

**madaa tafaa'l talba almarhla alaabtdaa'iya ma' al'al'ab ashsha'bya fee
alhasa assafya fee daw' ba'd almatgheeraat**

مدى تفاعل طلبة المرحلة الابتدائية مع الألعاب الشعبية في الحصّة الصفية في ضوء

بعض المتغيرات

**the extent of primary school students' interaction with popular games
in class in light of certain variables**

أ. عطاء جيتاوي¹ JEETAWI Ataa

¹مديرة التربية والتعليم طولكرم - فلسطين، ataa.t.jee@gmail.com

تاريخ النشر: 2026/6/12

تاريخ القبول: 2026/1/9

تاريخ الاستلام: 2025/9/26

Abstract : The study aimed to identify the extent of primary school students' interaction with popular games in class in light of certain variables (academic level and physical activity). To achieve the study's objective, the researcher used a descriptive analytical approach and relied on observation cards to collect data. The study was applied to a sample of 53 students, and the validity and reliability procedures were verified. The results of the study showed that the interaction of primary school students with popular games in class was high, and that there were statistically significant differences between the averages of primary school students' interaction with popular games attributed to the academic level variable in favour of the high level, as well as to the physical activity variable in favour of the very active and then the average activity levels. There were also no statistically significant differences between the averages of the sample's interaction attributed to the interaction between the academic level and physical activity variables. The researcher recommended that education should pay attention to popular games and integrate them into the educational process.

Keywords: Games ; Popular ; Primary ; Class.

ملخص: هدفت الدراسة إلى التعرف إلى مدى تفاعل طلبة المرحلة الابتدائية مع الألعاب الشعبية في الحصّة الصفية في ضوء بعض المتغيرات (المستوى الأكاديمي، والنشاط البدني)، ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، واعتمدت في جمع البيانات على بطاقة الملاحظة، وتم تطبيق الدراسة على عينة مكونة من (53) طالباً، وتم التحقق من إجراءات الصدق والثبات، وكان من نتائج الدراسة: أنّ تفاعل طلبة المرحلة الابتدائية مع الألعاب الشعبية في الحصّة الصفية جاء بدرجة عالية، وأنّه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات تفاعل طلبة المرحلة الابتدائية مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير المستوى الأكاديمي لصالح العالي وكذلك تُعزى لمتغير النشاط البدني لصالح النشط جداً ثم متوسط النشاط، وأيضاً لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات تفاعل أفراد العينة تُعزى للتفاعل بين متغير المستوى الأكاديمي والنشاط البدني. وأوصت الباحثة بضرورة اهتمام التربية والتعليم بالألعاب الشعبية ودمجها ضمن العملية التعليمية.

الكلمات المفتاحية: ألعاب ؛ شعبية ؛ المرحلة الابتدائية ؛ الحصّة ؛ الصفية.

1. مقدمة:

تُعد الألعاب الشعبية أحد أشكال التراث الشعبي ورمز للهوية الثقافية، والتي تحمل في طياتها العديد من القيم التربوية والاجتماعية، وتمتاز ببساطتها وسهولة تطبيقها ويمكن استخدامها كأنشطة تعليمية تربوية وخاصة في مراحل التعلم المبكرة لما لها من تأثير على شخصية الطالب من جميع جوانبها.

ومن المعلوم أن الطالب يتلقى تعليمه في المدرسة داخل الغرف الصفية ضمن حصص صفية متنوعة، وحتى تكون هذه الحصص فاعلة لا بد من استخدام طرائق تدريس تحفز الطلبة وتساعد على التفاعل، ومن ذلك استخدام اللعب، حيث يرى التربويون أن اللعب نشاط مهم يمارسه الطالب ويُسهم بشكل أساسي في نموه العقلي والجسمي والاجتماعي واللغوي والأخلاقي ويشبع احتياجاته، وتطبيقه في التدريس يساهم في توفير بيئة تعليمية تساعد في تنمية التفكير لدى الطالب وتحتة على التفاعل مع المادة التعليمية (السميرات، 2023).

وفي ظل هذه الأهمية للعب تبرز الحاجة إلى دمج الألعاب الشعبية في العملية التعليمية وخاصة في المرحلة الابتدائية؛ لما لها من دور كبير وفَعَال في تحسين التركيز والانتباه وتعزيز الدافعية نحو التعلم لدى الطلبة (السرطاوي، 2017)، كما أن ممارسة الألعاب الشعبية في البيئة الصفية وبما تحمله من طابع تراثي من شأنه أن يساهم في ربط الطلبة بهويتهم الثقافية ويعزز من قيم الانتماء والتواصل (الزعيبي، 2019).

ونظراً لأهمية استخدام الألعاب الشعبية في العملية التعليمية وخاصة للمرحلة الابتدائية جاءت هذه الدراسة لتسلط الضوء على الألعاب الشعبية ومدى تفاعل الطلبة معها في الحصة الصفية بما يتناسب مع الفئة المستهدفة والمحتوى التعليمي، ولما في ذلك من المحافظة على الألعاب الشعبية من الاندثار وربط الأجيال الجديدة بماضيهم العريق.

2. الإطار النظري

تعود الألعاب الشعبية إلى حقبة تاريخية قديمة، وهي بمثابة المرآة التي تعكس ملامح الحياة الاجتماعية وتراثها الثقافي بما تحمله من قيم حضارية ومعارف إنسانية، وقد مارس أطفال فلسطين منذ القدم ألعاباً مثل شد الحبل، وحادي بادي، والقرعة، وحاكم جلاد، والسبع حجار، وطاق طاق طاقية، وتحرك صنم، والحجلة وغيرها في

الحارات والأحياء الشعبية؛ ولهذا سميت بالألعاب الشعبية، وقد كانت تُمارس من قبل الصغار والكبار وربما كان ممارستها من قبل الصغار أكثر؛ لأنها مرتبطة بعالمهم الطفولي، فكان الأطفال يستغلون المواد البسيطة المتوفرة لديهم ليصنعوا منها ألعابهم الخاصة (وكالة وفا، 2022).

وقد ينظر البعض للألعاب الشعبية على أنها نوع من التسلية وقضاء أوقات الفراغ فقط، لكنها في الحقيقة تحمل الكثير من المعاني والقيم الراقية، بالإضافة إلى أنها وسيلة لتحريك العقل والبدن (الزماني، 2023)، وقد كانت تُمارس بشكل واسع في الماضي في ظل أجواء مملوءة بالفرح والمرح، إلا أن انتشار الألعاب الالكترونية وتوسعها قلل من ممارستها وأدى إلى عزوف الجيل الجديد عنها وانحيازه نحو الألعاب الالكترونية التي أصبحت جزءاً من حياته اليومية (فضيل، 2022).

ويرى التربويون أن اللعب عنصر مهم في حياة الأطفال لكن دخول التكنولوجيا واستحواذها على أوقاتهم ساهم في تراجع الألعاب الحركية عموماً والشعبية خصوصاً حتى باتت مهددة بالاندثار (عداوي، 2023)، لذا من الضروري أن يسعى القائمون على العملية التعليمية إلى إحيائها وذلك بإدخالها كألعاب تربوية في الحصة الصفية، ولما لذلك من أهمية كبيرة، ذكرت عاشور (2021) منها ما يلي:

- **التذكير بجذورنا:** فالألعاب غالباً ما ترتبط بثقافة أرضها، ومن خلالها يتم غرس القيم والأخلاق والثقافة والتي يتم توارثها عبر الأجيال، فيتم من خلالها غرس سلوك معين تفرضه اللعبة سواء كان عقلياً باتباع طريقة تفكير معينة أو جسدياً من خلال أداء حركات معينة، وبالتالي فالألعاب الشعبية تعيد التأكيد على القيم الهامة في مجتمعنا مما يساعد على فهم أفضل لجذورنا وإحساس أوضح بالهوية والانتماء.

- **تطوير المهارات الشخصية والاجتماعية:** معظم الألعاب الشعبية تتم بشكل جماعي، وبالتالي فهي تساعد على التفاعل الاجتماعي والذي بدوره يؤثر على نمو الطفل وتنمية مهاراته ويساعده على التعامل مع الأصدقاء والعائلة مما يعزز الروابط الاجتماعية والعائلية، بالإضافة إلى تنمية الذكاء العاطفي الذي يساعد في التعرف على المشاعر وفهمها والتعبير عنها بشكل مناسب وإدراك مشاعر الآخرين والحرص عليها.

- **تحسين الصحة البدنية:** تعتمد الألعاب الشعبية على الحركة وبالتالي لها دور كبير في تحريك النهايات العصبية وتنشيط الدورة الدموية.

- **تطوير اللغة الأم:** يستخدم اللاعبون أثناء ممارستهم الألعاب الشعبية اللغة الأم، ويتم ملاحظة ذلك في الأغاني التي يقومون بترديدها، وهذا بدوره يساعد على تطوير وزيادة استخدام هذه اللغة والمحافظة عليها.

وأضاف خطاب (2013) أهمية أخرى للألعاب الشعبية، والتي منها ما يلي:

- **تنمية القيادة:** من خلال الألعاب يقوم الطالب المسؤول بالاتصال مع أفراد مجموعته مستخدماً الديمقراطية في توزيع المسؤوليات على الأعضاء بالتساوي في جو من الألفة والتعاون والنظام، مما يشجع على تحمل المسؤولية واتباع التعليمات بشكل جيد.

- **تحقيق التعلم:** من خلال الألعاب الشعبية يقوم الطلبة بنشاط موجه لتنمية سلوكياتهم وقدراتهم العقلية والجسمية ويحقق بنفس الوقت المتعة والتسلية، فالألعاب الشعبية وسيلة لاستغلال الأنشطة في اكتساب المعرفة للطلبة وتوسيع آفاقهم، وزيادة التركيز لديهم، وتنمية قدراتهم على حل المشكلات، بالإضافة إلى تنمية المحصول اللغوي عندما يتعلم الطفل كلمات جديدة من خلال اللعبة.

- **التربية:** تلعب الألعاب الشعبية دوراً كبيراً في التربية، فهي وسيلة تربية تمكن الفرد من إحداث تفاعل مع عناصر البيئة مما يؤثر على سلوكه مع الآخرين، كما أنها تساعد في بناء شخصية الطفل اجتماعياً فيبتعد عن الأنانية وحب الذات فيتكون لديه نظام أخلاقي قيمى يمكنه من التواصل والتفاهم مع الآخرين بما فيهم الكبار.

ويرى السليمان (2015) أن للألعاب الشعبية التي تحظى بشروط وقوانين يلتزم بها اللاعبون أهمية كبيرة تظهر في قدرتها على تعويد الطفل على الاعتماد على النفس، وحب المعرفة، وتنمية القدرات البدنية والمساعدة على التفكير السريع، وغرس المعاني الحميدة، وتعويدهم على الصبر والمثابرة، كما أنها تعتبر علاجاً نفسياً ينمي روح الانتماء للفريق والجماعة.

وذكرت الإدارة العامة للطفولة المبكرة في السعودية (2020) أن للألعاب الشعبية أهمية كبيرة في نمو الطفل وازدانه النفسي والجسدي، وتمنحه فرصة للتعلم واكتساب الكثير من المعارف والمهارات، وتفتح أبواب الإبداع والخيال أمامه، وتساعد

في فهم معنى العلاقات والمهارات الاجتماعية والقيم والأخلاق واحترام الحقوق والواجبات، واكتساب العادات الاجتماعية التي تساعد الطفل على التكيف مع البيئة؛ مما يجعله فرداً جريئاً مغامراً يمتلك شخصية قوية.

وأضافت البوريني (2020) أن الألعاب الشعبية تساعد في معرفة الفروق الفردية بحيث تمكن المسؤولين من تعليم الأطفال بحسب قدراتهم وإمكانياتهم، كما أن الطفل يتعلم من خلالها كيف يتعامل مع الأرقام والألوان.

وتحظى الألعاب الشعبية بهذه الأهمية الكبيرة نظراً لما تتمتع به من ميزات تتمثل في تنوعها، فمنها الصغيرة والكبيرة، والفردية والجماعية، والهادئة وكثيرة الحركة، كما أنها متدرجة لتشمل كافة الأعمار والقدرات، ولا تحتاج لأدوات كثيرة أو معقدة، كما أنها تتسم بالحرية والحركة أثناء اللعب، وتحتاج إلى التواصل اللفظي، وتنمي الابتكار والابداع لدى الأطفال، وهي مناسبة للبيئة وتقاليد وعادات المجتمع لأنها نابعة منهم (الزماني، 2023).

وترى الباحثة أن هذه المميزات التي تتمتع بها الألعاب الشعبية تساهم بشكل كبير في إمكانية ممارستها من قبل الطلبة في الحصة الصفية وتفاعلهم معها؛ كونها سهلة التطبيق، وغير مكلفة، ولا تحتاج لأماكن محددة، وأدواتها بسيطة، ولا تحتاج لتدريب كبير، وتضفي المرح والمتعة على الحصة الصفية، وتساهم في إيصال المعلومة وتعلم المهارات بصورة جذابة بعيداً عن الروتين والطرق التقليدية في التدريس.

وقد ذكرت حمد وآخرون (2020) بعض الألعاب الشعبية التي يمكن ممارستها ويتفاعل معها الطلبة، وفيما يلي عرض لأربع ألعاب منها، وكيفية ممارستها داخل الحصة الصفية وقيمتها التربوية:

- لعبة شد الحبل

عدد اللاعبين: طالبين وباقي الطلبة يشجعون أحد الطلاب

الأدوات: حبل طويل قوي وميتين، وفاصل يوضع في المنتصف على الأرض، بطاقة عليها سؤال

كيفية اللعب: يمسك أحد الطالبين طرف الحبل، ويمسك الطالب الثاني الطرف الآخر، ويقوم كل منهما بشد الحبل نحوه ليسحب زميله، فإذا سحب زميله وتجاوز

الشيء الذي وضع في المنتصف يكون هو الفائز، وإذا أفلت الحبل من أحد اللاعبين يكون من أفلت الحبل هو الخاسر.

كيفية الاستفادة منها في الدرس: يقوم الطالب الفائز بالتوجه نحو السبورة والإجابة عن السؤال الذي وضع على البطاقة.

القيمة التربوية للعبة شد الحبل: من خلال ملاحظة الباحثة لهذه اللعبة لوحظ أن الطلبة يلتزمون بالانضباط والنظام والهدوء والتركيز على إجابة زميلهم للسؤال، بالإضافة إلى تنمية النشاط البدني والحركي، وتعزيز الصبر والتحمل، وتقبل فكرة الفوز أو الخسارة.

- لعبة طاق طاق طاقية

عدد اللاعبين: لا يوجد عدد محدد، تم اللعب من قبل طلبة الصف جميعهم وأحياناً بعض الطلبة.

الأدوات: بطاقة عليها سؤال.

كيفية اللعب: يجلس الطلبة على الأرض على شكل دائرة، ويتم اختيار أحد الطلبة ومعه البطاقة التي عليها السؤال ويقوم بالدوران حول الطلبة الجالسين، وهو يحمل بيده البطاقة ويردد: "طاق طاق طاقية، شباكين بعليّة؛ رن رن يا جرس، حول واركب عالفرس، والدبة وقعت في البير صاحبها واحد أمير، غمضوا عينكم يا حلوين". فيقوم الطلبة بإغماض أعينهم، ويقوم الطالب الذي معه البطاقة بوضعها خلف أحد الطلبة، ثم يقول "فتحوا عينكم يا حلوين" فيقوم الطلبة بفتح أعينهم والبحث خلفهم، فمن يجد خلفه البطاقة يأخذها ويقوم بملاحقة الطالب الذي كان معه البطاقة أولاً، ويقوم الطالب الذي كان معه البطاقة بالهرب حتى يجلس مكانه، فإذا جلس كان هو الفائز.

كيفية الاستفادة منها في الدرس: يقوم الطالب الذي بقى واقفاً بالتوجه نحو السبورة ووضع البطاقة عليها للإجابة عن السؤال.

القيمة التربوية للعبة طاق طاق طاقية: من خلال ملاحظة الباحثة لهذه اللعبة لوحظ أنها تضيف الكثير من المرح والفرح على الطلبة ويحبون تكرارها دائماً، وتساعد في تنشيط الدورة الدموية وتجديد النشاط لدى الطلبة، وتنمية روح التعاون والمشاركة،

بالإضافة إلى التركيز التام أثناء قيام زميلهم بالحل حتى إذا أخطأ يقومون بالإجابة الصحيحة لينالوا التعزيز المقرر لهم.

- لعبة حامي بارد

عدد اللاعبين: يتم تقسيم الطلبة إلى فريقين، بالإضافة إلى طالب يقوم بالبحث عن المطلوب

الأدوات: بطاقة عليها سؤال.

كيفية اللعب: يتم تقسيم الطلبة إلى فريقين متقابلين، واختيار أحد طلبة الصف ليخرج خارج الصف، ويكون مع الطلبة بطاقة عليها سؤال يقوم أحد الفريقين بوضعها في مكان ما في الصف، وعندما يتم إخفاء البطاقة ينادي الطلبة على الطالب الذي في الخارج ليدخل ويبدأ عملية البحث، فإذا اقترب من الفريق الذي عنده البطاقة يقول الطلبة حامي، وإذا اقترب من الفريق الآخر الذي ليس عنده البطاقة يقول الطلبة بارد، وهكذا حتى يجد البطاقة. ويمكن لعبها بطريقة أخرى، بحيث يوجه المعلم سؤالاً لأحد الطلبة، وإذا أجاب إجابةً صحيحة أو اقترب من الإجابة الصحيحة يقول له الطلبة الآخرون حامي، وإذا أجاب إجابة خاطئة أو بعيدة عن الإجابة الصحيحة يقولون له بارد، ويستمررون بنفس الطريقة حتى يصل إلى الإجابة الصحيحة.

كيفية الاستفادة منها في الدرس: يقوم الطالب الذي وجد البطاقة بالإجابة عن السؤال المكتوب عليها، ومن خلالها يتم تقديم تغذية راجعة فورية للطالب فيما كانت إجابته صحيحة أو بحاجة إلى تصحيح.

القيمة التربوية للعبة حامي بارد: من خلال ملاحظة الباحثة لهذه اللعبة لوحظ أنها تضيف الكثير من المرح والفرح على الطلبة، وتساعد في التفكير المبني على الملاحظة وزيادة الانتباه والتركيز، بالإضافة إلى الإيثار وحب الغير؛ فجميعهم يتفقون على اختيار زميلهم، كما تنمي العمل الجماعي والمشاركة وحب الفريق، بالإضافة إلى التركيز التام أثناء قيام زميلهم بالحل حتى إذا أخطأ يقومون بالإجابة الصحيحة لينالوا التعزيز المقرر لهم.

- لعبة دور يا صحن السكر

عدد اللاعبين: يتم اختيار عدد اللاعبين حسب المساحة المتوفرة في غرفة الصف

الأدوات: بطاقة عليها سؤال.

كيفية اللعب: يقف الطلبة بشكل دائرة ويرددون: "دور يا صحن السكر، وقع مني وانكسر، مين شافه ما لمه"، ويتم مناداة وذكر اسم أحد الطلبة، ثم بعد ذلك يستدير ويلف الأطفال بشكل دائري، ويعيدون ترديد "دور يا صحن السكر"، وهكذا يستمرون حتى ينتهي الوقت المخصص للعب.

كيفية الاستفادة منها في الدرس: يقوم الطالب الذي تم مناداته بالتوجه إلى السبورة والإجابة عن السؤال ثم يعود إلى الدائرة، وتستمر اللعبة، وفي كل مرة يتم اختيار من تمت مناداته للإجابة ثم العودة لاستكمال اللعبة.

القيمة التربوية للعبة دور يا صحن السكر: من خلال ملاحظة الباحثة لهذه اللعبة لوحظ أنها تساعد في الترويح عن النفس، وتساعد في التنظيم والترتيب وتحقيق التوازن والتآزر الحركي عندما يدور الطالب وهو مستدير مع زملائه، بالإضافة إلى تنمية الألفة والمحبة بين الطلبة، وأهم ما يميزها هو التركيز أثناء إجابة زميلهم وتبنيه إذا أخطأ وتعزيزه عند الصواب.

3. الدراسات السابقة والتعقيب عليها

قامت الزمامي (2023) بدراسة هدفت إلى الكشف عن دور الألعاب الشعبية في تنمية بعض المهارات الحركية من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة في محافظة الأحساء، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي والاستبانة كأداة لجمع البيانات، وأظهرت النتائج أن دور الألعاب الشعبية في تنمية بعض المهارات الحركية جاءت بدرجة كبيرة جداً، وأن اهتمام معلمات وإدارات تعليم الطفولة المبكرة بالألعاب الشعبية جاءت بدرجة كبيرة. **وقامت عداوي (2023)** بدراسة هدفت إلى الكشف عن واقع تطبيق ودرجة ممارسة الألعاب الشعبية بالأنشطة اللامنهجية في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة نظر المعلمات، وتم استخدام المنهج الوصفي المسحي، واستبانة كأداة لجمع البيانات، وتم تطبيق الدراسة على عينة مكونة من (147) معلمة تم اختيارهم بشكل عشوائي. وأظهرت نتائج الدراسة أن الدرجة الكلية لواقع تطبيق الألعاب الشعبية على درجة تأثير عالية. **كما قامت أحمد (2022)** بدراسة هدفت إلى الكشف عن دور الألعاب الشعبية في تنمية بعض مهارات عينة من أطفال الروضة ذوى صعوبات التعلم النمائية، وتكونت عينة البحث من (١٥) طفل وطفلة، واعتمدت الباحثة المنهج شبه التجريبي باستخدام بطاقة ملاحظة لقياس الجانب الأدائي المعبر عن مهارات الإدراك البصري،

وبرنامج قائم على الألعاب الشعبية لتنمية بعض مهارات الإدراك البصري، وكان من نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي رتب درجات أطفال المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لمهارات الإدراك البصري كما تقاس ببطاقة الملاحظة لصالح القياس البعدي. وفي دراسة قام الخضير (2021) بدراسة هدفت إلى تعرف ماهية الألعاب الشعبية وأثر ممارستها اجتماعياً، وتم الاعتماد في منهج البحث على الدراسات المتوفرة، ومن النتائج التي توصلت إليها الدراسة أن الألعاب الشعبية وسيطاً يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة. وقامت الصالح (2021) بدراسة هدفت إلى الكشف عن فاعلية أنشطة الألعاب الشعبية في تنمية بعض القيم الاجتماعية لدى طفل ما قبل المدرسة، وتكونت عينة الدراسة من مجموعتين تجريبية وضابطة وتم استخدام مقياس إكساب القيم الاجتماعية وتصميم أنشطة الألعاب الشعبية، وأظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس القيم الاجتماعية لصالح المجموعة التجريبية، وأن حجم التأثير لأنشطة الألعاب الشعبية المقترحة على تنمية القيم الاجتماعية المختارة كان يتراوح ما بين عالٍ إلى متوسط لجميع القيم. وقام ترايكوفيك ومالينوفسكي (2018) , Trajkovik & Malinovski بدراسة هدفت إلى دمج الألعاب الشعبية للأطفال في برنامج المدرسة الابتدائية، وتكونت عينة الدراسة من (102) طالباً، تم عقد جلسات تعلم لهم ثم عمل استطلاعات للرأي بعد كل جلسة تعلم، وأظهرت النتائج قبولاً في دمج الألعاب الشعبية في فصول المدرسة الابتدائية. وفي دراسة قام بها محمود (2016) هدفت إلى التعرف على الألعاب الشعبية التقليدية التي كان يمارسها الأطفال خارج أسوار المدرسة والغرف الصفية وعلاقتها بالمهارات الحركية والحياتية، حيث استخدم الباحث المنهج التاريخي بالرجوع لما كُتب ووُثق قديماً وحديثاً، وإجراء مقابلات شخصية مع أجيال عاشت هذه الألعاب، وأظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب الشعبية كانت في غالبيتها إيجابية الأهداف ذات ارتباط بتعلم مهارات حركية وحياتية بالتعاون وحل المشكلات والحوار. كما أجرى صفوت وغبيش (2014) دراسة هدفت إلى معرفة فاعلية برنامج مقترح باستخدام الألعاب الشعبية الترويحية لتنمية بعض المفاهيم الأساسية للنشاط الحركي عند طفل الروضة في ضوء المعايير القومية، ولتحقيق الهدف تم استخدام المنهج شبه

التجريبي لمجموعتين ضابطة وتجريبية، واستخدام اختبارات المفاهيم الأساسية للنشاط الحركي، وأسفرت النتائج عن فاعلية البرنامج المقترح باستخدام الألعاب الشعبية الترويحية وذلك في مهارة الجري والقفز والوثب والرمي. كما هدفت دراسة كوفاسيفيك وأبليك (Kovacevic & Opic, 2014) إلى معرفة مدى مساهمة الألعاب الشعبية في نوعية العلاقات الاجتماعية وديمومتها لدى طلاب المرحلة الابتدائية. وقد تم استخدام المنهج الوصفي، وتم إعداد استبانة على عينة مكونة من (232) طالب وطالبة في أربع مدارس ابتدائية للصفوف الأولى في كارل وفيتش، وأظهرت النتائج تحسناً في العلاقات الإنسانية بين الطلاب في الفصل، وزيادة التنشئة الاجتماعية للطلاب خارج الفصول بعد تطبيق الألعاب الشعبية في المدرسة. وقامت كمبش (2012) بدراسة هدفت إلى معرفة أثر استخدام الألعاب الشعبية في تطوير الإدراك الحسي الحركي لتلميذات الصف الأول الابتدائي في درس التربية الرياضية، وقامت بتطبيق المنهج التجريبي لمجموعتين تجريبية وضابطة، باستخدام مجموعة من الألعاب الشعبية المختارة، وكان من أهم نتائج الدراسة أن التنظيم الجيد للألعاب الشعبية له دور مهم في إنجاح وتنفيذ الخطط التدريسية وبما يعكس تطوير قدرات الإدراك الحسي الحركي.

ومن خلال عرض بعض الدراسات السابقة يمكن رصد أوجه الشبه والاختلاف بينها وبين هذه الدراسة وأهم ما يميز هذه الدراسة عنها، وبيان ذلك كما يلي:

انققت هذه الدراسة مع بعض الدراسات السابقة في تناولها موضوع الألعاب الشعبية واعتمادها للمنهج الوصفي، واختلفت مع دراسة الخضير (2021) ودراسة محمود (2016) التي استخدمت المنهج التاريخي، ودراسة الصالح (2021) ودراسة كمبش (2012) التي استخدمت المنهج التجريبي، ودراسة أحمد (2022) وصفوت وغبش (2014) التي استخدمت المنهج شبه التجريبي.

وما يميز الدراسة الحالية أنها تعد الدراسة الأولى -حسب علم الباحثة- التي تناولت تفاعل طلبة المرحلة الابتدائية مع الألعاب الشعبية في الحصة الصفية باستخدام بطاقة الملاحظة لرصد مدى تفاعلهم أثناء ممارسة الألعاب الشعبية والذي من شأنه أن يسهم في الربط بين الموروث الثقافي الفلسطيني والمناهج الدراسية، مما يجعلها إضافة نوعية للأدبيات التربوية، خاصة في ظل قلة الدراسات التي تناولت هذا الموضوع في الحصة الصفية.

4 مشكلة الدراسة وأسئلتها:

نظراً لما نلاحظه هذه الأيام من توجه الطلبة نحو الألعاب الالكترونية وعزوفهم عن الألعاب الشعبية التي باتت مهددة بخطر الانقراض، ونظراً لأهمية ربط الجيل الجديد بتراث الآباء والأجداد والتي تُعد الألعاب الشعبية أحد أجزاء هذا التراث الثمين، ولما للألعاب التربوية عامة وللألعاب الشعبية خاصة من أهمية في تنشيط الفكر والبدن، ومن خلال اطلاع الباحثة وعملها كمعلمة لوحظ أن الطلبة في المرحلة الابتدائية بحاجة إلى ألعاب تربوية لتكون حصصهم الدراسية ممتعة بعيدة عن الجمود والملل وتحقيق الهدف بشكل أفضل، وأن هذه الألعاب التربوية يمكن تطبيقها من قبل الكثيرين، لكن القليل جداً من يقومون بتطبيق ألعاب شعبية؛ ونظراً لقلة الدراسات التي تتحدث عن الألعاب الشعبية كألعاب تربوية للمرحلة الابتدائية؛ جاءت هذه الدراسة لتسلط الضوء على الألعاب الشعبية ومدى تفاعل طلبة المرحلة الابتدائية معها في الحصة الصفية كألعاب تربوية، وفي ضوء ذلك تم تحديد مشكلة الدراسة في الأسئلة التالية:

- ما مدى تفاعل طلبة المرحلة الابتدائية مع الألعاب الشعبية في الحصة الصفية؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير المستوى الأكاديمي والنشاط البدني والتفاعل بينهما.

5. فرضيات الدراسة:

- 1- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير المستوى الأكاديمي.
- 2- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير النشاط البدني.
- 3- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى للتفاعل بين المستوى الأكاديمي والنشاط البدني.

6. أهداف الدراسة: هدفت الدراسة إلى:

- معرفة مدى تفاعل طلبة المرحلة الابتدائية مع الألعاب الشعبية في الحصة الصفية؟

- الكشف عن الفروق في تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تبعاً لمتغير المستوى الأكاديمي والنشاط البدني والتفاعل بينهما.

7. أهمية الدراسة: تتمثل أهمية الدراسة في:

- إثراء الدراسات عن الألعاب الشعبية وتوظيفها في الحصة الصفية.
- إبراز دور الألعاب الشعبية في الحصة الصفية كألعاب تربوية للمرحلة الابتدائية.
- تقديم مقترحات عملية للمعلمين والمشرفين التربويين حول كيفية ممارسة الألعاب الشعبية في الحصة الدراسية.

- قد توفر فرصة للمؤسسات التعليمية لتطوير برامج تربوية تعتمد على التراث الشعبي للحفاظ على تراث الأمة وتعزيز الهوية الثقافية لدى الطلبة.
- قد تزيد من اهتمام الطفل بالألعاب الشعبية بدلاً من توجهه نحو الألعاب الالكترونية خارج إطار المدرسة.

8. حدود الدراسة:

- الحد المكاني: أجريت هذه الدراسة في مدرسة ذكور كفر اللبد الأساسية في مدينة طولكرم.

- الحد الزمني: أجريت هذه الدراسة في العام الدراسي 2022/2023.

- الحد البشري: أجريت هذه الدراسة على طلبة الصف الثاني الابتدائي.

9. اصطلاحات الدراسة وتعريفاتها

الألعاب الشعبية: هي نشاط رياضي ذهني قديم يرتبط ارتباطاً وثيقاً بالإرث الاجتماعي والمقومات الحضارية والشخصية الإنسانية، تناقلته الأجيال وممارسته من أجل الترفيه والتسلية والتنشيط وقضاء وقت الفراغ بطريقة مفيدة (بشير وآخرون، 2018).

وتُعرف الألعاب الشعبية إجرائياً: مجموعة من الألعاب التراثية القديمة التي تم اختيارها وممارستها في الحصة الصفية من قبل طلبة المرحلة الابتدائية في مدينة طولكرم.

المرحلة الابتدائية: هي المرحلة الأولى من حياة الطالب المدرسية، وتأتي قبل المرحلة الأساسية في فلسطين، وتشمل الصفوف من الأول إلى السادس (كبها وحسين، 2019).

وتُعرف المرحلة الابتدائية إجرائياً: المرحلة الدراسية التي تشمل الطلبة الذين تتراوح أعمارهم من (6-12) سنة، والذين قاموا بممارسة الألعاب الشعبية والتفاعل معها داخل الحصة الصفية.

10. منهجية الدراسة: اعتمدت الباحثة على المنهج الوصفي التحليلي، وذلك لمناسبته لطبيعة الدراسة حيث يقوم بوصف مدى تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية، وتحليل الفروق في هذا التفاعل وفقاً لمتغيرات الدراسة.

11. مجتمع الدراسة: يتكوّن مجتمع الدراسة من طلبة المرحلة الابتدائية في مدارس مدينة طولكرم.

12. عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من طلبة الصف الثاني الابتدائي في مدرسة ذكور كفر اللبد الأساسية، والبالغ عددهم (53) طالباً، والتي تم اختيارها بشكل قصدي لملاءمة هذه الفئة لأغراض الدراسة، وتم توزيع عينة الدراسة حسب متغيرات (المستوى الأكاديمي، النشاط البدني) كما في الجدول (1).

جدول (1) خصائص عينة الدراسة

المتغيرات	الفئة	التكرار	%
المستوى الأكاديمي	عالي	25	47.2
	متوسط	17	32.1
	متدني	11	20.8
النشاط البدني	نشط جداً	23	43.4
	متوسط النشاط	23	43.4
	غير نشيط	7	13.2
المجموع		53	100%

13. أداة الدراسة: قامت الباحثة بإعداد بطاقة ملاحظة لرصد تفاعل الطلبة أثناء ممارسة الألعاب الشعبية داخل الحصة الصفية، وتضم البطاقة (15) فقرة. وقد تم تطبيق مقياس ليكرت الثلاثي: دائماً (3)، أحياناً (2)، نادراً (1). وتم تحديد مستوى المؤشرات باستخدام المعادلة التالية: $2=3-1$ $0.66=3/2$ (طول الفترة) وعليه يكون معيار الحكم: $1-1.66$ (درجة ضعيفة) $1.67-2.33$ (درجة متوسطة) $2.34-3$ (درجة عالية)

14. صدق الأداة: للتحقق من صدق الأداة، تم عرضها على مجموعة من المحكمين وعددهم أربعة، والأخذ بآرائهم ومقترحاتهم، حيث تم زيادة بعض الفقرات، وتعديل في صياغة بعضها.

15. ثبات الأداة: تم حساب ثبات الأداة بطريقة التجزئة النصفية، حيث تم تقسيم الفقرات إلى نصفين، النصف الأول يمثل الفقرات الفردية، والنصف الثاني يمثل الفقرات الزوجية، وتم حساب معامل الارتباط بين النصفين بمعادلة ارتباط بيرسون فكان (0.89)، وهو معامل ثبات مرتفع ويؤكد صلاحية استخدام الأداة في الدراسة الحالية.

16. إجراءات الدراسة: تم تطبيق الدراسة وفقاً للخطوات الآتية:

- تحديد الموضوع المراد البحث فيه.
 - الاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة المتعلقة بالموضوع قيد البحث.
 - اختيار مجموعة من الألعاب الشعبية وممارستها من قبل الطلبة في الحصة الصفية.
 - إعداد بطاقة الملاحظة والتأكد من صدقها وثباتها.
 - ملاحظة الطلبة أثناء ممارستهم للألعاب ورصد الملاحظات.
 - التوصل إلى النتائج وتفسيرها والخروج بالتوصيات.
- 17. الأساليب التحليلية:** قامت الباحثة بتوظيف المقاييس الإحصائية الآتية، باستخدام برنامج المعالجات الإحصائية (spss):

1. التكرارات والنسب المئوية.
2. المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية.
3. معادلة ارتباط بيرسون.
4. اختبار التباين الأحادي (One-Way ANOVA).
5. اختبار التباين الثنائي (Two-Way ANOVA).

18. النتائج ومناقشتها

فيما يأتي عرض لنتائج الدراسة ومناقشتها، حسب تسلسل أسئلتها وفرضياتها، وذلك على النحو الآتي:

18. 1 النتائج المتعلقة بالسؤال الأول ومناقشتها

ما مدى تفاعل طلبة المرحلة الابتدائية مع الألعاب الشعبية في الحصة الصفية؟

للإجابة عن هذا السؤال تم ملاحظة الطلبة أثناء ممارستهم للعب ورصد ملاحظات لكل طالب على بطاقة الملاحظة ثم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل فقرة من فقرات بطاقة الملاحظة، ثم الأداة ككل، والجدول (2) يوضح المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل فقرة من فقرات البطاقة والأداة ككل.

جدول (2) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات بطاقة الملاحظة والأداة ككل

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الدرجة
1	يُحضّر الطالب أدوات اللعبة مسبقاً	1.74	0.76	متوسطة
2	يمارس الطالب الألعاب بسهولة	2.57	0.50	عالية
3	يطلب الطالب ممارسة الألعاب باستمرار	2.51	0.67	عالية
4	يُظهر الطالب الفرح أثناء قيامه بالألعاب الشعبية	2.77	0.42	عالية
5	يقوم الطالب بمجهود بدني قليل أثناء تنفيذ الألعاب الشعبية	2.45	0.61	عالية
6	يحتاج الطالب قليلاً من التفكير قبل تنفيذ اللعبة الشعبية	2.25	0.65	متوسطة
7	يقوم الطالب بتنفيذ المهمة التعليمية بسهولة من خلال	2.25	0.78	متوسطة
8	يتعاون الطالب مع زملائه أثناء تنفيذ الألعاب الشعبية	2.92	0.27	عالية
9	يستطيع الطالب أن يمارس دور القائد أثناء قيامه بالألعاب	1.83	0.85	متوسطة
10	يُقوم الطالب بتعزيز زملائه الفائزين في اللعبة الشعبية	2.81	0.40	عالية
11	يستمتع الطالب إلى المعلمة جيداً أثناء شرح تعليمات اللعبة	2.81	0.40	عالية
12	يقوم الطالب بتنفيذ اللعبة وفق التعليمات المعطاة	2.81	0.40	عالية
13	يلتزم الطالب بالانضباط أثناء تنفيذ الألعاب الشعبية	2.81	0.40	عالية
14	يكتسب الطالب ألفاظاً جديدة من خلال الألعاب الشعبية	2.55	0.50	عالية
15	يكتسب الطالب خبرات جديدة من خلال الألعاب الشعبية	2.64	0.48	عالية
الأداة ككل		2.51	0.35	عالية

يُبين جدول (2) أنَّ المتوسطات الحسابية تراوحت بين (1.74-2.92)؛ فجاءت الفقرة (8) "يتعاون الطالب مع زملائه أثناء تنفيذ الألعاب" في المرتبة الأولى بدرجة عالية. وجاءت الفقرة (1) "يُحضّر الطالب أدوات اللعبة مسبقاً" في المرتبة

الأخيرة بدرجة متوسطة، وبلغ المتوسط الحسابي للأداة ككل (2.51) بدرجة عالية. وهذا يتفق مع دراسة عداوي (2023) ومحمود (2016) والصالح (2021).

18. 2 النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني ومناقشتها

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير المستوى الأكاديمي والنشاط البدني والتفاعل بينهما.

للإجابة عن سؤال الدراسة الثاني ثم فحص الفرضيات الآتية:

الفرضية الأولى: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير المستوى الأكاديمي.

وللتحقق من صحة الفرضية الأولى تم استخدام اختبار (One-Way ANOVA)؛ لفحص الفروق بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير المستوى الأكاديمي، كما هو موضح في الجدول (3).

جدول (3) المتوسطات الحسابية لتفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير المستوى الأكاديمي

المتوسط الحسابي	عالي	متوسط	متدني
العدد	25	17	11
المتوسط الحسابي	2.75	2.38	2.18

يتبين من جدول (3) وجود فروق ظاهرية بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير المستوى الأكاديمي، وللتحقق من مصدر الفروق تم استخدام اختبار (One-Way ANOVA) كما هو موضح في الجدول (4).

جدول (4) نتائج اختبار (One-Way ANOVA) لتفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير

المستوى الأكاديمي

المستوى الأكاديمي	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	الدلالة الإحصائية
الدرجة الكلية	بين المجموعات	2.93	2	1.47	22.10	0.00
	داخل المجموعات	3.31	50	0.066		
	المجموع	6.24	52			

يتبين من جدول (4) أن مستوى الدلالة الإحصائية بلغت (0.00)؛ وهي أقل من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)؛ لذا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير المستوى الأكاديمي. ولمعرفة الدلالات الإحصائية تم استخدام اختبار (Scheffe) وكانت النتائج كما في الجدول (5).

جدول (5) نتائج اختبار (Scheffe)؛ للكشف عن الفروق بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب

الشعبية تُعزى لمتغير المستوى الأكاديمي

I	J	متوسط الفروق (I-J)	الدلالة الإحصائية
عالي	متوسط	*0.3716	0.00
عالي	متدني	*0.5702	0.00

يُلاحظ من الجدول (5) أن فرق المتوسط بين المجموعات (عالي ومتوسط) هو (0.3716) وأن مستوى الدلالة له (0.00) مما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة (عالي) ذات المتوسط الأعلى، كذلك نجد أن فرق المتوسط بين المجموعات (عالي ومتدني) هو (0.5702) وأن مستوى الدلالة له (0.00) مما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة (عالي) ذات المتوسط الأعلى.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن ذوي المستوى الأكاديمي العالي أسرع وأكثر قدرة على استيعاب وفهم المهارات والتي منها الألعاب أكثر من أقرانهم من ذوي المستوى الأكاديمي المتوسط أو المتدني، حيث أن الطلبة ذوي المستوى الأكاديمي العالي يمتلكون مهارات معرفية أفضل؛ مما يساعدهم على فهم قوانين اللعبة والتفاعل معها بشكل أكبر، وربما تكون لديهم دافعية أعلى للمشاركة في الألعاب والالتزام بقواعدها. وهذا يتفق مع دراسة أحمد (2022)، ويختلف مع دراسة عداوي (2023).

الفرضية الثانية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير النشاط البدني.

وللتحقق من صحة الفرضية الثانية تم استخدام اختبار (One-Way ANOVA)؛ لفحص الفروق بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير النشاط البدني، كما هو موضح في الجدول (6).

جدول (6) المتوسطات الحسابية لتفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير النشاط البدني

النشاط البدني	نشط جداً	متوسط النشاط	غير نشيط
العدد	23	23	7
المتوسط الحسابي	2.75	2.40	2.10

يتبين من جدول (6) وجود فروق ظاهرية بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير النشاط البدني، وللتحقق من مصدر الفروق تم استخدام اختبار (One-Way ANOVA) كما هو موضح في الجدول (7).

جدول (7) نتائج اختبار (One-Way ANOVA) لتفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير

النشاط البدني

النشاط البدني	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	الدلالة الإحصائية
الدرجة الكلية	بين المجموعات	2.75	2	1.37	19.57	0.00
	داخل المجموعات	3.51	50	0.070		
	المجموع	6.26	52			

يتبين من جدول (7) أن مستوى الدلالة الإحصائية بلغت (0.00)؛ وهي أقل من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)؛ لذا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير النشاط البدني. ولمعرفة الدلالات الإحصائية تم استخدام اختبار (Scheffe) وكانت النتائج كما في الجدول (8).

جدول (8) نتائج اختبار (Scheffe)؛ للكشف عن الفروق بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب

الشعبية تُعزى لمتغير النشاط البدني

I	J	متوسط الفروق (I-J)	الدلالة الإحصائية
نشط جداً	متوسط النشاط	*0.3478	0.00
نشط جداً	غير نشيط	*0.6460	0.00
متوسط النشاط	غير نشيط	*0.2981	0.04

يُلاحظ من الجدول (8) أن فرق المتوسط بين المجموعات (نشط جداً ومتوسط النشاط) هو (0.3478) وأن مستوى الدلالة له (0.00) مما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة (نشط جداً) ذات المتوسط الأعلى، كذلك نجد أن فرق

المتوسط بين المجموعات (نشط جداً وغير نشيط) هو (0.6460) وأن مستوى الدلالة له (0.00) مما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة (نشط جداً) ذات المتوسط الأعلى، وأيضاً نلاحظ أن فرق المتوسط بين المجموعات (متوسط النشاط وغير نشيط) هو (0.2981) وأن مستوى الدلالة له (0.04) مما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة (متوسط النشاط) ذات المتوسط الأعلى. وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن الطالب النشط جداً لديه مرونة ولياقة بدنية ومهارات حركية تساعده على ممارسة الألعاب الشعبية بشكل أفضل وهو في هذا يختلف في أدائه للألعاب عن الطالب المتوسط النشاط وكذلك عن الطالب غير النشط، وهذا ما تتطلبه الألعاب الشعبية فهي تعتمد بشكل كبير على الحركة؛ فالطالب النشط جداً لديه من المرونة أثناء اللعب ما يجعل أدائه أفضل من المتوسط وغير النشط. ويتفق هذا مع دراسة الزمامي (2023) وصفوت وغبيش (2014) وكمبش (2012) ومحمود (2016).

الفرضية الثالثة: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة $\alpha \leq 0.05$ بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى للتفاعل بين المستوى الأكاديمي والنشاط البدني.

وللتحقق من صحة الفرضية الثالثة تم استخدام اختبار (Two-Way ANOVA)؛ لفحص الفروق بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى للتفاعل بين المستوى الأكاديمي والنشاط البدني، كما هو موضح في الجدول (9).

جدول (9) نتائج اختبار (Two-Way ANOVA) لتفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى

للتفاعل بين المستوى الأكاديمي والنشاط البدني

الدلالة الإحصائية	قيمة F	متوسط المربعات	درجات الحرية	مجموع المربعات	مصدر التباين
0.00	11.89	0.55	2	1.11	المستوى الأكاديمي
0.00	10.57	0.49	2	0.98	النشاط البدني
0.58	0.72	0.033	4	0.13	المستوى الأكاديمي * النشاط البدني
		0.46	44	2.04	الخطأ
			52	6.255	المجموع

نلاحظ من جدول (9) أن مستوى الدلالة الإحصائية بلغت (0.58) وهي أكبر من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)؛ لذا لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تعزى للتفاعل بين متغير المستوى الأكاديمي والنشاط البدني.

وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن الطالب ذي المستوى الأكاديمي العالي ليس بالضرورة أن يكون لديه نشاط بدني مرتفع وكذلك الطالب ذي المستوى الأكاديمي المتدني ربما يكون نشيط جداً؛ وهذا يعود لأنواع الذكاءات المتعددة فبعض الطلبة يتميزون بالذكاء الرياضي الحركي والبعض الآخر لديهم ذكاء لغوي أو منطقي، وهذا ما تم ملاحظته خلال تطبيق الطلبة للألعاب فهناك طلبة من ذوي المستوى الأكاديمي المتدني لكنهم يمتلكون نشاط بدني عالي؛ لذا كان أداؤهم في الألعاب الشعبية مقبولاً، وربما يعود ذلك إلى طبيعة الألعاب الشعبية نفسها، إذ أنها تُعد أنشطة تعليمية تروحية يمكن ممارستها من قبل جميع الطلبة باختلاف مستوياتهم. وهذا يتفق مع دراسة أحمد (2022)، ودراسة كمبش (2012).

18. 3 ملخص النتائج والتوصيات

من خلال ما سبق تم التوصل إلى النتائج الآتية:

- تفاعل طلبة المرحلة الابتدائية مع الألعاب الشعبية في الحصة الصفية جاء بدرجة عالية.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى لمتغير المستوى الأكاديمي لصالح العالي وكذلك تعزى لمتغير النشاط البدني لصالح النشط جداً ثم متوسط النشاط.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات تفاعل الطلبة مع الألعاب الشعبية تُعزى للتفاعل بين متغير المستوى الأكاديمي والنشاط البدني.
- تطبيق الألعاب الشعبية للمرحلة الابتدائية له دور كبير في زيادة نشاط وتركيز الطالب وتنمية روح المنافسة مع أقرانه.
- تطبيق الألعاب الشعبية للمرحلة الابتدائية في الحصة الصفية له أثر في تذكير الطالب بماضيه وعاداته وثقافته والتي لها تأثيراً كبيراً على حياته.

وفي ضوء نتائج الدراسة توصي الباحثة بما يلي:

- ضرورة اهتمام التربية والتعليم بالألعاب الشعبية ودمجها ضمن العملية التعليمية.
- إعداد برامج تدريبية للمعلمين حول كيفية توظيف الألعاب الشعبية داخل الحصة الصفية بما يتناسب مع المستوى الأكاديمي والنشاط البدني للطلبة.
- طباعة دليل للمعلمين يشتمل على التعريف بالألعاب الشعبية وكيفية ممارستها داخل الحصة الصفية.
- تعزيز الوعي المجتمعي بأهمية الألعاب الشعبية في تنمية شخصية الطفل والحفاظ على الموروث الثقافي.
- إجراء دراسات مستقبلية تتناول الألعاب الشعبية على مراحل وصفوف دراسية أخرى.

19. قائمة المراجع:

19. 1 المراجع العربية

- أبو طاقية، هالة (2012). الجهود الفلسطينية الشعبية والرسمية لحماية التراث الشعبي الفلسطيني في الضفة الغربية وقطاع غزة. رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة.
- أحمد، علا (2022). دور الألعاب الشعبية في تنمية بعض مهارات أطفال الروضة ذوي صعوبات التعلم النمائية. مجلة الطفولة والتربية، 51(1)، 339-400.
- الإدارة العامة للطفولة المبكرة (2020). الألعاب الشعبية للبنين والبنات. وزارة التعليم، السعودية.
- بشير، قاسمي، تواتي، حياة، وطاهر، طاهر (2018). دور تظاهرات الألعاب والرياضات التقليدية (الشعبية) في تفعيل السياحة الرياضية في بعض ولايات الوطن. مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، 32(3)، 145-154.
- البوريني، نانسي (2020). ما هي الألعاب الشعبية؟. <https://QCU0u.pw/A2https://>
- حمد، سهير وشعيبات، انتصار وشحادة، قاسم (2020). دليل الألعاب الشعبية لطلبة المرحلة الأساسية. <https://2u.pw/CGGUub>
- الخضير، عبد الله (2021). الألعاب الشعبية وأثرها الاجتماعي على النشء. مجلة كلية الآداب، 25(1)، 1-30.
- خطاب، أحمد (2013). أهمية الألعاب الشعبية الحوارية عند الأطفال. <https://u.pw/xfhWV2https://>
- الزعبي، ريم (2019). الألعاب الشعبية ودورها في تعزيز الهوية الثقافية لدى الأطفال. مجلة الطفولة العربية، 33(1)، 55-70.

- الزمامي، مزنة (2023). دور الألعاب الشعبية في تنمية بعض المهارات الحركية من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة. بحوث عربية في مجالات التربية النوعية، 30(2)، 159-186.
- السرطاوي، محمد (2017). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التواصل لدى طلبة المرحلة الأساسية. مجلة العلوم التربوية، 45(2)، 112-130.
- السليمان، ياسين (2015). الألعاب الشعبية ذاكرة توثق التراث والتاريخ لسكان الخليج العربي. <https://a2u.pw/ZOh2>
- السميرت، محمد (2023). أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تحسن مستوى التحصيل العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مديرية تربية لواء الأغوار الشمالية. المجلة العلمية لكلية التربية، 2(29)، 29-53.
- الصالح، بثينة (2021). فاعلية أنشطة الألعاب الشعبية في إكساب طفل الروضة القيم الاجتماعية. مجلة القراءة والمعرفة، 21(241)، 15-64.
- صفوت، حنان وغبيش، ناصر (2014). فاعلية برنامج مقترح باستخدام الألعاب الشعبية الترويحية لتنمية بعض المفاهيم الأساسية للنشاط الحركي عند طفل الروضة في ضوء المعايير القومية. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، 4(48)، 1-39.
- عاشور، آية (2021). 5 أسباب تدفعك لممارسة الألعاب الشعبية. <https://xpD8u.pw/w2>
- عداوي، أسماء (2023). واقع تطبيق الألعاب الشعبية بالأنشطة اللامنهجية في مرحلة الطفولة المبكرة من وجهة المعلمات. المجلة الدولية لنشر البحوث والدراسات، 40(4)، 137-175.
- فضيل، خديجة (2022). الألعاب الشعبية التراثية "أبعادها الاجتماعية والثقافية". رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة أبي بكر بلقايد، الجزائر.
- كبها، يحيى وحسين، أحمد (2019). تقويم كتب التربية الإسلامية لصفوف المرحلة الابتدائية في فلسطين المحتلة عام 48. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 1(27)، 751-770.
- كميش، ماجدة (2012). أثر استخدام الألعاب الشعبية في تطوير الإدراك الحسي الحركي لتلميذات الصف الأول الابتدائي في درس التربية الرياضية. مجلة جامعة دمشق، 28(3)، 391-417.

- وكالة وفا (2022). الألعاب الشعبية الفلسطينية. <https://u.pw/ghreaO2>

19. 2 المراجع الأجنبية

- Trajkovic, V., & Malinovski, T. (2018). Traditional games in elementary school: Relationships of student's personality traits, motivation and experience with learning outcomes. *Plos One*, 13(8), p.1-15.
- Kovacevic, T., & Opic, S. (2014). Contribution of Traditional Games to the Quality of Students' Relations and Frequency of Students' Socialization in Primary Education. *Croatian Journal of Education*, 1(16), p.95-112.

الرقم	عنوان الجدول
1	خصائص عينة الدراسة
2	المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لفقرات بطاقة الملاحظة والأداة ككل
3	المتوسطات الحسابية لإمكانية تطبيق الألعاب الشعبية للمرحلة الابتدائية في مدارس طولكرم تُعزى لمتغير المستوى الأكاديمي
4	نتائج اختبار (One-Way ANOVA) لاستجابات أفراد العينة في إمكانية تطبيق الألعاب الشعبية للمرحلة الابتدائية في مدارس طولكرم تُعزى لمتغير المستوى الأكاديمي
5	نتائج اختبار (Scheffe)؛ للكشف عن الفروق بين متوسطات أفراد العينة في إمكانية تطبيق الألعاب الشعبية للمرحلة الابتدائية في مدارس طولكرم تُعزى لمتغير المستوى الأكاديمي
6	المتوسطات الحسابية لإمكانية تطبيق الألعاب الشعبية للمرحلة الابتدائية في مدارس طولكرم تُعزى لمتغير النشاط البدني
7	نتائج اختبار (One-Way ANOVA) لاستجابات أفراد العينة في إمكانية تطبيق الألعاب الشعبية للمرحلة الابتدائية في مدارس طولكرم تُعزى لمتغير النشاط البدني
8	نتائج اختبار (Scheffe)؛ للكشف عن الفروق بين متوسطات أفراد العينة في إمكانية تطبيق الألعاب الشعبية للمرحلة الابتدائية في مدارس طولكرم تُعزى لمتغير النشاط البدني
9	نتائج اختبار (Two-Way ANOVA) لاستجابات أفراد العينة في إمكانية تطبيق الألعاب الشعبية للمرحلة الابتدائية في مدارس طولكرم تُعزى للتفاعل بين المستوى الأكاديمي والنشاط البدني

20 . 2 أداة الدراسة (الملاحظة)

* المستوى الأكاديمي: ☐ عالي ☐ متوسط ☐ متدني
* النشاط البدني: ☐ نشيط جداً ☐ متوسط النشاط ☐ غير نشيط

بطاقة ملاحظة لإمكانية تطبيق الألعاب الشعبية للمرحلة الابتدائية

الرقم	الفقرة	دائماً	أحياناً	نادراً
1.	يُحضّر الطالب أدوات اللعبة مسبقاً			
2.	يمارس الطالب الألعاب بسهولة			
3.	يطلب الطالب ممارسة الألعاب باستمرار			
4.	يُظهر الطالب الفرح أثناء قيامه بالألعاب الشعبية			
5.	يقوم الطالب بمجهود بدني قليل أثناء تنفيذ الألعاب الشعبية			
6.	يحتاج الطالب قليلاً من التفكير قبل تنفيذ اللعبة الشعبية			
7.	يقوم الطالب بتنفيذ المهمة التعليمية بسهولة من خلال الألعاب الشعبية			
8.	يتعاون الطالب مع زملائه أثناء تنفيذ الألعاب الشعبية			
9.	يستطيع الطالب أن يمارس دور القائد أثناء قيامه بالألعاب الشعبية			
10.	يُقوم الطالب بتعزيز زملائه الفائزين في اللعبة الشعبية			
11.	يستمتع الطالب إلى المعلمة جيداً أثناء شرح تعليمات اللعبة الشعبية			
12.	يقوم الطالب بتنفيذ اللعبة وفق التعليمات المعطاة			
13.	يلتزم الطالب بالانضباط أثناء تنفيذ الألعاب الشعبية			
14.	يكتسب الطالب ألفاظاً جديدة من خلال الألعاب الشعبية			
15.	يكتسب الطالب خبرات جديدة من خلال الألعاب الشعبية			