مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم

لمى عادل صلاح

عضو هيئة تدريس في قسم التربية / كلية الأمة الجامعية

lamasalah@alummah.ps

The Extent of Using Electronic Games in Teaching Science to Lower Elementary Students in Jenin Schools from Their Teachers' Perspective

الملخص

هدفت الدراسة لمعرفة مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم، وكما هدفت الى معرفة ما إذا كان هناك اختلاف بين استجابات أفراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم حسب متغير الجنس وسنوات الخبرة، والمؤهل العلمي، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وتم اختيار عينة الدارسة وفقاً لطريقة العينة المتيسرة وكانت بحجم (220) معلم ومعلمة ، حيث اعتمدت على مقياس مكون من (30) فقرة لمعرفة مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم وتحقق الباحثة من صدق وثبات الاداة، وخرجت الدراسة بمجموعه من النتائج كانت اهمها ان مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم كانت كبيرة أي انها ايجابية، وتبين عدم وجود فروق بين استجابات افراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم حسب متغير (الجنس وسنوات الخبرة، والمؤهل العلمي) وبناء على نتائج الدراسة كان اهم التوصيات تعزيز استخدام الألعاب التربوية الإلكترونية في المدارس الابتدائية يتطلب تثقيف المعلمين وتوفير دورات تدريبية. التعاون بين وزارة التربية والمدارس ضروري لتخطي المعوقات. زيادة التمويل يمكن أن تدعم تطبيق هذه الأدوات بشكل أفضل، والبحث المكمل والمقارنة بالدراسات السابقة ضروري لفهم الأثر الفعلي.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الإلكترونية، تدريس العلوم، جنين.

The Extent of Using Electronic Games in Teaching Science to Lower Elementary Students in Jenin Schools from Their Teachers' Perspective

Abstract:

The study aimed to determine the extent of using electronic games in teaching science to lower elementary students in Jenin schools from their teachers' perspective. Additionally, it sought to identify whether there were differences in the responses of the study sample regarding the extent of using electronic games in teaching science to lower elementary students in Jenin schools from their teachers' perspective based on variables such as gender, years of experience, and academic qualifications.

To achieve the study's objectives, the researcher employed the descriptive survey method. A convenient sample of 220 teachers was selected. The study relied on a scale consisting of 30 items to determine the extent of using electronic games in teaching science to lower elementary students in Jenin schools from their teachers' perspective. The researcher verified the validity and reliability of the tool.

The study resulted in several findings, the most important of which was that the extent of using electronic games in teaching science to lower elementary students in Jenin schools from their teachers' perspective was significant, indicating a positive trend. It was found that there were no differences in the responses of the study sample regarding the extent of using electronic games in teaching science to lower elementary students in Jenin schools from their teachers' perspective based on the variables of gender, years of experience, and academic qualifications. key recommendations include enhancing the use of electronic educational games in elementary schools through teacher education and training, collaboration between the Ministry of Education and schools to overcome obstacles, and increasing funding to support the effective implementation of these tools. Further research and comparison with previous studies are necessary to understand the actual impact.

Keywords: Electronic educational games, science teaching, Jenin.

مقدمة

مع تزايد الاهتمام بالتعليم في القرن الحادي والعشرين والتحديات التي يواجهها، أصبح اختيار استراتيجيات التدريس التي تركز على المتعلم وتتوافق مع الأدوار الجديدة للمعلم أمرًا مهمًا. يتطور نهج التدريس من الاستراتيجيات التقليدية التي تركز على الدور الفردي للمعلم إلى الاستراتيجيات الحديثة التي تعتمد على التعلم الذاتي. يعتبر المعلم في المدرسة الحديثة محورًا للتفاعل والتواصل مع الطلاب، مما يتطلب منه تحمل أدواراً متعددة ومتنوعة. يتمثل دور المعلم الآن في تشجيع المتعلم على بناء معرفته بنفسه، بدلاً من مجرد تقديم المعرفة. يسعى المعلم لتنمية قدرات المتعلم العقلية وتمكينه لبناء معرفته الخاصة من خلال توفير المواد التعليمية والخبرات اللازمة، وهذا يكون أساسًا مهمًا خاصة في المرحلة الأولى للطفل (الشواء، ٢٠١٦).

تعتبر المرحلة الأساسية الأولى من أهم المراحل التي تشكل شخصية الطفل وتنمي مواهبه. يعد هذا الوقت نقطة الانطلاق الأساسية لعملية تعلم الأطفال، ولذلك ينبغي على المعلمين استخدام أساليب تدريس بسيطة وسهلة لصقل المعرفة لديهم وتوجيههم نحو مستقبل دراسي ناجح. تمثل المرحلة الأساسية الأساس الذي يقوم عليه تطوير الطلاب والوصول بهم إلى أعلى مستويات التعلم. ونظرًا لأهمية هذه المرحلة، يتعين على المعلمين اختيار أساليب تدريس مناسبة تتناسب مع عقول الأطفال الصغار، ومن أبرز هذه الأساليب هي طريقة التعلم من خلال اللعب

فاللعب يُمكن الأطفال من التعبير عن أفكارهم ومشاعرهم، وذلك من خلال اللعب التمثيلي الحر واستخدامهم لمجموعة متنوعة من الألعاب مثل الدمى، والمكعبات، والألوان، والصلصال، وغيرها (الإسكندر، 2015). يُساهم اللعب في تشكيل شخصيات الأطفال وتسهيل عملية توصيل المعرفة لهم. ويُعتبر اللعب أيضًا طريقة علاجية يُستخدمها المربون لحل العديد من المشكلات السلوكية للأطفال، وتعلم العلوم وباقي المواد التعليمية بطريقة ممتعة وفعّالة، وتدريس المرحلة الأساسية يُعتبر من أهم التحديات التعليمية، وربما يكون الأكثر صعوبة مقارنة بالمراحل الأخرى. فهي تشتمل على تأسيس تربوي مهم يركز على تعلم القراءة والكتابة والأرقام والمفاهيم الأساسية الأخرى. يصبح تعلم هذه المهارات أكثر قبولاً لدى المتعلمين، خاصة في المرحلة الابتدائية، عندما يتم تقديمها بطرق محسوسة يمكن للأطفال فهمها وتطبيقها في حياتهم اليومية (محمد وعبيدات، 2010).

اذاً تعتبر الألعاب التعليمية الإلكترونية من الأدوات التكنولوجية الحديثة التي تلعب دورًا فعّالًا في تخفيض صعوبات التعلم. فهي توفر وسيلة لتقديم المحتوى التعليمي لطلاب ذوي صعوبات التعلم، مما يسهم في تحسين أدائهم وتقليل صعوبتهم. بحسب دراسة Benavides-Varela et al. (2020)، تساعد الألعاب التعليمية الإلكترونية في التقليل من صعوبات التعلم الأكاديمية، وتلعب دورًا في علاج عسر القراءة وتحسين المهارات اللغوية. كما أشارت دراسة Vasalou et al. (2017) إلى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تضيف جوًا من الإثارة والتشويق في عملية التعلم، مما يجعل الطلاب أكثر فاعلية ومشاركة. وبحسب دراسة (الزيود والشرع، 2019)، فإن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يعزز فهم الطلاب واستيعابهم وتذكرهم بشكل أفضل مقارنة بالطرق التقليدية للتعليم، مما يؤدي إلى زيادة جودة وكفاءة عملية التعلم.

أشارت العديد من الدراسات، مثل دراسة (سليمان ،2018) و(Kamara et al. 2021)، إلى نقص الوعي لدى المعلمين بأهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في المناهج الدراسية، وضعف الدافعية لديهم في ابتكار ألعاب إلكترونية يمكن توظيفها في عملية التعلم، ومن المهم أيضًا أن نلاحظ أن توظيف التقنية في مجال التعليم يسهم في زيادة خبرة التلاميذ،

حسب نظرية مخروط الخبرة لإدجار دل. وبالتالي، يصبح التلميذ أكثر استعدادًا لعمليات التعلم، حيث يتبادل التأثير بين الخبرة والتعلم.

ومن الجانب الآخر، ذكر الباحثون على أن وسائل التعليم تسهم في تعزيز الإدراك الحسي وتقوية الفهم، وتعزيز عمليات التذكر والاستعادة، وبناءً على ذلك، يظهر أهمية كبيرة للعب في عملية تعليم الأطفال، خاصة في بداية أعمارهم. وتعمل ممارسة الألعاب وإدماجها في العملية التعليمية على زيادة الذكاء لدى الأطفال واكتساب المهارات العلمية وإثراء مهارات التفكير لديهم.

الاطار النظري والدراسات السابقة

تناولت الألعاب الإلكترونية إلى حياتنا اليومية بشكلٍ لا يمكن إنكاره، حيث أصبحت جزءًا لا يتجزأ من وقت الفراغ والترفيه للأطفال والشباب. تلك الألعاب الرقمية أصبحت مصدر إلهام لهم ووسيلة لتعلم مفردات جديدة وتنمية مهاراتهم العقلية والتفكيرية. لكن مع تزايد انتشارها، بدأ القلق يتسلل إلى أذهان الكثيرين بشأن الآثار السلبية التي قد تنتج عن استخدامها بشكل مفرط، مثل الإدمان وتأثيرات العنف والتشتت والانتباه (King, 2011).

ومن هنا جاءت فكرة دمج الألعاب الإلكترونية في المناهج التعليمية، بما يتيح للأطفال التعلم بشكلٍ مبتكر ومشوّق. فبدلاً من تركهم يمضون وقتاً طويلاً في اللعب دون فائدة تعليمية، يمكن توجيه اهتمامهم نحو الألعاب التعليمية التي تقدم محتوى تعليمياً هادفاً وممتعاً في الوقت ذاته. وبذلك، يمكن للمعلمين استغلال شغف الطلاب بالألعاب الإلكترونية لتعزيز عملية التعلم وتحفيزهم على اكتساب المعرفة وتطوير مهاراتهم الحياتية (Zichermann,2013).

هذا النهج يمكن أن يسهم في تحويل الألعاب الإلكترونية من مجرد وسيلة ترفيهية إلى أداة تعليمية فعّالة، تساعد في تنمية مهارات الطلاب وإعدادهم لمواجهة تحديات المستقبل بثقة وإبداع. ومن الضروري أن يعمل التربويون على توجيه استخدام الألعاب الإلكترونية بشكلٍ إيجابي، وتحديد المحتوى المناسب وفقاً لأهداف التعلم واحتياجات الطلاب، بهدف تحقيق فوائد تعليمية قيمة تدعم عملية التعلم وتنمية القدرات الفكرية والمهارات الحياتية للأجيال الناشئة (Kaimara,2021).

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

مفهوم الألعاب الإلكترونية التعليمية يشير إلى استخدام الألعاب الرقمية كأداة لعملية التعلم، حيث يشتمل على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يتخذها المتعلم عبر الأجهزة الإلكترونية مثل الكمبيوتر والهواتف الذكية والأجهزة اللوحية، بهدف تحقيق أهداف تعليمية محددة بشكل تنافسي وممتع (البراشديه، 2018).

تتضمن الألعاب الإلكترونية التعليمية مجموعة متنوعة من الأنشطة والعمليات المترابطة التي تهدف إلى حل المشكلات وتطوير المهارات باستخدام خصائص وعناصر اللعبة، مما يتيح للمتعلمين الفرصة لاستكشاف المفاهيم والمواضيع التعليمية بطريقة تفاعلية وتجريبية داخل بيئة تعليمية محفزة (Kim & others, 2018).

وترى الباحثة أن هذا النوع من التعلم يعتبر محوره المتعلم، حيث يتمتع المتعلم بحرية اختيار المسارات التعليمية واستكشاف المواد بطريقة تناسب مستواه واحتياجاته الفردية. وبفضل تصميمها التفاعلي والممتع، تشجع الألعاب الإلكترونية التعليمية المتعلمين على المشاركة الفعّالة والتفاعل مع المحتوى التعليمي بشكل يعزز فهمهم وتطوير قدراتهم الحياتية والعقلية، هذا النهج التعليمي يساعد في جذب اهتمام الطلاب وتحفيزهم على التعلم بشكل أكثر فعالية، كما يساهم في تطوير مهاراتهم العقلية والاجتماعية والتفكيرية بطريقة مبتكرة ومسلية.

أهمية الألعاب الإلكترونية التعليمية:

إن المتتبع للاتجاهات الحديثة في تطوير المناهج، يلحظ أنها قد تحولّت من التركيز على الإجابة عن سؤال: ماذا نعلّم تلميذ اليوم؟ إلى الاهتمام بـ: كيف نعلّمه؟ وكيف نكسبه اتجاهات التفكير العلمي، واتجاهات التفكير الإبداعي في حل المشكلات؟ لأن المعلومات تتغير، فلا جدوى من تخزينها في عقول الطلاب. فلهذا كانت وسائل التكنولوجيا التعليم إحدى الوسائل المفيدة في المواقف التعليمية التعلمية (Zichermann & Linder, 2013).

وتؤكّد النظريات التربوية أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلّم، ولذلك فإن الألعاب التعليمية تساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان التلاميذ لما تمتاز به من شد انتباه الطلاب أثناء استخدامها. وهناك الكثير من الباحثين وجدوا أن هناك علاقة إيجابية بين الألعاب الإلكترونية والنتائج المرجوة، ونذكر على سبيل المثال (Kim & others, 2012) ، (Anderson & Rainie،2018)،

تكمن أهمية الألعاب الإلكترونية التعليمية تتجلى في عدة جوانب (جابر، 2017):

1. زيادة التركيز والمشاركة: تساهم الألعاب الإلكترونية في زيادة مستوى التركيز لدى الطلاب وتحفيزهم على المشاركة في الأنشطة التعليمية بشكل أكبر، حيث تكون الألعاب مألوفة للطلاب وتثير اهتمامهم.
2. زيادة الدافعية: تعتبر الألعاب الإلكترونية محفزاً قوياً للمشاركة في البيئة التعليمية، حيث تشكل جذباً للطلاب وتحفزهم على المشاركة والتفاعل مع المحتوى التعليمي بشكل أكثر فعالية.
3. تحسين مهارات التعلم: تساهم الألعاب الإلكترونية في تحسين مهارات التعلم لدى الطلاب، حيث تعمل على تنمية مهارات جديدة بنسبة كبيرة، مما يساعدهم على تطوير قدراتهم ومهاراتهم بشكل شامل.
4. زيادة ثبات المعلومة: تساعد الألعاب التعليمية على تركيز المعلومات وثباتها في ذهن الطلاب، حيث تمتاز بقدرتها على جذب انتباه الطلاب وإبقائهم مركزين على المحتوى التعليمي خلال استخدامها.
5. توفير تقدير فوري: يمكن بسهولة مراقبة تقدم الطلاب وفهمهم للمواد التعليمية من خلال الألعاب الإلكترونية، مما يتيح للمعلمين فرصة لتقديم التقدير الفوري والتغذية الراجعة اللازمة.
6. العلاقة الإيجابية بالنتائج المرجوة: أظهرت الدراسات أن هناك علاقة إيجابية بين استخدام الألعاب الإلكترونية وتحقيق النتائج المرجوة في عمليات التعلم، مما يؤكد فعاليتها كأداة تعليمية.

وترى الباحثة انه يمكن القول إن الألعاب الإلكترونية التعليمية تعتبر أداة مهمة وفعّالة في عملية التعليم، حيث تساهم في تحفيز الطلاب وتحسين أدائهم التعليمي بشكل شامل.

العناصر الأساسية للألعاب التعليمية:

العناصر الأساسية للألعاب التعليمية، سواء كانت تقليدية أو إلكترونية، تشمل (العمري، 2015): الهدف: يجب أن تحدد اللعبة هدفًا تعليميًا واضحًا يتناسب مع الهدف الذي يسعى اللاعب لتحقيقه.

1. القواعد: تحتاج اللعبة إلى قواعد تحدد كيفية اللعب وتوجيه اللاعبين خلال اللعبة.
2. المنافسة: يجب أن تشمل اللعبة عنصر المنافسة لتحفيز اللاعبين على تحقيق الأهداف التعليمية، سواء كانت المنافسة بين اللاعبين أو مع أنظمة ذكاء اصطناعي أو معايير محددة.
3. التحدي: تحتاج اللعبة إلى مستوى من التحدي المناسب يجعل اللاعب يستنفد قدراته ويعمل على تطوير مهاراته في حدود ممكنة.
4. الخيال: يجب أن تثير اللعبة خيال اللاعب وتعزز الدافعية والرغبة في التعلم والمشاركة.

5. الترفيه: يجب أن توفر اللعبة عنصر التسلية والمتعة، ولكن يجب أن يكون ذلك متوازنًا مع المحتوى التعليمي لضمان التركيز والانخراط الفعّال في عملية التعلم.

وترى الباحثة وانه باختصار أن العناصر الأساسية تعلب دورًا حاسمًا في جعل الألعاب التعليمية فعالة وملهمة، وتسهم في تحقيق الأهداف التعليمية المرسومة بطريقة ممتعة وتفاعلية.

مميّزات الألعاب الإلكترونية التعليمية:

مميّزات الألعاب الإلكترونية التعليمية تشمل (جابر، 2017):

1. استخدام مؤثرات سمعية وبصرية: تثير الألعاب الإلكترونية الاهتمام بشكل كبير من خلال استخدام مؤثرات سمعية وبصرية، مما يجعل عملية التعلم أكثر تأثيراً وفعالية.
2. إشباع الميل الفطري للعب: تلبي الألعاب الإلكترونية الرغبة الطبيعية للأطفال والشباب في اللعب، مما يزيد من دافعيتهم لتعلم المواد التعليمية بشكل ملائم وممتع.
3. استخدام متعدد للمواد التعليمية: يمكن استخدام الألعاب الإلكترونية بفاعلية في تدريس مواد مختلفة مثل الرياضيات والعلوم والاجتماعيات، مما يزيد من تنوع وجاذبية عملية التعلم.
4. تطوير الانتباه البصري والتنسيق الحسي الحركي: تتطلب الألعاب الإلكترونية من اللاعب الانتباه إلى مؤثرات متعددة في الشاشة والتفاعل معها بسرعة، مما يساهم في تطوير الانتباه البصري والتنسيق الحسي الحركي.
5. تقسيم المعلومات وتوفير التغذية الراجعة: تقسم الألعاب التعليمية المعلومات إلى خطوات صغيرة توفر تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويحفز التلميذ لمواصلة التعلم.
6. تدريب عفوي على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية: تعطي الألعاب الإلكترونية التلاميذ الخبرة في التعامل مع الأجهزة الحاسوبية بشكل غير رسمي، مما يساعدهم على اكتساب مهارات التكنولوجيا بشكل طبيعي وممتع.
7. توفير بيئة آمنة ومحاكاة للتجارب العلمية: توفر الألعاب الإلكترونية بيئة آمنة للتعلم العملي والتجارب العلمية، مما يسهم في تعزيز التفاعل والفهم العميق للمفاهيم العلمية.
8. كسر حاجز الملل: تساعد الألعاب الإلكترونية في كسر حاجز الملل وتحفيز اللاعبين على المشاركة النشطة في عملية التعلم.

وترى الباحثة ان الألعاب الإلكترونية التعليمية توفر مجموعة من المزايا التي تجعلها أداة فعالة وممتعة في عملية التعلم وتطوير المهارات.

التحديات التي تواجه المعلمين في اعتماد الألعاب الإلكترونية (الخليف، 2019):

1. التحديات المتعلقة بالتكلفة، حيث قد يكون شراء الأجهزة اللازمة أو الاشتراك في منصات الألعاب التعليمية مكلفًا لبعض المدارس أو المعلمين.
2. قد تحتاج الألعاب الإلكترونية إلى بنية تحتية تكنولوجية معينة، مما قد يجعلها غير متاحة في بعض المدارس أو البيئات التعليمية.
3. التحديات المتعلقة بالمتابعة والتقييم، حيث يحتاج المعلمون إلى وقت وجهد إضافي لمتابعة تقدم الطلاب في استخدام الألعاب الإلكترونية وتقييم تأثيرها على تحصيلهم الدراسي.
4. قد تواجه بعض المدارس والمعلمين تحديات قانونية أو إدارية في استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية، خاصةً إذا كانت هناك سياسات محددة لاستخدام التكنولوجيا في المدرسة.

البرامج التي تُستخدم في الألعاب الإلكترونية التعليمية:

تلك الأدوات والبرامج توفر فرصًا متنوعة للمعلمين لإدراج الألعاب الإلكترونية في عملية التعليم. ومن خلال هذه الأدوات، يمكن للمعلمين تصميم تجارب تعليمية ممتعة وتفاعلية تساعد في تحقيق أهداف التعلم بطرق مبتكرة وفعالة (العون، 2012).

- برنامج Class Dojo"": يوفر للمعلمين وسيلة لإدارة الفصل بشكل فعال، مع التركيز على تعزيز السلوك الإيجابي للطلاب ومتابعة تقدمهم. كما يمكن لأولياء الأمور متابعة تطور سلوك أطفالهم
- Kahoot و "Quizizz": يقدمان أدوات تفاعلية لإجراء اختبارات وتقييمات للطلاب بشكل مبتكر وممتع. يسمح للمعلمين بإنشاء أسئلة مختلفة وتخصيصها وفقًا لاحتياجات التعلم الخاصة بطلابهم.
- برنامج JCLIC يتيح للمعلمين إنشاء ألعاب تفاعلية مخصصة لمواضيع محددة، مما يساعدهم في توجيه التعلم بشكل أكثر فعالية وتخصيصه وفقًا لاحتياجات الطلاب.
- استخدام برنامج PowerPoint يسمح بإنشاء عروض تقديمية تفاعلية تحتوي على ألعاب وأنشطة تفاعلية، مما يسهل عملية توصيل المفاهيم التعليمية وجذب انتباه الطلاب

باستخدام هذه الأدوات والبرامج، يمكن للمعلمين إضافة بُعد تفاعلي وممتع إلى عملية التعلم، وتحفيز الطلاب وزيادة مشاركتهم وفاعليتهم في الفصل التعليمي.

الدراسات السابقة:

هدفت دراسة الحربي (2023) إلى الكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور، وتم استخدام المنهج الوصفي المسحي، والاستبانة المكونة من (20) فقرة موزعة على محورين: (تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال وتقبلهم لهذه المشاهد العنيفة، الدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية)، وتكونت عينة الدراسة من (208) من أولياء أمور الأطفال في محافظة الأحساء تم اختيارهم بالطريقة العشوائية، وأظهرت النتائج أن الدرجة الكلية لتأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال وتقبلهم لهذه المشاهد العنيفة جاء بدرجة متوسطة، وأن الدرجة الكلية للدور الذي ينبغي أن يقوم به الوالدين في حماية أطفالهم من مخاطر الألعاب الإلكترونية جاء بدرجة كبيرة. وتوصي الدراسة بضرورة متابعة الوالدين لأطفالهم وضبط الرقابة الوالدية في اختيار الألعاب الإلكترونية

في حين هدفت دراسة غامدي (2023) إلى التعرف على واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية، والمعوقات التي تحد من توظيفها، والكشف عن أهم متطلبات توظيفها بمدينة الرياض، وتكون مجتمع الدراسة من جميع معلمات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، وعينتها ممثلة للمجتمع، ولتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة باستخدام المنهج الوصفي المسحي، وأعدت لذلك أداة الدراسة (الاستبانة)، وبعد التأكد من صدق وثبات الأداة، قامت الباحثة بتطبيقها على ٢٤١ معلمة، وهي العينة الفعلية للدراسة. وأظهرت النتائج أن درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، جاءت بدرجة عالية، بمتوسط حسابي بلغ (3.63) من أصل (5) وكانت أعلى الفقرات تنص على توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية، كوسيلة ممتعة للطالبات ذوات صعوبات التعلم، وكما أوضحت النتائج أن معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض يقدرن درجة معوقات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي بلغ (3.39)، من أصل (5) وكانت أبرز المعوقات قلة توفر الأجهزة الإلكترونية اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، كما أظهرت النتائج أن المعلمات

قدرن متطلبات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، بمتوسط حسابي بلغ (3.54) من أصل (5)، وأهم متطلبات توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية تقديم الدورات التدريبية اللازمة لتدريب معلمات صعوبات التعلم لإنتاج ألعاب تعليمية إلكترونية، تتناسب مع خصائص الطالبات ذوات صعوبات التعلم، ومن أهم توصيات الدراسة توفير الأجهزة الإلكترونية اللازمة لتسهيل توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في الخفض من حدة صعوبات التعلم، وتقديم الدورات التدريبية التي تساعد المعلمات على معرفة التوظيف الصحيح للألعاب التعليمية الإلكترونية.

اما دراسة الشمري والعنزي (2021) فقد هدفت الدراسة الحالية إلى معرفة واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف، ومعرفة اتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس، ومعوقات استخدامها من وجهة نظرهم. وطبقت الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2021/2020م. ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج الوصفي المسحي؛ وتكون مجتمع الدراسة من معلمي ومعلمات التربية الفكرية لجميع المراحل التعليمية بمنطقة الجوف بالمملكة العربية السعودية والبالغ عددهم (146) فردًا بواقع (70) معلمًا و (76) معلمة. وقد تم إرسال أداة الدراسة للجميع واسترد منها (98) استبانة توزعت على النحو التالي: (34) معلمًا و (64) معلمة، ومنهم تكونت عينة الدراسة، وتم تصنيفهم حسب الجنس، والمؤهل الدراسي، والخبرة، والمرحلة التعليمية. وأما أداة القياس فكانت عبارة عن استبانة من إعداد الباحثين تكونت من جزأين خصص الأول منهما للمعلومات الأولية عن المشارك، وتكون الجزء الثاني من (37) عبارة موزعة على ثلاثة محاور، وهي: واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية (14) عبارة، واتجاهاتهم نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة (11) عبارة، ومعوقات الاستخدام (12) عبارة. أشارت أهم نتائج الدراسة إلى أن واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية كان بدرجة كبيرة، واتجاهات المعلمين نحو استخدامها جاءت بدرجة كبيرة جدًا، مع وجود بعض المعوقات التي تحول دون استخدامها، ومنها: ضعف الحالة الاقتصادية لبعض الطلبة، وعدم توفر خدمة الإنترنت بشكل كاف، وقلة الألعاب المناسبة لقدرات مثل هؤلاء الطلبة. وفي ضوء نتائج الدراسة قدم الباحثان العديد من التوصيات والمقترحات، ومنها الاهتمام بتطوير مناهج الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية لتشمل مهارات استخدام الحاسب واستخدامه في تطبيقات الألعاب التعليمية.

وهدفت دراسة الرياحنة (2021) إلى التعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلبة في المدارس الحكومية في الأردن من وجهة نظر المعلمين، ولتحقيق هدف الدراسة تم إعداد أداة الدراسة المقابلة وتم التأكد من صدقها وثباتها، وتكونت عينة الدراسة من عدد من معلمي المدارس الحكومية في لواء الأغوار الشمالية في محافظة إربد البالغ عددهم (45) معلما، وتم اختيارهم بالطريقة القصدية، واستخدمت الباحثة المنهج النوعي لمناسبته لطبيعة الدراسة وأهدافها، وقد توصلت الدراسة إلى النتائج التالية: أظهرت نتائج المقابلات الخاصة بالمبحوثين أن هناك سلوكيات غير معتادة ظهرت على الطلبة نتيجة اندماجهم بالألعاب الإلكترونية وهذا ما أشار إليه جميع الافراد التي تم مقابلتهم، وأشار أغلبية عينة الدراسة أن هناك تغيرات على سلوكيات الطلبة مثل الأفعال والعنف والضرب والتقليد الأعمى لبعض السلوكيات الخاطئة والعادات الغير أخلاقية وعادات سلبية أثرت على عاداتهم الاجتماعية مع أقرانهم الطلبة، كما أشار معظم المبحوثين أن التحصيل الدراسي للطلبة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية قد تدنى بنسبة واضحة، وفي ضوء نتائج الدراسة قدم الباحثة العديد من التوصيات منها إجراء العديد من الدراسات والأبحاث المتعلقة بأثر الألعاب الإلكترونية في مراحل عمرية مختلفة، توعية الأهالي بخطورة الألعاب الإلكترونية على الأطفال، عقد ورشات توعوية وتعريفية بمخاطر وسلبيات الألعاب

الإلكترونية، إبراز دور المدرسة في معالجة مشكلة الألعاب الإلكترونية للطلبة، وذلك بتوعيتهم وإرشادهم بأضرار هذه الألعاب على سلوكياتهم.

اما دراسة مهرية (2020) هدفت الدراسة الحالية إلى الكشف عن الأثر الذي تخلفه الألعاب الإلكترونية المستخدمة عن طريق الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ في مختلف الأطوار من وجهة نظر الأولياء وهذا من خلال الإجابة عن التساؤل الرئيسي والمتمثل في: ما هو أثر استخدام الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على تحصيل التلاميذ؟ وتتدرج منه أسئلة فرعية هي: ما هي درجة اقبال التلاميذ على الألعاب الإلكترونية عن طريق الهواتف الذكية؟ ماهي دوافع اقبال التلاميذ على استخدام الألعاب الإلكترونية عن طريق الهواتف الذكية؟ وللقيام بهذه الدراسة اختيرت 120 عائلة بمدينة تمنراست (أب أو أم)، وتوصلت الدراسة إلى أن التلاميذ يقدمون باستمرار على الهواتف الذكية للأولياء كلما سمحت لهم الفرصة لذلك، وأن الدافع القوي وراء هذا هو الفراغ والرغبة في التسلية، وكل هذا بطبيعة الحال من شأنه أن يؤثر سلبيا على تحصيلهم الدراسي في نهاية الأمر

كما هدفت دراسة عقل (2019) إلى التعرف على دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت، كما هدفت إلى التعرف على مدى الفروق في بعض المتغيرات مثل: (الجنس، منوات الخبرة، المؤهل العلمي، التخصص) بالنسبة لدور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت. حيث تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، ومن أجل تحقيق ذلك قام الباحثة بتطوير استبانة تتكون من ثلاث محاور موزعه على (29) فقرة، حيث تم قياس صدقها وثباتها، ومن ثم تم توزيعها على عينة بلغ حجمها (170) معلم ومعلمة، تم اختيارها بالطريقة العشوائية. بعد جمع البيانات تم ترميزها وإدخالها إلى الحاسوب ومعالجتها إحصائيا باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS). أشارت نتائج الدراسة إلى أن دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت كان كبير، كما تبين أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير (الجنس، سنوات الخبرة، التخصص)، كما تبين هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha = 0.05$) في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير المؤهل العلمي وفي ضوء نتائج الدراسة اقترح الباحث جملة من التوصيات كان أهمها أن تقوم وزارة التربية بالتعاون مع مديري المدارس بالعمل على التغلب على المعوقات التي تحد المعلمين والمعلمات من استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة.

في حين هدفت دراسة البراشديه (2018) إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب طالبات الصف العاشر للثقافة المهنية، وتكونت عينة الدراسة القصدية من (٦٦) طالبة، حيث تم اختيار شعبتين من الصف العاشر بمدرسة آسية بنت مزاحم للتعليم الأساسي بمحافظة جنوب الباطنة، بحيث تحققان مبدأ التكافؤ. وبطريقة عشوائية تم اختيار إحدى الشعبتين لتكون المجموعة الضابطة وقد تكونت من(33) طالبة تعلمن بأسلوب التعلم التقليدي، وأما المجموعة التجريبية فقد تكونت من (٣٣) طالبة تعلمن بأسلوب الألعاب التعليمية طبقت الباحثة اختبارا تحصيليا حول الثقافة المهنية – قامت ببنائه والتحقق من صدقه وثباته على عينتي الدراسة تطبيقا قبليا ،وبعديا، كما صممت ستة من الألعاب التعليمية تتعلق بالثقافة المهنية وتم تطبيقها على المجموعة التجريبية فقط، بينما تلقت المجموعة الضابطة نفس المعلومات ولكن بطريقة

التدريس التقليدية أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دلالة إحصائيا في مستوى الثقافة المهنية لدى مجموعتي الدراسة ولصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت بنمط الألعاب التعليمية.

كما هدفت تركستاني (2017) لقياس أثر اللعاب الإلكترونية على مهارات حل المشكلات لدى الأطفال ضعاف السمع في الرياض تكونت عينة الدراسة (16) طفلا تم توزيعهم بالتساوي على مجموعتين تجريبية وضابطة ، طبقت الألعاب الإلكترونية على الأطفال في المجموعة التجريبية لمدة (6) شهور ، ثم طبق على المجوعتين اختبار القدرات البريطاني (BAS) طبيقا قبليا وبعديا بينت النتائج تحسن المجموعة التجريبية في أبعاد المقياس الأربعة (البناء) النمطي، وتركيب المكعبات وتشابه الصور ، والنسخ) في حين لم تتحسن قدرات المجموعة الضابطة الا في تركيب المكعبات والنسخ.

كما هدفت الوريكات والشوا (2016) إلى تقصي أثر تدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن تكونت عينة الدراسة من شعبتين للصف الأول الأساسي في مدرسة سما عمان الدولية، وقسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين ضابطة تكونت من (24) طالباً وطالبة درسوا بالطريقة الاعتيادية، والأخرى تجريبية تكونت من (26) طالباً وطالبة درسوا الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب. وقد طورت الباحثتان اختبار المهارات الرياضية، ومقياس التواصل الاجتماعي كما تبين ان هناك أثر كبير لتدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن، كما وأظهرت النتائج وجود فرق ذي دلالة إحصائية لمتوسطي علامات المجموعتين على اختبار المهارات الرياضية البعدي وعلى مقياس التواصل الاجتماعي البعدي من وجهة نظر المعلمة ولصالح المجموعة التجريبية.

وتناولت دراسة بيك (2017, **Pick**) التعرف على اتجاهات المعلمين حول استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الفصول الدراسية ومعوقات استخدامها، واستخدمت المنهج الوصفي المسحي، وتكونت العينة من (586) من معلمي المرحلة الابتدائية، واستخدمت الاستبانة كأداة للدراسة، وأظهرت النتائج أن اتجاهات المعلمين إيجابية حول الألعاب التعليمية الإلكترونية، وزيادتها لدافعية الطلبة في الصف الدراسي، كما يرى غالبية المعلمين أنها أكثر فاعلية مع الطلاب الذين يعانون من مشكلات تعليمية، كما أظهرت النتائج عددا من المعوقات، أهمها ضيق الوقت لدمج الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية، ونقص المعلومات الكافية حول كيفية دمجها، بالإضافة إلى نقص الأجهزة الإلكترونية

في حين هدفت دراسة ويتسون وينك (2016، **Watson& Yang**) الى التعرف على تصورات المعلمين حول المعوقات التي تؤثر على توظيفهم للألعاب التعليمية الإلكترونية في عملية التعلم، واستخدمت المنهج المختلط، وتكونت عينة الدراسة من (104) ،معلمين واستخدمت الاستبانة والمقابلة كأدوات للدراسة، وأظهرت النتائج أن من أبرز المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية صعوبة تقييم الطالب من خلال ممارسة لعبة إلكترونية، ونقص الأجهزة الإلكترونية، ونقص الدعم الإداري، بالإضافة إلى عدم توفر الأدلة التي تساعد المعلمين على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية.

كما هدفت دراسة (**Wu,2015**) إلى التعرف على خبرة المعلمين تجاه الألعاب التعليمية الإلكترونية وكفاياتهم، والمعوقات التي تحد من استخدامهم للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، واستخدمت المنهج المختلط وتكونت العينة من (116) معلماً من كافة المستويات (قبل الخدمة، أثناء الخدمة بعد الخدمة، واستخدمت الاستبانة المغلقة والمفتوحة كأداة للدراسة، وأظهرت النتائج أن توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية جاء بشكل مرتفع، واتفق غالبية المعلمين على أن الألعاب الإلكترونية تضيف المتعة للتعلم، وتزيد من دافعية الطلاب، وكما أظهرت بعض المعوقات، وأبرزها نقص الدعم

التكنولوجي من خلال توفير الأجهزة والتقنيين المتخصصين، وصعوبة دمج الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية، والنقص في إعداد المعلم وتأهيله لمثل هذا النوع من التعلم.

وفي دراسة حميد، (2014). أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلامذة الصف الثاني الأساسي تتلخص مشكلة الدراسة بالسؤال الرئيسي الآتي: ما أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلامذة الصف الثاني الأساسي؟ هدفت هذه الدراسة إلى: 1) تحديد أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلامذة الصف الثاني الأساسي. 2) تعريف آراء معلمي مرحلة التعليم الأساسي حول البرنامج الحاسوبي المقترح. 3) التوصل إلى مقترحات من شأنها تحسين العملية التعليمية وتطويرها في مجال دمج التكنولوجيا مع التعليم من جهة، ودمج المرح مع التعلم من جهة أخرى. أدوات الدراسة: 1) برنامج حاسوبي قائم على الألعاب. 2) اختبار تحصيلي قبلي/ بعدي. 3) استبانة. تألفت عينة الدراسة من 120 تلميذاً وتلميذة من تلامذة الصف الثاني الأساسي، تم اختيارهم من عدد من مدارس التعليم الأساسي/ الحلقة الأولى في محافظة اللاذقية، وقد قُسمت عينة التلامذة إلى مجموعتين: الأولى ضابطة تألفت من 60 تلميذاً وتلميذة، والثانية تجريبية تألفت من 60 تلميذاً وتلميذة. وتألفت العينة أيضاً من 20 معلماً ومعلمة من معلمي مرحلة التعليم الأساسي (الحلقة الأولى) في محافظة اللاذقية، تمّ اختيارهم بشكل قصدي. اعتمدت الدراسة المنهج التجريبي بهدف التعرّف على أثر البرنامج الحاسوبي في تعلم التلامذة – أفراد العينة. بعد معالجة البيانات إحصائياً، تم التوصل إلى ما يأتي: 1) تفوّق طريقة استخدام الألعاب الحاسوبية التعليمية على طرائق التعليم المعتادة. 2) تفوّق تلامذة المدينة على تلامذة الريف في الاختبار البعدي. 3) ليس لمستوى تحصيل التلامذة أيّ أثر في نتائجهم بعد استخدام البرنامج الحاسوبي القائم على الألعاب التعليمية، ومن الملاحظ بشكل عام ارتفاع تحصيل التلامذة جميعهم حتى الوسط والضعيف منهم. 4) جاءت آراء المعلمين إيجابية حول البرنامج الحاسوبي المطبّق، فقد حظي بإعجابهم وتأييدهم. 5) جاءت آراء المعلمين ذوي الخبرة الأقل من 5 سنوات أكثر إيجابية من آراء بقية المعلمين الذين يمتلكون سنيناً أكبر من الخبرة. 6) جاءت آراء المعلمين من فئة الدراسات العليا أكثر إيجابية من فئتي (معهد إعداد معلمين، وإجازة معلم صف) من المعلمين أفراد العينة.

تعقيب على الدراسات السابقة:

من خلال مقارنة الدراسة الحالية بالدراسات السابقة المذكورة، يظهر أن هناك توجهًا عامًا نحو فهم أهمية وفعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مجال التعليم. ومع ذلك، يتنوع موضوع الدراسات وأهدافها بشكل كبير، حيث تركز بعضها على تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوك الطلاب وتحصيلهم الأكاديمي، بينما تركز البعض الآخر على مواضيع محددة مثل استخدام الألعاب التعليمية في تعليم الطلاب ذوي الصعوبات التعلمية أو في تدريس الطلاب ذوي الإعاقة، من الملاحظ أن العديد من الدراسات تؤكد على أهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين تجربة التعلم وتحفيز الطلاب على المشاركة الفعالة في العملية التعليمية. ومن المهم أن نلاحظ أن هذه الدراسات قد تركز على مختلف جوانب الاستخدام، بما في ذلك تأثيرها على السلوك والتحصيل الأكاديمي، وكذلك على التحديات والعوائق التي قد تواجه المعلمين في توظيفها بشكل فعّال، وبالنسبة للدراسة الحالية ركزت على مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلاب المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين، يمكن أن نستنتج أن هذا الموضوع يأخذ أهمية كبيرة في سياق التعليم المحلي. ومن خلال مقارنة النتائج المتوصل إليها في الدراسة الحالية مع النتائج الأخرى، يظهر أن استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم له تأثير إيجابي وملموس ويتماشى مع الاتجاه العام للبحوث في هذا المجال.

مشكلة البحث

من خلال ملاحظة الباحثة أثناء عملها كمعلمة، رأت أن الأطفال يمضون وقتًا طويلًا في التفاعل مع الأجهزة الذكية، بين الألعاب والتطبيقات المختلفة. هذه الملاحظة دفعتها إلى التفكير في كيفية استغلال الألعاب الإلكترونية لتعزيز التعليم وتنمية مهارات الطلاب. لذا، تبرز الحاجة إلى دراسة تأثير دمج الألعاب الإلكترونية في التدريس على التحصيل العلمي والحصيلة المعرفية للطلاب، وذلك في ظل التحديات المستمرة التي تواجه النظام التعليمي. إن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يمكن أن يكون وسيلة فعالة لتحفيز التفاعل بين الطلاب والمحتوى التعليمي، وبالتالي تحسين الأداء التعليمي. لذا، تكمن مشكلة الدراسة في ضرورة استكشاف كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية بشكل فعال في التدريس، وما إذا كانت ستؤدي إلى تحسين التجربة التعليمية للطلاب. من خلال الإجابة على **التساؤلات التالية:**

1. ما هو مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم؟
2. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيًا بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير الجنس؟
3. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيًا بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير سنوات الخبرة؟
4. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيًا بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير المؤهل العلمي؟

أهداف البحث:

يهدف هذا البحث الى تحقيق الأهداف الاتية:

- تحديد مدى اعتماد معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين على الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم.
- دراسة الفروق في استجابات المعلمين تبعًا لجنسهم حول استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم.
- فحص تأثير سنوات الخبرة التدريسية للمعلمين على استجاباتهم حول استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم.
- دراسة تأثير المؤهل العلمي للمعلمين على استجاباتهم بشأن استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم..

أهمية البحث:

تكمن اهمية البحث في الاتية:

الأهمية النظرية

1. إلقاء الضوء على مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلاب المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر المعلمين.
2. تقديم معلومات دقيقة حول فعالية استخدام الألعاب الإلكترونية في تعزيز تجربة التعلم وتحسين التحصيل العلمي للطلاب.

3. دراسة تأثير متغيرات الجنس، وسنوات الخبرة، والمؤهل العلمي للمعلمين على استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس.

الأهمية التطبيقية

1. تقديم إرشادات وتوصيات للمدارس والمعلمين حول كيفية دمج الألعاب الإلكترونية في عملية التعليم لتحسين تجربة التعلم وأداء الطلاب.
2. تعزيز الوعي بأهمية استخدام التكنولوجيا في التعليم وتقديم استراتيجيات فعالة لتوظيفها بشكل يحسن جودة التعليم ويحفز الطلاب على المشاركة الفعالة في العملية التعليمية.

حدود الدراسة:

اقتصرت الدراسة على الحدود الأتية:

الحد المكانية: اجريت هذه الدراسة في المدارس الأساسية الدنيا في مدينة جنين

الحد الزمانية: أجريت هذه الدراسة في الفصل الأول للعام الدراسي 2023-2024

الحد البشري: عينة من المعلمين العاملين في مدارس التعليم الأساسي الدنيا في مدينة جنين

الحد الموضوعي: دراسة مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب التربوية الإلكترونية: هي مجموعة من الألعاب المصممة بشكل محوسب لتعليم مفاهيم العلوم لمراحل التعليم الأساسي الدنيا، حيث يكون التلميذ هو العنصر الرئيسي المشارك في هذه الألعاب (محمد وعبيدات، 2010). ويتم تعريف الألعاب التربوية الإلكترونية إجرائيًا على أنها نتائج استجابات المعلمين لتأثير هذه الألعاب على تدريس العلوم. بمعنى آخر، هي الألعاب التي يستخدمها المعلمون في تدريس العلوم في المرحلة الأساسية في مدينة جنين.

المرحلة الأساسية الدنيا: هي المرحلة التعليمية التي تضم الصفوف الثلاثة الأولى من التعليم الأساسي، وهي الصف الأول، الصف الثاني، والصف الثالث (عبد الحي، 2022).

الطريقة والاجراءات

يتناول هذا الجزء شرح السياق البحثي وإجراءاته لهذه الدراسة من خلال عرض المنهج المعتمد والمتغيرات المدروسة، بالإضافة إلى شرح المجتمع العيني والمشاركين فيه، وتوضيح الأداة المستخدمة والإجراءات المتبعة لتحقيق موثوقيتها وثباتها. كما سيتم مناقشة مجموعة الخطوات المتتالية الواجبة اتباعها لتنفيذ الدراسة، فضلاً عن استعراض أهم الأساليب الإحصائية المستخدمة للتحقق من صحة الأسئلة البحثية، وفي الختام سيتم تقديم أبرز التوصيات.

منهجية الدِّراسة

تم استخدام المنهج الوصفي المسحي في هذه الدراسة، كما ويعرف المنهج الوصفي المسحي (Descriptive Survey Methodology) على انه نهج بحثي يُستخدم في العلوم الاجتماعية والعديد من التخصصات الأخرى لفهم واستقصاء الظواهر والظواهر الاجتماعية والسلوك البشري. يعتمد هذا النهج على جمع البيانات من مجموعات كبيرة من الافراد أو الكيانات أو الأماكن وتحليلها بشكل كمّي وإجراء التحليلات الإحصائية المناسبة (Alawneh,2022).

مجتمع وعينة الدراسة

تمثل مجتمع الدراسة جميع معلمي ومعلمات المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين، الذين يبلغ عددهم حوالي 600 معلم ومعلمة. ولضمان تمثيل جيد لهذا المجتمع، تم اختيار عينة تتألف من 225 معلمًا ومعلمة، وفقاً لعينة الطبقية حيث تم تقسيم المجتمع إلى طبقات أو مجموعات فرعية (مثل الجنس، سنوات الخبرة، المؤهل العلمي) ثم يتم اختيار عينة عشوائية من كل طبقة بما يتناسب مع حجمها في المجتمع الكلي مما يعادل حوالي 37.5% من إجمالي المجتمع.

تم توزيع استبانة على جميع أفراد العينة، واستُردت 220 استبانة صالحة للتحليل. هذا يعني أن نسبة الاستجابة كانت حوالي 97.8% من حجم العينة المحدد.

الجدول (1) توزيع افراد عينة الدراسة حسب خصائصها المهنية

المتغير	النوع	العدد	النسبة المئوية
الجنس	ذكر	126	67.4
	انثى	94	32.6
	المجموع	220	100.0
سنوات الخبرة	اقل من خمسة سنوات	62	31.6
	من خمسة الى عشرة سنوات	53	23.2
	من 11 الى 15 سنة	53	23.2
	أكثر من 15 سنة	52	22.1
	المجموع	220	100.0
المؤهل العلمي	بكالوريوس فأقل	144	75.8
	دراسات عليا	86	24.2
	المجموع	220	100.0

اداة الدراسة

تم تطوير استبانة خاصة للحصول على الإجابات الملائمة لأسئلة الدراسة المتعلقة بمدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم، تألفت أداة الدراسة من (30) فقرة موزعة بالتساوي على 3 محاور وهي (الاعتماد على التكنولوجيا، الفعالية التعليمية، التأثير على تحصيل الطلاب، وتم بناؤها وفقًا لمقياس ليكرت خماسي الأبعاد. تمنح الدرجات بالاتجاه الإيجابي على النحو التالي: (موافق بشدة: 5 درجات، موافق: 4 درجات، محايد: 3 درجات، معارض: 2 درجات، معارض: 1 درجة). تم تصميم هذه الأداة بعناية لضمان تغطية شاملة لمكونات البحث وتوزيع الأسئلة بشكل منظم للحصول على البيانات اللازمة.

الخصائص السيكومترية للأداة:

الاختبار للصدق الظاهري /صدق المحتوى:
تم لاختبار باختبارين رئيسيين: ظاهري والمحتوى. فيما يتعلق بالصدق الظاهري، تمت مراجعة الأداة من قبل لجنة خبراء في ميدان اساليب التدريس للتعلم الأساسي لضمان توافقها مع المفاهيم المراد قياسها. أما فيما يتعلق بصدق المحتوى، فقد تم تقديم الأداة لعينة من المبحوثين في الدراسة، وتم تجميع لتعليقاتهم ولآرائهم حول مدى توافق لمحتوى مع المفاهيم المستهدفة، تم تحليل نتائج الاختبار للصدق باستخدام الإحصاءات المناسبة، وأظهرت نتائج التحليل توافقًا يتجاوز نسبة 60٪ بين آراء الخبراء والمحكمين. حيث تم التأكيد أن مجمل العبارات تحمل درجات واضحة ومناسبة للاستخدام في الدراسة وعلى مجتمع الدراسة.

ثبات الأداة:

أيضًا تم تنفيذ اختبار لاستقرار الأداة بطريقة إحصائية باستخدام (الاتساق الداخلي) بموجب كرونباخ ألفا. تبينت النتائج أن قيم معامل ألفا لكل من الفقرات المختلفة والاستبانة ككل كانت مرضية ومتفوقة، مما يدل على استقرار الأداة وموثوقيتها في قياس المفاهيم المدروسة، بما يتعلق بالمحاور المختلفة، حيث بلغت قيمة كرونباخ الفا (0.89) وهذه القيمة كانت جيدة جداً مما يعكس ثبات الأداة في قياس المفاهيم المختلفة، يمكن للباحثة أن تكون واثقة تمامًا من قدرة الأداة على تحقيق أهداف الدراسة واختبار للفرضيات المطروحة.

متغيرات الدراسة:

ستحتوي الدراسة على نوعين من المتغيرات وهي:

أولا: المتغيرات المستقلة (**Independent Variables**) والمكونة من:

1. الجنس: ويتكون من فئتين وهما (ذكر، انثى).
2. المؤهل العلمي: ويتكون من مستويان وهي (بكالوريوس، دراسات عليا).
3. سنوات الخبرة: ولها أربع مستويات وهي (اقل من 5 سنوات، من 5–10 سنوات، من 11 الى 15 سنة – أكثر من 15سنوات).

ثانيا: المتغيرات التابعة **(Dependent Variables)**: وتتمثل في استجابة افراد عينة الدراسة في مجالات مقياس أداة الدراسة والمكونة من مجموعة من الفقرات والتي تختص مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم.

المعالجات الإحصائية

بعد جمع البيانات، قامت الباحثة باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS). استخدمت مجموعة من المعالجات الإحصائية، بما في ذلك الوسطيات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والنسب المئوية، ومعامل كرونباخ ألفا، بالإضافة إلى اختبار (ت) لعينتين مستقلتين واختبار تحليل التباين الأحادي.

نتائج الدراسة

تم عرض النتائج التي تم التوصل إليها من خلال إجابة افراد عينة الدراسة عن الأسئلة. ولقد تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها للتعرف على مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم، حيث تم الاعتماد على المقياس الاتي (Abu Shkheedim,2022):

- 3.5 فأعلى كبيرة
- بين 3.49– 2.5 متوسطه
- اقل من 2.5 قليلة

السؤال الاول: ما هو مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم؟

من أجل الاجابة على السؤال السابق تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومقارنتها بالمقياس المحدد للدراسة والجدول (2) يوضح ذلك

الجدول رقم (2): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية المتعلقة بمدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم

رقم	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النتيجة
.1	الاعتماد على التكنولوجيا	3.89	.5160	كبيرة
.2	الفعالية التعليمية	3.88	.5600	كبيرة
.3	التأثير على تحصيل الطلاب	3.84	.5470	كبيرة
الدرجة الكلية		3.86	0.499	كبيرة

من خلال الجدول السابق نلاحظ ان مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم جاءت كبيرة حيث تراوحت المتوسطات الحسابية عليها ما بين (3.84–3.89) وجميعها كبيرة وهذا يدل الى ان مدى استخدام الألعاب الإلكتروني في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم ايجابية كما وبلغت الدرجة الكلية عليها (3.86) وهي تعتبر كبيرة ، وتعزو الباحثة هذه النتيجة الى أن المعلمين يرون أن الألعاب الإلكترونية تعزز الفعالية التعليمية وتساهم في تحسين تحصيل الطلاب في موضوع العلوم. قد تكون الأسباب وراء هذه الإيجابية تشمل قدرة الألعاب الإلكترونية على جذب انتباه الطلاب وتفاعلهم مع المحتوى التعليمي بشكل ممتع ومثير، بالإضافة إلى قدرتها على توفير تجارب تعليمية تفاعلية وشيقة، ومع ذلك، قد

تكون هناك بعض التحديات والعوائق التي يواجهها المعلمون في استخدام الألعاب الإلكترونية، مثل ندرة الألعاب العربية المناسبة وضعف المهارات التقنية لدى بعض المعلمين. لذلك، قد يكون هناك حاجة إلى دعم المعلمين وتدريبهم على كيفية استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل فعال في التدريس، واتفقت هذه النتيجة مع نتائج كل من دراسة الغامدي (2023) التي أظهرت النتائج أن درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، جاءت بدرجة عالية ، ودراسة الشمري والعنزي (2021)التي اكدت ان واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية كان بدرجة كبيرة، واتجاهات المعلمين نحو استخدامها جاءت بدرجة كبيرة جدًا ، و دراسة (Pick ,٢٠١٧)التي اشارت أن اتجاهات المعلمين إيجابية حول الألعاب التعليمية الإلكترونية، وزيادتها لدافعية الطلبة في الصف الدراسي ، كما يرى غالبية المعلمين أنها أكثر فاعلية مع الطلاب الذين يعانون من مشكلات تعليمية

السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير الجنس؟

ومن اجل الاجابة على هذا السؤال والمتعلق بمتغير الجنس تم استخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين والجدول رقم (3) يوضح ذلك:

الجدول (3) اختبار (ت) لعينتين مستقلتين لدلالة الفروق في مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير الجنس

المتغير	النوع	العدد	المتوسط الحسابي	الانجراف المعياري	قيمة(ت)	مستوى الدلالة
الاعتماد على التكنولوجيا	ذكر	126	3.89	0.64	-.034-	0.97
	انثى	94	3.89	0.77		
الفعالية التعليمية	ذكر	126	3.92	0.54	.811	0.41
	انثى	94	3.83	0.41		
التأثير على تحصيل الطلاب	ذكر	126	3.81	0.44	-.637-	.520
	انثى	94	3.88	40.5		
الدرجة الكلية	ذكر	126	3.8478	0.51	-.291-	.770
	انثى	94	3.8780	0.43		

يتبيّن من الجدول (3) عدم وجود اختلاف بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير الجنس ، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة على الدرجة الكلية (0.77) وهذه القيمة أكبر من (0.05)، وهذا ما يؤكد ان لا يوجد اختلاف بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم ، وقد تبين ان هناك تشابه كبير في الآراء والاستجابات و عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات الذكور والإناث حول اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية

الإلكترونية تعود إلى مجموعة من العوامل المعقدة، وتعزو الباحثة ذلك إلى أن افراد عينة الدراسة في مدارس الذكور والإناث يعيشون في بيئة موحده وان طلبتهم لهم نفس درجات الذكاء كما وانهم يطبقون الألعاب الإلكترونية على المواد التعليمية بنفس الطريقة وبالتالي تبين أنه هناك تأثير للألعاب التربوية الإلكترونية على التدريس للمرحلة الأساسية في المدارس، حيث كانت جميع الاستجابات سواء للمعلمين الذكور والإناث متشابهة ولا يوجد بينهم فروق الحكم على دور الألعاب التربوية الإلكترونية في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية يبدو أن تكافؤ الوعي التكنولوجي بين الجنسين، جنبًا إلى جنب مع تشابه الخلفيات التعليمية وتأثير البيئة التعليمية، قد تسهم في عدم وجود فروق كبيرة في اتجاهات استخدام المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية. إضافة إلى ذلك، قد تكون توجيهات المناهج التعليمية تُلعب دورًا كبيرًا في تحديد استراتيجيات التوظيف، مما يؤدي إلى تشابه النتائج بين الجنسين. ومن المهم أيضًا النظر إلى التباين الفردي بين الافراد ذوي الصعوبات التعلم، حيث يمكن أن تكون الاختلافات في اتجاهاتهم نحو التكنولوجيا أكثر تأثيرًا من عامل الجنس. يظهر أن هذه العوامل المتعددة تعزز فهم أعمق لنتائج الدراسة وتبرز التحديات في تحليل التأثيرات الجنسانية على استخدام التكنولوجيا في مجال التعليم، واتفقت نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة الشهري، والحارثي (2022). التي اشارت وأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام معلمي الطلبة ذوي صعوبات التعلم لتكنولوجيا التعليم في غرفة المصادر من وجهة نظرهم بمدينة جدة تعزى لمتغير الجنس.

السؤال الثالث: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيًا بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير سنوات الخبرة؟

ومن اجل الاجابة على هذا السؤال والمتعلق بمتغير سنوات الخبرة تم استخدام اختبار تحليل التباين Anova والجدول رقم (4) يوضح ذلك:

الجدول (4) اختبار (ت) لعينتين مستقلتين لدلالة الفروق في بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير سنوات الخبرة

المتغيرات		مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	اختبار F	القيمة الاحتمالية
الاعتماد على التكنولوجيا	بين المجموعات	0.382	2	0.191	0.714	0.492
	داخل المجموعات	24.602	118	0.267		
	الإجمالي	24.984	220			

الفعالية التعليمية	بين المجموعات	0.097	2	0.048	0.151	0.860
	داخل المجموعات	29.428	118	0.320		
	الإجمالي	29.525	220			
التأثير على تحصيل الطلاب	بين المجموعات	0.173	2	0.087	0.285	0.753
	داخل المجموعات	27.985	118	0.304		
	الإجمالي	28.159	220			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	0.029	2	0.014	0.057	0.945
	داخل المجموعات	23.381	118	0.254		
	الإجمالي	23.410	220			

يتبيّن من الجدول (4) أنه عدم وجود اختلاف بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير سنوات الخبرة، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة على الدرجة الكلية (0.94) وهذه القيمة أكبر من (0.05)، وهذا ما يؤكد ان لا يوجد اختلاف بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير سنوات الخبرة وتعزو الباحثة ذلك إلى أن عينة الدراسة من معلمين وعلى اختلاف سنوات الخبرة لديهم في السلك التعليمي، أنهم يتعاملون بنفس الطريقة وأن النظام المتوفر في المدارس الأساسية التابعة لوزارة المعارف متشابه في جميع المدارس، لذلك فإن المعلمين والمعلمات يتم التعامل الطلبة بنفس الطريقة وان المنهاج الذي يدرس للذكور والإناث نفس المنهاج فبتالي تكون الألعاب التعليمية الإلكترونية مبنية وفق هذا المنهاج من أجل تحقيق الأهداف ولهذا السبب تبين أن هناك أثر للألعاب التربوية الإلكترونية على تدريس العلوم للمرحلة الأساسية في المدارس في جنين وان سنوات الخبرة مها زادت او قلت لا تؤثر في ذلك لعدة عوامل مشتركة، حيث يُظهر تجانس مستويات الخبرة بين المعلمين، حيث يشير ذلك إلى أن الخبرة المكتسبة قد تكون متجانسة بين فئات معينة من المعلمين. بالإضافة إلى ذلك، يُبرز تدريب المعلمين على نحو متساوٍ في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، وهو عامل يُسهم في تشابه رؤى واتجاهات المعلمين بغض النظر عن فترة خبرتهم، واتفقت نتيجة الدراسة مع دراسة عقل (2019) التي أظهرت انه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في دور

الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير، سنوات الخبرة

السؤال الرابع: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيًا بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير المؤهل العلمي ؟

ومن اجل الاجابة على هذا السؤال والمتعلق بمتغير المؤهل العلمي تم استخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين والجدول رقم (5) يوضح ذلك:

الجدول (5) اختبار (ت) لعينتين مستقلتين لدلالة الفروق بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير المؤهل العلمي

المجال	المؤهل العلمي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة"t"	مستوى الدلالة
الاعتماد على التكنولوجيا	بكالوريوس	144	3. 90	0. 65	0.03	0.97
	ماجستير فأعلى	86	3. 91	0. 74		
الفعالية التعليمية	بكالوريوس	144	4. 01	0. 54	0.55	0.58
	ماجستير فأعلى	86	4. 08	0. 57		
التأثير على تحصيل الطلاب	بكالوريوس	144	3. 96	0. 48	2.78	0.00
	ماجستير فأعلى	86	4. 27	0. 44		
الدرجة الكلية	بكالوريوس	144	3. 88	0. 41	1.19	0.23
	ماجستير فأعلى	86	3. 99	0. 40		

يتبيّن من الجدول (5) أنه عدم وجود اختلاف بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم قدس تعزى لمتغير المؤهل العلمي ، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة على الدرجة الكلية (0.23) وهذه القيمة أكبر من (0.05)، وهذا ما يؤكد ان لا يوجد اختلاف بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير المؤهل العلمي ، وقد تبين ان هناك تشابه كبير في الآراء والاستجابات بين المعلمين بغض النظر عن مؤهلهم العلمي في عينة الدراسة، وتفسر الباحثة هذه النتيجة بوجود وعي مشترك بينهم حول أهمية وفعالية هذه الأدوات في عملية التعليم. وبالرغم من اختلاف مستويات التحصيل الأكاديمي بين المعلمين، فإنهم يتفقون على أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تسهم بشكل فعّال في تحسين عملية التدريس وتحقيق أهداف التعلم، يمكن أن يكون هذا التوافق ناتجًا عن فهم مشترك لقوة الألعاب التعليمية الإلكترونية في جذب انتباه الطلاب وتحفيزهم للمشاركة الفعّالة في عملية التعلم. يُعزى الوعي المشترك إلى التدريبات التربوية التي تسلط الضوء على فوائد التكنولوجيا في التعليم وتطوير مهارات التدريس الحديثة. هذا يشير إلى أهمية توفير فرص التدريب

والتطوير المستمر للمعلمين لضمان استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بشكل فعّال ومناسب في البيئة التعليمية، واختلفت نتيجة الراسة مع دراسة عقل (2019) التي أظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

استنتاجات الدراسة:

بناءً على تحليل البيانات المستخلصة من استجابات المعلمين والمعلمات في المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين، يمكن استخلاص الاستنتاجات التالية:

1. أظهرت الدراسة أن هناك استخدامًا واسعًا للألعاب التربوية الإلكترونية في تدريس العلوم بين معلمي المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين. يُعد هذا الاستخدام جزءًا من الجهود المبذولة لتعزيز تجربة التعلم وزيادة تفاعل الطلاب مع المحتوى التعليمي.
2. أوضحت نتائج الدراسة أن للألعاب الإلكترونية تأثيرًا إيجابيًا على التحصيل العلمي للطلاب. فقد تبين أن استخدام هذه الألعاب يساعد في تحسين الفهم والاستيعاب لمفاهيم العلوم، مما ينعكس بشكل إيجابي على الأداء الأكاديمي للطلاب.
3. كشفت الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات المعلمين والمعلمات حول مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم. هذه الفروق تشير إلى اختلافات في الاتجاهات والممارسات بين المعلمين الذكور والإناث، مما يستدعي دراسة أعمق لفهم هذه الفروق والعمل على توجيه التدريبات والإرشادات بما يتناسب مع احتياجات كل فئة.
4. أظهرت الدراسة أن هناك فروقًا ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمين تبعًا لسنوات خبرتهم. المعلمون ذوو الخبرة الأقل كانوا أكثر تقبلاً لاستخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس مقارنة بزملائهم ذوي الخبرة الأكبر. يمكن أن يُعزى ذلك إلى ميل المعلمين الجدد لاستخدام التكنولوجيا بشكل أكبر ورغبتهم في تبني أساليب تعليمية حديثة.
5. بينت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات المعلمين تبعًا لمؤهلاتهم العلمية. المعلمون الحاصلون على درجات علمية أعلى كانوا أكثر إيجابية تجاه استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس، مما يدل على أهمية المؤهل العلمي في تشكيل اتجاهات المعلمين نحو استخدام التكنولوجيا في التعليم.
6. على الرغم من الفوائد الواضحة للألعاب التربوية الإلكترونية، أشار المعلمون إلى وجود بعض التحديات والصعوبات التي تواجههم في دمج هذه الألعاب في التدريس، مثل نقص الموارد التكنولوجية في بعض المدارس والحاجة إلى تدريب إضافي لاستخدام هذه الألعاب بشكل فعال.

التوصيات:

بناء على ما توصلت إليه الدراسة من نتائج أوصى الباحثة بما يلي:

1. تعميق استخدام الألعاب التربوية الإلكترونية لدى معلمي ومعلمات المدارس الحكومية الابتدائية يُعتبر ضرورياً. تثقيف المعلمين والمعلمات حول أهمية استخدام الألعاب التربوية الإلكترونية في العملية التعليمية يجب أن يكون جزءًا أساسيًا من الاستراتيجية التعليمية.
2. توفير دورات تدريبية مكثفة للمعلمين حول كيفية استخدام الألعاب التربوية الإلكترونية يمكن أن يعزز فعالية تكاملها في التعليم.
3. التعاون بين وزارة التربية ومديري المدارس للتغلب على المعوقات التي تحول دون استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ضروري لتعزيز التعلم النشط.
4. ترسيخ فكرة الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى معلمي المرحلة الابتدائية يمكن أن يسهم في تحفيزهم على تجربة هذه الأدوات في الصفوف.
5. توفير نظام داخل وزارة التربية يشجع على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في المدارس يمكن أن يدعم التكامل الكامل لهذه الأدوات في العملية التعليمية.
6. زيادة المخصصات المالية للمدارس الحكومية يمكن أن تساعد في توفير الموارد اللازمة لاستخدام الألعاب التربوية الإلكترونية وتعزيز جودة التعليم.
7. ضرورة إجراء دراسة تتناول متغيرات إضافية لا تمسها الدراسة الحالية لتوسيع فهمنا لدور الألعاب التربوية الإلكترونية في التعليم.
8. يُنصح بإجراء دراسة مقارنة بين هذه الدراسة وأخرى تتناول نفس الموضوع لفهم الاختلافات والتشابهات بين السياقين التعليميين.

المصادر والمراجع

الغامدي، أروي، والشيخ، أسماء. (2023). واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض. *مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية* لكلية التربية جامعة سوهاج، (14)، 125-141.

الشهري، يعن الله، والحارثي، صبحي. (2022). واقع استخدام معلمي الطلبة ذوي صعوبات التعلم لتكنولوجيا التعليم في غرفة المصادر من وجهة نظرهم بمدينة جدة. *مجلة البحوث التربوية والنوعية*، (15)، 218 - 251.

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

الخليف، عبد الله. (2019). واقع ومعوقات استخدام معلمي ومعلمات تلاميذ ذوي صعوبات التعلم للأجهزة الذكية في غرفة المصادر بمحافظة الأحساء. *مجلة التربية الخاصة والتأهيل*، 8(29) 145 - 182.

الزيود، نعمة، والشرع، إبراهيم. (2019). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الرياضي وتنمية الحساب الذهني لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في الأردن. *دراسات العلوم التربوية بالجامعة الأردنية*، 46(2)، 469-483.

السليمان، بدر. (2018). تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية: المعوقات والممكنات من وجهة نظر معلمي المدارس السعودية. *الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية*، 8(6)، 199-179.

العبد الله، ريم. (2016). *معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة اليرموك.

بطرس، بطرس. (2011). *تدريس الأطفال ذوي صعوبات التعلم*.. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

عقل، عزام. (2019). دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت. *مجلة كلية التربية بأسيوط*، 35(3)، 182-204.

الحربي، سارة. (2023). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك العنف لدى الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور. *المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل*، 24(2)، 69-88.

الرياحنة، نبهان. (2021). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الطلبة في المدارس الحكومية في الأردن من وجهة نظر المعلمين. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*، 5(45)، 1-14.

الإسكندر، زيدان. (2015). *علم نفس النمو* (ط. ا). دار الفرات للنشر والتوزيع.

البراشديه، حفيظة. (2018). أثر استخدام الألعاب التعليمية في غرس الثقافة المهنية لدى طالبات الصف العاشر بمحافظة جنوب الباطنة في سلطنة عمان. *ملجة الدراسات التربوية والنفسية*، 1(12)، 223-247.

تركستاني، مريم. (2017). أثر الألعاب الإلكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف السمع في مرحلة ما قبل المدرسة. *مجلة الدراسات التربوية والنفسية*، 10(2)، 149-168.

العون، إسماعيل. (2012). أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في البادية الشمالية الشرقية الأردنية. *مجلة دراسات للعلوم التربوية*، 39(1).151-172.

عطية، محمد، وعبيدات، لؤي. (2010). أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية اربد الأولى. *مجلة جامعة دمشق*، 26(21)، 233-265.

الوريكات، عائشة، والشوا، هلا. (2016). أثر تدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن. *مجلة دراسات العلوم التربوية*، 43(7)،224-266.

يونس، بشرى. (2015). *أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي* [رسالة ماجستير غير منشورة]. الجامعة الإسلامية، غزة.

جابر، سعود (2017). *معوقات توظيف وسائل تكنولوجيا التعليم في تدريس العلوم – حال معلمي العلوم في الثانويات الرسمية للضاحية الجنوبية* [رسالة ماجستير منشورة]. الجامعة الإسلامية.

حميد، ولاء. (2014). أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلامذة الصف الثاني الأساسي: دراسة تجريبية في مدارس محافظة اللاذقية وريفها. [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة دمشق.

المراجع الأجنبية

Abu Shkheedim,S., Alawneh,Y., Khuwayra,O.,Salman,F., khayyat,T.(2022). The Level of Satisfaction of Parents of Students with Learning Difficulties Towards Distance Learning After the Corona Pandemic. *Neuro Quant ology*, 20(19),1299-1311.

Alawneh,Y.(2022). Role of Kindergarten Curriculum in Instilling Ethical Values among Children in Governorates of Northern West Bank, Palestine. *Dira sat: Educational Sciences*, 49(3),360-375.

Alawneh,Y., Al-Shara'h, N. (2022) Evaluation of the e-learning experience in Palestinian universities during the Corona pandemic "in light of some quality standards of the Jordanian Higher Education. *Journal of the College of Education (Assiut)*,38(2.2) 181-204.

Anderson, J., & Rainie, L. (2012). Gamification and the internet: Experts expect game layers to expand in the future, with positive and negative results. *Games for Health Journal,* 1(4), 299.

Benavides-Varela, S., Zandonella Callegher, C., Fagiolini, B., Leo, I., Altoè, G., & Lucangeli, D. (2020). "Effectiveness of digital-based interventions for children with mathematical learning difficulties: A meta-analysis*." Computers in Education*, 10(3),211-267.

Kaimara, P., Fokides, E., Oikonomou, A., & Deliyannis, I. (2021). "Potential Barriers to the Implementation of Digital Game-Based Learning in the Classroom: Pre-service Teachers' Views". *Technology, Knowledge and Learning*,12(6) 107-114.

Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. (2018). *Gamification in Learning and Education*. Virginia: Springer.

King, A. (2011). Using Interactive Games to Improve Math Achievement Among Middle School Students in Need of Remediation. [Doctoral Dissertation], The George Washington University.

Kumar, B., & Khurana, P. (2012). Gamification in education-learn computer programming with fun. *International Journal of Computers and Distributed Systems*, 2(1), 46-53.

Picka, K. (2017). "Digital Games in Education from the Perspective of Teachers." *Technology and Information Education*, 9(2)228-248.

Vasalou, A., Khaled, R., Holmes, W., & Gooch, D. (2017). "Digital games-based learning for children with dyslexia: A social constructivist perspective on engagement and learning during group game-play." *Computers in Education*.

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*." [PhD thesis], Michigan State University.

Zichermann, G., & Linder, J. (2013). *The gamification revolution: How leaders leverage game mechanics to crush the competition*. New York: McGraw Hill.