فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تعزيز جودة الحياة الصفية والتحصيل المعرفي في مادة علم النفس لدى طلاب المرحلة الثانوية

The Effectiveness of Using Educational Games Strategy in Enhancing The Quality of Classroom Life and Cognitive Achievement in Teaching Psychology For Secondary Stage Students

صفاء عادل عطا الله نخلة[1]، تحت اشراف: أ.د عزة فتحي علي[2]، أ.م.د زينب بدر عبد الوهاب[3]

[1] باحثة ماجستير في التربية – مناهج وطرق تدريس علم النفس – كلية البنات – جامعة عين شمس

[2] أستاذ المناهج وطرق تدريس المواد الفلسفية – كلية البنات – جامعة عين شمس

[3] أستاذ المناهج وطرق تدريس المواد الفلسفية المساعد – كلية البنات – جامعة عين شمس

المستخلص:

هدف البحث: البحث والتقصي عن مدى فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تعزيز جودة الحياة الصفية والتحصيل المعرفي لدى طلاب الصف الثاني الثانوي في مادة علم النفس.

منهج البحث: المنهج الوصفي التحليلي، والمنهج التجريبي.

عينة البحث: تكونت من (60) طالبًا وطالبة من طلاب الصف الثاني الثانوي الدارسين لمادة علم النفس بمدرسة الخليفة المأمون الرسمية الثانوية لغات بالقاهرة للعام الدراسي 2022 – 2023، بواقع (30) طالبًا وطالبة للمجموعة التجريبية، و(30) طالبًا وطالبة للمجموعة الضابطة.

أدوات البحث: تم استخدام الأدوات التالية في البحث الحالي:

أ– أدوات التجريب: دليل المعلم، وأوراق عمل الطلاب وفقاً لاستراتيجية الألعاب التعليمية. (من إعداد الباحثة).

ب– أدوات القياس: مقياس جودة الحياة الصفية، واختبار التحصيل المعرفي في الوحدة المختارة. (من إعداد الباحثة)

وقد تم تطبيق أدوات القياس قبلياً وبعدياً على مجموعتي البحث التجريبية والضابطة ثم معالجة البيانات إحصائياً والتوصل لنتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها.

نتائج البحث:

- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس جودة الحياة الصفية لصالح المجموعة التجريبية.
- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار التحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية.

الكلمات المفتاحية: استراتيجية الألعاب التعليمية – جودة الحياة الصفية – التحصيل المعرفي.

Abstract:

Objective of the research: Investigating the effectiveness of using educational games strategy in enhancing the quality of classroom life and cognitive achievement in teaching psychology for secondary stage students.

Research Methodology: The analytic descriptive approach and the experimental approach.

Research Sample: A group of 60 male and female 2nd year secondary students who study psychology at Al-Khalifa Mamoun official secondary language school 2022-2023, were formed as a research sample and were divided as 30 students for the experimental group and the other 30 for the control group.

Research Tools: This research used the following tools:

A. **Experimental tools**: Teacher's guide and Student's worksheets by using educational games strategy. (Prepared by the researcher).
B. **Measurement tools:** the quality of classroom life scale and the cognitive achievement test. (Prepared by the researcher)

The Result of the Research:

- There was a statistically significant difference at the level of significance (0.05) between both of the average scores of the experimental group and the control group students in the post measurement of the quality of classroom life scale in favor of the experimental group students.
- There was a statistically significant difference at the level of significance (0.05) between both of the average scores of the experimental group and the control group students in the post measurement of the cognitive achievement test in favor of the experimental group students.

Keywords: Educational Games Strategy - The Quality of Classroom Life – The Cognitive Achievement.

المقدمة

يعتمد التدريس الفعال على استخدام استراتيجيات تدريسية تتسم بمخاطبة الحواس المختلفة واستخدام الصور والرسومات والأشكال التوضيحية والمرئية، ومراعاة الفروق الفردية والخصائص النمائية للطلاب، وأيضاً استخدام المكافآت المتنوعة لحث وتشجيع الطلاب على القيام بالمهام المتنوعة داخل الموقف التعليمي، وعلى التفاعل الإيجابي سواء بين الطلاب وبعضهم البعض أو بين المعلم والطلاب، وسيادة جو من المرح والمتعة والرغبة في التعلم (صلاح الدين حمدان، 2018، 40-41؛ محمد موسى ووئام رمضان،2015، 4-5).

ويُعد التدريس باستخدام الألعاب التعليمية من أبرز الاستراتيجيات التدريسية التي تراعي سيكولوجية الطلاب وخصائصهم النمائية، وتساعد على تنمية النواحي العقلية والاجتماعية والوجدانية والجسمية لديهم، فهي لم تعد وسيلة للتسلية فقط، وإنما وسيلة للنمو المتكامل (علي قورة ووجيه المرسي، 2013، 353).

وتتيح استراتيجية الألعاب التعليمية ممارسة أنواع متعددة من الألعاب التعليمية التي يتم إعدادها بطريقة علمية منظمة بحيث يصبح للطالب دور إيجابي وفعال داخل الصف، ويقوي التفاعل بين المعلم والطلاب، ويتاح لهم الاستمتاع بالخبرات التعليمية المتنوعة مما يثير من دافعيتهم للتفاعل مع المواقف التعليمية. (محمود مراوح، 2013، 64-65؛ محمد وهبة، 2018، 132-133).

وأشارت دراسة منى الحسيني (2014، 676) إلى أن استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في التدريس يجعل الطالب يقوم بدور إيجابي في عملية تعلمه، ويصبح مشاركاً في المواقف التعليمية فتزداد دافعيته للتعلم، ويسود الشعور بمتعة العمل، كما يصبح في حالة يقظة وحماس لتناول موضوع الدرس.

كما أشارت (Dicheva, D., et al., 2015, p.1) إلى أن استراتيجية الألعاب التعليمية يستخدمها المعلم لمواجهة الاستراتيجيات التدريسية التقليدية التي يعتبرها الطلاب مملة وغير فعالة، ولمواجهة المشكلات التي تواجه العمل المدرسي من ضعف الدافعية والمشاركة، حيث تعمل على تشجيع الطلاب على العمل والمشاركة داخل الصف، وتدعيم تعلم الطلاب ليس المعلومات فقط، ولكن أيضاً المهارات الضرورية مثل حل المشكلات، والتعاون، والتواصل مع الآخرين.

لذا تعتبر استراتيجية الألعاب التعليمية استراتيجية تدريسية حديثة لجعل الطالب نشطاً وفاعلاً في أثناء عملية تعلمه، وتكسبه العديد من الخبرات والحقائق والمفاهيم والنظريات والمهارات والقيم؛ فتساعده على تحقيق نواتج التعلم المرتبطة بموضوع المادة الدراسية بشكل يؤثر في خبراته ومشاعره وسلوكياته؛ فتضمن له تعلمًا ذا معنى. (أكرم أحمد، 2019، 153؛ Ahmad,M.,2022, P.16)

ومن ثم تعد استراتيجية الألعاب التعليمية من الاستراتيجيات المجدية والفعالة، والتي يؤديها علم النفس وتدعمها الاتجاهات التربوية الحديثة فهي تحفز الطلاب على التعلم، وتجعل الجو التعليمي مليئاً بالمرح والبهجة، والإثارة والحماسة والتنافس الشريف (نجوى صالح ومروة حسان، 2018، 331)

وللألعاب التعليمية قواعد وقوانين وزمن محدد يقوم المعلم بإيضاحها للطلاب، ومن خلال التزام الطالب بقواعد وقوانين اللعبة والوقت المحدد، فيكتسب قيمة إدارة الوقت واستغلاله بشكل صحيح، ومن خلال أدائه للمهام المكلف بها في اللعبة يشعر الطالب بالسعادة والرضا عن ذاته، ويشعر بالرضا عن حياته الصفية بقدرته على التوافق مع المعلم وزملائه وتفاعله وتعاونه وتكوين علاقات إيجابية معهم، والمشاركة الإيجابية في الأنشطة، والانتماء للجماعة والاحترام المتبادل بينهم فيشعر بالرضا عن مستوى تعلمه وعن تخصصه (سارة عبد الحفيظ، 2017، 471)، وهذا ما يطلق عليه جودة الحياة الصفية

وقد أشارت عزة فتحي (2016، 180) إلى أن جودة الحياة الصفية تتمثل في المشاعر الإيجابية التي يشعر بها الطلاب من رضا وسعادة وبهجة وقدرة على المرح، وحياة داخل الصف ذات معنى لما يوفره المعلم من إشباع لحاجاتهم للحب والاحترام والطمأنينة؛ مما يجعلهم أكثر

ضبطاً للذات واحتراماً للنفس والآخر وأكثر ميلاً للسلمية والإنتاجية.

فجودة الحياة الصفية تعمل على سيادة الشعور بالارتياح والرضا والطمأنينة داخل الصف لدى المعلم والطلاب على السواء، وسيادة العلاقات الإيجابية المتبادلة بين الطلاب والمعلم القائمة على الاحترام المتبادل والقبول والحب والمرح، والعمل على مشاركة الطلاب مشاركة هادفة وإيجابية، واستثمار وإدراة الوقت بشكل فعال لصالح تعلم الطلاب، مما يشكل مناخًا معززًا لعملية التعلم الفعال، فيعزز من مستوى التحصيل المعرفي لدى الطلاب كأحد أهم مخرجات العملية التعليمية.

ومن ثم اهتم البحث الحالي بالبحث والتقصى عن مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تعزيز جودة الحياة الصفية والتحصيل المعرفي في مادة علم النفس لدى طلاب المرحلة الثانوية.

الإحساس بمشكلة البحث:

لقد نبع الإحساس بمشكلة البحث من خلال:

1- الاطلاع على الوثيقة النوعية لمادة علم النفس بالمرحلة الثانوية الصادرة من مركز تطوير المناهج والمواد التعليمية بوزارة التربية والتعليم بالقاهرة، التي أكدت ضرورة استخدام عدة استراتيجيات حديثة في تدريس مادة علم النفس ومن ضمنهما استراتيجية الألعاب التعليمية. (وزارة التربية والتعليم، 2015، 37).

2 – الدراسات السابقة، وذلك من خلال:

أ- الاطلاع على نتائج بعض الأدبيات والدراسات والبحوث العربية والأجنبية التي تناولت استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية وإثبات فاعليتها وتأكيد أهمية استخدامها، وذلك كالآتي:

(Annetta, L, et al., 2010 ؛ مشعل أحمد ونبيل العوضي، 2013؛ لطيفة العجيل، 2014؛ Franco-Mariscal, A & Oliva- Martínez, J., 2015؛ حفيظة البراشدية، 2018؛ مدلين أبو حسين، 2021)

ونستخلص من هذه الدراسات أن:

- قلة الدراسات (في حدود علم الباحثة) التي اهتمت باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تدريس مادة علم النفس للمرحلة الثانوية.
- اهتمام العديد من الدول العربية والأجنبية باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في المرحلة الثانوية وإثبات فاعليتها، أما في مصر (في حدود علم الباحثة) توجد ندرة في الدراسات التي تهتم بتطبيق هذه الاستراتيجية لإثبات فاعليتها من عدمها بمرحلة الثانوية العامة.

ب- الاطلاع على نتائج بعض الدراسات السابقة التي أكدت ضروة الاهتمام بتنمية جودة حياة الطالب داخل الصف الدراسي بالمراحل الدراسية المختلفة (هانم مصطفى،2009؛ عبد المحسن المبدل،2010؛ عزة فتحي،2016؛ سميرة ميسون، 2017).

وعلى الرغم من اتفاق العديد من الدراسات في تأكيد أهمية استخدام الألعاب التعليمية في فروع المعرفة المختلفة، فإن الباحثة قد لاحظت ندرة في الدراسات التي توضح مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في ميدان تدريس مادة علم النفس للمرحلة الثانوية، وندرة الدراسات في أي مرحلة تعليمية أو في أي مادة دراسية التي توضح العلاقة بين استخدام الألعاب التعليمية وتعزيز جودة الحياة الصفية؛ ولهذا السبب يكون البحث الحالي إنطلاقة للبحث والتقصي عن معرفة مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تعزيز جودة الحياة الصفية والتحصيل المعرفي في مادة علم النفس لدى طلاب المرحلة الثانوية.

مشكلة البحث وأسئلته

تتلخص مشكلة البحث الحالي في ضعف مستوى جودة الحياة الصفية وتدني مستوى التحصيل المعرفي في مادة علم النفس لدى طلاب المرحلة الثانوية؛ لذلك حاول البحث الحالي التصدي لهذه المشكلة والإجابة عن السؤال التالي:

ما فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تعزيز جودة الحياة الصفية والتحصيل المعرفي في مادة علم النفس لدى طلاب المرحلة الثانوية؟

- ويتفرع من هذا السؤال عدة أسئلة فرعية:

1- ما صورة الوحدة المصوغة باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في مادة علم النفس لدى طلاب الصف الثاني الثانوي؟

2- ما فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تعزيز جودة الحياة الصفية لدى طلاب الصف الثاني الثانوي الدارسين لمادة علم النفس؟

3- ما فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تعزيز التحصيل المعرفي في مادة علم النفس لدى طلاب الصف الثاني الثانوي؟

حـدود البحــث: اعتمد البحث الحالي على الحدود التالية:

1- طلاب الصف الثاني الثانوي الدارسين لمادة علم النفس "الشعبة الأدبية" بمدرسة الخليفة المأمون الرسمية الثانوية لغات التابعة لإدارة الزيتون التعليمية بمحافظة القاهرة.

3- الفصل الدراسي الثاني 2023/2022 حيث إن الوحدة المختارة للتطبيق تمثل المحتوى المعرفي للفصل الدراسي الثاني بأكمله.

- وحدة العمليات المعرفية (الإحساس، الانتباه، الإدراك، الذاكرة) من مادة علم النفس للصف الثاني الثانوي.
- مجموعة من الألعاب التعليمية المناسبة لموضوعات الوحدة المختارة.
- أبعاد جودة الحياة الصفية (البعد النفسي- البعد الاجتماعي- البعد الأكاديمي)
- مستويات التحصيل المعرفي: الدنيا (الفهم – التطبيق)، المستويات العليا (التحليل- التركيب- التقويم).

أهــداف البحـــث:

هدف البحث الحالي: إلى

1- البحث والتقصي عن مدى فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تعزيز جودة الحياة الصفية لدى طلاب الصف الثاني الثانوي الدارسين لمادة علم النفس.

2- البحث والتقصي عن مدى فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تعزيز التحصيل المعرفي في مادة علم النفس لدى طلاب الصف الثاني الثانوي.

مجموعة البحث:

حددت الباحثة مجموعة البحث التجريبية بعدد (30 طالبًا وطالبة) والضابطة بعدد (30 طالبًا وطالبة) بطريقة قصدية من طلاب الصف الثاني الثانوي "الشعبة الأدبية" بمدرسة الخليفة المأمون الرسمية الثانوية لغات بمحافظة القاهرة للعام الدراسي 2022/ 2023.

منهج البحث: استخدمت الباحثة في هذا البحث:

أ-المنهج الوصفي التحليلي: وذلك فيما يتعلق بالدراسة النظرية للأدبيات والدراسات السابقة الخاصة بمتغيرات البحث الحالي وهي (الألعاب التعليمية – جودة الحياة الصفية – التحصيل المعرفي)، وإعداد أدوات البحث.

ب-المنهج التجريبي: وذلك فيما يتعلق بتجربة البحث، والكشف عن مدى صحة الفروض، وذلك باستخدام تصميم المجموعتين (التجريبية و الضابطة).

متغيرات البحث: تضمن التصميم التجريبي للبحث المتغيرات الآتية:

- المتغير المستقل (التجريبي): استراتيجية الألعاب التعليمية.

- المتغيرات التابعة: جودة الحياة الصفية بأبعادها (النفسي، الاجتماعي، المعرفي "الأكاديمي")، والتحصيل المعرفي.

أدوات البحث: تم استخدام الأدوات التالية في البحث الحالي:

أ- أدوات التجريب: وتمثلت في:

- دليل المعلم (الوحدة المصوغة باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية). (من إعداد الباحثة)
- أوراق عمل الطلاب وفقاً لاستراتيجية الألعاب التعليمية. (من إعداد الباحثة)

ب-أدوات القياس: وتمثلت في:

- مقياس جودة الحياة الصفية. (من إعداد الباحثة)
- اختبار التحصيل المعرفي في الوحدة المصوغة. (من إعداد الباحثة)

فـروض البحـث:

سعى البحث الحالي إلى اختبار صحة الفروض التالية:

1. يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس جودة الحياة الصفية لصالح المجموعة التجريبية.
2. يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار التحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية.

أهمـــية البحـــث: يمكن بلورة أهمية البحث في النقاط التالية:

1- تعزيز جودة الحياة الصفية والتحصيل المعرفي لطلاب المرحلة الثانوية باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية.
2- تقديم نموذجاً إجرائياً لكيفية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في مجال تدريس علم النفس.
3- مساعدة معلمي علم النفس في التعرف على كيفية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية، مما يساعدهم على تدريس مادة علم النفس بشكل ممتع وشائق وفي جو يتسم بالإثارة والمرح والمشاركة والتفاعل الإيجابي.
4- مساعدة مؤلفي ومطوري المناهج على التركيز على استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في مناهج المرحلة الثانوية بشكل يحقق المتعة والبهجة في التعلم.
5- يفتح المجال للباحثين والمتخصصين في التربية لعمل دراسات وأبحاث أخرى لاحقة ترتبط بالألعاب التعليمية لموضوعات جديدة أو لمواد دراسية مختلفة، وأيضاً الدراسة الوافية لجودة الحياة الصفية؛ حيث أنها متغير مهم، ومن المفاهيم الحديثة التي تلقى اهتماماً في الوقت الحالي.

مصطلحات البحث

1- استراتيجية الألعاب التعليمية Educational Games:

عَرف هاني رمضان ويمينة عبدالي (2020، 712) استراتيجية الألعاب التعليمية بأنها استراتيجية تفاعلية، تتسم بالتنظيم المحكم لمختلف مراحل اللعبة ولا تتسم بالعشوائية حتى يتم تقويم أداء الطلاب، وتتضمن أنواع مختلفة من الألعاب، مثل: الألعاب التثقفية، وألعاب الذكاء، وألعاب الحركة.

- **تعريف استراتيجية الألعاب التعليمية إجرائياً:** هي استراتيجية تدريسية تتضمن مجموعة من الأنشطة التعليمية المحكمة الإطار، وذلك باستخدام مجموعة ألعاب منظمة وهادفة يتم اختيارها وتصميمها وفقاً لمعيار العمر، وخصائص واحتياجات الطلاب، ولموضوع الدرس، ويقتصر دور المعلم فيها على التنظيم والتوجيه بشكل يحفز من قدراتهم العقلية ويحقق الأهداف التربوية المنشودة.

2- جودة الحياة الصفية Quality Of classroom Life:

عرف فوزي سمارة (2017، 67) جودة الحياة الصفية بأنها الحياة التي تشعر الطالب بالأمن والأمان والطمأنينة

وتقلل من المشكلات الصفية، وتنمي العلاقات البينية الإيجابية بين الطلاب وبعضهم، وبين الطلاب والمعلمين.

- **تعريف جودة الحياة الصفية إجرائياً:** شعور الطلاب بالسعادة والاستمتاع الناتج عن أدائهم لأدوارهم ومهامهم المكلفين بها في الصف في أثناء الألعاب التعليمية وفي الوقت المحدد لها، وشعورهم بالقبول والمقبولية والاحترام المتبادل بينهم وبين المعلم، وبين بعضهم البعض مما يؤثر بشكل إيجابي في نواتج التعلم وفي مستوى حياة الطالب النفسية والاجتماعية داخل الصف.

الإطار النظري للبحث:

1- المحور الأول: استراتيجية الألعاب التعليمية

- **ماهية استراتيجية الألعاب التعليمية**

عرف شريف الأتربي (2019، 183) استراتيجية الألعاب التعليمية بأنها استراتيجية تهدف إلى تعليم الطلاب موضوعات الدراسة من خلال الألعاب المسلية بغرض توليد الإثارة والتشويق التي تحبب الطلاب في تعلم هذه الموضوعات، بحيث تحوي كل لعبة على عدد من المكونات منها مضمون اللعبة، والأهداف التعليمية للعبة وقواعد اللعبة ودور الطلاب اللاعبين والتعليمات الخاصة باللعب.

كما أوضح Tlili& Chang (2019, P. 4) أن استراتيجية الألعاب التعليمية هي استراتيجية تعمل على انغماس الطلاب في التعلم باستخدام الألعاب الجادة التي تصمم لتحسين المهارات وأداء الطالب داخل حجرة الصف وذلك بمختلف البيئات التعليمية، فلا يقتصر استخدامها على عمر أو ثقافة أو مواد دراسية معينة، فهي توفر تجربة تعليمية فريدة من نوعها.

- **أهداف استراتيجية الألعاب التعليمية:**

تهدف استراتيجية الألعاب التعليمية إلى تحقيق أغراض تربوية متعددة ومنها:

1- أهداف معرفية:

- تنمية الجوانب المعرفية المختلفة للطلاب، وذلك من خلال فهم قواعد اللعب وقوانينه، وقدرتهم على التحليل والتركيب وتكوين صور عقلية للأشياء والحركات المطلوبة في نطاق اللعب؛ حتى يتمكن من اللعب بنجاح. (لمياء خيري، 2018، 221؛ أكرم أحمد، 2019، 156).
- إكساب الطالب المعلومات والمعارف والمهارات المتنوعة، وتثبيتها حيث إن المعلومة التي يتم تقديمها من خلال لعبة لا يمكن أن ينساها الطالب، حيث يستخدم أكثر من حاسة عند ممارسة الألعاب المتنوعة.
- تنمية مهارات حل المشكلة، واتخاذ القرارات السليمة. (Dicheva, D, et al., 2015, P.1)

2- أهداف مهارية:

- تنمية مهارات الطلاب من خلال تطبيق بعض المهارات لدى الطلاب على الألعاب، وربط عمليات التدريب على بعض المهارات بإضفاء المرح والسعادة مما يزيد من فاعلية الطالب للتعلم، وإتقان تلك المهارات (عنود الخريشا، 2013، 37- 38).
- تدريب الطلاب على مهارات السرعة والدقة والإتقان.(Huang, W.& Soman, D.,2013, P.9)

3- أهداف وجدانية:

- تنمية الناحية الانفعالية للطالب، من خلال تنمية الانفعالات الإيجابية مثل تقبل الفشل أو الخسارة في اللعبة، والابتعاد عن الانفعالات السلبية مثل الانفعال والمشاجرة (لمياء خيري، 2018، 221).
- إكساب الطالب الثقة بالنفس، وتأكيد ذاتية الطالب من خلال التفوق على الآخرين فردياً أو في نطاق الجماعة (أكرم أحمد، 2019، 156).
- إكساب الطالب بعض القيم التربوية مثل التنافس المشروع، اتخاذ القرار، التحلي بالصبر، وتحمل المسؤولية (عنود الخريشا، 2013، 37؛ عبد الله أمبوسعيدي و سليمان البلوشي، 2018، 628).

4- أهداف اجتماعية:

- تنمية المشاركة الإيجابية، والتعاون، والتواصل البناء، والتفاعل الإيجابي مع الآخرين. (زبيدة قرني، 2013)

- تعليم وتدريب الطلاب اتباع واحترام القوانين والقواعد، واحترام آراء الآخرين وأدوارهم. (عبد الله أمبوسعيدي و سليمان البلوشي، 2018، 628)

- **تصنيفات وأنواع الألعاب التعليمية:**

1- تصنيف (أحمد عبد اللطيف، 2018، 81؛ لمياء خيري، 2018، 223-224):

أ - الدمي والنماذج والمجسمات.

ب- الألعاب الحركية: مثل ألعاب الرمي والقذف، والتركيب، والسباق، والقفز، والمصارعة، والجري، وألعاب الكرة.

ج- ألعاب الذكاء: مثل الفوازير، حل المشكلات، الكلمات المتقاطعة، وألعاب التفكير المنطقي..إلخ.

د- الألعاب التمثيلية: مثل التمثيل المسرحي، ولعب الأدوار، واللعب الإيهامي.

هـ- ألعاب الحظ: مثل السلم والثعبان، والدومينو، وألعاب التخمين.

و- القصص والألعاب التثقفية: مثل المسابقات الشعرية، وبطاقات التعبير.

ط- ألعاب اللوحة وألعاب البطاقة.

ي- ألعاب الغناء والرقص: الغناء التمثيلي، وتقليد الأغاني، والأناشيد الوطنية، والرقص الشعبي، والرقص الإيقاعي التعبيري.

- كما صنفت زبيدة قرني (2013، 252) الألعاب التعليمية إلى:

أ - الألعاب الحركية: وهي الألعاب التي تهدف إلى التخلص من الطاقة الزائدة للطالب.

ب- الألعاب اللغوية: وتشمل الألعاب التي تستخدم الرموز والمصطلحات والتعبير الجيد.

ج- الألعاب التمثيلية: وتتمثل في الألعاب الدرامية، ولعب الأدوار.

د- الألعاب الكمبيوترية (الإلكترونية): هي الألعاب التي يتفاعل فيها الطالب بإيجابية مع الكمبيوتر وتستخدم لتحقيق أهداف محددة مثل تنمية المفاهيم، والمهارات، والاتجاهات العلمية، ويتخذ الطالب القرار السريع بنفسه، ويتعلم الصبر والمثابرة للوصول للنتائج المرجوة.

هـ - ألعاب المباريات: وهي الألعاب التي تقوم على المنافسة بين أفراد وجماعات، وتنتهي بتحديد الفائز في اللعبة.

- **مراحل وخطوات استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في التدريس:**

يمر استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في التدريس بمختلف مواقفه بعدة مراحل وخطوات، وفيما يلي هذه المراحل والخطوات:

- حدد عبد الله أمبوسعيدي وسليمان البلوشي (2018، 628-629) ثلاث مراحل لاستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في التدريس داخل الغرفة الصفية، وهي:

1- مرحلة ما قبل اللعب (الأعداد)، وتتضمن:

- تحديد مخرجات التعلم المراد تحقيقها من اللعبة.
- اختيار اللعبة التعليمية المناسبة لطبيعة الدرس، ولطبيعة المرحلة العمرية.
- توفير المواد والأدوات اللازمة للعبة.
- معرفة القوانين التي تنظم سير اللعب.
- تجريب اللعبة قبل استخدامها.

2- في أثناء اللعب (الاستخدام أو التنفيذ)، وتتطلب:

- توضيح قوانين وقواعد اللعبة.
- إثارة انتباه الطلاب للعبة قبل البدء فيها.
- تقسيم الطلبة إلى مجموعات أو فرادي حسب ما تقتضيه اللعبة.
- توزيع الأدوار على الطلاب.

3- ما بعد اللعب (التقويم):

- مناقشة الطلاب في اللعبة المستخدمة، والأدوار التي قاموا بها.
- معرفة مدى تحقق أهداف أو مخرجات التعلم المرتبطة باللعبة.
- توضيح المفاهيم العلمية المكتسبة والمرتبطة باللعبة.
- إعادة تهئية المكان الذي تم استخدامه للعبة، ليستفيد منه الطلاب في مواقف تدريسية أخرى.

2- المحور الثاني: جودة الحياة الصفية

- **ماهية جودة الحياة الصفية Quality Of classroom Life:**

عرف أحمد عسيري (2009، 37) جودة الحياة الصفية بأنها: "شعور الطلاب بالرضا والارتياح لوجودهم في الصف المدرسي، وإحساسهم بالطمأنينة في وجود المعلم، وإيجابية في التعامل فيما بينهم بشكل يؤدي إلى تحقيق الأهداف التربوية المنشودة".

وتُعرف عزة فتحي (2016، 180) جودة الحياة الصفية بأنها: "المشاعر الإيجابية التي يشعر بها الطلاب من رضا وسعادة وبهجة وقدرة على المرح، وحياة داخل الصف ذات معنى لما يوفره المعلم من إشباع لحاجاتهم للحب والاحترام والطمأنينة؛ مما يجعلهم أكثر ضبطاً للذات واحتراماً للنفس والآخر وأكثر ميلاً للسلمية والإنتاجية".

- **محددات جودة الحياة الصفية:**

لقد أوضحت هانم مصطفى (2009، 227 - 233) محددات جودة الحياة الصفية، حيث تنقسم إلى:

أ-محددات ذاتية:

وهي التي تتضمن إدراك الطالب للرضا عن الحياة الصفية من منظوره الشخصي وتتضمن ثلاثة أبعاد:

1- البعد الوجداني: ويشمل:

- **إشباع الحاجات النفسية:** يعد من العوامل المنبئة بكل من السعادة في العلاقات، والسعادة الفردية.
- **المسؤولية الشخصية:** وجود مستويات مرتفعة من الشعور بالمسؤولية الشخصية ذات علاقة إيجابية بجودة حياة الطالب داخل الصف.
- **الدافعية الداخلية:** حيث إن مستوى الدافعية المرتفع للطالب يمكن أن يكون أقوى منبئ بجودة الحياة الصفية.

2- البعد الاجتماعي: ويشمل:

- **جودة العلاقات:** حيث إن وجود علاقات تتميز بالجودة مع المعلمين ومع زملائهم، وإشباع هذه العلاقات بين الطلاب وبعضهم، وبين الطلاب ومعلميهم ذات علاقة إيجابية ودالة على جودة الحياة الصفية.
- **المسؤولية الاجتماعية:** حيث إن وجود مستويات مرتفعة من الشعور بالمسؤولية الاجتماعية من العوامل المهمة في تحقيق جودة الحياة الصفية.

3- البعد المعرفي: ويشمل:

- **الكفاءة التعليمية:Educational-Efficiency** تعد من العوامل التي تسهم في تحقيق جودة الحياة الصفية، فشعور الطلاب بكفاءة الذات، والقدرة على إنجاز الأعمال بكفاءة عالية، يؤدي إلى شعورهم بجودة حياتهم داخل الصف.
- **حل المشكلات:** حيث إن مساعدة الطلاب على تقييم الذات وحل المشكلات من خلال تقييم (ما يريدونه Wants، وما يفعلونه Doing للحصول على ما يرغبون فيه) يؤدي إلى تحسين كبير في شعور الطلاب بالتحكم الداخلي، والمسؤولية تجاه ما يفعلونه، واختزال كثير من مشكلات النظام في الفصول، وتحسين جودة العمل المدرسي.
- **صناعة القرار:** إشراك الطلاب في صناعة القرارات المدرسية والصفية يساعد على تنمية الثقة بالنفس والمسؤولية والاستقلالية لدى الطلاب، ويسهم في النجاح الأكاديمي.
- **جودة العمل:** حيث إن قيام الطلاب بأداء بعض الأعمال التي تتميز بالجودة من العوامل الدالة على جودة الحياة داخل الصف.

ب- محددات موضوعية:

وهي التي تعبر عن خصائص الموقف الذي يعيش فيه الطالب والذي يؤثر في إدراكه لجودة الحياة الصفية، والتي تمثل رضا الطالب عن خصائص الموقف التعليمي، **وتتضمن:**

- **خصائص المعلم وأدواره:** حيث يعتبر أداء المعلم لأدواره بشكل جيد في الفصل، ورضا الطلاب عن

المعلمين من أكثر المتغيرات ذات العلاقة بتحسن أداء الطلاب وشعورهم بجودة الحياة داخل الصف.

- **عامل المساندة الاجتماعية Social Support:** فشعور الطالب بالمساندة الاجتماعية من الأصدقاء، والمعلمين له تأثير إيجابي في شعوره بجودة حياته داخل الصف.
- **بيئة الفصل Class Environment:** تؤكد العديد من الدراسات أن بيئة الفصل من العوامل المهمة المؤثرة في جودة الحياة الصفية، وتعد من العوامل المنبئة بالنجاح الأكاديمي، وتتضمن (استخدام التعلم التعاوني- الشعور بالأمن النفسي- توافر فرص النجاح).

- **سمات الحياة الصفية ذات الجودة:**

وللحياة الصفية ذات الجودة سمات تميزها عن سواها، حيث:

- تراعي الفروق الفردية بين الطلاب.
- تكون بمثابة بيئة تعلم تشاركية بحيث يسهم كل من الطلاب والمعلمين في العملية التربوية، ويكون دور المعلم فيها موجهاً ومرشداً للطلاب وليس مُعطيًا للمعلومات.
- تتسم بالتفاعل الإيجابي المتبادل بين الطلاب والمعلمين داخل الغرفة الصفية وخارجها.
- لا يشعر فيها الطالب بالخوف من الفشل.
- يتم فيها إدارة الوقت بشكل فعال داخل الصف. (فوزي سمارة، 2017، 68 - 69)
- تشعر كل طالب داخل الصف بكيانه وبأن له أهمية ودورًا يجب أن يؤديه.
- تنمي لدى الطالب الثقة بالنفس، ومشاعر التعاطف والتعاون مع الآخرين.
- تساعد المعلم على توفير جو يتسم بالطمانينة. (أيوب دخل الله، 2015، 104- 106)
- تعمل على إيجاد جو اجتماعي انفعالي إيجابي داخل الغرفة الصفية. (عفت الطناوي، 2016، 128)

- **أهمية جودة الحياة الصفية:**

تساعد جودة الحياة الصفية على تحقيق أهداف ونواتج تعليمية تسهم في نجاح العملية التعليمية، وذلك كالتالي:

1- الأهداف المعرفية:

تساعد جودة الحياة الصفية على توفير بيئة مادية ونفسية حافزة على التعلم بشوق وبهجة ومرح، ومشجعة على الإبداع والابتكار، والتوظيف الفعال للمعلومات دون حفظها، ليتمكن الطالب من نقل أثر التعلم وتطبيقه بصورة فعالة في مواقف جديدة، مما ينمي الناحية العقلية للطالب، ويكسبه المعارف والخبرات المتنوعة التي تمكنه من أداء مهامه الصفية بكفاءة، وترفع من مستوى تحصيله العلمي والمعرفي. (السيد البهواشي، وهند الشريف، 2015، 100؛ 106)

2- الأهداف السلوكية:

تساعد جودة الحياة الصفية على شعور الطالب بالأمن والطمأنينة والارتياح داخل الصف، فلا يحس فيها بالخوف أو التهديد سواء من معلمه أو زملائه، مما يعزز من تفاعله الإيجابي داخل الصف، ويجعله يقوم بأعماله ومهامه الصفية بنشاط ومرح، ويكسبه العديد من المهارات والسلوكيات المطلوبة والتحسين المستمر في ذلك. (عبد الحميد شعلان، وأحمد شعلان، 2016، 11).

3- الأهداف والوجدانية والاجتماعية:

تساعد جودة الحياة الصفية على توفير جو وجداني واجتماعي ملائم داخل الصف الذي يعنى بتوفير علاقات إنسانية سوية، تتسم بالمودة والتفاهم والتسامح، ويعزز من تماسكهم وتعاونهم وقبولهم لبعضهم البعض، عندئذ يغلب على أفراده الشعور بالتسامح والدفء ومحبة بعضهم البعض، فيتيح للطلاب الرغبة في المشاركة بأنشطة التعلم بكفاءة وفاعلية. (محمد حمدان، 2015، 178؛ عصام سيد، 2019، 111).

وقد لخصت دراسة (Citro, T., et al., 2018, P. Preface, vii–viii) أهمية جودة الحياة الصفية في تعزيز وتحقيق الأهداف (المعرفية والأكاديمية، السلوكية، والوجدانية والاجتماعية).

ويتضح مما سبق أن أهمية جودة الحياة الصفية تتلخص في العمل على تحقيق الأهداف التربوية والتعليمية المتنوعة (معرفية- سلوكية مهارية- وجدانية) مما يسهم في إعداد طالب قادر على تحمل مسؤولية بناء مستقبله وأيضا مجتمعه ووطنه.

إجراءات البحث:

للإجابة عن تساؤلات البحث والتأكد من صحة الفروض، اتبعت الباحثة الإجراءات الآتية:

1- الاطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة العربية والأجنبية المتعلقة بمتغيرات البحث الحالي (الألعاب التعليمية – جودة الحياة الصفية – التحصيل المعرفي)

2- إعداد أدوات التجريب وتضمنت:

أ- إعداد المحتوى الدراسي: حيث تم:

- اختيار الوحدة الدراسية: وذلك باختيار الوحدة الثالثة "العمليات المعرفية" من مادة علم النفس للصف الثاني الثانوي للفصل الدراسى الثانى لعام (2022-2023) موضعاً للبحث الحالي.
- تحليل محتوى الوحدة الدراسية المختارة.
- إعداد الألعاب التعليمية المناسبة لموضوعات الوحدة الدراسية.

ب- صياغة المحتوى الدراسي باستراتيجية الألعاب التعليمية في شكل:

- دليل المعلم، وأوراق عمل الطلاب.

3- إعداد أدوات القياس: حيث تم:

- إعداد أدوات القياس، وتضمنت:

أ- اختبار التحصيل المعرفي في وحدة العمليات المعرفية حيث تضمن المستويات المعرفية الآتية:

- الفهم – التطبيق – التحليل – التركيب – التقويم.

ب- مقياس جودة الحياة الصفية وتضمن الأبعاد الآتية:

- البعد النفسي – البعد الاجتماعي – البعد المعرفي (الأكاديمي).

- عرض أدوات القياس السابقة على مجموعة من المحكمين للتأكد من مدى الصلاحية للتطبيق، وإجراء التعديلات المطلوبة.
- التحقق من صدق وثبات هذه الأدوات بالأساليب الإحصائية المناسبة.

4- التصميم التجريبي للبحث، وذلك كما يلي:

- اختيار مجموعة من طلاب الصف الثاني الثانوي ممن يدرسون مادة علم النفس وتقسيمهم إلى مجموعتين (تجريبية وضابطة).
- تطبيق أدوات القياس قبلياً على مجموعتي البحث التجريبية والضابطة.
- إجراء تجربة البحث وذلك بالتدريس لمجموعتي البحث:

أ- المجموعة الضابطة: تدريس وحدة "العمليات المعرفية" باستخدام الطريقة التقليدية للتدريس.

ب- المجموعة التجريبية: تدريس وحدة "العمليات المعرفية" باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية.

- تطبيق أدوات القياس بعدياً على مجموعتي البحث وذلك بعد تدريس الوحدة المختارة.
- رصد النتائج وتحليلها ومعالجتها إحصائياً ومناقشتها في ضوء فروض وتساؤلات البحث.
- تقديم أهم التوصيات والبحوث المقترحة في ضوء نتائج البحث.

أساليب المعالجة الإحصائية للبحث.

تم استخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS. V26) من خلال أساليب التحليل التالية:

- أساليب الإحصاء الوصفي (المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية) لمتغيرات البحث.
- معامل ارتباط بيرسون (Pearson correlation coefficient) لحساب الاتساق الداخلي والارتباط بين متغيرات البحث في القياس البعدي.
- اختبار "ت" لعينتين مرتبطتين (Paired Samples T Test) في القياسات القبلية البعدية للمجموعة التجريبية.
- اختبار "ت" لعينتين مستقلتين (Independent-Samples T Test) في القياسات البعدية بين المجموعتين (التجريبية والضابطة).

نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها

أولا: عرض النتائج، وتتضمن:

1- عرض النتائج الخاصة بالإجابة عن السؤال البحثي الثاني، ومفاد هذا السؤال: ما فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تعزيز جودة الحياة الصفية لدى طلاب الصف الثاني الثانوي الدارسين لمادة علم النفس؟

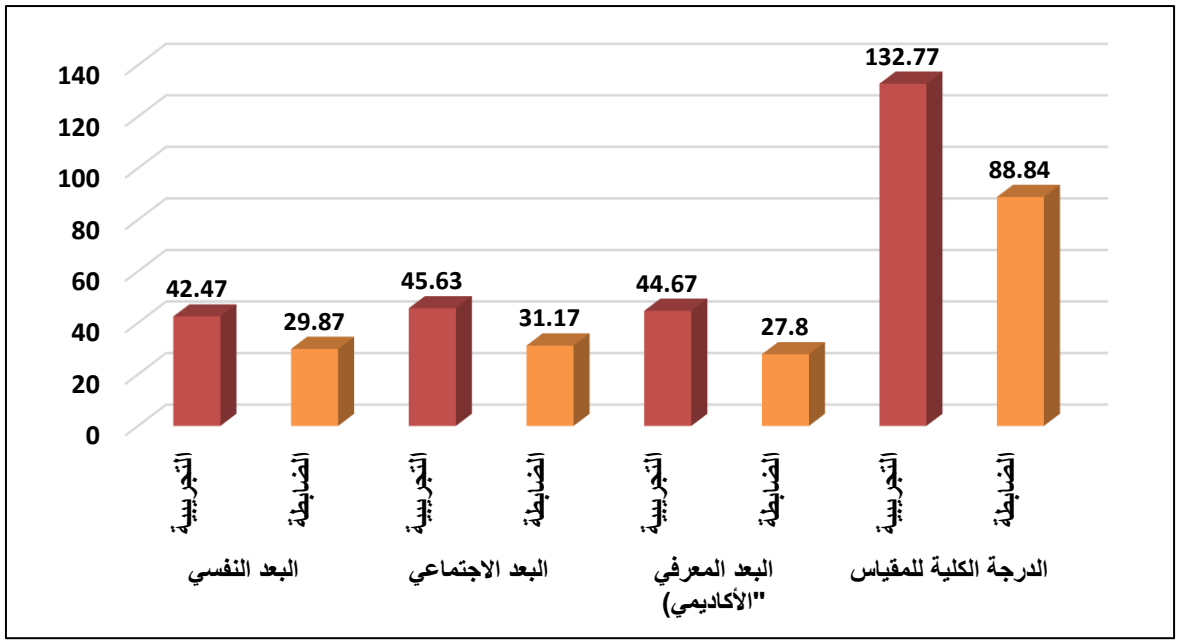
وقد تم التحقق من الفرض الأول الذي ينص على: "

يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس جودة الحياة الصفية لصالح المجموعة التجريبية"، وذلك باستخدام اختبار "ت" لعينتين مستقلتين (Independent – Samples T Test) بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس جودة الحياة الصفية بعد تطبيق استراتيجة الألعاب التعليمية على طلاب المجموعة التجريبية، والجدول التالي يوضح النتائج.

جدول (1) نتائج اختبار "ت" لعينتين مستقلتين بين متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة على مقياس جودة الحياة الصفية في التطبيق البعدي

مقياس جودة الحياة الصفية	المجموعات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	مستوى الدلالة
البعد النفسي	التجريبية	30	42.47	8.093	5.994	58	0.05 دالة
	الضابطة	30	29.87	8.190			
البعد الاجتماعي	التجريبية	30	45.63	7.871	7.860	58	0.05 دالة
	الضابطة	30	31.17	6.297			
البعد المعرفي "الأكاديمي)	التجريبية	30	44.67	4.787	10.522	58	0.05 دالة
	الضابطة	30	27.80	7.359			
الدرجة الكلية للمقياس	التجريبية	30	132.77	11.834	13.070	58	0.05 دالة
	الضابطة	30	88.84	14.103			

قيمة "ت" الجدولية (2.00) عند درجات حرية (58) ومستوى دلالة (0.05)



شكل (1) التمثيل البياني لمتوسطات درجات المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي لمقياس جودة الحياة الصفية

يتبين من جدول (1) وشكل (1) أن قيمة "ت" للفرق بين المجموعتين التجريبية والضابطة على (البعد النفسي) جاءت بقيمة (5.994)، وعلى (البعد الاجتماعي) جاءت بقيمة (7.860)، وعلى (البعد المعرفي" الأكاديمي") جاءت بقيمة (10.522)، كما جاءت قيمة "ت" للدرجة الكلية للمقياس (13.070) وجميعها دالة عند (0.05) وهي قيم أكبر من القيمة الجدولية لها وهي (2.00) عند درجات حرية (58) ومستوى دلالة (0.05) مما يدل على تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في القياس البعدي لجودة الحياة الصفية.

وبناء على نتائج جدول (1) وشكل (1) فقد تم قبول الفرض الأول للبحث والذي ينص على: "**يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس جودة الحياة الصفية لصالح المجموعة التجريبية**".

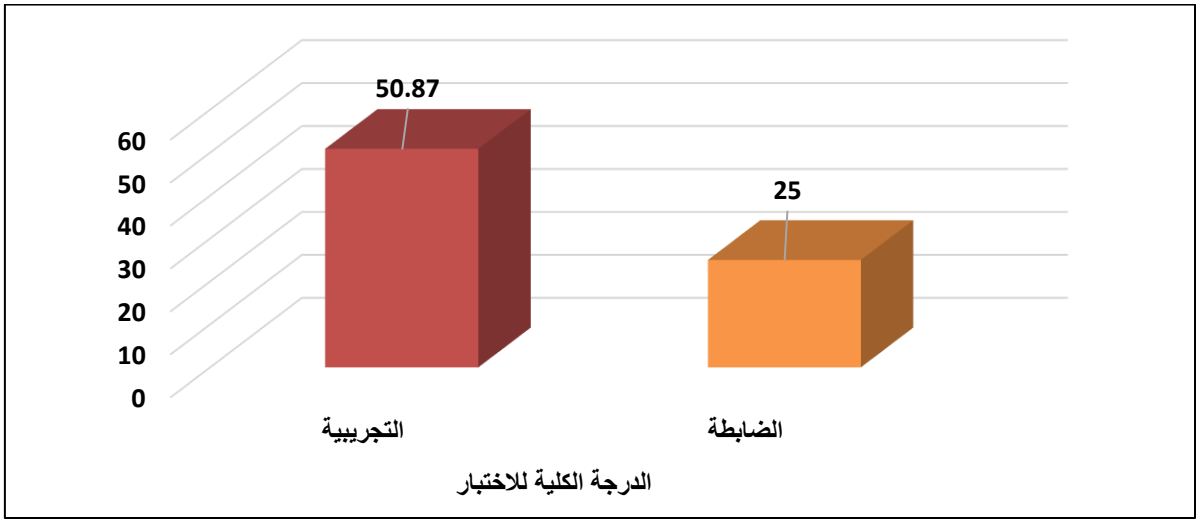
2- عرض النتائج الخاصة بالإجابة عن السؤال البحثي الثالث، ومفاد هذا السؤال: ما فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تعزيز التحصيل المعرفي في مادة علم النفس لدى طلاب الصف الثاني الثانوي؟

وقد تم التحقق من الفرض الثاني الذي ينص على: "**يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار التحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية**"، وذلك باستخدام اختبار "ت" لعينتين مستقلتين (Independent Samples T Test –) بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة على الاختبار التحصيلي بعد تطبيق استراتيجة الألعاب التعليمية على طلاب المجموعة التجريبية، والجدول التالي يوضح النتائج.

جدول (2) نتائج اختبار "ت" لعينتين مستقلتين بين متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة على اختبار التحصيل المعرفي في التطبيق البعدي

اختبار التحصيل المعرفي	المجموعات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجات الحرية	مستوى الدلالة
الدرجة الكلية للاختبار	التجريبية	30	50.87	4.023	20.893	58	0.05 دالة
	الضابطة	30	25.00	5.458			

قيمة "ت" الجدولية (2.00) عند درجات حرية (58) ومستوى دلالة (0.05)



شكل (2) التمثيل البياني لمتوسطات درجات المجموعتين (التجريبية والضابطة) في التطبيق البعدي للتحصيل المعرفي

يتبين من جدول (2) وشكل (2) أن قيمة "ت" للفرق بين المجموعتين التجريبية والضابطة على الدرجة الكلية لاختبار التحصيل المعرفي (20.893) وهي دالة عند (0.05)، وهي قيم أكبر من القيمة الجدولية لها وهي (2.00) عند درجات حرية (58) ومستوى دلالة (0.05)؛ مما يدل على تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في القياس البعدي للتحصيل المعرفي.

وبناء على نتائج جدول (2) وشكل (2) فقد تم قبول الفرض الثاني للبحث والذي ينص على: "**يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار التحصيل المعرفي لصالح المجموعة التجريبية**".

ثانياً: مناقشة وتفسير النتائج:

1- مناقشة وتفسير النتائج الخاصة بالإجابة عن السؤال البحثي الثاني، ومفاد هذا السؤال: ما فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تعزيز جودة الحياة الصفية لدى طلاب الصف الثاني الثاني الدارسين لمادة علم النفس؟

وقد أظهرت النتائج الخاصة بالتطبيق البعدي لمقياس جودة الحياة الصفية لدى كل من مجموعتي البحث التجريبية والضابطة وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية، ويمكن أن يؤول ذلك إلى أن استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تدريس مادة علم النفس للمجموعة التجريبية ساعد في:

- إضفاء جو من المرح في أثناء ممارسة الألعاب التعليمية المتنوعة مما أسهم في إنشاء مشاعر إيجابية داخل الصف مثل الشعور بالرضا والتقبل والتوافق مع الحياة الصفية.
- إثارة الدافعية وبث الحماس والإيجابية لدى الطلاب وتدريبهم على استثمار وإدراة الوقت من خلال إنجاز المهام المكلفين بها في الألعاب في الوقت المحدد، مما انعكس إيجابياً على مستوى شعورهم بجودة حياتهم الصفية.
- تحقيق المتعة والاستمتاع والبهجة للطلاب من جراء أدائهم للألعاب التعليمية المتنوعة؛ مما جعلهم يشعرون بالسعادة والارتياح النفسي والاطمئنان داخل غرفة الصف.

2- مناقشة وتفسير النتائج بالإجابة عن السؤال البحثي الثالث، ومفاد هذا السؤال: ما فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تعزيز التحصيل المعرفي في مادة علم النفس لدى طلاب الصف الثاني الثانوي؟

أظهرت النتائج الخاصة بالتطبيق البعدي لاختبار التحصيل المعرفي في وحدة "العمليات المعرفية" لدى كل من مجموعتي البحث التجريبية والضابطة وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية، ويمكن أن يؤول ذلك إلى أن استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تدريس مادة علم النفس للمجموعة التجريبية ساعد في:

- اكتساب المعارف والمفاهيم الخاصة بالمادة من خلال الألعاب المتنوعة؛ حيث إنها جعلت الطلاب يدرسون ويقومون بمراجعة دروسهم لكي يحققوا الفوز في اللعبة؛ وبالتالي عزز من مستوى فهمهم للدروس دون الشعور بالملل مع زيادة الدافع والنشاط والاندماج في الموقف التعليمي؛ مما انعكس إيجابياً على مستوى تحصيلهم المعرفي.
- إثراء المحتوى المعرفي بالألعاب والمهام والأنشطة والتدريبات والوسائل المتنوعة؛ حيث أتاحت الفرص للطلاب لتحقيق التفاعل النشط مع المادة العلمية من مفاهيم ومبادئ ومهارات في جو واقعي قريب من مداركهم الحسية، والتعامل معها بأسلوب بسيط وممتع بعيد عن الحفظ والتلقين والملل، والمرور بخبرات تعليمية مباشرة وغير مباشرة؛ مما أدى إلى تعزيز التعلم والاحتفاظ بما تعلموه لفترة طويلة.
- شعور الطلاب بالسرور والمرح في أثناء أدائهم للألعاب التعليمية أسهم في تكوين اتجاهات إيجابية نحو المادة، وجعل التعلم ممتعاً، فأصبحوا أكثر حماساً وتشوقاً للتعلم مما عزز من مستوى تحصيلهم المعرفي.

توصيات البحث:

- تدريب معلمي المرحلة الثانوية على إعداد وتصميم الألعاب التعليمية المتنوعة والمناسبة للمرحلة الثانوية ولطبيعة المادة الدراسية.
- الاهتمام بتضمين استراتيجية الألعاب التعليمية ضمن مقررات مناهج وطرق التدريس للطلاب المعلمين بكليات التربية لتدريبهم العملي على كيفية استخدام هذه الاستراتيجية في التدريس للمرحلة الإعدادية والثانوية.
- تشجيع الطلاب والمعلمين والموجهين على استخدام الألعاب التعليمية بأنواعها المختلفة في الدراسة.
- عقد دورات تدريبية للمعلمين والموجهين بكيفية تحقيق الجودة للحياة الصفية في المراحل التعليمية المختلفة.
- إلقاء الضوء على إجراء المزيد من الدراسات المتعمقة والوافية لجودة الحياة الصفية بأبعادها المتنوعة.

البحوث المقترحة:

تقترح الباحثة أهم الموضوعات البحثية التالية وفقًا لنتائج هذا البحث:

- فاعلية برنامج إثرائي قائم على الألعاب التعليمية لتنمية التفكير المنتج لدى طلاب المرحلة الجامعية.
- أثر استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التواصل لدى الطلاب المعلمين تخصص علم النفس.
- فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية مهارة إدارة الوقت وحل المشكلات لدى طلاب المرحلة الثانوية.
- فاعلية استخدام استراتجية الألعاب التعليمية في تعزيز جودة الحياة الصفية، ومهارات التفكير العليا لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

المراجع:

المراجع العربية:

1. أحمد بن فايع بن أحمد عسيري(2009)، دور المعلمين والمشرفين ومديري المدارس في توفير المناخ الصفي الفعال في الصفوف العليا من المرحلة الابتدائية في المدينة المنورة، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القرى بالسعودية.
2. أحمد محمد أحمد عبد اللطيف (2018)، **استراتيجيات التدريس الحديثة،** القاهرة، مصر، دار زهور المعرفة والبركة.
3. أكرم قبيص أحمد (2019) **استراتيجيات تعليم الرياضيات وتعلمها للكبار ونظرية الذكاءات المتعددة،** القاهرة، مصر، وحدة النشر العلمي.
4. السيد عبد العزيز البهواشي، وهند محمد الشريف (2015) **المدخل إلى المناخ التعليمي الفعال،** القاهرة، مصر، عالم الكتب.
5. أيوب دخل الله (2015) **علم النفس التربوي- الخصائص النمائية والفروق الفردية والبيئة الصفية وانعكاساتها على العملية التعليمية،** بيروت، لبنان، دار الكتب العلمية.
6. حفيظة بنت سليمان البراشدية (2018)، أثر استخدام الألعاب التعليمية في غرس الثقافة المهنية لدى طالبات الصف العاشر بمحافظة جنوب الباطنة في سلطنة عمان، **مجلة الدراسات التربوية والنفسية،** المجلد 12، العدد 1، ص ص 198-212.
7. زبيدة محمد قرني (2013) **استراتيجيات التعلم النشط المتمركز حول الطالب،** القاهرة، مصر، المكتبة العصرية للنشر.
8. سارة محمد عبد الحفيظ (2017) الخصائص السيكومترية لمقياس جودة الحياة، **مجلة الإرشاد النفسي،** المجلد /العدد 50، ص ص 465-485.
9. سميرة ميسون (2017) البيئة الصفية كإحدى منافذ تنمية الابتكارية لدى التلاميذ، **مجلة جيل العلوم الإنسانية والاجتماعية،** العدد 36، ص ص 115 -125.
10. شريف الأتربي (2019) **التعليم بالتخيل. استراتيجية التعليم الإلكتروني وأدوات التعلم،** القاهرة، مصر، العربي للنشر.
11. صلاح الدين حسن حمدان (2018) **استراتيجيات التدريس الحديثة،** عمان، دار الموهبة للنشر.
12. عبد الحميد عبد الفتاح شعلان، أحمد إبراهيم شعلان (2016) **المدرسة الفعالة،** المنصورة، المكتبة العصرية للنشر والتوزيع.
13. عبد المحسن بن رشيد المبدل (2010) المكونات الإيجابية للبيئة الصفية في ضوء نظرية موراي وعلاقتها بمهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة الثانوية بالرياض، رسالة دكتوراة، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية بالسعودية.
14. عبد الله بن خميس أمبوسعيدي، سليمان بن محمد البلوشي (2018) **طرائق تدريس العلوم مفاهيم وتطبيقات عملية،** ط4، عمان، دار المسيرة للنشر.
15. عزة فتحي علي نعمة الله (2016) برنامج لإكساب معلمة علم الاجتماع مهارات إدارة سلوك الطلاب وفق التربية الإيجابية، وأثره على جودة الحياة النفسية للطلاب داخل الصف وشعور المعلمة بالأمن النفسي والأمل، **مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس،** العدد 70، ص ص 145-202.

16. عصام محمد عبد القادر سيد (2019) **سلسلة التنمية المهنية للمعلم**، الإسكندرية، دار التعليم الجامعي.
17. عفت مصطفى الطناوي (2016) **التدريس الفعال**، ط4، عمان. الأردن، دار الميسرة.
18. علي عبد السميع قورة، وجيه المرسي أبو لبن (2013) **الاستراتيجيات الحديثة في تعليم وتعلم اللغة**، القاهرة، مصر، مطبعة الشيماء.
19. عنود الشايش الخريشا (2013) **أسس المنهاج واللغة**، عمان، الأدرن، دار الحامد للنشر والتوزيع.
20. فوزي أحمد سمارة (2017) **التفاعل الصفي**، عمان، دار الخليج.
21. لمياء محمد أيمن خيري (2018) **التعلم النشط**، الجيزة، دار نشر يسطرون.
22. مدلين محسن هاشم أبو حسين (2021) أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب المفاهيم العلمية في مادة العلوم لدى طلبة الصف الخامس الأساسي في فلسطين، رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح الوطنية بفلسطين.
23. مشعل بدر أحمد ونبيل علي العوضي (2013) أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الرياضي لدى طلاب الصف التاسع بدولة الكويت، **مجلة التربية للبحوث التربوية والنفسية والاجتماعية**، المجلد1، العدد 153، ص ص 339-362.
24. محمد زياد حمدان (2015) **الإدارة الفعالة للتعليم الصفي المباشر وأونلاين**، دمشق، دار التربية الحديثة للنشر.
25. محمد صبري وهبة (2018) **التربية النفس حركية للأطفال ذوي الاضطرابات النمائية**، القاهرة. مصر، مكتبة الأنجلو المصرية.
26. محمد موسى محمد، وئام رمضان عرفة (2015) **التدريس الفعال**، القاهرة، مصر، دار الكتب المصرية.
27. محمود أحمد مراوح (2013) **تدريس التلاوة والتجويد**، الأردن، مركز ديبونو لتعليم التفكير.
28. منى سمير حسين الحسيني (2014) أثر ممارسة الألعاب التعليمية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، **مجلة كلية التربية**، المجلد/العدد 15، ص ص 660-687.
29. نجوى فوزي صالح ومروة نصر حسان (2018) أثر الألعاب التربوية على تنمية بعض مهارات اللغة العربية، **مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية بفلسطين**، المجلد 26، العدد 1، ص ص 330- 354.
30. وزارة التربية والتعليم (2015) **وثيقة علم النفس للمرحلة الثانوية**، القاهرة، مصر، مركز تطوير المناهج والمواد التعليمية.
31. هانم مصطفى محمد مصطفى (2009) تحسين جودة حياة الطالب باستخدام برنامج إرشادي قائم على نظرية الاختيار، **مجلة كلية التربية بالإسماعيلية**، المجلد/العدد 14، ص ص 157- 196.
32. هاني إسماعيل رمضان، ويمينة عبدالي (2020) **أبحاث المؤتمر الدولي الأول: العربية للناطقين بغيرها الحاضر والمستقبل من 1-2 أغسطس 2019**، جامعة غيرسون، تركيا، المنتدى العربي التركي للتبادل اللغوي.

المراجع الأجنبية:

1. Ahmad, M. (2022) Game Designers 'Perspectives: Interception Educational Games Design, **Proceedings of the 16 th European Conference on Games Based Learning, Lusófona University Lisbon, Portuga, 6-7 October,** PP. 11-20, UK, Academic Conferences and Publishing International Limited.
2. Annetta, L.A., Cheng, M.-T.& Homles, S. (2010) Assessing Twenty-first century skills through a teacher created video game for high school biology students, **Research in science &technological Education**, Vol. 28, No.2, PP 101-114.
3. Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G.& Angelova, G. (2015) Gamification in Education: A Systematic Mapping Study, **Journal of Educational Technology & Society,** Volume 18, No 3, PP. 75-88.
4. Citro, T.A., Bonanno-Sotiropoulos, K., Young, N.D (2018) **Paving the Pathway for Educational Success: Effective Classroom Strategies for student with learning disabilities**, New York, London, Rowman& Littlefield for publishing.
5. Franco-Mariscal, A.J. & Oliva-Martínez, J., M. (2015) Students' Perceptions about the Use of Educational Games as a Tool for Teaching the Periodic Table of Elements at the High School Level, **Journal of Chemical Education,** Volume 92, Issue 2, PP.278-285.
6. Huang, W.H.& Soman, D. (2013) A Practitioner's Guide to Gamification of education, **Research Reports Series :Behavioural Economics in Action**, Rotman school of management, University of Toronto
7. Tlili, A., & Chang, M. (2019) **Data Analytics Approaches in Educational Games and Gamification System,** Singapore, Springer.