بحث عن

أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتحسين التحصيل الدراسي للطلاب ذوي الإعاقة بمراكز الدمج الحكومية بدولة قطر

Impact of using electronic educational games to improve the academic achievement of students with disabilities in government integration centers in the State of Qatar

إعداد

د. عبدالناصر عبدالرحيم فخرو

قسم العلوم النفسية- كلية التربية – جامعة قطر

د. طارق عبدالمجيد كامل أحمد

وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي – دولة قطر

2024

مستخلص البحث:

هدف البحث إلى بيان أثر استخدام برنامج تدريسي يفعل من استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية للطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة بمراكز الدمج بالمدارس الحكومية بدولة قطر ، حيث استخدام الباحثان المنهج شبه التجريبي على عينة مكونة من (70) طالب وطالبة من أربعة مدارس بنين وبنات بها مراكز دمج وتم تقسيمهم لمجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية وتم تقنين العينتين من حيث السن ومعامل الذكاء. تم استخدام البرنامج التدريبي الذي يفعل الألعاب التعليمية الالكترونية مع المجموعة التجريبية، بينما استخدمت طرق التدريس العادية مع المجموعة الضابطة تم استخدام التحليل الاحصائي T.test. أثبتت نتائج الدراسة تحسن التحصيل الدراسي لدى المجموعة التجريبية التي طبق معهم البرنامج مقارنة بنتائج المجموعة الضابطة بدرجة دالة إحصائيًا. أوصت الدراسة بتفعيل استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية مع الطلاب ذوي الإعاقة وذلك لتحسين التحصيل الدراسي وتطبيق ما تعلموه من خلال الألعاب التعليمية الالكترونية.

الكلمات المفتاحية:

الألعاب التعليمية الالكترونية– التحصيل الدراسي– الطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة.

Abstract:

The research aimed to show the impact of using a teaching program that does the use of educational electronic games for students with special needs in integration centers in public schools in the State of Qatar, where the researchers used the semi-experimental approach on a sample of (70) male and female students from four boys' and girls' schools with integration centers and they were divided into two groups, one of which is a control and the other is experimental, and the two samples were legalized in terms of age and intelligence coefficient. The training program that does electronic educational games was used with the experimental group, while the normal teaching methods were used with the control group, statistical analysis T.test was used. The results of the study proved the improvement of academic achievement among the experimental group with which the program was applied compared to the results of the control group to a statistically significant degree. The study recommended activating the use of educational electronic games with students with disabilities in order to improve academic achievement and apply what they have learned through electronic educational games.

key words:

Electronic educational games - academic achievement - students with special needs.

مقدمة:

تعتبر الألعاب التعليمية الالكترونية الرقمية واحدة من أهم مداخل تعليم الطلاب ذوي الإعاقة في العصر الحديث لما تمثله من جاذبية للطلاب فضلًا عن تنمية مهارات الانتباه والادراك والقدرة على تكوين المفهوم لديهم(Hardiyanti, 2019) وقد توصلت العديد من الدراسات التربوية إلى فعالية الألعاب التعليمية الالكترونية في تحسين المهارات المعرفية لطلاب الإعاقة الذهنية(Politis, et al 2025)، كما تشير دراسة (Hamadneh, et al ,2024) إلى أن استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية مع فئات الطلاب ذوي الإعاقة يحسن من مستواهم الدراسي ويزيد من مهاراتهم المعرفية، وان استخدام المعلمين لتلك الاستراتيجيات الحديثة يرجع لخبرتهم الكبيرة ومستواهم التعليمي في الدراسات العليا، وذلك نظرًا لأهميتها في تدريس الطلاب ذوي الإعاقة.

وقد أصبحت تكنولوجيا التعليم الإلكتروني عنوانًا لتعليم ذوي الاحتياجات الخاصة في القرن الحادي والعشرين الذي يطلق عليه بحق عصر ثورة المعلومات والاتصالات(Derks, et al 2024) ، وقد سعت دولة قطر لتوفير أحدث الإمكانات والأجهزة التكنولوجية للطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة من أجهزة تكنولوجية مساعدة وشبكات فائقة للإنترنت زودت بها جميع المدارس فضلًا عن التعليم الإلكتروني الذي أصبح متاحًا بجميع مدارس دولة قطر للثلاث مراحل(الابتدائية والاعدادية والثانوية) وهو ما وفر تكنولوجيا معلوماتية واتصالية هائلة للطلاب عامة وللطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة خاصة. كما وفرت وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي العديد من تطبيقات الذكاء الاصطناعي والكتب التفاعلية الالكترونية التي تحتوي على مواد رقمية تكنولوجية ممتعة تجذب انتباه الطلاب(فخرو ، أحمد، 2023) وهو ما ييسر استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية.

وتمثل الإعاقة الذهنية واحدة من أهم الإعاقات الموجودة بمدارس الدمج حيث يدمج طلاب الإعاقة الذهنية البسيطة (القابلين للتعلم) ضمن فصول العاديين مع توفير فصول ملحقة وغرف مصادر لتلبية احتياجات الطلبة وهو ما يتطلب ابتكار استراتيجيات وأساليب تجذب انتباه الطلاب وتنمي مهاراتهم الاكاديمية(Suhartini,et al ,2024).

ويتناول البحث الحالي خطة علاجية مبتكرة قام بها الباحثان مستفيدين من الإمكانات التي وفرتها وزارة التعليم والتعليم العالي القطرية والمواقع الإلكترونية التفاعلية لجذب انتباه وإدراك الطلاب أثناء التدريس لهم ومن ثم زيادة التحصيل الدراسي لطلاب الدمج ذوي الإعاقة الذهنية البسيطة واضطراب طيف التوحد من خلال استخدام الألعاب الالكترونية الرقمية في شرح وتطبيق ما تعلمه الطلاب في دروس مادة اللغة الانجليزية للطلاب ذوي الإعاقة بمراكز الدمج الحكومية بدولة قطر.

أهمية البحث:

يكتسب البحث الحالي أهميته كونه يساهم في حل مشكلة كبيرة جدًا تواجه معلمو التربية الخاصة وأولياء الأمور وهي ضعف مهارات الانتباه والادراك لدى الطلاب ذوي الإعاقة– بحكم إعاقتهم –إضافة إلى ذلك فإن كثرة تملل الطلاب ذوي الإعاقة وحاجتهم الدائمة إلى مثيرات سمعية وبصرية تشوقهم للعملية التعليمية تؤثر على تحصيلهم الدراسي ويمكن توضيح أهمية البحث في التالي:

أولًا– أهمية أكاديمية:

- وضع تصور نظري أكاديمي لأثر استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية الرقمية في تعليم وتدريب الطلاب ذوي الإعاقة بمراكز الدمج بالمدارس الحكومية.
- وضع تصور نظري أكاديمي لضوابط تصميم الألعاب التعليمية الالكترونية للطلاب ذوي الإعاقة.

ثانيًا أهمية تطبيقية :

- المساهمة في تجريب أساليب تدريسية مبتكرة لجذب الطلاب ذوي الإعاقة وتنمية مهاراتهم المعرفية.
- تحسين التحصيل الدراسي لدى الطلاب ذوي الإعاقة.

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي لتحقيق الآتي:

أولًا– في مجال التحصيل الدراسي:

- تحسين التحصيل الدراسي لدى الطلاب ذوي الإعاقة بمراكز الدمج بالمدارس.

ثانيًا في المجال التربوي:

- تحسين مهارات الانتباه والادراك لدى الطلاب ذوي الإعاقة.
- تحسين التحصيل الدراسي لدى الطلاب ذوي الإعاقة بمراكز الدمج.

ثالثًا– في مجال التطوير المهني:

- تجريب استراتيجيات وفنيات تدريسية جديدة ومبتكرة تفيد المعلمين في التنفيذ لتحسين مهارات الطلاب المعرفية والأكاديمية.

رابعًا– في المجال التقني التكنولوجي:

- ابتكار ألعاب إلكترونية جديدة تساهم في تحسين التحصيل الدراسي لدى الطلاب.

مشكلة البحث:

يعاني الطلاب ذوي الإعاقة بمراكز الدمج من القصور في مهارات الانتباه والادراك (Andreou, & Argatzopoulou,2024)وهو ما يؤثر على مهاراتهم الأكاديمية وذلك لأن الإعاقة الذهنية والتوحد من أعراضهما القصور في مهارات الانتباه والتذكر(Santinele,et al ,2024) وقد أثبتت العديد من الدراسات شغف الطلاب ذوي الإعاقة بالألعاب الالكترونية بما تحتويه من مثيرات سمعية وبصرية تجذب انتباه الطلاب ذوي الإعاقة(Carnemolla, & Steele, 2024) وتعتبر الألعاب التعليمية مدخلًا مهما من مداخل التدريس في العصر الحديث الذي يعتبر عصر الثورة الرقمية (Alkhawaldeh, M., & Khasawneh, M. , 2024) كما أشارت دراسة (Lorenzo, et al, 2024) إلى فعالية برامج وتطبيقات الألعاب التعليمية الالكترونية والروبوتات لتعليم الطلاب ذوي اضطراب طيف التوحد وتتمثل مشكلة البحث في التساؤلات التالية:

- ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية الرقمية في جذب انتباه وإدراك الطلاب للمادة العلمية؟
- ما أثر استخدام الألعاب الالكترونية الرقمية في تحسين التحصيل الدراسي لدى الطلاب؟

ويمكن تحديد أبعاد المشكلة البحثية فيما يلي:

ويستخدم الباحثان الألعاب الالكترونية الرقمية للتغلب على مشكلات الانتباه والادراك والقدرة على تكوين المفهوم لدى الطلاب ومن ثم تحسين التحصيل الدراسي.

الإطار النظري:

أنواع الدمج بدولة قطر:

توفر وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي لذوي الاحتياجات الخاصة ، عناية تربوية خاصة تحت إشراف إدارة التربية الخاصة ورعاية الموهوبين، وفقا إلى الاحتياجات الفردية لكل طالب، وعبر كوادر متخصصة. وتعمل الوزارة في هذا السياق على تزويدهم بفرص تعليم متنوعة تتماشى مع قدراتهم وإمكانياتهم من جهة، وتدفعهم للمساهمة الفعالة في بناء وتطوير المجتمع من جهة أخرى. كما تقدم خدمات التقييم التربوي والنفسي لطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة بهدف تحديد المدرسة التي تلبي احتياجاتهم، ومن ثم توفير أفضل الخدمات والبدائل التعليمية لفئة الطلبة من ذوي الإعاقة باختلاف أنواعها.

دمج الطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة:

يتم إلحاق الطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة بمدارس التعليم العام حسب نوع الخدمات المقدمة ووفقا لشدة ومستوى الحالة، فهناك المدارس التي تقدم خدمات الدعم وهي جميع مدارس التعليم العام التي تدعم احتياجات الطلبة من خلال متابعة الخطط العلاجية والترتيبات والتسهيلات سواء على مستوى التقييم أو البيئة المدرسية أو الأنشطة الصفية. والمدارس التي تقدم خدمات الدمج وهي مدارس حكومية يدرس فيها الطلبة ذوي اضطراب طيف التوحد والإعاقة الذهنية، وتتوفر فيها غرف المصادر والبرامج والخدمات والكوادر المتخصصة التي تخدمهم وتعزز قدراتهم الأكاديمية والاستقلالية كل حسب أهداف خطته الفردية. إلى جانب المدارس المتخصصة وهي معنية بتقديم الخدمات المكثفة للطلبة ذوي الاحتياجات الخاصة، حيث تتكون هذه المدارس من :

سلسلة مدارس الهداية:

وهي مدارس متخصصة للطلاب من ذوي الاحتياجات الخاصة من الطلبة ذوي الإعاقة الذهنية وذوي اضطراب التوحد، و يتم تقديم الخدمات المتكاملة عبر فريق متعدد التخصصات لتلبية جميع احتياجاتهم.

مجمع التربية السمعية:

هي المدارس مصممة لخدمة الطلبة من ذوي الإعاقة السمعية لتوفير الخدمات التعليمية المناسبة لهم ومساعدتهم على اكتساب المهارات والمعارف التي تخدمهم في الجوانب الأكاديمية وهي مدرسة التربية السمعية للبنين ومدرسة التربية السمعية للبنات.

معهد النور:

وهو معهد متخصص لطلاب الإعاقة الذهنية، ويتم دمج بعض حالاته بالمدارس العادية عن طريق الالتحاق بمدرسة خليفة الثانوية واليرموك الإعدادية، وكذلك بعض المدارس الخاصة بالفتيات طبقًا لشدة الإعاقة. (وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي، 2021).

**ويعرف الباحثان طلاب الدمج بانهم الطلاب الذين يدرسون بمراكز الدمج بالمدارس الحكومية عينة البحث، والذين يدرسون منهج بديل وفق قدراتهم واحتياجاتهم.

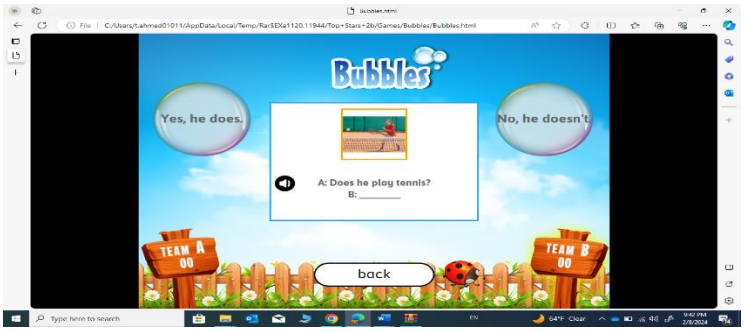
الألعاب الالكترونية الرقمية:

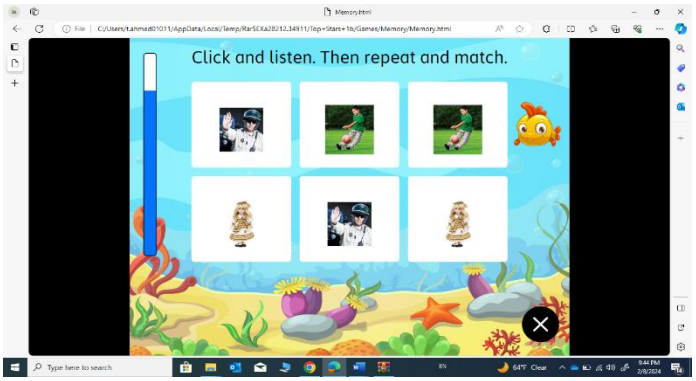
الألعاب الالكترونية الرقمية هي نشاط يكون فيه اللاعبون في نزاع مفتعل غير حقيقي وإنما على الشاشات والتطبيقات، وتكون نتائج هذا النزاع المفتعل قابلة للقياس الكمي ويطلق على اللعبة بأنها إلكترونية في حالة توفرها على هيئة رقمية (Bihari, 2024).

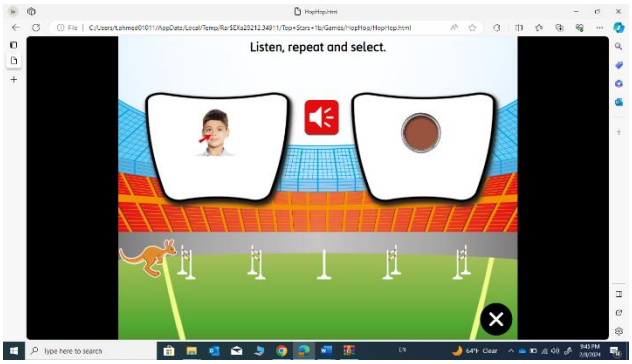
ويعرف الباحثان الألعاب الإلكترونية الرقمية بأنها الألعاب الموجودة بالكتب التفاعلية لمادة اللغة الإنجليزية، وكذلك على التابلت التعليمي وهي كما يلي:

1- لعبة الكلمات Hop Hop.
2- لعبة الذاكرةMemory.
3- لعبة Ice cream.
4- لعبة Bubbles.

وتوضح الأشكال التالية تلك الألعاب:







وتتضمن تلك الألعاب تدريبات شائقة لما تم تعلمه في الدروس كما تتضمن تطبيقات تنمي مهارات الانتباه والادراك وتقيس مهارات التذكر والفهم بأسلوب شائق.

الدراسات السابقة:

تناولت دراسة **(Praskidou,,et al, 2024)** أثر استخدام الألعاب الالكترونية مع الطلاب ذوي الإعاقة في تنمية مهارات تعلم اللغة الإنجليزية لعينة من الطلاب اليونايين بلغ عددهم (10) طلاب للمجموعة التجريبية وعدد (10) طلاب للمجموعة الضابطة، وقد أسفرت نتائج الدراسة عن تحسن مهارات التعلم للمجموعة التجريبية التي طبق تم استخدام الألعاب الالكترونية معها مقارنة بالمجموعة الضابطة.

أما **دراسة (Derks,,et al,2024)** فقد تناولت أثر استخدام استراتيجية ألعاب التحدي الإلكترونية بين الطلاب ذوي الإعاقة الذهنية البسيطة في تعزيز مهارات اليقظة الذهنية، وتقليل التوتر لدى البالغين من ذوي الإعاقة الذهنية البسيطة الذين طبقت عليهم التجربة مقارنة بالعينة الضابطة ممن لم تستخدم معهم ألعاب التحدي الإلكترونية.

وفي مجال استخدام المعلمين للألعاب الالكترونية مع الطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة أشارت **دراسة (Hamadneh, et al , 2024)** إلى تباين إحصاءات استخدام معلمو التربية الخاصة للألعاب الالكترونية حيث أظهرت نتائج الدراسة أن هناك متغيرات تؤثر على استخدام المعلمين للألعاب الالكترونية ترجع للجنس والمؤهل وسنوات الخبرة. وأوصت الدراسة بوضع وزارة التربية والتعليم خطط التطوير المهني للمعلمين لاستخدام الألعاب الالكترونية في التدريس لذوي الاعاقة.

وعرضت **دراسة(Politis,et al , 2025)** لفكرة استخدام التليفزيون التفاعلي التعليمي في تعليم الطلاب ذوي الإعاقة مع الأخذ في الاعتبار الاضطرابات التعليمية المعاصرة بسبب تفشي الأوبئة والكوارث الاجتماعية أو الطبيعية المماثلة، تركز هذه الفكرة على أحد أكثر الأبطال نشاطًا في الأجندة الناشئة لتوفير التعلم دون انقطاع عبر التعليم عن بعد .يستفيد التلفزيون التعليمي التفاعلي أيضًا من التقدم التكنولوجي المناسب الذي يزيد بشكل كبير من البنية التحتية للشبكات على مستوى العالم وينشر أدوات التعلم الناشئة من المؤسسات التي تقدم موارد تعليمية هائلة لمستخدميها، مثل التعليم الخاص .وهذا الأخير، الذي يرتبط بالعلاج الطبي أيضًا، يوفر نظرة ثاقبة حول كيفية نشر أساليب التدريس والتعلم الحنون .علاوة على ذلك، يتم نشر الروابط التي أنشأتها المؤسسات الحكومية والشركات والمدارس لتوفير هذه الخدمات كمركز فعال لتقديم الوسائط المتعددة التعليمية.

وفي مجال استخدامات ألعاب الفيديو مع الطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة تناولت **دراسة (Durkin,et al,2015)** إن الألعاب ذات النوعية الجيدة والتي تتسم بالتحدي والتثقيف والاستيعاب، يمكن أن تجعل التعلم ممتعًا وفعالًا .ولكن هل هذا هو الحال بالنسبة للأطفال الذين يعانون في المدرسة؟ تستعرض هذه الورقة الأدبيات الناشئة حول استخدامات ألعاب الفيديو من قبل الأطفال ذوي الاحتياجات التعليمية الخاصة .بالإشارة إلى كل من الألعاب الترفيهية والألعاب "الجادة"، فإننا نأخذ في الاعتبار الآثار المترتبة على صعوبات النمو والتعلم في اللعب، إمكانية تلبية الألعاب للاحتياجات المعرفية والتعليمية الخاصة، والإمكانات الاجتماعية من اللعب .ويتم تحديد الثغرات في المعرفة الحالية وتحديد اتجاهات البحوث المستقبلية.

التعليق على الدراسات السابقة:

نستخلص من الدراسات السابقة النقاط التالية:

1- تستخدم الألعاب الالكترونية لجذب انتباه الطلاب ذوي الإعاقة.

2- تساعد الألعاب الالكترونية في زيادة انتباه الطلاب.

3- يعتمد استخدام معلمو التربية الخاصة للألعاب الالكترونية مع الطلاب ذوي الإعاقة على الخبرة والجنس والمؤهل.

4- استخدمت بعض الدراسات الألعاب على التليفزيون التعليمي.

**وقد استفاد الباحثان من ذلك في إمكانية استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تحسين التحصيل الدراسي لدى الطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة.

فروض الدراسة:

1- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي.

2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي.

3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية.

أدوات القياس والتقييم:

أولًا- أدوات تشخيصية:

1- اختبار وكسلر للذكاء الإصدار الرابع(موجود بملف كل طالب من طلاب مركز الدمج).

2- مقياس فينلاند للسلوك التكيفي(موجود بملف كل طالب).

3- اختبار T.test للتحليل الاحصائي.

أدوات أساسية:

1- الألعاب الالكترونية التعليمية التفاعلية(موجودة بالكتب التفاعلية بموقع وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي).

2- البرنامج التدريسي المقترح.

تقنين وضبط المجموعتين الضابطة والتجريبية:

قام الباحثان بتقنين المجموعتان الضابطة والتجريبية احصائيًا في السن ومعامل الذكاء وفقًا للتالي:

جدول رقم(1) تقنين عينة البحث

م	المتغير	نوع المجموعة	ن	م	ع	T	الدلالة
1	السن	الضابطة	35	15.5	3.29	10.5	غير دالة
		التجريبية	35	15.1			
2	الذكاء	الضابطة	35	80	3.68	11	غير دالة
		التجريبية	35	73.8			

الاختيار التحصيلي:

صدق الاختبار:

قام الباحثان بإعداد اختبار تحصيلي لما درسه الطلاب خلال فترة تطبيق البرنامج وللتحقق من صدق الاختبار ومناسبته لمستويات الطلاب تم عرضه على متخصصين في التربية الخاصة وجاءت نتيجة الاتفاق بنسبة (93%) وتم حذف وتعديل ما أشار به المحكمين.

تم تطبيق الاختبار على عينة التقنين وعددها(15) طلاب من ذوي الإعاقة ثم تم تطبيق الاختبار بعد (15 يوم) وجاءت نتائج الاختبار كالتالي:

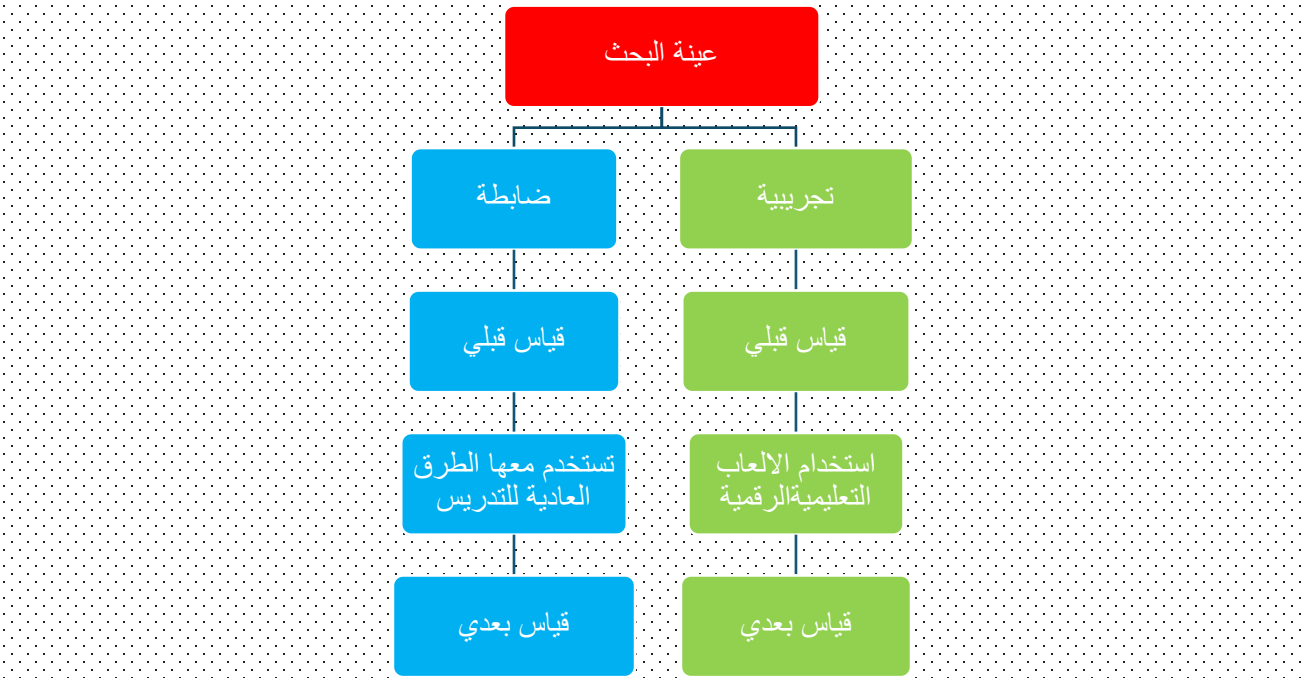
جدول رقم (2) تقنين الاختبار التحصيلي

نوع الاختبار	ن	م	ع	U	الدلالة
الأول	15	22.34	4.78	10.5	غير دالة
الثاني	15	23.1			

منهج البحث وإجراءاته:

منهج البحث:

يستخدم البحث الحالي المنهج شبه التجريبي (عينتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية) وفقًا للتالي:



عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث من طلاب الدمج بصفوف العاشر بأربعة مدارس (مدرستان للبنين ، ومدرستان للبنات بإجمالي أعداد طلاب (70 طالب وطالبة) وتقنين العينة (الضابطة والتجريبية) من حيث متغيرات الجنس والسن ومعامل الذكاء وفق ما تم عرضه سابقًا.

مكان تطبيق البحث:

تم تطبيق البحث بمراكز الدمج بأربعة مدارس ثانوية وفقًا للتالي:

نوع العينة	بنين	بنات	المجموع
الضابطة	20	20	40
التجريبية	15	15	30

وقت تطبيق البحث:

خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 2023-2024م

نتائج البحث:

1- فيما يتعلق بالفرض الأول والذي ينص على" لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي" أثبتت نتائج التحليل الاحصائي المبين بالجدول التالي:

المجموعة	ن	م	ع	T.TEST	الدلالة
الضابطة	35	44	4.78	10.5	غير دالة
التجريبية	35	44.4			

يتضح من الجدول بعالية عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في درجات الاختبار التحصيلي وهو ما يؤكد تقنين المجموعتين وعدم تمايزهما.

2- فيما يتعلق بالفرض الثاني والذي ينص على " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي" أثبت التحليل الاحصائي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية وفق التالي:

نوع القياس	ن	م	ع	T.TEST	الدلالة
القبلي	35	44.4	4.78	4	دالة
البعدي	35	52.2			

3- فيما يتعلق بالفرض الثالث والذي ينص على " توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية" يتضح من التحليل الاحصائي وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية وهو ما يؤكد فعالية البرنامج التدريسي باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية وفق ما يبينه الجدول التالي:

المجموعة	ن	م	ع	T.TEST	الدلالة
الضابطة	35	44.4	4.78	4	دالة
التجريبية	35	52.2			

تقييم النتائج العامة للبحث:

من خلال العرض السابق يتضح لنا فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين التحصيل الدراسي لدى الطلاب ذوي الإعاقة (عينة البحث) مقارنة بطرق التدريس العادية التي لا تفعل الألعاب التعليمية الالكترونية، وقد يرجع ذلك إلى العوامل التالية:

1- جذب الألعاب التعليمية الالكترونية انتباه الطلاب ذوي الإعاقة.
2- مساعدة الألعاب التعليمية الالكترونية الطلاب على تذكر الكلمات والمادة العلمية التي قدمت للطلاب.
3- ثبت من نتائج البحث فعالية الألعاب التعليمية الالكترونية في تحسين التحصيل الدراسي للطلاب.

توصيات البحث:

يوصي البحث الحالي بالتوصيات التالية:

أولًا- في المجال التعليمي الأكاديمي:

1- تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في مجال التدريس للطلاب ذوي الإعاقة.
2- تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية بما يتوافق مع قدرات الطلاب ذوي الإعاقة.
3- دمج الأنشطة الالكترونية التعليمية في خطط التحضير والدروس.

ثانيًا- في المجال التربوي:

1- استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية انتباه وإدراك الطلاب ذوي الإعاقة.
2- استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية لجذب انتباه الطلاب في الحصص الدراسية.

المراجع العربية:

- فخرو, عبد الناصر عبد الرحيم & ,أحمد, طارق عبد المجيد كامل. (2023). فاعلية برنامج تدريبي قائم على تطبيقات الذكاء الاصطناعي لتحسين المهارات المعرفية لطلاب الإعاقة الذهنية بمراكز الدمج الحكومية .*المجلة العربية للقياس والتقويم* .- ,(8)*4* , doi: 10.21608/ajme.2023.304666

المراجع الأجنبية:

- Alkhawaldeh, M., & Khasawneh, M. (2024). Designing gamified assistive apps: A novel approach to motivating and supporting students with learning disabilities. *International Journal of Data and Network Science*, *8*(1), 53-60.
- Andreou, G., & Argatzopoulou, A. (2024). A systematic review on the use of technology to enhance the academic achievements of children with attention deficit hyperactivity disorder in language learning. *Research in Developmental Disabilities*, *145*, 104666.
- Bihari, I., & Pattanaik, D. (2024). Professional gaming and pro-gamers: what do we know so far? A systematic review. *Games and Culture*, *19*(1), 116-135.
- Carnemolla, P., & Steele, L. (2024). Disability activism and institutional heritage. *International Journal of Heritage Studies*, 1-14.
- Derks, S. D., Willemen, A. M., Wouda, M., & Sterkenburg, P. S. (2024). Effectiveness of the mentalisation-based serious game 'You & I'for adults with mild to borderline intellectual disabilities: A randomised controlled trial. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, *37*(1), e13170.
- Derks, S. D., Willemen, A. M., Wouda, M., & Sterkenburg, P. S. (2024). Effectiveness of the mentalisation-based serious game 'You & I'for adults with mild to borderline intellectual disabilities: A randomised controlled trial. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, *37*(1), e13170.
- Durkin, K., Boyle, J., Hunter, S., & Conti-Ramsden, G. (2015). Video games for children and adolescents with special educational needs. *Zeitschrift für Psychologie*.
- Hamadneh, B. M., AL-Azzam, M. M., Alqarni, T. M., & Almalki, A. D. (2024). The degree of special education teachers' employment of electronic educational games in teaching disabled students. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, *12*(1), 53-67.
- Hamadneh, B. M., AL-Azzam, M. M., Alqarni, T. M., & Almalki, A. D. (2024). The degree of special education teachers' employment of electronic educational games in teaching disabled students. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, *12*(1), 53-67.
- Hardiyanti, F. P., & Azizah, N. (2019, April). Multimedia of Educational Game for Disability Intellectual Learning Process: A Systematic Review. In *International Conference on Special and Inclusive Education (ICSIE 2018)* (pp. 360-368). Atlantis Press.
- Lorenzo Lledó, G., Lorenzo-Lledó, A., & Gilabert-Cerdá, A. (2024). Application of Robotics in Autistic Students: A Pilot Study on Attention in Communication and Social Interaction. *Technology, Knowledge and Learning*, 1-24.
- Politis, D., Nikiforos, A., Charidimou, D., Kyriafinis, G., Tzimas, R., & Evangelopoulou, D. (2025). Interactive Educational TV and Special Education: Forwarding Distributed and Affectionate Learning via Cognitive Immersion. In *Encyclopedia of Information Science and Technology, Sixth Edition* (pp. 1-22). IGI Global.

- Politis, D., Nikiforos, A., Charidimou, D., Kyriafinis, G., Tzimas, R., & Evangelopoulou, D. (2025). Interactive Educational TV and Special Education: Forwarding Distributed and Affectionate Learning via Cognitive Immersion. In *Encyclopedia of Information Science and Technology, Sixth Edition* (pp. 1-22). IGI Global.
- Praskidou, A. K., Argiriadou, E., Giagazoglou, P., Douka, S., & Mavrovounioti, C. (2024). THE EFFECT OF GREEK TRADITIONAL DANCES, SONGS, AND GAME-BASED ACTIVITIES ON ANXIETY AND ENGLISH LEARNING AT SCHOOL IN STUDENTS WITH INTELLECTUAL DISABILITY. *European Journal of Special Education Research*, *10*(1).
- Rodríguez Jiménez, M., Pulina, F., & Lanfranchi, S. (2015). Video games and Intellectual Disabilities: a literature review.
- Santinele Martino, A., Moumos, E., Uliki, N., & Robbins, M. (2024). “She Couldn't Say the Word Penis”: Experiences of 2SLGBTQ+ People with Developmental and Intellectual Disabilities with Sex Education in Alberta, Canada. *Archives of Sexual Behavior*, 1-13.
- Suhartini, B., Ambardini, R. L., Sutapa, P., & Sumaryanti, S. (2024, December). Development of a Motor Physical Activity Game Model to Improve Self-Control and Memory of Children with Visual Impairment in Special Schools (SLB). In *6th Yogyakarta International Seminar on Health, Physical Education and Sport Science (YISHPESS 2023)* (pp. 194-202). Atlantis Press.

المواقع الالكترونية:

- وزارة التربية والتعليم والتعليم العالي بقطر .(2021).تعليم ذوي الاحتياجات الخاصة والموهوبين، متاح على https://www.edu.gov.qa/ar/Pages/pubschoolsdefault.aspx