دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم.

أ . جليلة عبدالرحمن الميساوي – كلية التربية الزاوية – جامعة الزاوية.

الملخـــــص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم ، ثم الكشف عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغيرات (النوع – التخصص العلمي – سنوات الخبرة) ، وتكونت عينة الدراسة من (115) معلما ومعلمة ، واتبعت المنهج الوصفي التحليلي ، واستخدمت الاستبيان في جمع البيانات من عينة الدراسة.

وأسفرت الدراسة عن النتائج الآتية:

-إن دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم جاء بدرجة عالية.

-وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند (0.05) في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغيرات (النوع ولصالح الذكور – والتخصص ولصالح الأدبي – وسنوات الخبرة ولصالح 10 سنوات فأكثر).

الكلمات المفتاحية : دور الألعاب التعليمية – تعزيز التعلم والتفاعل الصفي – تلاميذ المرحلة الإعدادية – مدرستي التعاون والشروق بالصابرية – وجهة نظر معلميهم.

Abstract:

The study aimed to explore the role of educational games in enhancing learning and classroom interaction among preparatory stage students in Al-Taa'won and Al-Shorouq schools in Sabriya from the perspective of their teachers. It also sought to identify statistically significant differences in the role of educational games in promoting learning and classroom interaction among preparatory stage students in Al- Taa'won and Al-Shorouq schools in Sabriya based on variables (gender, academic specialization, years of experience). The study sample consisted of 115

male and female teachers, and a descriptive-analytical approach was employed. A questionnaire was used to collect data from the study sample.

The study yielded the following results:

The role of educational games in enhancing learning and classroom interaction among preparatory stage students in Al-Taa'won and Al-Shorouq schools in Sabriya, from the perspective of their teachers, was rated as high.

There were statistically significant differences at the 0.05 level in the role of educational games in promoting learning and classroom interaction among preparatory stage students in Al-Taa'won and Al-Shorouq schools in Sabriya, according to their teachers' perspectives.

These differences were attributed to variables such as gender (favoring males), academic specialization (favoring literary), and years of experience (favoring 10 years or more).

Keywords:

Educational games, learning enhancement, classroom interaction, preparatory stage students, Al-Taa'won and Al-Shorouq schools in Sabriya, teachers' perspectives.

المقدمة:

في سياق التطورات التربوية الحديثة والسعي نحو تحسين جودة التعليم، برزت أهمية الألعاب التعليمية كأداة حيوية في العملية التعليمية ، لا سيما في المرحلة الإعدادية التي تمثل فترة حرجة في تطور التلاميذ الأكاديمي والشخصي، تعتبر هذه المرحلة مرحلة انتقالية مهمة، حيث يبدأ التلاميذ في تكوين هوياتهم الأكاديمية والاجتماعية، وهو ما يجعل الألعاب التعليمية وسيلة فعالة لجذب اهتمامهم وتعزيز تفاعلهم الصفي.

تلعب الألعاب التعليمية دورًا بارزًا في تحفيز الطلاب على التعلم والمشاركة، إذ توفر هذه الألعاب بيئة تعليمية ممتعة ومحفزة تساعد على كسر الروتين الدراسي التقليدي وتجعل المفاهيم الدراسية أكثر قابلية للفهم والاستيعاب، في هذه المرحلة العمرية يكون للتجارب التعليمية الغنية بالتفاعل والإثارة تأثير كبير على تطوير مهارات التفكير النقدي والإبداعي لدى التلاميذ، وهو ما توفره الألعاب التعليمية بامتياز.

تشير الدراسات وتجارب المعلمين إلى أن استخدام الألعاب التعليمية في الفصول الدراسية يعزز من الديناميكية والتفاعل بين التلاميذ ، فهي تشجع على التعلم التعاوني وتبادل الأفكار، وتعمل على تنمية مهارات اجتماعية مهمة مثل العمل الجماعي والقيادة وحل النزاعات، كما أنها تسهم في تحسين العلاقة بين المعلم والتلميذ، حيث يتحول دور المعلم من مجرد ناقل للمعلومات إلى موجه ومحفز للتعلم الذاتي والنشط.

في هذا السياق، يتضح أن الألعاب التعليمية لا تقتصر فقط على تحسين الأداء الأكاديمي، بل تمتد لتشمل تطوير الجوانب النفسية والاجتماعية للتلاميذ، حيث تساعد هذه الألعاب في بناء الثقة بالنفس، وتعزز من الشعور بالانتماء والمشاركة داخل الصف، مما يؤدي إلى خلق بيئة تعليمية داعمة ومحفزة ، إضافةً إلى ذلك، تعتبر الألعاب التعليمية أداة مهمة في التغلب على بعض التحديات التعليمية الخاصة بالمرحلة الإعدادية، مثل صعوبات التعلم وقلة التحفيز، فهي توفر طرقًا تعليمية متنوعة تلائم الاختلافات الفردية بين التلاميذ، وتقدم المحتوى التعليمي بأسلوب جذاب يراعي الاحتياجات المتنوعة لهذه الفئة العمرية من خلال الألعاب، يمكن للتلاميذ استكشاف المفاهيم الدراسية بطريقة مبتكرة وتفاعلية، مما يسهم في تعميق فهمهم واستيعابهم للمادة الدراسية.

كما أن الألعاب التعليمية تعزز من قدرات التلاميذ على التفكير الناقد وحل المشكلات، وهي مهارات أساسية في هذه المرحلة من التعليم، يتعلم التلاميذ كيفية التفكير بشكل منهجي وإبداعي للتوصل إلى حلول، مما يعدهم للتحديات الأكاديمية والحياتية المستقبلية.

أخيرًا، يرى المعلمون في الألعاب التعليمية وسيلة لتعزيز الاهتمام بالمواد الدراسية وتحفيز التلاميذ على التعلم الذاتي والمستمر، إنها تشكل جسرًا بين المتعة والتعلم، وتقدم تجربة تعليمية شاملة تركز على تطوير جميع جوانب شخصية التلميذ في ظل هذه المزايا، يصبح من الضروري للمعلمين استثمار الألعاب التعليمية بشكل فعال في بيئة الفصل الدراسي ، ليس فقط كأداة لنقل المعرفة، بل كوسيلة لتعزيز التفاعل والتعاون بين التلاميذ، وتحفيز الابتكار والتفكير النقدي ، يمكن أن تساهم هذه الألعاب في خلق بيئة تعليمية محفزة وممتعة، تشجع التلاميذ على الاستكشاف والتجريب، وتساعدهم على فهم المفاهيم الأكاديمية بطريقة عملية وتفاعلية من خلال دمج الألعاب التعليمية في المنهج الدراسي، يمكن للمعلمين تقديم دروس أكثر جاذبية تتجاوز التعلم التقليدي وتشرك التلاميذ بشكل أعمق في عملية التعلم.

أولا-مشكلة الدراسة:

شهدت البيئة التعليمية تحولات متسارعة بفضل التطورات التكنولوجية والتربوية وأحد هذه التطورات يتمثل في دمج الألعاب التعليمية في العملية التعليمية، وخاصةً في المرحلة الإعدادية، حيث يكون التلاميذ في مرحلة عمرية حرجة من حيث التطور الفكري والاجتماعي، وتعد الألعاب التعليمية أداة مهمة لتعزيز التعلم والتفاعل الصفي، لكن ما زالت هناك تحديات تواجه استخدامها بشكل فعال، خاصة في المرحلة الإعدادية، وفي سياق التعليم الحديث، تبرز الألعاب التعليمية كأداة فعالة لتعزيز التعلم والتفاعل

الصفي، خاصةً في المرحلة الإعدادية، حيث ينظر المعلمون إلى هذه الألعاب ليس فقط كوسائل للترفيه، بل كأدوات استراتيجية تساهم في تعميق فهم التلاميذ وتحفيزهم على التعلم.

أيضا تتنوع الألعاب التعليمية المستخدمة في الفصول الدراسية، فمنها ما هو إلكتروني ومنها ما يعتمد على الأنشطة الجماعية والتفاعلية، ويبدع المعلمون في تكييف هذه الألعاب لتتناسب مع المناهج الدراسية، وذلك بهدف تحقيق أقصى استفادة تعليمية، وقد لوحظ أن استخدام الألعاب في التعليم له تأثير إيجابي ملموس على التحصيل الدراسي، حيث يعمل المعلمون على تقييم هذا التأثير بعناية، مستخدمين مختلف الأدوات التقييمية لمتابعة تقدم التلاميذ وتحسين أساليب التدريس وفقًا لذلك يمكن أن تساهم الألعاب التعليمية أيضًا في تعزيز المهارات الاجتماعية والتعاونية بين التلاميذ، مما يخلق بيئة تعليمية أكثر ديناميكية وتفاعلية ،علاوة على ذلك، يتم التركيز على كيفية تكييف هذه الألعاب لتلبية الاحتياجات المتنوعة للتلاميذ، بما في ذلك أولئك الذين يحتاجون إلى اهتمام خاص أو لديهم مهارات متقدمة هذا التكييف يضمن أن جميع التلاميذ يستفيدون من العملية التعليمية بطريقة فعالة.

وبذلك تسعى الدراسة إلى تقديم فهم عميق للمزايا والعقبات المرتبطة بدمج الألعاب التعليمية في العملية التعليمية بالمرحلة الإعدادية من خلال تحليل آراء وتجارب المعلمين، واستنتاج كيف يمكن لهذه الأدوات أن تعمل كجسر بين المتعة والتعلم، وكيف يمكن أن تسهم في تعزيز التفاعل الصفي والمشاركة الطلابية.

يتمثل أحد أبرز التحديات في تحديد الألعاب التعليمية المناسبة التي تتوافق مع الأهداف التعليمية للمرحلة الإعدادية وكيفية دمجها بفعالية في الخطط الدراسية دون التأثير سلبًا على التركيز التقليدي على المناهج الدراسية، بالإضافة إلى ذلك، تسلط الدراسة الضوء على أهمية تدريب المعلمين وتزويدهم بالموارد اللازمة لاستخدام هذه الألعاب بكفاءة.

من المتوقع أن تسهم نتائج هذه الدراسة في تطوير استراتيجيات تعليمية تدمج الألعاب التعليمية بطريقة تعود بالنفع على العملية التعليمية وتحقق التوازن بين المتعة والتعلم، كما يُأمل أن توفر هذه الدراسة إرشادات قيّمة ومعلومات مفصلة تساهم في تطوير الأساليب والاستراتيجيات المتبعة في مجال البحث العلمي، مما يعزز من فهمنا للموضوعات المدروسة ويفتح آفاقاً جديدة للابتكار والتقدم".

يواجه المعلمون عقبات مثل نقص الموارد، الحاجة إلى تدريب إضافي، وأحيانًا نقص الدعم من الإدارات التعليمية، لكن الاستجابة الإيجابية من التلاميذ، الذين غالبًا ما

يظهرون زيادة في الدافعية والاهتمام بالمواد الدراسية، تعطي المعلمين الدافع للتغلب على هذه التحديات.

يبرز أيضًا دور التكنولوجيا الحديثة في تعزيز فعالية هذه الألعاب التعليمية، يُظهر المعلمون اهتمامًا متزايدًا بدمج الواقع الافتراضي والألعاب التفاعلية عبر الإنترنت، ما يفتح آفاقًا جديدة للتعلم التفاعلي والجذاب.

مما سبق يتضح أن الألعاب التعليمية تلعب دورًا حاسمًا في تطوير بيئة تعليمية مثيرة ومحفزة فالمعلمون، من خلال تجاربهم وتقييماتهم، يشكلون حجر الزاوية في هذا النهج التعليمي الجديد إنهم يعملون ليس فقط كميسرين للمعرفة، بل كمبتكرين يدمجون التكنولوجيا والإبداع في العملية التعليمية ، ينظرون إلى المستقبل بتفاؤل، حيث يأملون في تطوير وتحسين هذه الأساليب لتحقيق أقصى استفادة في المستقبل يدركون أهمية البقاء على اطلاع بأحدث التقنيات والأساليب التعليمية لضمان أن تظل تجربة التعلم ذات صلة وتأثير.

في النهاية، الألعاب التعليمية ليست مجرد وسيلة لجذب انتباه التلاميذ، بل هي جزء أساسي من استراتيجية تعليمية شاملة تهدف إلى تنمية مهارات التفكير النقدي، الإبداع، والتعاون بين التلاميذ في المرحلة الإعدادية، ومن خلال استمرار البحث والتطوير في هذا المجال، يمكن توقع مزيد من التحسينات والابتكارات التي ستفيد الأجيال القادمة من الطلاب.

ثانيا-تساؤلات الدراسة:

1-ما دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم؟

2-هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند (0.05) في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير (النوع)؟

3-هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند (0.05) في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير (التخصص العلمي)؟

4-هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند (0.05) في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير (سنوات الخبرة)؟

ثالثا-أهداف الدراسة:

1-التعرف على دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم.

2-الكشف عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند (0.05) في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير (النوع).

3-الكشف عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند (0.05) في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير (التخصص العلمي).

4-الكشف عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند (0.05) في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير (سنوات الخبرة).

رابعا-أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في الآتي:

الأهمية النظرية:

1- توفر النظريات الأساس العلمي الذي يشرح كيف ولماذا تعمل الألعاب التعليمية على تحسين التعلم والتفاعل من خلال نظريات مثل "نظرية التعلم المعرفي" و"نظرية التعلم الاجتماعي" التي تساعد في فهم العمليات الذهنية والاجتماعية التي تتفاعل خلال اللعب.

2- تساعد النظريات المعلمين على فهم كيفية تصميم الألعاب التعليمية واستخدامها بطريقة تعزز التعلم بشكل فعال، على سبيل المثال، تشير نظرية "التعلم النشط" إلى أهمية تفاعل الطلاب بنشاط مع المحتوى التعليمي، وهو ما يمكن تحقيقه من خلال الألعاب التي تشجع على التفكير النقدي والتحليل.

3- توفر النظريات إطارًا لتقييم فعالية الألعاب التعليمية من خلال فهم الأسس النظرية، يمكن للمعلمين تقييم مدى نجاح الألعاب في تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.

الأهمية التطبيقية:

1-التطبيق العملي للألعاب التعليمية يتيح للتلاميذ تجربة مباشرة وتفاعلية مع المواد الدراسية هذا يساعد في ترسيخ المعلومات وتحسين فهمهم للمفاهيم الصعبة.

2- تتيح الألعاب التعليمية للتلاميذ فرصة للعمل معًا، مما يعزز مهاراتهم الاجتماعية والتواصلية، هذا التعاون يعلمهم كيفية العمل ضمن فريق، وكيفية التفاوض وحل النزاعات، وهي مهارات حياتية قيمة.
3- التطبيق العملي للألعاب التعليمية يحفز اهتمام الطلاب ويزيد من مشاركتهم في العملية التعليمية فالألعاب تجعل التعلم ممتعًا وجذابًا، مما يحسن من الدافعية والتحصيل الدراسي.
4- التطبيق العملي للألعاب التعليمية يسمح بتكييف الأنشطة التعليمية لتلبية احتياجات مختلف الطلاب فمن خلاله يمكن تعديل الألعاب لتحدي أو دعم الطلاب حسب مستوياتهم الفردية، مما يوفر تجربة تعليمية شاملة ومنصفة.

خامسا-حدود الدراسة:

1-**الحدود الموضوعية**: تمثلت في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم.
2-**الحدود البشرية**: تمثلت في تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم.
3-**الحدود الزمنية**: تمثلت في زمن تطبيق الدراسة 2024م .

سادسا-مفاهيم الدراسة:

تكتسب عملية تحديد المفاهيم أهمية كبيرة في الدراسة لأنها عن طريقها يمكن إزالة الكثير من الغموض الذي يكتنف الموضوع بالنسبة للباحث وللقارئ معا، فتعريف المفاهيم من الخطوات الأساسية في أي دراسة ولذلك فقد تم تحديد وتعريف المفاهيم الأساسية لموضوع الدراسة على النحو الآتي:
1-**الدور**: يشير إلى مجموعة التوقعات والمعايير المرتبطة بموقع أو وضع اجتماعي معين يتضمن هذا المفهوم كيف يُفترض أن يتصرف الأفراد في مختلف الأدوار الاجتماعية مثل الأم، الطبيب، أو الطالب الدور ينظم التفاعلات الاجتماعية ويساعد في تحديد السلوك المتوقع في مواقف معينة، كما يمكن أن يتضمن صراعات وتوترات عندما تتضارب التوقعات أو تكون صعبة التحقيق، هذا المفهوم أساسي لفهم كيف يعمل المجتمع وكيف يتفاعل الأفراد ضمن إطاره الاجتماعي[1].
يعرف إجرائيا: مدى ارتباطه بالمهام والأنشطة اليومية للأشخاص المعنيين، وكيفية تأثير هذه الأنشطة على العملية التعليمية بشكل عام.

2-**الألعاب التعليمية**: هي أنواع من الألعاب المصممة لتقديم معلومات تعليمية أو لتعزيز مهارات التعلم لدى اللاعبين، تجمع هذه الألعاب بين عناصر الترفيه والتعلم، مستهدفة تطوير قدرات محددة مثل الذاكرة، التفكير النقدي، الإبداع، أو حتى مهارات معينة مثل الرياضيات واللغات تتميز الألعاب التعليمية بكونها تفاعلية ومشوقة، مما يجعلها أداة فعالة في البيئات التعليمية لجميع الأعمار، حيث تساعد في الحفاظ على اهتمام وتحفيز الطلاب، وتوفير تجربة تعليمية تكون في الغالب أكثر فعالية من الأساليب التقليدية[2].

وتعرف إجرائيا: بأنها " مجموعة من الأنشطة التعليمية التي تهدف إلى تقديم الخبرات التعليمية ، من خلال توفير التسلية ، والمتعة والتفاعل ، وتجعل التلميذ أكثر إيجابيةً ونشاطاً وتفاعلاً مع المعلم ومع أقرانه من التلاميذ وأكثر اهتماما بالدراسة.

3-**ويعرف تعزيز التعلم والتفاعل الصفي إجرائيا**: بأنه يشير إلى استراتيجيات وأساليب تهدف إلى تحسين جودة وكفاءة العملية التعليمية داخل الفصل الدراسي، يشمل هذا تقديم مواد وأنشطة تعليمية تحفز التفكير النقدي، الإبداع، والتعلم الذاتي لدى الطلاب ، يتضمن أيضًا تشجيع التفاعل الإيجابي بين الطلاب والمعلمين، وكذلك بين الطلاب أنفسهم، من خلال النقاشات الصفية، العمل الجماعي، والأنشطة التعاونية يركز هذا المفهوم على خلق بيئة تعليمية ديناميكية تدعم المشاركة النشطة والتفكير العميق، مما يعزز التعلم الهادف ويساعد الطلاب على تطوير مهارات متنوعة تتجاوز المعرفة النظرية.

4-**تلاميذ المرحلة الإعدادية:** هم الطلاب الذين يتواجدون في مرحلة تعليمية مهمة تمثل الانتقال من الطفولة إلى المراهقة، وغالبًا ما تكون هذه المرحلة للأعمار ما بين (12 - 15)عامًا خلال هذه الفترة، يواجه الطلاب تحديات متعددة تشمل التغيرات الجسدية والعاطفية والاجتماعية، مما يؤثر على تجربتهم التعليمية وطريقة تفاعلهم مع العالم حولهم في هذه المرحلة، يتم التركيز على تطوير المهارات الأساسية مثل القراءة والكتابة والحساب، بالإضافة إلى تقديم مواد دراسية أكثر تعقيدًا تشمل العلوم والرياضيات واللغات والدراسات الاجتماعية، وتعد هذه المرحلة حاسمة في تنمية الاستقلالية الفكرية والاجتماعية للطلاب وإعدادهم للمراحل التعليمية الأعلى[3].

ولتحقيق الأهداف السالفة الذكر قسمت الورقة البحثية للمحاور الرئيسة الآتية:

أولا- ماهية الألعاب التعليمية: الألعاب التعليمية هي أدوات تعليمية مصممة لتوفير تجربة تعلم تفاعلية، تجمع بين جوانب الترفيه والتعليم بطريقة تحفز الاهتمام والتفاعل لدى المتعلمين تتنوع هذه الألعاب بشكل كبير من حيث الشكل والمحتوى والأهداف التعليمية، وتشمل أنواعًا متعددة مثل ألعاب الفيديو التعليمية، الألغاز، الألعاب اللوحية التعليمية، والمحاكاة الافتراضية [4].

إحدى التعريفات الشائعة للألعاب التعليمية تعرف بأنها "أنشطة تعليمية تستخدم اللعب كوسيلة أساسية لنقل المعرفة أو المهارات" يتم تصميم هذه الألعاب بشكل يتيح للمتعلمين استكشاف مفاهيم جديدة، حل مشكلات معقدة، وتطوير مهارات التفكير النقدي والإبداعي في بيئة تفاعلية ومحفزة [5].

وفقًا لتعريف آخر، الألعاب التعليمية هي "وسائل تعليمية تدمج بين مكونات التحدي، الفوز والخسارة، القواعد، والتفاعل الاجتماعي، وذلك لتحقيق أهداف تعليمية محددة" هذا التعريف يشير إلى أهمية عناصر اللعب التقليدية في تصميم الألعاب التعليمية، وكيف يمكن استغلال هذه العناصر لتعزيز العملية التعليمية[6].

بالإضافة إلى ذلك، يُنظر إلى الألعاب التعليمية على أنها "أدوات تعليمية تدعم التعلم النشط وتوفر تجربة تعليمية متكاملة عبر دمج المحتوى التعليمي مع أساليب اللعب المحفزة" هذا التعريف يبرز الدور الذي تلعبه الألعاب في تشجيع التعلم الذاتي والتفاعلي، حيث يشارك الطلاب بنشاط في عملية التعلم [7].

أخيرًا، يمكن تعريف الألعاب التعليمية بأنها "منصات تعليمية تدمج بين المتعة والتعلم، موفرة بيئة مثالية لتطوير مهارات متنوعة من خلال التجربة والتكرار" هذا التعريف يركز على أهمية الجانب التجريبي والتكرار في عملية التعلم، حيث توفر الألعاب بيئة آمنة للتجربة وتعلم من الأخطاء دون ضغوط البيئات التعليمية التقليدي [8].

مما سبق كل هذه التعريفات تشترك في الإشارة إلى أن الألعاب التعليمية ليست مجرد وسائل للترفيه، بل هي أدوات فعالة تُستخدم لتحسين العملية التعليمية وتعزيز التعلم، مما يجعلها جزءًا مهمًا من البيئة التعليمية الحديثة.

ثانيا-أهمية الألعاب التعليمية: تلعب الألعاب التعليمية دورًا مهمًا في العملية التعليمية الحديثة، وذلك لقدرتها على دمج المتعة بالتعلم، مما يجعلها وسيلة فعالة لتحسين التعلم وتعزيز الاهتمام لدى الطلاب تتميز هذه الألعاب بقدرتها على تحفيز الطلاب على التعلم والتفكير النقدي، وذلك من خلال تقديم التحديات والمشكلات بطريقة ممتعة وجذابة.

1- تعزز الألعاب التعليمية التفاعل والمشاركة في بيئة اللعب، يصبح الطلاب أكثر نشاطًا وتفاعلًا، مما يزيد من اهتمامهم وتحفيزهم و تشجع على التعلم الذاتي وتمكن الطلاب من اكتساب المعرفة بطريقة ممتعة وغير تقليدية، مما يجعل العملية التعليمية أكثر جاذبية.

2- تسهم الألعاب التعليمية في تطوير مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات من خلال الألغاز والمهام التي تتطلب التفكير الاستراتيجي والتخطيط، يتعلم الطلاب كيفية التعامل مع التحديات المعقدة وإيجاد حلول إبداعية للمشكلات.

3- تعمل الألعاب التعليمية على تعزيز المهارات الاجتماعية والتعاونية ، وتشجع الطلاب على العمل معًا وتعلم كيفية التواصل بفعالية ، وحل الخلافات، مما يعزز الروابط الاجتماعية ويطور مهارات العمل الجماعي.

4- تدعم الألعاب التعليمية التطور العاطفي والشخصي من خلال التجارب المختلفة التي توفرها الألعاب، يتعلم الطلاب كيفية التعامل مع الفشل والنجاح، ويتطور لديهم الصبر والمثابرة، بالإضافة إلى القدرة على التكيف مع المواقف المتغيرة.

5- توفر الألعاب التعليمية فرصًا للتعلم المتنوع بفضل تنوع الألعاب والأنشطة المتاحة، يمكن للطلاب استكشاف مجالات وموضوعات متعددة، من الرياضيات والعلوم إلى اللغات والفنون هذا التنوع يضمن أن كل طالب يمكن أن يجد شيئًا يثير اهتمامه ويناسب أسلوب تعلمه.

سادسًا- تسهم الألعاب التعليمية في تحسين التركيز والانتباه فالألعاب التي تتطلب التركيز والانتباه للتفاصيل تساعد الطلاب على تطوير قدرتهم على التركيز لفترات أطول، وهو مهارة مهمة للتعلم في جميع المجالات [9].

مما سبق تعتبر الألعاب التعليمية أداة مهمة لتكييف التعليم مع التقنيات الحديثة في عصر التكنولوجيا الرقمية، توفر الألعاب التعليمية وسيلة لدمج التقنيات الجديدة في التعليم، مما يجعل الطلاب أكثر استعدادًا للتعامل مع المستقبل التكنولوجي بهذه الطرق، تسهم الألعاب التعليمية بشكل كبير في تعزيز التعلم وتطوير مهارات الطلاب بطرق متعددة، مما يجعلها عنصرًا ضروريًا ومفيدًا في التعليم الحديث، ومن خلال توفير تجربة تعلم شاملة ومتكاملة، تساعد الألعاب التعليمية على تحقيق التوازن بين الجانب التعليمي والترفيهي، مما يجعل التعلم أكثر فعالية ومتعة للطلاب من مختلف الأعمار والمستويات التعليمية.

ثالثا-دور الألعاب التعليمية في العملية التعليمية: تلعب الألعاب التعليمية دورًا محوريًا في العملية التعليمية، حيث تجمع بين المتعة والتعلم، مما يجعلها وسيلة فعالة لتحسين التعلم وتعزيز الاهتمام لدى الطلاب هذه الألعاب تشجع على التعلم الذاتي وتمكن الطلاب من اكتساب المعرفة بطريقة ممتعة وغير تقليدية.

1- تعزز الألعاب التعليمية التفاعل والمشاركة في بيئة اللعب، ويصبح الطلاب أكثر نشاطًا وتفاعلًا، مما يزيد من اهتمامهم وتحفيزهم وتشجع على التعلم الذاتي وتمكن الطلاب من اكتساب المعرفة بطريقة ممتعة وغير تقليدية، مما يجعل العملية التعليمية أكثر جاذبية.

2- تسهم الألعاب التعليمية في تطوير مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات من خلال الألغاز والمهام التي تتطلب التفكير الاستراتيجي والتخطيط، يتعلم الطلاب كيفية التعامل مع التحديات المعقدة وإيجاد حلول إبداعية للمشكلات.
3- تعمل الألعاب التعليمية على تعزيز المهارات الاجتماعية والتعاونية وتشجع الطلاب على العمل معًا وتعلم كيفية التواصل بفعالية وحل الخلافات، مما يعزز الروابط الاجتماعية ويطور مهارات العمل الجماعي.
4- تدعم الألعاب التعليمية التطور العاطفي والشخصي من خلال التجارب المختلفة التي توفرها الألعاب، يتعلم الطلاب كيفية التعامل مع الفشل والنجاح، ويتطور لديهم الصبر والمثابرة، بالإضافة إلى القدرة على التكيف مع المواقف المتغيرة، هذا النوع من التعلم يعزز الثقة بالنفس لدى الطلاب ويساعدهم على فهم قيمة الجهد والإصرار.
5- توفر الألعاب التعليمية فرصًا للتعلم المتنوع بفضل تنوع الألعاب والأنشطة المتاحة، يمكن للطلاب استكشاف مجالات وموضوعات متعددة، من الرياضيات والعلوم إلى اللغات والفنون هذا التنوع يضمن أن كل طالب يمكن أن يجد شيئًا يثير اهتمامه ويناسب أسلوب تعلمه.
6- تسهم الألعاب التعليمية في تحسين التركيز والانتباه. الألعاب التي تتطلب التركيز والانتباه للتفاصيل تساعد الطلاب على تطوير قدرتهم على التركيز لفترات أطول، وهي مهارة مهمة للتعلم في جميع المجالات.
7- تعتبر الألعاب التعليمية أداة مهمة لتكييف التعليم مع التقنيات الحديثة في عصر التكنولوجيا الرقمية، توفر الألعاب التعليمية وسيلة لدمج التقنيات الجديدة في التعليم، مما يجعل الطلاب أكثر استعدادًا للتعامل مع المستقبل التكنولوجي حيث تجعل التعلم متاحًا ومرنًا، ويمكن للطلاب التعلم في أي وقت ومكان، مما يعزز التعلم المستقل والتعليم الذاتي.
8-تعد الألعاب التعليمية وسيلة فعالة لتقييم التقدم التعليمي من خلال تتبع النتائج والأداء في الألعاب، يمكن للمعلمين تقييم مستويات فهم الطلاب وتحديد الفجوات في المعرفة بطريقة تفاعلية وغير تقليدية.
9- تساعد الألعاب التعليمية في تعزيز الدافعية لدى الطلاب من خلال الجوائز والنقاط والمستويات المختلفة، تحفز الألعاب الطلاب على الاستمرار في التعلم وتحدي أنفسهم، مما يساهم في تطوير عقلية النمو والرغبة في الاستكشاف والتعلم.

10- تعزز الألعاب التعليمية التعلم المتعدد الحواس بدلاً من الاعتماد فقط على السمع والرؤية كما في الطرق التقليدية، توفر الألعاب تجارب تعليمية تشمل حواس متعددة، مما يساعد في تعزيز الذاكرة والفهم[10].

مما سبق تلعب الألعاب التعليمية دورًا حاسمًا في تحسين العملية التعليمية، مما يجعل التعلم أكثر فعالية ومتعة وملاءمة لاحتياجات وتفضيلات الطلاب المتنوعة في العصر الحديث وتضيف الألعاب التعليمية بُعدًا جديدًا للعملية التعليمية، فهي لا تقتصر فقط على تعزيز المعرفة والمهارات، بل تشكل أيضًا ركنًا أساسيًا في تطوير الشخصية وبناء القدرات العقلية والاجتماعية للطلاب من خلال تحفيز الإبداع وتشجيع الفضول، تساهم الألعاب في خلق بيئة تعليمية ديناميكية تتجاوز الأساليب التقليدية، مما يمكن الطلاب من مواجهة التحديات الحقيقية في الحياة بثقة وكفاءة أكبر بذلك، تُعد الألعاب التعليمية ليست فقط أداة لنقل المعرفة، بل أيضًا وسيلة لبناء جيل قادر على التكيف مع متطلبات العصر الحديث ومواكبة التغيرات المستمرة.

رابعا- تعزيز التفاعل الصفي: تعزيز التعلم والتفاعل الصفي هو مفهوم يركز على تحسين جودة التعليم وتجربة التعلم داخل الفصل الدراسي من خلال استراتيجيات متنوعة تشجع على المشاركة النشطة والتفاعل بين الطلاب والمعلمين ولإبراز أهمية بيئة الفصل الدراسي يجب أن تكون هذه البيئة محفزة وداعمة، حيث تشجع على المشاركة وتبادل الأفكار يمكن تحقيق ذلك من خلال ترتيب الفصل بطريقة تسمح بالتفاعل بين الطلاب، مثل ترتيب المقاعد بشكل دائري أو مجموعات هذا الترتيب يعزز التواصل والتفاعل بين الطلاب ويخلق بيئة تعليمية أكثر تعاونية[11].

يلعب المعلمون دورًا محوريًا في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي يجب أن يكونوا قادرين على تشجيع الطلاب على المشاركة وطرح الأسئلة، وأن يكونوا مستمعين جيدين من المهم أيضًا أن يقدم المعلمون تغذية راجعة بناءة تحفز الطلاب على التفكير والتحسين المستمر[12].

استخدام التقنيات التعليمية الحديثة يمكن أن يساهم أيضًا في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي أدوات مثل السبورات التفاعلية، التطبيقات التعليمية، ومنصات التعلم الإلكتروني توفر فرصًا للطلاب للتعلم بطرق مبتكرة وتفاعلية[13].

التعلم التعاوني هو جانب آخر مهم لتعزيز التعلم والتفاعل الصفي ويشجع هذا النهج الطلاب على العمل معًا في مجموعات صغيرة، مما يعزز مهارات التواصل، حل المشكلات، والتفكير النقدي. العمل الجماعي يساعد الطلاب على تعلم كيفية التعاون واحترام آراء وأفكار الآخرين

من المهم - أيضًا - تطوير مهارات التفكير النقدي والتحليلي لدى الطلاب يمكن للمعلمين تشجيع هذا من خلال طرح أسئلة تحفيزية وتعزيز المناقشات الصفية التي تدفع الطلاب للتفكير بعمق في الموضوعات المطروحة يمكن استخدام أساليب مثل النقاشات الجماعية، دراسات الحالة، والمحاكاة لتعزيز هذه المهارات ،كما يجب على المعلمين التأكيد على أهمية التعلم الذاتي والبحث المستقل و يمكن تحفيز الطلاب على الاستقصاء والبحث عن المعلومات خارج نطاق الكتاب المدرسي، مما يساعد في تطوير مهارات التحليل والتقييم لديهم[14].

يلعب التقييم المستمر للطلاب وتوفير التغذية الراجعة الملائمة دورًا حاسمًا في تعزيز التعلم كما يجب على المعلمين استخدام مجموعة متنوعة من أساليب التقييم، مثل الاختبارات القصيرة، المشروعات، والعروض التقديمية، لتقييم تقدم الطلاب بشكل شامل أخيرًا، تشجيع بيئة فصلية تقدر التنوع وتحترم الاختلافات الفردية هو جزء لا يتجزأ من تعزيز التعلم والتفاعل الصفي يجب على المعلمين التأكيد على أهمية الاحترام المتبادل وتقبل وجهات النظر المختلفة، مما يساهم في خلق بيئة تعليمية شاملة ومحفزة لجميع الطلاب [15].

من خلال دمج هذه الاستراتيجيات، يمكن للمعلمين تعزيز التعلم والتفاعل داخل الفصل الدراسي، مما يساهم في تطوير مهارات الطلاب الأكاديمية والاجتماعية ويجهزهم بشكل أفضل للتحديات المستقبلية هذا النهج يساعد في تحقيق تجربة التوازن بين الجوانب النظرية والعملية للتعليم، مما يمكن الطلاب من تطبيق ما يتعلمونه في سياقات حقيقية من خلال استخدام طرق تدريس تفاعلية مثل التعلم القائم على المشاريع، التعلم التعاوني، واستراتيجيات التعلم النشط، يتم تشجيع الطلاب على الفهم العميق للمواد الدراسية وتطوير مهارات حل المشكلات والتفكير النقدي، كما يمكن للمعلمين دمج التكنولوجيا بفعالية في الفصول الدراسية لتعزيز التجربة التعليمية استخدام الأدوات الرقمية والمنصات التعليمية يمكن أن يساعد في توفير تجارب تعليمية أكثر تفاعلية ومخصصة، مما يسمح للطلاب بالتعلم بوتيرتهم الخاصة وفقًا لاهتماماتهم واحتياجاتهم [16].

مما سبق يتضح أنه من المهم للمعلمين أن يكونوا على دراية بأهمية الصحة العقلية والعاطفية للطلاب بتوفير بيئة داعمة وشاملة داخل الفصل الدراسي يمكن أن يساعد في تنمية الثقة بالنفس ومهارات التواصل لدى الطلاب، مما يعزز من قدرتهم على التعاون والتفاعل بشكل فعال مع الآخرين من خلال دمج هذه الاستراتيجيات، يصبح التعليم تجربة شاملة ومثيرة تجهز الطلاب ليس فقط أكاديميًا ولكن أيضًا اجتماعيًا وعاطفيًا لمواجهة التحديات المستقبلية.

خامسا- الدراسات السابقة :

تعتبر مرحلة مراجعة الدراسات السابقة من مراحل البحث العلمي ذات الأهمية لتوفير الإجابات العلمية لبعض الأسئلة التي تعد أساسية في وضع الدراسات السابقة الحالية في مكانها الملائم في إطار التراكم المعرفي ،وتوفر للباحث إمكانية توجيه جهوده العلمية بالبدء من حيث انتهى منه غيره من خلال تحديد ما تم بحثه وما لم يبحث بعد من جوانب مشكلة الدراسة ، كما أن الدراسات السابقة تنجز في إطار مراجعة نقدية ، لتحديد نقاط القوة ونقاط الضعف والأساليب والمناهج العلمية التي استخدمت في تلك الدراسات .

1-دراســــــــة : ليليا يسعد وحيدة بوشبوط ، بعنوان: تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي على تلاميذ السنة الأولى متوسط- متوسطة بلهوان محمد بلدية زيامة منصورية جيجل ،2021م[17] ، وهدفت الدراسة إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لعينة من تلاميذ السنة أولى متوسط بمتوسطة من متوسطات بلدية زيامة منصورية ولاية جيجل، وتكونت عينة الدراسة من 50 تلميذ وتلميذة ، واتبعا المنهج الوصفي التحليلي ، واستخدما الاستبيان في جمع البيانات من عينة الدراسة ، وأسفرت الدراسة عن النتيجة الآتية:

-تؤثر الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي بدرجة عالية.

2-دراســــــــة : حريبة قرين ، بعنوان: دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات ، 2019م[18].

وهدفت الدراسة إلى التعرف على دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات ، وتكونت عينة الدراسة من (20) مربية ، واتبعت المنهج الوصفي التحليلي ، واستخدمت الاستبيان في جمع البيانات من عينة الدراسة ، وأسفرت الدراسة عن النتائج الآتية:

-للألعاب التربوية دورا كبيرا في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات.

-للألعاب اللغوية دور فعال في تنمية مهارة الطلاقة لدى طفل الروضة كما تراه المربيات.

-للألعاب التركيبية دور فعال في تنمية مهارة الاهتمام بالتفاصيل لدى طفل الروضة كما تراه المربيات.

-للألعاب الجماعية دور فعال في تنمية مهارة الأصالة لدى طفل الروضة كما تراه المربيات. للألعاب الحاسوب التعليمية دور فعال في تنمية مهارة المرونة لدى طفل الروضة كما تراه المربيات.

-وجود فروق دالة إحصائيا في دور الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات تعزى لمتغيري (التخصص – سنوات الخبرة).

3-دراســــــــة : أمل عبدالله أبو جربوع ومحمد عبد الفتاح عبدالوهاب عسقول ، بعنوان: أثر توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي بغزة ، 2018م[19]، وهدفت الدراسة تحديد أثر توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى طلبة الصف الرابع الأساسي ، وتكونت عينة الدراسة من(80) طالبة من طالبات الصف الرابع، وزعت على المجموعة التجريبية (41) طالبة، والمجموعة الضابطة (39) طالبة ، واتبعت المنهج التجريبي ، واستخدمت الاستبيان في جمع البيانات من عينة الدراسة ، وأسفرت الدراسة عن النتائج الآتية:

-إن أثر توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي بغزة جاء بدرجة مرتفعة.

-تدعيم تدريس مهارات التفكير الرياضي باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.

-تحديد مهارات التفكير الرياضي المناسبة لكل مرحلة تعليمية وتنميتها من خلال الوسائل التعليمية المختلفة.

-تنظيم ورشات عمل لتطوير مهارات المعلمين في تنمية مهارات التفكير الرياضي بكافة مستوياتها.

4-دراســــــــة : فلسطين علي أبو وزنة وماجد عبدالكريم فريح ، بعنوان: أثر استخدام الألعاب التعليمية المدمجة في تدريس مادة العلوم في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في الأردن ، 2017م[20] ، وهدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية المدمجة في تدريس العلوم في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في الأردن، وتكونت عينة الدراسة من (87) طالبة من طالبات الصف الثامن الأساسي في مدرسة النزهة الإعدادية للبنات التابعة لمديريه التربية والتعليم وكالة الغوث ، يتوزعن على مجموعتين، إحداهما تجريبية مكونة من (40) طالبة، والأخرى ضابطة مكونة من (47) طالبة، واتبعا المنهج التجريبي ، واستخدما الاستبيان في جمع البيانات من عينة الدراسة ، وأسفرت الدراسة عن النتائج الآتية:

ـ وجود أثر ذي دلالة إحصائية لاستخدام الألعاب التعليمية المدمجة في تدريس العلوم في تنمية مهارات التفكير الناقد، لدى الطالبات، وأوصت الدراسة باستخدام معلمي العلوم

للألعاب التعليمية المدمجة في تدريسهم؛ لما لذلك من أثر في تنمية مهارات التفكير وبعض الجوانب الشخصية لدى الطلبة، كما أوصت الدراسة باهتمام المشرفين التربويين بتوظيف الألعاب التعليمية المدمجة وإعطاء دورات تدريبية لمعلمي العلوم لتوظيفها في تعليم وتعلم مبحث العلوم.

سادسا-الإجراءات المنهجية في الدراسة الميدانية:

1-منهج الدراسة: يعد المنهج الوصفي التحليلي من أكثر الطرق تماشيا وملائمة واستخداما لهذا النوع من الدراسات الوصفية ، إذ يتيح من خلاله القدرة على جمع أكبر قدر من البيانات الميدانية عن الموضوع أو الظاهرة المراد دراستها ، كما أن الباحثين عادة ما يلجئون إلى إجراء مسح بالعينة للمجتمع الأصلي للدراسة ، للخروج بنتائج يمكن أن تفيد في فهم صحيح للظاهرة المدروسة

2-مجتمع الدراسة وعينته: تمثل مجتمع الدراسة في معلمي المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية والبالغ عددهم (115) معلم ومعلمة ، وتم اتباع أسلوب الحصر الشامل عند جمع البيانات منهم وذلك حسب إحصائية 2024م .

الدراسة الاستطلاعية : تكونت من (30) معلما ومعلمة ، وذلك لتقنين أداة الدراسة من خلال الصدق والثبات بالطرق المناسبة.

الخصائص العامة لمجتمع الدراسة :

جدول (1) التوزيع التكراري لأفراد مجتمع الدراسة حسب النوع

النوع	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	25	21.7
أنثى	90	78.3
المجموع	115	100.0

من خلال بيانات الجدول (1) نلاحظ أن نسبة 78.3% من مجموع أفراد مجتمع الدراسة من (الإناث) ، في حين أن نسبة 21.7% من مجموع أفراد مجتمع الدراسة من (الذكور).

جدول (2) التوزيع التكراري لأفراد مجتمع الدراسة حسب التخصص العلمي

التخصص العلمي	التكرار	النسبة المئوية
أدبي	60	52.2
علمي	55	47.8
المجموع	115	100.0

من خلال الجدول (2) نلاحظ أن نسبة 52.2% من مجموع أفراد مجتمع الدراسة تخصصهم العلمي (أدبي) ، في حين أن نسبة 47.8% من مجموع أفراد مجتمع الدراسة تخصصهم العلمي (علمي) .

جدول (3) التوزيع التكراري لأفراد مجتمع الدراسة حسب سنوات الخبرة

سنوات الخبرة	التكرار	النسبة المئوية
أقل من 10 سنوات	**42**	**36.5**
10 سنوات فأكثر	**73**	**63.5**
المجموع	**115**	**100.0**

من خلال الجدول (3) نلاحظ أن نسبة 63.5% من مجموع أفراد مجتمع الدراسة سنوات خبرتهم (10 سنوات فأكثر) ، في حين أن نسبة 36.5% من مجموع أفراد مجتمع الدراسة سنوات خبرتهم (أقل من 10 سنوات) .

3. أداة الدراسة : بعد الاطلاع على الأدب السيكولوجي والدراسات السابقة ، تم بناء استبيان دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم وفقا للخطوات الآتية :

- تحديد الفقرات الرئيسة للاستبيان .
- صياغة فقرات الاستبيان حسب انتمائه للبعد .

4. صدق الاستبيان :

أ-صدق المحكمين : للتحقق من صدق الاستبيان تم عرضه على مجموعة من المحكمين بلغ عددهم (6) محكمين ، من ذوي الخبرة و الاختصاص وذلك لإبداء ملاحظاتهم وآرائهم حول سلامة اللغة ووضوحها وملائمة العبارات لأغراض الدراسة ، من حيث شموليتها وتغطيتها لفقرات الاستبيان وقد تم الأخذ بملاحظات المحكمين ، فحذفت بعض عبارات وأصبح الاستبيان في صورته النهائية مكونة من (10) فقرات لمقياس دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم ، علما بأن بدائل الإجابة عن فقراته تنحصر في (دائما ، أحيانا ، أبدا) .

ب-صدق الاتساق الداخلي : تم القيام بحساب صدق الاتساق الداخلي باستخدام مصفوفة الارتباط البسيط بيرسون

جدول (4) يبين ارتباطات درجات كل فقرة من فقرات استبيان دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم مع الدرجة الكلية للاستبيان

المقياس	معامل الارتباط
دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية من وجهة نظر معلميهم	****0.831**

يتضح من بيانات الواردة بالجدول السابق أن جميع قيم معاملات ارتباط بيرسون بين درجات فقرات الاستبيان والدرجة الكلية كانت دالة إحصائيا عند مستوى (0.01)

الأمر الذي يؤكد صدق الاتساق الداخلي لكل بعد بالدرجة الكلية للاستبيان ، ومن ثم الوثوق فيه للاستخدام والتطبيق .

5-ثبات الاستبيان : تم حساب ثبات الاستبيان باستخدام اختبار ألفا كرو نباخ .

جدول (5) معامل ثبات استبيان دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم باستخدام طريقة ألفا كرو نباخ للفقرات والدرجة الكلية

المقياس	عدد الفقرات	قيمة معامل الثبات
دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية من وجهة نظر معلميهم	10	0.850

يتضح من الجدول (5) أن جميع قيم معاملات الثبات عالية ، حيث بلغ معامل الثبات الكلي (0.850) ، وتشير هذه القيم العالية من معاملات الثبات إلى صلاحية الاستبيان للتطبيق وإمكانية الاعتماد على نتائجها والوثوق بها .

7-التصميم والمعالجة الإحصائية للبيانات :

ولإعادة ترميز استبيان دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم فقد وزعت الدرجات من 1- 3 على النحو التالي :

تعطى الدرجة (3) للاستجابة (دائما) .

تعطى الدرجة (2) للاستجابة (أحيانا) .

تعطى الدرجة (1) للاستجابة (أبدا) .

نتائج تتعلق بالإجابة عن التساؤل الأول: ما دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم ؟

جدول (6) يبين المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وترتيب الفقرات والدرجة في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم.

ت	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	الدرجة
-1	تزيد الألعاب التعليمية من مستوى التحفيز لدى التلاميذ	2.3913	0.70953	6	عالية
-2	تساعد الألعاب التعليمية في تحسين فهم التلاميذ للمفاهيم الصعبة	2.5652	0.57933	4	عالية
-3	يظهر التلاميذ تحسنًا في التفاعل الصفي عند استخدام الألعاب التعليمية	2.6522	0.56263	3	عالية
-4	يقلل استخدام الألعاب التعليمية من مشاكل الانضباط داخل الصف	2.4783	0.58261	5	عالية

ت	الفقرات	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب	الدرجة
-5	تساهم الألعاب التعليمية في زيادة التعاون والعمل الجماعي بين التلاميذ	2.6522	0.56263	3	عالية
-6	تساعد الألعاب التعليمية على تطوير مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات لدى التلاميذ	2.3913	0.70953	6	عالية
-7	تساعد الألعاب التعليمية في تحسين الذاكرة والتركيز لدى التلاميذ	2.5652	0.57933	4	عالية
-8	تقدم الألعاب التعليمية تغذية راجعة فورية ومفيدة للتلاميذ حول أدائهم	2.7391	0.53126	1	عالية
-9	تسهم الألعاب التعليمية في زيادة مشاركة الطلاب الخجولين أو ذوي الاحتياجات الخاصة في الأنشطة الصفية	2.6783	0.50520	2	عالية
-10	يجد المعلمون صعوبة في دمج الألعاب التعليمية مع المناهج الدراسية	2.3913	0.70953	6	عالية
	المقياس ككل	2.55043	0.54117	عالية	

يتضح من الجدول (6) أن الفقرة (8) والتي تنص على (تقدم الألعاب التعليمية تغذية راجعة فورية ومفيدة للتلاميذ حول أدائهم) احتلت المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (2.7391) وانحراف معياري (0.53126) ، ويليها من حيث الأهمية الفقرة (9) فقد احتلت المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (2.6783) وانحراف معياري (0.50520) وهي تنص على (تسهم الألعاب التعليمية في زيادة مشاركة الطلاب الخجولين أو ذوي الاحتياجات الخاصة في الأنشطة الصفية) ، بينما احتلت الفقرتين (3 ، 5) المرتبة الثالثة بنفس المتوسط الحسابي (2.6522) وانحراف معياري (0.56263) وهي تنص على (يظهر التلاميذ تحسنًا في التفاعل الصفي عند استخدام الألعاب التعليمية ، تساهم الألعاب التعليمية في زيادة التعاون والعمل الجماعي بين التلاميذ) جاءت بدرجة عالية. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (ليليا بو شبوط ، 2021م) التي ترى أن الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي بدرجة عالية. وتتفق مع دراسة (حريبة قرين ، 2019م) التي توصلت نتيجتها أن للألعاب التربوية دورا كبيرا في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات. وتتفق مع دراسة (أمل أبو جربوع ومحمد عسقول ، 2018م) والتي توصلت نتائجهما أن توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي بغزة جاءت بدرجة مرتفعة . وتتفق مع دراسة (فلسطين أبو وزنة وماجد فريج ، 2017م) والتي توصلت نتائجهما بأن استخدام الألعاب التسلية المدمجة في تدريس مادة

العلوم لها أثر فعال في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في الأردن وجاءت بدرجة عالية.

يعزى ذلك: بأن الألعاب التعليمية تجعل المواد الدراسية أكثر إثارة وجاذبية، هذا يزيد من اهتمام الطلاب ويحفزهم على التعلم والمشاركة بنشاط، كما أنها تشجع على التفاعل بين الطلاب وبين الطلاب والمعلم مما يعزز مهارات التواصل ويساعد الطلاب على التعلم من بعضهم بعضا – أيضا- ، الألعاب غالباً ما تتطلب من الطلاب التفكير بشكل استراتيجي وحل المشكلات مما يعزز مهارات التفكير العليا، تساعد الألعاب التعليمية أيضًا في تعزيز الذاكرة والفهم وتلبي مختلف أساليب التعلم مما يجعلها أداة فعالة لجميع الطلاب كذلك، توفر الألعاب غالبًا تغذية راجعة فورية للطلاب حول أدائهم مما يساعدهم على فهم أخطائهم وتحسينها أخيرًا، الألعاب تخلق بيئة تعليمية أكثر استرخاء ومتعة مما يقلل من الضغط والقلق لدى الطلاب ويسمح لهم بالتعلم بطريقة أكثر فعالية، هذا يعكس أهمية الألعاب التعليمية كمورد تعليمي قيم يساهم في تحسين عملية التعليم والتعلم.

ويتضح من النتائج الواردة بالجدول أن الفقرات (1 ، 6 ، 10) جاءت بدرجات عالية والتي تنص على (تزيد الألعاب التعليمية من مستوى التحفيز لدى التلاميذ ، تساعد الألعاب التعليمية على تطوير مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات لدى التلاميذ ، يجد المعلمون صعوبة في دمج الألعاب التعليمية مع المناهج الدراسية) ولكنها حظيت باستجابة أقل من المبحوثين حولها فقد احتلت المرتبة السادسة من حيث أهميتها ضمن فقرات دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم بمتوسط حسابي (2.3913) وانحراف المعياري (0.70953).

نتائج تتعلق بالإجابة عن التساؤل الثاني : الكشف عن فروق ذات دلالة إحصائية في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير (النوع)؟

جدول (7) يبين نتائج اختبار (ت) بين متوسطي مجتمع الدراسة في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم وفقا لمتغير النوع.

المقياس	النوع	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة " ت "	مستوى الدلالة
دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية	ذكر	25	30.0000	.00000	5.205	0.000
	أنثى	90	24.2556			

يتبين من الجدول (7) أن أفراد مجتمع الدراسة (الذكور) سجلوا متوسطا حسابيا أعلى من المتوسط الحسابي لأفراد مجتمع الدراسة (الإناث) ، وذلك على الدرجة الكلية للاستبيان ، حيث كان متوسط الحسابي لأفراد مجتمع الدراسة الذكور على المقياس الكلي (30.0000) بينما كان المتوسط الحسابي لأفراد مجتمع الدراسة الإناث (24.2556) وكانت قيمة اختبار (ت) للفرق بين المتوسطين (5.205) وهي قيمة دالة إحصائيا لأن مستوى دلالتها (0.000) أقل من مستوى (0.05) .

وعليه يمكن القول أن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير النوع ولصالح أفراد مجتمع الدراسة (الذكور). يرجع ذلك إلى عدة عوامل أولا، الذكور قد يميلون أكثر إلى التفاعل مع الألعاب التي تشمل التحديات والمنافسة، وهذا يجعلهم أكثر تفاعلاً وتحفيزًا في بيئة تعليمية تستخدم الألعاب ثانيا، قد تتوافق بعض الألعاب التعليمية مع اهتمامات الذكور بشكل أكبر مثل الألعاب التي تركز على الاستراتيجية والبناء والحركة، مما يجذب انتباههم ويزيد من مشاركتهم ثالثا، الألعاب قد تعزز السلوك التنافسي والتفاعل الجماعي الذي يتماشى مع السمات الاجتماعية والسلوكية المعتادة للذكور في سن المراهقة رابعا، يمكن أن تساعد الألعاب التعليمية في تعزيز الثقة بالنفس لدى الذكور، خاصة إذا كانت الألعاب تعتمد على مهارات يتقنونها أو يجدونها مثيرة للاهتمام خامسا، قد تكون هناك عوامل نفسية وتنموية تجعل الذكور أكثر استجابة للأساليب التعليمية التي تستخدم الألعاب، حيث يمكن أن تساعدهم على التعامل بشكل أفضل مع المفاهيم المعقدة من خلال تجربة تعلم أكثر تفاعلية وديناميكية.

نتائج تتعلق بالإجابة عن التساؤل الثالث: الكشف عن فروق ذات دلالة إحصائية في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير (التخصص العلمي)؟

جدول (8) يبين نتائج اختبار (ت) بين متوسطي مجتمع الدراسة عن الفقرات والدرجة الكلية في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم وفقا لمتغير التخصص العلمي.

المقياس	التخصص العلمي	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة " ت "	مستوى الدلالة
دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية	أدبي	60	29.8333	.37582	16.400	0.000
	علمي	55	20.7818			

يتبين من الجدول (8) أن أفراد مجتمع الدراسة الذين تخصصهم (أدبي) سجلوا متوسطا حسابيا أعلى من المتوسط الحسابي لأفراد مجتمع الدراسة الذين تخصصهم (علمي) ، وذلك على الدرجة الكلية للاستبيان ، حيث كان متوسط الحسابي لأفراد مجتمع الدراسة الذين تخصصهم (أدبي) على المقياس الكلي (29.8333) بينما كان المتوسط الحسابي لأفراد مجتمع الدراسة الذين تخصصهم علمي (20.7818) وكانت قيمة اختبار (ت) للفرق بين المتوسطين (16.400) وهي قيمة دالة إحصائيا لأن مستوى دلالتها (0.000) أقل من مستوى (0.05) .

وعليه يمكن القول إن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم لمتغير التخصص العلمي ولصالح أفراد مجتمع الدراسة الذين تخصصهم (أدبي). وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (حريبة قرين ، 2019م) والتي ترى بوجود فروق دالة إحصائيا في دور الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات تعزى لمتغير (التخصص). يمكن أن يكون ذلك مرتبطًا بعدة عوامل أولًا، الألعاب التعليمية قد تُسهم في تعميق الفهم والاهتمام بموضوعات الأدب من خلال تقديم المحتوى بطريقة تفاعلية وجذابة، مما يساعد الطلاب على استيعاب النصوص والمفاهيم الأدبية بشكل أفضل ثانيًا، الألعاب قد تُشجع على النقاش والتحليل النقدي، وهي مهارات مهمة في التعليم الأدبي، حيث يمكن للطلاب مناقشة الشخصيات، والأحداث، والأفكار الأدبية ضمن سياق اللعبة ثالثًا، الألعاب قد تُعزز القدرة على التعبير اللغوي والإبداعي لدى الطلاب، وهي جوانب أساسية في التخصص الأدبي رابعًا، استخدام الألعاب في التعليم الأدبي قد يُحسن مهارات التفكير النقدي والتحليلي، ويُعزز التعلم الذاتي والبحثي خامسًا، الألعاب قد تُسهل عملية التعلم وتجعلها أكثر متعة وتفاعلية، مما يؤدي إلى زيادة الاهتمام والتحفيز لدى الطلاب نحو الأدب.

نتائج تتعلق بالإجابة عن التساؤل الرابع: الكشف عن فروق ذات دلالة إحصائية في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم تعزى لمتغير (سنوات الخبرة)؟

جدول (9) يبين نتائج اختبار (ت) بين متوسطين مجتمع الدراسة في مستوى عن الفقرات والدرجة الكلية في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم وفقا لمتغير سنوات الخبرة.

المقياس	سنوات الخبرة	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة " ت "	مستوى الدلالة
دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية	أقل من 10 سنوات	42	22.9178	.00000	8.689	0.000
	10 سنوات فأكثر	73	30.0000			

يتبين من الجدول (9) أن أفراد مجتمع الدراسة الذين سنوات خبرتهم (10 سنوات فأكثر) سجلوا متوسطا حسابيا أعلى من المتوسط الحسابي لأفراد مجتمع الدراسة الذين سنوات خبرتهم (أقل من 10 سنوات) ، وذلك على الدرجة الكلية للاستبيان ، حيث كان متوسط الحسابي لأفراد مجتمع الدراسة الذين سنوات خبرتهم (أقل من 10 سنوات) على المقياس الكلي (30.0000) بينما كان المتوسط الحسابي لأفراد مجتمع الدراسة الذين سنوات خبرتهم (22.9178) وكانت قيمة اختبار (ت) للفرق بين المتوسطين (8.689) وهي قيمة دالة إحصائيا لأن مستوى دلالتها (0.000) أقل من مستوى (0.05) .

وعليه يمكن القول إن هناك فروقا ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم لمتغير سنوات الخبرة ولصالح أفراد مجتمع الدراسة الذين سنوات خبرتهم (10 سنوات فأكثر). وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (حريبة قرين ، 2019م) والتي ترى بوجود فروق دالة إحصائيا في دور الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات تعزى لمتغير (سنوات الخبرة). يمكن تفسير ذلك لعدة عوامل فالمعلمون ذوو الخبرة الطويلة غالبًا ما يكونون قد شهدوا تطورات متعددة في مجال التعليم وتغيرات في استراتيجيات التدريس، مما يجعلهم أكثر انفتاحًا وتقبلًا للأساليب التعليمية الجديدة مثل الألعاب التعليمية، وإنهم أكثر قدرة على دمج هذه الأساليب بفعالية في خططهم الدراسية نظرًا لخبرتهم الواسعة في معرفة ما ينجح وما لا ينجح في الفصل الدراسي، كما أنهم ربما يكونون قد شهدوا مباشرة الفوائد التي يمكن أن تجلبها الألعاب التعليمية في تعزيز الفهم والمشاركة لدى الطلاب، ولديهم القدرة على تطبيق هذه الأدوات بطريقة أكثر فعالية بناءً على تجاربهم السابقة، إن خبرتهم تمكنهم من رؤية الألعاب التعليمية ليس فقط كوسيلة لجذب انتباه الطلاب، بل كأداة تعليمية قيمة تساهم في تعزيز التعلم العميق والتفاعل الإيجابي في الفصل الدراسي.

ملخص النتائج:

1-أشارت نتائج الدراسة أن دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم ، حيث احتلت الفقرة (8) والتي تنص على (تقدم الألعاب التعليمية تغذية راجعة فورية ومفيدة للتلاميذ حول أدائهم) المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (2.7391) وانحراف معياري (0.53126) ، ويليها من حيث الأهمية الفقرة (9) فقد احتلت المرتبة الثانية بمتوسط حسابي (2.6783) وانحراف معياري (0.50520) وهي تنص على (تسهم الألعاب التعليمية في زيادة مشاركة الطلاب الخجولين أو ذوي الاحتياجات الخاصة في الأنشطة الصفية) ، بينما احتلت الفقرتين (3 ، 5) المرتبة الثالثة بنفس المتوسط الحسابي (2.6522) وانحراف معياري (0.56263) وهي تنص على (يظهر التلاميذ تحسنًا في التفاعل الصفي عند استخدام الألعاب التعليمية ، تساهم الألعاب التعليمية في زيادة التعاون والعمل الجماعي بين التلاميذ) جاءت بدرجة عالية.

2-أوضحت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند (0.05) في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم يعزى لمتغير النوع ولصالح أفراد مجتمع الدراسة (الذكور).

3-أكدت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند (0.05) في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم يعزى لمتغير التخصص ولصالح أفراد مجتمع الدراسة الذين تخصصهم (أدبي).

4-بينت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند (0.05) في دور الألعاب التعليمية في تعزيز التعلم والتفاعل الصفي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمدرستي التعاون والشروق بالصابرية من وجهة نظر معلميهم يعزى لمتغير سنوات الخبرة ولصالح أفراد مجتمع الدراسة الذين سنوات خبرتهم (10 سنوات فأكثر).

التوصيات:

1-يجب على المعلمين دمج الألعاب التعليمية في خططهم الدراسية بطريقة تكمل المواد التعليمية ولا تشتت الانتباه عن الأهداف التعليمية الرئيسية.

2- يجب أن تكون الألعاب ملائمة للمنهج الدراسي ولمستوى فهم ومهارات الطلاب، بالإضافة إلى أن تكون مشوقة ومحفزة للتعلم.

3- استخدام الألعاب التي تشجع على العمل الجماعي والتعاون بين التلاميذ، مما يساعد في تطوير مهارات العمل الجماعي وحل المشكلات.

4- الألعاب التي تقدم تغذية راجعة فورية تساعد الطلاب على فهم أخطائهم وتحسين أدائهم بشكل مستمر.

5- استخدام ألعاب تساعد في تطوير مهارات مثل التفكير النقدي، الإبداع، وحل المشكلات، إلى جانب المهارات الأكاديمية.

6- يجب على المعلمين اختيار ألعاب يمكن تعديلها لتناسب احتياجات ومستويات مختلفة من الطلاب في الفصل.

7-الاستفادة من الألعاب التعليمية الإلكترونية والتطبيقات التي يمكن أن تجذب اهتمام الطلاب وتحفزهم على التعلم.

8- اختيار ألعاب تتحدى الطلاب وتشجعهم على التفكير بعمق وتحليل المعلومات بشكل نقدي.

9-من الضروري تقييم فعالية الألعاب التعليمية بانتظام لضمان أنها تحقق الأهداف التعليمية المرجوة.

10- توفير التدريب والموارد اللازمة للمعلمين لتطوير مهاراتهم في استخدام الألعاب التعليمية بفعالية.

الهوامـــــــــــش:

1-فراس توفيق محمد ، تأثير الألعاب الإلكترونية على الجانب الاجتماعي والصحي والعقلي لدى أطفال الروضة من وجهة نظر أولياء الأمور في مدينة القدس ، مجلة دراسات في العلوم الانسانية والاجتماعية ، مج (3) ، ع (6) ، مركز البحث وتطوير الموارد البشرية – رماح ، الجزائر ، 2020م ، ص 723.

2-هدى السيد شحاته ، دراسة إكلينيكيه لبعض حالات الأطفال مدمني الألعاب الإلكترونية في مرحلة الطفولة المتوسطة ، مجلة كلية التربية، مج (31) ، ع (123) ، كلية التربية ، جامعة بنها ، 2020م، ص 69.

3-عبير محمد الصبان وآخرون ، تأثير الألعاب الإلكترونية على الأبناء من وجهة نظر الوالدين ، مجلة بحوث التربية النوعية ، ع (62)، كلية التربية النوعية ، جامعة المنصورة ، 2021م ، ص 193.

4-ماجد عواد العنزي ، دور ممارسة بعض الألعاب الإلكترونية في ارتكاب الجرائم لدى عينة من نزلاء دار الملاحظة الاجتماعية ، المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية ، مج (4) ، ع (2) ، المؤسسة الدولية لأفاق المستقبل ، 2021م ، ص 299.

5-عبدالله بن عبدالعزيز بن الهدلق ، إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض ، مجلة القراءة والمعرفة ، ع (138) ، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة ، كلية التربية ، جامعة عين شمس ، 2013م ، ص 170.

6-نبيل جاد عزمي ، بيئات التعلم التفاعلية ، ط (2) ، دار الفكر العربي ، القاهرة ، 2015م ، ص 285.

7-فاطمة السعدي همال ، الطفل والألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير ، ط (1) ، دار الخليج للصحافة والنشر ، الأردن ، 2018م ، ص 29.
8-هبة أحمد بشورة وآخرون ، أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمحلية امدر مان ، دراسة تجريبية بمرحلة الأساس ولاية الخرطوم ، مجلة العلوم التربوية والنفسية ، مج (4) ، ع (3) ، المركز القومي للبحوث غزة ، فلسطين ، 2020م ، ص 126.
9-نظمية حجازي ، أثر الألعاب الإلكترونية على مستوى العنف عند الأطفال من وجهة نظر أولياء الأمور في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية ، مجلة الطفولة والتنمية ، مج (8) ، ع (29) ، المجلس العربي للطفولة والتنمية ، 2017م ، ص 25.
10-رحاب رمضان حجاج ، الألعاب الإلكترونية وأثرها في تنمية مهارة الإبداع لدى أطفال ما قبل المدرسة ، مجلة التربية وثقافة الطفل ، مج (18) ، ع (1) ، كلية التربية للطفولة المبكرة ، جامعة المنيا ، 2021م، ص 123 .
11-نداء شاكر الغويلي ، الدافع الدراسي التلاميذ المرحلة الابتدائية من مستعملي الألعاب الإلكترونية ، مجلة الآداب ، مج (1) ، ع (141) ، كلية الآداب ، جامعة بغداد ، العراق ، 2022م ، ص 95 .
12-زكية العمراوي ونورة تمرابط ، تأثير الألعاب الإلكترونية على سلوكيات الأطفال في ظل جائحة الكوفيد 19 في المجتمع الجزائري ، مجلة الميدان للدراسات الرياضية والاجتماعية والإنسانية ، مج (4) ، ع (1) ، جامعة عاشور زيان الجلفة ، الجزائر ، 2021م ، ص 56 .
13-إبراهيم هلال الغزي ، التداعيات السلبية لإدمان الألعاب الإلكترونية على طلاب المرحلتين الثانوية والجامعية بمدينة الرياض ، المجلة العربية للدراسات الأمنية ، مج (36) ، ع (3) ، جامعة نايف العربية للعلوم الأمنية ، السعودية ، 2020م ، ص 35 .
14-عبدالرحمن سعد الشمري ، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوك طلاب المرحلة الابتدائية وعلاقته بوضعهم الاجتماعي وتحصيلهم الدراسي ، مجلة العلوم التربوية والنفسية ، مج (3) ، ع (13) ، المركز القومي للبحوث بغزة ، 2019م ، ص 114.
15-زهراء حامد خفيف وآخرون ، علاقة ممارسة الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي في مادة العلوم لدى طالبات المرحلة المتوسطة ، المجلة التربوية الدولية المتخصصة ، مج (8) ، ع (8) ، دار سمات للدراسات والأبحاث ، 2019م ، ص 55 .
16-محمد السيد مطر ، ممارسة الألعاب الإلكترونية في وقت الفراغ وعلاقتها بالسلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بمحافظة الدقهلية ، المجلة العلمية لعلوم التربية البدنية والرياضية ، ع (27) ، كلية التربية الرياضية ، جامعة المنصورة ، 2019م ، ص 206.
17- دراسة ليليا يسعد وحيدة بوشبوط ، تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي على تلاميذ السنة الأولى متوسط- متوسطة بلهوان محمد بلدية زيامة منصورية-جيجل- ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية ، جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل ، 2021م.
18- حريبة قرين ، دور استخدام الألعاب التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات ، رسالة ماجستير غير منشورة ، كلية العلوم الانسانية والاجتماعية – جامعة محمد الصديق بن يحي – جيجل – ، 2019م.
19- أمل عبدالله أبو جربوع ومحمد عبد الفتاح عبدالوهاب عسقول ، أثر توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي بغزة ، رسالة ماجستير غير منشورة – كلية التربية – الجامعة الإسلامية – فلسطين ، 2018م.
20- فلسطين علي أبو وزنة وماجد عبدالكريم فريح ، أثر استخدام الألعاب التعليمية المدمجة في تدريس مادة العلوم في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في الأردن ، المجلة الأردنية للعلوم التربوية ، مج (2) ع (1) ، 2017م ، ص 211.