

أثر المدينة النموذجية على اكتساب الثقافة المرورية دراسة ميدانية بمتوسطة في مدينة سعيدة

الباحث. عينو عبدالله

الباحث. مقدم نسيمة

كلية العلوم الاجتماعية / جامعة سعيدة / الجزائر

Effect of typical city on the acquisition of traffic culture by first year middle school pupils in the city of Saida

Researcher. Ainou Abdellah

Researcher. Nassima Mokadem

Faculty of Social Sciences\ Saida University\ Algeria

abdellahainou@yahoo.fr

Abstract

In order to identify the effect of typical city on the acquisition of traffic culture by first year middle school pupils in the city of Saida, and relying on the semi-experimental approach for two groups, experimental and control, equally have 30 pupils each, achievement test and a game for a typical city with traffic signs has been designed. A "T" test has been used for differences observation.

The study leads to the following conclusions:

- The existences of statistical differences between the grades of the experimental and control group members in post measurement in favour of experiment group members.
- The existence of differences between the grads of experiment group members in favour of post measurement at the level of significance equal to 0,05.

Key words: learning by game, traffic culture, typical city, traffic education, instructional games.

المخلص

للتعرف على أثر المدينة النموذجية على اكتساب الثقافة المرورية لتلاميذ السنة أولى متوسط بمدينة سعيدة، واعتمادا على المنهج الشبه التجريبي لمجموعتين تجريبية وضابطة لكلاهما 30 تلميذ، وتصميم اختبار تحصيلي ولعبة لمدينة نموذجية بإشارات المرور أذاتا بحث، واستخدام اختبار "ت" لرصد الفروق أسفرت النتائج عن: وجود فروق دالة إحصائية بين درجات أفراد المجموعة التجريبية والضابطة في القياس البعدي لصالح أفراد المجموعة التجريبية، ووجود فروق بين درجات أفراد المجموعة التجريبية لصالح القياس البعدي كل عند مستوى الدلالة 0.05.

الكلمات المفتاحية: التعلم باللعب - التحصيل - الثقافة المرورية - المدينة النموذجية - التربية المرورية - الألعاب التعليمية.

المقدمة

تعتبر العملية التعليمية من أهم مقومات الأمة وسبل نجاحها، فلقد عني بهذا المجال أهم العناية وتعد طرق التدريس من أولويات العناية بالقطاع التربوي، حيث عمل الباحثون على دمج واكتشاف أكثر من طريقة من خلال الأبحاث التي يقومون بها وتثبت فعاليتها ومن عوامل نجاح المعلم في عمليته التدريسية فتوجد الكثير من طرق التدريسية التي عملت على تلافي الفروق الفردية وعملت على تحفيز المتعلم نحو التعلم وإلى الاكتساب بأفضل الطرق وأنجحها، وطريقة التعلم باللعب من أفضل الطرق التدريسية والتعلم بحيث أنها تراعي مرحلة النمو التي يمر بها الطفل وهذا مهم جدا في التعلم، حيث أنه صعب جدا على الطفل الحيوي الذي يكون مزود بطاقة كبيرة من النشاط أن يبقى محصور بين الجدران والخشب لمدة تزيد عن ثمن ساعات متواصلة فهذا يشعره بالملل والجمود والكره للمادة الدراسية وبالتالي يؤثر على اكتساب وتحصيل، والتعلم باللعب لتلاميذ في مختلف المستويات هو متعة الطفل يجعله يتلذذ بالتعلم.

الإشكالية: لقد عانت الجزائر ولا تزال من مشاكل المرور وكثرة حوادث المرور بسبب عوامل كثيرة وأهمها الجهل المطبق للسائقين بقوانين المرور أو لتأخرهم في اكتسابها مما يجعلها سهلة النسيان، كما أن التلقين المتأخر الذي يغيب فيه توظيف مختلف الطرق التدريسية ووسائل التعليمية يجعل عملية الاكتساب صعبة وسهلة النسيان في ظرف وجيز، كما أن هدف المتدرب أو المتعلم وهو في سن متقدم إذا كان فقط من أجل رخصة السياقة فيجعل الثقافة المرورية مرتبطة باجتياز الامتحان والحصول على الرخصة ثم

يمحى كل شيء ولكن لو يتم التعلم من بطرق ممتعة ومنظ الصغر وبإشراك الحواس كلها فسوف يستشعر الطفل أهمية وقيمة الثقافة المرورية مع أنها ترسخ بمرور الأيام وتصبح جزء من حياته، إذ بخلاف ما يعتقد الكثير بأن الثقافة المرورية يحتاجها السائق فقط ولهذا لم يعتن بها بالقدر الكافي في المناهج، ولم تجعل ضمن أهداف التربية التي تسعى إلى تأهيل الفرد للمجتمع، ولقد بينت العديد من الدراسات على غرار دراسة الزيان 1433 عن فاعلية برنامج الرسوم المتحركة في اكتساب مفاهيم السلامة المرورية لدى طلبة المرحلة الأساسية في غزة، ودراسة يوسف 2008 التي عملت على تحقيق التوعية بالسلامة المرورية لمرحلة الروضة ببرنامج مقترح وأكد وجود فروق ذات دلالة إحصائية لدى المجموعة التجريبية مما يدل على أن التربية والتوعية تبدأ منذ الصغر وليس العكس، وفي دراسة كرناوال والآخرين من 2001-2006 اقترحوا برامج وأنشطة التي تحد من الحوادث المرورية للأطفال من سن (0-15) هذا وغيرها من الدراسات أكدت فعاليات التدخلات للزيادة في الوعي المروري لدى فئة الأطفال، ولعل التعلم باللعب وبهذا التصميم النموذجي أثر كبير على اكتساب التربية المرورية منذ الصغر.

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية للمجموعة التجريبية بين القياس القبلي والبعدي في أثر المدينة النموذجية على اكتساب الثقافة المرورية.

الفرضيات:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0,05 بين الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في أثر المدينة النموذجية على اكتساب الثقافة المرورية.

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد المجموعة التجريبية والضابطة عند مستوى الدلالة 0,05 في القياس البعدي لصالح أفراد المجموعة التجريبية.

أهداف البحث:

- التعرف بأهمية التعلم باللعب كطريقة بديلة للطريقة التقليدية في التعلم.

- السعي إلى تحقيق التعلم باللعب في جميع المؤسسات التربوية الجزائرية خاصة في المرحلة الابتدائية.

- إلمام المتعلم بحقائق التوعية تجاه بيئة ومجتمعه واكتساب منذ الصغر.

- وضع البصمة على كل ما هو مهم في حياة المتعلم ودراسته وعلاجه

- إكساب الطفل احترام القوانين والقواعد ويلتزم بها.

- جعل الطفل يكتسب الثقة بالنفس والاعتماد عليها ويسهل اكتشاف قدراته واختبارها

أهمية الموضوع:

- إن اللعب أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك

- يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء.

- يعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم.

- يعتبر اللعب طريقة علاجية يلجأ إليها المربون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات والاضطرابات التي يعاني منها بعض الأطفال.

- يشكل اللعب أداة تعبير وتواصل بين الأطفال.

تحديد المصطلحات:

الألعاب التربوية: نشاط ذهني وبدني يهدف إلى تزويد المتعلم بالمعلومات والمهارات اللازمة لمواجهة المواقف التي تناسبها.

مفهوم اللعب: نشاط نفسي وبدني تتحقق فيه المتعة والترفيه والتفريغ لمختلف الانفعالات يكون منظم وغير منظم هادف فردي وجماعي.

التربية المرورية: إعطاء معلومات وإكساب مهارات ليتم استرجاعها واستخدامها وقت الحاجة المرورية

المدينة النموذجية: لعبة مصممة من قبل الباحثين على شكل مدينة فيها كل المرافق العمومية والطرق تحاكي المدينة الحقيقية، بشكل مجسم، إضافة إلى مجموعة من الإشارات والعلامات واللافتات المرورية بالضبط مثل التي توجد في المدن والطرق، فيقوم التلاميذ باللعب الجماعي بسيارات نموذجية وأثناء ذلك يتم عن طريق اللعب اكتسابهم للثقافة المرورية.

الدراسات السابقة:

دراسة (عسكر، 1990):

"تأثير برنامج مقترح للألعاب الصغيرة على بعض المتغيرات الفسيولوجية والبدنية والمهارات الحركية لطفل ما قبل المدرسة من سن (5-6) سنوات "

هدفت الدراسة إلى وضع برنامج للألعاب الصغيرة لطفل ما قبل المدرسة (5-6) سنوات والتعرف على تأثيره على بعض المهارات الحركية (العدو، الرمي، الوثب) وفي بعض القياسات الفسيولوجية (النبض، الضغط) وكذلك بعض القياسات البدنية (السرعة، قدرة الرجلين، قدرة الذراعين). واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي وتكونت عينة البحث من (56) طفلاً وطفلة، قسمت إلى مجموعتين، بواقع (28) طفلاً لكل منهما، نصفهم من الذكور، والنصف الآخر من الإناث، وتم تنفيذ الألعاب الصغيرة على المجموعة التجريبية من قبل الباحثة المتضمن عشر وحدات تعليمية من أربعة دروس بواقع درسين أسبوعياً، زمن كل درس (45) دقيقة، أما المجموعة الضابطة فينفذ عليها برنامج الروضة.

دراسة (محمود، 1985):

"الألعاب الصغيرة وأثرها على تنمية بعض المهارات الحركية الأساسية للصفين الخامس والسادس في المرحلة الابتدائية"

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الصغيرة في تنمية المهارات الحركية الأساسية، واستخدمت الباحثة المنهج التجريبي، وتكونت عينة البحث من (80) طفلاً، وزعوا على مجموعتين، أحدهما تجريبية، والأخرى ضابطة بأعمار 10-12 سنة. وتم تطبيق البرنامج المقترح على المجموعة التجريبية على مدى عشر وحدات تعليمية، استغرقت كل وحدة درسين أسبوعياً بواقع (45) دقيقة لكل درس، في حين تم تطبيق البرنامج التقليدي على المجموعة الضابطة.

وباستخدام الوسائل الإحصائية المناسبة أسفرت النتائج عما يأتي:

- تنفيذ البرنامج المقترح للألعاب الصغيرة للصفين الخامس والسادس بالمرحلة الابتدائية له أثر إيجابي في تنمية بعض المهارات الحركية الأساسية لدى أطفال هذه المرحلة.

- إن استخدام الألعاب الصغيرة والمنافسات في تعليم المهارات الحركية الأساسية في هذه المرحلة يكون أفضل.

دراسة (جاسر، 1988):

"اللعبة كعملية تعليمية عند الأطفال " هدفت الدراسة في التعرف إلى توضيح أيهما أكثر فائدة في التعلم. التعلم بالمحاكاة أم التعلم بالصور، فضلاً عن التعرف على أيهما أفضل التعليم بالمحاكاة والصور أم التعليم بالصور فقط، أو التعلم بالمحاكاة فقط. واستخدم الباحث المنهج التجريبي، وتكونت عينة البحث من (90) طفلاً، تتراوح أعمارهم بين (4.8-5.8) سنة، وتم تقسيم أفراد العينة إلى ثلاث مجموعات الأولى - مجموعة التعلم بالصور، والثانية - هي مجموعة التعلم بالمحاكاة، والثالثة - هي مجموعة التعلم بالمحاكاة والصور.

دراسة محمد (1995): هدفت إلى دراسة مدى فاعلية برنامج قائم على بعض الألعاب الشعبية الغنائية في تنمية بعض القيم الخلقية لدى الأطفال - وبلغت عينة الدراسة (20) طفلاً تتراوح أعمارهم بين 4-6 سنوات - وجاء من نتائج هذه الدراسة أن الألعاب الشعبية الغنائية تتجج في تنمية بعض القيم الخلقية لدى الأطفال مثل التعاون والنظام وإيثار الذات وحب الآخرين وباستخدام الوسائل الإحصائية المناسبة أسفرت النتائج عما يأتي:

- إن تعلم الأسماء في سن ما قبل المدرسة بالمحاكاة أكثر فائدة من التعلم بالصور فضلاً عن أن التعلم بالمحاكاة والصور أكثر من التعلم بالصور فقط أو التعلم بالمحاكاة فقط.

- إن التعلم في سن ما قبل المدرسة تكون نتائجه أفضل إذا استخدمت أكثر من حاسة من حواس التعلم

تعليق على الدراسات: جميع الدراسات المعروضة أكدت فاعلية التدخلات المختلفة على زيادة الوعي المروري، وقد استخدمت أساليب وبرامج مختلفة على خلاف هذه الدراسة طبقت التعلم باللعب عن طريق تصميم لعبة المدينة النموذجية، وقد اتفقت في العينة مع هذه الدراسة ومع بعضها حيث استهدفت فئة الأطفال في مرحلة الطفولة، وأغلبها أكدت على توظيف المنهج التجريبي أو الشبه التجريبي كما استخدمت هذه الدراسة، كما أكدت بعض الدراسات مثل دراسة عسكر، محمود وجاسر على توظيف التعلم باللعب والألعاب، كما اتفقت جميع الدراسات مع نتائج هذه الدراسة على أنه توجد أثر وفاعلية على سلوك الأطفال، وأغلب الدراسات استخدمت المعاملات الإحصائية المتعلقة بالفرق.

الإطار النظري:

الألعاب التربوية: "نشاط أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم بين المتعلمين يمارسها المتعلم منفرداً أو في جماعة، يؤدي في حدود زمان ومكان معينين يحددها المعلم، حسب قواعد وقوانين مقبولة موافق عليها بحرية من قبل من يمارسها، تهدف إلى تحقيق غايات تربوية معينة، ويرافق الممارسة عادة شيء من التوتر والترقب والبهجة واليقين"، (بلكيس، 2002: 17).

مفهوم اللعب: يُعرفه أحمد بدوي في معجمه في مصطلحات العلوم الاجتماعية "أن اللعب هو اشتراك الفرد في نشاط رياضي أو ترويحي سواء كان لعباً حراً أو لعباً منظماً يتم بموجب قوانين وأنظمة معترف بها" (بدوي، 2002: 12).

يعرف جود اللعب بأنه نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكهم وشخصياتهم وأبعادها المختلفة العقلية والجسمية والوجدانية (Good, 1970)

التربية المرورية: تعددت مفهومات التربية المرورية في آراء علماء التربية فقد عرفت بدرسنة 1997 بأنها تربية متكاملة (بصرية، سمعية، حركية، اجتماعية) تعتمد على الحس والعقل والوجدان، وتنمي المعارف والمفاهيم والمهارات والقيم والاتجاهات (بيان وسعد الدين، 2006: 02)

وتعرف أيضاً في وثيقة منهج التربية المرورية 2008 بأنها نهج تربوي يهدف لتكوين الوعي المروري من خلال تزويد النشء بالمعارف والقيم والاتجاهات والمهارات التي تنظم سلوكه، وتقوده لالتزام بالتشريعات والقوانين والنظم والتقاليد المرورية مما يسهم في حماية أنفسهم والآخرين من أخطار المرور وآثاره (أبو حراز).

مفهوم الألعاب التعليمية: اللعبة لغة هو اسم يدل على نوع اللعب وهيئته من حيث شكله ومضمونه وأجزاؤه، لقد اختلف العلماء في تعريفهم الاصطلاحي للألعاب ومن هذه التعريفات:

يرى جيس أن اللعبة " هي نشاط يتم بين أفراد متعاونين أو متنافسين للوصول إلى غاياتهم في إطار قواعد موضوعه " (العناني، 2002: 18).

مفهوم أدوات اللعب وفوائدها وشروطها:

تشير جامعة القدس المفتوحة إلى تعريف أدوات اللعب وهي:

"الأشياء أو المواد أو الوسائل التي يستخدمها الطفل أثناء قيامه بنشاط اللعب، وتختلف هذه الأشياء ما بين الألعاب المصنعة تجارياً والتي تشتري من الأسواق كالدمى والسيارات والطائرات والقطارات والتي تتحرك يدوياً أو بواسطة الكهرباء، وبين الأشياء التي تصنعها الأم أو الأطفال بأنفسهم من المواد الخام الموجودة في البيئة مثل الصناديق، والعلب الفارغة، والحبال، والقطع الخشبية، ومن الأدوات أيضاً التي لا تحتاج إلى تصنيع بل يقوم الطفل بمعالجتها يدوياً مثل الطين والصلصال، الماء والرمل وغيرها من مواد اللعب " (جامعة القدس المفتوحة، 2002: 15).

أهمية اللعب في حياة الأطفال وفوائده:

-من الناحية الجسمية: ينمي العضلات ويقوي الجسم ويصرف الطاقة الزائدة عند الطفل ويرى بعض العلماء أن هبوط مستوى اللياقة البدنية وهزال الجسم وتشوهات هي بعض نتائج تقييد الحركة عند الطفل فهو يحتاج إلى الركض والقفز والتسلق فمن خلال اللعب يحقق الطفل التكامل بين وظائف الجسم الحركية والانفعالية والعقلية

-من الناحية الاجتماعية: إن اللعب يساعد على نمو الطفل من الناحية الاجتماعية ففي الألعاب الجماعية يتعلم الطفل النظام ويؤمن بروح الجماعة واحترامها ويدرك قيمة العمل الجماعي والمصلحة العامة وإذا لم يمارس الطفل اللعب مع الأطفال الآخرين فإنه يصبح أنانياً ويميل إلى العدوان ويكره الآخرين

-من الناحية الخلقية: فمن خلال اللعب يتعلم الطفل من الكبار معايير السلوك الخلقية كالعدل والصدق والأمانة وضبط النفس والصبر، كما أن القدرة على الإحساس بشعور الآخرين

-من الناحية التربوية: يتحقق النمو السليم للطفل بالتربية الواعية التي تضع خصائص نمو الطفل ومقومات تكوين شخصيته في نطاق نشاط تربوي هادف (درويش، 1983)

-فاللعب يمكن الأطفال من استكشاف عالمهم، وينمي الفهم الاجتماعي والثقافي، ويعاون الأطفال علي التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم ويتيح الفرصة لحل المشكلات كما يساعد علي تنمية اللغة ومهارات ومفاهيم القراءة والكتابة. (Isenberg et al, 1993: 35)

-كما يستعمل الطفل اللعب ليتعلم بنفس الطريقة التي يتعلمون بها أنماط السلوك الأخرى، وكوسيلة للحصول على حاجاتهم (العقاد، 2005)

النظريات المختلفة في تفسير اللعب:

-نظرية الطاقة الزائدة: ظهرت في أواخر القرن الماضي هذه النظرية ووضع أساسها (شيلر) الشاعر الألماني ثم هيربرت سبنسر وخلصتها: أن اللعب مهمته التخلص من الطاقة الزائدة

-النظرية التنفسية: وهي نظرية مدرسة التحليل النفسي وتركز على ألعاب الأطفال بخاصة إذ ترى أن اللعب يساعد الطفل على التخفيف مما يعانيه من القلق الذي يحاول كل إنسان التخلص منه بأية طريقة، واللعب إحدى هذه الطرق وتشبه هذه النظرية إلى حد ما نظرية الطاقة الزائدة، واللعب عند مدرسة التحليل النفسي تعبير رمزي عن رغبات محبطة أو متاعب لا شعورية وهو تعبير يساعد على خفض مستوى التوتر

-نظرية النمو الجسمي: ترى هذه النظرية إن اللعب يساعد على نمو الأعضاء ولا سيما المخ والجهاز العصبي (الحياري، 1992)

-نظرية جان بياجيه في اللعب: اعتقاد بياجيه (1951) أن اللعب هو أساس كل الأشكال العليا من الأنشطة العقلية فالطفل حتى الشهر الثامن عشر يعيش مرحلة حسية حركية إذ يبدأ الطفل في هذه المرحلة بانطباعات غير متناسقة عن طريق حواسه المختلفة، وذلك لعدم قدرته على تمييز هذه الانطباعات من استجاباته المنعكسة لها، ويحصل التناسق الحركي والتوافق تدريجياً في هذه المرحلة حيث تصبح هذه الأمور ضرورية لإدراك الأشياء ومعالجتها يدوياً في المكان والزمان (درويش، 1983)

-النظرية البيولوجية:

ترى هذه النظرية أن العنف واللعب متأصل في الطبيعة الإنسانية، وينتج عن وجود غريزة فطرية، يولد الإنسان مزوداً بها، فالطبيعة الإنسانية ذات نزعة أنانية، تحمل الإنسان على تقديم مصالحه على حساب الآخرين، وتدفعه إلى العنف تجاه من يعترض تحقيق تلك الرغبات ومن تلك الرغبات تحقيق غريزة اللعب حتى بالعنف (Violet, 2007).

اللعب علاج: وقد استخدمت طريقة العلاج باللعب أو اللعب العلاجي طريقة فعالة للعلاج النفسي بالنسبة للأطفال الذين يعانون من بعض المخاوف والتوترات النفسية، إذ قام الطفل هانز بتمثيل دور الحصان في ألعابه التلقائية لمرات متعددة وبعد ذلك تخلص من مخاوفه من الخيول التي أصبحت مألوفة له، واستخدمت هرمين هج هلموت اللعب في علاج الأطفال مضطربي العقول وذلك في محاولة للتأثير في سلوكهم بشكل مباشر وبدأت ميلاني كلين تحليلها النفسي للأطفال في عام 1919 وعدت التعليم المباشر علاجاً غير مفيد، وقد استخدمت اللعب التلقائي، لقد افترضت ميلاني أن ما يقوم به الطفل في اللعب الحر يرمز إلى الرغبات والمخاوف، أن استجابة العدوان للإحباط يمكن تعديلها بالتعلم، أي أن الفرد يمكن أن يتعلم عدم الاستجابة للعدوان كنتيجة للإحباط(خيرري وحمدى وحداد، 1999) والصراعات غير الشعورية وهو ما يتطلب من الطبيب النفسي إقامة علاقة خاصة بالطفل فيمثل دور

الشخص العادي بينما يقوم الطفل بتوضيح عدد من الأدوار التي تعبر عن علاقاته الحقيقية مع الناس، ترى العنف مجسداً في إطار صدمة في العلاقة (الحمامي، 2001) - (Cole, 2005).

الدراسة الميدانية:

منهج البحث:

تعتمد في الدراسة على المنهج الشبه التجريبي الذي يقوم على دراسة الظواهر الإنسانية كما هي دون تغيير، الذي يستند إلى مجموعتين تجريبية وضابطة وتكون التجريبية محل اختبار المتغير التجريبي.

جدول يوضح نوعية التصميم التجريبي

التصميم التجريبي	القياس القبلي	المتغير التجريبي	البعدي
المجموعة التجريبية	يطبق	تطبيق اللعبة	يطبق
المجموعة الضابطة	يطبق	لا يوجد	يطبق

يلاحظ من خلال الجدول بأن القياسين القبلي والبعدي يطبقان على المجموعتين إلا أن الضابطة لا يدخل عليها المتغير التجريبي، ليتم في الأخير بعد تطبيق القياس البعدي المقارنة بينهما.

مجتمع الدراسة:

يتكون مجتمع الدراسة من جميع متعلمي أقسام التعليم متوسط لمتوسطة الإخوة صديق بالرباحية للموسم الدراسي 2013/2012 ممن تتراوح ما بين (10-15 سنة) والبالغ عددهم 191 متعلم ومتعلمة منهم 95 ذكور و96 إناث.

عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من 30 متعلم منهم 15 ذكور و15 إناث من قسم سنة أولى متوسط تم اختيارها قصدياً نظراً لظروف البحث حتى تناسب كل المتعلمين ولملائمته، وعينة المجموعة الضابطة 30 تلميذ منهم 18 ذكر و12 أنثى كذلك من قسم السنة أولى متوسط لكن مغاير.

حدود البحث:

1. حدود زمانية: حيث امتدت الفترة من التجريب على العينة من 2013/03/17 إلى غاية 2013/05/09.

2. الحدود المكانية: تم إجراء الدراسة في متوسطة الإخوة صديق بالرباحية المتواجدة ببلدية أولاد خالد، ولاية سعيدة، الجزائر

متغيرات الدراسة:

1. المتغير المستقل: وهو المتغير الذي يفترض الباحث أنه السبب أو أحد أسباب نتيجة معينة، ودراسته تؤدي لمعرفة آثاره على متغير آخر وفي هذا البحث يمثل التعلم باللعب بلعبة المدينة النموذجية.

2. المتغير التابع: وهو العامل الذي يتبع العامل المستقل ويعرف بأنه المتغير الذي يتغير نتيجة تأثير المتغير المستقل. ويمثل في هذه الدراسة اكتساب التربية المرورية.

أدوات البحث:

كما تتعدد وتتعدد مناهج البحث فإنه حتماً تتنوع أدوات الدراسة وبالمطابقة مع منهج الدراسة فالأداة المناسبة لتحقيق الغرض هي: الاختبار التحصيلي هو طريقة منظمة لتحديد مستوى تحصيل الطلبة لمعلومات ومهارات.

فتم بناء اختبار لقياس تحصيل المتعلمين للمفاهيم ومدلولات بعض إشارات المرور حيث تكونت فقراته من 10 فقرات كما هو موضح وقد اتبع الخطوات التالية في بنائه:

. تحديد الإشارات الموجودة في لعبة المدينة النموذجية ووضعها في جدول مع طلب تحديد دورها (مدلولها) ونوعها.

. تم تطبيق الاختبار على المتعلمين بتاريخ 2013/03/17، ثم أعيد تطبيقه على نفس الفئة بعد مدة 21 يوم أي بتاريخ

2013/04/07.

تم التحقق من صدق الاختبار بطريقة حساب معامل السهولة والصعوبة والتمييز لكل فقرة باستخدام القوانين التالية:

$$\text{معامل السهولة} = \frac{\text{عدد الإجابات الصحيحة}}{\text{عدد الممتحنين}} \times 100$$

$$\text{معامل التمييز} = \frac{\text{عدد الإجابات الصحيحة للمجموعة العليا} - \text{عدد الإجابات الصحيحة للمجموعة الدنيا}}{\text{عدد أفراد كل مجموعة}}$$

وكانت النتائج موضحة في الجدول رقم (01) كما يلي:

الفقرات	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز
1	13%	87%	0
2	53,33%	46,67%	0,87
3	23,33%	76,67%	0,25
4	23,33%	76,67%	0,25
5	43,33%	56,67%	-0,12
6	86,66%	13,34%	0,37
7	30%	70%	0,25
8	53,33%	46,67%	0,37
9	66,66%	33,34%	0,5
10	26,66%	73,34%	0,25

من هذه النتائج استنتج بأن فقرات الاختبار تتراوح بين السهولة والصعوبة وبالرجوع إلى سلم قرار القبول والرفض، كذلك بالنسبة لمعامل التمييز وبالرجوع لعتبة الرفض.

. تم حساب ثبات الاختبار للتجزئة باستخدام معامل الارتباط برسون وكانت قيمته **0.71** وهي قيمة مقبولة لأغراض هذه الدراسة.

-خطوات تصميم اللعبة:

صمم مشروع اللعبة وفق الخطوات التالية:

1. تم اقتباس النموذج من لعبة إلكترونية تعليمية باللغة الفرنسية هدفها تعليم الاتجاهات للمبتدئين.
2. طبع النموذج وأخذ لمكتب الدراسات للهندسة والتعمير U.R.S.A لولاية سعيدة في شهر سبتمبر 2012.
3. تم قبول بناء المشروع من طرف المؤسسة.
4. أخذت نسخة منه لمدرس السياقة من أجل تحديد نوع الإشارات المناسبة في المكان المناسب في طرقات المدينة.
5. إحضار المواد الأولية اللازمة من كرتون، أشجار، القاعدة اللوحية للمدينة بمقاس 1.40متر / 0.90سم، أعمدة الإنارة العمومية، الغراء الشفاف، آلة قطع الورق، المساحة الخضراء LE GAZON.

استغرقت فترة تصميم المشروع من بداية شهر **نوفمبر 2012** إلى غاية نهاية شهر **فيفري 2013**.

إجراءات الدراسة:

تم إجراء تطبيق الدراسة وفقاً للخطوات التالية:

- . بعد تطبيق الاختبار بعد 21 يوم من الإجراء الأول على العينة حيث تم تعريف المتعلمين باللعبة وما تحتويه من مرافق وذلك بتقسيم المتعلمين إلى أفواج حتى تكون فرصة وحق المشاهدة والتعرف لجميع أعضاء الصف.
- . في الحصة الموالية التي كانت بتاريخ: 2013/04/15 تم تقسيم الصف لأفواج وابتدأ اللعب مع الفوج الأول كان عدده 10 متعلمين ودامت سيرورة هذه الطريقة ل 04 حصص متتالية بين الاثنين والخميس، حيث تضمنت هذه الحصص ما يلي:

إعطاء فرصة لكل متعلم باللعب في المدينة بدور سائق سيارة حيث يختار مكان الانطلاق ومكان الوصول بين المكانين يصادف مجموعة من إشارات المرور حيث يقف عند كل إشارة يصرح بنوعها ومدلولها وما هو دوره تجاهها كسائق وحتى كملاقة راجل ما التصرف الذي يقوم به نحوه.

وهكذا دامت الحصص وأدوار المتعلمين في اللعب.

بعد الانتهاء من تطبيق اللعبة تمت مراجعة جماعية للصف بطرح أسئلة حول ما تم تعلمه وبعدها أجري الاختبار البعدي

بتاريخ: 2013/05/09.

الأساليب الإحصائية: -النسبة المئوية، المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، معامل التمييز، معاملي السهولة والصعوبة، اختبار "ت"

عرض النتائج وتحليلها:

أولاً: عرض نتائج الفرضية الأولى: - توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد المجموعة التجريبية عند مستوى الدلالة 0,05 بين القياسين القبلي والبعدي تبين أثر المدينة النموذجية على اكتساب الثقافة المرورية

الجدول يعرض نتائج الفرق في المجموعة التجريبية بين القياس القبلي والبعدي

مستوى الدلالة	حجم الأثر (مرجع إيتا)	قيمة "ت"	عدد أفراد العينة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	المجموعة التجريبية
0,01	0,51	6.32	29	3.21348	9.4667	القبلي
			29	4.70277	14.7667	البعدي

تبين نتائج جدول أعلاه بأن الفرق بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية كبير قدر ب 6.32 وهي نتيجة دالة إحصائية عند مستوى 0,05 وهي تدل على قبول الفرض البديل وعلى أثر المتغير التجريبي.

عرض نتائج الفرضية الثانية: - توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد المجموعة التجريبية والضابطة في القياس البعدي لصالح أفراد المجموعة التجريبية

الجدول يوضح الفرق بين المجموعة التجريبية والضابطة في القياس البعدي

مستوى الدلالة	قيمة "ت"	عدد أفراد العينة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	المجموعة التجريبية والضابطة
0,01	7.976	29	4.70277	14.7667	بعدي للتجريبية
		29	1.88430	7.0333	بعدي للضابطة

يتبين من نتائج جدول أعلاه بأن الفرق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي تبين وجود فرق كبير قدر ب 7.97 وهي دالة إحصائية عند مستوى 0,05 كما تدل على تأثير المتغير التجريبي على أفراد العينة في النتائج وهو فارق كبير عن القياس القبلي فتم قبول الفرض البديل ورفض الفرض الصفري.

مناقشة النتائج:

مناقشة وتفسير نتيجة الفرض الأول: -توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد المجموعة التجريبية عند مستوى الدلالة 0,05 بين القياسين القبلي والبعدي تبين أثر المدينة النموذجية على اكتساب الثقافة المرورية

يلاحظ من خلال النتائج بأن قيمة "ت" قد بلغت 6,32 وعند مستوى الدلالة 0,01 وهذا دليل على أن الفرق دال إحصائياً وبأن المتغير التجريبي المتمثل في اللعبة النموذجية كان له أثر واضح في اكتساب المتعلمين للثقافة المرورية فقد تم رفض الفرض الصفري وقبول الفرض البديل، وقد كان أفراد العينة في القياس القبلي فاقدين تماماً للثقافة المرورية ولكن بعد تطبيق اللعبة تغير مستوى الثقافة وظهر الفرق جلياً مما يدل على دور وأهمية اللعبة والتعليم المحسوس المتمتع على تركيبة الطفل، نفسيته وعقله، ثم إن الأطفال بمختلف مستويات والتلاميذ على العموم متعطشون إلى اكتساب الثقافة المرورية ذلك يلمس حتى في المستويات العليا من التعليم مثلاً الثانوي ولما لا الجامعي حيث أن الفرد الجزائري عموماً يلجأ إلى اكتساب الثقافة المرورية فقط وقت الحاجة لكسب

رخصة السياقة أو لاجتياز امتحانات هذه الأخيرة ولا يتخلف اثنان بعد اكتسابهم لها أهميتها في الحياة سواء للركاب أو المشاة ولجميع الناس والأسوأ أن يتم شراء رخصة السياقة ويبقى السائق جاهلاً بأهم قوانين المرور وللأسف وكما شاع هذا الأمر وذاع لعله من أهم أسباب وعوامل ارتفاع حوادث المرور في الجزائر دون غيرها، لكن لو تم تعليم الطفل منذ دخوله المدرسة عن طريق التعلم الممتع باللعب لكان كل الأفراد في المجتمع أو أغلبهم على دراية واسعة بالثقافة المرورية لاشك أن هذا يقلل من حجم المشكلات المرورية، وتتفق هذه الدراسة مع نتائج دراسة القدومي سنة 2007 موضوعها أثر التعلم عن طريق اللعب في التحصيل الدراسي والاحتفاظ في مادة اللغة والانجليزية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مدارس نابلس، حيث تبين أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة 0,05 بين القياس القبلي والبعدي للمجموعة في أثر التعلم باللعب على اكتساب المعارف (عوض، 1999:150)، وفي دراسة موسى (2007) بعنوان " دور الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثاني الإبتدائي في مادة اللغة العربية في محافظة رفح وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي وكذلك المنهج التحليلي وقد توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

* أن النسبة التي تعطيها الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل لدى الطلاب 75%.

* جميع المعلمين يستخدمون الألعاب التعليمية كوسيلة إيضاح للشرح ونسبة 90%.

مناقشة الفرض الثاني: توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد المجموعة التجريبية والضابطة في القياس البعدي لصالح أفراد المجموعة التجريبية

حقيقة بلغت نتيجة الفرق بين المجموعة التجريبية والضابطة في القياس البعدي فرقا جليا قدر ب7.97 عند مستوى الدلالة المقدر ب0,01 هذا إن دل على شيء فيدل على أن أثر الذي ترك في نتائج بين القياس القبلي والبعدي للعينة التجريبية راجع إلى عامل التعلم باللعب عن طريق اللعبة النموذجية دون غيرها من العوامل والمتغيرات والتي بينت بأن التعلم باللعب واكتساب التربية المرورية يكون منذ الصغر، وأفراد المجتمع الجزائري في أشد الحاجة إليها لأن أساس كل شيء وسابق له هو المعرفة، والمعرفة التي تكتسب عن طريق الممارسة والاهتمام بالتمتع باللعب وإشراك كل حواس التلميذ يترك لاشك أن أثر أبلغ من التلقين الشفوي، هذا وقد وافقت هذه الدراسة دراسة صالح الهذيلي بالأردن 2005 على عينة تجريبية وضابطة مقدر لكلاهما 17 فردا ذكورا وإناث، أثبتت النتائج فاعلية البرنامج التدريبي في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية، وهذا يدل على أهمية إشراك المتعلم في التعلم بالممارسة، كما وافقت هذه الدراسة دراسة جبرين عطية ولؤي مفلح 2004 لعينتين تجريبية وضابطة 68 تلميذ أثبتت وجود فروق دالة إحصائية في التحصيل تعزى إلى طريقة التدريس باستخدام الألعاب التربوية في اكتساب بعض المفاهيم الرياضية، هذا يدل على فاعلية التعلم باللعب في المستويات الدنيا وجميعها إن أمكن لأن ذلك يلائم حاجات المتعلم ومتطلباته الأساسية وخصائصه النمائية، ولاسيما في إكسابهم الثقافة المرورية لأنها تناسبها الممارسة أكثر من الإلقاء والشرح الشفوي بكثير، وخاصة أن الطفل في تلك المرحلة يميل إلى الملموس أكثر من المعنوي.

الخاتمة

يتبين من خلال الدراسة التي أجريت أهمية التعلم باللعب بالنسبة للتلاميذ وأثره على عملية التعلم وعلى اكتساب المعرفة مع المتعة فيه، إذ تعد مشكلة الثقافة المرورية من المشكلات التي أصبحت تؤرق المجتمع الجزائري على وجه الخصوص إذ أن عدم توفر مادة في أحد الصفوف التعليمية ومنذ المستويات الأولى يزيد الطينة بلة ويؤثر على عدم انضباط الأفراد صغارا وكبار بقوانين المرور، إذ يلاحظ الفوضى في ذلك، ولو تم الأمر بتربية منذ الصغر وحتى مراحل متلاحقة لما حدث ما حدث ويحدث، إذ أنه يوجد أناس بالغين لا يعرفون أقل وأدنى قاعدة من الثقافة المرورية، هذا وتشير الدراسة إلى ضرورة تربية النشء منذ الصغر على اكتساب الثقافة المرورية حتى تصبح تسري في أعماق عروقهم لأن مسألة الثقافة المرورية لا تتعلق فقط بالسائقين بل جميع أفراد المجتمع مشتركون في ذلك لأنهم هم أول من يقابله في الطريق ومختلف زوايا الشارع.

ومن أهم توصيات الدراسة:

- يرتجى علي المعلم استخدام الألعاب التعليمية كوسيلة إيضاح وفهم.
- أن يركز على طرح مساقات عن توظيف الألعاب التعليمية.
- يفضل توظيف أسلوب المحاكاة واللعب في تصميم مدن نموذجية ومجسمة على أرض الواقع لاكتساب الثقافة المرورية.
- لا بد للإدارة التربوية من وضع مناهج تعتمد علي استخدام الألعاب التعليمية، وعلى وضع مادة تعطي معلومات عن الثقافة والتربية المرورية.
- يرتجى من المعلمين والمعلمات من زيادة استخدام الألعاب بشكل كبير في عملية التعليم والتعلم ومن ذلك لاكتساب الثقافة المرورية

المراجع:

- 1- زين العابدين درويش (1983). تنمية الإبداع. القاهرة: دار المعارف
- 2- حجازي ومصطفى. (1984). التخلف الاجتماعي: مدخل إلى سيكولوجية الإنسان المقهور. بيروت: معهد الإنماء العربي.
- 3- عزام وماري (1985). دليل الرياضيات المسلية. ط1. مؤسسة تامر المجمعي.
- 4- جامعة القدس المفتوحة (1996). التربية العملية. ط1. أم السمان: عمان
- 5- خيري ومجد الدين وحمدى ونزيه وحداد وياسين (1999). العنف في الجامعة الأردنية. عمان: مركز الخدمة الاجتماعية
- 6- عباس محمود عوض (1999). علم النفس الإحصائي. دار المعرفة. جامعة الإسكندرية: مصر
- 7- السلوم وعبد الحكيم (2000). سيكولوجية اللعب عند الأطفال. مجلة النبأ، (48)
- 8- جامعة القدس المفتوحة (2002). سيكولوجية اللعب. ط2. جامعة القدس المفتوحة: عمان
- 9- العناني وحنان (2002). نمو الطفل المعرفي واللغوي. ط1. دار الفكر والنشر والتوزيع: عمان
- 10- البدرى وطارق (2002). تطبيقات ومفاهيم في الإشراف التربوي. ط2. دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع: عمان
- 11- العقاد وعصام (2005). سيكولوجية العدوانية وترويضها. القاهرة: المكتبة الحديثة
- 12- خيرو بيان محمد سعد الدين (2006). التربية المرورية في التعليم. مركز الدراسات والبحوث، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية
- 13- موسى (2007). دور الألعاب التعليمية في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثاني الابتدائي في مادة اللغة العربية في محافظة رفح " جامعة الأقصى: خان يونس.
- 14- ياسر وناصر (2010). العلاج باللعب والترويج. الطبعة 1. دار ابن الجوزي للطبع والنشر: القاهرة.
- 15- إبراهيم الرواشدة وآخرون (2000). مرشد المعلم في بناء الاختبارات التحصيلية: عمان.
- 16- ياسر محمد مكي أبو حراز (ب،ت). التربية المرورية في مناهج التعليم العام (الواقع والرؤى المستقبلية). المركز القومي للمناهج والبحث التربوي.
- 17- خليل مصباح الزيان (1433). فاعلية برنامج بالرسوم المتحركة في اكتساب مفاهيم السلامة المرورية لدى طلبة المرحلة الأساسية بغزة. الجامعة الإسلامية بغزة: فلسطين

المراجع باللغة الأجنبية:

- 1-Cole, H.(2005). *Aggression and antisocial behavior*. NY: john Willey. sons Press Inc.
- 2-Violet, M. (2007). *Violence in Theories*. NY: Longman Press