## فكرة تجريدية

أنيق، روضة. ۲۰۱۲

"تأثير اللعبة التقليدية كوباك سودور لمستوى المبالة للأطفال"

المشرف: الدكتور رحمة عزيز، الماجستير

الكلمة الرئيسية : اللعبة التقليدية كوباك سودور والمــــــــــــــــــــــــالة

ان لكل إنسان -بالطبيعي- الأناني وذلك أصبح شيئا طبيعيا ما لم تكن الأنانية متحاوزة في نفس الإنسان بل قد تكون الأنانية تخسر الغير. لكن في الحقيقة أن الأنانية قابلة للتدبير من أجل إمساكها حتى يكون للإنسان المبالة لغيره. في إنشاء المبالة للغير فيجب القيام بحا من الوقت المبكر أو من أيان الطفولة. و لم يظهر كيان المبالة لنفسها بل يجب المداومة على إنشائها وكان في أيامنا هذا الألعاب التي تتصف بالفورية مثل كيمس أنلين ( Games Online ) او فليستسين (Playstation) تؤدّى الى تكوين الصفة الفردية لنفس لاعبها. ومن المعروف أن اللعبة التقليدية كوباك سودور لها منافع الإيجابية العديدة لنفس لاعبها سواء كان من الجانب الجسدى أم من الجانب النفسي وإحدى من المنافع لها عي المبالة.

- عرفة مستوى المبالة لدى الأطفال قبل التصرف
- معرفة مستوى المبالة لدى الأطفال بعد التصرف
- عمرفة تأثير اللعبة التقليدية كوباك سودور لترقية المبالة للأطفال

Ø

ويصمّم هذا البحث على استخدام الطريقة التجريدية بالتصميم بالتجريب (Pottest Design المبالة (Y) هو المبالة (Pottest Design) والمتغيّر الحرّ (X) هو اللعبة التقليدية كوباك سودور والمتغيّر المقيّد (Y) هو المبالة ومجتمع دذا البحث هو طلبة الصف الرابع للمدرسة نور المنعم الإبتدائية الإسلامية بيطان برابالنجا مع عدد العنيات ٨ أشخاص. وطريقة أخذ العينات تستخدم طريقة purposive Sampling ولقياس مستوى مبالة الطلبة قبل وبعد التصرف فيستخدم الباحث مقياس المبالة بطران ,"Buda" ومقدار الانحراف

الافتراضى ويستخدم اختبار Wil Coxon والنتيجة قبل الاختبار, الشخص الذى يذخل في التربية المتوسطة ٧اشخاص .

والتربية العالية شخص واحد ( $^{0}$ , والنتيجة بعد الاختبار , الشخص الذي يذخل في التربية المتوسطة شخص واحد ( $^{0}$ ,  $^{0}$ ) و التربية العالية  $^{0}$  اشخاص ( $^{0}$ ,  $^{0}$ ) نظر الى النتيجة اختبار Wil Coxon المسابقة, وجدت قمة koefisien على المبلغ  $^{0}$ , مقمة Wil Coxon على المبلغ  $^{0}$ , المبلغ المبلغ المبلغ المبلغ  $^{0}$ , المبلغ ال