جامعة سوهاج
كلية التربية
مجلة شباب الباحثين

واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض

إعداد

أ/ أروا سعيد احمد الغامدي
باحثة ماجستير- تخصص مناهج وطرق تدريس عامة
كلية التربية- جامعة الأمير سطام بن عبدالعزيز- المملكة العربية السعودية

د. أسماء عبدالرحمن نامي الشيخ
أستاذ مشارك- قسم المناهج وطرق التدريس
كلية التربية- جامعة الامير سطام بن عبد العزيز

تاريخ استلام البحث : ١ أكتوبر ٢٠٢٢م - تاريخ قبول النشر: ١٣ نوفمبر ٢٠٢٢م

DOI: ١٠.٢١٦٠٨/JYSE. ٢٠٢٢.

الملخص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية، والمعوقات التي تحد من توظيفها، والكشف عن أهم متطلبات توظيفها بمدينة الرياض، وتكون مجتمع الدراسة من جميع معلمات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، وعينتها ممثلة للمجتمع، ولتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة باستخدام المنهج الوصفي المسحي، وأعدت لذلك أداة الدراسة (الاستبانة)، وبعد التأكد من صدق وثبات الأداة، قامت الباحثة بتطبيقها على ٢٤١ معلمة، وهي العينة الفعلية للدراسة.

وأظهرت النتائج أن درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، جاءت بدرجة عالية، بمتوسط حسابي بلغ (٣.٦٣) من أصل (٥)، و كانت أعلى الفقرات تنص على توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية، كوسيلة ممتعة للطالبات ذوات صعوبات التعلم، وكما أوضحت النتائج أن معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض يقدرن درجة معوقات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي بلغ (٣,٣٩) من أصل (٥)، وكانت أبرز المعوقات قلة توفُّر الأجهزة الإلكترونيَّة اللازمة لتوظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة، كما أظهرت النتائج أن المعلمات قدرن متطلبات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، بمتوسط حسابي بلغ (٣.٥٤) من أصل (٥)، وأهم متطلبات توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية تقديم الدورات التدريبيَّة اللازمة لتدريب مُعَلِّمات صعوبات التَّعَلُّم لإنتاج ألعاب تعليميَّة إلكترونيَّة، تتناسب مع خصائص الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم، ومن أهم توصيات الدراسة توفير الأجهزة الإلكترونية اللازمة لتسهيل توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في الخفض من حدة صعوبات التعلم، وتقديم الدورات التدريبية التي تساعد المعلمات على معرفة التوظيف الصحيح للألعاب التعليمية الإلكترونية.

الكلمات المفتاحية: معلمات صعوبات التعلم– الألعاب التعليمية الإلكترونية– صعوبات التعلم–المرحلة الابتدائية.

Abstract:

The objective of this study is to understand the reality of utilizing digi-tal educational games in teaching female students with learning disabilities in the elementary level at the city of Riyadh. The subjects of this study are all learning disability female teachers in the elementary level at the city of Riyadh. In order to accomplish this objectives of the study, the researcher used the descriptive approach, thus she selected for this purpose the fol-lowing study instrument that is (questionnaires). Further, after the validity and reliability of the instrument has been measured, the researcher applied it to ٢٤١ female teachers whom are the real subjects of this study.

Moreover, the findings have showed that there was a higher degree of utilizing digital educational games in teaching female students with learn-ing disabilities in the elementary level at the city of Riyadh with a total av-erage of (٣.٦٣) out of (٥) with the highest segments being the one that states that female teachers utilize digital educational games as a means of entertainment for students with learning disabilities. The findings have also showed that female elementary teachers at the city of Riyadh estimate the degree of difficulties of applying digital educational games in teaching of female students with learning disabilities to a moderate degree with a total average of (٣.٣٩) out of (٥). Further, the main obstacle was the lack of the digital devices required to utilize these digital educational games. In addi-tion, the findings have showed that female teachers valued implementing the utilization of digital educational games in teaching female students with learning disabilities in the elementary level at the city of Riyadh with a to-tal average of (٣.٥٤) out of (٥) and that one of the most important require-ments for applying these digital educational games is to provide the neces-sary training courses in order to train learning disability female teachers to create digital educational games that suits the characteristics of those with learning disabilities. One of the main recommendations of this study is to provide the necessary digital devices in order to enable the application of digital educational games so that it can lower the intensity of learning diffi-culties and to offer the training courses that will aid female teachers in knowing the correct utilization of the digital educational game.

Keywords: Learning disabilities- Learning disabilities Teachers - Educational digital games - Elementary level.

المقدمة:

حرصت حكومة المملكة العربية السعودية على حفظ حق التعليم للجميع، باختلاف إمكاناتهم، وجنسهم، ومستواهم الاجتماعي والاقتصادي؛ من خلال توفير بيئة تعليمية مناسبة لكافة الفئات، ومن هذه الفئات ذوي الاحتياجات الخاصة؛ إذ قامت بوضع القوانين والأنظمة التي تحفظ لهم حقهم في الحصول على التعليم المناسب.

ومن فئات الاحتياجات الخاصة التي حظيت بنصيب من ذلك الاهتمام هم ذوي صعوبات التعلم؛ إذ قامت وزارة التعليم بتأهيل معلمين متخصصين في صعوبات التعلم؛ لتقديم العديد من الخدمات المتمثلة في القياس، والتشخيص، والتدخل المبكر، وعمل الخطط التعليمية الفردية، وتقديم الخدمات المساندة، وتوظيف التكنولوجيا الحديثة المناسبة لهم (هيئة تقويم التعليم والتدريب، ٢٠٢٠).

ومن الأدوات التكنولوجية الحديثة التي تساهم بشكل فاعل في خفض صعوبات التعلم، الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ إذ تعد إحدى الأدوات التي يمكن أن توظف في تقديم المحتوى التعليمي لذوي صعوبات التعلم، والتي قد تساهم في تحسين أداء ذوي صعوبات التعلم، والتقليل من حدة الصعوبة لديهم؛ حيث أشارت دارسة (Benavides-Varela et al., ٢٠٢٠) إلى الدور الواضح في التقليل من صعوبات التعلم الأكاديمية من خلال توظيفها في تعليم ذوي صعوبات الحساب عن طريق تضمينها في الخطة التعليمية لذوي صعوبات التعلم، وتقديمها لهم وأشارت دراسة (Vasalou et al., ٢٠١٧) إلى الدرو الفعال للألعاب التعليمية الإلكترونية في علاج عسر القراءة، وبالتالي تحسين المهارات اللغوية لديهم، والتقليل من حدة الصعوبة لديهم.

كما أشارت نتائج دراسة الزيود والشرع (٢٠١٩) إلى الفائدة التي تقدمها الألعاب التعليمية الإلكترونية من إضافة جو من الإثارة والتشويق في عملية التعلم التي تجعل الطالب فاعلا ومشاركا، كما أنها تساعد على توظيف ما تعلمه الطالب في جوانب حياتية مختلفة؛ مما يجعل عملية التعليم عملية مستمرة ذات معنى، وأكدت دراسة (٢٠١٨) Jalalian أن التعليم باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية زاد من مستوى الفهم والاستيعاب والتذكر، مقارنة بالطريقة التقليدية للتعليم، وزيادة ملحوظة في جودة وكفاءة التعلم.

وللوصول إلى تلك النتائج الإيجابية كان لابد أن يقوم معلمو صعوبات التعلم بالتوظيف الصحيح لهذه الأداة التكنولوجية؛ للحصول على النتائج المرجوة منها (عزام وآخرون، ٢٠١٨)، وهذا ما أوصى به المؤتمر العلمي الحادي عشر للجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، بحث المعلمين على توظيف التكنولوجيا في تعليم ذوي صعوبات، من خلال إجراء دليل للمعلم يتضمن المستحدثات التكنولوجية الفاعلة في تعليم هذه الفئة (يونس وسالم، ٢٠١١).

وعلى الرغم من النتائج الإيجابية التي أثبتتها العديد من الدراسات (الجهني والشرنوبي، ٢٠١٩؛ عزام وآخرون؛٢٠١٧ ,.Vasalou et al؛ ,.Benavides-Varela et al) ٢٠٢٠حول دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في خفض الصعوبات الأكاديمية والنمائية، بالإضافة إلى حاجة هذه الفئة من الطلبة لتوظيف التكنولوجيا التعليمية المتمثلة في الألعاب الإلكترونية؛ لمساعدتهم على تخطي صعوباتهم التعليمية، فإن الباحثة لاحظت أن معظم تلك الدراسات تطرقت إلى فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية، ولم تتطرق الدراسات السابقة في -حدود علم الباحثة- إلى التعرف على درجة توظيف معلمات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية لهذه الألعاب في الميدان التعليمي، وهذا مايبرز أهمية إجراء الدراسة الحالية للتعرف على واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض.

مشكلة الدراسة:

أشارت العديد من الدراسات كدراسة) السليمان، ٢٠١٨؛ العبدالله والعمري، ٢٠١٦؛ (Kaimara, et al. ٢٠٢١، إلى ضعف الوعي لدى المعلمين حول أهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في المناهج الدراسية، ونقص الدافعية لديهم في ابتكار ألعاب إلكترونية يمكن توظيفها في عملية التعلم، وكما أثبتت نتائج دراسة (ابن صقر وعبدالمقصود، ٢٠١٩؛ Picka, ٢٠١٧؛ Mathe, ٢٠٢٠) قلة معرفة االمعلمات بكيفية دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التدريس.

كما أوصى مؤتمر التربية الخاصة في الإمارات بضرورة رفع الوعي لدى معلمي صعوبات التعلم بأهمية التكنولوجيا التعليمية وتوظيفها في تعلمهم بما يتناسب مع خصائصهم وحاجاتهم التعليمية (عبدالفتاح، ٢٠١٥)، وأوصت دراسة الجزار والقحطاني (٢٠١٤) إلى

ضرورة توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم ذوي صعوبات التعلم من خلال رفع الوعي لدى معلمي صعوبات التعلم حول فاعلية الألعاب الإلكترونية في خفض صعوبات التعلم، وتعزيز توظيفها في عملية التعلم، وتشجيعهم على إنتاج الألعاب التي تتناسب مع هذه الفئة.

وأوصت دراسة بوعناني وبشلاغم (٢٠١٧) بضرورة تقديم الدورات التدريبية للمعلمين التي تساعد على إرشادهم على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في عملية التعلم، وترفع من كفاياتهم التكنولوجية في إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية، والتقليل من المعوقات التي يمكن أن تحد من استخدامهم لها.

كما قامت الباحثة بعمل دراسة استطلاعية للتعرف على واقع توظيف معلمات صعوبات التعلم للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الإبتدائية، واستخدمت الباحثة الاستبانة بأسئلتها المغلقة والمفتوحة كأداة للدراسة، وطبقت على (١٧) معلمة وأظهرت النتائج أن هناك عددا من المعوقات التي تعوقهن من توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، أهمها عدم توفر الأدوات التكنولوجية اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، وجاءت بنسبة موافقة (٧٦,٥%)، وضعف الكفايات التكنولوجية اللازمة بنسبة (٦٤,٧%)، كما أشارت المعلمات إلى بعض المعوقات من خلال الاستبانة المفتوحة، وكان أهمها ضيق الوقت المخصص لحصص الطالبات ذوات صعوبات التعلم، وصعوبة الوصول لهذه الألعاب، والتكلفة المادية للاشتراك في تطبيقات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية، كما أشارت النتائج إلى عدد من متطلبات توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ إذ اتفق (٩٤,١%) من المعلمات على ضرورة تقديم الدورات التدريبية اللازمة لإنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية المناسبة لذوات صعوبات التعلم، وتوفير الأجهزة اللازمة لتوظيفها، كما اشرن المعلمات إلى بعض متطلبات التوظيف من خلال سؤال الاستبانة المفتوحة، كان أهمها أن يكون لدى المعلمة القدرة على توظيف اللعبة بطريقة شائقة وإبداعية؛ لنصل إلى الهدف التعليمي المطلوب من خلال هذه اللعبة، كما أشارت أحد المعلمات"أن هممنا عالية، لكن لا يتوفر لدينا الدعم الإداري اللازم لتوظيف مثل هذه الألعاب"، كما أشارت أخرى لأهمية الدعم المادي والفني والمعنوي من قبل الإدارة لتوظيف مثل هذا النوع من التعليم.

ومن خلال ما سبق تبلورت الفكرة للباحثة لدراسة واقع توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية مع الطالبات ذوات صعوبات التعلم، والتعرف على متطلبات توظيفها؛ للاستفادة منها في تعليم طالبات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية، كما أنه – في حدود علم الباحثة – لم تجد أي دراسة أجريت للتعرف على واقع توظيف معلمات صعوبات التعلم للألعاب التعليمية الإلكترونية مع الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية في مدينة الرياض؛ ولذلك جاءت الحاجة إلى هذه الدراسة التي تتمثل في الإجابة على السؤال الرئيس الآتي:

ما واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض؟

ويتفرع من السؤال الرئيس التساؤلات الفرعية الآتية:

١. **ما درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم، في المرحلة الابتدائية، بمدينة الرياض؟**
٢. **ما معوقات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم، في المرحلة الابتدائية، بمدينة الرياض؟**
٣. **ما متطلبات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم، في المرحلة الابتدائية، بمدينة الرياض؟**

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى:

١. **التعرف عن درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم، في المرحلة الابتدائية، بمدينة الرياض.**
٢. **الكشف على المعوقات التي تحد من توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم، في المرحلة الابتدائية، بمدينة الرياض.**
٣. **الكشف عن متطلبات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم، في المرحلة الابتدائية، بمدينة الرياض.**

أهمية الدراسة:

تأتي أهمية هذه الدراسة من:

الأهمية النظرية:

١. **استجابة للتوجهات الحديثة في تعليم ذوي صعوبات التعلم، التي تنادي معلمي الصعوبات بتوظيف التكنولوجيا المتمثلة في الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم ذوي الصعوبات التعليمية، وقد تناولت الدراسة الحالية واقع توظيف معلمات الصعوبات لهذه الألعاب من عدة جوانب.**
٢. **قد تفيد هذه الدراسة الباحثين والمختصين في تعليم ذوي صعوبات التعلم، من خلال إضافة دراسة علمية وإطار نظري في الألعاب التعليمية الإلكترونية.**

الأهمية التطبيقية:

١. **قد تسهم الدراسة في توفير أداة دراسة تساعد في الكشف عن واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ومتطلبات توظيفها، وبالتالي تفيد الباحثين للانطلاق منها لأبحاث أخرى في مجال صعوبات التعلم.**
٢. **قد تفيد نتائج الدراسة الحالية في استفادة القائمين على العملية التعليمية؛ لوضع خطط وبرامج؛ لتوظيف معلمات صعوبات التعلم للألعاب التعليمية الإلكترونية.**

حدود الدراسة:

اقتصرت الدراسة على الحدود الآتية:

- **الحدود الموضوعية: واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية اللإلكترونية في تعليم ذوات صعوبات التعلم.**
- **الحدود البشرية: معلمات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض.**
- **الحدود المكانية: اقتصرت الدراسة على المدارس الابتدائية التي يوجد بها برامج صعوبات تعلم بمدينة الرياض.**
- **الحدود الزمانية: تم تطبيق الدراسة في الفصل الدراسي الثاني من العام الجامعي ١٤٤٣هـ.**

مصطلحات الدراسة:

ورد في هذه الدراسة عدد من المصطلحات، يمكن تعريفها فيما يأتي:

الألعاب التعليمية الإلكترونية:digital educational games

عرف الملاح وفهيم (٢٠١٦) الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها ألعاب تعليمية يتم اللعب فيها عن طريق جهاز إلكتروني، وتمتاز غالباً باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية، والتركيز على إحراز النقاط، أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقاً لأهداف تعليمية محددة.

وتعرف الباحثة إجرائياً الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها الألعاب التعليمية الإلكترونية التي يتم توظيفها عن طريق جهاز إلكتروني من قبل معلمة صعوبات التعلم، بما يتناسب مع خصائص الطالبات النمائية والأكاديمية في المرحلة الابتدائية، وتمتاز بالجاذبية من خلال المؤثرات البصرية والسمعية؛ وذلك لتحقيق أهداف تعليمية محددة.

ذوي صعوبات التعلم:Learning difficulties

عرف سواعد ويحي (٢٠١٣) ذوي صعوبات التعلم بأنهم من يعانون من اضطراب في واحدة أو أكثر من العمليات الأساسية التي تتضمن فهم واستخدام اللغة المكتوبة أو المنطوقة، والتي تبدو في اضطراب الاستماع، والتفكير، والكلام، والقراءة، والكتابة (الإملاء، التعبير، الخط)، والرياضيات، وهي التي لا تعود إلى أسباب تتعلق بالإعاقة العقلية أو السمعية أو البصرية أو غيرها من الإعاقات أو ظروف التعلم أو الرعاية الأسرية.

وتعرف الباحثة إجرائياً الطالبات ذوات صعوبات التعلم بأنهن الطالبات اللاتي تم تشخيصهن بوجود صعوبات لديهن في التعلم، سواء كانت نمائية أو أكاديمية تظهر في القراءة، أو الكتابة، أو الرياضيات في المرحلة الابتدائية في مدينة الرياض، وتتطلب حالتهن عمل خطة تعليمية فردية يتم تقديمها في غرفة المصادر من قبل معلمة صعوبات التعلم.

معلمات صعوبات التعلم:

معلمات صعوبات التعلم هن المعلمات المؤهلات في التربية الخاصة على مستوى البكالوريوس في مسار صعوبات التعلم، أو دبلوم تربية خاصة مسار صعوبات التعلم، والذي لاتقل مدته عن سنة دارسية كاملة. (الأمانة العامة للتربية الخاصة، ١٤٣٦هـ).

وتعرف الباحثة معلمات صعوبات التعلم إجرائيًا: هن المعلمات اللاتي يعملن في برامج صعوبات التعلم في المدارس الحكومية الإبتدائية في مدينة الرياض، ويعملن على تشخيص وعمل وتقديم الخطط تربوية وتعليمية للطالبات ذوات صعوبات التعلم.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

الألعاب التعليمية الإلكترونيةElectronic educational games:

تتطور العملية التعليمية بشكل مستمر، وتوظف العديد من المستحدثات التكنولوجية في عملية التعلم، ومنها الألعاب الإلكترونية ودمجها في عملية التعليم، فمع دخول التكنولوجيا في شتى مجالات الحياة المهنية، والاجتماعية، والطبية، وامتداد ذلك إلى الجانب الترفيهي، فأصبح لا يكاد يكون هناك طفل في سن المدرسة لا يستخدم الأجهزة الإلكترونية في اللعب، ومن هنا نادت الاتجاهات الحديثة في التعليم باستثمار تلك الألعاب الإلكترونية، ودمجها في العلمية التعليمية للطلبة بشكل عام، ولذوي صعوبات التعلم بشكل خاص؛ حيث أشارت دراسة (٢٠٢١) Alfares لضرورة استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية أثناء التعليم، كمستحدث تكنولوجي، واستثماره في العملية التعليمية؛ وذلك للقضاء على شعور الطلاب بالمل، وتعزيز نموهم المعرفي، وفيما يلي عرض مفصل لمفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية.

مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تعد الألعاب التعليمية الإلكترونية من المفاهيم الجديدة في العملية التعليمية، وهي من المستحدثات التكنولوجية التي تم توظيفها حديثاً في التعليم، ومن خلال تتبع التعريفات الواردة في عدد من الأدبيات حول مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية كان هناك عدد من المحاولات لتعريفها، ومنها:

عرفها الفقيه وزكي (٢٠٢٠) بأنها"طريقة تعليمية تفاعلية إلكترونية تقوم على تقديم المعلومات في صورة ألعاب، من خلال جهاز إلكتروني، وتحتوي على العديد من الوسائط المتعددة، مثل: الأصوات والرسوم، وتخضع لقوانين تنظيمية محددة، وتحتوي على تغذية

راجعة فورية تهدف لتنمية مهارات معينة من خلال طرق معينة ممتعة وجذابة تثير دافعية المتعلم، وتجعله أكثر إقبالًا على التعلم"(ص. ٢٩).

في حين يعرفها (٢٠١١) Demirbilek بأنها بيئة اصطناعية مبرمجة يستطيع الطالب من خلالها اللعب، والتجربة، والتعلم من الأخطاء، والحصول على التغذية الراجعة المناسبة.

كما يعرفها موكلي (٢٠١٩) بأنها توظيف للألعاب الإلكترونية، من خلال الأجهزة الذكية، في مواقف تعليمية مختلفة، بغرض تحقق الأهداف التعليمية الموضوعة، وجذب انتباه المتعلمين، وتطوير أنماط تفكيرهم، وإيجاد بيئة مدرسية ثرية ومحفزة.

وعرفها (٢٠١٩) .Petri et al بأنها لعبة إلكترونية تم تطويرها خصيصاً لسياق تعليمي معين، ويتم تنظيمها وفق عدد من القواعد؛ وذلك لتحقيق هدف تعليمي معين.

أما القحطاني (٢٠١٦)، فعرفها بأنها برمجيات تعليمية إلكترونية تستخدم الوسائط المتعددة، وتتمثل في الصور والرسوم والمؤثرات والأصوات والأفلام، وتمزج التعلم بالترفيه؛ لتنمية مهارات محددة، وتتم ممارستها بشكل فردي أو جماعي.

ومن خلال التأمل في تعريفات الألعاب التعليمية الإلكترونية السابقة تستخلص الباحثة ما يلي:

١. تصمم الألعاب التعليمية الإلكترونية لتحقيق هدف معين، أو تنمية مهارة محددة.

٢. توظف الألعاب التعليمية الإلكترونية في سياق تعليمي، بغرض دمج الترفيه بالتعليم.

٣. تخضع الألعاب التعليمية الإلكترونية لقوانين وقواعد تنظيمية.

٤. يمكن أن تقدم الألعاب التعليمية الإلكترونية في صورة فردية لطالب واحد، أو صورة جماعية لأكثر من طالب في لعبة واحدة.

٥. تقدم التغذية الراجعة في اللعبة الإلكترونية التعليمية بشكل فوري.

٦. تصمم الألعاب التعليمية الإلكترونية عن طريق الوسائط المتعددة (الصور– الرسوم– الأفلام– الأصوات).

وفي ضوء التعريفات السابقة تعرف الباحثة الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها ألعاب تعليمية ترفيهية، يتم اللعب بها عن طريق تطبيقات تفاعلية، باستخدام أجهزة إلكترونية، تقدم

بصورة فردية أو جماعية، يتم اللعب بها داخل إطار قوانين محددة، وذلك بغرض تحقيق هدف تعليمي محدد.

المحور الثاني: صعوبات التعلم Learning difficulties:

يعد مصطلح صعوبات التعلم من المصطلحات الحديثة، فقد شارك العديد من الخبراء في عدد من المجالات في المحاولة للبحث عن تفسير لما يعاني منه هؤلاء الأطفال، فبعد جهود عظيمة من أطباء علم الأعصاب ومن علماء علم النفس العصبي، وعلماء السمع والاضطرابات الكلامية، للبحث عن الإجراءات العلاجية المناسبة لهم للحصول على تفسير علمي للوضع الصحي والتعليمي لهؤلاء الأطفال؛ حيث تواصلت هذه الجهود حتى عام ١٩٦٣، تم الإعلان عن مصطلح "صعوبات التعلم" بشكل رسمي (أبو نيان، ٢٠١٥؛ الدماطي، ٢٠١٣).

حيث أشار الخطيب (٢٠١٣) أنه في"عام ١٩٦٣ تم الإعلان عن اضطراب جديد في مدينة شيكاغو في الولايات المتحدة الأمريكية لوصفة حالة أطفال لديهم اضطرابات في النمو اللغوي والكلامي، وفي القراءة ومهارات التواصل ذات العلاقة، وأطلق على ذلك الاضطراب باللغة الإنجليزية"Learning Disability"على يد العالم صموئيل كيرك Samuel Kirkوترجم هذا المصطلح بعد سنوات إلى العربية تحت اسم"صعوبات التعلم"(ص ٩).

مفهوم صعوبات التعلم:

حيث عرف صموئيل كيرك صعوبات التعلم بأنها "تأخر، أو اضطراب في واحدة أو أكثر من العمليات الخاصة بالكلام، (اللغة، القراءة، الكتابة، الحساب)، أو أي مواد دراسية أخرى؛ وذلك نتيجة إلى إمكانية وجود خلل مخي أو اضطرابات انفعالية أو سلوكية، ولا يرجع هذا التأخر الأكاديمي إلى التخلف العقلي، أو الحرمان الحسي، أو إلى العوامل الثقافية أو التعليمية"(علي، ٢٠١١، ص. ٢٦-٢٧).

كما عرفها قانون التربية الخاصة الأمريكي الذي أصبح اسمه في عام ١٩٩٠ قانون تعليم الأفراد ذوي الإعاقة صعوبات التعلم، بأنها اضطراب في واحدة أو أكثر من العمليات النفسية الأساسية اللازمة في فهم أو في استخدام اللغة المنطوقة أو المكتوبة، والذي قد يعبر عن نفسه في ضعف القدرة على الاستماع أو التفكير، أو القراءة، أو الكتابة، أو الكلام، ولا

يشمل مصطلح"صعوبات التعلم"المشاكل الناتجة عن الإعاقات والاضطرابات الأخرى، أو الحرمان البيئي أو الثقافي أو الاقتصادي (الخطيب، ٢٠١٣).

كما عرف الدليل التنظيمي للتربية الخاصة في المملكة العربية السعودية صعوبات التعلم بأنها "اضطرابات في واحدة أو أكثر من العمليات النفسية الأساسية التي تتضمن فهم واستخدام اللغة المكتوبة أو اللغة المنطوقة، والتي تبدو في اضطرابات الاستماع، والتفكير، والكلام، والقراءة، والكتابة (الإملاء، التعبير، والخط)، والرياضيات، والتي لا تعود إلى أسباب تتعلق بالعوق العقلي أو السمعي أو البصري أو غيرها من أنواع الإعاقات أو ظروف التعلم أو الرعاية الأسرية"(وزارة التعليم، ١٤٣٧، ص١٠).

وفي ضوء التعريفات السابقة لمصطلح صعوبات التعلم تستنتج الباحثة ما يلي:

١. **أن صعوبات التعلم مشكلة عصبية.**
٢. **تؤثر إعاقة صعوبات التعلم بشكل مباشر على إحدى العمليات النفسية.**
٣. **صعوبات التعلم نوعين، نمائية تظهر في سن ما قبل المدرسة، وأكاديمية تظهر في سن المدرسة.**
٤. **عدم إرجاع"صعوبات التعلم"لأي إعاقة أخرى قد تؤثر على التعلم.**
٥. **لا تعود أسباب"صعوبات التعلم"لظروف ثقافية أو اقتصادية أو بيئية.**

وبناًء على ما سبق تعرف الباحثة صعوبات التعلم بأنها مشكلة ذات طابع عصبي، تؤثر وبشكل مباشر على العمليات النفسية الأساسية المتضمنة اضطرابات الانتباه، والذاكرة، والإدراك، والتفكير، واللغة، والقراءة، والكتابة، والحساب، وتستبعد أي إعاقة أخرى أو ظروف بيئية قد تكون مؤثرة على التعلم.

الدراسات السابقة:

أولا: دراسات اهتمت بالألعاب التعليمية الإلكترونية:

هدفت دراسة (٢٠١٥) Wu إلى التعرف على خبرة المعلمين تجاه الألعاب التعليمية الإلكترونية وكفاياتهم، والمعوقات التي تحد من استخدامهم للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، واستخدمت المنهج المختلط، وتكونت العينة من (١١٦) معلماً من كافة المستويات (قبل الخدمة، أثناء الخدمة، بعد الخدمة)، واستخدمت الاستبانة المغلقة والمفتوحة كأداة للدراسة، وأظهرت النتائج أن توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية جاء بشكل

مرتفع، واتفق غالبية المعلمين على أن الألعاب الإلكترونية تضيف المتعة للتعلم، وتزيد من دافعية الطلاب، وكما أظهرت بعض المعوقات، وأبرزها نقص الدعم التكنولوجي من خلال توفير الأجهزة والتقنيين المتخصصين، وصعوبة دمج الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية، والنقص في إعداد المعلم وتأهيله لمثل هذا النوع من التعلم.

وهدفت دراسة (٢٠١٦) Watson& Yang إلى التعرف على تصورات المعلمين حول المعوقات التي تؤثر على توظيفهم للألعاب التعليمية الإلكترونية في عملية التعلم، واستخدمت المنهج المختلط، وتكونت عينة الدراسة من (١٠٤) معلمين، واستخدمت الاستبانة والمقابلة كأدوات للدراسة، وأظهرت النتائج أن من أبرز المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية صعوبة تقييم الطالب من خلال ممارسة لعبة إلكترونية، ونقص الأجهزة الإلكترونية، ونقص الدعم الإداري، بالإضافة إلى عدم توفر الأدلة التي تساعد المعلمين على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية.

وكشفت دراسة (٢٠١٧) Picka إلى التعرف على اتجاهات المعلمين حول استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الفصول الدراسية ومعوقات استخدامها، واستخدمت المنهج الوصفي المسحي، وتكونت العينة من (٥٨٦) من معلمي المرحلة الابتدائية، واستخدمت الاستبانة كأداة للدراسة، وأظهرت النتائج أن اتجاهات المعلمين إيجابية حول الألعاب التعليمية الإلكترونية، وزيادتها لدافعية الطلبة في الصف الدراسي، كما يرى غالبية المعلمين أنها أكثر فاعلية مع الطلاب الذين يعانون من مشكلات تعليمية، كما أظهرت النتائج عددا من المعوقات، أهمها ضيق الوقت لدمج الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية، ونقص المعلومات الكافية حول كيفية دمجها، بالإضافة إلى نقص الأجهزة الإلكترونية.

أما دراسة السليمان (٢٠١٨)، فهدفت إلى التعرف على مدى تفعيل استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في المناهج الدراسية من وجهة نظر معلمي المدارس السعودية، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وتكونت العينة من (٥١١) معلماً ومعلمة من مختلف المراحل الدراسية والمدارس والمناطق في المملكة، واستخدمت الاستبانة كأداة للدراسة، وأظهرت النتائج وجود عدد من المعوقات، أهمها عدم توفر التجهيزات التقنية الكافية، وعدم القدرة على إتمام مفردات المنهج في حال استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم؛ وذلك لضيق الوقت.

في حين هدفت دراسة موكلي (٢٠١٩) إلى التعرف على واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وتكونت العينة من (٦٠) معلماً، واستخدمت الاستبانة كأداة للدراسة، وأظهرت النتائج أن هناك رغبة لدى المعلمين لاستخدام هذا النوع من التعلم، وفي المقابل وجود عدد من المعوقات التي تحد من استخدامهم لها, ومن أهمها عدم وجود حوافز لمن يستخدم هذا النوع من التعلم، وعدم توفر الأجهزة الإلكترونية وشبكة إنترنت في المدارس.

كما هدفت دراسة ابن صقر والمقصود (٢٠١٩) إلى التعرف على واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، والإيجابيات والسلبيات والمعوقات من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية، واستخدمت المنهج الوصفي المسحي، وتكونت عينة الدراسة من (٢٢٥) معلماً ومعلمة، واستخدمت الاستبانة كأداة للدراسة، وأظهرت النتائج أن هناك اتفاقا من قبل المعلمين على أهمية استخدام الألعاب في التعليم, وأن هناك عددا من الإيجابيات والسلبيات في استخدامها، كما أن هناك معوقات تتمثل في عدم توفر شبكة إترنت قوية وأجهزة حاسوبية ولوحية.

أما دراسة Mathe (٢٠٢٠) فهدفت إلى رسم خريطة لمشهد التعلم القائم على الألعاب الرقمية في المدارس السويدية الإلزامية والثانوية من خلال التعرف على الفرص والتحديات التي تواجه المعلمين، واستخدمت المنهج المختلط، وتكونت عينة الدراسة من (٦٤٩) معلما ومعلمة في مراحل مختلفة، واستخدمت الاستبانة والمقابلة كأدوات للدراسة، وأظهرت النتائج عددا من التحديات، أهمها صعوبة في الحصول على ألعاب يمكن مواءمتها مع المنهج الدراسي، والتكلفة المادية للاشتراك في تطبيقات صنع الألعاب التعليمية، وعدم توفر الوقت الكافي للمعلم لإنتاج الألعاب، وأن الألعاب الإلكترونية لا تساهم في الفهم العميق للدرس، وكثرة الأعطال للأجهزة الإلكترونية في المدارس.

ثانيا: دراسات ربطت الألعاب التعليمية الإلكترونية بذوي صعوبات التعلم:

هدفت دراسة الجزار والقحطاني (٢٠١٤) إلى التعرف على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية بعض مهارات القراءة الأساسية لدى التلميذات ذوات صعوبات التعلم للصف الأول الابتدائي، واستخدمت المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من ٢٠

تلميذة من ذوات صعوبات التعلم، واستخدمت اختبار تشخيص صعوبات القراءة، واختبار التحصيل لمهارات القراءة للصف الأول الابتدائي كأدوات للدراسة، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي.

وهدفت دراسة الصعيدي (٢٠١٤) إلى الكشف عن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات على تنمية مهارات التصور البصري، وبقاء أثر التعلم لدى المتفوقين ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، واستخدمت المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٢٤) طالبا من المتفوقين عقلياً من ذوي صعوبات التعلم، واستخدمت الاختبار التحصيلي واختبار التصور البصري كأدوات للدراسة، وأظهرت النتائج أن الألعاب التعليمية الإلكترونية أسهمت في تنمية مهارات التصور البصري بفاعلية، وبقاء أثر التعلم مدة أطول.

أما دراسة بوعناني وبشلاغم (٢٠١٧)، فهدفت إلى التعرف على فاعلية استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في علاج صعوبات تعلم الحساب لدى تلاميذ السنة الرابعة الابتدائية، واستخدمت المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من ٦٠ تلميذا وتلميذة من ذوي صعوبات تعلم الحساب، واستخدمت استبانة تشخيصية لصعوبات الحساب، واختبار مصور للذكاء، وبطاقة رصد وملاحظة، واختبار تحصيلي كأدوات للدراسة، وأشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في الاختبار البعدي؛ ويعود ذلك للبرنامج التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية.

كما هدفت دراسة عزام وآخرون (٢٠١٨) إلى الكشف عن فاعلية برنامج قائم على الألعاب الذكية باستخدام الحاسوب لتحسين النطق لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من ذوي صعوبات تعلم القراءة، واستخدمت المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٣٠) طالبا وطالبة من ذوي صعوبات التعلم، واستخدمت مقياس تشخيصي, ومقياس للنطق، واختبار القدرات العقلية، واختبار الفرز العصبي السريع كأدوات للدراسة، أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في كل من تحسين النطق، وخفض صعوبات القراءة، وبقاء أثر التعلم مدة أطول.

وكشفت دراسة أبو زيد ولطفي (٢٠١٨) عن فاعلية وحدة في العلوم قائمة على توظيف الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض المفاهيم العلمية، وتحسين مستوى الانتباه لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي من ذوي صعوبات التعلم، واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (٣٠) طالبة من ذوي صعوبات التعلم، واستخدمت الاختبار ومقياس الانتباه كأدوات للدراسة، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في كل من تنمية المفاهيم العلمية في وحدة في العلوم, وتحسن مستوى الانتباه.

وهدفت دراسة الجهني والشرنوبي (٢٠١٩) إلى الكشف عن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات الكتابية الأساسية لدى طلاب صعوبات التعلم وتنمية الدافعية نحوها، واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكون العينة من (٢٤) طالبا من ذوي صعوبات الكتابة في الصف الثالث الابتدائي، واستخدمت مقياسا للدافعية، وبطاقة ملاحظة للمهارات الكتابية كأدوات للدراسة، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية في كل من تنمية مهارات الكتابة الأساسية، وتنمية الدافعية لها.

التعليق على الدراسات السابقة:

اتفقت الدراسة الحالية على هدف مشترك، وهو التعرف على المعوقات التي تحد المعلمين من توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية ومتطلبات توظيفها، مع كلّ من (Picka, ٢٠١٧؛ السليمان، ٢٠١٨؛ Mathe, ٢٠٢٠)، واختلفت مع دراسة كل من (ابن صقر والمقصود، ٢٠١٩؛ موكلي ٢٠١٩) التي ركزت على التعرف على المعوقات فقط دون تطرق الدراسة لمتطلبات توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية.

اختلفت الدراسة الحالية مع دراسة (الجزار والقحطاني، ٢٠١٤؛ الصعيدي، ٢٠١٤؛ أبو زيد ولطفي، ٢٠١٨؛ عزام وآخرون، ٢٠١٨؛ الجهني والشرنوبي، ٢٠١٩؛). في عينة الدراسة؛ حيث تكونت عينة الدراسات السابقة من طلاب صعوبات التعلم لدراسة فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية، في حين تناولت الدراسة الحالية معلمات صعوبات التعلم كعينة للدراسة؛ للكشف عن مدى توظيفهن للألعاب التعليمية الإلكترونية في ظل النتائج الإيجابية للدراسات السابقة، والمعوقات التي تحد من توظيفها ومتطلبات توظيفها.

اتفقت الدراسة الحالية مع دراسة كل من (Wu,٢٠١٥؛ Watson& Yang,٢٠١٦؛ Picka, ٢٠١٧؛ السليمان، ٢٠١٨؛ ابن صقر والمقصود، ٢٠١٩؛ موكلي ٢٠١٩؛ Mathe,٢٠٢٠) من حيث استخدام المنهج الوصفي المسحي؛ وذلك لمناسبة طبيعة الدراسة الحالية، واختلفت مع دراسة كل من (الصعيدي، ٢٠١٤؛ أبو زيد ولطفي، ٢٠١٨؛ عزام وآخرون، ٢٠١٨؛ الجهني والشرنوبي، ٢٠١٩) حيث استخدمت المنهج شبه التجريبي.

جوانب الاستفادة من الدراسات السابقة:

استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في عدد من الجوانب، وهي:

- **استفادت الدراسة الحالية من جميع الدراسات السابقة؛ للوصول إلى الفجوة البحثية والخروج بمشكلة الدراسة الحالية.**
- **وظفت الدراسة الحالية نتائج وتوصيات الدراسات السابقة في دعم مشكلة الدراسة وأهميتها من خلال دراسة (الجزار والقحطاني، ٢٠١٤؛ ؛ Picka, ٢٠١٧؛ السليمان، ٢٠١٨؛ ابن صقر وعبدالمقصود، ٢٠١٩؛ Mathe, ٢٠٢٠)**
- **كما أفادت الدراسات السابقة في بناء أداة الدراسة، والأساليب الإحصائية من خلال دراسة كل من (Wu,٢٠١٥؛ Watson& Yang,٢٠١٦؛ Picka, ٢٠١٧؛ السليمان، ٢٠١٨؛ ابن صقر والمقصود، ٢٠١٩؛ موكلي ٢٠١٩؛ Mathe,٢٠٢٠)**

منهج الدراسة وإجراءاتها

اعتمدت الدراسة الحالية على المنهج الوصفي المسحي؛ وذلك لمناسبة هذا المنهج لأهداف الدراسة، وللإجابة عن تساؤلاتها، وهو كما عرفه العساف (٢٠١٦)"نوع من البحوث يتم بواسطة استجواب جميع أفراد عينة البحث أو عينة كبيرة منهم؛ وذلك بهدف وصف الظاهرة المدروسة من حيث طبيعتها ودرجة وجودها فقط، دون أن يتجاوز ذلك إلى دراسة العلاقة أو استنتاج الأسباب"(ص. ٢١١).

مجتمع الدراسة وعينتها:

يتكون مجتمع الدراسة من جميع معلمات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بالمدارس الحكومية في مدينة الرياض، البالغ عددهن (٤٨٧) معلمة، وذلك حسب إحصائية برامج صعوبات التعلم في مدارس التعليم العام بمدينة الرياض للعام ١٤٤٣هـ.

وتكونت العينة المستهدفة من جميع معلمات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، وهي ممثلة للمجتمع بأسلوب الحصر الشامل؛ لصغر حجم مجتمع الدراسة، وبعد تطبيق أداة الدراسة بلغت الاستجابات المستردة (٢٤١) استجابة، وشكل ذلك العدد العينة الفعلية للدراسة الحالية؛ حيث تبلغ نسبة العينة بالنسبة للمجتمع ٥٤,٤٠ %.

أداة الدراسة:

استخدمت الباحثة الاستبانة لتحقيق أهداف الدراسة، وللإجابة عن تساؤلاتها، وعرف الاستبانة الخياط (٢٠١١) بأنها "أداة لجمع المعلومات المتعلقة بموضوع الدراسة، عن طريق صياغة مجموعة من الفقرات بطريقة علمية مناسبة، يتم توزيعها على عينة الدراسة لجمع البيانات والمعلومات المتعلقة بمشكلة الدراسة"(ص١٥٥)، والتي تم إعدادها خصيصاً للوصول إلى نتائج هذه الدراسة وتحقيق أهدافها.

وقد مرت عملية بناء الأداة بعدد من المراحل، وهي:

١. تحديد الهدف من بناء الأداة:

تهدف الأداة لقياس واقع توظيف المُعَلِّمات للألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض.

٢. إعداد الإداة:

استفادت الباحثة من دراسة كل من (ابن صقر والمقصود، ٢٠١٩؛ موكلي ٢٠١٩؛ السليمان، ٢٠١٨؛ Wu,٢٠١٥؛ Watson& Yang,٢٠١٦؛ Picka, ٢٠١٧؛ Mathe,٢٠٢٠) في بناء أداة الدراسة، وصياغة عبارات الأداة التي روعي فيها أن تكون سهلة وواضحة ومفهومه ومتمثلة للمحاور التي تندرج تحتها، وتضمنت الأداة المحاور الآتية:

أ. درجة توظيف المُعَلِّمات للألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة مع الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم في المرحلة الابتدائية في مدينة الرياض.

ب. مُعَوِّقَات توظيف المُعَلِّمات للألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة مع الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض.

ج. متطلبات توظيف المُعَلِّمات للألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة مع الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض.

ويندرج تحت كل محور من المحاور السابقة عدد من العبارات البالغ عددها (١٠ عبارات) مغلقة لكل محور من المحاور السابقة، وتكون معيار الحكم من المقياس الخماسي وفقا لفئات المقياس المستخدم في الاستبانة؛ حيث تضمن المقياس ما يلي: موافق بشدة (٥)، موافق (٤)، محايد (٣)، لا أوافق (٢)، لا أوافق بشدة (١)، استخرج المدى وطول الفئة كما يلي:

- **المدى يساوي الفرق بين أعلى قيمة لفئات المقياس وأقل قيمة لفئات المقياس = ٥–١=٤.**
- **طول الفئة تساوي المدى قسمة عدد فئات المقياس = ٤/٥= ٠.٨٠**

ويوضح الجدول (١–٣) معيار الحكم على محاور الدراسة.

جدول (١-٣)

معيار الحكم على فقرات ومحاور أداة الدراسة

المتوسط الحسابي	معيار الحكم	معيار الحكم
من ١- أقل من ١.٨٠	منخفض جدا	منخفض جداً
من ١.٨٠ – أقل من ٢.٦٠	منخفض	منخفض
من ٢.٦٠ – أقل من ٣.٤٠	متوسط	متوسط
من ٣.٤٠ – أقل من ٤.٢٠	عالي	عالي
من ٤.٢٠ – ٥.٠	عالي جداً	عالي جداً

صدق وثبات أداة الدراسة:

أ. صدق المحكمين:

للتحقق من صدق الأداة قامت الباحثة بعرض الأداة في صورتها الأولية (ملحق ٣) على مجموعة من المحكّمين(ملحق ٤) ؛ للتأكد من مدى وضوح العبارات، وانتماء العبارة للمحور، ومناسبة الصياغة لعبارات الاستبانة، وأصبحت جاهزة للتطبيق في صورتها النهائية (ملحق ٥).

ب. صدق الأتساق الداخلي:

كما طُبّقت الأداة على عيّنة استطلاعيّة من مجتمع الدّراسة، اشتملت على (٤٤) معلمة؛ للتأكّد من الاتساق الداخلي للأداة؛ حيث أُستخرجت معاملات الاتساق الداخلي كمؤشر من مؤشرات الصدق، من خلال حساب معامل ارتباط"بيرسون"بين درجة كلِّ فقرة من فقرات الأداة مع درجة المحور الذي تنتمي إليه الفقرة؛ للكشف عن مدى اتساق الفقرات في قياس المحور الواردة فيه، ويوضح الجدول (٢-٣) معاملات الارتباط بين درجة كلّ فقرة من فقرات الأداة مع الدرجة الكلية للمحور الواردة فيه.

جدول (٢-٣): قيم معاملات ارتباط"بيرسون"بين درجة كلّ فقرة من فقرات أداة واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية مع الدرجة الكلية للمحور الواردة فيه.

المحور الأول	معامل الارتباط	المحور الثاني	معامل الارتباط	المحور الثالث	معامل الارتباط
المحور الأول: درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية		المحور الثاني: معوقات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية		المحور الثالث: متطلبات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية	
١	٠.٨٤٤**	١	٠.٨٤٢**	١	٠.٧٥٧**
٢	٠.٨٥٢**	٢	٠.٨١١**	٢	٠.٨٨١**
٣	٠.٨٨٩**	٣	٠.٨٤٧**	٣	٠.٧٧٤**
٤	٠.٩٢٣**	٤	٠.٨٠٤**	٤	٠.٩٠٠**
٥	٠.٩٦١**	٥	٠.٨٨٧**	٥	٠.٨٠٠**
٦	٠.٩١٧**	٦	٠.٩٠٥**	٦	٠.٩١٢**
٧	٠.٧٨٦**	٧	٠.٨٦٩**	٧	٠.٨٢٧**
٨	٠.٩٤١**	٨	٠.٨٦٩**	٨	٠.٨١٢**
٩	٠.٩٤٠**	٩	٠.٨٧٨**	٩	٠.٨١٢**
١٠	٠.٩١٧**	١٠	٠.٧٩١**	١٠	٠.٨٦٢**

**** دالة عند ٠.٠١ أو أقلّ.**

تشير النتائج في الجدول (٢-٣) إلى أنّ قيم معاملات الارتباط لكلّ فقرة من فقرات الأداة ترتبط ارتباطًا موجبًا، وتدل إحصائيًّا مع الدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه عند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠١)؛ مما يشير إلى مناسبة كلّ فقرة من فقرات الأداة لقياس البعد الذي تنتمي إليه، وبالتالي لم تُحذف أيّ فقرة من فقرات أداة الدّراسة.

ويوضح الجدول (٣-٣) معاملات ارتباط"بيرسون"بين درجة كل محور من محاور أداة واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية مع الدرجة الكلية للأداة.

جدول (٣-٣): قيم معاملات ارتباط"بيرسون"ب ين درجة محور من محاور أداة واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية مع الدرجة الكلية للأداة.

المحور	معامل الارتباط
المحور الأول: درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية.	**٠.٩١٥
المحور الثاني: معوقات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية.	**٠.٧٦٩
المحور الثالث: متطلبات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية.	**٠.٦٨٥

** دالة عند ٠.٠١ أو أقلّ.

تشير النتائج في الجدول (٣-٣) إلى أنّ قيم معاملات الارتباط لكلّ محور من محاور الأداة ترتبط ارتباطًا موجبًا، وتدل إحصائيًّا مع الدرجة الكلية للأداة عند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠.٠١)؛ مما يشير إلى اتساق محاور الأداة مع الأداة ككل.

ج. ثبات أداة الدراسة:

للتحقق من ثبات أداة واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية، أُستخرجت معاملات الثبات لمحاور أداة الدّراسة باستخدام معامل"ألفا كرونباخ" (Cronbach's Alpha)، ويوضح الجدول (٤-٣) هذه المعاملات.

معامل"ألفا كرونباخ"

لقياس ثبات أداة واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية جدول (٤-٣).

المحور	عدد فقرات المحور	معامل"ألفا كرونباخ"
المحور الأول: درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية.	١٠	٠.٩٧٣
المحور الثاني: معوقات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية.	١٠	٠.٩٥٧
المحور الثالث: متطلبات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية.	١٠	٠.٩٥١
للأداة ككل	٣٠	٠.٩٦١

يتّضح من جدول(٤-٣) أنّ معاملات ثبات أداة واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية بلغت للمحور الأول: درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية (٠.٩٧٣)، وللمحور الثاني: معوقات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية (٠.٩٥٧)، وبلغ معامل"ألفا كورنباخ"للمحور الثالث: متطلبات توظيف المعلمات

للألعاب التعليمية الإلكترونية (٠.٩٥١)، في حين بلغت للأداة ككل (٠.٩٦١)، وتعدّ هذه المعاملات مناسبة ومقبولة؛ مما يشير إلى ثبات مناسب للأداة.

إجراءات الدراسة:

للأجابة على تساؤلات الدراسة قامت الباحثة بالإجراءات الآتية:

١. **الاطلاع على الأدبيات و الدراسات السابقة في مجال الألعاب التعليمية الإلكترونية لذوي صعوبات التعلم.**
٢. **تصميم الاستبانة وإخراجها في صورتها الأولية.**
٣. **التأكد من صدق الاستبانة من خلال (صدق المحكمين، صدق الاتساق الداخلي).**
٤. **التأكد من ثبات الاستبانة باستخدام معامل"ألفا كرونباخ".**
٥. **إجراء التعديلات اللازمة على الاستبانة وإخراجها بصورتها النهائية.**
٦. **الحصول على خطاب تسهيل المهمة من الإدارة العامة للتعليم في مدينة الرياض.**
٧. **تصميم الأداة إلكترونياً ونشرها بشكل إلكتروني عن طريق الرسائل النصية بواسطة إدارة التخطيط والتطوير بمدينة الرياض.**
٨. **الحصول على الاستجابات من قبل أفراد العينة.**
٩. **معالجة البيانات احصائيًا وتحليلها، وتفسيرها.**
١٠. **تقديم التوصيات والمقترحات في ضوء نتائج الدراسة.**

الأساليب الإحصائية:

تمت المعالجة الإحصائية لبيانات الدراسة الحالية باستخدام برنامج (spss)، وذلك على النحو الآتي:

- **تم استخدام معامل"ألفا كرونباخ"لحساب ثبات الأداة.**
- **تم استخدام معامل ارتباط"بيرسون"لتحديد مدى الاتساق الداخلي لأداة الدراسة.**
- **تم استخدام التكرارت والنسب المئوية لاستجابات أفراد العينة**

نتائج الدراسة ومناقشتها:

السؤال الأول: ما درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض؟

للإجابة على هذا السؤال حُسبت المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعياريّة لاستجابة معلمات المرحلة الابتدائية بالرياض على فقرات محور توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم، ويوضح الجدول (١-٤) هذه النتائج:

جدول (١-٤): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابة معلمات المرحلة الابتدائية بالرياض على فقرات محور توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية.

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التوظيف	الترتيب
١	توظف المعلمة ألعابًا تعليميَّة إلكترونيَّة تتناسب مع خصائص الطالبات ذوات صعوبات التَّعلُّم.	٣.٦٠	١.٢٣١	عال	٨
٢	توظف المعلمة الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة في مرحلة التهيئة للدرس.	٣.٦٤	١.٢٣١	عال	٥,٥
٣	تضع المعلمة توظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة كجزء من أهداف الخُطَّة التربويَّة الفرديَّة الخاصَّة بطالبة صعوبات التَّعلُّم.	٣.٥٤	١.٢٥١	عال	١٠
٤	تدمج المعلمة الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة بشكل يتناسب مع المحتوى التعليمي المقدَّم للطالبات ذوات صعوبات التَّعلُّم.	٣.٦٧	١.٢٩٦	عال	٢
٥	توظف المعلمة الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة كطريقة فاعلة في تعليم ذوات صعوبات التَّعلُّم.	٣.٦١	١.٢٩٠	عال	٧
٦	توظف المعلمة الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة كوسيلة ممتعة للطالبات ذوات صعوبات التعلم.	٣.٦٩	١.٢٨٧	عال	١
٧	توظف المعلمة الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة في تقييم الطالبات ذوات صعوبات التَّعلُّم.	٣.٥٦	١.٢٨٤	عال	٩
٨	توظف المعلمة الألعاب التعليمية الإلكترونية في مرحلة المراجعة وتثبيت المعلومات.	٣.٦٦	١.٢٤٢	عال	٣,٥
٩	توظف المعلمة الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة الخاليَة من التعقيد في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التَّعلُّم.	٣.٦٦	١.٢٦٢	عال	٣,٥
١٠	توظف المعلمة الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة ذات المؤثِّرات الصوتيَّة والحركيَّة الجاذبة لانتباه الطالبات ذوات صعوبات التَّعلُّم.	٣.٦٤	١.٢٨٧	عال	٥,٥
	المتوسط العام للمحور	٣.٦٣	١.١٧١	عال	

يتضح من الجدول (١-٤) أن درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض جاءت بدرجة

عالية، بمتوسط حسابي بلغ (٣.٦٣) من أصل (٥)، ويتفق ذلك مع نتائج دراسة Wu (٢٠١٥) التي تشير إلى أن المعلمين يفضلون بشدة توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ لما تقدمه من نتائج فعالة في العملية التعليمية، وتعزى هذه النتيجة إلى الوعي العالي لدى معلمات صعوبات التعلم بأهمية توظيف التقنيات التعليمية الحديثة المتمثلة في الألعاب التعليمية الإلكترونية لخفض حدة صعوبات التعلم عن الطالبات، ولحاجتهم التعليمية لمثل هذه التقنيات لتسهيل تعليمهم.

وكانت أعلى الفقرات هي الفقرة (٦) التي تنص على"توظف المعلمة الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة كوسيلة ممتعة للطالبات ذوات صعوبات التعلم"، بمتوسط حسابي بلغ (٣.٦٩) وبدرجة توظيف عال، وتتفق هذه النتيجة مع ماورد في دراسة (٢٠١٧) Picka التي أكدت على أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية للطلاب الذين يعانون من مشكلات تعليمية، مثل صعوبات التعلم، وأن الألعاب التعليمية الإلكترونية تكون أكثر متعه لهم، وتعزى هذه النتيجة إلى مايعانيه ذوي صعوبات التعلم من الملل، وعدم التفاعل مع الطرق التعليمية التقليدية، وسرعة في التشتت؛ حيث إن إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تكون ممتعة لهم، وتجذب انتباهم وتركيزهم، وبالتالي يتم تعليمهم بطريقة أفضل مقارنة بالطرق التقليدية.

يليها بالترتيب الثاني الفقرة (٤)، التي تنص على:"تدمج المعلمة الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة بشكل يتناسب مع المحتوى التعليمي المقدَّم للطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم"، وبمتوسط حسابي بلغ (٣.٦٧)، وبدرجة توظيف عال، وتختلف هذه النتيجة مع ماورد في دراسة (٢٠٢٠) mathe بأن هناك صعوبة في دمج الألعاب التعليمية مع المناهج التعليمية المقدمة للطلاب، وتعزى هذه النتيجة إلى أن المحتوى التعليمي المقدم للطالبات ذوات صعوبات التعلم هو محتوى مخصص لكل طالبة بناءً على احتياجاتها التعليمية والصعوبات النمائية والأكاديمية التي تعاني منها، فلا يوجد منهج محدد لجميع الطالبات، بل كل حسب احتياجه مما يسهل على المعلمة دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في المحتوى التعليمي المقدم لطالبة صعوبات التعلم.

ويليها بالترتيب الثالث الفقرة (٨) التي تنص على:"توظف المعلمة الألعاب التعليمية الإلكترونية في مرحلة المراجعة وتثبيت المعلومات"، وتختلف هذه النتيجة مع ماورد في دراسة ابن صقر وعبد المقصود (٢٠١٩) بأن الألعاب التعليمية الإلكترونية تستخدم في مرحلة

التقييم، وليس مرحلة المراجعة وتثبيت المعلومات، وتعزى هذه النتيجة إلى اختلاف الفئة المستهدفة في دراسة ابن صقر، وهم في مرحلة الروضة، وفي الدراسة الحالية هم طالبات صعوبات تعلم في المرحلة الابتدائية، كما يعود ذلك لخصوصية الطالبات ذوات صعوبات التعلم ومايعانونه من سهولة في نسيان المعلومات وحاجتهم إلى توظيف التقنيات الحديثة المتمثلة في الألعاب التعليمية الإلكترونية لمساعدتهم على الاحتفاظ بالمعلومات فترة طويلة، وورد ذلك في دراسة عزام وآخرون (٢٠١٨) أن الألعاب التعليمية الإلكترونية ساعدت الطلاب ذوي صعوبات التعلم على بقاء أثر التعلم والاحتفاظ بالمعلومات مدة أطول.

السؤال الثاني: ما معوقات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض؟

للإجابة عن هذا السؤال حُسبت المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعياريّة لاستجابة معلمات المرحلة الابتدائية بالرياض على فقرات محور معوقات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، ويوضح الجدول (٢–٤) هذه النتائج.

جدول (٢-٤): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابة معلمات المرحلة الابتدائية بالرياض على فقرات محور معوقات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية.

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة المعوق	الترتيب
١	قلة توفر الأجهزة الإلكترونيَّة اللازمة لتوظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم.	٣.٥٨	١.٢٩٥	عال	١,٥
٢	صعوبة إتمام المعلمة الخطة التعليمية عند توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ وذلك لضيق الوقت.	٣.٣٧	١.٣٠١	متوسط	٥
٣	ضعف الكفايات التقنية اللازمة لدى مُعَلِّمة صعوبات التَّعَلُّم لتوظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة.	٣.٤٠	١.٢٨٤	عال	٤
٤	الاتجاهات السلبيَّة لدى المعلمات حول توظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة.	٣.٢٣	١.٢٤٦	متوسط	١٠
٥	قلة توفر شبكة الإنترنت القويَّة التي تساعد على توظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة.	٣.٣٠	١.٢٨٩	متوسط	٧
٦	التكلفة الماديَّة المرتفعة للاشتراك في المواقع والتطبيقات التي تساعد على إنتاج الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة.	٣.٢٧	١.٢٧٧	متوسط	٨
٧	نقص الدعم الإداريّ من إدارة المدرسة لمُعَلِّمة صعوبات التَّعَلُّم لتوظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة.	٣.٥٦	١.٣٤٧	عال	٣
٨	قلة توفر المعلومات الكافيَة لدى المعلمات للتوظيف الصحيح للألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة.	٣.٣٢	١.٢٦٥	متوسط	٦
٩	نقص التدريب المهنيّ اللازم للمعلمات لتوظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة.	٣.٥٨	١.٣٢١	عال	١,٥
١٠	صعوبة إدارة الحصَّة عند توظيف الألعاب التعليميَّة في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم.	٣.٢٤	١.٣٤٥	متوسط	٩
	المتوسط العام للمحور	٣.٣٩	١.١٣٢	متوسط	

تظهر النتائج في الجدول (٢-٤) أن معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض يقدرن درجة معوقات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم بدرجة متوسطة حيث بلغ المتوسط الحسابي (٣,٣٩) من أصل (٥)، وهذا يختلف مع ماورد في دراسة موكلي (٢٠١٩)؛ حيث أظهرت النتائج أن درجة المتوسط الخاصة بالمعوقات التي تعيقهن من توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية جاءت بدرجة عالية، وتعزى هذه النتيجة إلى ما أشارت إليه نتائج السؤال الأول, وأن درجة التوظيف عالية عند معلمات صعوبات التعلم، وبالتالي المعوقات تكون أقل؛ لأن هناك وعيا وتطبيقا وممارسة وبحثا عن حلول حول توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، وبالتالي معوقات أقل، وأشارت

إلى ذلك دراسة (٢٠١٦) Watson& Yang بأن المعلمات اللاتي يوظفن بالفعل الألعاب التعليمية الإلكترونية في الغالب يكن واجهن المعوقات وبحثن عن حلول لخفض تلك المعوقات.

وكانت أعلى فقرتين ترى المعلمات أنها تعيقهن من توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم هما الفقرتان، الفقرة (١)، وتنص على"قلة توفُّر الأجهزة الإلكترونيَّة اللازمة لتوظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم"، والفقرة (٩) التي تنص على"نقص التدريب المهنيّ اللازم للمعلمات لتوظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة"، وبمتوسط حسابي (٣.٥٨), وقدرن درجة المعوق بدرجة عالية، ويتفق ذلك مع ماورد في دراسة (٢٠١٥) Wu بأن أكثر المعوقات التي تعوق المعلمات من توظيفهم للألعاب التعليمية الإلكترونية تتمثل في نقص الأجهزة التعليمية الإلكترونية، ونقص التدريب المهني للمعلمات لطريقة توظيف هذه الألعاب، وتعزى هذه النتيجة إلى أن هناك وعيا عند المعلمات، ولكن هناك بعض المعوقات التي تواجههم والتي تتمثل في صعوبة تحمل المعلمة كلفة توفير جهاز إلكتروني للطالبة، كما أن اللعبة التعليمية الإلكترونية لابد أن توظف بشكل صحيح لكي تحقق الغرض منها، وهذا يبرز أهمية التدريب المهني للمعلمات للتوظيف الصحيح للعبة التعليمية الإلكترونية.

وجاءت بالترتيب الثاني من حيث درجة الإعاقة الفقرة (٧) التي تنص على"نقص الدعم الإداريّ من إدارة المدرسة لمُعَلِّمة صعوبات التَّعَلُّم لتوظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة"، وبمتوسط حسابي (٣.٥٦) وبدرجة إعاقة عالية، ويتفق ذلك مع ماورد في دراسة العبدالله والعمري (٢٠١٦) بحاجة المعلمات للدعم الإداري؛ لمساعدتهن على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، وتعزى هذه النتيجة إلى أن المعلمات يقدرن أهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، ولكن لازال هناك حاجة للحصول على الدعم من الإدارة، وتوفير المتطلبات التي تمكنهن من الاستمرار في توظيف هذه الألعاب.

وحصلت على الترتيب الثالث الفقرة (٣) التي تنص على"ضعف الكفايات التقنية اللازمة لدى مُعَلِّمة صعوبات التَّعَلُّم لتوظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة"، وبمتوسط حسابي (٣.٤٠) وبدرجة إعاقة عالية، وتتفق هذه النتيجة مع ماورد في دراسة موكلي (٢٠١٩) إلى ضعف الكفايات التقنية عند المعلمين في التعامل مع الألعاب التعليمية الإلكترونية، وتعزى

هذه النتيجة إلى أنه يمكن إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام التطبيقات البسيطة، مثل"البوربوينت"، ولكن معظم الألعاب التعليمية الإلكترونية ذو الجودة العالية تحتاج إلى مهارات تقنية لتصميم اللعبة الإلكترونية، وأن هناك حاجة لتطوير هذه الكفايات التقنية.

السؤال الثالث: ما متطلبات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض؟

للإجابة عن هذا السؤال حُسبت المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعياريّة لاستجابة معلمات المرحلة الابتدائية بالرياض على فقرات محور متطلبات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، ويوضح الجدول (٣–٤) هذه النتائج.

جدول (٣-٤): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابة معلمات المرحلة الابتدائية بالرياض على فقرات محور متطلبات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية.

م	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة التوظيف	الترتيب
١	تقديم الدورات التدريبيَّة اللازمة لتدريب مُعَلِّمات صعوبات التَّعَلُّم لإنتاج ألعاب تعليميَّة إلكترونيَّة تتناسب مع خصائص ذوات صعوبات التَّعَلُّم.	٣.٦٢	١.٢٤٦	عال	١
٢	توفير الأجهزة الإلكترونيَّة في غرفة المصادر بشكل كافٍ لاستخدامها في توظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم.	٣.٥٩	١.٢٦٥	عال	٤,٥
٣	تقديم الحوافز المادية والمعنوية للمُعَلِّمات اللائي يستخدمن الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم.	٣.٥٩	١.٢٩٤	عال	٤,٥
٤	توفير الأدلَّة الإرشاديَّة حول التوظيف الصحيح للعبة التعليميَّة الإلكترونيَّة بما يتناسب مع خصائص الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم.	٣.٥٩	١.٢٧٢	عال	٤,٥
٥	نشر الوعي بين المعلمات حول الفوائد المحققة من توظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة لتعليم الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم.	٣.٥٧	١.٢١٣	عال	٥
٦	توفير الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة القابلة للتعديل من قِبَل المُعَلِّمة وفقًا لخصائص الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم.	٣.٤٧	١.٢٧٥	عال	٩
٧	تحديث الأنظمة التعليميَّة حول استخدام الطالبات ذوات صعوبات التعلم للأجهزة الإلكترونيَّة في الصفوف التعليميَّة.	٣.٤٩	١.٢٤٢	عال	٧
٨	توفير فنيين في التِّقْنِيَّات التعليميَّة لتقديم الدعم التقني حول توظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة.	٣.٤٢	١.٢٧٣	عال	١٠
٩	توفير الوقت الكافي للحصة الدراسيَّة لتتمكن مُعَلِّمة صعوبات التَّعَلُّم من التوظيف الصحيح للعبة التعليميَّة الإلكترونيَّة.	٣.٤٨	١.٢٤٢	عال	٨
١٠	تقديم الدعم الإداريّ من إدارة المدرسة لتمكين مُعَلِّمات صعوبات التَّعَلُّم من توظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة.	٣.٥٤	١.٢٩١	عال	٦
	المتوسط العام للمحور	٣.٥٤	١.٠٩٧	عال	

تبين النتائج في الجدول (٣-٤) أن المعلمات يقدرن متطلبات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض بمتوسط حسابي بلغ (٣.٥٤) من أصل (٥)، وتتفق هذه النتيجة مع ماورد في دراسة السليمان (٢٠١٨) بأن هناك العديد من متطلبات التوظيف التي تم معرفتها عند المعلمين من خلال سؤالهم عن التحديات التي تواجههم عند توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، وتعزى هذه النتيجة إلى أنه على الرغم من الوعي العالي عند المعلمات بتوظيف

الألعاب التعليمية الإلكترونية وممارستهن لهذا التوظيف، فإن هناك بعض التحديات وهي وردت في السؤال البحثي الثاني، وانعكست هذه التحديات على متطلبات التوظيف، وعلى ضرورة دعم المعلمات وتوفير متطلباتهن لتعزيز توظيفهن للألعاب التعليمية الإلكترونية.

وحددت المعلمات المتطلب الأول لتوظيف الألعاب التعليمية الالكترونية الفقرة (١) التي تنص على"تقديم الدورات التدريبيَّة اللازمة لتدريب مُعَلِّمات صعوبات التَّعَلُّم لإنتاج ألعاب تعليميَّة إلكترونيَّة تتناسب مع خصائص ذوات صعوبات التَّعَلُّم"، بمتوسط حسابي بلغ (٣.٦٢)، ويتفق ذلك مع ماورد في دراسة (٢٠١٧) Alqurashi& Alqurashi بحاجة المعلمين إلى الدورات التدريبية اللازمة لتأهيلهم التأهيل الصحيح لتوظيف اللعبة التعليمية الإلكترونية، وتعزى هذه النتيجة إلى أنه على الرغم من أن هناك توظيفا عاليا للألعاب التعليمية الإلكترونية، فإن هناك رغبة عالية عند المعلمات للتطور في هذا المجال بشكل أكثر من الوضع الحالي، وهذا مؤشر جيد لمستقبل توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية.

وحصلت ثلاث فقرات على الترتيب الثاني كمتطلبات لتوظيف الألعاب الإلكترونية، والفقرات هي: الفقرة (٢) التي تنص على"توفير الأجهزة الإلكترونيَّة في غرفة المصادر بشكل كافٍ؛ لاستخدامها في توظيف الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم"، والفقرة (٣) التي تنص على"تقديم الحوافز المادية والمعنوية للمُعَلِّمات اللاتي يستخدمن الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم"، والفقرة (٤) التي تنص على"توفير الأدلَّة الإرشاديَّة حول التوظيف الصحيح للعبة التعليميَّة الإلكترونيَّة بما يتناسب مع خصائص الطالبات ذوات صعوبات التَّعَلُّم"، بمتوسط حسابي بلغ (٣.٥٩) ويتفق جميع ماسبق مع ماورد في دراسة (٢٠١٦) Watson& Yang بأن هناك حاجة لتوفير الأجهزة الإلكترونية، وتقديم الحوافز المادية للمعلمين، بالإضافة إلى توفير الأدلة الإرشادية التي تساعدهم على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية بشكل صحيح، وتعزى هذه النتيجة إلى أن وجود متطلب توظيف يعود إلى الشعور بالمسؤولية من قبل المعلمات تجاه الدور الفعال للألعاب التعليمية الإلكترونية في خفض حدة صعوبات التعلم، وضرورة توفير الأجهزة الإلكترونية التي تساعدهن على الاستمرار في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، وتقديم الحوافز المادية والمعنوية للمعلمات اللاتي يبذلن الجهد في توظيف التقنيات الحديثة المتمثلة في الألعاب التعليمية الإلكترونية، وكما تعزى الاستجابة العالية

لضرورة توفير الأدلة الإرشادية لطريقة التوظيف الصحيح للعبة التعليمية الإلكترونية على حرصهن على توظيفها بطريقة فعالة.

التوصيات:

١. **توفير الأجهزة الإلكترونية اللازمة؛ لتسهيل توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في الخفض من حدة صعوبات التعلم.**
٢. **تنظيم الدورات التدريبية التي تساعد المعلمات على معرفة التوظيف الصحيح للألعاب التعليمية الإلكترونية التي قد تساعدهن على توظيفها بشكل أفضل.**
٣. **توفير الأدلة الإرشادية التي توضح كيفية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، وطريقة دمجها في المحتوى التعليمي بطريقة صحيحة.**
٤. **تقديم الحوافز المادية والمعنوية للمعلمات اللاتي يوظفن الألعاب التعليمية الإلكترونية، ودعم جهودهن في ذلك.**
٥. **توفير الدعم الإداري اللازم للمعلمات لتعزيز توظيفهن للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم.**
٦. **إنشاء المراكز المتخصصة في برمجة وإنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية العلاجية لذوي صعوبات التعلم.**
٧. **استحداث تخصصات جديدة في مجال الألعاب التعليمية الإلكترونية، وبناء متخصصين في هذا المجال.**

المقترحات:

تقترح الباحثة إجراء المزيد من الدراسات حول:

١. **فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة المتوسطة والثانوية؛ إذ إن هناك العديد من الدراسات التي تناولت المرحلة الابتدائية.**
٢. **واقع توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المراحل التعليمية المتوسطة والثانوية.**
٣. **أثر برنامج تدريبي قائم على تدريب معلمات صعوبات التعلم على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية.**

٤. مدى تضمين توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في المقررات الدراسية لبرامج إعداد معلمي صعوبات التعلم.

٥. فاعلية لعبة تعليمية إلكترونية قائمة على التعلم الجماعي في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية في المملكة العربية السعودية.

٦. فاعلية لعبة تعليمية إلكترونية قائمة على استراتيجية التعلم النشط في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض.

المراجع:

المراجع العربية:

ابن صقر، أبرار، وعبدالمقصود، ناهد. (٢٠١٩). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية. *المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت، ١٨* (١)، ٧-٣٤.

أبو زيد، ثناء، ولطفي، أمينة. (٢٠١٨). فاعلية وحدة في العلوم قائمة على توظيف الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض المفاهيم العلمية وتحسين مستوى الانتباه لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي ذوي صعوبات التعلم. *مجلة البحث العلمي في التربية، ١٩* (١٢)، ١٥٣-١٧٩.

أبو نيان، إبراهيم سعد. (٢٠١٥). *صعوبات التعلم طرق التدريس والإستراتيجيات المعرفية*. الناشر الدولي.

بوعناني، مصطفاي، وبشلاغم، يحي. (٢٠١٧). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في علاج صعوبات تعلم الحساب"الرياضيات"لدى تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي. *مجلة تاريخ العلوم بجامعة زيان عاشور الجلفة*، ٤(٧)، ٥٩-٧٧.

الجزار، منى والقحطاني، رشا. (٢٠١٤، أغسطس ٦-٧). *فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية بعض مهارات القراءة الأساسية لدى تلميذات ذوات صعوبات التعلم للصف الأول الابتدائي* [بحث مقدم]. مؤتمر أفاق في تكنولوجيا التربية، القاهرة، مصر.

الجهني، عبدالرحمن، والشرنوبي، هاشم. (٢٠١٩). *فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات الكتابية الأساسية لدى صعوبات التعلم وتنمية الدافعية نحوها* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة طيبة.

الخطيب، جمال. (٢٠١٣). *مدخل إلى صعوبات التعلم*. مكتبة المتنبي.

الدماطي، عبدالغفار. (٢٠١٣). *صعوبات التعلم في ضوء النظريات*. دار الزهراء.

الزيود، نعمة والشرع، إبراهيم. (٢٠١٩). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الرياضي وتنمية الحساب الذهني لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في الأردن. *دراسات العلوم التربوية بالجامعة الأردنية، ٤٦* (٢) ، ٤٦٩-٤٨٣.

السليمان، بدر. (٢٠١٨). تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية, المعوقات والممكنات من وجهة نظر معلمي المدارس السعودية. *الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية*، (٣٥)، ١٧٩-١٩٩.

سواعد، محمد، ويحي، معين. (٢٠١٣). *التربية الخاصة (معجم المصطلحات)*. دار زهران للنشر.

الصعيدي، منصور. (٢٠١٤). الألعاب التعليمية الالكترونية في تدريس الرياضيات على تنمية مهارات التصور البصري وبقاء أثر التعلم لدى المتفوقين ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. *مجلة تربويات الرياضيات، ١٧* (٢)، ٦٢–١١٢.

عبدالفتاح، إبراهيم. (٢٠١٥). توصيات مؤتمر التربية الخاصة ١٢ – ١٤ يناير ٢٠١٥ الشارقة الإمارات. *مجلة التربية الخاصة بمؤسسة التربية الخاصة والتأهيل، (٢) ٧*، ٤٧٩–٤٨٠.

العبدالله، ريم، و العمري، محمد. (٢٠١٦). *معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها* [أطروحة ماجستير، جامعةاليرموك].دارالمنظومة.

عزام، حسينة، سليمان، سناء، وعلام، سحر. (٢٠١٨). فاعلية برنامج قائم على الألعاب الذكية باستخدام الحاسوب لتحسين النطق لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من ذوي صعوبات تعلم القراءة. *مجلة البحث العلمي في التربية، ١٩* (٦)، ٣٥٧–٣٨٨.

علي، محمد النوبي. (٢٠١١). *صعوبات التعلم بين المهارات والاضطرابات*. دار صفاء للنشر والتوزيع.

الفقيه، حليمة، وزكي، مروة. (٢٠٢٠). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الذاكرة العاملة اللفظية لدى زارعي القوقعة في مرحلة رياض الأطفال بمدينة جدة. *رابطة التربويين العرب، ١١٨* (١١٨)، ٢٣ – ٤١.

القحطاني، خالد. (٢٠١٦). تصميم بيئة تعلم تكيفية قائمة على استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية عبر الويب لتنمية مهارات المشاركة والتواصل غير اللفظي لدى الأطفال ذوي اضطراب التوحد. *الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم*، ٢٦ (٤)، ٢٥٥ – ٢٥٩.

الملاح، تامر، وفهيم، نور. (٢٠١٦). *الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية رؤية جديدة عن"التلعيب"*. دار السحاب للنشر والتوزيع.

موكلي، خالد. (٢٠١٩). واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان. *مجلة كلية التربية، جامعة بنها، (٣٠)* ١٢٠، ٢٣٤– ٢٨٠.

هيئة تقويم التعليم والتدريب. (٢٠٢٠).*معايير معلمي صعوبات التعلم*. وزارة التعليم.

وزارة التعليم. (١٤٣٧هـ). *الدليل التنظيمي للتربية الخاصة*. مشروع الملك عبدالله بن عبدالعزيز لتطوير التعليم العام.

يونس، فتحي، و سالم، محمد. (٢٠١١). توصيات المؤتمر العلمي الحادي عشر للجمعية المصرية للقراءة و المعرفة, بعنوان معلم القراءة بين مهام التعلم ومواجهة صعوبات التعلم في الوطن العربي ٢٠/ ٢١ / يوليو ٢٠١١م، *مجلة القراءة والمعرفة في جامعة عين شمس*،١٩ (١١٨)، *١٩–٢٠*.

ثانيا: المراجع الأجنبية:

Alqurashi, M., & Alqurashi, R. (٢٠١٧, December ١). The Barriers to Using Video Games in Classrooms.]conference paper.[Inter-national Conference on Computational Science and Computa-tional Intelligence (CSCI). Las Vegas.

Benavides-Varela, S., Zandonella Callegher, C., Fagiolini, B., Leo, I., Altoè, G., & Lucangeli, D. (٢٠٢٠). Effectiveness of digital-based interventions for children with mathematical learning difficulties: A meta-analysis. Computers and Education, ١٥٧(June). https://doi.org/١٠.١٠١٦/j.compedu.٢٠٢٠.١٠٣٩٥٣.

Demirbilek, M. (٢٠١١). The Use of Electronic Games in Distance Learning as a Tool for Teaching and Learning. In I. Manage-ment Association (Ed.). Gaming and Simulations: Concepts, Methodologies, Tools and Applications,(pp. ١٢٣٣-١٢٥٠). igi global.

Jalalian, F. (٢٠١٨). Study on the Role of Video Educational Games with a Linguistic Approach in English Language Education of the ٢nd Grade High School Students. Advances in Language and Literary Studies, ٩(٢), ٥٩–٦٤.

Kaimara, P., Fokides, E., Oikonomou, A., & Deliyannis, I. (٢٠٢١). Po-tential Barriers to the Implementation of Digital Game-Based Learning in the Classroom: Pre-service Teachers' Views. Technology, Knowledge and Learning, ٢٦, ٨٢٥ - ٨٤٤.

Mathe, M. (٢٠٢٠). Mapping the Landscape of Digital Game-Based Learning in Swedish Compulsory and Upper Secondary Schools: Opportunities and Challenges for Teachers]Licentiate disserta-tion, Department of Computer and Systems Sciences, Stockholm Universit[. Stockholm University. http://su.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva٢٪٣A١٤٢٥٩٩٧&dswid=-١٥٤٩.

Petri, G., Gresse von Wangenheim, C., Borgatto, A. F., Calderón, A., & Ruiz, M. (٢٠١٩). Digital Games for Computing Education: What Are the Benefits?. In A. Krassmann, É. Amaral, F. Nunes, G. Voss, & M. Zunguze (Ed.), Handbook of Research on Im-mersive Digital Games in Educational Environments (pp. ٣٥-٦٢). igi global.

PICKA, K. (٢٠١٧). Digital Games in Education From the Perspective of Teachers. Technology and Information Education, ٩ (١), ١٥٦–١٧٤. https://doi.org/١٠.٥٥٠٧/jtie.٢٠١٧.٠٠٣.

Vasalou, A., Khaled, R., Holmes, W., & Gooch, D. (٢٠١٧). Digital games-based learning for children with dyslexia: A social constructivist perspective on engagement and learning during group game-play. Computers and Education, ١١٤, ١٧٥–١٩٢. https://doi.org/١٠.١٠١٦/j.compedu.٢٠١٧.٠٦.٠٠٩.

Watson, W., & Yang, S. (٢٠١٦). Games in schools: Teachers' percep-tions of barriers to game-based learning. Journal of Interactive Learning Research, ٢٧(٢), ١٥٣–١٧٠.

Wu, M. L. (٢٠١٥). 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 digi-tal games..] PhD thesis, Michigan State University [. Michigan State University . https://doi.org/doi:١٠.٢٥٣٣٥/M٥GX٢G