IJSSP

المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م

www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

[فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة]

مشروع بحثي لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في تخصص تقنيات التعليم

إعداد الباحثة : عزة سالم حامد الجهني

ماجستير تقنيات التعليم – جامعة الملك عبدالعزيز – المملكة العربية السعودية

إشراف: د. حنان محمد ربيع

أستاذ مساعد في قسم تقنيات التعليم

1432 هـ – 2011 م

مستلخص البحث

هدف البحث التالي إلى قياس فاعلية الألعاب التعليمة الإلكترونية على تنمية التحصيل في المادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة، تنحصر مشكلة البحث في تدني مستوى تحصيل التلميذات في المادة اللغة الإنجليزية مما يتطلب تطبيق طرق حديثة وجددية لتنميته. ويستلزم ذلك الأجابة على تساؤلات التالية :

1- ما المفاهيم التي يتم تنميتها بأستخدام الألعاب التعليمة الإلكترونية في المادة اللغة الإنجليزية؟

2- ما التصور المقترح للألعاب التعليمة الإلكترونية لتنمية مفاهيم اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة؟

3- ما فعالية إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التحصيل لدى تلميذات المرحلة المتوسطة في مادة اللغة الإنجليزية؟

وقد إتبع البحث المنهج الوصفي للوصول للمعاير الخاصة بتقويم تصميمات الألعاب التعلمية الإلكترونية، بالإضافة للمنهج شبه التجريبي من خلال تطبيق ألعاب التعلمية إلكترونية، وتكون مجتمع البحث من التلميذات المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، بينما تكونت عينة البحث العشوائي من 72 تلميذة من تلميذات الصف الأول المتوسط بجدة الموزعة بالتساوي على مجوعتين؛ تجريبة وضابطة، وتوصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية، وفروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 بين متوسطي الدرجات تلاميذ المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي والبعدي لصالح الإختبار البعدي، وقد قدمت الباحثة مجموعة من التوصيات والمقترحات في ضوء ذلك.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

Abstract :

The research aims to measure the effectiveness of the instructional electronic games on academic achievement in English course for the pupils of Intermediate stage. The research problem is mainly the low level of the pupils' academic achievement in English subject which requires new and modern strategy to develop it. The research answered the following questions :

-1What are the concepts that need to be developed through using the instructional electronic games in English subject?

-2 What is the proposed vision for the instructional electronic games used to develop the English language's concepts for the pupils of the Intermediate stage ?

-3What is the effectiveness of the instructional electronic games on academic achievement in English for the pupils of Intermediate stage?

The research followed the descriptive method with the addition of a quasi-experimental methodology in applying the instructional electronic games. The sample consisted of 72 pupils equally divided equally into two. The study came to some results as there are stascal differences at the level 0.05 among the average of the pupils of the controlled and experimental groups in the posttest for the sake of the experimental group. Also, there are statistical differences at the level 0.05 among the average of the pupils of the experimental group in the pre and post test for the sake of the posttest. In the light of the research findings of the result, the researcher provided the some recommendations and some suggestions.

الفصل الأول

الإطار العام للبحث

المقدمة:

يعتبر التلاميذ أمل الغد، وهم الوسيلة لتحقيق مستقبل أفضل، فالاهتمام برعايتهم وتنشأتهم أمر حيوي تتحدد في ضوئه معالم المستقبل؛ لذلك كان جل اهتمام التربويين البحث عن كل ما يمكنه الرقي والوصول لجيل واعي قادر على رفع مستوى وطنه ليواكب تطورات العالم؛ ولكي يقبل التلاميذ على العلم حرص التربويون على تقديم الوسائل التعلمية المبسطة والمحببة لهم، ومن بين تلك الوسائل التعلمية الألعاب التعلمية الإلكترونية.ركز العلماء والتربويون على إستخدام التعلم باللعب؛ نظراً لما قد تُوفره الألعاب في بيئة خصبة تساعد في نمو، وتستثير الدافعية للتعلم، وتحث على التفاعل النشط في جو واقعي قريب من مدارك التلاميذ الحسية، مما يجعلهم اكثر اقبالاً على التعلم (الحيلة ،2003، ص21)، وذكر "واطسون"(Watson) أن اللعب يزود الأطفال بطريقة أفضل للتفاعل مع البية في، وشدد "برونر" (Bruner) على الخبرة الملموسة للمتعلم وممارسته ولعبه بالمواد التعليمية، في حين رأى بياجيه (Piaget) في اللعب تعبيراً عن تطور الطفل متطلباً أساسياً له.

(قنديل وبدوي،2007)، وكنتيجة للتغير السريع الذي شاهدة العالم اليوم بدء مفهوم اللعب يتغير عند الأطفال؛ فدخلت آلات مستحدثة في لعب الأطفال، وجاءت أجيال عديدة من ألعاب الفيديو وألعاب الحواسيب نتيجة للطفرة المعلوماتية التي احتلت الحياة بكل تفاصيلها، وانتقل اهتمام الصغار بال والكبار أيضاً إلى الألعاب

الإلكترونية التي بدأت تجذبهم من كل الجنسين منذ سن الثالثة (الشحروري، 2008 ، ص23)، ففي هذه الألعاب يميل الأفراد إلى خلق عالم من الوهم والخيال يمارس فيه خبراته الباعثة على السرور والمتعة، خاصة أن الفرد لا يحتاج إلى معرفة عالية في الحاسوب لكي يتمكن من اللعب، الأمر الذي يجعله يقضي ساعات طويلة في اللعب دون أن يشعر. (Mulligan&Patrovsky, 2003)

لقد كانت الألعاب الإلكترونية في بادئ الأمر تهدف إلى تسلية الطفل وإمتاعة؛ لذلك تهافت عليها الأطفال وأيضاً الشباب؛ وصرفوا الأموال لشرائها، ففي دراسة في أمريكا تبين أن شركة سوني الرائدة في هذا المجال قد حققت أرباحاً ، بلغت حوالي 10 بليون دولار في سنة واحدة، وتقريباً 70% من جميع الأمريكيين من سن 6 سنوات فما فوق أي حوالي 145 مليون شخص لديهم هذه الألعاب، وقد تم بيع أكثر من 22 مليون كمبيوتر وشرائط ألعاب (Saltzman,2006,p28-29)؛ ولكن بعد فترة من لعبهم من بهذه الألعاب يميلون للعدوانية والعناد، ونتيجة لذلك يقل مستواهم التحصيلي؛ لأنها غير تعليمية وغير مفيدة. (Norcia,2010)

ونظراً لهذا الإنتشار الواسع لإستخدام الألعاب الإلكترونية من الجهة والخوف من الآثار المترتبة من هدر الفرد وقته عليها بدون فائدة مرجوة؛ رأى التربويون ضرورية توظيف هذه الألعاب بما يخدم العملية التعليمية، خاصة وأن من أولى إستخدامات الحاسوب في مجال التربية هي تقديمه كمساعد تعليمي (2002,Pesso)، ففي دراسة لشونق وسيو (2002) بالصين ذكر أن التطورات التقنية للحاسوب قد غيرت جميع أوجه الحياة الخاصة في مجال التعليم والتعلم؛ لذلك يشهد العصر الحديث ثورتين الأولى في مجال التقنية والثانية في مجال التعليم، مما ساعد على ظهور الألعاب التعليمية الإلكترونية، التي توظف التقنية الإلكترونية في التعليم.

إن الألعاب التعليمية الإلكترونية ما هي إلا توظيف لتلك الألعاب الإلكترونية من ألعاب الفيديو وألعاب الحواسيب أو الإنترنت لخدمة هدف تعليمي محدد مراعيا فيها المعايير المحددة في تصميمها

(Crawford,2003). ونتيجة لذلك كان هناك إهتمام كبير نحو دمج الألعاب التعليمية التقنية الإلكترونية خاصة بعد الإنتشار الواسع للحواسيب، ومن بين تلك الألعاب الإلكترونية؛ الألعاب التعليمية الإلكترونية المحوسبة التي تقوم على مجموعة من الأسس النفسية التربوية و منها النظرية السلوكية، فالفوز في اللعبة يمثل عنصر دفع للمتعلم لتكرار ظهور الإستجابة، حيث تقوم البرمجة التعليمية بتقديم لعبة مشوقة تتضمن في سياقها مفهوم أو مهارة معينة، وعلى الرغم من إستهلاك الوقت أثناء اللعب إلا أن التلميذ في الواقع يتعلم معلومات ومهارات جديدة (مبارز و إسماعيل، 2010،ص38)، وتنمي لديه المعلومات والمهارات المناسبة لحل المشكلات وإتخاذ القرار والمرونة والمثابرة والصبر(زيتون،2007)، فالطالب يسير بأتجاه خارطةاللعبة باحثا عن مفاتيح تساعده على حل رموزها دون أن يشعر بالمعلومات التي إستفاد منها أثناء رحتله، وبواسطة تلك الألعاب يمكن تحقيق أهداف تعليمية متنوعة، فلا يتمكن التلميذ من إنجاز اللعبة بنجاح إلا من خلال فهمه و تطبيقه و إتقانه للمهارات االتي تم تدريسها. (Aldrich,2005) إن إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية المحوسبة كان محور إهتمام العديد من البحوث والدراسات، و من بينها دراسة دويدي (2000) و عواد و عبد الرحمن (2004) والدسوقي (2004) و شونق وسيو (2009) وبيتك (2009) وهال (2009)والحربي(2009) وعسيري (2010) وقولدستن (2010)، حيث أوصت تلك الدراسات بالتوسع في تبني إستخدام برمجيات وألعاب الحاسب الآلي للتعلم و التعليم، ونادت بضرورة تفعيل إستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في التعليم، وأن تتبنى وزارة التربية والتعليم إنتاج برمجيات تعليمية، وأشارت إلى أن هذه الألعاب من شأنها تنمية التحصيل و تنمية مهارات حل المشكلات.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

و تشير نتائج البحوث و الدراسات إلى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية قد تسهم في تحسين مخرجات العلمية التعليمية و تنمية التحصيل الدراسي، وتأكيداً على أهمية على تنمية التحصيل الدراس ماجاءت به الدراسة رعود و الرفاعي (2001) وجيكنثان (2002) وأبو شتات (2004) وكيبرتشي (2008) وريد (2010) حول ضرورة إستخدام طرائق أكثر حداثة في تقديم التعليم مثل أسلوب التعلم بالحاسوب؛ لما له من نتائج في تحصيل التلميذات، ونظراً للكفاءة التي قد يحققها التعليم بإستخدام تلك الألعاب فإنه يمكن اعتمادها في تحصيل التلميذات في موادهم الدراسية، ومن بين تلك المواد مادة اللغة الإنجليزية التي طالما أتهمت بالجمود والتنفير وفقدان أهميتها للتلميذ.

يهتم العالم أجمع باللغة الإنجليزية، التي يستخدمها أكثر من مليار نسمة كلغة ثانية خاصة مع الإستخدام الرهيب لها في معظم أوجه الحياة؛ لذا فليس غريباً أن تهتم المملكة العربية السعودية بها، بل ويأتي إدخالها مؤخراً في المرحلة الإبتدائية خير دليل على هذا الإهتمام المتناهي باللغة الإنجليزية، حيث صدر قرار مجلس الوزراء رقم 171 في 1426/6/27هـ بتكليف الجهات المعينة بتدريس هذه المادة للصف السادس الإبتدائي (القرني،2009)؛ ولكن على الرغم من التسهيلات التي بذلت نحو تحقيق تعليم وتعلم فاعل إلا أنها لم تحقق الآمال المعقودة عليها، فلقد أثبتت دراسات عديدة مدى إنخافض تحيل مادة اللغة الإنجليزية لدى تلاميذ المملكة العربية السعودية، حيث ذكرت أن الدراسة أبو لوم أبو جابر (2006) والزهيري (2008) والمطيري (2008) والقرني (2009) وزيعلي (2009) والأحمري (2010) أن مستوى التلاميذ في تعلم هذة اللغة لا يزال منخفضاً، مما يشير إلى وجود خلل وقصور في جنواب العلمية التعليمية المتعلقة بتعليمها، وقد تكون طرق التدريس غير الملائمة لخصاص التلاميذ النفسية والإجتامعية سبباً في هذا التدني، وأوصت هذه الدراسات بضرورة المسارعة بإستخدام الحاسب الآلي في تدريس اللغة الإنجليزية الإستراتيجات الحديثة الملائمة لخصائص التلاميذ.

ومن خلال الدراسات السابقة تبين إنخفاض التحصيل في المادة اللغة الإنجليزية لدى تلاميذ المملكة العربية السعودية، توصي هذه الدراسات بالإهتمام بإستخدام التقنيات الحديثة في تدريسها، ومع ما أوضحته الدراسات السابقة من الأثر الإيجابي لإستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل فإنه يمكن إستخدامها في تنميه تحصيل مادة اللغة الإنجليزية؛ فعن طريق هذه الألعاب يتدرب التلاميذ على إستخدام اللغة التي يتعاملونها، فالتلميذ يستمتع لفهم التعليمات أو المعلومات الموجة من اللعبة التعليمية المحسوبة ثم يقوم بالتفاعل، وكل هذا يجري في جو من المرح والجدية ممزوجين معاً في وقت واحد، ودون الإحساس بالملل أو الخجل أو التصنع الذي يحس به في ظروف الدروس التقليدية، خاصة وأن تعلم اللغة علم شاق، يكلف المرء جهداً ووقتاً؛ لذلك ينبغي أن يتم في جوٍ من المرح والبهجة.

الإحساس بالمشكلة:

إزدات أهمية دراسة اللغة الإنجليزية كلغة ثانية في هذا العصر، وذلك لإنتشارها الواسع في أرجاء العالم، وكونها لغة كثير من العلوم والإنتاج المعرفي؛ لذلك قرر القائمون على التعليم في المملكة العربية السعودية في تدريسها في المرحلتين المتوسطة والثانوية، بل وأضيفت إلى السنة السادسة الإبتدائية؛ ولكن الملحوظ هو ضعف مخرجات تعلميها على رغم من جهود القائمين على تطوير مناهجها ولا يزال يؤرق الجهات المعنية بالعملية التربوية قصور التلاميذ في تعلمها، وبالأخص المعلم الذي لم تنجح طرقه التقليدية وإشتهداته الفردية في تنمية القدرة ع التعلم وإتقان اللغة الإنجليزية، فقد يكون لذلك الضعف أسباب لعل أهمها صعوبات كثيرة تواجه التلاميذ في علية الإقبال على المادة وترسيخ المعلومة في أذهانهم؛ مما يؤدي إلى تدني في درجات التلاميذ في هذه

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

المادة، على الرغم من أن الدراسات اللغوية أثبتت أن الطفل في سن السادسة قادر على النطق واستعاب أكثر من 5000 كلمة فما بال من هم في مرحلة المتوسطة.

(El - Koumy ,2002)

ومن خلال دراسة إستطلاعية حول مدى تحصيل في مادة اللغة الإنجليزية تبين أن في مجموعة عددها 38 تلميذة من تلميذات الصف الأول متوسط حصل فيها 3 على تقدير إمتياز ، بينما حصل 2 على تقدير جيد جداً و4 على تقدير جيد؛ ولكن باقي التلميذات البالغ عددهن 29حصلن على تقديرات ما بين مقبول أو ضعيف، هذا ومن خلال إجراء مقابلات مع معلمات للغة الإنجليزية تين ما قد تعانيه معلمة هذه المادة من إنخفاض في تحصيل التلميذات.

ونظراً لأن المرحلة المتوسطة مرحلة إنتقالية من الطفولة إلى المراهقة، فلا يزال تلاميذها تستهويهم الألعاب وتجذب إهتمامهم، حيث أن خصائص النمو الانفعالي في هذه المرحلة قد يعتريه عدم الثبوت والغضب السريع والخوف؛ وبذلك فإن إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية قد ساعد على تطور الجانب الإنفعالي للتلميذ، و تحسن من إتزانه، و تخلصه من بعض حالات التوتر و القلق وإضطرابات والنزعات العدوانية والكبت والحرمان، وتبعده عن تمركزه حول ذاته (قنديل و آخرون ،2007، ص16)، كما أن شأنها تهدئتهم وتخفيف حدة التوتر النفسي الذي يبدو في الكأبة والملل، فالألعاب تحقق إتزان هادئ جميل وراحة ممتعة (مخيمر،2000)، هذا وإن مفهوم الثقة بالذات لم يأخذ شكله النهائي في هذه المرحلة، الأمر الذي يجعله من أكبر أسباب ضعف التحصيل الدراسي؛ لأن الثقة تدفع إلى إهتمام وتزيد من الدافعية للتعلم (عابد،2008،ص56)، ولعل اللعبة المقدمة تكسر هذا المفهوم، فالتلميذ يستطيع أن يستخدم برمجية الألعاب بدون تردد أو خوف.

ومن خلال خبرة الباحثة في تدريس مادة اللغة الإنجليزية لتلميذات المرحلة المتوسطة، وملاحظتها لخصائص نموهم وكذلك إنخفاض تحصيلهم برزت الحاجة لدى الباحثة لدراسة فاعلية إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم وتعلم مادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة، فعلى الرغم من كثرة الجهود التي بذلت حول أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في المقررات الدراسية المختلفة إلا أن مقرر اللغة الإنجليزية لم يأخذ حظه الكافي منها، ولعل هذا المشروع يضيف لهذه المادة وسيلة تتوافق مع إحتياجات دارسيها، ولقد تم إختيار محتوى الوحدة (Food) من كتاب اللغة الإنجليزية للصف الأول المتوسط؛ لإعداد وتصميم ألعاب تعليمية إلكترونية عليها، نظراً إحتواء الوحدة على بعض القواعد اللغوية والمفردات المهمة، والتي يجد التلاميذ فيها صعوبة، كما أشارت دراسة زيلعي (2009) ودراسة الأحمدي (2010).

مشكلة البحث:

تنحصر مشكلة البحث في إنخفاض مستوى تحصيل التلميذات في مادة اللغة الإنجليزية، مما يتطلب تطبيق طرق حديثة وجديدة لتنميته، ولعلاج هذه المشكلة سوف تقوم الباحثة بتقصي فاعلية إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التحصيل في مادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة.

ويستلزم ذلك الإجابة على التساؤلات التالية:

1-ما المفاهيم التي يتم تنميتها بإستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مادة اللغة الإنجليزية؟

2-ما التصور المقترح للألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية التحصيل لدى تلميذات المرحلة المتوسطة؟

3-ما فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة ؟

أهداف البحث:

- تحديد المفاهيم التي يتم تنميتها بإستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مادة اللغة الإنجليزية.

- تصميم ألعاب تعليمية إلكترونية لتنمية التحصيل في مادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة.

- قياس فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة.

أهمية البحث:

من المأمول أن يفيد البحث التالي في:

- مساعدة تلاميذ الصف الأول متوسط الذين هم محور العملية التعليمية لتكون الألعاب المقترحة خير معين لهم في تعليم وتطوير ذاتهم.

- تنمية تحصيل تلاميذ هذه المرحلة والنهوض بهم قدماً في التعليم.

- تزويد الجهات المسؤولية بمصدر تقني حول الإستراتيجيات المتنوعة للتعليم بمساعدة الكمبيوتر.

- تشجيع المعلمين والمشرفين على إنتاج وتفعيل إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.

- تقديم منهج إلكتروني خاص بتعليم اللغة الإنجليزية من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية.

حدود البحث:

1- الحدود الزمانية : طُبق البحث على التلميذات في الفصل الدراسي الثاني لعام 1431-1432 هـ .

2- الحدود المكانية : اقتصر البحث على تلميذات المتوسطة 80 للبنات بجدة.

3- الحدود الموضوعية : شمل البحث الوحدة الرابعة عشر(Food) من كتاب اللغة الإنجليزية للصف الأول المتوسط .

4- الحدود البشرية : اقتصر البحث على تلميذات الصف الأول المتوسط.

منهج البحث:

إستخدم البحث التالي المنهج الوصفي في تحليل المحتوى، وفي تحديد المعايير الخاصة بتقويم التصميمات الألعاب التعليمية الإلكترونية وفي وصف مجمل الأدبيات و الدراسات السابقة لموضوع البحث، بالإضافة للمنهج شبه التجريبي من خلال تطبيق ألعاب تعليمية إلكترونية على عينة البحث لمعرفة أثر المتغير المستقل

على المتغير التابع، حيث أن المتغير المستقل هو: الألعاب التعليمية الإلكترونية المتغير التابع هو: تنمية التحصيل.

مجتمع البحث و عينتة:

مجتمع البحث مكون من تلاميذات المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، بينما تكونت عينة البحث العشوائية من 72 تلميذة من تلميذات صف الأول المتوسط بجدة، موزعة على 36 تلميذة في المجموعة التجريبية، التي أُستخدمت الألعاب التعليمية الإلكترونية، و36 تلميذة في المجموعة الضابطة، التي أتبعت التعليم التقليدي.

مواد وأدوات البحث:

1- برمجيات ألعاب تعليمية إلكترونية.

2- اختبار تحصيلي قبلي / بعدي في اللغة الإنجليزية.

إجراءات البحث:

في هذا البحث مجموعة الإجراءات تتناول:

1- الإطلاع على الدراسات والأدبيات السابقة ذات صلة بمتغيرات البحث.

2- تحديد مفاهيم مادة اللغة الإنجليزية للصف الأول متوسط المراد تنميتها.

3- إعداد الوحدة التعليمية المقترحة وتصميمها تعليمياً ثم تحويلها إلى مادة تعليمية من خلال ألعاب تعليمية إلكترونية بأستخدام أحد برامج التأليف المقترحة.

4- عرض الوحدة التعليمية المبرمجة عبر الألعاب التعليمة الإلكترونية على مجموعة من المختصين في مجال تكنولوجيا التعليم ومجموعة من المعلمين للتأكد من مدى جودتها.

5- تقسيم العينة إلى مجموعتين ضابطة وتجربية وذلك عن طريق التعيين العشوائي.

6- تطبيق الإختبارات التحصيلية القبلية لكلتا المجموعتين.

7- تطبيق البرنامج المقترح على التمليذات وقياس مدى الأثر المتحقق بإختبارات بعدية.

8- معالجة النتائج إحصائياً باستخدام برنامج **SPSS** لحساب متوسطي درجات المجوعتين بإستخدام **.T.TES**

9- عرض النتائج وتفسريها ومناقشتها.

10- تقديم التوصيات والمقترحات.

مصطلحات الدراسة:

1- الفاعلية

2- الألعاب التعليمية الإلكترونية

3- اللغة الإنجليزية كلغة ثانية

1- الفاعلية:

عرفها سلفيستر نقوما (Sylvester Ngoma,2011) بأنها: " مصطلح يدل على مجموعة من المقاييس الإحصائية، التي تُستخدم للتعرف على الأهمية العلمية للنتائج البحثية، وهو مصطلح يهتم بقياس ما تحدثه المتغيرات المستقلة على المتغيرات التابعة " .

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها: " مدى التغير الذي يُحدثه إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحصيل تلميذات المرحلة المتوسطة في النواحي المعرفية ".

2- الألعاب التعليمية الإلكترونية:

عرفيها عبيد الحربي (2010) بأنها: " برمجيات تهدف إلى المزج بين التعلم والترفية في آن واحد، وذلك لتوليد الإثارة والتشويق والرغبة الجادة في التعلم الممزوج بالترفيه، وتعتمد على وضع التلميذ أمام مشكلة تتحدى ذهنه ويقوم بحلها عن طريق اللعب، أي أن الألعاب التعليمية تحتوي على مادة علمية يفترض عرضها مسبقاً على التلاميذ، فيكون برنامج الألعاب لتعزيز المفاهيم والمهارات، وتعتمد الألعاب التعليمية على روح المنافسة لإثارة دافعية التلميذ، وطرد الملل و الرتابة من اللعبة " .

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها: " برمجيات تختص بتقديم التعلم من خلال اللعب، وتستخدم تقنية الوسائط المتعددة ممزوجية بالترفية والتسلية؛ لتستحوذ على إهتمام التلاميذ، وتثير دافعيتهم للقيام بأنشطة هادفة تعمل على زيادة التحصيل، وهي تُطبق وفق إجراءات وتعليمات يتبعها التلاميذ لتحقيق أهداف تعليمية محددة ".

3- اللغة الإنجليزية كلغة ثانية:

تعرفها إيمان البخاري (2008) بأنها: " اللغة التي يتعلمها الفرد؛ تلبية لمتطلبات مرحلة تعليمية يجتازها، أو درجة علمية ينشدها، أو تلبية لعرض وظيفي، أو إشباعاً لحاجة ما، وتعلم هذه اللغة دائماً يحدث في مجتمع غير مجتمع متحدثيها ".

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها: " إستخدام اللغة الإنجليزية في مختلف أوجه الحياة في مجتمع غير مجتمع متحدثيها الأصليين، وبذلك تكون اللغة الإنجليزية لغة ثانية في المملكة العربية السعودية ".

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

الفصل الثاني

الإطار النظري للبحث

المحور الأول : برمجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

من أنماط التعليم بمساعدة الكمبيوتر إستخدام الألعاب التعليمية، وهي ألعاب تعتمد على مبدأ المنافسة لإثارة دافيعة المتعلم، خاصة عندما تُبطق فيها التكنولوجيا الوسائط المتعددة بشكل جيد يتوافق مع تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة، وفيما يلي شرح مفصل عن الألعاب التعليمية الإلكترونية:

1- مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تناولت العديد من الأدبيات مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية، وفيما يلي بعضاً منها:

- يعرفها ضياء الدين مطاوع (2000) بأنها: " نشاط منظم ومقنن، يتم إختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة، أهمها التغلب على صعوبة أو أكثر من صعوبات تعلم التلميذ التي تؤثر على تحصيله للمفاهيم العلمية، حيث يستمتع التلميذ أثناء اللعب، ويتفاعل بإجابية مع الكمبيوتر ، ويمارس التفكير ، ويتخذ القرار السريع بنفسه، ويتعلم الصبر والمثاورة والتوصل إلى نتائج المعززة ".

- يعرفها عبد الحافظ سلامة (2002) بأنها: " نشاط منظم منطقياً في ضوء قوانين اللعب، وتعتمد الألعاب التعليمية عامة على المنافسة، وتُركز المنفذة منها من خلال الكمبيوتر على جعل المتعلم نشطاً وفاعلاً أثناء إكتسابه لحقائق المفاهيم والمبادئ والعمليات في مواقف تعليمية القريبة أو شبية من الواقع، ومناسبة لمستوى المتعلمين، وتحقق الأهداف المرجوة منها، وتكون جزء من البرنامج التعليمي ".

- يعرفها جون ديمبسي وآخرون (2002) (Dempsey&et al,2002) بأنها: " بيئة تتيح فرصة للتعلم من خلال اللعب، حيث تقدم مجموعة من الأنشطة الهادفة، التي قد يشترك فيها لاعب أو أكثر ، وذلك من خلال توفير بيئة صناعية محكمة الضوابط، تُمتزج فيها المنافسة وعنصر التشويق والدافعية مع التعلم ".

- تعرفها رانيا سالم (2004) بأنها: " تلك البرامج التي تحتاج إلى إستخدام الكمبيوتر أثناء اللعب، ويقوم الطفل ببعض العمليات العقلية للوصول إلى حل مناسب للمشكلة، وبالتالي يحصل على درجة تُحدد الفائز في هذه المنافسة، ومن ثم يمكن إستخدام مثل هذه الألعاب في تنمية المفاهيم ".

- يعرفها عادل سرايا (2007) بأنها: " مباريات التعليمية تُعالج المواد التعليمية، بهدف زيادة دافعية التلميذ وتشجيعه على البحث والإستكشاف وتحسين إتجاهاته نحو هذه المواد وهي إحدى البرامج تُستخدم في تحقيق التعليم بمساعدة الكمبيوتر ".

- يعرفها حسن زيتون (2007) بأنها: " برامج تتشابة مع برامج المحكاة؛ ولكنها تختص بتعليم موضوعات الدراسة من خلال الألعاب المسلية؛ وذلك بغرض توليد الإثارة والتشويق، التي تُحبب المتعلمين في تعليم هذه الموضوعات، إذ تنمي لديم المعلومات والمهارات والاتجاهات المناسبة المرتبطة بتعلمهم لهذه الموضوعات، كما تنتمي لديهم القدرة على حل المشكلات وإتخاذ القرار والمرونة والمبادرة والصبر ".

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

- تعرفها عفاف بدوي (2008) بأنها:" مجموعة من الأنشطة المبرمجة، التي تزيد من دافعية المتعلم، لما توفره مندرجة عالية من التفاعلية، كما تتسم بالمتعة والتشويق وإثارة الخيال في إطار تعليمي، يخلق جواً من التحدي لفكر المتعلم؛ للوصول للحلول غير التقليدية لمشكلة اللعبة تحت إشراف المعلم والوصول إلى ما تتضمنه اللعبة من معلومات".

- كما يعرفها عبيد الحربي (2010) بأنها: " برمجيات تعليمية إلكترونية، تُستخدم الوسائط المتعددة، وتمزج التعلم بالترفيه، لتجذب إهتمام التلميذ وتثير فكره، وتشعره بالمتعة، وتتم تبعاً لمجموعة من الإجراءات المحددة، ووفقاً لقواعد وقوانين معينة للعبة، لتحقيق أهداف تعليمية رياضية، ويكون دور المعلم أثناء اللعب الإشراف والتوجيه والإرشاد".وتتفق معظم التعريفات السابقة في أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تُركز على إثارة دافعية التلاميذ، وتُحفزهم من خلال إستخدام عناصر الوسائط المتعددة، التي تتسم بالمتعة والتشويق؛ وذلك من أجل تحقيق أهداف تعليمية محددة.

ويُحدد البحث التالي مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تُمارس بإستخدام البرمجيات التعليمية، حيث تُعرفها الباحثة بأنها " برمجيات تختص بتقديم التعلم من خلال اللعب، وتستخدم تقنية الوسائط المتعددة ممزوجة بالترفيةوالتسلية؛ لتستحوذ على إهتمام التلاميذ، وتثير دافعيتهم للقيام بأنشطة هادفة تعمل على زيادة التحصيل، وهي تُطبق وفق إجراءات وتعليمات يتبعها التلاميذ لتحقيق أهداف تعليمية محددة ".

2- أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية:

إن للألعاب التعليمية الإلكترونية أهمية كبيرة في خدمة التلاميذ، و فيما يلي عرضاً لبعض هذه النقاط التي تُوضح

أهميتها:

1- تحقيق التوافق الشخصي والمدرسي والإجتماعي.

2- زيادة الدافعية للتلاميذ ومنحهم فرصا أكثر لتحقيق النجاح.

وهذا يتفق مع غالبية الدراسات السابقة، ومنها دراسة كل من شونق وبراين (Cheung,Brian,2002) ودراسة كيبرتشي (Kibritchi ,2008) ودراسة جولدستن (Goldstien ,2010)، التي أكدت على أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في زيادة مستوى الدافعية لدى التلاميذ، حيث بينت النتائج أن مستوى الدافعية زاد عند المجموعات التي درست بالألعاب؛ لذلك أوصت هذه الدراسات بإستخدام كل ما هو جديد وحديث لتلاميذ هذا العصر، الذين هم في حاجة شديدة لمواكبة تطورات العالم، كما أوضحت هذه الدراسات أن إستخدام تقنيات الكمبيوتر ومن بينها تقنية ألعاب الحاسوب من شأنها أن تزيد من إقبال التلاميذ على التعليم وعلى إستخدام الحاسوب.

3- تنمية مهارات وإتجاهات سليمة مثل اتخاذ القرار وبث الثقة والأستقلالية والألتزام بالقواعد والوقت وتحمل المسؤلية.

وهذا يؤيد ما قدمته دراسة ديمبسي وآخرون (Dempsey&et al,2002) حول الألعاب التعليمية الإلكترونية، حيث بينت الدراسة أن المتعلمين يفضلون هذه الألعاب؛ لأنها تُوفر لهم المنافسة مع تعليمات ضابطة محكمة

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

وزمن وسرعة محددة، وفي الوقت نفسه على المتعلم أن يتحمل مسؤولية لعبه؛ حتى يصل لهدفه، وعندما يصل لهدفه تزداد ثقته بنفسه، وبالتالي تزداد عنده القدرة على الأستقلالية، وهذا كله يُنمي لديهم مهارات واتجاهات جيدة من ثقة بالنفس وإستقلالية والتزام بالقواعد والوقت وتحمل المسئولية.

4- تنمية المهارات المعرفية من ربط وإستنتاج وإكتشاف وتفكير وإبداع.

وهذا يتفق مع دراسة دويدي (2002)، حول مدى فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي، حيث تكونت عينة البحث من تلاميذ الصف الأول الإبتدائي، الذين تم تقسيمهم إلى ثلاث مجموعات؛ مجموعة تجريبية أولى درست بالألعاب التعليمية الإلكترونية، ومجموعة تجريبية ثانية درست بالألعاب التعليمية الإلكترونية بالإضافة إلى برنامج حاسب آلي تعليمي، وثالثة استخدمت الطريقة التقليدية، وتبين تفوق المجموعتين التجريبيتين على المجموعة الضابطة، حيث بينت النتائج أن هذه الألعاب ساعدت على نمو كل قدرة من قدرات التفكير الإبداعي على حدة من الطلاقة والمرونة والأصالة والتفاصيل.

هذا وقد أشارت أيضاً دراسة عبد الجواد (2006)، إلى أهمية ألعاب الكمبيوتر والفيديو في تنمية قدرات التفكير الأبتكاري لدى تلاميذ الصف الأول الثانوي، حيث تكونت عينة البحث من 50 تلميذاً ، مقسمين على مجموعتين؛ تجريبية وضابطة، وتبين تفوق المجموعة التجريبية، حيث ساعدت هذه الألعاب على نمو مهارات التفكير الأبتكاري اللفظي والشكلي، وأكدت النتائج على أهمية هذه الألعاب في إتاحة الفرصة للتلاميذ للنظر إلى الأشياء والتفكير فيها بطرق مبتكرة، كذلك ساعدت على إكتشاف وتجريب إستراتيجيات بديلة في حل المشكلات.

وتتفق هذه النتائج مع دراسة بدوي (2008)، التي تهدف إلى تنمية التفكير إلابتكاري لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة، وقد تم تقسيمهم إلى أربع مجموعات؛ مجموعة تجريبية أولى درست بإستخدام المعمل، ومجموعة تجريبية ثانية درست بإستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فقط، ومجموعة تجريبية ثالثة درست بالألعاب التعليمية الإلكترونية مع إستخدام العمل، ومجموعة ضابطة درست بإستخدام الطريقة التقليدية، وتبين تفوق المجموعات التجريبية على الضابطة، حيث توصلت الدراسة إلى فاعلية المجموعة التي درست بالألعاب التعليمية بالإضافة لاستخدام المعمل، ثم يليها مجموعة المعمل ثم مجموعة الألعاب التعليمية الإلكترونية.

ومما سبق يتبين أن الألعاب التعليمية الإلكترونية أكسبت تلاميذ المراحل التعليمية المختلفة مهارات التفكير الإبداعي والإبتكاري، فكل من تلك الدراسات تناولت مرحلة معينة، فدراسة دويدي (2000)، تناولت تلاميذ المرحلة الإبتدائية، بينما تناولت دراسة بدوي (2008)، تلاميذ المرحلة المتوسطة، في حين تناولت دراسة عبد الجواد (2006)، تلاميذ المرحلة الثانوية، وهذا دليل على قدرة هذه الألعاب ومناسبتها لجميع الفئات في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والإبتكاري.

5- توفر خبرة حسية تساعد على حدوث التعلم. (الدسوقي،2003، ص263)

6- تفعيل المهارات الخيالية لدى التلاميذ، والتي تكون من متطلبات الخيال الإبداعي.

وهذا يتفق مع دراسة الشافعي (2007)، التي أثبتت أهمية هذه الألعاب في تنمية الخيال العلمي، حيث تكونت عينة البحث من32 تلميذاً ، يمثلون مرحلة الطفولة المتأخرة، والتي تُعرف بمرحلة النشاط الزائد، وبإستخدام الألعاب تبين أنهاعملت على إثارة الدوافع للقيام بنشاط عقلي، يُساعد على إطلاق الخيال، مما يؤدي إلى تفعيل

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

المهارات الخيالية، التي تُعتبر من متطلبات الخيال الإبداعي، حيث ساعدت هذه الألعاب التلاميذ على التخيل لإسترجاع صور الواقع إلى جانب تركيب وإبداع صور مستحدثة.

7- تعميق المفاهيم العلمية للمواد المختلفة.

وهذا يتفق مع دراسة سالم (2004)، عن مدى فاعلية ألعاب الكمبيوتر التعليمية في تنمية بعض المفاهيم العلمية،حيث هدفت الدراسة إلى تدريب التلاميذ على إستخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية، والتعرف على مدى حجم تأثيرها في تنمية المفاهيم العلمية، تكونت عينة الدراسة من 60 تلميذاً ، و قد تم تقسيمهم إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية، و أسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية في القياس البعدي لمفهوم المكان ومفهوم التصنيف.

8- معالجة الضعف عند التلاميذ في المهارات المختلفة.

فقد أثبتت بعض الدراسات مدى قدرة الألعاب التعليمية الإلكترونية على معالجة ضعف التلاميذ في المهارات المختلفة، ومن بينها دراسة عسيري (2010)، التي استخدمت ألعاب تربوية محوسبة في تنمية بعض المهارات الإملائية، حيث تكونت عينة البحث من 36 تلميذة، مقسمة بالتساوي إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية، وأسفرت النتائج عن مدى تَحسُن المهارات الإملائية للتلميذات بإستخدام تقنية الألعاب المحوسبة، وفي ضوء ذلك تم تقديم توصيات منها إعداد برامج تعليمية محوسبة لتعليم المهارات الإملائية من خلال الألعاب والمحاكاة أو القصص التفاعلية، كذلك أن تتبنى وزارة التربية والتعليم إنتاج ألعاب تربوية محوسبة تصدر تحت إشراف مختصين من أساتذة الجامعات.كذلك بينت دراسة ريد (Reed ,2010) مدى أهمية استخدام ألعاب الحاسوب في تنمية مهارة القراءة، التي قد تكون صعبة عند بعض التلاميذ؛ لذلك أجرى الباحث دراسة شبه تجريبية ووصفية مع تلاميذ المرحلة الثانوية، إستخدم فيها قطعاً أدبية منتقاة على شكل برمجية ألعاب محوسبة، و كانت نتائج البحث تُوضح مدى أثر برمجيات الألعاب في معالجة الضعف في القراءة، ومدى تحسن التلاميذ في مهارة القراءة، ثم قدم الباحث توصيات من ضمنها ضرورة إستمرار إستخدام برمجيات الألعاب في التعليم، وعلى شركات البرمجيات إستشارة الخبراء التربويين عند إنتاج البرمجيات.

وتزداد أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية يوماً بعد يوماً ، وتُؤكد نتائج معظم الدراسات السابقة على ذلك، ويُمكن تحديد الأهمية الكبرى للألعاب التعليمية الإلكترونية في تنميتها لدافعية التلاميذ، والتغلب على بعض الصعوبات الدراسية، ونظراً لما تحققه من فائدة لجيل عصر التقنية، فإنه لا يمكن حصر أهميتها؛ وذلك لأن مميزاتها تفوق الحسبان.

3-مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

للألعاب التعليمية الإلكترونية مميزات كثيرة، و من أهمها ما يلي:

1-مساعدة المعلم في تأدية دوره في العملية التعليمية وتقييم أدائه عن طريق التغذية الراجعة.

2- تحقيق الأهداف التعليمية التي يسعى المعلم إليها، والتي غالباً ما تكون منصبة حول الدروس المقدمة للتلميذ (Roschild, 2008)

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

وهذا يتماشى مع دراسة الحربي (2010)، حول أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل وبقاء أثر التعلم في دروس الضرب لمادة الرياضيات لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي بالمدينة المنورة؛ وذلك لأن التحصيل وبقاء أثر التعلم من أولى الأهداف التعليمية، حيث بينت النتائج تفوق المجموعة التي درست من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية، و أوصت الدراسة بأهمية تفعيل طريقة التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم التلاميذ، كذلك أهمية تقديم دورات تدريبية ومعارض تعليمية للمعلمين والمشرفين لتوعيتهم بأهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية كطريقة لتعليم التلاميذ وكيفية إختيارها وإستخدامها في التعليم.

3- خلق جو من التفاعل الصفي الهادئ والإيجابي بين التلاميذ، حيث تستحوذ على إهتمام التلاميذ وبالتالي تجعلهم أكثر انتباهاً وإنصاتاً.

فقد ذكرت دراسة خليفة (2009)مدى أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في خفض تشتت الإنتباه وفرط الحركة، حيث قام الباحث بإختيار مجموعة من تلاميذ الصف الأول ثانوي، الذين يعانون من إضطراب تشتت الإنتباه وفرط الحركة، و قد تم تشخيصهم بناء على إختبار المرشد النفسي والتربوي، وعن طريق تطبيق إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية تبين وجود زيادة في التحصيل لكل من مادتي الرياضيات واللغة العربية، حيث أنه كلما قل التشتت وفرط الحركة زاد التحصيل.

4- تعميق روح التعاون بين التلاميذ والمشاركة الإيجابية في المواقف التعليمية.

وهذا يتفق مع دراسة بيتك (Baytak, 2009)، التي تهدف للكشف عن مدى قدرة تلاميذ الصف الخامس على بناء وتصميم ألعاب محوسبة لتلاميذ الصف الثاني في مادة العلوم البيئية، و تحديد مدى التفاعل الإجتماعي الذي قد يحدث من خلالها، وأظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب قد ساعدت في بناء شخصية التلاميذ وبث روح الجماعة بينهم، وجعلتهم قادرين على حل المشكلات ومواجهة التحديات من خلال التعاون والتفاعل البناء وتقبل النقد والتوجيه، مما دعا الباحث إلى تقديم توصيات من أهمها ترك مساحة من الحرية للتلميذ أثناء التعلم.

5- جعل التلميذ نشطاً، وفاعلاً أثناء اكتسابه المعلومات والحقائق والمفاهيم والمبادئ.

وهذا يتماشى مع دراسة زهران وأحمد (2009) عن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب التلاميذ مهارات التصور المكاني للخرائط، حيث تم تقسيم عينة البحث المكونة من 70 تلميذاً من إحدى المدارس المتوسطة إلى مجموعتين، وأوضحت النتائج مدى فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية تلك المهارات، وفي توفير فرصة للتعلم النشط المتمركز حول التلميذ، و حول مشاركته بفاعلية وحماس وإيجابية، وتعزيز ثقته بنفسه نتيجة نجاحه في إجتياز اللعبة، وتخطي المستويات المختلفة، وقد أوصى الباحث بضرورة توظيف الكمبيوتر في تصميم و إنتاج الألعاب.

6- مناسبتها للفئات التعليمية المختلفة وخاصة لذوي الاحتياجات الخاصة، من موهوبين وذوي صعوبات التعلم.

وهذا يتفق مع دراسة الدسوقي (2004) ودراسة عواد وعبد الرحمن (2004) حول مدى فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية لمختلف الفئات التعليمية المختلفة، ففي دراسة الدسوقي (2004) تكونت عينة البحث من مجموعة

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

من التلاميذ ذوي الإحتياجات الخاصة من الموهوبين وذوي صعوبات التعلم والمعاقين، وأوضحت النتائج أن الألعاب التعليمية الإلكترونية وسيلة يمكن تطويعها لخدمة الفئات التعليمية المختلفة، حيث ساعدت الموهوبين على إبراز موهبتهم وتفوقهم، وراعت الفروق الفردية بين ذوي صعوبات التعلم والمعاقين. و تكونت عينة البحث في دراسة عواد وعبد الرحمن (2004) من

مجموعة من التلاميذ الصم، وهدفت الدراسة إلى تنمية مهارات تصنيف محتوى المعلومات كإحدى عمليات التفكير، وأسفرت النتائج أن الألعاب التعليمية الإلكترونية قد أثارت قدرات التلاميذ الصم العقلية والمعرفية، وجعلتهم في حالة انتباه وإدراك دائم لما يُعرض عليهم من معلومات.

7- توفر عوامل جذب الإنتباه فيها، ومن أهمها :

- الحركة: فالنظر للأشياء المتحركة يجذب الإنتباه أكثر من الأشياء الساكنة.

- الجدة والحداثة: إن المثيرات الجديدة تجذب الإنتباه أكثر من المثيرات المألوفة.

- طبيعة المثير: حيث أن الصورة أكثر إثارة من الكلمة، وصور الأشخاص أكثر إثارة للإنتباه من صور الجمادات.

- تغير المثير: فالمثير المتغير أكثر لفتاً للإنتباه من المثير الذي يظل ثابتاً على حاله أو على سرعة واحدة.

- إعادة العرض: إن إعادة عرض المثير يؤدي إلى إثارة الإنتباه، وبالتالي إلى التركيز وتثبيت المعلومات.(خليفة، 2009، ص23).

8- إتاحة ضبط سرعة التعلم، فالسرعة الذاتية ذات أهمية لأن التلميذ لا ينتقل إلى تعلم جديد دون أن يكون مستعداً لإكمال الجزء السابق له.

ففي دراسة لعواد وعبد الرحمن (2004) على مجموعة من التلاميذ الصم تبين أن هذه الألعاب قد تساعد على ضبط سرعة التعلم، وأتاحت القدرة للتلميذ الأصم ليثبت لذاته أنه قادر على التعلم، وبذلك أصبح متحفزاً لعملية التعلم، مما ساعد على إمكانية التعلم بطريقة أسرع وأفضل.

9- السيطرة على مشاعر التلميذ وأحاسيسه، وتخفيف حالات توتره، مما يؤدي إلى زيادة الإهتمام والتركيز.

وهذا يتفق مع دراسة كيبر تشي (Kibritchi ,2008) ودراسة هال (Hull,2009) في أن الألعاب التعليمية الإلكترونية قد تُساعد على إضافة جوٍ من المرح والبهجة على البيئة التعليمية، وكأداة علاجية في تخفيف حالات الإضطراب العاطفي كالكآبة والحزن، وقدم الباحثان توصيات من أهمها حث المعلمين على إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس المواد الصعبة كمادة الرياضيات مثلاً؛لأنها تُسهل المادة، وتُساعد التلاميذ على التخلص من عقدة الخوف منها.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

10- مساعدة التلميذ على ممارسة العديد من العمليات العقلية كالفهم والتحليل وإصدار القرار. (زهران و أحمد، 2009 ،ص68)

ومما سبق يتبين أن مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية عديدة في مجال التربية والتعليم، وقد يرجع ذلك إلى مرونة الألعاب التعليمية الإلكترونية وتناسبها مع معظم المراحل التعليمية المختلفة، مما جعل منها وسيلة تعليمية فريدة، تساعد المعلمين على تحقيق أهدافهم التعليمية، وتقدم للتلاميذ وسيلة محببة تجذبهم للتعلم.

4-سلبيات الألعاب التعليمية الإلكترونية :

وعلى الرغم من مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية العديدة؛ إلا أن هناك ثمة سلبيات تُؤخذ عليها، ومن ضمنها:

- تحتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية إلى وقت طويل من المعلم لشرحها، و وقت أطول من التلميذ لإستيعابها.
- قلة الألعاب التعليمية الإلكترونية الجيدة بالأسواق، فقد تتعدد برمجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ ولكنها تفتقر إلى المحتوى التعليمي الجيد.
- تتسم بعض الألعاب بالتعقيد، مما يتطلب مجهوداً ووقتاً لفهمها. (الحربي2010 ، ص147)

كما يتفق ذلك أيضاً مع نتائج دراسة فيدريك (Frederic ,2009) لتحديد أثر إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على تعليم القراءة والمفردات، حيث أجرى الباحث إختبارات قبلية وبعدية لدراسة أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ ولكن لم تُسفر النتائج عن وجود فروق إحصائية بدرجة ملحوظة في تحسن القراءة والمفردات، و قدم الباحث توصيات بضرورة إعادة التجربة بعد خمس سنوات؛ للتأكد من فاعليتها بشكل أكثر، و لكن أشاد بأن هذه الألعاب بإمكانها تقليل الملل وتسهيل المادة.

كما بينت دراسة شاركسي وريسلر (Ressler & Charsky,2011) مدى أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية المفاهيم التاريخية، حيث تم تطبيق إختبارات قبلية وبعدية على عينة البحث، ولكن النتائج توصلت إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية للمجموعة التي إستخدمت الألعاب، وقدم الباحثان توصيات بضرورة إستخدام ألعاب بسيطة وواضحة وغير متشعبة.

ومما سبق يتبين أن هناك دراسات أشارت نتائجها إلى عدم فاعلية إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، في حين أن هناك دراسات أكدت على عكس ذلك، ولعل مراعاة إستخدام ألعاب بسيطة وواضحة وبعيدة عن الغموض يُقلل من هذه السلبيات.

5- تصنفيات الألعاب التعليمية الإ لكترونية :

تُصنف الألعاب التعليمية الإلكترونية إما بحسب طبيعة المنافسة أو بحسب النشاط المستخدم أو بحسب الناتج التعليمي المستهدف من خلال ممارسة اللعبة.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

وتُصنف الألعاب التعليمية الإلكترونية إلى :

1- ألعاب الأرقام، وتُوضع للمبتدئين لمساعدتهم على تعلم مبادئ الجمع والطرح والضرب والقسمة بإستخدام رسومات وأشكال هندسية، وسباقات تتبعها مكافآت للفوز.

2- الألعاب المُخصصة لتعلم المبادئ الأولية لموضوع ما، مثل البرامج المعدة لتعليم قيادة السيارة أو المحاسبة أو إدارة الأعمال.

3- ألعاب اللغات، وهي مجموعة ألعاب تُمكن من تعلم قواعد اللغة والنطق الصحيح للمفردات.

4- الألعاب العلمية المساعدة، وهي ألعاب تقوم على تقديم بعض المعلومات أو الثقافة العامة في مجالات متعددة. (الحربي، 2010 ، ص146-147)وأضاف الدسوقي(2003، ص252-253) أن هناك أنواعاً من الألعاب الإلكترونية التي يمكن أن يُصمم في ضوء إمكانياتها ألعاب ذات أهداف تعليمية محددة وهي:

1- Ups-shoot 'em1: (ألعاب إطلاق النار) وهي من الألعاب التي تكون فيها الشخصية الرئيسية تُطلق النار على باقي الشخصيات أو الأهداف التي تكون ظاهرة على الشاشة.

2- Ups-Beat 'em: (ألعاب هزم الخصم) وفيها تكون الشخصية الرئيسية تُحطم وتُقاتل باقي الشخصيات.

3- Adventure: (ألعاب المغامرات) وهي ألعاب مغامرات تنقُل الممارس إلى عالم خيالي.

4- Puzzle: (ألعاب الألغاز) حيث يتولى اللاعب تجميع العمل المجزأ بشروط محددة.

5- Role-Playing: (لعب الأدوار) وهي ألعاب يتم فيها لعب الأدوار.

6- Racing: (ألعاب السباق) ألعاب مهارية مثل محاكاة قيادة الطائرات والسيارات.

7- Sports: (ألعاب الرياضة) وهي تهتم بالرياضات المختلفة مثل كرة القدم وكرة التنس وغيرها.

8- Conceptual Simulation: (ألعاب المحاكاة) وهي ألعاب إتخاذ القرار والتخطيط للعمل المتكامل.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

شكل رقم (1) نماذج من تصنيفات الألعاب التعليمية الإلكترونية

والألعاب التعليمية الإلكترونية وأن تعددت تصنيفاتها وإختلفت أنواعها فإنها تتفق في أنواع معينة كألعاب المغامرات واللألغاز والمتاهات ولعب الأدوار، وهذا لا يعني أن هناك نوع من الألعاب أفضل من الآخر، وإنما على المعلم الجيد أن ينتقي منها ما يناسب فئة طلابه ومستواهم التعليمي.

6- معايير الألعاب التعليمية الإلكترونية :

تناولت دراسات عدة كدراسة مطاوع (2000)، ودراسة زهران (2006)، وعسيري (2010)، ودراسة الحربي (2010) معايير الألعاب التعليمية الإلكترونية من حيث تصميم والإختيار والانتاج، ويمكن إجمال كل هذه المعايير في جانبين هما : المعايير التربوية ومعايير الفنية.

أولاً : المعايير التربوية:

من ضمن المعايير التربوية الخاصة بالألعاب التعليمية الإلكترونية ما يلي :

1- أن تُحقق اللعبة هدفاً أو أكثر من أهداف الوحدة.

2- أن يتحقق المعلم من أن التلميذ يُدرك قواعد اللغة ويعرف أهدافها.

3- أن يتخلل اللعب مهارات وعمليات تدريبة ووظيفية؛ لخفض تأثير المشكلات التي تعوق تحصيل التلميذ لمفاهيم الوحدة.

4- أن تتكامل خبراتها من الألعاب الآخرى لتنمية تحصيل التلميذ في الوحدة.

5- أن تتضمن مستويات متدرجة في الصعوبة تناسب مستويات التلاميذ.

6- أن تُبني على أسس تُمثل وتعكس بدقة المفهوم أو المهارة المطلوب تدريسها.

7- أن يكون التلميذ على علم المفاهيم والمهارات التي يجب عليه أن يتقنها.

8- أن تُعبر عن فكرة واحدة غير متشعبة.

9- تقدم الألعاب بطريقة محببة تتدرج من السهل إلى الصعب، حتى لا ينفر منها التلاميذ.

10- أن يتمركز محتواها حول إهتمامات التلاميذ وميولهم.

11- أن تُقدم التغذية الراجعة مباشرة لزيادة الدافعية، وتُنبه التلميذ لخطئه وتُوجهه إلى الطريقة الصحيحة.

ثانياً : المعايير الفنية :

من ضمن المعايير الفنية الخاصة بالألعاب التعليمية الإلكترونية ما يلي :

1- أن يكون هناك تفاعل جيد بين برمجة الألعاب والتلميذ.

2- أن تترك الحرية للتلميذ التحكم بإختيار اللعبة وعرض محتواها.

3- مناسبة المادة المعروضة من معلومات مع حجم الشاشة.

4- أن تكون تعليمات تنفيذها مختصرة وواضحة ومحددة حتى يسهل ممارسة التلاميذ لها ويتحقق أهدافها.

5- أن تتيح فرصة إستخدام التلميذ لها بنفسه وفقاً لسرعته الذاتية.

6- أن يسهل ممارسة التلميذ لها في ضوء الإمكانيات المتاحة.

7- أن تشتمل على عناصر التشويق و التعزيز اللازمة لإستمرارية تعلم التلميذ.

8- أن تستخدم المثيرات البصرية كالصور و الأشكال و الرسوم.

9- أن تكون قليلة التفاصيل حتى لا تُشتت انتباه التلاميذ.

10- أن تحتوي على خاصية الأصوات في عملها.

11- سهولة تشغيل التلاميذ الصغار للعبة و إستخدامها دون الحاجة لمساعدة الكبار.

12- وضوح التوجيهات و مدى استجابة البرنامج لما هو متوقع منه.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

ومما سبق يتضح أن معايير الألعاب التعليمية الإلكترونية عديدة؛ ولكن يمكن تحديد أبرزها في عدة عناصر أساسية إذا دُمجت مع بعضها بشكل جيد فإنها تزيد من إندماج المعلم مع البرمجية، و تجذبه نحوها بدرجة كبرى،وهذه العناصر هي:

قوانين اللعبة، الأهداف التعليمية، و التغذية الراجعة، التفاعل، والقصة التمثيل.

7-إنتاج البرمجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تحتاج بعض برمجيات الألعاب التعليمية إلى بعض متطلبات التشغيل، من حجم ذاكرة جيد، ونظام تشغيل يناسب مع البرمجية؛ بالإضافة إلى محرك أقراص مرنة، وكرت الصوت وكرت الفيديو لتشغيل المؤثرات الصوتية و لقطات الفيديو، وقد تحتاج معظم البرمجيات إلى برامج لتشغيلها كبرامج الفلاش مثلاً، بينما تحتاج بعضها إلى تحميل في أجهزة الحاسوب قبل فتحها ونظراً لهذه المتطلبات فعلى منتيج البرمجية أن يُراعي إمكانيات أجهزة الكمبيوتر المتوفرة بالأسواق. (Saltzman, 2006)

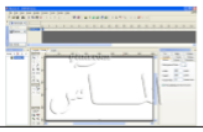
كما يمكن إنتاج بعض الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال استخدام بعض البرامج، التي قد تُساعد في إنتاج برمجة تعليمية جيدة إذا أُحسن استخدامها، وفيما يلي عرض لاهم هذه البرامج :

جدول رقم (1) نماذج للبرامج المستخدمة

في إنتاج برمجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية

البرنامج	وظيفته
Macromedia Director M.X	وهو برنامج ذو إمكانيات عالية لتأليف الوسائط المتعددة، وتصميم البرمجيات المختلفة.
Macromedia Flash M.X	وهو برفلج يُمكن استخدامه لتصميم الألعاب والبرمجيات المختلفةحيث يُمكن من خلاله إنتاج مقاطع متحركة.
Autodesk Maya 8.5	ويقوم البرنامج بخلق أشكال ثلاثية الأبعاد، كما يستطيع تحريكها بصورة احترافية، وهو من إنتاج شركة أوتودسك المتخصصة في مجال التجسيم الثلاثي الأبعاد.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

البرنامج	وظيفته
Scratch	وهو برنامج لتصميم الألعاب، والرسوم المتحركة، ويمكن إضافة الأصوات والتأثيرات إليه بعد معالجتها.
Swish Max 	وهو من أسهل وأقوى البرامج في تصميم الحركة على الصور الثابتة، حيث يقدم مجموعة من الوسائط المتعددة التي تحول الصور والمقاطع المختلفة إلى رسوم متحركة.

وقد تم تصميم برمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال إستخدام برنامج (Max Swish)؛ نظراً لما يُقدمه من تسهيلات جيدة في التعامل مع الصور والرسوم المتحركة.

8- وظيف الألعاب التعليمية الالكترونية في العملية التعليمية:

يُعد المعلم العامل المهم في نجاح أو إخفاق توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية وتحقيق أهدافها التعليمية، وقد حدد مولقن و باتروسكي (Mulligan & Patrovsky, 2003, p:254) عدداً من الشروط المهمة لكي يتم توظيف الألعاب بشكل جيد منها:

1- دراسة اللعبة بدقة وإتقان، وذلك لمعرفة قوانينها وأدوار التلاميذ، والتأكيد على النقاط والمفاهيم المهمة فيها، وتحديد وقت استخدامها وكيفية تنفيذها.

2- تهيئة البيئة التعليمية المناسبة لإجراء اللعبة التعليمية؛ وذلك بالتأكد من سلامة أجهزة الكمبيوتر اللازمة لتنفيذ اللعبة.

3- التأكد من مدى إتقان التلاميذ لمهارات الكمبيوتر اللازمة لتشغيل وممارسة الألعاب ومعالجة المشكلات.

4- توضيح أهداف اللعبة وقواعدها وخطوات السير فيها وكيفية الفوز من أجل إيجاد عنصر التشويق وربط اللعبة بالموقف التعليمي.

وأضاف زهران (2006 ،ص71) إلى ما سبق أربعة شروط أخرى هي:

1- إتاحة الفرصة للتلاميذ للسؤال عن أي إستفسارات خاصة باللعبة والإجابة عنها، ثم تحديد وقت إجراء اللعبة.

2- متابعة تنفيذ اللعبة والتدخل أحيانا لإزالة أي توتر قد يحدث.

3- متابعة التغذية الراجعة بدقة، وذلك لضمان تحقيق الأهداف بصورة علمية ودقيقة وعدم الوقوع في الأخطاء وسوء الفهم.

4- تقويم اللعبة التعليمية، ويتضمن ذلك وضوح الأهداف التعليمية، وخطوات تحقيقها وردود فعل التلاميذ وانطباعاتهم عن اللعبة.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

كما أضاف الحربي(2010 ، ،ص133) شروطاً ، من أهمها ما يلي:

1- إختيار الوقت والمكان المناسب لتنفيذ اللعبة.

2- تحديد الزمن اللازم لإجراء اللعبة.

3- الجدية في تنفيذ اللعبة.

4- كون المعلم موجهاً ومرشداً أثناء التنفيذ؛ لإثارة اهتمامات جديدة للتلاميذ، ورفع قدراتهم على المشاركة الفعالة في المواقف التعليمية.

5- مساعدة المعلم للتلاميذ في تحويلهم من سلبيين وانعزاليين إلى مشاركين إيجابيين من خلال التفاعل الإجتماعي أثناء اللعب.

هذا وقد تم توظيف العديد من الألعاب الإلكترونية في مجال التربية، ومن بينها دراسة جينكانثان (2002,Jayakanthan) حول أهمية تطبيق ألعاب الحاسوب في مجال التربية، أوضحت الدراسة أن الألعاب أحد أكثر الطرق متعة وتسلية للتلاميذ، وبالتالي يمكن توظيفها لخدمة العملية التعليمية بشكل جيد، وإنها كوسيلة للتسلية التي تمتزج فيها المعرفة أدت إلى زيادة دافعية التلاميذ للتعلم، و أن تقنية الألعاب التعليمية مكونة من مجالات عديدة مرتبطة بالذكاء الاصطناعي والتقنية ثلاثية الأبعاد وغيرهما، وقام الباحث بتصميم ألعاب تعليمية على الإنترنت، تُوفر بيئة تضم مجموعة من المغامرات التعليمية للتلاميذ.

ومما سبق يتبين أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في مساعدة التلاميذ والمعلمين، نظراً للمميزات العديدة التي تحتويها، خاصة إذا رُوعي في تصميمها المعايير الفنية والتربوية الجيدة، ومن أجل ذلك أهتم التربويون بتوظيفها في العملية التعليمية، الأمر الذي دعا إلى تطوير البرامج الخاصة لإنتاجها، خاصة وأنها إستخدمت في معالجة القصور الذي تعانيه بعض المقررات التعليمية، ولعل من أهمها مقرر اللغة الإنجليزية.

المحور الثاني : اللغة الإنجليزية والتحصيل الدراسي:

أ) اللغة الإنجليزية:

تُعد اللغة الإنجليزية لغة العصر، وهي الأساس للتواصل الفكري والثقافي والعلمي بين الدول، ووسيلة للإطلاع على كل ما هو جديد؛ ونظراً لإنتشارها الواسع أصبحت اللغة الرسمية الأولى على مستوى العالم، حيث بلغ عدد المتحدثين بها من غير أهلها سواء بصفتها لغة أجنبية، أو بصفتها لغة ثانية أكثر بكثير من الناطقين الأصليين بها، خاصة أنها لغة رسمية في أكثر من ثلاثين دولة غير ناطقة بها (المطوع ، 2008) ،كذلك أحتلت اللغة الإنجليزية موقعاً متميزاً في التعليم العالي لبعض دول العالم، حيث أصبحت لغة التعليم الأولى، ففي جامعات الصين أُعتبرت اللغة الإنجليزية اللغة الأولى في التعليم.(الحشاش ، 2007).

و لقد تناولت الأدبيات والدراسات الإستراتيجيات والطرق المستخدمة في تعليم اللغة الانجليزية كلغة ثانية، وفيما يلي عرضاً لأهم هذه الإستراتيجيات:

1- إستراتجيات وطرق تعلم اللغة الإنجليزية كلغة ثانية:

تعددت إستراتيجيات وطرق تعلم اللغة الإنجليزية كلغة ثانية، حيث ظهرت فلسفات تعليمية كطرق التعلم المفتوح والتعلم عن طريق التسلية، وهذه الطرائق أثرت على طرق تعليم اللغة الانجليزية، ومن بين هذه الطر ائق المتنوعة ما يلي:

1- طريقة القواعد والترجمة: (Grammar-Translation Method):

وهي طريقة تعطي أهمية للترجمة والقراءة والكتابة، وتستخدم اللغة الأم بإفراط في الشرح، وهي طريقة تركز على تعليم القواعد وإستخدام الترجمة وعلى حفظ الكلمات.

2- الطريقة السمعية والشفهية: (Audio-Oral Method):

وتعد من أكثر الطرق إنتشاراً ، وتنظر إلى أن إكتساب أي لغة أجنبية شبيه بتعلم اللغة الأم، ولا فرق بينهما، وترى أن اللغة هي في القدرة على التحدث، بينما الكتابة شيء ثانوي. (El-Koumy ,2002).

3- الطريقة السمعية البصرية (Audio-Visual Method):

وهي تهتم بتقديم معاني الألفاظ مع توضيحها بالصور، حيث يتم عرض شريط للصور مع الألفاظ المناسبة، ثم يعاد عرضه مراراً ؛ حتى يستطيع التلاميذ الإستجابة للصور بالألفاظ المناسبة.

4- الطريقة المباشرة: (Direct Method):

وتعنى هذه الطريقة بالمناقشة والمخاطبة، وتجعلهما أسلوبا لتدريس اللغة الإنجليزية؛ ولكنها تُقلل من شأن الترجمة نظراً لعدم اهتمامها باللغة الأصلية، وتوصل المعاني من خلال الترابط المباشر بين الكلمة ومدلولها، وتركز هذه الطريقة على الترديد والحفظ.

5- الطريقة الإدراكية المعرفية: (Cognitive Code Method):

تعتمد هذه الطريقة على الاستنتاج الذاتي للقاعدة، وتتخذها وسيلة لتعليم اللغة، وتُحاول إكساب التلاميذ هذه المهارات من خلال المحاورة والنقاش مع بعضهم البعض، وتتخذ الإستنتاج وسيلة لتعلمها.

6- الطريقة الصامتة: (The Silent Way):

وفيها يتحدث المعلم أقل من التلاميذ؛ وذلك ليتيح للتلاميذ الفرصة للتحدث والمناقشة في إطار الموقف التعليمي، وهي تقلل من تحكم المعلم، حيث يتر ك المجال للتلاميذ؛ ليتحدثوا ويتناقشوا. (البخاري،2008، ص52-53).

7- طريقة الذاكرة: (Memory Way):

وهي طريقة تهدف إلى تعليم أكبر عدد ممكن من الكلمات في ساعة واحدة، إعتماداً على إحدى إستراتيجيات الذاكرة، وتعتمد هذه الطريقة على ربط الروابط الذهنية بالتصور، أي كلما تم تخيل وتصور التفاصيل الدقيقة للأشياء كلما ارتبطت تلك الأشياء بالذاكرة، ففي هذه الطريقة يتم مثلا تعليم كلمة "cow" للتلاميذ بتقريب

نطقها من المقطع الأخير لكلمة "كاكاو" مع عرض صورة لبقرة تأكل قطعة كاكاو.(يوسف،2009) ومما سبق يمكن تحديد أهم إستراتيجيات تعليم اللغة الإنجليزية تبعا لمهارات تعلمها، فهناك إستراتيجيات أو طرائق سمعية تركز على مهارة الإستماع والتحدث، وهناك طرائق بصرية تركز على مهارة القراءة والكتابة، وهناك طرائق بصرية سمعية تجمع بين المهارات، وعلى التلميذ أن يختار من هذه الطرائق ما يناسبه؛ولكن بشكل يجعله يُلم بأهم مدلولاتها.

2- الوسائل والتقنيات التعليمية المستخدمة في تعليم اللغة الإنجليزية:

إن تعليم أي لغة بحاجة إلى معينات وتقنيات تعليمية جيدة، تُولي التلميذ أهمية خاصة لاسيّما في تعليم لغة أجنبية مثل اللغة الإنجليزية؛ لذلك حرص التربويون على تقديم وسائل عديدة تفيد في تعليم اللغة الإنجليزية، وقد ذكرت دراسة كل من (العمري، 2003 ، ص192 ؛ وقادي،2007،ص50-53)مجموعة من هذه الوسائل المستخدمة في تعليم اللغة الإنجليزية، ومن بين هذه الوسائل ما يلي:

1- الحاسب الآلي:

إن إستخدام الحاسب الآلي ذو أثر فعال في العملية التعليمية بصفة عامة، وفي تعليم اللغة الإنجليزية بصفة خاصة، نظراً لدوره في توفير الوقت والجهد في شرح المادة الدراسية، و في تنمية الإتجاهات العلمية، فعن طريق الحاسب الآلي يمكن الإستفادة من تقنيات الوسائط المتعددة التي تعزز التعلم، وتَشد التلميذ إلى متابعة المثير، وعن طريقه أيضاً يمكن الاتصال بشبكة الأنترنت، والإستفادة من المواقع التي تقدم دروساً في تعليم اللغة الإنجليزية.

2- الألعاب التعليمية:

تُستخدم الألعاب التعليمية كوسيلة يُمتزج فيها الترفيه بالتعليم، وهي مفيدة لتسهيل تعليم اللغة الإنجليزية كلغة ثانية، ومن بين هذه الألعاب التي يمكن تطبيقها ما يلي:

1- الألعاب الجماعية (Communicative Games)

2- الألعاب الخاصة بالمفردات (ESL Vocabulary Games)

3- ألعاب الكتابة الأساسية (Primary Writing Games)

4- ألعاب التعبير باللغة الإنجليزية (Games Composition English)

5- الألعاب الفُكاهية لتعليم اللغة الإنجليزية (English Learning for Games Fun)

6- ألعاب البطاقات (Flash Cards)

7- ألعاب القراءة الأساسية (Elementary Reading Games)

8- ألعاب الإملاء (Spelling Games)

ويمكن الإستفادة من تقنية الحاسب الآلي و الألعاب التعليمية بشكل جيد إذا تم دمج هذه الوسائل معاً؛ لتكون وسيلة تعليمية حديثة، تكتسب من تقنية الحاسب الآلي الصفة الإلكترونية، ومن الألعاب التعليمية ميزة التسلية، فبدلاً من ألعاب تعليمية تستخدم الحصى والحجر تظهر ألعاب جديدة تستخدم البرمجيات التعليمية؛ لتنقل تعليماً فاعلاً ممزوجاً بالكثير من المرح.

3- مشكلات تعلم اللغة الإنجليزية كلغة ثانية:

يواجه الذين يتعلمون اللغة الإنجليزية كلغة ثانية مشكلات عديدة، خاصة وأن تعلم أي لغة ينشأ بالإحتكاك المباشر بمتحدثيها الأصليين، ومن أهم تلك المشكلات:

1- مدة التعرض للغة:

إن مدة تعرض التلاميذ للغة قليلة، فاللغة تُمارس داخل الفصول الدراسية فقط، لذلك كان لابد من تكثيف العمل داخل الفصول الدراسية؛ ليتمكن التلاميذ من التأقلم مع أنماط وأشكال الجمل والتعابير اللغوية، وبالتالي يستطيعوا تحدث اللغة، ومن ثم كتابتها بالقدر المعقول، وقد أظهرت نتائج دراسة الحازمي (2006) إلى أن زيادة حصيلة التلاميذ في اللغة الإنجليزية تكون تبعاً لزيادة فترة تعلمها.

2- ظروف غرفة الصف:

إن ظروف غرفة الصف من عدد التلاميذ ووجود التسهيلات بها من أجهزة له دور كبير في تعلم اللغة، فكلما كانت الفصول ذات حجم مناسب لعدد تلاميذها ومجهزة جيداً كان التلاميذ قادرين على الإستيعاب والفهم، وعلى العكس عندما تكون الفصول مكتظة وتنعدم فيها التقنيات التعليمية فإن عملية الإستيعاب والفهم تصبح صعبة. (شان،2006).

3- ضعف الدافعية للتعلم:

كلما قلت دافعية التلاميذ لتعلم اللغة كلما كانت هناك مشكلة، وكلما كانت هناك دافعية في الحاجة إلى الإتصال بالآخرين مهما كان مستوى الإتصال كان هناك إقبال على تعلم اللغة. (Borg, 2010, p: 55).

4- قلة خبرة المعلم:

إن قلة خبرة المعلم في إيصال اللغة إلى تلاميذه يعد عائقا أمام إكتسابها، خاصة أنه المصدر الحي الذي يستفيد منه التلاميذ، فالمعلم هو حجر الزاوية في العملية التعليمية، وعليه تقع مسؤولية النجاح أو الفشل، لذلك وجب عليه أن يكون بارعاً في اللغة، وذو مستوى عال ومعقول، ولديه المعرفة والخبرة في طرائق التعلم.

فقد أشارت دراسة المطيري (2008) إلى وجود مشكلات متعلقة بمعلم اللغة الإنجليزية من حيث إعداده للتدريس، و ضرورة العمل على تطوير برامج إعداد المعلمين وتثقيفهم بأهمية التقنية في التعليم، حيث أجرى الباحث البحث على 56معلماً ، وتوصلت النتائج إلى وجود مشكلات تتعلق بخصائص التلاميذ بدرجة عالية جداً ، حيث أن الطرق التقليدية التي يتبعها المعلمون لا تُراعي خصائص التلاميذ، وذلك لقلة خبرة بعض المعلمين، وجهلهم بالطرائق الحديثة في التعليم؛ لذلك يوصي الباحث بضرورة التوسع في البرامج التدريبية والاستفادة منخبرات وإبداعات المتميزين منهم.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

يُمكن حصر أهم مشكلات تعلم اللغة الإنجليز ية كلغة أجنبية في تلك المشكلات المتعلقة بصعوبة مهارات ومفاهيم اللغة الإنجليزية، وتلك المتعلقة بالتقنيات التعليمية وطرق التدريس، وتلك المتعلقة بالتلاميذ وإنخفاض مستوى دافعيتهم، وقد تستطيع الألعاب التعليمية الإلكترونية أن تتلافى تلك المشكلات إذا أُحسن إستخدامها، فهي تُهيئ صف دراسي تفاعلي، يتفاعل فيه التلاميذ مع برمجية الألعاب التعليمية؛ وبالتالي تزيد من دافعيتهم، وتُسرع من زمن التعلم، وقد يستطيع التلاميذ من ممارسة برمجية الألعاب خارج غرفة الصف، وبالتالي تزيد مدة التعرض للغة.

4- أمور يجب على المعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية مراعاتها:

ينبغي على معلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية الإلمام بجوانب مادته، و يراعي أن هذه اللغة لغة أجنبية على تلاميذه، وذكر كلا من (شان 2006 ،ص53 -٥٧؛ و العبري، 2009 ،ص43-44) مجموعة من الأمور التي ينبغي على معلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية مراعاتها، ومن أهمها التالي:

1- الإستعداد الجيد للدرس، وتحديد مستوى التلاميذ، وبالتالي وضع خطط بديلة و مناسبة.

2- تفعيل دور التلميذ في العملية التعليمية، وهذا يمكن إيجاده عن طريق:

- حث التلاميذ على التحضير للدرس قبل الشروع في إعطائه.
- التعلم في مجموعات صغيرة، فتفاعل التلاميذ مع بعضهم يكسر حواجز الخجل والخوف من المعلم.
- القراءة بطريقة السلسلة، وهي أن يبدأ المعلم بقراءة أول جملة في القطعة، ثم يتسلسل التلاميذ في القراءة جملة جملة.
- تطبيق طريقة التلميذ المعلم، وهي أن يترك المعلم المجال للتلاميذ لإدارة العملية التعليمية تحت إشرافه.
- تقليل نسبة كلام المعلم، ورفع نسبة كلام التلميذ، وذلك بمنح التلميذ الفرصة للتفكير في الإجابة، ثم الإنصات جيداً لإجابته.
- التركيز على عملية التعلم أكثر من التركيز على عملية التعليم، بمعنى مراعاة الأساليب التي تناسب التلاميذ أكثر من تلك التي تناسب المعلم.
- إشراك الطلبة في صنع الوسائل التعليمية من البيئة المحلية.

3- إستخدام التقنيات التعليمية الحديثة في التعليم:

إن لإستخدام التقنيات التعليمية الحديثة الأثر الكبير على تعليم اللغة الإنجليزية، حيث وضحت دراسة أبو لوم وآخرون(2006) مدى أثر تقنيات الوسائط المتعددة في تعليم اللغة الإنجليزية، وتكونت عينة الدراسة من 150 تلميذاً من الصف الثالث المتوسط، تم توزيعهم عشوائياً على مجموعتين، وبينت النتائج تفوق المجموعة التي درست من خلال تقنيات الوسائط المتعددة، وأوصت الدراسة بضرورة إجراء أبحاث مشابهة تتناول وحدات مختلفة من مواد مشابهة، وضرورة إستخدام التقنيات الحديثة.

كما أشارت دراسة الأحمري (2010) إلى فاعلية إستخدام كائنات التعلم في تنمية التحصيل الدراسي لطالبات الصف الأول متوسط في مادة اللغة الإنجليزية، حيث تكونت عينة الدراسة من 42 تلميذة، وبينت النتائج مدى تفوق المجموعة التجريبية، وقدمت الباحثة توصيات حول أهمية إجراء المزيد من البحوث في إستخدام كائنات التعلم وفي إستخدام تقنيات تعليمية أخرى في مراحل تعليمية مختلفة.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

4- التواصل مع المختصين من خلال الدورات والبرامج التدريبية؛ حتى يُكون المعلم أفكاراً جديدة.

وعلى المعلم الجيد أن يُراعي هذه الأمور، وأن يستخدم وسائل تقنية تتناسب مع خصائص تلاميذه، وتستثير دافعيتهم، وتنمي تحصيلهم، ولعل في تقديم ألعاب تعليمية إلكترونية أمراً يُراعي ما قد يحتاجه المعلم لتلاميذه.

5- لمحة عن تعليم اللغة الإنجليزية بالمملكة العربية السعودية:

لقد بدأ تعليم اللغة الإنجليزية في المملكة العربية السعودية مع الإنطلاقة الأولى للتعليم، وقد تم ذلك بإختيار مجموعة من الكتب المتخصصة في تدريس اللغة الإنجليزية، وكانت تلك الكتب مُكونة من مجوعتين أحداهما للمرحلة المتوسطة والأخرى للمرحلة الثانوية؛ إلا أنها غير مترابطة وتختلف من مرحلة إلى أخرى؛ وبالتالي بدأت عيوب تلك الكتب في الظهور، الأمر الذي دعا وزارة التربية والتعليم أن تتبنى مشروعا لتغيير وتعديل كتب اللغة الإنجليزية، وأُسندت مهمة تأليفها إلى شركة ماكميليان، لتقوم بتصميم مناهج خاصة بالمملكة العربية السعودية، وأستمر العمل بتلك المقررات ثماني سنوات، إلا أنها أُنتقدت بشدة خاصة وأن مؤلفيها من غير السعوديين، لذلك أُوكل العمل إلى لجنة من أساتذة اللغة الإنجليزية السعوديين لتأليف مناهج قريبة من واقع وثقافة الشعب السعودي. (البخاري،2008).

6- مبررات تعليم اللغة الإنجليزية بالمملكة العربية السعودية:

إن القائمين على التعليم في المملكة العربية السعودية أدركوا مدى أهمية اللغة الإنجليزية ومكانتها العالمية، لذا جاء في سياسة التعليم في المملكة العربية التأكيد على الإهتمام بهذه اللغة وإقرارها كمادة إجبارية في المرحلتين المتوسطة والثانوية ومن ثم الصف السادس الإبتدائي؛ وذلك لمبررات عديدة، و من ضمنها ما يلي:

1- أصبحت اللغة العالمية الأولى ، فعلى كل مسلم أن يواجه الإدعاءات التي توجه لدينه بالرد عليها بوضوح لنشر الإسلام.

2- تستضيف المملكة العربية السعودية كل سنة آلاف الحجاج من كل أنحاء العالم، بلغاتهم المختلفة لكي يؤدوا فريضة الحج ، واللغة المشتركة بينهم هي اللغة الإنجليزية، وهذا الموقف يتطلب تعلم وإستخدام هذه اللغة لكي يتمكنوا من الإتصال مع ضيوفهم. (الحازمي،2006)

3- لغة إتصال وتفاهم بين كثير من شعوب العالم.

4- لغة العلم والتقنية الحديثة، فمعظم التقنيات الوافدة تتطلب معرفة جيدة باللغة الإنجليزية.

5- وسيلة للتعليم والبحث العلمي.

6- لغة رئيسية في التجارة والعلاقات الإقتصادية والسياسية والثقافية. (الأحمرى، 2010)

ومما سبق يتبين أن اللغة الإنجليزية هي اللغة الرئيسية في مواسم الحج والعمرة، وهي اللغة التي تُستعمل للرد على الإدعاءات الموجهة ضد الإسلام، وهذا بحد ذاته مبرر رئيسي لتعلم اللغة الإنجليزية في المملكة العربية السعودية.

7- جهود وزارة التربية والتعليم في مجال اللغة الإنجليزية:

قدمت وزارة التربية والتعليم جهوداً واسعة النطاق في مجال تعليم اللغة الإنجليزية لتلاميذها، ومن بين هذه الجهود قيام الوزارة بمشروع إعداد معرض ثابت للمواد والوسائل التعليمية في فروع اللغة الإنجليزية، ويهدف هذا المشروع إلى:

1- إذكاء روح التنافس بين المعلمين لإبتكار وسائل تعليمية جيدة.

2- تفعيل الوسائل التعليمية في تدريس اللغة الإنجليزية في المدارس.

3- تدريب المعلمين على عمل وسائل تعليمية جيدة.

4- تعريف المعلمين بالطرق المثلى لإستخدام الوسائل التعليمية.

5- براز جهود المعلمين المميزة في إعداد الوسائل التعليمية، عن طريق زيارة المعرض من قبل المعلمين والزائرين للمنطقة.

6- تزويد المعلمين بخبرات جيدة في مجال الوسائل التعليمية، وذلك بعقد لقاءات ودورات تدريبية وورش عمل في المعرض.

7- الإستفادة من معامل الحاسب الآلي، وتوظيفها في المشاريع والبرمجيات.(قادي،2007)

وترى الباحثة أن المملكة العربية السعودية تبذل جهوداً كبيرة لتعليم اللغة الإنجليزية، و يمكن تحديدها بشكل مجمل كما يلي:

- الجهود المبذولة للتلاميذ، والتي تشمل توفير المواد الدراسية والتسهيلات التعليمية.
- الجهود المبذولة للمعلمين، والتي تضم إقامة الدورات والبرامج التدريبية؛ لإطلاع المعلمين على كل ما هو مفيد.

8- أهداف تدريس اللغة الإنجليزية في المرحلة المتو سطة:

من أهداف تدريس اللغة الإنجليزية في المرحلة المتوسطة حسب خطة وزارة التربية والتعليم (2010) الآتي:

1- تعلم أساسيات اللغة الإنجليزية، والقدرة على الإستفادة منها مستقبلاً.

2- تعلم مفردات اللغة المقررة، حتى يتسنى للتلاميذ التعبير عن أنفسهم في مواقف الحياة المختلفة.

3- القدرة على الإستماع، وفهم اللغة الإنجليزية بشكل صحيح.

4- التعبير عن أنفسهم شفوياً مستخدمين لغة إنجليزية صحيحة.

5- القراءة بفهم للكلمات الإنجليزية المكتوبة.

6- كتابة قطعة تُقارب نصف صفحة بتركيب بسيط وسليم.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

7- الإلمام بمدى أهمية اللغة الإنجليزية عالمياً كلغة دولية وكأداة للتواصل الإنساني.

8- لإحاطة بمدى أهمية اللغة الإنجليزية في الدعوة للدين الإسلامي، ودحض الإدعاءات الواهية ضد الإسلام.

9- إعداد التلاميذ المقبلين على الدراسة الثانوية من خلال بناء أساسٍ جيد لمعرفتهم اللغوية.

ومما سبق فأهداف تعليم اللغة الإنجليزية في المملكة للمرحلة المتوسطة تحدد الأساسيات التي يجب على كل تلميذ معرفتها عند تعلم اللغة، ويمكن تحديدها في عنصرين إذا دمجا معاً حققا الأهداف المنشودة؛ وهما العنصر الديني والعنصر التعليمي، وقد تم مراعاة هذه الأهداف عند تصميمها للألعاب التعليمية الإلكترونية.

9- خصائص تلاميذ المرحلة المتوسطة:

إن لطلاب المرحلة المتوسطة خصائص عامة خاصة وأنهم في فترة حرجة من حياتهم، فأعمار الطلاب تكون ما بين 12 إلى 16 ،وهي الفترة التي تكون ما بين الطفولة المتأخرة وبداية مرحلة المراهقة المبكرة. (زهران، 2005 ،ص337).

ومن أبرز سمات تلاميذ هذه المرحلة ما يلي:

1- الخصائص النفسية :

ويتميز تلاميذ المرحلة المتوسطة بالخصائص النفسية التالية:

- الصراع بين السعي لأن يكبر ويتحمل المسؤولية ، أو أن يظل طفلاً ينعم بالأمن.
- الصراع بين السعي للاستقلال، أو بين الحاجة إلى المساندة والدعم. (زهـران، 2005،).
- الخجل والقلق والخوف والميل للعزلة عن الأهل.
- التمرد والملل وفقدان الإهتمام بالدراسة خاصة وأن من سماتهم المسايرة، فهم يميلون إلى مسايرة رفاقهم ايجابياً أو سلبياً . (مخيمر،2000 ، ص 27).

ونظراً لخصائص تلاميذ المرحلة المتوسطة النفسية فإن هؤلاء التلاميذ بحاجة لدعم مسيرتهم التعليمية، وتقديم تقنيات تُساعد في كسر حواجز الخوف والقلق والملل، وتعمل على ترغيبهم وتحببهم بما يدرسونه، ولعل في تقديم لعبة تعليمية إلكترونية تُخفف عنهم تلك المخاوف خير بديل.

2- الخصائص الإجتماعية:

يشهد النمو الإجتماعي في هذه المرحلة تغيرات كثيرة، ويحاول المراهقون إكتساب الصفات المرغوبة، وتجنب الصفات غير المرغوبة، ويؤدي الإنتقال من المرحلة الابتدائية إلى المرحلة المتوسطة إلى زيادة الثقة في النفس والشعور بالأهمية وتوسيع النشاط الإجتماعي، حيث يَسعد المراهق بمشاركة الآخرين في الخبرات والمشاعر، فهم يتضجرون إذا شعروا بالعزلة عن أصدقائهم (زهران،2000 ،ص67)

ومن مظاهر العلاقات الإجتماعية الرغبة في المنافسة والتحدي، كذلك البحث عن شخص يتوسم فيه المثل الأعلى الذي يرتضيه لنفسه أن يحتذيه ويصل إعجابه بالبطل إلى درجة كبيرة(مخيمر،2000،ص37).

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

ونظراً لخصائصهم الإجتماعية فإن تلاميذ المرحلة المتوسطة بحاجة للتفاعل والتواصل الإجتماعي، كذلك إلى إشباع روح المنافسة والبطولة لديهم، ولعل في تقديم لعبة تعليمية إلكترونية خير بديل لإشباع هذه الرغبات.

2- خصائص العقلية :

تُصبح القدرات العقلية أكثر تعبيراً ودقة من ذي قبل، وتبدأ قدرات المراهق بالتمايز، حيث تزداد القدرة على التحصيل وإكتساب المهارات والعلومات، ويصل ذكاء المراهق في نهاية هذه الفترة إلى أعلى قمم النضج، وتزداد لدية آفاق التخيل. (غباري،وأبو شعيرة ،2009،ص60) ونظراً لخصائصهم العقلية فإن تلاميذ المرحلة المتوسطة بحاجة لإشباع آفاق التخيل مع المحافظة على القدرة على التحصيل لديهم، ولعل في تقديم الدروس على شكل ألعاب إلكترونية بديل جيد لإثارة خيالاتيهم وتنمية تحصيلهم.

3- الخصائص التعليمية:

على الرغم من أن تلاميذ المرحلة المتوسطة تزداد عندهم القدرة على التحصيل، إلا أن الشائع عند هذه المرحلة التذمر من المدرسة وكثرة الهروب منها، ومسايرة أصدقاء السوء الخضوع لإغرائتهم، الأمر الذي يؤثر سلبياً على مستوى تحصيلهم الدراسي. (مخيمر ، 2000، ص199) وبالنظر إلى هذه المشكلة تبين أن تلاميذ هذه المرحلة بحاجة إلى ترغيبهم بالمدرسة وذلك عن طريق تقديم تقنيات تعليمية أكثر جاذبية وبهجة لهم؛ لكي تدفعهم إلى الإهتمام بتنمية تحصيلهم؛ و لذلك تم تقديم مجموعة من الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تراعي خصائصهم.

ب) التحصيل الدراسي :

تعاني مادة اللغة الإنجليزية من إنخفاض شديد في تحصيل طلاب المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، ويُعرف التحصيل بأنه:

- عرفته تغريد القدومي (2007 ،ص9) بأنه: " التقدم الذي يحرزه الطالب في تحقيق أهداف المادة التعليمية المدروسة، والذي يقاس بدرجة علامته التي يحصل عليها في الإختبار التحصيلي". ويُمكن تعريف التحصيل الدراسي بأنه:" مقدار ما يكتسبه التلميذ من معارف ومعلومات، نتيجة مروره بمواقف وخبرات تعليمية مختلفة، ويمكن قياسه من خلال الدرجة التي يحصل عليها التلميذ في الإختبار المخصص له ".

تعقيب على الدراسات السابقة المرتبطة بمتغيرات البحث:

بعد إستعراض الدراسات السابقة، لاحظت الباحثة ما يلي:

- أتفقت العديد من الدراسات على أهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية، ومن هذه الدراسات: ودراسة دويدي (2000)، ودراسة شوق وبراين (Cheung&Brian,2002)، ودراسة جكانثان (Jayakanthan,2002)، ودراسة عواد وعبد الرحمن (2004)، ودراسة سالم (2004)، ودراسة الدسوقي (2004)، ودراسة عبد الجواد (2006)، ودراسة بدوي (2008)، ودراسة كيبرشي (Kebritchi,2008) ودراسة خليفة (2009)، ودراسة زهران (2009)، ودراسة بيتاك (Bayatak,2009)، ودراسة هال (Hull,2009)، ودراسة الحربي (2010)، ودراسة عسيري (2010)، ودراسة جولدستين (Goldstein ,2010)، ودراسة ريد (Reed, 2010).
- بينما أختلفت نتائج دراسة كل من فيريدرك (Frederic,2009) وكذلك دراسة شيراسكي وريسلر (Charsk & Ressler,2011) بشأن فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية، فقد أسفرت نتائج الدراستين إلى عدم وجود

فروق إحصائية لصالح المجموعات التي أستخدمت الألعاب، حيث أشارت (Frederic,2009) إلى عدم فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين القراءة والمفردات، في حين توصلت نتائج دراسة شيراكسي وريسلر (Charsk & Ressler,2011) إلى عدم فعالية الألعاب الإلكترونية في تنمية المفاهيم التاريخية للتلاميذ.

- كما تناولت دراسات عديدة مشكلة اللغه الإنجليزية وضرورة تنمية التحصيل الدراسي فيها، ومن بين تلك الدراسات : دراسة رعود والرفاعي (2001)، ودراسة أبو لوم ووأبو جابر (2006)، ودراسة البخاري (2008)، ودراسة الزهيري (2008)، ودراسة المطيري (2008)، ودراسة القرني (2009)، ودراسة زيلعي (2009)، ودراسة الأحمري (2010) .
- وعلى الرغم من كثرة الدراسات حول أهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العلمية التعليمية؛ إلا أنه توجد ندرة – على حد علم الباحثة – في توظيف هذه الألعاب التعليمية الإلكترونية لعلاج الضعف في مادة اللغة الإنجليزية.

لذلك يسعى البحث الحالي لتقصي فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل الدراسي في مادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة، ولعل في تقديم الألعاب التعليمية الإلكترونية لتعليم وتعلم مادة اللغة الإنجليزية خير وسيلة، فالألعاب قد تساعد على التخلص من بعض حالات التوتر والقلق والإضطرابات والنزعات العدوانية والكبت والملل والضجر الذي يعانيه تلاميذ هذه المرحلة، الأمر الذي قد يساعد في تنمية التحصيل الدراسي.

فروض البحث :

1- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 05,0 بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 05,0 بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في الإختبار القبلي والبعدي لصالح الإختبار البعدي.

الفصل الثالث

إجراءات البحث

يتضمن هذا الفصل المنهج المستخدم في تنمية التحصيل الدراسي لمادة اللغة الإنجليزية لدى عينة من تلميذات الصف الأول المتوسط، و يشمل مجتمع البحث الأصلي والعينة، وخطوات إعداد و تصميم برمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية، ثم الخطوات الإجرائية التي أُتبعت للإجابة عن تساؤلات البحث.

أولاً: منهج البحث:

يستخدم البحث التالي المنهج الوصفي في تحليل محتوى الوحدة الرابعة عشرة (Food) من كتاب الصف الأول المتوسط، وفي تحديد المعايير الخاصة بتقويم تصميمات الألعاب التعليمية الإلكترونية وفي وصف مجمل الأدبيات ودراسات السابقة لموضوع البحث ، بالإضافة للمنهج شبه التجريبي من خلال تطبيق ألعاب تعليمية إلكترونية على عينة البحث لمعرفة أثر المتغير المستقل وهو الألعاب التعليمية الإلكترونية على المتغير التابع وهو تنمية التحصيل؛ وللتأكد من فعالية تلك الألعاب تم تطبيق اختبارات قبلية وبعدية على مجموعتين من تلميذات الصف الأول المتوسط، حيث تم تقديم الوحدة للمجموعة التجريبية بإستخدام برمجية الألعاب

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

التعليمية الإلكترونية، بينما تم تدريس المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية ويُمثل الجدول التالي التصميم التجريبي المستخدم:

الجدول رقم (2) التصميم التجريبي المستخدم في البحث

المجموعة	الإختبار القبلي	المعالجة	الإختبار البعدي
الضابطة	✓	الطريقة التقليدي	✓
التجريبية	✓	إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية	✓

ثانياً: مجتمع البحث وعينته:

مجتمع البحث مكون من تلميذات المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، بينما تكونت عينة البحث العشوائي من 72 تلميذة من تلميذات الصف الأول المتوسط بالمدرسة بالثمانين بجدة، موزعة على 36 تلميذة في المجموعة التجريبية التي تستخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية، و36 تلميذة في المجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة التقليدية.

ثالثاً: مواد وأدوات البحث:

أ) برمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية:

بعد الإطلاع على مختلف نماذج التصميم التعليمي أختارت الباحثة نموذج " الجزار " نظراً لمرونة وسهولة تطبيقة بالإضافة إلى فاعليته.

مرحلة الدراسة والتحليل

Analysis

- **تحديد خصائص المتعلمين**
- **تحديد الحاجات التعليمية أو الغرض من التعلم**
- **دراسة مواقع الموارد والمصادر التعليمية**

التغذية الراجعة المراجعة والتعديل

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

شكل رقم (2) نموذج عن اللطيف الجزار للتصميم التعليمي

وعلى أساس هذا النموذج تم بناء الألعاب التعليمية الإلكترونية وفقاً للمراحل التالية:

1- المرحلة الأولى: المرحلة الدراسة والتحليل (Analysis)

وتشمل أربع خطوات وهي:

1- تحديد خصائص المتعلمين:

وقد تم تناول خصائص تلاميذ هذه المرحة بشكل مفصل في الإطار النظري.

2- تحديد الحاجة التعليمية أو الغرض من التعلم:

تتحدد الحاجات التعليمية لهذه المرحلة في تنمية التحصيل الدارسي، حيث تُشكل معالجة الضعف التحصيل الدراسي من أولى هذه الإحتياجات؛ لذلك كان لابد من تطبيق تقنية تعليمية تتناسب مع خصائص التلاميذ، بشكل يجعلهم أكثر تجاوباً معها، ومن بين هذه التقنيات تقنية الألعاب التعليمية الإلكترونية.

ويتناول الغرض أو الهدف العام من الوحدة (14) أن تُكون التلميذة عبارات سليمة على الأنواع المختلفة للأطعمة باللغة الإنجليزية، وقد راعى البحث التالي – قدر الإمكان – هذا الهدف عند تصميم برمجة الألعاب التعليمية الإلكترونية.

3- دراسة واقع الموارد والمصادر التعليمية:

لقد تم القيام بعمل مسح شامل لكافة الوسائل والمصادر التعليمية الخاصة بتدريس هذه الوحدة وفق إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية وهي:

1- وجود معمل خاص للحاسب الآلي.

2- التأكد من صالحية كل ملحقات أجهزة الحاسب الآلي من لوحة المفاتيح والفأرة والسماعات.

3- جهاز العرض الضوئي (Data Show).

ويتوفر هذه الإمكانيات التقنية في المدرسة أصبح من الممكن إختيار إستراتيجية الألعاب الإلكترونية لتدريس وحدة " Food ".

المرحلة الثانية: مرحلة التصميم (Design)

وتتضمن مرحلة التصميم ثمانِ خطوات رئيسية:

- **صياغة الأهداف التعليمية**

إن الصياغة الجيدة للأهداف التعليمية تحدد ما على التلميذ القيام به بشكل سلوكي ملحوظ، وتتضمن الصياغة الأهداف التعليمية ما يلي:

1- تحديد الأهداف العامة للوحدة:

يُتوقع من التلميذات بعد الإنتهاء من الوحدة (14) الخاصة بموضوع " Foof " أن يُكونَوا عبارات سليمة على أنواع المختلفة للأطعمة باللغة الإنجليزية.

2- صياغة الأهداف السلوكية الخاصة بالوحدة:

تم صياغة الأهداف السلوكية الخاصة بالوحدة وفقا للمستويات المعرفية: التذكر والفهم والتطبيق والتحليل والتركيب، والتي تعكس أهم المفاهيم المراد قياس تحصيل الطالبات فيها، وقد بلغ عددها (15)هدفاً ، ويبين الملحق رقم (2) الأهداف السلوكية الخاصة بالوحدة (14) من كتاب الصف الأول المتوسط للفصل الدراسي الثاني.

3- تحديد عناصر المحتوى التعليمي:

يتم تحديد عناصر المحتوى التعليمي من خلال تحليله، للوصول لأهم المفاهيم الأساسية التي يتم تنميتها ويُمكن تعريف مفهوم تحليل المحتوى بأنه أسلوب بحثي منظم؛ لوصف المحتوى الظاهري للمادة التعليمية وصفاً موضوعياً منظماً كمياً وفق معايير محددة.

أ- أهداف التحليل المحتوى للوحدة التعليمية المقررة:

يهدف تحليل المحتوى في هذا البحث إلى تحقيق الامور التالية:

1- تجزئة المحتوى التعليمي إلى فقرات صغيرة، وبالتالي يمكن تحديد الأهداف المنبثقة من كل فقرة.

2- تحديد أهم المفاهيم الأساسية للمحتوى؛ حتى تكون واضحة أمام الباحث أثناء التحليل، وكذلك أمام مجموعة المحكمين.

3- تحديد أهم الأهداف التعليمية السلوكية المراد تقويمها؛ حتى يمكن تحديد نواتج التعلم بسهولة وتحديد الأوزان السبية لهذه الأهداف.

4- تجنب العشوائية في تقديم الدروس، بحيث يصبح بالتدريس أكثر توجيهاً وتركيزاً وتحقيق الأهداف التعليمية المحددة.

5- الأستفادة من تحليل المحتوى في إعداد إختيار تحصيلي جيد، وفي تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وفقاً لأهم المفاهيم.

هذا وقد تم تحديد أهم المفاهيم الأساسية للوحدة من خلال تحليل المحتوى، ويبين الملحق رقم (3) أهم تلك المفاهيم، ثم بعد ذلك تم عرضه على إحدى معلمات الصف الأول المتوسط؛ من أجل حساب ثبات تحليل المحتوى؛ وذلك من خلال تحديد بنود الإتفاق و الإختلاف كما يلي:

$$\text{ثبات التحليل} = \frac{\text{بنود الاتفاق}}{\text{بنود الاتفاق + الاختلاف}} = \frac{10}{5+10} = \frac{10}{15} = 0.7$$

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

وقد راعى البحث التالي – قدر الإمكان - عند تحليل المحتوى التعليمي لوحدة (Food) ليشمل أهم المفاهيم الأساسية، ثم تم عرض تحليل المحتوى على السادة المحكمين، للتأكد من مدى إرتباط عناصر المحتوى مع المستويات المعرفية المحددة لكل عنصر ، وقد أبدى المحكمون موافقتهم على تحليل محتوى الوحدة الدراسية، و يبين ملحق رقم (4) إستمارة تحليل المحتوى.

- **بناء الإختبار المحكي المرجع:**

لقد تم بناء الإختبار التحصيلي؛ ليقيس المستويات المعرفية من تذكر وفهم تطبيق وتحليل وتركيب، وقد تم تناول خطوات إعداده بالتفصيل ضمن فقرة الإختبار التحصيلي.

- **إختيار خبرات التعلم وطريقة تجمع المتعلمين وأساليب التدريس:**

تم تحديد خبرات التعلم في الوحدة التعليمية وفقا للأهداف التعليمية السلوكية، وقد كانت جميع تلك الخبرات خبرات بديلة، على أساس أنها خبرات لا تتم في ظروف واقيعة.

إما عن طريقة التجميع التلميذات فقط تم تجميعهن في معمل الحاسب لتدريسهن وحدة (Food) عن طريق برمجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية وفق مجموعات تعاونية، وقد تم توزيع التلميذات في هذه المجموعات بمعاونة معلمة المادة حسب مستوياتهن التعليمية.

- **إختيار الوسائط التعليمية والتسهيلات:**

تم إختيار الوسائط التعليمية المناسبة في بناء برمجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية، التي تتوافق مع محتوى وحدة (Food)، وتتضمن هذه الوسائط مجموعة من النصوص و الصور الثابتة المتحركة وبعض المؤثرات الصوتية، وحتى تُساعد على جذب إنتباه التلاميذ تم إختيار صورة متحركة لأشخاص بدلاً من صور ساكنة لجمادات و إضافة مثيرات جديدة على كل لعبة، مع إمكانية إعادة العرض في أي لحظة، كما تمت برمجة هذه الألعاب بشكل يضيف قدراً من التفاعلية المطلوبة مع مراعاة المعايير التربوية والفنية اللازمة لتصميم البرمجيات التعليمية.

- **تصميم الرسالة على الوسائط المطلوب إنتاجها:**

تم تصميم مجموعة من الألعاب التعليمية الإلكترونية، تتكون من سبع ألعاب بإستخدام برنامج

(Swish Max)، وهذا قد تمت إستعانة ببرنامج (Adobe Photo Shop) لمعالجة الصور ، وكذلك برنامج (Sound forge) للتعامل مع المؤثرات الصوتية، وتكيفها حسب المواقف التعليمية، وتتناول الألعاب أنواعاً متعددة، تشمل ألعاب الألغاز والعب الأدوار وألعاب السباق والرياضة والمحاكاة، وتتدرج جميعها تحت مصنف ألعاب اللغات، والتي تكون عبارة عن مجموعة من الألعاب، التي تُعلم قواعد اللغة الإنجليزية ومفرداتها.

- **تصميم عناصر عملية التعليم:**

كل عنصر وكل موضوع من موضوعات وحدة (Food) نم تصميم ألعاب تعليمية إلكترونية تتوافق مع محتواه، وبطريقة قد تحقق الأهداف المعرفية المحددة له، ويبين الملحق رقم (5) السيناريو الخاص بالألعاب.

- **وضع إستراتيجية تنفذ التعليم / التدريس:**

تم إستخدام إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية لشرح وحدة (Food)، للمجموعة التجريبية، وذلك بعد تقسيمهم إلى مجموعات تعاونية وقد قامت التلميذات بإستخدام الحاسوب لممارسة هذه الألعاب.

المرحلة الثالثة: الإنتاج (Production)

وفق لنموذج الجزار في فإنه يتم الحصول على مواد الوسائط التعليمية المختلقة بإحدى الطرق التالية:

1- التبني مما هو موجود من وسائط تعليمية متوافقة مع محتوى المادة.

2- تعديل على ما هو متوفر؛ لتقليل نفقة الإنتاج وذلك بعمل بعض التعديلات.

3- الإنتاج والإستحداث للمواد والوسائط الجديدة بإستخدام أجهزة وأساليب الإنتاج

(مبارز، سامح، 2008).

وتبعاً لذلك تم إنتاج الألعاب بإستخدام برنامج (Swish Max)، وإضافة الوسائط المتعددة إليها من نصوص وصور ثابتة ومتحركة ومؤثرات صوتية مناسبة.

تحكيم برمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية:

بعد الإنتهاء من تصميم برمجة الألعاب التعليمية الإلكترونية تم عرضها بإستخدام إستمارة تحكيم الألعاب التعليمية الإلكترونية (ملحق : 6) على مجموعة من المحكمين من أعضاء هيئة التدريس المتخصصين في مجال المناهج وتكنولوجيا التعليم (ملحق : 1)؛ وذلك للتأكد من مدى تحقيقها للأهداف التعليمية المنشودة، و من مدى سلامتها فنياً ، و بالتالي يسهل تحديد نقاط القوة و الضعف فيها، فيمكن إضافة ما هو مناسب أو حذف و تعديل ما تحتاجه البرمجية، وقد أبدى المحكمون بعض الملاحظات التي أُخذت بعين الإعتبار ، ومن هذه التعديلات ما يلي:

1- ضرورة كتابة مسميات للألعاب المقدمة.

2- ضرورة إعادة صياغة الأهداف السلوكية لبرمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية.

3- ضرورة قبول الألعاب للإجابة الصحيحة فقط، وعدم قبول الإجابة الخاطئة لتوفير الوقت.

4- ضرورة وجود بعض التلميحات التي توحي بإنتهاء كل لعبة.

وبعد إجراء التعديلات النهائية التي أبدأها السادة المحكمون، أصبح بالإكمان تجريبها و التحقق من صلاحيتها بشكل فعلي أمام التلميذات.

المرحلة الرابعة: مرحلة التقويم (Evaluation)

وحسب نموذج الجزار فإن مرحلة التقويم تتناول خطوتين مهمتين هما:

1- تجريب مصغر لعمل التقويم البنائي

لكي يتم التأكد من سلامة المادة العلمية لبرمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية، ومن مدى خلوها من الأخطاء الفنية فقد تم تطبيق تجربة الإستطلاعية على عينة عشوائية غير عينة البحث، تكونت من 10 تلميذات من الصف الأول المتوسط، و أثناء إجراء التجربة الإستطلاعية تم تسجيل ملاحظات التلميذات حول برمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية، والصعبات التي واجهنها لمحاولة تلافيها عند إجراء التجربة الرئيسية، ومن بين هذه الملاحظات ما يلي:

أ) أبدت التلميذات مدى سعادتهن لإستخدام برمجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية.

ب) أظهرت التلميذات مدى إعجابهن لإستخدام الحاسوب في حل مشاكلهن في المادة اللغة الإنجليزية.

ت) أتضحت أن في لعبة الحروف الأكواد لا تقبل إلا كلمة بصيغة المفرد، في حين لو أجابت التلميذة بصيغة الجمع فالإجابة صحيحة؛ لذلك تم عمل أن يقبل الكود بكلمة بصيغة المفرد و الجمع معاً.

2- تجريب موسع لعمل التقويم النهائي

تم عرض برمجية الألعاب على 30 تلميذة من الصف الأول المتوسط من خارج عينة البحث، وذلك للتأكد من فعالية النموذج الذي تم تصميمه بشكل موسع، وقد تأكدت الباحثة من نجاح التجريب، وبعد ذلك تم الإنتقال لمرحلة الإستخدام النهائي.

المرحلة الخامسة: مرحلة الإستخدام (Use)

وتشمل خطوتين رئيسيتين هما:

- **الإستخدام الميداني**

وفيها تم تطبيق إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية بشكل فعلي على عينة البحث، وبناء على رغبة معلمة الفصل تم إعداد دليل خاص ببعض الألعاب (ملحق : 7)؛ وذلك لتسهيل مهمة إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، وقد تم تصميم 7 ألعاب، بمعدل لعبتين لكل من الدرس الأول و الثاني و الثالث بينما عُرضت لعبة واحدة فقط للدرس الرابع؛ وتم تحميل برمجية الألعاب على أجهزة الحاسوب الخاصة بالتلميذات، وتم تقسيم التلميذات ضمن مجموعات تعانونية في المعمل الحاسب الآلي، مكونة من تسع مجموعات، تكونت كل مجموعة من 4 تلميذات، وقد تمت استثارة دافيعة التلميذات من خلال عرض الألعاب التعليمية الإلكترونية بعد كل عنصر من عناصر المحتوى 4 من خلال جهاز العرض الضوئي، بينما قامت التلميذات بإستخدام الحاسوب في كل لعبة، وقد تم تناول إجراءات تنفيذ التجربة بشكل مفصل في الجزء الخاص بها.

- **المتاعبة والتقويم المستمر**

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

وهي تعني متابعة التلميذات أثناء إستخدامهن للألعاب المقدمة، وتوجيه الإرشادرات لهن، كذلك تقديم التغذية الراجعة في كل مرحلة من مراحل التصميم التعليمي الألعاب التعليمية الإلكترونية، وهذا من شأنه تشجيع التلميذات والتأكد من سلامة سير خطة العمل، والمتابعة والتغذية الراجعة في نموذج الجزار ليست مرحلة مستقلة بذاتها؛ ولكنها عملية ترتبط بكل مرحلة من مراحل النموذج.

ومن خلال بناء تصميم التعليمي الألعاب التعليمية الإلكترونية على نموذج الجزار، وكذلك من خلال تحليل المحتوى، ووضع تصور مبدئي لمضمون وشكل كل لعبة، فقد تمت الإجابة على التساؤل الثاني للبحث، والذي ينص على: " ما التصور المقترح للألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية مفاهيم اللغة الإنجليزية لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة؟ ".

ب) الإختبار التحصيلي:

تم إعداد إختبار تحصيلي خاص بالوحدة 14 الخاصة بموضوع (Food)، وقد مر إعداد تحصيلي للخطوات التالية:

1- تحديد المفاهيم الأساسية للوحدة:

من خلال الإطلاع على محتوى الوحدة الرابعة عشرة (Food) تم تحليل محتوى الوحدة؛ وذلك لتحديد أهم المفاهيم الأساسية فيه، ويبين الملحق رقم (3) أهم تلك المفاهيم.

2- الهدف العام من الإختبار:

يتحدد الهدف الرئيسي من الإختبار التحصيلي في قياس فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التحصيل الدراسي لدى تلميذات الصف الأول المتوسط، وبناء على ذلك إعداده لقياس الجوانب المعرفية المتعلقة بوحدة 14 (Food)، وقد تضمنت هذه الجوانب المستويات المعرفية لتصنيف بلوم، وقد اقتصر الإختبار على قياسيات مستويات: التذكر والفهم والتطبيق والتحليل والتركيب.

3- تحديد الأهداف التعليمية السلوكية للإختبار:

يقيس الإختبار التحصيلي المُعد مجموعة من الأهداف التعليمية السلوكية، وقد تمت صياغتها وفقاً للمستويات المعرفية: التذكر والفهم والتطبيق والتحليل والتركيب، حيث بلغ عدد هذه الأهداف التعليمية السلوكية (15) هدفاً من الوحدة 14 (Food) لمنهج اللغة الإنجليزية للصف الأول المتوسط، ويبين الملحق (2) الأهداف السلوكية الخاصة بالوحدة (14) من كتاب الصف الأول المتوسط للفصل الدراسي الثاني، وقد تمت صياغتها وفقاً للمعايير الخاصة لتصنيف بلوم للأهداف المعرفية (العمر،2011)، ويبين ملحق رقم (8) هذا النموذج.

4- إعداد جدول المواصفات للإختبار التحصيلي:

جدول المواصفات هو عبارة عن مخطط تفصيلي يجمع بين محتوى المادة التعليمية وبين مستويات الأهداف التعليمية، وقد تم بناء الإختبار التحصيلي بناء على جدول المواصفات، وذلك من خلال الخطوات التالية:

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

1- حساب الوزن النسبي لكل موضوع من موضوعات الدراسة، ويتم ذلك من خلال تطبيق المعادلة التالية:

الوزن النسبي لأهمية الموضوع = **عدد الحصص اللازمة لتدريس الموضوع الواحد ×100**

عدد الحصص اللازمة لتدريس جميع موضوعات الوحدة

وحيث أن الوحدة المحددة لإجراء البحث (Food) تتناول أربع مواضيع، وكل موضوع يتم تدريسه في حصتين، وبالتالي فعدد الحصص اللازمة لتدريس جميع الموضوعات هي ثماني حصص، وعليه يتم حساب الوزن النسبي لأهمية كل موضوع كالتالي:

8/2=100×

100× 0.25 =

%25=

ويبين الجدول التالي الوزن النسبي المحدد لكل موضوع من موضوعات وحدة (Food):

جدول رقم (3) الوزن النسبي لأهمية كل موضوع من موضوعات الوحدة

موضوع وحدة (Food)	عدد الحصص اللازمة لتدريس الموضوع	الوزن النسبي لأهمية الموضوع
الموضوع الأول	2	%25
الموضوع الثاني	2	%25
الموضوع الثالث	2	%25
الموضوع الرابع	2	%25
مجموع الحصص	8	%100

2-حساب الوزن النسبي لكل هدف سلوكي يُراد تحققه لدى التلميذات، ويتم ذلك من خلال تطبيق المعادلة التالية:

الوزن النسبي للأهداف المعرفية عند مستوى معين = **عدد الأهداف المحددة عند مستوى معين ×100**

عدد جميع أهداف الوحدة

وحيث أن الوحدة المحددة لإجراء البحث (Food) تتناول (15) هدفاً ، فمن خلال تحليل المحتوى تم تحديد الأهداف السلوكية بمستوياتها المختلفة لكل موضوع من موضوعات الوحدة، ثم تم جمع جميع تلك الأهداف بشكل عام، و تم تصنيف كل هدف حسب المستويات المعرفية المحددة له، وعليه يتم حساب الوزن النسبي للأهداف عند مستوى معين كما يلي:

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى التذكر =15/5× 100 = %33,33

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى الفهم =15/1× 100 = %6.66

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى التطبيق =15/3× 100 = %20

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى التحليل =15/3× 100 = %20

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى التركيب =15/3× 100 = %20

جدول رقم (4) للأوزان النسبية للأهداف المعرفية

مستوى الهدف	تذكر	فهم	تطبيق	تحليل	تركيب
عدد الأهداف	5	1	3	3	3
الوزن النسبي	%33,33	%6.66	%20	%20	%20

3-حساب عدد أسئلة كل موضوع عند كل مستوى من مستويات الأهداف من خلال المعادلة التالية:

= العدد الكلي للأسئلة × الوزن النسبي لأهمية الموضوع × الوزن النسبي للأهداف الموضوع عند مستوى معين

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى التذكر =15× 25، ×33,33% =1.24

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى الفهم =15× 25، 6.66% =0,24

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى التطبيق =15× 25، 20% =0.75

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى التحليل =15× 25، 20% =0,75

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى التركيب =15× 25، 20% =0.75

وتُطبق المعادلة على باقي الموضوعات.

4- حساب درجات أسئلة كل موضوع عند كل مستوى من مستويات الأهداف من خلال المعادلة التالية:

= الدرجة الكلية للاختبار × الوزن النسبي لأهمية الموضوع × الوزن النسبي لأهداف الموضوع

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

الموضوعات	عدد الحصص	الأهداف السلوكية الإجرائية					مجموع الأسئلة	مجموع الدرجات	الأوزان النسبية للموضوعات
		التذكير	الفهم	التطبيق	التحليل	التركيب			
الدرس الأول	2	1	-	-	2	1	4	4	%25
الدرس الثاني	2	2	-	1	-	1	4	4	%25
الدرس الثالث	2	2	1	-	-	1	4		%25
الدرس الرابع	2	-	-	2	1	-	3	3	%25
مجموعة الأسئلة		5	1	3	3	3	15		
مجموع الدرجات		5	1	3	3	3		15	
الأوزان النسبية للأهداف		33,33 %	66.6 %	20 %	20 %	20 %			%100

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى التذكر =15× 25، ×33,33% =1.24

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى الفهم =15× 25، 6.66% =0,24

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى التطبيق =15× 25، 20% =0.75

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى التحليل =15× 25، 20% =0,75

إذن الوزن النسبي للأهداف عند مستوى التركيب =15× 25، 20% =0,75

وتُطبق المعادلة على باقي الموضوعات.

دول رقم (5) لجدول المواصفات الخاص بالاختبار التحصيلي

5- تحديد نوع المفردات الإختبار التحصيلي و ضياغتها:

تكونت مفردات الإختبار من (15) مفردة، وقد تم تحديد مفردات الأسئلة الموضوعية من نمط الإختبار من متعدد لتشمل (5) مفردات، بينما تم تحديد مفردات الأسئلة مقالية لتضم (10) مفردات، وكل مفردة من المفردات الإختبار تناولت هدفاً من الأهداف السلوكية المحددة للوحدة، وتمت صياغة مفردات الإختبار بشكل يتفق مع المعايير المحددة لصياغة الأسئلة (الفايز،2010،ص294-295)؛ حتى تقيس تلك المفردات بكل شفافية ما أُعدت من أجله.

وقد راعت الباحثة مجموعة من الإعتبارات عند صياغة الأسئلة الموضوعية، وفيما يلي عرضاً لأهمها:

- تجنب الأسئلة التي قد تحتمل أكثر تفسير واحد، بمعنى أن تتضمن البدائل بديل واحد صحيح، بينما تكون بقية البدائل خاطئة.
- إرتباط بدائل السؤال بنص السؤال.

- توزيع الإجابات الصحيحة بصورة عشوائية على المفردات، لتلافي أخطاء التخمين.
- أن تخدم المستويات المعرفية المطلوب الحكم عليها.

هذا وقد راعت الباحثة أيضاً مجموعة من الإعتبارات عند صياغة الأسئلة المقالية، ومنها :

- تجنب الغموض و اللبس عند صياغة مفردة السؤال.
- تناسق مفردات الأسئلة المقالية من حيث الزمن الإجابة ودرجة السهولة والصعوبة.
- تجنب تكرار المفردة الواحدة على أكثر من سؤال.
- تجنب وجودد عبارات تحوي بالإجابة في باقي المفردات الإختبار.

6- كتاب تعليمات الإختبار:

تمت كتابة تعليمات الإختبار في الصفحة الأولى لورقة الإجابة، وهي تتضمن وصفاً مختصراً للإختبار وطريقة الإجابة علية؛ وذلك لتتهيأ التلميذة للإختبار ؛ وحتى يتسنى لها الإلتزام بالتعليمات الواضحة أثناء الإختبار.

7- التأكد من صدق الإختبار:

صدق الإختبار ينعي أن تُمثل مفردات الإختبار الموضوع الدراسي يُراد قياسه، وهذا يتم من خلال التأكد من صدق المحتوى كتحليل محتوى الوحدة الدراسيةجيداً ، وتحديد أهدافها وأوزانها النسبية أولاً، ثم عرض أسئلة الإختبار التحصيلي بشكل مبدئي على مجموعة من المحكمين من أعضاء هيئة التدريس والمتخصصين في تدرس اللغة الإنجليزية؛ وذلك للتأكد من الجوانب التالية:

- مدى مناسبة الأسئلة للمستويات المعرفية المحددة لها.
- مدى سلامة أسئلة الإختبار من الأخطاء اللغوية والعلمية.
- مدى تغطية أسئلة الإختبار لجميع مفاهيم المحتوى.

وبناء على ملاحظات وتوصيات وإقتراحات السادة المحكمين في الإستمارة الخاصة بالإختبار التحصيلي (ملحق :9) تم تحديد الآتي:

- تقليص عدد أسئلة الإختبار من 16 فقرة إلى 15 فقرة؛ وذلك بحذف فقرة قد تحدث بعض اللبس عند مفهوم معين، ويبين ملحق رقم (10) بالإختبار التحصيلي بصورته الأولية.
- صياغة فقرات الإختبار بشكل أكثر وضوحاً للتلميذات؛ وذلك بإستخدام ألفاظ سهلة وبسطية على التلميذات.

وفي ضوء ذلك خرج الإختبار في صورته النهائية، والملحق رقم (11) يبين مفردات الإختبار التحصيلي بصورتها النهائية، بينما يبين الملحق رقم (12) النموذجية للإختبار التحصيلي بشكل نهائي، وتوزيع الدرجات عليه.

8- القيام بالتجربة الإستطلاعية للإختبار التحصيلي:

بعد تحليل المحتوى، و التأكد من صدق الإختبار ، تم تجريب الإختبار بصورته الأولية على عينة غير عينة البحث، مكونة من 30 تلميذة من الصف الأول متوسط، وقد تم ذلك بغرض القيام بالأمور التالية:

- **التأكد من ثبات الإختبار :**

ويقصد بالثبات الدقة المقياس أو أتساقه، فإذا حصل نفس الفرد على نفس الدرجة أو قريبة منها عند تطبيقه لأكثر من مرة فهذا يعني أن الإختبار على درجة عالية من الثبات (أبو علام،2007،ص481).

ولكي يتم التأكد من ثبات الإختبار قامت الباحثة بالتجربة الإستطلاعية، وبإستخدام معادلة ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) لقياس أتساق مفردات الإختبار بلغت درجة ثبات الإختبار بعد خذف مفردة منه (0,9)، وهذه الدرجة مطمئنة جداً إلى إستخدام هذا الإختبار كأداة للقياس في هذا البحث.

- **حساب الزمن المحدد للإختبار:**

ومن خلال القيام بالتجربة الإستطلاعية للإختبار التحصيلي تم تسجيل الزمن المحدد أُستغرق الإجابة على مفردات الإختبار لدى 15 تلميذة فقط، تم حساب متوسط الزمن، وذلك عن طريق:

$$\frac{\text{الزمن المستغرق في الإجابة لدى 15 تلميذة}}{15} = \frac{300}{15}$$

إذن الزمن المستغرق للإجابة على مفردات الإختبار التحصيلي هو 20 دقيقة.

وقد ألتزمت الباحثة بزمن الإجابة على مفردات الإختبار التحصيلي عند تطبيق الإختبار التحصيلي القبلي والبعدي.

رابعاً : الخطوات الإجرائية لتنفيذ تجربة البحث:

بعد الإنتهاء من عملية إعداد وتحكيم أدوات البحث بدأت الباحثة بتطبيق إجراءات تنفيذ تجربة البحث، وفيما يلي عرض لأهم تلك الإجراءات:

أولاً: الإجراءات القبلية لتطبيق تجربة البحث:

قامت الباحثة بالعديد من الإجراءات التي تسبق التطبيق تجربة البحث، من أهمها ما يلي:

1- قيام الباحثة بزيارات ميدانية لمدارس عديدة للمرحلة المتوسطة، وذلك بهدف إيجاد مدرسة تتوافق مع المتطلبات البحث، من حجم عينة مناسب ومعامل حاسب جيدة؛ بالإضافة إلى تدريس التلميذات مقرر اللغة الإنجيلزية التابع لوزارة التربية والتعليم؛ وقد تم إختيار المتوسطة 80 بمحافظة جدة، وقد أتفقت الباحة مع معلمة من الصف الأول المتوسط بشأن الوحدة 14، والتي تم تطبيق البحث عليها، وأبدت المعلمة مدى تعاونها مع الباحثة،كما حصلت الباحثة على قائمة بأسماء تلميذات المرحلة المتوسطة.

2- حصول الباحثة على خطاب " نموذج تدريب الطالبات للجهات المعتمدة "، من قسم شؤون الطالبات بالكلية،ويبين ملحق رقم(13) هذا الخطاب.

3- حصول الباحثة على خطاب " تسهيل مهمة للجهات المعتمدة " من سعادة مديرة إدارة التخطيط والتطوير بجدة، ويبين ملحق رقم (14) هذا الخطاب.

4- التعيين العشوائي للمجموعتين التجريبة والضابطة من تلميذات الصف الأول المتوسط بالمتوسطة الثمانين.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

5- إعداد بيئة التعليم:

حيث تجهيز معمل حاسب الآلي، والتأكد من عمل جميع أجهزة الحاسب وملحقاتها، ومدى إستيعاب المعمل لأعداد عينة البحث.

6-ضبط العوامل التي قد تؤثر على نتائج البحث:

قامت الباحثة - قدر الإمكان - بضبط عوامل التي قد تؤثر على نتائج البحث، من خلال إتباع عدد من الإجراءات، من أهمها:

- **مدة تطبيق:** لقد تم تحديد مدة التطبيق بأسبوعين فقط.
- **النضج:** إن تحديد مدة التطبيق بأسبوعين قد ضبط عامل النضج لدى عينة البحث.
- **أداة القياس:** تم التأكد من صدق وثبات أداة البحث بعرضها على مجموعة المحكمين و القيام بالتجربة الإستطلاعية.
- **تحيز المجرب:** تم الأخذ بالحسبان عدم تدخل الباحثة في التجربة، وأُكلت المهمة لمعلمة المادة.

7- تطبيق الإختبار التحصيلي القبلي:

تم القيام بتطبيق الإختبار القبلي على المجموعتين التجريبية و الضابطة في يوم الأربعاء الموافق:

23-5-1432هـ، ذلك من أجل التأكد من تكافؤ المجموعتين؛ ومن أجل مقارنة نتائجه فيما بعد الإختبار التحصيلي البعدي وإيجاد دلالة الفروق الإحصائية، ولقد تبين أن قيمة الدلالة بلغت (0.96) وهي أكبر من قيمة 0,05 مما يعني عدم وجود دلالة إحصائية، أي لا يوجد فرق بين المجموعتين، مما يدل على تجانس المجموعتين.

ومن خلال تحليل محتوى الوحدة (14) من كتاب الصف الأول المتوسط للفصل الدراسي الثاني، وتحليل المفاهيم الأساسية فيها، وبناء الإختبار التحصيلي عليها، فقد تمت على التساؤل الأول للبحث، والذي ينص على: " ما المفاهيم التي يتم تنميتها بإستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مادة اللغة الإنجليزية"؟

ثانياً: الإجراءات اللازمة أثناء تطبيق تجربة البحث:

لقيام بتنفيذ التجربة تم تطبيق الإجراءات التالية:

- تم البدء بتطبيق التجربة في يوم السبت 26-5-1432 الموافق 1-5-2011، حيث تم تدريس المجموعة التجريبية بإستخدام برمجة الألعاب التعليمية الإلكترونية المتضمنة محتوى الوحدة (14) للصف الأول المتوسط، في حين درست تلميذات المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية والمتمثلة بالشرح اللفظي داخل الفصل، وقد تم تدريس المجموعتين من قبل معلمة المادة، وتم تقسم التلميذات في حصص مادة اللغة الإنجليزية إلى مجموعات تعاونية، مكونة من تسع مجموعات، تكونت كل مجموعة من 4 تلميذات، وقد تم إستشارة دافعية التلميذات من خلال تحميل برمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية على أجهزة الحواسيب، وعرض جميع الألعاب التعليمية الإلكترونية الموجودة بالبرمجة بشكل عام، ثم عرض كل لعبة بعد كل عنصر في المحتوى من خلال جهاز العرض الضوئي، وتمت مناقشة التلميذات بالأنواع المختلفة للأطعمة، ثم عرض اللعبة الأولى " Letter Game " وتم تشجيع مشاركة التلميذات من خلال تذكيرهن بتكريم المجموعة

المتفوقة، وقد أتضح من أول لعبة مدى سعادة التلميذات، وقامت التلميذات على شكل مجموعات ممارسة الألعاب من خلال أجهزة الحاسوب، ومن خلال التغذية الراجعة المقدمة في البرمجية تم تعزيز إجابات التلميذات، وبذلك قد يكون الهدف الأول والثاني للدرس قد تحقق، وفي اليوم التالي تم عرض اللعبة " Collecting Countable and Uncountable Nouns "، وتم تبطيق الإجراءات السابقة، وفي كل حصة تم عرض لعبة واحدة، إلى أن أنتهت فترة تطبيق الألعاب، حيث إستمرت فترة التطبيق أسبوعين، بواقع أربع حصص بالأسبوع، وقد تماثلت المجموعتان في المدة الزمنية للتطبيق وفي الوحدة الدراسية.

- قامت معلمة المادة بتدريس المجموعتين، بينما أشرفت الباحثة على المجموعة التجريبية.
- أنتهت فترة التطبيق في اليوم الأربعاء الموافق: 7-6-1432هـ، الموافق: 12-5-2011م.

ثالثاً: الإجراءات البعيدة للتطبيق تجربة البحث:

تم تطبيق الإختبار التحصيلي البعدي للمجموعتين بعد الإنتهاء من الوحدة، حيث تم أولاً تذكير التلميذات بالأهداف التعليمية السلوكية بالوحدة، ثم تم إعادة عرض المحتوى بشكل سريع، ثم بدأ تطبيق الإختبار، وكان ذلك في يوم الأربعاء الموافق 7-6-1432هـ، ومن ثم تم تصحيح درجات ورصدها لكلاً المجموعتين من قبل الباحثة؛ وذلك إستعداداً لإجراء المعالجات الإحصائية.

أساليب المعالجة الإحصائية:

تم إستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الإجتماعية (Statistical Package for Social science)؛ وذلك بإجراء المعالجات الإحصائية، وهي كالتالي:

1- إستخدام إختبار " ت " لمجموعات المستقلة والمرتبطة لحساب المتوسطات الحسابية وحساب تكافؤ المجموعتين.

2- إستخدام معادلة قياس حجم الفعالية وهي: الفعالية = **ص-س (يحيى هندام، 1984، ص149).**

د-س

تحليل البيانات إحصائية لقياس فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية:

وبعد الحصول على البيانات تم تحليلها إحصائياً؛ وذلك لبيان فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية، وهذا ما سوف توضحة الباحثة في الفصل الرابع.

ومما سبق فقد تناول هذا الفصل منهج البحث، وإعداد وتصميم أدوات البحث، وطرق التأكد من الصدق والثبات، والخطوات التي أتبعتها الباحثة لإجراء تجربة البحث.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

الفصل الرابع

النوائج و التوصيات والمقترحات

يُناقش الفصل التالي التنائج التي تم التوصل إليها للتحقق من صحة فروض البحث بإستخدام الأساليب الإحصائية، وكيفية الإجابة عن السؤال الثالث البحث حول مدى فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل الدراسي في مادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة، بينما تمت الإجابة عن السؤال الأول في فصل الإجراءات، كما يُقدم الفصل تفسيراً لنتائج البحث، وفي ضوئها تعرض الباحثة المجموعة من التوصيات و المقترحات.

أولاً: التحقق من صحة فروض البحث:

أ) التحقق من صحة الفرض الأول:

ينص الفرض الأول للبحث على:" توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0,05 بين متوسطي درجات التلاميذ المجموعتين التجريبية و الضابطة في الإختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية ". وللتأكد من صحة الفرض تم إستخدام إختبار"ت" للعينات المستقلة(Independent SampleTest) لدراسة الدلالة الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والضابطة في الإختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

وقد جاءت نتائج البحث على النحو التالي:

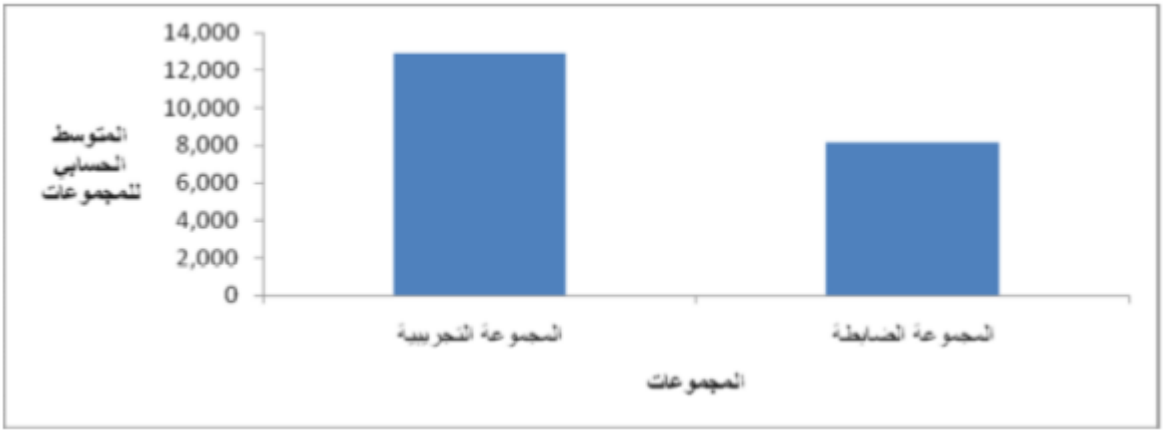
جدول رقم (6) نتائج إختبار " ت " العينات المستقلة لدلالة الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والضابطة في الإختبار البعدي

المجموعات	العدد	المتوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة "ت"	مستوى الدلالة	دلالة الفروق
المجموعة التجريبية	36	12,902	2,258	70	11.235	0.00	توجد فروق ذات دلالة
المجموعة الضابطة	36	8,173	1,130				

ويتضح من الجدول السابق أن المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبة قد بلغ في الإختبار التحصيلي البعدي (12,902)، في حين بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة (8,173)، وهذا يعني إرتفاع المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبة بمقدار (4,729)، وبحساب قيمة "ت" لدلالة الفروق بين المتوسطين وُجد أنها تساوي (11.235) عند مستوى الدلالة (0,05)، وبلغت قيمة الدلالة (0.00).

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

وبحسب هذه النتيجة يتبين أن هناك فروق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (5.05) بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الإختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية، وبالتالي يتم قبول الفرد الأول للبحث، ويمكن توضيح هذه الفروق من خلال الرسم البياني التالي:



شكل رقم (3) رسم بياني لمتوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الإختبار التحصيلي البعدي

ومما سبق يتبين تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة، حيث كان متوسط المجموعة التجريبيةأعلى من المتوسط المجموعة الضابطة، وهذا دليل على مدى تفوق المجموعة التي درست الألعاب التعليمية الإلكترونية على تلك اللي إستخدمت الطريقة التقليدية.

ب) التحقق من صحة الفرض الثاني:

ينصالفرض الثاني على: " توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0,05 بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في الإختبارالقبلي والبعدي لصالح الإختبار البعدي".

وللتأكد من صحة الفرض الثاني تم إستخدم إختبار"ت" للعينات المرتبطة (Independent SampleTest) **لدراسة** دلالة الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في الإختبار القبلي و البعدي لصالح الإختبارالبعدي، وقد جاءت نتائج البحث على النحو التالي:

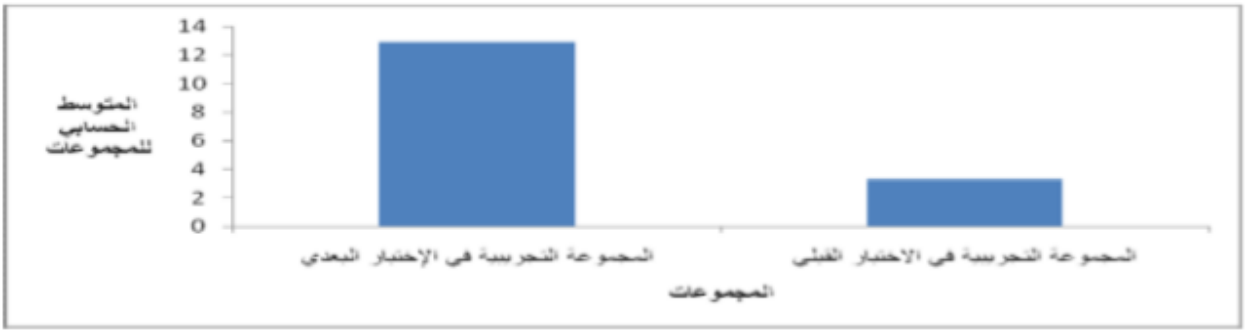
جدول رقم (7) "ت" للعينات المرتبطة لدلالة الفروق بين متوسطي درجات المجوعات التجريبية الإختبار القبلي والبعدي

المجموعة	الاختبار	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة " ت"	مستوى الدلالة	دلالة الفروق
التجريبية	القبلي	٣٦	٣.٢٧	١,٧٣٣	٣٥	-٢٣,٥١٧	٠.٠٠٠	توجد فروق ذات دلالة
	البعدي	٣٦	١٢.٩٠	٢,٢٥٨				

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

ويتضح من الجدول السابق أن المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية في الإختبار القبلي قد بلغ (3.27)، في حين بلغ المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية في الإختبار البعدي (12.90)، وهذا يعني إرتفاع المتوسط الحسابي للمجموعة التجريبية في الإختبار البعدي بمقدار(9.63)، وبحساب قيمة "ت" لدلالة الفروق بين المتوسطين وجد أنها تساوي (-23,517) عند مستوى الدلالة (0,05)، وبلغت قيمة الدلالة (0.00).

وبحسب هذه النتيجة يتبين أن هناك فروق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة التجريبية في الإختبار القبلي والبعدي لصالح الإختبار العدي، وبالتالي يتم قبول الفرض الثاني للبحث، ويمكن توضيح الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في الإختبار القبلي والبعدي من خلال الرسم البياني التالي:



شكل (4) رسم بياني لمتوسطي درجات المجموعة التجريبية في الإختبار التحصيلي القبلي والبعدي

ومما سبق يبين تفوق درجات المجموعة التجريبية في الإختبار العبدي على الإختبار القبلي، حيث كان متوسط المجموعة التجريبية في الإختبار البعدي أعلى من متوسط المجموعة التجريبية في الإختبار القبلي وهذا دليل على تفوق المجموعة التجريبية بعد إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.

ثانياً: إجابة التساؤل الثالث للبحث:

للإجابة عن التساؤل الثالث للبحث، والذي ينص على: " ما فعالية إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التحصيل في مادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات مرحلة المتوسطة " ؟

تم إستخدام المعادلة التالية:

$$\text{الفاعلية} = \frac{\text{ص-س}}{\text{د-س}}$$

حيث ص = متوسط درجات التلميذات في القياس البعدي.

حيث س = متوسط درجات التلميذات في القياس القبلي.

حيث د = الدرجة النهائية للإختبار. (يحيى هندام،1984،ص149).

وكلما اقتربت هذه النسبة من الواحد الصحيح؛ ثبتت الفاعلية؛ ولحساب معادلة الفاعلية، تم حساب التالي:

معادلة الفاعلية = متوسط درجات التلميذات في القياس البعدي – متوسط درجات التلميذات في القياس القبلي

الدرجة النهائية للإختبار - متوسط درجات التلميذات في القياس القبلي

= 12.902 – 3.277

= 15 – 3.277

= 9.625

11.723

0.82

والنسبة التي تم توصل إليها توضح أن نسبة الفاعلية لإستخدام الألعاب التعليمية الإلكترنية في زيادة التحصيل في مادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة كانت ممتازة، وهذا دليل على مدى فاعليتها في زيادة التحصيل الدراسي.

ثالثاً: تفسير ومناقشة النتائج:

أ) تفسير نتائج البحث الخاصة بالفرد الأول والثاني:

تشير نتائج البحث الخاصة بالفرض الأول إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي درست وفق الألعاب التعليمية الإلكترونية، كمان تشير نتائج الفرض الثاني إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المجموعة التجريبية في الإختبار البعدي.

وهذا يتفق مع نتائج الدراسات السابقة لكل من دراسة دويدي (2000)، ودراسة شونق وبراين (Cheung&Brian,2002)، ودراسة جيكانثان (Jayakanthan,2002)، ودراسة عواد وعبد الرحمن (2004)، ودراسة سالم (2004)، ودراسة الدسوقي (2004)، ودراسة عبد الجواد (2006)، وبدوي (2008)، ودراسة كيبرتشي (Kabritchi,2008)، ودراسة خليفة (2009)، ودراسة زهران (2009)، ودراسة بيتاك (Baytak,2009)، ودراسة هال (Hull,2009)، ودراسة الحربي (2010)، ودراسة عسيري (2010)، ودراسة جولدستين (Goldstein,2010)، ودراسة ريد (Reed,2010).

بينما تتعارض نتائج البحث مع نتائج دراسة فيدريك (Frederic,2009)، ودراسة شارسكي وريلسر (Charsky&Ressler,2011)، والتي توصلت إلى عدم فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية.

ب) تفسير نتائج البحث الخاصة بالتساؤل الثالث:

تُشير نتائج البحث إلى فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل الدراسي لدى التلميذات المرحلة المتوسطة، حيث كانت نسبة الفاعلية.

وترى الباحثة بأن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل لدى التلميذات المرحلة المتوسطة كان راجعاً إلى عوامل عديدة، وفيما يلي عرض لأهم هذه العوامل:

1- رُوعي عند تصميم برمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية أن يكون هناك تفاعل جيد بين برمجية الألعاب والتلميذات، فقد وفرت برمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية مساحة من الحرية للتلميذات في التحكم في إختيار اللعبة وعرض محتواها وفقاً لسرعتهن الذاتية، وهذا يتفق مع نتائج الدراسات المؤيدة لإستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ومنها دراسة عواد وعبد الرحمن (2004)، والتي أكدت على ضرورة توفر عنصر التفاعلية بين التلميذ والألعاب كشرط أساسي لتحقيق الهدف؛ وبالتالي يتسنى للتلميذ التجول داخل أنشطة الألعاب المعروضة مع مزيدٍ من الحرية.

2- رُوعيت العوامل التي تؤدي إلى جذب إنتباه التلميذات حيث كانت برمجة الألعاب ذات ألوان جذابة ولافته للإنتباه، مع وجود صور ثابتة ومتحركة لأشخاص من البيئة المحيطة، بالإضافة إلى توفر مؤثرات صوتية فيها، تتجاوب مع إستجابات التلميذات، ومما لا شك فيه أن توفر الجانب البصري والسمعي فيها ساعد على جذب الإنتباه وزيادة التركيز، وهذايتفق مع نتائج الدراسات المؤيدة لإستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ومنها دراسة الحربي (2010)، والتي شددت على أهمية توفر عناصر جيدة لجذب إنتباه التلاميذ من خلال عرض صور ثابتة و متحركة مع وجود مؤثرات صوتية.

3- رُوعي عند تصميم شاشات الألعاب أن تُصمم بشكل جيد وبسيط مع تفاصيل قليلة، بحيث تتناسب المادة المعروضة عليها مع حجم الشاشة، مما يُساعد على تجنب تشتت إنتباه التلميذات، وبالتالي إلى زيادة تركيزهن، وهذا يتفق مع نتائج الدراسات المؤيدة لإستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ومنها دراسة عسيري (2010)، والتي وضحت مدى أهمية تناسق شاشات الألعاب مع المادة المعروضة.

4- رُوعي أن يكون محتوى الألعاب المقدمة يتناسب مع إهتمامات وميول التلميذات، فكل لعبة تتناول أفكار سهلة قريبة من تفكيرهن، فمثلاً هناك لعبة عن صيد أسماك ولعبة عن ركوب قطار ولعبة عن التسوق، وهذا ساعد على جذب الإهتمام، وبالتالي أدى إلى نمو التحصيل لديهم، وهذا يتماشى مع نتائج دراسة المطيري(2008) حول أهمية إستخدام طرق تتلائم مع خصائص التلاميذ، وتُشبع الإهتمامات والميول في التعليم اللغة الإنجليزية .

5- رُوعيت أن تكون تعليمات وتوجيهات تنفيذها مختصرة وواضحة ومحددة، بحيث تتضمن كل لعبة هدفاً واحد فقط، وبالتالي تُمثل وتعكس بدقة مفهوم واحد، فعندما تتجاوب التلميذة من كل لعبة فهي تُدرك تماماً أنها تتعامل مع مفهوم واحد، مما يجعلها أكثر تركيزاً، وأقرب لتحقيق الهدف المعني؛ فيسهل بذلك عليها ممارسة هذه الألعاب، وبالتالي تجنبت الألعاب المقدمة الإنتقادات الموجة لبعض الألعاب من صعوبة فهم اللعبة وزيادة التعقيد فيها.

6- رُوعيت أن تُقدم التغذية الراجعة والتعزيز بشكل فوري في كل لعبة، مما ساعد على تنبه التلميذات لخطئهن، ووجههن إلى الإجابة الصحيحة، فلا شك أن التغذية الراجعة لها دور فعال في التقليل من الأخطاء، وهذا يتفق مع نتائج الدراسات المؤيدة لإستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ومنها دراسة الدسوقي(2004)، التي أكدت على تقديم التغذية الراجعة الفورية خلال اللعبة.

7- ساعدت الألعاب المتقدمة على زيادة دافيعة التلميذات لتعلم، فالفوز باللعبة وتقديم التغذية الراجعة شجع التلميذات على التعلم، وقد ظهر هذا بشكل واضح جداً عند المجموعة التجريبية، بينما لم تظهر هذه الدافعية عند المجموعة الضابطة وهذا يتفق مع نتائج الدراسات المؤيدة لإستخدام الألعاب (Kibritchi,2008) ودراسة كيبرتشي(Chung,Brian,2002)التعليمية الإلكترونية ومنها دراسة شونق وبراين

مدى تأثير الألعاب التعليمية الإلكترونية(Frederic,2009)كما أيدت دراسة فرديرك (Goldstien,2010)ودراسةجولدستن

على زيادة الدافعية، على رغم من أن هذه الدراسة لم تُؤيد تأثير هذه الألعاب على التحصيل.

8- تقبل التلميذات للألعاب، وساعدتهن أثناء اللعب أضفى جواً من الألفة والمحبة على الحصص، فتقبل تطبيق الإستراتيجية كان الجو العام للحصة يشوبة بعض الفوضى، ولكن التلميذات أنجذبن لدرس مع بداية الإستخدام الألعاب، وبالتالي قلت الفوضى؛ ذلك لأن هذه الألعاب خلقصت جواً من الهدوء والأنضباط، وهذا ما أيدته دراسة خليفة (2009).

9- عمل التلميذات بشكل مجموعات تعاونية لحل لغز الألعاب ساعدهن على التنافس الفاعل وعزز ثقتهن بأنفسهن، ومما لا شك فيه أن هذا أدى إلى إكتسابهن للمعلومات بطريقة أسرع وأكثر فائدة، وقد عبرن التلميذات عن مدى رغبتهن لتطبيق هذه الإستراتيجية على باقي المواد الدراسية، وهذا ما أيدته دراسة بيتك (Baytak,2009) من أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تُساعد على بناء شخصية التلاميذ، فتجعلهم قادرين على حل المشكلات، وتشجعهم على تقبل النقد والتوجية بروح عالية.

IJSSP
المجلة الدولية لنشر الدراسات العلمية
المجلد الخامس – العدد الثالث – البحث التاسع (ص: 177 - 236)
15 – حزيران – 2020 م
www.ijssp.com ISSN: 2707-5184 International Journal of Scientific Studies Publishing

وهذه النتيجة الإيجابية تُؤكد أهمية ومميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل الدراسي، أما عن سلبيات الألعاب التعليمية الإلكترونية فمن خلال البحث، لم تظهر أي سلبيات لإستخدام هذه الألعاب.

رابعاً : توصيات البحث:

بناء على نتائج البحث الحالي قدمت الباحثة عدد من التوصيات، وفيما يلي عرض لأهمها:

1- أن تتبنى وزارة التربية والتعليم إنتاج برمجيات تعليمية تُراعى فيها المعايير الفنية والتعليمية، وتُخصص ميزانية خاصة لها.

2- أن يُعمم إستخدام إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية على المقررات المختلفة؛ حتى تظهر نتائجها بشكل متكامل في جميع المواد المختلفة.

3- أن تُؤكد الجهات المعينة بالتعليم على أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية كعتصر فعال لتنمية التحصيل الدراسي.

4- أن تُطور نوعية الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ لتضم برامج هادفة لدعم النمو المعرفي والإنفعالي والإجتماعي لمختلف أعمار التلاميذ.

5- أن يستفيد معلم ومعلمة اللغة الإنجليزية من نتائج البحث الحالي في تطوير إستراتيجيات التعليم عن طريق إستخدام ألعاب تعليمية إلكترونية مناسبة لتلاميذهم.

6- أن يوجه أولياء أمور التلاميذ أبنائهم نحو الألعاب التعليمية الإلكترونية المناسبة؛ لمعالجة الضعف في المواد المختلفة.

7- أن تُعد معامل الحاسب الآلي بشكل جيد وقد وُزود بكافة التجهيزات اللازمة؛ حتى يُستفاد منها في المواد المختلفة، وخاصة مادة اللغة الإنجليزية التي يحتاجها تلاميذها ممارسة البرمجيات التعليمية بأنفسهم.

8- أن تُعقد دورات تدريبية للمعلمين والمعلمات على مستوى عالي من الخبرة لتدريبهم على برامج خاصة لإنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية.

9- أن يُدرب التلاميذ على برامج إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية في حصص النشاط كأنشطة إثرائية لهم، ثم تُقام مسابقة لأفضل ألعاب منتجة من قبل التلاميذ ويُكرم فيها الفائزين.

10- أن يتم تكريم المعليمين الذين يطبقوا إستراتيجيات تعليمية جيدة بإستخدام الحاسوب، ويُشاد بمجهوداتهم لمعالجة القصور في المقررات الدراسية، وأن تُخصص درجة ضمن درجات الأداء الوظيفي للمعلم المتميز.

خامساً: مقترحات البحث:

تقترح البحاثة إجراء الدراسات التالية:

1- فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنيمة مهارات اللإملاء بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة الإبتدائية.

2- فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنيمة مهارات القراءة بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة.

3- أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنيمة الخيال العلمي بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة الثانوية .

4- ألعاب تعليمية إلكتورنية مقترحة في تنمية التفكير الإبداعي بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة.

ملخص البحث

إن الألعاب التعليمية الإلكترونية ما هي إلا توظيف لتلك الألعاب الإلكترونية من ألعاب الفيديو ألعاب الحواسيب أو الإنترنت لخدمة هدف تعليمي محدد مُراعياً فيها المعايير المحددة في تصميمها؛ ونتيجة لذلك كان هناك أهتمام كبير نحو دمج الألعاب التعليمية بالتقنية الإلكترونية خاصة بعد الإنتشار الواسع للحواسيب، وقد تناول البحث بشكل حدد برمجيات الألعاب التعليمية، حيث تقوم البرمجية التعليمية بقديم لعبة مشوقة تتضمن في سياقها مفهوم أو مهارة معينة، وعلى الرغم من إستهلاك الوقت أثناء اللعب إلا أن التلميذ في الواقع يتعلم معلومات ومهارات جديدة.

تنحصر مشكلة البحث في إنخفاض مستوى تحصيل التلميذات في مادة اللغة الإنجليزية مما يتطلب تطبيق طرق حديثة وجديدة لتنميتة، ولعلاج هذه المشكلة قامت الباحثة بتقصي فاعلية إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التحصيل في مادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة.

ويتستلزم ذلك الإجابة على التساؤلات التالية:

1- ما المفاهيم التي يتم تنميتها بإستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مادة اللغة الإنجليزية؟

2- ما التصور المقترح للألعاب التعليمية الإلكترونية لتنيمة التحصيل الدى تلميذات المرحلة المتوسطة؟

3- ما فاعلية إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التحصيل لدى تلميذات المرحلة المتوسطة في مادة اللغة الإنجليزية؟

هدف البحث إلى تحديد المفاهيم التي يتم تنميتها بإستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مادة اللغة الإنجليزية، وإلى تصميم ألعاب تعليمية الإلكترونية لتنمية المفاهيم اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة، كما هدف إلى قياس فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنيمة التحصيل الدراسي بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة.

وقد أُتبع البحث المنهج الوصفي للوصول للمعايير الخاصة بتقويم تصميمات الألعاب التعليمية الإلكترونية، بالإضافة للمنهج شبه التجريبي من خلال تطبيق ألعاب تعليمية إلكترونية على عينة البحث لمعرفة أثر المتغير المستقل على المتغير الثابت، حيث أن المتغير المستقل هو: الألعاب التعليمية الإلكترونية والمتغير التابع هو: تنمية التحصيل.

وقد تكون جتمع البحث من تلميذات المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، بينما تكونت عينة البحث العشوائية من 72 تلميذة من تلميذات الصف الأول المتوسط بجدة موزعة على 36 تلميذة في المجموعة التجريبية (مجموعة الألعاب الإلكترونية) و36 في المجموعة الضابطة(مجموعة التعليم التقليدي).

وقد تم تحديد أهم المفاهيم المراد تنيمتها، ثم تم تصميم ألعاب تعليمية إلكترونية ، وعرضها على مجموعة من المحكمين، ثم تم تطبيق الإختبار القبلي، وثم جرى تطبيق الألعاب التعليمية الإلكترونية على المجموعة التجريبية، ثم تم تطبيق الإختبار البعدي، واُستخدمت الأساليب الإحصائية لقياس الفروق. وتوصلت النتائج إلى:

1- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في الإختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

2- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى 0.05 بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في الإختبار القبلي والبعدي لصالح الإختبار البعدي.

وفي ضوء ما توصل إلية البحث من نتائج، قدمت الباحثة عدد من التوصيات وهي:

1- أن تتبنى وزارة التربية والتعليم إنتاج برمجيات تعليمية تُراعي فيها المعايير الفنية والتعليمية وتُخصص ميزانية خاصة لها.

2- أن يُعمم إستخدام إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية ع المقررات المختلفة؛ حتى تظهر نتائجها بشكل متكامل في جميع المواد المختلفة.

3- أن تُؤكد الجهات المعنية بالتعليم على إهمية الألعال التعليمية الإلكترونية كعنصر فعال لزيادة التحصيل.

4- أن يستفيد معلم ومعلمة اللغة الإنجليزية من نتائج البحث الحالي في تطوير إسترتيجيات التعليم عن طريق إستخدام ألعاب تعليمية إلكترونية مناسبة لتلاميذهم.

5- أن يوجه أولياء أمور التلاميذ أبنائهم نحو الألعاب التعليمية الإلكترونية المناسبة؛ لمعالجة الضعف في المواد المختلفة.

كما تقترح الباحثة عدداً من المقترحات، منها:

1- فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة بمادة اللغة الإنجليزية لدى تليمذات المرحلة الأبتدائية.

2- فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنيمة مهارات القراءة بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة.

3- أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الخيال العلمي بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة الثانوية.

4- لألعاب التعليمية إلكترونية مقترحة في تنمية التفكير الإبداعي بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة.

5- ألعاب تعليمية إلكترونية مقترحة في تنمية المفاهيم العلمية لذوي الأحتياجات الخاصة.

المراجع العربية:

الحيلة، محمد محمود.(2003). **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها.** عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

قنديل، محمد متولي ، بدوي، رمضان مسعد. (2007). **الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة.** عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.

الشحروري، مها حسني.(2008). **الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة ما لها وما عليها.** عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

مبارز، منال عبد العال ، إسماعيل، سامح.(2010). **تفريد التعليم والتعلم الذاتي.** عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون، الأردن.

زيتون، حسن حسين .(2007). **أساسيات الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم.** الرياض: دار الصلوتية للنشر.

دويدي، علي محمد جميل. (2003). " أثر إستخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في التحصيل ونمو التفكير والإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الإبتدائي في مقرر القراءة والكتابة بالمدينة المنورة ". رسالة دكتوراة، كلية التربية، فرع جامعة الملك عبد العزيز بالمدينة المنورة.

الحربي، عبيد مزعل عبيد .(2010). " فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات ". رسالة الدكتوراة، كلية التربية، جامعة أم القرى، مكة المكرمة.

عسيري، فوزية محمد. (2010). " أثر إستخدام ألعاب تربوية محسوبة مقترحة على تنمية بعض مهارات الإملائية لدى تلميذات الصف الثاني الإبتدائي ". رسالة ماجستير ، جامعة الملك عبد العزيز ، جدة.

رعود، عبيد يسلم؛ الرفاعي، طاهرة عيسى.(2001). " دراسة تحليلية لبعض العوامل التربوية مؤدية إلى تدني التحصيل العلمي في اللغة الإنجليزية كما يراها المدرسون والطلاب ". جامعة عدن، اليمن.

أبو شتات، سمير محمود احمد. (2004). " أثر توظيف الحاسوب في تدريس النحو على تحصيل طالبات الصف الحادي عشر وإتجاهاتهن نحوها والأختفاظ بها ". رسالة ماجستير ، كلية التربية، جامعة غزة.

القرني، فواز سعيد الأسود.(2009). " الصعوبات التي تواجه طلاب المرحلة الثانوية في تلعم مهارة قراءة اللغة الإنجليزية في مدينة مكة المكرمة ". رسالة ماجستير ، كلية التربية، جامعة أم القرى، مكة المكرمة.

أبو لوم، أحمد محمد، أبو جابر ، ماجد عبد الكريم، أحمد، إيمان محمد. (2006). " أثر إستخدام الوسائط المتعددة في تدريس اللغة الإنجليزية للصف الثالث الأساسي على التحصيل الدراسي للتلاميذ ". مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد السابع، العدد الرابع.

الزهيري، راشد زنان عيظة. (2008). " أسباب تدني مستوى تحصيل تلاميذ المرحلة المتوسطة في تعلم اللغة الإنجليزية من جهة نظر الأكاديميين والمعلمين والمشرفين في مكة والطائف ". رسالة ماجستير ، كلية التربية، جامعة أم القرى، مكة المكرمة.

المطيري، متعب عيد ثلاب. (2008). " المشكلات التدريسية لمعلم اللغة الإنجليزية بالمرحلة الإبتدائية". رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القرى، مكة المكرمة.

زيلعي، رياض أحمد إبراهيم.(2009). " أثر إستخدام أحد برامج الحاسب الآلي على تعلم قواعد اللغة الإنجليزية لطلاب الصف الأول ثانوي بمدينة جدة ". رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أم القرى، مكة المكرمة.

الأحمري، ريمة راشد أحمد.(2010). " فاعلية إستخدام كائنات التعلم في تنمية التحصيل الدراسي لطالبات الصف الأول متوسط في مادة اللغة الإنجليزية ". رسالة ماجستير ، جامعة الملك عبد العزيز ، جدة.

مخيمر ، هشام محمد. (2000). **علم النفس النمو الطفولة والمراهقة.** الرياض: اشبيليا للنشر و التوزيع، المملكة العربية السعودية.

عابد، رسمي علي.(2008). **ضعف التحصيل الدراسي أسبابه وعلاجه.** عمان: جرير للنشر والتوزيع، الأردن.

الأحمدي، أحمد عبد الله محمد علي .(2010). " أثر إستخدام الألعاب التعليمية في إكساب تلاميذ الصف السادس الإبتدائي الحروف الهجائية والمفردات لمادة اللغة الإنجليزية بمدينة جدة ". رسالة ماجستير ، جامعة أم القرى مكة المكرمة.

البخاري، إيمان محمد ترسن هاشم. (2008). أهمية إستخدام مواقع تعلم اللغة الإنجليزية على شبكة الإنترنت في تحسين مهارتي الإستمتاع والتحدث من وجهة نظر معلمات ومشرفات المرحلة الثانوية بمدينة جدة ". رسالة ماجستير ، جامعة أم القرى، مكة المكرمة،المملكة العربية السعودية.

مطاوع، ضياء الدين محمد. (2000). " فعالية الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ المعسري (الديسلكسيي) لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية ". بحوث ودراسات، جامعة الملك خالد ، أبها، المملكة العربية السعودية.

سلامة، عبد الحافظ. (2002). **الحاسوب في التعليم.** عمان: الأهلية للنشر والتوزيع، الأردن.

سالم، رانيا حامد محمد.(2004). " فاعلية برامج الألعاب الكمبيوتر في تنمية بعض المفاهيم العلمية لدى أطفال مرحلة الرياض ". رسالة ماجستير ، كلية التربية، جامعة المنصورة.

سرايا، عادل.(2007). **تكلونوجيا التعليم المفرد وتنمية الإبتكار.** عمان: دار وائل للنشر ، الأردن.

زيتون، حسن حسين.(2007). أساسيات الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم. الرياض: دار الصلوتية للتربية، المملكة العربية السعودية. بدوي، عفاف علي حسن. (2008). " فاعلية تدريس وحدة في العلوم بإستخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية على تنمية التفكير الإبتكاري والإتجاه نحو المادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ". رسالة ماجستير،كلية التربية، جامعة عين شمس.

عبد الجواد، منصور سعد الله محمود. (2006). " فاعلية برنامج لألعاب الفيديو والكمبيوتر على تنيمة التفكير الإبتكاري لدى تلاميذ الصف الأول الثانوي ". رسالة ماجستير ، كلية التربية، جامعة حلوان.

الدسوقي، محمد إبراهيم. (2003). " ألعاب التعليمية الإلكترونية مدخل لرعاية ذوي الإحتياجات الخاصة". سلسلة دراسات وبحوث محكمة في تكنولوجيا التعليم، جامعة حلوان، القاهرة، مصر.

الشافعي، سنية محمد عبد الرحمن. (2003). " مدى تأثير الألعاب الإلكترونية على تنيمة الخيال العلمي لدى الأطفال ". كلية التربية بالسويس، جامعة السويس، مصر.

خليفة، أمل كرم.(2009). " فاعلية ألعاب الكمبيوتر التعليمية في خفض تشتت الإنتباه وفرص النشاط لدى طفل المدرسة الإبتدائية ". المؤتمر السنوي الدولي الأول، كلية التربية النوعية، جامعة الإسكندرية، مصر.

زهران، هناء حامد؛ أحمد، محمود جابر .(2009). " فاعلية إستخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنيمة مهارات التصور البصري المكاني للخرائط والإتجاه لدى طلاب المرحلة الإعدادية ". كلية التربية فرع دمياط، جامعة المنصورة، مصر.

عواد، أحمد أحمد؛ عبد الرحمن، كمال عبد الرحمن.(2006). " فاعلية إستخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية في تنمية مهارة تنصيف المعلومات لدى التلاميذ الصم ". المؤتمر السنوي الحادي عشر ، جامعة عين شمس، مصر.

المطوع، نجاة عبد العزيز .(2008). **تعلم اللغة الإنجليزية.** دراسة تقويمية وصفية. الرياض: مكتبة التربية العربية لدول الخليج، المملكة العربية السعودية.

الحشاش، سعد هادي. (2007). **الهيمنة اللغوية.** مترجم للمؤلف روبرت قلبيسون. الرياض: مكتبة الملك فهد ، المملكة العربية السعودية.

يوسف، عمار.(2009). **الإنجليزية في ذاكرتك.** موقع التعلم الإلكتروني، الموقع الإلكتروني: http://www.elearning.edu.sa/، تم زيارتة في يوم الثلاثاء 16-6-1432هـ.

قادي، إيمان عمار علي.(2007). " واقع إستخدام الوسائل التعليمية والتقنيات الحديثة في تدريس اللغة الإنجليزية في المرحلة المتوسطة من وجهة نظر مشرفات اللغة الإنجليزية ومديرات المدارس بمكة المكرمة". رسالة ماجستير ، جامعة أم القرى، مكة المكرمة، المملكة العربية السعودية.

العبري، عبدالله محمد زاهر . (2009). " نماذج عملية لطرق التدريس الحديثة في مادة اللغة الإنجليزية ". دورية التطوير التربوي، وزارة التربية والتعليم، سلطنة عُمان.

الحازمي، سلطان حسن.(2006). " تعلم اللغة الإنجليزية بين الإيجابيات والسلبيات ". دراسة إستطلاعية، جامعة الملك خالد، أبها، المملكة العربية السعودية.

زهران، عبد السلام. (2005). **علم نفس النمو الطفولة والمراهقة.** القاهرة: عالم الكتب، مصر.

غباري، ثائر أحمد؛ أبو شعيرة، خالد محمد.(2009). **سيكولوجيا النمو الإنساني بين الطفولة والمراهقة.** عمان: مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع، الأردن.

القدومي، تغريد عبد الرحيم.(2007). " أثر تعلم عن طريق اللعب في التحصيل الدراسي والإحتفاظ في مادة اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف الرابع في مدينة نابلس الحكومية ". رسالة ماجستير ، نابلس، فلسطين.

الحيلة، محمد محمود. (2008). **تصميم التعليم، نظرية وممارسة.** عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، الأردن.

العمر ، محمد أحمد. **تصنيف بلوم للأهداف المعرفية.** موقع وزارة التربية والتعليم، الموقع الإلكتروني: http://www.qassimedu.gov.sa/edu/showthreadd=101، تمت زيارته في يوم الأربعاء 17-6-1432هـ.

الفايز ، ميرفت محمد. (2010). **التقييم في تعليم الطفولة المكبرة.** مترجم للمؤلفة: سيو ورثان. عمان: دار الفكر، الأردن.

أبو علام، رجاء محمود. (2007). **مناهج بحث في العلوم النفسية والتربوية.** القاهرة: دار النشر للجامعات، مصر.

هندام، يحي حامد. (1984). **مسارات تفكير الكبار في الرياضيات " طريقة هندام ".** القاهرة: دار النهضة العربية، مصر.

المراجع الأجنبية:

Mulliganm, Jessica, &Patrovsky, Bridgette.(2003). Developing Online Games: An

Insider’s Guide.New York: New Riders

Saltzman, Marc .(2004). Game Creation and Careers: Insider Secrets from Industry

Experts. New York: New Riders

Norcia, Andrea. (2010). The Impact of Video Games On Children, retrieved 23/10/2010

,1:30 from http://www.pamf.org/preteen/parents/videogames.htm

Pesso, Marcos Clayton.(2002). Computer in Education - Internet Projects , retrieved from22/10/2010, 10:30 http://www.ascilite.org.au/asetarchives/confs/2002/pessoa.html

Crawford, Chris.(2003). Chris Frawford on Game Design . New York: New Riders

Aldrich, Clark.(2005). Learning by Doing: A Comprehensive Guide to Simulation,

Computer Games and Virtual World , retrieved 23/10/2010,7:30 from http://books.google.com/books?id=nDjouyJ8ILcC&printsec=frontcover&hl=ar#v=onepage&q&f=false

Cheung, Derek & Siu, Brian.(2002). Some Management Issues on Computer Game

Development for Primary Education, retrieved 21/10/2010,18:30 from_

http://www.emeraldinsight.com/journals.htm?issn=02640473&volume=20&issue=2&articleid=

1506472&show=abstract

Baytak, Ahmet .(2009). An Investigation of the Artifacts, Outcomes, and Processes of Constructing Computer Games about Environmental Science in A Fifth Grade Science Classroom . The Pennsylviana State University, United State.

Hull, Keivien .(2009). Computer ,Video Games as a Play Therapy Tool in Reducing Em otional Disturbance In Children. The Liberty University, United State.

Goldstein, Maya .(2010). Powering Up In Education: Assessing the Effectiveness of Playing Edu cational Computer Games as a Pedagogical Technique Based on Student's Motivation Level . York University, United State.

Jayakanthan, R.(2002). The Application of Computer G ames in the Field of Edu cation . The Electronic Library, Bharathiar University, Tamil Nadu ,India.

Kebritchi, Mansureh .(2008). Effects on a Computer Game on Mathematics Achievement and Class Mot ivation: An experimental Study . University of Central Florida, United State.

Reed, Tammy Doston .(2010). The Relationship Between Comput er Games and Reading Achievement. York University, United State.

AL-Koumy, Asad .(2002). Teaching &Learning English as a Foreign Language: A Comprehensive Approach . Cairo: Dar AL-Nasher for Universities, Egypt.

Nagoma, Sylvester .(2011). Improving Teacher Effectiveness: An Examination of a Pay for Performance Plan for Boosting Students' Academic Achievement in Sharlott – Mecklenburg Schools. School of Business and Technology, Capella University.

Dempsey, John; Haynes, Linda; Lucassen, Barbra; Casey, Maryann .(2002). Forty Simple Computer Games and What Could Mean to Educators; Simulation & Gaming . volume33, University of Alabama, USA.

Rothschild, Meagan .(2008). The Instructional Design of an Educational Game: Form and Function in JUMP , a research of the Department of Education, U.S.

Charsky, Dennis. & Ressler, William. (2011)."Games Are Made for Fun: Lessons on the Effects of Concept Maps in the Classroom Use of Computer Games". University of Alabama. United States.

Frederick, A.Patricia .(2009).“Using Digital Games Based Learning to Support Vocabulary Instruction for Developmental Reading Students”. Graduate School of Computer and Information Science, Nova University, United State.

Shin, Jhon Kang. (2006). Ten Helpful Ideas for tea ching English To Young Learners . English Teaching Forum, Volume 44, USA.

Borg, Simon. (2010). Investigating English Language Teaching and Learning in Oman . Education Message, Ministry of Education, Sultanate of Oman.