

المهمة السادسة:

صياغة ٣ فروض رئيسية وفرض فرعى لكل منها
لمتغيرات مقترحة يربط بينها الباحث ، سواء كان المقترح
علاقة بين متغيرين أو أكثر .

مقرر مهارات بحثية ٣ اشرف د . أحمد وراق

سعد بن محمد العمري

إعداد الطالب



مقدمة

تُعد صعوبات التعلّم من المجالات التربوية التي تتطلب تدخلات نفسية وتربوية متخصصة، نظرًا لما يعانيه الطلبة من تحديات تؤثر في توافقهم النفسي والأكاديمي. ويُعد إشباع الحاجات النفسية وتعزيز الأمن النفسي من أهم العوامل التي تسهم في تحسين أداء هؤلاء الطلبة داخل غرف المصادر. وفي السنوات الأخيرة، برزت البرامج القائمة على اللعب كأحد الأساليب الإرشادية الفعّالة في دعم الجوانب النفسية لدى الطلبة، لما توفره من بيئة آمنة، ممتعة، ومحفزة للتعبير والتفاعل.

مشكلة الدراسة

يعاني العديد من طلبة صعوبات التعلم من انخفاض في مستوى الحاجات النفسية الأساسية مثل الانتماء، التقدير، الكفاءة، إضافة إلى ضعف في مستوى الأمن النفسي. وتسعى هذه الفروض إلى استكشاف أثر برنامج قائم على اللعب في تحسين هذه الجوانب النفسية.

أهمية الدراسة

تسليط الضوء على دور البرامج القائمة على اللعب في دعم الصحة النفسية لطلبة صعوبات التعلم.
تقديم إطار يمكن للمرشدين والمعلمين الاستفادة منه داخل غرف المصادر.
تعزيز فهم العلاقة بين الحاجات النفسية والأمن النفسي لدى هذه الفئة.

أهداف الدراسة

تهدف الفروض إلى:

- تحديد أثر البرنامج القائم على اللعب في تحسين الحاجات النفسية.
- قياس أثر البرنامج في تعزيز الأمن النفسي.
- الكشف عن طبيعة العلاقة بين الحاجات النفسية والأمن النفسي بعد تطبيق البرنامج.

متغيرات الدراسة

المتغير المستقل:

البرنامج الإرشادي القائم على اللعب.

المتغيرات التابعة:

الحاجات النفسية.

الأمن النفسي.

رابعًا: دراسة تجمع بين المتغيرين الدراسة المشتركة

البند	التفاصيل
عنوان الدراسة	فاعلية النموذج التمايزي في الإشراف في تحسين الكفاءة الذاتية المدركة لدى المعلمين المرشدين في مدارس وكالة الغوث الدولية
الباحثة	وفاء سرحان
سنة النشر	٢٠٢٠
مجلة النشر	مجلة جامعة النجاح للأبحاث – العلوم الإنسانية
نوع الدراسة	تجريبية ((Experimental
الهدف	قياس أثر برنامج إشرافي قائم على النموذج التمايزي في تحسين الكفاءة الذاتية لدى المعلمين المرشدين
العينة	٣٠ معلمًا مرشدًا (١٥ تجريبية – ١٥ ضابطة)
الأداة	مقياس الكفاءة الذاتية المدركة
التدخل التجريبي	برنامج إشرافي من ١٤ جلسة، مدة كل جلسة ساعتان
التحليل الإحصائي	ANCOVA + T-test
أهم النتائج	– البرنامج كان فعالاً في تحسين الكفاءة الذاتية
التوصيات	تطبيق النموذج التمايزي في الإشراف، وتطوير برامج تدريبية مشابهة

الفروض العلمية

الفرض الأول (رئيسي):

يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية لبرنامج قائم على اللعب في تحسين مستوى الحاجات النفسية لدى طلبة صعوبات التعلم في
غرف المصادر.

فرض فرعي ١:

يرتفع مستوى إشباع الحاجات النفسية لدى الطلبة الذين يتلقون البرنامج القائم على اللعب مقارنة بالطلبة الذين لا يتلقونه.

الفرض الثاني (رئيسي):

يساهم البرنامج القائم على اللعب في تعزيز مستوى الأمن النفسي لدى طلبة صعوبات التعلم.

فرض فرعي ٢:

تنخفض مشاعر القلق والخوف لدى الطلبة المشاركين في البرنامج مقارنة بالمجموعة الضابطة.

الفرض الثالث (رئيسي):

توجد علاقة ارتباطية بين مستوى الحاجات النفسية ومستوى الأمن النفسي لدى طلبة صعوبات التعلم بعد تطبيق البرنامج.

فرض فرعي ٣:

كلما ارتفع مستوى إشباع الحاجات النفسية لدى الطلبة، ارتفع مستوى الأمن النفسي لديهم بعد تطبيق البرنامج.

الإطار النظري المختصر أولاً: الحاجات النفسية

تشمل مجموعة من المتطلبات الأساسية التي يحتاجها الفرد ليشعر بالتوازن النفسي، مثل:

الحاجة إلى الانتماء

الحاجة إلى التقدير

الحاجة إلى الكفاءة

الحاجة إلى الاستقلالية

ويُعد إشباع هذه الحاجات عاملاً مهماً في تعزيز الدافعية والتوافق النفسي.

ثانياً: الأمن النفسي

يشير إلى شعور الفرد بالطمأنينة، والقدرة على مواجهة المواقف دون خوف أو قلق. ويُعد الأمن النفسي عنصراً أساسياً لنجاح الطلبة ذوي صعوبات التعلم.

ثالثاً: البرامج القائمة على اللعب

تُعد من الأساليب الإرشادية الحديثة التي تعتمد على الأنشطة التفاعلية، وتساعد الطلبة على التعبير عن مشاعرهم، وتنمية مهاراتهم الاجتماعية والانفعالية، وتعزيز ثقتهم بأنفسهم.

- أهمية البرنامج القائم على اللعب لطلبة صعوبات التعلم
- يخفف التوتر والقلق.
 - يعزز التفاعل الاجتماعي.
 - يساعد على التعبير الانفعالي.
 - يرفع مستوى الدافعية.
 - يخلق بيئة تعليمية آمنة وغير مهددة.

خاتمة

تسعى هذه الفروض إلى تقديم إطار بحثي يوضح أثر البرامج القائمة على اللعب في تحسين الجوانب النفسية لطلبة صعوبات التعلم. وتُعد هذه الفروض خطوة أولى نحو بناء دراسة تطبيقية يمكن أن تسهم في تطوير الممارسات الإرشادية داخل غرف المصادر.