واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص

طالب الدراسات العليا: سمر كنعان كلية: التربية – جامعة: البعث

الدكتورة المشرفة: رويدا الونوس + د. ريم ديب

الملخص

هدف البحث الحالي لتقصي واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص، حيث اعتمد المنهج الوصفي من خلال إعداد استبانة مكونة (34) بند موزعين على ثلاثة محاور (واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية – إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية – سلبيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية) وتطبيقها على عينة عشوائية من معلمي الحلقة الثانية في التعليم الأساسي في مدينة حمص مكونة من (70) معلم ومعلمة، وحققت إجابات العينة حول المحور الأول المتعلق بواقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية درجة مرتفعة حيث جاءت بمتوسط حسابي (3.52) ونسبة مئوية (70.4%)، وكذلك حقق المحور الثاني المتعلق بإيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية درجة مرتفعة حسب إجابات العينة، حيث جاء بمتوسط حسابي (3.6) ونسبة مئوية (72%)، أما المحور الثالث المتعلق بسلبيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية فجاء بدرجة منخفضة قليلاً وذلك بمتوسط حسابي (2.45) ونسبة مئوية (49%)، وتوصل البحث لمجموعة من المقترحات في ضوء هذه النتائج

الكلمات المفتاحية: واقع استخدام – الألعاب التعليمية الالكترونية – معلمو الحلقة الثانية من التعليم الأساسي.

The reality of using electronic educational games for teachers of the second cycle of basic education in the city of Homs

Abstract

The aim of the current research is to investigate the reality of the use of electronic educational games among teachers of the second cycle of basic education in the city of Homs, where the descriptive approach was adopted by preparing a questionnaire consisting of (34) items distributed on three axes (the reality of using electronic educational games - the advantages of using electronic educational games - The negatives of using electronic educational games) and applying them to a random sample of teachers of the second cycle in basic education in the city of Homs, consisting of (70) male and female teachers. percentage (70.4%), and the second axis related to the positives of using electronic educational games achieved a high degree according to the answers of the sample, as it came with an arithmetic average (3.6) and a percentage (72%), while the third axis related to the negatives of using electronic educational games came to a slightly low degree with a mean of (2.45) and a percentage (49%), the research reached a set of proposals in light of these results

Keywords: Reality of Use - Electronic Educational Games - Teachers of The Second Cycle of Basic Education.

مقدمة البحث:

يعد التعليم الالكتروني أحد الاتجاهات الحديثة في منظومة التعليم، ويعتبر مجالاً مفتوحاً للتطبيقات التعليمية القائمة على الاستفادة من التقنيات والبرامج والمواقع الالكترونية، ويشتمل على طائفة من الأنماط والأساليب الافتراضية كالتعلم القائم على الحاسوب والتعلم عبر الانترنيت، والتعلم عن بعد، إذ لم يكن يوماً قاصراً على فئة معينة من المتعلمين بل يستهدف مختلف المراحل التعليمية وقابل للتطبيق في مختلف المواد الدراسية، لذا بات خياراً مثالياً في الآونة الأخيرة بعد لجوء العالم للتعليم الالكتروني كبديل غير تقليدي عن التعليم الصفي المباشر في ظل جائحة كوفيد19، مما عزز الاستخدامات والتصورات التربوية له في التعليم.

وجاء التعليم الالكتروني كنتيجة للتقدم والتطور المتسارع في مجال تكنولوجيا المعلومات والاتصالات "في ظل وفرة المعلومات والمعارف في جميع مجالات الحياة والتخصصات العلمية والمعرفية، مع تلاشي المسافة بين المعلومات والمُتعلم، وظهور الحاجة لمهارات وأساليب وتقنيات حديثة جزءاً لا يتجزأ من حياة المجتمعات المعاصرة، ليكون الخيار الأول للقائمين على التعليم عبر وضع اعتماد خطط معلوماتية تقوم على استثمار الحاسوب وبرامجه وتقنياته في التدريس ومناهج التعليم وفق مدخل دمج التكنولوجيا بالتعليم"(حسامو وعبد الله، 2011، 245)، إذ لم يعد التعليم الالكتروني رفاهية تعليمية، بل بات منظومة تعليمية ضرورية لتلبية متطلبات التحول الرقمي، تنطوي على تصاميم وخطط ذات أهداف تربوية قصيرة وطويلة المدى، منها تحقيق متعة التعلم عبر ابتكار نوع من الألعاب التي تحقق أهداف التعلم في بيئة افتراضية جذابة ومثيرة للانتباه؛ وهي الألعاب التعليمية الالكترونية.

حيث "تعتبر الألعاب التعليمية الالكترونية واحدة من تطبيقات التعليم الالكتروني الشائعة في الآونة الأخيرة، لكونها بيئة متنوعة البدائل تحث المتعلمين على التفاعل النشط في جو واقعي مما يجعلهم أكثر إقبالاً على التعلم، وتستثير دافعيتهم وتحفيزهم للتعلم، وتسيطر على مشاعرهم وتخفيف حالات توترهم داخل المدرسة مما يؤدي إلى

زيادة الاهتمام والتركيز وجذب انتباههم إلى المادة أو النشاط الذي يمارسوه، كما تحث الطلبة على المشاركة بنشاط حل المشكلات واتخاذ القرار" (خميس وآخرون،2015، 436).

ونتيجة لتنوع تطبيقاتها وجدة ميزاتها وأصالتها؛ استطاعت هذه الألعاب فرض تأثيرها في التعليم الالكتروني، "عبر إثارة الدافعية للتعلم، وتشجيع المتعلمين على معايشة خبرات تعليمية جديدة قد لا يسمح لهم الواقع في خوضها، إذ يمكن توظيف هذه الألعاب في تنمية معارف متنوعة ومهارات مختلفة؛ كمهارات حل المشكلات، واتخاذ القرارات، ومهارات القراءة، والتنبؤ ببعض القواعد والقوانين اللازمة للاستمرار في اللعبة، لا سيما أن هذه الألعاب تقوم على الجمع بين التعلم والترفيه في آن واحد، مما يتيح للمتعلمين التعلم عن طريق اللعب ومن خلال المحاولة والخطأ(McGonigal,2011,112)، مما يشير إلى المرونة والتنوع اللتان تتمتع فيهما مخرجات الألعاب التعليمية الالكترونية مما يجعلها خياراً مفضلاً للتعلم وإثارة الدافعية للتقدم في العديد من المجالات والمقررات الدراسية.

مشكلة البحث:

بات استخدام التكنولوجيا وخاصة الألعاب الالكترونية جزء من حياة الفرد اليومية، لقدرتها على جذبه إذ يقضي كثير من وقته في التسلية مع هذه الألعاب، الأمر الذي استلزم ضرورة دمج الألعاب الالكترونية في التعليم بشكل مدروس وهادف، لكون الألعاب التعليمية الإلكترونية من الخبرات التعليمية الممتعة والمسلية للمتعلمين من مختلف الأعمار، فضلاً عن عوامل الإثارة والتحفيز للإنجاز، لتصبح إحدى أنجح تطبيقات التعليم الالكتروني (صقر، 2018، 238).

وهو ما استمرت المؤتمرات التربوية بالدعوة إليه من خلال التوصيات بالاستفادة من مختلف الفرص والإمكانات التي يوفرها التعليم الالكتروني، ومنها توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية بما يحقق أهداف العملية التعليمية، كما ورد في توصيات المؤتمر العلمي الثامن الذي عقد في القاهرة أكتوبر للعام 2001، والذي أوصى بضرورة التدريب المستمر لتوظيف مستحدثات تكنولوجيا التعليم والمعلومات في التعليم، والمؤتمر الدولي

الأول لمركز التعليم الذي عقد في البحرين خلال الفترة من 17 –19 لعام 2006 في البحرين، والمؤتمر الدولي الأول للتعليم الالكتروني والتعليم عن بعد الذي عقد في الرياض للعام 2009، حيث أجمعت هذه المؤتمرات على ضرورة تدريب المعلمين لتوظيف مستحدثات التكنولوجيا في التعليم والتحول إلى المناهج الالكترونية عبر خطط تربوية تفاعلية ومن ضمن ما تم التوصية به استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في هذا التحول.

ويدعم ذلك التوجه نتائج الدراسات السابقة التي كشفت عن فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية منها دراسة الهدلق(2012) حول استخدام الألعاب الالكترونية عبر الانترنيت وأثرها في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى التلاميذ مثل مهارة البحث عن المعلومات، مهارة حل المشكلات ودراسة حميد(2013) التي توصلت إلى الأثر الإيجابي للألعاب التعليمية الالكترونية وتطبيقات الحاسوب في زيادة التحصيل في مقرر العلوم لطلاب المرحلة الأساسية، ودراسة صقر(2019) إيجابية التوجهات لدى معلمي المرحلة الابتدائية لاستخدام الألعاب الالكترونية في التعليم.

وبناء على ما سبق تتحدد مشكلة البحث الحالي في الحاجة لتعرف واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص، والوقوف على سلبيات وإيجابيات هذا الاستخدام من وجهة نظرهم، وعليه يسعى البحث للإجابة على السؤال الرئيس الآتي:

ما واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص؟

ويتفرع عن السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية:

1- ما واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في عملية التدريس، من وجهة نظرهم؟
2- ما إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من وجهة نظر معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي؟

3- ما سلبيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من وجهة نظر معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي؟

أهمية البحث: تتمثل الفائدة المرجوة من هذا البحث في:

- تمكين القائمين على العملية التعليمية من موجهين ومصممي المناهج، من تعزيز فرص استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم، من خلال تزويدهم بدرجة استخدام معلمو الحلقة الثانية للتعليم الأساسي للألعاب التعليمية الالكترونية في عملية التدريس والأخذ بالإيجابيات والسلبيات المرافقة.
- تزويد القائمين على عملية التخطيط التربوي بصورة عن واقع استخدام معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي للألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم، لأخذها بعين الاعتبار في التخطيط لمستقبل التعليم الالكتروني وأدواته.
- قد تسهم نتائج الدراسة في تنمية الوعي بأهمية استخدام الألعاب التعليمة الالكترونية في التعليم بكافة المراحل التعليمية بشكل عام، ومرحلة التعليم الأساسي الحلقة الثانية بشكل خاص.

أهداف البحث:

- تعرف واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص، من وجهة نظرهم.
- تقصي إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من وجهة نظر معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي.
- الكشف عن سلبيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من وجهة نظر معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي.

حدود البحث:

الحدود الزمانية: تمَّ تطبيق البحث في الفصل الثاني من العام الدراسي 2021-2022.

الحدود المكانية: مدينة حمص – الجمهورية العربية السورية.

الحدود الموضوعية: اقتصر البحث الحالي على تعرف واقع استخدام معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي للألعاب التعليمية الالكترونية في عملية التعليم، والتعرف على سلبيات وإيجابيات الألعاب التعليمية الالكترونية من وجهة نظرهم.

مصطلحات البحث وتعريفاته الإجرائية:

الألعاب التعليمية الالكترونية – اصطلاحاً: برمجيات تعليمية الكترونية تستخدم الوسائط المتعددة وتمزج التعلم بالترفيه لتجذب اهتمام الطالب وتثير تفكيره وتشعره بالمتعة، وتتم تبعاً لمجموعة من الإجراءات المحددة وفقاً لقواعد وقوانين معينة للعبة، لتحقيق أهداف تعليمية ويكون دور المعلم أثناء اللعب الإشراف والتوجيه (الحربي، 2011، 144).

الألعاب التعليمية الالكترونية – اجرائياً: تطبيقات الكترونية هادفة مصممة وفق خوارزميات محددة تمكن التلميذ من اللعب التفاعلي معها؛ في مناخ من التسلية والفائدة، بإشراف من المعلم، على أن يحقق التلميذ في نهاية اللعبة مجموعة من الأهداف التعليمية الموضوعة مسبقاً، ويقاس استخدامها لدى معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي بالدرجة التي يحصلون عليها على الاستبانة المصممة لتعرف واقع هذا الاستخدام وإيجابياته وسلبياته.

الدراسات السابقة:

1. دراسة ساهو سينوغلو (Sahhu seyinoglu,2007):

عنوان الدراسة: تنمية الألعاب التعليمية الالكترونية لمهارات التفكير الناقد: وجهة نظر معلمي اللغة الإنجليزية قبل الخدمة

Electronic educational games in develop Critical thinking skills: Pre-service English Language Teachers' view (Turkey)

هدفت الدراسة إلى الكشف عن استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تطوير مهارات التفكير الناقد من وجهة نظر معلمي اللغة الإنكليزية ما قبل الخدمة، وأهم المعيقات المرتبطة باستخدامها، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي وتكونت عينة الدراسة

من (46) معلماً ومعلمة تمَّ اختيارهم بطريقة عشوائية من كلية التربية في جامعة اسطنبول، ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت الباحثة استبانة والمقابلة المفتوحة في عملية جمع البيانات، وكشفت النتائج إلى أنَّ أغلبية أفراد عينة الدراسة لديهم اتجاهات إيجابية نحو استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية مهارات التفكير الناقد والتعليم، كما كشفت النتائج أن متطلبات المنهاج الدراسي وضعف التمويل الخاص بتوفير الحواسيب وشبكة الانترنت، واتجاهات الطلبة السلبية نحو الألعاب التعليمية الالكترونية كانت من أهم المعيقات في دمجها واستخدامها داخل الغرفة الصفية.

2. دراسة كيبرتشي(Kebritchii ,2010):

عنوان الدراسة:

العوامل المؤثرة في تبني المعلمين لألعاب الكمبيوتر التعليمية: دراسة حالة

Factors Affecting Teachers' Adoption of Educational Computer Games: A Case Study (USA)

هدفت الدراسة إلى الكشف عن العوامل المؤثرة على دمج الألعاب التعليمية الالكترونية في عملية التعليم والتعلم في الولايات المتحدة الأميركية من وجهة نظر المعلمين، اعتمد البحث المنهج الوصفي حيث تم تطبيق أسلوب دراسة الحالة على عينة الدراسة المكونة من (3) معلماً ومعلمة اختيروا بالمعاينة القصدية، ولتحقيق أهداف الدراسة تمَّ استخدام المقابلة في عملية جمع البيانات، وأظهرت النتائج أنَّ تصورات المعلمين والمعلمات حول دمج الألعاب الالكترونية التعليمية للتعليم كانت إيجابية، كما أظهرت النتائج أنَّ أهم العوامل المؤثرة على تطبيق الألعاب التعليمية الالكترونية كانت مرتبطة بالمنهاج، وعدم توفر الوقت، والمشكلات التقنية مثل عدم توفر ألعاب تعليمية الكترونية قادرة على تناول المحتوى، إضافة إلى أنَّ المعلمين علبهم التزامات خاصة بإنهاء مادة التعلم، مما يعني عدم قدرتهم على استخدام تلك الألعاب بالشكل المناسب.

3. دراسة الحربي (2010):

عنوان الدراسة: فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات (السعودية)

هدفت الدراسة إلى الكشف عن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي المباشر وبقاء أثر التعلم في دروس الضرب لمادة الرياضيات في الصف الثاني الابتدائي بالمدينة المنورة، وقد اتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينتها من(36) تلميذاً تم اختيارهم عشوائياً من تلاميذ الصف الثاني الابتدائي بمدارس سنابل المدينة المنورة الأهلية بالمدينة المنورة، أما أدوات الدراسة فتم اختيار ألعاب تعليمية إلكترونية مناسبة لتعليم دروس الضرب، وتمَّ إعداد اختبار التحصيل الدراسي في دروس الضرب، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي مجموع درجات العينة لصالح المجموعة التجريبية في اختبار التحصيل الدراسي البعدي عند مستوى التذكر ومستوى الفهم، كما توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي مجموع درجات العينة في الاختبار التحصيلي البعدي المؤجل (بقاء أثر التعلم) عند مستوى التذكر ومستوى الفهم والاختبار لصالح المجموعة التجريبية.

4. دراسة توكماك(Tokmak,2015):

عنوان الدراسة:

تصورات المعلمين قبل الخدمة حول تطوير TPACK بعد تصميم الألعاب التعليمية

Pre-service teachers' perceptions on TPACK development after designing educational games (Turkey)

هدفت الدراسة إلى الكشف عن تصورات المعلمين الطلبة حول معرفتهم في التكنولوجيا والتربية وصلتها في استخدام الألعاب الحاسوبية التربوية في التعليم، تكونت عينة الدراسة من(21) معلماً ومعلمة من المعلمين المتدربين اختيروا عشوائيا من عدد من المدارس المتوسطة والثانوية في مدينة أنقرة التركية، ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت

الاستبانة والمقابلة في عملية جمع البيانات، كشفت نتائج الدراسة وجود تصورات إيجابية لدى المعلمين الطلبة حول استخدام الألعاب الحاسوبية التربوية في التعليم، وأظهرت النتائج كذلك أن انخفاض مستوى التدريب والإعداد لاستخدام الألعاب الحاسوبية التربوية أثناء الحصة وعدم توفر الميزانية الكافية كانتا من أهم مشكلات دمج واستخدام الألعاب الحاسوبية التربوية في التعليم.

5. دراسة العبد الله(2016):

عنوان الدراسة: معوقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الالكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها (الأردن)

هدفت الدراسة إلى الكشف عن معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الالكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها، واتبعت الباحثة المنهج الوصفي وتكونت العينة من (135) معلماً ومعلمة يعملون بالمدارس الحكومية بمديرية تربية قصبة إربد، تم اختيارهم بالطريقة الطبقية العشوائية، واستخدمت الباحثة مقياسين مقياس للكشف عن المعيقات يتضمن (28) بند، ومقياس لغرض الكشف عن وجهات نظر واتجاهات معلمي اللغة العربية حول توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية في التدريس ومعيقاتها وتكون من (30)، وتوصلت الدراسة إلى أنَّ تصورات معلمي اللغة العربية لمعيقات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في مدارس مديرية تربية قصبة إربد من وجهة نظرهم جاءت بدرجة (متوسطة)،كما توصلت إلى أن اتجاهاتهم نحو استخدام الألعاب الالكترونية في التدريس جاءت بدرجة (متوسطة) أيضاً، وكشفت عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات واتجاهات المعلمين نحو معيقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وتوظيفها(استخدامها) في التدريس تعزى لمتغير (الجنس، الخبرة في التدريس، المؤهل العلمي).

6. دراسة الرحيل وآخرون (2020):

عنوان الدراسة: فاعلية التعلم المدمج القائم على الألعاب الإلكترونية في تحسين التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي (الأردن)

هدفت الدراسة الحالية إلى تقصي فاعليّة التعلم المدمج القائم على الألعاب الإلكترونية لتحسين التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي، واقتصرت الدراسة على استخدام استراتيجية التعلم المدمج القائم على الألعاب الإلكترونية المتعلقة بموضوعات وحدتي الهندسة والقياس من كتاب الصف الرابع الأساسي في مديرية لواء بني عبيد في الأردن، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي باستخدام مجموعتين : مجموعة تجريبية درست وحدتي الهندسة والقياس باستخدام استراتيجية التعلم المدمج القائم على الألعاب الإلكترونية، ومجموعة ضابطة درست باستخدام الطريقة التقليدية، وتم تطبيق اختبار التفكير الرياضي القبلي والبعدي على المجموعتين، وتم اختيار المجموعتين بطريقة عشوائية، إحداهما تجريبية (30) طالبة، والأخرى ضابطة (30) طالبة، وأما أدوات الدراسة فقد شملت المادة التعليمية، ودليل المعلم، واختبار التفكير الرياضي، وأشارت أهم نتائج الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين في اختبار التفكير الرياضي في مظاهر كل من: الاستقراء، الاستنتاج، النمذجة، التعبير باستخدام الرموز، التصنيف لصالح المجموعة التجريبية.

تعليق على الدراسات السابقة:

انقسمت الدراسات السابقة بين دراسات تظهر فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تحقيق عدد من الأهداف التربوية والتعليمية كدراسات (Sahhu seyinoglu,2009) والحربي (2010) حيث اعتمدت هذه الدراسات المنهج التجريبي؛ ودراسات تناقش العوامل المؤثرة في استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية بين تصورات المعلمين مثل (Kebritchii,2010) و(Tokmak,2015) ومعيقات الاستخدام كما في دراسة العبدالله (2016) معتمدة المنهج الوصفي، ويتشابه البحث الحالي مع الدراسات السابقة في تناول الألعاب التعليمية الالكترونية واعتماد المنهج الوصفي، ويتميز عن الدراسات السابقة في

دراسة واقع استخدامها والايجابيات والسلبيات المرتبطة بهذه الألعاب من وجهة نظر معلمي الحلقة الثانية في التعليم الأساسي– ففي حدود علم الباحثة– ليس هناك دراسات سابقة تناولت واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية لدى معلمي الحلقة الثانية في التعليم الأساسي في مدينة حمص.

الجانب النظري:

تمهيد:

تنتشر التطبيقات والبرامج والألعاب الالكترونية على نطاق واسع اليوم، سواء كانت تعليمية منها أو ترفيهية، وتبدو الألعاب التعليمية الالكترونية تجربة غنية بالإثارة والحماس للتعلم بعيداً عن جمود التلقين والشرح في قاعة الصف، مما يجعلها من الوسائل الإثرائية الناجحة في تدعيم نواتج التعلم وتمكينها في البناء المعرفي للتلميذ.

الألعاب التعليمية الالكترونية:

هناك أنواع وأنماط عديدة ومتطورة لاستخدام الحاسوب كوسيلة تعليمية، ومن هذه الأنماط برامج الألعاب، فقد انتشرت الألعاب الالكترونية في المجتمعات العربية بشكل كبير إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، فهي تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، وقد انتشرت انتشاراً واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفالنا حيث أنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم، كما أنها لم تعد حكراً على الصغار بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك الكبار(الهدلق، 2012، 11).

ويهتم علماء النفس والاجتماع بنوعية الألعاب التي تشغل حيزاً كبيراً من وقت الأطفال، وبقصر الوقت الذي يقضونه في أداء واجباتهم المدرسية، فظاهرة الألعاب الإلكترونية أصبحت مكوناً رئيسياً بثقافة الطفل، واستغلت بعض الشركات التجارية هذا الجانب حيث اتجهت لتصنيع الألعاب الالكترونية كوسيلة لتعلم المواد الدراسية بشكل

أسهل وأكثر متعة، وارتكزوا في ذلك على دافعية الأطفال نحو الألعاب (صقر وعبد المقصود، 2019، 9).

مفهوم الألعاب التعليمية الالكترونية:

تعرف بأنها "أداة تعليمية تمزج بين التعلم والترفيه عن طريق تقديم محتوى تعليمي له أهداف تعليمية وتربوية محددة في إطار تنافسي وممتع يتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية الإلكترونية لتنمية المفاهيم والمهارات المعرفية" (حجاب، 2015، 172).

كما عرفها كوس وآخرون (Kuss et all,2014,351) بأنها نوع من الألعاب التعليمية المبرمجة يتم ممارستها عن طريق جهاز الكتروني كالتلفاز أو الحاسوب أو الهاتف النقال، وتمتاز في الغالب بأنها تعتمد على المؤثرات البصرية والصوتية، لتحقيق هدف تعليمي معين.

وتتضمن هذه الألعاب هدفاً تعليمياً محدداً تكسبه للطالب أثناء اللعب، ويكون الهدف منها واضح ومقصود، وهو اللعب بهدف خلق فرصة جيدة لتعليم الطلبة خبرات تتماشى مع ميولهم واهتماماتهم، ويتفاعل الطلبة مع أحداث اللعبة ويكون لهم علاقة تفاعلية تساعدهم على تحقيق أهداف تعليمية، مثل: تنمية المهارات الحسابية، وحل المشكلات، وتنمية مهارات التفكير الموجه، وتعلم المفاهيم والمبادئ والمهارات (يونس،2017، 13).

وتعتمد الألعاب التعليمية الالكترونية على دمج اللعب بالتعلم في نموذج ترويحي قائم على التنافس بين الطلبة للحصول على بعض النقاط، وفي سبيل تحقيق ذلك يتطلب الأمر من المتعلم أن يحل مشكلة حسابية أو منطقية، يقرأ ويفسر بعض الإرشادات أو يجيب عن بعض الأسئلة حول موضوع ما، ومن خلال هذا الأسلوب تضيف الألعاب التعليمية عنصر الإثارة والحافز إلى العمل الدراسي، وعادة ما تأخذ الألعاب التعليمية الشكل الذي يجذب المتعلم، ويجعله لا يفارق اللعبة دون تحقيق الهدف أو الأهداف المطلوبة، وهي تعتمد أساساً على مبدأ المنافسة لإثارة دافعية المتعلم، كما تعتمد على

إمكانات الحاسوب التعليمية عندما يصبح بالإمكان تقويم أداء المتعلم عن طريق بعض التدريبات التي يتم التعامل معها بشكل غير مباشر مما يزيد من احتمال تحقيق أهداف الدرس(عبد الله، 2016، 19).

أهمية الألعاب التعليمة الإلكترونية:

تكمن أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في التعليم في تحقيقها للعديد من الأهداف التربوية والتعليمية، وبالتالي إمكانية توظيفها بما يتناسب مع خصائص الفئة العمرية وطبيعة المادة الدراسية، وبشكل عام تسهم الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية مهارات التركيز والانتباه لدى المتعلم، كما أنها تثير التأمل والتفكير وتسهم في تحسين التحصيل الدراسي، وتشجع على نقل المعرفة بين المتعلمين ونشرها ورغبتهم في الحصول على المعلومات، إذ تعد الألعاب الإلكترونية أدوات تعليمية قوية؛ لأنها تخلق بيئة تعليمية متكاملة تركز على المتعلم وتطور مهاراته المعرفية (صقر وعبد المقصود، 2019، 14).

كما أثبتت فعاليتها في تنمية المهارات الأكاديمية والاجتماعية بالإضافة إلى مهارة الطباعة والكتابة واللغات الأجنبية والتفكير الناقد وحل المشكلات كما في دراسة الحمدان (2014)، أما دراسة حميد (2013) فكشفت عن تفضيلها لدى المعلمين في استخدام ألعاب الحاسوب في التعليم، لكونها توفر العديد من الخيارات والحلول وتسهل عملية تنمية القدرات الفنية والإبداع والابتكار مما يصعب الحصول عليه باستخدام الطرق التقليدية للتدريس.

وبشكل عام تؤدي الألعاب التعليمية دوراً أساسياً في تنمية القدرات الإبداعية الفنية تبعاً للفروق الفردية بين الأفراد وسهولة الوصول إلى حلول تشكيلية غير تقليدية من خلال الإمكانيات التي توفرها هذه الألعاب وفرصة التجريب والمغامرة دون خوف في التعلم بل في جو من المتعة ويساعد على اكتشاف تصاميم فنية أصيلة ومبتكرة (عبد العال،2001، 36-37).

معايير اختيار اللعبة التعليمية الالكترونية المناسبة: هناك عدة معايير لاختيار اللعبة الالكترونية المناسبة:

1- ارتباط اللعبة بأهداف الدرس، وارتباط محتويات اللعبة بموضوع التعلم، وهنا يأتي دور المعلم في اختيار الألعاب التي تنسجم مع الأهداف والمحتوى التعليمي.
2- تمتع المعلومات المتضمنة فيها بالشمولية والصحة والدقة والخلو من الأخطاء الفنية أو العلمية.
3- الخلو من عيوب التصميم من حيث الصوت أو الصورة أو الألوان أو الأشكال الأمر الذي يسبب عائقاً أمام عملية التعلم.
4- وضوح قوانين وخطوات تطبيق اللعبة وعدم تعقدها بالنسبة للطالب الذي يستخدمها.
5- مناسبة أعمار الطلاب وخصائصهم بحيث تكون جاذبة لانتباههم ومثيرة لاهتمامهم.
6- مراعاة الفروق الفردية وقدراتهم وميولهم ومواهبهم وتهدف إلى تنمية قدرتهم على التأمل والملاحظة والتفكير العلمي.
7- ملاءمة القيمة العلمية والتربوية المبتغاة منها مع التكلفة المادية لها (علي،2002، 24).

وبالإضافة إلى المعايير السابقة التي تشترك فيها الألعاب التعليمية التقليدية والالكترونية فإن هناك معايير أخرى يجب أن تراعى توفرها في الألعاب التعليمية الالكترونية، نظراً لاستغنائها عن دور المعلم في الغالب أو لكونه موجه ومشرف على الطلاب في تطبيقها، لخصها مورنو-جير وآخرون (Moreno-Ger et all,2008) وهي على النحو الآتي:

- **التكيف:** على اللعبة التعليمية الالكترونية أن تراعي أنماط التعلم المختلفة للطلبة، وتعمل على إيجاد نوع من التكيف بين الأهداف المنشودة والتوقعات.

- **المثيرات والاستجابة الإيجابية:** يعد الموقف التعليمي المقدم في اللعبة الالكترونية التي تعرض على المتعلم مثيراً، ويتطلب استجابة إيجابية من الطلبة حتى ينتقلوا إلى خطوة جديدة.
- **التغذية الراجعة والتعزيز الفوري:** في ضوء استجابة المتعلم للمثير المقدم في اللعبة الالكترونية، فإن اللعبة الالكترونية تعرض له النتيجة الفورية، وتكون بمثابة تعزيز للمتعلم لكي يدفعه لمواصلة اللعب.

عناصر الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تتعدد نماذج التصميم للألعاب التعليمية الالكترونية وليتنوع في إثر ذلك عناصرها ومكوناتها، فحسب كلاوي(Klawe,2000,2) هناك ستة عناصر للألعاب التعليمية الالكترونية هي: التفاعل، الاستكشاف، الألغاز التحديات، الرسومات، الموسيقى والمؤثرات الصوتية، أما تصنيف ساديج(Sadigh,2002,18) جاء أكثر تحديداً: الرسومات والصور، الأصوات والموسيقى، الشخصيات، قصة اللعب، اللعب، واجهة التفاعل. بينما ذكر برينسكي (Prensky,2001,17) ثلاثة عناصر أساسية لأي لعبة تعليمية الكترونية، هي:

- **المقدمة:** تتمثل في تقديم خلفية للاعب عن اللعبة قبل البدء في اللعب.
- **جسم اللعبة:** وهو سيناريو كامل لمسار اللعبة، ويكون جسم اللعبة على هيئة مستويات متعددة حتى لا يمل المتعلم ويشعر بالمتعة المتجددة في كل مرة يستخدم فيها اللعبة.
- **النهاية:** يتم من خلالها التحقق من إنجاز الهدف، وتقديم التغذية الراجعة المناسبة.

خصائص الألعاب التعليمية الالكترونية:

تتميز الألعاب التعليمية الالكترونية بإمكانية عالية في جذب انتباه المتعلمين، حيث أن إثارة انتباههم والحفاظ على تركيزهم هو مفتاح عملية التعلم، لذا تمكن الألعاب التعليمية الالكترونية من تعميق فهم المتعلمين للمعلومة وثباتها في أذهانهم، لما تمتاز به من قدرة على جذب انتباه الطلبة أثناء استخدامها، كما تتعدد خصائص الألعاب التعليمية

الالكترونية حيث أجمع عليها كل من (Brensky,2001) وروتشيلد (Rothschild,2008) وجاريس (Garris,2002) في سبعة خصائص وهي: المنافسة، التحدي، التفاعل، القصة المسلسلة، الأهداف، القواعد، رد الفعل والتغذية الراجعة، وبشكل عام يمكن تلخيص خصائص الألعاب التعليمية الالكترونية بما يلي:

1- وضوح الأهداف النهائية التي يرغب المتعلم في الوصول إليها.
2- وجود مجموعة من القواعد أو الخطوات والإرشادات التي توضح الطريق الذي يسلكه المتعلم في الوصول إلى أهدافه.
3- إتاحة التفاعل الجيد بين اللعبة والتلاميذ وذلك من خلال توفير اللعبة مساحة من الحرية للطلبة للتحكم فيها وعرض محتواها والتنقل بين مستوياتها أو الخروج منها وفقاً لمتطلباتهم.
4- استخدام مؤثرات سمعية وبصرية أي تحفيز أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.
5- تعمل الألعاب الالكترونية على دمج المعرفة بالمهارات: مثل: مهارة التفكير المنطقي، ومهارة حل المشكلات، ومهارة التخطيط واتخاذ القرارات.
6- تزويد الطلبة بالتلميحات ومنها (المسموعة والمكتوبة) وذلك لتوجيه انتباه إلى المحتوى التعليمي المراد تعلمه
7- أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه، وتراعي الفروق الفردية بين المتعلمين(مشري، 2017، 72) و(خميس وآخرون، 2015، 445).

سلبيات الألعاب التعليمية الالكترونية:

تندرج سلبيات الألعاب التعليمية الالكترونية ضمن أضرار الإفراط في استخدام الحاسوب والانترنت بشكل عام، إذ أشار صقر(2019) إلى الأضرار المحتملة للألعاب الالكترونية على أنها قد تؤدي إلى الإدمان أو المنافسة المفرطة بين المتعلمين وبالتالي رفع احتمال السلوك العدواني بينهم، كما أنَّ بعض الطلاب قد ينتابهم حالة من الخوف من استخدام الألعاب الالكترونية والخشية من الفشل في التعامل معها ومع التقنيات بشكل

عام، بالإضافة لذلك فإن استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم تحتاج من المعلم أن يخصص وقتاً لشرح قواعد اللعب وكيفية استخدامها، كما تتطلب منه مجهوداً إضافياً لدمج الألعاب الالكترونية في خطة الدرس(صقر، 2019، 15).

دور المعلم في استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم:

يقع على عاتق المعلم في التعليم الالكتروني توفير وسائل تعليمية مناسبة ومثيرة للمتعلمين، فإما أن يتعامل مع ألعاب تعليمية الكترونية جاهزة أو يقوم بتصميمها وانتاجها، حيث تتوفر العديد من البرمجيات الإلكترونية التي تمكنه المعلم من تصميم الألعاب الملائمة للخبرة التعليمية التي يسعى لإكسابها للمتعلم، ويتوقف نجاح الألعاب الإلكترونية على الإعداد الكامل لها من جانب المعلم، ويتوقف هذا الإعداد على عدة معايير يجب اتباعها كشمول مستويات الأهداف، وتحليل محتوى المنهج، ودراسة خصائص المتعلمين، وتنظيم الوقت المخصص للتقدم باللعبة، والحرص على وضوح التعليمات والمراحل والنتائج، وتوفير أسلوب التغذية الراجعة (اليامي، 2020 ،474).

كما توجد العديد من برامج الألعاب الإلكترونية في التعليم الالكتروني التي يمكن للمعلمين الاستفادة منها، نذكر بعضها على سبيل المثال: برنامج "Kahoot" يستخدم لتثبيت المفاهيم وإرسال تقويم إلكتروني للمتعلم، وموقع "Quizizz" يستخدم لتصميم وإجراء تقويم إلكتروني للمتعلم ويمكن المعلم من معرفة مستوى المتعلم بعد التقويم، وأيضا برنامج"CLIC" يستخدم لتصميم ألعاب تفاعلية مثل :إنشاء البازل وألعاب خاصة بالذاكرة أو الكلمات الضائعة (جابر،2020: (esrc.org.lb).

إجراءات البحث الميدانية:

- **منهج البحث:** اتبع البحث المنهج الوصفي(المسحي) لتحقيق هدفه؛ ويقصد بالمنهج الوصفي المسحي "الحصول على معلومات من مجموعة من الأفراد بشكل مباشر (أبو علام، 2004، 243)، وذلك من خلال تعرف واقع استخدام معلمي الحقلة

الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص للألعاب التعليمية الالكترونية والكشف عن سلبيات وإيجابيات الألعاب التعليمية الالكترونية من وجهة نظرهم باستخدام استبانة مصممة لهذا الغرض.

- **مجتمع البحث وعينته:** تمثّل مجتمع البحث الأصلي بجميع معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص (الأصلاء) للعام الدراسي 2021-2022، والبالغ عددهم (1600) معلماً ومعلمة[1]، واقتصرت عينة البحث على عدد من معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص تم اختيارهم بالطريقة العشوائية البسيطة وبلغ عددهم (70) معلماً ومعلمة على رأس عملهم بنسبة (4.3%) من مجتمع البحث الأصلي، وتبرر الباحثة اختيارها لعينة المعلمين لكونهم الطرف الأكثر اتصالاً بواقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية أثناء التدريس، إذ لا يمكن لطرف آخر كالموجهين أو الأكاديميين التربويين تزويدنا بحقيقة الاستخدام أكثر من المعلمين أنفسهم من حيث بيئة التطبيق وايجابياتها ومعوقاتها.
- **أداة البحث:**

الهدف من إعداد الاستبانة: هدفت الاستبانة إلى تعرف واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية لدى معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، والكشف عن السلبيات والإيجابيات للألعاب التعليمية الالكترونية من وجهة نظرهم.

مصادر إعداد الاستبانة: بعد اطلاع الباحثة على الأدبيات التربوية والدراسات السابقة التي تناولت التعليم الالكتروني واستخدام الألعاب التعليمة الالكترونية في العملية التعليمية كدراسة توكماك(Tokmak,2015) ودراسة نصر (2016)، وعبد الله(2016) و(Kebritchii,2010)، قامت الباحثة بإعداد استبانة لتعرف واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية والسلبيات والإيجابيات من وجهة نظر معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، وتكونت الاستبانة بصورتها الأولية من (42) بند موزعين على ثلاثة محاور أساسية وهي:

[1]إحصاءات مديرية التربية في حمص لعام 2021-2022.

جدول(1) مواصفات الصورة الأولية للاستبانة

محور	البنود المتضمنة في المحور	عدد البنود
واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10	10
إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية	11-12-13-14-15-16-17 -18-19-20-21 22-23-24-25- 26	16
سلبيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية	27-28-29-30-31-32- 33 -34-35-36-37 38-39-40-41-42	16
عدد البنود الكلي		42

صدق وثبات الأداة:

أ-صدق الاستبانة: للتحقق من صدق الاستبانة، قامت الباحثة بعرضه على عدد من السادة المحكمين في كلية التربية في جامعة البعث لإبداء آرائهم حول مدى انتماء البنود للمحاور الذي تتدرج ضمنها، ودقة وسلامة الصياغة اللغوية والعلمية للبنود، وحذف أو إضافة ما يرونه مناسباً من بنود.

وبعد الانتهاء من التحكيم قامت الباحثة بحساب نسبة اتفاق المحكمين على كل محور وبند باستخدام معادلة هولستي، حيث تراوحت نسبة الاتفاق بين (60% - 100%) واعتمدت الباحثة البنود التي حققت نسبة اتفاق 70% وما فوق مع إعادة صياغة لبعض البنود، كما تمَّ حذف بعض البنود من المحاور الثلاثة، لتصبح الاستبانة مكونة من (34) بنداً موزعين على ثلاثة محاور هي:

جدول(2) مواصفات الصورة النهائية للاستبانة

المحور	البنود المتضمنة في البعد	عدد البنود
واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية	1-2-3-4-5-6-7-8-9-10-11-12-13	13
إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية	14-15-16-17-18-19-20-21-22-23-24-25	12
سلبيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية	26-27-28-29-30-31-32- 33- 34	9
عدد البنود الكلي		34

ب-ثبات الأداة: قامت الباحثة بالتحقق من ثبات الاستبانة بالطرق الآتية:

- **إعادة التطبيق:** قامت الباحثة بعد فترة زمنية تقدر بأسبوعين بإعادة توزيع الاستبانة ذاتها على نفس العينة من المعلمين البالغ عددهم (20)، وتم حساب معامل الارتباط لدرجات أفراد العينة في المرتين وقد بلغ (0.83) ويعد هذا الارتباط أيضاً قوياً.
- **ألفا كرونباخ:** وهي أنسب طريقة لحساب ثبات الأوزان المستخدمة في البحوث كالاستبانات أو مقاييس الاتجاه (أبو علام، 2004، 440)، حيث تم حساب معامل ألفا كرونباخ وبلغ (0.741)، ويدل على ثبات قوي للاستبانة.

وبذلك تكونت الاستبانة من (34) بند توزعت على ثلاثة محاور أساسية، حيث تمَّ اعتماد مقياس ليكرت الخماسي (موافق بشدة- موافق- محايد- غير موافق-معارض بشدة) للإجابة على بنود الاستبانة، حيث أعطيت الإجابة موافق بشدة (5) درجات

وموافق (4) درجات ومحايد (3) درجات، وغير موافق (2) ومعارض بشدة (1)، بحيث تكون الدرجة الأعلى للإجابة على الاستبانة (170) درجة، والدرجة الأدنى (34).

عرض النتائج:

تم اعتماد معيار الحكم على متوسطات العينة على بنود الاستبانة باستخدام القانون الآتي:

$$\text{طول الفئة} = \frac{\text{أعلى درجة للاستجابة في المقياس} - \text{أدنى درجة للاستجابة في المقياس}}{\text{عدد فئات تدرج الاستجابة}}$$

(درويش ورحمة،2012، 75)

$$\text{طول الفئة} = \frac{5-1}{5} = 0.8$$

وعليه تكون الدرجات وفق الجدول (3)، والذي يبين معيار الحكم على متوسطات العينة على بنود الاستبانة:

المجال	مدى التوافر
من 1-1.80	منخفضة كثيراً
1.81-2.60	منخفضة قليلاً
2.61-3.40	متوسطة
3.41-4.20	مرتفعة قليلاً
4.21-5	مرتفعة كثيراً

جدول(3): معيار الحكم على متوسطات العينة

السؤال الأول: ما واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص؟

يظهر الجدول رقم (4) متوسطات إجابات عينة الدراسة (معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص) على بنود المحور الأول حول واقع استخدامهم للألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم:

جدول(4) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لإجابات أفراد العينة على المحور الأول

واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية			
البند	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الاستخدام
1- يوجد مخبر مُجهّز بعدد كافٍ من الحواسيب في المدرسة.	3.77	1.010	مرتفعة قليلاً
2- أجيد استخدام الحاسوب.	3.16	0.879	متوسطة
3- أحرص باستمرار على دمج الألعاب الالكترونية في التدريس.	3.93	0.786	مرتفعة قليلاً
4- امتلك مهارات كافية في استخدام برامج الحاسوب(وورد، اكسل، فوتوشوب، بور بوينت، الفلاش..)	3.70	0.983	مرتفعة قليلاً
5- أجيد استخدام الطابعة .	3.83	0.978	مرتفعة قليلاً
6- أجيد البحث في مواقع المكتبات الإلكترونية عن الكتب والمراجع المفيدة في موضوعات المواد الدراسية.	3.17	1.049	متوسطة
7- استخدم الفيديوهات والتسجيلات السمعية في العملية التعليمية بشكل دائم.	2.84	1.137	متوسطة
8- يوجد موقع الكتروني خاص بالمدرسة على الانترنيت.	3.74	0.755	مرتفعة قليلاً
9- أشجع التلاميذ على استخدام الانترنيت باستمرار.	3.71	0.801	مرتفعة قليلاً
10- يشجعني استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية على المتابعة اليومية للمتعلم.	3.54	0.943	مرتفعة قليلاً
11- أستمتع باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية أثناء التدريس للمواد الدراسية.	3.59	0.940	مرتفعة قليلاً
12- أرى أنَّ استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية مناسب لجميع المواد الدراسية.	3.36	1.050	متوسطة
13- يوجد تعاون من إدارة المدرسة لتسهيل استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية.	3.53	1.213	مرتفعة قليلاً
الدرجة الكلية للمحور	3.52	4.0786	مرتفعة

حيث تراوحت متوسطات إجابات العينة على بنود المحور الأول المتعلق بواقع استخدام معلمي الحلقة الثاني للألعاب التعليمية الالكترونية بين (3.16–3.93) وتراوح الانحراف المعياري بين (0.755–1.213)، وحسب معيار الحكم الذي تم اعتماده في هذه الدراسة فإن إجابات العينة جاءت في أغلبها مرتفعة، عدا عن البنود (2–6–7–12) التي جاءت درجة الاستخدام متوسطة، وتفسر الباحثة إجابات العينة المرتفعة بما يتعلق بتوفر أجهزة حاسوب كافية في المخبر ودمج اللعب الالكتروني بالتدريس على مستوى مدينة حمص إلى استخدام بعض المعلمين لقاعات الحاسوب في حال توفرها أو لجوئهم للأجهزة الشخصية المحمولة ومجموعات التواصل الاجتماعي التي تتيح الوصول لبعض المواقع والألعاب التعليمية التي يمكنهم اقتراح روابطها لدخول التلاميذ إليها عبر مجموعات التواصل الاجتماعي ، ولكن بشكل عام تكمن المشكلة في استخدام الحواسيب بانقطاع الكهرباء مما يعيق تحقيق الاستفادة القصوى منها، ويعود امتلاك المعلمين لمهارات استخدام بعض البرامج الحاسوبية اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية الالكترونية لتوفر حد أدنى من أساسيات التعامل مع الحاسوب بحكم انتشار أجهزة الحاسوب الشخصية والهواتف الذكية مما أسهم في تكوين ثقافة عامة بأساسيات الاستخدام والتطبيقات الأكثر شيوعاً كألعاب وتطبيقات تواصل اجتماعي وغيرها، أما وجود موقع الكتروني للمدرسة فيظهر غالباً في هيئة صفحات ومجموعات على مواقع التواصل الاجتماعي، وحسب إجابات العينة تبدي إدارة المدارس تعاوناً مع المعلمين الراغبين في تطبيق الألعاب التعليمية الالكترونية وتشجيع استخدامها لدى المعلمين والتلاميذ على حد سواء، وترى الباحثة أن هذا التقدم يندرج ضمن توجهات وزارة التربية نحو دمج التكنولوجيا بالتعليم ومتابعة موجهي المواد الاختصاصية لتطبيق المعلمين لأحدث أساليب التدريس بما في ذلك التعليم الالكتروني، واختبار الألعاب التعليمية الالكترونية لكونها أكثر جاذبية ومتعة في التعلم، كما يستدل من النتائج عن رغبة معلمي الحلقة الثانية في التقليل من الاعتماد على اسلوب التدريس التقليدي بما يتناسب مع طبيعة المواد التي يدرسونها، وفي استغلال التقنيات الحديثة الموجودة في المدارس كمخابر الحاسوب وتجهيزاتها واستخدام أجهزة العرض والسبورة التفاعلية في تقديم الدروس النموذجية وتقويم التلاميذ وتطوير

الأداء المهني في ظل ذلك وهو ما يتفق مع نتائج دراسة ساهو سينوغلو(Sahhu seyinoglu,2009).

أما الإجابات التي جاءت بدرجة متوسطة فكانت حول إجادة استخدام الحاسوب بشكل عام، والبحث في المواقع والمكتبات الالكترونية واستخدام التسجيلات وعروض الفديو ومناسبة الألعاب التعليمية الالكترونية لطبيعة مختلف المواد الدراسية، تفسر الباحثة ذلك بحاجة المعلمين لتطوير مهاراتهم الحاسوبية لاسيما أنها تعتبر مهارات رقمية لازمة لأي فرد اليوم، على الرغم من اهتمام وزارة التربية بهذا الجانب من خلال دورات دمج التكنولوجيا بالتعليم إلا أنها غير كافية وتحتاج لمزيد من الوقت والتدريب على ما يبدو لتكوين خلفية رقمية مناسبة لاحتياجات معلمي الحلقة الثانية بقصد تمكينهم من متابعة تحديثات التعليم الالكتروني وتوظيفها في التعليم وهوما يتفق مع نتائج دراسة توكماك (Tokmak,2015)، إلى جانب ضعف اهتمام بعض المدارس في تحديث بنيتها التحتية كمخابر وأجهزة الحاسوب وتوفر الكهرباء بشكل دائم، أما تناسب استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية مع طبيعة المادة، فهي تعود لتقييم المعلم نفسه لقابلية تطبيق أفكار الدرس عبر ألعاب تعليمية الكترونية جاهزة أو إعداداها، والوقت اللازم لذلك ضمن الخطة الدرسية المقررة، لا سيما أن بعض المواد الدراسية مكثفة التفاصيل وبالتالي تحتاج للتعامل بانتقائية مع موضوعاتها أو اعتماد مهارات التلخيص وإعادة الصياغة لطرحها عبر ألعاب تعليمية الكترونية تحقق أهدافها وهو ما يختلف مع دراسة كيبرتشي(Kebritchii 2010،) التي ترجع صعوبة تطبيق هذه الألعاب لصعوبة المنهاج وكثافته.

السؤال الثاني: ما إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من وجهة نظر معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص؟

يظهر الجدول رقم (5) متوسطات إجابات عينة الدراسة (معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص) على بنود المحور الثاني حول إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم من وجهة نظر أفراد عينة البحث، وفقاً لمتوسطات إجاباتهم على بنود الاستبانة:

جدول(5) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأفراد العينة على المحور الثاني

البند	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الإجابة
14- يُبقي استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية ذهن وانتباه المتعلم يقظاً خلال الدرس.	3.73	1.089	مرتفعة قليلاً
15- يحقق استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية تغذية راجعة فورية ومباشرة للمتعلم.	3.47	1.100	مرتفعة قليلاً
16- تُنمي الألعاب التعليمية الالكترونية التفكير الإبداعي لدى المتعلم.	3.59	1.014	مرتفعة قليلاً
17- يشجع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية على التعلم الذاتي لدى المتعلم.	3.86	1.053	مرتفعة قليلاً
18- يسهم استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في خلق بيئة تعلمية محفزة وجاذبة.	3.91	0.897	مرتفعة قليلاً
19- تفسح الألعاب التعليمية الالكترونية المجال للمنافسة المدروسة بين التلاميذ.	4.03	1.129	مرتفعة قليلاً
20 -يدعم استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية التعلم النشط .	3.77	1.092	مرتفعة قليلاً
21- يزيد استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من دافعية المتعلم للتعلم.	3.39	1.158	متوسطة
22 -تزيد الألعاب التعليمية الالكترونية من الشعور بالإنجاز لدى المتعلم.	3.21	1.128	متوسطة
23- يرفع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من مستوى التحصيل الدراسي للمتعلم.	3.51	1.060	مرتفعة قليلاً
24- يقلل استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من أعباء التدريس التقليدي للمعلمين.	3.83	1.049	مرتفعة قليلاً
25-تستوعب الألعاب الالكترونية أكبر عدد من المتعلمين في أقل وقت.	3.00	1.129	متوسطة
الدرجة الكلية للمحور	3.6	4.473	مرتفعة

تراوحت متوسطات إجابات العينة على المحور الثاني المتعلق بإيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية بين (3–4.03) وتراوح الانحراف المعياري بين (0.897–1.158)، وجاءت درجات الإجابة على البنود بين مرتفعة قليلاً ومتوسطة، حيث جاءت الإجابات على جميع البنود في هذا المحور عدا البنود (21–22–25) مرتفعة قليلاً، في حين كانت درجة الإجابات للبنود (21–22–25) متوسطة، وبشكل عام تعتبر اجابات العينة

حول إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية فوق المتوسط وتشير الإجابات لإدراك معلمي الحلقة الثانية لإمكانية الاستفادة من الألعاب التعليمية الالكترونية بما يحقق أثر إيجابي لدى التلاميذ والمعلمين أنفسهم، وتتفق بذلك مع نتائج دراستي الحربي (2010) وخميس وآخرون (2020) حول فعالية هذه الألعاب في إثارة الانتباه والحفاظ على تركيز التلميذ وتنشيط مهارات التفكير الإبداعي والتعلم الذاتي والتعلم النشاط وزيادة دافعية التعلم ودافعية الانجاز في ظل بيئة تعليمية محفزة مقابل تسهيل إجراءات التدريس على المعلمين، فتوفر استخدامات الألعاب التعليمية الالكترونية فرصة التعامل مع عدد أكبر من المتعلمين في أقل وقت ممكن، كما تتيح للمعلمين الخروج عن أساليب التدريس التقليدي والاعتماد على نماذج تعليمية قائمة على اللعب في إيصال الأفكار وتثبيت المعلومات وتنمية المعارف ومهارات التفكير كالتطبيق والتحليل والاستنتاج.

ونفسر ذلك بارتفاع وعي المعلمين بأهمية التعليم الالكتروني في ظل انتشار استخدامات التقنية الحديثة في مختلف مجالات الحياة، وانعكاس ذلك على سياسات التعليم من خلال قرارات وزارة التربية وتشجيعها لتنويع بيئات التعليم والتعلم والاستفادة من برامج التعليم الالكتروني وميزاتها وأشكالها كالألعاب التعليمية الالكترونية المعدة مسبقاً أو التي تعد من قبل المعلم نفسه، ولعل ذلك من نتائج انتشار ثقافة التعليم الالكتروني بمختلف صوره وأشكاله وتدعم الباحثة رأيها بالإشارة إلى الجانب التقني في دمج التكنولوجيا بالتعليم والتي انطلقت منذ عام 2005 حيث كانت التجربة الأولى في دمج تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بالتعليم، ومن جهة أخرى الجانب البشري المتمثل بارتفاع معدلات الحصول على شهادة (ICDL) لدى خريجي الجامعات بما فيهم خريجو كليات التربية والعلوم والآداب المتجهين للعمل في التعليم حسب دراسة (حسامو وعبدالله، 2011).

السؤال الثالث: ما سلبيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من وجهة نظر معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص؟

يظهر الجدول رقم (6) متوسطات إجابات عينة الدراسة (معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص) على بنود المحور الثالث حول سلبيات استخدام

الألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم من وجهة نظر أفراد عينة البحث، وفقاً لمتوسطات إجاباتهم على بنود الاستبانة:

جدول(6) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدى أفراد العينة على المحور الثالث

البند	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الإجابة
26- يزيد استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية لمدة طويلة؛ من عزلة المتعلمين أثناء التعلم.	2.70	1.301	متوسطة
27- صعوبة تطبيق أدوات التقويم المرتبطة بالألعاب التعليمية الالكترونية.	2.69	1.210	متوسطة
28- يزيد استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من أعباء التعلم لدى التلاميذ الضعاف رقمياً.	2.46	1.059	منخفضة قليلاً
29- ينحصر تأثير الألعاب التعليمية الالكترونية على حاستي السمع والبصر.	2.70	1.221	متوسطة
30- عدم توافر الحواسيب لدى جميع التلاميذ.	2.37	1.066	منخفضة قليلاً
31- يقلل استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من عملية التواصل بين التلميذ والمعلم.	2.06	0.946	منخفضة قليلاً
32- يزيد استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية الاحباط لدى التلميذ في حالة الفشل.	2.14	0.952	منخفضة قليلاً
33- تدفع الألعاب التعليمية الالكترونية المُتعلم لإهمال واجباته المدرسية.	2.44	1.099	منخفضة قليلاً
34- يؤدي استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية إلى رفض التلميذ العودة للتعلم الصفي.	2.71	1.229	متوسطة
الدرجة الكلية للمحور	2.45	3.910	منخفضة قليلاً

تراوحت متوسطات إجابات العينة حول المحور الثالث المتعلق بسلبيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية بين (2.06–2.71)، وتراوح الانحراف المعياري بين (1.032–1.301) وجاءت درجة الإجابات بين منخفضة قليلاً ومتوسطة، حيث جاءت جميع الإجابات على البنود منخفضة قليلاً عدا البنود (26–27–29–34) حيث تفاوتت الإجابات حول آثار استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية كعزلة التلاميذ وتراجع التواصل المباشر فيما بينهم وبينهم وبين المعلمين، فضلا عن تأثر بعض التلاميذ بنتيجة فشلهم

في اجتياز مرحلة ما من اللعبة والفوز فيها على اعتبار أن هذه الألعاب تتضمن تغذية راجعة فورية بعد كل مرحلة غالباً، وتبقى هذه الألعاب مقيدة للتلميذ لكونها تخاطب حاستي البصر والسمع فقط، وتثبط حركته ونشاطه وتفاعله عبر بقية الحواس، وأخيراً يؤدي الاعتماد على هذه الألعاب بشكل كبير سواء في المدرسة أو المنزل إلى الإدمان مما يحدث حالة رفض لدى بعض التلاميذ تجاه العودة للتعلم في الصف، وأخيراً يلعب غياب مستلزمات استخدام هذه الألعاب دوراً كبيراً في الحد من إمكانية تطبيقها والاستفادة منها، وتتفق نتائج الدراسة هنا مع دراسة توكماك (Tokmak,2015) حول قلة عدد الحواسيب والضعف العام للكهرباء والحاجة لتحديث وترقية بعض البرامج والألعاب يعيق تحقيق الاستفادة القصوى من تطبيق هذه الألعاب في التعليم ودمجها في المنهاج.

وفيما يلي جدول (7) يوضح درجات الإجابة على محاور الاستبانة لدى أفراد عينة البحث اعتماداً على المتوسط الحسابي والنسبة المئوية:

جدول (7) درجات العينة على محاور استبانة استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية

المحور	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	الدرجة
واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية	3.52	4.079	%70.4	مرتفعة
إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية	3.6	4.473	%72	مرتفعة
سلبيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية	2.45	3.910	%49	منخفضة قليلاً

يظهر الجدول رقم (7) متوسطات إجابات العينة على محاور الاستبانة الثلاثة (واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية- إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية- سلبيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية) حيث جاءت متوسطات إجابات العينة على هذه المحاور بالترتيب (3.6-3.52-2.45) وجاءت الانحرافات المعيارية للمحاور الثلاثة على الترتيب (4.079-4.473-3.910)، أما نسب الإجابة على المحاور

فجاءت للمحور الأول (واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية) بنسبة 70.4% وهي نسبة مرتفعة، وللمحور الثاني (إيجابيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية) بنسبة 72% وهي أيضاً مرتفعة، وللمحور الثالث (سلبيات استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية) بنسبة 49% منخفضة قليلاً.

وترى الباحثة أن استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية مرتبط بعاملين أساسيين هما مهارات استخدام وتوظيف وتصميم هذه الألعاب لدى معلمي الحلقة الثانية، لكونها تندرج ضمن المهارات الرقمية اليوم داخل أو خارج قطاع التعليم والعامل الذاتي هو تجهيز البيئة المادية والبرمجية اللازمة لذلك من أجهزة حاسوب وتطبيقات تسمح بالاستفادة من هذه الألعاب داحل المدرسة عبر أجهزة الحاسوب والأجهزة اللوحية إن توفرت، أو على أجهزة الموبايل عبر مشاركتها مع أولياء الأمور لإيصالها لأكبر عدد ممكن من التلاميذ دون التقييد بمحدودية الأماكن والأجهزة في مخبر الحاسوب.

مقترحات البحث:

1- توفير البنية التحتية اللازمة لتطبيق الألعاب التعليمية الالكترونية في التدريس من خلال توفير أجهزة حاسوب محمولة وأجهزة لوحية للمعلمين والتلاميذ لتوفير إمكانية التطبيق.
2- رفع مستوى مهارات توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية لدى معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي من خلال دورات وورشات تدريبية مستمرة.
3- إقامة مخابر تربوية لتصميم ألعاب تعليمية الكترونية خاصة بالمنهاج وارفاقها مع مصادر التعلم الخاصة بالمنهاج والمتوفرة على الانترنت.
4- توسيع تجربة دمج تكنولوجيا المعلومات والاتصالات بالتعليم وتمكين المعلمين من المهارات الأساسية في التعامل مع الحاسوب.
5- اجراء دراسة تحليلية لمنهاج الحلقة الثانية للتعليم الأساسي لتعرف مدى قابلية تطبيق الألعاب التعليمية الالكترونية وفق أهدافه، وتناسبها مع طبيعة هذه المواد.

المراجع العربية:

1) أبو علام، رجاء.(2004). *مناهج البحث في العلوم التربوي والنفسية*. الطبعة الرابعة. دار النشر للجامعات.
2) جابر، سامر.(2020). *دمج الألعاب الالكترونية في التعليم*. تاريخ الوصول: 2022/6/1: مركز الابحاث والدراسات التربوية :: دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم (esrc.org.lb)
3) حجاب، أنوار .(2015) .فعالية برنامج تدريبي إلكتروني لتنمية مهارات إنتاج الألعاب الإلكترونية التعليمية لدى أخصائي تكنولوجيا التعليم .*مجلة القراءة والمعرفة*. (165). 165-197.
4) الحربي، عبيد.(2010). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات. *أطروحة دكتوراه منشورة*. جامعة أم القرى. السعودية.
5) حسامو، سهى وعبدالله، فواز.(2011). واقع التعليم الالكتروني في جامعة تشرين من وجهة نظر كل من أعضاء الهيئة التدريسية والطلبة. *مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية والنفسية*. المجلد 27. ملحق. ص243-278.
6) الحمدان، أمل.(2014). فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الالكترونية في تحسين تحصيل اللغة العربية لدى طالبات المرحلة الابتدائية. *رسالة ماجستير منشورة*. جامعة الباحة. السعودية.
7) حميد، ولاء.(2013). أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلامذة الصف الثاني الأساسي. *رسالة ماجستير منشورة*. جامعة دمشق. الجمهورية العربية السورية.
8) خميس، محمد وصالح، عبد القادر وخطاب، أيمن وعبد الحميد، صافي.(2015). أثر التلميحات المصاحبة للألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل وتنمية مهارات حل المشكلات. *المجلة العلمية لكلية التربية النوعية*. العدد 4. الجزء الأول. ص 435-490.

9) الرحيل، دعاء والشناق، مأمون وجوارنة، طارق.(2020). فاعلية التعلم المدمج القائم على الألعاب الالكترونية في تحسين التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*. المجلد 28. العدد 1. ص573-588.

10) درويش، رمضان ورحمة، عزيزة.(2012). *الإحصاء الوصفي*. دمشق: منشورات جامعة.

11) صقر، أبرار وعبد المقصود، ناهد.(2019). واقع استخدام الألعاب الالكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية. *المجلة الدولية للتعليم بالانترنت*. المجلد الأول. ص7-34.

12) صقر، عزيزه.(2018). واقع استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال. *المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال – جامعة المنصورة*. المجلد 4. العدد 3. ص223-280.

13) عبد العال، سميرة.(2001). أثر استخدام برامج مختلفة للعب على تنمية التفكير والابتكار للأطفال. *مجلة المجلس العربي للطفولة والتنمية-خطوة*. العدد 12. ص36-37.

14) عبد الله، ريم.(2016). معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الالكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها. *رسالة ماجستير منشورة*. جامعة اليرموك. الأردن.

15) مشري، أميرة.(2017). أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. *رسالة ماجستير منشورة*. جامعة العربي بن مهيدي – أم البواقي. الجزائر.

16) نصر، لبنا.(2016). فاعلية دمج التكنولوجيا بالتعليم في تنمية بعض مهارات تطبيقات الحاسوب والانترنت لدى المعلمين المتدربين ووجهة نظرهم حوله. *رسالة ماجستير منشورة*. جامعة تشرين. الجمهورية العربية السورية.

17) الهدلق، عبدالله.(2012). إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض. *مجلة القراءة والمعرفة*. العدد 2: the pros and cons of electronic games and motivated to exercise.docx (live.com)

18) وزارة التربية السورية.(2016). *مشروع النظام الداخلي لمدارس مرحلة التعليم الأساسي 2015-2016*. المادة 1.

19) اليامي، نسرين علي زايد. (2020). فاعلية استخدام الألعاب الإليكترونية التعليمية في تنمية عمليات العلم الأساسية لدى طفل الروضة .*المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*. العدد (35)، 466- 516.

20) يونس، كرام.(2017). مستوى ممارسة الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعزلة الاجتماعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية والثانوية في منطقة كفر قرع. *رسالة ماجستير منشورة*. جامعة عمان العربية. الأردن.

21) المؤتمر العلمي الثامن: مؤتمر الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعلم. المدرسة الإلكترونية الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم القاهرة 29 – 31 أكتوبر.2001.

22) المؤتمر الدولي الأول لمركز التعليم الالكتروني – الفترة من 17 -19 لعام 2006 – البحرين.

23) المؤتمر الدولي الأول للتعليم الالكتروني والتعليم عن بعد – للعام 2009 – الرياض: http://www.eli.elc.edu.sa/ .

المراجع الأجنبية:

1) Kebritchi, M. (2010). Factors affecting teachers' adoption of educational computer games: A case study. *Br. J. Educ. Technol*., 41, 256-270.
2) Kuss DJ, Griffiths MD, Karila L, Billieux J (2014) Internet addiction: a systematic review of epidemiological research for the last decade. **Curr Pharm Des** .20(25):4026–4052. doi:10.2174/1381612811319999061 7
3) Mc Goniga lM, Jane, (2011*). Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*.Penguin Group (USA)
4) Moreno-Ger, P., Burgos, D., Martínez-Ortiz, I., Sierra, J. L., & Fernández-Manjón, B. (2008). Educational game design for online education**.** *Computers in Human Behavior***,** 24(6), 2530-2540.
5) Sadigh, M. (2002). *How to Design a Computer Game: Final Project for Design Computing Theory*. University of Washington. USA.
6) Şahhüseyinoğlu, D. (2007). Educational Games for Developing Critical Thinking Skills: Pre-Service English Language Teachers' Views. Hacettepe Universitesi Egitim Fakultesi Dergisi-hacettepe *University Journal of Education*, 32, 266-273.
7) Sancar Tokmak, Hatice. (2014). Pre-service teachers' perceptions on TPACK development after designing educational games. *Asia-Pacific Journal of Teacher Education*. 43. 1-19. 10.1080/1359866X.2014.939611.

الملحق رقم (1)

استبانة حول واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية

عزيزي/تي المعلم/ة:

يرجى منكم التفضل بالإجابة على بنود الاستبيان الآتي حول واقع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية لديكم في الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، علماً أن المعلومات الواردة فيه لغرض البحث العلمي فقط.

شاكرين تعاونكم

	البند	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
1	يوجد مخبر مُجهّز بعدد كافٍ من الحواسيب في المدرسة.					
2	أجيد استخدام الحاسوب.					
3	أحرص باستمرار على دمج الألعاب الالكترونية في التدريس.					
4	امتلك مهارات كافية في استخدام برامج الحاسوب(وورد، اكسل، فوتوشوب، بور بوينت، الفلاش..)					
5	أجيد استخدام الطابعة .					
6	أجيد البحث في مواقع المكتبات الإلكترونية عن الكتب والمراجع المفيدة في موضوعات المواد الدراسية.					
7	استخدم الفيديوهات والتسجيلات السمعية في العملية التعليمية بشكل دائم.					
8	يوجد موقع الكتروني خاص بالمدرسة على الانترنيت.					
9	أشجع التلاميذ على استخدام الانترنيت باستمرار.					
10	يشجعني استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية على المتابعة اليومية للمتعلم.					
11	أستمتع باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية أثناء التدريس للمواد الدراسية.					
12	أرى أنَّ استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية مناسب لجميع المواد الدراسية.					
13	يوجد تعاون من إدارة المدرسة لتسهيل استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية.					

14	يبقي استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية ذهن وانتباه المتعلم يقظاً خلال الدرس.					
15	يحقق استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية تغذية راجعة فورية ومباشرة للمتعلم.					
16	تنمي الألعاب التعليمية الالكترونية التفكير الإبداعي لدى المتعلم.					
17	يشجع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية على التعلم الذاتي لدى المتعلم.					
18	يسهم استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في خلق بيئة تعلمية محفزة وجاذبة.					
19	تفسح الألعاب التعليمية الالكترونية المجال للمنافسة المدروسة بين التلاميذ.					
20	يدعم استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية التعلم النشط .					
21	يزيد استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من دافعية المتعلم للتعلم.					
22	تزيد الألعاب التعليمية الالكترونية من الشعور بالإنجاز لدى المتعلم.					
23	يرفع استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من مستوى التحصيل الدراسي للمتعلم.					
24	يقلل استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من أعباء التدريس التقليدي للمعلمين.					
25	تستوعب الألعاب الالكترونية أكبر عدد من المتعلمين في أقل وقت.					
26	يزيد استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية لمدة طويلة؛ من عزلة المتعلمين أثناء التعلم.					
27	صعوبة تطبيق أدوات التقويم المرتبطة بالألعاب التعليمية الالكترونية.					
28	يزيد استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من أعباء التعلم لدى التلاميذ الضعاف رقمياً.					
29	ينحصر تأثير الألعاب التعليمية الالكترونية على حاستي السمع والبصر.					
30	عدم توافر الحواسيب لدى جميع التلاميذ.					
31	يقلل استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية من عملية التواصل بين التلميذ والمعلم.					
32	يزيد استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية الاحباط لدى التلميذ في حالة الفشل.					
33	تدفع الألعاب التعليمية الالكترونية المُتعلم لإهمال واجباته المدرسية.					
34	يؤدي استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية إلى رفض التلميذ العودة للتعلم الصفي.					