مهارات المعلم التدريسية في استخدام اللعبة التعليمية الالكترونية

إعداد

د/ ابتسام محمد رشيد عقيل
كلية التربية الأساسية – دولة الكويت

د/ دلال فرحان نافع العنزي
كلية التربية الأساسية – دولة الكويت

د/ حامد سعيد الجبر
كلية التربية الأساسية – دولة الكويت

المجلد (٧٨) العدد (الثاني) الجزء (الأول) أبريل ٢٠٢٠م

الملخص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على المهارات اللازمة لاستخدام اللعبة التعليمية الالكترونية في التعليم كما تراها معلمات المرحلة المتوسطة في دولة الكويت. ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحثون المنهج الوصفي التحليلي الذي يعتمد على التحليل الكمي للبيانات، وتم إعداد استبانة للمعلمات وتم تطبيقها على عينة مكونة من (٢٣٢) معلمة بالطريقة العشوائية.

اشارت النتائج أن المتوسط الكلي لمهارات اللعبة التعليمية الالكترونية لدى المعلمات في المستوى المرتفع، وجاء في الترتيب الأول محور ضبط الصف، تلاه محور اختيار اللعبة، ثم محور تنفيذ اللعبة، ثم محور التقويم، وفى الترتيب الأخير محور التمكن من اللعبة. واظهرت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعا لسنوات الخبرة والمؤهل العلمي في الاستبانة الكلية للمهارات وفي محور ضبط الصف، وفروق ذات دلالة إحصائية للتخصصات في محور اختيار اللعبة حيث يرتفع بصورة دالة لدى تخصصات العلوم والتربية والفنية والحاسوب وينخفض لدى اللغة العربية والرياضيات والاجتماعيات. كما أشارت لوجود فروق ذات دلالة إحصائية لكل من الدرجة الكلية للاستبانة وجميع مهاراتها الفرعية (الاختيار، والتمكن، والتنفيذ، والتقويم، والضبط) لصالح الحاصلين على دورات في مهارات اللعبة الالكترونية.

الكلمات المفتاحية: اللعبة التعليمية الإلكترونية، المرحلة المتوسطة.

Abstract:

The study aimed to identify the skills that required to use the Electronic Educational Game by teacher in intermediate school in the state of Kuwait. To achieve this goal, the researchers used the analytical descriptive method which is based on the quantitative analysis to describe the data. A questionnaire was prepared and applied to a random sample of (232) teachers. The results indicated that the overall average of the Electronic Educational Game skills attributed to the teachers at the high level. Classroom management came in the first order, followed by the selection of electronic educational game, then the implementation of electronic educational game, lastly the ability of using electronic educational game. The study showed that there are statistically significant differences attributed to the years of experience and the academic qualification in the overall questionnaire of skills, and in the field of the classroom management. While it shows significant differences for the classroom management in the field of the selection of electronic educational game which increases significantly according to the subjects (science, art and computer); and decreases in other subjects (Arabic language, mathematics and social studies). The result also pointed significance differences of the total degree of the questionnaire and all its sub-skills selection, ability of using, implementation, evaluation and classroom management in favor of those who have training courses in Electronic Educational Game skills.

Keywords: Electronic Educational Game, Intermediate Level.

مقدمة:

ان تحقيق الدور الإيجابي للمتعلم يتطلب أن تحرص الاستراتيجيات الحديثة على ربط التعلم ببيئة الدارسين ومواطن اهتماماتهم، والمشكلات الحياتية التي يمرون بها، وكيفية حل هذه المشكلات، بدلاً من النقل والتلقين. وربط التعلم ببيئة الدارسين ومشكلاتهم الحياتية من الأمور التي يمكن تحقيقها بسهولة إذا قُدّمت المادة التعليمية بشكل محبّب للتلاميذ، كأن تقدم في صورة ألعاب تعليمية (العنانَي: ٢٠٠٢، عبدالمجيد: ٢٠٠٥، الخوالدة: ٢٠٠٧، ربيع: ٢٠٠٨، الخفاف: ٢٠١٠، الغرير والنوايسة: ٢٠١٠).

وحيث ان الألعاب التعليمية تَعد مدخلاً أساسياً لنمو الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية والانفعالية والمهارية واللغوية للمتعلمين، كما تسمح باكتشاف العلاقات بينها، وهي عامل أساسي ورئيسي في تنمية التحصيل والتفكير بأشكاله المختلفة، وتسمح بالتدريب على الأدوار الاجتماعية، وتَخلص الإنسان من انفعالاته السلبية ومن صراعاته وتوتره، وتساعده على إعادة التكيف، فقد طالب الكثير من العلماء والتربويين باستخدام التعلم باللعب نظراً لما قد توفره الألعاب التعليمية من بيئة خصبة تساعد على النمو، وتستثير الدافعية للتعلم، وتحث على التفاعل النشط في جو واقعي قريب من مدارك التلاميذ الحسية، مما يجعلهم أكثر إقبالاً على التعلم (ملحم: ٢٠٠٢، كريمان: ٢٠٠٤، مردان:٢٠٠٤، النجاحي: ٢٠٠٥، الهويدي: ٢٠٠٥، فرج: ٢٠٠٥، صوالحة: ٢٠٠٧، خطاب وحمزة: ٢٠٠٨، أبو شعبان: ٢٠١٠).

ويعتبر استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من أكثر الوسائل التي تشد انتباه المتعلمين، حيث تؤكد النظريات التعليمية أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلم، الأمر الذي يساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان التلاميذ لما تمتاز به من شد انتباه الطلاب لاستخدامها أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً. وتعمل الألعاب الإلكترونية على زيادة دافعية التعلم لدى التلاميذ؛ وذلك لأن اللعب ميل فطري لدى المتعلم مما يحفزه على تعلم المواضيع التي لا يرغب في تعلمها من قبل (الغزو: ٢٠٠٤، الحيلة: ٢٠٠٥، عبد السلام: ٢٠٠٦، نصر: ٢٠٠٧، سالم: ٢٠٠٨، سالم: ٢٠٠٩، قويدر: ٢٠١٢). كما يرى (الانباري، ٢٠١٠) أن للألعاب الإلكترونية إيجابيات عدة، منها الترويح عن النفس

في أوقات الفراغ وتوسيع تفكير اللاعب وخياله، حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغازا تساعد في تنمية العقل والبديهة. إضافة إلى ذلك، فإنها تثير التنافس بين الأصدقاء من خلال اللعب بالألعاب متعددة اللاعبين. كما أنها قد تطلع اللاعبين على أفكار جديدة ومعلومات حديثة.

وكنتيجة لذلك فقد فرض هذا المنهج القائم على استخدام الألعاب الالكترونية نفسه على الساحة التعليمية بعد أن فشلت المدارس والأسر من منع الطلاب من ممارسة هذه الألعاب أو التقليل من أوقات انشغالهم بها (محمد وعبيدات: ٢٠١٠)، حيث قام العلماء والتربويون بالتحايل من خلال جعل الطلاب يتعلمون باستخدام هذه الألعاب. لذا فالتعليم القائم على استخدام الألعاب الالكترونية يعد من أساليب التعليم المعاصرة وقد طبق في المدارس الغربية حديثاً مع وجود المعوقات والسلبيات التي تواجه هذا التعليم. ويرى الباحثون أن من أكبر العوائق التي تحول دون استخدام المزيد من الألعاب الإلكترونية في الفصول الدراسية هم المعلمون؛ حيث وجدوا أن المعلمين الذين يمارسون هذه الألعاب بأنفسهم غير متأكدين كيف يمكن دمج الألعاب بالفصول الدراسية (الحيلة، ٢٠٠٧، قويدر: ٢٠١٢).

مشكلة الدراسة:

الألعاب التعليمية هي نشاط تعليمي يتضمن تفاعلاً بين المتعلمين (متعاونين أو متنافسين) في محاولة تحقيق أهداف محددة وذلك في إطار القواعد الموضوعية المحددة. كما تعتبر الألعاب التعليمية من الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التعليم؛ لأنها تدفع المتعلم في اثناء عرضها للمعلومات، وللتفاعل مع المواد التعليمية ومع غيره من المتعلمين في مواقف تعليمية يسودها النشاط الهادف. كما تنمي مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة؛ مما يزيد من قدرة المتعلم على التعبير الخلاق والابداع، كما تتيح له مساحة من الحرية للتعبير عن نفسه في إطار مقبول اجتماعيا وممتع له وللمحيطين به. ويمثل المستوى المنخفض لاستخدام الألعاب بين المعلمين أهم معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية في الفصول الدراسية. وقد اشار العديد من الباحثين أن على المعلمين قبل ممارسة اللعبة ودمجها في المنهج الدراسي، شراء دليل استخداماتها والاطلاع على الدراسات من بعض المواقع الالكترونية بهذا الشأن التي ترتكز على

كيفية تدريس المحتوى والاطلاع على المعلومات التي كتبها المعلمون أو قاموا بإجراء الدراسات وطبقوا هذا التعليم عدة السنوات (قويدر: ٢٠١٢). وبالتالي تطبيق هذا التعليم في المدارس بدولة الكويت يحتاج إلى وقت وإمكانات جبارة ومعرفة اراء وخبرات القائمين على التعليم قبل عملية التطبيق. ولعل هذه الدراسة تحاول تقديم المقترحات والرؤى للمؤسسات التعليمية من أجل امكانية تطبيق هذا النوع من التعليم. لذا أجريت هذه الدراسة لاستقصاء أهم المهارات اللازمة لاستخدام اللعبة التعليمية الإلكترونية في المرحلة المتوسطة، ومحاولة الإجابة على الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما مستوى المهارات اللازمة لاختيار اللعبة التعليمية الإلكترونية لدى معلمات المرحلة المتوسطة بدولة الكويت؟

٢. ما مستوى المهارات اللازمة للتمكن من استخدام اللعبة التعليمية الإلكترونية لدى معلمات المرحلة المتوسطة بدولة الكويت؟

٣. ما هي مستوى المهارات اللازمة لتنفيذ اللعبة التعليمية الإلكترونية لدى معلمات المرحلة المتوسطة بدولة الكويت؟

٤. ما مستوى المهارات اللازمة لتقويم اللعبة التعليمية الإلكترونية لدى معلمات المرحلة المتوسطة بدولة الكويت؟

٥. ما مستوى المهارات اللازمة لضبط الصف أثناء استخدام اللعبة التعليمية الإلكترونية لدى معلمات المرحلة المتوسطة بدولة الكويت؟

٦. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية تبعاً للتخصص وسنوات الخبرة والمؤهل التعليمي في استجابات المعلمات نحو استخدام اللعبة التعليمية الإلكترونية؟

أهداف البحث:

١. تحديد أهمية استخدام الألعاب التعليمية الألكترونية في التعليم.

٢. تحديد المهارات اللازمة لاستخدام اللعبة التعليمية الألكترونية التي ستطبق على الدرس على أعلى مستوى في التعليم.

٣. تحديد المهارات اللازمة للعبة التعليمية الألكترونية المناسبة للدرس وإمكانية تطويرها.

٤. التعرف على الأدوات اللازمة للمعلم لتنفيذ اللعبة التعليمية الألكترونية المناسبة في التعليم.

٥. تحديد المهارات التعليمية اللازمة للمعلم لتقويم اللعبة التعليمية الألكترونية في تدريس المادة في المرحلة المتوسطة.

٦. تحديد المهارات التعليمية اللازمة للمعلم لضبط الفصل أثناء استخدام الألعاب التعليمية الألكترونية في المرحلة المتوسطة.

أهمية الدراسة:

١. اعداد قائمة بالمهارات اللازمة للمعلم لاستخدام اللعبة التعليمية الألكترونية في التعليم.

٢. تنمية مهارات المعلم وتجهيزه للتمكن من اللعبة التعليمية الألكترونية المناسبة لمادته في التعليم.

٣. تحديد الأدوات اللازمة للمعلم لتنفيذ اللعبة التعليمية الألكترونية المناسبة في التعليم.

٤. تنمية المهارات التعليمية للمعلم لتقويم اللعبة التعليمية الألكترونية في تدريس المادة في المرحلة المتوسطة.

٥. إثراء المهارات التعليمية للمعلم لضبط الفصل أثناء استخدام الألعاب التعليمية الألكترونية في المرحلة المتوسطة.

حدود الدراسة:

الحدود الموضوعية: تستقصي هذه الدراسة أهمية استخدام الألعاب التعليمية الألكترونية في العملية التعليمية، والأدوات اللازمة لاستخدام الألعاب التعليمية الألكترونية في العملية التعليمية، والمهارات اللازمة للمعلم لتمكنه من استخدام الألعاب التعليمية الألكترونية في العملية التعليمية

الحدود المكانية: تم تطبيق هذه الدراسة على معلمات المرحلة المتوسطة في جميع المناطق التعليمية بدولة الكويت، بواقع مدرستين في كل منطقة تعليمية.

الحدود الزمانية: تم تطبيق الدراسة في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠١٧/ ٢٠١٨م.

الدراسات السابقة:

قامت صاصيلا (٢٠٠٢) بدراسة هدفت لوضع تصور لبرنامج تدريبي مقترح لتدريب معلمات رياض الأطفال على طريقة لعب الأدوار، وتعرفت على فعاليته في التعليم وأداء معلمات رياض الأطفال بطريقة لعب الأدوار، وأثره في إكساب الخبرات العلمية لأطفالهن. وقد قامت الدراسة ببناء برنامج تدريبي لتدريب معلمات رياض الأطفال في أثناء الخدمة على طريقة لعب الأدوار يمكنهن من أداء طريقة لعب الأدوار بفعالية جيدة، ويساعدهن في تعرف كيفية إكساب الأطفال الخبرات العلمية بطريقة لعب الأدوار. وقد تم تطبيق الدراسة على عينة من (١٥) معلمة من معلمات رياض أطفال جامعة دمشق، ووزارة التربية ووزارة التعليم العالي، ونقابة المعلمين، و(٢٢٤) طفلاً وطفلة من أطفال تلك الرياض. وقد بينت النتائج تحسن أداء المعلمات في كفايات تنفيذ طريقة لعب الأدوار بعد تدربهن في البرنامج التدريبي المقترح، وفعالية البرنامج التدريبي المقترح تصل حتى ٧٠ % كما بينت النتائج تفوق أطفال المجموعة التدريبية على أطفال المجموعة الضابطة في الخبرات العلمية المقترحة، مما يدل على تفوق طريقة لعب الأدوار على الطريقة التقليدية، ويؤكد فعالية البرنامج التدريبي المقترح.

وفي دراسة وورك وآن (Wruke and Ann, 2002) بعنوان " استقصاء الألعاب الجماعية كأسلوب تعليم"، هدفت لاستقصاء الألعاب الجماعية كأسلوب تعليم. تم تطبيق الدراسة على عينة من (٣٨) طالباً من طلبة رياض الأطفال، معدل أعمارهم (٥) سنوات في مدرسة جون ريغان في مقاطعة دالاس بولاية تكساس، وبعد تطبيق إجراءات الدراسة المتمثلة باستخدام الألعاب الجماعية. أظهرت النتائج الأثر الإيجابي لصالح الألعاب اللغوية في تكوين مهارة عالية في تخزين المفاهيم، وفي تعزيز الأداء الشفوي، واكتساب المفردات المرتبطة بالألوان والأشكال. وقد أوصت الدراسة بضرورة تطبيق الألعاب الجماعية داخل غرفة الصف.

وقد أجرى الصرايرة (٢٠١١) دراسة بعنوان "أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع الأساسي في محافظة الكرك" للكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية والتحصيل الدراسي لدى طلبة الصف السابع الاساسي، ويتفرع عن هذا السؤال السؤالين التاليين:

١- ما أثر استخدام الألعاب التعليمية على تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طالبات الصف السابع الاساسي في مدارس منطقة الكرك التعليمية؟

٢- ما درجة اختلاف الالعاب التعليمية على تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طالبات الصف السابع الاساسي في مدارس منطقة الكرك التعليمية باختلاف مستوى تحصيل الطالبات

وقد أشار الباحث بأنه لا يوجد دراسات سابقة مباشرة تناولت التفاعل بين التعليم باللعب ومستوى التحصيل السابق للطلبة، وقد علل هذه النتيجة للتحسن الملحوظ الذي حدث نتيجة لاستخدام أسلوب التعلم القائم على اللعب وقد كان له تأثيره على مختلف المستويات التعليمية لدى الطلبة ، وهذا من شأنه أن يعكس بأن اللعب خاصية ترتبط في الانسان، وتفاعل الطلبة من خلال اللعب يعكس مدى حاجة الانسان للتعلم من خلال الأنشطة، وخصوصا وأن جميع الطلبة لديهم خبرات سابقة للتعلم عن طريق اللعب عند تعليمهم للغة والعديد من المفاهيم الطبيعية والاجتماعية، لذا نجد أن الطلبة على مختلف مستوياتهم التحصيلية قد تحسنوا من خلال التعلم باللعب.

وأجرت البراشدية (٢٠١٨) دراسة هدفت إلى استقصاء الثقافة المهنية لدى طالبات الصف العاشر بمحافظة جنوب الباطنة في سلطنة عمان، وقسمت عينة الدراسية المكونة من (٦٦) طالبة إلى شعبتين تجريبية وضابطة. درست المجموعة التجريبية بأسلوب الألعاب التعليمية، بينما درست المجموعة التجريبية بالطريقة التقليدية. وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية في مستوى الثقافة المهنية لصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت بطريقة الألعاب التعليمية.

ولعلاج تدني التحصيل الدراسي، قام الشاعر (٢٠١٢) بدراسة تجريبية لوزارة التربية والتعليم العالي الفلسطينية، حيث قام الباحث بتصميم برنامج تعليميا ممزوجاً بالترفيه باستخدام استراتيجيات التعلم من خلال اللعب وتوظيف بعض الألعاب التعليمية، وتم تدريب (٤١٤) معلما تم اختيارهم بطريقة عشوائية لتطبيق البرنامج مع المتعثرين دراسياً، وقد كانت النتائج مبهرة لتحسن أداء الطلبة دراساً من خلال التعلم باللعب.

وقد استخدمت استراتيجية التعلم باللعب في تدريس اللغات (العربية والإنجليزية)، حيث قام حجازي (٢٠٠٥) بدراسة هدفت للتعرف على أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي وتحليل المضمون، وقام الباحث باستخدام أربعة اختبارات لقياس المهارات التي تبناها الباحث في دراسة (قبلي وبعدي)، لإثبات تكافؤ مجموعات الدراسة قبل البدء في إجراء الدراسة، كما تم تطبيق الاختبار بعد تطبيق الدراسة لمعرفة إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في تنمية مهارات اللغة العربية الأربع بين تلاميذ المجموعة التجريبية وتلاميذ المجموعة الضابطة، وتمثلت عينة الدراسة من شعبتين: التجريبية (٣٥) تلميذاً، والضابطة (٣٥) تلميذاً، واختار عينة قصدية. وتوصلت الدراسة إلى أن الألعاب التربوية قد أدت وظائفها على أكمل وجه في تنمية بعض مهارات اللغة العربية. وأوصت بضرورة استخدام الألعاب التربوية في تعليم المرحلة الأولى من التعليم الأساسي وتدريب التلاميذ على الاستعمال اللغوي السليم.

وقد قام الشخريتي (٢٠٠٩) بتصميم برنامج تعليمي يهدف لتنمية بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي بمدارس وكالة الغوث الدولية – بشمال غزة – واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وقد طبقت الدراسة على عينة من (٨٣) تلميذاً وتلميذة من تلاميذ الصف الثالث الأساسي، بحيث وزعت على مجموعتين: إحداهما تجريبية وعددها (٤١) تلميذاً وتلميذة، والأخرى ضابطة وعددها (٤٢) تلميذاً وتلميذة. وتمثلت أدوات الدراسة ببرنامج مقترح في تنمية مهارات القراءة، وقد اشتمل البرنامج على مجموعة من الأنشطة التعليمية والألعاب التربوية، واختبار قرائي لتنمية مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي. وقد أظهرت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية (الذين يدرسون البرنامج المقترح في القراءة)، ومتوسط درجات تلاميذ المجموعة الضابطة (الذين يدرسون المنهج المدرسي بالطريقة العادية)، لصالح المجموعة التجريبية. كما قام أبو عكر ونايف (٢٠٠٩) بتصميم برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي بمدارس خان يونس، واستخدمت الدراسة العديد من الأدوات منها: قائمة مهارات القراءة الإبداعية المناسبة، اختبار مهارات القراءة الإبداعية،

برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية مهارات القراءة الإبداعية لتلاميذ الصف السادس الأساسي. تم تطبيق أدوات الدراسة قبلياً وبعدياً على عينة من (٧٠) تلميذاً، وقد قسمت العينة إلى مجموعتين: تجريبية وضابطة. وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسط درجات التلاميذ في اختبار مهارات القراءة الإبداعية، بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية. وقد أوصت الدراسة بضرورة تدريب المعلمين على استخدام الألعاب التعليمية في التدريس، سواء في موضوعات القراءة أم غيرها من المواد الأكاديمية الأخرى، مع ربط الموضوعات التي تقدم للتلاميذ بميولهم القرائية المختلفة وخاصة القراءة الإبداعية، كذلك توظيف الألعاب التعليمية في تدريس القراءة الإبداعية، لما لها من أثر فاعل في تنمية الإبداع لدى التلاميذ.

ولم يقتصر استخدام اللعبة في تعليم القراءة في اللغة العربية حيث تم تدريس قواعد النحو باستخدام التعلم باللعب؛ ففي دراسة قام بها حسن (١٩٩٩) هدفت إلى الكشف عن فاعلية استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في تعليم القواعد النحوية، وقسمت عينة البحث لمجموعتين تجريبية وضابطة؛ الضابطة ولم يطرأ تغيير على طريقة تدريسها بينما تم تدريس المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب التعليمية، ونتج عن هذه الدراسة أن طلبة المجموعة التجريبية كان تحصيلهم في القواعد النحوية أفضل من المجموعة الأخرى.

وقد استخدمت الألعاب اللغوية في تدريس اللغة الإنجليزية؛ ففي دراسة ابو قلبين (Abu Qalbain, ٢٠٠٤) التي هدفت إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة الإنجليزية على تحصيل المفردات لدى طلبة الصف السابع الأساسي في القدس، وقد اشتملت عينة الدراسة على (١٥٤) طالب وطالبة من طلبة الصف السابع الأساسي ، تم توزيعهم عشوائيا إلى مجموعتين، المجموعة التجريبية والتي تم استخدام الألعاب اللغوية في تعليمهم للمفردات، والأخرى الضابطة والتي تعلمت المفردات باستخدام الطريقة الاعتيادية. وقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية ولصالح المجموعة التجريبية. كما قام الجمهور (١٩٩٩) بدراسة هدفت إلى محاولة الكشف عن أثر استخدام أحد برمجيات الحاسب الآلي التعليمية في تعليم اللغة

الإنجليزية لدى طلاب الصف الأول الثانوي ومقارنتها بالطريقة المعتادة، وبتطبيق الاختبار التحصيلي المعد لذلك أوضحت النتائج تفوق المجموعة التجريبية عند مستويي التذكر والفهم حسب تصنيف بلوم، وأظهرت عدم وجود فروق بين المجموعتين عند مستوى التطبيق حسب تصنيف بلوم.

وفي مجال الرياضيات استخدمت اللعبة في تدريس موضوعات الرياضيات المختلفة؛ حيث قام نجم (٢٠٠١) بدراسة أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلبة الصف السابع الأساسي على كل من تحصيلهم في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها. واشتملت عينة الدراسة على (٩٤) طالبا من طلاب الصف السابع الأساسي، موزعين على شعبتين في كل شعبة (٤٧) طالبا. وقد تم اختيار إحدى الشعب عشوائيا لتكون المجموعة التجريبية، والأخرى لتكون الضابطة. وقد دلت نتائج الدراسة على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط علامات الطلاب في المجموعة التجريبية، ومتوسط علامات الطلاب في المجموعة الضابطة، في كل من اختباري التحصيل البعدي المباشر والمؤجل، ولصالح المجموعة التجريبية، كما دلت النتائج على وجود فروق في استجاباتهم على مقياس الاتجاهات البعدي ولصالح المجموعة التجريبية. وفي دراسة عن أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب في اكتساب طلبة الصف السادس لمهارات العمليات الحسابية الأربع (الجمع، والطرح، والضرب، والقسمة) (أبو ريا وحمدي: ٢٠٠١). وقد طبقت الدراسة على عينة من (١٠١) من الطلاب والطالبات من طلبة الصف السادس الأساسي بعمان- الأردن، وتم توزيعها عشوائيا إلى مجموعتين: إحداهما تعلمت المهارات الحسابية الأربع، من خلال برامج تعليمية تستخدم استراتيجية التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب، في حين تعلمت المجموعة الضابطة المهارات نفسها بالطريقة التقليدية، وخضعت المجموعتان لقياس التحصيل المباشر والمؤجل. وقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل (المباشر والمؤجل) لأفراد العينة في المهارات الحسابية الأربع، تعزى إلى استراتيجية التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب.

كما أجرى الشرمان (٢٠٠٢) دراسة هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف السادس الأساسي في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها،

وتكونت عينة الدراسة من (٦٠) طالباً، قسموا لمجموعتين تجريبية وضابطة. درست المجموعة التجريبية موضوع الكسور باستخدام الألعاب التعليمية، ودرست المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية. اظهرت نتائج الدراسة فروق ذات دلالة إحصائية على اختبار التحصيل والاتجاهات وأنواع المعرفة الرياضية لصالح المجموعة التجريبية تعزى لطريقة التدريس بالألعاب التعليمية. وفي دراسة هدفت للتعرف أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مدارس ضواحي القدس" (زيدان وعفانة، ٢٠٠٧)، تكونت عينة الدراسة من (٦٨) طالباً وطالبة، تم اختيارهم بصورة قصدية من مدرسة العيزرية الأساسية المختلطة، قسمت العينة إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية درست باستخدام الألعاب التعليمية، ومجموعة ضابطة درست بالطريقة التقليدية، ولأغراض الدراسة قام الباحثان بإعداد اختبار تحصيلي لقياس التحصيل الفوري والمؤجل، وقد بلغ معامل ثبات الاختبار (٠.٨٨). وأظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية ($\alpha \leq$٠.٠٥) في التحصيل الفوري تعزى لطريقة التدريس، أو الجنس، أو التفاعل بينهما، وأظهرت أيضاً وجود فروق ذات دلالة إحصائية ($\alpha \leq$٠.٠٥) في التحصيل المؤجل تعزى لطريقة التدريس ولصالح المجموعة التجريبية، ومتغير الجنس لصالح الإناث، ولم تظهر وجود فروق ذات دلالة إحصائية للتفاعل بين طريقة التدريس والجنس.

وأجرى محمد وعبيدات (٢٠١٠) دراسة هدفت إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب التربوية الالكترونية في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي مقارنة بالطريقة التقليدية، وقد طبقت الدراسة على عينة من (٦٨) طالب وطالبة، وقد قسمت العينة لمجموعتين ضابطة وتجريبية، ودرست المجموعة التجريبية وحدات الضرب والقسمة والضرب باستخدام الألعاب الإلكترونية، وقد أظهرت النتائج فروق دالة إحصائياً لصالح المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية.

قام كابلن (Kablan, 2010) بدراسة كشفت عن أثر استخدام تدريبات رياضية محوسبة بطريقة الألعاب التعليمية في رفع مستوى تحصيل الرياضيات لدى طلبة كلية التربية بجامعة كوكلي في تركيا. تكونت عينة الدراسة من (١٣٧) طالباً، تم توزيعهم بطريقة عشوائية إلى مجموعتين (تجريبية وضابطة). وقد كشفت نتائج الدراسة عن عدم وجود

فروق دالة إحصائياً، إلا أن التجريبية كان يسودها جو المرح والتسلية والحماس مما خلق اتجاهات إيجابية نحو تعلم الرياضيات مقارنة بالمجوعة الضابطة. كما أجرت شحاذة (٢٠١٤) دراسة هدفت لاستقصاء أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في الرياضيات بمدراس رام الله الحكومية، وقد طبقت الدراسة على (١٤٨) طالباً وطالبة. قسمت عينة الدراسة لمجموعتين ضابطة وتجريبية، ودرست المجموعة التجريبية وحدة الضرب باستخدام الألعاب التعليمية؛ بينما درست المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتيادية للوحدة نفسها. أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة احصائية تعزى لطريقة التدريس ولصالح المجموعة لتجريبية.

وأجرى العديد من الباحثين بدراسات لقياس أثر الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات؛ ومنها دراسة أبو زايدة (٢٠٠٦) والتي هدفت للتعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس الرياضيات وعلى تنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف السادس من التعليم الأساسي بمحافظة شمال غزة مقارنة بالطريقة التقليدية، حيث قام الباحث بإجراء تجربته على عينة مكونة من (٨٠) تلميذاً، تم اختيارها قصدياً، وتم توزيعهم عشوائياً بالتساوي إلى مجموعتين، مجموعة تجريبية تم تدريسها باستخدام الألعاب التعليمية، ومجموعة ضابطة تم تدريسها بالطريقة التقليدية، كما قام الباحث بإعداد اختبار التفكير الإبداعي الرياضي في وحدة الكسور العادية. وقد اظهرت نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسط درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الذين تعلموا استخدام الألعاب التعليمية في القياسين القبلي والبعدي، وذلك باختبار التفكير الإبداعي الرياضي ككل لصالح درجاتهم في الاختبار البعدي في القياس لصالح المجموعة التجريبية. وفي دراسة للتعرف على أهم المهارات اللازمة لتعليم الرياضيات باستخدام الالعاب التعليمية في المرحلة الابتدائية. كما أجرت يونس (٢٠١٥) دراسة هدفت إلى التعرف إلى اثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير في الرياضيات والميل نحوها لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، وقسمت عينة الدراسة المكونة من (٦٠) طالبة إلى مجموعتين (ضابطة وتجريبية) بالتساوى. وأشارت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لاستخدام اللأعاب التعليمية في تمنية مهارات التفكير والميول نحوها لصالح المجموعة

التجريبة. وقام تركستاني (٢٠١٦) بدراسة هدفت لقياس أثر الألعاب التعليمية الالكترونية على مهارات حل المشكلات لدى الأطفال ضعاف السمع، وقسمت العينة لمجموعتين (تجريبية وضابطة). وطبقت الألعاب الالكترونية على المجموعة التجريبية لمدة ستة شهور، وأشارت النتائج إلى تحسن المجموعة التجريبية في أبعاد مقياس القدرات البريطاني (BAS)الأربعة (البناء النمطي، وتركيب المكعبات، وتشابه الصور، والنسخ)، في حين لم تتحسن قدرات المجموعة الضابطة إلا في تركيب المكعبات والنسخ.

وفي مجال تصميم الألعاب التعليمية الالكترونية، قام الكاترياني وآخرون (Aikaterini, et.al. 2014) بتصميم لعبة تعليمية إلكترونية لتدريس موضوعات الرياضيات، حيث يمكن تحميل هذه اللعبة من موقع إدارة المدرسة. ويمكن للمعلم المساهمة في تصميم اللعبة دون أن تتطلب منه مهارات عالية في البرمجة من خلال تغيير العديد من مكونات اللعبة مثل المحتوى والعدد الكلي للاعبين. وقد أشارت النتائج إلى فعالية اللعبة كأداة تعليمية في تعليم الرياضيات.

وقد قام الدهلاوي (١٤٣٢هـ) بدراسة هدفت إلى التعرف على مهلرات المعلمين التعليمية اللازمة لتعليم الرياضيات باستخدام الالعاب التعليمية في المرحلة اللإبتدائية بمدينة الرياض من خلال استطلاع أراء معلمي مادة الرياضيات ، يرى المعلمين أهمية مهارة اختيار اللعبة التعليمية اللازمة ومهارة تنفيذها والتمكن من استخدمها في التدريس و التقويم بدرجة عالية بمتوسط يتراوح بين (2.6 – 2.55) ، وأوصت الدراسة بإقامة دورات تدريبية في مجال الألعاب التعليمية المتخصصة في اختيار اللعبة وكيفية استخدامها وتصميم الالعاب الالكترونية.

اجراءات الدراسة:

تعتمد هذه الدراسة في جمع البيانات من الميدان ومن ثم معالجتها إحصائيا لمحاولة الاجابة على أسئلة الدراسة وفيما يلي إجراءات الدراسة:

أولاً: منهجية الدراسة: اتبعت الدراسة الحالية المنهج الوصفي التحليلي الذي يعتمد على التحليل الكمي لوصف الظاهرة المدروسة،

عينة الدراسة: تكونت عينة الدراسة من (٢٣٢) معلمة بالمرحلة المتوسط من مختلف التخصصات الدراسية، كانت أكثر من نصفهن عمرهن بين ٢٢ – ٣٠ عاما، ونصفهن خبرتهن بين ١– ٥ سنوات، وغالبيتهن من الحاصلات على بكالوريوس بنسبة ٨٧.٩%، ولم تتلق غير نسبة ١٦.٤% تدريبا على اللعبة الالكترونية.

جدول (١) توصيف عينة الدراسة.

المتغير	الفئة	العدد	%
العمر	22 – 30	128	55.2
	31- 37	78	33.6
	38+	26	11.2
المؤهل الدراسي	دبلوم	2	.9
	بكالوريوس	204	87.9
	ماجستير	24	10.3
	أخرى	2	.9
التخصص	التربية الاسلامية	26	11.2
	اللغة العربية	30	12.9
	اللغة الإنجليزية	38	16.4
	الرياضيات	24	10.3
	العلوم	16	6.9
	الاجتماعيات	28	12.1
	الحاسوب	56	24.1
	التربية الفنية	14	6.0
الخبرة	1 -5	116	50.0
	6 -10	56	24.1
	11- 15	32	13.8
	16+	28	12.1
التدريب على اللعبة الالكترونية	نعم	38	16.4
	لا	194	83.6
العدد الكلى		٢٣٢	100

حساب الاتساق الداخلي: Validity Internal Consistency

تم التأكد من الاتساق الداخلي للاستبانة وذلك بحساب معامل ارتباط الفقرة مع الدرجة الكلية لمحورها التي تنتمي إليه كما تبين النتائج بالجدول رقم (٢):

جدول (٢) معاملات الارتباط بين درجات الفقرات ودرجات المحاور المنتمية لها.

اختيار اللعبة		التمكن من اللعبة		تنفيذ اللعبة		التقويم		ضبط الصف	
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	.475**	١	.272**	١	.378**	١	.461**	١	.520**
٢	.643**	٢	.594**	٢	.356**	٢	.658**	٢	.599**
٣	.600**	٣	.712**	٣	.541**	٣	.657**	٣	.723**
٤	.536**	٤	.619**	٤	.523**	٤	.604**	٤	.531**
٥	.604**	٥	.532**	٥	.599**	٥	.654**	٥	.522**
٦	.468**	٦	.634**	٦	.489**	٦	.561**	٦	.607**
٧	.669**	٧	.631**	٧	.305**	٧	.652**	٧	.623**
٨	.492**			٨	.434**	٨	.692**	٨	.687**
٩	.614**			٩	.499**	٩	.630**	٩	.664**
				١٠	.410**	١٠	.595**	١٠	.643**
				١١	.445**			١١	.674**
				١٢	.530**			١٢	.644**
				١٣	.536**				
				١٤	.438**				
				١٥	.511**				
				١٦	.414**				
				١٧	.538**				
				١٨	.497**				
				١٩	.587**				
				٢٠	.628**				
				٢١	.643**				
				٢٢	.601**				
				٢٣	.494**				

*دالة عند مستوى دلالة ٠.٠١

يتضح من الجدول (٢) أن قيم معاملات الارتباط بين فقرات كل محور والدرجة الكلية للمحور الذى تنتمي إليه الفقرة كان ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١)، وتراوحت قيم معاملات الارتباط بين (٠.٢٧٢) إلى (٠.٧٢٣). كما قام الباحثون بحساب معاملات الارتباط بين درجات المجالات والدرجة الكلية للاستبانة.

جدول (٣): معاملات الارتباط درجة كل مجال والدرجة الكلية للاستبانة.

المجال	الاستبانة الكلية	اختيار اللعبة	التمكن من اللعبة	تنفيذ اللعبة	التقويم	ضبط الصف
الاستبانة الكلية	١					
اختيار اللعبة	.712**	١				
التمكن من اللعبة	.772**	.496**	١			
تنفيذ اللعبة	.808**	.577**	.434**	١		
التقويم	.796**	.362**	.562**	.551**	١	
ضبط الصف	.782**	398*	.441**	.648**	.534**	١

****دالة عند مستوى ٠.٠١**

تشير نتائج الجدول (٣) أن معاملات الارتباط بين الاستبانة الكلية وبين المحاور الفرعية كانت كلها موجبة وذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \geq$ ٠.٠١)، وتراوحت قيمها بين (٠.٣٨٩ – ٠.٧٩٦)، وهو ما يشير الى صدق التكوين الداخلي للاستبانة.

الثبات (Reliability):

تم حساب ثبات أداة الدراسة الحالية بطريقتي ألفا كرونباخ Cronbach`s Alpha وطريقة التجزئة النصفية ويوضحها جدول (٤).

جدول (٤): معاملات الثبات بطريقتي ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية.

المجال	عدد البنود	معامل ألفا	التجزئة النصفية
الاستبانة الكلية	٦١	.932	.948
اختيار اللعبة	٩	.733	.746
التمكن من اللعبة	٧	.671	.750
تنفيذ اللعبة	٢٣	.859	.913
التقويم	١٠	.819	.889
ضبط الصف	12	.849	.905

تشير النتائج بالجدول (٤) أن معاملات ثبات الاستبانة الكلية قد بلغت (٠.٨٤٩) بطريقة كرونباخ ألفا وتراوحت للمحاور بين (٠.٦٧١ – ٠.٩٣٢)، وبلغ معامل الثبات الكلي بطريقة التجزئة النصفية ٠.٩٠٥ وتراوحت للمحاور بين (٠.٧٤٦ – ٠.٩٤٨)، وهي معاملات ثبات مرتفعة ودالة على الثبات.

وتم حساب مستويات الاستجابة على فقرات ومحاور الاستبانة في ضوء المستويات التالية للمتوسطات:

جدول (٥): المتوسط ودرجة التقدير المقابلة له.

المتوسط	درجة التقدير
١-لأقل من ١.٦٦	منخفض
١.٦٧-لأقل من ٢.٣٣	متوسط
٢.٣٤ لأقل من ٣	مرتفع

نتائج الدراسة:

السؤال الأول:

كان السؤال الأول في البحث الحالي هو " **ما مستوى المهارات اللازمة لاختيار اللعبة التعليمية الإلكترونية لدى معلمات المرحلة المتوسطة بدولة الكويت؟**" وللتعرف على المهارات اللازمة للمعلم لاختيار اللعبة التعليمية الالكترونية المناسبة من وجهة نظر أفراد العينة؛ قام الباحثون بحساب كل من المتوسط الحسابي والانحراف المعياري، والمستوى لكل من الدرجة الكلية للمحور والفقرات، كما يعرض لها جدول (٦).

جدول (٦): المتوسطات والانحرافات المعيارية لفقرات محور مهارات اختيار اللعبة.

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
١	تحدد أهداف اللعبة بدقة.	2.61	.506	مرتفع	3
٢	تختار اللعبة المناسبة لمستوى نمو الطالبة.	2.58	.529	مرتفع	5
٣	تختار اللعبة المناسبة لموضوع الدرس.	2.68	.467	مرتفع	1
٤	تستفيد من البيئة المحلية في اختيار اللعبة.	2.47	.581	مرتفع	9
٥	تحدد الأهمية التربوية التي تتضمنها اللعبة.	2.49	.566	مرتفع	8
٦	تنوع في الاختيار بين الألعاب المناسبة.	2.50	.581	مرتفع	7
٧	تدرك قواعد اللعبة وأنظمتها .	2.55	.548	مرتفع	6
٨	تجرب اللعبة وتتقنها قبل تطبيقها أمام الطلاب.	2.60	.541	مرتفع	4
٩	تحدد متطلبات وأدوار اللعبة قبل تطبيقها أمام الطلاب.	2.66	.525	مرتفع	2
	المتوسط الكلي لمحور مهارات اختيار اللعبة الالكترونية	2.57	.304	مرتفع	

تشير النتائج أن قيمة المتوسط الكلى لمحور مهارات اختيار اللعبة التعليمية الالكترونية قد بلغ (٢.٥٧) وهو ما يعادل مستوى مرتفع، وتراوحت قيم المتوسطات للفقرات بين (٢.٦٨ الى ٢.٥٧) وجميعا في المستوى المرتفع، وقد جاء في الترتيب الأول الفقرة (٣) " تختار اللعبة المناسبة لموضوع الدرس." وفى الترتيب الأخير الفقرة (٤) "تستفيد من

البيئة المحلية في اختيار اللعبة". وهو ما يؤكد أن مهارات المعلمات في استخدام اللعبة التعليمية الالكترونية مرتفعة.

أشارت نتائج الدراسة لارتفاع مستوى جميع بنود المحور الخاص مهارات اختيار المعلمين للألعاب الالكترونية، وقد جاء أعلاها للبند الخاص باختيار اللعبة المناسبة لموضوع الدرس، والذي يمكن أن يرجع إلى سعة اطلاع المعلمين ودرايتهم بالعديد من الألعاب الإلكترونية سواء من خلال مختلف الوسائط والمواقع الالكترونية المتاحة، والتي تزايد يوماً بعد يوم والتي يمكن تطبيقها واستخدامها في مختلف المواد التعليمية وعلى مختلف المراحل التعليمية، كذلك فإن العلاقات الاجتماعية التي تتسم بالقوة بين مختلف أفراد المجتمع، وكذلك بين أفراد المجتمع المدرس تتيح الفرصة لمعلمي المدارس لتبادل الخبرات المرتبطة بتطبيقات واستخدامات تلك البرامج والمشكلات التي قد تواجه المعلم، وكيفية التعامل مع كل منها، مما يزيد من خبرات المعلمين فيما يتعلق بتنوع واستخدامات الألعاب الإلكترونية خلال مختلف المواد التعليمية.

وفي المقابل، أوضحت النتائج أن أقل البنود ارتبط باستفادة المعلمين من البيئة المحلية في اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية، ويمكن أن يرجع ذلك إلى توفر العديد من الألعاب الالكترونية الجاهزة التي يمكن الاختيار من بينها، وأيضاً سهولة إجراءات شرائها من خارج دولة الكويت، إلى جانب الارتفاع النسبي لمستوى دخل أفراد المجتمع، مما يجعلهم يعزفون عن بذل الجهد لإعداد بعض الالعاب الالكترونية وصعوبة اعدادها، والذي يحتاج إلى عمليات التدريب والمجالات المتعددة. وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه نتائج دراسة الجمهور (١٩٩٩) حيث استخدمت أحد برمجيات الحاسوب الآلي التعليمية في تعليم اللغة الإنجليزية لطلاب المرحلة الثانوية ومقارنتها بالطريقة المعتادة، حيث تفوقت المجموعة التجريبية التي استخدمت اللعبة الإلكترونية على المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية. كما اتفقت مع دراسة الدهلاوي (١٤٣٢هـ) حيث يرى المعلمين أهمية مهارة اختيار اللعبة التعليمية الازمة بدرجة عالية. وقد أشار العبسي (٢٠٠٩) لمجموعة من المعايير لاختيار اللعبة التعليمية ومنها أن تكون مسلية وذات هدف تعليمي وتتناسب مع المستوى المعرفي والعمري والجسدي للأطفال.

السؤال الثاني:

كان السؤال الثاني في البحث الحالي هو "**ما مستوى المهارات اللازمة للتمكن من استخدام اللعبة التعليمية الإلكترونية لدى معلمات المرحلة المتوسطة بدولة الكويت؟**؛ وللتعرف على المهارات اللازمة للتمكن من استخدام اللعبة التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر أفراد العينة، قام الباحثون بحساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري، والمستوى لكل من الدرجة الكلية للمحور والفقرات، كما يعرض لها جدول (٧).

جدول (٧): المتوسطات والانحرافات المعيارية لفقرات محور مهارات التمكن من اللعبة الالكترونية.

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
١	تتمكن المعلمة من فهم اللعبة ويحدد نتاجها التعليمي قبل التنفيذ.	2.71	.493	مرتفع	١
٢	تبتكر عددا من الألعاب التعليمية من مكونات اللعبة الواحدة.	2.40	.601	مرتفع	٣
٣	تسهم في تطوير الألعاب التعليمية المختلفة.	2.35	.674	مرتفع	٦
٤	تشجع الطلاب على تصميم ألعاب تعليمية.	2.38	.626	مرتفع	٤
٥	تشجع الطلاب لممارسة الألعاب تعليمية باستخدام التقنيات الحديثة.	2.50	.566	مرتفع	٢
٦	يتطلع الطلاب على أنواع الألعاب التعليمية الأخرى المتوافقة مع اللعبة المستخدمة.	2.38	.667	مرتفع	٥
٧	يطلع الطلاب على مواقع الانترنت والكتب التي تقدم ألعابا تعليمية جديدة.	2.22	.685	متوسط	٧
	المتوسط الكلى لمحور مهارات التمكن من اللعبة الالكترونية	2.42	.359	مرتفع	

تشير النتائج أن قيمة المتوسط الكلى لمحور مهارات التمكن اللعبة الالكترونية قد بلغ ٢.٤٢ وهو ما يعادل مستوى مرتفع، وتراوحت قيم المتوسطات للفقرات بين (٢.٧١ الى ٢.٢٢) بمستويات بين المرتفع الى المتوسط، وجاءت ٦ فقرات في المدى المرتفع وفقرة واحدة في المدى المتوسط، وقد جاء في الترتيب الأول الفقرة ١ " تتمكن المعلمة من فهم اللعبة ويحدد نتاجها التعليمي قبل التنفيذ.." وفى الترتيب الأخير الفقرة ٧ " يطلع الطلاب على مواقع الانترنت والكتب التي تقدم ألعابا تعليمية جديدة.". وهو ما يؤكد أن مهارات المعلمات في التمكن من اللعبة التعليمية الالكترونية مرتفعة.

أوضحت نتائج السؤال الثاني في الدراسة ارتفاع مستوى تمكن المعلمين من اللعبة التعليمية، وقد ارتبط أعلاها بالفقرة التي تشير إلى تمكن فهم المعلمات للعبة التعليمية الالكترونية وتحديد نتائجها التعليمي قبل التنفيذ، ويمكن أن يرجع ذلك إلى توفر الاجهزة

الالكترونية الخاصة لدى كل فرد (تلفون – آيباد – كمبيوتر....إلخ) وكذا توفر الشبكات اللاسلكية ، وكذا وجود وقت فراغ كبير نسبياً نتيجة لوجود الخدم، مما يجعل الأفراد عامة والمعلمات خاصة يلجؤون إلى البحث والتجريب والتدريب على استخدام مختلف البرامج والالعاب وغير ذلك وفقا لاهتماماتهم، مما يجعل لديهم تصور كاف مناسب لخطوات استخدام الالعاب الالكترونية وكيفية توظيفها والنتائج المتوقعة منها، وفي الجانب الآخر فقد جاء في الترتيب الأخير الفقرة التي تشير إلى اطلاع الطلاب على مواقع الانترنت والكتب التي تقدم ألعاباً تعليمية جديدة، ويمكن أن يعزى ذلك إلى اعتماد عمليات التربية والتدريس على الأساليب التقليدية التي تقلص مهارات الطلاب على التعلم الذاتي والاعتماد على النفس. كذلك فإن الطلاب يفضلون استخدام مواقع التواصل الاجتماعية في التسلية والاطلاع على الجديد والمتطور من الأجهزة الحديثة والملابس والأطعمة وغيرها، بدرجة أكثر من البحث المعلومات العلمية أو الكتب التعليمية وغيرها.

وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه نتائج دراسة الدهلاوي (١٤٣٢)هـ، حيث يرى المعلمين أهمية التمكن من استخدام اللعبة، وأوصت الدراسة بتركيز مراكز التدريب على تصميم برامج تدريبية متخصصة في اختيار اللعبة وكيفية استخدامها.

السؤال الثالث:

كان السؤال الثالث في البحث الحالي هو "**ما هي مستوى المهارات اللازمة لتنفيذ اللعبة التعليمية الإلكترونية لدى معلمات المرحلة المتوسطة بدولة الكويت؟**"؛ وللتعرف على المهارات اللازمة لتنفيذ اللعبة التعليمية الإلكترونية، قام الباحثون بحساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري، والمستوى لكل من الدرجة الكلية للمحور والفقرات، كمت يعرض لها جدول (٨).

جدول (٨): المتوسطات والانحرافات المعيارية لفقرات محور مهارات تنفيذ اللعبة التعليمية الالكترونية.

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
١	تنظم عناصر البيئة ليساعد على تحقيق الأهداف.	2.52	.664	مرتفع	١٤
٢	تضع الخطط البديلة للاستفادة منها عند الحاجة.	2.44	.531	مرتفع	١٩
٣	تحدد الوقت المناسب لاستخدام اللعبة أثناء الدرس.	2.53	.517	مرتفع	١١
٤	تحدد الوقت الكافي لتنفيذ اللعبة.	2.56	.563	مرتفع	٦
٥	تنظم بيئة الصف لتنفيذ اللعبة بشكل كامل.	2.53	.565	مرتفع	١٢
٦	تمهد للعبة ليجذب الطلاب لها.	2.56	.531	مرتفع	٧
٧	تربط التهيئة بالخبرات السابقة للعبة.	2.41	.575	مرتفع	٢١
٨	تشرح قواعد اللعبة بشكل واضح.	2.66	.511	مرتفع	١
٩	تستخدم لغة سهلة ومفهومة للطلاب.	2.66	.491	مرتفع	٢
١٠	تستطيع مراجعة اللعبة أثناء التنفيذ.	2.56	.531	مرتفع	٨
١١	تنوع في اساليب تطبيق اللعبة.	2.42	.591	مرتفع	٢٠
١٢	تقوم تطبيق الطلاب للعبة.	2.57	.546	مرتفع	٥
١٣	تستخدم اسلوب التشجيع والتوجيه أثناء اللعبة.	2.61	.523	مرتفع	٣
١٤	تستخدم وسيلة لتجميع النتائج.	2.53	.595	مرتفع	١٣
١٥	تتفاعل مع المواقف الطارئة بشكل مناسب.	2.56	.547	مرتفع	٩
١٦	توفر الأدوات اللازمة لقياس الزمن.	2.39	.600	مرتفع	٢٢
١٧	تحافظ على حماس الطلاب خلال تنفيذ اللعبة.	2.59	.542	مرتفع	٤
١٨	توجه تحركات اللاعبين في ضوء التعليمات المحددة.	2.50	.581	مرتفع	١٦
١٩	تحافظ على ادوات اللعبة عند الانتهاء من اللعبة.	2.55	.564	مرتفع	١٠
٢٠	تنمي مهارة التعاون بين أعضاء المجموعة الواحدة.	2.35	.592	مرتفع	٢٣
٢١	توازن بين حاجات الطلاب ومتطلبات اللعبة.	2.48	.638	مرتفع	١٧
٢٢	توجه اهتمامه إلى جميع الطلاب أثناء تنفيذ اللعبة.	2.51	.566	مرتفع	١٥
٢٣	تستخدم وسائل سمعية أو بصرية أو حسية لطريقة اللعبة.	2.47	.610	مرتفع	١٨
	المتوسط الكلى لمحور مهارات تنفيذ اللعبة الالكترونية	2.52	.279	مرتفع	

تشير النتائج أن قيمة المتوسط الكلى لمحور مهارات تنفيذ اللعبة الالكترونية قد بلغ (٢.٥٢) وهو ما يعادل مستوى مرتفع، وتراوحت قيم المتوسطات للفقرات بين (٢.٦٦ الى ٢.٣٥) وجميعها في المستوى المرتفع، وقد جاء في الترتيب الأول الفقرة (٨)" **تشرح قواعد اللعبة بشكل واضح.**" وفى الترتيب الأخير الفقرة (٢٠) " **تنمي مهارة التعاون بين أعضاء المجموعة الواحدة.** ". وهو ما يؤكد أن مهارات المعلمات في تنفيذ اللعبة التعليمية الالكترونية مرتفعة

أوضحت نتائج السؤال الثالث ارتفاع مستوى مهارات المعلمات في تنفيذ الألعاب التعليمية الالكترونية، وقد كان أعلاها أن تشرح قواعد اللعبة بشكل واضح، ويمكن أن يرجع ذلك إلى ممارسة المعلمات لمختلف الألعاب التعليمية الالكترونية، والتدريب على

استخدامها سواء بشكل شخصي أو خلال عمليات التدريس، مما يجعلهم لديهن تصور واضح عن قواعد اللعبة، وخطوات سيرها، والنتائج المتوقعة منها، كذلك من خلال تبادل الخبرات المرتبطة بتطبيق الألعاب التعليمية الالكترونية مع زملاء العمل والأصدقاء.

وفي المقابل، فقد حصل على أقل نسبة البند الخاص بتنمية مهارة التعاون بين أعضاء المجموعة الوحدة، ويمكن أن يرجع ذلك إلى اتسام التعليم في دولة الكويت بالفردية وضعف الاعتماد على التعلم التعاوني، مما يخلق صعوبة في توزيع مهام العمل التعاوني ومتابعة أداء الطلاب أثناء ممارسة الألعاب التعليمية أو تقييم نتائج استخدامها، وبالتالي فقد يحد المعلم من استخدام التعلم التعاوني خلال العملية التعليمية.

وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه نتائج دراسة الدهلاوي (١٤٣٢)هـ ودراسة حسن (٢٠٠٦)، حيث يرى المعلمين أهمية مهارة تنفيذ اللعبة التعليمية، وأوصت الدراسات بتدريب المعلمين على مهارات التنفيذ حتى يتمكنوا من تطبيقها في حصة الدرس اليومي وفي تهيئة الأطفال لدراسة مختلف المفاهيم.

السؤال الرابع:

كان السؤال الرابع في البحث الحالي هو "**ما مستوى المهارات اللازمة لتقويم اللعبة التعليمية الإلكترونية لدى معلمات المرحلة المتوسطة بدولة الكويت؟** وللتعرف على المهارات اللازمة لتقويم اللعبة التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر أفراد العينة، قام الباحثون بحساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري، والمستوى لكل من الدرجة الكلية للمحور والفقرات، كمت يعرض لها جدول (٩).

جدول (٩): المتوسطات والانحرافات المعيارية لفقرات محور مهارات تقويم اللعبة.

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
١	تناقش الطلاب في عناصر اللعبة بعد تنفيذها.	2.53	.565	مرتفع	١
٢	يراجع قوانين اللعبة بعد تنفيذها للتعرف على مدى ملائمة القوانين والقواعد لمستوى اللعبة.	2.35	.621	مرتفع	٩
٣	تستطيع اعادة تصميم اللعبة مرة أخرى.	2.41	.604	مرتفع	٧
٤	تحدد جوانب الضعف والقوة في اللعبة.	2.43	.620	مرتفع	٦
٥	تصمم برنامجا تقويميا لمعرفة أثر اللعبة على الطلاب.	2.34	.616		١٠
٦	تعالج جوانب الضعف العلمي في ضوء نتائج التقويم.	2.47	.595	مرتفع	٣
٧	تصمم أدوات تقويم ملائمة للألعاب التعليمية.	2.45	.579	مرتفع	٥
٨	تستخدم التقنيات الحديثة في التقويم.	2.47	.623	مرتفع	٤
٩	تتابع أثر اللعبة على الطلاب في الحصص القادمة.	2.48	.624	مرتفع	٢
١٠	تضع خططا مناسبة للوقاية من الأخطاء الشائعة.	2.39	.655	مرتفع	٨
	المتوسط الكلى لمحور مهارات تقويم اللعبة الالكترونية	2.43	.377	مرتفع	

تشير النتائج أن قيمة المتوسط الكلى لمحور مهارات تقويم اللعبة التعليمية الالكترونية قد بلغ (٢.٤٣) وهو ما يعادل مستوى مرتفع، وتراوحت قيم المتوسطات للفقرات بين (٢.٥٣ الى ٢.٣٤) وجميعا في المستوى المرتفع، وقد جاء في الترتيب الأول الفقرة (١) " **تناقش الطلاب في عناصر اللعبة بعد تنفيذها..**" وفى الترتيب الأخير الفقرة (٥) " **تصمم برنامجا تقويميا لمعرفة أثر اللعبة على الطلاب.**". وهو ما يؤكد أن مهارات المعلمات في تقويم اللعبة الالكترونية مرتفعة.

تشير نتائج السؤال الرابع المرتبط بمهارات المعلم في تقويم الألعاب التعليمية الالكترونية إلى ارتفاع عام لبنود المحور بصورة عامة، وكان أعلاها للبند الخاص بمناقشة الطلاب في عناصر اللعبة بعد تنفيذها، والذي يمكن أن يرجع إلى تمكين كل من المعلمين والطلاب من استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية نتيجة لتوفر الأجهزة الالكترونية بشكل شخصي لكل منهم وتدريبهم المستمر على العديد من الألعاب مما يجعلهم أكثر قدرة على فهم طبيعة تلك الألعاب، وبالتالي يستطيع المعلم مناقشة الطلاب فيما يرتبط بعناصر اللعبة بعد تنفيذها، وكذلك توقع استجابات الطلاب المرتبطة بذلك.

وفي المقابل، فقد حصل على أقل النسب البند الخاص بقدرة المعلم على تصميم برنامجاً تقويمياً لمعرفة أثر اللعبة على الطلاب، ويمكن أن يعود ذلك إلى أن تصميم هذا البرنامج يتطلب جهداً وتفكيراً كبيراً من جانب المعلم، وذلك في ظل المهام المتعددة المطلوبة منه. إلى جانب أن استخدام مثل هذا البرنامج يمكن أن يتسبب في نوع من الازعاج للمعلم خارج أوقات العمل.

وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه نتائج دراسة شحادة (٢٠١٤)، حيث يرى المعلمين أهمية مهارة التقويم بدرجة عالية، حيث أن اللعبة الإلكترونية تقدم التغذية الراجعة الفورية وتسهم في إثارة فاعلية التلاميذ مع هذه الألعاب وبالتالي زيادة تحصيلهم واحتفاظهم بهذه المفاهيم لفترة زمنية طويلة. واتفقت كذلك مع دراسة أبو ريا وحمدي، ودراسة زيدان وعفانة (٢٠٠٧)، ودراسة عبيدات ومحمد (٢٠١٠) ، ودراسة بشارات (٢٠١٧).

السؤال الخامس:

كان السؤال الخامس في البحث الحالي هو " **ما مستوى المهارات اللازمة لضبط الصف أثناء استخدام اللعبة التعليمية الإلكترونية لدى معلمات المرحلة المتوسطة بدولة الكويت؟**"؛ وللتعرف على المهارات اللازمة لضبط الصف أثناء استخدام اللعبة التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر أفراد العينة، قام الباحثون بحساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري، والمستوى لكل من الدرجة الكلية للمحور والفقرات، كمت يعرض لها جدول (١٠).

جدول (١٠): المتوسطات والانحرافات المعيارية لفقرات محور مهارات ضبط الصف.

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
١	تعين منسقا لكل مجموعة.	2.54	.594	مرتفع	٩
٢	تحدد عدد اللاعبين بشكل منظم	2.66	.509	مرتفع	١
٣	توزع أدوار اللاعبين بشكل يحقق الأهداف	2.53	.637	مرتفع	١١
٤	تؤكد على النظام والانضباط أثنا تنفيذ اللعبة.	2.62	.486	مرتفع	٢
٥	تسجل الملاحظات أول بأول.	2.59	.542	مرتفع	٥
٦	توفر نظام واضح ومعلن لمعاقبة المخالف(ابعاد، خصم ،نقاط)	2.49	.624	مرتفع	١٢
٧	تعامل الطلاب بطريقة ودية.	2.56	.607	مرتفع	٨
٨	تدعم الطلاب غير المشاركين ويشجعهم.	2.61	.555	مرتفع	٣
٩	تدعم الطلاب على اكتساب السلوك الإيجابي للعمل الجماعي	2.58	.576	مرتفع	٧
١٠	تعزز وتدعم الأداء المتميز في استيعاب وتنفيذ اللعبة.	2.59	.544	مرتفع	٦
١١	تحفز الطلاب للتقدم في خطوات اللعبة.	2.54	.533	مرتفع	١٠
١٢	تشيد بالطالبة سريعة الاستيعاب والتنفيذ.	2.61	.570	مرتفع	٤
	المتوسط الكلى لمحور مهارات ضبط الصف	2.58	.347	مرتفع	

تشير النتائج أن قيمة المتوسط الكلي لمحور مهارات ضبط الصف أثناء اللعبة التعليمية الالكترونية قد بلغ (٢.٥٨) وهو ما يعادل مستوى مرتفع، وتراوحت قيم المتوسطات للفقرات بين (٢.٦٦) إلى (٢.٤٩) وجميعها في المستوى المرتفع، وقد جاء في الترتيب الأول الفقرة (٢) " تحدد عدد اللاعبين بشكل منظم." وفى الترتيب الأخير الفقرة (٦) " توفر نظام واضح ومعلن لمعاقبة المخالف (ابعاد، خصم، نقاط).". وهو ما يؤكد أن مهارات المعلمات في ضبط الصف أثناء اللعبة الالكترونية مرتفعة.

أوضحت النتائج ارتفاع مستوى مختلف البنود المرتبطة بمهارات ضبط الصف أثناء ممارسة الألعاب التعليمية الالكترونية، غير أن أعلاها ارتبط بالبند الخاص بتحديد عدد اللاعبين بشكل منظم، ويمكن أن يرجع ذلك إلى سهولة تحديد عدد الطلاب في كل لعبة

تبعاً لمكوناتها وشروطها، وكذلك تبعاً لعدد الأجهزة الالكترونية المتوفرة للاستخدام، وأيضاً وفقاً لمستوى اتقان كل طالب لمهارات استخدام الألعاب المحددة.

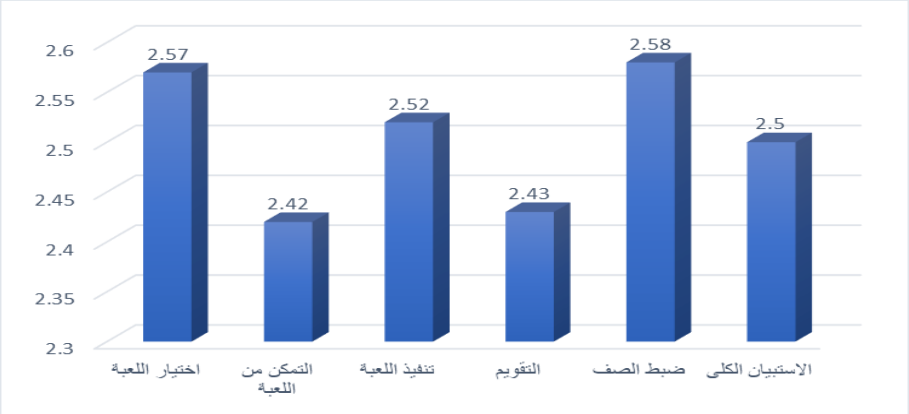
وفي الجانب الآخر، فإن أقل البنود ارتبط بتوفر نظام واضح ومعلن لمعاقبة المخالف (ابعاد – خصم – نقاط)، ويمكن أن يرجع ذلك إلى أن استخدام الألعاب الالكترونية يمثل نوع من الترفيه بالنسبة للمتعلمين، وبالتالي لا يجب أن يستخدم معه نظام لعقاب المتعلم خلال عملية التعلم، إذ يمكن استخدام مثل هذه الأنظمة خلال تطبيق الاختبارات التقليدية أو الممارسات العملية وغيرها.

وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه نتائج دراسة الدهلاوي (١٤٣٢هـ) حيث يرى المعلمين أهمية مهارة ضبط الصف بدرجة عالية حتى يتمكن المعلم من تنفيذ اللعبة الالكترونية وادارة الطلبة وتوزيع الأدوار على التلاميذ لضمان تنفيذ اللعبة على أكمل وجه.

يعرض الجدول (١١) لقيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمستوى والترتيب لمحاور مهارات اللعبة التعليمية الالكترونية لدى المعلمات:

جدول (١١): المتوسطات والانحرافات المعيارية والمستوى لمحاور استبانة مهارات اللعبة الالكترونية.

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
١	اختيار اللعبة	2.57	.304	مرتفع	٢
٢	التمكن من اللعبة	2.42	.359	مرتفع	٥
٣	تنفيذ اللعبة	2.52	.279	مرتفع	٣
٤	تقويم اللعبة	2.43	.377	مرتفع	٤
٥	ضبط الصف	2.58	.347	مرتفع	١
	الاستبانة الكلية	2.50	.258	مرتفع	



تبين نتائج الجدول أن المتوسط الكلى لمهارات اللعبة التعليمية الالكترونية لدى المعلمات بلغ (٢.٥) وهوما يعادل مستوى مرتفع، وتراوحت لأبعاد المهارات بين (٢.٥٨ – ٢.٤٣) وجميعها في المستوى المرتفع، وجاء في الترتيب الأول محور ضبط الصف، تلاه محور اختيار اللعبة، ثم محور تنفيذ اللعبة، ثم محور التقويم، وفى الترتيب الأخير محور التمكن من اللعبة. وتؤكد النتائج على ارتفاع مهارات المعلمات في جميع محاور اللعبة التعليمية الالكترونية.

أشارت النتائج إلى ارتفاع مستوى مختلف مهارات اختيار وتنفيذ وتقييم الألعاب التعليمية الالكترونية، غير أن أعلاها ارتبط بمهارة ضبط الصف خلال استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية، وتلاه اختيار اللعبة. ويمكن أن يرجع ذلك إلى قدرة المعلمات على فهم وتوضيح قواعد الألعاب التعليمية، وكذلك قدرتهن على الاختيار السليم للألعاب التعليمية الالكترونية وفقاً لأهدافها وخطوات تنفيذها والزمن الذي يمكن يستغرق خلال تنفيذها، مما يجعل تلك المهارات تحتل مرتبة متقدمة. وفي المقابل، فقد جاءت في المرتبة الأخيرة المحور الخاص بالتمكن من اللعبة والذي يمكن أن يعود إلى ضعف قدرات المعلمين في توجيه طلابهم إلى تخيل أنواع مستخدمة من الألعاب التعليمية الالكترونية، أو ابتكار العاب جديدة أو حتى الأساس الالكتروني الذي تعتمد عليه كل لعبة.

السؤال السادس:

كان السؤال السادس في البحث الحالي هو "**هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات اللعبة التعليمية الالكترونية لدى المعلمات تعود للفروق في كل من الخبرة،**

والمؤهل، والتخصص، والتدريب ؟؛ وللتعرف على ما إذا كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية في إجابات أفراد العينة تعزي للخبرة والمؤهل العلمي والتخصص والتدريب، استخدم الباحثون اختبار تحليل التباين One Way Anova و اختبار L.S.D للفروق البعدية واختبار ت t–test؛ للتعرف على الفروق ذات الدلالة الإحصائية على النحو التالي:

أولا الفروق تبعا للخبرة:

استخدم الباحثون اختبار تحليل التباين One Way Anova للتعرف على الفروق ذات الدلالة الإحصائية تبعا للخبرة:

جدول (١٢): اختبار تحليل التباين للفروق في مجالات الاستبانة تبعا لفئات للخبرة.

مصدر التباين		مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	ف	الدلالة
اختيار اللعبة	بين المجموعات	.055	3	.018	.194	.900
	داخل المجموعات	21.358	228	.094		
	المجموع	21.413	231			
التمكن من اللعبة	بين المجموعات	.356	3	.119	.918	.433
	داخل المجموعات	29.464	228	.129		
	المجموع	29.819	231			
تنفيذ اللعبة	بين المجموعات	.400	3	.133	1.722	.163
	داخل المجموعات	17.645	228	.077		
	المجموع	18.045	231			
تقويم اللعبة	بين المجموعات	.066	3	.022	.153	.928
	داخل المجموعات	32.758	228	.144		
	المجموع	32.824	231			
ضبط الصف	بين المجموعات	1.219	3	.406	3.480	.017
	داخل المجموعات	26.622	228	.117		
	المجموع	27.841	231			
الاستبانة الكلية	بين المجموعات	.137	3	.046	.684	.563
	داخل المجموعات	15.272	228	.067		
	المجموع	15.410	231			

تبين نتائج الجدول (١٢):

- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعا لسنوات الخبرة في الاستبانة الكلية لمهارات اللعبة التعليمية الالكترونية وفى محاور اختيار اللعبة والتمكن من اللعبة، وتنفيذ اللعبة، وتقويم اللعبة، حيث كانت قيم ف غير دالة إحصائيا عند مستوى (≤ ٠.٠٥).

- وتبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعا لسنوات الخبرة في محور ضبط الصف حيث كانت قيمة ف دالة إحصائيا عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠.٠٥).

وللتعرف على اتجاه الفروق بين المتوسطات تبعا لفئات الخبرة، استخدم اختبار L.S.D للفروق البعدية، في محور ضبط الصف.

جدول (١٣): دلالة الفروق البعدية في محور ضبط الصف باستخدام اختبار L.S.D تبعا للخبرة.

المتغير	الفئة	1 -5	6 -10	11- 15	16+	المتوسط
ضبط الصف	1 -5					2.48
	6 -10	-.042				2.51
	11- 15	-.165*	-.122			2.54
	16+	-.185*	-.143	-.021		2.55

تشير نتائج الجدول (١٣) الى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين ذوي الخبرة فأقل من (٥) سنوات ومن خبرتهم بين (١١ – ١٥) وأكثر من (١٦) عام لصالح ممن خبرتهم بين (١١ – ١٥) وأكثر من (١٦)، وهو ما يشير الى ارتفاع مهارة ضبط الصف بزيادة الخبرة. اشارت النتائج إلى وجود فروق ذا دلالة إحصائية بين المعلمات (عينة الدراسة) تبعاً لأحد محاور الدراسة فقط، وهي القدرة على ضبط الصف لصالح المعلمات ذوات الخبرة من (١١–١٥) وايضاً لمن هن أكثر من (١٦) عام، والذي يمكن أن يعود إلى المعلمات اللاتي مررن بمدة الخبرة المشار إليها، قد اكتسبن وأتقن العديد من المهارات التدريسية والتنظيمية وغيرها، بما في ذلك مهارة ضبط الصف إلى جانب أن المعلمات خلال هذه الفترة يكن قد أصبحن أكبر سناً نسبياً مما يمكن أن يضفي عليهن مزيداً من الاحترام والتقدير من جانب الطلاب وبالتالي يصبحهن أكثر قدرة على إدارة الصف خلال استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية. وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه نتائج دراسة الدهلاوي (١٤٣٢)هـ حيث أشارت النتائج لوجود فروق دالة إحصائية في مهارة ضبط الصف لمن لديهم سنوات خبرة طويلة في التدريس لتمكنهم من هذه المهارة.

ثانيا: الفروق تبعا المؤهل:

استخدم الباحثون اختبار تحليل التباين One Way Anova للتعرف على الفروق ذات الدلالة الإحصائية تبعا للمؤهل العلمي:

جدول (١٤): اختبار تحليل التباين للفروق في مجالات الاستبانة تبعا لفئات المؤهل العلمي.

مصدر التباين		مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	ف	الدلالة
اختيار اللعبة	بين المجموعات	.403	3	.134	1.459	.227
	داخل المجموعات	21.009	228	.092		
	المجموع	21.413	231			
التمكن من اللعبة	بين المجموعات	.415	3	.138	1.073	.361
	داخل المجموعات	29.404	228	.129		
	المجموع	29.819	231			
تنفيذ اللعبة	بين المجموعات	.485	3	.162	2.100	.101
	داخل المجموعات	17.560	228	.077		
	المجموع	18.045	231			
تقويم اللعبة	بين المجموعات	.729	3	.243	1.726	.162
	داخل المجموعات	32.095	228	.141		
	المجموع	32.824	231			
ضبط الصف	بين المجموعات	1.300	3	.433	3.722	.012
	داخل المجموعات	26.541	228	.116		
	المجموع	27.841	231			
الاستبانة الكلية	بين المجموعات	.573	3	.191	2.935	.034
	داخل المجموعات	14.837	228	.065		
	المجموع	.403	3			

تبين نتائج الجدول (١٤):

- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعا للمؤهل العلمي في محاور اختيار اللعبة، والتمكن من اللعبة، وتنفيذ اللعبة، وتقويم اللعبة، حيث كانت قيم ف غير دالة إحصائيا عند مستوى (≤ ٠.٠٥).
- وتبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعا للمؤهل العلمي في الاستبانة الكلية للمهارات و في محور ضبط الصف حيث كانت قيمة ف دالة إحصائيا عند مستوى (α ≤ ٠.٠٥).

وللتعرف على اتجاه الفروق بين المتوسطات تبعا لفئات المؤهل العلمي، استخدم اختبار L.S.D للفروق البعدية.

جدول (١٥): دلالة الفروق البعدية في محور ضبط الصف والاستبانة الكلية باستخدام اختبار L.S.D تبعا للمؤهل العلمي.

المتغير	الفئة	دبلوم	بكالوريوس	ماجستير	أخرى	المتوسط
ضبط الصف	دبلوم					2.83
	بكالوريوس	.242				2.55
	ماجستير	.251	-.227*			2.78
	أخرى	.341	-.199	.028		2.75
الاستبانة الكلية	دبلوم					2.76
	بكالوريوس	.273				2.49
	ماجستير	.134	-.139*			2.63
	أخرى	.141	-.131	.008		2.62

تشير نتائج الجدول (١٥) الى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين ذوي المؤهل البكالوريوس وبين ذوي المؤهل ماجستير لصالح الماجستير، وهو ما يشير الى ارتفاع المهارات الكلية للعبة التعليمية الالكترونية وضبط الصف للحاصلين على الماجستير مقارنة بالحاصلين على البكالوريوس.

أشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المعلمات (عينة الدراسة) فيما يرتبط بمختلف المهارات المرتبطة باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية خاصة مهارة ضبط الصف لصالح الحاصلات على درجة الماجستير، والذي يمكن أن يعود إلى أن المعلمات اللاتي قمن بمختلف إجراءات الدراسات العلمية التربوية بعد درجة البكالوريوس بما تتضمنه من زيارات تربوية وتطبيقات علمية منهجية ودراسات متعددة في المجال مما يجعلهن أكثر إدراكاً لخصائص المتعلمين المختلفة، وكيف يفكرون، وكيف يمارسون أنشطتهن التعليمية المختلفة، وبالتالي يستطعن ممارسة مختلف الأنشطة التعليمية بدرجة أرقى، خاصة مهارات ضبط الصف، التي تتعامل بشكل متعمق مع طبيعة المتعلمين الواقعية بكل ما يؤثر عليها من عوامل نفسية وفكرية واجتماعية وثقافية وغيرها.

ثالثا: الفروق تبعا للتخصص:

استخدم الباحثون اختبار تحليل التباين One Way Anova للتعرف على الفروق ذات الدلالة الإحصائية تبعا للتخصص:

جدول (١٦): اختبار تحليل التباين للفروق في مجالات الاستبانة تبعا لفئات للتخصص.

مصدر التباين		مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	ف	الدلالة
اختيار اللعبة	بين المجموعات	1.929	7	.276	3.167	.003
	داخل المجموعات	19.484	224	.087		
	المجموع	21.413	231			
التمكن من اللعبة	بين المجموعات	1.072	7	.153	1.193	.307
	داخل المجموعات	28.747	224	.128		
	المجموع	29.819	231			
تنفيذ اللعبة	بين المجموعات	.766	7	.109	1.419	.199
	داخل المجموعات	17.279	224	.077		
	المجموع	18.045	231			
تقويم اللعبة	بين المجموعات	.665	7	.095	.662	.704
	داخل المجموعات	32.159	224	.144		
	المجموع	32.824	231			
ضبط الصف	بين المجموعات	1.021	7	.146	1.218	.294
	داخل المجموعات	26.820	224	.120		
	المجموع	27.841	231			
الاستبانة الكلية	بين المجموعات	.672	7	.096	1.460	.183
	داخل المجموعات	14.737	224	.066		
	المجموع	15.410	231			

تبين نتائج الجدول (١٦):

- عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعا للتخصص بالمادة في محاور التمكن من اللعبة، وتنفيذ اللعبة، وتقويم اللعبة، وضبط الصف والاستبانة الكلية حيث كانت قيم ف غير دالة إحصائيا عند مستوى (≤ ٠.٠٥).
- وتبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية تبعا للتخصص في محور اختيار اللعبة حيث كانت قيمة ف دالة إحصائيا عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠.٠٥).

وللتعرف على اتجاه الفروق بين المتوسطات تبعا لفئات للتخصص، استخدم اختبار L.S.D للفروق البعدية،

جدول (١٧): دلالة الفروق البعدية في محور اختيار اللعبة والاستبانة الكلى باستخدام اختبار L.S.D تبعا للتخصص.

المتغير	الفئة	التربية الاسلامية	اللغة العربية	اللغة الإنجليزية	الرياضيات	العلوم	الاجتماعيات	الحاسوب	المتوسط
اختبار اللعبة	التربية الاسلامية								2.56
	اللغة العربية	.075							2.49
	اللغة الإنجليزية	.014	-.061						2.55
	الرياضيات	.101	.026	.087					2.46
	العلوم	*-.186	*-.261	*-.200	-.005				2.75
	الاجتماعيات	.096	.021	.081	*-.192	*.282			2.47
	الحاسوب	-.091	*-.166	-.105	*-.235	.095	*-.187		2.65
	التربية الفنية	-.134	*-.210	-.149	*.186	.052	*-.230	-.044	2.70

تشير نتائج الجدول (١٥) الى وجود فروق ذات دلالة إحصائية للتخصصات في محور اختيار اللعبة حيث يرتفع بصورة دالة لدى تخصصات العلوم والتربية والفنية والحاسوب وينخفض لدى اللغة العربية والرياضيات والاجتماعيات.

أوضحت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين المعلمات (عينة الدراسة) فيما يرتبط بالعديد من مهارات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية، باستثناء مهارة اختيار اللعبة التعليمية، والتي تميزت بها معلمات تخصصات العلوم والتربية الفنية، ويمكن أن يرجع ذلك إلى أن معلمي التخصصات العلمية أكثر احتياجاً في عمليات التدريس إلى قدرات ابتكارية ترتبط بعمليات التدريس، مما يجعلهم يدرسون ويبتكرون ويتخيلون ويخططون وينفذون ألعاباً الكترونية ترتبط بالمواد العلمية مقارنة بمعلمي اللغة العربية والرياضيات والاجتماعيات التي تعتمد بدرجة كبيرة على عرض مواد علمية والتدريب على تطبيقها أكثر من ابتكار ألعاب وأساليب جديدة تتعلق بطبيعة تلك المواد الدراسية.

رابعا: الفروق تبعا للدورات في اللعبة التعليمية الالكترونية:

استخدم الباحثون اختبار ت t–test للتعرف على الفروق يبن في محاور الاستبانة تبعا للحصول على دورات في اللعبة التعليمية الإلكترونية:

جدول (١٨): اختبار ت للفروق في محاور الاستبانة تبعا للحصول على دورات.

	الحصول على دورات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	ت	الدلالة
اختيار اللعبة	نعم	38	2.75	.266	4.017	.001
	لا	194	2.54	.300		
التمكن من اللعبة	نعم	38	2.57	.382	2.887	.004
	لا	194	2.39	.348		
تنفيذ اللعبة	نعم	38	2.71	.243	4.825	.001
	لا	194	2.48	.271		
تقويم اللعبة	نعم	38	2.61	.392	3.260	.001
	لا	194	2.40	.365		
ضبط الصف	نعم	38	2.74	.251	3.227	.001
	لا	194	2.55	.355		
الاستبانة الكلية	نعم	38	2.68	.264	4.688	.001
	لا	194	2.47	.244		

تبين نتائج الجدول (18) وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أفراد العينة تبعا للحصول على دورات في كل من الدرجة الكلية لاستبانة وجميع مهاراته الفرعية: الاختيار والتمكن والتنفيذ والتقويم والضبط؛ حيث كانت قيمة ت دالة إحصائيا عند مستوى ($\alpha \geq$ ٠.٠٥)، وكانت الفروق لصالح الحاصلين على دورات في مهارات اللعبة الالكترونية. بما يشير الى أن الحصول على دورات في اللعبة التعليمية الالكترونية يرفع من مهارات المعلمات في استخدامها بالتعليم.

أوضحت النتائج وجود فروق دالة احصائياُ بين المعلمات (أفراد العينة) تبعاً للحصول على دورات تدريبية في مختلف محاور الاستبانة، وفي الاستبانة ككل، مما يشير إلى أن حصول المعلمات على دورات تدريبية قد يؤدي إلى ارتفاع مستوى خبراتهن فيما يتعلق بمختلف مهارات اختيار وتنفيذ الألعاب التعليمية الالكترونية. ويمكن أن يرجع ذلك إلى أن تركيز الدورات التعليمية الإلكترونية على تدريب منتسبيها على مختلف المهارات الأساسية والفرعية المرتبطة باختيار وتنفيذ وتقويم الألعاب التعليمية. وكذلك مهارات تصميم وابتكار ألعاب تعليمية مستحدثة ترتبط بأفكار وموضوعات منوعة، مما يمكن أن ينعكس أثره على عمليات استخدام مثل تلك الألعاب خلال العملية التعليمية.

وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسة الدهلاوي (١٤٣٢)هـ حيث أظهرت النتائج فروق ذات دلالة إحصائية في مدى أهمية مهارات ضبط الصف تعزى للدورات التدريبية في مجال الألعاب التربوية، ولم تظهر هذه الفروق في مهارات اختيار اللعبة وتنفيذها.

التوصيات:

في ضوء ما توصلت اليه الدراسة من نتائج، يوصي الباحثون فيما يلي:

١. اجراء المزيد من الدراسات المماثلة والمتعلقة باستخدام الألعاب المتعلقة في الموضوعات الدراسية المختلفة وفى مراحل مختلفة.

٢. تشجيع المعلمين على استخدام اسلوب الالعاب التعليمية التكنولوجية في التدريس.

٣. عقد دوارات تدريبية وورش عمل للمعلمين في استخدام الألعاب التكنولوجية.

٤. توظيف استخدام الألعاب التعليمية التكنولوجية في تدريس مختلف المقررات الدراسية.

٥. إنتاج برمجيات حاسوبية تعليمية وتربوية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية.

٦. وضع حوافز ومكافئات للتشجيع على إنتاج ألعاب التعليمية الكترونية تتوافق مع عادات وتقاليد المجتمعات الإسلامية والعربية

المراجع العربية

- أبو زايدة، ياسر محمود. (٢٠٠٦) "أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس الرياضيات على تنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف السادس من التعليم الأساسي بمحافظة شمال غزة"، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة الأزهر، غزة.

- أبو ريا، محمد. وحمدي، نرجس (٢٠٠١). أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب في اكتساب طلبة الصف السادس الأساسي لمهارات العمليات الحسابية الأربع. دراسات العلوم التربوية (٢٠٠٨)، ص ١٦٤-١٧٦.

- أبو شعبان، شيماء صبحي (٢٠١٠) فاعلية العلاج باللعب في تنمية اللغة لدى الأطفال المضطربين لغوياً، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، فلسطين غزة.

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

- الأنباري، باسم. (٢٠١٠). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic.

- الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني EAA (٢٠١٠). الألعاب التعليمية. http://www.elearning-arab-academy.com/edu-games.html

- البراشيدية، حفيظة. (٢٠١٨) أثر استخدام الألعاب التعليمية في غرس الثقافة المهنية لدى طالبات الصف العاشر بمحافظة جنوب الباطنة في سلطنة عمان، مجلة الدراسات التربيوية والنفسية- جامعة السلطان قابوس، مجلد ١٢ عدد يناير ٢٠١٨، ١٩٨-٢١٢.

- الجمهور، عبد الرحمن عبد الله (١٩٩٩ م) فعالية الحاسوب في تدريس اللغة الإنجليزية لطلاب الصف الأول ثانوي، ندوة تكنولوجيا التعليم والمعلومات، حلول لمشكلات تعليمية وتدريبية ملحة، جامعة الملك سعود: كلية التربية، قسم وسائل وتكنولوجيا التعليم، ٣ – ٥ محرم، ١٤٢٠ هـ، الرياض.

- الحيلة، محمد (٢٠٠٧). تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة. عمان . الأردن.

- الحيلة، محمد (٢٠٠٥) الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها- سيكولوجياً وتعليمياً وعملياً، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

- الحيلة، محمد وغنيم عائشة (٢٠٠٢) أثر الألعاب التربوية اللغوية المحسوبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، مجلة جامعة النجاح للأبحاث (العلوم الإنسانية)، (١٦)، (٢)، (٥٩٠-٦٢٥) فلسطين.

- الخفاف، إيمان (٢٠١٠) اللعب استراتيجيات تعليم حديثة، عمان، دار المنهاج للنشر والتوزيع.

- الخوالدة، محمد (٢٠٠٧) كتاب اللعب الشعبي عند الأطفال ودلالاته التربوية في إنماء شخصياتهم، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

- الدهلاوي، ضيدان الحميدي (١٤٣٢) مهارات المعلمين التعليمية اللازمة لتعليم الرياضيات باستخدام الألعاب التعليمية في المرحلة الإبتدائية، رسالة ماجستير–كلية التربية/جامعة أم القرى.

- الشاعر، عدلي داود (٢٠١٢) استراتيجية مقترحة لتطوير الإشراف التربوي بفلسطين على ضوء المستجدات التربوية المعاصرة، رسالة دكتوراه، جامعة عين شمس، مصر، القاهرة.

- الشخريتي، سوسن (٢٠٠٩) " أثر برنامج مقترح في تنمية بعض مهارات القراءة لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي في مدارس وكالة الغوث الدولية – بشمال غزة، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

- الشرمان، علي. (٢٠٠٢) أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب طلبة الصف السادس الأساسي في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها، رسالة ماجستير، جامعة اليرموك، إربد، الأردن.

- الصرايرة، سهير. (٢٠١١). أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع الأساسي في محافظة الكرك، رسالة دكتوراه، الجامعة الأردنية، عمان: الأردن.

- العبسي، محمد مصطفى. (٢٠٠٩).الألعاب والتفكير في الرياضيات، ط (١) عمان: دار المسيرة.

- العناني، حنان (٢٠٠٢) اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية، عمان، دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

- الغرير، أحمد. والنوايسة، أديب (٢٠١٠) اللعب وتربية الطفل – للمعلمات في الروضة والآباء والأمهات في المنزل، عمان، إثراء للنشر والتوزيع.

- الغزو، إيمان (٢٠٠٤). دمج التقنيات في التعليم (إعداد المعلم تقنياً للألفية الثالثة). دار القلم للنشر. الإمارات العربية المتحدة.

- النجاحي، فوزية محمود (٢٠٠٥) الاتجاهات الحديثة في تنمية التفكير والإبداع، القاهرة، دار الكتاب الحديث.

- الهويدي، زيد. (٢٠٠٥) الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، دولة الإمارات العربية المتحدة، العين، دار الكتاب.

- بدير، كريمان. (٢٠٠٤) استراتيجيات تعليم اللغة برياض الأطفال، القاهرة، عالم الكتب.

- بشارات، أمل. (٢٠١٧) أثر استخدام المحوسبة على القلق والمتعة والدافعية والنظرة إلى الذات لدى طالبات الصف السادس في مدارس محافظة طوباس عند تعلمهم مادة الرياضيات. رسالة ماجستير، جامعة النجاح الوطنية، نابلس.

- تركستاني، مريم حافظ. (٢٠١٦). أثر الألعاب الالكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف السمع في مرحلة ما قبل المدرسة. مجلة الدراسات التربوية والنفسية، جامعة السلطان قابوس، (١٠)، ١٣٦–٢٥٤.

- حجازي، أيمن. (٢٠٠٥) "أثر توظيف الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ الصف الأول الأساسي"، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

- حسن، عمران. (١٩٩٩). فعالية استخدام الألعاب التعليمية على تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في تعليم القواعد النحوية، مجلة كلية التربية، أسيوط، جامعة أسيوط، (١٥)٦٥-٨٨.

- خطاب، محمود.، وحمزة، أحمد. (٢٠٠٨) سيكولوجية العلاج باللعب مع الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، عمان، دار الثقافة للنشر والتوزيع.

- ربيع، هادي (٢٠٠٨) اللعب والطفولة، عمان، مكتبة المجتمع العربي.

- زيدان، عفيف.، وعفانة، انتصار. (٢٠٠٧) أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مدارس ضواحي القدس، مجلة جامعة النجاح للأبحاث (العلوم الإنسانية)، المجلد ٢١ (١)، فلسطين، نابلس.

- سالم، أحمد محمد (٢٠٠٨) المواد والأجهزة التعليمية في منظومة تكنولوجيا التعليم. دار الزهراء. الرياض. السعودية.

- سالم، أحمد محمد (٢٠٠٩) الوسائل وتقنيات التعليم (٢) المفاهيم – المستحدثات – التطبيقات. مكتبة الرشد. الرياض. السعودية.

- شحاذة، فداء خالد. (٢٠١٤). أثر استخدام الألعاب التربوية في تحصيل طلبة الصف الرابع الأساسي في لرياضيات بمدارس محافظة رام الله الحكومية، كلية التربية، جامعة القدس المفتوحة.

- صاصيلا، رانية. (٢٠٠٢). فاعلية برنامج معلمات رياض الأطفال على طريقة لعب الأدوار وأثره في اكتساب الأطفال خبرات علمية، مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية، المجلد ١٨، العدد الأول، دمشق، سوريا.

- صوالحة، محمد (٢٠٠٧) علم نفس اللعب، ط ٢، عمان، دار المسيرة.

- عبد السلام، مندور (٢٠٠٦). أساسيات إنتاج واستخدام وسائل وتكنولوجيا التعليم. دار الصميعي للنشر والتوزيع. الرياض. السعودية.

- عبد المجيد، جميل طارق (٢٠٠٥) الأنشطة الإبداعية للأطفال، عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع.

- عفانة، عزو. (٢٠٠٥). أسلوب الألعاب في تعليم وتعلم الرياضيات، كلية التربية/الجامعة الإسلامية- مطبعة المقداد، غزة.

- فرج، عبد اللطيف بن حسين (٢٠٠٥) تعليم الأطفال والصفوف الأولية، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

- قويدر، مريم. (٢٠١٢) أثر استخدام الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال، رسالة ماجستر-كلية العلوم السياسية والإعلام/ جامعة الجزائر.

- محمد، جبرين.، وعبيدات، لؤي. (٢٠١٠) أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى.، مجلة جامعة دمشق– المجلد ٢٦– العدد (١+٢).

- مردان، نجم الدين علي (٢٠٠٤) سيكولوجية اللعب في مرحلة الطفولة المبكرة، الكويت، مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.

- ملحم، سامي (٢٠٠٢) استخدام اللعب في تعليم المفاهيم العلمية والمعلومات مادة الرياضيات للصف الخامس الابتدائي. مجلة جامعة الملك سعود.

- نجم، خميس. (٢٠٠١). أثر استخدام الألعاب التربوية الرياضية عند طلبة الصف السابع الأساسي على كل من اكتسابهم في الرياضيات واتجاهاتهم نحوها. رسالة ماجستير–كلية التربية/الجامعة الأردنية. عمان. الأردن.

- نصر، حسن أحمد (٢٠٠٧) تصميم البرمجيات التعليمية وإنتاجها. خوارزم العلمية للنشر والتوزيع. جدة. السعودية.

- يونس، بشرى عمر. (٢٠١٥). أثر الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الارياضيات والميول نحوها لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي، رسالة ماجستير، الجامعة الاسلامية، غزة.

المراجع الأجنبية

- Aikaterini, K., Apostolos, M. & Thrasyvoulos, T. (2014. Implementing a Game for Supporting learning in Mathematics. The Electronic Journal of e-learning (12)3, 230-242.

- Kablan, Z. (2010)> The Effect of Using Exercise-based Computer Games during The Process of leering on Academic Achievement among Education Majors. Educational Sciences: Theory & Practice, 10(1), 351-364.

- Wruck, N. & Ann, C. (1992). An investigation into the development of oral English in concept formation through the use of group game in the bilingual EFL classroom, Ph.D., Woman's University. Dentomn. Texas.

- Abu Qulbein, Ilham. (2004). The effect of using language games on EFL vocabulary achievement: the case of seventh grade students in Jerusalem District, M.A Thesis, Al-Quds University, Jerusalem-Palestine.