استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية الفهم القرائي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية

أ. سميرة عبد الله محمد الغامدي

معلمة بوزارة التعليم

باحثة دكتوراة في تقنيات التعليم- جامعة القصيم

استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية الفهم القرائي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية

أ. سميرة عبد الله محمد الغامدي (*)

ملخص الدراسة باللغة العربية:

هدف البحث الحالي إلى معرفة أثر استخدام الألعاب لتعليمية الرقمية في تنمية الفهم القرائي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية. ولتحقيق هدف البحث تم استخدام المنهج شبة التجريبي، واستخدام أداة اختبار الفهم القرائي وتم التأكد من صدق الاختبار وثباته، وتم تطبيق التجربة على تلميذات الصف الرابع الابتدائي البالغ عددهن ٤٠ طالبة، وتم توزيعهن عشوائياً إلى مجموعتين (مجموعة تجريبية وعددهن ٢٠ طالبة – ومجموعة ضابطة وعددهن ٢٠ طالبة)، درست المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية، أما المجموعة الضابطة فدرست بالطريقة الاعتيادية. وأسفرت نتائج البحث إلى أن هناك فروق دال بين متوسطي المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الرقمية – الفهم القرائي.

* معلمة بوزارة التعليم - باحثة دكتوراة في تقنيات التعليم- جامعة القصيم.

Abstract

The current research aims to find out the impact of the use of digital education games to develop the reading understanding of primary school students. To achieve the goal of the research, the study method was used, the tool of the educational test was made sure that the test was certified and proven, and the experiment was applied to the 40 female students in the fourth grade, and they were randomly distributed into two groups (an experimental group of 20 students - a group of 20 female students), the experimental group studied using educational games, and the control group studied in the usual manner. The results of the research resulted in differences between the averages of the experimental and control groups in the dimension application in favour of the experimental group.

Key words: digital educational games – Readers' Understanding.

مقدمة:

أدى الاستخدام الواسع للتقنية الحديثة في التعليم إلى البحث عن إستراتيجيات تعليمية جديدة تسهم في زيادة دافعية المتعلمين نحو التعلم، إحدى هذه الإستراتيجيات التي تطور الاهتمام بها مؤخراً هو إستراتيجية اللعبة حيث انتشر استخدام اللعب في مجالات متعددة بمختلف المؤسسات والمنظمات والجهات ومن بينها الجامعات وقطاعات التعليم العام.

وفي ظل التحديات التكنولوجية ووجود الأجهزة المختلفة التي يشاهد الأطفال من خلالها أفلام الكارتون وألعاب الأطفال التي أصبحت في متناول أيديهم من خلال الأجهزة الذكية، والتي تجذب انتباههم وتؤثر فيهم وفي سلوكهم تأثيراً واضحاً، كانت مواجهة تلك التحديات التي تواجه الأطفال من دواعي مواكبة التطوير؛ الأمر الذي دعا الكثيرين إلى البحث في السبل التي تساعد الأطفال على فهم الواقع من حولهم وتنمية عقولهم ووعيهم، ولما كان لاستخدام الألعاب التعليمية الرقمية من فاعلية وجاذبية في تنمية الفهم القرائي لدى المتعلمين من خلال ما يحبون أن يشاهدوه ويستخدموه (العطار،٢٠١٠).

كما أشارت الدراسات الى أهمية استخدام الألعاب التربوية في التدريس لها أثر فعال في جعل المتعلمين أكثر نشاط وتفاعلاً مع بعضهم البعض في المواقف التعليمية المختلفة، مما يؤدي إلى توفير فرص النمو المتكامل للمتعلمين واكتساب الكثير من المهارات والمفاهيم والقيم التي تتصل بحياتهم اليومية والتي تساعد في حل ما يواجهونه من مشكلات (الحسيني، ٢٠١٤).

وتؤكد دراسة فراج (٢٠٠٣) أن تكنولوجيا التعليم تساهم في حل مشكلات المتعلم بما لديها من تنوع في الخبرات والمواد التعليمية والوسائط التعليمية والأساليب والطرق واستراتيجيات التعليم، وكذلك أنماط التعلم وما تعده لكل متعلم بما يناسبه وفقاً لقدراته واستعداداته وميوله، فهدفها الأساسي هو تعديل سلوك المتعلم في أقل وقت وبأقل تكلفة ممكنة وفي نفس الوقت تصل الرسالة إليه بأعلى كفاءة ممكنه وفقاً لقدراته وإمكانياته.

وظهرت ألعاب الحاسب الآلي والأنترنت خلال السنوات القليلة الماضية، وأصبحت ظاهرة ملفتة للانتباه، فالأطفال الصغار، وحتى الكبار يمكنهم الحصول على أقراص

متنوعة تتناسب مع ذوق كل منهم، سجلت عليها ألعاباً مختلفة، وليس على الشخص سوى اختيار اللعبة التي تنسجم مع ذوقه والتعامل معها من خلال الحاسب الآلي الذي أصبح وسيلة فعالة في تحسين العملية التعليمية (قنديل وبدوي، ٢٠٠٥) ويمكن الحصول على بعض الألعاب من خلال استخدام شبكة الإنترنت ومن خلال البحث وفي مواقع كثيره.

وتعتبر الألعاب التعليمية الرقمية نشاط منظم ومقنن يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة حيث يستمتع المتعلم أثناء اللعب، ويتفاعل بإيجابية مع الحاسوب ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة والتواصل الى النتائج المعززة. (مطاوع٢٠٠٠).

كما تعرف الألعاب التعليمية الرقمية بأنها برمجيات تعليمية تستخدم الوسائط المتعددة وتمزج التعلم بالترفيه لتجذب اهتمام الطالب وتثير فكره وتشعره بالمتعة وتتم تبعاً" لمجموعة من الإجراءات المحددة، وفقاً" لقواعد وقوانين معينة للعب، لتحقيق أهداف تعليمية ويكون دور المعلم أثناء اللعب الإشراف والتوجيه والإرشاد. (مزعل، ٢٠١٠).

وظهرت أهمية الألعاب التعليمية الرقمية في البيئات التعليمية التعلمية بأن الأمر يستلزم من القائمين على العملية التربوية الاهتمام بتنظيم برامج لتدريب المعلمات على تصميم الألعاب التعليمية وتوظيفها في البيئات التعليمية التعلمية فتدرب المعلمة في هذا المجال يسهم بشكل كبير في إكساب المعلمات المعارف والمهارات اللازمة لتوظيف تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في المواقف التعليمية. (عمر، ٢٠١٤).

وتعود أهمية الألعاب التعليمية الرقمية إلى سرعة الفهم والتعلم وسرعة إنجاز المهام. والمعالجة المتوازنة في مقابل المعالجة الخطية. والتواصلية والانفتاح. والنشاط والحيوية في مقابل السلبية. والتوجه نحو حل المشكلات. والرغبة في المكافأة الفورية. وتنمية الخيال. وتكوين النظرة الإيجابية نحو التكنولوجيا. (Gross, 2003 ; Prensky, 2001;15)، كما تصنف الألعاب التعليمية الرقمية إما بحسب طبيعة المنافسة أو بحسب النشاط المستخدم أو بحسب الناتج التعليمي المستهدف من خلال ممارسة اللعبة

وبشكل عام يمكن تقسيم الألعاب إلى قسمين هما: ألعاب تعليمية رقمية. وألعاب ترفيهية رقمية.، ويكون الهدف من النوع الثاني المتعة والتسلية دون أن يكون هناك أهداف تعليمية أو تربوية تسعى إلى تحقيقها بعكس النوع الأول من الألعاب التعليمية الرقمية التي تجمع التعليم والمتعة والتسلية:

ولاختيار الألعاب التعليمية الرقمية لابد أن يتمركز محتواها حول اهتمامات المتعلمين وميولهم ويشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوجية والنفسية، والتأكيد على تعلم المفاهيم والمهارات القبلية قبل تعلم الجديد منها، وتستخدم المثيرات البصرية كالصور والأشكال والرسوم، وتقديم التغذية الراجعة مباشرة لزيادة الدافعية وتنبه المتعلم لخطئه وتوجهه إلى الطريق الصحيح، وأن يكون محتواها وثيق الصلة بأهداف الصلة بأهداف بسيطة ومحددة في شكل سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها، وتعبر عن فكرة واحدة غير متشبعة، وأن تكون قليلة التفاصيل حتى لا تشتت الانتباه، كما يجب أن تكون سهلة الاستخدام من حيث تشغيلها والدخول إليها والخروج منها والتعامل معها، و أن يراعى المحتوى مستوى تفكير المتعلم، وأخيراً أن تكون أنشطتها جديدة ومبتكرة (بدوي وَقنديل، ٢٠٠٧، ٢١٦).

كما ساهمت الألعاب التعليمية في تحقيق الكثير من الوظائف في العملية التعليمية فهي أداة تربوية تساعد في تفاعل المتعلم مع عناصر البيئة ومكوناتها ووسيلة تعليمية تقرب المفاهيم إلى الأطفال وتساعدهم في إدراك معاني الأشياء، كما أنها أداة فعالة لمواجهة الفروق الفردية وتعليم التلاميذ وفقاً لقدراتهم وإمكاناتهم (الحيلة، ٢٠٠٢، ٢٨).

ويرى الهويدي (٢٠٠٦) أن الألعاب التعليمية الرقمية تمر بمراحل تسبق ممارسة اللعبة فهي تتضمن التعرف إلى اللعبة من كافة نواحيها، المواد، القوانين أو المبادئ المستخدمة في اللعبة وكيفية استخدامها والوقت الذي تحتاجه اللعبة ومدى ارتباطها بالمناهج. وتجريب هذه اللعبة قبل الدخول في الفصل وتكليف المتعلمين باللعبة وكذلك التعرف إلى الأهداف التي يمكن أن تحققها هذه اللعبة والخبرات التي يمكن أن تضيفها للمتعلم. وإعداد المكان المناسب لتنفيذ اللعبة وتحديد وقت عرض اللعبة. وشرح قواعد

اللعبة للمتعلمين مع التأكيد على أهداف اللعبة التي يجب على المتعلمين الإلمام بها بعد مرورهم بهذه الخبرة (الهويدي، ٢٠٠٦، ٢٥٤).

ولاستخدام الألعاب التعليمية الرقمية يفضل أن يكون اللعب تحت إشراف المعلمة في البداية وذلك من أجل السير الصحيح في اللعب وتحقيق الأهداف المرغوبة والتي من أهمها اكتساب خبرات تعليمية وتنمية تفكير التلميذات اللاتي يمارسن اللعب. ويفضل أن يترك المعلم الفرصة للمتعلم كي يصل إلى الهدف المنشود. ويفضل عدم الموازنة بين اللاعبين أثناء اللعب حيث إن لكل لاعب صفاته الخاصة وقدراته واحتياجاته التي يجب أن نحترمها وعلينا كذلك مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين (الهويدي، ٢٠٠٦).

كما تحتاج الألعاب التعليمية الرقمية أن تقوم المعلمة بتقييم التلميذات لمعرفة مدى نجاحهن في تحقيق الهدف من اللعبة، والتعرف على نقاط القوة لتنميتها والتعرف على نقاط الضعف لتلافيها، ومدى اكتساب التلميذات الخبرات التعليمية المرغوبة (الهويدي، ٢٠٠٦).

ويعتبر الفهم القرائي عملية تفكير متعددة الأبعاد، تقوم على أساس التفاعل بين القارئ والنص والسياق، وهو عملية استراتيجية تمكن القارئ من استخلاص المعنى من النص المكتوب ولذا فهو عملية معقدة تتطلب التنسيق لعدد من مصادر المعلومات ذات العلاقات المتبادلة (شحاتة وَ النجار ٢٠٠٣، ٣٢٣).

ويعد الفهم القرائي أساس عملية القراءة وهو الغاية الرئيسة منها، إذ يقوم على بناء تمثيل ذهني كامل ومتسق للوضعية التي يصفها الكاتب في موضوعة، على أن تشيد هذا التمثيل الذهني انطلاقاً من معلومات صريحة ذات طبيعة معجمية منتظمة في جمل وعبارات وفق قواعد تركيبية خاصة بالنظام القاعدي أو النحوي للغة، وهذه العبارات بدورها تتراكب في متوالية يتحقق بها بنية أو بنيات النص أو الموضوع (عبدالباري٢٠١٠: ٢٣).

عندما يلتقي القارئ مع النص تبدأ عملية الاستقبال أي أخذ المعنى الموجود، ومن هنا تحدث عملية التفاعل بين القارئ والنص المكتوب تتخللها عمليات من الشرح والتفسير

والتحليل والاستنتاج، لذا على القارئ أن تطور مهارات الفهم المتضمنة إدراك المعاني والأفكار المعبر عنها في المادة المقروءة وربط هذه الأفكار بخبرة القارئ والتفاعل معها والحكم عليها والاستفادة منها (حبيب الله، ٢٠٠٩: ٤٧).

وفي ضوء ما تقدم ترى الباحثة أن أهمية الألعاب التعليمية الرقمية في التعليم جاء متفق مع الدراسة الحالية وهو استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية الفهم القرائي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية في التعليم العام.

مشكلة البحث:

قد تصاب العملية التعليمية بقدر كبير من الملل أو النمطية، مما يكون له بالغ الأثر في نفوس المعلمين والمتعلمين وتدني في مستوى الدافعية نحو التعلم لديهم، لذا فمن الضروري أن يكون هناك نوع من الإثارة والتشويق والترفيه عن الأنفس لتوليد حالة من الديناميكية والتفاعل داخل العملية التعليمية، وتحديداً في نفوس المتعلمين، فمن الطبيعي أن يكون العائد مرتفعاً، بل وممتعاً بالنسبة للمتعلمين إذا وجدت محفزات وأهداف ودوافع تنشط المتعلم في سياق إجراءات العملية التعليمية (الملاح، ٢٠١٦).

تنحصر مشكلة الدراسة في أن الطرق والأساليب المتبعة في تنمية المهارات القرائية هي الطريقة التقليدية التي لا تهتم بدور الطالبة كمشاركة في العملية التعليمية والتي يستلزم تنميتها لدى تلميذات المرحلة الابتدائية بما يساير عصر التقدم التقني الهائل في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية، ولذلك يهدف البحث الحالي إلى استخدام الألعاب التعليمية في تنمية المهارات القرائية لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي.

وأكدت دراسة أبو القاسم، محمد (٢٠٢٠) إلى معرفة أثر برنامج الألعاب التعليمية الرقمية على مستوى ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بولاية الخرطوم، حيث توصلت نتائج الدراسة إلى وجود تحسين ذكاء أفراد العينة لصالح التطبيق البعدي. وبناءً على ذلك قام الباحث بوضع مجموعة من التوصيات أهمها: تعميم البرنامج على مدارس ولاية الخرطوم لتنمية

ذكاء أطفال الحلقة الأولى والتشجيع على استخدام الألعاب الرقمية في عملية التعلم وتنمية مهارات الذكاء لديهم. وكما هدفت دراسة حمدي وأبو عنزة (٢٠١٩) الى استقصاء أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات اللغة العربية الأساسية (الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة) لدى طلبة الصف الثاني الأساسي في الأردن. ولتحقيق أغراض الدراسة استخدم المنهج شبة التجريبي، وأظهرت نتائج الدراسة فروقاً دالة إحصائياً في متوسطات الدرجات البعدية لدى طلبة المجموعة التجريبية على مهارات الاستماع، والتحدث، والقراءة، مما يشير الى الأثر الإيجابي للتدريس باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية على مهارات الاستماع، والتحدث، والقراءة، بينما لم تظهر فروقاً دالة إحصائياً في متوسطات الدرجات البعدية لدى الطلبة في المجموعة التجريب على مهارة الكتابة، و أوصى الباحثان بضرورة تفعيل التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تدريس اللغة العربية للصف الثاني الأساسي، لما أظهرته هذه الدراسة من أثر إيجابي في تنمية مهارات الطلبة في مجالات التحدث والاستماع والقراءة. وكذلك هدفت دراسة الظفيري، فايز (٢٠١٧) الى معرفة تصورات الطلبة وخبراتهم نحو بيئة التعلم القائمة على الألعاب الرقمية، ومعرفة مدى اسهامها في زيادة التحصيل والدافعية نحو التعلم، واستند الباحثان في هذه الدراسة على أساس نظري مفاده أن لبيئة التعلم أثراَ قوياً من شأنه أن يؤثر في تكوين تصورات الطلبة واثراء خبراتهم في العملية التعليمية. فقد شملت الدراسة على عينة مقصودة من ٣٠ تلميذاً في المرحلة الابتدائية استخدموا برنامجاً تكنولوجياً رقمياً كأداة للتعلم. واستخدم المنهج الكيفي والكمي معاً، وعلاوة على ذلك تم استخدام استبانة خاصة بإنجاز الأهداف ومقياس الدافعية. وبعد تحليل النتائج خلصت الدراسة إلى أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في التعليم لها أثر إيجابي على تصورات الطلبة حول بيئة التعلم، مما قد يسهم في زيادة دافعيتهم واقبالهم نحو التعلم، وأن على القائمين على استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في التعلم مراعاة جوانب إعداد البيئة الفصلية قبل وأثناء استخدام الألعاب الرقمية. كما أوصت الدراسة على تشجيع المعلمين على استخدام الألعاب التعليمية الرقمية المنتشرة في الوسائل الرقمية القائمة

على تكنولوجيا الجيل الثاني من الإنترنت. وهدفت دراسة زغلول (٢٠١٧) الى تقصي فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات حل المشكلات في مادة الرياضية المالية لدى طلاب المدارس الثانوية الفنية المتقدمة، استخدم المنهج الشبه تجريبي لمجموعتين (تجريبيه وضابطة)، وتكونت عينة الدراسة من طلاب مقرر الرياضة المالية للصف الثانوي، تم توزيعهم الى مجموعتين (تجريبية– وضابطة) وتم استخدام الألعاب التعليمية الرقمية مع المجموعة التجريبية، والطريقة التقليدية مع المجموعة الضابطة، وتم إعداد اختبار الفهم القرائي لقياس تعلم الطلاب للمعارف والمهارات المرتبطة بحل المشكلات في الفائدة المركبة وذلك على مستوى (التذكر – الفهم – حل المشكلات) وحساب صدقه وثباته . وأسفرت النتائج عن ظهور فرق دال إحصائياً بين متوسطي المجموعتين في التطبيق القبلي والبعدي لصالح المجموعة التجريبية. وهدفت دراسة نجدي (٢٠١٤) الى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية الرقمية على التحصيل والفهم القرائي للتلاميذ المعاقين، واستخدم المنهج الوصفي في مرحلة الدراسة والتحليل في حين استخدم المنهج الشبه التجريبي في مرحلة التجريب الميداني، حيث تكونت عينة الدراسة من عينتين من مدارس الدمج الأولى من التلاميذ المعاقين عقلياً عددهم ١٦ تلميذا والثانية من التلاميذ العاديين وعددهم ١٦ تلميذا، وتم تقسيم كل عينة إلى مجموعتين بالتساوي لتشمل كلا المجموعة التجريبية لتطبيق وحدة المعالجة التجريبية عليها، والمجموعة الضابطة لن يتم تطبيق وحدة المعالجة التجريبية عليها، واعتمدت أداة الدراسة اختبار الفهم القرائي المعرفي ومقياس ستانفورد – بنيه للذكاء(الصورة الرابعة)، وأظهرت النتائج وجود فرق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسط درجات المجموعتين في التطبيق القبلي والبعدي لصالح المجموعة التجريبية.

وتبين من خلال نتائج الدراسة التحليلية التي قام بها بيرسون (Berson, 1996) أن استخدام برامج الألعاب الرقمية ذو قيمة وفاعلية عالية في تنمية مهارات الأطفال التعليمية. وبصورة أكثر تحديداً، وللتعرف إلى مدى تطور مفهوم الأعداد والعمليات عليها لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي في ولاية أيوا الأمريكية، قامت هيلدبراندت

(Hildebrand, 1997) بتسجل حصص متلفزة لاثنين وعشرين تلميذاً خلال التعلم باللعب. وبعد تحليل الحصص الصفية المتلفزة من قبل الباحثة، وتقويم التلاميذ لأنفسهم من خلال إجابتهم عن عدد من الأسئلة التي تخص الألعاب، أظهرت النتائج أن الألعاب التعليمية الرقمية أسهمت في تطوير مفهوم الأعداد والعمليات عليها، مما أدى إلى تكوين اتجاهات إيجابية لدى الأطفال نحو الرياضيات. كما بينت دراسة مكفالن وآخرون (McFallane, Sparrownawk & Haeld, 2002)، التي اعتمدت على المقابلة أداة لجمع البيانات، أن عدداً كبيراً من المعلمين في بريطانيا، أكدوا أن الألعاب المحوسبة أثرت بطريقة مباشرة أو غير مباشرة في تنمية العديد من المهارات لدى الأطفال، ومنها مهارات العمل ضمن الفريق الواحد، ومهارات التفكير التتابعي والاستنتاجي. كما ذكر التلاميذ أنفسهم أن أهم ملمح تطور لديهم نتيجة الألعاب المحوسبة هو العمل ضمن الفريق الواحد. كما أشارت دراسة روبرتسون وجود (Robertson & Good, 2004) إلى أن استخدام الألعاب الرقمية في تنمية تعلم الأطفال له فوائد جمة تتمثل في إثارة الدافعية للتعلم، وتطوير مهارات اللغة، وحل المشكلات. وبالإضافة إلى ما تقدم، بينت نتائج دراسة العبادي (AL–Abbadi, 2005) أن استخدام الألعاب الرقمية في دروس اللغة العربية والرياضيات والعلوم، لتلاميذ الصف الثالث الأساسي أسهم إيجابياً في تنمية مهارات التفكير العليا (التحليل، التركيب، التقويم). وجاءت دراسة (الحيلة،٢٠٠٥) لتختبر مدى اكتساب الأطفال العمليات الحسابية باستخدام الألعاب الرقمية مقارنة بالألعاب العادية. وبعد تحليل نتائج الاختبار البعدي لأداء مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة، تبين تفوق أداء الأطفال الذين تعلموا بالألعاب الرقمية على أقرانهم في المجموعة الضابطة الذين تعلموا باستخدام الألعاب العادية.

واستنادا على ما سبق تتحدد مشكلة البحث في الإجابة عن السؤال الرئيسي الآتي:

ما فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية الفهم القرائي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية؟

هدف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى معرفة فاعلية استخدام الألعاب الرقمية في تنمية الفهم القرائي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية.

أسئلة البحث:

تحدد السؤال الرئيسي للبحث في:

ما فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية الفهم القرائي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية؟

ويتفرع من السؤال الرئيسي عدة أسئلة فرعية:

١- ما فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية التحصيل لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟

٢- ما فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية الفهم القرائي لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟

فروض البحث:

١- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (a=0.05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية (باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية) في القياس القبلي والبعدي على تنمية الفهم القرائي.

٢- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (a=0.05) بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة (بالطريقة التقليدية) في القياس القبلي والبعدي على تنمية الفهم القرائي.

٣- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (a=0.05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية (باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية) والمجموعة الضابطة (بالطريقة التقليدية) في القياس القبلي والبعدي على تنمية الفهم القرائي.

أهمية البحث:

تتلخص أهمية الدراسة في النقاط التالية:

١- توجيه الاهتمام إلى استخدام بعض النماذج المعاصرة في التعليم والتعلم، كالتعلم باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية في مجال التعليم العام.

٢- قد تساهم هذه الدراسة في التوجه لإجراء دراسات أخرى تستهدف تنمية بعض المعارف والمهارات المرتبطة بالمقررات الدراسية الأخرى لدى تلميذات المرحلة الابتدائية.

٣- قد يفيد معلمات المرحلة الابتدائية بشأن أهمية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية الفهم القرائي.

٤- فتح المجال أمام الباحثين في تصميم ألعاب تعليمية رقمية مماثلة وتطبيقها ومن ثم الكشف عن مدى فاعليتها في تنمية الفهم القرائي.

حدود البحث:

تتحدد نتائج الدراسة الحالية بعدد من المحددات:

١- **الحدود الزمانية:** ترتبط بفترة تطبيق الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٠م.

٢- **الحدود المكانية:** اقتصرت هذه الدراسة على تلميذات المرحلة الابتدائية (الصف الرابع) بمدرسة الباحة الأولى.

٣- الحدود الموضوعية: دراسة فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية الفهم القرائي لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي، وذلك من خلال الأدوات والأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة.

مصطلحات البحث:

الألعاب التعليمية الرقمية

هي أنشطة ومهام تعليمية إلكترونية هادفة ومنظمة تتضمن تفاعلاً " بين الطلاب (متعاونين أو متنافسين) أفراداً" أو مجموعات وتمتاز بتوظيف المستحدثات التكنولوجية والتركيز على إحراز النقاط أو إتمام المهمة لتحقيق أهداف تعلمه محددة في إطار القواعد الموضوعية المحددة. (الغول، ٢٠١٥).

ويعرفها كلا من (حسن وفوزي، ٢٠٠٩، ١٤٥) بأنها نشاط تعليمي يتم تقديمه عن طريق الحاسب الآلي ويعتمد في آدائه على التمكن من حقائق أو مفاهيم أو تعميمات أو نظريات أو مهارات في مجال تخصصي معين كما يعتمد الأداء في اللعبة على إتقان أحكامها وقواعدها.

وتعريف الباحثة إجرائياً

الألعاب التعليمية الرقمية بأنها عبارة عن مجموعة من الأنشطة التعليمية المستهدفة التي تعتمد على دمج الألعاب التعليمية بالكمبيوتر وذلك للجمع بين مميزات كلاً منهم معاً لزيادة إيجابية ودافعية المتعلم، وعند تصميمها يجب مراعاة خصائص وقدرات التلاميذ المعد لهم وتعتمد فاعلية الألعاب التعليمية الكمبيوترية على مدى ارتباط المحتوى التعليمي أو المهارة المراد تنميتها باللعبة وكلما كانت اللعبة أكثر ارتباطاً بالمهارة أدى ذلك إلى نتائج أفضل وفاعلية أكبر، ويتم تقديم المساعدات والتلميحات المختلفة للمتعلم وذلك إذا أخطا أثناء السير في اللعبة التعليمية.

الفهم القرائي

يعرف الفهم القرائي بأنه "العملية التي تستخدم فيها الخبرات السابقة، وملامح المقروء، لتكوين المعاني المفيدة لكل قارئ فرد في سياق معين" (عصر ١٩٩٩، ٣٢). فهو "يشمل الرابط الصحيح بين الرمز والمعنى، وإيجاد المعنى من السياق، واختيار المعنى المناسب، وتنظيم الأفكار المقروءة، وتذكر هذه الأفكار، واستخدامها في بعض النشاطات الحاضرة والمستقبلية" (يونس ٢٠٠١، ٣٦٥).

إجراءات البحث:

ويتناول هذا الجزء من البحث العناصر الآتية: –

الطريقة والإجراءات

منهج البحث:

اعتمد البحث الحالي على المنهج شبة التجريبي والذي يعد أكثر المناهج ملاءمة لطبيعة هذا البحث في مرحلة التجريب الميداني. والذي يهدف إلى معرفة أثر استخدام المتغير المستقل (استخدام الألعاب التعليمية الرقمية) في المتغير التابع (الفهم القرائي)، لتلميذات الصف الرابع بالمرحلة الابتدائية.

عينة البحث:

تمثل مجتمع الدراسة في تلميذات المرحلة الابتدائية بمدرسة الباحة الأولى واقتصرت عينة البحث على تلميذات الصف الرابع الابتدائي البالغ عددهم ٤٠ طالبة؛ وتم اختيار عينة عشوائية مجموعة ضابطة ٢٠ طالبة، ومجموعة تجريبية ٢٠ طالبة في الفصل الدراسي الثاني.

متغيرات البحث:

يتضمن البحث الحالي المتغيرات التالية:

– المتغيرات المستقلة: استخدام الألعاب التعليمية الرقمية.

– المتغيرات التابعة: الفهم القرائي.

أدوات البحث:

١– إعداد اختبار الفهم القرائي لقياس المعارف القرائية لتلميذات الصف الرابع الابتدائي. من إعداد الباحثة..

٢– مادة المعالجة التجريبية الألعاب التعليمية الرقمية. من إعداد الباحثة.

اختبار الفهم القرائي:

١- اختبار تحصيلي: -

يهدف الاختبار إلى قياس مدى تحصيل التلميذات للمعارف المرتبطة بتنمية الفهم القرائي ويتكون اختبار الفهم القرائي من (٣٠) بند من نوع الأسئلة الاختيار من متعدد والنهاية العظمى للاختبار من (٣٠) درجة ويتكون الاختبار من (٣٥) بند والنهاية العظمى للاختبار من (١٠٠) وقد تم إعداد الاختبار في ضوء قائمة المعارف المرتبطة بتنمية الفهم القرائي لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي.

صدق الاختبار: - تم عرض الاختبار على مجموعة من المتخصصين في مجال المناهج وطرق التدريس وبعض المتخصصين في التقويم، وقد أقروا صلاحية الاختبار في قياس تحصيل التلميذات للمعارف المرتبطة بتنمية الفهم القرائي لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي.

ثبات الاختبار: - تم حساب قيمة الثبات لاختبار المعارف: بطريقة معامل ألفا – كرو نباخ وقد كانت قيمة معامل الثبات من خلال معامل ألفا (٠,٨٣)، وأيضاً تم حساب معامل الثبات عن طريق التجزئة النصفية لجثمان (٠,٨٠) وهي قيم موجبة تشير إلى ثبات الاختبار.

- تم حساب قيمة الثبات لاختبار المعارف: بطريقة معامل ألفا – كرو نباخ وقد كانت قيمة معامل الثبات من خلال معامل ألفا (٠,٧٦)، وأيضاً تم حساب معامل الثبات عن طريق التجزئة النصفية لجثمان (٠,٨٣) وهي قيم موجبة تشير إلى ثبات الاختبار.

نتائج البحث وتفسيرها:

نتائج الفرض الأول: -

ينص الفرض الأول للبحث على أنه " لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (a=0.05) بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة التجريبية (باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية) في القياس القبلي والبعدي على تنمية المعارف المرتبطة بالفهم القرائي.

ولاختبار هذا الفرض تم حساب متوسطات والانحرافات المعيارية وقيمة "ت" لدلالة الفروق بين المجموعات في المعارف المرتبطة بتنمية المعارف للفهم القرائي والجدول التالي يوضح النتائج التي تم التوصل إليها.

جدول رقم (١)

المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيمة "ت" لدلالة الفروق بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والبعدي في المعارف المرتبطة بالفهم القرائي.

اختبار الفهم القرائي	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت" المحسوبة	مستوى الدلالة	مقدار حجم التأثير
قبلي تجريبي	١٢,٨٥	٣,٣٩	١٩	٩,٨٧	٠,٠٥	كبير
بعدي تجريبي	٢٦,٥	١,٤٣				

أن قيمة (ت) = ٩,٨٧ وهي دالة عند مستوى ٠,٠٥ وهذا يوكد على أن هناك فروق دال بين متوسطي درجات المجموعتين في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي حيث بلغ المتوسط للاختبار البعدي ٢٦,٥ بانحراف معياري قدره ١,٤٣ بينما بلغ متوسط الاختبار القبلي ١٢,٨٥. مما يدل على وجود فرق حقيقي بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي.

نتائج الفرض الثاني: –

ينص الفرض الأول للبحث على أنه " لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (a=0.05) بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة التجريبية الضابطة (الطريقة التقليدية) في القياس القبلي والبعدي على تنمية المعارف المرتبطة بالفهم القرائي.

ولاختبار هذا الفرض تم حساب متوسطات والانحرافات المعيارية وقيمة "ت" لدلالة الفروق بين المجموعات في المعارف المرتبطة بتنمية المعارف للفهم القرائي والجدول التالي يوضح النتائج التي تم التوصل إليها.

جدول (٢)

المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيمة "ت" لدلالة الفروق بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة الضابطة في القياس القبلي والبعدي في المعارف المرتبطة بالفهم القرائي.

اختبار الفهم القرائي	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت" المحسوبة	مستوى الدلالة	مقدار حجم التأثير
قبلي ضابطة	٩,٧٥	١,٤٣	١٩	٨,٧٧	٠,٠٥	متوسط
بعدي ضابطة	١٦,٥	٢,٣٣				

أن قيمة (ت) = ٨,٧٧ وهي دالة عند مستوى ٠,٠٥ وهذا يوكد على أن هناك فروق دال بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي حيث بلغ المتوسط للاختبار البعدي ١٦,٥ بانحراف معياري قدره ٢,٣٣ بينما بلغ متوسط الاختبار القبلي ١,٤٣. مما يدل على وجود فرق حقيقي بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة الضابطة في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي.

نتائج الفرض الثالث: –

ينص الفرض الثالث للبحث على أنه" لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (a=0.05) بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة التجريبية (باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية) والمجموعة الضابطة (بالطريقة التقليدية) على تنمية المعارف المرتبطة بالفهم القرائي.

جدول (٣)

المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيمة "ت" لدلالة الفروق بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي في تنمية المعارف المرتبطة بالفهم القرائي.

اختبار الفهم القرائي	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت" المحسوبة	مستوى الدلالة	مقدار حجم التأثير
قبلي ضابطة	٩,٧٥	١,٤٣	١٩	٨,٧٧	٠,٠٥	متوسط
بعدي ضابطة	١٦,٥	٢,٣٣				

أن قيمة (ت) = ١٤,١١ وهي دالة عند مستوى ٠,٠٥ وهذا يوكد على أن هناك فروق دال بين متوسطي المجموعتين في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية حيث بلغ المتوسط درجات الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية ٢٦,٥ بانحراف معياري قدره ١,٤٣ بينما بلغ متوسط المجموعة الضابطة ١٦,٥. بانحراف معياري ٢.٣٣مما يدل على وجود فرق حقيقي بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

توصيات البحث:

في ضوء مشكلة البحث وفروضه والنتائج التي تم التوصل إليها يوصى بما يلي:

١- اهتمام المعلمات بضرورة استخدام الطرق التكنولوجية الحديثة التي تساعدهم في اكتشاف قدرات التلميذات واحتياجاتهم.

٢- تعميم استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في جميع المقررات الخاصة بتنمية الفهم القرائي في المرحلة الابتدائية.

٣- تدريب معلمات المرحلة الابتدائية على تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية الرقمية. مما يتيح الفرصة للتلميذات ممارسة العديد من الأنشطة التعليمية، التي تسهم بشكل فعال تنمية الفهم القرائي.

٤- ضرورة تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية الرقمية لتلميذات المرحلة الابتدائية وفقاً لمعايير فنية وتربوية خاصة بهم تناسب خصائصهم وطبيعتهم.

٥- تعزيز استخدام التعليم القائم على الألعاب التعليمية الرقمية لأهميته في استثارة دافعية المتعلم نحو التعلم.

بحوث مقترحة:

في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها تقترح الباحثة بعض الموضوعات البحثية: -

١- استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية المهارات القرائية والدافعية للتعلم.

٢- برنامج تدريبي مقترح في إعداد وتصميم الألعاب التعليمية الرقمية لمعلمات المرحلة الابتدائية.

٣- واقع استخدام المعلمات للألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات القراءة لدى تلميذات المرحلة الابتدائية.

٤- إجراء بحوث حول مدى إثر اختلاف استخدام الألعاب التعليمية الرقمية بالمرحلة الابتدائية لتنمية المهارات المختلفة في المقررات الدراسية الأخرى.

المراجع

المراجع العربية:

العطار، محمد محمود (٢٠١٠). الطفل واللعب.. رؤية نفيسة تربوية. مجلة الطفولة العربية. ع (٨١). جامعة الباحة.

أبو القاسم، هبة ومحمد، بخيتة (٢٠٢٠). أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمحلية امدرمان. كلية التربية، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا.

حبيب الله، محمد (٢٠٠٩). أسس القراءة وفهم المقروء بين النظرية والتطبيق، دار عمار، عمان–الأردن.

حسن، حسن عمر (٢٠١٤). فاعلية برنامج قائم على استخدام الألعاب العلمية التعليمية في ضوء المعايير القومية في اكتساب المفاهيم العلمية وتنمية بعض مهارات عمليات العلم الأساسية والتفكير الابتكاري لدى أطفال الروضة، رسالة دكتوراه (غير منشورة)، قسم مناهج وطرق تدريس، كلية التربية، جامعة المنيا.

حمدي، نرجس وأبو عنزة، أماني (٢٠١٩). أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة العربية الأساسية لدى طلبة الصف الثاني الأساسي في الأردن، دراسات العلوم التربوية، المجلد (٤٦)، العدد (١)، ملحق (٣).

ريهام الغول (٢٠١٥). الشخصية الكرتونية وتصميم الألعاب الإلكترونية. مجلة التعليم الإلكترونية، جامعة المنصورة.

زغلول، برهامي عبد الحميد (٢٠١٧). استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات حل المشكلات في مادة الرياضية المالية لدى طلاب المدارس الثانوية الفنية المتقدمة التجارية. مجلة كلية التربية. الأردن.

زيد الهويدي (٢٠٠٧). الألعاب التربوية إستراتيجية لتنمية التفكير، ط٢، الإمارات العربية المتحدة: دار الكتاب الجامعي.

شحاتة والنجار (٢٠٠٣). معجم المصطلحات التربوية والنفسية، الدار المصرية اللبنانية.

عبد البارئ، ماهر شعبان (٢٠١٠). استراتيجيات فهم المقروء أسسها النظرية وتطبيقاتها العملية، ط١، دار المسيرة، عمان: الأردن.

عصر، حسني عبدالباري. (١٩٩٩). الفهم عن القراءة: طبيعة عملياته وتذليل صعابه. القاهرة: المكتب العربي الحديث.

طاهر، علوي (٢٠١٠). علم النفس المعرفي: الجزء الأول– دراسات وبحوث، دار النشر للجامعات، القاهرة.

الظفيري، فايز (٢٠١٧). تصورات تلاميذ المرحلة الابتدائية لبيئة التعلم القائمة على الألعاب الرقمية في مادة اللغة الإنجليزية، كلية التربية، جامعة الفيوم، ص: (٣٢٠ – ٢٧٥).

مطاوع، ضياء الدين محمد (٢٠٠٠). فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة لبعض مفاهيم العلوم للمرحلة المتوسطة، مجلة رسالة الخليج العربي، ٧٧ (١)، ١٣٩– ١٩٩.

فراج، إيمان محمد (٢٠٠٣). تنمية بعض المهارات اللغوية للأطفال المعاقين عقلياً فئة القابلين للتعلم باستخدام برامج الكمبيوتر. رسالة ماجستير، معهد الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس.

فارعة حسن محمد، إيمان فوزي (٢٠٠٩). تكنولوجيا تعليم الفئات الخاصة المفهوم والتطبيقات. القاهرة: عالم الكتب.

قنديل، محمد متولي وبدوي، رمضان مسعد (٢٠٠٥). الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، عمان: دار الفكر.

محمد محمود الحيلة (٢٠٠٢). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وتعليمياً. عمان: دار المسيرة للنشر.

منى سمير الحسيني (٢٠١٤)، أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، رسالة ماجستير غير منشورة، قسم علم النفس التربوي، كلية التربية، جامعة بور سعيد.

الملاح، ثامر (٢٠١٦). المحفزات التعليمية Gamification نقلة نوعية في نفسية الطلاب **على الرابط:** https://www.new-educ.com/ المحفزات التعليمية.

عبيد بن مزعل الحربي (٢٠١٠). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات، رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.

محمد متولي وبدوي قنديل ورمضان مسعد (٢٠٠٧). الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

نجدي، سميرة (٢٠١٤). استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في ضوء النظرية البنائية لتنمية المهارات الاجتماعية بمدارس الدمج للتلاميذ المعاقين عقلياً، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، جامعة عين شمس.

يونس، فتحي علي. (٢٠٠١). استراتيجيات تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية. القاهرة: مطبعة الكتاب الحديث.

المراجع الأجنبية:

Berson, M. J. (1996). Effectiveness of computer technology in the social studies: A review of the literature. **Journal of Research on Computing in Education,** 28(4), 486-499.

Hildebrand, C. (1997). Effects of All-Day, and Half-Day Kindergarten Programming on Reading, Writing, Math, and Classroom Social Behaviors.

McFarlane, A., Sparrow hawk, A., & Heald, Y. (2002). Report on the educational use of games. TEEM (Teachers evaluating educational multimedia), Cambridge.

Al-Abbadi, H. (2005). Effects of Using Computer Games as in Instructional Tool on Third Grade Students. Acquisition of Higher Order Thinking Skills. ***Jordan Journal of Educational Science***, *1*(2), 143-184.

Good, J., & Robertson, J. (2004, June). Computer games authored by children: a multi-perspective evaluation. **In *Proceedings of the 2004 conference on Interaction design and children:*** *building a community* (pp. 123-124).

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***, *1*(1), 145-149.

Gros, B. (2003). The impact of digital games in education. ***First Monday***, *8*(7), 6-26.

Prensky, M. (2001). Fun, play and games: What makes games engaging**.** ***Digital game-based learning,*** *5*(1), 5-31.