وزارة التعليم العالي والبحث العلمي
جامعة الموصل
كلية التربية الأساسية

أثر استخدام ألعاب العقل في تحصيل تلاميذ الصف الثالث الابتدائي في مادة الرياضيات واتجاههم نحوها

محمد تحسين محمد النعيمي

رسالة ماجستير
قسم التربية الخاصة / طرائق تدريس التعليم الأساسي

بإشراف

أ.م.د. لبنى يوسف حسن الحربي

١٤٤٥ هـ ٢٠٢٤ م

المستخلص

يهدف البحث إلى التعرف على (**أثر استخدام ألعاب العقل في تحصيل تلاميذ الصف الثالث الابتدائي في مادة الرياضيات واتجاههم نحوها**)

تكونت عينة البحث من (٦٠) تلميذاً من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي، للفصل الدراسي الاول من العام الدراسي (٢٠٢٣-٢٠٢٤)، تم اختيار المنهج التجريبي ذي المجموعتين المتكافئتين، واختريت مدرسة الفارس العربي للبنين التابعة لمديرية تربية نينوى في الجانب الايمن قصدياً، وبالاختيار العشوائي اختيرت شعبة (ب) لتكون المجموعة التجريبية التي درست على وفق العاب العقل بواقع (٣٠) تلميذاً، وشعبة (أ) لتكون المجموعة الضابطة التي درست على وفق الطريقة الاعتيادية بواقع(٣٠) تلميذاً ايضاً بعد استعباد التلاميذ الراسبين، وتمت عملية التكافؤ بين مجموعتي البحث في المتغيرات الاتية (العمر الزمني محسوباً بالشهور، ودرجات التلاميذ لمادة الرياضيات في الصف الثاني الابتدائي، المستوى التعليمي للآباء والامهات، ودرجة الذكاء)، ولتحقيق هدف البحث صاغ الباحث فرضيتان صفريتان، وأعد الباحث اغراضاً سلوكية للمادة العلمية تكونت من (٢٧) هدفاً سلوكياً، وفي ضوء الاغراض تم اعداد الخطط التدريسية وعرضها على مجموعة من الخبراء للتأكد من صلاحيتها وكانت بواقع (24) خطة للمجموعة التجريبية و(24) خطة للمجموعة الضابطة، واعد الباحث أداتي البحث: الاولى (اختبار تحصيلي) تكون من (٢٠) فقرة والثانية (مقياس الاتجاه) تكون من (٢٠) فقرة، وتم التأكد من صدق الأداتين بعرضهما على مجموعة من المحكمين، وتم حساب ثبات الأداتين إذ بلغت قيمة ثبات الاختبار التحصيلي بطريقة(كيودر- ريتشاردسونK-R20)(٠.٨٠) وبلغت قيمة ثبات مقياس الاتجاه بطريقة (الفا كرونباخ)(٠.٧٤)، ثم بدأ الباحث بتدريس مجموعتي البحث في يوم الاحد (٢٠٢٣/١٠/٨) واستمر بالتدريس إلى يوم الخميس(٢٠٢٣/١٢/٧) وبعد معالجة البيانات إحصائيا، وباستخدام الحقيبة الاحصائية أظهرت نتائج البحث وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى(٠.٠٥) ولمصلحة المجموعة التجريبية ذات المتوسط الحسابي الاعلى التي درست على وفق العاب العقل وفي ضوء النتائج خرج الباحث بعدد من الاستنتاجات منها:

١- ان استعمال العاب العقل في عملية تدريس مادة الرياضيات ساعد في زيادة مستوى التحصيل لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي.

٢- ان العاب العقل جعلت من درس الرياضيات مفعم بالنشاط والمتعة وبعيدا عن الملل الذي كان يغلب على طبيعة هذا الدرس لدى كثير من التلاميذ، مما ادى إلى تقبل التلاميذ للمادة وفهمها.

وفي ضوء النتائج يوصي الباحث بما يأتي:

١- ضرورة تعاون المديرية العامة لتربية نينوى شعبة الاعداد والتدريب على إقامة دورات تدريبية لتدريب معلمي ومعلمات مادة الرياضيات على استخدام العاب العقل في تعليمهم لهذه المادة، فضلا عن تزويدهم بخلفية نظرية عن ماهية هذه الالعاب وعلاقتها بالتعلم النشط .

واستكمالاً للبحث الحالي يقترح الباحث إجراء الدراسات المستقبلية منها الاتية:

١- اثر استخدام العاب العقل في تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في مادة الرياضيات وتنمية تفكيرهم الهندسي.

Abstract

The research aims to identify (the effect of using mind games on the achievement of third-grade primary school students in mathematics and their attitudes towards it)

The research sample consisted of (60) third-grade primary school students, for the first semester of the academic year (2023-2024). The experimental curriculum with two equal groups was chosen, and the Arab Knight School for Boys affiliated with the Nineveh Education Directorate on the right side was chosen intentionally, and by random selection. Section (B) was chosen to be the experimental group that studied according to the mind games with (30) students, and Section (A) was chosen to be the control group that studied according to the usual method with (30) students as well. The process of equivalence was carried out between the two research groups in the following variables (chronological age calculated in months, students' grades in mathematics in the second grade of primary school, the educational level of the parents, and the degree of intelligence). To achieve the goal of the research, the researcher formulated two null hypotheses, and the researcher prepared behavioral objectives for the scientific subject consisting of (27) behavioral objectives. In light of the objectives, teaching plans were prepared and presented to a group of experts to ensure their validity. They were (٢٤) plans for the experimental group and (٢٤) plans for the control group. The researcher prepared two research tools: the first (an achievement test) consisting of (20) items and the second (the attitude scale) consisting of (20) items. The validity of the two tools was confirmed by presenting them to a group of arbitrators, and the reliability of the two tools was calculated, as the reliability value of the achievement test reached By the Keuder-Richardson method (K-R20) (0.80) and the reliability value of the trend scale was By Cronbach's alpha method (0.74), then the researcher began applying the experiment to the two research

groups on Sunday (10/8/2023) and continued teaching until Thursday (12/7/2023) and after processing the data statistically, and using the statistical package, the results showed. The research found a statistically significant difference at the level of (0.05) and in favor of the experimental group with the highest arithmetic mean that was studied according to mind games. In light of the results, the researcher came out with a number of conclusions, including:

1- The use of mind games in the process of teaching mathematics helped increase the achievement level of third-grade primary school students.

2- Mind games made the mathematics lesson full of activity and fun, far from

the boredom that dominated the nature of this lesson for many students, which led to the students accepting and understanding the material.

In light of the results, the researcher recommends the following:

1- The need for the cooperation of the General Directorate of Nineveh Education, Preparation and Training Division, to hold training courses to train mathematics teachers on the use of mind games in their teaching of this subject, as well as providing them with a theoretical background on the nature of these games and their relationship to active learning.

As a continuation of the current research, the researcher proposes to conduct the following future studies:

1- The effect of mind games on the achievement of fourth-grade primary school students in mathematics and the development of their geometric thinking.

Ministry of Higher Education
and Scientific Research
University of Al Mosul
Faculty of Basic Education

The Effect of Using Mind Games on the Achievement of Third-Grade Primary School Students in Mathematics and Their Attitudes Toward it.

Mohammad Tahseen Mohammad Al-Nuaimi

Master Thesis
Department of Special Education/Methods of Teaching basic education

Supervised by
Dr. Lubna Youssef Hassan Al-Harbi

1445 A.H. **2024 A.D.**