



الجمهورية العربية السورية

جامعة دمشق

كلية الآداب والعلوم الإنسانية

قسم علم الاجتماع

تأثير لعب الأدوار في تنمية مهارة الأطفال في حل بعض مشاكلهم
الاجتماعية ضمن جماعات أقرانهم

(دراسة شبه تجريبية في مدارس وكالة الغوث بدمشق)

"رسالة مقدمة لنيل درجة الدكتوراه في علم الاجتماع"

إعداد الطالبة:

منى مأمون البلخي

الأستاذ المشارك الدكتور:

جلال السناد

إشراف الأستاذة الدكتورة:

ليلى داود

2023 - 2022

الملخص باللغة العربية

تحددت مشكلة البحث بالسؤال: ما مدى تأثير لعب الأدوار في تنمية حل مشكلتي التثمر والتعصب بأبعادهما (الاعتراف بالمشكلة، تحديد المشكلة، توليد البدائل، اتخاذ القرار، التقييم) لدى الأطفال، ضمن إطار المنهج شبه التجريبي، بالاعتماد على مجموعتين متكافئتين: ضابطة (16) وحدة وتجريبية (16) وحدة، موزعين بالتساوي بموجب الجنس والعمر تم انتقاؤهما بطريقة اختيارية قصدية من تلاميذ الصف السادس من مدرسة ترشيفا (إحدى مدارس غوث اللاجئين)، حجم المجتمع الأصلي (462) تلميذاً وتلميذة، واعتبرت وحدة العينة التلميذ (ذكر - أنثى) المسجل في المدرسة المشار إليها خلال العام الدراسي 2021-2022، و قد صُمم مقياس لحل مشكلتي التثمر والتعصب. وتمّ التّحقّق من كفايته العلمية استناداً للمعايير الأساسية لأي مقياس علمي. كما تمت المعالجة الإحصائية للبيانات باستخدام برنامج SPSS الإحصائي، وقد توصل البحث إلى نتائج أهمها:

- 1- وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح أفراد المجموعة التجريبية في تنمية مهارة حل مشكلتي التثمر والتعصب بكافة أبعادهما (الاعتراف بالمشكلة، تحديد المشكلة، توليد البدائل، اتخاذ القرار، التقييم) بتأثير طريقة لعب الأدوار.
 - 2- وجود تأثير لطريقة لعب الأدوار في تنمية مهارة حل مشكلتي التثمر والتعصب في بعد حل المشكلات كلياً، وبعد الاعتراف بالمشكلة، وبعد تحديد المشكلة لصالح الذكور والإناث في القياس البعدي لدى أفراد المجموعة التجريبية. أمّا بالنسبة لبعدي اتخاذ القرار والتقييم كانت لصالح الإناث في القياس البعدي لدى أفراد المجموعة التجريبية.
 - 3- لا يوجد فروق دالة إحصائية بتأثير طريقة لعب الأدوار في تنمية بعد توليد البدائل بين أفراد المجموعة التجريبية والضابطة لدى المجموعة التجريبية ذكوراً وإناثاً.
 - 4- كما أظهرت النتائج لدى المجموعة التجريبية أنّ لطريقة لعب الأدوار التأثير الواضح في توصيل المعلومات بشكل صحيح وتصحيح العديد من الأفكار المغلوطة عن التثمر والتعصب لدى أفراد المجموعة التجريبية، كالشخص الذي يرد على العنف والأذى بالأذى هو الشخص الأقوى، وعدم مشاركة الأشخاص المختلفين بلون البشرة أو مكان الإقامة باللعب أو الدراسة، مما أسهم في تحسن أدائهم في القياس البعدي خلال النقاش الذي تناول الأدوار التي تم تمثيلها وطرح الحلول المختلفة لكل مشكلة.
- وقدمت بالاستناد إلى النتائج مجموعة من المقترحات تتناول سبل الاستخدام الإيجابي لطريقة لعب الأدوار مع ضرورة تطوير الطرق والإجراءات المستخدمة للوصول إلى الدقة العلمية المطلوبة.
- الكلمات المفتاحية:** الطفولة - المهارات - المشكلة - حل المشكلات - جماعات الأقران - الدور - لعب الأدوار - التثمر - التعصب.

Syrian Arab Republic
Damascus University
Faculty of Arts and Humanities
Department of Sociology



**The Effect of Role- Playing in The Development of
Children's Skills in Solving Some of their Social Problems
with their peers.**

**(Quasi-Experimental Study in the UNRWA's Schools in
Damascus)**

"A Research Prepared for a PHD Degree in Sociology"

Prepared by:

Mona Mamoun Albalkhi

Supervisors:

Dr: Laila Dawod

Dr: Jalal Alsnad

2022-2023

Abstract

Research problem is defined by inquiring: How much is the effect of role- playing on developing solving the both problems of bullying and prejudice in their dimensions (recognition of the problem, identification of the problem, generation of alternatives, decision-making, evaluation) for children, within the frame of quasi-experimental approach, depending on two equal groups: Control Group (16) units and Experimental Group (16) units, distributed equally according to gender and age.

The two groups are selected voluntarily and intentionally from the Sixth Grade students of a Tarshiha school (one of the UNRWA' schools) the original society of (462) male and female students.

Assuming the sample unit as the students (male - female) registered for the school which is indicated in 2021 - 2022.

A bullying and prejudice solving-problems standard is designed and audited in terms of scientific sufficiency based on basic criteria of any scientific standard. Afterwards, the data are analyzed statistically using the SPSS application. The main results of this research are:

- 1- The presence of statistically supported differences in the experimental group in developing the skill of solving the problem of bullying and intolerance in all their dimensions (recognition of the problem, identification of the problem, generation of alternatives, decision-making, evaluation) with the influence of the role-playing method.
- 2- There is an effect of the role-playing method in developing the skill of solving the issues of bullying and intolerance in the dimension of problem-solving as a whole, and after recognizing the problem and defining the problem in favor of both males and females in the post-measurement of the experimental group.

As for the two dimensions of decision-making and evaluation, it is in favor of females in post-measurement among the members of the experimental group.

- 3- There are no significantly statistical differences on the effect of role-playing in the improvement of generating alternatives between the experimental group and base group for both male and female experimental groups.

- 4- The results also shows in the experimental group that the role-playing method has a great effect in delivering information in a correct manner and in correcting a lot of the misconceptions about bullying and intolerance for the experimental group members, for example the person who responds to aggression and harm with similar harm is the stronger person, and not sharing with people of different skin colour or place of residency with playing or school. This has improved their performance during the discussion that involved the roles played and suggesting different solutions to each problem.

It has been submitted in support of the discovered results a group of suggestions that address the positive ways of using the role-playing method with an emphasis on the importance of developing the methods and procedures used in order to reach the required scientific accuracy.

Key words: Childhood, Skills, Problem, Problem Solving, Peer Group, Role, Role playing, Bullying, Prejudice.