أثر استراتيجيتي الألعاب والأنشطة العلمية في مستوى الدافعية نحو التعلم لدى أطفال الروضة في الأردن

إعداد

أ/ عرين سلامه العمرو

ماجستير مناهج واساليب تدريس عامة

وزارة التربية والتعليم الأردنية، الأردن – الكرك

أ.د محمد إبراهيم الغزيوات

استاذ المناهج واساليب التدريسقسم المناهج والتدريس

كلية العلوم التربوية- جامعة مؤتة- الأردن

أثر استراتيجيتي الألعاب والأنشطة العلمية في مستوى الدافعية نحو التعلم لدى أطفال الروضة في الأردن

عرين سلامه العمرو[1]، محمد إبراهيم الغزيوات[2]
قسم المناهج والتدريس، كلية العلوم التربوية، جامعة مؤتة- الأردن.
[1]البريد الإلكتروني للباحث الرئيس: **Areenalamer90@gmail.com**

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى رفع مستوى الدافعية نحو التعلم لدى أطفال الروضة في الاردن. من خلال تقصي أثر التدريس باستراتيجيات تعلمية (الألعاب العلمية، الأنشطة العلمية، الإعتيادية)، تكونت عينة الدراسة من (56) طفلاً وطفلة من أطفال الروضة في مدرسة الجدعا الثانوية للبنات، قسمت عينة الدراسة إلى ثلاثة مجموعات عشوائياً (تجريبيتان، وضابطة)، تكونت المجموعة التجريبية الأولى من (18) طفلاً وطفلة، تم تدريسهم باستراتيجية الألعاب العلمية، وتكونت المجموعة التجريبية الثانية من (19) طفلاً وطفلة، تم تدريسهم باستراتيجية الأنشطة العلمية، أما المجموعة الثالثة فكانت المجموعة الضابطة وتكونت من (19) طفلاً وطفلة، درست بالاستراتيجية الاعتيادية. اشتملت أدوات الدراسة على مجموعة من الألعاب والأنشطة العلمية من تصميم الباحثة، ومقياس الدافعية نحو التعلم يناسب مع أهداف هذه الدراسة، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة احصائية بين متوسط أداء المجموعات الثلاث (التجريبيتان، والضابطة) في مقياس الدافعية نحو التعلم لصالح المجموعتين التجريبيتين، كما أظهرت الدراسة وجود فروق دالة احصائياً بين المجموعتين التجريبيتين لصالح المجموعة التجريبية الأولى التي درست باستخدام استراتيجية الألعاب العلمية. وأوصت الدراسة بضرورة التدريس باستخدام استراتيجية الألعاب والأنشطة العلمية في مرحلة الروضة لما لها الأثر الإيجابي في رفع مستوى دافعية الأطفال نحو التعلم.

الكلمات المفتاحية: استراتيجية الألعاب العلمية، استراتيجية الأنشطة العلمية، الدافعية، أطفال الروضة.

The Effect of Playing and Scientific Activities Strategies on Motivation towards Learning among Kindergarten Children in Jordan

[1]Areen Salameh Alamro, [2] Muhammad Ibraheem Algziwaat
Curriculum and Instruction Department, Faculty of Educational Sciences, Mutah University, Jordan.
[1]**Corresponding author E-mail:** Areenalamer90@gmail.com

ABSTRACT

This study aimed to investigate the impact of teaching using the strategies of playing and scientific activities in revealing the level of motivation towards learning among kindergarten children in Jordan. The study sample consisted of (56) boys and girls from kindergarten in Al-Jada Secondary School for Girls. The study sample was divided randomly into three groups (two experiments and a control). The first experimental group consisted of (18) children, who were taught via the playing strategy, and the experimental group was formed. The second group consisted of (19) children, who were taught using the scientific activities strategy, while the third group was the control group and consisted of (19) children and girls, who were taught via the usual method. The study tools included a set of scientific games and activities designed by the researcher, and the measure of motivation towards learning fits with the objectives of this study, and the results of the study showed that there are statistically significant differences between the mean performance of the three groups (the experimental and the control) in the scale of motivation towards learning in favor of the two experimental groups. The study also showed that there are statistically significant differences between the two experimental groups in favor of the first experimental group who studied via the playing strategy. The study recommended the necessity of teaching using the strategy of playing and scientific activities in kindergarten because it has a positive impact on raising the level of motivation of children towards learning.

Keywords: Playing Strategy, Science Activities Strategy, Motivation, Kindergarten Children.

المقدمة والخلفية النظرية للدراسة:

في نهاية القرن العشرين ظهر مصطلح جديد أطلق عليه الباحثون والمهتمون التعلم النشط (Active Learning)، وازداد الاهتمام بهذا المصطلح مع التطور العلمي، والمعرفي والتقني في السنوات الأخيرة من القرن الحالي.

ظهرت أهمية توظيف استراتيجيات التعلم النشط في العملية التعليمية، نتيجة الأثر الذي يحدثه في جميع عناصر العملية التعليمية، فينعكس ذلك في تنمية المهارت، والمقدرة على الإبداع، والتفكير، وحل المشكلات، والعمل الجامعي، واتخاذ القرارات، والاستقلالية في التعليم، وترسيخ المفاهيم واكتسابها، وتنمية الدافعية نحو التعلم، فالتعلم النشط قابل للبقاء والاستمرار في حياة المتعلم ومستقبله. ومن أهم هذه الاستراتيجيات التي تحفز وتثير دوافع المتعلم نحو التعلم استراتيجية الألعاب، واستراتيجية الأنشطة العلمية (الهديرس، 2019).

استراتيجية الألعاب العلمية

يعد التدريس باستخدام استراتيجية الألعاب من أفضل طرق التدريس؛ كونها تراعي سيكولوجية الطفل، حيث يحرص التعليم الحديث على تنمية الفرد من جميع النواحي، والتركيز على ايصال المعرفة بشكل ممتع وشيق، ومع انتقال دور المتعلم من متلقي للمعلومة إلى مكتشف وباحث عنها، وهذا يحتم على المعلم توظيف استراتيجيات التعلم النشط، والتي تثير دافعية التعلم، ومنها التعلم باللعب (العناني، 2014).

فاللعب سواء كان فردياً أو جماعياً، داخل البيت أو خارجه، فانه يفسح المجال للمتعلم كي يتعلم ويحقق ذاته ويكتشف قدراته، ويمكنه التميز بين ما يمكن فعله، وما لا يمكن فعله، فتزيد من ثقته بنفسه، فالطفل عندما يركب الدراجة، أو يتسلق الشجرة، يفرح لشعوره بالسيطرة على الخوف عند إنجازه للألعاب، لأنه وصل إلى هدفه دون مساعدة من الكبار (Demirbilek & Tamer, 2010).

مفهوم استراتيجية الألعاب العلمية

هي استراتيجية تقوم على النشاط الحركي والذهني بشكل موجه أو غير موجه، يقوم به الأطفال بشكل فردي أو جماعي من أجل تحقيق التسلية والمتعة، وفيه يستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، وتمتار بالخفة والسرعة (الخطابي، 2019).

ويعرفها اللصامصة (2015) بأنه: نشاط يقوم به الطفل سواء أكان موجه أو غير موجه من أجل تحقيق المتعة والتسلية ليساعد الطفل في تنمية شخصية الطفل من جميع النواحي.

في ضوء التعريفات السابقة، أجمع العلماء على أن الألعاب نشاط قائم على الحركة، يحقق التسلية والمتعة للطفل بدوافع داخلية. وتعرف الباحثة الألعاب العلمية إجرائيا بأنها تلك النشاطات التي تتطلب سلوكيات يمارسها الطفل بطريقة علمية مناسبة محققاً الأهداف التعليمية المرجوة.

أهمية استراتيجية الألعاب العلمية:

يعد اللعب نشاطًا مهماً يمارسه الطفل؛ إذ يسهم في تكوين شخصيته بسماتها وأبعادها كافة، ويكشف أمام الطفل أبعاد العلاقات التفاعلية والاجتماعية بين الناس، كما وتسمح الألعاب في تفسير العلاقات بين الأشياء، فتنمي لديه مهارات التفكير في المعرفة العلمية (الحيلة، 2017). ويتعلم الطفل من خلال الألعاب الكثير من الأشياء عن البيئة المحيطة به، غير أنه يسهم بشكل فعال في صقل شخصية الفرد وتنظيمها من الناحية الجسدية والنفسية (البلوشي، 2018). وتتمثل أهمية الألعاب العلمية في تنمية الدافعية لإثارة ميول المتعلم نحو التعلم، وعليه يجب أن يكون المعلم يقظاً لاكتشاف المثيرات التي تؤدى إلى شعور المتعلم بالاشباع ليستمر نحو العمل، ولا يمكن اعتبار خطة أي درس كاملة إذا لم تشتمل على إثارة دافعية المتعلم نحو موضوع الدرس، حيث يجب على المعلم أن يربط محتوى المادة التعليمية الجديدة بخبرة المتعلم فيحدث له الإشباع. إذ لا يكفي أن تكون إثارة الدافعية بشكل لحظي أو مؤقت لدى المتعلم، بل يجب إثارة دافعيته لتحقيق هدف محدد يستمر إلى ما بعد الخبرات الحالية (المصري ومحمد، 2014).

أهداف استراتيجية الألعاب العلمية:

اللعب كونه نشاطاً حركياً يكتسب من خلاله كل أوجه المعرفة الوجدانية والمهارية هناك عدة أهداف للألعاب لخصت كما يأتي (نسيم ومحمد، 2013):

1- الأهداف الجسمية: وتتمثل في تنمية العضلات الكبيرة والصغيرة للطفل، وتنمية التآزر البصري ايضاً، والارتقاء بالصحة الجسمية لديهم.

2- الأهداف الاجتماعية: وتتمثل في التعاون والتواصل مع الآخرين، كما تعمل على خلق مواقف حية، يتعرف الطفل من خلالها على كيفية التصرف فيها، وتعلم قوانين المجتمع وأنظمته، والعادات والتقاليد.

3- الأهداف المهارية: وتتمثل في تنمية الدقة والسرعة والإتقان للطفل، وتنمية مهارة ربط المجرد بالمحسوس، كما تنمي مهارة حل المشكلات.

4- الأهداف الوجدانية: وتشمل هذه الأهداف على تحفيز الدافعية نحو التعلم، قدرة الطفل في التعبير عن نفسه، تكوين شخصيته وتلبية رغباته.

5- الأهداف المعرفية: تشمل القدرة على التذكر، وتقوية الملاحظة، تنمية الادراك الحسي، التدريب على الانتباه والتركيز.

الأُسس التربوية للألعاب العلمية

تعتمد الألعاب على كثير من الميادين التربوية مثل علم نفس النمو، وعلم النفس التعليمي، وعلم النفس الاجتماعي، حيث استمدت منه أسس بناء اللعب وخطواته وإجراءات تنفيذه وتقويمه، وقد طرحت العديد من الدراسات بعض هذه الأسس التي ترتكز علها الألعاب العلمية يمكن إيجازها على النحو التالي (الكريدس وباحذق، 2019):

- رفع مستوى المثابرة والدافعية: يكون المتعلم أكثر استعداداً للمشاركة في الموقف التعليمي خاصة إذا كان هذا الموقف له معنى، أي ارتباط الموقف بحاجات المتعلم واهتماماته، وعليه يقتضى أن تكون اللعبة مثيرة لحماس الطفل.
- التعزيز الإيجابي: يتميز اللعب بالتشجيع الإيجابي فيشعر الطفل بالإثارة، وهو أمر يدعو إلى المزيد من اللعب الهادف، ويعد التعزيز الإيجابي عنصر مهم في التعلم وتعديل السلوك.
- التنظيم: وفيه يجب أن تكون اللعبة في تنظيم معين، بحيث تساعد على تحقيق الأهداف المرجوة، فكل لعبة تتطلب تنظيماً لكل خطوة فيما بدءاً من الهدف وانتهاء بتقويم اللعبة.

دور المعلم والمتعلم في استخدام استراتيجية الألعاب العلمية:

تنوط بالمعلم عدة أدوار يقوم بها عند استخدام الألعاب العلمية في التدريس وهي (الحيلة، 2003).:

- إجراء دراسة للألعاب المتوفرة في بيئة التلميذ.
- التخطيط لكيفية استخدام الألعاب، لتحقيق الأهداف المطلوبة.
- توضيح قواعد الألعاب العامة للتلاميذ.
- تحديد الأدوار والمجموعات لكل تلميذ.
- تدخل المعلم في الوقت المناسب، وتقويم مدى فاعلية اللعب في تحقيق الأهداف التي تم تحديدها.

ويتمثل دور المتعلم في اللعب في الإلتزام بالدور الموكل له وعدم التعدي على أدوار الآخرين، العمل ضمن روح الفريق والتكيف مع أفراد مجموعته، وتحقيق الهدف من إجراء اللعبة.

خطوات تطبيق الألعاب العلمية

حددت الباحثة مجموعة من الخطوات الإجرائية لتطبيق استراتيجية الألعاب في هذه الدراسة وهي:

- تحديد الأهداف العامة للعبة.
- تحديد خصائص الفئة المستهدفة.
- تحديد حجم المجموعة، وعدد الأطفال المشاركين.
- تحديد الزمن اللازم لتنفيذ اللعبة.
- تجريب اللعبة للحصول على التغذية الراجعة المناسبة.
- تنفيذ اللعبة بعد تنظيم المكان المخصص لتنفيذها.
- التقويم والمتابعة.

معايير اختيار وتصميم الألعاب التعليمية للأطفال:

توجد العديد من التصنيفات للمعايير المتطلبة عند اختيار وتصميم الألعاب من حيث التصميم والهدف ومن حيث الألوان، والحجم والشكل، وهي كالآتي (نسيم ومحمد، 2013):

1- أن تكون ذات صلة بالأهداف التعليمية والتربوية.

2- أن تناسب المرحلة العمرية ومستوى النمو العقلي والاجتماعي والبدني.

3- أن تثير مهارة التفكير والملاحظة والتامل، وأن تخلو من التعقيد والبساطة الشديدين.

4- استخدام الألوان الزهية، وتجنب استخدام العشوائية للون الذي يشتت انتباه الطفل.

5- مراعاة التأثير النفسي للألوان، فالألوان الباردة (الاخضر، الازرق، البنفسجي) تظهر في مساحة أقل لانها تعتبر الوان التقلص، والالوان الدافئة (احمر برتقالي اصفر) تكون في أكبر قدر من المساحة لانها تعتبر صفة الانتشار البصري.

6- أن يكون حجم اللعبة مناسبا لحجم الطفل، ومراعاة الاتزان، من حيث الترتيب والأبعاد للأجزاء المكونة للعبة.

7- عدم الاكثار من التفاصيل في اللعبة، واستخدام الأسلوب البسيط عند تصميمها.

استراتيجية الأنشطة العلمية:

تعد الأنشطة العلمية الجوهر الأساس في تدريس العلوم وتعلمها، لذا يتطلب أن تقدم بصورة تثير عقل المتعلم وتجذبه وتتحداه، ولضمان نجاح استراتيجية الأنشطة العلمية يتم تطبيقها تدريجيا مع الأخذ بعين الاعتبار أنه يجب التغلب على معيقات هذه الاستراتيجية لاستمرارها لفترة طويلة، وقياس المخرجات للتأكد من حدوث التعلم.

تعد أحد الاستراتيجيات التي تعمل على ترسيخ المنهج العلمي الذي يجعل الطالب يمارس هواياته المفضلة ويعمق مهارات التفكير الإبداعية والعلمية، وافساح المجال له لإبراز مواهبه وقدراته من خلال ممارسة البرامج التطبيقية في مجالات العلوم المختلفة بأسلوب ممتع وشيّق تحقق الفائدة للطالب والمجتمع (Stanford, 2014).

تقوم الأنشطة العلمية على فلسفة النظرية البنائية والتي تعد ثقافة تربوية، تهتم بتفاعل الطلبة معاً ، ومع المعلم، ومحتوى المادة التعليمية، وتركز استراتيجية الأنشطة العلمية على الجانب العملي في العلم دون إهمال المحتوى المعرفي، وإضفاء خاصية الواقعية على الأفكار والمعلومات النظرية، فالبشر يخلقون المعرفة من خلال التفاعل بين أفكارهم وخبراتهم (الطباع، 2014). وهي تلك الأنشطة التي تتناول مجالات العلوم التجريبية (الكيمياء، الفيزياء، علوم الأرض، علوم الفلك والعلوم الحياتية) وجميع فروعها وتطبيقاتها بحيث تنمي تلك الأنشطة روح البحث عند الطلبة وتدربهم على أنماط السلوك العلمي والتفكير العلمي والتطبيقي وحفزهم على الابتكار والإبداع (العجمي، 2007).

ويشير (Davies, 2007) إلى أن القاعدة العامة في التعلم، أننا نتعلم (١٠%) ممانقرأ، و(٢٠%) مما نسمع، و(٣٠%) مما نشاهد و(٥٠%) مما نسمع ونشاهد، و(٧٠%) مما نناقش مع الآخرين، و(٨٠%) نختبره بأنفسنا، و(٩٥%) نعلن للآخرين.

أهمية استراتيجية الأنشطة العلمية:

تبرز أهمية هذ الاستراتيجية من الحاجة الملحة والمتزايدة لها، واتفقت عديد من الدراسات التربوية الحديثة على تلك الحاجة، وإن المتعلمين وخاصة في المراحل الدراسية الأولى يميلون إلى الأنشطة الادراكية والحسية والتي تمارس عادةً خارج غرفة الصف، وهي مثالاً للأنشطة العلمية، فتزيد من حماس المتعلم وتبعده عن الملل والاحباط الذي قد يحدث عند ممارسة أنشطة غير مفيدة. فمن خلال استخدام استراتيجية الأنشطة العلمية يكون المتعلم علاقات ايجابية مع اقرانه ومعلمه، ويتعلم المهارات الضرورية لحدوث التعلم، واكتشاف عن مواهب المتعلم، وتزيد من درجة الالتزام والإنضباط، ومعرفة البيئة المحيطة بهم.

معايير اختيار وتصميم الأنشطة العلمية:

أشار المتخصصون إلى أنه لكي تسهم الأنشطة العلمية في تحقيق أهداف تدريس العلوم، ينبغي عند اختيارها مراعاة ما يلي (عبد السلام، 2001):

- أن تكون بسيطة ، موجهة نحو عقل المتعلمين وخصائصهم.
- إمكانية إجراؤها لجميع المراحل التعليمية المختلفة.
- أن تقدم المعرفة العلمية بوصفها وحدة متكاملة في فروع العلوم المختلفة.
- تحديد المهارات العملية والعلمية العقلية المنشودة من النشاط. حيث أن المعلم هو المسؤول عن تصميم واختيار الأنشطة العلمية فعليه مراعاة الأسس عند التخطيط لها وتصنيعا واختيارها كذلك عند تقويمها.
- أن تقدم على نحوٍ يثير عقل الطلبة ويتحداه.
- يحدد نوع النشاط ومستواه وفقاً لأهداف التعلم، ومستوى الطلبة.
- أن تتضمن أنشطة علمية تعزيزية لجميع الطلبة، وأنشطة علمية إغنائية أو إثرائية للبعض.
- اتاحة الفرصة للطلبة لتسجيل ملاحظاتهم، ووصفها، وتفسيرهم للظواهر الطبيعية المختلفة، وتطبيق الأفكار والمناقشة وإبداء ارائهم، والتعبير عما يجول في عقولهم، وكذلك كتابة تقارير مختصرة عن الأنشطة وتقويمها.
- طرح مشكلات وتساؤلات جديدة مرتبطة بها، وبأنشطة المواضيع القادمة.

وقد أوجزت الباحثة بعضاً من المعايير الخاصة لفئة المرحلة المستهدفة في هذه الدراسة أثناء اختيار وتصميم الأنشطة وهي كالتالي:

- التأكيد على تدريب الطفل على استخدام حواسه، والملاحظة في الوصول للمعرفة.
- تنشيط التفكير وحل المشكلات، من خلال النشاط الذي يبذله الطفل.

- ذاتية الطفل في كل مرحلة من مراحل التعلم هي شرط أساسي لنجاح التعلم وتنمية مهارات التفكير.
- ربط التعلم السابق باللاحق يساعد على بناء وتكوين المعرفة.
- كيفية تنظيم المعلومات يساعد على اكتساب المفاهيم وتحقيق التكامل بين عناصرها.
- تنمية وعي الطفل من خلال الحواس ينمي القدرات العقلية والابتكارية للطفل.

أنواع الأنشطة العلمية

تقسم الأنشطة العلمية إلى نوعين أشار اليهما (Alexander, 2014):

- مغلقة النهاية: ويقوم الطالب فيها بتنفيذ التعليمات التي تعطى له ويتم التقيد بها حرفياً، فلا يسمح له إلا بعد التأكد من صحة المعرفة العلمية التي سبق له أن تعلمها، دون إثارة تفكيره، وهذا النوع من الأنشطة العلمية هو السائد في مدارسنا الحالية.
- مفتوحة النهاية: وهي الأنشطة التي تعتمد على على الاستقصاء والاكتشاف، فيعمل الطالب بحرية، يبحث ويكتشف وصولاً إلى النتائج وبدافع حب الاستطلاع. وبالتالي هي تعمل على إثارة تفكير الطلبة، وجذبهم نحو التعلم

خطوات استراتيجية التدريس القائمة على الأنشطة العلمية

وفيما يلي سيتم توضيح خطوات الاستراتيجية في إعداد الدروس والمفاهيم القائمة على الأنشطة العلمية (حجازين، 2006):

1- الإعداد المبدئي للدرس: وتقوم الخطوة على الإجابة عن السؤال وهو: لماذا هذا الدرس أو المفهوم من العلوم؟ وتشمل الإجابة على تحديد الأهداف التعليمية، والتهيئة والتوضيح من خلال بعض التلميحات او ربطه بالمفاهيم السابقة.

2- تحليل المحتوى التعليمي: وهنا نجيب عن سؤال ماذا سندرس من مفاهيم العلوم؟ وتتضمن الإجابة الأفكار الرئيسية للمحتوى التهاني في الكتاب.

3- تنفيذ الدرس: تقوم هذه الخطوة على الإجابة عن السؤال كيف مدري هذا المفهوم؟ وتشمل الإجابة على المناقشة وطرح السؤال وتقديم البدائل، وتصحيح مفهوم الخطأ، والتجريب.

4- التقويم: وتقوم الخطوة على سؤال ما ناتج التدريس؟ وكيف نحسن الناتج التعليمي؟ وتكون الإجابة عن هذا السؤال من خلال التغذية الراجعة أي الأسئلة التي يطرحها المعلم أثناء الشرح للتأكد من مدى فهم الطالب وهو ما يسمى بالتقويم البنائي، وعلى أساسه يتم الانتقال لنقطة أخرى في ضوء الإجابات المعطاه. ثم التقويم النهائي والذي يكون بعد الانتهاء من الدروس أو المفاهيم.

دور معلمة رياض الأطفال في استحدام الأنشطة العلمية:

تتمثل أدوار معلمة رياض الأطفال في استخدام استراتيجية الأنشطة العلمية خمسة أدوار رئيسة هي (قهوجي، 2010):

الدور الأول: محاضرة ومجيبة عن الأسئلة.

الدور الثاني: قائدة المناقشة.

الدور الثالث: موجه النشاط ومقومته.

الدور الرابع: ميسرة النشاط .

الدور الخامس: مرافقة التقصي والاكتشاف.

أما دور المتعلم في هذه الاستراتيجية فيتمثل بالآتي (العليمات والفلفلي، 2016):

- احترام النظام والقوانين العامة.
- التفاعل مع أفراد المجموعة الواحدة.
- إعادة الأدوات بعد الانتهاء من استخدامها في اماكنها المخصصة.
- مسح أوراق النبات بلطف والاعتناء بها
- الاهتمام بنظافة الأدوات والمعدات، كما يجب الاستأذان قبل استخدام الأدوات.

أهداف إجراء الأنشطة العلمية:

هناك عدة أهداف من إجراء الأنشطة العلمية نذكر منها (Dikmenli, 2009):

- تقوية المعارف النظرية وتعزيزها.
- التدريب على الاكتشاف والتطوير.
- تعزيز المنهجية العلمية والابداعية في تفكير الطلبة.
- تعليم الطلبة كيفية الاستفادة من العلوم في حياتهم اليومية.

الدافعية:

تعد أهمية الدافعية من الوجهة التربوية كونها هدف تربوي في حد ذاتها، والتي تعتبر وسيلة لإثارة دافعية المتعلمين وتوجيهها وتوليد اهتمامات لديهم، لجعلهم يقبلون على ممارسة النشاطات الحركية والوجدانية والمعرفية، تعرف دافعية التعلم بأنها المشاركة والمثابرة بشكل مستمر للمتعلم في مهمه محدده، والتي تسمح بتجاوز كل المعيقات لتحقيق أهداف التعلم (فيانين، 2011).

وتعرفها الباحثة بأنها ما يشجع المتعلم وتحركه نحو الأنشطة والأهداف التعليمية المرجو تحقيقها، للقيام بسلوك محدد لتحقيق هذه الأهداف والأنشطة.

الاتجاهات النظرية في الدافعية

اختلفت الاتجاهات النظرية التي تناولت الدافعية، حيث اختلف موضوع الدافعية والعوامل المؤثرة في رفع مستواها عند كل اتجاه، حسب مبادئه النظرية، ونذكر تلك الاتجاهات السيكولوجية حسب كل نظرية من نظريات التعلم على النحو الآتي:

الدافعية في النظرية السلوكية: يشير للدافعية في النظرية السلوكية، على أنها تنشأ لدى الافراد بفعل المثيرات الداخلية أو الخارجية، بحيث يصدر الفرد سلوك أو نشاط استجابة، أو ردة فعل لهذه المثيرات، كما يؤكد سكنر أن حصول الافراد على المعززات على سلوكياتهم يستثير لديهم الدافعية للحفاظ على هذه السلوكيات وتكرارها، ويرى ايضاً أن التعزيز قد يتطور ليصبح ذاتياً، اذ يقوم الفرد بسلوكات مختلفة، لإشباع حاجاته، دون تأثير خارجي (الزغول، 2012).

الدافعية في النظرية المعرفية: وترى النظرية المعرفية أن الدافعية عبارة عن حالة داخلية تستثير أفكار المتعلم ومعارفه وبناءه المعرفي، وتحتم عليه مواصلة أداء الوصول الى حالة الاتزان المعرفي، ويعتقد رواد هذه النظرية أن الفرد بحاجة إلى استيعاب معارفة ومعلومات جديدة وتمثلها، وبالتالي يشعر الفرد بالتوازن المعرفي، ويعتبر التوازن المعرفي مفهوم الحاجة إلى الفهم، والحاجة الى الفهم من أهم بواعث دافعية التعلم لدى المتعلم (قطامي وقطامي، 2000).

الدافعية في النظرية الإنسانية: أشار جينسبرج (Ginsberg, 2005) ان النظرية الانسانية تستند الدافعية على الحرية الشخصية وتقرير المصير، والرغبة والحاجة للنمو الشخصي من جانب الافراد، أو كما يسميه ماسلو (Maslow) تحقيق الذات، حيث توجه النظرية الانسانية اهتمامها بالدافعية الداخلية، وترتبط الدافعية من وجهة نظرهم بهرم (ماسلو) للحاجات، اذ يظهر على شكل هرم يبدأ في الحاجات الفسيولوجية من اسفل قاعدته، وينتهي بالحاجات المعرفية في قمته.

علاقة الدافعية بالتعلم:

ترتبط الدافعية بالتعلم ارتباطاً وثيقاً، إذ تنمي معالجة المعلومات عند الطلبة وتؤثر على كيفية المعالجة للمعلومات، فالطالب الذي يتمتع بدافعية عالية يكون أكثر انتباهاً للمعلم، كما تزيد من الجهود والطاقة المبذولة في تحقيق الأهداف، وتعمل على توجيه سلوك الطلبة لهدف معين، فالدافعية تؤثر في الاختيارات التي تواجه الطلبة، وتزيد مبدأ النشاط والمثابرة، فالدافعية تخلق في ذواتهم الرغبة في الاستمرار لأداء المهة، كما تعمل على تحدد النواتج المعززة للتعلم، وتقوية الطلبة على أداء أفضل في الدراسة (العتوم والعلاونة والجراح وأبو غزال، 2005).

بعد الرجوع إلى البحوث والدراسات في الأدب التربوي السابق، لم تجد الباحثة أية دراسة تناولت أثر استراتيجيتي اللعب والأنشطة العلمية في رفع الدافعية لدى طلبة مرحلة رياض الأطفال، لذلك لجأت الباحثة إلى الدراسات القريبة لهذه الدراسة، نعرضها من الأحدث إلى الاقدم كما يأتي:

وفي دراسة أجراها كينغ (King, 2011) دراسة هدفت إلى تقصي أثر العاب الرياضيات على تحصيل طلبة الصف السابع ودافعيتهم للتعلم. تكونت عينة الدراسة من (128) طالباً من ولاية اطلنطا في الولايات المتحدة الامريكية، استخدم الباحث برنامج للعب واختبار تحصيلي ومقياس الدافعية للتعلم. أسفرت النتائج عن فعالية الالعاب في الرياضيات في رفع مستوى التحصيل لصالح المجموعة التجريبية.

كما وأجرى فوس واخرون (Vos et al, 2011) دراسة هدفت إلى التعرف على أثر التعلم باللعب في اثارة دافعية الطالب نحو التعلم. تكونت عينة الدراسة من (235) طالباً من اربع مدارس في هولندا وقسموا إلى مجموعتين، مجموعة ضابطة تكونت من (128) ومجموعة تجريبية تكونت من (107) طالباً من الصف الأول. اعتمد الباحث على الألعاب الجاهزة وبناء مقياس الدافعية. كانت النتائج تشير إلى ارتفاع الدافعية وترك أثر أكبر في التعلم لصالح المجموعة التجريبية.

وهدفت دراسة أبو هدروس والفرا (2011) إلى التعرف على أثر استخدام بعض استراتيجيات التعلم النشط على دافعية الإنجاز والقة بالنفس والتحصيل الدراسي لدى التلاميذ بطيئي التعلم، تكونت عينة الدراسة من (80) تلميذاً تم تقسيمهم إلى مجموعتين: تجريبية وضابطة بلغ حجم كل منها (40)، استخدم الباحث مقياس دافعية الإنجاز ودليل المعلم في استخدام استراتيجيات التعلم النشط من إعداد الباحث، وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة احصائية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس دافعية الإنجاز والثقة بالنفسوالاختبار التخصيلي.

وفي ذات السياق أجرى الحربي (2010) دراسة هدفت إلى التعرف على فاعلية الألعاب التعليمية في التحصيل والدافعية نحو تعلم الجمع والطرح لتلاميذ الصف الأول الابتدائي في المدينة المنورة. تكونت عينة البحث من (90) تلميذاً قسموا إلى ثلاث مجموعات بواقع (30) تلميذاً لكل مجموعة بالتساوي وهي المجموعة التجريبية الأولى (درست باستخدام لعبة البطاقات) والمجموعة التجريبية الثانية (درست باستخدام لعبة الرمي) والمجموعة الضابطة (درست بالطريقة الاعتيادية). أعد الباحث اختبار تحصيلي في دروس الجمع والطرح ومقياس لدافعية الانجاز لقياس دافعية التلاميذ. أسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعات الثلاث في كل من التحصيل ودافعية الانجاز.

من خلال استعراض الدراسات السابقة، أثبتت معظم الدراسات التي أجريت على فاعليّة استخدام استراتيجيتي اللعب والانشطة العلمية، وذلك لتمتعها بالعديد من الميزات التي تجعلها أداة جيدة في رفع مستوى دافعية الأطفال نحو التعلم، كما يتضح عدم وجود دراسات تناولت أثر استراتيجيتي اللعب والأنشطة العلمية في تنمية الدافعية في المنهاج التفاعلي لمرحلة رياض الأطفال في الأردن.

حيث تتفق هذه الدراسة مع جميع الدراسات السابقة بطريقة التدريس، وهي استراتيجيتي اللعب والانشطة العلمية، أما من حيث المتغيرات التابعة فقد اتفقت الدراسة الحالية من حيث أثرها تنمية دافعية الأطفال نحو التعلم مع عدة دراسات، مثل دراسة (King, 2011)، (Vos etal, 2011)، أبو هدروس والفرا (2011)، الحربي (2010)، حيث أثبتت هذه الدراسات فعالية اللعب والأنشطة العلمية في رفع مستوى دافعية الأطفال نحو التعلم.

وتميزت هذه الدراسة عن غيرها من الدراسات بتناولها متغيرين مستقلين، وتناولت منهاج دراسي في مرحلة لم تتناوله الدراسات سابقاً -في حدود معرفة الباحثان واطلاعهما- وهو المنهاج التفاعلي لمرحلة رياض الاطفال، كذلك تميزت هذه الدراسة باختيارها هذه الفئة العمرية التي تعاني من قلة الدافعية نحو التعلم. وتم الاستفادة من الدراسات السابقة من خلال معرفة أثر استراتيجية الألعاب والأنشطة العلمية للمتغيرات التابعة المختلفة وتحديداً الدافعية، وتم الاستفادة أيضاً من نتائج الدراسات السابقة والتويصات المنبثقة عنها في تحديد أهمية هذه الدراسة وذلك عن طريق تناوله لمتغيرات لم تكن في الدراسات السابقة.

مشكلة الدراسة وسؤالها:

من أهم الجوانب المتطلب مراعاتها في مرحلة الطفولة المبكرة والتي تتسم بالمرونة، تجديد بنى التربية المستقبلية وأهدافها وطرائقها، لتلبي حاجات الطفل وخصائصه. ومن هنا فإن الضرورة ملحة لإدخال أنشطة وفعاليات مثيرة ومتنوعة للطفل، وعلى رأس هذه الانشطة، اللعب والأنشطة العلمية. كما وجاءت هذه الدراسة نتيجة توصية للعديد من الدراسات التي تناولت استراتيجيات التعلم، ومنها دراسة (حسن، 2019)، (خضر، 2011)، (المحادين، 2017)، (الشهري، 2020)، (هادي، 2015) والتي أوصت بإجراء دراسات حول التعلم باللعب، والأنشطة العلمية في تدريس رياض الأطفال، لما لها الأثر الواضح في فاعلية العملية التعليمية.

فالمشكلة التي تواجه الأطفال في تعليم وتعلم العلوم في الوقت الحاضر ضعف توفر إمكانية الممارسة الواقعية العملية تبعاً لنمط الحياة الحديثة، لذلك فهم لا يواجهون مشكلات الطبيعة وبالتالي لا يتولد لديهم الشعور بالتحدي والسعي إلى حل المشكلات، وبهذا يضعف خيالهم ويغيب الإبداع لديهم ولا يحفزهم نحو تعلم كل ما هو جديد.

ونظراً لقصور في برنامج تدريسي منظم ومتكامل في العلوم لرياض الأطفال، وقلة توظيف استراتيجيات حديثة في رفع مستوى دافعية الأطفال نحو التعلم، حيث أن الطريقة الاعتيادية لا تحفز وتثير الرغبة في التعلم، وهو السبب الرئيس لدراسة دافعية الأطفال نحو التعلم، حيث إن كل طفل لديه الاستعداد للتعلم، جاءت ضرورة هذه الادراسة لاستقصاء أثر استراتيجيتي الألعاب العلمية والأنشطة العلمية في رفع مستوى الدافعية نحو التعلم لأطفال الروضة في الاردن. تتمثل مشكلة الدراسة في تدني مستوى الدافعية نحو تعلم العلوم لأطفال الروضة، الأمر الذي يتطلب رفع هذا المستوى في ضوء بعض استراتيجيات تعلم العلوم في ضوء هذه الإجابة عن السؤال التالي:

1- إلى أي مدى يتأثر مستوى الدافعية لدى أطفال الروضة باختلاف طريقة التدريس (استراتيجية الأنشطة العلمية، واستراتيجية الألعاب العلمية، والاستراتيجية الاعتيادية)؟

هدف البحث:

هدف البحث رفع مستوى الدافعية نحو تعلم العلوم لدى أطفال الروضة في ضوء معرفة أثر استخدام استراتيجيتي الألعاب العلمية والأنشطة العلمية في رفع مستوى الدافعية لأطفال الروضة.

أهمية الدراسة:

تنبثق أهمية هذه الدراسة في إلقاء المزيد من الضوء على أهمية الألعاب والأنشطة العلمية للأطفال في رفع مستوى الدافعية للارتقاء بمستوى أداء متميز وتحقيق أفضل النتائج، ونجد أن الدراسات العربية التي تناولت هذا الموضوع قليلة، كما من المتوقع في هذه الدراسة أن تقدم بعض المعلومات التي تؤثر في دافعية الأطفال نحو التعلم، واندماجهم في التعلم، ففي ضوء ما سبق تبرز أهمية الدراسة الحالية بالاتي:

- يمكن أن تفيد القائمين على العملية التربوية، في إعداد مناهج رياض الاطفال، وتوظيف أنشطة الألعاب العلمية والأنشطة العلمية فيها بشكل واضح وفعال.
- الناتج التي سيتوصل إليها البحث قد تساهم في تطوير برامج رياض الأطفال من خلال إغنائها بالأنشطة العلمية والالعاب التعليمية التي ترفع دافعية الأطفال نحو التعلم.
- رفع مستوى دافعية أطفال ما قبل المدرسة نحو تعلم العلوم، وبالتالي يصبح أكثر مثابرة في الأداء وتحقيق الأهداف والنجاح الأكاديمي.

التعريفات الاجرائية:

الألعاب العلمية: مجموعة من النشاطات التي نظمتها الباحثة على شكل ألعاب علمية تقدم في إطار عدد من الدروس تتناسب مع خصائص الاطفال وحاجاتهم وميولهم، ولهذه الدراسة تم اختيار ألعاب علمية متنوعة، بهدف تنمية الدافعية نحو التعلم لدى اطفال الروضة.

الأنشطة العلمية: مجموعة من المواقف والإجراءات والتدريبات الصفية وغير الصفية التي صممتها الباحثة في برنامج قائم على أنشطة علمية منظمة ومترابطة بهدف تنمية دافعيتهم نحو التعلم.

الدافعية: تلك القوة الداخلية التي تجعل أطفال الروضة يرغبون في الدراسة، وحب الاستطلاع وتتضمن النقاش الفعال والانتباه للموقف التعليمي والشعور بالمتعة في التعلم، بعد تدريسهم باستخدام الأنشطة التعليمية وأنشطة اللعب، وتتمثل بالدرجة التي يحصل عليها الأطفال في مقياس الدافعية المعد خصيصاً لأغراض هذه الدراسة.

رياض الأطفال: هو أحد مراحل التعليم العام قبل مرحلة التدريس الابتدائية، وتهدف إلى تحقيق النمو المتكامل في جوانب شخصية الأطفال المختلفة، حيث تضم ثلاث فئات من الأطفال تتراوح أعمارهم مابين (3-6) سنوات، وقد أستهدفت الباحثة الفئة الثالثة التي تتراوح أعمار الاطفال فيها مابين (5 – 6) سنوات.

حدود الدراسة:

الوحدة الأولى (أنا وأسرتي) من المنهاج التفاعلي لأطفال الروضة بالمستوى التمهيدي في عمر خمس سنوات في مدرسة الجدعا الثانوية للبنات، في وزارة التربية والتعليم الأردنية، في تربية لواء القصر، من الفصل الدراسي الأول لعام (2020-2021م).

المنهجية واجراءات الدراسة:

منهج الدراسة:

استخدم في هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي القائم على ثلاث مجموعات (تجريبيتين وضابطة) لملاءمته أهدافها هذه الدراسة، حيث تم تدريس المجموعة التجريبية الاولى باستخدام استراتيجية الأنشطة العلمية، وتم تدريس المجموعة التجريبية الثانية باستخدام استراتيجية الألعاب العلمية، وتم تدريس المجموعة الضابطة باستخدام الاستراتيجية الاعتيادية.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع متعلمي رياض الأطفال في المدارس الحكومية التابعة لمديرية القصر في محافظة الكرك والبالغ عددهم (699) للعام الدراسي (2021/2020).

عينة الدراسة:

تم اختيار عينة الدراسة بالطريقة القصدية وهي مدرسة (الجدعا الثانوية للبنات) التابعة لمديرية التربية والتعليم في منطقة القصر، وذلك لإمكانية تطبيق الدراسة فيها من حيث توفر ثلاثة شعب لرياض الأطفال، وتوفر الأدوات اللازمة لتحقق أهداف الدراسة. تكونت عينة الدراسة من (56) طالباً وطالبة من طلبة رياض الأطفال، موزعين على ثلاثة شعب، تم توزيع المجموعات على الشعب عشوائياً، حيث كانت المجموعة تجريبية الاولى مكونة من (19) طالباً وطالبة درسوا باستخدام استراتيجية الأنشطة العلمية، والمجموعة التجريبية الثانية تكونت من (18) طالباً وطالبة درسوا باستخدام استراتيجية الألعاب العلمية، والمجموعة الثالثة كانت المجموعة الضابطة وتكونت من (19) طالباً وطالبة درسوا بالاستراتيجية الاعتيادية. والجدول (1) يبين توزيع طلبة عينة الدراسة حسب استراتيجية التدريس.

الجدول (1)

توزيع طلبة عينة الدراسة حسب استراتيجية التدريس

استراتيجية التدريس	عدد افراد المجموعة
استراتيجية الأنشطة العلمية	19
استراتيجية الألعاب العلمية	18
الطريقة الاعتيادية	19

أداة الدراسة:

تم استخدام الأدوات التالية لتحقيق أهداف الدراسة:

أولاً: مقياس الدافعية نحو تعلم العلوم:

قامت الباحثة باستخدام مقياس الدافعية الذي أشار له سماوي (2017)،وتعديل بعض الفقرات بما يتناسب مع الدراسة الحالية وهو مقياس خاص لفئة أطفال الروضة، حيث يتكّون

المقياس من (15) فقرة، إذ يهدف مقياس الدافعية إلى قياس دافعية الطلبة بعد نهاية التطبيق، حيث تمت الإجابة على المقياس من خلال تدريج مكون من خمس تدرجات وهي: (موافق بشدة، موافق، محايد، معارض، معارض بشدة) والدرجات المقابلة لهذه البدائل هي (5،4،3،2،1) على التوالي، حيث تراوحت الدرجات على المقياس بين (15) لأقل درجة و(75) لأعلى درجة.

صدق مقياس الدافعية:

قامت الباحثة بإيجاد صدق المقياس بعرضه على مجموعة من المحكمين المتخصصين في علم النفس، والإرشاد النفسي، والقياس والتقويم، لتحكيم فقرات المقياس بما يروه مناسباً وبما يتناسب مع أهداف الدراسة، وتم الاخذ بمقترحاتهم.

صدق الاتساق الداخلي لمقياس الدافعية:

تم التحقق من التجانس لفقرات مقياس الدافعية داخلياً باستخدام طريقة الاتساق الداخلي، تم حساب معامل الارتباط لكل فقرة مع الدرجة الكلية لمقياس الدافعية والجدول (2) يوضح ذلك.

جدول (2)

معامل ارتباط الفقرات مع الدرجة الكلية لمقياس الدافعية

رقم الفقرة	الارتباط مع الدرجة الكلية	رقم الفقرة	الارتباط مع الدرجة الكلية
1	*0.63	9	*0.60
2	*0.79	10	*0.63
3	*0.42	11	*0.83
4	*0.77	12	*0.40
5	*0.53	13	*0.59
6	*0.72	14	*0.65
7	*0.50	15	*0.65
8	*0.89		

*دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$)

يشير الجدول (2) إلى أن جميع معاملات الارتباط لفقرات مقياس الدافعية كانت دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$)، وهذا يشير إلى صدق الاتساق الداخلي للمقياس.

ثبات درجات مقياس الدافعية

استخدامت الباحثة معامل كرونباخ ألفا لحساب الثبات لمقياس الدافعية من العينة الاستطلاعية نفسها، حيث بلغ معامل الثبات للمقياس (0.89)، وتُعدّ هذه القيمة مقبولة لأغراض هذه الدراسة.

مادة المعالجة التجريبية 2

استراتيجيتي الألعاب والأنشطة العلمية:

تم اعداد استراتيجيات الدراسة كمايلي:

1-**الأنشطة العلمية**: تم إعادة صياغة المحتوى بما يتناسب مع استراتيجية الأنشطة العلمية، حيث تم تحليل الوحدة الأولى (أنا وأسرتي) من كتاب المنهج التفاعلي لرياض الاطفال والمواضيع العلمية وصياغتها على شكل أنشطة علمية، تتناسب مع اطفال الروضة ومع أهداف الدراسة.

صدق البرنامج: عرضت مجموعة الأنشطة العلمية على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص في المناهج وأساليب التدريس، والقياس والتقويم، والتربية الابتدائية، والمشرفين التربويين، ومعلمات رياض الاطفال، من حيث مناسبة الانشطة العلمية للفئة المستهدفة، ومناسبتها لتحقيق أهداف الدراسة، وتم مراعاة التعديلات المقترحة.

2-الألعاب العلمية: قامت الباحثة بتحديد الألعاب المناسبة، وتصميمها بما يتناسب مع أهداف الدراسة الحالية، واقتصرت على الألعاب الصغيرة التي تقوم على تزويد الطفل بالخبرات التي تتفق مع موضوع الدراسة بعد حصر المواضيع التي ستنفذ بها الألعاب.

صدق البرنامج: تم عرض مجموعة الألعاب على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص في المناهج وأساليب التدريس، والقياس والتقويم، والتربية الابتدائية، والمشرفين التربويين، ومعلمات رياض الأطفال، من حيث مناسبة الألعاب المستخدمة للفئة المستهدفة، ومناسبتها لتحقيق أهداف الدراسة، وتم مراعاة التعديلات المقترحة.

تكافؤ المجموعات:

تم التحقق من تكافؤ طلبة المجموعات الثلاث (استراتيجية الأنشطة العلمية واستراتيجية الألعاب العلمية، والاستراتيجية الاعتيادية) في مستوى اكتساب الدافعية نحو تعلم العلوم، تم تطبيق الاختبارين والمقياس على طلبة المجموعات الثلاث قبل البدء بالتطبيق، وبعد رصد البيانات، تم استخدام تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA)، للكشف عن وجود فروق دالة احصائياً بين المجموعات في مستوى الأداء القبلي والجدول (2) يوضح ذلك.

جدول (3)

نتائج تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA) للتحقق من تكافؤ المجموعات لمستوى الدافعية قبل البدء بالتطبيق

المستوى	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
الدافعية	بين المجموعات	134.09	2	67.05	1.77	0.180
	داخل المجموعات	2004.41	53	37.82		
	الكلي	2138.50	55			

يشير الجدول (3) إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعات لمستوى الدافعية، بدلالة قيمة (F)، ومستوى الدلالة المرافقة لها. مما يشير إلى تكافؤ أفراد المجموعات الثلاث قبل البدء بالتطبيق.

إجراءات الدراسة:

اتبعت الباحثة الإجراءات الآتية لتحقيق أهداف الدراسة:

- تم الحصول على كتاب لتسهيل مهمة الباحثة، مخاطباً الجهات المختصة وذلك للحصول على الموافقات الرسمية، ولتسهيل اجراءات الباحثة في تطبيق دراستها في المدارس التي تم اختيارها للتطبيق، والمدرسة التي طبقت عليها العينة الاستطلاعية.
- زيارة المدرسة المختارة قبل البدء في التطبيق، والالتقاء بادارة المدرسة للتأكد من جاهزيتها لتطبيق التدراسة، وبحث سبل التعاون وتسهيل إجراءات التطبيق.
- الالتقاء مع معلمات رياض الأطفال، اللواتي قمن بتدريس المجموعات التجريبية والضابطة، وتدريبهن على كيفية تطبيق الاستراتيجيات بما يتناسب مع أهداف الدراسة، وتوضيح استراتيجيات التدريس التي سيقوم باستخدامها في التدريس، حيث تم تدريب المعلمات على استراتيجيات التدريس لمدة ثلاث أيام، للتاكد من مدى اتقانهن لاستراتيجيات التدريس المختارة.
- اختيار مقياس للدافعية يتناسب مع أهداف الدراسة، وعرضه على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص، للتأكد من مدى مناسبة فقراتها لغوياً وعلمياً، والتأكد من صدق المحتوى للادوات.
- التحقق من تكافؤ المجموعات الثلاث (التجريبيتان والضابطة) وذلك بتطبيق مقياس الدافعية على طلبة المجموعات قبل بدء التطبيق.
- تطبيق مقياس الدافعية على مجموعة استطلاعية، للتأكد من مناسبتها لأهداف الدراسة، ومن حيث التصميم والتنسيق بما يتناسب مع رياض الاطفال، وايجاد صدقها وثباتها اعتماداً على النتائج.

- البدء في تطبيق الدراسة من قبل المعلمات، حيث تم تدريب المعلمات على تطبيق استراتيجيات التدريس وتم التأكد من كفاءة المعلمات في تطبيق الاستراتيجيات المختارة حيث تم تدريس المجموعات الثلاث بنفس الوقت وبنفس الظروف، حيث قامت الباحثة بمتابعة تطبيق الدراسة، والتأكد من تطبيقها بشكل صحيح وكما تم التخطيط له، حيث تم تدريس المجموعة الضابطة بالاستراتيجية الاعتيادية، وتم تدريس المجموعة التجريبية الاولى باستخدام استراتيجية الأنشطة العلمية، والمجموعة التجريبية الثانية باستخدام استراتيجية الألعاب العلمية، حيث كانت مدة التطبيق (6) أسابيع بواقع (5) حصص اسبوعياً، حيث بلغ مجموع الحصص الفعلي للتطبيق (30) حصة.
- تطبيق مقياس الدافعية على الطلبة، وذلك من خلال ملاحظة المعلمات لدافعية الطلبة.
- تم جمع بيانات مقياس الدافعية، وتم تفريغ البيانات وتحليلها إحصائياً، باستخدام الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS).

متغيرات الدراسة:

اشتملت هذه الدراسة على المتغيرات التالية:

المتغير المستقل: استراتيجية التدريس ولها ثلاث مستويات هما:

- استراتيجية الأنشطة العلمية.
- استراتيجية الألعاب العلمية.
- الاستراتيجية الإعتيادية.

المتغير التابع: مستوى الدافعية في تعلم العلوم.

المعالجات الإحصائية

قامت الباحثة بإجراء المعالجات الإحصائية، للإجابة على سؤال الدراسة وذلك باستخدام الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS)، على النحو الاتي:

1- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات طلبة المجموعات التجريبية والضابطة على مقياس الدافعية.
2- اختبار تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA) للتحقق من التكافؤ بين المجموعات، وفقاً لمستوى االدافعية في القياس القبلي، وكذلك للكشف عن الفروقات في اداء المجموعات في القياس البعدي لمقياس الدافعية.
3- اختبار شافيه للمقارنات البعدية، للكشف عن اتجاه الفروقات، وفقاً لمتغير المجموعة (استراتيجية التدريس).

عرض النتائج ومناقشتها:

عرض نتائج سؤال الدراسة والذي نصه: إلى أي مدى يتأثر مستوى الدافعية لدى أطفال الروضة باختلاف طريقة التدريس (استراتيجية الأنشطة العلمية، واستراتيجية الألعاب العلمية، والاستراتيجية الاعتيادية)؟

للإجابة عن هذا السؤال تم تطبيق مقياس الدافعية نحو التعلم على طلبة المجموعات الثلاثة (استراتيجية الألعاب العلمية، واستراتيجية الأنشطة العلمية، والطريقة الاعتيادية)، حيث درست أحدى المجموعات التجريبية باستخدام استراتيجية الألعاب العلمية، والمجموعة التجريبية الأخرى درست باستخدام استراتيجية الأنشطة العلمية، أما المجموعة الثالثة فدرست باستخدام الاستراتيجية الاعتيادية، ثم تم إيجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لنتائج تطبيق المقياس البعدي للمجموعات الثلاث، والجدول (4) يبين ذلك.

الجدول (4)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لنتائج مقياس الدافعية

المجموعة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
استراتيجية الألعاب العلمية	62.11	7.12
استراتيجية الأنشطة العلمية	56.16	7.35
الاستراتيجية الاعتيادية	47.37	5.89

تشير البيانات الواردة في الجدول (4) إلى وجود فروق ظاهرية في المتوسطات الحسابية بين المجموعات ولمعرفة دلالة هذه الفروق، تم استخدام تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA)، للكشف عن وجود فروق دالة احصائياً بين المجموعات في مستوى الأداء على مقياس الدافعية، والجدول (5) يوضح ذلك.

جدول (5)

نتائج تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA) للكشف عن وجود فروق بين المجموعات في مستوى الاداء على مقياس الدافعية

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
بين المجموعات	2041.83	2	1020.91	22.01	*0.000
داخل المجموعات	2458.73	53	46.39		
الكلي	4500.55	55			

*دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$)

من خلال جدول (5) يتضح أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعات في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية، بدلالة قيمة (F) (22.01)، ومستوى الدلالة المرافقة لها

(0.000). وللكشف عن اتجاه هذه الفروق، تم استخدام اختبار شافيه للمقارنات البعدية والجدول (6) يوضح ذلك.

جدول (6)

نتائج اختبار شافية للمقارنات البعدية للكشف عن اتجاه الفروق بين المجموعات في مستوى الدافعية نحو التعلم

الطريقة (i)	الطريقة (J)	الفرق بين المتوسطين	مستوى الدلالة
الاعتيادية	استراتيجية الألعاب العلمية	14.74-	*0.000
الاعتيادية	استراتيجية الانشطة العلمية	8.79-	*0.001
استراتيجية الألعاب العلمية	استراتيجية الانشطة العلمية	5.95	*0.036

*دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$)

من خلال الجدول (6) تشير البيانات إلى أن جميع الفروقات بين المجموعات الثلاث كانت دالة احصائياً، وكانت على النحو التالي:

- يوجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى الأداء على مقياس الدافعية بين المجموعات الثلاث (استراتيجية الألعاب العلمية، واستراتيجية الأنشطة العلمية، والاستراتيجية الاعتيادية) لصالح المجموعتين التجريبيتين (استراتيجية الألعاب العلمية، واستراتيجية الأنشطة العلمية).
- يوجد فروق ذات دلالة احصائية في مستوى الأداء على مقياس الدافعية بين المجموعتان التجريبيتان (استراتيجية الألعاب العلمية واستراتيجية الأنشطة العلمية) لصالح المجموعة التي درست باستخدام استراتيجية الألعاب العلمية.

وهذه النتائج تشير إلى أن هناك أثر لاستخدام استراتيجيتي الألعاب العلمية والأنشطة العلمية في الدافعية نحو التعلم لدى طلبة رياض الأطفال مقارنة مع استراتيجية التدريس الاعتيادية، وقد يعزى ذلك إلى ما تميزت به استرراتيجية الألعاب العلمية كونها غذاء الروح للطفل ومن خلاله يتعلم فمجموعة الألعاب التي طبقت نمت دافع حب الاستطلاع لدى الأطفال حول كل ما هو جديد واكتشاف البيئة المحيطة من حولهم، فكانت تلك الألعاب تحاكي واقع الأطفال ولا تحتاج الى مشقة وتكلف في تنفيذها حيث انهم يتعلمون دون جهد بالغ باعتبار أن اللعب نشاط ترفيهي والحقيقة أنهم حققوا الهدف المبتغى من خلاله، فاندماج الأطفال أثناء تنفيذ الألعاب وتفريغ طاقتهم الكامنه كان كفيلاً برفع دافعية الطفل نحو التعلم وهو مستمتعاً وممارساً للخبرة التعليمية.

أما الأنشطة العلمية والتي تعد من استراتيجيات التعلم النشط حيث أنها جعلت الأطفال محور العملية التعليمية ومن خلال تنفيذ الأنشطة والتجارب العلمية أمام الطلبة ساعدت

الأطفال على اثارة الحماس وتشجيعهم على التفكير والاستمرار فيه وتنمية الاستقلالية في التعلم ومن خلال التفاعل الحاصل بين الأطفال وتلك الأنشطة وانجذابهم نحوها أدى ذلك بشعور الاندفاع نحو تعلم ما هو جديد، حيث أن الطفل الذي يشارك يدويا بالنشاطات ارتفعت لديه الدافعية نحو التعلم بارتفاع اهتمام الأطفال بالاجراءات التعليمية وانشغالهم بها طيلة فترة إجراء النشاط أو التجربة العلمية. ومن خلال هذه الأنشطة تحرك سلوكه نحوها وارتفع مستوى طموحه ويصبح قادراً على اختيار المعلومات التي يريدها محققاً هدف النشاط وذلك من خلال الظروف التي تم توفيرها اثناء تنفيذ النشاط والفرص للتعبير عن أفكارهم.

وتعزو الباحثة أيضاً تفوق المجموعة التي درست باستراتيجية الألعاب العلمية على المجموعة التي درست بالأنشطة العلمية، إذ أن اللعب يخلق جواً من المرح والمتعة مما زاد من حماس الأطفال والتفاعل الايجابي الذي رفع مستوى الدافعية اكثر من الأنشطة العلمية كونها بطبيعتها تعمل على شد انتباه الطفل واستثارة دافعيته لما تمتلكه من عناصر الصوت والصورة مما يزيد من دافعية الأطفال للتعلم، وذلك كونها تخاطب وتثير أكثر من حاسة عند الطفل في الوقت نفسه.

وبعد الرجوع إلى البحوث والدراسات في الادب التربوي السابق، لم تجد الباحثة اية دراسة تناولت أثر استراتيجيتي الألعاب والأنشطة العلمية في تنمية الدافعية نحو التعلم لدى طلبة مرحلة رياض الأطفال، لذلك لجأت الباحثة إلى بعض الدراسات القريبة لهذه الدراسة، حيث اتفقت هذه الدراسة من حيث الدافعية مع عدد من الدراسات مثل دراسة الحربي (2010)، ودراسة أبو هدروس والفرا (2011)، كينغ (King, 2011)، فوس واخرون Vos etal, (2011)، حيث أثبتت هذه الدراسات فعالية اللعب والأنشطة العلمية في رفع مستوى دافعية الأطفال نحو التعلم.

المقترحات والتوصيات

خرجت الدراسة اعتماداً على نتائجها بالمقترحات والتوصيات التالية:

1- تضمين مناهج رياض الأطفال منهاج علوم قائم على الأنشطة والتجارب العلمية التي تنمي ميول الأطفال ودافعيتهم نحو التعلم.

2- اقامة دورات تدريبية خاصة لمعلمات رياض الأطفال لتدريبهم على تنمية ورفع دافعية أطفال الروضة نحو التعلم.

3- التنوع في استخدام الألعاب مع استثمار الأدوات المتاحة في تنفيذ هذه الألعاب بما يجذب الطفل ويساعدهم في تنمية دافعيتهم للتعلم.

4- إجراء دراسات على نطاق أوسع، تستخدم فيها استراتيجيات الألعاب والأنشطة العلمية في صفوف أخرى.

قائمة المصادر والمراجع:

أبو هدروس، ياسرة والفرا، معمر. (2011). أثر استخدام بعض استراتيجيات التعلم النشط على مستوى دافعية الإنجاز والثقة بالنفس والتحصيل الدراسي لدى التلاميذ بطيئي التعلم. *مجلة جامعة الأزهر، 1*(13)، 89- 130.

البلوشي، شاهين. (2018). *الألعاب التعليمية*. الكويت: الكويت، الانتشار العربي.

سماوي، فادي. (2017). بناء مقياس الدافعية نحو التعلم لدى أطفال الروضة في الاردن، *مجلة العلوم التربوية، 1*(1)، 304- 332.

الشهري، مهاء. (2020). *فعالية برنامج قائم على الأنشطة الحس حركية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى طفل الروضة*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة كليات الشرق العربي للدراسات العليا، السعودية.

خضر، نجوى. (2011)، أثر برنامج قائم على بعض الأنشطة العلمية في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدى طفل الروضة. *مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية والنفسية*، (27)، 481-520.

الخطابي، هنادي. (2019). برنامج مقترح لإشباع الحاجات النفسية لدى طفل ما قبل المدرسة عن طريق اللعب. *المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، 7*، 21- 45.

حجازين، ميشيل. (2006). *أثر استخدام استراتيجية تدريس قائمة على الأنشطة العلمية في التحصيل وتنمية الإتجاهات العلمية لدى طلبة المرحلة الأساسية في الاردن*. أطروحة دكتوراه غير منشورة، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، الأردن.

الحيلة، محمد. (2017). *تصميم الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها ط(10)*. عمان: الأردن، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الحيلة، محمد. (2003). *الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها*. عمان: دار المسيرة.

الحربي، طلال. (2010). *فاعلية الألعاب التعليمية في التحصيل والدافعية نحو تعلم الجمع والطرح لتلاميذ الصف الأول الابتدائي*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة طيبة، كلية التربية، السعورية.

الطباع، رنا. (2014). *أثر تدريس الأحياء بالأنشطة العلمية والمحاكاة الحاسوبية في التفكير التنبؤي والدافعية نحو تعلم الأحياء لدى طلبة الصف التاسع الأساسي في الأردن*. أطروحة دكتوراة غير منشورة، جامعة العلوم الإسلامية العالمية، الأردن.

العتوم، عدنان وعلاونة، شفيق والجراح، عبدالناصر وابو غزال، معاوية. (2005). *علم النفس التربوي" النظرية والتطبيق"*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

العجمي، فلاح. (2008). *الأنشطة التربوية ودورها في العملية التربوية*. وزارة التربية، منطقة الجهراء التعليمية.

العليمات، مصطفى والفلفلي، هناء. (2016). *مدخل الى رياض الأطفال*. الاردن، عمان: دار وائل للنشر والتوزيع.

العناني، حنان. (2014). *اللعب عند الأطفال بين النظرية والتطبيق ط(9)*. عمان: الاردن، دار الفكر للنشر والتوزيع.

فيانين، باير. (2011). *الدافعية المدرسية كيف نحرض الرغبة في التعليم*. (ترجمة محمد شيخو)، للتعريب والترجمة والتأليف، (الكتاب الأصلي منشور سنة، 2007).

قطامي، يوسف وقطامي نايفة. (2000). *سيكولوجية التعلم الصفي*. عمان: الأردن، دار الشروق للنشر والتوزيع.

قهوجي، سناء. (2010). *أثر الأنشطة العلمية اللاصفية في مستوى التحصيل الدراسي في مادة علم الأحياء*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة دمشق، سوريا.

الكريدس، أميرة وباحذق، رجاء. (2019). الاستغراق في اللعب عند أطفال الروضة وعلاقته ببعض مهارات الطلاقة لديهم. *مجلة التربية، 183* (3)، 402-435.

اللبابيدي، عفاف والخلايلة، عبدالكريم. (2018). *سيكولوجية اللعب ط(6)*. عمان: الاردن، دار الفكر.

اللصاصمة، محمد. (2015). *السيكولوجية المتطورة في اللعب وتربية الطفل*، عمان: الاردن، دار البركة.

المحادين، اكرام. (2017). *فاعلية الأنشطة الحسية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال الروضة في الاردن*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الاسراء، الاردن.

المصري، ايهاب ومحمد، طارق. (2014). *علم النفس المدرسي*. القاهرة: مصر، مؤسسة طيبة للنشر والتوزيع.

نسيم، سحر ومحمد، جيهان. (2013). *الألعاب التربوية لطفل الروضة*. عمان: الاردن، دار المسيرة.

هادي، صبا. (2015). *برنامج مقترح عن بعض الاختراعات العلمية لتنمية المفاهيم العلمية ومهارات التفكير الابتكاري لدى اطفال الروضة*. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة ام القرى السعودية.

الهيدرس، مازن. (2019). الأساليب التي يتبعها معلم المرحلة الثانوية وعلاقتها بزيادة دافعية المتعلم نحو التعلم. *المجلة العربية للنشر العلمي، 13*، 66-93.

المراجع العربية مترجمة:

Abu Hadros, Yasir & Al-Farraa, Muammar. (2011). The effect of some active learning strategies on motivation for achievement, self-confidence, and academic achievement among slow learners. *Journal of Al-Azhar University, 1*(13), pp. 89-130.

Al-Balushi, Shaheen. (2018). *Educational games*. Kuwait, Al-Entishar Al-Araby.

Samawy, Fadi. (2017). Building a learning motivation scale among kindergarten children in Jordan, *Journal of Educational Sciences, 1* (1), pp. 304-332.

Shehri, Mahaa. (2020). *The effect of a sensory-motor activities based-program on some mathematical concepts among kindergarten children.* (Unpublished Master's Thesis). University of Arab East Colleges for Graduate Studies, Saudi Arabia.

Khidr, Najwa. (2011). The effect of a scientific activities-based program on creative thinking skills among kindergarteners. Damascus University, *Journal of Educational and Psychological Sciences,* (27), pp. 481-520

Al-Khattabi, Hanadi. (2019). A proposed program to satisfy the psychological needs of pre-school children through games. *The Arab Journal of Media and Child Culture, 7*, pp. 21-45.

Hijazayin, Michelle. (2006). *The effect of a scientific activities -based strategy on achievement and development of scientific attitudes among primary school students in Jordan.* (Unpublished Ph.D.). Amman Arab University for Graduate Studies, Jordan.

Al-Hilah, Muhammad. (2017). *Designing educational games and production techniques*. 10th Ed. Amman: Jordan, Dar Al Masirah for Publishing and Distribution.

Al-Hilah, Muhammad. (2003). *Educational games and production techniques.* Amman: Dar Al Masirah.

Al-Harbi, Talal. (2010). *The effect of educational games on achievement and motivation for learning addition and subtraction among first grade students.* (Unpublished Master's Thesis). Taibah University, Faculty of Education, Saudi Arabia.

Tabbaa, Rana. (2014). *The effect of scientific activities and computer simulation on predictive thinking and motivation for learning biology among ninth grade students in Jordan.* (Unpublished Ph.D.). International Islamic University of Sciences, Jordan.

Al-Atoum, Adnan; Alawneh, Shafiq; Al-Jarrah, Abdel Nasser & Abu Ghazal, Muawiyah. (2005). *Educational Psychology "Theory and Practice".* Amman: Dar Al Masirah for publishing, distribution and printing.

Al-Ajami, Falah. (2008). *The role of educational activities in the educational process.* Ministry of Education, Jahra Educational District.

Al-Alimat, Mustafa & Al-Falfeli, Hana. (2016). *Introduction to kindergarten.* Jordan, Amman: Dar Wael for publishing and distribution.

Anani, Hanan. (2014). *Playing for children between theory and practice.* 9th Ed. Amman: Jordan, Dar Al-Fikr for publishing and distribution.

Vianen, Bayer. (2011). *School Motivation: how can motivation for learning be achieved?* (Translated by Muhammad Sheikho), (the original book was published in 2007).

Qatami, Youssef and Qatami Nayfeh. (2000). *The psychology of classroom learning*. Amman: Jordan, Dar Al-Shorouk for publishing and distribution.

Kahwaji, Sana. (2010). *The effect of extracurricular scientific activities on academic achievement in biology.* (Unpublished Master's Thesis). Damascus University, Syria.

Creeds, Amira & Bahazik, Rajaa. (2019). The relationship of playing among kindergarten children to some fluency skills. *Journal of Education, 183* (3), pp. 402-435.

Al-Lbabidi, Afaf & Al-Khalayleh, Abdel-Karim. (2018). *The psychology of playing.* 6th Ed. Amman: Jordan, Dar Al-Fikr.

Al-Lassassamah, Muhammad. (2015). *The advanced psychology of playing and child upbringing,* Amman: Jordan, Dar Al-Baraka.

Mahadeen, Akram. (2017). *The effectiveness of sensory activities in developing some scientific concepts among kindergarten children in Jordan*. (Unpublished Master's Thesis), Al-Isra University, Jordan.

Al-Masry, Ihab & Muhammad, Tariq. (2014). *School psychology.* Cairo: Egypt, Thebes Foundation for Publishing and Distribution.

Naseem, Sahar & Muhammad, Jihan. (2013). *Educational games among kindergarten children.* Amman: Jordan, Dar Al-Masirah.

Hadi, Saba. (2015). *The effect of a proposed scientific inventions-based program on scientific concepts and creative thinking skills among kindergarteners.* (Unpublished Master's Thesis). Umm Al-Qura University, Saudi Arabia.

Al-Haydaros, Mazen. (2019). The relationship of the utilized secondary school teachers' methods to learners' motivation for learning. *The Arab Journal of Scientific Publishing, 13*, pp. 66-93.

المراجع الأجنبية:

Alexander, R. (2014). *Experiment in Biology*. Educational Phylosophy. J. Lovent. New York.

Bredekamp, S. (2004). *Play and School Readiness*. In Zigler EF, Singer DG and BishopJosef SJ (eds) Childrens Play:The Roots of Reading. Washington, DC: Zero to Three/ National Center for Infannts, Toddlers and Families.

Davies, D. Deb, M. (2016). *Teaching Scince Creatively, 2nd edition*. URL: http://www.inclueded.net/handbooks/science.html 3/1/2021.

Demirbilek, M. & Tamer, S. (2010). Math teachers' perspectives on using educational computer games in math education. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, (9), 709-716

Dikmenli, M. (2009). *Biology student teacgers ideas about purpose of laboratory work.* Asia-Pacific Forum on Science Learning and Teaching, retrived from http://www.idea.edu.hk/apfsltlv8_issue2/cardak./:4 Des 2020.

Ginsberg, M. (2005). Cultural Diversity, Motivation And Differentiation. *Theory Into Practice*. *44*(3), 218-225.

King, A, (2011). *Using Interactive Games to Improve Math Among Middel School Students in Need of Remediation*. Doctor Dissertation, The George Washington University.

Pell, T. & Jarvis, T. (2001). Developing Attitude to Scince Scales for Use with Children of Age From Five to Elevn Year. *International Journal Sciencs Education. 23* (8), 847-862.

Stanford, A. (2014). Do learners really know best? Urban legend in education. *Educational Psychologist Journal*, Retrived in 2 Des 2020 http://www.tandfonline.com/loi/hedp20.

Vos, N. Meijden, H. , Denessen, E. (2011). Effect of Constructing Versus Playing an Educational Game on Student Motivation and Deep Learning Strategy Use. *computers and education*, *56*(1), 127-137.