أَثر اسْتخدام الْألعاب التّعليمية التّفاعُليّة في تَنميةِ الذّكاء الْبصري والدّافعية نَحو تَعلّم الْجُغرافيا لَدى طُلاب الصّف السّادس في الأردن

إعداد

رؤى أحمد المنشاوي

إشراف

الدكتور جهاد علي المومني

الملخص

هدفت هذه الدراسة الكشف عن أَثر اسْتخدام الْألعاب التّعليمية التّفاعُليّة في تَنميةِ الذّكاء الْبصري والدّافعية نَحو تَعلّم الْجُغرافيا لَدى طُلاب الصّف السّادس في الأردن، تكونت عينة هذه الدراسة التي استخدمت المنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي من (40) طالبًا وطالبة من طلاب الصف السادس الأساسي في مدارس أزهار الإسلام الحديثة الخاصة في محافظة العاصمة عمان في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2022/2021م، موزعين على شعبتين تم اختيارهما بشكل عشوائي وتعيين أحدهما عشوائيا لتكون مجموعة تجريبية والأخرى ضابطة، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام أداتين أحدهما اختبار الذكاء البصري في مادة الجغرافيا، والأخرى مقياس الدافعية نحو تعلم الجغرافيا، وبعد التحقق من صدقهما وثباتهما وتطبيقهما على أفراد العينة، أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المتوسطات الحسابية لأداء أفراد عينة الدراسة على اختبار الذكاء البصري ومقياس الدافعية نحو تعلم الجغرافيا تبعاً لمتغير لطريقة التدريس، ولصالح المجموعة التجريبية الذين خضعوا للتدريس باستخدام الألعاب التعليمية التفاعلية (wordwall).

الكلمات المفتاحية: الْألعاب التّعليمية التّفاعُليّة، الذّكاء الْبصري، الدّافعية، تَعلّم الْجُغرافيا.

The Effect of Using Interactive Educational Games in Developing Visual Intelligence and Motivation towards Learning Geography among Sixth-Grade Students in Jordan

Prepared by

Rua ‘a Ahmad Al-minshawi

Supervised by
Dr.Jehad A. Al-Momani

Abstract

This study aimed to reveal the Effect of Using Interactive Educational Games in Developing Visual Intelligence and Motivation towards Learning Geography among Sixth-Grade Students in Jordan. This study sample which used experimental method approach with a quasi-experimental design consisted of (40) students from the sixth grade students in the second semester of the school year 2021/2022 in Azhar Al-Islam Modern Private Schools in the Capital Governorate Amman, The sample was divided into two randomly selected sections, one of which was randomly assigned to be an experimental group and the other to be a control group, in order to achieve the objective of the study, two tools were used, one of which is the visual intelligence test in geography, and the other is a measure of motivation towards learning geography, and after verifying their validity and reliability applying them to the sample members.The results of the study showed that there are statistically significant differences between the arithmetic averages of the performance of the sample members on the test of visual intelligence and the identification of motivation towards learning geography, attributable to the method of teaching and for the benefit of the members of the experimental group who were taught using the interactive educational game(wordwall).

Keywords: Interactive Educational Games, Visual Intelligence, Motivation, Learning Geography