كلية التربية

كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم

المجلة التربوية لتعليم الكبار– كلية التربية – جامعة أسيوط

=======

أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي

إعـــــــــــداد

أ.د/ عبد الرازق مختار محمود

أستاذ المناهج وطرق التدريس– كلية التربية– جامعة أسيوط، مصر

أ.م.د/ أماني حامد مرغني

أستاذ المناهج وطرق التدريس المساعد– كلية التربية– جامعة أسيوط، مصر

محمد محمود حسن الزهري

باحث دكتوراه– كلية التربية– جامعة أسيوط، مصر

﴿ المجلد الرابع – العدد الثاني – أبريل ٢٠٢٢م ﴾

Adult_EducationAUN@aun.edu.eg

المستخلص

هدف البحث الحالي إلى تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، وقد تكونت مجموعة البحث من(٣٣) تلميذاً وتلميذة. وتم إعداد قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي اشتملت على عدد (١٨) مهارة، واختبار مهارات القراءة الموسعة. وتم استخدام المنهج التجريبي القائم على التصميم شبه التجريبي ذي المجموعة الواحدة، وتم قياس مهارات القراءة الموسعة قبلياً، وتم التطبيق على مجموعة البحث باستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية، ثم القياس البعدي لمهارات القراءة الموسعة، واستخراج النتائج ومعالجتها إحصائياً باستخدام اختبار (ت) للعينات المرتبطة Paired Samples t-test وقد أسفر ذلك عن وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى(٠.٠١) بين متوسطي درجات تلاميذ مجموعة البحث فيما بين القياسين القبلي والبعدي لاختبار مهارات القراءة الموسعة ككل وفي كل بعد رئيس على حدة لصالح القياس البعدى. لذا يوصي البحث بضرورة الاهتمام بتنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، وتهيئة البيئة الداعمة لاستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية بالمدارس خصوصاً في ظل جائحة كورونا، وما تتطلبه من تباعد اجتماعي، وبناء برامج تعليمية تساعد في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدي التلاميذ، واستخدام الأساليب والإستراتيجيات التدريسية المناسبة لذلك، وفي نهاية البحث تم تقديم مجموعة من التوصيات والمقترحات.

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية الإلكترونية، القراءة الموسعة.

The current research objective is to develop extensive reading skills among second grade students the middle school, the research group consisted of (33) male and female students, and the list of appropriate expanded reading skills was prepared for the second grade students that included the number of (18) skills, the testing of reading skills of the reading readers, and the experimental method based on the semi-experimental single-set design was used, and the extended reading skills were measured previously, and were applied to the research group by electronic hypertractive heels, then the telemetry of extended reading skills, and the retrieval of Paired Samples - Longing and its numerical proctor using the test of (T) associated samples On the flight of 0 yen, students of the research group averaged their test scores between the tribal and the postmetric to test their extended reading skills as a whole and at each major dimension separately in favor of telemetry. **Therefore, the research recommends** the need to pay attention to developing the extended reading skills of students in the second preparatory grade, to initialize the environment that supports the use of electronic language cubes in schools, especially under Corona epidemic, and the social distance that it requires, and to build learning programs that help improving the extended reading skills of students, and to use appropriate methods and strategies appropriate for that, and at the end of the research, a set of recommendations and suggestions were presented.

Key words: Electronic language games, Extensive reading.

المقدمة:

تعد القراءة من المهارات اللغوية المهمة لتلميذ المرحلة الإعدادية، حيث تؤدي دورًا مهمًا في الفهم، والقدرة على التحصيل الدراسي، وفي تنمية حصيلته اللغوية والفكرية، مما يساعده في تعلم مهارات اللغة الأخرى.

والقراءة الموسعة من أهم المصادر التي توفر ثروة لغوية تثري لغة المتعلم، وتمده بالمعلومات التي تساعده على فهم ونقد النصوص المقروءة، لذا تعد من أفضل أنواع القراءة وأكثرها فائدة في الوقاية من التحجر داخل قاعات الدرس (إبتسام الزويني، ٢٠١٩، ٢٤٦)(*)[١].

ويشير مروان السمان (٢٠١٦، ٤٣) إلى أهمية القراءة الموسعة لتلاميذ المرحلة الإعدادية؛ حيث إنها تزودهم بالمعلومات المهمة أثناء قراءة النصوص المختلفة، وتنمي مهارات التفكير لديهم، كما تنمي لديهم الإحساس بتقدير الذات والحرية في اختيار المواد القرائية التي يرغبون في قراءتها، وكذلك تزيد من طلاقتهم في القراءة، بالإضافة إلى أنها تساعدهم على الاستمتاع بالقراءة، وتزيد من سرعتهم في القراءة، علاوة على أنها تساعدهم في تنمية قدراتهم وثرواتهم اللغوية، وتزيد من ميلهم نحو القراءة وبناء ثقتهم بأنفسهم.

وأشارت خولة المزوغي(٢٠١٩، ١٤) إلى أن القراءة الموسعة تتسم بالمدى الواسع في تقديم كافة الموضوعات القرائية التي تكسب الفرد العديد من الأفكار والمفردات اللغوية المتنوعة، والتي تمكن التلميذ من تذوق النصوص المقروءة، فتسمو قدرته الفكرية والإبداعية.

ومما سبق يتضح ضرورة الاهتمام بتنمية مهارات القراءة الموسعة لدى التلاميذ؛ حيث إنها تحقق متعة التعلم للتلاميذ من خلال اختيار النصوص التي يرغبون في قراءتها.

وتعد الألعاب اللغوية أحد الأنشطة اللغوية التي يوصى باستخدامها، لما تتميز به، فهي تزود التلميذ بخبرات أقرب إلى الواقع العملي من أي وسيلة تعليمية، كما أنها تنمي الثقة بالنفس وتز يد الدافعية للتعلم، وتنمي القدرة على التفكير الابتكاري، وتساعد في تشخيص الصعوبات التي يواجهها التلاميذ ولا يتمكنون من التعبير عنها(أماني بلال، ٢٠١٩، ٩٣).

---

[١] (*) تم اتباع طريقة التوثيق في المتن حسب مايلي: (الاسم الأول والأخير للمؤلف، سنة النشر، رقم الصفحة)، وتفاصيل كل مرجع مثبتة في قائمة المراجع.

وفي السنوات الأخيرة لهذا العصر زاد الاهتمام بالألعاب الإلكترونية مما أثار انتباه التربويين لهذا الاهتمام واستحق الدراسة والبحث بهدف الاستفادة من حب التلاميذ للألعاب، ولما لها من جاذبية تجعل التلميذ لا يفارق اللعبة دون تحقيق الهدف المنشود، وبيئة تعليمية تحفزه على استثارة دافع المتعلم للمشاركة الإيجابية للتعلم(زينب خليفة، ومنى جاد، ٢٠١٣، ٢).

يتضح مما سبق أن الألعاب الإلكترونية وسيلة ميسرة لعملية التعلم؛ حيث تربط المتعلم بالبيئة التي يعيش فيها، حيث إنها تراعي حاجات ومتطلبات المتعلم من المعرفة الهائلة، كما أنها تساعد المتعلم على تحقيق ذاته؛ وذلك من خلال توفير فرص التعلم حسب قدراته وا إمكاناته، كما أنها وسيلة تعين المتعلم على الربط بين المعرفة السابقة والمعرفة الجديدة، وتساعد المتعلم على اكتشاف المعلومات بنفسه، مما يحقق له التعلم ذا المعنى.

مشكلة البحث:

قد لوحظ ضعف مستوى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمهارات القراءة المختلفة وخاصة مهارات القراءة الموسعة، حيث إن تلاميذ المرحلة الإعدادية يفتقرون لعديد من مهارات القراءة بصفة عامة، ومهارات القراءة الموسعة بصفة خاصة.

وعلى الرغم من أهمية القراءة الموسعة إلا أنها لم تحظ بالاهتمام الكافي في عملية التعلم، وهذا ما **أكدته نتائج الدراسات السابقة**، منها دراسة: عبد الناصر صبير(٢٠٢١)، وا إبتسام الزويني(٢٠١٩)، وخولة المزوغي(٢٠١٩)، وحسن الشمراني(٢٠١٨)، وحسن شحاته، وعدنان الخفاجي، وباسم الغانمي(٢٠١٦)، ومروان السمان(٢٠١٦)، وسيد إبراهيم(٢٠١٦)؛ حيث أكدت نتائج هذه الدراسات وجود ضعف لدى التلاميذ في مهارات القراءة الموسعة، وأوصت بوجوب الاهتمام بالقراءة الموسعة في برامج تعليم اللغة العربية.

وبإجراء مقابلات مع المعلمين المختصين في مجال تدريس اللغة العربية بالمرحلة الإعدادية، وعددهم عشرة معلمين؛ **وهدفت** المقابلة إلى:

١. تعرف الإجراءات والإستراتيجيات التدريسية التي يتبعونها في تدريس القراءة.
٢. مدى معرفة التلاميذ بالقراءة الموسعة.
٣. مدى معرفة المعلمين للطرق والإستراتيجيات اللازمة لتطبيق وتنمية مهارات القراءة الموسعة.
٤. تعرف مستوى التلاميذ في مهارات القراءة.

وقد أسفرت المقابلة عن عدد من النتائج وهي:

١. حرص معلمي اللغة العربية على العناية بما تتضمنه الدروس القرائية من حقائق ومعارف فقط دون الاهتمام بمهارات القراءة.
٢. ضعف وعي التلاميذ بالقراءة الموسعة.
٣. عدم معرفة المعلمين بالطرق والإستراتيجيات اللازمة لتطبيقها؛ مما يؤدي إلى إهمال تنمية مهارات القراءة الموسعة للتلاميذ.

٤. شكوى معلمي اللغة العربية بالمرحلة الإعدادية من ضعف مستوى التلاميذ في مهارات القراءة وخاصة تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، مما أثر بشكل مباشر على التحصيل، وعلى استمرار العملية التعليمية.

وتم إجراء دراسة استكشافية وذلك من خلال تطبيق اختبار في مهارات القراءة الموسعة على مجموعة من التلاميذ وعددهم (١٥) تلميذاً وتلميذة بالصف الثاني الإعدادي بمدرسة السلام للغات بأسيوط والتابعة لإدارة أسيوط التعليمية، وقد تتضمن الاختبار أربع مهارات رئيسة، وأسفرت النتائج عن وجود ضعف وتدني لدى التلاميذ خاصة في مهارتي توسعة النص المقروء، وتذوق النص المقروء، مما ينعكس أثره على دافعية التلاميذ في أداء المهام القرائية.

وفي ضوء ما سبق تحددت مشكلة البحث الحالي في ضعف مستوى تلاميذ المرحلة الإعدادية في مهارات القراءة الموسعة.

ويعد البحث الحالي من البحوث التي تستهدف معالجة هذا الضعف، من خلال تبني أساليب وطرق تعليمية حديثة، بحيث تتناسب مع طبيعة وخصائص تلاميذ المرحلة الإعدادية، وذلك من خلال توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية لتنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.

أسئلة البحث:

يحاول البحث الحالي الإجابة عن الأسئلة التالية:

١. ما مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي؟
٢. ما الألعاب اللغوية الإلكترونية المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي لتنمية مهارات القراءة الموسعة؟
٣. ما أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي؟

مصطلحات البحث:

الألعاب اللغوية الإلكترونية: Electronic Language Games

عرفها مشعل النابلسي(٢٠١٨، ١٥٤) بأنها جميع أنواع الألعاب المصممة أو الجاهزة، والتي تكون على هيئات إلكترونية كألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الأجهزة المحمولة، وتكون ذات أهداف تعليمية محددة ومخطط لها، ويتم تحقيقها وفق قواعد منظمة.

وتعرف إجرائيًا بأنها مجموعة متنوعة من الأنشطة اللغوية الإلكترونية الشاملة التي يمارسها التلميذ من خلال الحاسب، أو الأجهزة المحمولة، أو الإنترنت، ويتم التفاعل فيها بين تلميذين أو أكثر تحت إشراف المعلم، وبطريقة منظمة من أجل الوصول لأهداف تعليمية محددة، تهدف إلى تنمية مهارات القراءة الموسعة لديه.

القراءة الموسعة: Extensive reading

عرفها حسن شحاته،وعدنان الخفاجي،وباسم الغانمي(٢٠١٦، ٤٤)بأنها قراءة النصوص الإضافية التي يتم اختيارها من قبل التلاميذ أنفسهم خارج المقرر والفصل وتكون غالبًا على شكل قصص طويلة أو قصيرة، أو روايات، أو نصوص أدبية، أو قراءة من الإنترنت، ولها صلة بالموضوعات المقررة أو قريبة منها، غايتها الأساسية إمتاع التلاميذ، وتعزيز ما يتعلمون من كلمات وتراكيب في القراءة.

وتعرف إجرائيًا بأنها قراءة موضوعات ذات صلة بميول واهتمامات التلاميذ وحاجاتهم، من أجل الوصول إلى متعة التعلم والمعرفة، وفهم مضمون النصوص دون التركيز على التفاصيل الدقيقة، وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها التلميذ في اختبار القراءة الموسعة المعد لهذا الغرض.

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي.

أهمية البحث:

الأهمية النظرية: يفيد البحث الحالي في تقديم إطار نظري عن القراءة الموسعة من حيث مفهومها، وأهميتها، وخصائصها، ومهاراتها، وأهدافها، والألعاب اللغوية الإلكترونية من حيث مفهومها، وأهدافها، وأنواعها، وأهميتها.

الأهمية التطبيقيةقد يفيد البحث الحالي كلاً من:

أ- **القائمين على وضع المناهج الدراسية:** يسهم هذا البحث في إمداد واضعي المناهج بقائمة مهارات القراءة الموسعة، كما يمدهم بأحد الأنشطة اللغوية التي تتمثل في الألعاب اللغوية الإلكترونية، ومن ثم يمكنهم مساعدة تلاميذ المرحلة الإعدادية على تعليم القراءة، وتنمية مهاراتهم.

ب- **المعلمين:** يسهم هذا البحث بما يقدمه من ألعاب لغوية إلكترونية في تيسيير عمل المعلم؛ فيخرج بالتلميذ من الجو التقليدي إلى جو مليء بالتشويق والإثارة، ويختصر على المعلم الكثير من الجهد والوقت في أداء عمله، مما يضمن الجودة في المخرجات.

ج- **التلاميذ:** يسهم هذا البحث في تيسير عملية التعلم وتحفيزها، من خلال الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لديهم، فيساعدهم على التغلب على المشكلات التي تواجههم في أثناء القراءة.

د- **البحث العلمي:** يسهم هذا البحث في إضافة معرفة جديدة للأبحاث التربوية المختلفة، لما يتميز به من تناوله لفاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، والتي بدورها ستدفع بالكثير من المهتمين في هذا المجال لمزيد من البحث والتجريب.

محددات البحث:

اقتصر البحث الحالي على ما يلي:

١. مجموعة من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي وعددهم(٣٣) تلميذاً وتلميذة بمدرسة السلام للغات والتابعة لإدارة أسيوط التعليمية، للعام الدراسي٢٠٢١م-٢٠٢٢م؛ بمدينة أسيوط.

٢. مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي، وتتمثل في أربع مهارات رئيسة، وهي: توسعة النص المقروء، ونقد النص المقروء، وتذوق النص المقروء، وا بداع النص المقروء، وتندرج تحتها ثماني عشرة مهارة أدائية.

٣. بعض الموضوعات القرائية التي يختارها التلاميذ وفق ميولهم ورغباتهم، وعددها(٧) موضوعات.

٤. بعض الألعاب اللغوية الإلكترونية المناسبة للتلاميذ ولمهارات القراءة الوسعة.

مواد البحث وأدواته:

تتمثل أدوات البحث الحالي فيما يلي:

١. قائمة بمهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي.

٢. اختبار مهارات القراءة الموسعة لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

٣. مجموعة من الألعاب اللغوية الإلكترونية.

منهج البحث:

تم استخدم المنهج التجريبي القائم على التصميم شبه التجريبي ذي المجموعة الواحدة عند تطبيق أدوات البحث على التلاميذ؛ نظراً لمناسبة هذا التصميم لمتغيرات البحث.

إجراءات البحث:

أولاً : للإجابة عن السؤال الأول للبحث، والذي ينص على: "ما مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي؟ تم اتباع الإجراءات التالية:

- الاطلاع على البحوث والأدبيات التربوية والدراسات السابقة التي تناولت مهارات القراءة بشكل عام، والقراءة الموسعة بشكل خاص.
- إعداد قائمة أولية بمهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي، وعرض القائمة في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين؛ وذلك للتأكد من صحتها العلمية، وكذلك إبداء الرأي في صياغتها، وإجراء التعديلات في ضوء آرائهم ومقترحاتهم.

ثانياً: للإجابة عن السؤال الثاني للبحث، والذي ينص على: "ما الألعاب اللغوية الإلكترونية المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي لتنمية مهارات القراءة الموسعة؟ تم اتباع الإجراءات التالية:

- الاطلاع على البحوث والأدبيات التربوية والدراسات السابقة التي تناولت الألعاب اللغوية والإلكترونية.
- وضع المحتوى التعليمي المناسب لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي في قائمة لاختيار التلاميذ موضوعات القراءة الموسعة المناسبة التي تتفق مع ميولهم ورغباتهم.
- تحديد سيناريو الألعاب اللغوية الإلكترونية.
- الاستعانة بأحد المتخصصين في مجال البرمجة؛ لإنتاج الألعاب اللغوية الإلكترونية.
- عرض الألعاب اللغوية الإلكترونية بعد الانتهاء من إنتاجها على مجموعة من المحكمين.

ثالثاً: للإجابة عن السؤال الثالث للبحث، والذي ينص على:"ما أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي؟ تم اتباع الإجراءات التالية:

- تحديد مجموعة البحث من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي.
- إعداد أداة القياس المتمثلة في اختبار مهارات القراءة الموسعة، وضبطه، وعرضه على مجموعة من المحكمين، وإجراء التعديلات اللازمة.
- التأكد من الصدق والثبات وحساب الزمن للاختبار، وذلك بتطبيقه على مجموعة استطلاعية من التلاميذ، والتوصل للصورة النهائية للاختبار.
- تطبيق الاختبارعلى مجموعة البحث قبلياً،ثم التدريس باستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية، ثم تطبيق الاختباربعدياً على مجموعة البحث، ورصد النتائج ومعالجتها إحصائياً.
- تقديم مجموعة من التوصيات والمقترحات وفقاً لنتائج البحث.

الخلفية النظرية للبحث:

وتتضمن محورين، وهما على النحو التالي:

المحور الأول: القراءة الموسعة:

تمثل القراءة الموسعة انطباع التلميذ ومعتقداته عن قدراته ومهاراته التي يمتلكها في القراءة، وحكمه الذاتي على مدى قدرته في كيفية تعامله مع الموضوعات القرائية المتنوعة، والتي تم اختيارها عن طريقه، من خلال ثقته بنفسه، وتقديره للصعوبات التي يواجهها في أثناء القراءة.

فالقراءة الموسعة تهدف إلى تدعيم المهارات القرائية الأخرى التي تعلمها التلميذ داخل الفصل، وتزويده بالقدرة على القراءة الحرة، مع إمكانية استشارة التلميذ لمعلمه في بعض الجوانب (حسن شحاته، عدنان الخفاجي، باسم الغانمي، ٢٠١٦، ٤٤) وهي بذلك تجعل التلميذ يعتمد على نفسه في اختيار ما يريد من كتب وقصص وروايات، بحيث تقع داخل دائرة اهتمامه؛ لتمثل دافعية له نحو القراءة والتعلم.

أولاً : أهمية القراءة الموسعة:

وترجع أهمية القراءة الموسعة في إمداد التلاميذ بما يأتي:(علاء الدين سعودي، ٢٠٠٨، ١٢٥)

١. **الطلاقة في القراءة:** حيث يقرأ التلميذ عدداً كبيراً من النصوص؛ ومن ثم يستخدم التلميذ مهارات القراءة ويمارسها لمرات عديدة يقضيها في قراءة النصوص التي اختارها بنفسه وفق ميوله الشخصية، كما تنمو لديه مهارات النقد والتذوق من خلال القراءة الموسعة.
٢. **الاستمتاع بالقراءة:** لأن التلاميذ يختارون وفق مدخل القراءة الموسعة بأنفسهم النصوص التي يقرءونها؛ فبالتالي تزيد درجة استمتاع التلاميذ بالنصوص التي يقرءونها أكبر منها في حالة قراءة النصوص التي تفرض عليهم.
٣. **السرعة في القراءة:** تزيد سرعة التلاميذ في القراءة وفق مدخل القراءة الموسعة؛ وذلك لأن التلاميذ مطالبون بقراءة عدد كبير من النصوص خلال فترة زمنية محددة وفهمها وتذوقها.
٤. **تنمية القدرة اللغوية:** وذلك من خلال زيادة فرص تعامل التلميذ وتعرضه للنماذج والتراكيب اللغوية المختلفة من خلال قراءة عدد كبير من النصوص.

كما ترجع أهمية القراءة الموسعة إلى:(حسن شحاته، وباسم الغانمي، وعدنان الخفاجي، ٢٠١٦، ٢٣)

١. تدعيم وتعزيز ما تعلّمه التلميذ من مفردات وتراكيب.
٢. إمتاع الدرس، كونها تشتمل على القصص والروايات.
٣. تنمية الفهم للمادة القرائية كونها تتم هذه المادة خارج الفصل.
٤. تدعيم المهارات القرائية التي تعلمها التلميذ في الفصل وتزويده بالقدرة على القراءة الحرة.

خصائص القراءة الموسعة:

ومن خصائص القراءة الموسعة: (حسن الشمراني، ٢٠١٨، ٢٩٨)

يقرأ التلاميذ كثيراً، أي أكبر قدر ممكن من الموضوعات القرائية.
- يختار التلاميذ ما يقرءون ولا يلزمون بكتب أو نصوص معينة.
- تركز أغراض القراءة على المتعة والمعلومات والفهم العام.
- لا توجد اختبارات، أو تمارين، ولا أسئلة ولا معاجم.
- المواد القرائية تكون ملائمة لمستويات التلاميذ اللغوية.

كما يشير معاطي نصر، وآخران(٢٠١٩، ٢٢) إلى بعض خصائص القراءة الموسعة كما يلي:

- الحصول على الفكرة الرئيسة للنص أكثر من الاهتمام بالتفاصيل.
- تخمين معاني الكلمات دون استخدام القاموس.
- تقليل مشاعر مخاوف القلق التي قد يعاني منها التلميذ خاصة الضعيف عند تعلم اللغة.
- تذوق القصص والميل إليها، مع إكساب التلاميذ مفردات لغوية.
- تنمية وعي ثقافي وتحليل ونقد.

مهارات القراءة الموسعة:

حدد سيد إبراهيم (٢٠١٦، ٣٣) مهارات القراءة الموسعة في:

استخلاص المعنى العام للنصوص المقروءة وتدوينها، وتدعيم النصوص المقروءة بفكر ومعلومات جديدة، والبرهنة والاستدلال على الرأي من مصادر عدة، وإبداء الرأي بحرية في النصوص المقروءة في ضوء معايير محددة.

بينما أشار مروان السمان (٢٠١٦، ٢٦٢) إلى أن مهارات القراءة الموسعة تتمثل في:

- **مهارات توسعة النص المقروء:** وتتضمن تفسير المفاهيم والمصطلحات المتعلقة بالنص، وإضافة فكر للنص متعلقة به، وإكمال المعلومات الناقصة، مع طرح قضايا أخرى تدعم قضية النص.

- **مهارات نقد النص المقروء:** وتتضمن تمييز التلميذ بين الواقع والخيال، وبين الحقيقة والرأي الشخصي، مع إبداء رأيه في الفكر الواردة في النص،وا إصدار أحكام على القيم المستنبطة من النص.
- **مهارات تذوق النص المقروء:** وتتضمن قدرة التلميذ على تحديد دلالات الألفاظ، وتحديد الجماليات في النص، وأنواع الأساليب وأغراضها، وأنواع المحسنات البديعية في النص.
- **مهارات كتابة تقرير عن النص المقروء:** وتتضمن كتابة تقرير يشتمل على مقدمة ومتن وخاتمة، يلخص بها التلميذ لعناصر الموضوع، موضحً ا رأي الكاتب مدعمً ا بالأدلة.

بينما حدد إبراهيم يحياوي (٢٠١٥، ٢٩) أهم المهارات في:

تحديد واستخراج الفكر والنقاط البارزة، والتفريق بين الفكر الرئيسة والثانوية، وفهم العلاقات القائمة بين الفكر، وتنظيم المعلومات المكتسبة من المقروء، والقدرة على الاستنتاج، والقدرة على تطبيق الفكر وتفسيرها.

وقد توصل البحث الحالي إلى قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي في صورتها النهائية حيث تضمنت ثماني عشرة مهارة أدائية، وزعت على أربع مهارات رئيسة، وهي: توسعة النص المقروء، ونقد النص المقروء، وتذوق النص المقروء، وا إبداع النص المقروء.

أهداف القراءة الموسعة:

يرى البشير عبد الرحمن (٢٠١٦، ٩٤- ٩٦) أن القراءة الموسعة تهدف إلى:

١. زيادة قدرة التلميذ على الفهم، والنقد، والتفاعل، وزيادة قدراته في سرعة القراءة.
٢. زيادة المحصول اللغوي للتلميذ، وتنمية الرغبة في القراءة لديه.
٣. تنمية مهارات التذوق الأدبي لدى التلميذ.
٤. تكوين قارئ كفء فعال له القدرة على فهم النصوص.
٥. القراءة بغرض المتعة الذهنية على أنها نشاط تلقائي يقوم به القارئ في أوقات فراغه.

بينما أشارت زوزان اليوسفي (٢٠١٥، ٤١) إلى أن أهداف القراءة الموسعة تتمثل في:

١. تسهم في بناء شخصية التلميذ بصورة عامة والثقة بنفسه عن طريق تثقيف العقل.
٢. إمتاع التلميذ وتسليته في أوقات فراغه، مما تستهويه رغبته من ألوان القراءة من الكتب.

٣. تزويد التلميذ بالفكر والمعلومات والمهارات المتنوعة.
٤. كسب المهارات القرائية المختلفة كالسرعة، والاستقلال بالقراءة، والقدرة على تحصيل المعاني.

يتضح مما سبق أهمية تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى التلاميذ؛ لما لها من تأثير كبير في التعلم واكتساب المعارف، حيث تجعل التلاميذ يقبلون على القراءة بشغف من أنفسهم وبدون ملل، كما تجعل لديهم دافعية نحو التعلم الذاتي والاعتماد على النفس، كما تنمو لديهم الثقة بالنفس فيستطيعون التعبير عن أفكارهم وآرائهم بطلاقة، فالقراءة الموسعة تعزز القدرة على تعلم القراءة بصورة وشكل أفضل من قراءة المعلم الجهرية.

المحور الثاني: الألعاب اللغوية الإلكترونية:

الألعاب اللغوية من أفضل الوسائل التي تساعد التلاميذ على تعلم مهارات اللغة، حيث تمد التلميذ بالمعلومات الغزيرة عن البيئة المحيطة به، بالإضافة إلى تنمية قدراته ومهاراته اللغوية، وتعمل على زيادة الحصيلة اللغوية لديه، كما تعمل على توفير المحاكاة الاجتماعية بينه وبين أقرانه، فضلاً عن أنها تجعل العملية التعليمية جذابة ومشوقة بعيدة عن ملل ورتابة التعليم التقليدي.

حيث تعد الألعاب اللغوية وسيلة تعليمية غير مباشرة تقوم بتنشيط ذهن المتعلم وجذب انتباهه، وتمكنه من فهم المادة التعليمية بسرعة مع الأداء المتقن بطريقة ممتعة وجذابة، كما أن التعلم بواسطة الألعاب يساعد على تثبيت وإثراء مهارات اللغة(هداية إبراهيم، ٢٠١٦، ١٩) مما يجعل التلميذ في حالة نشاط وفاعلية أثناء اكتسابه المهارات المطلوبة؛ وذلك لتفاعله بطريقة مباشرة أو غير مباشرة مع الألعاب اللغوية من أجل تحقيق الأهداف المرجوة.

ولقد أثبتت الألعاب اللغوية فاعلية في تنمية مهارات القراءة والكتابة كما في دراسة أماني بلال (٢٠١٩)، وأثبتت الألعاب اللغوية الإلكترونية فاعليتها في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي كما في دراسة رقية علي(٢٠١٧)، ودراسة غدير الربيحات(٢٠١٧)، وهدفت إلى التحقق من فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث، وقد ظهر تأثير الألعاب اللغوية في تنمية مهارات اللغة العربية كما في دراسة إيمان ماهر(٢٠١٤)وأيضاً دراسة Ying, J (2011)، والتي أكدت على أثر استخدام الألعاب اللغوية في تعليم مهارات اللغة الإنجليزية، وقد أكدت دراسة Israa. H: (2009)، على أثر الألعاب اللغوية في تنمية مهارات القراءة والفهم في اللغة الإنجليزية.

ولقد تطور التعليم باللعب تبعاً لتطور وسائل اللعب والتي بدورها تأثرت بالتطور التكنولوجي، فظهر شكل جديد من الألعاب الإلكترونية الترفيهية والتي شجعت التربويين على الاستفادة منها فظهرت الألعاب التعليمية الإلكترونية(زينب خليفة، ومنى جاد، ٢٠١٣، ٢).

وقد أكدت دراسات عديدة أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية ومدى تأثيرها على التلاميذ في مجال تعليم اللغة العربية بصفة عامة، ومهارة القراءة بصفة خاصة، كدراسة نهى عبده(٢٠٢٠)، وهدفت إلي الكشف عن فعالية برنامج قائم على إستراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية، ودراسة رنيا حماد(٢٠٢٠)، وهدفت إلي استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض المهارات اللغوية في مادة اللغة العربية، ودراسة أماني أبو عنزة(٢٠١٥)، وهدفت إلى استقصاء أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة العربية الأساسية (الاستماع، التحدث، القراءة، والكتابة)، بينما دراسة زينب خليفة، ومنى جاد(٢٠١٣)، هدفت لتنمية بعض المهارات اللغوية باستخدام برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية، ودراسة (Reed, Tammy Doston 2010)، وهدفت إلى معرفة مدى أهمية استخدام ألعاب الحاسوب في تنمية مهارة القراءة، وقد أكدت معظم هذه الدراسات على الأثر الإيجابي للألعاب اللغوية الإلكترونية، ونجاحها في تحقيق الأهداف التي وضعت من أجلها.

يتضح مما سبق أن جميع نتائج الدراسات السابقة تؤكد فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تعليم اللغة ومهاراتها المختلفة.

وأمام ما أثبتته نتائج الدراسات السابقة من فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية، يتضح ضرورة استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في العملية التعليمية؛ وذلك من أجل فاعليتها في إكساب التلاميذ المهارات المرجوة، ولاحتوائها على مجموعة من المثيرات البصرية التي تجذب انتباه التلاميذ إليها، والتي يمكنها التعامل مع أنماط مختلفة من المحتوى، كما أنها تجعل التلميذ إيجابيًا في العملية التعليمية.

أهداف الألعاب اللغوية الإلكترونية:

من المستحدثات التكنولوجية في العملية التعليمية ما يسمى بالألعاب الإلكترونية، فهي وسيلة من وسائل تقنيات التعليم؛ حيث إن إدخال التكنولوجيا كوسيلة مساعدة لعملية التعليم يسهل الحصول على المعرفة والمعلومات، ويزيد من إنتاجية المتعلم لعملية التعلم.

ويشير محمد الحيلة(٢٠١٠، ٥١-٥٢) إلى الأهداف التي تسعى الألعاب التربوية إلى تحقيقها والتي يمكن تلخيصها في الآتي:

١. مساعدة التلميذ على التعلم، وعلى استكشاف العالم الذي يعيش فيه.
٢. تنمية الجوانب المعرفية المختلفة للتلميذ.
٣. تنمية النواحي الاجتماعية والوجدانية للتلميذ.
٤. تخليص التلاميذ من توتراتهم النفسية المختلفة، وحل مشكلاتهم.
٥. تنمية القدرة التعبيرية لدى التلاميذ.
٦. تنمية التفكير الإبداعي والابتكاري لدى التلميذ.

وأشار محمد صوالحة(٢٠١٤، ١٧-١٨) إلى مجموعة من الأهداف التي يسعى التلميذ لتحقيقها من خلال ممارسة اللعب، وهذه الأهداف هي:

١. شعور التلميذ بالمتعة والبهجة والسرور.
٢. إثارة دافعية التلميذ للعمل وتنمية استعداده للتعلم.
٣. تقوية ارتباط التلميذ وانتمائه للجماعة، واحترامه للقواعد والتعليمات التي تحكم ممارسته للعب.
٤. يكتسب الثقة بالنفس ويعمل على تنميتها ويحاول اكتشاف قدراته واستعدادته.
٥. الإسهام في إكساب التلميذ الأنماط السلوكية المناسبة والمهارات الاجتماعية المقبولة اجتماعيًا.
٦. إشباع حاجات التلميذ النفسية، والاجتماعية، والجسمية، والعقلية خلال ممارسة سلوك اللعب.

أنواع الألعاب اللغوية الإلكترونية:

الألعاب التعليمية الإلكترونية وسيلة جاذبة للمتعلم؛ حيث تعمل على تحفيز التلاميذ لعملية التعليم والتعلم، كما أنها تتيح للمتعلم الاطلاع على كم هائل من المعر فة والمعلومات.

وللألعاب اللغوية أشكال وأنواع متعددة تتنوع بتنوع المهارات اللغوية, وكيفية أدائها، وعدد المشاركين فيها ومستوياتهم, ومكان استخدامها، وتأخذ أنماطًا مختلفة، ويمكن تصنيف الألعاب اللغوية على النحو التالي: (سهيلة بيصار، وكريمة فنيش، ٢٠٢٠، ٤٤-٤٥)

١. **ألعاب لغوية تتعلق بالمهارات اللغوية** : فهناك الألعاب اللغوية الشفهية، والألعاب الكتابية، والألعاب القرائية, والألعاب السماعية.
٢. **ألعاب لغوية تتعلق بكيفية الأداء:** كالألعاب اللغوية العقلية، والألعاب الجسدية, والألعاب المتعلقة بالحواس.

٣. **ألعاب لغوية تتعلق بمستوى الدارسين:** فمنها ما هو مناسب للمستوى المبتدئ، ومنها مناسب للمستوى المتوسط, ومنها ما هو مناسب للمستوى المتقدم, على أن هناك بعض الألعاب التي تناسب مستويين معًا كالمبتدئ، والمتوسط.
٤. **ألعاب لغوية تتعلق بعدد المشتركين:** كالألعاب الفردية, والألعاب الثنائية، والألعاب الثلاثية، أو مجموعات, وهي ألعاب إما تعاونية أو تنافسية.
٥. **ألعاب لغوية تتعلق بمكان الممارسة:** وهي نوعان الألعاب الصفية، والألعاب البينية، ويقسم هذا النوع من الألعاب إلى ألعاب مصنوعة وألعاب جاهزة مطروحة على أندرويد.
٦. **لعبة الكلمات المتقاطعة:** يستثمر المعلم هذه اللعبة ليفعل مفردات درسه.

وتصنف الألعاب الإلكترونية من حيث فئة مستخدميها، والهدف منها إلى ثلاثة أنواع رئيسة هي:(منير قهلوز، وفاطمة عرقابي، ٢٠٢٠، ١١٦-١١٧)

١. **ألعاب الذكاء:** ويرتكز مضمون هذه الألعاب على العقل والتفكير المنطقي في اتخاذ القرارات.
٢. **ألعاب الإثار ة والمتعة:** وتسعى هذه الألعاب لتقديم التسلية وملء أوقات الفراغ.
٣. **الألعاب التعليمية:** وتهدف هذه الألعاب للجمع بين المتعة واللعب والموازنة بينهما، وتقوم بنقل المعلومة لمن يلعبها بأسلوب مسل، وتغطي الكثير من المجالات كالرياضيات والعلوم واللغات وغيرها.

أهمية الألعاب اللغوية الإلكترونية:

تكتسب الألعاب التعليمية الإلكترونية أهميتها لجاذبيتها وتشويقها، كما أنها تزيد من دافعية ورغبة التلميذ في الحصول على المعلومات بالاكتشاف وتنمية مهارات التعلم الذاتي، وتنشيط تفكيره، وعلى الرغم من استهلاك تلك الألعاب للوقت إلا أنها تساعد على تعلم معلومات ومهارات جديدة، لتربط التعلم واللعب معًا، ويصاحب التعلم عملية استمتاع باكتساب الخبرة(عبيد الحربي، ٢٠١٠، ١٤٥).

من خلال ما سبق يتضح أن للألعاب التعليمية الإلكترونية أهمية كبيرة في خدمة التلاميذ، وهذا عرض لبعض هذه النقاط التي توضح أهميتها: (عواطف عبد المجيد، ونوف المزيني، ٢٠١٤، ٦١)

١. تحقيق التوافق الشخصي والمدرسي والاجتماعي.
٢. زيادة دافعية التلاميذ ومنحهمفرصً ا أكثر لتحقيق النجاح.
٣. تنمية المهارات المعرفية من ربط واستنتاج واكتشاف وتفكيو إبداع.
٤. تفعيل المهارات الخيالية لدى التلاميذ، والتي تكون من متطلبات الخيال الإبداعي.
٥. معالجة الضعف عند التلاميذ في المهارات المختلفة.

يتضح ما سبق أن للألعاب اللغوية الإلكترونية أهمية بالنسبة لمختلف المراحل العمرية بصفة عامة، وتلاميذ المرحلة الإعدادية بصفة خاصة؛ لأنها أداة ووسيلة محببة لجميع التلاميذ، حيثيصبح التلميذ إيجابيً ا ونشطًا في عملية التعلم واكتساب المعلومات بنفسه؛ كما تعد أداة قوية وفعالة في تعديل سلوك التلاميذ ودوافعهم للتعلم؛ وذلك لأنها تجذب انتباه التلاميذ بما لهامن مؤثرات بصرية وحركية وصوتية؛ كما تجعل التلميذ يشارك أقرانه مشاركة فعالة عن طريق التنافس فيما بينهم.

إجراءات البحث:

أولاً : إعداد أدوات البحث:

١. قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي:

لتحقيق هدف البحث تطلب إعداد قائمة بمهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي، وقد تم إعدادهاوفقًا للخطوات التالية:

أ- الهدف من إعداد القائمة:

تمثل الهدف من بناء هذه القائمة إلى تحديد مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي، والتي استهدف البحث الحالي تنميتها لدى التلاميذ وذلك عن طريق الألعاب اللغوية الإلكترونية.

ب- مصادر إعداد القائمة:

تمثلت مصادر إعداد القائمة في:

- الاطلاع على البحوث والأدبيات التربوية والدراسات السابقة التي تناولت القراءة الموسعة ومهاراتها، منها دراسة: عبد الناصر صبير(٢٠٢١)، خولة المزوغي(٢٠١٩)، وإبتسام الزويني(٢٠١٩)، وحسن الشمراني(٢٠١٨)، وسيد إبراهيم(٢٠١٦)، وحسن شحاته، وعدنان الخفاجي، وباسم الغانمي(٢٠١٦)، ومروان السمان(٢٠١٦).
- إجراء مقابلة مع بعض المختصين في مجال المناهج وطرق تدريس اللغة العربية؛ وذلك للإفادة من خبراتهم وآرائهم حول مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي.

ج- إعداد القائمة في صورتها الأولية:

في ضوء المصادر السابقة تم التوصل إلى مهارات القراءة الموسعة، وتم وضعها في صورة قائمة أولية؛ وذلك لعرضها على المحكمين؛للتأكد من صحتها العلمية، وإجراء التعديلات في ضوء آرائهم ومقترحاتهم. هذا وقد تضمنت قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي في صورتها الأولية أربع مهارات رئيسة هي: توسعة النص المقروء، ونقد النص المقروء، وتذوق النص المقروء، وإبداع النص المقروء، اندرج تحتها (٢٥) مهارة أدائية.

وقد تضمنت قائمة مهارات القراءة الموسعة في صورتها الأولية:

- الهدف من إعداد قائمة مهارات القراءة الموسعة.
- التعريف الإجرائي لمهارات القراءة الموسعة.
- المهارة الرئيسة والمهارات الأدائية المنبثقة منها.
- ملاحظات وتعليقات المحكمين لكل مهارة رئيسة والمهارات الأدائية المنبثقة منها.

وقد طلب من المحكمين قراءة قائمة مهارات القراءة الموسعةوإجراء التعديلات اللازمة وفقاً لما يرونه مناسباً، وذلك من حيث:

- مدى مناسبة المهارات الأدائية لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي.
- مدى انتماء كل مهارة أدائية مع المهارة الرئيسة المنبثقة منها.
- مدى أهمية المهارة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي.
- حذف أو تعديل أو إضافة مهارة من المهارات.

د- تحكيم القائمة في ضوء عرضها على مجموعة من المحكمين:

تم عرض القائمة في صورتها الأولية على(١)١محكماً من المختصين في المناهج وطرق تدريس اللغة العربية، وبعض موجهي اللغة العربية ومعلميها؛ وذلك من أجل التوصل للشكل النهائي للقائمة، وإجراء التعديلات في ضوء آرائهم ومقترحاتهم.

هـ- تعديل القائمة في ضوء آراء ومقترحات المحكمين:

بعد عرض قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين، تم حساب الوزن النسبي لنسب الاتفاق على المهارات الرئيسة والأدائية بالقائمة وذلك باستخدام معادلة كوبر **Cooper** :

عدد مرات الاتفاق

نسبة الاتفاق= ـــ × ١٠٠

(عدد مرات الاتفاق + عدد مرات عدم الاتفاق)

وقد اتفق المحكمون على المهارات الرئيسة والمتمثلة في أربع مهارات رئيسة هي: توسعة النص المقروء،ونقد النص المقروء، وتذوق النص المقروء، وإبداع النص المقروء، دون إجراء أي تعديل أو حذف على العبارات، أما المهارات الأدائية فقد تم تعديل بعضها وحذف التي لم تصل نسب الاتفاق عليها من جانب المحكمين إلى ٨٠٪. فتم حذف سبع مهارات أدائية من قائمة مهارات القراءة الموسعة، وهي: "يفسر المفاهيم والمصطلحات المتعلقة بالنص المقروء"، و"يفسر الوحدات الأكبر كالعبارة، والجملة، والفقرة، والقطعة كلها"، و"يبدي رأيه في الفكر الواردة في النص"، و"يصدر نقداً موضوعياً على المادة المقروءة"و"يكون رأياً حول الفكر والقضايا المطروحة في النص مدعماً بالأدلة والبراهين"، و"يميز بين أسماء الإشارة والأسماء الموصولة"، و"يحدد التضاد والمقابلة والترادف في النص، وأثرها في المعنى"، لعدم وصولها لنسبة الاتفاق (٨٠٪)، وتعديل صياغة بعض المهارات الأدائية.

و- قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي في صورتها النهائية:

بعد إجراء التعديلات المطلوبة على قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي والمشار إليها من قبل المحكمين سواء بالحذف لبعض المهارات أو التعديل لمهارات أخرى، أصبحت قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي في صورتها النهائية تحتوى على أربع مهارات رئيسة، وهي: توسعة النص المقروء، ونقد النص المقروء، وتذوق النص المقروء، وإبداع النص المقروء، وتندرج تحتها ثماني عشرة مهارة أدائية، كما هو موضح بالجدول(١) الآتي:

جدول (١)

الأوزان النسبية لمهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي في صورتها النهائية

المهارة الرئيسة	مجموع المهارات الأدائية	النسب المئوية من العدد الكلي
توسعة النص المقروء	٥	٢٧.٨٪
نقد النص المقروء	٤	٢٢.٢٪
تذوق النص المقروء	٤	٢٢.٢٪
إبداع النص المقروء	٥	٢٧.٨٪
المجموع	١٨	١٠٠٪

وبذلك اشتملت قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي في صورتها النهائية على ثماني عشرة مهارة أدائية، وزعت على أربع مهارات رئيسة، وهي: توسعة النص المقروء، ونقد النص المقروء، وتذوق النص المقروء،وا إبداع النص المقروء، ويتفق هذا التصنيف للمهارات الرئيسة في ثلاث مهارات رئيسة ويختلف في المهارة الرابعة مع دراسة: خولة المزوغي(٢٠١٩)، وحسن شحاته، وعدنان الخفاجي، وباسم الغانمي(٢٠١٦)، ومروان السمان(٢٠١٦)، وعلاء الدين سعودي(٢٠٠٨)، حيث تم إدراج المهارات الأدائية للقراءة الموسعة تحت المهارات الرئيسة المتمثلة في: توسعة النص المقروء، ونقد النص المقروء، وتذوق النص المقروء، وكتابة تقرير عن النص المقروء.

بينما اختلف التصنيف في الدراسة الحالية مع دراسة سيد إبراهيم(٢٠١٦)، حيث تم تصنيف المهارات الأدائية للقراءة الموسعة في هذه الدراسة تحت المهارات الرئيسة التالية: استخلاص المعنى العام للنصوص المقروءة وتدوينها، تدعيم النصوص المقروءة بأفكار ومعلومات جديدة، البرهنة والاستدلال على الرأي من مصادر عدة، إبداء الرأي بحرية في النصوص المقروءة.

وبذلك انفرد البحث الحالي في كونه جمع بين تلك المهارات وأضاف مهارة إبداع النص المقروء واندرج تحتها مجموعة من المهارات الأدائية،وهذا ما يميز البحث الحالي عما سبقه من دراسات.

٢. اختبار مهارات القراءة الموسعة لتلاميذ المرحلة الإعدادية:

تم تصميم اختبار لقياس مهارات القراءة الموسعة، وذلك من خلال عدة خطوات:

أ – الهدف من اختبار مهارات القراءة الموسعة:

تمثل الهدف الأساسي من اختبار مهارات القراءة الموسعة إلى معرفة مستوى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي في مهارات القراءة الموسعة؛ لبيان مدى توافرها لديهم، وذلك قبل وبعد تطبيق تجربة البحث.

ب – مصادر إعداد اختبار مهارات القراءة الموسعة:

تمثلت مصادر إعداد الاختبار في:

- قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي التي تم التوصل إليها.
- الرجوع إلى الأدبيات والبحوث والدراسات السابقة التي تناولت مهارات القراءة الموسعة.

- إجراء مقابلة مع بعض المختصين في مجال المناهج وطرق تدريس اللغة العربية؛ وذلك للإفادة من آرائهم ومقترحاتهم.

ج – اختبار مهارات القراءة الموسعة في صورته الأولية:

في ضوء المصادر السابقة تم التوصل إلى صورة أولية للاختبار، واشتمل على تعريف القراءة الموسعة إجرائيًا، وتوضيح الهدف من الاختبار، وتعليمات خاصة بالمعلم القائم بتطبيق الاختبار، وتعليمات خاصة بالتلاميذ الذين يطبق عليهم الاختبار، ومفردات الاختبار.

د – تحكيم اختبار مهارات القراءة الموسعة:

تم عرض اختبار مهارات القراءة الموسعة في صورته الأولية على مجموعة من المحكمين المختصين في المناهج وطرق تدريس اللغة العربية، بلغ عددهم (١١) محكمًا؛ وذلك للتأكد من مدى مناسبة أسئلة الاختبار لمهارات القراءة الموسعة من ناحية، ومدى مناسبة الاختبار لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي من ناحية أخرى، وكذلك إبداء الرأي في سلامة الصياغة العلمية واللغوية للاختبار، وحذف أو تعديل أو إضافة ما يرونه مناسبًا. وتم إجراء التعديلات في ضوء آرائهم ومقترحاتهم وبذلك أصبح الاختبار صالحًا للتطبيق على المجموعة الاستطلاعية، وتكون الاختبار من عدد (٢٦) سؤالاً ، وكل سؤال بدرجة، وبذلك تكون الدرجة الكلية للاختبار (٣٦) درجة.

هـ – التجربة الاستطلاعية لاختبار مهارات القراءة الموسعة:

بعد التوصل إلى الصورة النهائية للاختبار، تم تطبيق اختبار مهارات القراءة الموسعة على مجموعة استطلاعية من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي بمدرسة السلام للغات بأسيوط، حيث بلغ عدد المجموعة(١٥) تلميذًا وتلميذة؛ وذلك للتأكد من صدقه وثباته، وحساب زمن الاختبار.

و – حساب صدق اختبار مهارات القراءة الموسعة:

جرى عرض الاختبار على مجموعة من المحكمين، حيث بلغ عدد المحكمين(١١) محكمًا من المختصين في المناهج وطرق تدريس اللغة العربية؛ وقد تم التأكد من أن مفردات لاختبار صادقة بعد العرض على المحكمين وإجراء التعديلات والمقترحات التي اقترحها المحكمون.

- **صدق الاتساق الداخلي لاختبار مهارات القراءة الموسعة:**

تم حساب صدق الاتساق الداخلي وذلك بحساب معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة ودرجة كل مهارة من مهاراتاختبار مهارات القراءة الموسعة، وبين درجة كل مهارة والدرجة الكلية للاختبار باستخدام معادلة سبيرمان كما هو موضح بالجدولين(٢) و(٣) التاليين:

جدول (٢)

معامل ارتباط بين درجة كل فقرة ودرجة كل مهارة من مهارات اختبار القراءة الموسعة

رقم السؤال	مهارة١	رقم السؤال	مهارة٢	رقم السؤال	مهارة٣	رقم السؤال	مهارة٤
س١	٠.٦٥٥**	س٧	٠.٥٢٩*	س٦	٠.٦٢٣*	س٤	٠.٧١٩**
س٢	٠.٨٧٤**	س١٠	٠.٧٨٧**	س١٢	٠.٨٦٣**	س٥	٠.٥٤٩*
س٣	٠.٧٦٥**	س١١	٠.٨٣٤**	س٢٦	٠.٧٨٥**	س٨	٠.٧٨٥**
س٩	٠.٥٤٦*	س١٣	٠.٨٤٩**	س٢٩	٠.٦٢٣*	س١٤	٠.٨٧٩**
س١٩	٠.٧١٥**	س١٥	٠.٧٠٥**	س٣٠	٠.٧٣٥**	س١٦	٠.٨٤٧**
س٢٠	٠.٨٧٤**	س١٧	٠.٦١٤*	س٣٢	٠.٨٣١**	س١٨	٠.٧٠٣**
س٢١	٠.٧١٨**	س٢٧	٠.٥٩٨*	س٣٤	٠.٦٢٨*	س٢٢	٠.٦٩٠**
س٢٣	٠.٦٥٢**	س٣٣	٠.٧٨٧**	س٣٥	٠.٨٧٩**	س٢٥	٠.٧٨٥**
س٢٤	٠.٦٩٩**					س٢٨	٠.٥٤٩*
س٣١	٠.٦٢٤*					س٣٦	٠.٦٩٠**

** عند مستوى (٠.٠١) * عند مستوى (٠.٠٥)

جدول (٣)

معامل الارتباط بين درجة كل مهارة والدرجة الكلية لاختبار مهارات القراءة الموسعة

لمهارات	معامل الارتباط
توسعة النص	٠.٩٣٤**
نقد النص	٠.٩٠٩**
تذوق النص	٠.٩٠٦**
إبداع النص	٠.٨٨٢**

** عند مستوى (٠.٠١)

ويتضح من الجدولين السابقين أن معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة ودرجة كل مهارة من مهارات اختبار القراءة الموسعة وبين درجة كل مهارة والدرجة الكلية لاختبار مهارات القراءة الموسعة باستخدام معادلة سبيرمان دالة عند مستوى (٠.٠٥) أو عند مستوى (٠.٠١) مما يجعل هذا الاختبار أداة صادقة تصلح للتطبيق بالبحث الحالي.

ز – حساب ثبات اختبار مهارات القراءة الموسعة:

تم حساب معامل الثبات باستخدام معادلة "ألفا كرونباخ" لكل مهارة وللاختبار ككل كما هو موضح بالجدول(٤) التالي:

جدول (٤)

معامل الثبات باستخدام "ألفا كرونباخ" لاختبار مهارات القراءة الموسعة

المهارة	ن	معامل الثبات
توسعة النص المقروء	١٠	٠.٩٠
نقد النص المقروء	٨	٠.٨٧
تذوق النص المقروء	٨	٠.٨٩
إبداع النص المقروء	١٠	٠.٩٠
الاختبار ككل	٣٦	٠.٩٥

ويتضح من الجدول السابق أن معامل الثبات باستخدام معادلة "ألفا كرونباخ" لمهارات الاختبار تراوحت ما بين (٠.٨٧– ٠.٩٠)، وللاختبار ككل (٠.٩٥) وهو أكبر من (٠.٧٠)؛ لذا فهو ثبات مرتفع مما يجعل أداة اختبار مهارات القراءة الموسعة أداة ثابتة وصالحة للتطبيق على مجموعة البحث الحالي.

ح – حساب زمن اختبار مهارات القراءة الموسعة:

من خلال التجربة الاستطلاعية تم تحديد زمن الاختبار، وذلك عن طريق حساب متوسط الزمن الذي استغرقه أسرع تلميذ في الإجابة عن أسئلة الاختبار، والذي بلغ (٤٥) دقيقة، والزمن الذي استغرقه أبطأ تلميذ في الإجابة عن أسئلة الاختبار، والذي بلغ (٧٥) دقيقة، ثم حساب متوسط الزمن المناسب للإجابة عن أسئلة الاختبار وذلك بتطبيق معادلة زمن الاختبار الآتية:–

$$\text{زمن الاختبار} = \frac{٤٥ + ٧٥}{٢} = ٦٠ \text{ دقيقة}$$

وبذلك تم تحديد الزمن المناسب للاختبار وهو (٦٠) دقيقة، بناءً على المعادلة السابقة.

ط – اختبار مهارات القراءة الموسعة في صورته النهائية:

بعد إجراء التعديلات المطلوبة لاختبار مهارات القراءة الموسعة بناءً على آراء المحكمين ومقترحاتهم، ونتائج التجربة الاستطلاعية، وبعد التأكد من صدق الاختبار وثباته، وحساب الزمن المناسب لتطبيق الاختبار أصبح اختبار مهارات القراءة الموسعة في صورته النهائية جاهزًا للتطبيق على مجموعة البحث وقد تكون الاختبار من أربع فقرات، يندرج تحت كل فقرة عدد من أسئلة اختيار من متعدد، وتحت كل سؤال منها خيارات بحيث يختار التلميذ إحداها، وقد اشتمل الاختبار على عدد(٣٦) سؤالاً ،وكل سؤال بدرجة، وبذلك تكون الدرجة الكلية للاختبار (٣٦) درجة.

٣. الألعاب اللغوية الإلكترونية:

تم تصميم الألعاب اللغوية الإلكترونية، وذلك من خلال عدة خطوات:

أ – الهدف من الألعاب اللغوية الإلكترونية:

تمثل الهدف الأساسي من الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي.

ب – مصادر إعداد الألعاب اللغوية الإلكترونية:

- قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي التي تم التوصل إليها.
- الاطلاع على البحوث والأدبيات التربوية والدراسات السابقة التي تناولت الألعاب اللغوية والإلكترونية، وكيفية تصميمها وإعدادها، مثل دراسة: رنيا حماد(٢٠٢٠)، ونهى عبده(٢٠٢٠)، وأماني بلال(٢٠١٩)، ومشعل النابلسي(٢٠١٨)، ورقية علي(٢٠١٧)، وغدير الربيحات(٢٠١٧)، وسليمة زوبي(٢٠١٧)، وأماني أبو عنزة(٢٠١٥)، وعادل المغذوي(٢٠١٥)، و أمل الحمدان(٢٠١٤)، وعواطف عبد المجيد، ونوف المزيني(٢٠١٤)، وزينب خليفة، ومنى جاد(٢٠١٣)، وعبيد الحربي(٢٠١٠).

ج- تحديد المحتوى التعليمي المناسب لقائمة مهارات القراءة الموسعة:

تم تحديد المحتوى التعليمي المناسب لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي في ضوء قائمة مهارات القراءة الموسعة والتي تم التوصل إليها في البحث الحالي، وتمثل المحتوى التعليمي المختار من قبل التلاميذ بسبعة دروس في القراءة، هي: من النماذج المصرية الناجحة أحمد زويل، ومن الهوايات المفيدة القراءة، ومن الاختراعات والابتكارات الإنترنت، ومن الرياضات الجماعية كرة اليد، ومن الحيوانات تنين البحر الأزرق، ومن الأماكن الأثرية والتاريخية معبد فيلة، ومن القيم والمبادئ مساعدة الآخرين، بحيث يتضمن كل موضوع من موضوعات البرنامج: عنوان الدرس، والأهداف المستهدفة من الدرس، والتمهيد للدرس، والمحتوى العلمي للدرس، والأنشطة التعليمية، والتقويم، والأنشطة الإثرائية.

د- تحديد سيناريو الألعاب اللغوية الإلكترونية:

- تحديد وتجميع الوسائط التعليمية المستخدمة من موضوعات قرائية، وصور، ورسوم وأشكال، مع تسجيل المقاطع الصوتية الخاصة بالبرمجة.
- تم الاستعانة بأحد المتخصصين في مجال البرمجة؛ لإنتاج الألعاب اللغوية الإلكترونية.
- تكونت البرمجية من لعبة تمهيدية بعنوان (من أنا؟)، لجميع دروس المحتوى، وسبع لعبات مختلفة لمحتوى الدروس، وذلك على النحو التالي:

١. لعبة المناظرة. ٢. لعبة الحاسوب. ٣. لعبة المزاوجة. ٤.لعبة الصناديق.
٥. لعبة الصيد. ٦. لعبة أوراق الشجرة وجذورها. ٧. لعبة المهرج.

- تصميم مستويات لكل لعبة من الألعاب اللغوية الإلكترونية بطريقة تحقق الهدف المطلوب.
- عرض الألعاب اللغوية الإلكترونية بعد الانتهاء من إنتاجها على مجموعة من المحكمين المختصين في المناهج وطرق تدريس اللغة العربية، ومن المختصين في تكنولوجيا التعليم، وعددهم(١١) محكماً؛ وتم إجراء التعديلات اللازمة في ضوء آرائهم ومقترحاتهم للخروج بالألعاب اللغوية الإلكترونية على الوجه الأمثل والذي يضمن تحقيق الهدف المنشود.

ثانياً: تجربة البحث:

بعد الانتهاء من إعداد أدوات البحث، والحصول على الموافقات الإدارية اللازمة لتطبيق تجربة البحث، ثم تطبيق البحث، وتمت التجربة كالتالي:

١. اختيار مجموعة البحث

تم تطبيق تجربة البحث على مجموعة من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي بمدرسة السلام للغات والتابعة لإدارة أسيوط التعليمية للعام الدراسي٢٠٢١م-٢٠٢٢م؛ وبلغ عددهم(٣٣) تلميذاً وتلميذة.

٢ تطبيق اختبار مهارات القراءة الموسعة على مجموعة البحث قبلياً

تم تطبيق اختبار مهارات القراءة الموسعة على مجموعة البحث قبلياً؛ للوقوف على مستوى تلاميذ مجموعة البحث في مهارات القراءة الموسعة.

٣. تطبيق الألعاب اللغوية الإلكترونية على مجموعة البحث

بعد الانتهاء من إعدادوا إنتاج الألعاب اللغوية الإلكترونية، وعرضها على مجموعة من المحكمين، تم تطبيق الألعاب اللغوية الإلكترونية على مجموعة البحث؛ لبيان أثر الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة على مجموعة البحث.

٤ تطبيق اختبار مهارات القراءة الموسعة على مجموعة البحث بعدياً

تم تطبيق اختبار مهارات القراءة الموسعة على مجموعة البحث بعدياً؛ للوقوف على مستوى تلاميذ مجموعة البحث في مهارات القراءة الموسعة، وتم التوصل إلى نتائج البحث ومعالجة البيانات إحصائياً، حيث تم استخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) وذلك باستخدام المتوسطات الحسابية والانحرفات المعيارية.

نتائج البحث، وتفسيرها، ودلالاتها:

أولاً : للإجابة عن السؤال الأول للبحث، والذي ينص على: "ما مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي؟

تم التوصل إلى الصورة النهائية للقائمة، حيث اشتملت على أربع مهارات رئيسة، وهي: توسعة النص المقروء، ونقد النص المقروء، وتذوق النص المقروء، وإبداع النص المقروء، ويندرج تحتها ثماني عشرة مهارة أدائية. كما هو موضح بالجدول(٥) التالي:

جدول (٥)

قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي في صورتها النهائية

المهارة الرئيسة	المهارات الأدائية	نسبة اتفاق المحكمين
توسعة النص المقروء	يحدد الفكرة الرئيسة للنص المقروء.	١٠٠٪
	يقسم النص المقروء إلى فكر فرعية.	٨١.٨٪
	يحدد العلاقات القائمة بين الفكر.	٩٠.٩٪
	يف فكر ًا للنص متعلقة به، وغير واردة فيه.	١٠٠٪
	ربط المعلومات المكتسبة من النص المقروء بخبراته السابقة ربطًا ذا معنى.	١٠٠٪
نقد النص المقروء	يميز بين الواقع والخيال في النص.	٨١.٨٪
	يميز بين الحقيقة والرأي في النص.	١٠٠٪
	صدر حكم ًا على الشخصيات من خلال المعلومات الواردة في النص.	٩٠.٩٪
	يبرهن على صحة أو خطأ بعض المعلومات الواردة في النص.	١٠٠٪
تذوق النص المقروء	يفسر دلالات ألفاظ النص المقروء.	٨١.٨٪
	يحدد بعض الصور الجمالية في النص.	١٠٠٪
	يحدد أنواع الأساليب في النص، وأغراضها.	٨١.٨٪
	يوازن بين نصين أو صورتين في موضوع واحد.	٩٠.٩٪
إبداع النص المقروء	يضع عناوين دالة وغير تقليدية للنص المقروء.	١٠٠٪
	يسجل أكبر عدد من الفكر المرتبطة بالمعنى.	١٠٠٪
	يستنتج معلومات ضمنية من النص المقروء.	٩٠.٩٪
	ستخلص الاتجاهات و القيم الواردة في النص.	١٠٠٪
	ترح حلولاً جديدة لما ورد في النص المقروء.	١٠٠٪

ثاني ًا: للإجابة عن السؤال الثاني للبحث، والذي ينص على: "ما الألعاب اللغوية الإلكترونية المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي لتنمية مهارات القراءة الموسعة؟

بعد الرجوع إلى قائمة مهارات القراءة الموسعة التي تم التوصل إليها في البحث الحالي، والاطلاع على البحوث والأدبيات التربوية والدراسات السابقة التي تناولت الألعاب اللغوية الإلكترونية، تم تحديد المحتوى التعليمي المناسب لقائمة مهارات القراءة الموسعة، واشتمل المحتوى التعليمي المختار من قبل التلاميذ على سبعة دروس في القراءة.

تم مراعاة مجموعة قينورتكلإا قيوغللا باعلألا ميمصت دنع رييعاملا نم :اهنم يتلاو

١- تحديد الأهداف التعليمية التي سيتم تحقيقها من الألعاب.
٢- تجربة اللعبة قبل عرضها على التلاميذ، والتعرف على قوانينها وكيفية الفوز فيها.
٣- تهيئة أذهان التلاميذ وتشويقهم لإجراء اللعبة، وتوضيح قواعد اللعبة للتلاميذ.
٤- ترتيب التلاميذ في المجموعات، وتحديد الأدوار لكل منهم، مع إعطاء تكليفات لكل تلميذ أو مجموعة.
٥- متابعة التنفيذ والتأكد من أن جميع التلاميذ يقومون بعملهم بشكل سليم.
٦- تقديم المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.
٧- التدخل مع التلاميذ في نهاية النشاط وتوجيه بعض الأسئلة لهم.
٨- بعد الانتهاء من اللعب يفضل مناقشة مزايا وسلبيات كل فريق وتقديم النصائح.
٩- تقويم مدى فاعلية اللعبة في تحقيق الأهداف التي رسمتها من البداية.

ثم تم الاستعانة بأحد المتخصصين في مجال البرمجة؛ لإنتاج الألعاب اللغوية الإلكترونية، وتكونت البرمجية من (سبع لعبات) بالإضافة إلى اللعبة التمهيدية.

وبعد الانتهاء من تصميم وإنتاج الألعاب اللغوية الإلكترونية، تم عرضها على مجموعة من المحكمين وعددهم(١) محكماً من المختصين في المناهج وطرق تدريس اللغة العربية، ومن المختصين في تكنولوجيا التعليم، وتم إجراء التعديلات اللازمة في ضوء آرائهم ومقترحاتهم.

ثالثاً: للإجابة عن السؤال الثالث للبحث، والذي ينص على: "ما أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي؟

عن طريق تجربة البحث الميداني، وتضمن الكشف عن أثر الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، ويوضح جدول(٦) التالي المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة "ت" ودلالتها لدرجات تلاميذ الصف الثاني الإعدادي من مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي في اختبار القراءة الموسعة، حيث إن عدد أفراد مجموعة البحث ٣٣ تلميذاً وتلميذة، (ن = ٣٣).

جدول (٦)

نتائج التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار القراءة الموسعة لحساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة "ت" ودلالتها وحجم الأثر لدى تلاميذ مجموعة البحث

المهارة الرئيسة	التطبيق القبلي		التطبيق البعدى		درجة الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة عند ٠.٠١	حجم الأثر
	م	ع	م	ع				
توسعة النص المقروء	٤.٩١	١.٢٥٩	٦.٦٧	٢.٠٤١	٣٢	٣.٧١٧	دالة	٠.٣٠
نقد النص المقروء	٦.٢١	١.٠٨٣	٦.٧٠	٠.٨٤٧	٣٢	٢.٥٤٨	دالة	٠.١٧
تذوق النص المقروء	٤.٨٥	١.٤١٧	٥.٩١	١.٢٥٩	٣٢	٣.٧١٩	دالة	٠.٣٠
إبداع النص المقروء	٥.١٨	٠.٨٨٢	٧.٥٨	١.٦٧٨	٣٢	٧.٧٠٧	دالة	٠.٦٥
الاختبار ككل	٢١.١٥	٣.١٠٤	٢٦.٨٥	٤.٠٤٨	٣٢	٦.٦٢٥	دالة	٠.٥٨

يتضح من الجدول السابق بالنسبة لمهارة توسعة النص المقروء، حيث بلغ متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيق القبلي لها (٤.٩١)، بينما بلغ متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيق البعدي لمهارة توسعة النص المقروء (٦.٦٧)، وكان متوسط الفرق بينهما (١.٧٦)، كما يتبين أن قيمة "ت" المحسوبة لمهارة توسعة النص المقروء بلغت (٣.٧١٧) وهذه القيمة دالة عند مستوى (٠.٠١)، وبحساب قيمة "ت" ودلالتها يتضح وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطات درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة توسعة النص المقروء لصالح التطبيق البعدى، وهذا يدل على حدوث تحسن ملحوظ في الجانب الأدائي لمهارة توسعة النص المقروء لدى تلاميذ مجموعة البحث بعد تطبيق الألعاب اللغوية الإلكترونية.

يتضح مماسبق أن التفسير في التحسن الملحوظ لدى تلاميذ مجموعة البحث في مهارة توسعة النص المقروء يعود إلى اكتساب التلاميذ للمعلومات وربطها بخبراته السابقة ربطاً ذا معنى، وتحديد الفكرة الرئيسة والفكر الفرعية والعلاقات بين الفكر المختلفة من خلال الأنشطة والألعاب اللغوية المعدة إلكترونياً وذلك بأفضل صورة ممكنة لتوظيف المعلومات المكتسبة، كما أن الألعاب اللغوية الإلكترونية أتاحت للتلاميذ فرصة المشاركة والحوار في مجموعات تعاونية من خلال موضوعات القراءة الموسعة التي يتضمنها المحتوى، مما مكن التلاميذ من تبادل المعلومات والفكر بينهم وبين زملائهم، وزيادة الحصيلة اللغوية لديهم.

كما يتضح من الجدول السابق بالنسبة لمهارة نقد النص المقروء، حيث بلغ متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيق القبلي لها (٦.٢١)، بينما بلغ متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيق البعدي لمهارة نقد النص المقروء (٦.٧٠)، وكان متوسط الفرق بينهما (٠.٤٩)، كما يتبين أن قيمة "ت" المحسوبة لمهارة نقد النص المقروء بلغت (٢.٥٤٨) وهذه القيمة دالة عند مستوى (٠.٠١)، وبحساب قيمة "ت" ودلالتها يتضح وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطات درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة نقد النص المقروء لصالح التطبيق البعدى، وهذا يدل على حدوث تحسن ملحوظ في الجانب الأدائي لمهارة نقد النص المقروء لدى تلاميذ مجموعة البحث بعد تطبيق الألعاب اللغوية الإلكترونية.

ويعزى التحسن القليل في أداء تلاميذ مجموعة البحث **في مهارة نقد النص المقروء** إلى صعوبة مهارة النقد على تلاميذ الصف الثاني الإعدادي؛ حيث تتضمن مهارة النقد قدرة التلاميذ على الحكم على الفكر والمعلومات التي أوردها الكاتب في موضوعه، فضلاً عن تحديد التلاميذ للمعلومات التي يعرفها عن هذا الموضوع، واستجابته له سواء بالقبول أو الرفض وتمييزه الواقع من الخيال،و التمييز بين الحقيقة والرأي، كما تشتمل على مهارات التقييم كإصدار الأحكام على صدق وصحة المعلومات الواردة في النص، وفي ضوء ما سبق فأن القراءة النقدية تمثل مستوى أعلى من مستويات ومهارات القراءة الموسعة خاصة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي.

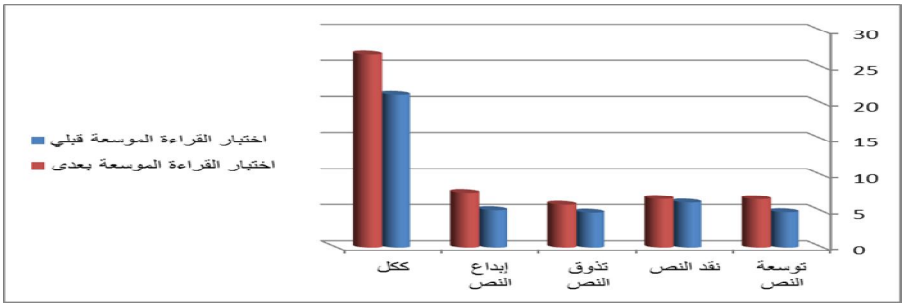
كما يتضح من الجدول السابق بالنسبة لمهارة تذوق النص المقروء، حيث بلغ متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيق القبلي لها (٤.٨٥)، بينما بلغ متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيق البعدي لمهارة تذوق النص المقروء (٥.٩١)، وكان متوسط الفرق بينهما (١.٠٦)، كما يتبين أن قيمة "ت" المحسوبة لمهارة تذوق النص المقروء بلغت (٣.٧١٩) وهذه القيمة دالة عند مستوى(٠.٠١)، وبحساب قيمة "ت"ودلالتهايتضح وجود فرق دال إحصائياً بين متوسطات درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة تذوق النص المقروء لصالح التطبيق البعدى، وهذا يدل على حدوث تحسن ملحوظ في الجانب الأدائي لمهارة تذوق النص المقروء لدى تلاميذ مجموعة البحث بعد تطبيق الألعاب اللغوية الإلكترونية.

يتضح مماسبق أن التفسير في التحسن الملحوظ لدى تلاميذ مجموعة البحث في مهارة تذوق النص المقروء يعود إلى نوعية الألعاب اللغوية الإلكترونية المختلفة والمقدمة للتلاميذ وذلك من خلال الأنشطة والألعاب اللغوية التي تقدم أنواع مختلفة من التعبيرات والصور الجمالية، والألفاظ ذات الدلالة، وأنواع الأساليب المختلفة، كما أتاحت الألعاب اللغوية الإلكترونية الفرصة لجميع التلاميذ للتعبير عن آرائهم، وإدراك القيمة الجمالية والدلالة الإيحائية في الكلمات والتعبيرات، مما مكن التلاميذ من تنمية مهارة التذوق لديهم.

كما يتضح من الجدول السابق بالنسبة لمهارة إبداع النص المقروء، حيث بلغ متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيق القبلي لها (٥.١٨)، بينما بلغ متوسط درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيق البعدي لمهارة إبداع النص المقروء (٧.٥٨)، وكان متوسط الفرق بينهما (٢.٤)، كما يتبين أن قيمة "ت" المحسوبة لمهارة إبداع النص المقروء بلغت (٧.٧٠٧) وهذه القيمة دالة عند مستوى (٠.٠١)، وبحساب قيمة "ت" ودلالتها يتضح وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسطات درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيقين القبلي والبعدي لمهارة إبداع النص المقروء لصالح التطبيق البعدى، وهذا يدل على حدوث تحسن ملحوظ في الجانب الأدائي لمهارة إبداع النص المقروء لدى تلاميذ مجموعة البحث بعد تطبيق الألعاب اللغوية الإلكترونية.

يتضح مماسبق أثر الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة إبداع النص المقروء؛ حيث كانت قيمة "ت" في الجدول أكبر مقارنة بباقي المهارات، وذلك يرجع إلى أن التفسير في التحسن الأكبر لدى تلاميذ مجموعة البحث في مهارة إبداع النص المقروء إلى الإجراءات التدريسية التي تم السير عليها من خلال استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية التي تم تقديمها للتلاميذ، والتي سعت إلى إثارة إذهان التلاميذ وإطلاق العنان لخيالهم؛ وذلك للتفكير بشكل وطريقة غير مألوفة، كما أتاحت الألعاب اللغوية الإلكترونية من خلال الأنشطة الفرصة لجميع التلاميذ لاقتراح حلول جديدة لمشكلات وردت في الموضوع، والتوصل إلى توقعات للأحداث بناء على فرضيات معينة، والتنبؤ بالأحداث وحبكة الموضوع قبل الانتهاء من قراءتها، مما مكن التلاميذ من تنمية مهارة الإبداع لديهم.

كما يتضح من الجدول السابق **وجود فرق بين متوسطي مجموع درجات تلاميذ مجموعة البحث في اختبار مهارات القراءة الموسعة** ككل للتطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي؛ حيث بلغ المتوسط في التطبيق القبلي للاختبار (٢١.١٥)، بينما بلغ في التطبيق البعدي (٢٦.٨٥)، وكان متوسط الفرق بينهما (٥.٧) لصالح التطبيق البعدي، مما يؤكد حدوث تحسن واضح في الجانب الأدائي لمهارات القراءة الموسعة ككل لدى تلاميذ مجموعة البحث بعد تطبيق الألعاب اللغوية الإلكترونية، ويوضح الشكل رقم (١) متوسطات درجات نتائج التطبيق القبلي والبعدي لاختبار القراءة الموسعة.



شكل (١) يوضح متوسطات درجات نتائج التطبيق القبلي والبعدي لاختبار القراءة الموسعة

ويتضح أيضاً من الجدول السابق **وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى** (٠.٠١) بين متوسطات درجات تلاميذ مجموعة البحث في التطبيق القبلي والبعدي لمهارات اختبار القراءة الموسعة وللاختبار ككل لصالح التطبيق البعدى، حيث بلغت قيمة "ت" المحسوبة (٦.٦٢٥) وهي قيمة دالة عند ذلك المستوى، وهذا يدل على حدوث تحسن واضح في الجانب الأدائي لمهارات القراءة الموسعة ككل لدى تلاميذ مجموعة البحث بعد تطبيق الألعاب اللغوية الإلكترونية.

كما تم حساب حجم الأثر باستخدام معادلة مربع إيتا حيث بلغ حجم الأثر للاختبار ككل (٠.٥٨) وهو حجم أثر كبير. وحجم الأثر لكل مهارة من مهارات الاختبار بالترتيب (٠.٣٠ – ٠.١٧ – ٠.٣٠ – ٠.٦٥) وهي قيم كبيرة الأثر حيث إنها أكبر من(٠.١٤) مما يدل على أن للألعاب اللغوية الإلكترونية أثراً كبيراً في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ مجموعة البحث، وهذا الأثر يعد دليلاً على مدى فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة.

وفي ضوء ما سبق من نتائج يتضح أن هناك أثراً للألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي ويرجع ذلك إلى عدة عوامل منها:

١. التأكيد على الدور الإيجابي للألعاب اللغوية الإلكترونية على التلاميذ، بحيث يكون التلميذ محوراً للعملية التعليمية، والمعلم موجه ومرشد له في عملية التعلم، مما يعمل على إظهار القدرة الإبداعية للتلاميذ في تنفيذ المهام التعليمية المطلوبة منهم من خلال الأنشطة والألعاب التعليمية اللغوية.

٢. توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية للموضوعات القرائية التي يتضمنها المحتوى في تنمية مهارات القراءة الموسعة؛ حيث زودت هذه الموضوعات التلاميذ بألفاظ ومعانٍ وتعبيرات جميلة وأساليب متنوعة، استمدها التلاميذ من خلال الحوار والمناقشة فيما بينهم مما أسهم في تدريب التلاميذ على مهارات القراءة الموسعة والتمكن منها.

٣. استخدام مجموعة من الألعاب اللغوية الإلكترونية المتنوعة خلال إستراتيجية عرض الدرس في التمهيد والعرض والأنشطة التعليمية، أسهم في إثارة انتباه التلاميذ، وأظهر الدافعية لديهم للمشاركة بفاعلية في تنفيذ الأنشطة اللغوية المعدة إلكترونيًا لتنمية مهارات القراءة الموسعة لديهم، حيث لم يشعر التلاميذ بالملل عند تنفيذ المهام المطلوبة منهم؛ وذلك لإقبالهم على الألعاب اللغوية الإلكترونية بشغف.

٤. تهيئة البيئة المناسبة للتعلم والدافعة للإبداع في أثناء تطبيق الألعاب اللغوية الإلكترونية؛ وذلك من خلال تقسيم التلاميذ إلى مجموعات تعاونية؛ لتبادل الفكر والآراء المختلفة داخل كل مجموعة؛ لتدعيم الفهم لدى كل تلميذ في المجموعة، ثم فتح طريق الحوار والنقاش لجميع المجموعات وذلك لعرض وجهات النظر أمام بعضهم البعض، والتحدث بثقة وجرأة أمام الآخرين دون تردد أو خوف، مع تدعيم آراء كل مجموعة بالأدلة والشواهد التي تؤيد ر أيها.

٥. التنوع في الأنشطة والمهام المطلوبة من التلاميذ عند إعداد الألعاب اللغوية الإلكترونية، لتنمية المهارات المختلفة، وعرضها بصورة شيقة جذابة؛ مما شجع التلاميذ على التنافس فيما بينهم والوصول إلى مرحلة التميز والإبداع.

وجاءت نتائج البحث الحالي متفقة مع نتائج الدراسات السابقة كدراسة مروان السمان(٢٠١٦)، والتي أكدت على تنمية مهارات القراءة الموسعة عن طريق استخدام إستراتيجيات تدريسية فعالة في بيئة تعلم تقوم على المشاركة والتنافس بين المتعلمين، **ودراسة سيد إبراهيم(٢٠١٦)**، والتي تؤكد على مبدأ حرية اختيار المواد القرائية التي تعين التلميذ على إنجاز ما يطلب منه، مما يؤدي إلى زيادة دافعية التلاميذ نحو دراسة الموضوعات القرائية دراسة موسعة، **ودراسة حسن الشمراني(٢٠١٨)** والتي أكدت على تفضيل المتعلمين للقراءة الموسعة وتنمية مهاراتها عبر الجوال، كما يفضل المتعلم اختيار المواد القرائية وفقًا للميول، بعيدًا عن قيود الكتاب المقرر، **ودراسة أماني بلال(٢٠١٩)**، والتي أكدت على فاعلية برنامج قائم على الألعاب اللغوية لتنمية مهارات القراءة، حيث إن الألعاب اللغوية تتيح قدرًا من التعاون بين التلاميذ، مما يزيد من إقبالهم على ممارسة الألعاب وتنمية مهاراتهم في القراءة، كما تتيح الألعاب اللغوية التنوع والإبداع في الاستجابات فيؤدي إلى تنمية مهارات القراءة لديهم.

توصيات البحث:

وفي ضوء ما توصل إليه البحث الحالي من نتائج يمكن تقديم بعض التوصيات التالية:

- استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية التي تتيح للتلاميذ تنمية التحصيل الدراسي، والمهارات المختلفة، بما يسهم في تنمية القدرة الإبداعية لديهم، كما تعمل على جذب انتباه التلاميذ، وتزيد من دافعيتهم للتعلم.
- استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية لجميع المراحل التعليمية؛ لزيادة نشاط المتعلم وفعاليته.
- زيادة وعي معلمي اللغة العربية وتدريبهم على استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية؛ لأهميتها في تنمية المهارات المختلفة لدى التلاميذ.
- توفير ألعاب لغوية إلكترونية في حجرة المناهل بالمدارس؛ للمساعدة على تنمية مهارات المتعلمين العقلية.
- الاهتمام بتنمية مهارات القراءة الموسعة لدى المتعلمين في جميع المراحل الدراسية المختلفة؛ لأنها تساعد التلاميذ على المشاركة بفاعلية، وزيادة وعيهم باتجاهاتهم نحو القراءة.
- تعريف المعلمين بمهارات القراءة الموسعة المناسبة لكل صف دراسي؛ حتى يعمل المعلمون على تنميتها لدى المتعلمين.
- توظيف حصة للقراءة الموسعة لجميع المراحل الدراسية المختلفة، بحيث يختار التلاميذ الموضوعات التي يميلون إليها؛ لتنمية القدرة الإبداعية لديهم، وزيادة إقبالهم نحو القراءة.

مقترحات البحث:

وفي ضوء ما توصل إليه البحث الحالي من نتائج يمكن اقتراح دراسة الموضوعات التالية:

- أثر الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى طلاب المرحلة الثانوية.

- أثر الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الإبداعية لدى التلاميذ الفائقين والموهوبين بالمرحلة الإعدادية.
- أثر الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الإبداعية لدى الطلاب الفائقين والموهوبين بالمرحلة الثانوية.
- أثر الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم.
- أثر الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لمتعلمي اللغة العربية للناطقين بغيرها.

المراجع:

١. إبتسام صاحب الزويني، وحسام عبد الكاظم. (٢٠١٩). أثر إستراتيجية القراءة الموسعة في تحصيل طلاب الصف الخامس الأدبي في مادة الأدب والنصوص، **مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية**، جامعة بابل، المجلد(٩)، العدد(١)، ص ص ٢٤٥-٢٤٦.
٢. إبراهيم جمال يحياوي. (٢٠١٥). القراءة والمطالعة، **أعمال الملتقى الدولي يوم العلم**، جيل اقرأ، مركز جيل البحث العلمي، الجزائر، البليدة، ١٥ أبريل، ص ص٢٥-٢٩.
٣. أماني سالم أبو عنزة. (٢٠١٥). أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة العربية الأساسية لدى طلبة الصف الثاني الأساسي في الأردن، **رسالة دكتوراه**، الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.
٤. أماني عبد المنعم بلال. (٢٠١٩). فاعلية برنامج قائم على الألعاب اللغوية لتنمية مهارات القراءة والكتابة والاتجاه نحو اللغة العربية لدى الدارسات بمدارس الفصل الواحد، بحث منشور، **المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل**، المؤسسة العربية للتر بية والعلوم والآداب، المجلد(٢)،العدد(٨)، ص ص٩١-١٠٢.
٥. أمل معجب الحمدان. (٢٠١٤). فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين تحصيل اللغة العربية لدى طالبات المرحلة الابتدائية، **رسالة ماجستير**، كلية التربية، جامعة الباحة، المملكة العربية السعودية.
٦. إيمان أحمد ماهر. (٢٠١٤). تأثير برنامج تربية حركية مقترح باستخدام الألعاب اللغوية في تنمية مهارات اللغة العربية، **المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة**، كلية التربية الرياضية للبنين، جامعة حلوان، العدد(٧٠)، يناير، ص ص ١١٢-١١٤.
٧. البشير أحمد شمبال عبد الرحمن. (٢٠١٦). القراءة الموسعة ودورها في تنمية المهارات اللغوية للناطقين بغير العربية، **رسالة دكتوراه**، كلية اللغات، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا.
٨. حسن بن محمد الشمراني. (٢٠١٨). توجهات متعلمي العربية لغة ثانية نحو برنامج القراءة الموسعة على الجوال والأنشطة التفاعلية في نادي القراءة على تطبيق واتس آب، **مجلة مؤتة للبحوث والدراسات**، جامعة مؤتة، المجلد(٣٣)، العدد(٢)، ص ص ٢٩٧-٢٩٨.

٩. حسن سيد شحاته، وعدنان عبد طلاك الخفاجي، وباسم فارس الغانمي. (٢٠١٦). إستراتيجية توليفية قائمة على القراءة الموسعة والقراءة المكثفة لتنمية مستويات الفهم القرائي في اللغة العربية لدى طالبات المرحلة الإعدادية في العراق، **مجلة كلية التربية للبنات للعلوم الإنسانية**، العدد(١٩)، السنة العاشرة، ص ص ١٧-٢٣.

١٠.خولة محمد المزوغي. (٢٠١٩). برنامج في القراءة الموسعة قائم على الرحلات المعرفية لتنمية الكتابة الإبداعية لدى طلاب المرحلة الثانوية، **مجلة بحوث في تدريس اللغات**، الجمعية التربوية لتدريس اللغات، كلية التربية، جامعة عين شمس، العدد(٦)، يناير، ص ص ٦٤-٦٦.

١١.رنيا حسن حماد. (٢٠٢٠). تصميم بيئة إفتراضية باستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض المهارات اللغوية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في مادة اللغة العربية، **رسالة ماجستير**، كلية التربية، جامعة سوهاج.

١٢.رقية محمود علي. (٢٠١٧). فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقلياً في مرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية، **المجلة العلمية**، كلية التربية بالوادي الجديد، جامعة أسيوط، العدد(٢٦)، ص ص ٤-٢٤.

١٣.زوزان صالح اليوسفي. (١٥).٢وقل ربّ زدني علماً، **أعمال الملتقى الدولي يوم العلم**، جيل اقرأ، مركز جيل البحث العلمي، الجزائر، البليدة، ١٥ أبريل، ص ص ٤١-٥٣.

١٤.زينب محمد خليفة، ومنى محمود جاد. (٢٠١٣). أثر التفاعل بين نمط الإبحار في برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية والدافعية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية والميل نحوها، **مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس**، رابطة التربويين العرب، المجلد(٤)، العدد(٤٣)، نوفمبر، ص ص ٨-١٣.

١٥.سليمة فرج زوبي. (٢٠١٧). فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية مهارة الاستماع لدى أطفال الرياض، **مجلة كلية التربية العلمية**، كلية التربية، جامعة بنغازي، العدد(٤)، يوليو، ص ص ٦٣-٦٧.

١٦.سهيلة بيصار، وكريمة فنيش. (٢٠٢٠). الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارة القراءة، **رسالة ماجستير**، كلية الآداب واللغات، جامعة محمد بوضياف بالمسيلة، الجمهورية الجزائرية الديمقراطية الشعبية، ص ص٤٣ – ٤٥.

١٧.سيد رجب إبراهيم. (٢٠١٦). برنامج قائم على نماذج ما بعد البنائية لتنمية مهارات القراءة المركزة والقراءة الموسعة لدى طلاب المرحلة الثانوية في المدارس النموذجية للفائقين، **مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس**، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة عين شمس، العدد(٢١٣)، يونيو، ص ص ١٦-١٩.

١٨.عادل عايض المغذوي. (٢٠١٥). فاعلية برنامج تعليمي قائم على الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات التفكير الابتكاري لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، بحث منشور، **مجلة البحث العلمي في التربية**، جامعة المجمعة، العدد(١٦)، ص ص ٣٣٤-٣٤٨.

١٩.عبد الناصر عثمان صبير. (٢٠٢١). تضمين القراءة الموسعة في برامج تعليم اللغة العربية لغة ثانية، **مجلة اللسان الدولية للدراسات اللغوية والأدبية**، كلية اللغات، جامعة المدينة العالمية، المجلد(٥)، العدد(١١)، ص ص ١٢-١٨.

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

٢١.علاء الدين حسن سعودي. (٢٠٠٨). برنامج قائم على مدخل القراءة الموسعة لتنمية مهارات تذوق القصص والميل نحو قراءتها لدى طلاب المرحلة الثانوية باستخدام إستراتيجية الإبراز والتعليق، **مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس**، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة عين شمس، العدد(١٣٥)، يونيو، ص ص ١٢٥- ١٢٦.

٢٢.عواطف حسن عبد المجيد، ونوف سلمان المزيني. (٢٠١٤). فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية، بحث منشور، **مجلة العلوم الإنسانية**، كلية التربية، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، العدد(٢)، ص ص ٥٨-٦٣.

٢٣.غدير عبد الله الربيحات. (٢٠١٧). فاعلية إستراتيجية الألعاب اللغوية في تنمية مهارات التحدث في مادة اللغة العربية لطالبات الصف الرابع الأساسي، **مجلة العلوم التربوية والنفسية**، فلسطين، المجلد(١)، العدد(٦)، يوليو، ص ص ٢٤- ٢٧.

٢٤.محمد أحمد صوالحة. (٢٠١٤). **علم نفس اللعب**، الطبعة السادسة، الأردن، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

٢٥.محمد محمود الحيلة. (٢٠١٠)**الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا وعمليًا**، الطبعة الخامسة، الأردن، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

٢٦.مروان أحمد السمان. (٢٠١٦). نموذج تدريسي قائم على التفكير الجمعي التشاركي لتنمية مهارات القراءة التبادلية والقراءة الموسعة لدى طلاب المرحلة الثانوية، **مجلة القراءة والمعرفة**، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة عين شمس، العدد(١٧٣)، مارس، ص ص ٢٤٦-٢٤٨.

٢٧.مشعل بن محمد النابلسي. (٢٠١٨). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مدينة سكاكا بالمملكة العربية السعودية، بحث منشور، **مجلة كلية التربية**، جامعة الإسكندرية، المجلد(٢٨)، العدد(١)، أكتوبر، ص ص١٥٤-١٥٦.

٢٨.معاطي محمد نصر، وآخران. (٢٠١٩). العلاقة بين مستويات الأداء الكتابي والقراءة الموسعة في المرحلة الابتدائية، **مجلة كلية التربية بدمياط**، كلية التربية، جامعة دمياط، العدد(٧٢)، نوفمبر، ص ص٢١-٢٣.

٢٩.منير قهلوز، وفاطمة عرقابي. (٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، **المجلة العربية للتربية النوعية**، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، المجلد(٤)، العدد(١٢)، أبريل، ص ص١١٦-١١٨.

٣٠.نهى حسين عبده. (٢٠٢٠). 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 الإعاقة والموهبة**، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، المجلد(٤)، العدد(١٤)، نوفمبر، ص ص ٧٩٢- ٨٠٦.

٣١.هداية هداية إبراهيم(٢٠١٦). الألعاب اللغوية وتوظيفها في اكتساب اللغة الثانية "العربية أنموذجًا"، **ملخصات أبحاث مؤتمر إسطنبول الدولي الثاني**(تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها إضاءات ومعالم)، إسطنبول، مؤسسة إسطنبول للتعليم والأبحاث، ص ص١٩-٢٠.

32- Israa Mohamed Hamdan.(2009)." The effect of using linguistic games on developing reading comperhention skills " AlAzhar university , faculty of Education , Gaza.

33- Reed, Tammy Doston .(2010). The Relationship Between Computer Games and Reading Achievement. York University, United State

34- Ying, J, W., Hui, F, S. & Paul, B. (2011). "*Investigating the Impact of Using Gamesin Teaching Children English*" , *International Journal ofLearning & Development*, Vol. 1, No. 1, pp127-135.