

تجربتي مع البحث الإجرائي
عرض أبحاث وتجارب الفائزين بجائزة البحث الإجرائي
في تدريس العلوم والرياضيات في دورتها الثالثة
1442/8/11-10 هـ الموافق 2021/3/24-23 م

فاعلية استخدام التعلم باللعب في تحسين نواتج
التعلم المعرفية وبقاء أثر التعلم في الرياضيات لدى
تلاميذ الصف الثاني الابتدائي

عمر بن محمد سعيد بن إبراهيم
مشرف تربوي بمادة الرياضيات - مكتب تعليم غرب الطائف





تجربتي مع البحث الإجرائي

من خلال مشاركتي بتقديم ورشة عمل في مؤتمر التميز ٢ - تعليم وتعلم العلوم والرياضيات - التطوير المهني آفاق مستقبلية يوم الثلاثاء ١٣/٨/١٤٣٨ هـ - ٢٠١٧/٥/٩ م، وما صاحبها من أحاديث فردية وجماعية مع المشاركين في الورشة ومع المسؤولين بمركز التميز البحثي.

ملخص البحث

الهدف:

الكشف عن فاعلية استخدام التعلم باللعب (نموذج لعبة السلم والمزلق على لوحة الـ 100) في تحسين نواتج التعلم المعرفية وبقاء الأثر في مادة الرياضيات لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي بمدرسة الجاحظ الابتدائية.

السؤال:

ما فاعلية استخدام التعلم باللعب (نموذج لعبة السلم والمزلق على لوحة الـ 100) في تحسين نواتج التعلم المعرفية عند مستويات (المعرفة، التطبيق، الاستدلال) وبقاء الأثر في مادة الرياضيات لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي بمدرسة الجاحظ الابتدائي؟

العينة:

تلاميذ الصف الثاني بمدرسة الجاحظ الابتدائية وعددهم (56) تلميذاً أعمارهم (7-8) سنوات وتم تقسيمهم إلى مجموعتين مجموعة تجريبية وعددهم (28) تلميذاً ومجموعة ضابطة وعددهم (28) تلميذاً.

أهم النتائج:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات التلاميذ الذي درسوا باستخدام التعلم باللعب واستخدام الطريقة التقليدية عند مستويات (المعرفة، التطبيق، الاستدلال).
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي.

أهم التوصيات:

- تدريس التعلم باللعب باستخدام برنامج تفاعلي وفق التقنيات والبرمجيات الرقمية باستخدام برنامج الـ Unity وبلغة الـ C#.
- تدريب المعلمين حضورياً أو عن بعد على استخدام نماذج تدريسية قائمة على التعلم باللعب.

نتائج اللعبة

لوحة النتائج النهائية	
الطالب / الطالبة	النسبة (المسألة المكتسبة)

لوحة اللعبة

