# أثر استخدام الألعاب التعليمية في تقييم مستوى طلاب الصف الخامس الابتدائي في تحصيل موضوع قصة نشأه الحضارة المصرية القديمة بالكتاب المدرسي الوحدة الأولي، الدرس الثاني


**اعداد**

آيات صالح سيد احمد علي
أيه عصمت عبد المنصف
جوليانا عوني فخري قط
حبيبة أحمد محمد حلمي
حبيبة نصر الدين محمد حسن
منه الله محمد عبد العظيم امين
نانسي عادل عبد الكريم

**تحت اشراف/**

د/رجب محمد

مدرس التاريخ الحديث والمعاصر

مجلة البحوث التطبيقية في العلوم والإنسانيات

# أثر استخدام الألعاب التعليمية في تقييم مستوى طلاب الصف الخامس الابتدائي في تحصيل موضوع قصة نشأه الحضارة المصرية القديمة بالكتاب المدرسي الوحدة الأولي ، الدرس الثاني

**آيات صالح سيد احمد، أيه عصمت عبد المنصف، جوليانا عوني فخري، حبيبة أحمد محمد، حبيبة نصر الدين محمد، منه الله محمد عبد العظيم، نانسي عادل عبد الكريم**

**المشرف على المشروع: د/ رجب محمد البشير مدرس التاريخ الحديث والمعاصر**

**جامعة عين شمس، كلية التربية، برنامج الليسانس في الآداب والتربية (ابتدائي)دراسات اجتماعية**

**المستخلص**

لقد استحوذت الالعاب التعليمية على عقول اطفالنا، لذلك هدفت هذه الدراسة الي التعرف علي أثر استخدام الألعاب التعليمية في تقييم مستوى طلاب الصف الخامس الابتدائي في تحصيل موضوع قصة نشأه الحضارة المصرية القديمة، تم تطبيق الدراسة في الفصل الدراسي الاول. حيث تم التعرف على مراحل استخدام اللعبة ونشأتها وتطورها وتصميمها وتطبيقها مع ذكر الايجابيات والسلبيات ومدي انعكاساتها النفسية والاجتماعية والتربوية والثقافية علي الطالب كما تكشف هذه الدراسة الدور الذي يقوم به كلا من المعلم والتلميذ في استخدام الالعاب الالكترونية التعليمية في الفصل الدراسي والتعرف على الفرق بين مستوي تحصيل الطلاب قبل ادخال الالعاب الالكترونية التعليمية الي البيئة الصفية وبعد إدخالها.

**الكلمات المفتاحية: المفاهيم التاريخية، الفرعون الصغير، الحاسوب**

Research Abstract:

The electronic of games have captured the mind of our children; therefore, this study aimed to identify the impact of the use of educational games in evaluating the level of fifth grade students in the collection of the subject of the story of the emergence of the ancient Egyptian civilization, the study was applied in the first semester. Where the stages of using the game, its origin, development, design and application were identified, with mention of the pros and cons and the extent of their psychological, social, educational and cultural repercussions on the student, as this study reveals the role played by both the teacher and the student in the use of educational electronic games in the classroom and to identify the difference between the level of student achievement before the introduction of educational electronic games into the classroom environment and after their introduction.

**Keywords: Historical concepts ، The Little Pharaoh ، computer**

١. مقدمة

يمر العصر الحالي بالتغيرات السريعة، والتطور الهائل في التقنيات والتوسع في استعمالها، والانفتاح الثقافي والثورة الرقمية، حيث شكلت هذه التغيرات تحديات تفرض على التربية ومؤسساتها إعادة النظر في أنظمتها، وأساليب عملها، ومكوناتها، فلم يعد هدف العملية التربوية نقل المعارف والمعلومات إلى التلاميذ، بل تعداها إلى تنمية قدراتهم على التفكير السليم، وذلك باستخدام العمليات العقلية العليا، ومحاولة إكسابهم المهارات العقلية اللازمة التي تمكنهم من البناء المعرفي القوي القائم على التفكير بكافة أشكاله.

وتعتبر التربية عملية ضرورية للفرد والمجتمع علي حد السواء ، وبها يدافع الفرد علي ميوله وجنسه وتوجيه غرائزه وفقا لثقافة المجتمع الذي يعيش فيه فالتربية ضرورية لمواجهة الحياة ومتطلباتها، حيث يتم نقل التراث الثقافي من جيل إلى جيل. يعدّ التعليم حجر الأساس لبناء الأمم والشعوب وتقدمها، فهو مفتاح المعرفة واكتساب المهارات التي تُمكّن الأفراد من المساهمة بفعالية في مختلف مجالات الحياة. وعليه، حظي التعليم باهتمام كبير من قبل الشعوب والأمم، حيث سعت إلى توفير كافة الإمكانيات المتاحة لضمان تقدمه وتطوره وهكذا ...

فالاهتمام بالعمليات العقلية وبناء القدرات على التفكير من أهم أهداف التربية في جميع المراحل التعليمية، حيث إن التركيز على مهارات التفكير يسهم في الإعداد الأفضل للتلاميذ لمواكبة تغيرات الحياة ومتطلباتها، وتمكنهم من أداء أدوراهم في المجتمع الذي يعيشون فيه كمواطنين فاعلين ومنتجين قادرين على الإسهام الحقيقي في بناء المجتمع، والمشاركة الفاعلة في التعامل مع القضايا الاجتماعية وخدمة المجتمع بشكل عام.

فالدراسات الاجتماعية من المواد الدراسية التي تكون متصلة بشخصية التلميذ من خلال دراسته لها وتتحدد أفكاره واتجاهاته حيث تكون معالم شخصيته و تتبلور وتأخذ اتجاهاته الفكرية والثقافية والاجتماعية و تكون المواد الاجتماعية مواد متطورة بتطور المجتمعات والإحداث ونتائج البحوث الدراسية و لدراستها أثر في أعداد التلاميذ وتنشئتهم تنشئة علمية في المجتمع ليكونوا قادرين على وضع الحلول المناسبة للمشكلات التي يوجهونها ومالكين الإرادة لتغير نحو الأفضل.

تساعد المفاهيم التلاميذ علي تنظيم وتخزين كميات كبيرة من المعلومات في وحدات يمكن التحكم فيها و تسهل المفاهيم، وتعمل المفاهيم علي انماء التفكير للتلاميذ وتزيد من ثباتها في الذاكرة لمده طويلة وتساعد علي نقل اثر التعلم وتمثل المفاهيم اساسا متينا يتعلم منه التلاميذ مكونات النظام المعرفية من قوانين ومبادئ وقواعد.

يعتبر التلاميذ أمل الغد وهم الوسيلة لتحقيق مستقبل افضل لذلك كان كل اهتمام التربويين البحث عن كل ما يمكّنه من الوصول الى جيل واعي وذلك عن طريق الوسائل التعليمية المبسطة والالعاب التعليمية وهذا الذي سوف نتحدث عنه في موضوع دراستنا في البداية وبشكل عام سوف نتحدث عن الالعاب التعليمية وربطها بموضوع الدراسة وتعرفيها حيث أن الألعاب التعليمية الإلكترونية هي نوع من الألعاب التي تصمم بهدف تعليمي بجانب كونها ترفيهية و تستخدم هذه الألعاب في مختلف مراحل التعليم بدءا من مرحلة الطفولة المبكرة وصولاً إلى التعليم الجامعي

كما تعمل المفاهيم على مساعدة التلاميذ على انتقال أثر التعلم فعندما يتعلم الفرد مجموعة من المفاهيم فأنه يستطيع حل المشكلات التي تحتوي على المصطلحات اللفظية الغامضة لأن كل ما يتعلمه الطلبة يكون بمثابة حجر الأساس الذي يمكنهم الاعتماد علية في المستقبل ويساعدهم على تنظيم معلوماتهم وتبويبها.

وتساعدنا تنمية المفاهيم التاريخية على فهم الماضي بشكل أفضل فعندما نمتلك فهما واضحا للأحداث والشخصيات التاريخية نستطيع تحليلها وتفسيرها واستيعاب اسبابها ونتائجها كما انها تساعدنا على فهم الحاضر لأنها عندما نمتلك فهما واضحا للماضي نستطيع فهم الحاضر بشكل أفضل وتحديد اصوله وتوجهاته.

وتعزز تنمية المفاهيم التاريخية مهارات التفكير النقدي فعندما نستطيع تحليل الاحداث التاريخية واتخاذ موقف موضوعي منها نستطيع تقيم المعلومات واتخاذ قرارات صائبة.

وتساعد تنمية المفاهيم التاريخية علي تحليل الاحداث التاريخية بشكل افضل فعندما نمتلك فهما واضحا للأسباب والنتائج نستطيع تحليل الاحداث التاريخية وفهم دوافعها ونتائجها وتساعدنا علي اتخاذ موقف موضوعي من الاحداث التاريخية فلذلك نستطيع تقييم الاحداث التاريخية بشكل موضوعي دون تحيز وتحسين مهارات التعلم يجعلنا نستطيع استيعاب المعلومات الجديدة بشكل اسرع واسهل.

تعد تنمية المفاهيم التاريخية ضرورية للنجاح في العمل فعندما نمتلك فهما واضحا للتاريخ نستطيع فهم سياق العمل واتخاذ قرارات صائبة لتحقيق اهدافنا .

وتساعدنا تنمية المفاهيم التاريخية علي تحسين العلاقات الشخصية فعندما نمتلك فهما واضحا لثقافات وحضارات مختلفة نستطيع التواصل مع الاخرين بشكل أفضل وبناء علاقات قوية معهم، وتساهم تنمية المفاهيم التاريخية في النمو الذاتي فعندما نمتلك فهما واضحا للماضي والحاضر، نستطيع تطوير مهارتنا.

وتعد طريقة التدريس التي يستخدمها المعلم في الموقف الصفي ركنا مهما لنجاحها في تحقيق الأهداف التربوية و لما لها من فاعلة من اثار ايجابية في طبيعة تفكير التلاميذ وتحسين مستواهم الدراسي والتفاعل المستمر فيما بينهم، وهذه الطريقة تؤدي إلى نمو شخصية المتعلم بجوانبها المختلفة. ومن أحدث الاتجاهات التربوية في مجال الدراسات الاجتماعية الاهتمام بتدريس المفاهيم حيث ترتبط هذه المفاهيم في شبكة من العلاقات تبرز الهيكل البنائي لكل ميدان معرفي وتساعد في توسيع خبرة الفرد واستمرار تعليمه حيث أنها تشكل القاعدة الضرورية للسلوك المعرفي عند الإنسان وتعد هدفاً تربوياً مهماً في كافة مراحل التعليم وتشبه المفاهيم خرائط الطرق للعالم الاجتماعي الذي نعيش فيه وتؤدي إلى المساهمة الفاعلة في تعلم التلاميذ بصورة سليمة.

## ٢. الإطار النظري

باستعراض الانتاج الفكري في مجال الالعاب التعليمية وجدت العديد من الدراسات التي اهتمت بالموضوع ومعالجته وبخاصه من الاتجاه التربوي والتعليمي سواء الانتاج الفكري العربي او الاجنبي وسيتم استعراض بعض هذه الدراسات:

دراسة عبد الحميد ( ٢٠٠٠) : فقد هدفت للكشف عن أثر استخدام الألعاب في تعليم مناهج الصف الخامس الابتدائي وتحسين اتجاهات التلاميذ المتأخرين دراسياً نحو مادة الدراسات الاجتماعية ، طبقت الدراسة على عينة من إحدى المدارس الحكومية في جمهورية مصر العربية، وتم تحليل مضمون الوحدة المختارة للتطبيق ، وتصميم مجموعة من الألعاب وإعداد دليل المعلم وتطبيقها بالإضافة إلى تطبيق اختبارين أحدهما تشخيصي والآخر تحصيلي ، واستمارة جمع بيانات شخصية ، ومقياس الاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية.
وقد توصلت الدراسة إلى تفوق المجموعة التجريبية التي أخضعت للتدريس بالألعاب على المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية ، كما ظهرت آثار الالعاب المقترحة الإيجابي على تعديل اتجاهات التلاميذ.

وفي دراسة البشلاوي (٢٠٠١) : التي هدفت لمعرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس الدراسات الاجتماعية وتنمية بعض المفاهيم الجغرافية والوعي البيئي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية بمصر ، وتمثل مجتمع الدراسة من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي الأزهري في القاهرة في معهد الشهيد جمال بمدينة نصر ، ومثلث العينة ب(٤٠) تلميذاً وتلميذة منهم ، تم اختيارهم بطريقة عشوائية ، طبقت أداة خاصة بمقياس الوعي البيئي واختبار تحصيلي لوحدة الموارد الاقتصادية ، كما تم تصميم لعبة تعليمية للوحدة المذكورة ، وعولجت البيانات إحصائياً ، وأظهرت النتائج : أن الألعاب التعليمية مناسبة لتلاميذ المرحلة الابتدائية ، حيث تؤكد النتائج أنه يستحسن أن يعطى التلميذ تدريباً مبكراً على المهارات العقلية للتفكير والتي لا تعتمد على عامل النضج والخبرة وحده ، كما أن الألعاب التعليمية تشبع حب التلميذ للبحث والمعرفة والتوصل إلى الحل الصحيح للمشكلة واتخاذ القرار، واعتبرت الألعاب التعليمية وسيلة أقدر الوسائل على جذب انتباه التلاميذ وحب المتعلم على أن يلتمس التعلم أكثر.

دراسة عريق (٢٠٠٢) : وهدفت إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل تلاميذ الصف الرابع الأساسي في المملكة الأردنية الهاشمية في مادة التربية الاجتماعية والوطنية ، وتكون مجتمع هذه الدراسة من جميع طلبة الصف الرابع الأساسي ذكوراً وإناثاً في مديرية التربية والتعليم المحافظة عجلون للعام (٢٠٠٠) وبلغ عددهم (٢٦٦٠) عدد الذكور (١٣١١) وعدد الإناث (١٣٤٩) ، بينما مثلت العينة ب (١٥٠) طالباً وطالبة منهم (٦٥) طالباً و (٨٥) طالبة ثم اختيارهم عشوائياً وقسموا إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية بنفس الطريقة وتكونت كل منهما من شعبتين أحدهما للذكور والأخرى للإناث ، وقد أعد الباحث اختباراً تحصيلياً ومجموعة من الألعاب كأدوات للدراسة ، وبعد معالجة البيانات باستخدام تحليل التباين المصاحب (ANCOVA) وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية تعزى لاستخدام الألعاب التربوية ، و وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الذكور والإناث لصالح الذكور تعزى للجنس كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية للتفاعل بين الطريقة والجنس.

وقامت الشبول ( ١٤٢٥ ) : بتنفيذ دراسة هدفت للكشف عن أثر التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلبة الصف العاشر الأساسي في المملكة الأردنية الهاشمية في مدرستي الشونة ، والمنشية الثانوية ) في مبحث الجغرافيا ، وتكونت العينة من (١١٦) طالباً وتلميذة ، منهم (٦٦) طالباً و (٥٠) تلميذة ، ثم اختيارهم بطريقة عشوائية وتم تقسيمهم لمجموعتين ضابطة وتجريبية . وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط أداء المجموعات الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية التي درست باستخدام طريقة اللعب ، إلا أن النتائج لم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط أداء المجموعات الضابطة والتجريبية تعزى للجنس أو إلى التفاعل بين الطريقة والجنس.

دراسة السحت ( ٢٠٠٥ ) : وهدفت للتعرف على مدى فعالية استخدام طريقتي حل المشكلات والألعاب التعليمية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الخامس من المرحلة الابتدائية بجمهورية مصر العربية ، أظهرت النتائج أن استخدام طريقتي حل

المشكلات والألعاب التعليمية في تدريس الدراسات الاجتماعية أدلى إلى تنمية مهارات التكفير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الخامس من المرحلة الابتدائية الصالح المجموعة التجريبية عنها في المجموعة الضابطة

دراسة للأحمد (١٩٨١) : كشفت عن إمكانية استخدام لعبة المحاكاة في تدريس المواد الاجتماعية بالمرحلة المتوسطة في مدارس الكويت ، ومثلت العينة ب (٢٢) تلميذاً ، اختيروا بطريقة عشوائية . قام الباحث بتصميم لعبة عن التلوث في ميناء الأحمدي ، كما أعد اختباراً تحصيلياً ، وبعد تحليله إحصائياً للبيانات التي جمعها توصلت الدراسة إلى أن الألعاب لها أثر وكانت احتمالية استخدام الألعاب في تدريس المواد الاجتماعية في منتصف الفصل الدراسي ذات دلالة إحصائية في تعلم مقرر المواد الاجتماعية.

دراسة القرشي (١٩٨٧): أمكن التعرف على أثر استخدام الألعاب في تدريس الجغرافيا وتنمية مفاهيم التلاميذ في مرحلة التعليم الأساسي في القاهرة، وتكون مجتمع الدراسة من جميع تلاميذ الصف الخامس الابتدائي ، قام بإعداد لعبة عن المواصلات ولعبة أخرى عن السياحة ، كما شرع ببناء اختبار تحصيلي ) قبلي وبعدي ) وطبقة وقد أظهرت النتائج : أن استخدام الألعاب في التدريس أدى إلى زيادة تعلم المفاهيم الجغرافية ، كما أدى إلى تحسين العملية التعليمية للتلاميذ.

دراسة Dondlinger (2007): يوضح الأدبيات المتعلقة بتصميم ألعاب الفيديو التعليمية ويصف ما يلي: "لقد شهد اهتمام متزايد باستخدام ألعاب الفيديو في عملية التعلم في السنوات الأخيرة. ويعزى ذلك جزئيا إلى الاستثمارات الكبيرة التي تنفق في صناعة هذه الألعاب الترفيهية، ولكن أيضا بسبب الفوائد التعليمية التي يمكن أن توفرها . ، ولكن أيضا بسبب قدرتها على جذب انتباه اللاعبين والاحتفاظ بها لفترة طويلة. فترات زمنية يتعلم فيها اللاعبون إتقان تعقيدات اللعبة وتحقيق الأهداف" تركز هذه المراجعة للأدبيات المتعلقة بأبحاث ألعاب الفيديو على المنشورات التي تحلل تصميم الألعاب التعليمية، وخاصة عناصر التصميم للتعلم المشجع، والأسس النظرية لتصميم الألعاب، ونتائج التعلم من لعب ألعاب الفيديو.

براون (٢٠١٠) Brawn: مخاوف بشأن ممارسة ألعاب الفيديو. ويشير إلى أن اللعب الذي يدور حول الشاشات (التلفزيون وأجهزة الكمبيوتر و Game Boysوالألعاب على الهواتف المحمولة وأجهزة (iPod) يمكن أن يعزل المستخدم عن التفاعلات البشرية في العالم الحقيقي التي تعد جزءا أساسيا من الصحة النفسية. ويؤكد أنه عندما يلعب شخص ما أو يشاهد الشاشة، لا يكون هناك أي ارتباط بالعالم الطبيعي، ولا يوجد تطور في الفروق الاجتماعية الدقيقة التي تشكل جزءا من النضج فينا كنوع اجتماعي.

يثير Steinkuehler و Duncan (2008) : مسألة اهتمام الطلاب بتعلم المواد العلمية في المدارس يقترحون أن استخدام اللعبة قد يوفر عادات علمية للعقل ويشيرون إلى أن "الأبحاث الحديثة حول التعلم غير الرسمي القائم على الألعاب تشير إلى أن مثل هذه التقنيات والمجتمعات التي تثيرها قد تكون بديلاً قابلاً للتطبيق ليس كبديل للمعلمين والفصول الدراسية، ولكن كبديل للكتب المدرسية ومختبرات العلوم". يقدمون في بحثهم أدلة تجريبية حول قدرة الألعاب على تعزيز العادات العلمية للعقل. وعلى وجه الخصوص، يدرسون العادات العلمية للعقل والتصرفات التي تميز منتديات المناقشة عبر الإنترنت للعبة World of Warcraftمتعددة اللاعبين على الإنترنت.
وتبين أن ستة وثمانين بالمائة من مناقشات المنتدى كانت عبارة عن مشاركات تشارك في "بناء المعرفة الاجتماعية" وليس المزاح الاجتماعي

دراسة جاكسون (٢٠٠٩) Jackson : أن معظم المعلمين يحلمون فقط بأن ينفق طلابهم قدرا من التحفيز والاهتمام والعاطفة والتفكير النقدي في فصولهم الدراسية، وهو ما يفعله بعض الطلاب في لعب ألعاب الفيديو. إنها تدرس النجاح والمزالق والدروس المستفادة من دمج مكونات تشبه ألعاب الفيديو في فصل تكنولوجيا التعليم. نظرا لأن ألعاب الفيديو تتكون من مستويات، "اختار الطلاب في هذا الفصل مستويات مختلفة لإكمال المهام ولكن كان عليهم كسب عدد معين من النقاط قبل أن يتمكنوا من الانتقال إلى المهمة التالية. تظهر البيانات التي يفكر فيها الطلاب بصوت عال أثناء إكمال المهام أوجه التشابه بين عملياتهم المعرفية والتحفيزية والعاطفية وتلك الخاصة باللاعبين إن مقارنة تقييمات الدورة وتعليقات الطلاب وبيانات مجموعة التركيز عبر عدة تكرارات للفصل، بما في ذلك النسخة التقليدية التي تتكون في المقام الأول من التدريس المباشر، تشير إلى أن دمج يمكن أن تساعد مبادئ ألعاب الفيديو في هيكل الفصل الدراسي في التحفيز.

وبناء على ما جاء في هذه الدراسات السابقة:

اختلفت الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة المتعلقة بالألعاب التعليمية في الدراسات الاجتماعية من حيث المراحل الدراسية المختلفة التي تناولتها ، حيث تناولت الدراسة الحالية ( المرحلة الابتدائية )، بينما شملت المرحلة الثانوية في دراسة الشبول (١٤٢٥)، والمرحلة المتوسطة دراسة الأحمد (١٩٨١).

تتفق دراسة الخابوري (٢٠٠٨) ، ودراسة السحت (٢٠٠٥) ، ودراسة عريق (٢٠٠٢) م ، ودراسة البشلاوي ( ٢٠٠١ م)، ودراسة عبد الحميد (٢٠٠٠) ، ودراسة القرشي ( ١٩٨٧) مع الدراسة الحالية في تناولها للمرحلة الابتدائية.

وفي سياق البحث الحالي، تم توسيع نطاق المتغيرات المدروسة لتشمل "الجنس" كعامل مؤثر على النتائج، مخالفًا بذلك بعض الدراسات السابقة التي اقتصرت على عينة من الذكور فقط، مثل دراسة الخابوري(٢٠٠٨) م، ودراسة السحت ( ٢٠٠٥) ، ودراسة عبد الحميد (٢٠٠٠)، ودراسة القرشي (١٩٨٧) ودراسة الأحمد ( ١٩٨١ ).

تناولت الدراسة الحالية، شأنها شأن دراسات سابقة، عينة من الطلاب شملت كلاً من الذكور والإناث، وذلك انسجاما مع نتائج كل من دراسة الخابوري (٢٠٠٨) م ودراسة السحت ( ٢٠٠٥ م ) ودراسة البشلاوي (٢٠٠١ م )، ودراسة عبد الحميد (٢٠٠٠)، ومادة الجغرافيا في دراسة الشبول ( ١٤٢٥)، ودراسة القرشي ( ١٩٨٧)، في تناولهم لمادة الدراسات الاجتماعية .

تباينت الدراسة الحالية مع دراسة عريق (٢٠٠٢) في اختيار محتوى المادة الدراسية، حيث ركزت الدراسة الحالية على مادة الدراسات الاجتماعية بينما اقتصرت دراسة عريق علي مادة التربية الاجتماعية والوطنية.

تعريف الالعاب التعليمية:

هي أحد الاساليب الفعالة في التعليم حيث انها تعتمد على قدرة الحاسوب في تخزين المعلومات وتقديم بعد الرسومات والاصوات للطلاب ويتم استجابة الطلاب لأي رد فعل مما يجعل الطالب منتبها على الشاشة.

(على (١٩٨٧ )، ص ص ٣١ -٣٢)

هي نشاط منظم ومرتب يتم اختياره لتحقيق اهداف محدده حيث يتم استمتاع التلاميذ اثناء اللعب ويمكن ان يتفاعل بإيجابية مع الحاسوب وهذا يعلم الطالب الصبر واتخاذ القرار السريع بنفسه والمثابرة.

(مطاوع (٢٠٠٠)، ص ١٤٥)

انها دمج التعليم باللعب تحقيق الاهداف التربوية وذلك يتم من خلال المنافسة بين التلاميذ وبعضهم البعض للحصول على جو من التنافس والإثارة والتشويق مما يدفع التلاميذ للاستمرار في اللعب.

(العمري (٢٠٠١)، ص ١٦٨)

هو اسلوب تعليمي يعتمد على دمج التعليم بالألعاب من خلال نموذج يتنافس من خلاله التلاميذ للحصول على اعلى النقاط او مكافأة وتأخذ الشكل الذي يجذب التلميذ وهذا يجعل الطالب يستمر باللعبة ولا يفارقها دون ان يحقق الاهداف المطلوبة منه.

(ابراهيم (٢٠٠١)، ص ٣٧)

هي العاب التي يتعلمها التلميذ بطرق غير مباشره من خلال الخطة التي يصنعها للفوز في اللعبة ويكون دور الحاسوب يوضح الخطأ الذي يخطا فيه الطالب ويمكن ان يعدل خطته والمحاولة مره اخرى للوصول الى الطريقة الصحيحة او النجاح.

(حسين (٢٠٠٢)، ص ١٢٩)

هي برامج تعالج موضوعات معينه عن طريق دمج التعليم في مباريات تخيليه تحث التلميذ على التنافس وذلك عن طريق الإجابة على الاسئلة وتفسيرها وتحليلها.

(الموسى (٢٠٠٣)، ص ٦٩)

هي نشاط منظم ومرتب من خلال الحاسوب حيث يتبع القواعد في اللعب وغالبا تكون هذه الالعاب العاب تعليميه هدفها تعليم التلاميذ وخلق جو من التنافس بينهم.

(الفار (٢٠٠٤)، ص ٢٢٧)

هي برمجيات تهدف الى دمج بين الرفاهية والتعلم في نفس الوقت وذلك لخلق جو من الأثارة والتشويق والرغبة في التعلم مع الرفاهية وذلك من خلال وضع التلميذ امام مشكله حسابيه او أسئلة يقوم الطالب بحلها عن طريق اللعب اي ان هذه الالعاب التعليمية تحتوي على ماده علميه وعلى الطالب الاستفادة منها وزير البرامج من الالعاب تعزز المفاهيم والمهارات لدى الطلاب وتمكن التلميذ من النجاح من خلال اللعبة.

(الربيعي واخرون (٢٠٠٤)، ص ٢٢٥)

هي مجموعه من الأنشطة المبرمجة والتي تزيد دافعيه المتعلم لما ما تقوم بتوفيره من درجه عالية من التفاعلية وذلك تتسم بالمتعة واثاره الخيال من خلال الإطار التعليمي والوصول إلى الحلول الغير تقليديه لحل مشكله اللعبة تحت اشراف المعلم.

(بدوي (٢٠٠٨)، ص ٩)

هي نوع من الأنشطة المحكمة الإطار لها مجموعه من القوانين والقواعد التي تنظم خطوات اللعب واشترك فيها عاده اثنان او أكثر للوصول الى هدف معين وعند هذه النقطة يدخل جو التنافس بينهم وينتهي اللعب في النهاية بفوز أحد الفريقين.

(الطوبجي (١٩٩٤)، ص ٩)

هو تسابق او تعاون بين أكثر من لاعب في اللعبة من اجل تحديد نتيجة في النهاية وذلك من خلال مجموعه من القواعد التي تتبع نظام درجات يدل على تحقيق اهداف اللعبة.

(لطفي (٢٠٠٠)، ص ٣٢)

هي تكنيك او اسلوب فردي يضع التلميذ في موقف دينامي واقعي وحقيقي ويعتمد على نشاط التلميذ وفعاليته في الاختيار من البدائل المتاحة امامه والتي تتماشى وتتفق في سير الموقف التعليمي.

(إسماعيل (٢٠٠٠) ص ٣١٩)

هو اسلوب يهدف الى زيادة فهم التلاميذ للمفاهيم والتعريفات النظرية وذلك عن طريق تطبيقها عمليا او من خلال استخدام برنامج كمبيوتر او تطبيق لعبه بهدف اثاره انتباههم نحو موضوع ما او تطبيق درس علمي وفهم محتواه والوصول الى تحقيق الاهداف التعليمية.

(فلاته (٢٠٠٨)، ص ٢٨)

هو نشاط او مجموعه من الأنشطة التي يتم ممارستها للطالب او مجموعه من الطلاب لتحقيق اهداف تعليميه معينه.

(الهويدي (٢٠٠٢)، ص ٢٤)

هو نشاط تعليمي منظم يتم اللعب فيه بين تلميذان او اكثر يتشاركون ويتفاعلون معا من اجل الوصول الى اهداف تعليميه محدده وتعتبر المنافسة عامل من عوامل القوية للتفاعل بينهم وذلك يتم تحت اشراف المعلم الذي يقوم بدور المرشد بدوره يقوم بمساعده التلاميذ عندما يلزم الموقف ذلك ويخصص جزء من الوقت بعد انتهاء اللعبة للمناقشة فيما تم

( اللقاني والجمل ( ٢٠٠٣ )، ص ٣٦ )

مجموعة الأنشطة التي يقوم بها التلاميذ فرادى أو مجموعات والمبنية على قواعد معينة لتحقيق أهداف تعليمية محددة تحت إشراف المعلم.

(محمد خليل (٢٠٠٨)، ص ١١)

اللعب نشاط حر قد يوجه ويستثمر لإنماء سلوك الاطفال وشخصياتهم وقد يوجه من قبل الكبار لصالح الصغار ويكون في غاية المتعة والتسلية.

(محمد محمود الحيلة (٢٠٠١)، ص ٣٣)

مباريات التعليمية تعالج المواد التعليمية، بهدف زيادة دافعية التلميذ وتشجيعه على البحث والاستكشاف وتحسين اتجاهاته نحو هذه المواد وهي إحدى البرامج المستخدم في تحقيق التعليم بمساعدة الكمبيوتر.

(عادل سرايا (٢٠٠١)، ص ١٨٥)

نشاط منظم منطقياً في ضوء قوانين اللعب، وتعتمد الألعاب التعليمية عامة على المنافسة، وتركز المنفذة منها من خلال الكمبيوتر على جعل المتعلم نشطاً وفاعلا أثناء اكتسابه الحقائق المفاهيم والمبادئ والعمليات في مواقف تعليمية الغربية أو شبيه من الواقع، ومناسبة المستوى المتعلمين ، وتحقق الأهداف المرجوة منها، وتكون جزء من البرنامج التعليمي .

(عبد الحافظ سلامه (٢٠٠٢)، ص١٨٥)

البرامج التي تحتاج الي استخدام الكومبيوتر الى اثناء اللعب، ويقوم الطفل ببعض العمليات العقلية للوصول الى حل مناسب للمشكلة وبالتالي يحصل على درجه تحدد الفائز في هذه المنافسة ومن ثم يمكن استخدام هذه الالعاب في تنميه المفاهيم.

(رانيا سالم (٢٠٠٤)، ص ٦٧)

نشاط يقوم به التلاميذ لتحقيق اهداف معينه ويسعي في تحقيقها في ضوء القوانين والتعليمات والقواعد الخاصة في كل لعبه تعليميه.

(نجلاء يوسف (٢٠٠٧)، ص ١٢)

## التطور والنشأة:

منذ بزوغ الحضارة، فهم المربون أهمية اللعب في تعليم الأطفال حيث أجمع فلاسفة التاريخ من (أفلاطون) إلى اليوم على أهمية اللعب للأطفال كوسيلة للترفيه والتعلم ودعا العديد منهم إلى استخدام الألعاب في تعليم الأطفال مثل (جون لوك) الذي أوصى بتعليمهم من خلال لعبهم الطبيعي وأكد (جان جاك روسو) على أهمية اللعب كوسيلة للتعلم.

(مرفت علي (٢٠٠٥)، ص ٤٦)

ويعتبر اللعب هو النشاط الطبيعي الذي يجمع بين الحركة والعقلية يقوم به الإنسان للاستمتاع والتسلية والتعلم غير المباشر كما ان اللعب يشكل وسيلة رئيسية للأطفال للتفاعل والتطور و يتعلمون من خلاله الأمور والتصرفات التي قد لا تتسنى تعلمها من الدروس المنظمة والمدرسين.

(حسام الدين حسين (٢٠٠٠)، ص ٤٦)

ومنذ بداية تأسيس المدارس تم استخدام الألعاب في التعليم خاصة من خلال التمثيل واللعب الدرامي حيث بدأ استخدام الألعاب في المجال الأكاديمي بشكل رسمي في الستينيات من القرن العشرين حيث استخدمت ألعاب في المدارس والمؤسسات التعليمية العالية وفي مجالات أكاديمية مختلفة.

(حسن بلطيه واخرون (٢٠٠٠)، ص ٣٤)

مع تطور الحياة والعلم والانسان تطورت الالعاب التعلمية وتغيرت بشكل مثير وتطورت الادوات المستخدمة فيها فبعد ان كانت للألعاب مقتصرة علي اللعاب التقليدية وما يتوافر في الطبيعية من مواد فقط دخلت ادوات جديده كالآلات والاجهزة الإلكترونية الي عالم الالعاب الالكترونية باستنادها علي التكنولوجيا في

العصر الحديث وتعد الالعاب الالكترونية هي الاكثر شيوعا في هذا العصر وهي عباره عن عرض احداث علي الشاشة وتمكين اللاعب من التحكم في مجريات هذه الاحداث وقد جذب هذا التطور الي دمج الالعاب التعليمية بالتقنية الإلكترونية الكثير من الاهتمام خاصة بعد الانتشار الواسع للحواسب.

(الناشف (٢٠٠٣)، ص ٦٨)

التدريس باستخدام الألعاب التعليمية من النظريات الحديثة التي ظهرت في الفترة الأخيرة في مجال التعليم والتعلم هو من الطرق التي تساعد بفاعلية في تنمية الميل نحو المادة الدراسية.

(نشوي عبد الحميد (٢٠١٢)،٦٧٦)

ويذكر (قنديل وبدوي) ان الدراسات الحديثة التي تناولت نمو التلاميذ وتطورهم تظهر ان استخدام الطفل لحواسة المختلفة هو مفتاح التعليم والتطور إذا لم تعد الالعاب وسيلة للتسلية فقط حين يريد الاطفال قضاء اوقات فراغهم ويعد استخدام اللعب في التربية بصفة عامه واستخدام تقنياته التعلمية بصفة خاصة جزء من تطور التعليم وتحديثه ب1ما يتضمن اعداد انسان المستقبل القادر على التكيف بنجاح مع المتغيرات المتلاحقة نتيجة التطور العلمي والتقني المستمر.

(قنديل وبدوي (٢٠٠٧)، ص ١٩)

لذا يعد اللعب التعليمي من النهج المناسب للتعليم والتدريس ويوفر فرصة للمتعلم للتفاعل مع المواد التعليمية والتعلم من زملائه. ويهدف اللعب التعليمي إلى: (تحفيز الرغبة في التعلم. ، جذب الاهتمام بالمواد التعليمية. ، تقديم المواد بشكل ممتع وفعال. ، تعزيز فعالية عملية التعلم.)

(فاطمة ابو الحديد (١٩٩٩)، ص ٣١)

وبعد انتهاء الحرب العالمية الثانية وبعد تقدم تكنولوجية الحاسوب بدأ الاقتصاديون ورواد الاعمال في استخدام الالعاب كوسيلة لتوضيح العمليات المتعلقة بمجالاتهم وازداد انتشار استخدام الالعاب في هذا السياق.

(محمد محمود الحيلة (٢٠٠١)، ص ٣١)

تؤدي الالعاب التعلمية دور بارز في تنشئة التلميذ اجتماعيا فيكسب خلالها قواعد السلوك والاخلاق والقيم والعادات الاجتماعية الخاصة بمفهوم التعاون والمحبة والقيادة.

(اسماء زين صادق الاهدل (د–ت)، ص٦)

النظريات المفسرة للألعاب:

أولا: النظريات الكلاسيكية

١ – نظرية الاستجمام

وفقًا للفيلسوف الألماني (لازاروس) ١٩٧١م فإن الوظيفة الأساسية للعب هي راحة العضلات والأعصاب من عناء العمل، فاللاعب في نظرهم يستخدم في ألعابه طاقات عقلية وعصبية غير الطاقات التي أرهقها العمل، وبذلك فإن اللعب يتيح فرصة الراحة للمراكز المرهقة، كما تنظر هذه النظرية إلى اللعب على أنه وسيلة لتجديد النشاط والترفيه حين يشعر الفرد بالتعب والإجهاد في العمل، وهي تتمحور حول أنشطة وقت الفراغ عند الكبار والبالغين. وتؤكد هذه النظرية على أهمية استرخاء العضلات وإزالة توترها، وهذا اللعب يخرج الإنسان من حياته الجدية إلى حياة الاسترخاء، وقد تعرضت هذه النظرية لكثير من النقد منه ما يلى:

. إذا كانت وظيفة اللعب تحقيق الراحة من عناء الأعمال لكان الكبار أشد حاجة للعب من الصغار. إن الأطفال يبدؤون اللعب بمجرد استيقاظهم على الرغم من أن أجسامهم تكون قد نالت قسطا من الراحة.

(Lazarus ( ١٩٧١) ،٥٠)

٢ – نظرية الطاقة الزائدة

تؤكد هذه النظرية على أهمية دور اللعب في نمو الطفل، وتذهب إلى أن اللعب مهمته الأصلية التخلص من الطاقة الزائدة لدى الطفل، فالطفل يحتاج إلى ممارسة مجموعة من أنشطة اللعب حتى يستطيع تقليل الطاقة، واللعب هام في مرحلة الطفولة المساعدة الطفل في هذه المرحلة فريدريك Frederic١٩٧١، ٣٩٥؛ فاروق السيد عثمان: ١٩٩٥ .

واللعب بناء على هذا الرأي ليس إلا وسيلة للتخلص من هذه الطاقة الزائدة، ومن الأدلة التي يسوقها أصحاب هذا الرأي أن الأطفال يلعبون أكثر من الكبار، لأن الأطفال يجدون من يرعاهم ويغذيهم، فلديهم طاقة زائدة يصرفونها في اللعب، إلا أن هذه النظرية قد انتقدت: فالكبار يميلون للعب، وأن اللعب ليس قاصرا على من يستمتع بالراحة، فكثيرا ما ترى أطفالا يلعبون وهم في أشد حالات تعبهم، إذ يجدون فيه سبيلا إلى الشعور بالراحة.

(نعيمة محمد، وعبد الفتاح صابر (١٩٩٩)، ص ١١٠)

٣ –نظرية الإعداد للحياة المستقبلية

تؤكد هذه النظرية أن اللعب له وظيفة بيولوجية هامة للكائن الحي، فاللعب هو أسلوب للتمرن على العمل الجدى الذى يقوم به الكائن الحي في المستقبل، وأن ألعاب الصغار ما هي إلا تقليد لأدوار الكبار وإعداد لها، فاللعب بالأسلحة لدى الأولاد هو استعداد غريزي لدور المقاتل، وألعاب الخياطة والطبخ والعناية بالدمى للبنات هو استعداد غريزي لأدوار تدبير المنزل وتربية الأطفال والأمومة، ولعب الأولاد والبنات في بناء البيوت ولعب أدوار الزوج والزوجة هو استعداد غريزي للحياة الزوجية ومسئوليتها، وأن قيمة نظرية جروس تكون في أنها تبين أن الأنشطة التي تبدو غير هادفة وعديمة الجدوى يكون لها غرض بيولوجي أو اجتماعي .

وأن ما ذهبت إليه النظرية بأن اللعب مران لا تزال تعتبر نظرية صحيحة في أغلب الأحيان، وإن كان يؤخذ على النظرية افتراضها توجيه الغريزة للعب في هذا الإعداد، كما يؤخذ عليها القول بأن كل ما يؤديه اللعب من وظائف هو الإعداد للمستقبل منهم.

(جروس Gross( ١٩٨٧)، ٥١؛ هدى محمود قناوي( ١٩٩٥ )، ١٦)

٤ – النظرية التلخيصية:

تقترح هذه النظرية أن الأطفال يقلدون حياة الرجل البدائي في مرحلة الطفولة المبكرة ويقلدون تطور الجنس البشري أثناء نموهم. يقدم التغيير في نشاط اللعب أثناء تطور الطفل تفتحا للدوافع والغرائز الموروثة بشكل بيولوجي. توفر هذه النظرية تفسيرا مفصلاً لمحتوى اللعب ويمكن ربط سعادة الطفل أثناء اللعب بالماء بسعادة أسلافهم الأسماك. يمكن رؤية آثار حياة أسلافهم القرود في إصرارهم على تسلق الأشجار والتأرجح بين الأغصان. أثرت نظرية هول التلخيصية بشكل كبير على استيقاظ الاهتمام بسلوك الأطفال في مختلف الأعمار.

(سوزانا ميلر (١٩٩٤ )، ٥٧)

وتقوم هذه النظرية على فكرة أساسية تَفضل بأن الأطفال يمثلون حلقة في سلسلة التطور البيولوجي من الحيوان إلى الإنسان، ونتيجة لذلك، يعتبر الطفل استعادة لتاريخ نوعه البشري، باقين في نفس النشاطات التي قام بها الإنسان الأول من خلال اللعب.

(عادل هريدي(١٩٩٧)، ٩٢)

تظهر واضحة عدم قبول هذه النظرية الآن في تفسير اللعب، لاسيما في ظل التقدم العلمي والتكنولوجي والتطور الحضاري. كما تتهم هذه النظرية بتجاهل الدور المهم لتأثير البيئة على سلوكيات الإنسان، حيث تعتبر أن الدوافع التي تؤدي للعب هي وراثية وتعود إلى سلوكيات الأجداد، وتغفل عن تأثير البيئة ودورها في تحديد سلوك الإنسان.

ثانيا: النظريات السيكولوجية

١ – نظرية التحليل النفسي

يفسر فرويد ( ١٩٧٣Freud) اللعب وفقا لمبدأ اللذة والألم، ويرى أصحاب هذه النظرية أن للعب أهمية كبرى في إظهار مكبوتات الطفل، إذ يعتبر اللعب تعبيرا رمزيا عن رغبات الطفل المحيطة أو المخاوف الملازمة له، والمتاعب اللاشعورية والتعبير من شأنه خفض مستوى توتر الطفل فرويد.

(هدى محمد قناوي(١٩٩٥)، ص ٧٧)

ويؤخذ على هذه النظرية أنها ركزت على نوع واحد فقط من أنواع اللعب وهو اللعب الإيهامي وأهملت الأنواع الأخرى للعب، كما أنها اشتقت أصولها من العمل مع الأفراد المضطربين انفعاليا. وما قد يصدق على هؤلاء المضطربين انفعاليا قد لا يصدق على الأسوياء، غير أنه يذكر لهذه النظرية أنها أدخلت اللعب الإيهامي في مجال العلاج النفسي فيما يعرف بالعلاج باللعب

(نعيمة محمد بدر وآخرون (١٩٩٩)، ص ١٨٨)

٢ – النظرية العقلية المعرفية:

تركز هذه النظرية العقلية المعرفية على آراء بياجيه Piaget (١٩٥١) في النمو العقلي، وفيجوتسكي في النمو المعرفي كالتالي:

أ – بياجيه

يعتبر بياجيه اللعب مقياسا لتطور الأطفال العقلي، وتقوم نظريته على عمليتين رئيسيتين هما:

– التمثل: وهو النشاط الذي يقوم فيه الطفل بتحويل أشياء ومعلومات التي يتلقاها إلى تركيبات خاص به وتشكل جزءا من الذات.

– الملاءمة وهي النشاط الذي يقوم به الطفل ليتكيف أو يتوافق مع العالم الخارجي الذي يحيط به، ويكون اللعب والمحاكاة جزأين متكاملين لنمو الذكاء ويمران نتيجة لهذا بنفس المراحل

(بياجيه) :Piaget(١٩٥١)،p٢١١؛ ريناد الخطيب( ١٩٩٠ )، ص ١١)

ويرى بياجيه أن لكل من اللعب والتقليد (المحاكاة) أهمية في عملية النمو العقلي، إذ يعتبران وجهان لعملة واحدة يمثل اللعب أحد هذين الوجهين ويمثل التقليد الوجه الآخر لها .. فاللعب يعتبر تمثلا خالصا، أما التقليد فيعتبر مواءمة خالصة، وبالتالي تظهر أهمية كل منهما في النمو العقلي

(عادل عبد الله محمد) ١٩٩٠)، ص ص ٩١ –٩٣).

ويرى بياجيه – بالإضافة إلى ذلك – أن اللعب لا يعكس فقط طريقة تفكير الطفل في المراحل التي يمر بها، بل يسهم أيضا في تنمية قدراته المعرفية، وقد قسم بياجيه اللعب تبعا لمراحل النمو المعرفي إلى ثلاث مراحل أساسية هي:

١ – مرحلة اللعب التدريبي: وهي تقابل المرحلة الحس حركية.

٢ – مرحلة اللعب الرمزي: وهي تقابل مرحلة ما قبل االعمليات.٣

٣ – مرحلة اللعب وفقا لقواعد المحسوسة فاروق

(صابر عبد المجيد(١٩٩٩)، ص ص١٩٠ – ١٩٤)

ب – فيجوتسكي:

يؤكد فيجوتسكي ( ١٩٧٣Vygotsky) على أن اللعب ليس خيالاً عابراً وإنما يعتبر وسيلة معينة على بناء التفكير الرمزي لدى الطفل، ثم يستمر كعملية

موازية للمنطق الراقي في الرشد، ويرى أن اللعب يعطى الطفل فرصة للتفكير، هذا وتتعارض آراء بياجيه وفيجوتسكي في اللعب في نقطتين أساسيتين:

أولاهما: اعتبار بياجيه اللعب بديلا طفوليا للتفكير الناضج، بينما يراه فيجوتسكي خطوة نحو النظام التصوري.

ثانيهما: أن بياجيه اعتبر اللعب نشاطا سائدا في كل حياة الطفل، بينما يرى فيجوتسكي أن اللعب يوجد جنبا إلى جنب مع أنشطة الطفل الواقعية، وأنه القوة الرئيسية في نموه فيجوتسكي.

(جوزال عبد الرحيم (١٩٩٧)، ص ٩٤).

٣- النظرية السلوكية

تركز النظرية السلوكية اهتماماتها على الدور الذي تلعبه البيئة في تشكيل لعب الطفل، فازدهار اللعب يحتاج إلى استثارة البيئة المحيطة بالطفل، واتصاله بالأقران واستحسان الآباء لممارساته، بالإضافة إلى توافر المكان والوقت المناسبين لممارسة الطفل لأنواع اللعب.

(محمد إبراهيم عبد الحميد (١٩٩٩) ،ص ٥٤)

ويخضع اللعب من وجهة نظر السلوكيين لنفس القواعد الأساسية للتعلم والتي تم تطبيقها على الفئات الأخرى من السلوك، وتتمثل فيما يلي:

أ-الدافعية: إذ يعتبر السلوكيون أن الوفاء بالاحتياجات الجسمية هو دافع قوى والأساسي وراء اللعب، وأن النشاط الحيوي هو استجابة لهذا الدافع.

(سلوى عبد الباقي (١٩٩٢)، ٥٢؛ عبد المجيد سيد، وزكريا الشربيني (١٩٩٨)، ص ٢٠٢)

ب التدعيم: فسلوك الأطفال في اللعب يميل إلى التكرار بفضل التدعيم الذي يتلقاه، فإذا كوفئ السلوك فسوف يميل الطفل إلى تكراره، وإذا تم تجاهله أو عقابه فمن المرجح أن يقل تكراره

(محمد محروس، محمد السيد (١٩٩٨) ، ص١٣٢)

ج- المحاكاة : أشار دولارد وميلر Dollard & Miller و باندورا Bandura إلى أهمية المحاكاة التي تنتمى إلى اللعب التمثيلي تمثيل الدور تحت مفهوم التوحد Identification هو ما أسماه مورور Mourer المحاكاة التقمصية، حيث يقوم الطفل في لعبه بمحاكاة شخص ما يكون موضع تقدير لديه، ويستمر الطفل في المحاكاة إلى الحد الذي يقف عندما يتعلمه أو يصبح قادرا على ترجمة النموذج الذي يقلده، ومن المحتمل أن يؤدى لعب المحاكاة إلى إفادة السلوك الاجتماعي اللاحق ويكون أكثر نفعا بشكل مباشر حيث يستخدمه الطفل في تخزين الانطباعات وتمثلها أو تخفيف حدة القلق أو يكون أكثر نفعا لجماعته في تنقية أحكامها وعقائدها، كما يتميز أيضاً لعب المحاكاة بالتكرار والتنظيم وهدفه تحقيق الكفاءة والسيطرة .

(فيرنن وآخرين (٢٠٠٥)،ص ٥١)

أهمية الألعاب التعليمية:

١ – تساعد الطلبة في معرفه التاريخ من خلال تقديم معلومات تاريخيه من خلال عرض اللعبة علي الطلبة بطريقه أوضح للدرس بدلا من الكتاب المدرسي

٢ – تساعد اللعبة في تنميه الاتجاهات الإيجابية نحو الدرس لدي الطلبة مما يجعل لديهم القدرة علي حب الدرس ودراسته

٣ – تؤدي الي تنميه الجوانب الوجدانية لديهم مثل روح التعاون بين التلاميذ واقامه علاقات اجتماعية بين التلاميذ لأن يوجد بيهم تفاعل

٤ – من خلال اللعبة يتضح للطلبة المفاهيم التاريخية لأن اللعبة توضح الدرس بشكل كامل فيكونوا مقبلين علي الدراسة والفهم والاستيعاب

(علي الجمل (٢٠٠٥)، ص٢٩٠)

٥ – تساعد الالعاب التعليمية علي تنميه الجوانب المختلفة للطلاب حيث تساعد علي زياده النمو العقلي والمعرفي للطفل وذلك من خلال :

أ – تقريب المجردات وتجسيدها: يساعد اللعب على تحويل المفاهيم المجردة إلى خبرات ملموسة يمكن للطفل استيعابها بسهولة فعلى سبيل المثال، يمكن للعب دور الطبيب أن يساعد الطفل على فهم وظائف الجسم البشري بشكل عملي وجذاب.

ب – تعزيز التعلم: يحفز اللعب رغبة الطفل في الاستكشاف والتعلم، مما يساهم في تنمية مهاراته المعرفية مثل حل المشكلات والتفكير الإبداعي والقدرة على التركيز.

ج – خلق اتجاهات إيجابية: يشجع اللعب على التفاعل الإيجابي مع المواضيع الدراسية، مما يولد شعوراً بالمتعة والاهتمام لدى الطفل، ويحفزه على التعلم بفعالية أكبر.

د – تنمية المهارات الاجتماعية: يتيح اللعب للطفل فرصة التفاعل مع الآخرين وتطوير مهارات التواصل والتعاون، وحل النزاعات، واحترام قواعد اللعبة واحتياجات الآخرين.

(Griffiths (2002) , p 47 – 51)

٦ – التقييم المستمر: يمكن استخدام الألعاب لتقييم سلوك المتعلم وتحديد نقاط قوته ونقاط ضعفه، مما يساعد في توجيه عملية التعلم بشكل أفضل.

٧ –كسب اللعبة: يحفز الفوز باللعبة على اكتشاف استراتيجيات

٨ – جديدة وحل المشكلات بكفاءة، مما يعزز شعور المتعلم بالإنجاز والثقة بالنفس.

٩ – التنوع: يُمكن تنويع الألعاب لتناسب مختلف أساليب التعلم واحتياجات المتعلمين، مما يساهم في إثارة اهتمامهم وتحفيزهم على المشاركة بفعالية.

١٠ – تصحيح المسار: من خلال التقييم، يمكن للمعلم تحديد الأخطاء الشائعة التي يرتكبها المتعلمون وتصميم أنشطة وتحديات إضافية لمعالجتها.

١١ – اكتشاف استراتيجيات الفوز: يكتسب المتعلمون مهارات حل المشكلات واتخاذ القرار من خلال تجربة استراتيجيات مختلفة للفوز باللعبة.

١٢ – الحفاظ على التحدي: تَساعد الألعاب الجيدة على إبقاء المتعلمين منخرطين من خلال تقديم مستويات صعوبة متزايدة وتحديات جديدة.

١٣ – تعزيز الاتجاهات الإيجابية: تُحفز الألعاب المنافسة الإيجابية والتعاون بين المتعلمين، مما يخلق بيئة تعليمية ممتعة وداعمة.

١٤ – إثارة الدافعية: يقدم التعزيز الفوري للمتحركات الإيجابية حافزا للمتعلمين للاستمرار في اللعب والتعلم.

١٥ – تدعيم التعلم: تَساعد الألعاب الحاسوبية على تحديد طبيعة استجابة المتعلم وتقديم التوجيه والدعم

(الحريري ورافده (٢٠١٨)، ص ٥٠)

١٦ –توفر للمتعلم فرصه التعرف على مشكلات ومحاولة التفكير في حلها، وبالتالي الربط بين التعلم الصفي والواقع الحياتي.

١٧ – تساهم في ان يكون المتعلم ايجابيا ومساهما في العملية التعليمية بالتحليل والتفكير والمشاركة في اتخاذ القرار بينما المعلم يوجه و يرشد ويهيئ البيئة التعليمية.

١٨ – التعلم من الخبرة: يسمح اللعب التعليمي للمتعلمين باكتشاف المعلومات وتعلمها من خلال التجربة والتفاعل .

١٩ – تعزيز الإبداع والابتكار: يشجع اللعب التعليمي على التفكير الإبداعي والابتكار من خلال حل المشكلات.

٢٠ –تطوير مهارات التواصل يحسن اللعب التعليمي مهارات التواصل والتفاعل بين المتعلمين.

٢١ – تعزيز الحفز والاهتمام: يجعل اللعب التعليمي عملية التعلم مثيرة, مما يشجع على المشاركة والتعلم بفعالية .

٢٢ – اللعب التعليمي يعتبر أداة فعالة لتحسين عملية التعلم وتعزيز كفاءتها. يوفر فرصة للمتعلمين للتفاعل مع المواد التعليمية واكتشاف المعلومات من خلال التجربة، مما يعزز الإبداع والابتكار ويحسن مهارات التواصل.

(ناهد محمد بسيوني (د–ت)، ص ١٨١)

٢٣ – تشجع الطلبة علي ثبيت معلومات الدرس التي تتم من خلال عرض اللعبة لأنها يوجد فيها حركه وصوت تؤدي الي جذب الطالب للعبه.

٢٤ – تقوم علي تنميه ذكاء وجذب انتباه الطلبة و تشجع علي جذب الطلبة للمشاركة والتحفيز بين الطلبة و تؤدي اللعبة الي كسر الملل بالنسبة للطلبة والميل للإبداع حيث تزيد من شعور الطلبة بالفرحة وتنشيط ذكائهم عند استخدام اللعبة .

٢٥ –يستطيع المعلم الحكم على الطلبة من خلال تفهمه اللعبة حيث توضح للطلبة الاجزاء المهمة في الدرس وطريقه حلها.

٢٦ –يكون تفاعل الطلبة ايجابي مع هذه اللعبة أكثر من تفاعلهم مع اي وسيله اخري حيث تجعل الطلبة أكثر جذبا للدرس.

٢٧ –تكون اللعبة أكثر انجذاب عن طريق المنافسة والحظ والتشويق والاثارة.

٢٨ –تقليل الفجوة بين المدرسة والمنزل حيث ان اللعبة تمكن الطلبة على حل المشاكل التي يواجها في الحقيقة مثلا وطرق حلها.

(فالح بن صالح العمور (د–ت)، ص٥)

## تصنيف الألعاب التعليمية:

١ – ألعاب تمثيلية:

أ – ألعاب تمثيلية تقليدية: مثل مسرح العرائس، لعب الأدوار، التمثيل المسرحي.

ب – لعاب تمثيلية رقمية: مثل ألعاب الفيديو التفاعلية، ألعاب الواقع الافتراضي، ألعاب الواقع المعزز.

٢ – ألعاب حركية:

أ – ألعاب بناء وتركيب: مثل المكعبات، ألعاب البناء الإلكترونية.

ب – ألعاب رمي الكره: يساعد علي تنمية المهارات الحركية الدقيقة وتنسيق حركات اليد والعين ودقه التصويب .

ج – ألعاب التسلق: يساعد علي تنمية المهارات الحركية الدقيقة وتنسيق حركات الجسم ومهارات حل المشكلات

٣ – ألعاب ذكاء:

أ – ألعاب ألغاز: مثل الكلمات المتقاطعة، المتاهة، ألعاب التركيب.

ب – ألعاب حل مشكلات: مثل ألعاب الشطرنج، ألعاب الألغاز المنطقية، ألعاب البرمجة.

ج – ألعاب لغوية: مثل ألعاب الكلمات، ألعاب تكوين المفردات، ألعاب القواعد.

٤ – ألعاب إبداعية:

أ – ألعاب فنية: مثل الرسم، النحت، صنع الحرف اليدوية.

ب – ألعاب كتابة: مثل كتابة القصص، كتابة الشعر، كتابة المسرحيات.

٥ – ألعاب ثقافية:

أ – ألعاب قراءة: مثل قراءة القصص، قراءة الكتب، قراءة المجلات.

ب – ألعاب لغوية: مثل ألعاب الكلمات، ألعاب تكوين المفردات، ألعاب القواعد.

ج – ألعاب تاريخية: مثل ألعاب تمثيل الأدوار التاريخية، ألعاب الألغاز التاريخية.

ح – ألعاب جغرافية: مثل ألعاب تحديد الدول، ألعاب الألغاز الجغرافية.

٦ – ألعاب تقنية:

أ – ألعاب تعليمية إلكترونية: مثل ألعاب الكمبيوتر التعليمية، ألعاب الهاتف المحمول التعليمية.

ب – ألعاب محاكاة: مثل ألعاب محاكاة الطيران، ألعاب محاكاة القيادة.

ج – ألعاب الواقع الافتراضي: مثل ألعاب التعليم في الواقع الافتراضي.

ح – ألعاب الواقع المعزز: مثل ألعاب التعليم في الواقع المعزز.

(الهويدي (٢٠٠٦)، ص ص ٢٤٩ – ٢٥٠)

بتصنيف الألعاب التعليمية وفق طبيعتها إلى خمسة أقسام، وتتضمن الأقسام التالية:

١ – اللعب البدني والذي يعتبر من أكثر أنواع اللعب شيوعاً بين الطلاب، ويشمل اللعب الحسي الحركي، والألعاب التوازن والسيطرة والتحكم، واللعب الخشن مثل المصارعة واللعب الجماعي مع الأصدقاء.

٢ – العب الدور ترتبط بقدرة الطالب على التفكير الرمزي، وتعتبر هذه الألعاب وسيلة مهمة لتنمية التفكير الإبداعي للطالب من خلال الاعتماد على الخيال والتخمين.

٣ – اللعب التركيبي البنائي يشمل استخدام الطين واللصق لتشكيل الأشياء، واستخدام الألوان والقص واللصق وجمع الأشياء وتصنيفها.

٤ – الألعاب الفنية تشمل النشاطات التعبيرية الفنية التي تعبر عن الوجدان والتذوق الجمالي والحس الفني مثل الرسم.

٥ – الأنشطة الثقافية: هي الأنشطة التي تثير اهتمام الشخص وتلبي احتياجاته مثل القراءة أو مشاهدة العروض المسرحية.

(الحيلة (٢٠٠٥)، ص ص ٥٥ –٥٧)

وفقاً للهويدي يمكن تصنيف الألعاب التعليمية بناء على استراتيجية تقديم اللعبة وتوقيت استخدامها إلى ثلاثة أنواع رئيسية:

١ – الألعاب التقديمية: تستخدم في بداية الحصة الدراسية، تهدف إلى:

أ – جذب انتباه الطلاب.

ب – تهيئتهم للموضوع المراد شرحه.

ج – إثارة فضولهم.

د – لا تهدف إلى شرح موضوع الدرس بشكل مباشر.

٢ –الألعاب أثناء الدرس: تستخدم أثناء شرح موضوع الدرس، تهدف إلى:

أ – شرح موضوع الدرس وتوضيحه بشكل أساسي.

ب – تستخدم كأحد الأدوات والوسائل المساعدة لفهم واستيعاب محتوى الدرس.

٣ –الألعاب في نهاية الدرس: تستخدم بعد الانتهاء من شرح موضوع الدرس، تهدف إلى:

أ – التحقق من إتقان الطلاب للمهارات المراد اكتسابها خلال الدرس.

ب – مساعدتهم على التدرب على المهارات المطلوبة.

ج – لا تستخدم لشرح محتوى الدرس، بل لتقييم مدى فهم الطلاب وتحصيلهم.

(الهويدي (٢٠٠٢)، ص ٢٤)

معايير تصميم الألعاب التعليمية:

تتطلب عملية بناء الألعاب التعليمية مجموعة من المعايير والأسس الواجب مراعاتها عند تصميمها حيث تتضح في أن تكون اللعبة

١– سهلة ذات معلومات قريبة من فهم التلاميذ.

٢ – هادفة ومثيرة وممتعة.

٣ – مناسبة لميول وحاجات التلاميذ.

٤ – محتواها مرتبطاً بالمحتوي الدراسي

٥ – تنمي مهارة طلاقة التفكير والتخيل التاريخي عند التلاميذ.

٦ – تنمي روح الفريق والتعاون الإيجابي من خلال تطبيق الأنشطة الجماعية.

٧ –تعمل على نقل أثر التعلم وإعطاء معنى لما يتعلمه التلاميذ.

٨ – يتاح لكل تلميذ من المشاركين في اللعبة حرية التعبير.

وفي ضوء الأسس السابقة يمكن تصميم الألعاب التعليمية في الدراسات الاجتماعية التي تحقق الأهداف التعليمية المنشودة.

(الهويدي (٢٠٠٢)، ص٦٩)

معايير اختيار الألعاب التعليمية:

تتوافر الألعاب في الأسواق المحلية والعالمية بكثرة وبأشكال وأنواع مختلفة ولكن اختيار الألعاب التعليمية التي تتناسب مع تلاميذ المرحلة الابتدائية مهم؛ لكونها قد تزيد أو تحد من تعلمهم، لذا لابد من مراعاة عدة معايير بما يلي:

١- بساطة التصميم: فالألعاب ذات المواصفات الكثيرة والمعقدة تحد من حرية التلميذ في التعبير عن نفسه.

٢- الإثارة والتحفيز: فلابد أن تشجع أدوات اللعب التلاميذ على الابتكار والتعلم.

٣- متعددة الجوانب فأدوات اللعبة التعليمية وأنشطتها يجب أن تكون قابلة للاستخدام في مواقف تعليمية مختلفة.

٤ – ذات اثاره وسهلة التناول من قبل الفئة العمرية التي تستخدمها.

٥- أن يتم اختيارها على أساس ما تقدمه من خبرات للتلاميذ.

وعند اختيار اللعبة التعليمية على المعلم مراعاة عدة نقاط وهي:

١ – أن تكون اللعبة جزءاً من البرنامج التعليمي أو المحتوى الدراسي، لذا يجب تحديد الهدف العام؛ والأهداف الخاصة للعبة بشكل واضح و مدى اتصالها بالأهداف التعليمية التي يسعى المعلم لتحقيقها.

٢ – أن يتأكد المعلم من أن اللعبة سوف تحقق الأهداف المرجوة بشكل أفضل من أية وسيلة أخرى، وأنها سوف تستعمل في الوقت المناسب كجزء متكامل من الدرس.

٣ – أن تمثل اللعبة الواقع، بحيث يقتنع المعلم بأنها سوف تلبي مهارات وعمليات يحتاجها التلميذ في المستقبل.

٤ – أن يتأكد المعلم أنه يتقن قواعد اللعبة ويعرف أهدافها ومفاهيمها الرئيسة بحيث يستطيع إدارتها بكفاءة عالية في غرفة الدراسة.

٥- مناسبة اللعبة لمستوى التلاميذ واستعداداتهم وإمكانياتهم، ومناسبتها لأعمارهم والمستوى نموهم ونضجهم العقلي والبدني.

٦ – أن تساعد هذه الألعاب المتعلم على التأمل والتفكير والملاحظة والموازنة والوصول إلى الحقائق بخطوات مرئية منطقية.

٧- خلو هذه الألعاب مما قد يعرض حياة المتعلمين للخطر أو الإصابة.

٨- أن تساعد الألعاب المعلم على تشخيص مدى نمو المتعلم من اكتساب الخبرات المطلوبة، والتعرف على جوانب الضعف في تحصيله ثم تزويده بالخبرات المناسبة التي تعالج ذلك الضعف.

٩- أن تتوافق اللعبة مع عدد التلاميذ والميزانية المتوفرة.

١٠- أن تكون اللعبة قابلة للتنفيذ، وتخلو من التعقيدات التي قد تكون سببا في صعوبة فهم قواعدها، وبالتالي صعوبة تنفيذها.

١١- أن تكون اللعبة قابلة للقياس، أي أن تكون نتائج اللعبة محددة وواضحة، بحيث يمكن ملاحظتها وقياسها.

(بشناق (٢٠٠٥)، ص٢٧)

تصميم الالعاب التعليمية :

تحتاج عملية بناء الألعاب التعليمية الي العديد من المعايير والاسس الواجب مراعاتها كالتالي:

١ – تحديد الموضوع الذي تتضمنه اللعبة

٢ – لمحتوي العلمي الذي تشمله اللعبة

٣ – الاهداف التعليمية التي تحققها اللعبة بشكل يوضح ما يمكن ان يفعله التلاميذ بعد دراستهم لها

٤ – تحديد اسم اللعبة

٥ – تحديد الخامات والادوات والمواد التعليمية اللازمة في تصميم اللعبة

٦ – تحليل الفئة المستهدفة من حيث (العمر ، والمستوي الدراسي ، والمهارات)

٧ – إجراءات اللعبة وتشمل :

أ – تجربة وتطوير اللعبة حيث يتم تجربة اللعبة علي عينة من الطلاب بغرض حل المشاكل التي قد تطرأ اثناء تطبيقها

ب – قوانين اللعبة وتوضيح كيفية تفاعل اللاعبين مع بعضهم البعض .

ج – عرض أحداث اللعبة بتسلسل منطقي مما يسهل فهم الأدوار التي ينبغي على اللاعب تنفيذها لتحقيق الهدف

د – حدد أنواع الأنشطة التي يقوم بها اللاعبون واتجاهاتهم والتعليمات الخاصة بكل من المعلم وباقي التلاميذ.

(فاتن عبد الرحمن (٢٠٠٢)، ص١٩)

لتطبيق هذا التصميم يتم:

١ – اختيار درس قصة نشأة الحضارة المصرية القديمة

٢ – تشمل اللعبة ملامح الحضارة المصرية القديمة بدايةً من التنقل والترحال وسكن الكهوف حتي الاستقرار وبناء القري والمدن.

٣ – الهدف تفسير سبب نزول المصري القديم الي وادي النيل ، والتميز بين العوامل الطبيعية والبشرية لقيام الحضارة المصرية القديمة، ويعبر عن اعتزازه بالحضارة المصرية القديمة ، ويشرح دور الملك مينا في توحيد البلاد

٤ – لعبة الفرعون الصغير

٥ – تم استخدام التكنولوجيا والبرامج في تصميم اللعبة

٦ – تخصص هذه الدراسة الي المرحلة الابتدائية

٧ – إجراءات اللعبة:

تتمثل قوانين اللعبة: اثناء سير الفرعون الصغير يواجه بعض الأسئلة فعند الإجابة الصحيحة عليها يتم انتقاله الي المرحلة التالية وفي حاله الإجابة الخاطئة تصدر اللعبة صوتا حتي يدرك هذا الخطأ ويتعلم الهدف الاساسي من هذا الجزء
تم شرح تسلسل اللعبة في سناريو مرفق مع البحث.

مراحل استخدام الألعاب التعليمية:

تتضمن اللعبة التعليمية تسلسلاً للأحداث والأنشطة التي تشكل اللعبة، ووصفا لخصائص الفئة المستهدفة، وقوانين تبين كيفية تنفيذ اللعبة بشكل منظم لتحقيق أهداف محددة ، بالإضافة إلى حصول اللاعب على تغذية راجعه فورية حول القرارات التي يتخذها أثناء اللعب كنوع من التقويم لسلوكه من أجل التعديل والتحسين ، حيث يمر استخدام الألعاب التعليمية بالمراحل التالية:

١ – مرحلة الإعداد:

هي المرحلة التي تسبق ممارسة اللعب ولابد فيها مراعاه ما يلي...

أ – إعداد المكان المناسب لتداول اللعبة وتحديد الوقت اللازم

ب – تهيئة الإمكانيات المادية في حجره الدراسة لتهيئة الجو الذي يناسب اللعبة

ج – قيام المعلم بتجريب اللعبة قبل دخول الفصل

د – حصر المشكلات التي قد تظهر اثناء فترة التجربة

هـ –كتابة الأسئلة التي يتوقع المعلم ان يثيرها علي التلاميذ

(العناني وحنان (٢٠٠٢)، ص ٣١)

٢ – مرحلة التنفيذ:

يستخدم فيها المعلم اللعبة التي تم اختيارها فيقوم التلاميذ بممارسة هذه اللعبة في اثناء الدرس وفقا لأسس الاستخدام الجيد للألعاب كما يلي...

أ – تهيئة أذهان التلاميذ لموضوع اللعبة وذلك بإعلام الطلبة عن أهداف اللعبة وربط ذلك بخبراتهم السابقة واعلامهم بما يتوقع منهم عمله بعد الانتهاء من ممارسة نشاطات اللعبة

ب – تقديم اللعبة الي التلاميذ وشرح القواعد الرئيسية ليها وتفسير الغامض منها وتوضيح مسئولية اللاعب والطرق التي تتبع لأحداث اكبر قدر من التفاعل وكذلك تحديد معايير تحقيق الهدف من اللعبة

ج – إتاحة الفرصة للتلاميذ لتنفيذ اللعبة، ويكون دور المعلم مشاهدة تنفيذ النشاطات ومساعدة التلاميذ والتدخل إذا تطلب الأمر ، وتنبيه التلاميذ للوقت المخصص للإنجاز ومناقشة التلاميذ بعد الانتهاء من اللعب، وتسجيل الملاحظات عن ردود أفعال التلاميذ حول اللعبة، والانتباه لاستجابة كل فريق أو فرد لعدم الوقوع في الأخطاء وسوء الفهم.

د – أن يكون الاستخدام هادفاً، بمعنى أن يحقق التلميذ ما نتوقع أن يحققه من أهداف بعد الانتهاء من اللعبة.

هـ – أن نقبل قدرا من الحركة التي تصاحب هذا النوع من التعليم.

و – ألا تتحول اللعبة إلى مجرد فوز أو خسارة ؛ لأنه يقضي على التنافس الإيجابي.

م – تهيئة التلاميذ وإزالة التوتر الذي قد يحصل بعد الانتهاء من اللعبة.

ي – تشجيع التلاميذ على توضيح ما تعلموه من اللعبة، ثم ربطه بالنشاطات التي سوف يمارسونها في المستقبل

(احمد ومني (٢٠٠٣)، ص ص٢٣٢ –٢٣٣)

٣ – مرحلة التقويم :

تتطلب هذه المرحلة أن يشارك المعلم تلاميذه لتقويم مدى نجاحهم في تحقيق الهدف المطلوب ، فمن هنا يقوم المعلم بتكوين صورة شامله عن هذه المرحلة علي مستويين:

أ – المستوي المرحلي: اي في اثناء تعامل التلاميذ مع اللعبة، يجمع المعلم البيانات ويسجل الملاحظات ويزود التلاميذ بتوجيهات تعدل مسار العمل.

ب – المستوي النهائي يقوم المعلم في ضوء ما توفر لديه من بيانات ومعلومات بالتوصل الي حكم شامل حول مدي نجاح اللعبة في تحقيق الأهداف المرجوة، ويشمل مدي وضوح وانواعها وخطوات تحقيقها وردود فعل التلاميذ وانطباعاتهم عن اللعبة ومدي تقريبها للواقع ومدي تطبيقها

(محمد وفارعه حسن (١٩٨٤)، ص٩٦)

لذلك ينبغي ان يشترك المعلم مع تلاميذه في تقييم مدي نجاحهم الابتعاد عن الامور التي تقلل من عزيمة المتعلم أو يجعله ينفر من اللعب مثل النظر بسخف إلى أعماله أو الاقلال من قدر محاولاته مقارنة بزملائه.

(محمد الحيلة (٢٠٠١)، ص ص ٢٣٦–٢٣٧)

٤ –مرحلة المتابعة:

يقوم المعلم بمتابعة أعمال المتعلم ومنها الاحتفاظ بسجل خاص لنشاط كل متعلم علي حدي لمعرفة مدى تقدمه في الحصول علي كل خبرة مطلوبة.

يقوم المعلم بتوفير بعض الأنشطة التعليمية التي تثري خبرات المتعلمين للتأكد من اتقان المتعلم للمهارات المطلوبة.

(حنان عبد السلام (١٩٩٨)، ص ص٢٦ –٢٧)

طرق الالعاب التعليمية:

يوجد العديد من الطرق التعليمية التي تجعل الالعاب التعليمية اكثر سهوله ومتعه لدي المعلم والطالب:

١ –الطريقة الأولي (القدرة علي حل المشكلات):

من افضل وأمتع ما تقدمه الالعاب التربوية أنها توضح للطالب المشكلة في ضوء مواقف عديده وتجعل منه باحثا يفكر في حلول ووضع فروض لحل المشكلة ، وان يبحث في ضوء المشكلة علي نقاط تحل هذه المشكلة ، وهذا تفكير علمي سليم يلجأ إليه الباحث لحل المشكلة ما وهذا سيصل الطالب .

وللتفكير العلمي طرق تتلخص في :

أ ــ إدراك الطالب من أن هناك مشكله ويجب عليه حلها

ب ــ البحث عن حلول للمشكلة

ج ــ ربط النقاط والمعلومات ببعضها بهدف حل المشكلة

ح ــ وضع فروض ونظريات لتفسير المشكلة وحلها ويجب علي المعلم أن يضع أسئلة يلزم علي الطالب اجابتها وضع حلول مقترحه للمشكلة

٢ – الطريقة الثانية (الاكتشاف عن طريق التعليم ):

تتطلب من الطالب الالتجاء الي المعلومات الموجودة والمتوفرة إليه وفي ضوء ذلك يجد حل للمشكلة في ظل التنافس و ربط الأحداث والمعلومات وإظهار قدرات كل طالب .

٣ – الطريقة الثالثة (اتقان التدريس):

وتتطلب عدد طلاب قليل لسبب تصحيح خطأ كل طالب وتقسيم الطلاب الي مجموعات وتشخيص كل طالب ومعرفه نقاط الضعف والقوه لدى كل طالب.

٤ –الطريقة الرابعة ( التعلم الفردي) :

يجب علي كل طالب ممارسه اللعبة فرديا لقياس مستوي كل طالب علي حده وهذه تعتمد علي الطالب نفسه ومعرفه إمكانياته العقلية والجسمية والمعرفية ومعرفه قدره.

والتعليم الفردي خطوات يجب اتباعها :–

أ – اجراء اختبار لقياس مستوي الفهم لدي الطالب

ب – معرفه الأهداف الذي يتم تحقيقها بواسطه الطالب

ج – التعليم بكل سهوله للطالب والبعد عن خطط الأهداف

ح – يتم توجيه الطالب من لعبه لآخري لجعل الطالب يكثر من كتر المعرفة وتعم الفائدة

د – التعزيز الإيجابي للطالب المتفوق

٥ – الطريقة الخامسة (التحادث والحوار ):

وهذه الطريقة من امتع الطرق الذي تكون بين الطالب والمعلم ويتم فيا تصحيح الأخطاء لدي الطلاب أو تسهيل معلومة استصعبها طالب.

٦ – الطريقة السادسة ( التعلم باستخدام الحاسوب)

وهذه الطريقة من أكثر الطرق الإثارة من حيث العصر و الطالب وخطوات التعليم الفردي يمكن تطبيقها في هذه المرحلة أيضا.

(فالح بن صابر وآخرون ( د_ت )، ص ص٧ – ٨)

دور المعلم :

دور المعلم في الألعاب التعليمية تؤكد التربية الحديثة على أهمية اللعب في حياة التلميذ لذلك أصبحت الألعاب والأنشطة التربوية جزءا لا يتجزأ من المناهج التربوية ويقع على عاتق المعلم الدور الأكبر في استخدام الألعاب وتوظيفها في العملية التعليمية وحتى يتحقق ذلك لابد من اتباع الخطوات التالية :

١ – تحليل محتوى المادة التعليمية التي يقوم المعلم بتدريسها واختيار الدروس والمواقف التعليمية المراد استخدام الألعاب في تدريسها اختيار وتحديد الألعاب المناسبة للدرس تبعاً للأهداف المحددة وتبعاً لمستوى التلاميذ وللإمكانات المتاحة.

٢ – تقديم اللعبة للمتعلمين وتوزيع الأدوار بينهم وفقاً لقدراتهم وميولهم واهتماماتهم.

٣ – الملاحظة والتنسيق والتوجيه والإرشاد خلال مراحل تنفيذ اللعبة.

٤ – تقويم الألعاب تقويماً مرحلياً ونهائياً . تشجيع المتعلمين وتحفيزهم للاستمرار فى التعلم لتحقيق أعلى المستويات من الكفاءة المطلوبة وبذلك يكون قد تحقق الهدف.

(علا حمدى (٢٠٠٥)، ص ص ٢٠ –٢٥)

٥ – أن يقوم المعلم بحصر لعبه الفرعون الصغير الموجودة في البيئة المحلية والتعرف على شكلها وحجمها وكذلك الوقوف على الفائدة التي يمكن أن تؤديها.

٦ – ان يقوم المعلم بالتخطيط لاستغلال لعبه الفرعون الصغير ، وذلك لتحقيق الأهداف التربوية المرغوبة، وبناء شخصية الفرد المتكاملة جسميا وعقليا وانفعاليا واجتماعيا.

٧ – ان يقوم المعلم بالتمهيد لأي لعبه قبل تطبيقها لعرض عنصر التشويق لدي الطلاب

٨ – ان يعرض اللعبة بشكل واضح لكي يخلق التنافس بين الطلبة

٩ – ان يكون قادر علي تحديد المكان والوقت لتجربه اللعبة

١٠ – ان يكون لديه أمانه في النتيجة بين الطلبة بعد تطبيق اللعبة

١١ – ينصح الطلبة ويوجهم أكثر من قارئ خطوات اللعبة

١٢ – ان يساعد الطلبة علي انتاج الفكرة المطلوبة للعبه
١٣ – ان يعطي للطلبة الفرصة للمشاركة في اللعبة حتي يتحول انعزالهم ومشاركتهم السلبية الي التفاعل الاجتماعي وقت عرض اللعبة
١٤ – ان يكون قادر علي توزيع الأدوار والتنظيم بين الطلبة ومراقبتهم أثناء تطبيق اللعبة
١٥ – ان يكون هناك عدل بين مجموعات الطلبة التي تشارك في تطبيق اللعبة
١٦ – لابد من عرض المعلم خطه للطلبة للتأكد من فهمهم للعبه قبل تطبيقها وبعده
١٧ – ينبغي علي المعلم اختيار لعبه تتضمن اهداف معرفيه ووجدانيه
(زيد الهودي (٢٠٠٢)، ص ٢٩)

دور الطالب:

تعد الألعاب الإلكترونية التربوية أداة تعليمية حديثة وفعالة تساهم في تحسين عملية التعلم وتجعلها أكثر تفاعلية وجذابة. وأصبح الدور الذي يلعبه الطالب في هذه الألعاب أمرا هاما للغاية.

وتسعى الألعاب التعليمية إلى زيادة فعالية الطالب في البيئات التعليمية، ولهذا السبب يجب على الطالب أن يكون على دراية بأدواره.

١ – الدور المعرفي: هذا الدور يتضمن النقاط التالية

أ – القدرة على اتخاذ القرارات الملائمة للفوز.

ب – أن يكون الطالب واعيا بأن عدم الوصول إلى الفوز لا ينبغي أن يظهر للمنافس.

ج – الوعي بالفوائد التي تمكنه من الفوز في اللعبة واتخاذ القرارات اللازمة.

د – تسجيل النتائج بعد ممارسة اللعبة.

٢ – الدور التفاعلي: هذا الدور يشمل النقاط التالية

أ – المشاركة الفعالة في حل مشكلات الألعاب يمكن المعلم من تحرير وقته.

ب – الاستجابة الإيجابية والنشطة مع الألعاب ضرورية لتعزيز عملية التعلم.

ج – النجاح في الألعاب يعتمد على التفاعل، مما يشجع على التفاعل الفعال ويزيد من الدافع للتعلم.

٣ – الدور التنافسي: يشمل هذا الدور النقاط التالية

أ – تحديد فرق متكافئة في القدرات لضمان منافسة عادلة.

ب – القدرة على المنافسة في جميع الألعاب التي تتطلب حل المشكلات.

ج – اجراء حلقات نقاش بعد كل لعبة وتحفظها في جو من المنافسة.

د – العرض على تعاون خلاق خلال تنفيذ الخطوات.

و – السيطرة على المشاعر وإظهار تعاون بناء مع الزملاء لتعزيز العلاقات الإيجابية والقبول في المجتمع.

(مني جابر ( ٢٠٠٨ )، ص ص١٠١ – ١٠٢)

وتتلخص أدوار التلميذ الرئيسية فيما يلي:

١ – المشاركة الفعالة:

أ – يجب على التلميذ المشاركة بنشاط في اللعب والتفاعل مع عناصر اللعبة.

ب – يجب على التلميذ اتباع قواعد اللعبة والتعاون مع زملائه في اللعب الجماعي.

ج – يجب على التلميذ التركيز على أهداف اللعبة التعليمية والسعي لتحقيقها.

٢ – تحمل المسؤولية:

أ – يجب على التلميذ تحمل مسؤولية تعلمه باستخدام اللعبة.

ب – يجب على التلميذ مراقبة تقدمه وتحديد نقاط قوته وضعفه.

ج – يجب على التلميذ طلب المساعدة من المعلم أو زملائه عندما يواجه صعوبات.

٣ – التفكير النقدي وحل المشكلات:

أ – يجب على التلميذ استخدام مهارات التفكير النقدي لحل مشكلات اللعبة.

ب – يجب على التلميذ تحليل المعلومات التي تقدمها اللعبة واتخاذ القرارات المناسبة.

ج – يجب على التلميذ التكيف مع التغييرات في اللعبة وتطوير استراتيجيات جديدة للعب.

٤ – التواصل والتعاون:

أ – يجب على التلميذ التواصل مع زملائه في اللعب الجماعي.

ب – يجب على التلميذ التعاون مع زملائه لتحقيق أهداف اللعبة.

ج – يجب على التلميذ مشاركة أفكاره وخبرات التعلم مع زملائه.

٥ – الإبداع والابتكار:

أ – يجب على التلميذ استخدام مهاراته الإبداعية في اللعب.

ب – يجب على التلميذ ابتكار حلول جديدة لمشكلات اللعبة.

ج – يجب على التلميذ استخدام اللعبة لإنشاء أشياء جديدة وتعلم مهارات جديدة.

٦ – دافعية التعلم:

أ – يجب على التلميذ استخدام الألعاب التعليمية لتعزيز دافعيته للتعلم

ب – يجب على التلميذ الاستمتاع باللعب والتعلم من خلال اللعبة

ج – يجب على التلميذ ربط اللعبة بأهدافه التعليمية الشخصية.

(Prensky(2001) ,p 1-6)

التعليم بمساعدة الحاسوب:

هو أسلوب من أساليب استخدام الحاسوب في التعليم. سيتم التركيز في هذا البحث على تعريف التعليم بمساعدة الحاسوب، والفوائد التعليمية والتربوية المرتبطة به، ودور المعلم أثناء تطبيقه.

الحقائق:

في عصرنا الحالي، نعيش في زمن ثورة تكنولوجية وانفجار معرفي. شهدت العقود الأخيرة من القرن العشرين وبدايات القرن الحادي والعشرين تطورا هائلًا في مجال تكنولوجيا المعلومات، مما أدى إلى تحويل العالم إلى قرية صغيرة عبر الوسائل التكنولوجية الحديثة. هذا التطور أثر بشكل كبير على مختلف المجالات، ولا سيما في مجال التعليم الذي بات يعرف الآن بالتعليم الإلكتروني. نتجت هذه الثورة عنها أشكال متنوعة من التعليم الإلكتروني، تتلاءم مع حاجات المتعلمين والسياقات التعليمية والأدوات المتاحة للاتصال. على سبيل المثال، ظهرت العديد من أساليب استخدام الحاسوب في التعليم والتعلم.

١ – التعليم بمساعدة الحاسوب (CAI) هو عملية تعليمية تستخدم التكنولوجيا الحاسوبية لتوفير الدروس والتعليم.

٢ – يهدف CAI إلى تحسين جودة التعليم وتحفيز الطلاب على تعلم المفاهيم الصعبة بشكل أكثر فعالية.

٣ – يتضمن CAI استخدام البرامج التعليمية المتخصصة التي توفر تجارب تعليمية تفاعلية.

٤ – يمكن للطلاب الاستفادة من CAI في أي وقت وفي أي مكان يرغبون فيه.

٥ – يمكن للمعلمين استخدام CAI كأداة لتقديم المواد التعليمية بشكل مثير ومبتكر.

٦ – تعتمد فعالية CAI على كيفية تصميم البرامج التعليمية ومدى تلاءمها مع احتياجات ومستوى المستخدمين.

٧ – يمكن للمؤسسات التعليمية اعتماد CAI كأداة تعليمية إضافية لتعزيز عملية التعلم.

٨ – يمكن للطلاب الاستفادة من CAI لتعزيز مهاراتهم اللغوية والرياضية والعلمية.

٩ – تعتبر CAI وسيلة فعالة لتحفيز الدافعية لدى الطلاب وتحسين تفاعلهم في عملية التعلم.

١٠ – يمكن للمعلمين تخصيص برامج CAI وفقًا لاحتياجات ومستوى كل طالب على حدة.

١١ – يمكن لطلاب الأقسام التعليمية المختلفة الاستفادة من CAI لتحسين أدائهم الأكاديمي.

١٢ – توفر CAI فرصة لطلاب مختلف الفئات العمرية لتعلم المواد التعليمية بشكل شيق ومبتكر.

١٣ – يعتبر CAI طريقة تعليمية مبنية على التكنولوجيا تعزز التفاعل بين الطلاب والمحتوى التعليمي.

١٤ – يساهم CAI في تحسين مستوى التركيز والانتباه لدى الطلاب خلال عملية التعلم.

١٥ – يمكن لطلاب أن يتعلموا بسهولة وراحة باستخدام CAI دون الحاجة إلى حضور الحصص التقليدية.

١٦ – تعتبر CAI أداة تعليمية قادرة على تنمية مهارات التفكير النقدي والإبداعية لدى الطلاب.

١٧ – تقدم CAI تجربة تعليمية شاملة تغطي جميع جوانب التعلم بشكل شامل.

١٨ – يمكن للطلاب الاستفادة من CAI بتعلم المهارات الجديدة وتطوير القدرات الحسابية والتحليلية.

١٩ – يساهم CAI في توفير بيئة تعليمية محفزة ومشجعة لتحفيز الطلاب على التعلم.

٢٠ – يستخدم CAI التكنولوجيا لتوفير تجارب تعليمية تفاعلية تبعث في الطلاب شغف التعلم.

٢١ – تعليم الإدارة بالحاسوب (CMI) تعليم التفكير بالحاسوب لتنمية المهارات العقلية.

(الفار (٢٠٠٤) ، ص ٢٠٨)

مفهوم تعليم مساعدة الحاسوب (CAI):

أن التعليم بمساعدة الحاسوب هو شكل من أشكال التعليم يستند إلى استخدام برامج البرمجيات التعليمية، التي تهدف إلى تقديم المادة بشكل مثير للاهتمام للطلاب وتدفعهم خطوة بخطوة نحو تحقيق فهم الموضوع، ويمكن استخدام هذا النوع من التعليم داخل الفصل الدراسي كوسيلة تعليمية تكميلية أو خارج الفصل الدراسي كوسيلة للتعلم الذاتي. كما يمكن استخدامه كجزء من عمليتي التدارك والمراجعة، ويعتبر التعليم بمساعدة الحاسوب أسلوبا شائعا للتعليم، حيث يتفاعل الحاسوب مباشرة مع الطلاب، ويقدم المواد التعليمية لهم، ويتيح لهم التدرب وفقا لقدراتهم وسرعتهم، بالإضافة إلى توفير التغذية الراجعة المناسبة لاستجاباتهم.

(الموسي) ٢٠٠٣ )، ص ١٣٤)

أن نمط التعليم بمساعدة الحاسوب بدأ بشكل بسيط وتطور بفضل تقدم تقنيات تطوير البرامج التعليمية وتقنيات الوسائط المتعددة، وزيادة الاهتمام بالاستفادة من هذه البرامج التعليمية. يعتبر هذا النمط فعالا ومتطورا لعملية التعليم، حيث يسعى لتقديم المواد الدراسية التقليدية بطرق وأساليب جديدة

(سويدان ( ٢٠٠٧ ) ، ص ١٣٤)

مميزات التعليمية والتربوية للتعليم بمساعدة الحاسوب:

يعدّ التعليم بمساعدة الحاسوب ثورة حقيقية في مجال التربية والتعليم، حيث يقدم العديد من الفوائد والمميزات التي تساهم في تحسين العملية التعليمية وتطويرها.

(النجدي ( ٢٠٠٣ )، ص ١٣٥ )

ومن أهم هذه المميزات:

١ – تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات: يتيح التعليم بمساعدة الحاسوب للطلاب فرصا واسعة لممارسة مهارات التفكير الناقد وحل المشكلات من خلال التفاعل مع البرامج التعليمية المصممة خصيصا لهذا الغرض.

٢ – توفير زمن التعلم مع زيادة في التحصيل: يساعد استخدام الحاسوب في التعليم على اختصار الوقت اللازم لإنجاز المهام التعليمية، ممّا يتيح للطلاب قضاء المزيد من الوقت في التعلم العميق وتحقيق نتائج أفضل.

٣ – تعزيز التعلم الذاتي والتعلم الإيجابي: يشجع التعليم بمساعدة الحاسوب الطلاب على الاعتماد على أنفسهم في عملية التعلم، ويحفزهم على البحث عن المعلومات واكتشافها بأنفسهم، ممّا يؤدي إلى تعزيز التعلم الذاتي والتعلم الإيجابي.

٤ – ربط التعلم بالاستمتاع: يقدم التعليم بمساعدة الحاسوب للطلاب تجربة تعليمية ممتعة وجذابة من خلال استخدام الوسائط المتعددة مثل الرسوم المتحركة والألعاب التعليمية، ممّا يساعد على تحفيز الطلاب على التعلم.

٥ – تشجيع التجريب والقياس للتحقق من الفهم: يتيح التعليم بمساعدة الحاسوب للطلاب فرصة تجربة مختلف المفاهيم العلمية والقياس على نتائجها، ممّا يساعدهم على فهم هذه المفاهيم بشكل أفضل.

٦ – تأكيد إيجابية المتعلم وكونه مشاركاً في الموقف التعليمي: يركز التعليم بمساعدة الحاسوب على دور المتعلم كعنصر فعال في العملية التعليمية، ويشجعه على المشاركة والتفاعل مع المحتوى التعليمي.

٧ – تنمية قدرات التفكير العلمي ومهارات المنطق السليم: يساعد التعليم بمساعدة الحاسوب على تنمية مهارات التفكير العلمي والمنطق السليم لدى الطلاب من خلال حل المشكلات واتخاذ القرارات بناء على البيانات والمعلومات.

٨ – المساهمة في تنمية الاتجاهات العلمية لدى المتعلم: يشجع التعليم بمساعدة الحاسوب الطلاب على التطلع إلى المعرفة والاكتشاف، وينمي لديهم الاتجاهات العلمية الإيجابية.

٩ – مراعاة الفروق الفردية: يتيح التعليم بمساعدة الحاسوب إمكانية تخصيص المحتوى التعليمي وفقا لاحتياجات كل طالب وقدراته، ممّا يساهم في تلبية الفروق الفردية بين الطلاب.

١٠ – محاكاة التجارب العملية والظواهر الطبيعية: يمكن من خلال التعليم بمساعدة الحاسوب محاكاة التجارب العملية والظواهر الطبيعية التي يصعب تقديمها في الفصل الدراسي، ممّا يتيح للطلاب فهم هذه الظواهر بشكل أفضل.

١١ – زيادة دافعية المتعلم: يساعد عرض المادة التعليمية بطريقة شيقة وجذابة على زيادة دافعية المتعلم وحماسه للتعلم.

١٢ – ربط المعلومات بالواقع: يقدم التعليم بمساعدة الحاسوب للطلاب فرصا لربط المعلومات بالواقع من خلال عرض أمثلة واقعية وتجارب عملية.

وعلى الرغم من هذه المميزات، إلا أن هناك بعض الانتقادات الموجهة للتعليم بمساعدة الحاسوب، منها:

١ – عرض المادة العلمية بصورة مجزأة: قد يؤدي ذلك إلى صعوبة ربط المعلومات ببعضها البعض وفهمها بشكل كامل.

٢ – تقليل قدرة التلميذ على الابتكار: قد تحدّ البرامج التعليمية من حرية التفكير لدى الطلاب وتقيدهم بإجابات محددة.

٣ – قلة التفاعل الاجتماعي: قد يؤدي جلوس الطلاب على الحاسوب لفترة طويلة إلى حرمانهم من التفاعل الاجتماعي مع زملائهم ومعلمهم

(جمعه حسن) ٢٠٠١ )، ص ١٣٥)

دور المعلم اثناء التعليم بمساعده الحاسوب :

البعض أن استخدام الحاسوب في التعليم يلغى أو يقلل من دور المعلم في العملية التعليمية لما ترسخ في الذهن من الصورة التقليدية للمعلم الذي يعتبر المحور الأساسي للعملية التعليمية والذي يقع على عاتقه الشرح والتوضيح والتفسير والبحث عن الأمثلة والمعلومات التي تثري الدرس ليتلقاها التلميذ جاهزة دون مجهود ليحفظها لحين استرجاعها يوم الامتحان، هذا المعلم الذي تضغط عليه مهام المهنة مع العديد من الضغوط التي تجعله متسلط ليس لديه من سعة الصدر ليناقش أو يسمع رأى معارض أو يساعد التلميذ على البحث والتقصي، هل هذا دور المعلم الذي نريد الحفاظ عليه؟ أم معلم ترفع عن كاهله

بعض الأعباء ليتحمل التلميذ بعض من مسئولية تعليم نفسه تحت إشراف معلم موجه وناقد ومصحح لمسارات التعليم، هذا هو الدور المطلوب عند استخدام الحاسوب في التعليم لكل من المعلم والتلميذ. فاستخدام الحاسوب في التعليم لا يقلل من دور المعلم، لكن في الحقيقة بدون المعلم لا يمكن أن ينجح ذلك الاستخدام، لكن مع تغيير دوره من ناقل للمعلومات والمصدر الأساسي لها إلى مشارك لتلاميذه في رحلة تعلمهم واكتشافهم وقائد وناقد وموجه لهم بالتزامن مع تغيير في الأهداف التربوية والتعليمية من تحصيل للمعرفة إلى تنمية مهارات الحصول عليها.

ويتوقف نجاح المعلم :

في توظيف إمكانات الحاسوب على اقتناعه بالدور الذي : هذه الثورة في العملية التعليمية، لذلك قد يكون المعلم هو العقبة الأساسية لتطبيق استخدام الحاسوب في التعليم، إذا توافرت الإمكانات المادية من أجهزة وبرمجيات لذلك نجد من معوقات تطبيقها في مدارسنا

(السيد) ٢٠٠٤ )، ص ١٣٦)

ما يلي:

١ – مقاومة بعض المعلمين للتجديدات التربوية المغايرة لما اعتادوا عليه.

٢ – قلة وعى المعلم بمفهوم استخدام الحاسوب في التعليم، واعتقاده بأنها ستحل موحله

٣ – عدم التدريب الكافي للمعلمين على استخدام الأجهزة التعليمية.

٤ – عدم وجود الوقت الكافي لدى المعلمين لإعداد واستخدام الأجهزة التكنولوجية.

٥ – عدم إيمان بعض المعلمين بالقيمة التربوية لاستخدام الحاسوب في التعليم.

ويمكن القول أن المعلم هو العامل الأساسي في نجاح أو إخفاق استخدام الحاسوب في التعليم بتحقيق أهدافه التربوية والتعليمية.

أن على المعلم القيام بعدة أمور هي:

١ – توضيح الأهداف التعليمية المراد تحقيقها للتلاميذ .

٢– تحديد المدة الزمنية المتاحة للتعلم بالحاسوب.

٣ – تزويد التلاميذ بالمفاهيم والخبرات التي يجب تحصيلها أثناء التعلم.

٤ – شرح الخطوات التي يجب على التلميذ اتباعها لإنجاز البرمجية.

٥ – تحديد الأنشطة التي سيقوم بها التلميذ بعد الانتهاء من البرمجية.

(الحيله) ٢٠٠١ )، ص ١٣٧)

ايجابيات الالعاب التعليمية :

الالعاب التربوية والتدريبية هي احد اهم وسائل نقل واستيعاب المعلومة وغرس السلوك المطلوب وتغيير الاتجاهات وذلك لتميزها بعدة خصائص .

مخاطبتها لأكثر من حاسة لدي الانسان في حين تعتمد المحاضرات التقليدية على حاسة السمع لنقل المعلومة فان الالعاب التربوية تستخدم بالإضافة للسمع والبصر واللمس وكلما تم مخاطبة أكثر من حاسة خلال عملية التعلم كلما كانت المعلومة أكثر ثباتا وفهما لدي الطالب.

(عثمان حمود خضر( د –ت )، ص ١٢)

الالعاب عملية ممتعه لدي الطلاب تكسر الملل الذي يصاحب المحاضرات التقليدية حيث تجسد المجردات وتقربها الي ذهن المتعلم وتربطها بالحياة الواقعية حيث السعادة التي يحس بها الطفل اثناء اللعب تعد دليلا علي ان اللعب يمثل اشبعا طبيعيا لاحتياجاته الاساسية فانه بالنسبة للطفل عمل هام جدا من خلال انغماس الطفل في اللعب يطور عقله ويحقق التكامل بين وظائفه الاجتماعية والعقلية والانفعالية والمهارية ومن خلاله يصل الطفل الي اقصي طاقات النضج . وادركت لعبة الفرعون الصغير في اعداد الطالب للحياة وهذا ما اظهرته اللعبة من خلال بداية العيش في الكهف ثم وادي النيل وبدأ الاستقرار والحياة

(محمد محمود (٢٠٠٢) ، ص ٥١)

توفر عوامل جذب الانتباه من اهمها الحركة فالنظر للأشياء المتحركة يجذب الانتباه اكثر من الساكنة والمثيرات الجديدة تجذب الانتباه اكثر من المألوفة حيث في لعبة الفرعون الصغير يبدأ المثير بالتحرك والمشي وتغير الاماكن والملبس يعمل علي التشويق وجذب الانتباه.

(خليفه (٢٠٠٩ )، ص٢٣)

مساعدة التلاميذ علي ممارسة العديد من العمليات العقلية كالفهم والتحليل واصدار القرار حيث لكي يكمل سير الشخصية في لعبة نشأة الحضارة لابد ان يقابل بعض الاسئلة لكي يكمل باقي مراحل اللعبة والوصول الي النهاية.

(احمد محمود وآخرون (٢٠٠٩)، ص ٦٨)

تعزيز ثقة التلميذ بنفسه نتيجة نجاحة في اجتياز اللعبة وتخطي المستويات المختلفة من خلال الاجابة علي كل الاسئلة

تحقيق الاهداف التعليمية التي يسعي المعلم اليها حيث ان التحصيل وبقاء اثر التعلم من اولي الاهداف التعليمية وحققت ذلك الالعاب التعليمية الالكترونية .

سهولة الوصول الي الالعاب من خلال اجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية والاجهزة اللوحية مثل لعبة الفرعون الصغير

(عزه سالم (٢٠١١)، ص ١٨٩)

سلبيات الالعاب التعليمية الالكترونية:

على الرغم من مميزات الالعاب التعليمية الالكترونية العديدة إلا ان هناك ثمة سلبيات تؤخذ عليها ومن ضمنها:

تحتاج الالعاب التعليمية الالكترونية الى وقت طويل من المعلم لشرحها ووقت اطول من التلميذ لاستيعابها .

قلة الالعاب التعليمية الالكترونية الجيدة بالأسواق فقد تتعدد برمجيات الالعاب التعليمية الالكترونية ولكنها تفتقر الي المحتوي التعليمي الجيد تتسم بعض الالعاب بالتعقيد مما يتطلب مجهودا وجهدا لفهمها

(الحربي (٢٠١٠)، ص ١٤٧)

قد تكون بعض الالعاب التعليمية الالكترونية باهظة الثمن خاصة الالعاب عالية الجودة .

قد تحتاج بعض الالعاب الي اجهزة الكترونية محددة مما قد يشكل عبئا ماديا علي بعض الاسر

(النجي أشرف (٢٠٢١)، ص ٦١)

ألعاب تعليمية حائزة على جوائز:

سنقترح العديد من الالعاب التعليمية مع مراعاة أن احتياجات كل طفل تختلف عن الآخر، لذا من المهم مراجعة تفاصيل كل لعبة قبل اختيارها:

١. ألعاب للأطفال الصغار (من ٣ إلى ٥ سنوات):

Toca Boca Life World: لعبة محاكاة حائزة على العديد من الجوائز، تتيح للأطفال استكشاف عالم مفتوح وإنشاء قصصهم الخاصة. تعزز هذه اللعبة الإبداع والخيال والمهارات الاجتماعية

٢. Neighborhood: لعبة تعليمية مبنية على مسلسل الرسوم المتحركة الشهير "Daniel Tiger's Neighborhood". تعلّم هذه اللعبة الأطفال مهارات عاطفية واجتماعية مهمة، مثل التحكم في الغضب والتعبير عن المشاعر والتعاون مع الآخرين.

٣.Khan Academy Kids (3–5): تطبيق تعليمي مجاني يقدّم مجموعة متنوعة من الألعاب والأنشطة التعليمية في مختلف المجالات، مثل الرياضيات واللغة والعلوم. تساعد هذه الألعاب الأطفال على التعلم بطريقة ممتعة وجذابة

(سمر عبد الرحمن (٢٠١٧)، ص ١٢٠)

٤. Toddler Puzzle Apps (2–5) : مجموعة من الألغاز التعليمية المصممة للأطفال الصغار. تتضمن الألغاز صورا لحيوانات وأشياء مألوفة، ويساعد ذلك على تعليم الأطفال عن العالم من حولهم وتطوير مهاراتهم الحركية الدقيقة

٥. Minecraft Education Edition (7–5): إصدار من لعبة Minecraft الشهيرة مصمم خصيصا للاستخدام في الفصول الدراسية. يسمح للطلاب بإنشاء عوالمهم الخاصة واستكشافها وحلها، ويمكن استخدامها لتعليم مجموعة متنوعة من المواد الدراسية، مثل الرياضيات والعلوم والتاريخ.

٦. Toca Boca (7–5): شركة تطور تطبيقات تعليمية للأطفال. تتضمن تطبيقات Toca Boca رسومات جذابة وألعابا مفتوحة، ويمكن استخدامها لتعليم الأطفال عن مجموعة متنوعة من الموضوعات، مثل المشاعر والإبداع والسلامة.

(احمد محمد (٢٠١٩)، ص١٥٠)

٧.CodeCombat (7–12): لعبة تعليمية تعلم الأطفال كيفية البرمجة. يتعلم اللاعبون من خلال حل الألغاز واستكمال المهام، وهي طريقة ممتعة وجذابة لتعلم مهارات مهمة في القرن الحادي والعشرين.

٨. Khan Academy: موقع ويب ومنظمة غير ربحية تقدم تعليما مجانيا عالي الجودة للجميع. يقدم خان أكاديمي مجموعة متنوعة من مقاطع الفيديو والتمارين والدروس في مجموعة متنوعة من المواد الدراسية، ويمكن استخدامه من قبل الطلاب من جميع الأعمار والمستويات.

٩. TED-Ed (13–18): قناة YouTube تقدم مقاطع فيديو تعليمية متحركة. تغطي مقاطع الفيديو TED-Ed مجموعة واسعة من الموضوعات، من العلوم والتاريخ إلى الفن والأدب، وهي طريقة رائعة لتعلم أشياء جديدة بطريقة جذابة.

١٠. BrainPOP (13–18): موقع ويب يقدم مقاطع فيديو وأنشطة تعليمية للطلاب في الصفوف K–12. تغطي مقاطع الفيديو BrainPOP مجموعة واسعة من الموضوعات، مثل الرياضيات والعلوم والتاريخ واللغة الإنجليزية والفنون والموسيقى والصحة والسلامة المدنية.

(مريم محمد (٢٠٢١ )، ص٢٠٠)

٣. منهجية البحث والأدوات المستخدمة

مشكلة البحث:

نعيش اليوم في عالم متغير وهذا التغير السريع يعد أهم ظاهرة يلمسها المجتمع المعاصر حيث انه أصبح أوسع شمولا وابعد تأثيرا من اي وقتا مضى ومن اجل هذا يجب ألا يكون التغير مجرد حقيقة مسلم بها ولكن ينبغي أن يكون منهجيا يوجهنا الى معالجة قضايا التربية في الحاضر والمستقبل وفي ضوء هذه التغير فان اغلب مفاهيم الدراسات الاجتماعية هي مفاهيم مجردة ترتبط بأشياء غير محسوسة، لذلك نجد اغلب الطلبة يستخدمون هذه المفاهيم من دون فهم فضلا على ان المفاهيم الواضحة لدى الطلبة محدودة جدا كما أنها تضم الكثير من

المفاهيم التي يصعب فهمها إذا قدمت بصورة مجردة، فلابد من وجود أساليب تدريسية جديدة وحديثة متنوعة تساعد على تدريس الدراسات الاجتماعية وقد أكد الكثير من المربين إن هناك مشكلات تشغل العاملين جميعاً في الميدان التربوي ومنها مشكلة انخفاض مستوى التلاميذ، إضافة إلى ضعف الاهتمام بتدريس المفاهيم الأمر الذي يؤدي إلى ضعف التلاميذ في فهم الأحداث التاريخية وهذا ما أشارت إليه بعض الدراسات وفي ضوء ما تقدم وجد الباحثون أن هنالك حاجة إلى استخدام استراتيجيات وطرائق تدريسية حديثة للتعرف على مدى أثرها في فهم تلاميذ الصف الخامس للأحداث التاريخية

وعليه فقد تم استخدام استراتيجية من الاستراتيجيات الحديثة في التدريس التي قد تساعد على تحسين مستوى التلاميذ وزيادة، ولكون هذه الاستراتيجية تعمل على إثارة اهتمام التلاميذ بالمادة الدراسية.

وبناء على ما تقدم يمكن صياغة مشكلة البحث الحالي في السؤل الرئيس الآتي:

ما أثر استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تقييم مستوي تلاميذ الصف الخامس الابتدائي؟

## حـدود البـحث:

يقتصر البحث على الحدود التالية:

الحدود المكانية: مدرسة (اسماء بنت الصديق)

الحدود البشرية: مجموعة من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي

الحدود العلمية: وحدة "الملامح الطبيعية لبلدي مصر : خاصة درس قصة نشأة الحضارة المصرية القديمة" من منهج الدراسات الاجتماعية للصف الخامس الابتدائي للعام (٢٠٢٣ – ٢٠٢٤ م)

الحدود الزمنية: الفصل الدراسي الأول للعام (٢٠٢٣ – ٢٠٢٤ م).

## اهداف البـحث:

يهدف البحث الحالي إلى:

١ – التعرف على فاعليه استخدام الالعاب الالكترونية التعليمية في تدريس ماده الدراسات الاجتماعية لتنميه الثقافة لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية.

٢ – الاستجابة للاتجاهات العالمية الحديثة التي تنادي بالاهتمام باستخدام التكنولوجيا والوسائل الحديثة في التعليم

٣ – توجيه النظر إلى اهميه الدور التي يجب أن تقوم به ماده الدراسات الاجتماعية في تنميه التلاميذ ثقافيا عن طريق الالعاب الالكترونية.

٤ – توجيه نظر المعلمين والموجهين الي ضرورة استخدام استراتيجيات وأساليب مختلفة تناسب وتكذب جميع التلاميذ لتنميه الثقافة لديهم

٥ – تزويد معلمي الدراسات الاجتماعية بدليل يوضح كيفيه التخطيط لدروس ماده الدراسات الاجتماعية باستخدام الالعاب التعليمية الالكترونية وتوظيفها بما يسهم في تنميه الثقافة لدي التلاميذ.

٦ – تقديم برنامج قائم على الالعاب التعليمية لتنميه اتجاه تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو ماده الدراسات الاجتماع

٧– التعرف على فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم التاريخية لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي

## أهمية البـحث:

ينتظر أن يفيد البحث الحالي في النواحي التالية:

١ – الناحية النظرية :

أ – يفيد في تحديد أهمية تنمية المفاهيم التاريخية وإثرائه بالمرحلة الابتدائية، قد يدفع معلمي هذه المرحلة إلى إثراء هذا الجانب المهم في حياة التلاميذ.

ب – تزويد معلمي الدراسات الاجتماعية بقائمة للمفاهيم التاريخية المناسبة لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي.

ج – تقديم اختبار المفاهيم التاريخية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي.

٢ _ الناحية التطبيقية:

يرجى أن يفيد هذا البحث المعلمين في الميدان، حيث يقدم لهم:

أ – بعض الأنشطة التي يمكن للمعلمين أن يسيروا على منوالها عند عمل أنشطة مشابهة تناسب تلاميذهم، وتساعدهم على تنمية المفاهيم.

ب – مرجع وحدة، يعتمد على استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تدريس منهج الدراسات الاجتماعية بالصف الخامس الابتدائي.

ج – مواكبة التوجهات العالمية والمحلية التي تنادي بضرورة الإفادة من التقنيات الحديثة والعمل على توظيفها في النظم التعليمية

## اسباب اختيار المحتوي العلمي:

١–قبل اعداد الدليل تم اختيار (قصه نشأه الحضارة المصرية القديمة) وذلك للأسباب التالية

٢– اشتمال الدرس علي صعوبات تعلم التاريخ والتي تؤثر سلبا علي اتجاه تلاميذ الصف الخامس الابتدائي للدراسات الاجتماعية وتلك الصعوبات سيتم التعرف عليها من خلال استخدام برامج الالعاب التعليمية

٣– احتواء الدرس علي الكثير من الأحداث والتي سيكون من الصعب على الطالب ان يستوعبها ( شفيها _ نظريا) وشرحها عن طريق الالعاب سيقلل المجهود الذهني الذي سيبذله الطالب في استيعاب الدرس

٤–الرغبة في ان يعاصر الطالب خطوات بناء الحضارة المصرية القديمة كانه كان يوجد في تلك الحقبة الزمنية مما سيساعد الطالب على معرفه وفهم وشرح تاريخ الحضارة المصرية القديمة

٥-الشخصيات التي توجد في الدرس والتي تتمثل في ( الملك مينا ــ رجل الكهف) جاذبه للطلاب وتتناسب مع قدراتهم العقلية ومع ما يشاهدوه على التلفاز.

٦- الأحداث وتسلسلها كأنها قصه مما سيزيد من رغبه الطالب على معرفه النهاية

منهج البحث:

١ - المنهج الوصفي التحليلي:

أ - تم استخدامه لمعرفة مدى مناسبة منهج الدراسات الاجتماعية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي

ب - كذلك تم استخدامه لتحديد البرنامج المقترح القائم علي استخدام الألعاب التعليمية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية للصف الخامس الابتدائي

ج – استخدامه في تصميم وبناء الألعاب التعليمية المستخدمة في البرنامج المقترح.

٢ – المنهج التجريبي:

تم استخدامه لبيان مدي فاعلية برنامج قائم على استخدام الألعاب التعليمية في تنمية الميل نحو مادة الدراسات الاجتماعية لتلاميذ المرحلة الابتدائية حيث تم القياس القبلي والبعدي لمجموعات البحث التجريبية والضابطة والمقارنة بين نتائج القياس القبلي والبعدي في ضوء فروض البحث الحالي.

أدوات البحث:

١-برنامج إلكتروني : قائم على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنميه مهارات التفكير وحل المشكلات التعليمية عند تلاميذ الصف الخامس

٢-اختبار تحصيلي : وذلك لقياس الجانب المعرفي المرتبط بمهارات التفكير مثل: الفهم والتذكر لدي تلاميذ الصف الخامس الابتدائي

٣-بطاقه الملاحظة : لقياس الجانب المعرفي في الدراسات لدي تلاميذ الصف الخامس الابتدائي

فروض البحث:

١- وجود فروق بين متوسطي مجموع درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار التحصيل الدراسي البعدي عند مستوى الفهم والتذكر

٢- وجود فروق بين متوسط مجموع درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي البعدي المؤجل لبقاء أثر التعلم عند مستوى الفهم والتذكر

٣-تأثير اللعبة على الناحية الثقافية للطلاب

٤-الألعاب التعليمية أكثر فاعليه من الالعاب التقليدية

٥-تحديد تأثير وتطبيق الالعاب التعليمية داخل الصف على مهارات التواصل لطلاب المرحلة الابتدائية

نتائج البحث

أظهرت العديد من الدراسات أن الألعاب التعليمية يمكن أن يكون لها تأثير إيجابي على التعلم في مختلف المجالات. تشمل بعض النتائج الرئيسية ما يلي:

١-تفوق المجموعة التي درست باستخدام مدخل الالعاب التعليمية أكثر من المجموعة التي درست بالطريقة التقليدية

٢-استخدام اسلوب اللعبة كان ذو فاعليه في تعلم وفهم الأحداث التاريخية للأطفال بطيء التعلم والأطفال العادين

٣-اسلوب المجموعات الصغيرة ذو فاعليه في مراعات الفروق الفردية بين الأطفال

٤-ساعدت اللعبة على تحفيز الطلاب على المشاركة في عمليه التعلم

٥- ساعدت اللعبة على تنميه مهارات التعلم الذاتي وذلك من خلال التشجيع على التعلم بشكل مستقل

٦-استخدام الالعاب التعليمية ساعد على تطوير مهاره حل المشكلات

٧-زيادة دافعيه الطلاب والرغبة في الاشتراك في عمليه التعلم.

٨- تحسين المهارات المعرفية لدي تلاميذ الصف الخامس الابتدائي

٩- تعزيز الاحتفاظ بالمعلومات لفتره أطول

جدول (١): عينة البحث

| م | المجموعة | المعالجة التجريبية | الفصل | عدد الطلاب |
|---|---|---|---|---|
| ١ | التجريبية | التدريس بالاستراتيجية | ٥/ ١ | ٢٠ |
| ٢ | الضابطة | التدريس بالطريقة المعتادة | ٥/ ٢ | ٣٠ |
| | | | | ٥٠ |

٤. تفسير النتائج

١- تفسير النتائج الخاصة بالفرض الإحصائي الأول:

اتضح من نتائج الدراسة وجود فروق بين متوسطي مجموع درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار التحصيل الدراسي البعدي عند مستوى التذكر ومستوى الفهم والاختبار ككل لصالح المجموعة التجريبية أي يمكن القول أن النتائج أوضحت وجود تحسن وارتفاع في مستوي التحصيل الدراسي البعدي (المباشر ) في مادة الدراسات الاجتماعية لتلاميذ المجموعة التجريبية بمقارنتهم بتلاميذ المجموعة الضابطة كما أوضحت أن حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية كان متوسطاً على مستوى التذكر، وكبيراً على مستوى الفهم والاختبار ككل.

حيث أن الألعاب تزيد من الاهتمام والتشويق مما قد يزيد من الدافعية للتعلم والاستذكار والتركيز وبالتالي التحسن في تحصيل التلاميذ للمفاهيم والمهارات والتعميمات الواردة في دروس الضرب، ولاحظ الباحث – أثناء تطبيق التجربة – أن التلاميذ يتفاعلون بحماس كبير أثناء الحصص الدراسية باختلاف مستوياتهم الدراسية وأبدوا رغبتهم في الاستمرار بالتعلم على الرغم من انتهاء زمن الحصة الدراسية ورغبتهم بتدريسهم جميع المواد بالطريقة ذاتها.

٢-تفسير النتائج الخاصة بالفرض الإحصائي الثاني:

اتضح من نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة بين متوسط مجموع درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي البعدي المؤجل بقاء أثر التعلم عند مستوى التذكر ومستوى الفهم والاختبار ككل لصالح المجموعة التجريبية أي يمكن القول أن النتائج أوضحت وجود تحسن وارتفاع في التحصيل الدراسي البعدي المؤجل بقاء أثر التعلم في مادة الدراسات الاجتماعية في المجموعة التجريبية بمقارنتهم بتلاميذ المجموعة الضابطة كما أوضحت أن حجم تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية كان متوسطاً على مستوى التذكر والفهم والاختبار ككل.

ويمكن تفسير تلك النتيجة لصالح المجموعة التجريبية وتبريرها بأن الألعاب التعليمية الإلكترونية المستخدمة كانت ممتعة ومشوقة للتلميذ لذا فإن التعليم الممتع والمشوق والقريب من التلميذ يكون أكثر بقاء في ذاكرته وأدعى لاحتفاظه بما تعلمه من دروس في الضرب. ولكون تلك الألعاب تستخدم الوسائط المتعددة مما جعل التلميذ نشطاً وفاعلا ومتحفزا للتعلم وأكثر إنجازا أثناء عملية التعلم وأعطته حافزا للمنافسة الفردية والمثابرة مع الذات للتقدم في مراحل كل لعبة مما جعل المفاهيم والمهارات والتعميمات عالقة في أذهان التلاميذ

٣-تفسير النتائج الخاصة بالفرض الاحصائي الثالث:

اتضح من نتائج الدراسة ان اللعبة ساعدت على زياده الجانب الثقافي للطلاب حيث استطاع الطالب التعرف على الخطوات التي خطاها المصري القديم نحو التطور وقيام الحضارة المصرية القديمة بصوره واضحه ومبسطه

٤- تفسير النتائج الخاصة بالفرض الإحصائي الرابع :

اتضح من نتائج الدراسة ان الطالب ينجذب اكتر للألعاب الإلكترونية التعليمية أكثر من الطرق التقليدية حيث تم شرح جزء من الدرس باستخدام الطريقة التقليدية المتعارف عليها وبعدها تم الشرح بطريقه الالعاب التعليمية ومن خلال الملاحظة وجدنا ان الطلاب أصبحوا أكثر انجذاب وتفاعل واستيعاب للجزء الذي تم شرحه بالألعاب أكثر من الجزء التي تم شرحه بالطرق التقليدية حيث أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تعرض المادة العلمية في شاشات تستخدم الوسائط المتعددة كالألوان الجذابة والتأثيرات الصوتية والرسومات والأشكال مما يجعل التلميذ نشطاً وفاعلا ومتحفزا للتعلم والإنجاز أثناء عملية التعلم لكونها تسمح بالتقدم الذاتي والمتدرج في المادة العلمية وفقا لقدراتهم مما أظهر نجاح طريقة التعلم بالألعاب التعليمية الإلكترونية وزيادة فاعليتها ويختلف ذلك عن الطريقة التقليدية التي تعرض بشكل ممل فيه الكثير من الرتابة والتكرار في الطريقة والأسلوب.

٥-تفسير النتائج الخاصة بالفرض الإحصائي الخامس :

اتضح من نتائج الدراسة ان الالعاب التعليمية تزيد من التواصل الاجتماعي بين الطلاب حيث انه عند تطبيق اللعبة تم إشراك الطلاب سويا في اللعب وقد لاحظنا تفاعل كل الطلاب بما فيهم الطلاب المنطوين اللذين لا يتفاعلون.

٦ – حيث تَعد الألعاب ممتعة وجذابة وبالتالي لوحظ شده تفاعل الطلاب والاشتراك لدى الطلاب في عمليه التعليم واحتواء اللعبة على عناصر مثل النقاط والشارات والمكافآت ساعدت على تحفيز الطلاب على الاستمرار في اللعب والتعلم.

٧-حيث من خلال للألعاب التعليمية لوحظ وجود تحسن في مجموعة متنوعة من المهارات المعرفية بما في ذلك حل المشكلات والتفكير النقدي واتخاذ القرار والذاكرة حيث تتطلب اللعبة من الطلاب استخدام مهاراتهم للتغلب على التحديات ومن خلال اللعبة تم تطوير هذه المهارات في سياق ممتع وجذاب.

٨- أظهرت الدراسة أن الطلاب الذين تعلموا من خلال الألعاب استطاعوا ما الاحتفاظ بالمعلومات بشكل أفضل من أولئك الذين تعلموا من خلال الأساليب التقليدية حيث ان اللعبة ساعدت على جعل المعلومات أكثر ارتباطًا وجعل عملية التعلم أكثر تفاعلية.

## ٥. الخاتمة

لقد فتحت الألعاب التعليمية الإلكترونية آفاقاً وطرق جديدة في عالم التعليم، مقدمةً بيئة تفاعلية وجذابة للتعلم. وتناولت رحلتنا في هذا الموضوع فوائدها المتعددة، من تحفيز التعلم وتنشيط القدرات الذهنية إلى تعزيز مهارات التواصل والتعاون. كما تطرقنا إلى بعض التحديات التي تواجه تطبيقها، مثل ضرورة توفير بيئة مناسبة واستخدامها بشكل متوازن وفعال .

وفي النهاية، نؤكد على أهمية دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية كأداة مساندة فعالة للطلاب، مع مراعاة احتياجات الطلاب ومراحلهم العمرية. ونثمن دور المربي في توجيه الطلاب نحو استخدامها بشكل إيجابي وهادف ، بما يحقق أهداف التعلم ويضمن تنمية مهاراتهم وقدراتهم.

ولكن، لا ننسى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية هي أداة وليست غاية فجوهر العملية التعليمية يكمن في تفاعل الطالب مع المعلم والمادة التعليمية، واكتسابه للخبرات والمعارف من خلال الممارسة والتطبيق.

وأخيراً، ندعو إلى مزيد من الأبحاث والدراسات لتطوير الألعاب التعليمية الإلكترونية وتكييفها مع مختلف احتياجات التعليم، بما يساهم في إثراء تجربة التعلم وتحقيق نتائج تعليمية أفضل.

وإليكم بعض النقاط الإضافية وهي

١ التأكيد على أهمية دور الوالدين في مراقبة استخدام أطفالهم للألعاب الإلكترونية وتوجيههم نحو محتوى تعليمي مناسب.

٢ – الدعوة إلى توفير المزيد من الألعاب التعليمية الإلكترونية باللغة العربية وبمحتوى ثقافي إسلامي.

٣ – شجيع المطورين العرب على ابتكار ألعاب تعليمية إلكترونية جديدة تلبي احتياجات الطلاب العرب.


## ٦. الشكر والتقدير

في مثل هذه اللحظات يتوقف القلم ليفكر قبل ان يخط الحروف ويجمعها في كلمات... تتبعثر المعاني ويقف الكلام عاجزا عن التعبير... سطور كثيرة تمر في الخيال ولا يبقي لنا في نهاية المطاف إلا ذكريات تجمعنا بمن كان الي جانبنا في هذا الدرب الطويل...

الحمد والشكر لله تعالي اولا والذي بفضله اتممنا هذا البحث... فما توفيقي الا بالله...

والشكر والعرفان ثانيا لأستاذي الموقر **دكتور/ رجب محمد بشير** الذي تكرم بالإشراف علي هذا البحث، فاتخذنا من نوره شعله تضئ عتمة الطريق فسرت علي خطاه حتي بلغت غايه المراد، غير باخل بعلم او نصيحه... فله منا جزيل الشكر والتقدير....

كما نتقدم ايضاً بخالص الشكر لسادة أعضاء هيئة الحكم علي آرائهم وملاحظاتهم التي اغنت البحث وكان لها الفضل الكبير في إخراجه بشكل نهائي...

والشكر موصل لكل من ساعدنا في إتمام هذا البحث ووقف الي جانبنا وخفف عننا مصاعب ضرب ملئ بالعوائق والعراقيل... فأحالها سهلا لنا...

الي كل من تمني لنا النجاح والتوفيق... لكم منا جزيل الشكر

## ٧. المراجع والمصادر

اولا: المراجع العربية


– ابراهيم ، جمعه حسن ، ( ٢٠٠١ ) ، فاعليه برنامج حاسوبي تفاعل متعددة الوسائط في تحصيل ماده الاحياء دراسة ميدانيه لطلبه الصف الثاني الثانوي العلمي في محافظه القنيطرة، رساله دكتوراه غير منشوده ، جامعه دمشق ، سوريا

– ابراهيم، مجدي عزيز ( ٢٠٠١ ) تعليم وتعلم المفاهيم الرياضية ، مكتبه الانجلو المصرية ، القاهرة ، مصر

– احمد محمد علي ، (٢٠١٩) ، التعلم الذكي نظرياته وتطبيقاته ، دار الفكر العربي ، القاهرة ، مصر

– أحمد النجدي، منى عبد الهادي (٢٠٠٣) طرق وأساليب واستراتيجيات حديثة في تدريس العلوم الطبعة الأولي القاهرة: دار الفكر العربي

– انجي اشرف محمد ؛ (٢٠٢١) ؛ " فاعلية استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدي التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية " مجلة كلية التربية ؛ جامعة المنصورة

– البشلاوى ، سيد احمد محمد ، (٢٠٠١) ، أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس الدراسات الاجتماعية علي تنميه بعض المفاهيم الجغرافية والوعي البيئي لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية ، رساله ماجستير غير مشهوره ، القاهرة ، جامعه الازهر ، كليه تربيه

– الحيلة، محمد محمود ، (٢٠٠١) ، التكنولوجيا التعليمية والمعلوماتية ، دار الكتاب الجامعي ، عمان ، الاردن

– الحريري ورافده ، (٢٠١٨) ، الالعاب التربوية وانعكاساتها علي تعلم التلاميذ ، الطبعة الاولي ، دار إليازوري للنشر والتوزيع

– الحربي ، عبيد مزعل عبيد ، (٢٠١٠) " فاعلية الالعاب التعليمية الالكترونية علي التحصيل الدراسي وبقاء اثر التعلم في الرياضيات " ، رسالة الدكتوراه ، كلية التربية ، جامعة ام القري ، مكة المكرمة

– الخابوري ، داود حمدان ، (٢٠٠٨) ، فاعليه استخدام الألعاب التعليمية في تدريس الدراسات الاجتماعية في تنميه التحصيل والدافعية ، رساله ماجستير غير مشهوره ، القاهرة ، جامعه الدول العربية ، معهد البحوث والدراسات العربية

– السيد، عاطف ، (٢٠٠٤)، تكنولوجيا المعلومات واولويات الكمبيوتر والفيديو التفاعلي ، مكتبه الانجلو المصرية ، القاهرة ، مصر

– الربيعي السيد محمود و الجندي ، عادل السيد ودسوقي ، احمد والجبيري ، عبد العزيز ابراهيم ( ٢٠٠٤ ) التعليم عن بعد وتقنياته في الالفية الثالثة ، مطابع الحميضي ، الرياض ، السعودية

– الطوبجي ، حسين حمدي ( ١٩٩٤ ) وسائل الاتصال والتكنولوجيا في التعليم ، دار القلم ، الكويت

– العمري ، عبد الله سعد ( ٢٠٠١ ) تكنولوجيا الحاسوب ودورها في العملية التعليمية ، دراسات في المناهج وطرق التدريس ، ٧٣ سبتمبر _ ١١٥ – ١٨٧

– الفار، ابراهيم عبدالوكيل ، (٢٠٠٤) ، تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين ، دار الفكر العربي ، القاهرة ، مصر

– اللقاني ، احمد حسين والجمل ، علي احمد ( ٢٠٠٣) معجم المصطلحات التربوية المعرفة في المناهج وطرق التدريس ط ٢ ، عالم الكتب ، القاهرة ، مصر

– الهويدي، زيد ( ٢٠٠٢ ) الالعاب التربوية استراتيجية لتنميه التفكير ، دار الكتاب الجامعي ، العين ، الامارات العربية المتحدة

– العناني وحنان عبدالحميد ، (٢٠٠٢)، اللعب عند الاطفال الاسس النظرية والتطبيقية ، دار الفكر للطباعة والنشر ، عمان ، الاردن

– النجدي، احمد وعبدالهادي ، مني ، ( ٢٠٠٣ ) ، تدريس العلوم في العالم المعاصر طرق واساليب واستراتيجيات حديثه ، دار الفكر العربي ، القاهرة ، مصر

– الموسي ، عبدالله عبدالعزيز ، (٢٠٠٣) ، استخدام الحاسب الالي في التعليم ، مكتبه تربيه الغد ، الرياض ، المملكة العربية السعودية

– بشناق ، سوسن عبد العزيز (٢٠٠٥) : فاعلية تقنية ألعاب ليغو داكتا (DACTA) LEGO التعليمية في تنميه التحصيل الدراسي والتفكير الابتكاري لدى تلميذات الصف الخامس الابتدائي في مقرر العلوم بمدينة الرياض ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، وكالة الوزارة لكليات البنات ، وزارة التربية والتعليم ، الرياض ، السعودية

– بدوي ، عفاف علي حسن ، ( ٢٠٠٨ ) ، فعالية تدريس وحده في العلوم باستخدام العاب الكمبيوتر التعليمة على تنميه التفكير الابتكاري والاتجاه نحو ماده العلوم لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية ، رساله ماجستير غير منشوره ، كليه التربية ، جامعه عين شمس ، القاهرة ، مصر

– جوازل عبد الرحيم ، (١٩٩٧) ، المناخ الابتكاري للروضة وعلاقته بسلو كيات اللعب الاجتماعي /المعرفي والابتكار لدي طفل الروضة ،مجلة الإرشاد النفسي

– حسام الدين حسين ، (٢٠٠٠) ، فاعلية استخدام بعض الوسائط التعلمية لتدريس واكتساب بعض مهارات عمليات العلم ، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس ، كلية التربية جامعة عين شمس

– حسن بلطيه ، علاء الدين متولي ، (٢٠٠٠) ، فاعلية نموذج الالعاب التعلمية في علاج صعوبات تعلم الرياضيات واختزال القلق الرياضي المصاحب لها لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية وذوي صعوبات تعلم ، مجلة التربية ، جامعة بنها

– حسين ، محمد عبد الهادي ، ( ٢٠٠٢ ) ، استخدام الحاسوب في تنميه التفكير الابتكاري ، دار الفكر ، عمان ، الاردن

– حنان عبد السلام ، (١٩٩٨) ، فعالية استخدام الألعاب التعليمية والعروض الاستقصائية في تدريس العلوم في تنمية التفكير الابتكاري والتحصيل لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة المنوفية

– خليفة، امل كرم ، (٢٠٠٩) ، " فاعلية العاب الكمبيوتر التعليمية في خفض تشتت الانتباه وفرص النشاط لدي طفل المدرسة الابتدائية " المؤتمر السنوي الدولي الأول ؛كلية التربية النوعية ؛ جامعة الاسكندرية ؛ مصر

– رانيا سالم ( ٢٠٠٤ ) ، فاعليه برامج العاب الكمبيوتر في تنميه بعض المفاهيم العلمية لدي اطفال مرحله الرياض ، رسالة ماجستير ، كليه التربية ، جامعه المنصورة

– ريناد الخطيب ، (١٩٩٣) ، نموذج روضة مقترح سلسلة دراسات في تربية طفل ما قبل المدرسة ،القاهرة :الهيئة المصرية العامة للكتاب

– زهران ، هناء حامد؛ احمد محود جابر ، (٢٠٠٩) ، " فاعلية استخدام الالعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية مهارات التصور البصري المكاني للخرائط والاتجاهات لدي طلاب المرحلة الاعدادية" ؛كلية التربية فرع دمياط ؛ جامعة المنصورة ؛ مصر

– زيد الهودي ، (٢٠٠٢) ، فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية ، دار الكتاب الجامعي

– سمر عبدالرحمن ، (٢٠١٧) ، العاب تعليمية ذكية تصميمها وتنفيذها وتقيمها ، دار الفكر العربي ، القاهرة ، مصر

– سلوي محمد عبد الباقي(١٩٩٢):اللعب بين النظرية والتطبيق ،الطبعة الثانية: القاهرة :مكتبة بيت الخبرة الوطني

– سويدان ، امل عبدالفتاح ومبارز ، منال عبدالعال ، ( ٢٠٠٧ ) ، التقنية في التعليم مقدمات اساسيه للطالب المعلم ، دار الفكر ، عمان ، الاردن

– سوزانا ميلر ، سيكولوجية اللعب عند الإنسان ، ترجمة: حسن عيسي ومحمد عماد الدين اسماعيل (١٩٩٤) ،الطبعة الثانية ،القاهرة :مكتبة الانجلو المصرية

– علي ، محمود محمد السيد ( ١٩٨٧ ) تصميم برامج لألعاب الكمبيوتر الرياضية كأسلوب لتنميه الابتكار الرياضي لتلاميذ الحلقة الاولى من التعليم الاساسي ، رساله ماجستير غير منشوره ،كليه التربية ، جامعه عين شمس ، القاهرة ، مصر

– عادل سرايا ( ٢٠٠٧ ) ،*تكنولوجيا التعليم المفرد وتنميه الابتكار* ، عمان ، دار وائل للنشر ، الأردن

– عادل هريدي (١٩٩٧):اتجاهات الوالدين نحو لعب الأطفال ، مجلة علم النفس ،العدد ٤٣ ، السنة ١١،القاهرة :الهيئة المصرية للكتاب

– عادل عبد الله محمد ، (١٩٩٠) ،النمو العقلي للطفل ،القاهرة :الدار الشرقية للطباعة والنشر والتوزيع

– عبد الحافظ سلامه ( ٢٠٠٢ ) ، *الحاسوب في التعليم* ، عمان ، الأهلية للنشر والتوزيع ، الاردن

– عبد الفتاح صابر عبد المجيد (١٩٩٩ – ٢٠٠٠) سيكولوجية اللعب والترويح للعادين وذوي الحاجات الخاصة ،القاهرة :دار الكتب المصرية

– عبد المجيد سيد أحمد، وزكريا الشربيني ، (١٩٩٨) ، علم النفس الطفولة الأسس النفسية والاجتماعية والهدي الإسلامي ،القاهرة :دار الفكر العربي

– عبدالحميد ، حسام الدين حسين ، (٢٠٠٠) ، اثر استخدام الألعاب علي كل من تعلم المفاهيم والاتجاه نحو المادة الدراسية لدي تلاميذ الصف الخامس الابتدائي المتأخرين دراسياً في ماده الدراسات الاجتماعية ، دراسة منشوره ، مجله دراسات في المناهج وطرق التدريس العدد (٦٦(

– عثمان حمود الخضر ، " الالعاب التربوية ، الطبعة الاولي ، دار الابداع الفكري

– عريق ، قاعود ابراهيم عبدالقادر ، (٢٠٠٢) ، اثر استخدام الالعاب التربوية في تحصيل طلاب الصف الرابع الاساسي في الاردن في ماده التربية الاجتماعية و الوطنية ، رساله ماجستير غير منشورة ، الجامعة الهامشية ، الزرقاء ، الاردن

– عزة سالم حامد ، (٢٠١١) ، " فاعلية الالعاب التعليمية الالكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الانجليزية لدي تلميذات المرحلة المتوسطة " ، المجلد الخامس ، *المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية*.

– عيادات ، يوسف احمد ،(٢٠٠٤) ، الحاسوب التعليمي وتطبيقاته التربوية ، دار المسيرة ، عمان ، الاردن

– علا حمدى ، تنمية تعليم وتعلم بعض المفاهيم وتعميمات الاقتصاد المنزلي لتلميذات المرحلة الإعدادية فى ضوء استراتيجية الألعاب التعليمية ، رسالة ماجستير غير منشورة ،كلية الاقتصاد المنزلي ، جامعة حلوان

– علي الجمل ،(٢٠٠٥) ، تدريس التاريخ في القرن الحادي والعشرين ، القاهرة ، عالم الكتب

– فاتن عبد الرحمن ، (٢٠٠٢) ، استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل مادة العلوم وتنمية بعض مهارات التفكير العلمي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوى السعات العقلية المختلفة رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية التربية ، جامعة المنصورة

– فاطمة ابو الحديد ، (١٩٩٩) ، فعالية تدريس الرياضيات باستخدام بعض النماذج التدريسية في تنمية المهارات وحل المشكلات البيئية لدي تلاميذ الحلقة الأولي من التعليم الاساسي ، رسالة ماجستير غير منشوره ،كلية التربية ببورسعيد ، جامعة قنا السويس

– فاروق السيد عثمان ، (١٩٩٥) ، سيكولوجية اللعب والتعلم ،القاهرة :مكتبة دار المعارف

– فالح بن صابر وآخرون. (د_ت). اللعب ودوره في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب المرحلة الابتدائية دار الفكر للطباعة والنشر

– فلاته، رقيه بنت حسين محمد ، ( ٢٠٠٨) ، فعالية الالعاب التعليمية في تحصيل المقرر الفقه لدع تلميذات الصف الرابع الابتدائي بالعاصمة المقدسة ، رساله ماجستير غير منشوره ،كليه التربية ، جامعه ام القرى ، مكة المكرمة ، السعودية

– فريدريك :طرق تدريس الرياضيات ،الجزء الأول، ترجمة محمد امين المفتي ، (١٩٩٤) ،ط٣،القاهرة :دار الفكر العربي

– قنديل ،محمد متولي ،وبدوي ، (٢٠٠٧) ، الالعاب التربوية في الطفولة المبكرة ،دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع ،عمان ،الاردن

– محمد الحيلة ، (٢٠٠١) ، طرائق التدريس واستراتيجياته ، القاهرة، دار الكتاب الجامعي

– محمد ابراهيم عبد الحميد ، (١٩٨٩) ، فاعلية الأنشطة التعليمية في رفع مستوى التحصيل في مادة الحساب عند تلاميذ الصف الثاني الأساسي ،مجلة كلية التربية بدمياط ،جامعة المنصور

– محمد خليل ( ٢٠٠٨ ) ، اثر استخدام الالعاب التعليمية على التحصيل وبقاء اثر التعلم والاتجاه نحو الرياضيات لدى التلاميذ ، مجله كليه التربية بالإسماعيلية ، جامعة قناه السويس

– محمد وفارعه حسن ، (١٩٨٤) ، الالعاب الاكاديمية وتدريس الجغرافيا ، التربية المعاصرة ، رابطة التربية الحديثة

– محمد محمود الحيلة ، (٢٠٠١ ) ، الالعاب التربوية وتقنيات انتاجها ، عمان ، دار المسيرة للنشر والتوزيع .

– محمد محروس الشناوي ،محمد السيد عبد الرحمن ، (١٩٩٨) ، العلاج السلوكي الحديث ،اسسه وتطبيقاته ،القاهرة :دار قباء للطباعة والنشر والتوزيع

– مرفت علي ، (٢٠٠٥) ، فاعلية استراتجية الالعاب التعلمية في تنمية التحصيل والاتجاه نحو مادة الرياضيات لدي التلاميذ الصم وضعاف السمع بالمرحلة الابتدائية ، رسالة الماجستير كلية التربية بالإسماعلية ، جامعة قناة السويس

– مريم محمد حسن ، (٢٠٢١) ، التكنولوجيا في التعليم من النظرية الي التطبيق، دار الفكر العربي ، القاهرة ، مصر

– مطاوع ضياء الدين محمد ، ( ٢٠٠٠ ) ، فعالية الالعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة لبعض مفاهيم العلوم للمرحلة المتوسطة ، مجله رساله الخليج العربي

– مني جابر(٢٠٠٨)، الالعاب التربوية الالكترونية : التعلم من خلال اللعب ، الاسكندرية ، دار المعرفة الجامعية

– ناهد محمد بسيوني ، " الالعاب الالكترونية واقع ممارستها لدي طلبة جامعتي السلطان قابوس في سلطة عمان وجامعة المنوفية في مصر ومدي توافرها بمكتبي الجامعيتين" كلية الاداب والعلوم الاجتماعية ؛ جامعة السلطان قابوس

– نجلاء يوسف ، ( ٢٠٠٧ ) ، استخدام المنظمات المتقدمة والالعاب التعليمية في تدريس قواعد اللغة واثرهم على التحصيل والميل نحو المادة وبقاء التعلم لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي ، رساله دكتوراه غير منشوره ،كليه التربية ، جامعه عين شمس

– نشوي عبد الحميد علي الغوالبي ، (٢٠١٢) ، فاعليه استخدام برامج من الالعاب التعلمية في تنمية ميل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي بنين ،كلية التربية جامعة بور سعيد

– نعيمة محمد بدر يونس ،عبد الفتاح صابر عبد المجيد ، (١٩٩٩ – ٢٠٠٠) ، سيكولوجية اللعب والتر يج للعادين وذوي الحاجات الخاصة ،القاهرة ،دار الكتب المصرية

– لطفي، هاله محمد توفيق ، ( ٢٠٠٠ ) ، فاعليه استخدام استراتيجيات تعليميه مختلفة لتنميه بعد مهارات عمليات العلم الاساسية في تدريس العلوم لدى تلاميذ مدارس النور الابتدائية ، رساله دكتوراه غير منشوره ، معهد الدراسات والبحوث التربوية ، جامعه القاهرة، مصر

– هدي محمد توفيق لطفي (٢٠٠٠) ، فعالية استخدام استراتيجيات تعلمية مختلفة بعض مهارات عمليات العلم الأساسية في تدريس العلوم لدي تلاميذ النور الابتدائية ،رسالة دكتوراه ،معهد الدراسات والبحوث

– هدي محمود الناشف ، (١٩٩٣) ، استراتيجيات التعليم والتعلم في الطفولة المبكرة ،القاهرة :دار الفكر العربي

المراجع الأجنبية:

-Brown, S. (2010). Play: How it shapes the brain, opens the imagination, and invigorates the soul. Avery.

-Dondlinger, M. J. (2007). Educational video game design: A review of the literature. Journal of Applied Instructional Design .

-Jackson, L. A. (2009). Investigating the potential of video game-like features to enhance student engagement in an online learning environment. (Doctoral dissertation, University of California, Los Angeles).

-Gheng,m.t , chen , j.h , chu , s.d. & chen , s.y, (2015), the use of serious games in seience eductaion A review of selected empirical researeh from 2002 to 2013 . Journal of computer in education,

-Griffiths , 2002, p 47-51 , the educational benefits of video games education and health

-Steinkuehler, C. A., & Duncan, R. G. (2008). Scientific habits of mind in the age of digital games. International Journal of Science Education

-Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. On the Horizon, 9(5), 1-6