقعية، ٣- التقليدية، ٤- المستكشفة)".

مؤسسات التعليم العالي وسوق العمل: ويتضمن هذا البعد (٢٠) سؤالاً هدفها اختبار معرفة الطالب بمؤسسات التعليم العالي من

حيث برامجها وتخصصاتها واحتياجات سوق العمل منها في السلطنة، وتشمل الأسئلة الآتية: (٨، ٩، ١٠، ١١، ١٢، ١٥، ١٦، ٢٢، ٢٣، ٢٦، ٢٩، ٣٠، ٣٢، ٣٣، ٣٤، ٣٦، ٣٨، ٤٠، ٤٢، ٥٠)، ومن الأمثلة عليها " تخصص السياحة في جامعة السلطان قابوس يوجد في كلية: (١- السياحة، ٢- الآداب والعلوم الاجتماعية، ٣- التجارة والاقتصاد، ٤- التربية)".

صدق أدوات الدراسة وثباتها

صدق الألعاب التعليمية: بعد تصميم الألعاب التعليمية وإنتاجها من قبل الباحثة وبمساعدة أخصائيات التوجيه المهني في المدرسة التي طبقت بها الدراسة، تم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في تكنولوجيا التعليم وعلى مجموعة من أخصائيي التوجيه المهني في وزارة التربية والتعليم والمشرفين التربويين؛ للتأكد من صدق محتوَاهما ومناسبتهما لطلبة الصف العاشر الأساسي. وتم الأخذ بالملاحظات والاقتراحات التي أشار إليها المحكمون، والتي ساعدت على تحسين وتطوير الألعاب التعليمية، لتتناسب وأغراض هذه الدراسة، كما تم تجريب الألعاب على أحد الصفوف قبل تقديمها لصف الدراسة التجريبية، والأخذ بملاحظات الطلبة بشأنها.

صدق اختبار الثقافة المهنية: تم عرض اختبار الثقافة المهنية على المحكمين الذين تم اختيارهم لتحكيم الألعاب التعليمية، كما تم الأخذ بالملاحظات والاقتراحات التي أجمع عليها (٨٠) من المحكمين، حيث تم تعديل أو حذف أو إضافة الفقرات اللازمة، فأصبح الاختبار بصورته النهائية مكوناً من (٥٠) فقرة من نوع الاختيار من متعدد. كما تم إجراء التحليل العاملي لاختبار الثقافة المهنية للتعرف على البنية العاملية للاختبار، عن طريق تحليل المكونات الأساسية لهوتلنج (Principal Component Analysis)، مع إجراء التدوير المتعامد

جدول ٢ نتائج التحليل العاملي			
رقم الفقرة	العوامل		
	١	٢	٣
١	٠.٥٢٨		
٢	٠.٤٧٦		
٤	٠.٦٩٢		
٥	٠.٤٥٨		
١٣	٠.٤٢٥		
١٧	٠.٤٩٥		
١٨	٠.٤٨٩		
١٩	٠.٣٣٦		
٢٠	٠.٤٨٧		
٣٧	٠.٥٧٩		
٤٤	٠.٦٩٢		
٤٥	٠.٤٥٨		
٤٦	٠.٥٧٦		
٣		٠.٣٩٩	
٦		٠.٦٢٦	
٧		٠.٧١٢	
١٤		٠.٦٨٤	
٢١		٠.٥٥٣	
٢٤		٠.٤٣٦	
٢٥		٠.٤٢٣	
٢٧		٠.٤٧٤	
٢٨		٠.٤٤٤	
٣١		٠.٦٢٦	
٣٥		٠.٧١٢	
٣٩		٠.٦٨٤	
٤١		٠.٦٢٦	
٤٨		٠.٤٥٣	
٩		٠.٤٥٤	
١٠		٠.٣٢٦	
١١		٠.٤١٢	
١٢		٠.٣٨٤	
١٥		٠.٥٢٦	
١٦		٠.٤١٢	
٢٢		٠.٣٨٤	
٢٣		٠.٥٢٦	
٢٦		٠.٣١٢	
٢٩		٠.٣٨٤	
٣٠		٠.٤٢٦	
٣٢		٠.٣١٢	
٣٣		٠.٤٨٤	
٣٤		٠.٥٠٦	
٣٦		٠.٥٥٩	
٣٨		٠.٥٣٣	
٤٠		٠.٤٥٠	
٤٢		٠.٥٢٨	
الجذر الكامن	٧.٩١٨	٧.٨٥٢	٦.٦٩١
التباين المفسر	٢٦.٣٩	٢٦.١٧	٢٢.٣٠

بطريقة الفاريماكس (Varimax Rotation). وقد تم قبول التشبعات التي لا تقل عن محك جيلفورد (٠.٣) في كل عامل. حددت العوامل المستخلصة بثلاثة عوامل طبقاً للإطار النظري للدراسة الحالية. وقد فسرت هذه العوامل ما نسبته (٧٤.٨٦%) من التباين الكلي، على النحو الآتي (٢٢.٣٠%، ٢٦.١٧%، ٣٧.٧١%) للعامل الأول والثاني والثالث على التوالي. وتشبع في العامل الأول (١٣) فقرة تراوح تشبعها بين (٠.٣٣) و (٠.٦٩) وحذفت الفقرات (٤٧) و (٤٩) حيث قل تشبعهما عن (٠.٣)، وتشبع في العامل الثاني (١٤) فقرة، تراوحت تشبعاتها ما بين (٠.٣٩) و (٠.٧١) وحذفت الفقرة (٤٣) حيث قل تشبعها عن (٠.٣)، أما العامل الثالث فقد تشبع فيه (١٧) فقرة، تراوحت تشبعها ما بين (٠.٣١) و (٠.٥٢)، وحذفت الفقرات (١١) و (٨) و (٥٠). وتمثل هذه العوامل الأبعاد الآتية: الميول والمهارات المهنية، والمهن، ومؤسسات التعليم العالي وسوق العمل، ويوضح جدول ٢ نتائج التحليل العاملي للاستبانة.

وللتأكد من ثبات اختبار الثقافة المهنية، قامت الباحثة باحتساب معامل ثبات الاختبار عن طريق الاختبار وإعادة الاختبار (Test-Retest) حيث طبق الاختبار على عينة استطلاعية خارج أفراد عينة الدراسة بلغ عددها (٢٥) طالبة. وكان ذلك على فترتين زمنيتين يفصل بينهما أسبوعان، حيث إنه حسب معامل ارتباط بيرسون وبلغ معامل الثبات (٠.٨٧)، وهي قيمة مناسبة لأغراض تطبيق هذه الدراسة.

حدود الدراسة

الحدود البشرية: اقتصر تطبيق الدراسة على عينة من شعبتين من طالبات الصف العاشر، بلغ عددهن (٦٦) طالبة.

الثقافة المهنية: تعرف إجرائيا بأنها مجموعة المعارف والمهارات التي تمكن الطالب من اتخاذ قراره المهني بوعي، مما يساعده على اختيار المواد الدراسية والتخصص الملائم له وبالتالي يمكنه من التكيف بفعالية في عالم العمل مستقبلا، وتحدد بمقدار الدرجة التي يحصل عليها الطالب في اختبار الثقافة المهنية، والذي يتضمن ثلاثة أبعاد رئيسية هي: معرفة الميول والمهارات المهنية، والمعرفة بالمهن، والمعرفة بمؤسسات التعليم العالي وسوق العمل.

إجراءات الدراسة

لتحقيق هدف الدراسة، تم اتباع الخطوات

الآتية:

١. تصميم الألعاب التعليمية.
٢. بناء فقرات اختبار الثقافة المهنية.
٣. التحقق من صدق وثبات أدوات الدراسة من خلال التطبيق على عينة استطلاعية.
٤. اختيار أفراد عينة الدراسة الفعلية (المجموعتان الضابطة والتجريبية) والتحقق من تكافؤ المجموعتين من أجل ضبط العوامل المؤثرة على مسار الدراسة.
٥. تدريب أخصائيات التوجيه المهني في المدرسة التي ستطبق فيها الدراسة على استخدام الألعاب التعليمية، والاتفاق على موعد وخطوات تطبيق الدراسة.
٦. تطبيق الاختبار القبلي على المجموعتين.
٧. شرح تعليمات وقواعد استخدام الألعاب التعليمية على طالبات المجموعة التجريبية.
٨. تنفيذ برنامج الدراسة خلال الفترة من ٢٠١٢/٣/٢ إلى ٢٠١٢/٥/٩. حيث نفذت

الحدود الجغرافية: اقتصر تطبيق الدراسة على عينة من شعبتين من طالبات الصف العاشر المسجلات بمدرسة آسية بنت مزاحم للتعليم الأساسي الصفوف (٥-١٢)، التابعة لمديرية التربية والتعليم لمحافظة جنوب الباطنة.

الحدود الزمانية: اقتصر تطبيق الدراسة خلال الفترة من ٢٠١٢/٣/٢ إلى ٢٠١٢/٥/٩.

مصطلحات الدراسة

التدريس باستخدام الألعاب التعليمية: هي طريقة تدريس يكون التعلم فيها من خلال مجموعات تستخدم ألعابا تعليمية تتضمن معلومات وأنشطة تتعلق بالثقافة المهنية ويبدل المتعلمون جهدا لتعلمها كما تتطلب تفاعلهم وتعاونهم لتحقيق أهداف معينة ضمن قواعد وقوانين محددة مسبقا، ويثار حماسهم من خلال المسابقات الفردية والجماعية، ويقتصر دور المعلم فيها على التنظيم والإرشاد والتوجيه فقط (عيسى، ومصالحة، ٢٠٠٥، ص. ٧)، وتعرفا إجرائيا بطريقة التدريس التي تعتمد على استخدام مجموعة من الألعاب التعليمية الهادفة إلى غرس الثقافة المهنية لدى طالبات الصف العاشر، والتي قامت أخصائية توجيه المهني مدربة بتطبيقها على طالبات المجموعة التجريبية في حصص التوجيه المهني لمدة شهرين.

الطريقة التقليدية في التدريس: هي طريقة التدريس الشائعة في مدارسنا، والتي يهيمن فيها المعلم على سير خطوات الدرس، ودور الطالب فيها مستمع أحيانا ومقلد حينما آخر وتقوم على استخدام الأنشطة الموجودة في الكتاب باعتباره مصدر أساسي للمعلومات (زيدان وعفانة، ٢٠٠٧، ص. ١٦١). وتعرفا إجرائيا بأنها طريقة التدريس التي تتلقى فيها طالبات المجموعة الضابطة حصص التوجيه المهني بالطريقة التقليدية في التدريس.

(٠.٠٥) في اكتساب طالبات الصف العاشر للثقافة المهنية تعزى لاختلاف نمط التدريس (نمط التدريس التقليدي، ونمط التدريس باستخدام الألعاب التعليمية) لصالح ونمط التدريس باستخدام الألعاب التعليمية".

لاختبار صحة فرضيات الدراسة تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاختبار الثقافة المهنية لكل من مجموعتي الدراسة، كما يتضح من جدول ٣.

ثم تم استخدام اختبار تحليل التباين (ANCOVA) لمعرفة دلالة الفروق بين متوسطي المجموعتين في اختبار الثقافة المهنية، وذلك كما يتضح من جدول ٤.

يلاحظ من جدول ٤ وجود فروق دالة احصائيا بين المجموعتين الضابطة والتجريبية على أداء الطالبات في اختبار الثقافة المهنية، حيث بلغت قيمة "ف" ٧.٥٠١ وهي دالة عند مستوى (٠.٠٠٨)، مما يدل على تفوق طالبات المجموعة التجريبية في اختبار الثقافة المهنية نتيجة لاستخدام طريقة التعلم باستخدام الألعاب التعليمية، مقارنة بطالبات المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة التقليدية.

الأخصائية المدربة على التدريس باستخدام الألعاب التعليمية حصص التوجيه المهني مستخدمة مجموعات اللعب على طالبات المجموعة التجريبية، بينما استمرت الأخصائية الأخرى في تقديم حصص التوجيه المهني بالطريقة التقليدية على طالبات المجموعة الضابطة.

٩. تطبيق الاختبار البعدي على المجموعتين.

١٠. إجراء المعالجات الإحصائية اللازمة لاستخلاص نتائج الدراسة.

الأساليب الإحصائية

لاختبار صحة فرضيات الدراسة تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاختبار الثقافة المهنية لكل من مجموعتي الدراسة (الضابطة والتجريبية)، وتم استخدام اختبار "ت" للتحقق من تكافؤ مجموعتي الدراسة في الاختبار القبلي للثقافة المهنية، بينما استخدم اختبار تحليل التباين لمعرفة دلالة الفروق بين المتوسطين في الاختبار البعدي للثقافة المهنية.

نتائج الدراسة

نتائج فرضيات الدراسة ونصه: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة

جدول ٣

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لدرجات طالبات المجموعتين في الاختبار البعدي للثقافة المهنية

طريقة التدريس	العينة	الدرجة الكلية للاختبار	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
المجموعة التجريبية نمط الألعاب التعليمية المهنية)	٣٣	٥٠	٢٩.٦١	٤.٢٠
المجموعة الضابطة نمط التدريس التقليدي)	٣٣	٥٠	٣٥.٧٣	٣.٧١

جدول ٤

نتائج تحليل التباين للمتوسط الحسابي لدرجات الطلبة في اختبار لدرجات طالبات المجموعتين في الاختبار البعدي للثقافة المهنية

الدرجة	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف"	مستوى الدلالة
الدرجة الكلية	الاختبار القبلي	٢٦٨.٤٦	١	٢٦٨.٤٦	٥.٩٢١	٠.٠١٨
	الطريقة	٣٤٠.١	١	٣٤٠.١	٧.٥٠١	٠.٠٠٨
	الخطأ	٢٩٠١.٨١	٦٣	٤٥.٣٤		
	الكلية	٤١١٧٩.٠٠	٦٥			

مناقشة النتائج

بينت نتائج الدراسة تفوق طالبات المجموعة التجريبية في اختبار الثقافة المهنية نتيجة لاستخدام طريقة التعلم باستخدام الألعاب التعليمية، مقارنة بطالبات المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة التقليدية، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أهمية دور الألعاب التعليمية في إثارة دافعية الطالبات للتعلم، بالإضافة للجو المرح والمشوق للحصص أثناء استخدام الألعاب التعليمية، وقد اتفقت هذه النتيجة مع نتائج عدد من الدراسات السابقة (مثلاً: أبو ريا وحمدي، ٢٠٠١؛ دار، ٢٠٠١؛ زيدان، وعفانة، ٢٠٠٧؛ الشنطاوي، ٢٠٠٠؛ الهرش، وعبابنة، والدالعة، ٢٠٠٦؛ Saab, 1987). بينما تختلف مع نتائج دراسات أخرى لم تجد فروقا دالة إحصائية لطريقة استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل الطلبة (عبيدات، ٢٠٠٥).

كما تفسر الباحثة هذه النتيجة في ضوء خصائص المرحلة العمرية للطالب بالصف العاشر، إذ يكون الطالب سريع الانشغال داخل الغرفة الصفية بأبسط الأمور، ونظرا لما للألعاب التعليمية من دور فعال في بث الإيجابية والحماس لدى الطلبة، فإن هذا من شأنه أن يحقق له تعلمًا أكثر استمرارا وفائدة، بجانب ما قد يهيئه من فرص لصقل المهارات الأساسية، وتنمية روح التعاون وطلاقة التفكير، وتكوين الرغبات، وتنمية المهارات، وإشباع الكثير من متطلبات الجانب الوجداني مثل الشعور بالرضا، والتقبل والتوافق مع الحياة المدرسية ومتطلباتها. الأمر الذي يساعد على التنمية العقلية، وإثارة الدافعية وبالتالي زيادة مستوى استيعاب المفاهيم والمعارف المهنية. وعليه أوصت الدراسة بتعميم استخدام الألعاب على طلاب الصف العاشر بالمحافظة، لذا يمكن قبول فرضية الدراسة.

التوصيات

من خلال نتائج الدراسة الحالية، توصي الباحثة بالآتي:

أولاً: توصيات لوزارة التربية والتعليم والمركز الوطني للتوجيه المهني:

١. إنتاج برمجيات تعليمية في مجال التوجيه المهني، وتعميمها على المدارس.
٢. ضرورة استخدام الألعاب التربوية في تعليم طلاب التعليم الأساسي، من خلال إضافة قاعة لكل مدرسة بفرق عمل له المقدرة على تصميم جميع الألعاب في المواد المختلفة، لتساعد المعلمين والأخصائيين في تأدية الألعاب بشكل بسيط وهادف.
٣. مراعاة واضعي المناهج لمرحلة التعليم الأساسي بأن تتضمن الكتب المدرسية بعض الألعاب التربوية، ودليل للمعلم لعمل بعض تلك الألعاب.
٤. إنشاء قناة تعليمية تحت إشراف وزارة التربية والتعليم، مع توظيف الألعاب التربوية المنهجية ضمن برامجها.

ثانياً: توصيات لأخصائيي التوجيه المهني

١. البحث عن طرق التدريس والاستراتيجيات الحديثة وتطبيقها في مجال غرس الثقافة المهنية لدى الطلبة.
٢. تصميم برمجيات، وألعاب، وأنشطة إبداعية تحقق أهداف الأخصائي في نشر الثقافة المهنية بين الطلبة.
٣. إجراء دراسات واستطلاع لرأي الطلبة في الأساليب والاستراتيجيات المفضلة لديهم في التعلم.

المقترحات

السمع في مرحلة ما قبل المدرسة. مجلة الدراسات التربوية والنفسية بجامعة السلطان قابوس، (١٠)، ٢، ١٣٦-٢٥٤.

الجامودي، سعيد سالم (٢٠٠٧). إسهام مديري مدارس سلطنة عمان في التوجيه المهني للطلاب من وجهة نظر الأخصائيين الاجتماعيين (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة السلطان قابوس.

دار، السيد إبراهيم (٢٠٠١). أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس العلوم على تنمية اتجاهات التعاون لدى طلبة الصف الخامس الابتدائي من مرحلة التعليم الأساسي (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية التربية، جامعة الزقازيق، مصر.

زيدان، عفيف، وعفانة، انتصار (٢٠٠٧). أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مدارس ضواحي القدس، مجلة جامعة النجاح للأبحاث (العلوم الإنسانية)، (١)، ٢١، ١٦٠-١٨٠.

عبيدات، لؤي طالب (٢٠٠٥). أثر الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لطلبة الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى (رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الهاشمية)، الزرقاء، الأردن.

عيسى، حازم، ومصالحة، عبد الهادي (٢٠٠٥). فعالية برنامج مقترح في الألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات التفكير العلمي لدى تلميذات الصف الثالث الأساسي. بحث مقدم في المؤتمر التربوي الثاني "الطفل الفلسطيني بين تحديات الواقع وطموحات المستقبل" في الفترة من ٢٢-٢٣/١١/٢٠٠٥، كلية التربية، الجامعة الإسلامية.

تقترح الباحثة إجراء دراسات أخرى باستخدام استراتيجيات التدريس الحديثة في مجال التوجيه المهني، ومنها على سبيل المثال الدراسات الآتية:

١. دراسة عن أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات اتخاذ القرار المهني.
٢. دراسة عن أثر استعمال الألعاب الالكترونية المهنية في تنمية الوعي المهني لدى الطلبة.

المراجع

References

- أبو ريا، محمد وحمد، نرجس (٢٠٠١). أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب في اكتساب طلبة الصف السادس الأساسي لمهارات العمليات الحسابية الأربع. دراسات العلوم التربوية، ٢٨، ١٦٤-١٧٦.
- أبو مائلة، حسن السيد (١٩٩١). دور اللعب التربوي في تنمية القيم الجمالية لرياض الطلبة (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية التربية، جامعة المنصورة، مصر.
- آل جميل، يسرية (٢٠١٠). أثر استخدام الألعاب التعليمية والالكترونية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى طالبات الصف السادس الابتدائي في مقرر اللغة الانجليزية. استرجعت من الموقع التالي: www.dr-aljamil.com/ بتاريخ ٥ أبريل ٢٠١٥م.
- بلقيس، أحمد، ومرعي، توفيق (١٩٨٧). الميسر في سيكولوجية اللعب. عمان: دار الضرقان للنشر والتوزيع.
- تركستاني، مريم حافظ عمر (٢٠١٦). أثر الألعاب الالكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف

- Aikaterini, K., Apostolos, M., & Thrasyvoulos, T. (2014). Implementing a Game for Supporting Learning in Mathematics. *The Electronic Journal of e-Learning* (12)3, 230-242.
- Engels, H., & Gerialien A (1994). Computer-based Role- Playing For interpersonal Skills. *Training, simulation & gaming*, 28 (2), 164-180.
- Kablan, Z. (2010). The Effect of Using Exercise-based Computer Games during the Process of Learning on Academic Achievement among Education Majors. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 10 (1), 351-364.
- Saab, J. F. (1987). *The Effects of Creative Drama Methods on Mathematics Achievement, Attitudes and Creativity* (Unpublished PhD Dissertation), West Virginia University, Morgantown.

منسي، محمود عبد الحليم، وكاظم، علي مهدي (٢٠٠٦). تقدير احتياجات التوجيه المهني لدى طلبة الصفين الحادي عشر والثاني عشر بمحافظة مسقط، ورقة عمل مقدمة في "ملتقى التوجيه المهني الأول" ١٣-١٥ مايو ٢٠٠٦م، وزارة التربية والتعليم، مسقط.

الهرش، عايد حمدان، وعبابنة، زياد وليد، والدلالة، أسامة (٢٠٠٦). أثر استخدام برمجيتين تعليميتين مختلفتين في تحصيل تلميذات الصف الأول الأساسي في الرياضيات، مجلة جامعة تشرين للدراسات والبحوث العلمية (سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية)، ٢٨، (١)، ٥٥-٥٦.

يونس، بشرى عمر (٢٠١٥). أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلامذة الصف الثالث الأساسي (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية، غزة.