كلية التربية
قسم المناهج وطرق التدريس
وتكنولوجيا التعليم

أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالكويت

إعداد

الباحثة / هنادى فهد أحمد الهران

للحصول على درجة الماجستير فى التربية

تخصص (تكنولوجيا التعليم)

إشراف

الأستاذ الدكتور
منصور أحمد عبد المنعم
أستاذ المناهج وطرق تدريس
وتكنولوجيا التعليم المتفرغ
كلية التربية_ جامعة الزقازيق

الدكتورة
ايناس عبد المقصود دياب
أستاذ المناهج وتطرق تدريس
الجغرافيا المساعد
كلية التربية_ جامعة الزقازيق

1439هـ _ 2019م

أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالكويت

الملخص

هدف هذا البحث إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالكويت، ولتحقيق هذا الهدف اتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلى_ والمنهج التجريبى ذو التصميم شبه التجريبى. وتكونت عينة البحث من (60) طالبة من طالبات الصف السابع بالمرحلة المتوسطة بمدرسة السالمية المتوسطة للبنات بمنطقة حولى التعليمية بدولة الكويت، تم تقسيمها إلى مجموعتين، مجموعة تجريبية قوامها (30) طالبة درست وحدة (الوطن العربى ملامح بشرية واقتصادية) باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، ومجموعة ضابطة قوامها (30) طالبة درست نفس الوحدة بالطريقة العادية؛ وتمثلت أدوات البحث في اختبار تحصيلي للجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى، وبطاقة ملاحظة للجانب الآدائي لمهارات التفكير الإبداعى، وتم تطبيق هذه الأدوات فى الفصل الدراسى الثاني من العام الدراسى (2019/2018م) علي طالبات الصف السابع بالمرحلة المتوسطة؛ وقد توصلت نتائج البحث إلى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالكويت.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الإلكترونية، تدريس الدراسات الاجتماعية، المرحلة المتوسطة.

الإطار العام للبحث

مقدمــة البحث:

يعيش العالم الأن تطور تكنولوجى عظيم أثر بشكلٍ كبير في مجريات حياتنا، بل وأصبح من الضروري توظيف الكمبيوتر عامةً والإنترنت خاصةً فى عملية التعليم وهذا يتطلب تحويل المقررات الدراسية إلى مقررات إلكترونية، فكانت التوجهات العالمية لتطوير التعليم مرتبطاً إرتباطاً وثيقاً بالتحول نحو دمج التعليم بالتكنولوجيا، فظهرت أشكال مختلفة للتعلم كالتعلم الإلكترونى والتعلم عن بعد والتعلم الذاتى، مما يساعد الطالبة على الحصول على المعلومات من مصادر عديدة ومتنوعة مع مراعاة الفروق الفردية للطالبات

ويعد الإنترنت من أهم الوسائل التي يعتمد عليها المتعلم للحصول على المعلومات وتقويمها فالإنترنت يساعد الطالبة فى الإطلاع على المصادر والمراجع فى أى وقت وأى مكان وإمكانية زيارة المكتبات العالمية وقوائم الكتب والوثائق وتوسيع مهارات البحث (إبراهيم بوتشيش،2005،20)[1]

وكان للتكنولوجيا بُعد آخر لدى طالباتنا فلقد أدمنوا مشاهدة البرامج والألعاب المقدمة لهم بطرق متعددة الوسائط التى تحتوى على أساليب الإثارة والتشويق، لذا فإن حضورهن لدرس أو قراءة كتاب أو استماعهن للمعلمة بشكل تقليدى يُشكل معضلة لهن، فكان من الضرورى البحث عن وسيلة تعليمية تعتمد على الدمج بين المثيرات السمعية والبصرية لجذب انتباه الطالبات وإثارة دافعيتهن نحو إتمام عمليه التعلم (حصة الشايع، أفنان العبيد،2018،467).

فالألعاب التعليمية تكون أكثر فائدة إذا اتسمت بالتفاعلية وهذا ما توفره الألعاب الإلكترونية، والتى تعد ثورة تكنولوجية يتفاعل معها الذكاء الإنسانى مع الذكاء

(*) تم إتباع نظام التوثيق طريقة جمعية علم النفس الأمريكية الإصدار السادس (APA.V.6) وهى: (اسم المؤلف، سنة النشر، رقم الصفحة/ أرقام الصفحات).

الاصطناعى، والتي يمكن من خلالها تنمية مهارات مختلفة وتوليد أفكار تربوية مبتكرة مما يساعد على تحسين نواتج العملية التعليمية (محمد الحيلة،2005،14).

ومجال الجغرافيا يُعد من أكثر العلوم التي ترتبط بالبيئة والمجتمع فالجغرافيا على جانب كبير من الأهمية وهي أساسية في إعداد الطالبة ليشارك بفاعلية في بيئته، ويمكن للجغرافيا أن تحقق ذلك من خلال ما تحققه للطالبة من أهداف عديدة، حيث تقدم للطالبة المعارف والمهارات اللازمة لاستغلال البيئة وحل مشكلاتها، وكذلك ما تكسبه الطالبة من عادات ذهنية تساعدها على التفكير بطريقة علمية في مواجهة ما يعترضه من مخاطر في بيئته ومجتمعه.

فمن خلال ما سبق يتضح أن هناك العديد من الدراسات التى أشارت الى فاعليه استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى عملية التعليم والتعلم بالإضافة إلى استخدام استراتيجيات حديثة فى تنمية التفكير الابداعى، كما أنها تساعد المتعلمين في بناء خبرات ومهارات التواصل بين الطالبات بعضهم البعض ومن هذه الدراسات: دراسة (عبيد الحربى،2010)، ودراسة (هناء زهران،2010).

مشكلة البحث:

فى ضوء ما سبق عرضه تحددت مشكلة البحث الحالى فى إفتقار طالبات المرحلة المتوسطة لمهارات التفكير الابداعى وعدم قدرتهم على الاستفادة من التقنيات الحديثة.

وتتمثل مشكلة البحث فى السؤال الرئيسى التالى:

"أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تدريس الدراسات الاجتماعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالكويت؟".

والإجابة على هذا السؤال يتطلب الإجابة على الأسئلة الفرعية التالية:

1- ما التصميم التعليمى المناسب لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تدريس الدراسات الاجتماعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة؟

2- ما فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية الجانب الآدائى فى تدريس الدراسات الاجتماعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة؟

3- ما فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية التحصيل للجانب المعرفى فى تدريس الدراسات الاجتماعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة؟

أهداف البحث:

هدف البحث الحالى إلى:

1- التحقق من مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية الجانب الآدائى فى تدريس الدراسات الاجتماعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة.

2- التحقق من مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية الجانب المعرفى فى تدريس الدراسات الاجتماعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة.

أهمية البحث:

1- ستضيف بُعداً تكنولوجياً في العملية التعليمية والمتمثلة في تبنى أساليب حديثة تُمكن المتعلم من الاستفادة من التقنيات الحديثة من خلال تدريس الدراسات الاجتماعية.

2- تطوير طرق تدريسية حديثة قائمة علي الاستخدام الأمثل للتقنيات الحديثة في تدريس مادة (الدراسات الاجتماعية) بالمرحلة المتوسطة مما يزيد من دافعية الطالبات لدراسة المادة.

3- توجية مصممى المقررات الدراسية المختلفة للاستفادة من استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية عند تصميم مقررات الدراسات الاجتماعية وتطويرها.

4- استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تدريس مادة الدراسات الاجتماعية داخل الفصول الدراسية أو خارجها بشكل يخدم العملية التعليمية.

5- قد تفيد الباحثين بإجراء دراسات آخري تتناول جوانب آخرى فى هذا الموضوع.

حدود البحث:

1- الحدود الموضوعية:

- تم اختيار المحتوى الجغرافى الوحدة الثالثة (الوطن العربى ملامح بشرية واقتصادية) من كتاب (الدراسات الاجتماعية الكويت والوطن العربى) المقررة على الصف السابع متوسط من الفصل الدراسى الثانى.

2- الحدود الزمانية: تم تطبيق هذا البحث فى الفصل الدراسى الثانى من العام (2019/2018م).

3- الحدود البشرية: إشتمل مجتمع البحث الحالى على عينة من طالبات المرحلة المتوسطة بدولة الكويت قوامها (60) طالبة من طالبات المرحلة المتوسطة بمدرسة السالمية المتوسطة للبنات.

4- الحدود المكانية: مدرسة السالمية المتوسطة للبنات بمحافظة حولى التعليمية.

عينة البحث:

تكونت عينة البحث من (60) طالبة من طالبات الصف السابع بالمرحلة المتوسطة بمدرسة السالمية المتوسطة للبنات بمنطقة حولى بدولة الكويت التابعة, تم اختيارهن بطريقة

عشوائية وتم تقسيمهن إلى مجموعتين، مجموعة تجريبية قوامها (30) طالبة، ومجموعة ضابطة قوامها (30) طالبة درست نفس الوحدة المختارة بالطريقة العادية.

منهج البحث:

1- المنهج الوصفى التحليلى.

2- المنهج التجريبى ذو التصميم شبه التجريبى.

مواد وأدوات البحث:

1- بطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لتدريس الدراسات الاجتماعية.

2- الاختبار التحصيلى للجانب المعرفى لتدريس الدراسات الاجتماعية.

3- بطاقة تقويم جودة الألعاب التعليمية الإلكترونية.

فروض البحث:

في ضوء نتائج الدراسات والبحوث السابقة يمكن صياغة الفروض التالية:

1- يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (0.05) بين متوسطى درجات طالبات المجموعتين (الضابطة والتجريبية) فى التطبيق البعدى لبطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لتدريس الدراسات الاجتماعية لصالح طالبات المجموعة التجريبية.

2- يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (0.05) بين متوسطى درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلى والبعدى) لبطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لتدريس الدراسات الاجتماعية لصالح التطبيق البعدى.

3- يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (0.05) بين متوسطى درجات طالبات المجموعتين (الضابطة والتجريبية) فى التطبيق البعدى للاختبار التحصيلى للجانب المعرفى لتدريس الدراسات الاجتماعية لصالح طالبات المجموعة التجريبية.

4- يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (0.05) بين متوسطى درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلى والبعدى) لاختبار التحصيلى للجانب المعرفى لتدريس الدراسات الاجتماعية لصالح التطبيق البعدى.

خطوات وإجراءات البحث:

للإجابة عن أسئلة البحث، تم إتباع الخطوات التالية:

1- إعداد الإطار النظرى للبحث وذلك من خلال مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة المتعلقة بكل من استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، وأيضاً المتعلقة بتدريس الدراسات الاجتماعية.

2- اختيار المحتوى الجغرافى من كتاب الدراسات الاجتماعية (الدراسات الاجتماعية الكويت والوطن العربى) الوحدة الثالثة (الوطن العربى ملامح بشرية واقتصادية) المقررة فى الفصل الدراسى الثانى على طالبات الصف السابع متوسط من العام الدراسى (2019/2018م).

3- إعداد المحتوى التعليمى لتدريس وحدة (الوطن العربى ملامح بشرية واقتصادية) باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وعرضه علي مجموعة من السادة المحكمين.

4- إعداد الاختبار التحصيلى للجانب المعرفى لمهارات التفكير الابداعى.

5- بطاقة ملاحظة الجانب الأدائى لمهارات التفكير الابداعى.

6- إعداد بطاقة تقويم جودة الألعاب التعليمية الإلكترونية.

7- اختيار عينة البحث من طالبات المرحلة المتوسطة وتقسيمهم لمجموعتين: (تجريبية وضابطة).

8- تطبيق أدوات البحث على تلميذات المجموعتين (الضابطة والتجريبية) قبلياً.

9- تطبيق مادة المعالجة (الألعاب التعليمية الإلكترونية) على طالبات المجموعة التجريبية.

10- تطبيق أدوات البحث على طالبات المجموعتين (التجريبية والضابطة) بعدياً.

11- معالجة النتائج باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة.

12- تفسير ومناقشة النتائج فى ضوء الدراسات السابقة.

13- تقديم التوصيات والمقترحات فى ضوء نتائج الدراسة.

مصطلحات البحث:

تم تحديدها من خلال الإطار النظرى والأدبيات والدراسات والبحوث السابقة ذات الصلة بموضوع البحث، وبيانها علي النحو التالي:

الألعاب التعليمية الإلكترونية:

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها: برمجية إلكترونية تحتوى على مجموعة من الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية والتى تشتمل على مؤثرات صوتية وأشكال تصويرية محملة على أقراص مدمجة (CD) وتمارس هذه الألعاب بطريقة فردية أو جماعية من أجل

تحقيق أهداف تعليمية فى مقرر الدراسات الاجتماعية بما يتناسب مع طبيعة طالبات المرحلة المتوسطة.

الإطار النظرى والدراسات السابقة

المحور الأول: الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تعريف الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تعريف (Noemi,Maximo,2014,237) بأنها: "ألعاب فيديو أو تطبيقات تفاعلية هدفها الرئيسى ليس فقط توفير الترفيه ولكن أيضاً التدريب فى مجالات مثل الصحة، التسويق، التعليم".

فى حين أن (رحاب الغامدى،143،2018) عرفتها بأنها: "برامج تعليمية إلكترونية يتم تشغيلها عن طريق الحاسب وتمتاز باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية وتركز على إحراز النقاط أو إتمام المهام للإنتقال من مرحلة لآخرى تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة".

وتعرف الباحثة الألعاب التعليمية الإلكترونية إجرائياً بأنها: برمجية إلكترونية تحتوى على مجموعة من الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية والتى تشتمل على مؤثرات صوتية وأشكال تصويرية محملة على أقراص مدمجة وتمارس هذه الألعاب بطريقة فردية أو جماعية من أجل تحقيق أهداف تعليمية فى مقرر الدراسات الاجتماعية بما يتناسب مع طبيعة طالبات المرحلة المتوسطة.

بالنظر إلى أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية ودمجها فى العملية التعليمية لوجد أن هذه الأهمية تزداد عاماً تلو الآخر وهذا ما أوضحه (Moursund,D,2006,53)، و(زيد الهويدى،14،2010)، و(عبد العزيز عبد الحميد،20،2010)، كالتالى:

- تساعد على الحصول على معلومات كثيرة فى وقت قصير.
- تساعد الطالبات على استخدام طرق تدريسية جديدة ومبتكرة.

- توفير التغذية الراجعة والفورية والمستمرة.
- تضيف عنصر التشويق والإثارة والمتعة أثناء عملية التعلم.
- تنمية مهارات التفكير الابداعى لدى المتعلم.
- إمكانية الوصول إلى الألعاب دون الحاجة إلى تحميلها على الأجهزة الشخصية.
- تسمح للطالبة أن تسير فى تعلمها وفق قدراتها وميولها واحتياجاتها.
- اكتساب مهارات التعامل مع الوسائل والتقنيات الحديثة.
- تساعد الطالبات على القيام بالعديد من الأنشطة التعليمية.
- تحقيق المشاركة الإيجابية والفعَّالة للطالبات.

خصائص الألعاب التعليمية الإلكترونية:

هناك مجموعة من الخصائص التى توفرها الألعاب التعليمية الإلكترونية والتى يمكن توظيفها فى العملية التعليمية وهذا ما أوضحته دراسة (أمل عمر،2014،128)، أهمها:

- أن تحقق أهداف تعليمية واضحة تتفق مع الأهداف التى ترغب الطالبة الوصول إليها.
- إثبات الذات من خلال اللعب دون الاستعانة بالآخرين.
- تحتوى اللعبة على قدر من التحدى الذى يسير الطالب نحو التعلم ويحافظ دافعيته.
- أن تكون اللعبة مبنية على أسس وتصميمات محددة الخطوات ومتسلسلة.

- إمكانية تكرار برامج اللعبة مما يضمن تعلم الطالبات حتى مرحلة الإتقان.
- أن تحتوى اللعبة على عناصر جذب ومشوقة ما لا يشعر الطالبة بالملل.
- التحرر من الخصومة والنزاع إذا كان اللعب منفرداً.

الدراسات التى تناولت استخدام الألعاب الإلكترونية فى الدراسات الاجتماعية ومواد دراسية أخرى:

دراسة (Merino-Campos, C& Del Castillo Frenandez,2016) والتى تهدف إلى معرفة فاعلية الألعاب الإلكترونية النشطة كأدوات تعليمية مقارنه بالطرق التقليديه فى التربية البدنية أو النشاط البدنى، وتكونت عينة الدراسة من (2648) مرجعاً في عمليات البحث فى قواعد البيانات واستخدم الباحث المنهج شبه التجريبة، وأظهرت النتائج أن:

1- الألعاب الإلكترونية النشطة تزيد من القدرات فيما يتعلق بالنشاط البدنى والتعليم.

2- تدخلات النشاط البدنى التى تم تصميمها وقياسها باستخدام النظرية السلوكية من المرجح أن تكون ناجحة مقارنةً بأنشطة التمارين التقليدية.

دراسة (نرجس حمدى، أمانى أبو عنزه،2019) فقد هدفت إلى استقصاء أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية مهارات اللغة العربية الأساسية لدى طلبة الصف الثانى الأساسى فى الأردن، وتكونت عينة الدراسة من (60) طالباً وطالبة من طلبة الصف الثانى الأساسى ممن يدرسون فى المدارس التابعة لمديرية السلط، واستخدمت الباحثة المنهج شبة التجريبى، وتمثلت أدوات الدراسة فى اختبار مهارات اللغه العربيه الأساسية، والألعاب التعليمية الإلكترونية، وأظهرت النتائج وجود فروق دال إحصائياً فى متوسطات الدرجات البعديه لدى الطلبة فى المجموعة التجريبية على مهارات (الاستماع

والتحدث والقراءة) مما يشير إلى الأثر الإيجابى للتدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تلك المهارات.

الأدوات والإجراءات وتصميم برمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية

أولاً: منهج البحث ومتغيراته:

استخدم البحث الحالى: المنهج التجريبى ذو التصميم شبة التجريبى ذى المجموعتين.

ثانياً: تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية:

إقترحت الباحثة نموذجاً لتصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية بما يتماشى مع طبيعة الدراسة.

المرحلة الأولى: التحليل:

وقد أتبعت الباحثة فى هذه المرحلة مجموعة من الخطوات وهى:

- تحليل الحاجات: ويقصد بها مدي حاجة الطالبات لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية مهارات التفكير الإبداعى.
- تحليل خصائص الطالبات: تم اختيار عينة الطالبات مكونة من (60) طالبة من طالبات المرحلة المتوسطة وقسمت إلى مجموعتين (ضابطة وتجريبية)

المرحلة الثانية: مرحلة التصميم:

- تحديد الأهداف الإجرائية وصياغتها بعد تحديد الهدف العام من الألعاب التعليمية الإلكترونية تم صياغة الأهداف التعليمية للألعاب فى عبارات سلوكية (معرفية_ مهارية_ وجدانية).

- تحديد المحتوى التعليمى: تم تحديد المحتوى التعليمى للألعاب التعليمية الإلكترونية صورة مجموعة من الدروس المكونة من (6) دروس من مقرر الدراسات الاجتماعية للمرحلة المتوسطة.

- السيناريو الخاص بتصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية: وقامت الباحثة عند كتابة السيناريو بمراعاة التالى:

- تقسيم المحتوى العلمى إلى مجموعة أفكار ممكن أن تصمم كلعبة.
- كل فكرة يتم تقسيمها لأكثر من مستوى والتنقل بين المستويات.
- الوصف الدقيق للنصوص والصوت والمؤثرات الصوتية والرسومات التوضيحية والصور.

- عرض السيناريو على المحكمين: بعد الإنتهاء من صياغة السيناريو تم عرض السيناريو على مجموعة من السادة المحكمين, لاستطلاع رأيهم فيما يلى:

- تحقيق السيناريو للأهداف الموضوعة.
- صحة المصطلحات العلمية والفنية المستخدمة فى السيناريو.

وتم عمل التعديلات اللازمة فى ضوء آرائهم، وبناءاً علية أصبح السيناريو فى صورته النهائية التى يمكن الإعتماد عليه فى إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية.

المرحلة الثالثة: التنفيذ:

1-بطاقة تقويم جودة الألعاب التعليمية الإلكترونية: وتمت هذه المرحلة من خلال ما يلى:

- إنتاج النصوص: تم إعداد النصوص المكتوبة عن طريق برنامج Microsoft (word).
- إنتاج الصور الثابتة والمتحركة: تم تصميم من خلال برنامج (Adobe animator).
- إنتاج الاختبارات (القبلية والبعدية) للألعاب: والهدف من هذه الاختبارات هو معرفة مدى تطور الطالبات وقدرتهن على التعلم الذاتى والتطوير من مهاراتهن.
- التقويم النهائى لبطاقة تقويم للألعاب التعليمية الإلكترونية المصممة:

حيث قامت الباحثة بعرض بطاقة تقويم الألعاب التعليمية الإلكترونية على مجموعة من السادة المحكمين فى المناهج وطرق التدريس ومجال تكنولوجيا التعليم وذلك لإبداء آرائهم من حيث:

- مدى مناسبة طريقة تنظيم المحتوى داخل اللعبة الواحدة للطالبات.
- مدى مناسبة الأهداف العامة للألعاب.
- تم تعديل وحذف ما يراه المحكمين غير مناسب.

وقد قام بعض المحكمين بإعادة صياغة بعض العبارات, وإضافة بعض الصور المناسبة وإلغاء بعض الصور, وبذلك أصبحت الألعاب جاهزة للتطبيق على عينة الدراسة الأساسية.

المرحلة الرابعة: النشر والتطبيق:

النشر: بعد التأكد من ملائمة الألعاب التعليمية الإلكترونية للمرحلة المحددة لها ومدى ملائمتها للمحتوى العلمى المعدة له قامت الباحثة بوضع الألعاب الجاهزة على الأقراص المدمجة (CD).

رابعاً: إعداد أدوات البحث:

1-بطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى: وقد تم إعداد بطاقة الملاحظة وفقاً للخطوات التالية:

- تحديد الهدف من بطاقة الملاحظة:

تهدف بطاقة الملاحظة في الدراسة الحالية إلى قياس الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى.

- تحديد محاور بطاقة الملاحظة:

إشتملت بطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى بصورتها الأولية علي(5) مهارات رئيسة، (30) مهارة فرعية، كما هو موضح فى الجدول التالى:

جدول (1)

عدد المهارات الرئيسة ومهاراتها الفرعية في الصورة الأولية لبطاقة الملاحظة

م	المهارات الرئيسية	عدد المهارات الفرعية المتضمنة بكل مهارة رئيسة
1	مهارات الطلاقة	9
2	مهارات المرونة	3
3	مهارات الآصالة	9
4	مهارات الحساسية للمشكلات	5
5	مهارات التفاصيل	4
	الإجمالي	30

- تعليمات بطاقة الملاحظة:

تم إعداد تعليمات مرتبطة ببطاقة الملاحظة لتدريب الطالبات عليها، كما يلي:

أ- تعليمات استخدام البطاقة:

- قراءة التعليمات كاملة قبل استخدام البطاقة.

- مراجعة المهارات الفرعية لتنفيذ كل مهارة وقراءتها بدقة فائقة.

ب-مستويات التقويم: حيث تعطى الطالبة: (درجة إذا أدت المهارة) وتعطى (صفر إذا لم تؤديها).

- عرض بطاقة الملاحظة علي مجموعة من السادة المحكمين:

تم عرض بطاقة الملاحظة في صورتها الأولية علي مجموعة من السادة المحكمين بكليات التربية، وذلك للتأكد من مناسبتها وإبداء الرأي فيها من حيث:

- مناسبتها للهدف الذي أعدت من أجلة.
- سلامة صياغة عباراتها.
- شمولها المهارات الفرعية التي تندرج تحت كل مهارة رئيسة.

الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة:

بعد إجراء التعديلات علي بطاقة الملاحظة في ضوء آراء المحكمين وتوجيهاتهم، أصبحت في صورتها النهائية صالحة للتطبيق علي مجموعة البحث الأساسية.

2-إعداد اختبار تحصيلى للجانب المعرفى لمهارات التفكير الإبداعى:

- تحديد الهدف من الاختبار:

يهدف الاختبار إلى قياس تحصيل طالبات المرحلة المتوسطة للجوانب المعرفية المرتبطة بمهارات التفكير الإبداعى.

- تحديد نوع الاختبار ومفرداته:

بعد الإطلاع على الدراسات الخاصة بالبحث, وبعض الاختبارات التحصيلية فى مجالات دراسية مختلفة, قامت الباحثة بإعداد اختبار تحصيلى يتكون من (40) سؤالاً من (الاختيار من متعدد).

- صياغة مفردات الاختبار:

قامت الباحثة بصياغة مفردات الاختبار من نوع اختيار من متعدد، بعد الاطلاع علي الإطار النظري وبعض الاختبارات التي وردت في بعض الدراسات السابقة.

- عرض الاختبار علي مجموعة من المحكمين:

تم عرض الاختبار في صورته الأولية علي مجموعة من السادة المحكمين بقسم المناهج وطرق التدريس وتكنولوجيا التعليم بكليات التربية وقد تكون من (40) سؤالاً وقد إشتمل الاختبار على (5) مهارات، وذلك للتأكد من صلاحية الاختبار وإبداء الرأي فيه من حيث:

- مدي ملائمة فقرات الاختبار الجوانب المعرفية للطالبات.
- مدي السلامة اللغوية لفقرات الاختبار.

- الصورة النهائية لاختبار تحصيل الجانب المعرفى لمهارات التفكير الإبداعى:

بعد إجراء التعديلات علي اختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى فى ضوء آراء المحكمين وتوجيهاتهم، أصبح اختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى في صورته النهائية صالحاً للتطبيق علي مجموعة البحث الأساسية.

خامساً: إجراءات تنفيذ التجربة:

- **الهدف من التجربة:**

هدفت التجربة إلي معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالكويت مقارنة بالتدريس بالطرق التقليدية.

- **التطبيق الميداني:**

تم التطبيق الميدانى للبحث وفقاً للمراحل الآتية:

1-المرحلة الأولي: التطبيق القبلي لأدوات البحث:

تم تنفيذ هذه المرحلة وفقاً لعدد من الإجراءات يمكن تحديدها في الآتي:

- التطبيق القبلي لبطاقة الملاحظة_ والاختبار التحصيلى).

بعد ذلك تم تصحيح الإجابات، ورصد الدرجات والتأكد من تكافؤ المجموعتين (التجريبية، والضابطة)، وتمّ استخدام معادلة "ت" لمجموعتين غير مرتبطتين؛ لبحث دلالة الفرق بين متوسطي درجات كلاً من المجموعتين (التجريبية والضابطة) علي الأدوات والدرجة الكلية قبلياً.

2- المرحلة الثانية: تنفيذ تجربة البحث:

بعد الإنتهاء من تطبيق أدوات البحث قبلياً علي طالبات المرحلة المتوسطة عينة الدراسة والمتمثلة في المجموعتين (التجريبية زالضابطة) بمدرسة السالمية المتوسطة للبنات_ بدولة الكويت، تم تطبيق الألعاب التعليمية الإلكترونية علي طالبات المجموعة التجريبية بينما قامت معلمة الدراسات الاجتماعية بمدرسة السالمية المتوسطة للبنات

بتدريس المحتوى التعليمى المختار للمجموعة الضابطة باستخدام الطريقة التقليدية المعتادة وذلك في الفترة من 2018/3/14م وحتى الفترة 2018/4/25م ، لمدة (6) أسابيع بواقع حصتين أسبوعياً.

3- المرحلة الثالثة: التطبيق البعدي لأدوات البحث:

بعد الإنتهاء من التدريس للمجموعتين، قامت الباحثة بالتطبيق البعدي (لبطاقة الملاحظة، والاختبار التحصيلى) وذلك في الفترة من 2018/4/26 إلي 2018/4/30، وقد رُوعي في التطبيق البعدي الإلتزام بتعليمات الاختبار والزمن المحدد للإجابة، وبعد الإنتهاء من التطبيق تم تصحيح أوراق الإجابات ورصد الدرجات لمعالجتها إحصائياً وتفسير النتائج.

نتائج البحث _ مناقشتها وتفسيرها

أولاً: النتائج الخاصة ببطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى:

للتحقق من الفرض الأول الذى نص علي:

"يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوي دلالة (0.05) بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين (الضابطة والتجريبية) في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى لصالح طالبات المجموعة التجريبية".

استخدمت الباحثة معادلة "ت" لمجموعتين غير مرتبطتين؛ لبحث دلالة الفرق بين متوسطي درجات كل من المجموعتين التجريبية والضابطة في المهارات الرئيسة لبطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى والدرجة الكلية بعدياً.

ويتضح مما سبق وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعتين (التجريبية والضابطة) في المهارات الرئيسة بالبطاقة والدرجة الكلية للبطاقة؛ حيث جاءت جميع قيم

"ت" أكبر من القيمة الجدولية حيث "ت" الجدولية عند مستوي (0.05) ودرجات حرية (58)= (2.02)؛ مما يدل علي تفوق المجموعة التجريبية علي المجموعة الضابطة في بطاقة ملاحظة الجانب الآدائى مهارات التفكير الإبداعى؛ مما يدل علي فعالية المعالجة التجريبية في تنمية مهارات التفكير الإبداعى.

وفي ضوء تلك النتيجة، يمكن قبول الفرض الأول من فروض البحث وهو:

"يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوي دلالة (0.05) بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين (الضابطة والتجريبية) في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى لصالح طالبات المجموعة التجريبية".

❖ **مقارنة نتائج التطبيق القبلي بالبعدى للمجموعة التجريبية في بطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى:**

ولاختبار الفرض الثاني الذي نص علي:

"يوجد فروق ذو دال إحصائياً عند مستوي دلالة (0.05) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلى والبعدى) لبطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى لصالح التطبيق البعدي".

استخدمت الباحثة معادلة "ت" للمجموعات المرتبطة لبحث دلالة الفرق بين متوسطي درجات كل من التطبيقين (القبلى والبعدى) للمجموعة التجريبية في المهارات الرئيسة لبطاقة ملاحظة الجانب الآدائى مهارات التفكير والدرجة الكلية

يتضح مما سبق وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات التطبيقين (القبلي والبعدي) في المجموعة التجريبية في المهارات الرئيسة لبطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى والدرجة الكلية للاختبار؛ حيث جاءت جميع قيم "ت" أكبر من القيمة الجدولية حيث "ت" الجدولية عند مستوي (0.05) ودرجات حرية (29)= (2.05) مما يعني حدوث نمو في بطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى

بمهاراتها الرئيسة لدي المجموعة التجريبية؛ وهذا يدل علي فعالية المعالجة التجريبية في تنمية مهارات التفكير الإبداعى.

وفي ضوء تلك النتائج، يمكن قبول الفرض الثاني من فروض البحث وهو:

"يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوي (0.05) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلى والبعدى) لبطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى لصالح التطبيق البعدي".

❖ **فعالية المعالجة التجريبية في تنمية مهارات التفكير الإبداعى (حجم التأثير):**

لتحديد فعالية المعالجة التجريبية في تنمية مهارات التفكير الإبداعى؛ قامت الباحثة باستخدام معادلة (η^2) لتحديد حجم تأثير المعالجة في تنمية كل مهارة رئيسة من مهارات التفكير الإبداعى المتضمنة بالبطاقة، وكذلك الدرجة الكلية اعتماداً علي قيمة "ت" المحسوبة عند تحديد دلالة الفروق بين التطبيقين (القبلي والبعدي) للمجموعة التجريبية.

يتضح مما سبق أن قيم (η^2) تراوحت بين (0.56،0.71) للمهارات الرئيسة لبطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى، وبلغت قيمتها (0.80) للدرجة الكلية؛ مما يعني أن المعالجة التجريبية تسهم في التباين الحادث في المهارات الرئيسة لبطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى بنسبة (80%)، وهذا يدل علي فعالية المعالجة التجريبية في تنمية المهارات الرئيسة لبطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى لدي المجموعة التجريبية.

❖ **تفسير النتائج الخاصة ببطاقة ملاحظة الجانب الآدائى لمهارات التفكير الإبداعى:**

من خلال ما أظهرته النتائج من أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية مهارات التفكير الابداعى لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالكويت، يمكن أن يرجع إلي:

- توفير الألعاب لفرص التعليم العقلى دون التعرض لضغوط المواقف الحقيقية لطالبات المجموعة التجريبية مما يسهم في تكوين بنية معرفية سليمة.
- توفير برمجيات مختلفة تساعد علي تنوع طرق التدريس مما زاد من دافعية الطالبات نحو عملية التعلم.
- إمكانية للتعلم فى أى وقت بدون التقييد بالحدود الزمنية أو المكانية حيث تتيح الألعاب التعليمية الإلكترونية الفرصة لكل طالبة من طالبات المجموعة التجريبية لدراسة محتوى الألعاب.
- ساعد التنوع بالألعاب فى تحسين أداء الطالبات, وهو ما أدى إلى تكوين خلفية متعددة الجوانب لدى الطالبات ساعدت على إتقانه للمهارات.

ثانياً: النتائج الخاصة باختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى:

للتحقق من صحة الفرض الثالث الذي نص علي الآتي:

"يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوي دلالة (0.05) بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين (الضابطة والتجريبية) في التطبيق البعدي لاختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى لصالح طالبات المجموعة التجريبية".

استخدمت الباحثة معادلة "ت" لمجموعتين غير مرتبطتين؛ لبحث دلالة الفرق بين متوسطي درجات كل من طلاب المجموعتين التجريبية والضابطة في مستويات اختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى والدرجة الكلية بعدياً.

يتضح مما سبق وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في المستويات الرئيسة بالاختبار والدرجة الكلية للاختبار؛ حيث

جاءت جميع قيم "ت" أكبر من القيمة الجدولية حيث "ت" الجدولية عند مستوي (0.05) ودرجات حرية (58)= (2.02)؛ مما يدل علي تفوق طالبات المجموعة التجريبية علي طالبات المجموعة الضابطة في اختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى؛ وهذا يدل على فعالية المعالجة التجريبية في تنمية تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى.

وفي ضوء تلك النتيجة ، تم قبول الفرض الثالث من فروض البحث وهو:

"يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوي دلالة (0.05) بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين (الضابطة والتجريبية) في التطبيق البعدي لاختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى لصالح المجموعة التجريبية".

❖ **مقارنة نتائج التطبيق القبلي بالبعدي للمجموعة التجريبية في اختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى:**

ولاختبار الفرض الرابع الذي ينص علي:

"يوجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي والبعدي) لاختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى لصالح التطبيق البعدي".

استخدمت الباحثة معادلة "ت" للمجموعات المرتبطة لبحث دلالة الفرق بين متوسطي درجات كل من التطبيقين (القبلي والبعدي) للمجموعة التجريبية في المستويات الرئيسة لاختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى والدرجة الكلية.

يتضح مما سبق وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات التطبيقين (القبلي والبعدي) في المجموعة التجريبية في المستويات الرئيسة لاختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى والدرجة الكلية للاختبار؛ حيث جاءت جميع قيم "ت" أكبر من القيمة الجدولية حيث "ت" الجدولية عند مستوي (0.05) ودرجات حرية (29)= (2.05)

مما يعني حدوث نمو في تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى بمستوياته الرئيسة لدي المجموعة التجريبية؛ وهذا يدل علي فعالية المعالجة التجريبية في تنمية تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى.

وفي ضوء تلك النتائج، تم قبول الفرض الرابع من فروض البحث وهو:

"يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوي (0.05) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيقين (القبلي والبعدي) لاختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى لصالح البعدي".

❖ **فعالية المعالجة التجريبية في تنمية تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى (حجم التأثير):**

لتحديد فعالية المعالجة التجريبية في تنمية تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى؛ قامت الباحثة باستخدام معادلة (η^2) لتحديد حجم تأثير المعالجة في تنمية كل مستوى رئيسي من مستويات اختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى، وكذلك الدرجة الكلية إعتماداً علي قيمة "ت" المحسوبة عند تحديد دلالة الفروق بين التطبيقين (القبلي والبعدي) للمجموعة التجريبية.

يتضح مما سبق أن قيم (η^2) تراوحت بين (0.63،0.81) للمستويات الرئيسة لاختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى، وبلغت قيمتها (0.80) للدرجة الكلية؛ مما يعني أن المعالجة التجريبية تسهم في التباين الحادث في المستويات الرئيسة لاختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى بنسبة(80%)، وهذا يدل علي فعالية المعالجة التجريبية في تنمية المستويات الرئيسة لاختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى لدي طالبات المجموعة التجريبية.

❖ **تفسير النتائج الخاصة باختبار تحصيل الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى:**

من خلال ما أظهرته النتائج من فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الجانب المعرفي لمهارات التفكير الإبداعى لدي طالبات المرحلة المتوسطة، يمكن أن ترجع الفاعلية إلي:

- كما أنها تتيح للمتعلم إمكانية التعلم وفق سرعته الذاتية، الأمر الذي يؤثر بشكل إيجابي فى تحقيق الأهداف المرجوة من عملية التعلم وتنمى مهارات التفكير لديهن.
- أداء مهارات التفكير الإبداعى يعمل علي التشجيع الأمثل للتقنيات الحديثة دون التقييد بالحدود الزمانية والمكانية مما ييسر عملية التعلم ويُعطي فرصة للطالبات بتبادل الخبرات والأفكار.

ثالثاً: التوصيات والمقترحات:

❖ **التوصيات:**

في ضوء ما أشارت إلية نتائج الدراسة الحالية تقدم الباحثة التوصيات التالية:

1- استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيلة تعليمية يمكن الإعتماد عليها فى التعليم نظراً لفاعليتها فى تنمية المهارات, ونظراً لفاعلية هذه الألعاب بما تتضمنة من إثارة وتشويق ومعارف لخدمة عملية التعلم.

2- عمل برامج تدريبية للمعلمين لتدريبهم علي استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في جميع المراحل التعليمية للاستفادة منها في عملية التعلم.

3- تقديم التغذية الراجعة والفورية لطالبات هذه المرحلة عن أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية.

❖ **المقترحات:**

1- إجراء دراسات مماثلة باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لطالبات المرحلة المتوسطة في المواد العلمية المختلفة مثل: العلوم_ الرياضيات_اللغة العربية.

2- استخدام نظريات آخرى فى علم النفس لتنظيم المحتوى الإلكترونى واستخدام الألعاب.

3- استخدام نماذج آخرى للتصميم التعليمى الإلكترونى لتنمية جوانب مرغوبة فى التعليم (الوجدانى والمعرفى).

مراجع الدراسة

أولاً: المراجع العربية

1-إبراهيم القادرى بوتشيش (2005): "الإنترنت وإمكانيات البحث والتعلم عن بعد في مجال التاريخ"، **المؤتمر الرابع للتعليم عن بعد**، القاهرة ،6_8 سبتمبر.

2-حصة بنت محمد الشايع، أفنان بنت عبد الرحمن العبيد (2018): أثر عروض جوجل التقديمية (Slides Google) فى تطوير مهارات انتاج العروض التقديمية وتقديم التغذية الراجعة لطالبات كلية التربية بجامعة الاميرة نورة، **مجلة العلوم التربوية**، (14)، ص ص463-527.

3-محمد محمود الحيلة (2005): أثر استخدام الألعاب المحوسبة والعادية في تحصيل طالبات الصف الثاني الأساسى في مادة الرياضيات مقارنةً بالطريقة التقليدية، **مجلة مؤته للبحوث والدراسات**، جامعة مؤته، العدد7، المجلد20، الصفحة11_34.

4-عبيد بن مزمل عبيد الحربى (2010): فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسى وبقاء أثر التعلم فى الرياضيات، **مجلة القراءة والمعرفة**، كلية التربية، جامعة عين شمس، العدد104، الصفحة142_ 168.

5-هناء حامد زهران (2010): فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية فى تنمية مهارات التصور البصرى المكانى للخرائط والاتجاه لدى طلبة المرحلة الإعدادية، **دراسات فى المناهج وطرق التدريس**، كلية التربية، جامعة عين شمس، العدد158، الصفحة58_112.

6-زيد الهويدى (2010): **أساليب واستراتيجيات تدريس الرياضيات**، العين، الإمارات، دار الكتاب الجامعى، الصفحة356.

7-رحاب جمعان عبد الله الغامدى (2018): فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونيه فى تحسين التحصيل والتفكير الابداعى فى مادة الحاسب الآلى لدى طالبات المرحلة المتوسطة، **المجلة الدولية للأداب والعلوم الإنسانية والاجتماعية**، المؤسسة العربية للبحث العلمى والتنمية البشرية، العدد50، الجزء1، الصفحة136_200.

8-أمل نصر الدين سليمان عمر (2014): أثر متغيرات الحياة وأعلى درجة والمؤقت فى الألعاب الإلكترونية التعليمية عبر الويب وأثرها فى بقاء أثر التعلم ورضا المتعلمين عن البرمجية، **دراسات في المناهج وطرق التدريس**، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة عين شمس، العدد202، الصفحة120_163.

9-نرجس عبد القادر حمدى، أمانى سالم أبو عنزه (2019): أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تنمية مهارات اللغة العربية الأساسية لدى طلبة الصف الثانى الأساسى فى الأردن، **مجلة دراسات العلوم التربوية**، عمادة البحث العلمى الجامعة الأردنية، الأردن، المجلد46، العدد1، الملحق3، الصفحة561_582.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

1- Noemi, P, Maximo, S (2014): educational games for learning, **universal jornal of educational research**, Vol2, No3, PP230_238.

2- Moursound, D,G (2006): **Introduction to use games in education: A Guide for teacher and parents**, university of Oregon.

3- Merino, campos&Del, Castillo, frenandez, (2016): the benefits of active video games for educational physical activity approaches: asystematic review**, journal of a new approaches in educational research**, Vo15, No2, pp115-122.