Buḥūth Online
مجلة محكمة تصدر إلكترونيا

وحدة النشر العلمي

بحوث

مجلة علمية محكمة

العلوم التربوية

المجلد 2 العدد الثاني- فبراير 2022

ISSN 2735-4822 (Online) \ ISSN 2735-4814 (print)

رئيس التحرير
أ.د/ أميرة أحمد يوسف
أستاذ النحو والصرف-قسم اللغة العربية
عميد كلية البنات للآداب والعلوم والتربية
جامعة عين شمس

نائب رئيس التحرير
أ.د/ حنان محمد الشاعر
أستاذ تكنولوجيا التعليم-قسم تكنولوجيا التعليم والمعلومات
وكيل كلية البنات للدراسات العليا والبحوث
جامعة عين شمس

مدير التحرير
د. سارة محمد أمين إسماعيل
مدرس تكنولوجيا التعليم
كلية البنات جامعة عين شمس

سكرتارية التحرير:
م/ هبه ممدوح مختار محمد
معيدة بقسم الفلسفة
مسئول الموقع الالكتروني:
م.م/ نجوى عزام أحمد فهمي
مدرس مساعد تكنولوجيا التعليم
مسئول التنسيق:
م/ دعاء فرج غريب عبد الباقي
معيدة تكنولوجيا التعليم

مجلة "بحوث" دورية علمية محكمة، تصدر عن كلية البنات للآداب والعلوم والتربية بجامعة عين شمس حيث تعنى بنشر الإنتاج العلمي المتميز للباحثين.

مجالات النشر: اللغات وآدابها (اللغة العربية – اللغة الإنجليزية – اللغة الفرنسية-اللغة الألمانية-اللغات الشرقية) العلوم الاجتماعية والإنسانية (علم الاجتماع – علم النفس – الفلسفة – التاريخ – الجغرافيا).
العلوم التربوية (أصول التربية – المناهج وطرق التدريس-علم النفس التعليمي – تكنولوجيا التعليم –تربية الطفل)

التواصل عبر الإيميل الرسمي للمجلة:
buhuth.journals@women.asu.edu.eg

يتم استقبال الأبحاث الجديدة عبر الموقع الإلكتروني للمجلة:
https://buhuth.journals.ekb.eg/

- ❖ حصول المجلة على 7 درجات (أعلى درجة في تقييم المجلس الأعلى للجامعات قطاع الدراسات التربوية.
- ❖ حصول المجلة على 7 درجات (أعلى درجة في تقييم المجلس الأعلى للجامعات قطاع الدراسات الأدبية.

تم فهرسة المجلة وتصنيفها في:
دار المنظومة– شمعة

واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية من وجهة نظر معلمي مادة لغتي بإدارة تعليم صبيا وتأثير متغيري النوع والخبرة عليها

أ. نورة عبده محمد القاسمي
باحثة ماجستير، قسم تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة جازان، المملكة العربية السعودية
noraa202212@gmail.com

أ.م.د بتول عبد الباقي عبد الله السعيد
أستاذ مساعد تقنيات التعليم
قسم تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة جازان، المملكة العربية السعودية

المستخلص

استهدف البحث إلى التعرف على واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية من وجهة نظر معلمي مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا، بالإضافة إلى معرفة تأثير متغيري النوع وعدد سنوات الخبرة في استجابات معلمي مادة لغتي نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي، ولتحقيق أهداف البحث تم استخدام المنهج الوصفي المسحي؛ حيث تكون مجتمع البحث من جميع معلمي مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا والبالغ عددهم (5210) معلمة، فيما تألفت عينة هذا البحث من (358) معلم ومعلمة تم اختيارهم بطريقة العينة العشوائية المنتظمة؛ ولجمع البيانات تم إعداد استبيان للكشف عن واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية وتألف من (24) عبارة، وأوضحت نتائج البحث أن درجة استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا جاء بدرجة صغيرة جدا، كما أن درجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا جاءت بدرجة كبيرة، كما أسفرت النتائج عن أن معوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا جاءت بدرجة كبيرة، كما اتضح عدم وجود تأثير لمتغيري النوع، وعدد سنوات الخبرة في استجابات معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي، وفي ضوء ذلك يوصي بضرورة تكثيف الدورات التدريبية لمعلمي مادة لغتي أثناء الخدمة بكافة مراحل التعليم لتدريبهم على توظيف الألعاب التعليمية الرقمية في تحقيق نواتج التعلم لمادة لغتي.

الكلمات المفتاحية: الواقع، الألعاب التعليمية الرقمية، الأهداف المعرفية.

المقدمة

يتميز القرن الواحد والعشرين بالتغيرات السريعة الناجمة عن التقدم العلمي والتكنولوجي وتقنية المعلومات؛ حيث ظهرت في العصر الحديث طفرة تكنولوجية وتقنية كبيرة وهائلة أدت إلى حدوث كثير من التغيرات المعلوماتية التي أثرت على المجتمعات والأفراد؛ حيث أصبح تعلم المفاهيم العصرية، واستيعابها، وتعلم مهارات القرن الواحد والعشرين، والتعامل مع هذا الزخم الهائل من المعلومات والمعضلات اليومية المتنوعة والمتعددة ضرورة ملحة لمجاراة ذلك التطور ومواكبته.

ويؤثر الانفجار المعرفي والتطور التقني في شتى مجالات الحياة؛ إلا أن تأثيراته على النظم التعليمية تصبح أكثر وضوحا؛ حيث توجه تلك التطورات والتحديات النظم التربوية إلى جذب المتعلمين نحو التعليم لاسيما في ظل وجود وسائل الجذب المذهلة للتقنيات التكنولوجية الرقمية التي من بينها الواقع الافتراضي، والتعليم الإلكتروني وغيرها، وفي هذا الصدد أشار ابن صقر (2018؛ ص. 228) أن النظم التربوية في العالم أجمع والمملكة العربية السعودية بوجه خاص تواجه تحديا في جذب المتعلمين نحو التعليم خاصة في ظل العالم الرقمي، كما أن المدارس والمؤسسات التعليمية لم تعط الاهتمام المطلوب للوسائط التعليمية التي تهيء المتعلمين للتفاعل مع التكنولوجيا [1].

وللعب أهمية بالغة في حياة الإنسان لا سيما أنه سلوك تمارسه صغار الكائنات الحية قاطبة، وعلى رأسها صغار الإنسان والحيوان؛ لذا قامت أبحاث عديدة بتناول تأثير اللعب والألعاب على سلوك الإنسان وبخاصة في المجال التربوي؛ حيث أكدت نتائج الدراسات والبحوث أن اللعب ينمي القدرات الحركية والنفسية والانفعالية لدى الأفراد (عبد الهادي، 2004، ص.23).

ونتيجة للتغير السريع الذي يشهده العالم اليوم، بدأ مفهوم اللعب يتغير عند الأطفال والمراهقين، فدخلت آلات مستحدثة في مجال الألعاب، وجاءت أجيال جديدة عديدة من ألعاب الفيديو وألعاب الحواسيب نتيجة للطفرة المعلوماتية التي احتلت الحياة بكل تفاصيلها، وانتقل اهتمام الصغار والكبار أيضًا إلى الألعاب الإلكترونية التي بدأت تجذب كلا الجنسين منذ سن الثالثة (الشحروري، 2008، ص.23).

وقد برزت الألعاب التعليمية الرقمية خلال السنوات الأخيرة، وأصبحت ظاهرة تثير الانتباه، وتستحق البحث والاستقصاء، لا سيما وأنها مازالت حديثة نوعاً ما ولم يتم دراستها بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلائلها التربوية، وتأثيراتها على النمو النفسي المتكامل للأطفال بشكل خاص والكبار بشكل عام، فمن الجدير بالذكر أن الألعاب الإلكترونية باتت متنوعة لتناسب أذواق جميع الناس، أطفالاً أم كباراً، ذكوراً أم إناثا، وأصبحت وسيلة من وسائل تحقيق الرفاهية عند اللذين يمارسون هذه الألعاب بمختلف فئاتهم العمرية (صوالحة، 2004، ص.115).

وفي العصر الحالي ظهر جيل جديد من المتعلمين في جميع أنحاء العالم يُطلق عليهم "جيل الإنترنت" والذين يحتاجون لامتلاك أساليب تعلم فريدة من نوعها نظراً لأنهم نشأوا وهم يستخدمون مجموعة واسعة من التقنيات الرقمية، حيث أن التكنولوجيا موجودة في جميع تفاصيل حياتهم اليومية، إن هذا يُعزز الاعتقاد السائد بأن أساليب التعلم التقليدية بحاجة إلى أن تُكيف أساليبها من أجل استيعاب هذا

([1]) اتبع الباحثان توثيق جمعية علم النفس الأمريكي American Psychological Association المعروف اختصارًا باسم (APA) الإصدار السابع.

الجيل. ويعتبر التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية أحد أهم أدوات التعلم التي اقترحتها عدة دراسات لتلبية احتياجات تعلم جيل الإنترنت. وقد أظهرت الدراسات المتعلقة بالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية أن الألعاب الرقمية الجيدة ذات المبادئ التعليمية السليمة تحتوي على العديد من العناصر التي لديها القدرة على إشراكهم في التعلم وتحفيزهم. كما أظهرت الدراسات أن المتعلمين غالباً ما يختلفون من حيث تفضيلاتهم التكنولوجية وأنماط استخدامهم للتكنولوجيا مما يسلط الضوء على أهمية دراسة تصورات الأفراد حول التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية (موكلي، 2019، ص.237).

هذا وتشير نتائج العديد من الدراسات إلى أن أكثر من (97%) من المتعلمين الذين تتراوح أعمارهم بين (12-17) عاما يقضون نصف أوقاتهم اليومية في ممارسة الألعاب الالكترونية (الرقمية) المختلفة كل يوم، كما أن المتعلمين الذين تتراوح أعمارهم بين (6-18) سنة يجيدون بمستوى فائق استخدام الألعاب الالكترونية عبر الأجهزة اللوحية المختلفة، بل وتؤكد نتائج هذه الدراسات على أن هذه الفئة العمرية من الطلاب تتميز بقدراتها المرتفعة على التعامل مع الأجهزة الرقمية والتطبيقات الذكية (Wu, 2015, p.1). ومن هذا المنطلق، فاستخدام التقنيات التعليمية في مواقف التدريس لهذه الفئة العمرية من المتعلمين يجب أن تتماشى مع تطلعاتها وقدراتها في هذا المجال التقني (Zigo, 2016).

وللعب أهمية كبيرة في تحقيق أهداف التعلم؛ فمن المؤكد أن استخدام اللعب في التربية يطور من عمليتي التعليم والتعلم، كما أنه يصقل شخصية الطالب ليتكيف مع الثورة المعلوماتية والتقدم المستمر في مناحي الحياة المختلفة بحيث يهيئ اللعب المتعلم لحل المشكلات التي تواجهه بكل يسر وسهولة، لما توفره هذه الألعاب من بيئة غنية تساعد في نمو المتعلم وتثير دافعيته نحو التعلم والتفاعل بما يتناسب مع إدراكه الحسي وتجعله ينجذب لها، وفي هذا الصدد أشارت نتائج دراسة الحربي (2010) إلى أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية تسهم في تنمية تحصيل الطلاب وتعمل على بقاء أثر التعلم، كما أشارت نتائج دراسة حميد (2014، ص. 44) إلى أن ممارسة الألعاب الرقمية تؤثر بشكل كبير على المتعلمين، كونها تشبع الغريزة الفطرية لديهم وميولهم للعب، مما يزيد من دافعيتهم نحو التعلم، وتنمي لديهم الحس البصري، حيث يظهر لهم أكثر من مؤثر ويطلب منهم استجابة سريعة، كما أنها تزيد من النمو العقلي لديهم وتثير لديهم التفكير الإبداعي، ويستطيع المتعلمون ممارسة اللعبة في الوقت الذي يريدونه، وتوفر المتعة وتحجب الملل لدى بعض الطلبة، والمساهمة في إثبات الذات من خلال اللعب، وتقسيم المعلومات المقدمة إلى إجزاء صغيرة وبسيطة والتركيز على الهدف التعليمي ودفع الطلاب نحو التعلم.

كما أشارت نتائج دراسة سونج وهوناج (Sung and Hwang, 2013) أن التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يسهم في تحسين أداء تعلم الطلاب في مقررات العلوم؛ حيث أظهرت النتائج أن اللعبة التعليمية التعاونية المدمجة لا تفيد الطلاب في تعزيز اتجاهاتهم نحو التعلم ودافعيتهم للتعلم فقط بل أنها تُحسّن أيضاً من تحصيلهم التعليمي وكفاءتهم الذاتية كونها توفر تنظيم للمعرفة وتبادلها والذي يعتبر جزء لا يتجزأ من بيئة الألعاب التعاونية، في حين أشارت نتائج دراسة عزيز وآخرون (Aziz, et al, 2018) إلى فعالية التعلم المستند إلى الألعاب الرقمية كوسائط تجاه الأداء الأكاديمي للطلاب في تعلم اللغة العربية لدى طلاب المدارس الثانوية، في حين أظهرت نتائج دراسة كينلي وآخرون (Kenali, et al, 2019) إلى أن استخدام الألعاب اللغوية على الهواتف الذكية له تأثير إيجابي على تنمية مهارة التحدث لدى الطلاب بمادة اللغة العربية، بينما أظهرت نتائج دراسة محمد (2019) أن إنتاج لعبة رقمية لها

تأثير في خفض صعوبات القراءة لدى تلاميذ الصفوف الأولي بالمرحلة الابتدائية، كذلك أوضحت دراسة عشا (2020) أن توظيف الألعاب التعليمية الرقمية يسهم بفاعلية في تعليم الأنماط اللغوية لتنمية مهارات التحدث والدافعية نحو التعلم لدي طلبه الصف الثالث الأساسي، كما أوصت الدراسات بضرورة بتوظيف واستثمار الألعاب التعليمية الرقمية في تدريس لطلاب المراحل التعليمية المختلفة.

ولأن المعلم يعتبر أحد أهم الركائز الأساسية في النظام التربوي؛ حيث يُعَدُّ تطوير العملية التعليمة والارتقاء بها من أهم المسئوليات التي يضطلع بها المعلم، فهو الركيزة الأساسية في العملية التربوية والتعليمية؛ فدوره يُعَدُّ من أكبر المهام خطورةً وأثرًا في المجتمع، فهو المَنُوط بإعداد الطالب علميًا وسلوكيًا واجتماعيًا ووطنيًا، ومن الركائز الأساسية التي يُبنَى عليها استقرار الوطن ورُقِيّه؛ ولهذا يرى باركيه وستافورد (2005) ضرورة الاهتمام بممارسات المعلم داخل وخارج غرفة الصف، وفي هذا الصدد أشار القادري (2004، ص.63) إلى أن ممارسات المعلم تأتي في طليعة الأمور التي تستحق الكشف والمراجعة والتدقيق والتطوير؛ إذ إنَّ مُخرجات العملية التعليمية لن تكون بالمستوى المطلوب والمأمول، مالم يكن المعلم مُعَدًّا إعدادًا علميًا وتربويًا مناسبًا.

وفي ضوء ما سبق فإن استخدام المعلم للتقنيات التعليمية المتنوعة بوجه عام، والألعاب التعليمية الرقمية بشكل خاص في تحقيق نواتج التعلم يعد أحد أهم أدواره المتجددة تماشياً مع التطورات المتلاحقة؛ لذا فقد أوصت الجمعية الدولية لتقنيات التعليم (ISTE) على التأكيد دومًا على أهمية أن يكون المعلمون في مختلف المراحل التعليمية قادرون على تصميم وتطوير ما يعرف ببيئة التعلم الرقمي، بل ووضعت الجمعية العديد من المعايير في هذا المجال والتي تنادي جميعها بضرورة وأهمية تدريب المعلمين على الكفاءة والإنتاجية في مجال تقنيات التعليم، وأوصت في كثير من ندواتها وإصداراتها على أهمية تدريب المعلمين ورفع كفاءتهم المهنية التكنولوجية خاصة في مجالات منصات التعليم الإلكتروني، وإدارة المقررات الإلكترونية، وملفات الإنجاز الرقمية، وتصميم المواقع الإلكترونية للفصول الدراسية، واستخدام وسائل التواصل الاجتماعي مثل تويتر والفيسبوك (Hayes & Ohrnberger, 2013).

وبناءً على ما سبق، وفي ظل التطور والتقدم المستمر في التكنولوجيا والمتغيرات المعلوماتية أصبحت العملية التعليمية تستعين بالوسائل الحديثة والتقنية لجعل المادة التعليمية ذات قبول ودافعية للمتعلم، كما أصبح التعلم القائم على الألعاب التعليمية الرقمية محط أنظار العديد من الباحثين في مجال تقنيات التعليم، بسبب التغيرات المتلاحقة في التقنية والمعرفة التي ساهمت في تغير نمط تفكير المتعلمين وقدراتهم في التعامل مع التقنية الحديثة، وقدراتهم الفائقة في التعامل مع هذه النوعية من الألعاب، حيث باتت الألعاب التعليمية الرقمية الخيار الأول والأفضل للمتعلمين؛ لذا جاءت هذا البحث للكشف عن واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية من وجهة نظر معلمي مادة لغتي بإدارة تعليم صبيا بمنطقة جازان.

مشكلة البحث

تعد اللغة في جميع المجتمعات أداة الثقافة والتفكير، كما أنها وسيلة للتعبير والتفاهم، ونقل التراث الثقافي والفكري بين الأجيال، ووسيلة لفهم البيئة الاجتماعية وتبادل المعارف والخبرات بين المجتمعات؛ كما تعد اللغة العربية وعاء تراثنا الإسلامي، ولغة العلم والحضارة، والأداة الأقوى للتعليم والسبيل الأمثل إلى المعارف والعلوم في مجتمعاتنا العربية، وتعد عملية تعليم لغتي واكتساب المهارات المرتبطة بأهدافها

المعرفية هدفاً رئيساً من أهداف عملية تعليمها للتلاميذ لما للغة من أهمية كبيرة في ترسيخ ثقافة الفرد وافكاره الذي سيبنى عليه مستقبله لاحقاً، وبخاصة تلك الأهداف التي تؤثر في حياة الفرد والمجتمع على السواء (حولتا، 2021؛ ص114).

كما يعد توظيف اللعب والألعاب في العملية التعليمية ضروري لتنمية المتعلم عقليًا وفكريًا؛ فمن خلاله يتم تحقيق التنمية العقلية والجسدية له، والأطفال يلعبون؛ لأنَّ اللعب متعة، كما أنه أيضًا عنصر مهم من عناصر تنمية مهارات المتعلم، ويساعد على تطوير مهارات اللغة والتفكير والتنظيم. ويكاد أنْ يكون الوظيفة الأساسية للطفل حيث يقضي فيه معظم أوقاته ويأخذ اللعب مكانة مهمة في العملية التربوية لما يقدمه من فوائد فهو الجسر الذي يصل الطفل بالحياة (اليوسيفي، 2014).

وتعد التقنية أحد أهم أساليب ووسائل تحقيق أهداف تعليم اللغة؛ فمن خلال إطلاع الباحثة على عدد من الدراسات السابقة تبين وجود دور كبير للألعاب في العملية التعليمية كدراسة عبده (2020) التي أشارت إلى فعالية برنامج قائم على استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية والمهارات الاجتماعية للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم، كذلك أوضحت دراسة عشا (2020) أن توظيف الألعاب التعليمية الرقمية يسهم بفاعلية في تعليم الأنماط اللغوية لتنمية مهارات التحدث والدافعية نحو التعلم لدي طلبه الصف الثالث الأساسي، كما توصلت نتائج دراسة قهلوز وعرقابي (2020) إلى أن هناك علاقة بين الألعاب التعليمية الإلكترونية والتحصيل الدراسي، بينما أوضحت نتائج دراسة حولتا (2021) أن التدريس باستخدام الألعاب الإلكترونية يؤثر إيجاباً على تنمية وتعزيز الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية، بينما أشارت دراسة الغامدي (2021) إلى وجود أثر كبير استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية الفهم القرائي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية، في حين بينت دراسة عبد الغني وآخرون (Abdul Ghani, et al, 2022) فاعلية توظيف الألعاب الرقمية في تعلم اللغة العربية في المستوى العالي بالمرحلة الجامعية، كما أوصت تلك الدراسات بضرورة توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية بمراحل التعليم المختلفة، بالإضافة إلى ضرورة تدريب معلمي اللغة العربية على إنتاجها وتوظيفها في تحقيق أهداف ونواتج تعلم اللغة العربية، كما أوصت تلك الدراسات بضرورة إجراء مزيد من البحوث والدراسات حول الالعاب الرقمية وأهمية استخدامها في تنمية العديد من الأهداف التعليمية والمهارات الخاصة بأهداف مادة اللغة العربية.

كما تم إجراء دراسة استطلاعية تمثلت في مقابلة من خلال الاتصال الهاتفي مع بعض من معلمي مادة لغتي والبالغ عددهم (12) معلم ومعلمة؛ حيث تم طرح بعض الأسئلة مثل: إلى أي درجة تفضل استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في شروح موضوعات مادة لغتي؟ إلى أي درجة ترى أن الألعاب التعليمية الرقمية مفيدة في تحقيق نواتج التعلم؟ هل تساعدك الألعاب التعليمية الرقمية في شرح موضوعات مادة لغتي؟ إلى أي درجة تتوافر متطلبات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية بالمدرسة؟ ما معوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعليم اللغة العربية؟ وقد تبين من خلاله الدراسة الاستطلاعية تباين واضح في اتجاهاتهم نحو استخدام الألعاب الرقمية في تعليم اللغة العربية؛ حيث تبين أن نسبة (58.3%) يفضلون استخدامها في التدريس ويرى أنها مفيدة في تعليم اللغة، و (41.7) منهم يرون أن الطرق التقليدية تحقق نتائج أفضل في تعليم اللغة، وهو ما انعكس في استجابتهم على درجة استخدامهم لها فبعضهم ذكر أن درجة استخدامهم لها كبيرة، والبعض الآخر جاءت درجة استخدامهم لها

صغيرة، كما اتضح وجود تباين في درجة توافر متطلبات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية، وكذلك تباين في معوقات استخدامها؛ لذا تمثلت مشكلة هذا البحث في حل التناقض الموجود بين وجهات نظر معلمي مادة لغتي حول واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بإدارة تعليم صبيا بمحافظة جازان بدرجة أكثر واقعية وبطريقة علمية موضوعية من خلال استطلاع أراء معلمي ومعلمات اللغة العربية حول هذا الموضوع.

أسئلة البحث

تمثلت أسئلة البحث الحالي فيما يلي:

1. ما درجة استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا؟
2. ما درجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا؟
3. ما معوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا؟
4. إلى أي درجة يؤثر متغير النوع في استجابات معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي؟
5. إلى أي درجة يؤثر متغير عدد سنوات الخبرة في استجابات معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي؟

فرضيات البحث

1. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha = 0.05$) بين متوسطات درجات معلمي ومعلمات اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي.
2. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha = 0.05$) بين متوسطات درجات معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا من ذوي الخبرة (1-5 سنوات؛ من6-10 سنوات؛ 10 سنوات فأكثر) نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي.

أهداف البحث

هدف البحث الحالي إلى الكشف عن:

1. درجة استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا.
2. درجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا.
3. معوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا.

4. درجة تأثير متغيري النوع، وعدد سنوات الخبرة في استجابات معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي.

أهمية البحث

تمثلت أهمية البحث الحالي فيما يلي:

الأهمية النظرية:

يتزامن هذا البحث مع اهتمام وزارة التعليم بالمملكة العربية السعودية بالتوجه نحو تطبيق التعليم الإلكتروني وتقنيات التعليم الحديثة والتي من بينها المعامل الافتراضية والألعاب التعليمية الرقمية، والواقع المعزز وغيرها، كما قد يقدم هذا البحث تأصيل نظري لما يتعلق بالألعاب التعليمية الرقمية، إضافة إلى الاستفادة من الاستبانة المقدمة بالبحث، كذلك قد يسلط هذا البحث الضوء على أهمية الألعاب التعليمية الرقمية واستخدامها في الممارسات التدريسية بشكل فعال، كما قد يفيد هذا البحث في توجيه صناع القرار والمسؤولين في وزارة التعليم إلى أهمية توظيف الألعاب التعلمية الرقمية في التعليم، كما يركز هذا البحث على فئة الأطفال بالمرحلة الابتدائية والتي تعد المرحلة الأساسية في ترسيخ المفاهيم والمبادئ لدى الأطفال وخاصة بما يتعلق باللغة العربية والتي تعتبر لغته الأم.

الأهمية التطبيقية:

قد تزود نتائج هذا البحث المعنين والقائمين على التعليم بوجه عام والتعليم عن بعد بوجه خاص بإدارة تعليم صبيا بدرجة استخدام معلمي ومعلمات اللغة العربية للألعاب التعليمية الرقمية معلمات بمدارس المرحلة الابتدائية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي لدى طلابهم، ومن ثم العمل على تحسين أو تغيير الأسباب التي قد تؤدي إلى ضعف استخدامهم لتلك التقنية، أو تعزيزها بما يتناسق مع رؤية المملكة 2030، في مجال تطوير التعليم الإلكتروني.، كما قد تسهم نتائج هذا البحث في الكشف عن درجة معوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعليم مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية، وهو ما يمكن أن يمثل نقطة انطلاق لمسؤولي التعليم بوجه عام، وللمشرفين التربويين ومعلمي لغتي بوجه خاص نحو التغلب على تلك المعوقات في حال شيوعها، أو تحسينه، وتوجيه أنظار الباحثين في مجال المناهج وتقنيات التعليم لأهمية الألعاب التعليمية الرقمية -بوجه خاص وتقنيات التعليم الإلكتروني بوجه عام- كمجال خصب للبحث، كما يمكن أن يساهم في مساعدة مطوري المناهج الدراسية على إعداد مناهج مادة لغتي اعتمادا على توظيف أنشطة اللعب الرقمية بها.

حدود البحث

- **الحدود البشرية:** تم إجراء البحث على عينة من معلمي ومعلمات مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا بلغ عددها (358) معلم ومعلمة تم اختيارهم بطريقة العينة العشوائية المنتظمة من مجتمع البحث البالغ (5210).
- **الحدود المكانية:** طبق استبيان واقع استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي في بعض المدارس الابتدائية التابعة لإدارة تعليم صبيا بالمملكة العربية السعودية.

- **الحدود الزمانية:** تم جمع البيانات المتعلقة بالبحث الحالي في الفصل الدراسي الثاني لعام 1442-1443ه، 2021-2022م.

- **الحدود الموضوعية:** تضمن استبيان واقع استخدام معلمي لغتي للألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي ثلاثة محاور رئيسة وفقًا للاطلاع على العديد من البحوث والدراسات السابقة ذات الصلة؛ حيث تمثلت هذه المحاور في: (1) درجة استخدام معلمي مادة لغتي العربية للألعاب التعليمية الرقمية، (2) درجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية بمادة لغتي، (3) ومعوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي.

مصطلحات البحث

الألعاب التعليمية الرقمية Digital Educational Games

عرفها مطاوع (2000) بأنها "نشاط منظم ومقنن يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة حيث يستمتع التلميذ أثناء اللعب، ويتفاعل بإيجابية مع الحاسوب ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة والتوصل إلى النتائج المعززة" (ص.145).

ويقصد بها إجرائيا: أدوات رسومية قائمة على خصائص الفيديو والكمبيوتر يمكن ممارستها عن طريق الحاسوب أو الموبايل أو الإنترنت، تمزج ما بين التعلم والمرح حيث تجعل الطالب نشطاً متفاعلا، من خلال تقديم المحتوى العلمي لمادة لغتي بما يتضمنه من حقائق ومفاهيم ومهارات بطريقة مثيرة وجذابة للطالب، وتوفير جو من المتعة والإثارة والتشويق والتحدي تحت إشراف معلم مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا.

الأهداف المعرفية Cognitive objectives

عرفها عطيو (2013) بأنها: التغيرات في الجزء الخاص بالتفكير والعمليات العقلية وتتضمن الأهداف التي تؤكد على النتائج الفعلية المتوقعة من التعلم ومنها المعارف والمعلومات التي يمكن للتلميذ اكتسابها من الدرس" (ص.

ويمكن تعريفها إجرائيا بأنها: جميع التغيرات الناتجة في الجانب المعرفي لدى طلاب المرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا وما يرتبط بها من حقائق، ومفاهيم، وتعميمات، ونظريات علمية، بالإضافة لعمليات التفكير المتنوعة التي يقوم بها الطالب بمادة لغتي باستخدام الأنشطة والمهارات الذهنية المختلفة لحل المشكلات ومعالجتها ثم اتخاذ القرارات المناسبة بشأنها.

الإطار النظري والدراسات السابقة

مفهوم الألعاب التعليمية الرقمية Digital Educational Games

عرفها دي فريتاس واتيويل (De Freitas & Attewell, 2006) بأنها أدوات رسومية قائمة على خصائص الفيديو والكمبيوتر وتتطلب القراءة البصرية وتفسير رموزها كما أنها تطلب المشاركة النشطة في هذه البيئة لكي تنمي قدرتهم على الاكتشاف والتجربة وحل المشكلات وتساعدهم على اكتساب الخبرات لتحقيق أهداف تعليمية محددة وذلك من خلال قواعد محددة.

كما عرفها محمد وفوزي (2009، ص.145) بأنها نشاط تعليمي يقدم عن طريق الحاسوب ويعتمد في أدائه على التمكين من حقائق أو مفاهيم أو تعميمات أو نظريات أو مهارات في مجال تخصصي معين، كما يعتمد الأداء في اللعبة على إتقان أحكامها أو قواعدها.

وعرفها خميس وآخرون (2015، ص.442) بأنها بيئة تعلم الكترونية تحتوي على مجموعة من الأنشطة المقدمة للتلاميذ من خلال الكمبيوتر أو الفيديو والتي تمكنهم من التفاعل والتحكم فيها إما بالاختيار بين شاشات اللعبة أو الانتقال بينهما، مما تعمل على جذب اهتمام التلاميذ وزيادة تركيزهم وإثارة دافعتيهم للوصول إلى الفوز فيها وذلك من خلال إتباع مجموعة من القواعد أو الخطوات التي تحكم سير اللعبة وبالتالي تحقيق أهداف تعليمية محددة.

مما سبق يمكن القول أن الألعاب التعليمية الرقمية هي مجموعة من الأنشطة المبرمجة التي تزيد من دافعية المتعلم لما توفره من درجة عالية من التفاعلية، كما تتسم بالمتعة والتشويق واثارة الخيال، في إطار تعليمي بهدف الى خلق جو التحدي الفكر المتعلم، للوصول الى الحلول غير التقليدية لمشكلة اللعبة تحت إشراف المعلم، والوصول الى ما تتضمنه اللعبة من معلومات.

خصائص الألعاب التعليمية الرقمية

للألعاب التعليمية مجموعة من الخصائص التي يمكن تلخيصها فيما يلي (Prensky, 2001, p.5; Rothschild, 2008, Barnett& Archambault,2010,p.30; Garris, et al, 2002, p.443 :(p.62-64;

1. الأهداف: وتعني وضوح النتائج النهائية التي يرغب المتعلم في الوصول إليها.
2. القواعد: ويقصد بها وجود مجموعة من القواعد أو الخطوات والإرشادات التي توضح الطريق الذي يسلكه المتعلم في الوصول إلى أهدافه.
3. المنافسة: فاللعبة تعتمد على عنصر المنافسة، وقد تكون المنافسة بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والجهاز، أو بين المتعلم ومحك أو معيار وذلك لإتقان مهارة ما أو هدف ما.
4. الخيال: بحيث تثير اللعبة خيال المتعلم مما يدفعه لحب الاستطلاع والانخراط في مهام التعلم وأنشطته.
5. التفاعل: بمعنى أنها تتيح التفاعل الجيد بين اللعبة والتلاميذ وذلك من خلال توفير اللعبة مساحة من الحرية للتلاميذ للتحكم فيها وعرض محتواها والتنقل بين مستوياتها وفقا لمتطلباتهم.
6. تصمم بحيث يكون هدفها التعلم وليس التسلية والمتعة والترفيه، فاللعبة التي يتم تصمم يكون هدفها تعزيز اهداف المواد التعليمية.
7. التحدي: تتضمن اللعبة قدرا من التحدي الذي يستنفر قدرات المتعلم؛ حيث أن اللعبة تتيح للمتعلمين تحدي المشكلات التي تواجهه، وتحدي أقرانه للحصول على المكافآت.
8. التغذية الراجعة: بحيث تعرض النتيجة الفورية بعد الاستجابة للمثير، وتكون بمثابة التعزيز للمتعلم الذي يدفعه لمواصلة اللعب.
9. تزويد التلاميذ بأنماط اللغة ومنها (المسموعة والمكتوبة) وذلك لتوجيه انتباه إلى المحتوي التعليمي المراد تعلمه.

أهمية الألعاب التعليمية الرقمية

للألعاب التعليمية الرقمية في البيئات التعليمية التعلمية أهمية كبيرة في تحقيق نواتج التعلم الأمر يستلزم من القائمين على العملية التربوية الاهتمام بتنظيم برامج لتدريب المعلمين بشكل عام ومعلمي اللغة العربية بشكل خاص على تصميم الألعاب التعليمية وتوظيفها في بيئات التعلم، ويمكن توضيح أهمية الألعاب التعليمية الرقمية (الإلكترونية) فيما يلي (الملاح وفهيم، 2016؛ Gross, 2003; Prensky, 2001, p. 15; Mayer, 2005):

1. سرعة الفهم والتعلم وسرعة إنجاز المهام: حيث تساعد على زيادة إقبال المتعلمين نحو المادة وتجعلهم أكثر قابلية وسرعة في أداء الأنشطة.
2. التواصلية والانفتاح: حيث تساعد المتعلمين على التواصل والإيجابية والتفاعل والتعاون مع أقرانهم أثناء أداء الأنشطة والمهام التعليمية.
3. النشاط والحيوية في مقابل السلبية: حيث يؤدي استمتاع الطلاب بتلك الألعاب إلى مشاركتهم بفاعلية ونشاط في العملية التعليمية.
4. التوجه نحو حل المشكلات: تسهم تلك الألعاب في تنمية قدرات ومهارات الطلاب على التفكير في المشكلات التي تواجههم.
5. تكوين النظرة الإيجابية نحو التكنولوجيا: تساعد على تغيير اتجاهات الطلاب نحو التقنية وأهميتها في عملية التعلم.
6. تنمية مهارات المتعلم الحياتية: مثل اكتساب بعض مهارات الثقافة الكمبيوترية كمهارات التشغيل والتعامل مع النظام.
7. تنمي شخصية المتعلم من خلال تنمية ثقته بنفسه وقدرته على اتخاذ القرارات، وتقليل الفشل والسعي لتحقيق النجاح وهو ما يسمى بالروح الرياضية.
8. غرس روح التحدي والإرادة بين الطلاب من خلال المنافسة للحصول على المكافآت.
9. تنمية مهارات المتعلم العقلية ومن أهمها مهارات حل المشكلات، والتفكير التأملي من خلال دراسة كافة تفاصيل اللعبة والتحركات واستراتيجيات الفوز.
10. تنمية مهارات التفكير العلمي لدى الطلاب من خلال تنظيم الأفكار بحيث يستوعب المتعلم جميع مدخلات اللعبة واستراتيجيات الفوز.

معايير اختيار الألعاب التعليمية الرقمية

توجد العديد من المعايير التي في ضوئها اختيار الألعاب التعليمية الرقمية وتلك المعايير يمكن تلخيصها فيما يلي (متولي وآخران، 2007، ص.216).

1. أن يتمركز محتواها حول اهتمامات الطلاب وميولهم ويشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوجية والنفسية.
2. أن تؤكد على تعلم المفاهيم والمهارات القبلية قبل تعلم الجديد منها.
3. أن تستخدم المثيرات البصرية كالصور والأشكال والرسوم.
4. أن تقدم التغذية الراجعة مباشرة لزيادة الدافعية وتنبه الطالب لخطئه وتوجهه إلى الطريق الصحيح.
5. أن يكون محتواها وثيق الصلة بأهداف الصلة بأهداف بسيطة ومحددة في شكل سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها.

6. أن تعبر عن فكرة واحدة غير متشعبة.
7. أن تكون قليلة التفاصيل حتى لا تشتت الانتباه.
8. أن تكون سهلة الاستخدام من حيث تشغيلها والدخول إليها والخروج منها والتعامل معها.
9. أن يراعي المحتوى مستوى تفكير الطالب.
10. أن تكون أنشطتها جديدة ومبتكرة.

مكونات الألعاب التعليمية الرقمية

تتعدد مكونات الألعاب التعليمية الإلكترونية، حيث ذكر كلاوى (Klawe, 1999, p.2) ستة مكونات وهي التفاعل، والاستكشاف، والألغاز، والتحديات، والرسومات، والموسيقى والمؤثرات الصوتية.

بينما ذكر ساديج (Sadigh, 2002, p.10-18)، ستة مكونات أيضا وهي الرسومات والصور، والأصوات والموسيقى، والشخصيات، وقصة العب، واللعب، وواجهة التفاعل. بينما ذكر كل من برينسكى (Prensky, 2001, p.17)، وديكي (Dickey, 2000, p.75)، أربعة عناصر وهي الشخصيات، قصة اللعب، زمن اللعب، الموسيقي، بينما حددها زيتون (2002، ص.212) في ثلاثة مكونات وهي المقدمة، جسم اللعبة، النهاية.

في حين أشار خميس وآخرون (2015، ص.446) أن مكونات الألعاب التعليمية الرقمية تتلخص فيما يلي:

١. المقدمة: تتمثل في تقديم خلفية اللاعب عن اللعبة قبل البدء في اللعب.
٢. جسم اللعبة: وهو سيناريو كامل المسار اللعبة، ويكون جسم اللعبة على هيئة مستويات متعددة حتى لا يمل المتعلم ويشعر بالمتعة المتجددة في كل مرة يستخدم فيها اللعبة.
٣. النهاية: ويتم من خلالها التحقق من إنجاز الهدف، وتقديم التغذية الراجعة المناسبة.

الألعاب التعليمية الرقمية في تدريس اللغة العربية

تهدف الألعاب التعليمية الرقمية إلى تعليم وإكساب التلاميذ مهارة الاستماع والتحدث والتواصل عن طريق التعبير بالصوت والكلام والحركة، ويتم تدريب التلاميذ على العاب التعبير الشفوي، وفي مرحلة لاحقة يتم تدريب التلاميذ على التعبير الكتابي، بالإضافة إلى التعبير الشفوي، ويعرض (العناني، 2002)، المشار إليه في (العبد لله،2016) بعضا لنماذج الألعاب المستخدمة في تدريس اللغة العربية على النحو التالي:

1. **الألعاب اللغوية:** وتشمل لعبتي التحدث ببساطة، والأقنعة.

أ- **لعبة التحدث ببساطة:** يقوم المعلم بتحديد مكان للمتكلم بحيث يراه كل التلاميذ داخل الغرفة الصفية، ثم يختار المشاركون في اللعبة موضوعا للتحدث فيه وليكن مثالاً عن الحوادث، ويأتي كل فرد من المشاركين ويجلس في مكان، ويحكي قصة عن الحوادث، ومن الممكن أيضا أن يعطي المعلم كل تلميذ ورقة كتب عليها جملة ناقصة فيكملها من عنده معبرا عن نفسه بخصوص الموضوع ذاته.

ب-**لعبة الأقنعة**: ويمكن استخدام الأقنعة في التمثيل الصامت، وينبغي على التلميذ أن يمثل ويحرك جسمه بما يناسب القناع الذي يرتديه، وينبغي على التلميذ التعبير بواسطة القناع أمام التلاميذ، ويمكن استعمال الموسيقى، لأنها تضيف روح المرح والحيوية على عرض الأقنعة.

2. **ألعاب تعليم التلاميذ القراءة والكتابة:** وتشمل ألعاب البطاقات، ولعبة التصنيف، وألعاب بطاقات الأسئلة الكثيرة.

أ- **ألعاب البطاقات:** وتستخدم لتدريب التلاميذ على القراءة والكتابة، حتى لو كانوا يعرفون كيف يكتبون جملا، وهي تصلح لطلاب المرحلة الابتدائية الدنيا، وتهدف إلى تمكين التلاميذ من تمييز حرف من حروف اللغة العربية كالتمييز بين حرف (ض) وحرف (ظ)، وتميزه منفصلا ومتصلا، والتمكن من كتابته بشكل صحيح بالإضافة إلى نطقه وكتابته في الفراغ المخصص له.

ب-**لعبة التصنيف:** وتستخدم لتمكين التلاميذ من تصنيف الكلمات التي تشترك في حرف معين من حروف اللغة العربية كحرف (ع) مثلاً التي تشترك في حرف (غ) لكي يكون قادرا على التمييز بينهما.

ج-**بطاقات الأسئلة الكثيرة:** وهي عبارة عن حكايات وموضوعات ملائمة للصغار يتم طرحها على التلاميذ بحيث تدون تحت كل قصة مجموعة من الأسئلة يجيبون عنها في دفاترهم بعد قراءتها قراءة صامتة مع رصد رقم البطاقة للألعاب.

3. **الألعاب التعليمية الرقمية:** تعتبر إحدى البرامج المهمة التي تعمل على جذب انتباه الطلبة ومحاولة تعليمهم المفاهيم المختلفة، بما تتضمنه من مواد تعليمية جيدة وأنشطة تربوية هادفة، حيث يمكن استخدامها في تعليم اللغة العربية ومع جميع مستويات التلاميذ وذلك عن طريق الحواسيب المكتبية والمحمولة وأجهزة الألعاب المختلفة مثل PlayStation والأجهزة اللوحية والكفية مثل Ipod , IPad , Tab ، والهواتف الذكية مثل Galaxy , BlackBerry , IPhone وتعتبر هذه الالعاب حاليا أكثر حضورا في تعليم الصغار، لذا فانه من الضروري أن يتم توظيفها وتكييفها من أجل تعزيز اهداف اللغة العربية.

ويشير العزو (2004، ص.28) إلى إنه يمكن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية باستخدام جهاز إلكتروني، والمؤثرات الصوتية والبصرية، والتركيز على إحراز النقاط، أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى لتحقيق ما نصبوا اليه، ويتطلب الأمر من التلاميذ مثلا أن يقرأ ويفسر بعض الإرشادات أو يجيب عن بعض الأسئلة حول موضوع ما، من أجل اضفاء عنصر الإثارة والحافز إلى العمل الدراسي، ولذا عادة ما تأخذ الألعاب الشكل الذي يجذب المتعلم، ويجعله لا يفارق اللعبة دون تحقيق الهدف أو الأهداف المطلوبة، وهي تعتمد أساسا على مبدأ المنافسة لإثارة دافعية التلميذ، كما تعتمد على إمكانات الحاسوب التعليمية بحيث يصبح بالإمكان تقويم أداء التلاميذ عن طريق بعض التدريبات التي يتم التعامل معها بشكل غير مباشر مما يزيد من احتمال تحقيق أهداف الدرس.

معوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية

على الرغم من الفوائد التي تقدمها الألعاب الرقمية في مجال التعليم إلا أن هناك بعض السلبيات التي تعوق استخدام هذه الألعاب، الأمر الذي يقلل من استخدامها في العملية التعليمية ومن تلك المعوقات أو السلبيات بمراحل التعليم بشكل عام والمرحلة الابتدائية بشكل خاص (الملاح و فهيم، 2016):

1. مستوى سهولة وصعوبة اللعبة: فقد تكون اللعبة سهلة جدا عند بعض المتعلمين وفي الوقت ذاته صعبة عند البعض الآخر، مما يؤدي إلى انخفاض الحافز لدى الصنف الأول والإحباط والشعور بالقتل لدى الصنف الثاني.
2. وقت اللعبة: قد تستغرق اللعبة وقت أطول بما لا يتناسب مع مدة الحصة الدراسية والفترة المحددة لإنهاء المنهج الدراسي، لاسيما سوء تصميم بعض الألعاب الرقمية مثل وجود مشاكل في تصميم واجهة التفاعل وردود الفعل مع إمكانية وجود قواعد غير منطقية.
3. التغير المستمر في تكنولوجيا الألعاب الرقمية يجعل من الصعب تقييم الأثر التعليمي لها عبر المدى الطويل.
4. قد تكون أهداف اللعبة غير متوافقة مع الأهداف التعليمية.
5. كما أنه من الصعب أن تجذب اللعبة في أغلب الأحيان المتعلمين من الذكور والإنبات بنفس القدر بحيث لا يراعى عند تصميم اللعبة الخصائص العقلية والجسمية والنفسية للمتعلمين.
6. تحتاج الى تحديث أجهزة الكمبيوتر برامج جديدة من حين الى أخر.
7. النقص في معدات ألعاب الفيديو والكمبيوتر في المدارس وإن وجدت فهي بحاجة الى فنيين مسؤولين عن الصيانة والحفاظ على مثل هذه المعدات.
8. الصعوبة في تنظيم وقت الحصة الدراسية لممارسة هذه الألعاب، وصعوبة توفير العاب تغطي جميع أجزاء المنهج.
9. تخوف بعض المعلمين من عدم بلوغ الأهداف التعليمية المنشودة.
10. اعتقاد بعض المعلمين بعدم أهمية الألعاب التعليمية الرقمية وظنه بأنها غير مجدية.
11. ضعف قدرة بعض المعلمين على استخدام الألعاب التعليمية الرقمية وتوظيفها في عملية التعليم.

وقد تنوعت الدراسات التي تناولت استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية من وجهه نظر معلمي ماده لغتي بجازان وقد تم التركيز على الدراسات التي ركزت على استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في مادة اللغة العربية، حيث هدفت دراسة، المغذي (2018) إلى بيان معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية، وتم استخدام المنهج الوصفي، وكانت الأداة المستخدمة هي الاستبانة، وطبقت على عينة مكونة من (200) معلم ومعلمة من معلمات المرحلة الابتدائية، وخلصت النتائج إلى انه يمكن توظيف الألعاب الإلكترونية في مجال تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية.

بينما هدفت دراسة بن صقر (2018) إلى التعرف على واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال، و ومعرفة معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية، واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وطبقت على عينة مكونة من (91) من معلمي رياض الاطفال وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها: أن معلمات رياض الأطفال تستخدم الألعاب الإلكترونية في التعليم بدرجة عالية، وأن من معوقات استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم هو عدم توافر أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في الروضات، وعدم وجود شبكة انترنت قوية بالروضات مما يؤدي الى عدم استخدام الألعاب الإلكترونية المتاحة أون لاين على شبكة الإنترنت.

كذلك هدفت دراسة موكلي (2019) إلى التعرف على واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان؛ حيث تم استخدام المنهج الوصفي واشتملت عينة الدراسة على معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان بالمملكة العربية السعودية حيث تم اختيارهم بشكل عشوائي، وقد بلغ عدد أفراد العينة (60) معلماً. وتمثلت أداة الدراسة في استبانة تكونت في صورتها النهائية من (40) عبارة، وأسفرت نتائج الدراسة عن عدم وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (α=0.05) في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يرجع إلى متغيرات الجنس، المؤهل الدراسي، التخصص، سنوات الخبرة التدريسية. كما أسفرت نتائج هذه الدراسة إلى أن اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية كان بدرجة متوسطة، كما كشفن نتائج الدراسة عن وجود مجموعة من المعوقات التي تحول دون استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في المواقف التعليمية وبدرجة كبيرة، كما أشارت نتائج الدراسة إلى أن معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان لديهم الرغبة في استخدام هذا النوع من التعلم ولكن بدرجة متوسطة.

كما أجرى ماسروب وآخرون Masrop, et al (2019) دراسة هدفت إلى معرفة أسباب أهمية الألعاب وطريقة اللعب لمستقبل التعليم بالاعتماد على هذه الأعمال، وإمكانية التدريس في الألعاب الرقمية، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي، واستخدام الدراسة استبيان كأداة للدراسة، كما تم تحليل الأعمال السابقة في المنطقة فيما يتعلق بنتائجها النظرية، قد أظهرت نتيجة التحليل أن غالبية ألعاب تعلم اللغة العربية تقتصر على المحتوى الأبجدي والعرض العام يفتقر إلى الجودة من حيث الرسومات والرسوم المتحركة والألوان والتعليق الصوتي، لذا يقترحون بعض ألعاب تعلم اللغة العربية الموجودة والمخصصة لتعليم الأطفال.

كما أجرى ألكان وميرتول Alkan, & Mertol (2019) دراسة هدفت إلى تحديد درجة استخدام المعلمين الألعاب التعليمية الرقمية، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي؛ حيث تكونت مجموعة الدراسة الخاصة بالبحث من معلمي الصف الرابع الذين يدرسون في أقسام العلوم الاجتماعية والتدريس في الفصول الدراسية جامعة سليمان ديميريل خلال العام الدراسي 2019/2018. لديها، وقد توصلت الدراسة إلى أن المعلمين كانوا أكثر إيجابية من النساء في استخدام الألعاب التعليمية الرقمية، كما كان المعلمون الذين يدرسون العلوم الاجتماعية أكثر إيجابية من أولئك الذين يدرسون التدريس في الفصول الدراسية، كما كان المعلمين مهتمين باستخدام الألعاب الرقمية التعليمية، وكانوا حريصين على استخدم هذه الألعاب في عملية التعليم وبدرجة كبيرة.

في حين أجرى الحراحشة (2019) دراسة هدفت إلى معرفة واقع استخدام معلمي المرحلة الأساسية الدنيا للألعاب التعليمية في العملية التدريسية، وتم اعتماد المنهج الوصفي وتم اختيار عينة عشوائية تكونت العينة من (183) معلم ومعلمة، وتم استخدام الاستبيان كأداة للدراسة، وكان من أبرز النتائج أن معلمي المرحلة الأساسية يستخدمون الألعاب التعليمية بدرجة متوسطة، لذا أوصت الدراسة بتفعيل دورات تدريبية لدعم دور معلمين باستخدام الألعاب التعلمية، وكذلك تشجيع التلاميذ على ممارسة الألعاب التعليمية.

بينما دراسة قهلوز وعرقابي (2020) هدفت لمعرفة علاقة الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي، وتم استخدام الاستبانة كأداة للبحث، وكانت العينة عبارة عن (30) فردا من أولياء التلاميذ، وكان من نتائج الدراسة أن هناك تراجع في المستوى الدراسي لدى عينة الدراسة وذلك لكونهم يقضون معظم أوقات فراغهم في اللعب بدل الاهتمام بمراجعة الدروس، وان هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الإلكترونية والتحصيل الدراسي.

بينما أجرى bin Zainuddin, et al (2021) دراسة هدفت إلى استكشاف وجهة نظر المعلمين في ضرورة تصميم تعلم اللغة العربية المستند إلى الألعاب الرقمية اللغة في المدارس الابتدائية الماليزية، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي، حيث تم جمع بيانات الدراسة باستخدام استبيان وتحليلها وصفيًا، وأظهرت النتائج بيانات مهمة أن معظم المستجيبين وافقوا على استخدام التعلم الرقمي المحمول في فصولهم الدراسية وأن هناك حاجة ماسة للتطبيق التكنولوجي في تعلم اللغة العربية في المدارس الابتدائية في ماليزيا لتحسين اللغة العربية.

وأخيراً أجرى Abdul Ghani, et al (2022) دراسة هدفت إلى استكشاف التأثير على توظيف الألعاب الرقمية تعلم اللغة العربية في المستوى العالي، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي، هذه الدراسة هي دراسة نوعية، وتم الحصول على البيانات من خلالها جلسات مقابلة شبه منظمة مع 16 طالبًا في المرحلة الجامعية ممن تعرضوا للهواتف الرقمية لعبة في تعلم اللغة العربية، حيث تم اختيار الطلاب بشكل هادف على أساس عدة تحديد الخصائص، أشارت النتائج الرئيسية إلى أن اللعبة الرقمية المحمولة تنتج تأثير كبير على تحصيلهم التعليمي وتعزيز اكتسابهم للمفردات العربية، كما يعزز التعلم القائم على الألعاب الرقمية أيضًا التعلم التفاعلي الذي يركز على الطالب.

وقد اتفق هذا البحث مع بعض الدراسات السابقة التي استخدمت الألعاب التعليمية الرقمية كمتغير للدراسة مثل دراسات (Abdul Ghani, et al, 2022)، (bin Zainuddin, et al, 2021)، قهلوز وعرقابي (2020)، أبو جربوع (2018)، ألكان وميرتول (Alkan, & Mertol (2019، الحراحشة (2019)، المغذي (2018)، بن صقر (2018)، موكلي (2019)، ماسروب وآخرون (Masrop, et al 2019)، كما استفاد منها في تعتبر الدراسات السابقة مرجعا مهما للبحث الحالية ن استخدام بعض الادب النظري الموجود في تلك الدراسات، الاستفادة في بناء أداة البحث، والاستفادة من طريقة استخدام اداة جمع البيانات والمعلومات، الاستفادة من النتائج التي توصلت اليها الدراسات السابقة.

الإجراءات المنهجية للبحث

منهج البحث

استخدم هذا البحث المنهج الوصفي المسحي، الذي يُعرفه قنديلجي (2008) بأنه "منهج يعتمد عليه في الحصول على معلومات وبيانات دقيقة ووافية عن الواقع الاجتماعي أو الظواهر أو المجتمع أو الأحداث أو الأنشطة لوصف تلك الظاهرة أو النشاط والحصول على حقائق ذات علاقات بشيء ما أو مؤسسة، بالإضافة إلى تحديد وتشخيص الحالات التي تشتمل أو تحدث فيها المشكلات التي تحتاج إلى إدخال التحسينات المطلوبة، بالإضافة إلى التنبؤ بالمتغيرات المستقبلية"؛ وقد تم استخدام هذا المنهج

لمناسبة لتحقيق أهداف البحث المتمثلة في الحصول على معلومات وبيانات دقيقة حول واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية من وجهة نظر معلمي مادة لغتي بإدارة تعليم صبيا.

مجتمع البحث وعينته

تمثل مجتمع البحث في جميع معلمات مادة لغتي بمدارس التعليم بالمرحلة الابتدائية الممارسين للتدريس بإدارة تعليم صبيا في المملكة العربيَّة السعوديَّة، البالغ عددهم (5210) معلم ومعلمة.

فيما تألفت عينة هذا البحث من (358) معلم ومعلمة تم اختيارهم بطريقة العينة العشوائية المنتظمة (حيث تم تحديد طول فترة المعاينة من خلال قسمة العدد الإجمالي للمجتمع على عدد العينة 358/5210= 15؛ ثم اختيار المعلم الأول في القائمة يليه المعلم أو المعلمة رقم 16، ثم رقم 31 وحتى اكتمال العدد المطلوب وهو 358)؛ وقد تم تطبيق أداة البحث عليهم إلكترونيًا، من خلال تحويل الاستبيان إلى شكل إلكتروني باستخدام نماذج جوجل؛ والجداول التالية توضح خصائص عينة البحث وفق متغيري النوع، وعدد سنوات الخبرة.

جدول 1

توزيع عينة البحث بحسب متغير النوع

النوع	التكرار	النسبة المئوية
ذكور	160	%44.69
إناث	198	%55.31
المجموع	358	%100

جدول 2

توزيع عينة البحث بحسب عدد سنوات الخبرة

عدد سنوات الخبرة	التكرار	النسبة المئوية
من 1-5 سنوات	92	%27,09
من6-10سنوات	125	%34.91
10 سنوات فأكثر	141	%39.38
المجموع	358	%100

أداة البحث

تمثلت أداة جمع البيانات في هذا البحث في استبيان للكشف عن واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية من وجهة نظر معلمي مادة لغتي بإدارة تعليم صبيا، بالإضافة إلى استخدام نتائج تطبيق المقياس في التحقق من فروض البحث والإجابة عن أسئلته.

وقد تم إعداد الصورة الأولية للاستبيان من خلال الاطلاع على بعض الأدبيات و البحوث والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث ومنها: (بن صقر، 2018؛ العبد الله، 2016؛ عشا، 2020؛ الشهري، 2019؛ موكلي، 2019؛ الملاح وفهيم، 2016)؛ حيث تم صياغة بنود الاستبيان في صورة عبارات سلوكية قصيرة تصف سلوكًا واحدًا يستجيب عليه أفراد العينة، وقد روعي عند صياغة عبارات الاستبيان أن تتفق مع أهدافه وطبيعته من ناحية والمحور الذي تنتمي إليه من ناحية أخرى، وتكون الاستبيان في صورته الأولية من (24) عبارة فرعية تندرج تحت ثلاثة (3) محاور رئيسة هي:

درجة استخدام معلمي مادة لغتي العربية للألعاب التعليمية الالكترونية وعدد عباراته (7) عبارات، درجة مساهمة الالعاب التعليمية الالكترونية في تعزيز الأهداف المعرفية بمادة لغتي وعدد عباراته (10) عبارات، ومعوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي وعدد عباراته (7) عبارات.

وبالنسبة لتقدير استجابات معلمي مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا على الاستبيان، فقد تم وضع أسلوب تقدير الأداء في ضوء خمس مستويات؛ حيث اعتُمِد على مقياس «ليكرت» الخماسي، الذي تُحوَّل فيه درجة الاستجابة إلى الأوزان النسبية (كبير جدا يأخذ الدرجة 5، كبير يأخذ الدرجة 4، محايد يأخذ الدرجة 3؛ غير موافق يأخذ الدرجة 2؛ غير موافق بشدة يأخذ الدرجة 1).

الصدق الظاهري للاستبيان (صدق المحكمين)

بعد إعداد الاستبيان في صورته الأولية تم عرضه على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في مجال المناهج وطرق التدريس وتقنيات التعليم؛ حيث تم التعرف على آرائهم فيما يخص الشكل العام للاستبيان، وتعليماته العامة، ومدى مناسبة عبارات الاستبيان لأهدافه والغرض منه، ومدى مناسبة صياغة عبارات الاستبيان للمحاور الثلاثة المتضمنة به، وكذلك سلامة العبارات من الناحية العلمية؛ ووفقًا لآراء وملاحظات السادة المحكمين تم إعادة صياغة بعض العبارات الفرعية، ليصبح الاستبيان جاهزا للتطبيق الاستطلاعي مكونا من (24) عبارة فرعية.

الاتساق الداخلي لعبارات الاستبيان

لتحديد الاتساق الداخلي لعبارات الاستبيان طُبِّق على عينة استطلاعية بلغت (32) من معلمي ومعلمات مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا من مجتمع البحث نفسه (حيث تم تحويل الاستبيان إلى الشكل الإلكتروني من خلال نماذج جوجل)، ثم تم حساب معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة فرعية والدرجة الكلية للاستبيان، وبين الدرجة الكلية لكل محور والدرجة الكلية للاستبيان من خلال برنامج الحزمة الإحصائية SPSS، ويمكن توضيح ذلك بالجداول التالية:

جدول 3

معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل عبارة فرعية والدرجة الكلية للاستبيان والدرجة الكلية لكل محور (ن=32)

المحور الأول			المحور الثاني			المحور الثالث		
م	الارتباط بالدرجة الكلية	الارتباط بالمحور	م	الارتباط بالدرجة الكلية	الارتباط بالمحور	م	الارتباط بالدرجة الكلية	الارتباط بالمحور
1	0.873	0.849	8	0.794	0.795	18	0.897	0.842
2	0.889	0.880	9	0.763	0.796	19	0.827	0.808
3	0.644	0.565	10	0.753	0.787	20	0.807	0.749
4	0.648	0.614	11	0.727	0.728	21	0.704	0.708
5	0.812	0.805	12	0.894	0.893	22	0.729	0.886
6	0.829	0.784	13	0.632	0.618	23	0.900	0.892

المحور الأول			المحور الثاني			المحور الثالث		
م	الارتباط بالدرجة الكلية	الارتباط بالمحور	م	الارتباط بالدرجة الكلية	الارتباط بالمحور	م	الارتباط بالدرجة الكلية	الارتباط بالمحور
7	0.832	0.817	14	0.588	0.626	24	0.849	0.794
			15	0.734	0.762			
			16	0.606	0.592			
			17	0.841	0,849			

يتضح من الجدول (3) أن ثمة ارتباطًا طرديًا بين العبارات الفرعية وبين الدرجة الكلية للاستبيان، حيث تراوحت بين (0,588 -0,900)، وهي معاملات ارتباط تتراوح بين المتوسطة، والكبيرة، وشبه التامة، بينما تراوحت معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه (0.565-0.894)، وهي معاملات ارتباط تتراوح بين المتوسطة، والكبيرة، وشبه التامة، كما تم حساب معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل محور والدرجة الكلية للاستبيان كما هو مبين بالجدول الآتي:

جدول 4

معاملات ارتباط بيرسون بين درجة كل محور والدرجة الكلية للاستبيان (ن=32)

المحور	عدد العبارات	الدرجة الكلية	معامل الارتباط
درجة استخدام معلمي مادة لغتي للألعاب الالكترونية التعليمية	7	35	0.979
درجة مساهمة الالعاب التعليمية الالكترونية في تعزيز الأهداف المعرفية بمادة لغتي	10	50	0,985
معوقات استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي	7	35	0.982

بقراءة الجدول (4) يتضح أن ثمة ارتباطًا طرديًا بين المحاور الثلاثة الرئيسة المتضمنة بالاستبيان الاتجاه والدرجة الكلية له؛ حيث بلغت معاملات الارتباط لها (0,979؛ 0,985؛ 0.982)، وهي معاملات ارتباط شبه تامة؛ وبذلك أصبح استبيان واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية من وجهة نظر معلمي مادة لغتي بإدارة تعليم صبيا يتمتع بدرجة عالية من الاتساق الداخلي.

ثبات درجات الاستبيان

للتحقق من ثبات درجات استبيان واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية من وجهة نظر معلمي مادة لغتي بإدارة تعليم صبيا، تم استخدام معامل «ألفا كرونباخ» لحساب معامل ثبات عبارات الاستبيان ككل وثبات محاوره الثلاثة؛ والجدول (5) يوضح ذلك:

جدول 5
معامل ثبات ألفا كرونباخ لدرجات استبيان واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية من وجهة نظر معلمي مادة لغتي بجازان (ن=32)

المحور	عدد العبارات	الدرجة الكلية	معامل الارتباط
درجة استخدام معلمي مادة لغتي للألعاب الالكترونية التعليمية	7	35	0.909
درجة مساهمة الالعاب التعليمية الالكترونية في تعزيز الأهداف المعرفية بمادة لغتي	10	50	0,911
معوقات استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي	7	35	0.912
الاستبيان ككل	24	120	0.969

باستقراء النتائج الموضحة بالجدول رقم (5) اتضح أن معاملات الثبات جاءت مرتفعة للمحاور الثلاثة؛ حيث بلغت على الترتيب (0.909، 0.911، 0.912) في حين بلغت للاستبيان ككل (0.969)، وهو ما يؤكد ثبات درجات الاستبيان، وبذلك أصبح الاستبيان في صورته النهائية جاهزًا للتطبيق الميداني على عينة البحث الأساسية؛ حيث تألف من (24) عبارة فرعية موزعة على ثلاثة محاور رئيسة.

نتائج البحث

تناول هذا الجزء عرضًا للنتائج المرتبطة بأسئلة البحث والتحقُّق من صحة فروضه، ويمكن بيان ذلك على النحو التالي:

أولًا: الإجابة عن السؤال الأول من أسئلة البحث، ونصه: ما درجة استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا؟ وللإجابة عن هذا السؤال، طُبِّق الاستبيان على عينة اشتقت من المجتمع بلغت (358) من معلمي ومعلمات اللغة العربية بإدارة تعليم صبيا، ثم حُسِبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل عبارة فرعية، ولتحديد مستوى كل عبارة من تلك العبارات، اعتُمِد مقياس ليكرت الخماسي؛ ولتحديد طول خلايا المقياس الخماسي (الحدود الدنيا والعليا) المستخدم لتحديد درجة عبارات الاستبيان، تم حساب المدى (5-1=4)، ثم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية الصحيح أي (5/4= 0.8)، بعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (أو بداية المقياس وهي الواحد الصحيح)؛ وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية، وهكذا أصبح طول الخلايا في المقياس (صغير جدا "1-1.8"، صغير"1.81-2.6، متوسط "2.61-3.4؛ كبير "3.41-4.2"؛ كبير جدا "4.21-5")، كما تم تحديد درجة الاستجابة ككل، ولكل محور رئيس من خلال حساب المدى وطول الخلية لكل فئة كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول 6
تقدير درجة الاستجابة نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي ككل ولكل محور على حدة وفق مقياس ليكرت الخماسي

المحاور	الدرجة الصغرى	الدرجة العظمى	المدى	طول الخلية	فئات المقياس الخماسي				
					صغير جدا	صغير	متوسط	كبير	كبير جدا
الأول	7	35	28	5.6	12.6-7	-12.61 18.2	-18.21 23.8	-23.81 29.4	-29.41 35
الثاني	10	50	40	8	18-10	-18.01 26	-26.01 34	-34.01 42	-42.01 50
الثالث	7	35	28	5.6	12.6-7	-12.61 18.2	-18.21 23.8	-23.81 29.4	-29.41 35
الاستبيان ككل	24	120	96	19.2	-24 43.2	-43.21 62.4	-62.41 81.6	-81.61 100.8	-100.81 120

ويمكن توضيح النتائج التي تُوصِّل إليها من خلال الجدول التالي:

جدول 7

المتوسطات الحسابية وانحرافاتها المعيارية لاستجابات معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا على عبارات محور درجة استخدام معلمي لغتي للألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي (ن=358)

م	العبارات	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الاستجابة
1	استخدم الألعاب الإلكترونية في شرح دروس اللغة العربية.	1.13	0.4177	صغير جدا
2	أستخدم الألعاب التعليمية الرقمية في تمرين وتدريب التلاميذ على اكتساب الاهداف المعرفية لمادة لغتي.	2.71	0.6855	متوسط
3	أستخدم الألعاب التعليمية الرقمية لتوصيل المعلومة بشكل أسهل للتلاميذ.	1.99	0.4125	صغير
4	استخدم البرمجيات الإلكترونية لتصميم تصميم الألعاب الملائمة لأهداف مادة اللغة العربية.	1.17	0.5548	صغير جدا
5	أنوع في استخدام تطبيقات الألعاب الإلكترونية لتحقيق أهداف تعلم اللغة العربية	1.91	0.4070	صغير
6	أصمم الألعاب التعليمية المناسبة للفروق الفردية بين الطلاب.	1.08	0.3523	صغير جدا
7	أستخدم الألعاب التعليمية الرقمية لتقويم اكتساب التلاميذ للأهداف المعرفية.	1.93	0.4591	صغير
	المحور الأول: درجة استخدام معلمي مادة لغتي للألعاب الالكترونية التعليمية	**11.94**	**1.4414**	**صغير جدا**

يتضح من النتائج المعروضة بالجدول (7) أن معظم عبارات محور درجة استخدام معلمي مادة لغتي للألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا وقعت ضمن درجة الاستجابة (صغير جدا، وصغير)؛ حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لها بين (1.08-1.99) في حين أن العبارة رقم (2) ونصها (استخدم الألعاب التعليمية الرقمية في تمرين وتدريب التلاميذ على اكتساب الاهداف المعرفية لمادة لغتي) هي العبارة الوحيدة ضمن عبارات هذا المحور التي جاءت ضمن درجة الاستجابة متوسط ؛ حيث بلغ المتوسط الحسابي لها (2.71) وبانحراف معياري بلغ (0.6855) في حين لم تأتي أي عبارة من عبارات هذا المحور ضمن فئات (كبير، كبير جدا)، كما تراوحت قيم الانحرافات المعيارية لعبارات هذا المحور (0.3335-0.6855) مما يدل على تجانس استجابات معلمي ومعلمات اللغة العربية على جميع عبارات محور درجة استخدام معلمي مادة لغتي للألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا.

كما بلغ المتوسط الحسابي العام لمحور درجة استخدام معلمي مادة لغتي للألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا ككل (11.94)، وبانحراف معياري (1.4414)؛ حيث يدل الانحراف المعياري المحسوب على عدم التفاوت بين متوسطات درجات معلمي ومعلمات مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا في درجات عبارات هذا المحور، والتجانس بينها، كما يقع المتوسط الحسابي لعبارات هذا المحور ككل ضمن درجة الاستجابة (صغير جدا)، وهذا يشير إلى ضعف درجة استخدام معلمي مادة لغتي للألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا.

وفي ضوء ما تم عرضه أمكن الإجابة على السؤال الأول للبحث ونصه: ما درجة استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا؟ بأن درجة استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا جاءت صغيرة جدا من وجهة نظرهم.

وقد تُعزى النتيجة السابقة للعديد من الأسباب أبرزها: أن معلمي ومعلمات مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا قد لا يتلقون تدريباً كافيًا على استخدام أو تصميم أو إنتاج ألعاب تعليمية في شرح موضوعات ودروس مادة لغتي، بالإضافة إلى ضعف اهتمام إدارة المدارس والمشرفين التربويين بتشجيع وتحفيز المعلمين على استخدام هذا النوع من الألعاب، كما قد يعزو ذلك إلى ضعف التنمية المهنية الذاتية من قبل معلمي ومعلمات مادة لغتي في مجال تكنولوجيا التعليم بوجه عام، والألعاب التعليمية الرقمية بوجه خاص، كذلك قد يرجع السبب في ذلك إلى وجود معوقات متنوعة تحول دن استخدامهم للألعاب الرقمية ومنها: قلة الألعاب التعليمية الرقمية المتاحة باللغة العربية التي يمكن استخدامها في تدريس مادة لغتي وعدم توافر أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية، وعدم وجود شبكة إنترنت قوية في كثير من الأحيان بالمدارس تسمح باستخدام الألعاب الرقمية المتاحة على شبكة الإنترنت، وكثرة الاعباء والمهام التدريسية التي تحول دون استخدام الألعاب الرقمية في تدريس مادة لغتي، وكذلك النظرة السلبية من قبل إدارة المدارس للألعاب الرقمية على أنها نشاط غير جاد، وكذلك صعوبة ضبط وإدارة الفصل عند استخدام الألعاب الرقمية، وعدم معرفة معلمي المرحلة الابتدائية بكيفية دمج الألعاب التعليمية الرقمية في التدريس.

وقد اختلفت نتيجة هذا البحث مع نتيجة دراسة بن صقر (2018) التي أشارت نتائجها إلى معلمات رياض الأطفال تستخدم الألعاب الإلكترونية في التعليم بدرجة عالية، كما اختلفت مع نتيجة دراسة موكلي (2019) التي أسفرت عن أن معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان لديهم الرغبة في استخدام هذا النوع من التعلم ولكن بدرجة متوسطة، كذلك اختلفت مع نتيجة دراسة ألكان وميرتول Alkan, & Mertol (2019) التي أشارت إلى أن المعلمين مهتمين باستخدام الألعاب الرقمية التعليمية، وكانوا حريصين على استخدم هذه الألعاب في عملية التعليم وبدرجة كبيرة، في حين اختلفت مع نتيجة دراسة الحراحشة (2019) التي أوضحت نتائجها أن معلمي المرحلة الأساسية يستخدمون الألعاب التعليمية بدرجة متوسطة.

ثانيا: الإجابة عن السؤال الثاني من أسئلة البحث، ونصه: ما درجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا؟ وللإجابة عن هذا السؤال، حُسِبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل عبارة فرعية من عبارات محور درجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا، ويمكن توضيح النتائج التي تُوصِّل إليها من خلال الجدول التالي:

جدول 8

المتوسطات الحسابية وانحرافاتها المعيارية لاستجابات معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا على عبارات محور درجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية لتعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي (ن=358)

م	العبارات	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الاتجاه
8	تزيد الألعاب التعليمية الرقمية من دافعية التلاميذ نحو تعلم الاهداف المعرفية لمادة لغتي.	4.67	0.7499	كبير جدا
9	تساعد الألعاب التعليمية الرقمية في تحقيق الاهداف المعرفية لمادة لغتي المراد تحقيقها.	3.91	0.7446	كبير
10	تزيد الألعاب التعليمية الرقمية المحتوى متعة وتشويق.	3.21	0.5682	متوسط
11	تشجع الألعاب التعليمية الرقمية التلاميذ على التعلم الذاتي.	4	0.3666	كبير
12	تبقي الألعاب التعليمية الرقمية ذهن التلاميذ حاضراً فترة طويلة.	4.91	0.3523	كبير جدا
13	تولد الألعاب التعليمية الرقمية لدى التلاميذ الشعور بالإنجاز.	4.95	0.2268	كبير جدا
14	تولد الألعاب التعليمية الرقمية لدى التلاميذ القدرة على التخيل والتفكير الابداعي.	4	0.1295	كبير
15	تغرس الألعاب التعليمية الرقمية روح المثابرة للوصول	3.22	0.5681	متوسط

م	العبارات	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الاتجاه
	للأهداف المطلوبة.			
16	تساعد الألعاب التعليمية الرقمية على زيادة القدرة لإصدار حكم على المحتوى الذي تعلمه.	4.76	0.5756	كبير جدا
17	تزيد الألعاب التعليمية الرقمية من مهارات التواصل الاجتماعي لدى التلاميذ.	3.99	0.3852	كبير
	المحور الثاني: درجة مساهمة الالعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية بمادة لغتي ككل	**41.66**	**1.6834**	**كبير**

يتضح من النتائج المعروضة بالجدول (8) أن جميع عبارات محور درجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا من وجهة نظر معلمي مادة لغتي وقعت ضمن درجات الاستجابة (متوسط، وكبير، وكبير جدا)؛ حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لها بين (3.21-4.95)؛ في حين لم تأتي أي عبارة من عبارات هذا المحور ضمن فئات (صغير، صغير جدا)، كما تراوحت قيم الانحرافات المعيارية لعبارات هذا المحور (0.1295-0.7499) مما يدل على تجانس استجابات معلمي ومعلمات اللغة العربية على جميع عبارات محور درجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا.

كما بلغ المتوسط الحسابي العام لمحور درجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا ككل (41.66)، وبانحراف معياري (1.6834)؛ حيث يدل الانحراف المعياري المحسوب على عدم التفاوت بين متوسطات درجات معلمي ومعلمات مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا في درجات عبارات هذا المحور، والتجانس بينها، كما يقع المتوسط الحسابي لعبارات هذا المحور ككل ضمن درجة الاستجابة (كبير)، وهذا يشير إلى أن درجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا جاءت بدرجة كبيرة من وجهة نظر معلمي مادة لغتي.

وفي ضوء ما تم عرضه أمكن الإجابة على السؤال الثاني للبحث ونصه: ما درجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا؟ بأن درجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا جاءت بدرجة كبيرة من وجهة نظر معلمي مادة لغتي.

وقد تُعزى النتيجة السابقة للعديد من الأسباب أبرزها: أن معلمي ومعلمات مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا يرون أن الألعاب التعليمية الرقمية تسهم في تحقيق العديد من المزايا وتعمل عل تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي؛ حيث إنها تزيد من دافعية التلاميذ نحو تعلم الاهداف المعرفية لمادة لغتي، كما تساعد في تحقيق الاهداف المعرفية لمادة لغتي المراد تحقيقها، كذلك تزيد المحتوى متعة وتشويق، وتشجع التلاميذ على التعلم الذاتي، كما يرون أنها تبقي ذهن التلاميذ حاضراً لفترة طويلة، كما تولد لدى التلاميذ الشعور بالإنجاز، كذلك تولد لدى التلاميذ القدرة على التخيل والتفكير الإبداعي،

بالإضافة إلى أنها تغرس روح المثابرة للوصول للأهداف المطلوبة لدى الطلاب، وتساعدهم على زيادة القدرة لإصدار حكم على المحتوى الذي تعلمه، كما تزيد من مهارات التواصل الاجتماعي لديهم.

وقد اتفقت النتيجة السابقة مع نتائج العديد من الدراسات التي أشارت إلى وجود تأثيرات إيجابية للألعاب التعليمية الرقمية في تنمية العديد من نواتج التعلم كدراسة حميد (2014) التي أوضحت أن ممارسة الألعاب الرقمية تشبع الغريزة الفطرية لدى الطلاب وميولهم للعب، مما يزيد من دافعيتهم نحو التعلم، وتنمي لديهم الحس البصري، وتثير لديهم التفكير الإبداعي، وتوفر المتعة وتحجب الملل لدى بعض الطلبة، والمساهمة في إثبات الذات من خلال اللعب، وتقسيم المعلومات المقدمة إلى إجزاء صغيرة وبسيطة والتركيز على الهدف التعليمي ودفع الطلاب نحو التعلم، كذلك اتفقت هذه النتيجة مع ما أشارت إليه نتائج دراسة عزيز وآخرون (Aziz, et al, 2018) التي أشارت إلى فعالية التعلم المستند إلى الألعاب الرقمية كوسائط تجاه الأداء الأكاديمي للطلاب في تعلم اللغة العربية لدى طلاب المدارس الثانوية، كما اتفقت مع نتائج دراسة كينلي وآخرون (Kenali, et al, 2019) التي أشارت إلى أن استخدام الألعاب اللغوية على الهواتف الذكية له تأثير إيجابي على تنمية مهارة التحدث لدى الطلاب بمادة اللغة العربية، كما اتفقت مع نتائج دراسة محمد (2019) التي أوضحت أن إنتاج لعبة رقمية لها تأثير في خفض صعوبات القراءة لدى تلاميذ الصفوف الأولي بالمرحلة الابتدائية، بالإضافة إلى اتفاقها مع نتائج دراسة عشا (2020) التي أسفرت عن أن توظيف الألعاب الإلكترونية يسهم بفاعلية في تعليم الأنماط اللغوية لتنمية مهارات التحدث والدافعية نحو التعلم لدي طلبه الصف الثالث الأساسي.

بينما اختلفت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة قهلوز وعرقابي (2020) التي أوضحت أن هناك تراجع في المستوى الدراسي لدى عينة الدراسة وذلك لكونهم يقضون معظم أوقات فراغهم في اللعب بدل الاهتمام بمراجعة الدروس.

ثالثا: الإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة البحث، ونصه: ما معوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا؟ وللإجابة عن هذا السؤال، حُسِبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل عبارة فرعية من عبارات محور معوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا، ويمكن توضيح النتائج التي تُوصِّل إليها من خلال الجدول التالي:

جدول 9

المتوسطات الحسابية وانحرافاتها المعيارية لاستجابات معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا على عبارات محور معوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية لتعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي (ن=358)

م	العبارات	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الاتجاه
18	قلة الألعاب التعليمية الرقمية المتاحة باللغة العربية التي يمكن استخدامها في تدريس مادة لغتي.	3.99	0.3852	كبير
19	عدم توافر أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية.	4.76	0.5756	كبير جدا

م	العبارات	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الاتجاه
20	عدم وجود شبكة إنترنت قوية بالمدارس تسمح باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية المتاحة على شبكة الإنترنت.	3.99	0.5448	كبير
21	كثرة الاعباء والمهام التدريسية التي تحول دون استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تدريس مادة لغتي.	3.51	0.7840	كبير
22	النظرة السلبية من قبل إدارة المدارس للألعاب الإلكترونية التعليمية على أنها نشاط غير جاد.	4.05	0.6481	كبير
23	صعوبة ضبط وإدارة الفصل عند استخدام الألعاب التعليمية الرقمية.	4.32	0.8302	كبير جدا
24	عدم معرفة معلمي المرحلة الابتدائية بكيفية دمج الألعاب التعليمية الرقمية في التدريس.	3.98	0.5128	كبير
	المحور الثالث: معوقات استخدام الالعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي ككل	**28.62**	**2.3118**	**كبير**

يتضح من النتائج المعروضة بالجدول (9) أن جميع عبارات محور معوقات استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا من وجهة نظر معلمي مادة لغتي وقعت ضمن درجات الاستجابة (كبير، وكبير جدا)؛ حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لها بين (3.51-4.76)؛ في حين لم تأتي أي عبارة من عبارات هذا المحور ضمن فئات (صغير، صغير جدا، متوسط)، كما تراوحت قيم الانحرافات المعيارية لعبارات هذا المحور بين (0.3852-0.8302) مما يدل على تجانس استجابات معلمي ومعلمات اللغة العربية على جميع عبارات محور درجة معوقات استخدام الالعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا.

كما بلغ المتوسط الحسابي العام لمحور معوقات استخدام الالعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا ككل (28.62)، وبانحراف معياري (3.3118)؛ حيث يدل الانحراف المعياري المحسوب على عدم التفاوت بين متوسطات درجات معلمي ومعلمات مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا في درجات عبارات هذا المحور، والتجانس بينها، كما يقع المتوسط الحسابي لعبارات هذا المحور ككل ضمن درجة الاستجابة (كبير)، وهذا يشير إلى أن معوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا جاءت بدرجة كبيرة من وجهة نظر معلمي مادة لغتي.

وفي ضوء ما تم عرضه أمكن الإجابة على السؤال الثالث للبحث ونصه: ما معوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا؟

بأن معوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا جاءت بدرجة كبيرة من وجهة نظر معلمي مادة لغتي.

وقد تُعزى النتيجة السابقة للعديد من الأسباب أبرزها: أن معلمي ومعلمات مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا يتفقون على وجود العديد من المعوقات التي تحد من استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي ومنها: قلة الألعاب التعليمية الرقمية المتاحة باللغة العربية التي يمكن استخدامها في تدريس مادة لغتي وعدم توافر أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية، وعدم وجود شبكة إنترنت قوية في كثير من الأحيان بالمدارس تسمح باستخدام الألعاب الرقمية المتاحة على شبكة الإنترنت، وكثرة الأعباء والمهام التدريسية التي تحول دون استخدام الألعاب الرقمية في تدريس مادة لغتي، وكذلك النظرة السلبية من قبل إدارة المدارس للألعاب الرقمية على أنها نشاط غير جاد، وكذلك صعوبة ضبط وإدارة الفصل عند استخدام الألعاب الرقمية، وعدم معرفة معلمي المرحلة الابتدائية بكيفية دمج الألعاب التعليمية الرقمية في التدريس، كما قد ترجع وجهة نظر المعلمين إلى أن هذا النوع من الألعاب قد لا يتناسب مع الوقت المحدد للحصص، أو أنها قد لا تناسب الأعداد الكبيرة من الطلاب في الصف الواحد.

وقد اتفقت النتيجة السابقة مع نتائج العديد من الدراسات التي أشارت إلى وجود معوقات متنوعة تحد من استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في عملية التعليم، ومنها دراسات كل من: (بن صقر، 2018؛ موكلي، 2019؛ Wu,2015).

رابعا: الإجابة عن السؤال الرابع من أسئلة البحث، ونصه: إلى أي درجة يؤثر متغير النوع في استجابات معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي؟ وارتبط هذا السؤال بالفرض الصفري الأول للبحث ونصه: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha = 0.05$) بين متوسطات درجات معلمي ومعلمات اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي.

وللتأكُّد من وجود فروق تُعزى لمتغير النوع بين معلمي ومعلمات مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا حول واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية بمادة لغتي، تم تفريغ الاستجابات وتحليلها إحصائيًا باستخدام اختبار (ت) للعينات المستقلة (Independent Samples t test)، وقيم الدلالة الإحصائية المحسوبة (p) باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية SPSS، والجدول التالي يوضح النتائج التي تم التوصل إليها.

جدول 10

قيم «ت» لدلالة الفروق بين متوسطي درجات عينة البحث من معلمي ومعلمات مادة لغتي نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي ككل، ولكل محور على حدة (ن=358)

محاور الاستبيان	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة «ت»	درجة الحرية	الدلالة المحسوبة ρ
المحور الأول	معلمين	160	11.77	1.6328	1.917	356	0.056 غير دالة
	معلمات	198	12.07	1.2541			
المحور الثاني	معلمين	160	41.7	1.6740	0.355	356	0.723 غير دالة
	معلمات	198	41.63	1.6947			
المحور الثالث	معلمين	160	28.85	2.2257	1.721	356	0.086 غير دالة
	معلمات	198	28.43	2.3679			
الاستبيان ككل	معلمين	160	82.33	3.3113	0.535	356	0.593 غير دالة
	معلمات	198	82.14	3.1964			

باستقراء النتائج الواردة بالجدول رقم (10) يتضح أن قيمة (ت) للاستبيان ككل بلغت (0.535)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا؛ حيث بلغت قيمة الدلالة المحسوبة باستخدام برنامج SPSS (0.593)، وهي أكبر من مستوى الدلالة المفروضة (α=0.05)، في حين بلغت قيمة (ت) للمحاور الثلاثة للاستبيان (درجة استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا، ودرجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا، ومعوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا) على الترتيب (1.917، 0.355، 1.721)؛ وجميعها قيم غير دالة إحصائيًا؛ حيث بلغت قيمة الدلالة المحسوبة باستخدام برنامج SPSS على الترتيب (0.056؛ 0.723؛ 0.086) وجميعها أكبر من مستوى الدلالة المفروضة (α=0.05)، وهو ما يعني عدم وجود فروق دالة إحصائيًا تُعزى لمتغير النوع بين كلٍّ من المعلمين والمعلمات عينة البحث في استبيان واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي ككل ولمحاوره الفرعية الثلاثة كل على حدة، وفي ضوء ذلك تم قبول الفرض الصفري الأول للبحث ونصه: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α = 0.05) بين متوسطات درجات معلمي ومعلمات اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي، وبهذا أمكن الإجابة على السؤال الرابع من أسئلة البحث ونصه: إلى أي درجة يؤثر متغير النوع في استجابات معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي؟ بأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة البحث من معلمي ومعلمات اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي.

ويمكن ارجاع هذه النتيجة إلى تشابه كل من معلمي ومعلمات اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا في رؤيتهم لواقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز نواتج التعلم المعرفية لمادة لغتي من حيث درجة استخدامهم لها ودرجة مساهمتها في تعزيز أهداف تعلم لغتي المعرفية، ومعوقات استخدامها، كما قد يرجع السبب في تشابه ظروف العمل في مدارس المعلمين والمعلمات ونوع

التدريب الذي يتلقونه والذي لا يزال غير كافيًا لتدريبهم على استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تدريس مادة لغتي وتعزيز أهدافها المعرفية، والذي يركز على تنمية قدراتهم ومهاراتهم في تشغيل واستخدام تلك الألعاب؛ حيث لا توجد فروق كبيرة في الإجراءات المتبعة للنهوض بمستوى استخدام تلك الألعاب في تدريس مادة لغتي من قبل المسؤولين بإدارة تعليم صبيا، بالإضافة إلى تشابه السلوكيات المتبعة من قبل المعلمين والمعلمات في الاطلاع المستمر على كل ما هو جديد في مجال التقنية وتكنولوجيا التعليم بوجه خاص، والألعاب التعليمية الرقمية بوجه خاص، كما قد ترجع هذه النتيجة إلى تشابه ظروف إعداد معلمي ومعلمات مادة لغتي في كليات التربية بالمملكة العربية السعودية؛ حيث تتشابه برامج الإعداد في تلك الكليات بدرجة كبيرة، مع ضعف الاهتمام بتقنية الألعاب التعليمية الرقمية في برامج الإعداد، بالإضافة إلى تشابه الظروف والإجراءات المتبعة من إدارات التعليم بإدارة تعليم صبيا الخاصة بتقويم قدرات المعلمين والمعلمات في استخدام وتوظيف التقنية في شرح دروس لغتي بالمرحلة الابتدائية.

وقد اتفقت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة موكلي (2019)، التي أسفرت نتائجها عن عدم وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (α=0.05) في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية باختلاف عدد سنوات الخبرة التدريسية.

بينما اختلفت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة ألكان وميرتول Alkan, & Mertol (2019) التي توصلت إلى أن المعلمين كانوا أكثر إيجابية من النساء في استخدام الألعاب التعليمية الرقمية.

خامسًا: الإجابة عن السؤال الخامس من أسئلة البحث، ونصه: إلى أي درجة يؤثر متغير عدد سنوات الخبرة في استجابات معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي؟ وارتبط هذا السؤال بالفرض الصفري الثاني للبحث ونصه: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α = 0.05) بين متوسطات درجات معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا من ذوي الخبرة (من 1-5 سنوات، من6 – 10سنوات، 10 سنوات فأكثر) نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي.

وللتأكُّد من وجود فروق تُعزى لمتغير عدد سنوات الخبرة بين معلمي مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا من ذوي الخبرة (من 1-5 سنوات، من6 – 10سنوات، 10 سنوات فأكثر)، تم تفريغ الاستجابات وتحليلها إحصائيًا من خلال حساب المتوسطات الحسابية وانحرافاتها المعيارية، وحساب قيم (ف) ودلالتها الإحصائية (p) الناتجة من اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) باستخدام برنامج الحزمة الإحصائية SPSS، والجداول التالية توضح النتائج التي تم التوصل إليها:

جدول 11

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات معلمي مادة لغتي باستبيان واقع استخدام الألعاب الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي ككل، ولكل محور على حدة في ضوء متغير عدد سنوات الخبرة (ن=358)

المحاور	المجموعة	العدد	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية
المحور الأول	1-5 سنوت	92	12.21	1.1656
	6-10 سنوات	125	11.89	1.6105
	10 سنوات فأكثر	141	11.80	1.4303
المحور الثاني	1-5 سنوت	92	41.68	1.5401
	6-10 سنوات	125	41.52	1.8165
	10 سنوات فأكثر	141	41.78	1.6522
المحور الثالث	1-5 سنوت	92	28.72	2.3492
	6-10 سنوات	125	28.47	2.2569
	10 سنوات فأكثر	141	28.62	2.3439
الاستبيان ككل	1-5 سنوت	92	82.63	2.8389
	6-10 سنوات	125	82.12	3.4006
	10 سنوات فأكثر	141	82.05	3.3504

باستقراء النتائج المعروضة بالجدول (11) يتضح وجود تقارب كبير في المتوسطات الحسابية بالاستبيان ككل وللمحاور الثلاثة الرئيسة كل على حدة؛ حيث بلغت قيم المتوسطات الحسابية لمعلمي لغتي من ذوي الخبرة (من 1-5 سنوات، من6 – 10سنوات، 10 سنوات فأكثر) في الاستبيان ككل على الترتيب (82.63؛ 82.12؛ 82.05)، بينما بلغت المتوسطات الحسابية بالمحور الأول على الترتيب (12.21؛ 11.89؛ 11.8)، في حين بلغت المتوسطات للمحور الثاني على الترتيب (41.68؛ 41.52؛ 41.78)، بينما بلغت للمحور الثالث على الترتيب (28.72؛ 28.47؛ 28.62)، كما تؤكد قيم الانحرافات المعيارية التجانس الواضح بين استجابات عينة البحث من معلمي لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا في الاستبيان ككل، ولكل محور على حدة، ويمكن تأكيد هذه النتائج من خلال استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي كما يلي:

جدول 12

قيم (ف) ومستوى الدلالة الإحصائية الناتجة عن تحليل التباين الأحادي لمتوسطات درجات معلمي مادة لغتي حول واقع استخدام الألعاب الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي ككل، ولكل محور على حدة في ضوء متغير عدد سنوات الخبرة (ن=358)

المحاور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	الدلالة ρ
المحور الأول	بين المجموعات	10.028	2	5.014	2.433	0.089 غير دالة
	داخل المجموعات	731.74	355	2.061		
	المجموع	741.768	357			
المحور الثاني	بين المجموعات	4.533	2	2.267	0.799	0.451

المحاور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	قيمة (ف)	الدلالة ρ
	داخل المجموعات	1007.243	355	2.837		غير دالة
	المجموع	1011.777	357			
المحور الثالث	بين المجموعات	5.091	2	2.545	0.475	0.622 غير دالة
	داخل المجموعات	1903.002	355	5.361		
	المجموع	1908.092	357			
الاستبيان ككل	بين المجموعات	20.285	2	10.142	0.963	0.383 غير دالة
	داخل المجموعات	3738.93	355	10.532		
	المجموع	3759.21	357			

باستقراء النتائج المعروضة بالجدول السابق اتضح أن قيمة اختبار (ف) للاستبيان ككل بلغت (0,963)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا؛ حيث بلغت قيمة الدلالة المحسوبة (p) باستخدام برنامج SPSS (0.383) وهي أكبر من مستوى الدلالة المفروضة (0,05)، كما بلغت قيمة اختبار (ف) للمحاور الثلاثة للاستبيان (درجة استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا، ودرجة مساهمة الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا، ومعوقات استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا) على الترتيب (2.433، 0.799، 0.475)؛ وجميعها قيم غير دالة إحصائيًا؛ حيث بلغت قيمة الدلالة المحسوبة باستخدام برنامج SPSS على الترتيب (0.089؛ 0.451؛ 0.622) وجميعها أكبر من مستوى الدلالة المفروضة (α=0.05)، وبذلك يتضح عدم وجود فروق بين متوسطات درجات معلمي مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا من ذوي الخبرة (من 1-5 سنوات، من6 – 10سنوات، 10 سنوات فأكثر) في استبيان واقع استخدام الألعاب الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي ككل، وللمحاور الثلاثة الرئيسة كل على حدة.

وفي ضوء ما تم عرضه تم قبول الفرض الصفري الثاني للبحث ونصه: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α = 0.05) بين متوسطات درجات معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا من ذوي الخبرة (من 1-5 سنوات، من6 – 10سنوات، 10 سنوات فأكثر) نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي، وبهذا أمكن الإجابة على السؤال الخامس من أسئلة البحث ونصه: إلى أي درجة يؤثر متغير عدد سنوات الخبرة في استجابات معلمي اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا نحو واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي؟ بأنه لا يوجد أي تأثير لمتغير عدد سنوات الخبرة حول واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية لمادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا.

ويمكن ارجاع هذه النتيجة إلى تشابه كل من معلمي مادة لغتي بالمرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا العلوم من ذوي عدد سنوات الخبرة (1-5 سنوات، من6-10 سنوات، 10 سنوات فأكثر) في قناعتهم الشخصية بضعف استخدامهم للألعاب التعليمية الرقمية في شرح وتدريس موضوعات مادة لغتي، بالإضافة لقناعتهم بأهمية استخدام التعليم الإلكتروني بوجه، والألعاب التعليمية الرقمية بوجه خاص؛

حيث تسهم الوسائل التقنية مثل الهاتف، والحاسوب المحمول، والإنترنت، واللوح الرقمي وأساليب توظيف الألعاب في بناء وإعداد الألعاب الرقمية في مادة لغتي، ومن ثم أصبح هناك شبه إجماع على أهمية ومساهمة هذا النوع من الألعاب في تحقيق نواتج التعلم المعرفية لمادة لغتي دون وجود اختلاف أو تعارض بينهم، كما قد يرجع السبب في ذلك إلى اعتماد معلمي مادة لغتي على نفس طرق واستراتيجيات التدريس بشكل كبير؛ حيث لا يوجد تأثير لعدد سنوات الخبرة في تباين طرق واستراتيجيات تدريس مادة لغتي؛ فكل من ذوي الخبرة (1-5 سنوات، من6-10 سنوات، 10 سنوات فأكثر) يعتمدون على نقل وشرح المعلومات والمعارف للطلاب باستخدام نفس التقنيات والوسائل وطرق التدريس، وقد يرجع السبب في تشابه واقع استخدام الألعاب الرقمية في تحقيق نواتج التعلم المعرفية بمادة لغتي إلى تشابه ظروف العمل ونوع التدريب الذي يتلقونه والذي يتلقونه من فترة لأخرى لتدريبهم ولتوعيتهم بكيفية استخدام تلك الألعاب وتوظيفها في تعليم مادة لغتي؛ حيث لا توجد فروق كبيرة في الإجراءات المتبعة للنهوض بمستوى معلمي لغتي بمراحل التعليم المختلفة بوجه عام، ومعلمي المرحلة الابتدائية بوجه خاص في استخدام تقنيات الألعاب الرقمية وتطبيقاتها المتنوعة، بالإضافة إلى تشابه السلوكيات المتبعة من قبل معلمي مادة لغتي في الاهتمام بتعلم طرق توظيفها في عملية تعليم اللغة العربية، ودرجة توظيفهم لها في عملية التعليم، كما أن الالتحاق بالدورات التدريبية المخصصة لتدريب المعلمين بإدارة تعليم صبيا على استخدامه متاحة لجميع المعلمين دون تمييز وهو ما يكون درجة متقاربة من التشابه نحو أهمية ومعوقات استخدامها في عملية تعليم وتحقيق نواتج التعلم بمادة لغتي، وبذلك فإن عامل الخبرة كان محايدا ليس له تأثير على وجهة نظرهم حول واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز نواتج تعلم لغتي المعرفية.

وقد اتفقت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة موكلي (2019)، التي أسفرت نتائجها عن عدم وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (α=0.05) في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية باختلاف عدد سنوات الخبرة التدريسية.

التوصيات

من خلال تحليل نتائج البحث يوصي بما يلي:

1. تكثيف الدورات التدريبية لمعلمي اللغة العربية أثناء الخدمة بكافة مراحل التعليم لتدريبهم على توظيف الألعاب التعليمية الرقمية في تحقيق نواتج التعلم لمادة لغتي.
2. إنتاج برمجيات تعليمية رقمية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الرقمية
3. وضع برنامج حوافز للمعلمين لتشجيعهم على إنتاج ألعاب تعليمية رقمية وفق أسس ومعايير معتمدة من ذوي الاختصاص تتوافق مع المقررات التي يقومون بتدريسها.
4. تضمين الألعاب التعليمية الرقمية المناسبة في مناهج مادة لغتي بمراحل التعليم العام وتقديم الدعم الفني اللازم للمعلمين لتبني منهج التعلم القائم على الألعاب الرقمية.
5. تطوير برامج وخطط إعداد معلمي اللغة العربية بكليات التربية بالمملكة العربية السعودية بما يضمن إشراك أقسام تقنيات التعليم والمناهج وطرق التدريس لتضمين مفهوم التعلم القائم على الألعاب الرقمية في المقررات الدراسية المقدمة للطلاب المعلمين قبل الخدمة.

6. تشجيع طلاب الدراسات العليا في أقسام تقنيات التعليم والمناهج وطرق التدريس على تبني منهجية التعلم القائم على الألعاب الرقمية في الأطروحات العلمية والمشاريع البحثية ومعالجة هذا الموضوع من وجهات نظر مختلفة.
7. تقديم برامج تدريبية عن متطلبات مهارات القرن الواحد والعشرين بوجه عام والثقافة الرقمية بوجه خاص لكافة معلمي اللغة العربية المراحل التعليمية المختلفة والطلاب بما يضمن الحصول على نواتج تعلم متميزة.
8. إنشاء مركز متخصص في وزارة التعليم بالمملكة العربية السعودية وتبني التقنيات التعليمية الحديثة بما فيها الألعاب التعليمية الرقمية لتدريب المعلمين على استخدام التقنيات الحديثة في التعليم ومنها الألعاب التعليمية الرقمية.
9. توفير البُنى التحتية اللازمة لتبني واستخدام التعلم القائم على الألعاب التعليمية الرقمية في المدارس والجامعات.
10. عقد ملتقيات وورش عمل في إدارات التعليم والمدارس بهدف توعية أولياء الأمور والمعلمين بأهمية التعلم القائم على الألعاب الرقمية وتبصيرهم بكيفية تبنيها في مواقف التعليم المختلفة وانعكاسات ذلك على تعلم الطلاب.

المقترحات

في ضوء ما أسفر عنه هذا البحث من نتائج، يقترح إجراء البحوث التالية مستقبلا:

1. دراسة واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تحقيق نواتج التعلم الوجدانية بمادة لغتي في المرحلة الابتدائية بإدارة تعليم صبيا.
2. دراسة واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تحقيق نواتج التعلم المعرفية بمادة لغتي في المرحلة المتوسطة بإدارة تعليم صبيا.
3. دراسة واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تحقيق نواتج التعلم المعرفية بمادة لغتي في المرحلة الثانوية بإدارة تعليم صبيا.
4. دراسة العلاقة بين استخدام معلمي مادة لغتي بمراحل التعليم العام والدافعية للإنجاز والتحصيل الأكاديمي لدى الطلاب.
5. فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة الابتدائية بمادة لغتي بإدارة تعليم صبيا.
6. اتجاهات معلمي مادة لغتي بمراحل التعليم العام بإدارة تعليم صبيا نحو استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تحقيق نواتج التعلم.

المراجع

أولا: المراجع العربية

باركيه، فورست وستانفود، بيفرلي. (2005). *فن التدريس: مستقبلك في مهنة التدريس* (ترجمة، عبد الله، ميسون.) دار الكتاب الجامعي.

ابن صقر، عزيزه عبد العزيز. (2018). واقع استخدام الالعاب الالكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال. *المجلة العلمية لكلية رياض الاطفال، 4*(3)، 222-280.

الحراحشة، اسمهان احمد. (2019). *واقع استخدام معلمي المرحلة الأساسية الدنيا للألعاب التعليمية في العملية التدريسية من وجهة نظرهم في الأردن* (رسالة ماجستير، كلية العلوم التربوية، جامعة آل البيت). قاعدة بيانات دار المنظومة.

الحربي، عبيد بن مزعل عبيد. (2010). *فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات* (رسالة ماجستير، جامعة أم القرى). قاعدة بيانات شمعة.

حميد، ولاء جميل. (2014). *أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلامذة الصف الثاني الأساسي: دراسة تجريبية في مدارس محافظة اللاذقية وريفها* (رسالة ماجستير، جامعة دمشق). قاعدة بيانات شمعة.

حولتا، رجاء يوسف. (2021). فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تنمية ودعم الأنماط اللغوية في مادة اللغة العربية لدى طلبة الصف الثالث الاساسي في المدارس الحكومية في لواء ماركا. *مجلة العلوم التربوية والنفسية، 5*(3)، 113-130.

خميس، محمد عطية، صالح، عبد القادر عبد المنعم، خطاب، أيمن فوزي وعبد الحميد، صافي حسين مصطفى. (2015). أثر التلميحات المصاحبة للألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل وتنمية مهارات حل المشكلات. المجلة العلمية لكلية التربية النوعية، (4)، 435-490.

زيتون، كمال عبد الحميد. (2002). *تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات*. عالم الكتب.

الشحروري، مها حسني. (2008). *الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها*. دار المسيرة للطباعة والنشر والتوزيع.

الشهري، عبد الرحمن سعد. (2019). أثر الالعاب الالكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي. *مجلة العلوم التربوية والنفسية، 3*(3)، 71-84.

صوالحة، محمد أحمد. (2004). *علم نفس اللعب*. دار المسيرة للطباعة والنشر والتوزيع.

العبد الله، ريم ياسر. (2016). *معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الالكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها* (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية، جامعة اليرموك.

عبد الهادي، نبيل. (2004). *سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال*. دار وائل.

عبده، نهى حسين. (2020). فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية والاجتماعية لذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس بدولة الإمارات العربية المتحدة. *المجلة العربية لعلوم الاعاقة والموهبة، 4*(14)، 787-808.

عشا، أسيل صبحي حسن. (2020). *أثر توظيف الألعاب الإلكترونية لتعليم الأنماط اللغوية في تنمية مهارات التحدث والدافعية نحو التعلم لدى طلبة الصف الثالث الأساسي* (رسالة ماجستير، جامعة العلوم الإسلامية العالمية). قاعدة بيانات دار المنظومة.

عطيو، محمد نجيب مصطفى. (2013). *المناهج الدراسية النظرية والتطبيق*. عالم الكتاب.

الغامدي، سميرة عبد الله محمد. (2021). استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية الفهم القرائي لدى تلميذات المرحلة الابتدائية. *المجلة الدولية للتعليم الإلكتروني*. (1)، 63-87.

الغزو، إيمان. (2004). *دمج التقنيات في التعليم: إعداد المعلم تقنيا للألفية الثالثة*. دار القلم للنشر.

القادري، سليمان أحمد. (2004). نحو نهج جديد لتطوير الممارسات التدريسية لمعلمي العلوم. *مجلة رسالة التربية*، (5)، 62–69.

قهلوز، منير وعرقابي، فاطمة. (2020). الالعاب الالكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. *المجلة العربية للتربية النوعية، 4*(12)، 109-122.

قنديلجي، عامر إبراهيم. (2010). *البحث العلمي واستخدام مصادر المعلومات التقليدية والالكترونية*. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

متولي، محمد، قنديل بدوي، ومسعد، رمضان. (2007). *الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة*. دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.

محمد، فارعة حسن وفوزي، إيمان. (2009). *تكنولوجيا تعليم الفئات الخاصة: المفهوم والتطبيقات*. عالم الكتب.

محمد، هاجر هارون. (2019). إنتاج لعبة رقمية من نمط الاكتشاف وأثرها في خفض صعوبات القراءة لدى تلاميذ الصفوف الأولي بالمرحلة الابتدائية. *مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية- جامعة المنيا، 22*(1)، 205 – 275.

مطاوع، ضياء الدين محمد. (2000). فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة لبعض مفاهيم العلوم للمرحلة المتوسطة، *مجلة رسالة الخليج العربي، 77* (1)، 139-199.

المغذي، عادل بن عياض. (2018). معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات. *مجلة كلية التربية-جامعة الازهر، 37*(177)، 298-343.

الملاح، تامر وفهيم، نور الهدى. (2016). *الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية*. دار السحاب للنشر والتوزيع.

موكلي، خالد حسين خلوي. (2019). واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان. *مجلة كلية التربية-جامعة بنها، 30*(120)، 234 – 280.

اليوسيفي، أحمد. (2014). *مشكلات القراءة من الطفولة إلى المراهقة التشخيص والعلاج* (ط.5).

ثانيا: المراجع الأجنبية

Hayes, E., & Ohrnberger, M. (2013). The gamer generation teaches school: The gaming practices and attitudes towards technology of pre-service teachers. *Journal of Technology and Teacher Education, 21*(2), 154-177.

Abdul Ghani, M. T., Hamzah, M., Wan Daud, W. A. A., & Muhamad Romli, T. R. (2022). The Impact of Mobile Digital Game in Learning Arabic Language at Tertiary Level. *Contemporary Educational Technology*, *14*(1).

Alkan, A., & Mertol, H. (2019). Teacher Candidates' State of Using Digital Educational Games. *International Journal of Evaluation and Research in Education, 8*(2), 344-350.

Aziz, A. N., Subiyanto, S., & Harlanu, M. (2018). Effects of the digital game-based learning (DGBL) on students academic performance in Arabic learning at Sambas Purbalingga. *Karsa: Jurnal Sosial Dan Budaya Keislaman*, *26*(1), 1-22.

Barnett, J. H., & Archambault, L. (2010). The Gaming Effect: How Massive Multiplayer Online Games Incorporate Principles of Economics. *The Midwest Journal of Educational Communications and Technology*, *54*, 29-35.

bin Zainuddin, G., bt Ramlan, S. R., bin Mohamed, N. A., Masrop, M. S. B. S., & bin Abdullah, E. (2021). TeachersPerspectives on Digital Game-Based Language Learning for Arabic Language in Malaysian Primary Schools. In *4th International Conference on Sustainable Innovation 2020–Social, Humanity, and Education (ICoSIHESS 2020)* (pp. 436-441). Atlantis Press.

de Freitas, S., Savill-Smith, C., & Attewell, J. (2006). Computer games and simulations for adult learning: Case studies from practice. Learning and Skills Network.

Dickey, M. D. (2005). Engaging by design: How engagement strategies in popular *computer and video games can inform instructional design. Educational technology research and development, 53*(2), 67-83.

Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, motivation, and learning: A research and practice model. *Simulation & gaming, 33*(4), 441-467.

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

Kenali, H. M. S., Saad, N. S. M., Abdullah, H., Kenali, A. M. S., & Yusoff, N. M. R. N. (2019). The Effects of Language Games on Smartphones in Developing Arabic Speaking Skills among Non-Native Speakers. *Creative Education*.

Klawe, M. (1999, June). Computer games, education and interfaces: The E-GEMS project. *In Graphics interface (pp. 36-39).*

Masrop, N. A. M., Ishak, H., Zainuddin, G., Ramlan, S. R., Sahrir, M. S., & Hashim, H. (2019). Digital Games Based Language Learning for Arabic Literacy Remedial. *Creative Education*.

Mayer, R. E. (2005). *Introduction to Multimedia Learning*. University Press, Cambridge.

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

Rothschild, M. K. (2008). *The instructional design of an educational game: form and function in JUMP*. US Department of Education.

Sadigh, M. (2002). How to design a computer game. *Final Project, University of Washington.*

Sung, H. Y., & Hwang, G. J. (2013). A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. *Computers & education, 63*, 43-51.

Wu, M. L. (2015). *Teachers' experience, attitudes, self-efficacy and perceived barriers to the use of digital game-based learning: A survey study through the lens of a typology of educational digital games* [Doctoral dissetertation, Michigan State University]. ProQuest Dissertations Publishing.

Zigo, S. L. (2016). *Teachers' Perceptions of Digital Game Based Learning as a Pertinent Instructional Method*. Wilmington University (Delaware).

The Status Quo of Using the Digital Educational Games in Enhancing Cognitive Objectives from the Perspective of My language Course Teachers in Sabya Department of Education And the effect of gender and experience variables on it

Ms. Nourah Abdou Muhammad Qasimi
Master's Student
Department of Educational Technologies
College of Education, Jazan University, KSA
noraa202212@gmail.com
Dr. Batoul Abdul Baqi Abdullah Al-Saeed
Assistant Professor, Department of Educational Technologies
College of Education, Jazan University, KSA

Abstract:

The research aims to detect the status quo of using digital educational games in enhancing cognitive objectives from the perspective of My language Course primary school teachers at Sabya Department of Education, and to identify the effect of gender and number of years of experience, as variables, on their related responses. To achieve the objectives of the research, using the descriptive approach, the researchers developed a questionnaire of (24) sentences, to collect data from study systematic random sample (358) of (5358) primary school female and male teachers at Sabya Educational Department, the research population, to detect the status quo of using digital educational games in enhancing cognitive objectives. The findings showed that, while the Arabic language teachers minimally used the digital educational games in enhancing the cognitive objectives of My Language Course, the contribution degree of digital educational games in the same was high. The findings revealed that the obstacles to the use of digital educational games in enhancing the cognitive objectives of My Language Course were of large extent. Moreover, both variables, the gender and the number of years of experience had no effect on the responses of primary school Arabic language teachers regarding the Status quo of using digital educational games in enhancing the cognitive objectives of My Language Course. The research recommended holding extensive in-service training courses for My Language Course teachers in all educational stages to use digital educational games in achieving learning outcomes of My Language Course.

Keywords: Status Quo, Digital educational games, Cognitive Objectives.