الإصدار السادس – العدد ثمانية وخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

"واقع إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الإبتدائية بمنطقة جازان من وجهه نظر معلميهم"

إعداد الباحثة:

أ. أمل علي حمد مسلمي

ماجستير تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة جازان

الإصدار السادس – العدد ثمانية وخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

المخلص:

هدف البحث إلى الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية بمنطقة جازان من وجهه نظر معلميهم، وتحديد تأثير تغيري النوع وعدد سنوات الخبرة في هذا الواقع، واتبع البحث المنهج الوصفي المسحي، وتمثلت أداة جمع البيانات في استبانة تألفت من (40) عبارة فرعية، بينما تمثلت عينة البحث في (145) معلمة ومعلمة تم اختيارهم بالطريقة العشوائية المنتظمة من مجتمع البحث الذي تألف من (264) معلم ومعلمة، وتوصل البحث إلى أن استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية جاء متوسطًا، كما أن اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية جاءت كبيرة، كما جاءت معوقات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمستوى كبير، كما أسفرت النتائج عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α= 0.05) بين متوسطات درجات معلمي المرحلة الابتدائية حول واقع استخدامهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان تعزى لمتغيري النوع، وعدد سنوات الخبرة التدريسية، وأوصى البحث بتوجيه مسؤولي التدريب بإدارة تعليم جازان تدريب وتأهيل المعلمين بالمرحلة الابتدائية بوجه خاص ومراحل التعليم الأخرى على استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم المعاقون عقليًا وتزويدهم بالمهارات والاستراتيجيات اللازمة لذلك.

الكلمات المفتاحية: الواقع، الألعاب التعليمية الإلكترونية، الإعاقة العقلية، التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية.

المقدمة:

يحظى ميدان التربية الفكرية في جميع دول العالم وخاصة الدول المتقدمة باهتمام واضح في تطوير البرامج والخدمات والمعاهد والكوادر العاملة، فمن حقوق الأفراد ذوي الإعاقة على مجتمعهم أن يتم مساعدتهم في استخدام قدراتهم الحالية، وذلك ليعيشوا حياة أقرب ما تكون الى الحياة العادية، مثلهم مثل أقرانهم من الأفراد العاديين.

وتُعد الإعاقة العقلية إحدى التحديات التي تواجه المختصين في مجال التربية الخاصة وذلك لأنها تشكل مشكلة مختلفة الأبعاد من النواحي النفسية والتعليمية والطبية والاجتماعية، حيث إن الإعاقة العقلية تؤثر في مجالات النمو العقلي والجسمي واللغوي ويظهر بشكل سلبي في كل من ضعف الانتباه والذاكرة والقدرة على التعلم (الجلامدة، 2016، ص.21). [1].

والتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية طبقا للمنظور النفسي هم أولئك الأفراد الذين لديهم نُمُوٍ غير كافٍ للقدرات العقلية للأفراد، بحيث ينحرفون عن المستوى العادي، أو المتوسط لأقرانهم الأسوياء، في خاصية من الخصائص، أو في جانب ما، أو أكثر من الجوانب الشخصية، تستوجب تقديم مساعدات خاصة لهم؛ بهدف مساعدتهم على تحقيق أقصى ما يمكنهم بلوغه من النمو الجسمي، والعقلي، والتوافق الاجتماعي (الروسان، 2010، ص.70)، وهم كذلك الأفراد الذي يُعيقهم تخلفهم من متابعة التحصيل الدراسي في المدارس العادية ولا تسمح لهم قدراتهم بالتعلم والتدريب وفق أساليب خاصة، والطفل المعاق عقليًا لا يستطيع الاتصال مع أقرانه بواسطة الكتابة أي الذي لا يستطيع أن يعبر عن أفكاره كتابياً ولا يقرأ الكتاب أو الطباعة، ولا يفهم ما يقرأه بصورة عادية بينما لا يوجد لديه أي اضطراب بصري أو شلل حركي يفسر عدم اكتسابه الشكل اللغوي (متولي، 2015، ص. 24).

ويتسم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بعديد من الخصائص؛ حيث يعاني المعاقون عقلياً من قصور في عمليات الإدراك وبالأخص عملية التمييز والتعرف على المثيرات التي تقع على حواسهم الخمس، كما أن قدرتهم على التعميم محدودة، كما يعانون من مشكلات

(1) اتبعت الباحثة توثيق جمعية علم النفس الأمريكي American Psychological Association المعروف اختصارًا باسم (APA) الإصدار السابع.

الإصدار السادس – العدد ثمانية وخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

واضحة في القدرة على الانتباه والتركيز على المهارات التعليمية، بالإضافة لضعف قدرتهم على التعلم؛ حيث يعانون من قصور واضح في التعلم مقارنة مع أقرانهم في نفس العمر الزمني من العاديين، كذلك يعانون من ضعف انتقال أثر التعلم؛ حيث يجدون صعوبة في استخدام المعلومات والمفاهيم والمهارات في تعلم مواقف جديدة، كما أن لديهم نقص في التحصيل الدراسي أو الأكاديمي، وليست لديهم قدرة على التعلم، كما ينمو التفكير لديهم ببطء بسبب القصور في ذاكرتهم، وضعف قدرتهم على اكتساب المفاهيم، وعدم قدرتهم على إدراك المفاهيم المركبة والمعقدة (الروسان، 2010؛ المفرج، 2020؛ متولي، 2015).

وانطلاقًا مما سبق يتضح أن عملية تعليم ذوي الإعاقة العقلية لمختلف المهارات التي تساعدهم على التفاعل بإيجابية مع بيئاتهم الطبيعية والاجتماعية من الأمور الشاقة لدى الكثير من المعلمين العاملين في مجال التربية الفكرية، ولعل ذلك يرجع إلى ضعف تمكن هؤلاء المعلمين من استخدام أنسب أساليب التعليم القائمة المستندة إلى نظريات التعلم، وكذلك القائمة على الفهم السليم لخصائصهم المعرفية والنفسية والاجتماعية والعقلية.

ولأن المعلم يعتبر أحد أهم الركائز الأساسية في النظام التربوي؛ حيث يُعَدُّ تطوير العملية التعليمة والارتقاء بها من أهم المسؤوليات التي يتطلع بها؛ فدوره يُعَدُّ من أكبر المهام خطورةً وأثرًا في المجتمع، فهو المَنُوط بإعداد الطالب علميًا وسلوكيًا واجتماعيًا ووطنيًا، ولهذا أشار القادري (2004، ص.63) إلى أن ممارسات المعلم تأتي في طليعة الأمور التي تستحق الكشف والمراجعة والتدقيق والتطوير؛ إذ إنَّ مُخرجات العملية التعليمية لن تكون بالمستوى المطلوب والمأمول، مالم يكن المعلم مُعَدًّا إعدادًا علميًا وتربويًا مناسبًا.

وإذا كان للمعلم دور مهم ورئيس في تعليم التلاميذ العاديين؛ فإن دور معلم التربية الخاصة بشكل عام، ومعلم المعاقين عقلياً يصبح أكثر أهمية؛ حيث أشار جريني Greaney (2016, p.5) أن معلم الإعاقة العقلية يتحمل مسؤولية ضمان النجاح للتلاميذ من تلك الفئة، فهو مطالب بدعمهم من خلال تفعيل برامج الخدمات المساندة التي تعمل على تنمية مهاراتهم الأكاديمية، كما ذكر اللالا (2017، ص.16) أنه مطالب بفهم تام لخصائص التلاميذ المعاقين عقليًا النفسية وسلوكهم وحاجاتهم وميولهم واهتماماتهم، كما أنه مطالب بتقديم ما يناسبهم بالأساليب والطرق والخدمات بما يسهم في تعليمهم بشكل أفضل.

وللعب أهمية كبيرة في تحقيق أهداف التعلم؛ فمن المؤكد أن استخدام اللعب في التربية يطور من عمليتي التعليم والتعلم، كما أنه يصقل شخصية التلميذ المعاق عقليًا، وفي هذا الصدد أشار الظاهر (2005، ص.107) إلى أهمية الدور الذي تقوم به الألعاب في تعليم الأطفال المعاقين عقلياً المهارات العقلية، والحسية، والحركية؛ حيث أنه من الضروري أن يكون التركيز الأساسي في مجال تعليم المعاقين عقلياً على الخبرة المباشرة، والنشاط الذاتي والتعليم عن طريق الممارسة الفعلية، والجانب الملموس المحسوس، كما ذكر ميخائيل وجميل (2010، ص.234) أن الألعاب التربوية توفر بيئة خصبة تساعد في نمو الطفل فقد اهتمت الاتجاهات الحديثة في مجال تدريب و تعليم الأطفال المعاقين عقلياً بإدخال الألعاب التربوية في البرامج المقدمة لهم، لما يتوفر فيها من خصائص ومميزات تستثير دافعية التلميذ المعاق عقلياً، وتحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية بما تشمله من حقائق، ومفاهيم، و مهارات في جو واقعي قريب من إدراكه الحسي، وتجعله ينجذب إليها و يسعى إلى التعامل معها بأسلوب مسلٍ و ممتع لتحقيق أهداف معينة.

ونظرًا لأن العصر الحالي يطلق عليه عصر الرقمنة أو العصر الرقمي، فإن ذلك يحتم على معلم الرياضيات للعاديين والمعاقين عقليًا امتلاك المهارات الإلكترونية المتنوعة لتأدية أدواره في تعليم المتعلمين على أكمل وجه؛ حيث يرى زيتون (2003، ص.67) أن توظيف التكنولوجيا في حياة المعاق يؤدي إلى تسهيل أموره وتلبية الكثير من حاجاته بأقل جهد، وأقل عناء، وقد أدت التكنولوجيا إلى تقديم الكثير من المهام الناجحة للمعاقين وتوفيرها، كما أكدت هيئة تقويم التعليم والتدريب بالسعودية (2019) على أهمية توظيف المعلم للوسائل الحديثة التي تعتمد على التقنية في التدريس لتنفيذ المهام التدريسية بفاعلية أكبر، كما أشار الدرايسة (2021) إلى أن المملكة العربية السعودية ممثلة بوزارة التربية والتعليم قامت بتنفيذ سياستها الهادفة لمواكبة الانتفاع بالتقنية في العملية التعليمية

عن طريق إدخال اصطلاحات كثيرة، وتغيرات كبيرة بدءًا من تطبيق نظم التعلم الإلكتروني، ثم الانتقال إلى نشر ثقافة التدريس الإلكتروني، بهدف تعميق ممارسات المعلمين، وتحقيق نواتج تعلم أفضل، كما أوضحت الحربي (2022، ص.641) أن متطلبات التدريس الإلكتروني إحدى الكفايات التدريسية المهمة للمعلمين، لكونها تسهل التواصل، والتفاعل التعليمي، وتعطي المعلمين فرص تعليمية تقوم على الإبداع عند استخدام التقنية الإلكترونية، كما تسمح لهم بتقديم الدروس بطريقة متميزة ومحفزة مدعمة بالصوت والصورة وغيرها من الوسائل المشوقة.

وقد برزت الألعاب التعليمية الإلكترونية خلال السنوات الأخيرة، وأصبحت ظاهرة تثير الانتباه، وتستحق البحث والاستقصاء، لا سيما وأنها مازالت حديثة نوعاً ما ولم يتم دراستها بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلائلها التربوية، وتأثيراتها على النمو النفسي المتكامل للأطفال بشكل خاص والكبار بشكل عام، فمن الجدير بالذكر أن الألعاب الإلكترونية باتت متنوعة لتناسب أذواق جميع الناس، أطفالاً أم كباراً، ذكوراً أم إناثا، وأصبحت وسيلة من وسائل تحقيق الرفاهية عند اللذين يمارسون هذه الألعاب بمختلف فئاتهم العمرية (صوالحة، 2004، ص.115).

هذا وتشير نتائج العديد من الدراسات إلى أن أكثر من (97%) من المتعلمين الذين تتراوح أعمارهم بين (12–17) عاما يقضون نصف أوقاتهم اليومية في ممارسة الألعاب الالكترونية المختلفة كل يوم، كما أن المتعلمين الذين تتراوح أعمارهم بين (6–18) سنة يجيدون بمستوى فائق استخدام الألعاب الالكترونية عبر الأجهزة اللوحية المختلفة، بل وتؤكد نتائج هذه الدراسات على أن هذه الفئة العمرية من الطلاب تتميز بقدراتها المرتفعة على التعامل مع الأجهزة الإلكترونية والتطبيقات الذكية (Wu, 2015, p.1). ومن هذا المنطلق، فاستخدام التقنيات التعليمية في مواقف التدريس لهذه الفئة العمرية من المتعلمين يجب أن تتماشى مع تطلعاتها وقدراتها في هذا المجال التقني (Zigo, 2016).

ويحقق استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية عديد من المزايا للأطفال المعاقين عقليًا أبرزها أنها تسهم في تنمية التعلم الذاتي والتعلم بالاكتشاف والمحاولة والخطأ، كما تختصر وقت وجهد المعلم، وتساعده على القيام بوظيفته كمساعد وموجه لتقدم المعاق عقليًا، كما أنها تعد الطفل مسؤول عن نفسه أثناء اللعب، ولا يحتاج لمراقبة الآخرين و هذا الأمر ينطوي على آثار مهمة تتعلق بالنمو النفسي للطفل من النواحي الوجدانية و الاجتماعية و النفسية (Griggiths, 2002, p. 332–336). وفي هذا الصدد أشارت عديد من الدراسات إلى فاعليتها في تحقيق نواتج التعلم لدى المعاقين عقلياً؛ حيث أشارت نتائج دراسات كل من (ميخائيل وجميل، 2010؛ علي، 2017؛ عواد، 2022؛ يونس، 2021) إلى فاعليتها في تنمية المهارات المعرفية، ومهارات القراءة والكتابة، والاستعداد القرائي لدى التلاميذ المعاقين عقليًا.

كما أشارت نتائج دراسة سونج وهوناج (Sung and Hwang, 2013) أن التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يسهم في تحسين تحصيل الطلاب وكفاءتهم الذاتية في مقررات العلوم، في حين أشارت نتائج دراسة دراسة كينلي وآخرون (Kenali, et al, 2019) إلى أن استخدام الألعاب اللغوية على الهواتف الذكية له تأثير إيجابي على تنمية مهارة التحدث لدى الطلاب بمادة اللغة العربية، كما أوصت الدراسات بضرورة بتوظيف واستثمار الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس لطلاب المراحل التعليمية المختلفة.

وفي ضوء ما يشهده العالم من تقدم تقني في شتى المجالات، ولجوء معظم دول العالم إلى توظيف أساليب التعليم عن بعد ومنها التعليم الإلكتروني والمنصات الإلكترونية، وتطبيقات الذكاء الاصطناعي في عملية التعليم، وبناء على رؤية المملكة العربية السعودية 2030 التي تؤكد على أهمية إعداد المعلم، وتزويده بالقدرات التي تمكنه من تحقيق نواتج، وانطلاقاً من توصيات عديد من المؤتمرات المرتبطة بتعليم ذوي الاحتياجات الخاصة، مثل: المؤتمر الدولي الأول لتوظيف التقنية لخدمة ذوي الاحتياجات الخاصة الذي عقد بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية (2013)، والمؤتمر الدولي للتربية الخاصة المنعقد بإمارة الشارقة بدولة الإمارات العربية

المتحدة (2018)، والمؤتمر الدولي السادس للإعاقة والتأهيل المنعقد بجامعة الفيصل بمدينة الرياض (2022) التي أوصت بضرورة توظيف التقنيات الإلكترونية الحديثة في تعليم ذوي الاحتياجات الخاصة بمختلف أنواعهم؛ وفي ضوء أهمية دور المعلم في تربية وتعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية، فإن البحث الحالي يسعى إلى تقصي واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية في منطقة جازان من وجهه نظر معلميهم.

مشكلة البحث

للعب أهمية بالغة في حياة الإنسان لا سيما أنه سلوك تمارسه صغار الكائنات الحية قاطبة، وعلى رأسها صغار الإنسان والحيوان؛ لذا قامت أبحاث عديدة بتناول تأثير اللعب والألعاب على سلوك الإنسان وبخاصة في المجال التربوي؛ حيث أكدت نتائج الدراسات والبحوث أن اللعب ينمي القدرات الحركية والنفسية والانفعالية لدى الأفراد (عبد الهادي، 2004، ص.23).

ونتيجة للتغير السريع الذي يشهده العالم اليوم، بدأ مفهوم اللعب يتغير عند الأطفال والمراهقين، فدخلت آلات مستحدثة في مجال الألعاب، وجاءت أجيال جديدة عديدة من ألعاب الفيديو وألعاب الحواسيب نتيجة للطفرة المعلوماتية التي احتلت الحياة بكل تفاصيلها، وانتقل اهتمام الصغار والكبار أيضًا إلى الألعاب الإلكترونية التي بدأت تجذب كلا الجنسين منذ سن الثالثة (الشحروري، 2008، ص.23).

ونظرا للحاجة إلى ضرورة تطوير طرق واستراتيجيات التدريس لدى المعلمين ودور المعلم في توظيف التقنيات التكنولوجية الحديثة التي تثير اهتمام الطلاب وتلبي حاجاتهم التعليمية (Wilson et al, 2020)، ولأن الطلاب ذوي الإعاقة العقلية يتميزون بحاجات خاصة تستلزم وجود تقنيات تعليمية تقابل هذه الحاجات حيث تعتبر الألعاب التعليمية الإلكترونية وسيلة فعالة فيها من الإمكانيات والمميزات ما هو قادر على مواجهة الخصائص المعرفية لتلك الفئة من الطلاب (حميدة، 2017)، حيث اتفقت عديد الدراسات على أهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية بشكل عام ومنها دراسات (أبو القاسم ومحمد، 2020؛ موكلي، 2019؛ Acquah & Katz, 2020; Adzic et al, 2021)، كما اتفقت دراسات أخرى على فاعليتها ونجاحها في تعليم ذوي الإعاقة العقلية وفق عديد من الدراسات مثل دراسات (حميدة، 2017؛ عبده، 2020؛ عواد، 2022؛ يونس، 2021 Sella et al, 2021; Terras et al, 2018; Tsikinas et al, 2018).

وعلى الرغم من اتفاق كثير من الدراسات التي تناولت فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلاب العاديين بشكل عام وذوي الإعاقة بشتى أنواعهم، إلا أنه اتضح للباحثة من خلال البحث والتقصي بقواعد البيانات العربية والمحلية مثل قاعدة بيانات دار المنظومة، وقاعدة بيانات شمعة، وقواعد بيانات بنك المعرفة المصري، والبحث في الدوريات العلمية المحكمة عربياً ومحليًا عن الدراسات والبحوث التي تناولت واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية وجود ندرة شديدة جداً في تلك الدراسات؛ فلم تجد الباحثة سوى دراسة الشمري والعنزي (2021) التي بينت أن واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف جيد بدرجة كبيرة، ونظرًا لقلة عدد الدراسات في هذا المجال برزت الحاجة إلى القيام بهذا البحث لتقصي واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية في منطقة جازان من وجهه نظر معلميهم، ومن هنا تكمن مشكلة البحث في غموض واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية في منطقة جازان.

أسئلة البحث

حاول البحث الإجابة عن الأسئلة التالية:

1. ما مستوى استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان من وجهه نظرهم؟
2. ما مستوى اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان؟
3. ما معوقات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان من وجهه نظرهم؟
4. ما تأثير متغير النوع في استجابات معلمي المرحلة الابتدائية حول واقع استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان؟
5. ما تأثير متغير الخبرة التدريسية في استجابات معلمي المرحلة الابتدائية حول واقع استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان؟

فرضا البحث

للإجابة عن أسئلة البحث تم صياغة الفرضيين التاليين:

1. لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (α= 0.05) بين متوسطات درجات معلمي المرحلة الابتدائية حول واقع استخدامهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان تعزى لمتغير النوع.
2. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α= 0.05) بين متوسطات درجات معلمي المرحلة الابتدائية حول واقع استخدامهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان تعزى لمتغير الخبرة التدريسية.

أهداف البحث

هدف البحث إلى الكشف عن:

1. مستوى استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان.
2. مستوى اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان.
3. معوقات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان.
4. تأثير متغيرات (النوع، الخبرة التدريسية) في استجابات معلمي المرحلة الابتدائية حول واقع استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان

أهمية البحث

تمثلت أهمية هذا البحث فيما يلي:

أولاً: الأهمية النظرية

1. يأتي هذا البحث استجابة لتفعيل رؤية المملكة 2030 في مجال التعليم التي من بين أهدافها في مجال التعليم عدة أهداف استراتيجية، أهمها: تحسين البيئة التعليمية المحفزة للإبداع والابتكار، والتركيز على التقنيات الحديثة في تعليم الطلاب بمراحل التعليم المختلفة.

2. إلقاء الضوء على أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية، وتوظيفها بالممارسات التدريسية لمعلمي المرحلة الابتدائية في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية.
3. قد يوفر هذا البحث إطاراً نظريًا عن الألعاب التعليمية الإلكترونية والتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية يمكن الاستفادة منه في إرشاد وتوجيه الباحثين فيما بعد.
4. مسايرة الاتجاهات الحديثة التي تركز على التعرف على دور التقنيات الرقمية في التدريس، ومن بينها الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ حيث أن الألعاب التعليمية الإلكترونية من الموضوعات والاتجاهات التربوية الحديثة.
5. يأتي هذا البحث في خضم الانتشار الواسع للتقنيات الرقمية، وتقنيات الإنترنت بشكل عام وما قد تسهم به من دور في تحقيق أهداف ونواتج التعلم؛ لذا كانت هناك حاجة ملحة للتعرف مستوى تأثير تلك التقنيات على تحقيق جودة التعليم ومخرجاته المتنوعة خاصة مع فئة التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية.

ثانيا: الأهمية التطبيقية

1. قد تكون نتائج هذا البحث بمثابة للأساس الذي ينطلق منه واضعوا السياسات التعليمية ومطوروها في تطوير أساليب التعلم لفئة التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية.
2. قد تفيد نتائج هذا البحث الدارسين، والأكاديميين؛ لتناول مجال الألعاب التعليمية الإلكترونية للطلاب بصفة عامة، وذوي الإعاقة العقلية كاتجاه تربوي معاصر في تعليم الطلاب بمراحل التعليم المختلفة.
3. مساعدة متخذي القرار في الميدان التربوي وواضعي الخطط المستقبلية من خلال تزويدهم بمستوى توظيف معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلاب ذوي الإعاقة العقلية.
4. مساعدة مسؤولي إدارات التعليم في منطقة جازان والإدارة المدرسية إلى اتخاذ كافة الوسائل والحلول للتغلب على معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية، من خلال تقديم صورة واضحة عن تلك المعوقات.
5. يُمكن أن يستفيد معلمي المرحلة الابتدائية من نتائج البحث في تطوير أدائهم الشخصي في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوي الإعاقة العقلية
6. تزويد المكتبة العربية باستبيان لتعرف واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية في منطقة جازان.
7. قد يفتح هذا البحث المجال أمام الباحثين لتناول موضوع ألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمساقات ومراحل تعليمية أخرى.

حدود البحث

تمثلت حدود البحث فيما يلي:

1. **الحدود البشرية:** عينة عشوائية منتظمة من معلمي المرحلة الابتدائية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية التابعة لمنطقة جازان.
2. **الحدود الموضوعية:** وتمثلت في:

- **محاور الاستبيان:** اقتصر هذا البحث على الكشف عن واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية في منطقة جازان من وجهه نظر معلميهم من حيث (مستوى الاستخدام، اتجاهات المعلمين نحو استخدامها، معوقات استخدام المعلمين لها)، والتعرف على الفروق في استجابات المعلمين حول هذا الواقع من حيث متغيري النوع (معلمين ومعلمات)، وعدد سنوات الخبرة (من 1–5 سنوات، من 6–10 سنوات، أكثر من 10 سنوات).

الإصدار السادس – العدد ثمانية وخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

- **متغيرات البحث:** وتضمنت قياس أثر متغير النوع (معلمين/ معلمات)، وعدد سنوات الخبرة التدريسية (من 1–5 سنوات/ من 6–10 سنوات/ أكثر من 10 سنوات)، في استجابات معلمي ومعلمات المرحلة الإبتدائية بإدارة تعليم جازان حول واقع استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية لتعليم ذوي الإعاقة العقلية.

3. **الحدود الزمانية:** تم تطبيق الجزء الميداني من البحث في الفصل الدراسي الثالث للعام 1443–1444هـ.
4. **الحدود المكانية:** تم تطبيق البحث أداة البحث بمدارس المرحلة الابتدائية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية.

مصطلحات البحث

الواقع The Reality

يقصد به إجرائيًا: درجة استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية لتعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية في منطقة جازان، بالإضافة إلى درجة اتجاههم نحو استخدامها، ودرجة معوقات استخدامهم لها، ويقاس من خلال درجة استجابة معلمي المرحلة الابتدائية (عينة البحث) على الاستبانة المعدة لهذا الغرض.

الألعاب التعليمية الإلكترونية Electronic Educational Games

عرفها محمد وفوزي (2009، ص.145) بأنها نشاط تعليمي يقدم عن طريق الحاسوب ويعتمد في أدائه على التمكين من حقائق أو مفاهيم أو تعميمات أو نظريات أو مهارات في مجال تخصصي معين، كما يعتمد الأداء في اللعبة على إتقان أحكامها أو قواعدها.

ويمكن تعريفها إجرائيًا: بأنها بيئة تعلم الكترونية تحتوي على مجموعة من الأنشطة التفاعلية المستندة إلى أدوات رسومية قائمة على خصائص الفيديو والكمبيوتر يمكن ممارستها عن طريق الحاسوب أو الموبايل أو الإنترنت، تمزج ما بين التعلم والمرح، يقدمها المعلم للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية ؛ تمكن التلاميذ من التفاعل والتحكم فيها إما بالاختيار بين شاشات اللعبة أو الانتقال بينهما، مما تعمل على جذب اهتمام التلاميذ وزيادة تركيزهم وإثارة دافعتيهم للوصول إلى الفوز فيها وذلك من خلال إتباع مجموعة من القواعد أو الخطوات التي تحكم سير اللعبة وبالتالي تحقيق أهداف تعليمية محددة.

الإعاقة العقلية Intellectual Disability

تبنت الباحثة في هذا البحث تعريف الجمعية الأمريكية للإعاقات العقلية والنمائية " American Association on Mental Retardation" لعام 2002 والذي عرف الإعاقة العقلية بأنها "ذلك القصور أو العجز الذي يتسم بالانخفاض الدال الواضح في كل من الوظائف العقلية والسلوك التكيفي والذي يظهر ويعبر عنه من خلال القصور في المهارات المفاهيمية والمهارات الاجتماعية ومهارات الأداء العملية التكيفية على أن يظهر هذا القصور قبل سن 18 عام" (American Association on Mental Retardation, 2002. P. 8).

التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية Students with intellectual disabilities

عرفهم يحيى وعبيد (2005) بأنهم: الأفراد الذين لا تقل أعمارهم عن ثلاث سنوات ولا يزيد عن عشرين سنة، وتعيقهم إعاقة عن متابعة التحصيل الدراسي في المدارس العادية، وتسمح لهم قدرتهم بالتعليم والتدريب وفق أساليب خاصة (ص.16) .

ويقصد بهم إجرائيًا: التلاميذ الملتحقون بمدارس ذوي الإعاقة العقلية أو الملتحقين بمدارس الدمج الجزئي؛ حيث يلتحقون بفصول خاص بهم داخل مدارس التعليم العام، وتتراوح أعمارهم من 6 سنوات إلى 12 عامًا، ولديهم إعاقات عقلية تسبب لهم مشاكل في التحصيل الدراسي، كما تسمح لهم قدرتهم العقلية بالتعليم والتدريب وفق أساليب خاصة بهم.

الإصدار السادس – العدد ثمانية وخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

الإطار النظري والدراسات السابقة

تناول هذا الجزء الإطار النظري للبحث، واشتمل على محورين هما: ذوي الإعاقة العقلية، والألعاب التعليمية الإلكترونية، مع تدعيم ذلك ببعض البحوث والدراسات السابقة.

المحور الأول: ذوي الإعاقة العقلية

أولت المملكة العربية السعودية اهتماماً متزايدًا بذوي الاعاقة بشكل عام والإعاقة العقلية بشكل خاص، وبذلت العديد من الجهود في هذ الشأن؛ حيث يلتحق الأفراد ذوو الإعاقة العقلية بالبرامج التعليمية في المملكة العربية السعودية في أوضاع تعليمية مختلفة؛ إما مدارس خاصة أو فصول خاصة قائمة بذاتها في حرم المدارس العامة، وفيما يلي إلقاء الضوء على مفهوم ذوي الإعاقة العقلية وخصائصهم ومؤشرات الإعاقة العقلية.

1. مفهوم الإعاقة العقلية Intellectual Disability

تقع ظاهرة الإعاقة العقلية ضمن اهتمامات العديد من ميادين العلم والمعرفة، فقد خضعت هذه الظاهرة للبحث والدراسة من وجهات نظر علمية مختلفة، كعلم النفس والتربية والطب والاجتماع والقانون؛ من أجل التعرف على طبيعتها ومسبباتها وسبل الوقاية منها، مما أدى إلى ظهور تعريفات للإعاقة العقلية، وفيما يلي عرضٌ مختصرٌ لتلك التعريفات:

أ) التعريفات الطبية

يُعَدُّ الأطباء من أوائل المهتمين بتعريف ظاهرة الإعاقة العقلية وتشخيصها، وقد ركزت التعريفات الطبية على أسباب الإعاقة العقلية، ووصف الإعاقة العقلية بأنها تعود إلى أسباب عصبية. حيث يمكن للطبيب أن يصف الحالة ومظاهرها، وأسبابها، دون أن يعطي وصفاً دقيقاً وبشكل كمّي للقدرة العقلية، ويعتبر التعريف الطبي لمفهوم الإعاقة العقلية من أقدم التعريفات للإعاقة العقلية، وقد ركز التعريف الطبي على أسباب الإعاقة العقلية وتمثل في وصف الحالة وأعراضها وأسبابها(الروسان،2010)، ولقد وجهت انتقادات لهذا التعريف تتمثل في صعوبة وصف الإعاقة العقلية بطريقة رقمية تعبر عن مستوى ذكاء الفرد.

ب) التعريف النفسي (السيكو متري)

يمكن تعريف الإعاقة العقلية طبقا للمنظور النفسي بأنها نُمُوٍ غير كافٍ للقدرات العقلية للأفراد، بحيث ينحرفون عن المستوى العادي، أو المتوسط لأقرانهم الأسوياء، في خاصية من الخصائص، أو في جانب ما، أو أكثر من الجوانب الشخصية، تستوجب تقديم مساعدات خاصة لهم؛ بهدف مساعدتهم على تحقيق أقصى ما يمكنهم بلوغه من النمو الجسمي، والعقلي، والتوافق الاجتماعي، وتزودنا اختبارات الذكاء بمقدار كمي (أي نسبة ذكاء) لديهم، وتُعد محكاً تستطيع من خلاله التعرف على حالة الإعاقة العقلية أن يكون الأداء العقلي أقل من المتوسط بكثير (الروسان، 2010، ص.70).

ج) التعريف الاجتماعي

يركز التعريف الاجتماعي على مدى نجاح أو فشل الفرد في الاستجابة للمتطلبات الاجتماعية المتوقعة منه مقارنة مع نظرائه في نفس المجموعة العمرية ويعتبر الفرد ذو إعاقة عقلية إذا فشل في القيام بالمتطلبات الاجتماعية المتوقعة منه (الروسان، 2010).

وفي عام 2002م أصدرت الجمعية الأمريكية أحدث تعريفاتها والذي نص على أن الإعاقة العقلية " إعاقة تتصف بقصور جوهري بانخفاض ملحوظ في الأداء في كل من الوظيفة العقلية، والسلوك التكيفي، كما يعبر عنها في المهارات التكيفية المتمثلة في المفاهيم والمهارات الاجتماعية والعملية، ويظهر هذا القصور قبل سن 18 سنة (AAMR, 2002).

د) التعريفات التربوية

تعددت التعريفات التربوية للإعاقة العقلية؛ حيث عرفتها الجمعية الأمريكية للتخلف العقلي عام 1992م على أنها "نقص في الأداء الوظيفي الراهن، يتسم بأداء ذهني وظيفي دون المتوسط يكون متلازماً مع جوانب قصور في اثنتين أو أكثر من مجالات المهارات التكيفية الأتية: التواصل، والعناية الشخصية، والحياة المنزلية، والمهارات الاجتماعية، والاستفادة من مصادر المجتمع، التوجه الذاتي، والصحة والسلامة والجوانب الوظيفية، وقضاء وقت الفراغ، ومهارات العمل، والحياة الاستقلالية ويظهر ذلك قبل سن الثامنة عشر (الجلامدة، 2007، ص.13).

كذلك ذكر الخطيب (2013) أن المقصود بالإعاقة العقلية "قصور في الأداء الوظيفي العقلي، وتظهر من خلال أدائه دون المتوسط في القدرات العقلية، حيث تقل نسبة الذكاء عن المتوسط بمقدار انحرافين معيارين وتكون مصحوبة بقصور في المهارات التكيفية، وذلك في اثنين على الأقل من مجالات التواصل، والعناية بالذات، والمهارات الاجتماعية، والأداء الأكاديمي، والمهارات العملية، وقضاء وقت الفراغ، والاستفادة من مصادر المجتمع، والتوجه الذاتي، والعمل" (ص.64).

وقد قامت الجمعية الأمريكية للتخلف العقلي American AAIDD Association On Intellectual And Developmental Disabilities (AAMR) بتغيير اسمها في الأول من يناير من العام (2007م) لتصبح الجمعية الأمريكية للإعاقات العقلية والنمائية وقد أصدرت تعريفها الحديث للإعاقة العقلية عام (2010) وعرفتها على أنها "إعاقة تتميز بانخفاض ملحوظ في الأداء العقلي والسلوك التكيفي والتي تغطي مجموعة واسعة من المهارات الاجتماعية اليومية والوظيفية، وينشأ هذا العجز قبل سن 18 عاما" (Tassé & Grover, 2021, p.165).

2 . خصائص ذوي الإعاقة العقلية

من خلال الاطلاع على العديد من الأدبيات والبحوث تم التوصل إلى أهم الخصائص التي يتصف بها التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية المتمثلة فيما يلي:

أ. الخصائص اللغوية: يعاني التلاميذ ذوو الإعاقة العقلية من قصور واضح في استخدام اللغة والكلام؛ فهم لا يستطيعون استخدام اللغة الصحيحة أو الكلام المتناسق المعنى يعاني المعاقين عقلياً من نقص عام في النمو اللغوي والمشكلات الخاصة باستخدام اللغة، وكذلك ضعف قدرتهم على التعبير عن أنفسهم وعن حاجاتهم، كما يستخدمون المفردات البسيطة التي لا تتناسب مع عمرهم الزمني، وتعتبر الخصائص اللغوية والمشكلات المرتبطة بها مظهراً مميزاً للإعاقة العقلية؛ لأنها تؤثر سلباً على القدرة التواصلية وتؤدي إلى تأخر لغوي وكلامي، فاللغة التلميذ المعاق عقلياً تتطور ببطء وتتصف بعدم النضج (عبد الرسول، 2021، ص.43).

ب. الخصائص الأكاديمية: الطفل المعاق عقلياً يعاني من قصور في عمليات الإدراك وبالأخص عملية التمييز والتعرف على المثيرات التي تقع على حواسه الخمس؛ وذلك بسبب صعوبات الانتباه التي يعاني منها، أما التذكر فيرتبط بدرجة الإعاقة إذ تزداد درجة التذكر كلما زادت القدرة العقلية والعكس صحيح (المفرج، 2020).

ويذكر متولي (2015، ص. 60) أن الأشخاص المعاقين عقلياً لديهم ضعف في اقتفاء المثير؛ حيث يعتقد أن الذاكرة قصيرة المدى تتضمن أثر في الجهاز العصبي المركزي يستمر عدة ثوان وهذا الذي يسمح بالاستجابة السلوكية، وقد أطلق على هذا اسم نظرية اقتفاء أثر المثير، فهو يعتقد أن الشخص المعاق عقلياً يواجه صعوبة في اقتفاء أثر المثير، فقدرة الطفل المعاق على نقل أثر التعلم يعتمد على درجة الإعاقة العقلية، وطبيعة المهمة التعليمية ودرجة التشابه بين الموقف السابق واللاحق، إذ أن قدرة المعاق عقلياً على التعميم محدودة، كما يعاني من القصور في التعلم غير المقصود، ولذا يجب على معلمي التربية الخاصة التركيز على التعليم المقصود.

ج. **الخصائص العقلية:** يعاني الأطفال المعاقين عقلياً من مشكلات واضحة في القدرة على الانتباه والتركيز على المهارات التعليمية، ويزداد ضعف الانتباه بازدياد درجة الإعاقة، كما يعاني الطفل المعاق عقليا من قصور في عمليات الإدراك العقلية خاصة عملتي التمييز والتعرف على المثيرات التي تقع على حواسه الخمس؛ بسبب صعوبات الانتباه والتذكر، إن ما يُميز المعاق عقلياً عن العادي هو الخصائص العقلية المعرفية حيث تقل نسبة الذكاء عن (70) وهي درجة لا تؤهله للتحصيل الدراسي أكثر من الصف الخامس الابتدائي مهما بلغ عمره (متولي، 2015، ص.6)، ومن أهم الخصائص المعرفية التي يتسم بها المعاق عقليا ما يلي:

- الأداء المتناقض: ويقصد به وجود فروق واضحة في أداء الطالب من ذوي الإعاقة العقلية مقارنة بما هو متوقع من عمره الزمني، وكذلك وجود تفاوت بين سلوك وآخر لدى الفرد ذوي الإعاقة العقلية (البسطامي، 1995).
- **ضعف قدرتهم على التعلم:** حيث يعانون من قصور واضح في التعلم مقارنة مع أقرانهم في نفس العمر الزمني من العاديين (الروسان، 2010).
- **ضعف انتقال أثر التعلم:** يجد ذوي الإعاقة العقلية صعوبة في استخدام المعلومات والمفاهيم والمهارات في تعلم مواقف جديدة (الروسان، 2010).
- **التخلف الدراسي أو الأكاديمي العام:** عادة نجد المعاقين عقلياً لديهم نقص في التحصيل الدراسي أو الأكاديمي، وليست لديهم قدرة على التعلم عندما تكون طريقة التدريس بنفس الأسلوب المستخدم مع أقرانهم العاديين (متولي، 2015، ص.6).
- **قصور الانتباه:** ترجع مشكلة الانتباه لدى المعاقين عقلياً إلى حاجاتهم إلى التغذية الراجعة الفردية، وذلك لأنهم ينتبهون إلى الآخرين أكثر من انتباههم إلى متطلبات المهمة فهم في حاجة إلى مدة أطول مقارنة بالعاديين لفهم المطلوب؛ فذوي الإعاقة العقلية سريعي التشتت (القريوتي وآخران، 2005).
- **قصور الذاكرة:** يعاني الأطفال المعاقين عقلياً من مشكلة عدم التذكر سواء كان ذلك متعلقاً بالأسماء أو الأشكال أو الأحداث. كما يعانون من صعوبة تذكر المعلومات واسترجاعها (القريوتي وآخران، 2005).
- **قصور الإدراك:** يعاني الأطفال المعاقين عقلياً من قصور في عمليات الإدراك، فهو لا ينتبه إلى خصائص الأشياء فلا يدركها، وينسى خبراته السابقة فلا يتعرف عليها بسهولة؛ مما يجعل إدراكه غير دقيق (الروسان، 2010).
- **قصور التفكير:** ينمو التفكير لدى الأطفال المعاقين عقلياً ينمو ببطء بسبب القصور في ذاكرتهم، وضعف قدرتهم على اكتساب المفاهيم، وعدم قدرتهم على إدراك المفاهيم المركبة والمعقدة (متولي، 2015، ص. 61).

د. **الخصائص الجسمية:** ذوي الإعاقة العقلية أقل في النمو الجسمي وأقل في الصحة وأقل في التناسق واللياقة من العاديين حتى أن التوافق الحركي أكثر بطئًا بوجه عام عن المعدل العام (القريوتي وآخران، 2005).

هـ. **الخصائص الشخصية والاجتماعية:** يعاني ذوي الإعاقة العقلية من ضعف القدرة على التكيف الاجتماعي؛ فهم أقل قدرة على التصرف في المواقف الاجتماعية فهم يميلون إلى الانسحاب من معظم المواقف، كما تشير الهجرسي (2002) أن الطلاب ذوي الإعاقة العقلية يلاحظ عليهم الانسحاب والتردد والسلوك التكراري والحركة الزائدة، وعدم القدرة على إنشاء علاقات اجتماعية مع الآخرين، فضلًا عن الميل للعب مع من هم أصغر سنًا منهم.

كما يلاحظ أن التلاميذ المعاقين عقلياً يتصفون بالعديد من الخصائص الشخصية التي تُميزهم عن العاديين وتظهر في انفعالاتهم وتعاملاتهم مع الآخرين، وبدورها تؤثر في تكيفهم الاجتماعي، وأهم هذه الخصائص ما يلي (خطاب، 2014، ص.111؛ القريطي،2001، ص.224؛ محمد،2004، ص.79-81؛ مصطفى،2012، ص. 103-106):

- القلق الشديد الواضح، حيث إنهم يعانون من ارتفاع القلق العام عن العاديين؛ لذا يلجؤون إلى الإنكار والتقمص لخفض القلق العام.

- الاحباط والشعور بالدونية نتيجة لضعف قدراتهم عن العاديين وتعرضهم لكثير من الفشل وقليل من النجاح، الأمر الذي يجعلهم يتوقعون الفشل في أداء المهام المطلوبة منهم قبل البدء فيها.
- الانسحاب والانعزال من المحيط الاجتماعي الذي يعيشون فيه؛ بسبب نبذ الأسوياء لهم.
- النشاط الزائد غير الهادف وعدم الاستقرار في مكان واحد دون أن يُغيروه.
- جمود السلوك وتكراره رغم تغير المواقف.
- قصور تقدير الذات، والنظر لأنفسهم على أنهم فاشلون، ويصاحب هذا قصور في التوافق الاجتماعي وتحمل المسئولية الشخصية.

و. الخصائص السلوكية: يتصف ذوي الإعاقة العقلية بالشعور بالدونية، وتحقير الذات، وتوقع الفشل؛ فيلجؤون إلى الانسحاب أو العدوان، أو التردد كرد فعل لذلك أو دفاعًا عن النفس (القريوتي وآخران، 2005).

المحور الثاني: الألعاب التعليمية الإلكترونية

برز الاهتمام بالألعاب التعليمية الإلكترونية في السنوات الأخيرة؛ لما لها من دور في إضافة جو من المرح والترفيه إلى التعليم، وجعله أكثر كفاءة وفعالية؛ ولذا فإن الاتجاهات الحديثة تنادي بضرورة تطبيق تكنولوجيا التعليم لدى التلاميذ بصفة عامة والمعاقين عقليا بصفة خاصة، وذلك لأن هذه الفئة في أمس الحاجة إلى أداة تكنولوجية حديثة تعليمية وترفيهية في آن واحد نظرا لتأثير الإعاقة السلبية على توافقهم النفسي، خاصة مع ما يملكه الكمبيوتر من قدرة على جذب انتباههم وإدراكهم البصري (خليفة، 2006، ص.9).

1. مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية

تعد الألعاب التعليمية من أهم الطرق والأساليب المستخدمة في تعليم الأطفال؛ لما تضيفه من أجواء مرح ومتعة للطفل، وقد تعددت تعريفات الألعاب التعليمية الإلكترونية، فعرفها فتح الله (2013، ص.43) بأنها ألعاب تعليمية يتم اللعب بها عن طريق جهاز إلكتروني، تمتاز غالبا باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية، والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة المطلوبة والانتقال إلى مرحلة أخرى تحقيقا لأهداف تعليمية محددة. في حين عرفها أونيل وآخرون O'Neil et al (2017, p.169) بأنها أدوات تكنولوجية يمر فيها المستخدم بخطوات ومراحل منطقية مصممة لغرض التعلم الصفي واللاصفي وتتميز بالجاذبية والتنافسية سواء كانت فردية أو لتحقيق هدف اللعبة، بينما عرفها طاهر ووانج Tahir & Wang (2020, p.56) بأنها تلك الألعاب التي تكون على شكل وسيلة رقمية إلكترونية وصممت من أجل تحقيق هدف معين.

يتضح مما سبق أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تعتمد على دمج التعلم باللعب في نظام ترويحي يتسابق فيه التلاميذ ويتنافسون للحصول على أعلى النقاط، لذا يمكن تعريفها بأنها مجموعة من الأنشطة الإلكترونية التي تهدف إلى التعليم المعرفي وزيادة الخبرات لدى التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بما يعمل على توسيع مداركهم وجذب انتباههم إلى المحتوى التعليمي.

2. خصائص الألعاب التعليمية الإلكترونية

تتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بعدة خصائص تميزها عن الوسائل الأخرى ويمكن تلخيصها فيما يلي منها ما ذكره كل من (الموسى 2003، ص.71؛ Alexander, 2016, p.25): استخدامها مؤثرات سمعية وبصرية لذا فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى المتعلم مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثرا وأكثر تأثيرا.

- تؤدي إلى زيادة دافعية التعلم لدى التلاميذ لذا يمكن استخدمها لتشجيع المتعلم على تعلم موضوعات كان لا يرغب في تعلمها.
- تساعد على التحرر من الخصومة والنزاع إذا كان اللعب فرديا دون الحاجة إلى مشاركة زميله.
- تساعد على إثبات الذات من خلال تحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.
- تعمل على إثارة التفكير لدى المتعلم مما يؤدي إلى زيادة نموه العقلي.

- تساعد على دمج المعرفة بالمهارات مثل مهارة التفكير التأملي ومهارة حل المشكلات ومهارة التخطيط واتخاذ القرار.
- تساعد المتعلم على التخلص من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية التقليدية.
- إمكانية تكرار تلك البرامج تضمن تعلم التلميذ حتى يصل إلى مرحلة التعلم والإتقان.
- تعد بمثابة تدريب للمتعلمين على التعامل مع أجهزة الحاسوب مما يكسبهم الخبرة في ذلك والتي قد يصعب إكسابها لهم بالتدريب المعتاد.

3. دور المعلم في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ

إن المعلم الناجح هو الذي يواكب التطور، وهذا يتطلب منه المرونة وعدم الجمود والابتكار في عمله، ولذا فإنه ثمت عدد من المعايير التي يجب أن يلتزم بها المعلم عند قيامه باستخدام وتطبيق الألعاب التعليمية الالكترونية تتمثل في التالي (Pujola & Apple, 2020):

- التعرف على اللعبة التي تم اختيارها قبل تنفيذ التدريس.
- تجنب الإفراط في استخدامها وإلا ستفقد قيمتها التحفيزية وتصبح كأي لعبة أخرى.
- أن يقوم بتقديم الإرشادات للطلبة حول طريقة اللعب وما هو النمط المجود فيه سواء نمط الدرجات أو الشارات أو التقدم في المستويات.
- أن يزود الطلبة بقواعد وتعليمات اللعبة التي تساعدهم في فهم البرنامج المقدم لهم.
- أن يقوم بإضافة صفات تنافسية للعبة بين المجموعات لإشاعة روح التسابق والتنافس.
- يمكن للمعلم تطبيق الألعاب التعليمية الإلكترونية كمكافأة للتلاميذ مما يساعد على تحفيزهم.

ويمكن إضافة عدد آخر من المعايير منها أن يتأكد المعلم من مشاركة جميع التلاميذ في اللعبة، خاصة ذوي الاحتياجات الخاصة بوجه عام وذوي الإعاقة العقلية بوجه خاص، لذا لابد للمعلم ان يتأكد من أن جميع الطلبة لهم دور مفيد وفعال.

4. معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم

تعددت معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم والتي يمكن أن تكون السبب الرئيسي في عزوف المعلمين عن تفعيلها في العملية التعليمية، ويمكن تصنيف تلك المعوقات الى ما هو مرتبط باللعبة ذاتها وما هو مرتبط بالمعلم نفسه (Wartella, e t al, 2017, p.32; Watson and Yang, 2016, p. 162):

أولا: معوقات تتعلق باللعبة وتشمل:

- صعوبة اللعبة بحيث لا يمكن التعرف على أدواتها.
- عدم استجابتها لردود فعل التلميذ بشكل مناسب.
- لغة الاستخدام وخاصة التلاميذ الذين لا يتحدثون اللغة الإنجليزية.
- عدم قدرة اللعبة على جذب انتباه التلاميذ لموضوع الدرس.
- عدم ارتباط اللعبة بمحتوى المناهج الدراسية.

ثانيا: معوقات تتعلق بالمعلم وتشمل:

- عدم قدرة المعلم على إدارة الصف في حال استخدام تلك الألعاب.
- عدم دافعية المعلم لابتكار طرق تعليمية حديثة واكتفائه بالطرق التقليدية.
- ضعف قدرات المعلم التكنولوجية وعدم تأقلمهم مع التكنولوجيا.

- اعتقاد بعض المعلمين أن المراحل العمرية للتلاميذ لا تتناسب مع استخدام الألعاب الإلكترونية.
- الخبرة السلبية السابقة لدى المعلم باستخدام الألعاب الإلكترونية.

ويمكن إضافة عدد آخر من المعوقات المتمثلة في ضيق وقت الحصة، وعدم وجود التجهيزات التقنية المطلوبة لتفعيل استخدام تلك الألعاب.

5. دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم ذوي الإعاقة العقلية

إذا كان لممارسة الألعاب التعليمية الإلكترونية مزايا عديدة تعود بالنفع على التلاميذ العاديين، فإن هناك أدوار عديدة تؤديها تلك الألعاب في تعليم فئة التلاميذ المعاقين عقلياً، ويمكن حصر تلك الأدوار فيما يلي (Langone Griffiths, 2002, p. 332 –336 et al, 2003, p.6;):

- تسهم ممارسة تلك الألعاب في تنمية التعلم الذاتي والتعلم بالاكتشاف والمحاولة والخطأ.
- تختصر الألعاب الإلكترونية وقت وجهد المعلم، وتساعده على القيام بوظيفته كمساعد وموجه لتقدم الطفل.
- تجعل الطفل مسؤولا عن نفسه أثناء اللعب، ولا يحتاج إلى مراقبة الآخرين، مما ينتج عنه آثار مهمة تتعلق بالنمو النفسي والوجداني والاجتماعي للطفل.
- توفر للتلاميذ المعاقين عقليا مميزات وإمكانات تتيح لهم التحكم في تتابع عرض ومواد وأنشطة التعلم التي يتعلمها.
- توفر عنصر التشويق والدافعية اللازمين لنجاح عملية التعلم.
- تمد المعاقين عقليا بالتمييز والإحساس بالذات وتسمح لهم باستخدام وقتهم للتعلم وممارسة المهارة.
- التقييم التكويني: حيث يتمكن المعلم في نهاية كل درس من تقويم جميع الطلبة والحصول على النتيجة الفورية وتقديم التغذية الراجعة لهم.
- تعمل على جذب انتباه التلاميذ المعاقين عقليا خاصة عند استخدام اللون أو الموسيقى أو الرسوم المتحركة والتوضيحات البيانية.
- تعمل على زيادة فعالية التعليم وتمكين الأطفال المعاقين عقليا من زيادة تحصيلهم العلمي، وتوفير الفرصة للإجابة بدون خجل.
- تبسيط المفاهيم: بالانتقال من الأبسط إلى الأكثر تعقيدا مما يجعل الطالب يفهمها بشكل سهل ويسير.

البحوث والدراسات السابقة

أجرت بنت صقر (2018) دراسة هدفت إلى تعرف واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال، وإيجابيات وسلبيات ومعوقات استخدام الألعاب الإلكترونية، بالإضافة إلى معرفة الفروق ذات الدلالة الإحصائية في آراء عينة الدراسة نحو محاورها باختلاف متغيرات (الخبرة، والعمر والمهارة في استخدام الحاسب)، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وطبقت الدراسة على عينة عددها (91) من معلمي رياض الأطفال، وتوصلت الدراسة إلى العديد من النتائج من أهمها: أن معلمات رياض الأطفال يستخدمن الألعاب الإلكترونية في التعليم بدرجة عالية، وأوضحت الدراسة أن من معوقات استخدام هذه الألعاب هو عدم توافر أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في الروضات، وعدم وجود شبكة إنترنت قوية بالروضات تسمح باستخدام الألعاب الإلكترونية المتاحة على شبكة الإنترنت، كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية في الفن التشكيلي، وإيجابياتها باختلاف متغيري العمر والخبرة.

كما أجرت بنت صقر وعبد المقصود (2019) دراسة هدفت إلى الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية، وكذلك التعرف على آراء وتصورات المعلمين حول إيجابيات، وسلبيات، ومعوقات استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، وقد تم استخدام المنهج الوصفي المسحي، وطبقت الدراسة على عينة عددها (225) من معلمي الصفوف الأولية

التابعين لمكتب تعليم غرب الرياض، وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات اللازمة للدراسة، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها أن معلمي الصفوف الأولية اتفقوا على أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، كما اتضح أن أهم إيجابيات الألعاب من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية أنها تضفي جوا من المتعة والتشويق على التعلم، وكذلك تزيد من دافعية الطلاب نحو التعلم، كما تبين أن أكثر سلبياتها أنها قد تؤدي إلى حدوث خلافات بين الطلبة نتيجة المنافسة المفرطة، فضلا عن أنها تستهلك وقت الحصة، وتبين أن أكثر معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية هو عدم وجود شبكة إنترنت قوية، وعدم توافر العدد الكافي من أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية، كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق في استجابات المعلمين على محاور (واقع – إيجابيات – سلبيات – معوقات) استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، تعزى للجنس، أو التخصص، أو سنوات الخبرة، أو المهارة في استخدام الحاسب.

كذلك استهدفت دراسة موكلي (2019) تعرف واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان؛ حيث تم استخدام المنهج الوصفي، واشتملت عينة الدراسة على (60) من معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان بالمملكة العربية السعودية حيث تم اختيارهم بشكل عشوائي، وتمثلت أداة الدراسة في استبانة تكونت في صورتها النهائية من (40) عبارة، وأسفرت نتائج الدراسة عن عدم وجود فرق دال إحصائياً في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يرجع إلى متغيرات الجنس، المؤهل الدراسي، التخصص، سنوات الخبرة التدريسية. كما أسفرت نتائج هذه الدراسة إلى أن اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية كان بدرجة متوسطة، وحددت نتائج هذه الدراسة مجموعة من الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، كما كشفت نتائج هذه الدراسة عن وجود مجموعة من المعوقات التي تحول دون استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في المواقف التعليمية وذلك من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان، كما أشارت نتائج هذه الدراسة إلى أن معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان لديهم الرغبة في استخدام هذا النوع من التعلم ولكن بدرجة متوسطة.

بينما أجرى الشمري والعنزي (2021) دراسة هدفت إلى الكشف عن واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف، حيث تم استخدام المنهج الوصفي، واشتملت عينة الدراسة على (98) من معلمي ومعلمات التربية الفكرية لجميع المراحل التعليمية بمنطقة الجوف بالمملكة العربية السعودية.، وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات اللازمة للدراسة، وتكونت في صورتها النهائية من (37)، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف جيد بدرجة كبيرة، حيث يمتلك المعلمين والمعلمات اتجاهات إيجابية نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة بدرجة كبيرة جداً، إلا انه يوجد بعض المعوقات التي تواجه المعلمين وتحول دون استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية تتمثل أبرزها في: ضعف الحالة الاقتصادية لبعض الطلاب مما يحول دون اقتناء الأجهزة الذكية وعدم توفر أجهزة ذكية في المدرسة تدعم تطبيقات الألعاب المحوسبة وعدم توفر خدمة الإنترنت في القاعات الدراسية بشكل كافي وقلة تطبيقات الألعاب التعليمية المحوسبة المناسبة لقدرات ذوي الإعاقة الفكرية.

في حين هدفت دراسة سيلا وآخرون Sella, et al (2021) إلى الكشف عن فعالية اللعبة إلكترونية التكيفية في تحسين المهارات العددية الأساسية لدى الأطفال المصابون بمتلازمة داون، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي؛ حيث تألفت عينة الدراسة من (61) تلميذًا، قسموا إلى مجموعتين تجريبية وعددها (30) تلميذًا، وضابطة وعددها (31) تلميذًا، واستمر التدريب لمدة 10 أسابيع بواقع جلستين أسبوعيتين مدة كل منهما 20–30 دقيقة. وتمثلت أداة الدراسة في اختبار للحساب الذهني في المهارات العددية بمادة الرياضيات، وأشارت النتائج فعالية اللعبة الإلكترونية في تحسين مهارات العددية الأساسية لدى تلاميذ المجموعة التجريبية؛ حيث تبين وجود تحسينات كبيرة في المهارات العددية المحددة وفي الحساب الذهني، وعدم وجود تحسن في القراءة.

بينما استقصت دراسة العنزي (2022) تعرف معوقات الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة؛ ولتحقيق الأهداف استخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وقد تكون مجتمع الدراسة من (1528) معلمة في مرحلة الطفولة المبكرة، أما عينة الدراسة فقد تكونت من عينة عشوائية بسيطة من المعلمات بلغ حجمها (30) معلمة، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج وهي: تواجه معلمات الطفولة المبكرة معوقات إدارية ومعوقات فنية وتتعلق بالبنيه التحتية تعيق استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم، كما لا توجد فروق دالة إحصائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الإدارية والفنية والمعوقات التي تتعلق بالبنية التحتية التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقاً للخبرة في التدريس أو المؤهل العلمي، لا توجد فروق دالة إحصائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الإدارية والمعوقات التي تتعلق بالبنية التحتية التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقاً للمؤهل العلمي، وتوجد فروق دالة إحصائياً في تقديرات معلمات الطفولة المبكرة للمعوقات الفنية التي تواجههن أثناء استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية وفقاً للمؤهل العلمي وجاءت لصالح مؤهل البكالوريوس.

في حين هدفت دراسة أوميجنا (2022) Omegna تعرف تصورات المعلمين تجاه استخدام الألعاب الرقمية الإلكترونية داخل بيئة التعلم بالفصول الدراسية في المدارس المتوسطة، وطبقت هذه الدراسة على عينة قوامها (13) معلم في الصف السادس والسابع والثامن، وقد استخدمت الدراسة منهج دراسة الحالة النوعي، واستخدمت الدراسة الاستبانة والمقابلات الشخصية كأداة للدراسة، وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها أن للألعاب الرقمية عدد من الإيجابيات المتمثلة في تعزيز التعاون والتواصل بين الطلاب في المعرفة بالمحتويات التعليمية، وكذا تعزيز الحوار مع الأقران وتعليم الآخرين والتفكير الناقد الذي يظهر في ابتكار الطلاب للأسئلة التعليمية الذاتية داخل الألعاب الرقمية.

ويلاحظ على الدراسات السابق عرضها تشابهها مع البحث الحالي في الهدف منها مثل دراسات دراسات بنت صقر (2018) ، وبنت صقر وعبدالمقصود (2019)، وموكلي (2019) ، والشمري والعنزي (2021)، والعنزي (2022) بينما اختلف مع دراسة سيلا وآخرون (2021) Sella, et al والتي هدفت الكشف عن فعالية اللعبة الإلكترونية التكيفية في تحسين المهارات العددية الأساسية لدى الأطفال المصابون بمتلازمة داون، ودراسة دراسة أوميجنا (2022) Omegna التي هدفت إلى تعرف تصورات المعلمين تجاه استخدام الألعاب الرقمية الإلكترونية داخل بيئة التعلم بالفصول الدراسية في المدارس المتوسطة، ومن حيث المنهج فقد تشابه هذا البحث في استخدامه المنهج الوصفي المسحي مع معظم الدراسات السابقة، ومنها دراسات بنت صقر (2018)، و بنت صقر وعبدالمقصود (2019)، وموكلي (2019)، والشمري والعنزي (2021)، والعنزي (2022) بينما اختلف مع دراسة سيلا وآخرون (2022) Sella et al والتي استخدمت المنهج التجريبي، وكذا اختلفت مع دراسة أوميجنا (2022) Omegna والتي استخدمت منهج دراسة الحالة النوعي، و من حيث العينة؛ فقد تشابه هذا البحث مع معظم الدراسات السابقة في التركيز على معلمي المرحلة الابتدائية، ومنها دراسات بنت صقر وعبدالمقصود (2019)، وموكلي (2019)، والعنزي (2022) بينما اختلف مع دراسة بنت صقر (2018) التي تناولت عينة من معلمي رياض الأطفال، ودراسة الشمري والعنزي (2021) والتي تناولت عينة من معلمي ومعلمات مدارس التربية الفكرية لجميع المراحل التعليمية، كما اختلفت مع دراسة سيلا وآخرون (Sella et al, 2021) والتي تناولت عينة من التلاميذ المصابين بمتلازمة داون (2018)، ومن حيث الأدوات؛ فقد تشابه هذا البحث مع معظم الدراسات السابقة في استخدامه الاستبانة لجمع البيانات حول واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية في منطقة جازان من وجهة نظر معلميهم، ومنها دراسات بنت صقر (2018)، وبنت صقر وعبدالمقصود (2019)، وموكلي (2019)، والشمري والعنزي (2021)، بينما اختلف مع دراسة دراسة سيلا وآخرون (2021) Sella et al، والتي تمثلت أداة الدراسة بها في اختبار للحساب الذهني في المهارات العددية بمادة الرياضيات، كما اختلفت مع دراسة أوميجن(2022) Omegna والتي استخدمت بجانب الاستبانة المقابلات

الإصدار السادس – العدد ثمانية وخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

الشخصية، وتميز هذا البحث عن جميع الدراسات السابقة في أنه أجري على التلاميذ المعاقون عقليًا بالمرحلة الإبتدائية بإدراة تعليم جازان.

الإجراءات المنهجية للبحث

منهج البحث

اتبع هذا البحث المنهج الوصفي المسحي الذي يُعرفه قلنديجي (2008، ص. 100) على أنه: "منهج يعتمد عليه الباحثون في الحصول على معلومات وبيانات دقيقة ووافية عن الواقع الاجتماعي، أو الظواهر، أو المجتمع أو الأحداث أو الأنشطة لوصف تلك الظاهرة أو النشاط والحصول على حقائق ذات علاقات بشيء ما أو مؤسسة، بالإضافة إلى تحديد وتشخيص الحالات التي تشتمل أو تحدث فيها المشكلات والتي تحتاج إلى إدخال التحسينات المطلوبة، بالإضافة إلى التنبؤ بالمتغيرات المستقبلية". وسوف يستخدم هذا البحث المنهج الوصفي المسحي بغرض الكشف عن واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية في منطقة جازان من وجهه نظر معلميهم.

مجتمع البحث وعينته

تمثل مجتمع هذا البحث في جميع معلمي التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للعام الدراسي 1444هـ-2023م، والبالغ عددهم (264) معلم ومعلم منهم (95) معلمة وبنسبة (35.98%)، و(169) معلم وبنسبة (64.02%)، ولتحديد حجم عينة البحث تم استخدام معادلة ستيفن ثامبسون Steven Thompson (2012) وصيغتها:

$$n=\frac{N\times p(1-p)}{\left[\left[N-1\times\left(d^2\div z^2\right)\right]+p(1-p)\right]}$$

حيث N حجم المجتمع، و (Z) الدرجة المعيارية لمستوى الدلالة (0.05) ومستوى الثقة (95%) وتساوي (1.96)، و (d) نسبة الخطأ وتساوي (0.05) و(P) القيمة الاحتمالية وتساوي (0.50) وبتطبيق المعادلة السابقة يتضح أن حجم العينة الملائمة هو (145)، وقد تم اختيار أفراد العينة بطريقة العينة العشوائية المنتظمة (حيث تم تحديد طول فترة المعاينة من خلال قسمة العدد الإجمالي للمجتمع على عدد العينة 145/264= 2؛ ثم اختيار المعلم أو المعلمة الأولى في القائمة يليه المعلم أو المعلمة رقم 3، ثم رقم 5 وحتى اكتمال العدد المطلوب وهو (145)، وقد تم تطبيق أداة البحث عليهم إلكترونيًا، من خلال تحويل الاستبيان إلى شكل إلكتروني باستخدام نماذج جوجل؛ والجدول التالي يوضح خصائص عينة البحث وفق متغيرات النوع، والخبرة التدريسية، والتخصص العلمي.

جدول(1): توزيع عينة البحث بحسب متغيري النوع والخبرة التدريسية

المتغير	الفئة	التكرار	النسبة المئوية
النوع	معلمين	55	%37.93
	معلمات	90	%62.07
	المجموع	145	%100
الخبرة التدريسية	من 1-5 سنوات	28	%19.31
	من6-10سنوات	39	%26.89
	10 سنوات فأكثر	78	%53.79
	المجموع	145	%100

الإصدار السادس – العدد ثمانية وخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

أداة البحث

تمثلت أداة جمع البيانات في هذا البحث في استبيان للكشف عن واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية في منطقة جازان، بالإضافة إلى استخدام نتائج تطبيق الاستبيان في الإجابة عن أسئلة البحث.

وقد تم إعداد الصورة الأولية للاستبيان من خلال الاطلاع على بعض الأدبيات و البحوث والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث ومنها: (ابن صقر وعبد المقصود، 2019؛ الشمري والعنزي، 2021؛ موكلي، 2019)؛ حيث تكون الاستبيان جزأين الأول منها تضمن تعليمات الاستجابة على عباراته، والبيانات الديموغرافية لعينة البحث والتي شملت النوع (معلم، معلمة)، والخبرة التدريسية (من1–5 سنوات، من 6–10 سنوات، أكثر من 10 سنوات)، في حين تضمن الجزء الثاني محاور وعبارات الاستبيان؛ حيث تم صياغة بنود الاستبيان في صورة عبارات سلوكية قصيرة تصف سلوكًا واحدًا يستجيب عليه أفراد العينة، وقد روعي عند صياغة عبارات الاستبيان أن تتفق مع أهدافه وطبيعته من ناحية والمحور الذي تنتمي إليه من ناحية أخرى، وتكون الاستبيان في صورته الأولية من (40) عبارة فرعية تندرج تحت ثلاثة (3) محاور رئيسة هي: استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية وعدد عباراته (16) عبارة، واتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية وعدد عباراته (12) عبارة، ومعوقات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية وعدد عباراته (12) عبارة.

وبالنسبة لتقدير استجابات معلمي التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية على عبارات الاستبيان، فقد تم وضع أسلوب تقدير الأداء في ضوء خمس مستويات؛ حيث اعتُمِد على مقياس «ليكرت» الثلاثي، الذي تُحوَّل فيه درجة الاستجابة إلى الأوزان النسبية (كبير يأخذ الدرجة 3، متوسط يأخذ الدرجة 3، صغير يأخذ الدرجة 1).

الصدق الظاهري للاستبيان (صدق المحكمين)

بعد إعداد الاستبيان في صورته الأولية تم عرضه على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في مجال تقنيات التعليم؛ حيث تم التعرف على آرائهم فيما يخص الشكل العام للاستبيان، وتعليماته العامة، ومدى مناسبة عبارات الاستبيان لأهدافه والغرض منه، ومدى مناسبة صياغة عبارات الاستبيان للمحاور الأربعة المتضمنة به، وكذلك سلامة العبارات من الناحية العلمية؛ ووفقًا لآراء وملاحظات السادة المحكمين تم إعادة صياغة بعض العبارات الفرعية، ليصبح الاستبيان جاهزاً للتطبيق الاستطلاعي مكونًا من (40) عبارة فرعية.

الاتساق الداخلي لعبارات الاستبيان

لتحديد الاتساق الداخلي لعبارات الاستبيان طُبِّق على عينة استطلاعية بلغت (30) من معلمي التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم جازان من مجتمع البحث نفسه (حيث تم تحويل الاستبيان إلى الشكل الإلكتروني من خلال نماذج جوجل)، ثم تم حساب معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة فرعية والدرجة الكلية للاستبيان، وبين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه، وبين الدرجة الكلية لكل محور والدرجة الكلية للاستبيان من خلال برنامج الحزمة الإحصائية SPSS، ويمكن توضيح ذلك بالجداول التالية:

الإصدار السادس – العدد ثمانية وخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

جدول (2): معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة فرعية والدرجة الكلية للاستبيان والدرجة الكلية لكل محور (ن=30)

المحور الأول			المحور الثاني			المحور الثالث		
م	الارتباط بالدرجة الكلية	الارتباط بالمحور	م	الارتباط بالدرجة الكلية	الارتباط بالمحور	م	الارتباط بالدرجة الكلية	الارتباط بالمحور
1	0.889	0.808	17	0.901	0.885	29	0.855	0.779
2	0.851	0.828	18	0.833	0.830	30	0.717	0.820
3	0.746	0.793	19	0.628	0.635	31	0.746	0.805
4	0.754	0.791	20	0.932	0.909	32	0.711	0.712
5	0.704	0.782	21	0.696	0.739	33	0.707	0.806
6	0.795	0.869	22	0.779	0.771	34	0.786	0.818
7	0.916	0.930	23	0.695	0.720	35	0.552	0.611
8	0.926	0.927	24	0.808	0.840	36	0.750	0.741
9	0.795	0.801	25	0.607	0.616	37	0.649	0.689
10	0.789	0.794	26	0.880	0.899	38	0.843	0.841
11	0.682	0.711	27	0.676	0.707	39	0.842	0.903
12	0.707	0.794	28	0.674	0.679	40	0.651	0.785
13	0.713	0.784						
14	0.834	0.883						
15	0.707	0.772						
16	0.870	0.816						

يتضح من الجدول (2) أن ثمة ارتباطًا طرديًا بين العبارات الفرعية وبين الدرجة الكلية للاستبيان، حيث تراوحت بين (0,552 –0,932)، وهي معاملات ارتباط تتراوح بين المتوسطة، والكبيرة، كما تراوحت معاملات ارتباط محور استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية مع درجته الكلية بين (0.711–0.930)، بينما تراوحت معاملات ارتباط محور اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية مع درجته الكلية بين (0.616–0.909)، وأخيرًا تراوحت معاملات ارتباط محور معوقات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية مع درجته الكلية بين (0.611–0.903)، وجميعها معاملات ارتباط تتراوح بين المتوسطة، والكبيرة، كما تم حساب معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل محور والدرجة الكلية للاستبيان كما هو مبين بالجدول الآتي:

الإصدار السادس – العدد ثمانية وخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

جدول (3): معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل محور والدرجة الكلية للاستبيان (ن=30)

المحاور	عدد العبارات	الدرجة الكلية	معامل الارتباط
استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية	16	48	0.970
اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية	12	36	0,987
معوقات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية	12	36	0.947

بقراءة الجدول (3) يتضح أن ثمة ارتباطًا طرديًا بين المحاور الثلاثة الرئيسة المتضمنة بالاستبيان والدرجة الكلية له؛ حيث بلغت معاملات الارتباط لها على الترتيب (0,970؛ 0,987؛ 0.947)، وهي معاملات ارتباط شبه تامة؛ وبذلك أصبح استبيان واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية في منطقة جازان من وجهه نظر معلميهم بإدارة تعليم جازان يتمتع بدرجة عالية من الاتساق الداخلي.

ثبات درجات الاستبيان

للتحقق من ثبات درجات واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية من وجهه نظر معلميهم بإدارة تعليم جازان تم استخدام معامل ألفا لكرونباخ (Cronbach's alpha) لحساب معامل ثبات عبارات الاستبيان ككل وثبات محاوره الثلاثة؛ والجدول (4) يوضح ذلك:

جدول (4): معامل ألفا كرونباخ لثبات درجات واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية في منطقة جازان من وجهه نظر معلميهم بإدارة تعليم جازان (ن=30)

المحاور	عدد العبارات	الدرجة الكلية	معامل ألفا لكرونباخ
استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية	16	48	0.967
اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية	12	36	0,939
معوقات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية	12	36	0.940
الاستبيان ككل	40	120	0.982

باستقراء النتائج الموضحة بالجدول رقم (4) اتضح أن معاملات الثبات جاءت مرتفعة للمحاور الثلاثة للاستبيان؛ حيث بلغت على الترتيب (0.967، 0.939، 0.940) في حين بلغت للاستبيان ككل (0.982)، وهو ما يؤكد ثبات درجات الاستبيان، وبذلك أصبح الاستبيان في صورته النهائية جاهزًا للتطبيق الميداني على عينة البحث الأساسية؛ حيث تألف من (40) عبارة فرعية موزعة على ثلاثة محاور رئيسة.

الإصدار السادس – العدد ثمانية وخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

معيار الحكم على استجابات عينة البحث على عبارات ومحاور الاستبيان

لتحديد مستوى كلِّ عبارةٍ من عبارات الاستبيان، اعتُمِد مقياس ليكرت الثلاثي؛ ولتحديد طول خلايا المقياس الثلاثي (الحدود الدُّنْيَا والعُلْيَا) المستخدم في محاور المقياس، تمّ حساب المدى (3-1=2)، ثم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية الصحيح أي (3/2= 0.66)، بعد ذلك تمّ إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (أو بداية المقياس وهي الواحد الصحيح)؛ وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الفئة، والجدول التالي يوضح طول الخلايا في مقياس ليكرت الثلاثي:

جدول (5): معيار الحكم على استجابات عينة البحث على عبارات الاستبيان

فئة المقياس	مستوى (الاستخدام، الاتجاهات، المعوقات)	المدى (المتوسط الحسابي)
صغير	صغير	1-1.66
متوسط	متوسط	1.67-2.32
كبير	كبير	2.33-3

كما تمّ تحديد واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية من وجهة نظر معلميهم بإدارة تعليم جازان ككلٍّ (الاستبيان ككل)، ولكلِّ محور من المحاور الثلاثة على حدةٍ من خلال حساب المدى وطول الخلية لكلِّ فئةٍ كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول (6): تقدير مستوى المحاور الثلاثة والاستبيان ككل وفق مقياس ليكرت الثلاثي

المحاور	الدرجة الصغرى	الدرجة العظمى	المدى	طول الخلية	فئات المقياس الثلاثي		
					صغير	متوسط	كبير
الأول	16	48	32	10.66	16-26.66	26.67-37.32	37.33-48
الثاني	12	36	24	8	12-20	20.01-28	28.01-36
الثالث	12	36	24	8	12-20	20.01-28	28.01-36
الاستبيان ككل	40	120	80	26.66	40-66.66	66.67-93.33	93.34-120

نتائج البحث (عرضها وتفسيرها ومناقشتها)

تناول هذا الجزء عرضًا للنتائج المرتبطة بأسئلة البحث، ويمكن بيان ذلك على النحو التالي:

أولًا: الإجابة عن السؤال الأول للبحث، ونصه: ما مستوى استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان من وجهه نظرهم؟ وللإجابة على هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل عبارة من عبارات محور استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان، كما هو موضح بالجدول رقم (7):

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس – العدد ثمانية وخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

جدول (7): المتوسطات الحسابية وانحرافاتها المعيارية لعبارات محور استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان (ن=145)

م	العبارات	المتوسط	الانحراف المعياري	مستوى الاستخدام
1	استخدم الألعاب الإلكترونية التي تتناسب مع مستوى ذكاء التلاميذ المعاقين عقليًا.	2.08	0.7256	متوسط
2	أصمم بعض الألعاب الإلكترونية بطريقة جذابة لاستخدامها في تدريس بعض الموضوعات.	2.02	0.7117	متوسط
3	استخدم ألعاب إلكترونية تحتوي على مؤثرات سمعية وبصرية وحركية لجذب انتباه المعاقين عقلياً.	2.31	0.9243	متوسط
4	استخدم ألعاب إلكترونية تتضمن تحديات وجوائز لتحفيز المعاقين عقليًا على المشاركة والإنجاز.	2.86	0.4290	كبير
5	استخدم الألعاب الإلكترونية كوسيلة مساندة للتدريس مع طرق التدريس الأخرى.	2.6	0.5322	كبير
6	أوفر تغذية راجعة إيجابية للمعاقين عقليًا خلال وبعد استخدام الألعاب الإلكترونية.	2.57	0.5979	كبير
7	استخدم الألعاب الإلكترونية لتمرين وتدريب المعاقين عقليًا على ما تعلموه من موضوعات.	2.33	0.4867	كبير
8	أوظف الألعاب الإلكترونية لتقديم أنشطة وجداول وصور لتعليم المعاقين عقليًا المهارات الحياتية مثل النظافة والغذاء والملابس وغيرها.	2.35	0.9255	كبير
9	استخدم ألعاب إلكترونية تحتوي على أنشطة ومواقف لتنمية الاتجاهات الإيجابية نحو المحافظة على البيئة	2.34	0.9307	كبير
10	. استخدم ألعاب إلكترونية تتضمن أنشطة تفاعلية تعاونية لتنمية مهارات الحوار والتفاهم والمناقشة لدى المعاقين عقلياً.	2	0,8165	متوسط
11	استخدم ألعاب إلكترونية تحتوي على أنشطة وأسئلة لتنمية مهارات القراءة والكتابة لدى المعاقين عقليًا.	2	0.8122	متوسط
12	استخدم الألعاب الإلكترونية لتعليم المعاقين عقلياً الأعداد والأشكال والأحجام والكميات بطريقة مرئية ومسموعة وحركية.	2.34	0.9233	كبير
13	استخدم الألعاب الإلكترونية لتقديم أنشطة للمعاقين عقلياً حول مفاهيم مادة العلوم.	2.33	0.9370	كبير

م	العبارات	المتوسط	الانحراف المعياري	مستوى الاستخدام
14	استخدم الألعاب الإلكترونية لتعليم الطلاب المعاقين عقليًا مفاهيم مرتبطة بالجغرافيا.	2.04	0.8021	متوسط
15	استخدم الألعاب الإلكترونية التي تحتوي على مشكلات لتعليم المعاقين مهارات الإبداع والابتكار.	2.36	0.9114	كبير
16	استخدم الألعاب الإلكترونية في تقويم تعلم المعاقين عقليًا بالمواد الدراسية.	2.36	0.9190	كبير
	المحور الأول: استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية ككل	**36.96**	**10.2241**	**متوسط**

يتضح من النتائج المعروضة بالجدول (7) أن جميع عبارات محور استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية وقعت ضمن مستوى الاستخدام (متوسط، وكبير)؛ حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لها بين (2–2.86) وبانحرافات معيارية تراوحت بين (0.4290 – 0.9370)، في حين لم تأتي أي عبارة من عبارات هذا المحور ضمن مستوى (صغير)، كما بلغ المتوسط الحسابي لمحور استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية ككل (36.96)، وبانحراف معياري (10.2241)، كما يقع المتوسط الحسابي لعبارات هذا المحور ضمن مستوى الاستخدام (متوسط)، وهذا يشير إلى قناعة معلمي ومعلمات ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم جازان بأن درجة استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية.

يتضح مما سبق أن درجة استخدام معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية بإدارة تعليم جازان للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية جاءت بدرجة متوسطة؛ حيث يعني ذلك أن المعلمين يفضلون استخدامها لتعليم تلاميذ تلك الفئة، وقد يعزو ذلك إلى عديد من الأسباب أهمها: أن ممارسة تلك الألعاب تسهم في تنمية التعلم الذاتي والتعلم بالاكتشاف والمحاولة والخطأ، كما تختصر الألعاب الإلكترونية وقت وجهد المعلم، وتساعده على القيام بوظيفته كمساعد وموجه لتقدم الطفل المعاق عقليًا، كما تجعل الطفل مسؤولا عن نفسه أثناء اللعب، ولا يحتاج إلى مراقبة الآخرين، مما ينتج عنه آثار مهمة تتعلق بالنمو النفسي والوجداني والاجتماعي للطفل، كما توفر للتلاميذ المعاقين عقلياً مميزات وإمكانات تتيح لهم التحكم في تتابع عرض ومواد وأنشطة التعلم التي يتعلمها، كذلك توفر عنصر التشويق والدافعية اللازمين لنجاح عملية التعلم للمعاق عقليًا، بالإضافة إلى أنها تمد المعاقين عقلياً بالتمييز والإحساس بالذات وتسمح لهم باستخدام وقتهم للتعلم وممارسة المهارة، كما تمكن المعلم في نهاية كل درس من تقويم جميع الطلبة والحصول على النتيجة الفورية وتقديم التغذية الراجعة لهم، كما أنها تعمل على جذب انتباه التلاميذ المعاقين عقليًا خاصة عند استخدام اللون أو الموسيقى أو الرسوم المتحركة والتوضيحات البيانية، كذلك تعمل على زيادة فعالية التعليم وتمكين الأطفال المعاقين عقليا من زيادة تحصيلهم العلمي، وتوفير الفرصة للإجابة بدون خجل، بالإضافة لفاعليتها في تبسيط المفاهيم: بالانتقال من الأبسط إلى الأكثر تعقيدا مما يجعل الطالب يفهمها بشكل سهل ويسير.

وقد اختلفت هذه النتيجة مع نتيجة دراسات بنت صقر (2018)، وموكلي (2019) والشمري والعنزي (2021)، التي أشارت إلى أن درجة استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الإلكترونية جاءت بدرجة عالية.

AJSP
المجلة العربية للنشر العلمي
الإصدار السادس – العدد ثمانية وخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

ثانيًا: الإجابة عن السؤال الثاني للبحث، ونصه: ما مستوى اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان؟ وللإجابة على هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل عبارة فرعية، ولمحور اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة كما هو موضح بالجدول رقم (8):

جدول (8): المتوسطات الحسابية وانحرافاتها المعيارية لعبارات محور اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان (ن=145)

م	العبارات	المتوسط	الانحراف المعياري	مستوى الاستخدام
1	أرى أن الألعاب الإلكترونية ذات أهمية في تعليم المعاقين عقلياً.	2.84	0.4614	كبير
2	أعتقد أن الألعاب الإلكترونية تحقق أهداف تعليم المعاقين عقليًا.	2.29	0.5416	متوسط
3	أرى أن إعداد الدروس باستخدام الألعاب الإلكترونية أمر معقد وصعب.	1.71	0.9348	متوسط
4	أرى أن إعداد الدروس باستخدام الألعاب الإلكترونية يحتاج وقت وجهد أكبر.	2.62	0.4851	كبير
5	أعتقد أن الألعاب الإلكترونية تتناسب مع خصائص المعاقين عقليًا.	2.02	0.7946	متوسط
6	أعتقد أن استخدام الألعاب الإلكترونية لتعليم المعاقين عقليًا يضيف عنصر التشويق والمتعة.	2.84	0.4906	كبير
7	أعتقد أن استخدام الألعاب الإلكترونية ينمي الجانب المعرفي للتلاميذ المعاقين عقليًا.	2.5	0.6360	كبير
8	أعتقد أن استخدام الألعاب الإلكترونية ينمي دافعية المعاقين عقليًا نحو التعلم.	2.82	0.5733	كبير
9	أعتقد أن استخدام الألعاب الإلكترونية يدفع المعاقين عقليًا لتحقيق الإنجاز.	2.23	0.5529	متوسط
10	أتصور أن استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي الى نشوء خلافات بين المعاقين عقليًا.	1.67	0.9432	متوسط
11	أعتقد أن استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم المعاقين عقليًا يحتاج وقتاً إضافياً.	2.33	0.9432	كبير
12	أرى أن استخدام الألعاب الإلكترونية يحقق نتائج أفضل في تقويم تعلم المعاقين عقليًا.	2.59	0.5464	كبير
	المحور الثاني: اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان ككل	**28.5**	**1.6164**	**كبير**

يتضح من النتائج المعروضة بالجدول (8) أن جميع عبارات محور اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان وقعت ضمن مستوى الاستخدام (متوسط؛ كبير) حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لها بين (1.67–2.86) وبانحرافات معيارية تراوحت بين (0.4614 – 0.9432)، في حين لم تأتي أي عبارة من عبارات هذا المحور ضمن مستوى (صغير) كما بلغ المتوسط الحسابي لمحور اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان ككل (28.5)، وبانحراف معياري (1.6164)، كما يقع المتوسط الحسابي لعبارات هذا المحور ضمن مستوى الاستخدام (كبير).

وقد تُعزى الاتجاهات الإيجابية المرتفعة لدى معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية بإدارة تعليم جازان نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم ذوي الإعاقة العقلية لما تحققه من مزايا جمة في عملية تعليم هؤلاء التلاميذ ومنها: تحفيز التركيز والانتباه والدافعية لدى تلاميذ تلك الفئة، كما أنها تثير التأمل والتفكير وتحسين التحصيل الدراسي، كذلك تشجع على نقل المعرفة بين التلاميذ ونشرها ورغبتهم في الحصول على المعلومات، كما تخلق بيئة تعليمية متكاملة تركز على التلميذ وتطور مهاراته المعرفية، كما توفر الأمن والسلامة للتلميذ، فهي توفر مختبرات العلوم الافتراضية التي تمكن التلميذ من إجراء التجارب والتفاعلات الكيميائية في بيئة تحاكي الواقع، كما تكسر حاجز الملل لدى بعض التلاميذ، كما أن توظيف الألعاب الإلكترونية في مجال تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية ذوي الإعاقة العقلية من خلال ما يلي: الابتعاد عن وضع الصور أو الرسومات التي تخالف ثقافة المجتمع على هذه الألعاب، وضع ضوابط ولوائح معينة عن استيراد الألعاب الإلكترونية، وتصميم الألعاب التي تحفز الذكاء والتفكير، كما يميل المعلمين والمعلمات نحو استخدامها لأنها تعمل على توفير وقت وجهد المعلم في تحضير الدروس والمواد التعليمية، فالألعاب الإلكترونية تقدم محتوى تعليمي جاهز ومتنوع، كما تساعدهم في تحسين جودة التعليم والتقويم، فالألعاب الإلكترونية توفر آليات لقياس مستوى تحصيل المتعلمين وتغذيتهم الراجعة بشكل فوري ودقيق، كما تعمل على تطوير مهارات المعلم الرقمية والإبداعية، فالألعاب الإلكترونية تحتاج إلى مهارات في التصميم والبرمجة والتفاعل مع المتعلمين، كما تزيد من احترافية المعلم وثقته بنفسه، فالألعاب الإلكترونية تجعل المعلم قادرًا على التكيف مع التغيرات التكنولوجية والاستجابة لاحتياجات المتعلمين، كما تساهم في رفع مستوى التحدي والتنافس بين المعلمين، فالألعاب الإلكترونية تشجع على إنشاء أفضل الألعاب التي تحقق أهدافًا تربوية وترفيهية.

وقد اتفقت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة الشمري والعنزي (2021) التي أشارت إلى أن معلمي ومعلمات التربية الفكرية لجميع المراحل التعليمية بمنطقة الجوف بالمملكة العربية السعودية يمتلكون اتجاهات إيجابية نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة بدرجة كبيرة جداً، بينما اختلفت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة موكلي (2019) التي أشارت إلى أن اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية كان بدرجة متوسطة.

ثالثًا: الإجابة عن السؤال الثالث للبحث، ونصه: ما معوقات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان من وجهه نظرهم؟ وللإجابة على هذا السؤال تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل عبارة من عبارات محور معوقات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان، كما هو موضح بالجدول رقم (9):

الإصدار السادس – العدد ثمانية وخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

جدول (9): المتوسطات الحسابية وانحرافاتها المعيارية لعبارات محور معوقات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان (ن=145)

م	العبارات	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الاستخدام
1	ضعف الحوافز المقدمة من إدارة المدرسة لاستخدام الألعاب الإلكترونية.	2.24	0.8762	متوسط
2	قلة معامل الحاسب الآلي في المدرسة.	2.31	0.8224	متوسط
3	تدني معرفتي بطرق دمج الألعاب الإلكترونية في تعليم المعاقين عقليًا.	2.33	0.9444	كبير
4	تدني مهاراتي لاستخدام الألعاب الإلكترونية.	2.01	0.8284	متوسط
5	زيادة تكلفة تصميم الألعاب الإلكترونية.	2.33	0.9296	كبير
6	عدم توافر خدمة الإنترنت في القاعات الدراسية بالمدرسة.	1.95	0.8360	متوسط
7	عدم كفاية الأجهزة الذكية المتنقلة اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية.	2.01	0.8163	متوسط
8	عدم توافر الوقت الكافي لاستخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم.	1.89	0.7238	متوسط
9	كثرة الأعباء والمهام التدريسية.	2.34	0.7851	كبير
10	قلة الألعاب الإلكترونية المتاحة باللغة العربية.	2.33	0.8420	كبير
11	النظرة السلبية من إدارة المدرسة للألعاب الإلكترونية.	1.98	0.8078	متوسط
12	صعوبة ضبط الفصل عند استخدام الألعاب الإلكترونية.	2.29	0.7465	متوسط
	المحور الثالث: معوقات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية ككل	**26.06**	**5.2077**	**متوسط**

يتضح من النتائج المعروضة بالجدول (8) أن جميع عبارات محور معوقات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان وقعت ضمن مستوى (متوسط وكبير)؛ حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لها بين (2.89–2.34) وبانحرافات معيارية تراوحت بين (0.7238 – 0.9444)، في حين لم تأتي أي عبارة من عبارات هذا المحور ضمن مستوى (صغير)، كما بلغ المتوسط الحسابي لمحور معوقات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان ككل (26.06)، وبانحراف معياري (5.2077)، حيث يقع المتوسط الحسابي لعبارات هذا المحور ضمن درجة الاستخدام (متوسط).

يتضح مما سبق أن معوقات استخدام معلمات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان جاء كبيرًا، وقد يعزو ذلك إلى عديد من الأسباب أهمها: ضعف الإمكانات التقنية والبنية التحتية؛ فقد لا يتوفر للمدارس أو المعلمين أجهزة أو اتصالات أو برامج كافية لتشغيل هذه الألعاب بشكل فعال وآمن، بالإضافة لتدني المهارات والكفاءات؛ فقد لا يكون للمعلمين مستوى كافٍ من المعرفة أو الخبرة أو الثقة في استخدام هذه الألعاب أو تكييفها مع احتياجات وظروف الطلاب ذوي الإعاقة العقلية على الرغم من معرفتهم بها وامتلاكهم لاتجاهات إيجابية نحوها، كما قد يرجع ذلك إلى السياسات والإطارات

القانونية التي قد تفرض قيودًا أو تحديات في مجال حماية البيانات أو حقوق الملكية الفكرية أو الأخلاق أو المسؤولية المتعلقة باستخدام هذه الألعاب في التعليم، بالإضافة إلى قصور في توافر الألعاب الإلكترونية المناسبة لاحتياجات وقدرات هذه الفئة من الأطفال، أو عدم وجود بيئة تعليمية ملائمة ومحفزة لاستخدام الألعاب الإلكترونية لتلك الفئة، وكذلك عدم وجود ضوابط وقوانين لحماية الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة من المخاطر المحتملة للاستخدام المفرط أو غير المناسب للألعاب الإلكترونية، وعدم وجود توعية وثقافة لدى الأسر والمجتمع بأهمية وفوائد الألعاب الإلكترونية في تعليم هذه الفئة من الأطفال.

وقد اتفقت هذه النتيجة مع نتيجة دراسات بنت صقر (2018)، وموكلي (2019)، والشمري والعنزي (2021) والعنزي (2022)، التي أشارت إلى وجود بعض المعوقات التي تواجه المعلمين وتحول دون استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بشكل خاص والعاديين بشكل عام.

رابعا: الإجابة عن السؤال الرابع للبحث، ونصه: ما تأثير متغير النوع في استجابات معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية حول واقع استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان؟ وارتبط هذا السؤال بالفرض الصفري الأول للبحث ونصه: لا يوجد فرق ذا دلالة إحصائية عند مستوى (α= 0.05) بين متوسطات درجات معلمي المرحلة الابتدائية حول واقع استخدامهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان تعزى لمتغير النوع، وللتحقق من وجود فروق تُعزى لمتغير النوع، تم تحليل الاستجابات إحصائيًا باستخدام اختبار (ت) للعينات المستقلة (Independent Samples t test)، وقيم الدلالة الإحصائية المحسوبة (p) باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية SPSS، والجدول التالي يوضح النتائج التي تم التوصل إليها.

جدول (10): قيم «ت» لدلالة الفروق بين متوسطي درجات عينة البحث من معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية حول واقع استخدامهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان، ككل، ولكل محور على حدة (ن=145)

محاور الاستبيان	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة «ت»	درجة الحرية	الدلالة المحسوبة
المحور الأول	معلمين	90	37.66	9.6698	1.023	143	0.309 غير دالة
	معلمات	55	35.81	11.0672			
المحور الثاني	معلمين	90	28.54	1.5876	0.390	143	0.697 غير دالة
	معلمات	55	28.43	1.6751			
المحور الثالث	معلمين	90	26.02	5.0413	0.138	143	0.891 غير دالة
	معلمات	55	26.14	5.5157			
الاستبيان ككل	معلمين	90	92.23	7.2267	1.491	143	0.139 غير دالة
	معلمات	55	90.4	7.1611			

باستقراء النتائج الواردة بالجدول رقم (10) يتضح أن يتضح أن قيمة (ت) للاستبيان ككل بلغت (1.491)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا؛ حيث بلغت قيمة الدلالة المحسوبة (0.139)، وهي أكبر من مستوى الدلالة المفروضة (α=0.05)، في حين بلغت قيمة (ت) للمحاور الثلاثة للاستبيان (استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية، اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية، معوقات استخدام

معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية) على الترتيب (1.023، 0.390، 0.138)؛ وجميعها قيم غير دالة إحصائيًا؛ حيث بلغت قيمة الدلالة المحسوبة باستخدام برنامج SPSS على الترتيب (0.309؛ 0.697؛ 0.891) وجميعها أكبر من مستوى الدلالة المفروضة (α=0.05)، وهو ما يعني عدم وجود فروق دالة إحصائيًّا تُعزى لمتغير النوع بين كلٍّ من المعلمين والمعلمات عينة البحث في استبيان واقع استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان ككل ولمحاوره الفرعية الثلاثة كل على حدة، وفي ضوء ذلك تم قبول الفرض الصفري الأول للبحث ونصه: لا يوجد فرق ذا دلالة إحصائية عند مستوى (α= 0.05) بين متوسطات درجات معلمي المرحلة الابتدائية حول واقع استخدامهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان تعزى لمتغير النوع، وللتحقق من وجود فروق تُعزى لمتغير النوع.

ويمكن إرجاع هذه النتيجة إلى تشابه كل من معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية إدارة تعليم جازان في رؤيتهم لواقع استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية من حيث درجة استخدامهم لها وكذلك معوقات استخدامها، واتجاهاتهم نحو استخدامها، كما قد يرجع السبب في تشابه ظروف العمل في مدارس المعلمين والمعلمات ونوع التدريب الذي يتلقونه والذي لا يزال غير كافيًا لتدريبهم على مثل هذه الألعاب؛ حيث لا توجد فروق كبيرة في الإجراءات المتبعة للنهوض بمستوى المعلمين والمعلمات في معرفتها واستخدامها في تعليم تلاميذ تلك الفئة من قبل المسؤولين بإدارة تعليم جازان، بالإضافة إلى تشابه السلوكيات المتبعة من قبل المعلمين والمعلمات في الاطلاع المستمر على كل ما هو جديد في مجال التقنية وتكنولوجيا التعليم بوجه عام، والألعاب التعليمية الإلكترونية بوجه خاص، كما قد ترجع هذه النتيجة إلى تشابه ظروف إعداد معلمي ومعلمات التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية في كليات التربية بالمملكة العربية السعودية؛ حيث تتشابه برامج الإعداد في تلك الكليات بدرجة كبيرة، مع ضعف الاهتمام بالألعاب التعليمية الإلكترونية في برامج الإعداد، بالإضافة إلى تشابه الظروف والإجراءات المتبعة من إدارة تعليم جازان والخاصة بتقويم قدرات المعلمين والمعلمات في استخدام وتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم تلاميذ تلك الفئة.

وقد اتفقت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة بنت صقر وعبد المقصود (2019)، وموكلي (2019)، والعنزي (2022)، التي توصلت نتائجها إلى عدم وجود فروق تعزى لمتغير للجنس في واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية والعاديين على السواء.

خامسًا: الإجابة عن السؤال الخامس للبحث، ونصه: ما تأثير متغير عدد سنوات الخبرة التدريسية في استجابات معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية حول واقع استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان؟ وارتبط هذا السؤال بالفرض الصفري الثاني للبحث ونصه: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α= 0.05) بين متوسطات درجات معلمي المرحلة الابتدائية حول واقع استخدامهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان تعزى لمتغير عدد سنوات الخبرة التدريسية، وللتحقق من وجود فروق تُعزى لمتغير عدد سنوات الخبرة، تم تحليل الاستجابات إحصائيًا من خلال حساب قيم (ف) ودلالتها الإحصائية (p) الناتجة من اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية SPSS، والجدول (11) يوضح النتائج التي تم التوصل إليها:

الإصدار السادس – العدد ثمانية وخمسون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2023م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798

جدول (11): قيم (ف) ومستوى الدلالة الإحصائية الناتجة عن تحليل التباين الأحادي لمتوسطات درجات معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية ذوي الإعاقة العقلية في الاستبيان ككل، ولكل محور على حدة في ضوء متغير عدد سنوات الخبرة (ن=145)

المحاور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	الدلالة ρ
المحور الأول	بين المجموعات	556.355	2	278.178	2.725	0.069 غير دالة
	داخل المجموعات	14496.47	14	102.088		
	المجموع	15052.828	144			
المحور الثاني	بين المجموعات	1.938	2	0.969	0.368	0.693 غير دالة
	داخل المجموعات	374.31	14	2.636		
	المجموع	376.248	144			
المحور الثالث	بين المجموعات	98.314	2	49.157	1.834	0.164 غير دالة
	داخل المجموعات	3806.996	14	26.810		
	المجموع	3905.31	144			
الاستبيان ككل	بين المجموعات	220.214	2	110.107	2.138	0.122 غير دالة
	داخل المجموعات	7311.827	14	51.492		
	المجموع	7532.041	144			

باستقراء النتائج المعروضة بالجدول (11) اتضح أن قيمة اختبار (ف) للاستبيان ككل بلغت (2,138)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا؛ حيث بلغت قيمة الدلالة المحسوبة (p) (0.122) وهي أكبر من مستوى الدلالة المفروضة (0,05)، كما بلغت قيمة اختبار (ف) للمحاور الثلاثة للاستبيان (استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية، اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية، معوقات استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية) على الترتيب (2.725، 0.368، 1.834)؛ وجميعها قيم غير دالة إحصائيًا؛ حيث بلغت قيمة الدلالة المحسوبة (p) على الترتيب (0.069؛ 0.693؛ 0.164) وجميعها أكبر من مستوى الدلالة المفروضة (α=0.05)، وبذلك يتضح عدم وجود فروق بين متوسطات درجات معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية بإدارة تعليم جازان من ذوي الخبرة (من 1–5 سنوات، من6 – 10سنوات، 10 سنوات فأكثر) في استبيان واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية في منطقة جازان.

وفي ضوء ما تم عرضه تم قبول الفرض الصفري الثاني للبحث ونصه: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α= 0.05) بين متوسطات درجات معلمي المرحلة الابتدائية حول واقع استخدامهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بمنطقة جازان تعزى لمتغير عدد سنوات الخبرة التدريسية.

ويمكن ارجاع هذه النتيجة إلى تشابه كل من معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية بإدارة تعليم جازان من ذوي عدد سنوات الخبرة (1–5 سنوات، من6–10 سنوات، 10 سنوات فأكثر) في قناعتهم الشخصية بمستوى استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية، بالإضافة لقناعتهم بأهمية استخدام التقنية بوجه عام، والألعاب الإلكترونية بوجه خاص؛ كما قد يرجع

السبب في ذلك إلى اعتماد معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية على نفس إجراءات التدريس بشكل كبير؛ حيث لا يوجد تأثير لعدد سنوات الخبرة في تباين إجراءات التدريس لتلاميذ تلك الفئة ، وقد يرجع السبب إلى تشابه ظروف العمل ونوع التدريب الذي يتلقونه من فترة لأخرى لتدريبهم ولتوعيتهم بكيفية استخدام تلك الألعاب وتوظيفها في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم جازان؛ حيث لا توجد فروق كبيرة في الإجراءات المتبعة للنهوض بمستوى معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية بإدارة تعليم جازان من ذوي عدد سنوات الخبرة (1–5 سنوات، من6–10 سنوات، 10 سنوات فأكثر) في قناعتهم الشخصية بمستوى استخدامهم في استخدام الألعاب الإلكترونية ومعرفتهم بها، بالإضافة إلى تشابه السلوكيات المتبعة من قبل معلمي ومعلمات المرحلة الابتدائية بإدارة تعليم جازان في الاهتمام بتعلم طرق توظيف تلك الألعاب في تعليم تلاميذ تلك الفئة، كما أن الالتحاق بالدورات التدريبية المخصصة لتدريب المعلمين والمعلمات عليها بإدارة تعليم جازان على استخدامه متاحة لجميع المعلمين دون تمييز.

وقد اختلفت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة بنت صقر (2018)، وجاسم (2019)، التي توصلت نتائجها إلى وجود فروق تعزى لمتغير عدد سنوات الخبرة التدريسية في واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ ذوي الإعاقة العقلية والعاديين على السواء.

التوصيات

من خلال تحليل نتائج البحث يوصي بما يلي:

1. توجيه مسؤولي التعليم بإدارة تعليم جازان إلى تشجيع البحث والتطوير في مجال إنتاج الألعاب الإلكترونية التعليمية المخصصة للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة ومراعاة تنوعهم وفروقهم الفردية.
2. توجيه مسؤولي التدريب بإدارة تعليم جازان تدريب وتأهيل المعلمين بالمرحلة الابتدائية بوجه خاص ومراحل التعليم الأخرى على استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم المعاقون عقليًا وتزويدهم بالمهارات والاستراتيجيات اللازمة لذلك.
3. توجيه إدارة مدارس ذوي الفئات الخاصة بوجه عام والمعاقون عقليًا بوجه خاص إلى توفير بيئة تعليمية محفزة وآمنة لاستخدام الألعاب الإلكترونية وتجهيزها بالأجهزة والبرامج المناسبة.
4. توجيه مسؤولي التعليم بإدارة تعليم جازان إلى وضع ضوابط وقوانين لحماية الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة من المخاطر المحتملة للاستخدام المفرط أو غير المناسب للألعاب الإلكترونية وتحديد مدة ونوعية الألعاب المسموح بها.
5. عقد ملتقيات وورش عمل في إدارات التعليم والمدارس بهدف رفع مستوى التوعية والثقافة لدى الأسر والمجتمع بأهمية وفوائد الألعاب الإلكترونية في تعليم هذه الفئة من الأطفال ودورها في تنمية مهاراتهم وقدراتهم.
6. تطوير برامج وخطط إعداد معلمي العلوم بكليات التربية بالمملكة العربية السعودية بما يضمن تدريبهم على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في عملية التعليم.
7. توفير البُنى التحتية اللازمة لتبني واستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بمراحل التعليم العام بالمملكة.
8. توجيه إدارات مدارس المعاقون عقلياً إلى تقييم ومتابعة أثر الألعاب الإلكترونية في تعليم هذه الفئة من الأطفال وتحديد نقاط القوة والضعف والفرص والتحديات في استخدامها.
9. تبادل الخبرات والممارسات الناجحة في مجال استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم بين المعلمين والمختصين والباحثين.
10. تشجيع المشاركة والمساهمة في إثراء المحتوى التعليمي للألعاب الإلكترونية من قبل المعلمين والأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة وأولياء أمورهم.

المقترحات

في ضوء ما أسفر عنه هذا البحث من نتائج، يقترح إجراء البحوث التالية مستقبلا:

1. تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية بإدارة تعليم جازان.
2. فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تحسين مستوى التحصيل الدراسي والمشاركة الصفية لدى الأطفال المعاقون عقليًا.
3. دور الألعاب الإلكترونية في تطوير مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية بإدارة تعليم جازان.
4. مستوى رضا أولياء الأمور عن استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم الأطفال ذوي الإعاقة العقلية بإدارة تعليم جازان.
5. تحديات وصعوبات استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم الأطفال ذوي الإعاقة الحركية وسبل التغلب عليها.

المراجع

أولا: المراجع العربية

ابن صقر، أبرار بنت عبد العزيز وعبد المقصود، ناهد فهمي. (2019). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية. المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت، 7–34.

ابن صقر، عزيزة عبد العزيز. (2018). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال. المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة، 4(3)، 222–280.

أبو القاسم، هبة أحمد بشورة ومحمد، بخيتة محمد. (2020). أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمحلية أمدرمان: دراسة تجريبية بمرحلة الأساس ولاية الخرطوم. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 4(3)، 123–138.

البسطامي، غانم. (1995). المناهج والأساليب في التربية الخاصة. مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.

الجلامدة، فوزية عبد الله. (2007). تقويم فاعلية التدريب الميداني من وجهة نظر طالبات كلية التربية، قسم التربية الخاصة، جامعة القصيم ومقترحات تطويره: دراسة ميدانية. مجلة العلوم التربوية والنفسية–جامعة القصيم، 9(1)، 45 – 93.

الجلامدة، فوزية عبد الله. (2016). استراتيجيات تعليم الأطفال ذوي الإعاقة العقلية. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الحربي، عبيد بن مزعل عبيد البيضاني. (2022). درجة امتلاك معلمي الرياضيات بالمرحلة الثانوية لمتطلبات تدريس الرياضيات في العصر الرقمي على ضوء بعض المتغيرات من وجهة نظرهم. مجلة التربية–جامعة الأزهر، (193)، ج1، 637 – 663.

حميدة، السيد فتوح. (2017). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية لتنمية المهارات المهنية اللازمة للأطفال المعاقين عقلياً القابلين للتعلم. مجلة دراسات تربوية واجتماعية، 23(2)، 1275–1322.

خطاب، رأفت عوض. (2014). مدخل إلى الإعاقة العقلية. مكتبة المتنبي.

الخطيب، جمال محمد. (2013). أسس التربية الخاصة. مكتبة المتنبي.

الروسان، فاروق. (2010). مقدمة في الإعاقة العقلية. (ط.4). دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

زيتون، كمال عبد الحميد. (2003، 3–4 ديسمبر). التكنولوجيا المعينة لذوي الاحتياجات الخاصة بين الأسطورة والواقع والخطوات الفعلية (عرض ورقة). المؤتمر العلمي السنوي التاسع للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم بالاشتراك مع جامعة حلوان: تكنولوجيا التعليم لذوي الاحتياجات الخاصة، 67–86.

الشحروري، مها حسني. (2008). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها. دار المسيرة للطباعة والنشر والتوزيع.

الشمري، وجدان بن علي والعنزي، عادل بن صبر. (2021). واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف. مجلة التربية الخاصة والتأهيل، 12(43)، 73–113.

صوالحة، محمد أحمد. (2004). علم نفس اللعب. دار المسيرة للطباعة والنشر والتوزيع.

الظاهر، قحطان أحمد. (2005). مدخل إلى التربية الخاصة. دار وائل للنشر.

عبد الرسول، سارة سعيد مصطفى. (2021). برنامج أنشطة إثرائية مقترح لتنمية الوعي المائي للتلاميذ ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. مجلة القراءة والمعرفة، (241)، 129 -168.

عبد الهادي، نبيل. (2004). سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال. دار وائل.

عبده، نهى حسين. (2020). فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات الاجتماعية واللغوية لذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس بدولة الإمارات العربية المتحدة. المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة، (14)، 787-808.

علي، رقية محمود أحمد. (2017). فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليا في مرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية. المجلة العلمية لكلية التربية، (26)، 177 – 243.

العنزي، نهلى موسى. (2022). معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة. المجلة العلمية لكلية التربية للطفولة المبكرة، 1(2)، 94-119.

عواد، شروق محمود موسى. (2022). أثر الألعاب الرقمية على تنمية المهارات المعرفية للأطفال من ذوي الإعاقة العقلية في مراكز التربية الخاصة في عمان (رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط). قاعدة بيانات دار المنظومة.

فتح الله، مندور عبد السلام. (2013). الوسائل التعليمية للأطفال. دار الصميعي.

القادري، سليمان أحمد. (2004). نحو نهج جديد لتطوير الممارسات التدريسية لمعلمي العلوم. مجلة رسالة التربية، (5)، 62-69.

القريطي، عبد المطلب أمين. (2001). المفاهيم الدينية الإسلامية وأسس تكوينها. خوارزم العلمية.

القريوتي، يوسف، السرطاوي عبد العزيز والصمادي، جميل. (2005). المدخل الى التربية الخاصة (ط.3). دار القلم.

قلنديجي، عامر إبراهيم. (2008). البحث العلمي، واستخدام مصادر المعلومات التقليدية والالكترونية. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

اللالا، زياد كامل. (2017). المعايير المهنية اللازمة لمعلمي ذوي الإعاقة العقلية في منطقة القصيم من وجهه نظرهم في ضوء عدد من المتغيرات. المجلة الدولية التربوية المتخصصة، 6 (1)، 17-28.

متولي، فكري عاطف. (٢٠١٥). الاعاقة العقلية: المدخل. النظريات المفسرة. طرق الوقاية. مكتبة الرشد.

محمد. عادل عبد الله. (2004). الاعاقة العقلية. دار الرشاد.

محمد، فارعة حسن وفوزي، إيمان. (2009). تكنولوجيا تعليم الفئات الخاصة: المفهوم والتطبيقات. عالم الكتب.

مصطفى، ولاء ربيع. (2012). المعاقون فكريا القابلين للتعلم. دار الزهراء.

المفرج، منيرة بنت فراج حماد. (2020). معيقات وصول التلاميذ ذوي الإعاقة الفكرية إلى مناهج التعليم العام. مجلة كلية التربية– جامعة أسيوط، 36(9)، 252-271.

المؤتمر الدولي الأول لتوظيف التقنية لخدمة ذوي الاحتياجات الخاصة. (2013). توظيف التقنية في خدمة ذوي الاحتياجات الخاصة. مبنى المؤتمرات في جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، 18-20 فبراير، 2013.

المؤتمر الدولي التربية الخاصة. (2018). الإمارات العربية المتحدة في الفترة 6 – 8 أكتوبر 2018.

المؤتمر الدولي السادس للإعاقة والتأهيل. (2022). جامعة الفيصل، الرياض، المملكة العربية السعودية، 4-6 ديسمبر 2022 م.

الموسى، عبد الله عبد العزيز. (2003). استخدام الحاسوب في التعليم (ط.2). مكتبة الغد.

موكلى، خالد بن حسين خلوى. (2019). واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان. مجلة كلية التربية–جامعة بنها، 30(120)، 234–280.

ميخائيل، أملى صادق وجميل، سمية طه. (2010). فاعلية الألعاب التربوية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات المعرفية لدى الأطفال المعاقين عقلياً. مجلة دراسات الطفولة، 13(49)، 233 – 262.

الهجرسي، أمل معوض. (2002). تربية الاطفال المعاقين عقليا. دار الفكر العربي.

هيئة تقويم التعليم والتدريب. (2019). الإطار التخصصي لمجال تعلم التقنية الرقمية. هيئة تقويم التعليم والتدريب.

يحيى، خولة، وعبيد، ماجدة. (2005). الإعاقة العقلية. دار وائل للنشر.

يونس، مؤمن محسن عثمان. (2021). أثر برنامج العاب تعليمية باستخدام الحاسب الآلي في تنمية بعض المهارات الأساسية في القراءة والكتابة للطلاب ذوي الإعاقة الفكرية بدرجة بسيطة. المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، (17)، 145 – 172.

ثانيًا: المراجع الأجنبية

Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review. Computers & Education, 143, 1-19, 103667.

Adžić, S., Al-Mansour, J., Naqvi, H., & Stambolić, S. (2021). The impact of video games on Students' educational outcomes. Entertainment Computing, 38, 100412.

Alexander S. Bouli, (2016). Introduction to Educational Electronics Games and Its effects on Edutainment Processes. Nature 532. 60 -61.

American Association on Mental Retardation. (2002). Mental retardation Definition, Classification, and Systems of Supports. American Association on Mental Retardation.

Greaney, L. V. (2016). ENGLISH LANGUAGE LEARNERS: A CASE STUDY ON EDUCATORS'PERCEPTIONS OF ENGLISH LANGUAGE LEARNERS AS THEY RELATE TO SPECIAL EDUCATION SERVICES (Doctoral dissertation, Temple University. Libraries). http://dx.doi.org/10.34944/dspace/1321

Griffiths M. (2002). Benefits of videogames. Journal of mental retardation and developmental disabilities. 17(4). 332-336.

Kenali, H. M. S., Saad, N. S. M., Abdullah, H., Kenali, A. M. S., & Yusoff, N. M. R. N. (2019). The Effects of Language Games on Smartphones in Developing Arabic Speaking Skills among Non-Native Speakers. Creative Education.

Langone, J., Clees, T. J., Rieber, L., & Matzko, M. (2002). The future of computer-based interactive technology for teaching individuals with moderate to severe disabilities: Issues relating to research and practice. Journal of Special Education Technology, 18(1), 5-16.

Omegna, E. (2020). Teacher perceptions of digital gaming and 21st-century skills in the middle school classroom (Doctoral dissertation, Seton Hall University).

O'Neil, H. F., Chen, H. H., Wainess, R., & Shen, C. Y. D. (2017). Assessing problem solving in simulation games. In Assessment of problem solving using simulations (pp. 157-176). Routledge.

Pujolà, J. T., & Appel, C. (2020). Gamification for technology-enhanced language teaching and learning. In New technological applications for foreign and second language learning and teaching (pp. 93-111). IGI Global.

Sung, H. Y., & Hwang, G. J. (2013). A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. Computers & education, 63, 43-51.

Tahir, R., & Wang, A. I. (2020). Codifying Game-Based Learning: Development and Application of LEAGUÊ Framework for Learning Games. Electronic journal of E-Learning, 18(1), pp69-87.

Tassé, M. J., & Grover, M. (2021). American Association on Intellectual and Developmental Disabilities (AAIDD). In Encyclopedia of autism spectrum disorders (pp. 165-168). Cham: Springer International Publishing.

Terras, M. M., Boyle, E. A., Ramsay, J., & Jarrett, D. (2018). The opportunities and challenges of serious games for people with an intellectual disability. British Journal of Educational Technology, 49(4), 690-700.

Tsikinas, S., Xinogalos, S., Satratzemi, M., & Kartasidou, L. (2018). Using serious games for promoting blended learning for people with intellectual disabilities and autism: Literature vs reality. In Interactive Mobile Communication Technologies and Learning: Proceedings of the 11th IMCL Conference (pp. 563-574). Springer International Publishing.

Thompson, S. K. (2012). Sampling (Vol. 755). John Wiley & Sons.

Warlella, E. (2017). Electronic childhood. In Children and the media (pp. 29-37). Routledge.

Wilson, M. L., Ritzhaupt, A. D., & Cheng, L. (2020). The impact of teacher education courses for technology integration on pre-service teacher knowledge: A meta-analysis study. Computers & Education, 156, 103941.

Wu, M. L. (2015). Teachers' experience, attitudes, self-efficacy and perceived barriers to the use of digital game-based learning: A survey study through the lens of a typology of educational digital games [Doctoral dissetertation, Michigan State University]. ProQuest Dissertations Publishing.
Zigo, S. L. (2016). Teachers' Perceptions of Digital Game Based Learning as a Pertinent Instructional Method. Wilmington University (Delaware).
Sella, F., Onnivello, S., Lunardon, M., Lanfranchi, S., & Zorzi, M. (2021). Training basic numerical skills in children with Down syndrome using the computerized game "The Number Race". Scientific Reports, 11(1), 2087.
Watson, W., & Yang, S. (2016). Games in schools: Teachers' perceptions of barriers to game-based learning. Journal of Interactive Learning Research, 27(2), 153-170.

"The reality of the use of Electronic Educational Games for pupils with intellectual disabilitie in the primary stage in Jazan region from the point of view of their teachers"

Researcher:

Amal Ali Hamad Musmali
Master of Education Technologies, College of Education, Jazan University, Kingdom of Saudi Arabia

Abstract:
The research aimed to reveal the reality of the use of electronic games for students with intellectual disabilities in the primary stage in Jazan region from the point of view of their teachers, and to determine the effect of changing gender and the number of years of experience in this reality, and the research followed the descriptive survey method, and the data collection tool was a questionnaire consisting of (40) A sub-phrase, while the research sample consisted of (145) male and female teachers who were selected in a systematic random way from the research community that consisted of (264) male and female teachers. The primary school teachers' attitudes towards the use of electronic educational games in the education of students with intellectual disabilities were significant, and the obstacles to the use of primary school teachers of electronic educational games in the education of students with intellectual disabilities were at a high level, and the results resulted in the absence of statistically significant differences in Level ($\alpha = 0.05$) between the mean scores of primary school teachers about the reality of their use of electronic educational games in educating students with intellectual disabilities in Jazan region due to the variables of gender and the number of years of teaching experience. And other stages of education on the use of electronic games to educate the mentally handicapped and provide them with the necessary skills and strategies.
Keywords: The Reality, Electronic Educational Games, Intellectual Disability, Students with intellectual disabilities.