PEAJEPS ISSN : 2789-1941
Vol 9, No 17, August 2025, PP 133 -160

مجلة علمية محكمة
Peer-Reviewed Scientific Journal

مجلة رابطة التربويين الفلسطينيين للآداب والدراسات التربوية والنفسية
Journal of the Palestinian Educators Association for Literature, Educational and Psychological Studies

(لاستعمال هيئة التحرير) تاريخ الإرسال (09-06-2025)، تاريخ قبول النشر(10-07-2025)

دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة طوباس بفلسطين

The Role of Game-Based Learning in Improving Academic Achievement among Basic Stage Students from the Perspective of Public School Teachers in Tubas Governorate in Palestine

اسم الباحث الأول باللغتين العربية والإنجليزية	د. صفاء عبدالله محمد بشارات Dr.Safaa A Bsharat
اسم الباحث الثاني باللغتين العربية والإنجليزية:	/ /
اسم الباحث الثالث باللغتين العربية والإنجليزية:	/ /
[1] اسم الجامعة والدولة (للأول) باللغتين العربية والإنجليزية	جامعة النجاح الوطنية An-Najah National University
[2] اسم الجامعة والدولة (للثاني) باللغتين العربية والإنجليزية	/ /
[3] اسم الجامعة والدولة (للثالث) باللغتين العربية والإنجليزية	/ /
*البريد الالكتروني للباحث المرسل: E-mail:	safaa.bsharat@gmail.com

لاستعمال هيئة التحرير :Doi

الملخص:

هدفت هذه الدراسة للتعرف على دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة طوباس، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الكمي من خلال أداة (الاستبانة)، حيث تكون مجتمع الدراسة معلمي المرحلة الأساسية، والبالغ عددهم حوالي500)) معلمة ومعلمة، وتكونت عينة الدراسة التي تم اختيارها بالطريقة الطبقية العشوائية عددهم (266) معلم ومعلمة، أظهرت نتائج الدراسة تصوراً إيجابياً ملحوظاً لدور التعلم القائم على الألعاب، حيث بلغ المتوسط الحسابي للمجال الأول (واقع استخدام الألعاب التعليمية) ما يقارب 4.52))، والمجال الثاني (دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي) حوالي (4.57)، وكلاهما يشير إلى درجة استجابة "كبيرة جداً" و أظهرت النتائج إدراكاً كبيراً للمعوقات التي تواجه تطبيق هذه الاستراتيجية، بمتوسط حسابي للمجال الثالث "معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب" بلغ حوالي (4.19)، وبشكل إجمالي، بلغ المتوسط الحسابي للدرجة الكلية للاستبانة 4.43))، كما كشفت النتائج عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في وجهات نظر المعلمين تعزى لمتغيري الجنس والمؤهل العلمي، وجدت الدراسة فروقاً ذات دلالة إحصائية تُعزى لمتغير فرع التخصص، حيث كانت الفروق لصالح معلمي التخصصات العلمية في مجال واقع استخدام الألعاب التعليمية وفي الدرجة الكلية.

كلمات مفتاحية: (التعلم القائم على الألعاب، التحصيل الأكاديمي، محافظة طوباس)

Abstract:

This study aimed to identify the role of game-based learning in improving academic achievement among basic stage students from the perspective of public school teachers in Tubas Governorate. To achieve the study's objectives, a quantitative approach was employed using a questionnaire as a tool. The study population consisted of basic stage teachers, numbering approximately (500) male and female teachers, and the study sample, selected by stratified random sampling, comprised (266) male and female teachers. The study results revealed a noticeable positive perception of the role of game-based learning. The arithmetic mean for the first domain (Reality of Using Educational Games) was approximately (4.52), and for the second domain (Role of Game-Based Learning in Academic Achievement) it was about (4.57), both indicating a "very high" response level. The results also showed a significant awareness of the obstacles facing the implementation of this strategy, with an arithmetic mean for the third domain ("Obstacles to Implementing Game-Based Learning") reaching approximately (4.19). Overall, the arithmetic mean for the total score of the questionnaire was (4.43). Furthermore, the results revealed no statistically significant differences in teachers' perspectives attributable to the gender and educational qualification variables, indicating a uniformity in their perceptions regarding this strategy. In contrast, the study found statistically significant differences attributable to the specialization branch variable, with the differences favoring teachers of scientific specializations in the domain of reality of using educational games and in the overall score across all domains.

Keywords: (Game-Based Learning, Academic Achievement, Tubas Governorate)

المقدمة:

تسعى التوجهات الحديثة في وزارة التربية والتعليم الفلسطينية إلى خلق بيئة تعليمية صحية وآمنة وجاذبة، تهدف إلى تغيير سلوك الطلاب وتحسين تحصيلهم الأكاديمي، مما يسهم في تحقيق فهم وتعليم مستدام، كما تعمل الوزارة على تطوير مهارات المعلمين في استخدام استراتيجيات تدريس حديثة تعزز من مستوى التحصيل العلمي، مما يساعد الطلاب على التفكير كالعلماء بدلاً من أن يكونوا مجرد متلقين في مواقف التعلم.

تكتسب تنوع طرق واستراتيجيات التدريس أهمية كبيرة في اختيار الأسلوب المناسب لكل مادة تعليمية، حيث يؤثر ذلك بشكل كبير على الطلاب من حيث اكتساب المعرفة والمهارات وتحسين مستوى تحصيلهم العلمي، يُلاحظ أن الطلاب في مرحلة التعليم الأساسي، وخاصة في الصفوف الثلاثة الأولى، يتمتعون بخصائص نمائية تختلف عن تلك السائدة في المراحل التعليمية الأخرى. لذا، كلما كانت الطريقة التعليمية أكثر إثارة وتشويقًا وملاءمة لخصائص نمو الطلاب وقدراتهم وميولهم، كانت أكثر نجاحًا في إكسابهم المهارات وزيادة مستوى تحصيلهم العلمي، وهو ما يُعتبر محوراًأساسياً في عملية التعلم، تُعتبر استراتيجية التعلم باللعب من أبرز استراتيجيات التدريس الفعالة، حيث تحول الموقف التعليمي إلى تجربة عملية تفاعلية، مما يجعل الطالب نشطًا ومشاركًا في عملية التعلم (الحراحشة، 2007).

يعتبر التعلم من خلال اللعب إحدى طرق التدريس التي تجمع بين دور المعلم والطالب، مما يجعلها تتماشى مع معايير الطرق التدريسية الفعالة التي توفر فرصًا ومواقف تعليمية للطلاب. هذه الطريقة تثير اهتمامهم وتسهّل تفاعلهم مع بيئة التعلم، يُعتبر اللعب نشاطًا يساهم في تشكيل شخصية الطالب من جوانب متعددة، كما أنه يُعد وسيلة تربوية تساهم في النمو العقلي والجسمي والاجتماعي والانفعالي واللغوي، بالإضافة إلى تطوير مهارات أخرى. يخلق اللعب بيئة تعليمية غنية تحفز دافعية الطلاب وتشجعهم على التفاعل النشط، مما يجعلهم أكثر إقبالًا على التعلم، وأن التعلم باللعب يُعتبر وسيلة فعالة لفهم المفاهيم العلمية لدى الطلاب، كما أنه أداة تربوية تعزز التفاعل مع البيئة وتساعد في اكتساب وتوسيع المعرفة، خاصةً لدى طلاب المراحل التعليمية الأولى(السميرات، 2023).

والتحصيل الدراسي هو مقدار ما يحققه المتعلم من كفاية وخبرة ومعرفة وهو إنجاز دراسي وبلوغ مستوى معين من الكفاية في الدراسة سواء في الجامعة أو المدرسة، ويقاس ذلك باختبارات مقننة أو تقارير المعلمين أو الاثنين معا، وقد يتأثر التحصيل الدراسي بالحرمان والكبت الذي يعيشه المتعلم، والذي قد يؤدي إلى تراجع التحصيل الدراسي لديه نتيجة التأثير على نفسيته، وبالتالي زوال الرغبة لديه في التعلم (السلخى، 2013).

في ضوء ما سبق، أرادت الباحثة استكشاف دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة طوباس. هدفت هذه الدراسة إلى تحديد مدى إدراك هؤلاء المعلمين لأهمية هذه الاستراتيجية التعليمية، وتقييم مساهمتها في تعزيز دافعية الطلاب وتفاعلهم، وصولاً إلى تحسين أدائهم الأكاديمي، بما يتماشى مع التوجهات الحديثة لوزارة التربية والتعليم الفلسطينية نحو بيئة تعليمية أكثر جاذبية وكفاءة، جاءت هذه الدراسة للبحث في دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة طوباس

مشكلة الدراسة:

يُعَد التعليم في القرن الحادي والعشرين محوراً أساسياً في بناء المجتمعات المتقدمة، ويتطلب تطويراً مستمراً في أساليب التدريس بما يواكب التغيرات المتسارعة في بيئة التعلم واحتياجات الطلبة المتنامية، ففي ظل التطور التكنولوجي الهائل وظهور جيل جديد من المتعلمين الرقميين، أصبح من الضروري البحث عن استراتيجيات تدريسية مبتكرة وفعالة تضمن تحقيق أقصى درجات التحصيل الأكاديمي، وتُسهم في تنمية المهارات الحياتية لديهم. تُبرز الأدبيات التربوية الحديثة أهمية الانتقال من الأساليب التقليدية التي تعتمد على التلقين، إلى أساليب أكثر تفاعلية وجاذبية تُشرك الطالب بفاعلية في العملية التعليمية.

في هذا السياق، برز مفهوم "التعلم القائم على الألعاب (Game-Based Learning - GBL) كأحد التوجهات التربوية الحديثة التي تهدف إلى توظيف عناصر الألعاب ومبادئها في البيئات التعليمية لتعزيز المشاركة، الدافعية، والفهم العميق للمفاهيم الدراسية. فالألعاب، بطبيعتها الجذابة والمحفزة، قادرة على تحويل عملية التعلم إلى تجربة ممتعة وتفاعلية، مما قد ينعكس إيجاباً على التحصيل الأكاديمي للطلبة، تُشير العديد من الدراسات إلى الأثر الإيجابي المحتمل للتعلم القائم على الألعاب، أكدت دراسة (Ke, 2009) على أن التعلم القائم على الألعاب يمكن أن يدعم اكتساب المعرفة وتطوير المهارات المعرفية، كما توصلت دراسة (Papastergiou, 2009) إلى أن استخدام الألعاب التعليمية يمكن أن يحسن من تحصيل الطلبة في مواد مختلفة، مثل الرياضيات والعلوم. على الرغم من ذلك، لا تزال هناك تحديات مرتبطة بتطبيق التعلم القائم على الألعاب، منها على سبيل المثال: نقص الوعي لدى المعلمين بفوائده، الحاجة إلى تدريب متخصص، وتوفر الموارد التكنولوجية اللازمة (Johnson et al., 2016).

لذا، تبرز الحاجة إلى دراسة معمقة تستكشف وجهات نظر معلمي المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية حول دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي لدى طلبتهم، بهدف تقديم توصيات عملية يمكن أن تساهم في تطوير السياسات والممارسات التعليمية في هذا المجال.

أسئلة الدراسة:

تتحدد أسئلة الدراسة كما الآتي:

السؤال الرئيسي: ما دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية؟

ويتفرع منه الأسئلة الفرعية للدراسة:

- ما واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في المرحلة الأساسية؟
- ما دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية؟
- ما المعوقات التي تواجه معلمي المدارس الحكومية في تطبيق التعلم القائم على الألعاب في المرحلة الأساسية؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير (الجنس، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، فرع التخصص)؟

فرضيات الدراسة:

تسعى الدراسة الحالية إلى فحص الفرضيات الصفرية التالية:

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير الجنس.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير المؤهل العلمي.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير فرع التخصص.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير سنوات الخبرة.

أهداف الدراسة:

- التعرف إلى واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في المرحلة الأساسية؟
- التعرف إلى دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية؟
- التعرف إلى أبرز المعوقات التي تواجه معلمي المدارس الحكومية في تطبيق التعلم القائم على الألعاب في المرحلة الأساسية؟
- التعرف إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير (الجنس، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، فرع التخصص)؟

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية:

تأتي أهمية الدراسة في كونها هناك حاجة واضحة إلى عمل دراسات عن موضوع استراتيجية التعلم بالألعاب بما فيها تُعد هذه الدراسة إضافة نوعية للأدبيات التربوية، لا سيما في مجال تكنولوجيا التعليم والتعلم القائم على الألعاب، تبرز أهميتها النظرية في سعيها لسد فجوة بحثية من خلال استقصاء دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي من منظور فريد يركز على وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية.

الأهمية التطبيقية:

على الصعيد التطبيقي، تُقدم هذه الدراسة نتائج ذات قيمة عملية مباشرة يمكن أن يستفيد منها العديد من الأطراف المعنية بالعملية التعليمية. يمكن لصناع القرار في وزارة التربية والتعليم الاستفادة من التوصيات المبنية على النتائج لبلورة سياسات تعليمية تدعم دمج التعلم القائم على الألعاب، وتوفير الموارد اللازمة، وتصميم برامج تدريب وتأهيل للمعلمين تزيد من كفايتهم في استخدام هذه الاستراتيجية، ويتوقع من نتائج الدراسة تقديم المساعدة للباحثين التربويين في هذا المجال بعد الاطلاع على نتائج وتوصيات الدراسة.

حدود الدراسة:

تتمثل حدود الدراسة فيما يأتي:

الحدود البشرية: معلمي المرحلة الأساسية في المدارس الحكومة في محافظة طوباس.

الحدود المكانية: المدارس الحكومية في محافظة طوباس .

الحدود الزمنية: الفصل الثاني من العام الدراسي 2025/2024.

الحدود الإحصائية والإجرائية: تتحدد نتائج الدراسة بالأدوات التي استخدمتها الباحثة في جمع البيانات، وطبيعة التحليل الإحصائي المستخدم في تحليل البيانات، والخروج بنتائج للإجابة عن تساؤلات الدراسة التي طَرحتها.

الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة في التعرف دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية.

الحدود المفاهيمية: اقتصرت على الحدود المفاهيمية والمصطلحات الواردة في الدراسة كما تم تعريفها إجرائيا.

مصطلحات الدراسة:

استراتيجية التعلم باللعب: استراتيجية تعلم أن تستثمر العناصر المفيدة للذهن والعقل الإنساني، وتسمح للتعليم بممارسة الإدارة التعليمية وتوظيف اللعب في اقتناء المعرفة ومبادىء العلم والتفكير السليم في مواقف التعلم، وتحقق لهم في الوقت والمتعة والترفيه والمرونة في موقف التعلم (أحمد ، 2023)

تعرفها الباحثة إجرائيا بأنها : اجراءات تستخدم في تدريس المناهج الدراسية بكافة أنواعها مبنية على تخطيط مسبق من المعلم وتعتمد على تنفيذ الطالب تهدف الى رفع وتحسين مستوى التحصيل.

التحصيل العلمي: هو درجة الاكتساب التي يحققها الفرد أو مستوى النجاح الذي يحرزه أو يصل إليه في مادة دراسية معينة أو مجال معين (الضمور، 2022)

ويعرف مستوى التحصيل إجرائيا: في هذه الدراسة بالعلامة التي يحصل عليها في الاختبار التحصيلي الذي أعد في المناهج الدراسية التي يتعلمها الطالب.

وتعرف المدارس الحكومية على أنها هي" المدارس التابعة للإشراف المباشر إدارياً وفنياً لوزارة التربية والتعليم العالي الفلسطينية".

الإطار النظري:

مفهوم التعلم القائم على الألعاب:

يُعرَّف اللعب بأنه "نشاط موجه يمارسه الأطفال بهدف تطوير سلوكياتهم وقدراتهم العقلية والجسدية والعاطفية، مع تحقيق المتعة والتسلية في الوقت نفسه"، وهو نوع من الأنشطة التي تتضمن مجموعة من القوانين التي تنظم سير اللعب، وعادة ما يشارك فيها شخصان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة مسبقًا. ويشمل هذا الأسلوب عنصر المنافسة والتعاون، وينتهي بفوز أحد الفرق (موكلي، 2019).

استراتيجية تعلم أن تستثمر العناصر المفيدة للذهن والعقل الإنساني، وتسمح للتعليم بممارسة الإدارة التعليمية وتوظيف اللعب في اقتناء المعرفة ومبادىء العلم والتفكير السليم في مواقف التعلم، وتحقق لهم في الوقت والمتعة والترفيه والمرونة في موقف التعلم (أحمد، 2023).

وترى الباحثة في ضوء ما سبق أنها اجراءات تستخدم في تدريس المناهج الدراسية بكافة أنواعها مبنية على تخطيط مسبق من المعلم وتعتمد على تنفيذ الطالب تهدف الى رفع وتحسين مستوى التحصيل.

أهمية استراتيجية التعليم القائم على الألعاب:

يُعتبر اللعب عنصرًا أساسيًا في تعليم الأطفال، حيث يسهم في تطوير شخصياتهم من الناحيتين المعرفية والسلوكية، ويعزز تواصلهم الاجتماعي. يمكن تلخيص أهمية استراتيجية التعليم القائم على الألعاب كما أشار لها (السميرات، 2023) على أنها:

- يُعد اللعب أداة تربوية فعالة تُعزز تفاعل الفرد مع بيئته بهدف التعلم وتنمية الشخصية والسلوك.
- يمثل اللعب وسيلة تعليمية تُقرب المفاهيم وتساعد في فهم معاني الأشياء.
- يُعتبر اللعب أسلوبًا علاجيًا يلجأ إليه المربون لمساعدة الأطفال في التغلب على بعض المشكلات التي قد يواجهونها.
- من خلال استخدام الألعاب كوسائل تعليمية، يتمكن الطلاب من تثبيت المعلومات، حيث إن المعلومات المقدمة عبر اللعب تظل عالقة في الذاكرة.
- يُعتبر اللعب وسيلة مهمة لتفريغ الانفعالات المختلفة لدى الطلاب في هذه المرحلة، حيث تُظهر الهوايات والميول الجماعية والشعور بالانتماء، مما يُسهم في تفريغ الطاقات.
- تُعد استراتيجية التعليم القائم على الألعاب أداة فعالة لتفريد التعلم وتنظيمه، مما يساعد في التعامل مع الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقًا لإمكاناتهم وقدراتهم، حيث يمكن لكل طفل اختيار ما يناسبه.

أنواع الألعاب التربوية:

تقوم استراتيجية التعلم القائم على اللعب على أساس مجموعة من الألعاب التربوية نذكر منها كما أشار (الشحود، 2023):

- الدمى: مثل أدوات الصيد، والسيارات، والقطارات، والعرائس، وأشكال الحيوانات، وما إلى ذلك.
- الألعاب الحركية: مثل ألعاب الرمي والقذف والتركيب، والسباق، والقفز، والمصارعة، والتوازن، والتأرجح، والجري، وألعاب الكرة.
- ألعاب الذكاء. مثل الفوازير، والكلمات المتقاطعة، وحل المشكلات.
- الألعاب التمثيلية: مثل التمثيل المسرحي، ولعب الأدوار.
- ألعاب الغناء والرقص: الغناء التمثيلي، وتقليد الأغاني، والأناشيد، وما إلى ذلك.
- ألعاب الحظ: مثل الدومينو، والثعابين والسلالم، وألعاب التخمين، وغيرها.
- القصص والألعاب الثقافية: مثل المسابقات الشعرية، وبطاقات التعبير.

دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي

يتجاوز دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي مجرد إضافة المتعة للعملية التعليمية؛ فهو يُشكّل استراتيجية تربوية فاعلة تُسهم بشكل جوهري في تعميق الفهم وتثبيت المعلومات لدى الطلاب، فإن استخدام هذه الاستراتيجية يؤدي إلى تحسن ملموس في مستوى التحصيل العلمي، لا سيما لدى طلبة المرحلة الأساسية، حيث أن الألعاب التعليمية تُقدم بيئة فريدة تُحفّز التعلم النشط وتُعزز دافعية الطلاب الداخلية، عندما ينغمس الطالب في تحديات اللعبة، يُصبح جزءًا فاعلاً من العملية التعليمية، يحل المشكلات، يتخذ القرارات، ويتفاعل مع المحتوى بطرق لا يُمكن تحقيقها دائمًا في الأساليب التقليدية، هذا الانخراط العميق يُسهم في بناء فهم راسخ للمفاهيم، بدلاً من الحفظ السطحي، مما ينعكس إيجابًا على

تحصيلهم الأكاديمي، وبالتالي، فإن دمج الألعاب في المناهج الدراسية ليس ترفًا، بل هو ضرورة لتلبية احتياجات الأجيال الحالية، وتطوير بيئة تعليمية مُلهمة تُفضي إلى نتائج تعليمية أفضل(السميرات، 2023).

الدراسات السابقة:

فيما يأتي عرض بعض الدراسات العربية والأجنبية بطريقة متناغمة من الأحدث إلى الأقدم، تدعيماً من أجل الإفادة من دراسات الباحثين السابقين في مجال توظيف استراتيجية التعلم بالألعاب في التعلم والتعليم، مع تفنيد الاتفاق والاختلاف بالنسبة للمشكلة البحثية، يعقب ذلك وجهة رأي الباحثة بالدراسات ونقدها.

كانت أولى الدراسات التي تطرقت لها الباحثة دراسة(السميرات، 2023) والتي هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تحسن مستوى التحصيل العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية, اتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي, وتكونت عينة الدراسة من (62) طالب من طلبة المدارس الاساسية التابعة لمديرية تربية لواء الاغوار الشمالية, وبناء عليه فقد تم اختيار مجموعتين من طلبة الصف الثالث الاساسي بالطريقة العشوائية البسيطة حيث تمثل المجموعة الاولى والبالغ عددها (31) طالبا المجموعة التجريبية, والمجموعة الثانية والبالغ عددها (31) طالبا المجموعة الضابطة, ولتحقيق اهداف الدراسة تم إعداد اختبار للتحصيل العلمي, وقد اظهرت نتائج الدراسة وجود أثر لاستراتيجية التعلم باللعب دالة إحصائيا بين متوسط علامات المجموعتين التجريبية التي درست باستخدام استراتيجية التعلم باللعب وعلامات المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة الاعتيادية على اختبار التحصيل العلمي ولصالح المجموعة التجريبية.

كما كشفت دراسة (أحمد، 2023) التعرف على أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس اللغة الانجليزية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلبة الصف الثامن الاساسي في مديرية التربية والتعليم لمحافظة جرش, اتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي, وتكونت عينة الدراسة من خمسين طالبا من طلبة المدارس الاساسية التابعة لمديرية تربية جرش, وبناء عليه فقد تم اختيار مجموعتين من طلبة الصف الثامن الاساسي بالطريقة العشوائية البسيطة حيث تمثل المجموعة الاولى والبالغ عددها خمسة وعشرون طالبا المجموعة التجريبية, والمجموعة الثانية والبالغ عددها خمسة وعشرون طالبا المجموعة الضابطة, ولتحقيق اهداف الدراسة تم إعداد اختبار لمهارات التفكير الناقد, وقد اظهرت نتائج الدراسة وجود أثر لاستراتيجية التعلم باللعب دالة إحصائيا بين متوسط علامات المجموعتين التجريبية التي درست باستخدام استراتيجية التعلم باللعب وعلامات المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية على اختبارات التفكير الناقد لصالح المجموعة التجريبية.

كما تناولت دراسة (موكلي، 2019) هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان؛ حيث تم استخدام المنهج الوصفي لمناسبته لطبيعة الدراسة الحالية. واشتملت عينة الدراسة على معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان بالمملكة العربية السعودية حيث تم اختيارهم بشكل عشوائي، وقد بلغ عدد أفراد العينة (60) معلماً. وأسفرت نتائج الدراسة عن عدم وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) 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 الالكترونية 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. وكشفت 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.

بينما أثارت دراسة (العشوش، 2015)موضوع التعرف على مدى اتساق معتقدات معلمي رياضيات المرحلة الابتدائية وممارساتهم الصفية حول استخدام اسلوب التعلم باللعب، كما اهتمت أيضا بمعرفة أثر الخبرة التدريسية على تلك المعتقدات، ولتحقيق هذا الهدف قام الباحث بإعداد أدوات الدراسة، والتي تمثلت في مقياس المعتقدات، وبطاقة ملاحظة لقياس الممارسة الصفية، وتكونت عينة الدراسة من (34) معلماً تم اختيارهم عشوائياً من بين معلمي رياضيات الصفوف الثلاثة الأولى من المرحلة الابتدائية، وقد أظهرت النتائج مايأتي وجود اعتقاد قوي لدى المعلمين (عينة الدراسة) حول استخدام أسلوب التعلم باللعب، وممارسة المعلمين لأسلوب التعلم باللعب داخل صفوفهم كانت بدرجة متوسطة، ولم يُستدل على أي أثر لعامل الخبرة التدريسية على معتقدات المعلمين، وعدم وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائياً عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين معتقدات المعلمين حول استخدام أسلوب التعلم باللعب وممارساتهم الصفية له.

من جانب اخر، هدفت دراسة بارتوفي ورضوي(Partovi, & Razavi, 2019) هو اختبار فعالية التعلم القائم على الألعاب على دافعية الإنجاز الأكاديمي لطلاب المدارس الابتدائية. استخدمنا طريقة ميدانية لجمع البيانات المطلوبة واستكمال الاستبيان القياسي. الدراسة هي تصميم شبه تجريبي بتصميم اختبار قبلي وبعدي مع المجموعة الضابطة. كان المجتمع الإحصائي 256836 طالبًا من طلاب الصف الأول من طلاب المدارس الابتدائية في العام الدراسي 2016-2017. تم اختيار ستين طالبًا (32 ذكرًا و28 أنثى) بطريقة قصدية. بعد ذلك، تم توزيع موضوعات الدراسة عشوائيًا على المجموعتين الضابطة والتجريبية، وتم إجراء اختبار قبلي من كلتا المجموعتين. تعرضت المجموعة التجريبية لتعلمات ميشا وكوشا القائمة على الألعاب، بينما طبقنا طريقة التدريس التقليدية على المجموعة الضابطة. كانت أداة القياس هي استبيان جرد الدافع المدرسي (ISM). يتمتع الاختبار بصلاحية وثبات كافٍ ($\alpha = 0.84$). كشف اختبار تحليل التباين المشترك (MANCOVA) أن المجموعة التجريبية حققت درجات أعلى بكثير في دافعية التحصيل الدراسي مقارنةً بالمجموعة الضابطة. كما أظهرت النتائج أن اللعبة التعليمية الحاسوبية أثرت على دافعية التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

فيما كان الغرض من دراسة كاراكوتش وآخرون(Karakoç, et al, 2022) هو الجمع بين نتائج الدراسات التجريبية التي أجريت بين عامي 2000 و 2018 والتي تبحث في تأثير طريقة التعلم القائم على الألعاب على التحصيل الأكاديمي للطلاب من خلال التحليل التلوي. في هذه الدراسة التي تتناول تأثير طريقة التعلم القائم على الألعاب على التحصيل الأكاديمي للطلاب، تضمن التحليل التلوي 38 دراسة صدرت في قواعد بيانات مركز جوجل الأكاديمي والوطني للأطروحات التابع لمجلس التعليم العالي التركي بين عامي 2010 و 2018 وتم اختيارها وفقًا لمعايير معينة. تضمنت الدراسة أيضًا تحليلات المجموعات الفرعية بالإضافة إلى الكشف عن التأثير الكلي للتعلم القائم على الألعاب على التحصيل الأكاديمي. وفقًا لنتائج البحث، من الممكن الادعاء بأن قيمة Hedges g التي قُدرت بنحو 1.695 لحجم التأثير الكلي للتعلم القائم على الألعاب على تحصيل الطلاب تشير إلى تأثير واسع النطاق.

التعقيب على الدراسات السابقة:

في ضوء ما سبق من دراسات أكدت جميعها ضمن إطار بحثي واسع يؤكد على الأهمية المتزايدة للتعلم القائم على الألعاب في العملية التعليمية، فمعظم الدراسات السابقة، مثل السميرات (2023) وأحمد (2023) وبارتوفي ورضوي (2019) وكاراكوتش

وآخرين (2022)، ركزت بشكل أساسي على إبراز الأثر الإيجابي للتعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي، أو تنمية التفكير النقدي، أو زيادة دافعية الطلبة، مما يشكل قاعدة معرفية قوية لأهمية هذه الاستراتيجية.

فيما يتعلق بالمتغيرات الديموغرافية، تتفق الدراسة الحالية مع دراسات سابقة، أبرزها دراسة موكلي (2019) ودراسة العشوش (2015)، في عدم وجود روق ذات دلالة إحصائية في تصورات المعلمين تجاه التعلم القائم على الألعاب تُعزى إلى متغيرات مثل الجنس والمؤهل العلمي وسنوات الخبرة. هذا التوافق يشير إلى أن التحديات والفرص المرتبطة بالتعلم القائم على الألعاب تُعتبر شاملة لجميع المعلمين بغض النظر عن هذه الخصائص الديموغرافية.

تتميز هذه الدراسة بعدة جوانب تجعلها إضافة قيّمة للأدبيات التربوية في مجال التعلم القائم على الألعاب؛ فهي لا تقتصر على تأكيد الدور الإيجابي لهذه الاستراتيجية، بل تقدم رؤى عملية ومباشرة من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية، وهم الفاعلون الأساسيون في تطبيقها، ويبرز تميزها بشكل خاص في تحليلها المعمق لواقع استخدام الألعاب التعليمية، وتحديدها الدقيق للمعوقات التفصيلية التي تواجه المعلمين، مثل ضيق الوقت ونقص التدريب والموارد، مما يوفر خارطة طريق واضحة للتدخلات اللازمة. علاوة على ذلك، تتميز الدراسة بتحليلها الديموغرافي الشامل لتأثير متغيرات مثل الجنس والمؤهل العلمي وسنوات الخبرة على تصورات المعلمين، والأهم من ذلك، كشفها عن فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير التخصص (علمي مقابل أدبي)، وهو ما يعتبر إضافة نوعية تختلف عن بعض الدراسات السابقة وتلقي الضوء على ضرورة توفير دعم متخصص وموجه لكل فرع تعليمي. وأخيراً، تُسهم الدراسة في إثراء الأدبيات المحلية بتقديم بيانات ورؤى خاصة بالمدارس الحكومية في محافظة طوباس الفلسطينية، مما يعزز فهم السياق التربوي المحدد.

الطريقة والاجراءات

يهدف هنا إلى عرض الإجراءات التي اتبعت في تنفيذ الدراسة، وتشمل على منهج الدراسة ومجتمعها، وعينته التي طبقت عليها الاداة، وإجراءات الدراسة والاساليب الاحصائية المستخدمة.

منهج الدراسة:

اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي بأحد صوره المسحية التحليلية منهجاً للدراسة، لأنها تقوم على دراسة الظاهرة كما هي في الدرجة من خلال وصفها وتحليلها من عدة متغيرات ووجهات نظر مختلفة، وذلك من أجل الوصول إلى نتائج ذات معنى ودلالة تفيد في تقديم صورة واقعية لمشكلة الدراسة. كما طبقت الباحثة الدراسة على كافة معلمي المدارس الحكومية في محافظة طوباس.

مجتمع الدراسة:

تم تطبيق هذه الدراسة في محافظات الضفة الغربية في الفصل الدراسي الثانيمن العام (2024-2025)، أما مجتمع الدراسة يتكون من معلمي المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية في محافظة طوباس البالغ عددهم(500) معلم ومعلمة، حسب احصائيات وزارة التعليم العالي والبحث العلمي (2023).

عينة الدراسة:

تم اختيار عينة طبقية عشوائية قوامها(266) معلماً ومعلمة، وتم تحديد حجم عينة بالطريقة التقديرية (Purposive Sampling)، وذلك بالاستناد إلى حجم مجتمع الدراسة الكلي البالغ (500) معلماً ومعلمة. وقد حرصت الباحثة على أن يكون حجم العينة مناسباً وكافياً لتمثيل مجتمع الدراسة، وأن يضمن الحصول على بيانات يمكن الاعتماد عليها في التحليل الإحصائي،

بما يتماشى مع طبيعة الدراسة الوصفية المسحية وأهدافها وفيما يلي وصف خصائص عينة الدراسة من الطلبة حسب متغيراتها المستقلة:

المتغير	التصنيف	التكرار	النسبة المئوية
الجنس	ذكر	89	%40.1
	انثى	133	%59.9
المؤهل العلمي	بكالوريوس	161	%72.5
	دراسات عليا	61	%27.5
مرحلة التخصص	مرحلة علمي	108	%48.6
	مرحلة أدبي	114	%51.4
سنوات الخبرة:	أقل من 5 سنوات	91	%41.0
	من 5 سنوات- 10 سنوات	64	%28.8
	أكثر من 10 سنوات	67	%30.2
المجموع الكلي		222	%100

جدول(1): وصف عينة الدراسة حسب متغيراتها المستقلة

اتضح من الجدول السابق ان ما نسبته (40.1%)من عينة المجتمع هم من الذكور، بينما تشكل الاناث (59.9%) وهي النسبة الأعلى، وكما أن الذي مؤهلهم العلمي دراسات عليا يشكلون (27.5%) وهم الأقلية من العينة، بينما يشكل الذين مؤهلهم العلمي بكالوريوس (72.5%) وهي النسبة الأعلى، كما واتضح ان النسبة الاعلى من العينة هم من الذين مرحلة تخصصهم (مرحلة أدبي) بنسبة (51.4%)، بينما النسبة الأقل للذين مرحلة تخصصهم (مرحلة علمي) بنسبة(48.6)، كما واتضح ان النسبة الاعلى من العينة هم من الذين تتراوح سنوات الخبرة لديهم من (من 10 سنة فأكثر) ويشكلون (30.2%) ، في حين الذين تتراوح سنوات الخبرة لديهم سنوات الخبرة لديهم(أقل من 5سنوات) بنسبة (41.0%) وهي في المرتبة الثانية، بينما النسبة الأقل للذين تتراوح (من 5 - أقل من 10 سنوات)بنسبة (28.8%)

أدوات الدراسة:

الاستبانة: تم إعداد استبانة للدراسة من قبل الباحثة بحيث تتكون الاستبانة من جزأين:

•الجزء الأول: يتضمن بيانات شخصية عن أفراد عينة الدراسة في الإجابة عن أسئلة الدراسة وهي (الجنس، العمر، المؤهل العلمي).

•الجزء الثاني: ويتكون من قسمي مجالات الدراسة والمتعلقة بمقياس الاستبانة المتكون من فقرات مجالات توظيف التعرف دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية.

جدول رقم (2) توزيع مجالات الدراسة وعدد الفقرات

الرقم	المحاور	عدد الفقرات
1	واقع استخدام الألعاب التعليمية	10
2	دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي	10
3	معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب	10
المجال الكلي		**30**

تم عمل استبانة باللغة العربية كأداة لجمع البيانات، في مرحلة بناء أداة الدراسة، وبعد الانتهاء من تصميم الاستبانة وتلقي ملاحظات المحكمين، جرى تحويلها إلى صيغة إلكترونية عبر تطبيق نماذج جوجل (Google Forms). وقد أتاح هذا الإجراء نشر الاستبانة إلكترونيًا وتوزيعها بسهولة على أفراد العينة المستهدفة، مما ساهم في تيسير عملية جمع البيانات بكفاءة. والتي وزعت على عينة الدراسة، تم عمل الاستبانة من قسمين حيث القسم الأول يتضمن البيانات الديمغرافية والتي تحتوي على الجنس، المؤهل العلمي، مرحلة التخصص، سنوات الخبرة، القسم الثاني يتكون 22 فقرة ترتبط ارتباط وثيق بمجالات الدراسة الثلاث، الفقرات ال(30) تم قياسها من خلال مقياس ليكرت الخماسي، حيث كان كبيرة جدا تشير إلى (5)، كبيرة تشير إلى (4)، متوسطة تشير إلى (3)، ومنخفضة تشير إلى (2)، ومنخفضة جدا تشير إلى (1).

تطبيق الأداة على العينة الاستطلاعية:

للتأكد من الخصائص السيكومترية لأداة الدراسة (الاستبانة) قبل تطبيقها على العينة النهائية، تم تطبيقها على عينة استطلاعية مكونة من (100) معلم ومعلمة. جرى اختيار أفراد هذه العينة من مجتمع الدراسة الأصلي، ولكن من خارج أفراد العينة النهائية للدراسة لضمان عدم التحيز في النتائج. هدفت هذه الخطوة إلى التحقق من وضوح فقرات الاستبانة ومدى فهمها من قبل المشاركين، وتقدير الزمن المستغرق للإجابة، والكشف عن أي صعوبات قد تواجههم، بالإضافة إلى حساب معاملات الصدق والثبات للأداة. بناءً على نتائج التحليلات الإحصائية التي تم إجراؤها على بيانات العينة الاستطلاعية، والتي شملت صدق الاتساق الداخلي والتحليل العاملي، أظهرت جميع الفقرات ارتباطاً قوياً ومساهمة فعالة في البناء الكلي للأداة. لذا، لم يتم حذف أي فقرة من فقرات الاستبانة، مما يؤكد جودتها وصلاحيتها لقياس ما صُممت لقياسه.

صدق أداة الدراسة:

صدق المحكمين: تم حساب الصدق الظاهري من خلال عرض الاستبانة بصورتها الأولية على مجموعة من المحكمين وعددهم (5)، والذين أوصوا بتعديلات على فقرات الاستبانة فقامت الباحثة بالتعديل وصولا للشكل النهائي للاستبانة، وبعد مراجعة الدراسات السابقة ذات الصلة بالموضوع كما في، وذلك من اجل الصياغة الصحيحة للفقرات وحذف او اضافة الفقرات وتقيم مدى انتماء كل فقرة بمجالها.

الصدق البناء: حُسب معامل ارتباط بيرسون لاستخراج قيم معاملات ارتباط الفقرات بالدرجة الكلية للمقياس (دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية)، وجدول(3) يوضح معاملات ارتباط بيرسون بالدرجة الكلية لكل مجال:

جدول(3) يوضح معاملات ارتباط بيرسون فقرات ارتباط الفقرات بالدرجة الكلية لكل مجال:

الفقرة	الارتباط مع المجال	الفقرة	الارتباط مع المجال	الفقرة	الارتباط مع المجال
واقع استخدام الألعاب التعليمية		دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي		معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب	
1	0.512**	1	0.651**	1	0.695**
2	0.690**	2	0.750**	2	0.787**
3	0.531**	3	0.619**	3	0.726**
4	0.561**	4	0.655**	4	0.783**
5	0.539**	5	0.650**	5	0.798**

6	0.591**	6	0.685**	6	0.749**
7	0.572**	7	0.572**	7	0.785**
8	0.572**	8	0.593**	8	0.664**
9	0.575**	9	0.586*	9	0.720**
10	0.542	10	0.569**	10	0.785**

تشير بيانات جدول (3) ان معاملات ارتباط الفقرات جميعها ظهرت مرتفعة وكانت درجاتها مقبولة ودالة احصائياً، حيث لم أزل أي جملة من جمل المقياس، وأن هناك اتساقاً داخلياً جيداً للفقرات مع المجال الذي تنتمي إليه.

جدول (4) درجة ارتباط المجال بالدرجة الكلية:

#	المجال	معامل الارتباط
1	واقع استخدام الألعاب التعليمية	0.760
2	دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي	0.667
3	معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب	0.874
4	الدرجة الكلية	0.999

تشير بيانات جدول (4) ان معاملات ارتباط المجالات جميعها بالدرجة الكلية ظهرت مرتفعة وكانت درجاتها مقبولة ودالة احصائياً، حيث لم أزل أي جملة من جمل المقياس.

صدق التحليل العاملي: تم حساب صدق التحليل العاملي باستخدا اختبار كايزر-ماير-أولكين (Kaiser-Meyer-Olkin Test)، فهو مقياس يستخدم في الإحصاء وتحليل البيانات، وتحديداً في تحليل العوامل (Factor Analysis)، كما يشير الجدول التالي:

جدول رقم (5) الصدق العاملي لأداة الدراسة:

مصفوفة الأبعاد					
الفقرات	عناصر(مكونات)				
	1	2	3	التباين	الفقرة
المجال الأول: و اقع استخدام الألعاب التعليمية					
أستخدم الألعاب التعليمية كجزء من الدروس الصفية.	0.712			34.902	A1
أرى أن الألعاب التعليمية تُسهّل إيصال المفاهيم المعقدة للطلبة.	0.499				A2
أعرف ما يكفي عن أنواع الألعاب التعليمية المناسبة للمرحلة الأساسية.	0.672				A3
أخصص وقتًا محددًا أسبوعيًا لاستخدام الألعاب في الصف.	0.686				A4
أرى أن مدرستي توفر بعض الوسائل والمواد الضرورية لتطبيق الألعاب التعليمية	0.732				A5
أقوم بتصميم أو تعديل ألعاب تعليمية لتناسب أهداف الدرس واحتياجات الطلبة.	0.741				A6
أجد الألعاب التعليمية مفيدة في تنويع أساليب التدريس.	0.644				A7
أستخدم الألعاب التعليمية كأداة لتقييم مدى فهم الطلبة للمادة الدراسية.	0.733				A8
ش9أتلقى الدعم أو التشجيع من الإدارة المدرسية لاستخدام الألعاب التعليمية	0.715				A9

أشعر بالراحة والثقة عند دمج الألعاب التعليمية في خططي الدراسية.	0.685				A10
المجال الثاني: دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي					
لاحظت تحسنًا في تحصيل الطلبة الأكاديمي بعد استخدام الألعاب التعليمية.		0.624		14.482	S1
الألعاب تساعد الطلبة على تذكر المعلومات واستيعابها بشكل أفضل.		0.620			S2
استخدام الألعاب يزيد من تركيز الطلبة وانتباههم داخل الصف.		0.491			S3
الألعاب ترفع دافعية الطلبة ورغبتهم في التعلم والمشاركة.		0.633			S4
Sالطلبة يحققون نتائج أفضل في الاختبارات والتقييمات بعد استخدام الألعاب.		0.685			S5
الألعاب التعليمية تعزز المهارات التفكيرية العليا لدى الطلبة (مثل حل المشكلات والتفكير النقدي).		0.656			S6
استخدام الألعاب يقلل من شعور الطلبة بالملل أو الروتين تجاه المواد الدراسية.		0.704			S7
الألعاب التعليمية تساهم في تطوير مهارات التعاون والعمل الجماعي بين الطلبة.		0.700			S8
ألاحظ زيادة في ثقة الطلبة بأنفسهم وقدراتهم الأكاديمية عند استخدام الألعاب.		0.792			S9
الألعاب تجعل عملية التعلم أكثر متعة وجاذبية للطلبة.		0.646			S10
المجال الثالث: معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب					
عدم وجود وقت كافٍ في الحصة الدراسية لتطبيق الألعاب التعليمية بفاعلية.			0.821	7.206	F1
إعداد اللعبة التعليمية يحتاج جهدًا ووقتًا إضافيًا من المعلم.			0.795		F2
أفتقر إلى التدريب المتخصص والكافي في تصميم أو تطبيق الألعاب التعليمية.			0.864		F3
عدد الطلبة الكبير في الصف يعوق تنفيذ الألعاب التعليمية بفاعلية.			0.850		F4
لا تتوافر موارد أو تجهيزات كافية في المدرسة لدعم التعلم القائم على الألعاب.			0.878		F5
صعوبة إدارة سلوك الطلبة والتحكم بالصف أثناء تطبيق الألعاب التعليمية.			0.891		F6
عدم اهتمام أولياء الأمور أو عدم إدراكهم لأهمية الألعاب التعليمية.			0.888		F7
البيئة الصفية (مثل ضيق المساحة، أو عدم مرونة المقاعد) لا تساعد على تطبيق الألعاب بفاعلية.			0.900		F8
المناهج الدراسية لا تشجع أو تدعم دمج الألعاب التعليمية بشكل كافٍ.			0.797		F9
قلة توافر الألعاب التعليمية الجاهزة والمناسبة للمرحلة الأساسية.			0.847		F10
المجموع	56.591				

تشير بيانات الجدول (5)تم حساب KMO، وحيث أظهرت النتائج من خلال برنامج SPSS أن القيمة الناتجة هي (0.919) وهي نسبة صدق عالية (*Shrestha, 2021*)، لتصبح البيانات التي تم جمعها ذات معنى استخدمت الباحثة التحليل العاملي والذي أنتج (30)فقرة، والتي تصف ما نسبته (56.591%)من التباين الكلي هذه النسبة تعتبر مقبولة في العلوم الاجتماعية، وضح الجدول الخاص بـ "التباين الكلي المفسر" نتائج تحليل المكونات الأساسية (Principal Component Analysis - PCA) للمحاور، بهدف تحديد عدد العوامل الكامنة التي تفسر التباين في البيانات. بالاعتماد على معيار قيمة الجذر الكامن (Eigenvalue) التي تزيد عن 1، تبين أن هناك أربعة مكونات (أو عوامل) رئيسية قابلة للاستخلاص.

وقد بلغت قيمة الجذر الكامن لهذه المكونات كالتالي **(34.902)** للمكون الأول، **(14.482)** للمكون الثاني، **(7.206)** للمكون الثالث، و **(1.288)** للمكون الرابع. تفسر هذه المكونات الأربعة مجتمعةً ما نسبته **(56.591%)**من التباين الكلي في البيانات، هذا يشير إلى أن ما يقارب نصف التباين الكلي في استجابات أفراد العينة يمكن تفسيره من خلال هذه العوامل الأربعة المستخلصة، مما يدل على وجود بنية عاملية قوية نسبياً ومفهومة للأداة

ثبات أداة الدراسة:

تم التحقق من ثبات مجالات أداة الدراسة باستخدام معادلة كرونباخ ألفا (Cronbach's Alpha)) للاتساق الداخلي لاختبار معاملات الثبات ،من خلال تطبيق الأداة على العينة والجدول(3)يوضح قيم الثبات.

جدول(6):معاملات الثبات(كرونباخ – ألفا)

الرقم	المحاور	كرونباخ -ألفا
	واقع استخدام الألعاب التعليمية	0.847
	دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي	0.868
	معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب	0.956
الدرجة الكلية		**0.933**

أظهرت نتائج تحليل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي (ألفا كرونباخ) أن أداة الدراسة تتمتع بدرجة ثبات عالية ومقبولة بشكل عام. فبينما جاءت قيم ألفا كرونباخ للمحاور الفرعية كالتالي: واقع استخدام الألعاب التعليمية (0.847)، دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي (0.868)، و معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب (0.956)، والتي تُعتبر جميعها مقبولة، أما على الدرجة الكلية للأداة، فقد بلغت قيمة ألفا كرونباخ (**0.933**)، وهي قيمة ممتازة جدًا وتؤكد على أن فقرات الاستبيان ككل متسقة داخليًا بشكل فعال، مما يدعم موثوقية الأداة في جمع البيانات.

متغيرات الدراسة:

لقد اشتملت هذه الدراسة على عدة متغيرات:

أولاً: المتغيرات المستقلة وهي:

- الجنس: ويشتمل على مستويين: (ذكر، أنثى)
- المؤهل العلمي: وله مستويان (بكالوريوس، دراسات عليا)
- سنوات الخبرة: ولها ثلاثة مستويات(أقل من 5 سنوات، من 5سنوات إلى أقل من 10 سنة، أكثر من 10 سنة)
- حالة التخصص: ولها مستويان(مرحلة أدبي، مرحلة علمي)

ثانياً: المتغيرات التابعة وتتمثل في:

تمثلت بمتغير تابع وحيد وهو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية.

إجراءات الدراسة:

من أجل تنفيذ الدراسة قامت الباحثة بالتدرج بخطوات متسلسلة ومرتبطة ببعضها لإتمام الدراسة وهي الاطّلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة العربية والأجنبية ذات الصلة بجوانب الدراسة لتكوين فكرة شاملة عن موضوع الدراسة ولرسم تصوُر واضح لتنفيذ الدراسة، وبعد التأكد من صدق الأداة وثباتها قامت الباحثة بنشر الاستبانة الكترونياً وتوزيعها على عينة الدراسة والحصول على رد وهذا العدد مجموع العينة، ثم قامة الباحثة بجمع الاستبانات المسترجعة وكانت كاملة وبعد ذلك تم إدخال البيانات إلى الحاسوب ومعالجتها إحصائياً باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) ومن ثم استخراج النتائج وتحليلها ومناقشتها, واقتراح التوصيات المناسبة.

المعالجات الإحصائية:

بعد تفريغ إجابات أفراد العينة تتم ترميزها وإدخال البيانات باستخدام الحاسوب، ثم تم معالجة البيانات إحصائيا باستخدام برنامج الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) وتم استخدام المعالجات الإحصائية التالية، التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، لتقدير الوزن النسبي لفقرات الاستبانة، اختبار (ت) لعينتين مستقلتين(Independent T-test)، تحليل التباين الأحادي (One Way Anova)، معادلة ألفا –كرونباخ ألفا، لحساب الاتساق الداخلي لفقرات أداة الاستبانة، واختبار (LSD) للفروق المتعددة.

النتائج ومناقشتها:

النتائج المتعلقة بالسؤال الرئيسي والذي ينص على: ما دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية؟

للإجابة عنها فقد قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابيّة والانحرافات المعياريّة لاستجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات الاستبانة، لكل مجال من مجالات الاستبانة ولمجالها الكلي، وفيما يلي توضيحاً لهذه النتائج:

جدول(7): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودرجة الموافقة للمجالات والمجال الكلي حسب المتوسط الحسابي

الرقم	المجال	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الإجابة
1.	واقع استخدام الألعاب التعليمية	4.53	.419	كبيرة جدا
2.	دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي	4.58	.384	كبيرة جدا
3.	معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب	4.18	.854	كبيرة
	الدرجة الكلية	4.43	.441	كبيرة جدا

تُظهر نتائج الجدول (7) قناعة واضحة لدى المشاركين بأهمية وتأثير التعلم القائم على الألعاب، حيث يشير المتوسط الحسابي المرتفع جدًا لـ "واقع استخدام الألعاب التعليمية" (4.53) والانحراف المعياري المنخفض (0.419) إلى وجود اتفاق شبه كامل على تزايد تبني هذه الأساليب في العملية التعليمية، مدفوعاً بانتشار التكنولوجيا والتوجه نحو التعليم التفاعلي. وتتعزز هذه القناعة بشكل أكبر في مجال "دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي"، الذي سجل أعلى متوسط حسابي (4.58) وأقل انحراف معياري (0.384)، مما يؤكد الإيمان الراسخ لدى المشاركين بالقدرة الفائقة للألعاب على زيادة دافعية الطلاب، تنمية

مهارات التفكير العليا لديهم، وتوفير تغذية راجعة فورية تعزز من عملية التعلم والتحصيل. ومع ذلك، وعلى الرغم من الإقرار بوجود "معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب" بدرجة "كبيرة" (متوسط حسابي 4.18)، إلا أن الارتفاع الملحوظ في الانحراف المعياري لهذا المجال (0.854) يكشف عن تباين أكبر في آراء المشاركين حول حجم وشدة هذه المعوقات. يشير هذا التشتت إلى أن بعض الأفراد يواجهون تحديات كبيرة مثل نقص البنية التحتية، ضعف تدريب المعلمين، ارتفاع التكاليف، أو مقاومة التغيير، بينما قد يرى آخرون أن هذه المعوقات أقل تأثيرًا أو يمكن التغلب عليها. بشكل عام، تعكس الدرجة الكلية للموافقة (4.43 بدرجة كبيرة جداً) تبنياً إيجابياً للتعلم القائم على الألعاب، مع وعي بالتحديات التي لا تزال قائمة وتحتاج إلى معالجة لتعزيز الاستفادة القصوى من هذه الاستراتيجية التعليمية الواعدة.

النتائج المتعلقة بالسؤال الأول والذي ينص على: ما واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في المرحلة الأساسية؟

للإجابة عنها فقد قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابيّة والانحرافات المعياريّة لاستجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات الاستبانة، لكل فقرات الاستبانة ولمجالها الكلي، وفيما يلي توضيحاً لهذه النتائج:

جدول (8): المتوسطات الحسابيّة والانحرافات المعياريّة لاستجابات أفراد عينة الدراسة في المجال الاول: واقع استخدام الألعاب التعليمية

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الإجابة
.1	أستخدم الألعاب التعليمية كجزء من الدروس الصفية.	4.66	.586	كبيرة جدا
.2	أرى أن الألعاب التعليمية تُسهّل إيصال المفاهيم المعقدة للطلبة.	4.41	.586	كبيرة
.3	أعرف ما يكفي عن أنواع الألعاب التعليمية المناسبة للمرحلة الأساسية.	4.54	.621	كبيرة جدا
.4	أخصص وقتًا محددًا أسبوعيًا لاستخدام الألعاب في الصف.	4.47	.607	كبيرة
5.8	أرى أن مدرستي توفر بعض الوسائل والمواد الضرورية لتطبيق الألعاب التعليمية	4.50	.636	كبيرة جدا
.6	أقوم بتصميم أو تعديل ألعاب تعليمية لتناسب أهداف الدرس واحتياجات الطلبة.	4.50	.643	كبيرة جدا
	أجد الألعاب التعليمية مفيدة في تنويع أساليب التدريس.	4.59	.577	كبيرة جدا
	أستخدم الألعاب التعليمية كأداة لتقييم مدى فهم الطلبة للمادة الدراسية.	4.54	.628	كبيرة جدا
	أتلقى الدعم أو التشجيع من الإدارة المدرسية لاستخدام الألعاب التعليمية.	4.52	.650	كبيرة جدا
	أشعر بالراحة والثقة عند دمج الألعاب التعليمية في خططي الدراسية.	4.59	.586	كبيرة جدا
	الدرجة الكلية	4.43	.441	كبيرة

تبين من خلال الجدول رقم (8) في المجال الاول بأن الفقرة التي حصلت على المرتبة الأولى كانت الفقرة رقم (1) والتي نصت على أن (أستخدم الألعاب التعليمية كجزء من الدروس الصفية) بمتوسط حسابي قدره (4.66) بدرجة استجابة كبيرة جداً، أما الفقرة التي جاءت بالمرتبة الأخيرة فقد كانت الفقرة رقم (2) والتي نصت على أن (أرى أن الألعاب التعليمية تُسهّل إيصال المفاهيم

المعقدة للطلبة) بمتوسط حسابي قدره (4.41) بدرجة استجابة كبيرة، أما الدرجة الكلية للمجال الأول (**و اقع استخدام الألعاب التعليمية**) فقد كان بمتوسط حسابي قدره (4.43) بدرجة استجابة كبيرة ، وتعزو الباحثة ذلك بالتحديد، جاءت الفقرة "أستخدم الألعاب التعليمية كجزء من الدروس الصفية" في المرتبة الأولى تعكس هذه النتيجة استعداد المعلمين ورغبتهم في دمج الألعاب كعنصر أساسي ومكمل للمحتوى الأكاديمي، مما يؤكد أن استخدامها ليس هامشيًا بل جزءاً متأصلاً من العملية التعليمية اليومية. هذا التوجه نحو دمج الألعاب قد يعكس وعياً متزايداً بأهمية التفاعل والجاذبية في التدريس، خاصة في المرحلة الأساسية حيث تكون الحاجة إلى أساليب تعليمية محفزة أكبر. من جانب آخر، جاءت الفقرة أرى أن الألعاب التعليمية تُسهّل إيصال المفاهيم المعقدة للطلبة" في المرتبة الأخيرة على الرغم من أن درجتها لا تزال "كبيرة"، إلا أن كونها الأقل بين الفقرات قد يشير إلى أن المعلمين، بينما يطبقون الألعاب التعليمية بشكل عام، قد لا يرون دائمًا فعاليتها القصوى في تبسيط المفاهيم الأكثر تعقيداً مقارنة بأهداف أخرى للألعاب مثل زيادة المشاركة أو التقييم. قد يعود ذلك إلى الحاجة لتصميم ألعاب تعليمية متخصصة بشكل أكبر للمفاهيم الصعبة، أو ربما يحتاج المعلمون إلى تدريب إضافي حول كيفية استغلال الألعاب بفعالية أكبر لهذا الغرض، التطور التكنولوجي، أو برامج تدريب المعلمين، أو سياسات وزارة التربية والتعليم التي تشجع التعليم التفاعلي، أو وعي المعلمين بأهمية التجديد في أساليب التدريس.

تتفق الدراسة الحالية في مجملها مع عدد من الدراسات السابقة في التأكيد على الفوائد الجمة للتعلم القائم على الألعاب مثل السميرات (2023) التي أثبتت أثراً دالاً لاستراتيجية التعلم باللعب في تحسين التحصيل العلمي بالعلوم، ودراسة أحمد (2023) التي أكدت أثرها في تنمية مهارات التفكير الناقد في اللغة الإنجليزية. كما تتناغم هذه النتائج مع دراسة بارتوفي ورضوي (2019) التي أظهرت تأثيراً إيجابياً على دافعية الإنجاز الأكاديمي، وتُدعم بقوة بالتحليل التلوي الشامل لدراسة كاراكوتش وآخرون (2022) الذي أثبت حجم تأثير واسع النطاق للتعلم القائم على الألعاب على التحصيل الأكاديمي للطلاب، مما يعزز الموثوقية العامة لفوائد هذه الاستراتيجية التعليمية.

بينما اختلفت مع دراسة موكلي (2019)، التي استهدفت معلمي المرحلة الابتدائية، أشارت إلى أن اتجاهات معلمها نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية كانت "بدرجة متوسطة" ورغبتهم في استخدامها كانت كذلك "متوسطة، هذا التباين قد يعزى إلى عوامل جغرافية (منطقة جازان مقابل المنطقة التي أُجريت فيها الدراسة الحالية)، أو اختلاف في طبيعة الألعاب (إلكترونية تحديداً في موكلي مقابل ألعاب تعليمية بشكل عام في دراستنا)، أو حتى التطور الزمني وزيادة الوعي والتكنولوجيا في السنوات الأخيرة. كذلك، تختلف نتائج الدراسة مع دراسة العشوش (2015) في جانب معتقدات المعلمين، حيث أظهرت دراسة العشوش وجود اعتقاد قوي لدى معلمي الرياضيات حول استخدام أسلوب التعلم باللعب، وهو ما يتوافق مع القناعة الكبيرة التي أظهرها معلمو العينة في دراستنا بجدوى الألعاب التعليمية.

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني والذي ينص على: ما دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية؟

للإجابة عنها فقد قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابيّة والانحرافات المعياريّة لاستجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات الاستبانة، لكل فقرات الاستبانة ولمجالها الكلي، وفيما يلي توضيحاً لهذه النتائج:

جدول (8): المتوسطات الحسابيّة والانحر افات المعياريّة لاستجابات أفراد عينة الدراسة في المجال الثاني: دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الإجابة
.1	لاحظت تحسنًا في تحصيل الطلبة الأكاديمي بعد استخدام الألعاب التعليمية.	4.64	.592	كبيرة جدا
.2	الألعاب تساعد الطلبة على تذكر المعلومات واستيعابها بشكل أفضل.	4.41	.609	كبيرة
.3	استخدام الألعاب يزيد من تركيز الطلبة وانتباههم داخل الصف.	4.55	.566	كبيرة جدا
.4	الألعاب ترفع دافعية الطلبة ورغبتهم في التعلم والمشاركة.	4.56	.573	كبيرة جدا
.5	الطلبة يحققون نتائج أفضل في الاختبارات والتقييمات بعد استخدام الألعاب.	4.60	.568	كبيرة جدا
.6	الألعاب التعليمية تعزز المهارات التفكيرية العليا لدى الطلبة (مثل حل المشكلات والتفكير النقدي).	4.58	.572	كبيرة جدا
	استخدام الألعاب يقلل من شعور الطلبة بالملل أو الروتين تجاه المواد الدراسية.	4.61	.557	كبيرة جدا
	الألعاب التعليمية تساهم في تطوير مهارات التعاون والعمل الجماعي بين الطلبة.	4.63	.537	كبيرة جدا
	ألاحظ زيادة في ثقة الطلبة بأنفسهم وقدراتهم الأكاديمية عند استخدام الألعاب.	4.57	.595	كبيرة جدا
	الألعاب تجعل عملية التعلم أكثر متعة وجاذبية للطلبة.	4.64	.516	كبيرة جدا
الدرجة الكلية		4.43	.441	كبيرة

تبين من خلال الجدول رقم (9) في المجال الثاني بأن الفقرة التي حصلت على المرتبة الأولى كانت الفقرة رقم (1) والتي نصت على أن (لاحظت تحسنًا في تحصيل الطلبة الأكاديمي بعد استخدام الألعاب التعليمية) بمتوسط حسابي قدره (4.64) بدرجة استجابة كبيرة جداً، أما الفقرة التي جاءت بالمرتبة الأخيرة فقد كانت الفقرة رقم (2) والتي نصت على أن (الألعاب تساعد الطلبة على تذكر المعلومات واستيعابها بشكل أفضل.) بمتوسط حسابي قدره (4.41) بدرجة استجابة كبيرة، أما الدرجة الكلية للمجال الثاني (دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي) فقد كان بمتوسط حسابي قدره (4.43) بدرجة استجابة كبيرة، تؤكد النتائج المتعلقة بدور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي قناعة قوية لدى معلمي المدارس الحكومية بفعاليته، حيث أشاروا إلى أن الألعاب التعليمية تساهم بشكل كبير في تحسين أداء الطلاب الأكاديمي. هذه القناعة تبرز بشكل خاص في إجماع المعلمين على أنهم يلاحظون تحسناً ملموساً في تحصيل الطلبة بعد استخدام الألعاب، وأن الألعاب تجعل عملية التعلم أكثر متعة وجاذبية، مما يضع هاتين النقطتين في صدارة أولوياتهم عند تقييم فعالية الألعاب، في المقابل، وعلى الرغم من أن المعلمين يرون دوراً إيجابياً بشكل عام للألعاب في جميع الجوانب، إلا أن فقرة "مساعدة الألعاب للطلبة على تذكر المعلومات واستيعابها بشكل أفضل" جاءت في أدنى المراتب ضمن هذا المجال، هذا لا يعني أن الألعاب لا تساعد في التذكر والاستيعاب، بل قد يشير إلى أن المعلمين يرون أن وظيفة الألعاب تتجلى بشكل أكبر في جوانب أخرى مثل التحفيز، تقليل الملل، تعزيز المهارات العليا كحل المشكلات والتفكير النقدي، أو بناء ثقة الطلبة ومهارات التعاون. هذا التصور قد يختلف عن التركيز التقليدي لبعض طرق التدريس على الحفظ والتلقين المباشر للمعلومات.

اتفقت مع دراسة السميرات (2023) في الإشارة إلى وجود أثر إيجابي لاستراتيجية التعلم باللعب في تحسين مستوى التحصيل العلمي (في مادة العلوم)، وكذلك مع دراسة أحمد (2023) في أن التعلم باللعب له دور إيجابي في تنمية مهارات معرفية عليا (مثل التفكير الناقد)، مما يصب في صالح التحصيل الأكاديمي الشامل.

بينما اختلفت دراسة موكلي (2019) حيث أن موكلي وجدت اتجاهات ورغبة "متوسطة" لدى المعلمين نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، بينما هذه الدراسة أظهرت واقع استخدام "كبير جداً" وقناعة عالية بدورها.

النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث والذي ينص على: ما المعوقات التي تواجه معلمي المدارس الحكومية في تطبيق التعلم القائم على الألعاب في المرحلة الأساسية؟

للإجابة عنها فقد قامت الباحثة بحساب المتوسطات الحسابيّة والانحرافات المعياريّة لاستجابات أفراد عينة الدراسة على فقرات الاستبانة، لكل فقرات الاستبانة ولمجالها الكلي، وفيما يلي توضيحاً لهذه النتائج:

جدول (8): المتوسطات الحسابيّة والانحرافات المعياريّة لاستجابات أفراد عينة الدراسة في المجال الثالث: معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب

الرقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الإجابة
.1	عدم وجود وقت كافٍ في الحصة الدراسية لتطبيق الألعاب التعليمية بفاعلية.	4.33	.865	كبيرة جدا
.2	إعداد اللعبة التعليمية يحتاج جهدًا ووقتًا إضافيًا من المعلم.	4.21	.889	كبيرة
.3	أفتقر إلى التدريب المتخصص والكافي في تصميم أو تطبيق الألعاب التعليمية.	4.1	1.26	كبيرة
.4	عدد الطلبة الكبير في الصف يعوق تنفيذ الألعاب التعليمية بفاعلية.	4.20	.927	كبيرة
.5	لا تتوافر موارد أو تجهيزات كافية في المدرسة لدعم التعلم القائم على الألعاب.	4.21	.912	كبيرة
.6	صعوبة إدارة سلوك الطلبة والتحكم بالصف أثناء تطبيق الألعاب التعليمية.	4.20	.978	كبيرة
.7	عدم اهتمام أولياء الأمور أو عدم إدراكهم لأهمية الألعاب التعليمية.	4.22	.984	كبيرة
.8	البيئة الصفية (مثل ضيق المساحة، أو عدم مرونة المقاعد) لا تساعد على تطبيق الألعاب بفاعلية.	4.23	.996	كبيرة
.9	المناهج الدراسية لا تشجع أو تدعم دمج الألعاب التعليمية بشكل كافٍ.	4.05	1.21	كبيرة
.10	قلة توافر الألعاب التعليمية الجاهزة والمناسبة للمرحلة الأساسية.	4.19	1.03	كبيرة
	الدرجة الكلية	4.43	.441	كبيرة جدا

تبين من خلال الجدول رقم (9) في المجال الثاني بأن الفقرة التي حصلت على المرتبة الأولى كانت الفقرة رقم (1) والتي نصت على أن (عدم وجود وقت كافٍ في الحصة الدراسية لتطبيق الألعاب التعليمية بفاعلية.) بمتوسط حسابي قدره (4.33) بدرجة استجابة كبيرة جداً، أما الفقرة التي جاءت بالمرتبة الأخيرة فقد كانت الفقرة رقم (9) والتي نصت على أن (المناهج الدراسية لا تشجع أو تدعم دمج الألعاب التعليمية بشكل كافٍ) بمتوسط حسابي قدره (4.05) بدرجة استجابة كبيرة، أما الدرجة الكلية للمجال الثاني (معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب) فقد كان بمتوسط حسابي قدره (4.43) بدرجة استجابة كبيرة جدا،

تُشير نتائج الدراسة الحالية بشكل قاطع إلى وجود مجموعة واسعة من المعوقات الجوهرية التي تحول دون التطبيق الفعال للتعلم القائم على الألعاب في المدارس الحكومية بالمرحلة الأساسية، حيث يرى المعلمون أن هذه التحديات ذات تأثير كبير جداً. يأتي في صدارة هذه المعوقات ضيق الوقت المتاح خلال الحصص الدراسية لصالح الأنشطة التقليدية، بالإضافة إلى الجهد والوقت الكبيرين اللذين يتطلبهما إعداد الألعاب التعليمية المتناسبة مع المناهج، كما تتفاقم هذه المعوقات بسبب النقص الحاد في التدريب المتخصص والكافي للمعلمين في تصميم وتطبيق الألعاب، إلى جانب محدودية الموارد والتجهيزات اللازمة في المدارس لدعم هذه الاستراتيجية. وتبرز أيضاً تحديات تتعلق بكثافة أعداد الطلبة في الفصول الدراسية، وصعوبة إدارة سلوكهم أثناء الأنشطة التفاعلية، ناهيك عن عدم مرونة البيئة الصفية وجمود المناهج التي لا تشجع بشكل كافٍ على دمج الألعاب.

تشابهت هذه الدراسة مع دراسة موكلي (2019) التي أشارت أيضاً إلى وجود معوقات لتطبيق التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، وضرورة توفير الكفايات التكنولوجية للمعلمين، مما يؤكد أن تحديات التنفيذ ليست محصورة في سياق معين. ورغم أن دراسات أخرى مثل السميرات (2023) وأحمد (2023) قد أثبتت الأثر الإيجابي للتعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي وتنمية المهارات، فإن الدراسة الحالية تقدم تفسيراً للعوائق التي قد تمنع تحقيق هذه الآثار الإيجابية على نطاق واسع في الممارسة الفعلية، ما يؤكد الفجوة بين الإمكانات النظرية للتعلم باللعب وواقعه التطبيقي في الميدان.

النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع والذي ينص على: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير (الجنس، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، فرع التخصص)؟ للإجابة عنها فقد قامت الباحثة بفحص الفرض السابق واستخدمت الدراسة اختبار (t-Test) للعينات المستقلة (Independent Sample t-test)، واختبار تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA)، وتم عرض نتائج كل جدول على حدة على النحو التالي:

نتائج الفرضيّة الأولى والتي تنص على: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير الجنس.ولاختبار هذه الفرضية تم استخدام اختبار (t-Test) للعينات المستقلة (Independent Sample t-test):

جدول رقم (12): نتائج اختبار((t-Test)) للعينات المستقلة تبعاً لمتغير الجنس.

المجال	الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	درجات الحرية	قيمة t المحسوبة	مستوى الدلالة
واقع استخدام الألعاب التعليمية	ذكر	89	4.50	220	.654	.514
	أنثى	133	4.54			
دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي	ذكر	89	4.56	220	6.17	.538
	أنثى	133	4.59			
معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب	ذكر	89	4.19	220	.065	.948
	أنثى	133	4.18			
الدرجة الكلية	ذكر	133	4.42	220	.343	.732
	أنثى	89	4.44			

*** دال إحصائياً عند مستوى (0.05)**

يتضح من الجدول السابق أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير الجنس.

حيث كانت قيمة الدلالة الاحصائية للمجال الكلي (.732)وهذه القيمة أكبر من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$) وكانت قيمة الدلالة الاحصائية لمجال واقع استخدام الألعاب التعليمية (.514) وهذه القيمة أكبر من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$)ولمجال دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي (.538) وهذه القيمة أكبر من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$)، ولمجال معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب (.948) وهذه القيمة أكبر من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$)، وبالتالي لا يوجد فروق ذات دلالة احصائية في جميع المجالات.

تُظهر نتائج الدراسة الحالية عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات المعلمين والمعلمات نحو واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب، أو دوره في تحسين التحصيل الأكاديمي، أو المعوقات التي تواجه تطبيقه، مما يشير إلى أن الجنس لا يُعد عاملاً مؤثراً في تحديد وجهات نظرهم حول هذه الاستراتيجية التعليمية. تتسق هذه النتيجة بشكل مباشر مع ما توصلت إليه دراسة موكلي (2019)، التي أكدت أيضاً عدم وجود فروق دالة إحصائياً في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية تُعزى إلى متغير الجنس، مما يعزز فكرة أن تصورات المعلمين حول هذه الاستراتيجيات الحديثة قد تتجاوز الفروقات الديموغرافية التقليدية. وفي حين تركز غالبية الدراسات السابقة، مثل دراسات السميرات (2023) وأحمد (2023) وكاراكوتش وآخرين (2022)، على استكشاف الأثر الإيجابي للتعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل أو تنمية المهارات، فإن الدراسة الحالية تضيف بُعداً مهماً بتوضيح أن تقييم المعلمين لجدوى هذه الاستراتيجية وتحدياتها لا يختلف بناءً على جنسهم، مما يوحي بتوحّد الخبرة والتصورات العملية بين الذكور والإناث في تطبيق مثل هذه المقاربات التعليمية المبتكرة.

نتائج الفرضيّة الثانية والتي تنص على: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير المؤهل العلمي. ولاختبار هذه الفرضية تم استخدام اختبار (t-Test) للعينات المستقلة (Independent Sample t-test) .

جدول رقم (12): نتائج اختبار((t-Test)) للعينات المستقلة تبعاً لمتغير المؤهل العلمي.

المجال	المؤهل العلمي	العدد	المتوسط الحسابي	درجات الحرية	قيمة t المحسوبة	مستوى الدلالة
واقع استخدام الألعاب التعليمية	بكالوريوس	161	4.50	220	1.24	.214
	دراسات عليا	61	4.58			
دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي	بكالوريوس	161	4.59	220	.895	.372
	دراسات عليا	61	4.54			
معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب	بكالوريوس	161	4.23	220	1.41	.159
	دراسات عليا	61	4.05			
الدرجة الكلية	بكالوريوس	161	4.44	220	.775	.439

	دراسات عليا	61	4.39			

*** دال إحصائياً عند مستوى (0.05)**

يتضح من الجدول السابق أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير المؤهل العلمي.

حيث كانت قيمة الدلالة الاحصائية للمجال الكلي (.775)وهذه القيمة أكبر من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$) وكانت قيمة الدلالة الاحصائية لمجال واقع استخدام الألعاب التعليمية (.214) وهذه القيمة أكبر من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$)ولمجال دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي (.372) وهذه القيمة أكبر من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$)، ولمجال معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب (.159) وهذه القيمة أكبر من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$)، وبالتالي لا يوجد فروق ذات دلالة احصائية في جميع المجالات.

تعزو الباحثة هذه النتائج إلى أن التحديات والفرص المرتبطة بدمج استراتيجية التعلم القائم على الألعاب في المدارس الحكومية تُعتبر تجربة شبه موحدة لكافة المعلمين في محافظة طوباس، بغض النظر عن جنسهم أو مؤهلهم التعليمي الأكاديمي. فالمعوقات مثل ضيق الوقت، ونقص التدريب والموارد، وكثافة الصفوف، تمثل تحديات هيكلية يواجهها الجميع على حد سواء، بينما تُشكل الفوائد الملموسة للتعلم بالألعاب (كزيادة الدافعية وتحسين التفاعل) حافزاً مشتركاً يتجاوز الفروقات الفردية المبنية على الجنس أو الدرجة العلمية. تتفق هذه النتيجة بشكل مباشر مع دراسة موكلي (2019)، التي توصلت أيضاً إلى عدم وجود فروق دالة إحصائياً في استخدام المعلمين للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية تُعزى إلى متغيرات الجنس والمؤهل الدراسي، مما يعزز الاستنتاج بأن هذه المتغيرات الديموغرافية قد لا تكون العوامل الرئيسية في تحديد تصورات المعلمين حول هذه الاستراتيجيات التعليمية. في المقابل، تختلف هذه الدراسة في محور اهتمامها عن غالبية الدراسات السابقة مثل دراسات السميرات (2023) وأحمد (2023) وكاراكوتش وآخرين (2022)، التي تركز بشكل أساسي على قياس الأثر الفعلي للتعلم القائم على الألعاب على التحصيل الأكاديمي أو تنمية المهارات. فبينما تؤكد تلك الدراسات على فعالية الألعاب كأداة تعليمية، فإن الدراسة الحالية تسد فجوة بحثية بتوضيح أن تقييم المعلمين لهذه الفعالية والتحديات المرتبطة بها لا يختلف جوهرياً بناءً على الجنس أو المؤهل العلمي، مما يوفر رؤى حول كيفية استجابة الهيئة التدريسية ككل للتوجهات التعليمية الحديثة.

نتائج الفرضيّة الثانية والتي تنص على: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير فرع التخصص.ولاختبار هذه الفرضية تم استخدام اختبار (t-Test) للعينات المستقلة (Independent Sample t-test)

جدول رقم (12): نتائج اختبار((t-Test)) للعينات المستقلة تبعاً لمتغير فرع التخصص.

المجال	فرع التخصص	العدد	المتوسط الحسابي	درجات الحرية	قيمة t المحسوبة	مستوى الدلالة
واقع استخدام الألعاب التعليمية	مرحلة علمي	108	4.59	220	2.32	021
	مرحلة ادبي	114	4.46			
دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي	مرحلة علمي	108	4.61	220	1.34	.181
	مرحلة ادبي	114	4.54			

معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب	مرحلة علمي	108	4.27	220	1.56	.119
	مرحلة ادبي	114	4.09			
الدرجة الكلية	مرحلة علمي	108	4.49	220	2.14	.033
	مرحلة ادبي	114	4.37			

*** دال إحصائياً عند مستوى (0.05)**

يتضح من الجدول السابق أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير فرع التخصص.

حيث كانت قيمة الدلالة الاحصائية للمجال الكلي (.033)وهذه القيمة أقل من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$) وكانت قيمة الدلالة الاحصائية لمجال واقع استخدام الألعاب التعليمية (.021) وهذه القيمة أقل من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$)ولمجال دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي (.181) وهذه القيمة أكبر من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$)، ولمجال معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب (.119) وهذه القيمة أكبر من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$)، وبالتالي يوجد فروق ذات دلالة احصائية في الدرجة الكلية والمجال الأول ، بينما لا توجد فروث في المجال الثاني والثالث، حيث جاءت هذه الفروق لصالح معلمي المرحلة العلمية.

تعزو الباحثة هذه الفروق إلى أن طبيعة المواد العلمية قد تكون أكثر ملاءمة لتوظيف الألعاب التعليمية، نظراً لطبيعة هذه المواد التي غالباً ما تتضمن مفاهيم مجردة أو تتطلب حل المشكلات والتفكير المنطقي الذي يمكن محاكاته عبر الألعاب. كما قد يكون معلمو التخصصات العلمية أكثر انفتاحاً أو لديهم ميول أكبر نحو استخدام الأدوات التكنولوجية والمنصات الرقمية التي تخدم التعلم القائم على الألعاب، مما ينعكس على تصورهم لواقع استخدامها ومدى توظيفها.

تختلف هذه النتيجة بشكل جوهري مع ما توصلت إليه بعض الدراسات السابقة، وعلى رأسها دراسة موكلي (2019) التي أشارت بوضوح إلى عدم وجود فروق دالة إحصائياً في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية تُعزى إلى متغير التخصص. هذا الاختلاف قد يعكس خصوصية سياق الدراسة الحالية، أو اختلاف طبيعة العينة، أو التطور في طبيعة المواد التعليمية وتوفر الأدوات التكنولوجية التي قد تخدم تخصصاً على حساب آخر. وفي حين تركز معظم الدراسات الأخرى على أثر التعلم القائم على الألعاب بشكل عام، فإن هذه الدراسة تُلقي الضوء على كيفية تأثير التخصص الأكاديمي للمعلم على إدراكه وممارسته لاستراتيجية التدريس الحديثة هذه، مما يفتح آفاقاً جديدة للبحث في الفروق الدقيقة داخل الهيئة التعليمية.

نتائج الفرضيّة الرابعة والتي تنص على: (لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير سنوات الخبرة) وللتأكد من صدق الفرضيّة الصفريّة السابقة تم إجراء اختبار تحليل التباين الأحادي (**One WayANOVA**) لإيجاد قيم المتوسطات الحسابيّة والانحرافات المعيارية ودرجات الحرية وقيم (F) المحسوبة وقيم مستوى الدلالة الإحصائية لاستجابات أفراد عينة الدراسة على مجالات الدراسة، والجداول التالية توضح نتائج هذا الاختبار.

جدول (13) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي لدى طلبة المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية تُعزى إلى سنوات الخبرة.

المجال	سنوات الخبرة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
واقع استخدام الألعاب التعليمية	أقل من 5 سنوات	91	4.56	.370
	من 5 - أقل من 10 سنوات	64	4.51	.442
	أكثر من 10	67	4.51	.462
	المجموع	222	4.53	.419
دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي	أقل من 5 سنوات	91	4.60	.382
	من 5 - أقل من 10 سنوات	64	4.59	.360
	أكثر من 10	67	4.54	.412
	المجموع	222	4.58	.384
معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب	أقل من 5 سنوات	91	4.31	.763
	من 5 - أقل من 10 سنوات	64	4.12	.909
	أكثر من 10	67	4.06	.907
	المجموع	222	4.18	.854
المجال الكلي	أقل من 5 سنوات	91	4.49	.403
	من 5 - أقل من 10 سنوات	64	4.40	.469
	أكثر من 10	67	4.37	.458
	المجموع	222	4.43	.441

الجدول (14): نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي (One Way ANOVA) حسب متغير سنوات الخبرة:

المجال	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة "F"	الدلالة الإحصائية
واقع استخدام الألعاب التعليمية	بين المجموعات	.129	2	.064	.364	.695
	داخل المجموعات	38.79	219	.177		
		38.91	221			
دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي	بين المجموعات	.158	2	.079	.530	.589
	داخل المجموعات	32.57	219	.149		
		32.73	221			
معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب	بين المجموعات	2.655	2	1.32	1.83	.163
	داخل المجموعات	158.89	219	.726		
		161.55	221			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	.597	2	.299	1.54	.216
	داخل المجموعات	42.40	219	.194		
		43.00	221			

*** دال إحصائياً عند مستوى (0.05)**

يتضح من الجدول السابق أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات استجابات معلمي المدارس الحكومية نحو دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين التحصيل الأكاديمي تُعزى إلى متغير سنوات الخبرة.

حيث كانت قيمة الدلالة الاحصائية للمجال الكلي (.216) وهذه القيمة أكبر من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$) وكانت قيمة الدلالة الاحصائية لمجال واقع استخدام الألعاب التعليمية (.695) وهذه القيمة أكبر من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$)ولمجال دور التعلم القائم على الألعاب في التحصيل الأكاديمي (.589) وهذه القيمة أكبر من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$)، ولمجال معوقات تطبيق التعلم القائم على الألعاب (.163) وهذه القيمة أكبر من القيمة المفترضة ($\alpha \geq 0.05$)، وبالتالي لا يوجد فروق ذات دلالة احصائية في جميع المجالات.

تعزو الباحثة هذه النتيجة إلى عدة عوامل محتملة. لعل أبرزها أن التحديات الأساسية التي تواجه المعلمين في تطبيق التعلم القائم على الألعاب، مثل ضيق الوقت المخصص للحصص الدراسية أو نقص الموارد والتجهيزات، هي تحديات نظامية تؤثر على جميع المعلمين بغض النظر عن خبرتهم. فالمعلمون الجدد قد يمتلكون حماساً أكبر وتعلماً حديثاً للتقنيات، بينما قد يمتلك المعلمون الأكثر خبرة دراية أعمق بالمنهجيات التربوية وإدارة الصف. هذه العوامل قد تتوازن فيما بينها، مما يؤدي إلى عدم وجود فروق دالة إحصائياً في الرأي العام. كما أن طبيعة المناهج والبيئة التعليمية قد تفرض قيوداً أو فرصاً موحدة على الجميع، بصرف النظر عن سنوات الخبرة.

تتفق هذه الدراسة مع دراسة موكلي (2019) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام المعلمين للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية تُعزى إلى متغير سنوات الخبرة التدريسية K ,hdqh وأيضا دراسة العشوش (2015) على أي أثر لعامل الخبرة التدريسية على معتقدات المعلمين حول استخدام أسلوب التعلم باللعب، هذه التوافقات تعزز فكرة أن سنوات الخبرة، على الرغم من أهميتها في جوانب أخرى من العملية التعليمية، قد لا تكون عاملاً حاسماً في تشكيل تصورات المعلمين ومواقفهم تجاه تطبيق التعلم القائم على الألعاب.

التوصيات والمقترحات:

أولاً: التوصيات:

- إعادة النظر في توزيع الحصص أو تصميم المناهج بطريقة تتيح مساحة زمنية كافية ومرونة أكبر لتطبيق الألعاب التعليمية بفاعلية، بدلاً من اعتبارها نشاطاً إضافياً.
- تطوير برامج تدريبية متخصصة ومستمرة للمعلمين يجب على الجهات المسؤولة عن التعليم تصميم وتنفيذ برامج تدريبية مكثفة وعملية تركز على مهارات تصميم الألعاب التعليمية، وكيفية دمجها في مختلف المواد الدراسية، وإدارة سلوك الطلبة بفاعلية أثناء الأنشطة التفاعلية، مع الأخذ بعين الاعتبار أن الحاجة للتدريب لا ترتبط بالجنس أو المؤهل العلمي للمعلم.
- توفير الموارد والتجهيزات اللازمة لدعم التعلم القائم على الألعاب (مثل الأجهزة اللوحية، أجهزة العرض، الألعاب التعليمية الجاهزة، وأدوات تصميم الألعاب البسيطة)، وكذلك تهيئة البيئة الصفية لتكون أكثر مرونة وملاءمة للأنشطة التفاعلية.

- زيادة وعي أولياء الأمور والمجتمع بأهمية التعلم القائم على الألعاب من خلال إطلاق حملات توعوية تستهدف أولياء الأمور والمجتمع المحلي لشرح الأهمية التربوية والنفسية للتعلم بالألعاب، وكيف يمكن أن يساهم في تحسين التحصيل الأكاديمي وتنمية المهارات، لضمان دعمهم وتشجيعهم لهذه الاستراتيجية.
- تشجيع إنشاء شبكات أو مجتمعات تعلم مهنية داخل المدارس أو بين المدارس، تسمح للمعلمين بتبادل الخبرات، والتحديات، والحلول المتعلقة بتطبيق التعلم القائم على الألعاب، وتعزيز الدعم المتبادل.

ثانيا: مقترحات:

- إجراء دراسات نوعية (باستخدام المقابلات المتعمقة أو مجموعات التركيز) لاستكشاف الأسباب الجذرية لهذه المعوقات من وجهة نظر المعلمين، والبحث عن حلول إبداعية قابلة للتطبيق.
- إجراء دراسات مقارنة معمقة تبحث في طبيعة الألعاب المستخدمة في كل تخصص، ومدى ملاءمتها، والاحتياجات التدريبية المحددة لمعلمي التخصصات الأدبية لتعزيز استخدامهم لها.
- تطوير نماذج لألعاب تعليمية متكاملة، اقتراح مشاريع لتطوير نماذج عملية لألعاب تعليمية تتوافق مع المناهج الفلسطينية وتراعي المعوقات المذكورة (مثل قصر وقت الحصة)، بحيث تكون قابلة للتطبيق بمرونة وتخدم أهدافاً تعليمية محددة.

المصادر والمراجع

أولاً: المراجع العربية:

احمد، مجدي. (2023). أثر استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في تدريس اللغة الانجليزية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلبة الصف الثامن الاساسي في مديرية التربية والتعليم لمحافظة جرش. *مجلة كلية التربية (أسيوط)*، 39(22)، 54-78.

الحراحشة، كوثر (2007). *اثر استخدام الالعاب التعليمية في تدريس العلوم في اكتساب المفاهيم العلمية وتنمية التفكير الابداعي واتجاهات طالبات المرحلة الاساسية نحو العلم*، إطروحة دكتوراه غير منشوره، جامعة عمان العربية للدراسات العليا، عمان، الاردن.

السلخي، محمود (2013). **التحصيل الدراسي ونمذجة العوامل المؤثرة به**. الرضوان للنشر والتوزيع، عمان_الأردن.

السميرات، محمود. (2023). أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تحسن مستوى التحصيل العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مديرية تربية لواء الاغوار الشمالية. *مجلة كلية التربية (أسيوط)*، 39 (2.2)، 29-53.

الشحود، يارا ممدوح. (2023). توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لتلاميذ المرحلة الابتدائية .*المجلة الدولية للغة الإنجليزية وآدابها*، (3)*4*، 87-106.

الضمور، خولة.(2022). أثر التعلم عن بعد على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف العاشر بالمدارس الحكومية في محافظة الكرك. *المجلة العربية للنشر العلمي*، 47، 548-565.

العشوش، إبراهيم. (2015). مدى اتساق معتقدات معلمي رياضيات المرحلة الابتدائية وممارساتهم الصفية حول استخدام أسلوب التعلم باللعب. مجلة تربويات الرياضيات، 18(7)، 6-53.

موكلي، خالد. (2019). واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان. *مجلة كلية التربية*. بنها، 30(120)، 235-282.

ثانياً : المراجع العربية الإنجليزية

- Ahmed, M. (2023). The effect of using play-based learning strategy in teaching English on developing critical thinking skills among eighth-grade students in Jerash Directorate of Education (In Arabic). *Faculty of Education Journal (Assiut)*, 39(22), 54–78.
- Al-Harashah, K. (2007). The effect of using educational games in teaching science on acquiring scientific concepts, developing creative thinking, and attitudes of female students at the basic stage towards science [Unpublished doctoral dissertation] (In Arabic). Amman Arab University for Graduate Studies, Amman, Jordan.
- Al-Salakhi, M. (2013). Academic achievement and modeling its influencing factors (In Arabic). Amman, Jordan: Al-Ridwan Publishing and Distribution.
- Al-Samirat, M. (2023). The effect of using play-based learning strategy on improving academic achievement in science among third-grade students in

Northern Jordan Valley Directorate of Education (In Arabic). *Faculty of Education Journal (Assiut)*, 39(22), 29–53.

- Al-Shahoud, Y. M. (2023). Employing digital educational games in teaching English as a foreign language to primary stage pupils (In Arabic). *International Journal of English Language and Literature*, 4(3), 87–106.
- Al-Dmour, K. (2022). The effect of distance learning on academic achievement among tenth-grade students in public schools in Al-Karak Governorate (In Arabic). *Arab Journal for Scientific Publishing*, 47, 548–565.
- Al-Ashoush, I. (2015). The consistency of beliefs and classroom practices of elementary mathematics teachers regarding the use of play-based learning method (In Arabic). *Mathematics Education Journal*, 18(7), 53–66.
- Mokli, K. (2019). Reality of using electronic game-based learning from the perspective of elementary school teachers in Jazan region (In Arabic). *Faculty of Education Journal, Benha*, 30(120), 235–282.

ثالثاً: المراجع الأجنبية:

Johnson, L., Adams Becker, S., Cummins, M., Estrada, V., Freeman, A., & Hall, C. (2016). *NMC Horizon Report: 2016 Higher Education Edition*. The New Media Consortium.

Karakoç, B., Eryılmaz, K., Turan Özpolat, E., & Yıldırım, İ. (2022). The effect of game-based learning on student achievement: A meta-analysis study. *Technology, Knowledge and Learning*, 27(1), 207-222.

Ke, F. (2009). A qualitative meta-analysis of computer games as learning tools. *Educational Technology Research and Development*, *57*(5), 643-662.

Papastergiou, M. (2009). Exploring the potential of computer games as learning tools in schools: The case of "adventure" games. *Computers & Education*, *52*(1), 170-183.

Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68, 101592.

Shrestha, N. (2021). Factor analysis as a tool for survey analysis. American Journal of Applied Mathematics and Statistics, 9(1), 4–11.