أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مدينة سكاكا بالمملكة العربية السعودية

د. مشعل بن محمد بن محمود النابلسي *

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مدينة سكاكا بالمملكة العربية السعودية؛ ولتحقيق هذا الهدف استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي، واختار مجموعة من تلاميذ الصف الأول الابتدائي قوامها (٦٠) تلميذًا، قسموا إلى مجموعتين بالتساوي، مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة، تكونت كل مجموعة من (٣٠) تلميذًا،فضلا عن تحليل محتوى الفصل الخامس (ألعابي وهواياتي) من مقرر لغتي الجميلة؛ لتحديد قائمة مهارات التمييز الشفهي التي يمكن تنميتها لدى تلاميذ العينة المستهدفة، وبعد تحديد قائمة مهارات التمييز الشفهي صمم الباحث ألعابًا إلكترونية لغوية وفق أحد نماذج تصميم الألعاب الإلكترونية المناسبة، بهدف تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي، وبناء بطاقة للملاحظة في ضوء المهارات المراد تنميتها، وإجراء التجربة، وتطبيق الأدوات، وتحليل البيانات؛ حيث تبين بعد تحليل النتائج فعالية استراتيجية الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي، وفي ضوء ما سبق من نتائج أوصى الباحث بتصميم الألعاب الإلكترونية اللغوية وإنتاجها وتطويرها لجميع وحدات مقرر كتاب لغتي الجميلة، وكذا لمقررات اللغة العربية في المراحل الدراسية جميعها.

◆ كلية التربية والآداب - جامعة الحدود الشمالية

المقدمة

بعث الله سبحانه وتعالى جبريل الأمين إلى نبى الرحمة محمد بن عبدالله عليه الصلاة والسلام إيذانا ببدء الاتصال بين السماء والأرض، مبتدئا بعثته بأول آية نزلت عليه من سورة العلق، قوله تعالى: (اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ) (سورة العلق: ١)، وبالرغم من أن نبي الله محمداً عليه الصلاة والسلام كان أمياً، إلا أنه حث على طلب العلم، فقد روى أنس بن مالك عن النبى صلى الله عليه وسلم أنه قال: (طلب العلم فريضة على كل مسلم) رواه ابن ماجة وصححه الألباني (الألباني، ١٩٨٨م، ٧٢٧)، لذلك كان لطلب العلم وخاصة القراءة أهمية عظيمة في ديننا الحنيف، فبالقراءة نتعلم القرآن الكريم وأحكامه، وبالقراءة نسبر أغوار العلوم المتنوعة، وننهل منها فيما يعمر حياتنا بالصالح والمفيد.

وقد شرف الله اللغة العربية بأن جعلها لغة القرآن الكريم ، وتعد اللغة العربية حلقة الوصل بين المسلمين وبين الكتاب والسنة ، فساهمت في حفظ ثقافة الأمة الإسلامية على مر العصور ، فهى ليست مقررا دراسيا يدرس فحسب بل وسيلة لتعلم المواد الأخرى ، وهى أساس التعلم لديه لذلك وجب الاهتمام بها والحرص على تعليمها وإتقانها (شحاتة،٥٧،٢٠٠٣) .

فاللغة العربية كغيرها من اللغات لا تخلوا من الفنون الأربعة للأداء اللغوي، كالاستماع والتحدث والقراءة والكتابة، وكل فن من هذه الفنون له أهميته الخاصة في حياة الفرد والمجتمع، وتعد القراءة والكتابة من أهم هذه الفنون اللغوية، وهما عمليتان متلازمتان تؤثر كل واحدة منهما في الأخرى، ولهذا يجب أن يسير تعلم التلميذ القراءة مع تعلمه الكتابة جنبًا إلى جنب، فيتعلم النطق باللفظ، ثم يحاول أن يكتبه أو يصوره بأي وسيلة من الوسائل (عاشور والمقدادي، ٢٠٠٩م، ٢٨-٢٩).

فالقراءة تتميز بمكانة عظيمة، حيث تعد النافذة إلى الفكر الإنساني والموصلة إلى شتى أنواع العلوم والمعارف المختلفة، ولذلك كان أول ما نزل من القرآن كلمة اقرأ، لما تحويه من معاني عظيمة، ودلائل عميقة توحي بدور القراءة في تطوير الإنسان، ونقله من الظلمة إلى النور.

مشكلة الدراسة

تعد مهارة التمييز الشفهي من المهارات التي يجب أن يتمكن منها طالب المرحلة الابتدائية، فهي أساس التعلم، وعليها يبنى تعليمه بشكل عام؛ لذا وجب التركيز على تعليمها لمكانتها وحساسية شأنها، وقد تناولتها العديد من الدراسات والبحوث كدراسة كل من: حلمي (٢٠٠٠م)، عطا الله (٢٠٠٣م)، عبدالحميد (٢٠٠٤م)، حجازي (٢٠٠٥م)، على (٢٠٠٨م)، أبو عكر (٢٠٠٩م)، العماوي (٢٠٠٩م)، محمد (٢٠١٠م)، سلوت (٢٠١٠م)، عبدالفتاح (٢٠١٢م)، حيث اتفقت جميعها على وجود ضعف في مستوى التلاميذ بمهارات القراءة المختلفة وخاصة التمييز الشفهي في المرحلة الابتدائية، وقد لاحظ الباحث ذلك من خلال ما يلي:

- عمل الباحث في مجال التعليم العام بالمملكة العربية السعودية، حيث لاحظ شكوى معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية من ضعف التلاميذ في مهارات القراءة وخاصة لطلاب الصف الأول الابتدائي في مهارة التمييز الشفهي.
- الاطلاع على كشوف درجات التلاميذ وتقارير المتابعة والتوجيه ببعض المدارس الابتدائية؛ حيث أشارت إلى وجود انخفاض في مستوى تحصيل التلاميذ في مهارات اللغة العربية بصفة عامة، ومهارات القراءة بصفة خاصة حيث مهارة التمييز الشفهي على وجه التحديد.

إن توظيف اللعب في العملية التعليمية يؤدي إلى جذب انتباه التلاميذ، وخاصة تلاميذ المرحلة الابتدائية، فطفل المرحلة الابتدائية ميال للحركة، وتوظيف اللعب في توجيه ميوله الحركية يؤدي إلى تنمية مهاراته اللغوية المختلفة، ومن خلال ذلك سيتمكن التلاميذ من تعلم القراءة والكتابة بشكل جيد (مطر،٢٠٠٤،١٥١م).

وقد تناولت عديد من البحوث والدراسات الألعاب التعليمية بنوع من التفصيل، وذلك لأهميتها في الموقف التعليمي كدراسة كل من: Nguyen (2003) ، مطر(٢٠٠٤م)، Shyamala (2004) ، Fouad (2005) ، عيسى (٢٠٠٦م)، قاطن (٢٠٠٨م)، أبو عكر (٢٠٠٩م)، عبدالرحمن (٢٠٠٢م)، محمود (٢٠١٠م)، حسين (٢٠١٠م)، بلال (٢٠١١م)، البري (٢٠١١م)، أحمد (٢٠١١م)، عبدالحميد (٢٠١٢م)، سليمان (٢٠١٣م)، حيث اتفقت جميعها على الدور الإيجابي للألعاب التعليمية في الموقف التعليمي بشكل عام، وفي تنمية المهارات اللغوية للتلاميذ بشكل خاص.

يتضح الدور المهم الذي تلعبه الألعاب اللغوية في تنمية المهارات اللغوية المختلفة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وتعد المرحلة الابتدائية بالنسبة للطفل، مرحلة التأسيس، وفيها تبنى قاعدته المعرفية، والتي ستكون مفتاحه للتعلم بشكل عام؛ فتم التركيز على توظيف الألعاب اللغوية في تعليم مهارات اللغة العربية المختلفة وخاصة مهارة التمييز الشفهي.

شددت كثير من الاتجاهات التربوية الحديثة على الابتعاد عن أسلوب التدريس التقليدي، وإحلال إستراتيجيات التدريس من خلال اللعب بدلا منه، مما استلزم ضرورة البحث عن وسائل وأساليب حديثة من شأنها أن تساعد في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى النشء، وقد بينت بعض الدراسات أن توظيف الألعاب الإلكترونية في الموقف التعليمي يعمل على إثارة دافعية الطفل لتعلم مهارات القراءة كالتمييز الشفهي والإدراك مثل دراسة كل من : (Danesi, 1993)، (Crystal, 1996)، (Herselman, 1999)، (Mioduser et al, 2000)؛ وعليه فإن الألعاب الإلكترونية اللغوية تعد من أفضل السبل لتحقيق ذلك، وقد سعت الدراسة الحالية إلى تصميم ألعاب إلكترونية لغوية، ومعرفة أثرها في تنمية بعض مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مدينة سكاكا.

أجرت الكثيري (٢٠٠٠ م) دراسة تحت عنوان صعوبات القراءة لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي في المملكة العربية السعودية، حيث تكونت عينة الدراسة من ١١٢ طالبة موزعين على مناطق الرياض المختلفة؛ وأظهرت نتائج الدراسة وجود صعوبات في القراءة لدى التلميذات تمثلت في البطء في التعرف على الرموز، وكذلك وجود أخطاء في قراءة الكلمات بشكل عام، كالحذف، والإضافة، والإبدال، وعدم التعرف على الكلمة، وأوصت الباحثة بالاهتمام بمهارات القراءة بنوعيها الصامتة والجاهرة، وبترسيخ المهارات الأساسية للقراءة كمهارة التمييز السمعي والتمييز البصري والتمييز الشفهي والإدراك لدى التلاميذ، وخاصة في الصفوف الأولى.

ومما سبق يتضح أن هناك ضعفا في مهارات القراءة وخاصة مهارة التمييز الشفهي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية يستوجب البحث والتقصي لمعرفة أسبابه وكيفية علاجه.

وتعد الدراسة الحالية من الدراسات التي تستهدف معالجة هذا الضعف بالمرحلة الأولى من التعليم الابتدائي، من خلال تبني أساليب تعليمية حديثة، تتناسب مع طبيعة وفلسفة المرحلة الابتدائية، ونظام الدراسة بها، وخصائص التلاميذ، ويعد توظيف اللعب في التعليم كاستراتيجية تعليمية من أحدث وأرقى الاستراتيجيات التعليمية؛ وذلك لاتفاقه مع الاتجاه الذي يراعي جوانب المتعلم النفسية، وخاصة تلميذ الصف الأول الابتدائي، ويراعي كذلك ميوله ورغباته واهتماماته، فينتقل بالمتعلم لأن يتعلم من خلال نشاط اللعب؛ فيكون التدريس ظاهره اللعب لكن باطنه أهداف تعليمية، يتم السعي لتحقيقها من خلال هذا النشاط الشيق والمثير (إبراهيم وبلعاوي،٢٠٠٧م،٢٤١).

وقد تمثلت مشكلة الدراسة الحالية في التساؤل الرئيس التالي:

ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية مهارات القراءة (التمييز الشفهي) لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مدينة سكاكا ؟

ويتفرع عن هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما هي قائمة مهارات التمييز الشفهي التي يمكن تنميتها لدى التلاميذ بالوحدة المختارة من كتاب لغتي الجميلة للصف الأول الابتدائي؟

٢. ما التصميم المناسب للألعاب الإلكترونية اللغوية الذي يساعد في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي؟

٣. ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية التي تم تصميمها في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي؟

أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى تحقيق ما يلي:

١. تحديد مهارات التمييز الشفهي الفرعية التي يمكن تنميتها لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي.

٢. تصميم ألعاب إلكترونية لغوية تساعد في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي.

٣. التعرف على أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية المصممة في تنمية المهارات القرائية (التمييز الشفهي) لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي.

أهمية الدراسة

يتوقع الباحث أن تكون نتائج هذه الدراسة ذات أهمية، لما سوف تسهم به في ميدان القراءة بالمرحلة الابتدائية، إذ ينتظر أن يستفيد منه الفئات التالية:

١. القائمون على وضع المناهج الدراسية:

إن هذه الدراسة تمد القائمين على وضع المناهج الدراسية بأفضل الطرق والأساليب لتصميم المناهج القائمة على الألعاب الإلكترونية اللغوية وتنفيذها، بما يتناسب مع حاجات وقدرات التلاميذ في المراحل التعليمية المختلفة.

٢. المعلمين:

تسهم هذه الدراسة بما تقدمه من ألعاب لغوية إلكترونية في تيسير عمل المعلم؛ فيخرج بالتلميذ من الجو التقليدي إلى جو مليء بالإثارة والتشويق، ويختصر على المعلم الكثير من الجهد والوقت في أداء عمله، مما يضمن الجودة في المخرجات.

٣. التلاميذ:

تسهم هذه الدراسة في تيسير عملية التعلم وتحفيزها، فيتعلم التلميذ في جو مليء بالتشويق والإثارة، فتنموا مهاراته القرائية وتتسع مداركه.

٤. البحث العلمي:

تسهم هذه الدراسة في إضافة معرفة جديدة للأبحاث التربوية المختلفة، لما يتميز به من تناوله لفاعلية الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية مهارات القراءة لدى طلاب الصف الأول الابتدائي في مقرر لغتي الجميلة، والتي بدورها ستدفع بالكثير من المهتمين في هذا المجال لمزيد من البحث والتجريب.

تصميم الدراسة

اتبعت الدراسة الحالية المنهج الوصفي لوصف واقع أداء تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مهارات التمييز الشفهي، واشتقاق الإطار النظري، وغالبا ما يستخدم هذا المنهج في تتبع الظواهر والأحداث بعد جمع المعلومات المختلفة عن الظاهرة أو الحدث محل الدراسة، سواء أكانت هذه المعلومات كمية أو نوعية باختلاف فترات التتبع، وكل ذلك بهدف فهم علاقة الظاهرة بما يرتبط بها من ظواهر مختلفة بهدف فهم الواقع للإسهام في تطويره، كما اتبع

المنهج شبه التجريبي quasi experimental عند تطبيق أدوات الدراسة على التلاميذ والقائم على التصميم المسمى بتصميم الاختبار القبلي والبعدي لمجموعتين متكافئتين The Pretest Posttest Equivalent Groups Design الذي التزمته الدراسة الحالية، ويتضح ذلك من خلال الجدول رقم (١) (٢٠٠١م، ، 213، Manion and Morrison، Cohen):

جدول رقم (١) التصميم شبه التجريبي للبحث

المجموعة وعدد أفرادها	التطبيق القبلي للاختبار	أسلوب التدريس	التطبيق البعدي للاختبار
المجموعة التجريبية (٣٠)	☑	توظيف الألعاب الإلكترونية اللغوية في التدريس	☑
المجموعة الضابطة (٣٠)	☑	الطريقة التقليدية	☑

ويهدف المنهج المتبع في هذه الدراسة إلى التعرف على كل ما من شأنه أن يؤثر في الظاهرة أو الحدث محل الدراسة ومعرفة مدى تأثيره على الظاهرة محل الدراسة، وقد اعتمد التصميم التجريبي للبحث على طريقة المجموعات المتكافئة، حيث تضم مجموعة تجريبية تدرس باستخدام ألعاب إلكترونية لغوية، ومجموعة ضابطة تدرس باستخدام الطريقة التقليدية فقط.

فروض الدراسة

سعت هذه الدراسة لاختبار الفروض التالية:

١. لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) بين متوسطى درجات التلاميذ في نتائج بطاقة الملاحظة لمهارات التمييز الشفهي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار القبلي.

٢. لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) بين متوسطى درجات التلاميذ في نتائج بطاقة الملاحظة لمهارة التمييز الشفهي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار البعدي.

٣. يوجد أثر لاستخدام الألعاب اللغوية المصممة إلكترونياً في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مدينة سكاكا.

حدود الدراسة

اقتصرت هذه الدراسة على ما يلي:

١. تلاميذ الصف الأول الابتدائي المنتظمين بمدارس العمرية للعام الدراسي ٢٠١٦م – ٢٠١٧م ؛ الفصل الدراسي الثاني بمدينة سكاكا.

٢. اقتصرت الدراسة على الوحدة الخامسة في مقرر لغتي الجميلة (ألعابي وهواياتي) للصف الأول الابتدائي، حيث المهارات والأساليب المستهدفة في الوحدة.

٣. ألعاب إلكترونية تعليمية تصمم وتنتج، بحيث تكون مناسبة لخصائص التلاميذ ونوعية المهارات المراد تنميتها.

مصطلحات الدراسة

الطريقة التقليدية

عرفها جامل بأنها:"قيام المعلم بتقديم المعلومات والمعارف والحقائق للطلبة في الجوانب كلها"(جامل،١٣٥،١٩٩٨).

عرفها الباحث إجرائيًا بأنها جميع الاجراءات والممارسات التي يتبعها المعلم أثناء قيامه بشرح دروسه مستخدمًا لأسلوبى الإلقاء والمحاضرة .

التمييز الشفهي

عرفه أبو حجاج بأنه: "القدرة على استخدام الأصوات اللغوية في نقل الأفكار والمشاعر وتحقيق مختلف الأغراض الاتصالية، ويتضمن القدرة على التفكير واستخدام الإشارات المختلفة في توضيح المعنى" (أبو حجاج،١٥،١٩٩٣).

وعرفه عطا بأنه:"قدرة المتعلم على التعبير عما بداخله تعبيراً شفويًا سليمًا بلغة خالية من الغموض والتعقيد".(عطا،١١٣،١٩٩٦).

وقد عرفه الباحث إجرائيا بأنه: "القدرة على توظيف أجزاء اللغة عن طريق الأصوات ، بأسلوب سهل وصحيح ، بهدف نقل رسالة واضحة وبسيطة إلى شخص آخر لفهم معناها وتحديد مدلولاتها" .

الألعاب اللغوية

عرف الحيلة الألعاب اللغوية بأنها:"نشاطٌ مميزٌ للأطفال تحكمه قواعد موضوعة، وله بداية محددة، وكذلك نهاية محددة من خلالها يمكن تنمية كفاءة الإتصال اللغوي بين الأطفال، وتدريبيهم على الاستخدام الصحيح لكثير من أدوات اللغة، حروفًا أو أسماء أو أفعالا، كما أنها تمنح الأطفال فرص الإبداع اللغوي عن طريق التدريبات الشفوية الحرة" (الحيلة،٢١،٢٠٠٤) .

وعرف محمد أيضًا الألعاب اللغوية بأنها:"مجموعة من الأنشطة التي يمارسها المتعلم وفق قواعد منظمة ، بهدف إتقان المهارات اللغوية المختلفة (قراءة - كتابة - استماع - تحدث)، وهي مدخل لنمو المتعلم جسمياً ، وعقليًا، وانفعاليًا، واجتماعيًا" (محمد،١٠،٢٠٠٥) .

ومن خلال التعريفات السابقة توصل الباحث إلى تعريف للألعاب اللغوية إجرائيًا، وهى: "مجموعة من الأنشطة الهادفة التي تتم داخل حجرة الدراسة، وتمارس فرديًا أو بشكل جماعى ، ويتم التفاعل معها للوصول إلى أهداف تعليمية محددة ، بإشراف المعلم للتأكد من الالتزام بالقواعد والإجراءات الخاصة بها، بهدف تنمية مهارات القراءة في مادة اللغة العربية لتلاميذ الصف الأول الابتدائي بمدينة سكاكا" .

الألعاب الإلكترونية التعليمية

عرف الحربي الألعاب الإلكترونية التعليمية بأنها: "برمجيات تهدف إلى المزج بين التعلم وبين الترفيه في آن واحد، وذلك لتوليد الإثارة والتشويق والرغبة الجادة في التعلم الممزوج بالترفيه، وتعتمد على وضع التلميذ أمام مشكلة تتحدى ذهنه ويقوم بحلها عن طريق اللعب، أى أن الألعاب التعليمية تحتوى على مادة علمية يفترض عرضها مسبقا على التلاميذ، فيكون برنامج الألعاب لتعزيز المفاهيم والمهارات، وتعتمد الألعاب التعليمية على روح المنافسة لإثارة دافعية التلميذ وطرد الملل والرتابة من اللعبة" (الحربي،١١٦،٢٠١٠) .

وعرف الباحث الألعاب الإلكترونية التعليمية على أنها:جميع أنواع الألعاب المصممة أو الجاهزة، والتي تكون على هيئات إلكترونية كألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة المحمولة، وتكون ذات أهداف تعليمية محددة ومخطط لها، ويتم تحقيقها وفق قواعد منظمة لها شريطة أن تكون ممتعة وجذابة، وتثير دافعية التفكير لكل من يمارسها .

المرحلة الابتدائية

عرف أحمد المرحلة الإبتدائية على أنها:"مرحلة دراسية مهمة تعد النشء بالقدرات التي يعتمد عليها في قابل أيامه، وتعينه على مواصلة تعلمه في المراحل الدراسية الأخرى، وتعده للحياة التي تتطلب مهارة في الأداء ودقة في التعبير وطلاقة في القول" (أحمد،٩١،٢٠٠٠).

وعرفتها وزارة المعارف السعودية بأنها:"أولى مراحل التعليم العام في المملكة العربية السعودية وهي المرحلة الدراسية التي تسبق مرحلة الدراسة المتوسطة، ومدتها ست سنوات، وتشتمل على الصفوف من الأول إلى السادس من التعليم العام، كما ورد في وثيقة التعليم الصادرة من اللجنة العليا لسياسة التعليم عام ١٣٨٩هـ في المادة رقم ١٢٤"، مدة الدراسة في المرحلة الابتدائية ست سنوات تبدأ من المرحلة العمرية للطفل من ست سنوات، أو ما في مستواها، وتنتهي بنيل الشهادة الابتدائية" (وزارة التربية والتعليم، ١٤١٦هـ،٢٤).

وتعرف المرحلة الإبتدائية في هذه الدراسة بأنها:المرحلة الأولى في سلم النظام التعليمي في المملكة العربية السعودية، وهي إلزامية ومجانية ومدتها ست سنوات.

التمييز الشفهي

يعد التمييز الشفهي من المهارات المهمة في عملية تحسين الاتصال السلس والسريع مع الآخرين، والنجاح في تنميته يؤدي لتحقيق الأهداف المرجوة منه، فكثير من الدول المتقدمة تركز على نشر الوعى لدى أفرادها بأهمية لغة الكلام، فالإنسان مطالب بأن يفكر فيما يقول، وأن ينتقي كلماته بشكل دقيق لتعبر بمدلولاتها عما يريد الوصول إليه من أفكار ومعاني. لذلك نجد أن التمييز الشفهي يمر بثلاثة مراحل ضرورية، وتتمثل بالتالي:

- مرحلة الإعداد :

وتتطلب هذه المرحلة تجميع المفردات اللغوية المعبرة واستحضارها، والثقة بالنفس لينخفض مستوى القلق لدى المتحدث.

-مرحلة التوجيه:

وفيها يتم عرض الحديث بأسلوب منظم ومنمق مبتدأً بحسن الاستهلال، مع استخدام لغة مفهومة وواضحة بعيدا عن الإطالة لتجنب الملل، وإنهاء التواصل بخاتمة بسيطة توجز الموضوع.

-مرحلة التقويم:

وفي هذه المرحلة يقف المتحدث للحكم على مدى نجاح حديثه من خلال فهم المستقبل لحديثه وتفاعله معه.

الألعاب التعليمية اللغوية

إن استخدام اللعب كاستراتيجية تعليمية يعد من أفضل وأرقى الاستراتيجيات التعليمية؛ كونها تراعي جوانب الطفل النفسية، وخاصة طفل المرحلة الابتدائية، لأنه يراعي ميوله ويشبع رغباته واهتماماته، فتجده يتعلم من خلال ما يحبه ويستهويه خارجا من إطار الجو التقليدي إلى جوه الخاص باللعب، وفي حقيقة الأمر هى عملية ناتجة عن توظيف الألعاب التعليمية في الموقف التعليمي (إبراهيم و بلعاوي، ٢٠٠٧م، ٢٤١).

الألعاب الإلكترونية التعليمية وتعلم اللغة

لا يخفى على أحد الدور الذي تؤديه الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم المتعلم حول محيطه والعناصر الموجودة في بيئته، فهناك عديد من هذه الألعاب التي تنمي قدرات التلميذ على إدراك الأشكال بمضامينها من حيث الحجم واللون، وارتباطها بما لدى المتعلم من معارف ومفاهيم سابقة، فاللعبة الإلكترونية التعليمية تقوم بدورها الإيجابي عندما يتم تحديد الأهداف الأساسية المرجو تحقيقها، كتنمية المهارات المعرفية، والمهارات اللغوية، والحصيلة اللغوية لدى التلاميذ، فعندما يوظف جانب التعليم مع جانب الترفيه في قالب واحد ؛ فإن العملية

تكون أمتع وتحقق أهدافها بشكل أفضل، فيتعلم التلميذ القراءة والكتابة وتنمو مهاراته فيها بشكل أسرع.

وقد أشار فاسولو ألسندر (Fasulo, Alessandra, 2002) إلى أن توظيف الألعاب الإلكترونية اللغوية يمكن أن ينمي بدايات التحدث، ومظاهر اللغة الرسمية لدى الأطفال، ويساعدهم على فهم كلام الراشدين، بل ويسهم في إمدادهم بطرق الاستمرار بالحديث قبل فهم الموقف الذي هم فيه.

بينما توصلت آن فريقارد (Ann, Fregard, 2002) في دراستها إلى أن معامل الحاسب الآلي تسهم في تحسين أداء التلاميذ في مهارات الاستماع وتعلم قواعد اللغة، وقد تبين أن التلاميذ كانوا أشد انتباها وأكثر تأثرا من خلال تعلمهم عن طريق أجهزة الحاسب الآلي، وخاصة من خلال برامج اللعب المختلفة.

ويؤكد دنكان جراهام (Duncan Graham ، 2003) على قدرة الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية المهارات اللغوية المختلفة للمتعلم، وقد صمم لعبة إلكترونية لغوية لمساعدة التلاميذ على التمييز بين الأصوات، وأطلق عليها اسم Fono Mena Game وقد لاحظ قدرتها على تنمية قدرة التلاميذ على التمييز بين الوحدات الصوتية المختلفة، باعتبارها الأصوات الأساسية التي تشكل بناء اللغة.

أما باريت كاثرين (Barrett Katherine ، 2001) فتوصلت في دراستها إلى أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية أنشطة القراءة، وقد اتضح لديها استمتاع التلاميذ في استخدام اللعبة أثناء تكملة أنشطة القراءة.

وبعد استعراض نتائج دراسات وتجارب الباحثين السابقين، يتبين أن توظيف الألعاب الإلكترونية اللغوية يعد أمرا مهما، وخاصة إذا ما وظف في تعليم اللغة ومهاراتها المختلفة.

الدراسات السابقة

- دراسة Din & Calao 2001 حيث استهدفت هذه الدراسة التعرف على أثر ألعاب الفيديو على التعلم ومستوى التحصيل في القراءة والتهجئة لتلاميذ الروضة، واتبع الباحثان المنهج التجريبي في دراستهما، وتكونت عينة الدراسة من ٤٧ طفلا من روضات مدينة واين بنيوجيرسي الأمريكية، حيث تراوحت أعمارهم بين الخامسة والسادسة مقسمين على مجموعتين، مجموعة تجريبية مكونة من ٢٤ طفلا درست باستخدام ألعاب الفيديو، ومجموعة ضابطة مكونة من ٢٣ طفلا درست بالطريقة التقليدية، وقد استغرق تطبيق الدراسة ١١ أسبوعا بواقع ٤٠ دقيقة يوميا، وقد أعد الباحثان مجموعة من الأدوات وكانت كالتالي:

- اختبار WRAT-R3 التحصيلي المعد مسبقاً.
- مجموع أربعين لعبة تستخدم جهاز Light Span من شركة سوني معدة مسبقاً.

وبعد تطبيق الدراسة تبين وجود فرق ذى دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ٠.٠٥ بين متوسطى درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي WRAT-R3 لصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت بواسطة ألعاب الفيديو التعليمية؛ ويتضح من خلال هذه الدراسة أهمية الاستفادة من المتاح من الألعاب التعليمية المختلفة، بعد تطويعها لخدمة أهداف المحتوى المحددة، وقد استفادت الدراسة الحالية من هذه الدراسة من حيث التعرف على اختبار التحصيل المستخدم من حيث تصميمه وطرق توظيفه في الدراسة.

- دراسة الحيلة وغنيم ٢٠٠٢م وهدفت هذه الدراسة إلى معرفة مدى فعالية الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي مقارنة بالطريقة الاعتيادية في مدرستين من المدارس الخاصة بمحافظة العاصمة عمان بالأردن، تكونت عينة الدراسة من ثمانية وأربعين طالبا من الذكور والإناث، بواقع

ثلاثين طالبة وثمانية عشر طالباً موزعين على ثلاث مجموعات، في كل مجموعة ثمانية عشر فردًا منهم ستة طلاب وعشر طالبات، حيث درست المجموعة الأولى باستخدام الألعاب اللغوية المحوسبة، بينما درست المجموعة الثانية باستخدام الألعاب التعليمية الغير محوسبة، أما المجموعة الثالثة فدرست بالطريقة التقليدية، وقد استخدم الباحثان مجموعة من الأدوات لبحثهما وكانت كالتالي:

- مقياس مايكل بست المعد للبيئة الأردنية.
- اختبار لتشخيص الصعوبات القرائية.
- صممت ألعاب لغوية تعليمية محوسبة.
- ألعاب غير محوسبة جاهزة.

وقد أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ٠.٠٥ بين متوسطات درجات المجموعات الثلاث في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التي درست باستخدام الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة، ثم يليها المجموعة التي درست باستخدام الألعاب التعليمية الغير محوسبة، ثم تلتها في الأخير المجموعة التي درست بالطريقة التقليدية.

ويتضح من خلال نتائج هذه الدراسة ما للألعاب الإلكترونية من أهمية إذا ما استخدمت في تدريس النشء في مجالات العلوم المختلفة، حيث يظهر جليًا فاعليتها في التأثير أكثر من فاعلية الألعاب الغير إلكترونية ثم الطريقة التقليدية، وهذا سيشجع الباحث لمحاولة تتبع سير هذه الدراسة للاستفادة منها في بحثه، كونها تتشابه معها في ثلاثة محاور، الأول في توظيف واستخدام الألعاب الإلكترونية، والثاني كونها تبحث في جانب معالجة وتنمية القدرات القرائية، والمحور الثالث كونها تطبق الدراسة على المرحلة الابتدائية؛ مما يجعلها متشابهة في كثير من الركائز مع هذه الدراسة، وكذلك سيستفيد منها الباحث في معرفة الأسلوب الذي اتبعه الباحثان في تصميم اللعبة اللغوية المحوسبة مما سيسهل على الباحث إنتاج ألعابه الإلكترونية التي ستخدم دراسته.

- دراسة دويدي ٢٠٠٣م حيث استهدفت هذه الدراسة التعرف على أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على التحصيل، ونمو التفكير الإبداعي لدى تلامذة الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة بالمدينة المنورة، وقد استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي في دراسته، وقد تكونت عينة الدراسة من ٥٩ طالبا وزعوا عشوائيا على ثلاث مجموعات، مجموعتان تجريبيتان والمجموعة الثالثة ضابطة، حيث درست المجموعة التجريبية الأولى باستخدام ألعاب الحاسب الآلي، بينما درست المجموعة الثانية باستخدام برنامج حاسب آلي تعليمي إضافة لألعاب الحاسب الآلي، ودرست المجموعة الثالثة باستخدام الطريقة التقليدية، وقد أعد الباحث مجموعة من الأدوات لتطبيقها في دراسته وكانت كالتالي:

- مجموعة من ألعاب الحاسب الآلي المختارة.
- مجموعة من برامج الحاسب الآلي التعليمية المختارة.
- اختبار تورانس المقنن للتفكير الابتكاري المعد للبيئة السعودية.
- اختبار تحصيلي.

وقد أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ٠.٠٥ بين متوسطات درجات المجموعات الثلاثة في الاختبار البعدي في التحصيل، بينما أظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ٠.٠٥ في نمو كل قدرة من قدرات التفكير الإبداعي كل على حده، كما أظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ٠.٠٥ لصالح المجموعة الأولى والتي تعلمت عن طريق ألعاب الحاسب فقط، وكان ذلك في تنمية قدرة التفكير الإبداعي.

أكدت هذه الدراسة على فعالية الألعاب الحاسوبية في تنمية بعض جوانب التفكير الإبداعية، وهذا له دور في تحفيز القائمين على مجال التدريس لتوظيف الألعاب الحاسوبية في شتى مناشط التعليم.

وقد أجمعت معظم الدراسات السابقة على استخدام الألعاب التعليمية كمتغير مستقل، وقد تنوعت أساليب الألعاب التعليمية التي استخدمتها الدراسات السابقة بين لعب الأدوار، وألعاب المسرح، والألعاب اللغوية، والألعاب التعليمية، والألعاب الإلكترونية، وألعاب الفيديو، كما اتفقت كثير من هذه الدراسات على أهمية توظيف الألعاب اللغوية، سواءً أكانت ألعابا لغوية إلكترونية، أم ألعابًا لغوية إعتيادية في تعلم اللغة العربية واللغات المختلفة كدراسة كل من: Aydan (2000) ، Din & Calao (2001) ، الحيلة وغنيم (٢٠٠٢م)، Angkana (2002)، عليان (٢٠٠٣م)، عطا الله (٢٠٠٣م)، Rosas & ohers (2003) ، دويدي (٢٠٠٣م)، Shyamala (2004) ، Alabbadi (2005) ، أبو منديل (٢٠٠٦م)، محمد (٢٠٠٨م)، قاطن (٢٠٠٨م)، Hamdan (2009)، البري (٢٠١١م)، AlElaimat (2012)، وقد استفاد الباحث من هذا التنوع في الألعاب وأساليبها لتصميم ألعاب إلكترونية لغوية تناسب أهداف الدراسة الحالية لتطبيقها على عينة الدراسة التجريبية.

وقد أظهرت معظم الدراسات السابقة نتائج دالة إحصائيا لصالح توظيف الألعاب التعليمية، سواءً الإلكترونية منها أم التقليدية مقارنة بطريقة التدريس التقليدية، ما عدا دراسة دويدي (٢٠٠٣م) فأظهرت عدم وجود فرق ذى دلالة إحصائية في التحصيل بين المجموعتين التجريبية والضابطة، حيث تجمع معظم الدراسات السابقة على فعالية الألعاب التعليمية في الموقف التعليمي، سواءً أكان ذلك على التحصيل، أم على تنمية المهارات والقدرات المختلفة للتلاميذ.

تحليل المحتوى التعليمي للدراسة

تعد عملية تحليل المحتوى التعليمي من العمليات المهمة التي تسهم في معرفة أجزاء المحتوى المختلفة، كالمعارف، والمهارات، والقيم، والاتجاهات، وقد عمد الباحث إلى تحليل المحتوى التعليمي المرتبط بالدراسة، وهو الوحدة الخامسة (ألعابي وهواياتي) من كتاب لغتي الجميلة للصف الأول الابتدائي (الفصل الدراسي الثاني) طبعة ٢٠١٥م؛ والغرض من ذلك تحقيق أهداف الدراسة، للخروج بقائمة مهارات التمييز الشفهي المراد تنميتها، والمتضمنة بالوحدة الدراسية المختارة، والتي بدورها ستوجه الباحث في بناء أدوات القياس لديه كبطاقة الملاحظة ، وأدوات التجريب كالألعاب الإلكترونية اللغوية.

قائمة مهارات التمييز الشفهي

سعيًا لتحديد قائمة بمهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي؛ تم الرجوع إلى مجموعة من المصادر وكانت كالتالي:

- كتاب لغتي الجميلة، الوحدة المستهدفة.
- الاطلاع على البحوث والدراسات السابقة والدوريات التي تناولت مهارات القراءة.
- الاطلاع على كتب تعليم القراءة وطرائق تدريسها.
- فحص أهداف تعليم اللغة العربية بصفة عامة، وأهداف تعليم القراءة بصفة خاصة، والتي حددتها وزارة التربية والتعليم السعودية بالمرحلة الابتدائية.
- استطلاع آراء المتخصصين والخبراء في الدراسات اللغوية، وفي مجال القراءة، وفي المناهج وطرق التدريس، وبعض المعلمين وموجهي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية.

ثم عمد الباحث إلى تحديد مهارات التمييز الشفهي التي يمكن تنميتها لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي بأربع مهارات أساسية شكل رقم (٢)، ويندرج تحت كل مهارة أساسية مجموعة من المهارات الفرعية التي تسعى لتحقيقها.

وفي ضوء مقترحات وآراء المحكمين أجريت التعديلات الضرورية للقائمة ليتم صياغتها وتعديلها بشكلها النهائي والذي يضمن أن تحقق الهدف المرجو منها بكل يسر وسهولة.

شكل رقم (٢) مهارات التمييز الشفهي الأساسية

مهارات التعبير الشفهي
نطق الأحرف بالتشكيل (الضم والفتح والكسر)
التعبير عن الحروف بكلمات
ذكر الاستخدامات التي تعبر عنها الصورة
التعبير عن الفكرة الرئيسة بدلالة قصة مصورة

تصميم الألعاب الإلكترونية اللغوية

بعد دراسة العديد من نماذج التصميم التعليمي الخاصة بإنتاج الوسائط التعليمية ، حيث القديم منها والحديث كنموذج برين بلوم (1994) Brain Blum ، وستيفن واستالي (٢٠٠١م)، وعبدالسلام (٢٠٠١م)، ونموذج الجزار (٢٠١٤م)، قام الباحث باختيار نموذج الجزار الخاص بالتصميم التعليمي لتطوير بيئات التعلم الإلكتروني الإصدار الثالث، بهدف بناء وتصميم الألعاب الإلكترونية اللغوية الخاصة بهذه الدراسة، وقد وقع اختيار الباحث على هذا النموذج لعدة اعتبارات مهمة، أبرزها البساطة التي يمتاز بها والتي تسهل على القارئ سهولة فهم العلاقات بين عناصره، والأمر الآخر أنه يعد من النماذج الواقعية، حيث أثبت فعاليته في كثير من الدراسات التي استخدم فيها، كما يمكن استخدامه لتصميم الألعاب الإلكترونية التعليمية، ويمتاز باتباعه لأسلوب النظم، وبحداثته فيما لو تمت مقارنته مع كثير من النماذج الأخرى القديمة، من حيث تلافيه لبعض سلبيات هذه النماذج، حيث يعد هذا النموذج االنسخة الثالثة والمطورة، والتى تلافت المشاكل السابقة في النموذجين السابقين.

برمجة الألعاب الإلكترونية اللغوية

قام الباحث بالاستعانة بخبير في عملية البرمجة للقيام بعملية برمجة الألعاب الإلكترونية اللغوية من خلال برنامج COURSELABE 2.4، وهذا البرنامج استطاع أن يتعامل مع جميع عناصر الوسائل المتعددة من نصوص كتابية ، وأصوات ، وموسيقى ، ومؤثرات صوتية ، ومقاطع فيديو بأحجام مختلفة ومؤثرات حركية ، مخرجًا إياها بشكل مناسب دون مشاكل فنية تذكر، وفق المعايير المحددة لها.

وبعد أن ترجم فريق العمل السيناريو في صورة مادية ملموسة، تمكن الباحث من امتلاك النسخة الأولى لبرمجية الألعاب الإلكترونية اللغوية، وبعد ذلك تم تجريب البرمجية تجريبا مبدئيا لتقييمها، فعملية التجريب لها دور مهم في توضيح العيوب والأخطأ التي قد تطرأ أثناء عملية البرمجة، ليسهل علاجها قبل عرضها وتطبيقها على التلاميذ.

مرحلة التقويم

- **تحكيم البرمجية :**

بعد الانتهاء من إعداد الألعاب الإلكترونية اللغوية في صورتها المبدئية، كان لا بد من ضبط هذه الألعاب والتأكد من صلاحيتها قبل تطبيقها على عينة البحث، وقد تم ذلك بعرضها على مجموعة من الخبراء والمحكمين لإبداء آرائهم حول النقاط التالية:

- مدى مناسبة الصياغة اللغوية للألعاب الإلكترونية اللغوية.
- مدى مناسبة الأهداف الإجرائية للتلاميذ ، وإمكانية قياسها.
- مدى مناسبة التقويم للأهداف.
- مدى مناسبة الألعاب الإلكترونية اللغوية من حيث:

- اسم اللعبة.
- الأهداف المحددة لموضوع اللعبة.
- اللعبة لتحقيق الأهداف.
- خبرة التلميذ لاستخدام اللعبة.
- كفاية الزمن المحدد لتحقيق أهداف اللعبة.
- الأدوات المعدة لتنفيذ اللعبة.
- إجراءات اللعبة وخطوات تنفيذها.

أبدى السادة المحكمون بعض الملاحظات والمقترحات، ومنها :

- إعادة صياغة بعض الأهداف ، ليكون الهدف أكثر وضوحًا ، وأن يكون إجرائياً في صياغته.
- تعديل الزمن المحدد لبعض الألعاب بدل تركه مفتوحاً .
- تعديل أسماء بعض الألعاب ، لتصبح جذابة ومشوقة للتلاميذ .
- ضرورة التنويع في الألعاب التعليمية لإتاحة الفرصة للتلميذ لاختيار ما يناسبه منها .
- إعادة تسجيل بعض الأصوات لقلة الجودة فيها .
- إضافة أداة تحكم بمستوى الصوت .

قام الباحث بإجراء التعديلات اللازمة في ضوء آراء وملاحظات ومقترحات المحكمين .

- **التجربة الاستطلاعية للبرمجية :**

عمد الباحث إلى تطبيق النسخة الأولى من اللعبة الإلكترونية المحكمة على عشرة تلاميذ من تلاميذ الصف الأول الابتدائي من مدرسة صقر قريش الابتدائية، للأهداف التالية:

- للتعرف على ما يمكن أن يواجه الباحث من مشاكل وصعوبات أثناء تطبيق البرمجية، ليتم تلافيها عند التطبيق الفعلي للبرمجية في الدراسة.
- للتأكد من مناسبة اللعبة الإلكترونية اللغوية لقدرات التلاميذ أفراد العينة.
- ليكتسب الباحث لخبرة من خلال التطبيق التجريبي على العينة الاستطلاعية.
- لأخذ آراء التلاميذ حول الألعاب الإلكترونية اللغوية وتسجيل ردود أفعالهم.

وبعد تطبيق الألعاب الإلكترونية على العينة الاستطلاعية وتقييم نتائج التجريب، تم التأكد من مناسبتها للتطبيق على العينة الفعلية، وتبين سهولة الإبحار في اللعبة من خلال تفاعل التلاميذ معها وحماسهم للعودة إلى ممارستها مرة أخرى.

أداة القياس

في ضوء قائمة مهارات التمييز الشفهي التي تم إعدادها، وفي ضوء ما تضمنته الوحدة الدراسية المستهدفة من موضوعات أنهى الباحث بناء أداة القياس (بطاقة الملاحظة)، بهدف قياس تمكن التلاميذ عينة الدراسة من مهارات التمييز الشفهي في محتوى الوحدة.

بطاقة الملاحظة

احتاج الباحث إلى بطاقة لرصد الأداء المهاري للتلاميذ في مهارات التمييز الشفهي، ومن خلال هذا الرصد يتم تسجيل كل سلوكيات المتعلم الخاطئة منها والصحيحة لكل مهارة على حدة، مع تسجيل عدد مرات التكرار للخطأ، وقد اشتملت البطاقة على بيانات خاصة بالتلميذ تمثلت في اسم المدرسة واسم التلميذ، ثم قائمة بالمهارات المراد قياسها، وبجوارها عمود لحساب

تكرار الأخطاء، وتم تحديد مهارات التمييز الشفهي الخاصة ببطاقة الملاحظة في قائمة مستقلة، وتكونت من أربع مهارات فرعية.

إعداد بطاقة الملاحظة

لقد مر إعداد بطاقة الملاحظة بالعديد من الخطوات ، وكانت الخطوات تباعاً كالتالي :

١. تحديد الهدف من البطاقة .

٢. اختيار أسلوب الملاحظة المناسب .

٣. صياغة عناصر البطاقة .

٤. وضع تقدير كمي لأداء التلاميذ .

٥. وضع تعليمات للبطاقة .

٦. صدق وثبات البطاقة .

٧. الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة .

وعمد الباحث إلى تطبيق بطاقة الملاحظة على عينة استطلاعية من مدرسة صقر قريش الابتدائية الحكومية بمدينة سكاكا بلغ قوامها عشرة تلاميذ، وهدف الباحث من التطبيق الاستطلاعي للبطاقة إلى:

التحقق من ثبات بطاقة الملاحظة

تم حساب ثبات بطاقة الملاحظة من خلال تطبيقها على عينة استطلاعية من تلاميذ مدرسة صقر قريش الابتدائية الصف الأول الابتدائي ، حيث تم تدريب ستة من معلمي اللغة العربية على استخدام البطاقة ، وتم حساب ثبات البطاقة عن طريق حساب نسبة الاتفاق بين المعلمين باستخدام معادلة كوبر وهى كالتالي :

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق}}{\text{عدد مرات الاتفاق} + \text{عدد مرات الاختلاف}} \times 100$$

جدول رقم (٣) نسبة الاتفاق بين المعلمي

المعلم	عدد مرات الاتفاق	عدد مرات الاختلاف	نسبة الاتفاق
الأول	٣	١	٧٥٪
الثاني	٤	٠	١٠٠٪
الثالث	٣	١	٧٥٪
الرابع	٤	٠	١٠٠٪
الخامس	٤	٠	١٠٠٪
السادس	٣	١	٧٥٪
متوسط الاتفاق الكلي	٨٧.٥٪		

وبالنظر في الجدول رقم (٣) نجد أن نسبة الاتفاق بلغت (٨٧.٥٪) ، وبذلك يتضح أن نسبة الاتفاق بين الملاحظين عالية ، مما يشير إلى ثبات البطاقة ، وصلاحيتها للتطبيق النهائي على عينة الدراسة .

- التحقق من صدق بطاقة الملاحظة

وللتأكد من صدق بطاقة الملاحظة ، وأنها تقيس المهارات التي صممت من أجلها ، عمد الباحث إلى عرضها على مجموعة من المحكمين ، وقد طلب من المحكمين إبداء آرائهم حول الآتي :

- مدى وضوح تعليمات البطاقة .
- مدى دقة وكفاية المهارات المراد قياسها .
- تعديل أو حذف أو إضافة ما يرونه مناسبًا .

وأجرى الباحث التعديلات في ضوء آراء المحكمين ، وبذلك تكون الصورة النهائية للبطاقة صالحة للتطبيق .

- التأكد من وضوح تعليمات البطاقة للمعلم، ومن مناسبة أسئلتها لتلاميذ الصف الأول الابتدائي.

أظهرت نتائج التجربة الاستطلاعية وضوح تعليمات بطاقة الملاحظة، ومناسبة الأسئلة المتضمنة في بطاقة الملاحظة لتلاميذ الصف الأول الابتدائي، حيث بلغت نسبة اتفاق المحكمين على صلاحيتها ومناسبتها (٩٥.٢٥٪) ، وتعد هذه النتيجة عالية مما يعني مناسبة المهارات المحددة لتحقيق أهداف الدراسة .

متغيرات الدراسة

- المتغير المستقل:

استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية في تدريس الوحدة الخامسة (ألعابي وهواياتي) من كتاب لغتي الجميلة للصف الأول الابتدائي.

- المتغير التابع:

المتغير التابع لهذه الدراسة هو مستوى النماء في مهارت التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي بمدينة سكاكا.

- المتغيرات الوسيطة:

عمد الباحث إلى ضبط بعض المتغيرات والتي يرى بأهميتها والحاجة إلى ضبطها لضمان سلامة نتائج الدراسة وعدم تأثرها بالمتغيرات الدخيلة ، كمتغير العمر، وتعليم الأبوين، والتحصيل العام، والتحصيل في كتاب لغتي الجميلة للفصل الدراسي السابق، والتحصيل في الاختبار القبلي المعد للدراسة الحالية.

التطبيق القبلي لأداة الدراسة

تم التطبيق القبلي لأداة الدراسة (بطاقة الملاحظة) على مجموعتى الدراسة التجريبية والضابطة، حيث طبقت بطاقة الملاحظة في يوم ١٧-٣-٢٠١٦م، واستغرق تطبيقها قرابة الثلاث ساعات، بواقع تسعون دقيقة لكل مجموعة، وبعد ذلك تم جمع ورصد درجاتٍ المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلي لبطاقة الملاحظة، وتم معالجتها إحصائيا، واتضح عدم وجود فرق دال إحصائيا في نتائج التطبيق القبلي لبطاقة الملاحظة بين المجموعتين التجريبية والضابطة لكل مهارة من مهارات التمييز الشفهي، ويتضح كذلك أن قيمة Z لإجمالي نتائج تطبيق بطاقة الملاحظة للمهارات ككل حيث كانت (١.٤٢٢) وبمستوى دلالة أكبر من (٠.٠٥)، وهذا يشير إلى تكافؤ مجموعتى الدراسة قبل تطبيق التجربة.

تنفيذ تجربة الدراسة

بعد الانتهاء من التطبيق القبلي لأداة القياس (بطاقة الملاحظة) عمد الباحث إلى استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية في تدريس المحتوى التعليمي المستهدف لتلاميذ المجموعة التجريبية خلال الفترة من ١٩-٣-٢٠١٦م وحتى الفترة ١٩-٤-٢٠١٦م، بواقع حصة دراسية واحدة في اليوم مدتها (٤٥) دقيقة، ولمدة شهر كامل، واستغرق تدريس البرنامج عشرين حصة دراسية في معمل

الحاسب الآلي، حيث جهز لكل حصة دراسية مسبقاً، بحيث يدخل التلميذ ويجد جهاز الحاسب الآلي قيد التشغيل، والألعاب الإلكترونية قيد التشغيل على الصفحة التعريفية الأولى تمهيدا للطالب ليبحر من خلالها، بحيث يقضي الطفل ما مدته خمس وعشرون دقيقة في اللعب، ويسبق ذلك تهيئة بسيطة من قبل المعلم للدرس قبل اللعب ولمدة عشر دقائق، كما يتم في آخر عشر دقائق ترتيب ما تم تسجيله وملاحظته أثناء عملية اللعب، ثم يتم ترتيب انصراف التلاميذ، أما المجموعة الضابطة فقد درست نفس المحتوى التعليمي بنفس المدة الزمنية وبالطريقة التقليدية المعتادة دون توظيف أى من التقنيات التعليمية.

التطبيق البعدي لأدوات الدراسة

تم التطبيق البعدي لأداة الدراسة (بطاقة الملاحظة) على مجموعتى الدراسة التجريبية والضابطة، حيث طبقت بطاقة الملاحظة في يوم ٢١-٤-٢٠١٦م، واستغرق تطبيقها قرابة الثلاث ساعات، بواقع تسعون دقيقة لكل مجموعة، ثم جمعت الدرجات ورصدت للمجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لبطاقة الملاحظة، تمهيدا لمعالجتها إحصائيًا؛ ومن ثم تفسيرها للإجابة على فروض الدراسة.

المعالجات الإحصائية

وللإجابة عن تساؤلات الدراسة واختبار صحة فروضها، استخدم الباحث برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (IBM SPSS STATISTICS)، واستخدم المعالجات الإحصائية التالية:

١. معامل ارتباط بيرسون (PEARSON) لتحديد الاتساق الداخلي لأداة الدراسة.

٢. اختبار (T-test) لفحص دلالة الفرق بين متوسطين حسابيين.

٣. معامل الثبات لسبيرمان – براون Spearman – Brown.

٤. معامل السهولة والصعوبة.

٥. معامل تمييز بنود الاختبار التحصيلي.

٦. المتوسط الحسابي لكل من درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة.

٧. الإنحراف المعياري لدرجات كلا المجموعتين.

٨. الوسيط والمدى ما بين الربيعين.

٩. معادلة كودر ريتشاردسون (Kuder richardson 20) والتجزئة النصفية لحساب قيم ثبات الاختبار.

١٠. مربع كاى - للاستقلال (كاى٢) اختبار المعنوية لأكثر من عينة.

١١. مقياس حجم الأثر مربع آيتا (Eta Squared h2) للكشف عن أثر الألعاب الإلكترونية اللغوية.

١٢. اختبار كولموجروف- سميرنوف (Kolmogorov-Smirnov) لفحص اعتدالية التوزيع في درجات الاختبارين القبلي والبعدي والنسبة المئوية للتغيير بينهما.

١٣. اختبار مان- ويتني (Mann-Whitney) لفحص الفرق بين المجموعتين في الاختبارين القبلي والبعدي والنسبة المئوية للتغيير بينهما.

١٤. اختبار ويلكوكسون للرتب ذات الإشارة (Signed rank Wilcoxon) للمقارنة بين الاختبارين القبلي والبعدي في المجموعتين التجريبية والضابطة للمجموعتين على النحو التالي:

النسبة المئوية للتغيير= (درجة الاختبار البعدي- درجة الاختبار القبلي) X ١٠٠)/ درجة الاختبار القبلي لكل تلميذ على حده.

عرض نتائج الدراسة

بعد الانتهاء من إعداد الأدوات الخاصة بالدراسة الحالية، وتطبيق التجربة الخاصة بها، وما أسفرت عنه من نتائج، تم رصد درجات الطلاب في بطاقة الملاحظة (قبلي - وبعدي) ، والتي تقيس مدى تمكن تلميذ الصف الأول الابتدائي (عينة الدراسة) من مهارات التمييز الشفهي في مقرر لغتي الجميلة الوحدة الخامسة (ألعابي وهواياتي) للصف الأول الابتدائي حيث المهارات والأساليب المستهدفة، وللتأكد من مدى تمكن طلاب الصف الأول الابتدائي (عينة الدراسة) من مهارات التمييز الشفهي للمقرر نفسه، وعليه فقد تم تحليل درجات الطلاب المتحصل عليها من خلال تطبيق بطاقة الملاحظة باستخدام المعالجات والأساليب الإحصائية التي أجريت من خلال برنامج (IBM SPSS STATISTICS) لتسهيل عملية الإجابة عن أسئلة الدراسة والتحقق من فروضها.

تفسير النتائج

عمد الباحث لتطبيق اختبار كولموجروف - سميرنوف (Kolmogorov-Smirnov) على درجات بطاقة الملاحظة للمجموعتين التجريبية والضابطة لفحص اعتدالية توزيع الدرجات القبلية والبعدية لبطاقة الملاحظة، وأظهرت النتائج عدم وجود اعتدالية في توزيع الدرجات القبلية والبعدية لبطاقة الملاحظة والنسبة المئوية للتغيير بينهما ، حيث قيمة الدلالة =(٠.٠٧٦)، وكذلك الدرجات البعدية لبطاقة الملاحظة لمهارة التمييز الشفهي، حيث قيمة الدلالة =(٠.٠٦٢).

وبعد ذلك عمد الباحث إلى استخدام اختبار مان- ويتني، واختبار ويلكوكسون على نتائج المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيقين القبلي والبعدي للمهارات كل لتفسير النتائج، وكانت كالتالي:

جدول رقم(٤)نتائج اختبار مان-ويتني (Mann-Whitney) واختبار ويلكوكسون للرتب ذات الإشارة (Signed rank Wilcoxon) للمقارنة بين نتائج المجموعتين قبلياً وبعدياً في بطاقة الملاحظة لمهارة التمييز الشفهي

المهارة	الاختبار	التجريبية					الضابطة					ManWhitney U	
		الأدنى	الأعلى	الوسيط	المدى ما بين الربيعين	Wilcoxon Signed Ranks Test	الأدنى	الأعلى	الوسيط	المدى ما بين الربيعين	Wilcoxon Signed Ranks Test		
						٢Z الدلالة					٢Z الدلالة	١Z	الدلالة
الشفهي	القبلي	٠.٠٠	٤.٠٠	٢.٠٠	٠.٥٠	٤.٢٤٤ ٠.٠٠٠	٠.٠٠	٣.٥٠	٢.٠٠	٠.٧٥	١.٦٥٩ ٠.٠٩٧	٠.٦١٧	٠.٥٣٧
	البعدي	١.٢٥	٤.٠٠	٣.٥٠	١.٥٠		٠.٥٠	٣.٢٥	٢.٠٠	١.٠٦		٤.٣٧٩	٠.٠٠١

حيث (١Z) = اختبار مان ويتني للمقارنة بين المجموعتين

و (Z_2) = اختبار ويلكوكسون للمقارنة داخل كل مجموعة على حده يوضح الجدول رقم (٤) نتائج بطاقة الملاحظة للمجموعتين التجريبية، والضابطة للتطبيقين: القبلي، والبعدي لمهارة التمييز الشفهي، حيث يظهر لنا عدم وجود فروق بين المجموعتين في التطبيقين القبلي، حيث كانت قيمة (Z_1) لاختبار مان ويتني للمقارنة بين المجموعتين = ٠.٦١٧، والدلالة = (٠.٥٣٧).

أما فيما يتعلق بالتطبيق البعدي فقد اتضح وجود فرق بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية، حيث كانت قيمة (Z_1) في التطبيق البعدي = ٤.٣٧٩ والدلالة (٠.٠٠١).

واتضح أيضًا وجود فرق بين نتائج التطبيقين القبلي والبعدي في المجموعة التجريبية؛ حيث كانت قيمة (Z_2) في اختبار ويلكوكسون للمقارنة داخل كل مجموعة على حده = ٤.٢٤٤ والدلالة (٠.٠٠٠)، بينما كانت قيمة (Z_2) = (٠.٠٩٧) والدلالة أكبر من (٠.٠٥ $\geq \alpha$)، أي أنه لا توجد فروق بين نتائج الاختبارين القبلي والبعدي في المجموعة الضابطة.

وفي ظل نتائج تحليل البيانات السابقة، فإن الباحث سيقوم بالإجابة عن أسئلة الدراسة والتحقق من صحة فروضها حسب الترتيب التسلسلي لها وفق الآتي:

- **ينص السؤال الأول على: "ما قائمة مهارات التمييز الشفهي التي يمكن تنميتها لدى التلاميذ بالوحدة المختارة من كتاب لغتي الجميلة للصف الأول الابتدائي ؟".**

وللإجابة عن هذا التساؤل حلل الباحث كامل الوحدة الخامسة (ألعابي وهواياتي) من مقرر لغتي الجميلة للصف الأول الابتدائي من الفصل الدراسي الثاني لعام ١٤٣٦-١٤٣٧هـ، وأعد قائمة مهارات التمييز الشفهي التي يمكن تنميتها لدى تلاميذ الصف الأول بالوحدة المختارة، وعرض هذه القائمة على مجموعة من الخبراء والمختصين في مجال المناهج وطرائق تدريس اللغة العربية، وكذلك مجموعة من مشرفي ومعلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية، بهدف التحقق من صدق القائمة، وحاجتها للتطوير وفق مرئياتهم بما يخدم الهدف الذي أعدت من أجله، وكانت وفق مجموعة من المحاور الرئيسة كملاءمة القائمة وما تحويه من مهارات للتلاميذ عينة الدراسة، وكذلك طريقة صياغة هذه المهارات وأسلوب عرضها، وكذلك درجة أهمية هذه المهارات للتلاميذ من جوانبها العلمية والعمرية، وخلص الباحث من تحكيم القائمة بمجموعة وافية من التوجيهات والمقترحات أسهمت في تعديلها، واستبعاد غير مناسب منها، وقد خرج الباحث بقائمة من المهارات مرتبة ترتيباً حسب أهميتها، معتمدا في بنائها على نسبة عالية من الاتفاق بين المحكمين تجاوزت ٨٠٪، والذي بدوره يضمن تغطية القائمة لكامل الوحدة محل الدراسة ويحقق الأهداف المرجوة منها.

- **ينص السؤال الثاني على: "ما التصميم المناسب للألعاب الإلكترونية اللغوية والذي سيساعد في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي؟ ".**

وللإجابة عن هذا التساؤل فقد عمل الباحث على بناء قائمة بمهارات التمييز الشفهي اللازم تنميتها لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي بمقرر لغتي الجميلة، الوحدة الخامسة (ألعابي وهواياتي)، وقام الباحث بالاطلاع على البحوث والدراسات السابقة مثل دراسة كل من: Richard (2001) ، Din (2001) ، أبو ريا وحمدي (٢٠٠١م)، الحيلة وغنيم (٢٠٠٢م)، Seonju (2002) ، Rosas & et al (2003) ، دويدي (٢٠٠٣م)، العبادي (٢٠٠٥م)، أبو منديل (٢٠٠٦م)، Akinsola (2007) ، مبارك (٢٠١٢م)، عبدالقوي (٢٠١٢م)، وبعد ذلك قام الباحث بتحديد المحتوى التعليمي المناسب لقائمة مهارات التمييز الشفهي، والمتوافق مع أهداف الدراسة، لبناء سيناريو الألعاب الإلكترونية اللغوية، ومن ثم تم تحديد وتجميع وانتاج الوسائط المتعددة الضرورية من كتابات وخطوط وصور ورسوم ثابتة ومتحركة، وتم تسجيل المقاطع الصوتية الخاصة بالبرمجية، كما تم

تحميل ملفات المؤثرات الصوتية، والمقاطع الموسيقية، والأغاني المناسبة للألعاب الإلكترونية ولطلاب المرحلة الابتدائية، مستخدماً برنامج courselabe2.4، وبعد الانتهاء من إنتاج الألعاب الإلكترونية اللغوية الخاصة بالدراسة، قام الباحث بعرضها على مجموعة من المحكمين من الخبراء والمختصين في المجال نفسه، وتم الأخذ بآرائهم وتوجيهاتهم للخروج بالألعاب على الوجه الذي يضمن تحقيق الهدف المرجو منها.

- **ينص السؤال الثالث على:"ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية التي تم تصميمها في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي؟".**

وللإجابة عن هذا التساؤل قام الباحث بتطبيق أداة الدراسة والمتمثلة ببطاقة الملاحظة قبلياً على المجموعتين التجريبية والضابطة عينة الدراسة، وبعد ذلك تم تدريس المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية المعدة للبحث، أما المجموعة الضابطة فدرست بالطريقة التقليدية، وبعد الانتهاء من التجربة تم تطبيق أداة الدراسة بعدياً على المجموعتين التجريبية والضابطة، وتم رصد النتائج ومعالجتها إحصائياً بغرض الإجابة عن سؤال الدراسة الرئيس، وللتحقق من صحة فرضيات الدراسة، وكانت نتائج الدراسة كالتالي :

١. ضعف مستوى الطلاب في مهارات التمييز الشفهي، ويظهر ذلك جلياً من خلال الاطلاع على قيمة متوسط درجات المجموعة التجريبية في بطاقة الملاحظة قبلياً لمهارات التمييز الشفهي ككل، والتي كانت عند (٩.٨٣)، بينما قيمة متوسط درجات المجموعة الضابطة في بطاقة الملاحظة نفسها كانت عند (١٠.٤٨)، مما دعا الباحث إلى محاولة توظيف وسائل واستراتيجيات مختلفة للارتقاء بمستوى التلاميذ العلمي والعملي، وتنمية مهارات التمييز الشفهي المختلفة؛ حيث يتضح هذا الأمر من خلال توظيف الألعاب الإلكترونية اللغوية لمعالجة هذا الضعف.

٢. إمكانية توظيف محتوى مقرر لغتي الجميلة للصف الأول الابتدائي وتطويعه لأن يدرّس من خلال ألعاب إلكترونية خاصة تنتج بهدف تنمية مهارات التمييز الشفهي بشكل خاص، ومهارات اللغة العربية المختلفة بشكل عام.

٣. لقد قدمت الدراسة الحالية تصورًا واضحًا حول أنسب طرائق توظيف الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى طلاب المراحل الأولى من التعليم الابتدائي.

٤. حدوث تحسن واضح وتغير كبير في درجات بطاقة الملاحظة بعديًا للمجموعة التجريبية مقارنة بأداء المجموعة الضابطة وعلى البطاقة نفسها في مهارات التمييز الشفهي.

٥. إن توظيف الألعاب الإلكترونية اللغوية له تأثير قوى على المستوى التعليمي بجانبيه العملي والنظري في تنمية مهارات التمييز الشفهي للتلاميذ، حيث بلغت قيمة حجم التأثير لمجمل نتائج بطاقة الملاحظة البعدية ككل (٠.٣٠٢)، ويعزو الباحث هذه النتيجة إلى أن الألعاب الإلكترونية اللغوية التي تم استخدامها في هذه الدراسة زادت من إقبالهم ودافعيتهم للدراسة، لما خلقته من جو ممتع ومشوق خرج بهم من إطار المألوف التقليدي إلى إطار اللعب والمغامرة.

٦. ارتفاع قيمة متوسط درجات التلاميذ في المجموعة التجريبية للنتائج البعدية لبطاقة الملاحظة لمهارات التمييز الشفهي ككل من (٩.٨٣) إلى (١٢.٥٦) بنسبة تحسن بلغت (٢٧.٧٧٪)، في حين بلغت قيمة متوسط درجات تلاميذ المجموعة الضابطة لنفس البطاقة من (١٠.٤٨) إلى (١٠.١٥) بنسبة انخفاض بلغت (-٣.١٪)، مما يشير إلى تفوق أداء المجموعة التجريبية مقارنة بأداء المجموعة الضابطة، وهو ما يؤكد على الفاعلية

والتأثير الإيجابي لتوظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى المجموعة التجريبية، والتي درست باستخدام الألعاب الإلكترونية.

٧. توصل الباحث إلى أن استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية أدى إلى تشجيع التلاميذ على حب القراءة والاهتمام بها، كما أن استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية أدى إلى جذب انتباه التلاميذ للمحتوى العلمي وسهولة استرجاعه وتذكره.

٨. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) بين متوسطات درجات التلاميذ في بطاقة الملاحظة لمهارة التمييز الشفهي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق القبلي.

٩. توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠٥) بين متوسطات درجات التلاميذ في بطاقة الملاحظة لمهارة التعبير الشفهي بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي.

اتفقت نتائج هذه الدراسة مع نتائج بعض الدراسات التي أكدت على أهمية توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية قدرات التلاميذ اللغوية في القراءة والكتابة، كدراسة Din (2001)، ودراسة الحيلة وغنيم (٢٠٠٢م)، ودراسة Rosas & et al (2003) ، ودراسة العبادي (٢٠٠٥م)، ودراسة أبومنديل (٢٠٠٦م).

كما اتفقت الدراسة الحالية مع عديد من الدراسات على دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية التحصيل، والمهارات، والقدرات المختلفة للتلاميذ في مختلف المواد الدراسية الأخرى كدراسة Richard (2001)، ودراسة أبو ريا وحمدي (٢٠٠١م)، ودراسة Seonju (2002)، ودراسة Akinsola (2007).

وبناءً على ما سبق ذكره من نتائج، فإن الباحث يؤكد على أن توظيف الألعاب الإلكترونية اللغوية قادر على أن يسهم في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي وبشكل فاعل.

توصيات الدراسة

بناءً على النتائج التي توصلت لها الدراسة ؛ فإن الباحث يوصي بما يلي:

١. عقد دورات تدريبية خاصة بالمعلمين والتربويين وأصحاب القرار لتوضيح أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية في مقرر اللغة العربية بشكل خاص، وفي جميع المراحل الدراسية المختلفة.

٢. الاهتمام بتطوير وتصميم وإنتاج الألعاب الإلكترونية اللغوية لجميع وحدات مقرر كتاب لغتي الجميلة ولجميع المراحل الدراسية المختلفة.

٣. ضرورة استحداث مقررات دراسية خاصة بالكليات التربوية التي تخرج المعلمين، حول تصميم البرمجيات التعليمية، وكتابة السيناريو الخاص بالبرمجيات التعليمية، وإنتاج الألعاب الإلكترونية التعليمية وفق المتاح من إمكانات مادية وبشرية.

٤. ضرورة الاهتمام بعلاج أوجه القصور في مهارات التعامل مع جهاز الحاسب الآلي لدى المعلمين والتلاميذ، وخاصة في مرحلة التعليم الابتدائي.

٥. توجيه المعلمين بعمل الاختبارات التشخيصية لجميع المراحل التعليمية، ولجميع المواد الدراسية للكشف عن جوانب القصور والخلل لديهم لوضع البرامج العلاجية المناسبة لها.

٦. وضع حوافز ومكافئات تشجيعية للمعلم والتربوي الذي يقوم بإنتاج ألعاب الكترونية تعليمية في مجال تخصصه، وتسجيل إنتاجه وحفظه وتصنيفه إلكترونيا ليسهل العودة له

والحصول عليه من قبل معلم آخر، لاستخدامه والاستفادة منه وفق حفظ حقوق الملكية الفكرية لوزارة التربية والتعليم تحت اسم الشخص الذي أنتجه.

٧. إجراء المزيد من البحوث والدراسات التربوية حول أثر توظيف الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية المهارات المختلفة للغة العربية بمراحل التعليم المختلفة، وخاصة في المراحل الثلاث الأولى من سلم التعليم.

٨. ضرورة توفير البيئة الملائمة تعليميًا لاستخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية، حتى تعطي النتائج المرجوة منها وليتم تقييمها بشكل دقيق.

٩. توظيف كل ما هو جديد ومناسب من تقنيات تعليمية مختلفة وخاصة ما يتعلق بألعاب الكمبيوتر التعليمية، وعدم الاستمرار بالطريقة التقليدية بالتدريس بشكل دائم ورتيب، لضمان التنويع في عملية التدريس للبقاء على التشويق والإثارة المهمين للتعلم لدى التلميذ.

مقترحات الدراسة

في ضوء نتائج الدراسة الحالية، فقد خرج الباحث بمجموعة من المقترحات حول دراسات ستساعد في المجال ويمكن القيام بها، وهي كما يلي:

١. إجراء دراسة مماثلة للتعرف على أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية مهارات القراءة لدى المراحل الأخرى من مراحل التعليم الثلاثة الأولى، كالصف الثاني والثالث الابتدائي.

٢. إجراء دراسة مماثلة للتعرف على أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية باقي مهارات اللغة العربية المختلفة، كالاستماع والتحدث والكتابة.

٣. إجراء دراسة مماثلة للتعرف على أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس المواد الدراسية الأخرى، كالرياضيات والعلوم والاجتماعيات...إلخ.

٤. إجراء دراسة حول الصعوبات التي تواجه المعلم حيال تصميم وانتاج الألعاب الالكترونية التعليمية.

٥. إجراء دراسة حول معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية في مدارس التعليم العام من وجهة نظر المعلمين، والمشرفين التربويين.

٦. اجراء دراسة حول دور الكليات التربوية في مساعدة معلم المستقبل على تصميم وإنتائج البرمجيات التعليمية، وخاصة الألعاب الإلكترونية التعليمية.

٧. إجراء دراسة مقارنة لفاعلية استخدام استراتيجية الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية مهارات القراءة، وفاعلية برمجيات تعليمية أخرى مثل استراتيجية المحاكاة، واستراتيجية التدريب والمران، واستراتيجية حل المشكلات.

المراجع

القرآن الكريم.

١. إبراهيم، معتز و بلعاوي، برهان. (٢٠٠٧م). **فن التدريس وطرائقه العامة**. القاهرة: مكتبة الفلاح.

٢. أبو ريا، محمد وحمدي، نرجس. (٢٠٠١م). أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب في اكتساب طلبة الصف السادس الأساسي لمهارات العمليات الحسابية الأربع. **مجلة دراسات**، مجلد ٢٨، العلوم التربوية، العدد ١، عمان – الأردن.

٣. أبو عكر، محمد نايف. (٢٠٠٩م). أثر برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي بمدارس خان يونس. **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

٤. الأحمدي، أحمد عبدالله. (٢٠١٠م). أثر استخدام الألعاب التعليمية في إكساب تلاميذ الصف السادس الابتدائي الحروف الهجائية والمفردات لمادة اللغة الانجليزية بمدينة جدة، **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية التربية، جامعة أم القرى.

٥. البري، قاسم (٢٠١١) " أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية "، **المجلة الأردنية في العلوم التربوية**، المجلد ٧، العدد ١.

٦. الجزار، عبداللطيف الصيفي. (٢٠٠٤م). تطوير بيئات التعليم الإلكتروني، **مجلة التربية**، العدد٥٤، القاهرة، كلية التربية، جامعة الأزهر.

٧. الحبيبي، شريف محمد (٢٠١٢)" تصور مقترح لاختبارات تحديد المستوى في مهارات اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى في ضوء مفهوم الكفاءة اللغوية"، **رسالة ماجستير غير منشورة**، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

٨. الحيلة، محمد محمود. (٢٠٠٣م). **الألعاب التعليمية وتقنيات إنتاجها**، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

٩. الحيلة، محمد محمود وعبدالقادر غنيم، عائشة. (٢٠٠٢م). أثر استخدام الألعاب المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، **مجلة العلوم الإنسانية**، المجلد ١٦، العدد الثاني.

١٠. السيد، محمود أحمد (٢٠٠٨)" **اللغة العربية وتحديات العصر**"، دمشق، منشورات وزارة الثقـافـة السورية .

١١. العبيدي، علي محمد. (٢٠١٢م). أسباب تدني مستوى القراءة والكتابة في المدارس الابتدائية من وجهة نظر المشرفين والمشرفات التربويين في محافظة بغداد في العراق، **مجلة البحوث التربوية والنفسية**، العدد٣٢، كلية التربية، الجامعة المستنصرية.

١٢. العمري، محمد على (٢٠١١) "أثر استخدام محتوى إلكتروني تعليمي على تحصيل طلاب الصف الأول الثانوي في مقرر النحو والصرف" ، **رسالة ماجستير غير منشورة** ، كلية التربية، جامعة الملك سعود، الرياض .

١٣. بلال، أماني عبدالمنعم (٢٠١١) " فاعلية برنامج قائم على الألعاب اللغوية لتنمية مهارات القراءة والكتابة والاتجاه نحو اللغة العربية لدى الدارسات بمدارس الفصل الواحد"، **رسالة دكتوراه غير منشورة**، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

١٤. دويدي، على بن محمد جميل. (٢٠٠٣م). أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة بالمدينة المنورة، **مجلة رسالة الخليج العربي**، العدد ٩٢.

١٥. زهري، عبدالحميد. (٢٠٠٣م). برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي، مجلة **القراءة والمعرفة**، العدد ٢٥، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة.

١٦. سلوت، فاتن إبراهيم. (٢٠١٠م)، أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلا المختلفة نطقا لدى تلامذة الصف الثاني الأساسي، **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية التربية بالجامعة الإسلامية، غزة.

١٧. الشخريتي، سوسن شاهين. (٢٠٠٩م). أثر برنامج مقترح في تنمية بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي بمدارس الغوث الدولية شمال غزة، **رسالة ماجستير غير منشورة**، الجامعة الإسلامية، غزة.

١٨. طاهر، علوي عبدالله (٢٠١٠) " **تدريس اللغة وفقاً لأحدث الطرق التربوية**"، القاهرة، دار المسيرة.

١٩. طعيمة، محمد. (٢٠١٠م). أثر برنامج بالعيادات القرائية لعلاج الضعف في بعض المهارات القرائية لدى تلاميذ الصف الرابع الأساسي في محافظة خان يونس، **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

٢٠. عاشور، راتب والمقدادي، محمد (٢٠٠٩) "**المهارات القرائية والكتابية طرائق تدريسها واستراتيجياتها**"، القاهرة، دار المسيرة.

٢١. عبدالفتاح، صفوت عبدالحليم أحمد (٢٠١٢) " فاعلية إستراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التواصل الشفوي للتلاميذ بطيئي التعلم في المرحلة ال ابتدائية "، **رسالة ماجستير غير منشورة**، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

٢٢. عطا الله، عبدالحميد. (٢٠٠٣م). **برنامج مقترح في الألعاب اللغوية لعلاج الضعف القرائي لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي**، مجلة القراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة عين شمس، العدد ٢٥.

٢٣. علي، عبدالمنعم علي. (٢٠٠٨م). فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التعبير الشفهي الإبداعي لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية، **رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية**، جامعة الزقازيق.

٢٤. عليان، عبدالعزيز محمد عبدالعزيز. (٢٠٠٣م). فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي، **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية التربية، جامعة قناة السويس.

٢٥. الفار، مصطفى وآخرون. (٢٠٠٦م). **طرق تعليم القراءة والكتابة للأطفال**، القاهرة: دار الفكر العربي.

٢٦. قاسم، راتب ومحمد، فخري. (٢٠٠٩م). **المهارات القرائية والكتابية** – طرائق تدريسها واستراتيجياتها، عمان: دار الميسرة.

٢٧. اللبودي، منى إبراهيم. (٢٠٠٥م). **صعوبات القراة والكتابة** (تشخيصها واستراتيجيات علاجها)، القاهرة: مكتبة زهراء الشرق.

٢٨. محمد، على عبدالمنعم. (٢٠٠٨م). فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التعبير الشفهي الإبداعي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، **رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية**، جامعة الزقازيق، مصر.

٢٩. مصطفى، فهيم. (٢٠٠١م). **مشكلات القراءة من الطفولة إلى المراهقة** (التشخيص والعلاج)، القاهرة: عالم الكتب.

٣٠. وزارة المعارف. (٢٠١٦م/١٩٩٥م). **وثيقة سياسة التعليم في المملكة العربية السعودية**، ط٤، وزارة التربية والتعليم، المملكة العربية السعودية.

31. Al gazzar, Abdellatif Elsafy. (2014). Developing E-Learning Environments for Field Practitioners and Developmental Researchers: A Third Revision of an ISD Model to Meet E-Learning and Distance Learning Innovations Learning Innovations**,** *Open **Journal** of Social Sciences*, 2014, 2, (29-37) Published Online February 2014 in SciRes.
32. Akinsola, M, K. (2007). The Effect of Simulation Games Environment on Students Achievement and Attitudes to Mathematics in Secondary School, The Turkish Online **Journal** Of Educational Technology, 6(3).
33. Angkana, D. (2002). Games in the Esl Class, The Internet TESL **Journal** , VII(9), September, http://iteslj.org/.
34. Ann, frigard. (2002). **Does the Computer. Lab improve student performance on vocabulary,** Grammar, and listening comprehension, Dissertation Abstracts international. P36.
35. Aydan, E. (2000). Six Games for the EFL/ ESL Classroom, The Internet TESL **Journal**, VII(9), September, http://iteslj.org/.
36. Baek, Y.K. (2008). What hinders teachers in using computer and video games in the classroom? **Exploring factors inhibiting the uptake of computer and video games,** Cyber Psychology & Behavior, 11(6), December, pp. 667-671.
37. Barrett, Katherine. (2001). Using Technology and Creative Reading pleasure Reading Among High school students in Resource Classes, **Journal** Early Childhood Education, 29(4), P P. 233 – 36.

38. Becta. (2001). **Computer Games in Education Project**,.Retrieved 19. January, 2005,from: http://www.becta.org.uk/research/research.cfm?section=1&id=519.
39. Brent, R. & Anderson, P. (1993). Developing children's classroom listening strategies. The Reading Teacher, 47, 122-126. Retrieved from: http://www.reading.org/general/Publications/**Journals**/RT.aspx.
40. Canning, N. (2007). Children's Empowerment in Play, European Early Childhood Education Research **Journal**, 15(2).