كلية التربية

كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم

إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

=======

فعالية الالعاب التعليمية الالكترونية في التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الاسلامية

إعـداد

الباحث / سامي مختار عالم

﴿ المجلد الرابع والثلاثون– العدد التاسع – سبتمبر ٢٠١٨م ﴾

http://www.aun.edu.eg/faculty_education/arabic

الملخص

هدفت الدراسة الى قياس مدى فاعلية التعليم من خلال الألعاب الالكترونية لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية في المملكة العربية السعودية. اعتمدت الدراسة منهجية البحث الوصفي والمنهج التجريبي، حيث تم تطبيق الدراسة على شعبتين من طلبة الصف الثالث في منهج التربية الإسلامية في مدرسه ابن المنذر الابتدائية بمدينة مكة المكرمة، شعبة تجريبية تم تطبيق التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية لمبحث التربية الإسلامية، ومجموعة ضابطة والتي تم تدريسها بالطرق الاعتيادية، وبواقع ٣٠ طالب لكل شعبة، وتوصلت الدراسة الى نتائج أهمها وجود أثر ايجابي لطرق التعليم بوساطة الألعاب الالكترونية على تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية، وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة التحصيل الدراسي لصالح المجموعة التي تم تدريسها بواسطة الألعاب الالكترونية، وعلى ضوء النتائج أوصت الدراسة بعدة توصيات أهمها ضرورة توفير البيئة المناسبة للتعليم بواسطة الألعاب الالكترونية وتوفير الألعاب الالكترونية التعليمية المناسبة لمناهج التربية الإسلامية للصف الثالث الابتدائي، وعقد دورات تدريبية خاصة بطرق التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية بما يحسن من المخرجات التعليمية ويرفع مستوى التحصيل التعليمي لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية.

Abstract

The study aimed to measure the effectiveness of education through electronic games on students of Islamic Education in the third grade in the Kingdom of Saudi Arabia. The study depends on descriptive and experimental methodology. The study applied in two divisions of the third grade students in the Islamic education curriculum at the Ibn Al-Monther elementary school in City of Mecca. Experimental group taught using electronic games. Control group taught using ordinary methods, 30 students per division. The study reached results that there is a positive effect of the teaching using electronic games on the achievement of the third grade students in Islamic curriculum, there is statistical significance differences in the degree of academic achievement to the benefit of the Experimental group. In the light of the results, the study recommended several recommendations, the most important of which are the need to provide the appropriate environment for education through electronic games. The provision of educational electronic games suitable for the curricula of Islamic education for the third grade. Training courses should be held on education through electronic games, to raise the educational level and the level of educational achievement among students in the third grade primary in Islamic education.

مقدمة الدراسة ومشكلتها:

واجهت العملية التعليمية وأساليبها العديد من التطورات الهامة والمتلاحقة شملت مختلف النواحي التربوية والتعليمية وأساليبها وآلياتها وأصبحت المؤسسات التعليمية تتجه الى مصطلح التعليم النوعي لتحقيق أفضل أداء ممكن (برقاوي، ٢٠١٢)، وظهرت طرق وأساليب تعليمية تبتعد عن الطرق التقليدية في التعليم وتتبنى طرق مبتكرة تعتمد على اثارة دافعية الطلبة للتعليم وتثير حماسهم، فظهر التعليم من خلال وسائط تعتمد على التعليم الإلكتروني ومنها طرق التعليم من خلال الألعاب التعليمية الالكترونية حيث أشارت الدراسات التربوية الى أهميتها وفاعليتها في العملية التعليمية في مباحث العلوم والاجتماعيات وغيرها (السحار، ٢٠١٥)، (الشحروري، والريماوي، ٢٠١١).

وتعتبر الألعاب التعليمية الالكترونية نشاطاً تنافسياً يقتدي بقواعد وأحكام معينة بين شخصين أو فريقين، بحيث يلعبان بشكل متتابع باستخدام الحاسوب، أو بين الطالب والبرنامج نفسه، وتحتاج هذه الألعاب الى أن يستجيب لها الطالب بطريقة صحيحة وذلك لتحقيق الأهداف التعليمية. كما تعتبر الألعاب من الأساليب الشيقة والممتعة التي تجذب الطالب وتزيد من دافعيته للتعلم كما تعمل على سرعة تعليمه، إلا أنها تتطلب أفكاراً جديدة لألعاب تتناسب مع الأهداف التعليمية. اضافة الى كل ذلك، فان الألعاب التعليمية الالكترونية تساعد على اكتساب خبرات التعلم وتساعد على التكيف التلقائي للطلاب مع التعليم والمادة التي يتم تعليمها (عبدالعال والنجار، ٢٠١٤).

وعلى الرغم من أهمية الألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم ودوره في تحسين التعليم الصفي وزيادة فاعليته، فإن العديد من المهتمين يختلفون في تلك الأهمية فقد أشار محمد وعبيدات (٢٠١٠) الى أنه وعلى الرغم من أن اللعب يمثل دوراً حيويا للطالب والطفل بشكل عام في تربيتهم وتعليمهم، الا أن البعض الذين لا يقدرون أهمية هذا الألعاب التعليمية الإلكترونية، فهم ينظرون اليها على أنها مضيعة للوقت، حينما يقابل اللعب بالمذاكرة أو القراءة أو الواجبات المنزلية.

وتعد التربية الإسلامية من أهم المباحث التي يعتمد عليها في التربية الخلقية وتعمل على تقويم الطلبة نحو القيم والاستقامة، وهي تهدف الى بناء الفرد المسلم الصحيح العقيدة والسلوك (السعدون، ٢٠١٢)، ونظراً لأهمية مادة التربية الإسلامية وعدم تناول الباحثين بشكل كافي للطرق التعليمية الحديثة ومدى فاعليتها في تعليم مادة التربية الإسلامية فإن مشكلة الدراسة تثور من خلال الإجابة عن تساؤل الدراسة ما مدى فعالية الالعاب التعليمية الالكترونية في التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية.

أسئلة الدراسة:

من خلال تساؤل مشكلة الدراسة تم اشتقاق التساؤلات التالية:

١) ما مدى فاعلية طرق التعليم بوساطة الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية؟

٢) هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية تعزى الى طريقة التعليم (الألعاب التعليمية الإلكترونية، الطرق التقليدية).

أهمية الدراسة:

للدراسة الحالية أهمتين الأولى أهمية عملية وأهمية أكاديمية وذلك على النحو الآتي:

أولا: الأهمية العملية:

تتمثل الأهمية العملية للدراسة في أنها تتناول أحد الطرق والأساليب الحديثة في تعليم مادة التربية الإسلامية، حيث أن من شأن الدراسة الحالية ان تساهم في تحسين المخرجات التعليمية من خلال بيان طرق التعليم الفاعلة في تحسين مستوى التحصيل الدراسة في مادة التربية الاسلامية فهي تفيد المدرسين ومدراء المدارس في بيان مدى فاعلية التعليم من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي.

ثانياً: الأهمية الأكاديمية:

تنبع أهمية الدراسة الأكاديمية في انها من الدراسات النادرة والتي قد تكون الأولى الى تتناول موضوع فعالية الالعاب التعليمية الالكترونية في التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية في المملكة العربية السعودية، حيث يؤمل من الدراسة الحالية اثراء المكتبة العلمية المحلية بمادة علمية تعليمية تشكل منطلقا لبحوث مستقبلية تفيد العملية التعليمية.

أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة الى تحقيق الأهداف التالية:

١. قياس مدى فاعلية التعليم من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية في المملكة العربية السعودية.

٢. قياس مدى وجود فروق في تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية في المملكة العربية السعودية بحسب طريقة التعليم (من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية، الطريقة الاعتيادية).
٣. التوصل الى نتائج وتوصيات من شأنها أن تساهم في تحسين تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية في المملكة العربية السعودية.

فرضيات الدراسة:

١) هناك أثر ايجابي لطرق التعليم بوساطة الألعاب التعليمية الإلكترونية على تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية.
٢) هناك فروق ذات دلالة إحصائية في تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية تعزى الى طريقة التعليم (الألعاب التعليمية الإلكترونية، الطرق التقليدية).

مصطلحات الدراسة:

الألعاب التعليمية الإلكترونية: هي مجموعة الألعاب التي تم انتقاؤها بناء على مواصفات اللعبة ذاتها كما تقدمها الشركة الصانعة وملاءمتها لأعمار أفراد الدراسة، ويتوقع أن تفيد في تطوير العمليات المعرفية (الريماوي، ٢٠١١: 639).

ويعرفها الباحث اجرائياً على أنها مجموعة من الألعاب التفاعلية الكترونية تهدف الى توسيع المعرفة يتم تصميمها وبرمجتها بحسب مبحث التربية الإسلامية المراد تعليمه، لتسهيل فهمه بشكل أكثر كفاءة وسرعة لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي.

مادة التربية الإسلامية: هي "نظام متكامل للحياة يهدف إلى تعزيز الإيمان بالله وإيجاد السلوك المنسجم وعقيدة الإسلام التي تتضمنها مادة التربية الإسلامية)) (السعدون، ٢٠١٢: ١١٠٩).

ويعرف الباحث مادة التربية الإسلامية على أنها مادة دراسية تهدف الى بيان وإرساء قواعد الشريعة الإسلامية من خلال منهج دراسي محدد.

حدود الدراسة:

تقتصر الدراسة على الحدود التالية:

١) **الحدود الموضوعية:** فعالية الالعاب التعليمية الالكترونية في التحصيل الدراسي في مادة التربية الاسلامية.
٢) **الحدود البشرية:** طلبة الصف الثالث الابتدائي.
٣) **الحدود المكانية:** مدرسه ابن المنذر الابتدائية.

الأدب النظري:

في ظل التطورات والتغيرات السريعة المتلاحقة في كافة المجالات، لم يعد كافيا تزويد الطلاب بمعارف لا تخدمهم في حل مشكلاتهم اليومية، ولكن ينبغي تزويدهم بالقدر المناسب والضروري من المهارات الأساسية المعرفية والعلمية التي تساعدهم على مواجهة مشكلاتهم، واكسابهم أساليب التفكير المناسب لذلك، اضافة الى تنمية مهارات التفكير النظمي التي تمكنهم من النظر الى كافة أبعاد المشكلة في صورة منظومة متكاملة ترتبط فيها كافة العناصر المشكلة وأبعادها لرؤيتها بصورة كاملة وبالتالي يسهل التوصل لحلها (أحمد، ٢٠١٦).

وتؤكد الاتجاهات التربوية الحديثة على ضرورة استغلال التكنولوجيا في التعليم، حيث تعد عملية استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من أكثر الطرق الناجحة لتعليم الاطفال بعض المهارات الأساسية، اذ تصمم الألعاب التعليمية الإلكترونية بطريقة تعليمية جاذبة للأطفال، وترفيهية في الوقت ذاته، ومسلية ضمن برامج لأطفال المرحلة الإبتدائية ، لتكوين بعض المفاهيم العلمية، وتعزيزها لديهم، واكسابهم بعض مهارات التشكيل والتصنيف، استعدادا للقراءة والكتابة، والمفاهيم الرياضية، والهندسية وذلك باساليب مشوقة يحبها الأطفال من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية (محمود، ٢٠١٥).

ويعتبر اللعب في حياة الطفل ضرورة بالغة، اذ أن اللعب حاجة من حاجات الطفل الأساسية ومظهر من مظاهر سلوكه كما أنه يعد عادة فطرية لديه، وهو ضرورة من ضرورات حياته، كما أنه من أهم الانشطة التي يمارسها الطفل، فهي تقوم على اثارة فكره وتوسيع خياله، وتسهم في دور حيوي في تكوين شخصيته بأبعادها وسماتها المختلفة (الحربي، ٢٠٠٩).

وقد وضع علماء التربية أساليب حديثة في تدريس المواد المختلفة، منها أسلوب الالعاب الكمبيوتر التعليمية، وبرامج ألعاب الكمبيوتر التعليمية بوصفها احدى مستحدثات تكنولوجيا التعليم التي يمكن ان تساعد في التغلب على المشكلات التي يعاني منها المعلمون في الواقع التعليمي (عبدالعال والنجار، ٢٠١٤).

وبحسب (Smale et al, 2015) فإن الألعاب التعليمية الإلكترونية التعليمية تلعب دورًا هامًا في المناهج الدراسية للمدرسين الذين يسعون إلى تقديم الدروس الأساسية والقراءة والمهارات الجديدة. كما تسمح بتحسين التعليم للمتعلمين بأخذ أدوار نشطة في التعلم وتطوير المهارات التكنولوجية اللازمة لمهنهم الأكاديمية والمهنية.

وأشار (ŠAKIĆ & VARGA, 2015) أنه خلال العقود القليلة الماضية، أصبحت ألعاب الالكترونية جزءًا مهمًا من لعب الأطفال ووقت الفراغ المخصص للبالغين. حيث يعود تاريخ ألعاب الالكترونية إلى ثلاثينيات القرن العشرين. وعلى مدار السبعينيات، بدأت الجامعات في تطوير ألعاب الالكترونية بالكمبيوتر، كما انه في بداية القرن ٢١، بدأت الألعاب التعليمية الإلكترونية التجارية والإنترنت بالترابط، وأصبح الإنترنت مكانًا للتوزيع ولعب وشراء الألعاب التعليمية الإلكترونية. واليوم، أصبحت هذه الصناعة ناجحة للغاية وتدر أرباحًا تزيد على ٧٠ مليار دولار سنوياً.

وتعد الألعاب التعليمية أسلوبًا عصريًا في التعليم والتعلم؛ لأنها تشرك المتعلم في وضع ديناميكي حيث يتفاعلون في مواقف تعليمية مع أقرانهم وغيرهم من المتعلمين من أجل تحفيز اهتمامهم بالوضع التعليمي وجذب انتباههم إلى المادة وتقديمها بطريقة مشوقة وموضوعية، مما يؤدي إلى رفع كفاءة المتعلم إلى أقصى حد ممكن (Alanazi, 2017).

مفهوم الألعاب الالكترونية التعليمية

عرف (Noemí & Máximo, 2014) الالعاب الالكترونية التعليمية على أنها ألعاب فيديو أو تطبيقات تفاعلية هدفها الرئيسي ليس فقط توفير الترفيه، ولكن أيضا التدريب في مجالات مثل الصحة، والتسويق، والتعليم، وما إلى ذلك.

كما أشار (Bond, 2015) الى أن الالعاب الالكترونية التعليمية هي ألعاب فيديو توفر قيمة التعلم أو التدريب للاعب. يصف التعليم الترفيهي الاندماج المتعمد لألعاب الفيديو والبرامج التعليمية في منتج واحد (وبالتالي يمكن أن يشتمل أيضًا على عناوين أكثر جدية تم وصفها في بعض الأحيان تحت برنامج تعلم الأطفال). بالمعنى الضيق المستخدم هنا، يصف المصطلح البرامج التعليمية التي تتعلق بالدرجة الأولى بالتسلية، ولكنه يميل إلى التعليم أيضًا تحت المظلة التعليمية. وعادة لا يتم تنظيم البرامج من هذا النوع نحو المناهج الدراسية ولا تشمل المستشارين التربويين.

وقد قسم الشحروري والريماوي (٢٠١١: ٦٣٩) مفهوم الالعاب الالكتورنية التعليمية الى قسمين (الموجهة والغير موجهة)، أما الموجهة فقد عرفها بأنها " مجموعة الألعاب التي تم انتقاؤها بناء على مواصفات اللعبة ذاتها كما تقدمها الشركة الصانعة وملاءمتها لأعمار أفراد الدراسة، ويتوقع أن تفيد في تطوير العمليات المعرفية" أما الغير موجهة فقد عرفها بأنها "مجموعة الألعاب التي اختيرت عشوائياً، وبدون قواعد مسبقة لهذا الاختيار".

وهي " نشاط هادف تتضمن أفعالا معنية يقوم بها المعلم من خلال اتباع القواعد المعينة بهدف خدمة الاهداف الوجدانية والمعرفية اذا احسن المعلم اختيارها وتوظيفها" (الجزار والحطاني، ٢٠١٤: ٧).

أهمية الألعاب الالكترونية في التعليم

أشارت محمود (٢٠١٥) الى أن أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية تكمن في ايجابياتها، فمن ايجابيات هذا النوع في التعليم أنه: أولا، ينمي قدرة الطفل على التركيز وتذكر وترتيب المعلومات المعطاة. ثانيا، تحسين مقدرة الطفل على استعمال يديه بشكل تلقائي منسجم مع حركة العينين المتابعة لفعاليات اللعبة المتحركة.

أما (Griffiths, 2002) فقد أشار الى أنه تساعد ألعاب الفيديو التعليمية المتعلمين في تطوير فهم القراءة والمهارات المعرفية. وبالنسبة إلى المعلمين، تعمل ألعاب الفيديو التعليمية كمواد ذات صلة لإشراك طلابها. لذلك، يمكن استخدام ألعاب الفيديو كنظام تعلم يوفر مزيجًا من التكنولوجيا الرقمية، والسرد الغني، واللعب الواقعي. فمن خلال الألعاب، يتعلم الطلاب كيفية ممارسة المرونة والتفكير النقدي ومهارات حل المشكلات من خلال تحديد العديد من الحلول للمشكلات. ومن خلال تعريفهم بألعاب الفيديو التعليمية، يمكن للآباء والمدرسين أن يجعلوا الأطفال مهتمين بالتكنولوجيا والمهارات التقنية منذ سن مبكرة.

وتعتبر الالعاب الالكترونية التعليمية مهمة للتعلم الفردي، فبالنظر إلى اختلاف كل متعلم، يبحث المعلمون دائمًا عن الموارد الكافية التي توفر لكل متعلم خطة تعلم فردية. وتتيح ألعاب الفيديو للطلاب تعلم مفاهيم جديدة في وتيرتها دون الحاجة إلى تجاهل دائم من الآباء والمعلمين. وتتمتع الألعاب الالكترونية بمتعة بمستوى تحدي مناسب، مما يبقي اللاعبين في منطقة تعلم مثيرة للتحدي بشكل مثالي (Çankaya & Karamete, 2009).

كما أن الأطفال الذين يلعبون ألعاب الفيديو التعليمية يحسنون من المهارات البصرية المكانية، فعلى سبيل المثال، يمكن لجلسة ألعاب بسيطة أن تساعد المتعلمين على تصور موضوعات العلوم بطريقة تساعدهم على التعلم بشكل أفضل. فالأطفال الذين يلعبون ألعاب الفيديو التعليمية قد طوروا مهارات الانتباه البصرية وزادوا من قدراتهم في تصور الأشياء ثلاثية الأبعاد. فبشكل عام تمثل الألعاب التعليمية الإلكترونية قطاعًا تعليميًا مثل الأنشطة التي تزيد من إدراك الأطفال بالإضافة إلى ردود أفعالهم (Cheng et al, 2015).

سلبيات الألعاب التعليمية الإلكترونية

على الرغم من وجود من يرى الجانب المشرق للألعاب الالكترونية ويؤيد استخدامها، الا ان هنالك العديد ممن يرى أن هنالك مخاطر لها. وقد أشير الى أن الالعاب الالكترونية تعمل على توليد ميول عدوانية لدى الاطفال، ويرجع ذلك نتيجة الكثير من أعمال العنف وجرائم القتل والاعتداءات الى العنف الذي تعرضه الالعاب الالكترونية على سبيل التسلية، اضافة الى سلبية قلة التواصل الأسري بين أفراد الأسرة الواحدة، والتي تقلل من معرفة الآباء والامهات لطبيعة الأبناء واحتياجاتهم (حمدان، ٢٠١٦).

وأشارت برتيمة (٢٠١٧) الى بعض سلبيات الالعاب الالكترونية التي تتمثل في الادمان على اللعب، حيث أدت هذه الالعاب الالكترونية ببعض الاطفال والمراهقين الى حد الادمان المفرط مما جعل من بعض الدول بتحديد سن الاشخاص الذين يسمح لهم بممارسة هذه الالعاب في الاماكن العامة. كما أشار الى أن الالعاب الالكترونية الغير تعليمية تضعف من التحصيل الدراسي نتيجة اهمال الواجبات المدرسية والاضرابات في التعلم.

الدراسات السابقة:

الدراسات العربية:

في دراسة للشحروري والريماوي (٢٠١١) هدفت لمعرفة أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، وتكونت عينة الدراسة من ٧٥ طالب وطالبة من طلاب الصف الخامس الابتدائي من مدارس المنهل اضافة الى مدرسة الريادة العلمية، حيث قسمت أفراد عينة الدراسة الى مجموعتين تجريبية وضابطة، كما قسمت المجموعة التجريبية الى مجموعتين احداها تعلمت بالألعاب التعليمية الموجهة والاخرى غير موجهة، واعتمدت الدراسة في تحليل البيانات على حساب متوسطات الأداء القبلي والبعدي والانحرافات المعيارية لأفراد المجموعتين واستخدام تحليل التباين المتعدد للمتغيرات (MANCOVA)، وتوصلت الدراسة الى عدة نتائج أهمها أن للألعاب الالكترونية أثراً على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى الطلاب المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة.

أما دراسة الجزار والقحطاني (٢٠١٤) التي هدفت الى معرفة فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية بعض المهارات الأساسية في القراءة لدى طالبات ذوات صعوبات التعلم في الصف الأول الابتدائي، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، كما تكونت عينة الدراسة من ٢٠ طالبة من طالبات مدارس منطقة الجبيل في السعودية حيث قسمت الى مجموعتين على التساوي (تجريبية وضابطة)، وتكونت أداة الدراسة من أداتان (اختبار تشخيص صعوبات القراءة واختبار التحصيل لمهارات القراءة)، وتوصلت الدراسة الى مجمعة من النتائج أهمها أن استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية كان له أثر في رفع مستوى الطالبات التحصيلي بالمقارنة مع التلميذات اللاتي لم يستخدمن تلك الألعاب، واقترحت الدراسة مجموعة من التوصيات اهمها العمل على انتاج ألعاب تعليمية الكترونية متنوعة لموضوعات دراسية أخرى.

وهدفت دراسة محمود (٢٠١٥) الى قياس أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية لدى طالبات المرحلة الأساسية، واعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي، كما تكونت عينة الدراسة من ٤٠ طالبة من طالبات الصف الأول الاساسي من مدرسة الحصاد التربوي في عمان، حيث قسمت على مجموعتين على التساوي (تجريبية وضابطة)، وتكونت أداة الدراسة من اداتان (اختبار لقياس مهارات اللغة الانجليزية، وبرمجية الكترونية لقياس أثر استخدام الالعاب الالكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية)، وتوصلت الدراسة الى عدة نتائج أهمها وجود فروق ذات دلالة احصائية في مهارات اللغة الانجليزية البديهية بين طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة تعزى لطريقة التدريس ولصالح برمجية الألعاب الالكترونية.

الدراسات الأجنبية

وفي الدراسات الأجنبية فقد هدفت دراسة كامبوس وفرناندز (Campos & Fernández, 2016) الى معرفة فاعلية الألعاب الالكترونية النشطة كأدوات تعليمية مقارنة بالطرق التقليدية في التربية البدنية أو النشاط البدني. واعتمدت الدراسة على الدراسات السابقة والمراجعات الادبية، حيث أجرت الدراسة بحث منهجي عن قواعد البيانات الدولية المتعلقة من يناير إلى يوليو ٢٠١٥ للعثور على الأبحاث المنشورة في المجلات أو جلسات المؤتمر ابتداءً من يناير ٢٠١٠. اذ تم تحديد ٢٦٤٨ مرجعًا في عمليات البحث في قواعد البيانات، وقابلت ١٠٠ من هذه الأوراق معايير الاشتمال. وتوصلت الدراسة الى مجموعة من النتائج أهمها أن الألعاب الالكترونية النشطة تزيد من القدرات فيما يتعلق بالنشاط البدني والتعليم، كما تظهر أن تدخلات النشاط البدني التي تم تصميمها وقياسها باستخدام النظريات السلوكية من المرجح أن تكون ناجحة مقارنة بأنشطة التمارين التقليدية.

وهدفت دراسة شين وييه وشانج (Chen, Yeh & Chang, 2016) الى معرفة ما اذا كانت اللعبة الجيولوجية (لعب الأدوار RPG) ستؤثر بشكل كبير على انجازات وتوجهات طلاب المدارس الثانوية في الجيولوجيا. وتكونت عينة الدراسة من ٢٠٢ طالب في المرحلة الثانوية، وللحصول على النتائج تم اجراء تحليل X2 MANCOVA2، وتوصلت الدراسة الى عدة نتائج أهمها لم يكن هنالك تأثير ذو دلالة احصائية بين لعبة RPG على نتائج تعلم الطبلة، كما لم يكن هناك تأثير رئيسي مهم من الناحية الإحصائية للعبة RPG على نتائج تعلم الطلاب.

كما هدفت دراسة العنزي (Alanazi, 2017) الى معرفة كفاءة استخدام الالعاب الالكترونية التعليمية في تحسين مهارات اللغة الانجليزية لطلاب الصف الرابع الاساسي في الرياض بالمملكة العربية السعودية، ولتحقيق أهداف الدراسة، تم إعداد اختبارين: الأول، لقياس مهارات اللغة الإنجليزية والثاني لقياس البرمجة الإلكترونية التي توفر الصلاحية والموثوقية المناسبة. بعد ذلك، تم تطبيق البرنامج على العينة المكونة من ٦٣ طالبة تم توزيعهن عشوائياً في عينتين. واحد يمثل المجموعة التجريبية (٣١ طالب) والثاني مجموعة الضابطة التي تتكون من ٣٢ طالبا. وتم استخدام الوسائل والانحرافات المعيارية و One-Way-ANOVA. وتوصلت الدراسة الى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات اللغة الإنجليزية بين أي من المجموعتين (المجموعات التجريبية والضابطة) التي تعزى إلى طريقة التدريس، لصالح برنامج الألعاب الإلكترونية التعليمية.

ما يميز الدراسة الحالية:

من خلال الاطلاع على الدراسات السابقة يلاحظ انها تناولت التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية التعليمية وأثرها في عدة عومل فقد ركزت دراسة للشحروري والريماوي (٢٠١١) على أثر ممارسة الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، وركزت دراسة الجزار والقحطاني (٢٠١٤) على فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية بعض المهارات الأساسية في القراءة لدى طالبات ذوات صعوبات التعلم في الصف الأول الابتدائي، أما دراسة محمود (٢٠١٥) فركزت على أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية لدى طالبات المرحلة الأساسية، وهدفت دراسة كامبوس وفرناندز (Campos & Fernández, 2016) الى معرفة فاعلية الألعاب الالكترونية النشطة كأدوات تعليمية مقارنة بالطرق التقليدية في التربية البدنية أو النشاط البدني، أما دراسة العنزي (Alanazi, 2017) فركزت على كفاءة استخدام الالعاب الالكترونية

التعليمية في تحسين مهارات اللغة الانجليزية لطلاب الصف الرابع الاساسي في الرياض بالمملكة العربية السعودية، وبالتالي فإن الدراسة الحالية تتميز عن الدراسات السابقة في النقاط التالية:

١) في عنوانها فعالية الالعاب التعليمية الالكترونية في التحصيل الدراسي.
٢) في عينتها حيث تم تطبيق الدراسة على طلبة الصف الثالث الابتدائي.
٣) في المادة المبحوثة وهي مادة التربية الإسلامية التي لم تتناولها أي من الدراسات السابقة في التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية.

منهج الدراسة:

تبنت الدراسة منهجية البحث الوصفي والمنهج التجريبي على النحو التالي:

- المنهج الوصفي وذلك لوصف واقع التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية في المدرسة المبحوثة.
- المنهج التجريبي (المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة) وذلك من خلال اجراء اختبار بعدي يتم من خلاله بيان الطريقة الأكثر فاعلية في التحصيل من مادة التربية الإسلامية.

مجتمع وعينة الدراسة:

تم اختيار مدرسه ابن المنذر الإبتدائية بمدينة مكة المكرمة وفيها عدد الشعب ثلاث شعب كل شعبه ٣٢طالب.

وتم اختبار شعبتين بحيث تمثل الشعبة الأولى المجموعة الضابطة التي تم تدريس مادة التربية الإسلامية فيها بالطرق الاعتيادية، أما الشعبة الثانية فهي تمثل المجموعة التجريبية والتي تم تدريس الطلبة للمادة فيها من خلال الألعاب الالكترونية، حيث تم تطبيق الدراسة على الشعبتين بواقع ٣٠ طالب لكل شعبة.

أدوات الدراسة:

تطلبت الدراسة بعض الأدوات التي تم اعدادها من قبل الباحث بالتعاون مع مدرسي المادة وهي على النحو التالي:

أولا: أداة دراسة (مقياس تحصيلي) التي تم اعدادها وتوزيعها على افراد عينة الدراسة بالتعاون مع معلمي مادة التربية الإسلامية للصف الثالث الابتدائي، ويشمل المقياس ٨ أسئلة، والعلامة الكلية للمقياس (٤٠) علامة.

ثانيا: اختبار الالعاب التعليمية الالكترونية المناسبة لتعليم مادة التربية الاسلامية:

يشير الجدول رقم (١) الى الألعاب التعليمية الالكترونية المناسبة لتعليم مادة التربية الإسلامية

الجدول رقم (١)

الألعاب التعليمية الالكترونية المناسبة لتعليم مادة التربية الاسلامية

اللعبة التعليمية الالكترونية	مصدرها
Tux Paint	http://www.tuxpaint.org
Scratch	https://scratch.mit.edu/download
ABCya	http://www.abcya.com/third_grade_computers.htm

اختبار صدق وثبات أداة الدراسة:

اعتمدت الدراسة على عدة طرق لاختبار صدق الأداة على النحو التالي:

الصدق الظاهري: تم عرض أداة الدراسة على مجموعة من أساتذة التربية الاسلامية، تم طلب منهم إبداء أراءهم في سلامة المقياس وقدرته على قياس مستوى التحصيل لطلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية، حيث تم اجراء التعديل المناسب ليصل المقياس الى صورته النهائية (الملحق ١).

وللتحقق من ثبات أداة الدراسة قام الباحث بالتأكد من ثبات الأداة، من خلال تطبيقها على عينة بلغت (٣٠) طالب من نفس مجتمع الدراسة وخارج عينة الدراسة، بفاصل زمني مدته أسبوعين بين التطبيقين الأول والثاني، وتم حساب معامل الثبات لأداة الدراسة من خلال طريقة الإختبار وإعادته (test- retest) وطريقة الإتساق الداخلي، وفيما يلي توضيح للنتائج:

اختبار الفروقات بين متوسط اداء طلبة المجموعة الاستطلاعية: –

الجدول رقم (٢)

الفروقات بين متوسط اداء طلبة المجموعة الاستطلاعية

المجموعة	الاختبار	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
الاستطلاعية	الاختبار الأول	١٩.٧	٠.٨٣٤٨٠
	الاختبار الثاني	٢٠.٨	٠.٩٥٤٩٦

تشير نتائج الجدول رقم (٢) الى ان المتوسط الحسابي للاختبار الاول للمجموعة الاستطلاعية بلغ (١٩.٧) بانحراف معياري مقداره (٠.٨٣٤٨٠)، في حين كان المتوسط الحسابي للمجموعة الاستطلاعية في الاختبار الثاني (٢٠.٨) بانحراف معياري بلغ (٠.٩٥٤٩٦)، ونلاحظ ان المتوسطات الحسابية لأداء الطلبة في الاختبارين كان متقاربا، مما يشير الى ثبات أداة الدراسة.

تكافؤ المجموعتين (المجموعة التجريبية/المجموعة الضابطة):

وللتأكد من تكافؤ المجموعتين وعدم وجود فروق ذات دلالة بينهما في درجة التحصيل في مادة التربية الإسلامية، تم اجراء اختبار (T) قبلي للمقارنة متوسطي عينتين مستقلتين بين متوسطات تحصيل المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة من طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية، على مستوى الدلالة الإحصائية (α=٠.٠٥)، ويبين الجدول رقم (٣) ذلك.

الجدول رقم (٣)

نتائج اختبار (T) لاختبار تكافؤ المجموعتين

	T المحسوبة	T الجدولية	درجة الحرية	مستوى الدلالة
المجموعة الضابطة	٠.١٨٥	2.045	٢٩	٠.٨٥٤
المجموعة التجريبية				

يبين الجدول أعلاه عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين تحصيل المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة من طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية حيث

بلغت قيمة الاختبار T (٠.١٨٥) أدنى من قيمتها الجدولية (٢.٠٤٥)، وعلى مستوى الدلالة الإحصائية (٠.٨٥٤) وهو أعلى من القيمة المحددة (٠.٠٥)، مما يطمئن الباحث في تكافؤ المجموعتين ودقة النتائج التي تم التوصل اليها.

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

للإجابة على أسئلة الدراسة واختبار صحة فرضياتها تم استخدام الاختبارات الإحصائية المناسبة والمستقاة من برنامج الرزم الإحصائية (SPSS):

- مقياس الإحصاء الوصفي (Descriptive Statistics Measures): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأسئلة مقياس الدراسة.
- اختبار التائي (t-test) لعينتين مستقلتين للمقارنات وتحديد دلالة الفروق.

خطوات الدراسة:

التأكد من صدق الاختبار التحصيلي وثباته.

تطبيق الاختبار التحصيلي على المجموعتين لبيان التكافؤ بينهما.

تطبيق برنامج تعليمي يعتمد على الألعاب للمجموعة التجريبية، وتدريس المجموعة الضابطة من خلال الطرق الاعتيادية.

اجراء اختبار تحصيلي بعدي لبيان الفروق في مستوى التحصيل بين المجموعتين.

النتائج:

سؤال الدراسة الأول:

ما مدى فاعلية طرق التعليم بوساطة الألعاب الالكترونية في تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية؟

بعد التأكد من تكافؤ المجموعتين باشر الباحث بتطبيق برنامج التعليم بوساطة الألعاب الالكترونية للمجموعة التجريبية، وتدريس المجموعة الضابطة وفق الطريقة التقليدية، وبعد الانتهاء قام الباحث باجراء اختبار بعدي لقياس وملاحظة تحصيل الطلبة، للمجموعة الضابطة والتجريبية على الاختبار البعدي ومقارنتها مع الاختبار القبلي.

ويوضح الجدول (٣) المتوسطات المحاسبية والانحرافات المعيارية لتحصيل الطلبة المبحوثين خلال الاختبار القبلي والبعدي للمجموعتين التجريبية والضابطة:

جدول رقم (٣)

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتحصيل المجموعتين

الطريقة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
تقليدي قبلي	16.367	4.222
تقليدي بعدي	27.233	3.901
التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية قبلي	16.500	3.411
التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية بعدي	35.200	3.067

يشير الجدول اعلاه الى ان المتوسط الحسابي لتحصيل الطلبة افراد عينة الدراسة في الاختبار القبلي لعينة التقليدي بلغ (١٦.٣٦٧)، بينما بلغ (١٦.٥٠٠) لعينة التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية قبل اجراء طريقة التعليم.

وبلغ المتوسط الحسابي لعلامات المجموعة الضابطة بعد اجراء طريقة التعليم التقليدية (27.233) بينما بلغ المتوسط الحسابي بعد اجراء طريقة التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية (35.200) ونستنتج من ذلك وجود فروقات في درجة التحصيل الدراسة في مادة التربية الاسلامية لصالح افراد عينة الدراسة التجريبية التي خضعت لطريقة التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية.

مما يشير الى أن تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي الخاضعين لطرق التعليم بوساطة الألعاب الالكترونية كان اعلى من تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي الخاضعين لطرق التعليم التقليدية في مادة التربية الإسلامية، مما يؤكد فرضية الدراسة الأولى والتي نصت على أن هناك أثر ايجابي لطرق التعليم بوساطة الألعاب الالكترونية على تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية، وهي نتيجة تتوافق مع دراسة الجزار والقحطاني (٢٠١٤) والتي توصلت الى أن استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية كان له أثر في رفع مستوى الطالبات التحصيلي بالمقارنة مع التلميذات اللاتي لم يستخدمن تلك الألعاب، كما توافقت مع دراسة كامبوس وفرناندز (Campos & Fernández, 2016) والتي توصلت الى أن الألعاب الالكترونية النشطة تزيد من القدرات فيما يتعلق بالنشاط البدني والتعليمي.

سؤال الدراسة الثاني:

هل هناك فروق ذات دلالة إحصائية في تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية تعزى الى طريقة التعليم (الألعاب الالكترونية، الطرق التقليدية).

أظهرت نتائج السؤال الأول وجود فروق وصفية في التحصيل الدراسي لصالح طلبة الصف الثالث الابتدائي الخاضعين لطرق التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية، ولبيان فيما إن كانت تلك الفروق ذات دلالة احصائية تم استخدام اختبار (T) للمقارنة متوسطي عينتين مستقلتين بين متوسطات تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية باختلاف طريقة التدريس التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية والطرق التقليدية، على مستوى الدلالة الإحصائية (α=٠.٠٠٥)، ويبين الجدول رقم (٤) ذلك.

الجدول رقم (٤)

نتائج اختبار (T) للفروق في التحصيل بحسب طريقة التعليم (الألعاب الالكترونية، الطرق التقليدية)

	المتوسطات الحسابية	T المحسوبة	T الجدولية	درجة الحرية	مستوى الدلالة
تقليدي بعدي	27.233	٩.٣١١	2.045	٢٩	٠.٠٠٠
التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية بعدي	35.200				

يبين الجدول أعلاه وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة التحصيل الدراسي لصالح المجموعة التي تم تدريسها بواسطة الألعاب الالكترونية حيث بلغت قيمة الاختبار T (٩.٣١١) أعلى من قيمتها الجدولية (٢.٠٤٥)، بمتوسط حسابي بلغ (٣٥.٢) للمجموعة التجريبية، و(٢٧.٢٣٣) للمجموعة الضابطة، وعلى مستوى الدلالة الإحصائية (٠.٠٠٠) وهو أقل من (٠.٠٥)، ونتيجة لذلك فإننا نقبل سؤال الدراسة اي انه هناك فروق ذات دلالة إحصائية في تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية تعزى الى طريقة التعليم (الألعاب الالكترونية، الطرق التقليدية) ولصالح طريقة التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية، وهي نتيجة توافقت مع ما توصلت اليه دراسة محمود (٢٠١٥) والتي توصلت الى وجود فروق ذات دلالة احصائية في مهارات اللغة الانجليزية البديهية بين طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة تعزى لطريقة التدريس ولصالح برمجية الألعاب الالكترونية، وهو ما يؤكد فرضية الدراسة الثانية والتي نصت على " هناك أثر ايجابي لطرق التعليم بوساطة الألعاب الالكترونية على تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية".

أظهرت النتائج وجود فاعلية للتعليم بواسطة الألعاب الالكترونية في مستوى تحصيل طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية حيث تبين وجود فروق دالة احصائيا لصالح المجموعة التجريبية التي تم تدريسها بواسطة الألعاب الالكترونية وهي نتيجة توافقت مع العديد من الدراسات، ويعزو الباحث تلك النتائج الى ان التعليم بواسطة اللعب يرفع مستوى الحماس لدى الطلبة حيث انه يرتبط بالمتعة والتنافسية، مما يؤدي بالأطفال الى زيادة التركيز في الدرس الذي يتم تدريسه بواسطة الألعاب الالكترونية.

ويرى الباحث أن فاعلية الألعاب الالكترونية في التعليم ترتفع في حال ترافق التعليم من خلال اللعب مع طرق التعليم التقليدي التي تكسب الدرس جدية وتؤدي بالطلبة الى زيادة الحرص والاهتمام بتنفيذ توجيهات المعلم.

التوصيات:

وعلى ضوء النتائج يوصي الباحث بضرورة توفير البيئة المناسبة للتعليم بواسطة الألعاب الالكترونية بما يحسن من المخرجات التعليمية ويرفع مستوى التحصيل التعليمي لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية.

١. تفعيل أسلوب التعليم بواسطة الألعاب التعليمية الالكترونية لأهميتها في رفع مستوى التحصيل الدراسي لطلبة الصف الثالث.
٢. اعداد وتوفير الألعاب الالكترونية التعليمية المناسبة لمناهج التربية الإسلامية للصف الثالث الابتدائي.
٣. عقد دورات تدريبية خاصة بطرق التعليم بواسطة الألعاب التعليمية الالكترونية.
٤. مراقبة أداء المعلم فيما ان كان يتفق مع أساليب التعليم الحديثة المعتمدة على الألعاب التعليمية الإلكترونية.
٥. عدم الاستغناء عن الطرق التقليدية في التعليم وتوظيف التعليم بواسطة الألعاب الالكترونية كداعم للعملية التعليمة التي تعتمد على المعلم.

يوصي الباحث الباحثين المستقبليين بضرورة اجراء المزيد من الدراسات حول التعليم بواسطة الألعاب التعليمية الإلكترونية وخاصة فيما يتعلق بمعيقات تطبيق تلك الطريقة في تدريس مادة التربية الإسلامية في المدارس.

قائمة المراجع:

المراجع العربية

أحمد، سماح عبدالحميد (٢٠١٦). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير المنظومي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، **مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس**، العدد ٧٧، ٢٩٧-٣٤٤.

برتيمة، سميحة (٢٠١٧). **الالعاب الالكترونية والعنف المدرسي**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة محمد خيضر –بسكرة.

برقاوي، باسم (٢٠١٢). **ضمان الجودة في التعليم العالي: حالة دولة الإمارات العربية المتحدة**، مركز الإمارات للدراسات والبحوث الإستراتيجية، الإمارات.

الجزار، منى محمد، والقحطاني، رشا حمد (٢٠١٤). فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية بعض مهارات القراءة الأساسية لدى تلميذات ذوات صعوبات التعلم للصف الأول الابتدائي، **مؤتمر "آفاق في تكنولوجيا التربية"**، يومي ٦-٧ أغسطس.

الجزار، منى محمد، والقحطاني، رشا حمد (٢٠١٤). **فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على تنمية بعض مهارات القراءة الأساسية لدى تلميذات ذوات صعوبات التعلم للصف الأول الابتدائي**، مؤتمؤ آفاق في تكنولوجيا التربية، يومي ٦-٧ أغسطس ٢٠١٤.

الحربي، عبيد مزعل (٢٠٠٩). **فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات**، أطروحة دكتوراة غير منشورة، جامعة أم القرى.

الحربي، عبيد مزعل (٢٠٠٩). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات، أطروحة دكتورا غير منشورة، جامعة أم القرى.

حمدان، سارة محمود (٢٠١٦). **ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها الاطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال انفسهم**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الاوسط.

السحار، هشام (٢٠١٥)، أثر استخدام أسلوبي الألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة.

الشحروري، مها، والريماوي، محمد عودة (٢٠١١). أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، **دراسات (العلوم التربوية)** ٣٨(٢)، ٦٣٧-٦٤٩.

الشحروري، مها، والريماوي، محمد عودة (٢٠١١). أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن، **مجلة دراسات العلوم التربوية** ٣٨(٢)، ٦٣٧-٦٤٩.

عبد العال، عطاف محمود، والنجار، محمد السيد (٢٠١٤). فاعلية برنامج ألعاب تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض، **مجلة العلوم التربوية** ٣(٢)، ٦٣٨-٦٧٦.

عبدالعال، عاطف محمود، والنجار، محمد السيد (٢٠١٤). فاعلية برنامج ألعاب تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات استخدام الكمبيوتر لأطفال مرحلة الرياض، **مجلة العلوم التربوية** ٣(٢)، ٦٣٨- ٦٧٦.

محمد، جبرين عطية، وعبيدات، لؤي مفلح (٢٠١٠). أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى، **مجلة جامعة دمشق** ٢٦(٢)، ٦٤٣-٦٧٢.

محمود، عبير فاروق (٢٠١٥). أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البديهة لدى طالبات الصف الأول الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط.

محمود، عبير فاروق (٢٠١٥). **أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البديهية لدى طابات الصف الأول الأساسي**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط.

المراجع الأجنبية

Alanazi, T. (2017). The Efficiency of Using Educational Electronic Games in Improving English Language Skills for Fourth Elementary Grade Students, **International Journal of Humanities and Social Science** 7(1),4-43.

Alanazi, T. (2017). The Efficiency of Using Educational Electronic Games in Improving English Language Skills for Fourth Elementary Grade Students, **International Journal of Humanities and Social Science** 7(1), 40-43.

Bond, M. (2015). **Enjoyable, educational games a design science study into complex interactive simulation games**, Master Thesis, University Of Eastern Finland.

Campos, C. & Fernández, H. (2016). The Benefits of Active Video Games for Educational and Physical Activity Approaches: A Systematic Review**, NEW APPROACHES IN EDUCATIONAL RESEARCH** 5(2), 115-122.

Çankaya, S. & Karamete, A. (2009). The effects of educational computer games on students' attitudes towards mathematics course and educational computer games, **Procedia Social and Behavioral Sciences**, Vol. 1, 145–149.

Chen, Ch., Yeh, T. & Chang, Ch. (2016). The Effects of Game-Based Learning and Anticipation of a Test on the Learning Outcomes of 10th Grade Geology Students, **Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education** 12(5), 1379-1388.

Cheng, M. et al (2015). The use of serious games in science education: a review of selected empirical research from 2002 to 2013, **J. Comput. Educ** 2(3), 353-375.

Griffiths, M. (2002). The educational benefits of videogames, **Education and Health** 20(3), 47-51.

Montrieux, H., Vanderlinde, R., Schellens, T. & Marez, L. (2015). Teaching and Learning with Mobile Technology: A Qualitative Explorative Study about the Introduction of Tablet Devices in Secondary Education, **PLOS ONE** 10(12), 1-17.

Noemí, P. & Máximo, S. (2014). Educational Games for Learning, Universal **Journal of Educational Research** 2(3), 230-238.

Šakić, M. & Varga, V. (2015). **Video Games As An Education Tool,** The Sixth International Conference on e-Learning, 24-25 September 2015, Belgrade, Serbia.

Smale, S. et al (2015). **The Effect of Simulations and Games on Learning Objectives in Tertiary Education: A Systematic Review**, The Netherlands: Department of Information and Computing Sciences.