واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان

إعـــداد

د/ خالد بن حسين خلوي موكلي

المملكة العربية السعودية – جامعة جازان

كلية التربية – قسم تقنيات التعليم

واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان

إعـــداد

د/ خالد بن حسين خلوي موكلي

المملكة العربية السعودية – جامعة جازان

كلية التربية – قسم تقنيات التعليم

ملخـــص البحـــث

هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان؛ حيث تم استخدام المنهج الوصفي لمناسبته لطبيعة الدراسة الحالية. واشتملت عينة الدراسة على معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان بالمملكة العربية السعودية حيث تم اختيارهم بشكل عشوائي، وقد بلغ عدد أفراد العينة (٦٠) معلماً. وتمثلت أداة الدراسة في استبانة تكونت في صورتها النهائية من (٤٠) عبارة موزعة على أربعة محاور رئيسية إضافة إلى محور خاص بالبيانات الشخصية للمشارك في الدراسة. حيث شملت المحاور الرئيسية: اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم، معوقات استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في المواقف التعليمية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان، مدى استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في المواقف التعليمية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان. وأسفرت نتائج الدراسة عن عدم وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يرجع إلى متغيرات الجنس، المؤهل الدراسي، التخصص، سنوات الخبرة التدريسية. كما أسفرت نتائج هذه الدراسة إلى أن اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية كان بدرجة متوسطة. وحددت نتائج هذه الدراسة مجموعة من الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية. وكشفت نتائج هذه الدراسة عن وجود مجموعة من المعوقات التي تحول دون استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في المواقف التعليمية وذلك من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان. كما أشارت نتائج هذه الدراسة إلى أن معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان لديهم الرغبة في استخدام هذا النوع من التعلم ولكن بدرجة متوسطة. وقدمت هذه الدراسة مجموعة من التوصيات والمقترحات ذات العلاقة باستخدام وتبني التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من خلال تكامل جهود جميع مكونات العملية التعليمية لتحقيق نواتج تعلم متميزة وذلك لمواكبة التطور الهائل في مجال تقنيات المعلومات والاتصالات لضمان تقديم تعليم نوعي لجميع فئات الطلاب بمختلف المراحل التعليمية.

الكلمات المفتاحية: التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية – معلمو المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان.

Reality of using Digital Game-Based Learning (DGBL) from the perspectives of elementary school teachers in Jazan region

Abstract

This study aimed to identify reality of using Digital Game-Based Learning (DGBL) from the perspectives of elementary school teachers in Jazan region. The descriptive research approach was used. The sample of the study included elementary school teachers in Jazan region, Saudi Arabia, where they were randomly selected, and the number of participants were (60) teachers. The study instrument consisted of a questionnaire of (40) items distributed on four main domains in addition to a special section on the personal data of the participant in the study. The main domains included Attitudes of elementary school teachers in Jazan region towards the use of Digital Game-Based Learning, technological and professional competencies needed by elementary school teachers in Jazan region to use Digital Game-Based Learning from their perspectives, the barriers to using Digital Game-Based Learning from the perspectives of elementary school teachers in Jazan region. The extent of using Digital Game-Based Learning in educational situations from the perspectives of elementary school teachers in Jazan region. Research results showed that there was not a statistically significant difference at the level of ($0.05\alpha\leq$) in the use of elementary school teachers in Jazan region for Digital Game-Based Learning due to gender, educational qualification, specialization, and years of teaching experience. The results of this study also revealed that the attitudes of elementary school teachers in Jazan region towards the use of Digital Game-Based Learning was of a moderate degree. In addition, the results of this study identified a group of technological professional competencies needed by elementary school teachers in Jazan region to use Digital Game-Based Learning.

The results of this study also revealed a set of barriers that prevent the use of Digital Game-Based Learning in the educational situations from the perspectives of elementary school teachers in Jazan region. The results of this study also indicated that elementary school teachers in Jazan region have the desire to use this type of learning, but to a moderate degree. This study presented a set of recommendations related to the use and adoption of Digital Game-Based Learning through the integration of all efforts in the educational situations to achieve distinct learning outcomes in order to keep up with the tremendous development in the field of information and communication technologies. Also, to ensure the provision of good education to all groups of students at various educational levels

Key words: Digital Game-Based Learning (DGBL), Elementary school teachers in Jazan region.

مقـــدمـــــة:

بـرزت الألعـاب الإلكترونيـة خـلال السـنوات الأخيـرة وأصـبحت ظـاهرة تثيـر الانتبـاه، وتستحق البحث والاستقصاء، سيما وأنها مازالت حديثة نوعاً ما ولم يتم دراستها بالشكل المناسب من حيث سماتها ودلائلها التربوية، وتأثيراتها على النمو النفسي المتكامل للأطفال بشكل خاص والكبار بشكل عام، فمن الجدير بالذكر أن الألعاب الإلكترونية باتت متنوعة لتناسب أذواق جميع الناس، أطفالاً أم كباراً، ذكوراً أم إناثا، وأصبحت وسيلة من وسائل تحقيق الرفاهية عند اللذين يمارسون هذه الألعاب بمختلف فئاتهم العمرية (صوالحة،٢٠٠٤:١١٥).

وقد ظهر جيل جديد من المتعلمين في جميع أنحاء العالم يُطلق عليهم "جيل الإنترنت" والذين يحتاجون لامتلاك أساليب تعلم فريدة من نوعها نظراً لأنهم نشأوا وهم يستخدمون مجموعة واسعة من التقنيات الرقمية، حيث أن التكنولوجيا موجودة في جميع تفاصيل حياتهم اليومية. إن هذا يُعزز الاعتقاد السائد بأن أساليب التعلم التقليدية بحاجة إلى أن تُكيف أساليبها من أجل استيعاب هذا الجيل. ويعتبر التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية أحد أهم أدوات التعلم التي اقترحتها عدة دراسات لتلبية احتياجات تعلم جيل الإنترنت. وقد أظهرت الدراسات المتعلقة بالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية أن الألعاب الرقمية الجيدة ذات المبادئ التعليمية السليمة تحتوي على العديد من العناصر التي لديها القدرة على إشراكهم في التعلم وتحفيزهم. كما أظهرت الدراسات أن المتعلمين غالباً ما يختلفون من حيث تفضيلاتهم التكنولوجية وأنماط استخدامهم للتكنولوجيا مما يسلط الضوء على أهمية دراسة تصورات الأفراد حول التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية.

هذا وتشير نتائج العديد من الدراسات إلى أن الطلاب الذين تتراوح أعمارهم ما بين (٦-١٨) سنة يجيدون بمستوى فائق استخدام الألعاب الالكترونية عبر الأجهزة اللوحية المختلفة، بل وتؤكد نتائج هذه الدراسات على أن هذه الفئة العمرية من الطلاب تتميز بقدراتها المرتفعة على التعامل مع الأجهزة الرقمية والتطبيقات الذكية (Wu, 2015).

ومن هذا المنطلق، فاستخدام التقنيات التعليمية في مواقف التدريس لهذه الفئة العمرية من الطلاب يجب أن يتماشى مع تطلعاتها وقدراتها في هذا المجال التقني (Zigo, 2016)، خاصة إذا ما عرفنا أن أكثر من (٩٧%) من هؤلاء الطلاب يقضون نصف أوقاتهم اليومية حسب إفادة أولياء أمورهم في ممارسة الألعاب الالكترونية (الرقمية) المختلفة (Johnson et al., 2013). ونتيجة للتغير السريع الذي يشهده العالم اليوم، بدأ مفهوم اللعب يتغير عند الأطفال والمراهقين، فدخلت

آلات مستحدثة في مجال الألعاب، وجاءت أجيال جديدة عديدة من ألعاب الفيديو وألعاب الحواسيب نتيجة للطفرة المعلوماتية التي احتلت الحياة بكل تفاصيلها، وانتقل اهتمام الصغار والكبار أيضًا إلى الألعاب الإلكترونية التي بدأت تجذب كلا الجنسين منذ سن الثالثة (الشحروري، ٢٠٠٨:٢٣).

ولذلك، حرصت الجمعية الدولية لتقنيات التعليم (ISTE) على التأكيد دومًا على أهمية أن يكون المعلمون في مختلف المراحل التعليمية قادرون على تصميم وتطوير ما يعرف ببيئة التعلم الرقمي، بل وضعت الجمعية العديد من المعايير في هذا المجال والتي تنادي جميعها بضرورة وأهمية تدريب المعلمين على الكفاءة والإنتاجية في مجال تقنيات التعليم، وأوصت في كثير من ندواتها وإصداراتها على أهمية تدريب المعلمين ورفع كفاءتهم المهنية التكنولوجية خاصة في مجالات منصات التعليم الإلكتروني، وإدارة المقررات الإلكترونية، وملفات الإنجاز الرقمية، وتصميم المواقع الإلكترونية للفصول الدراسية، واستخدام وسائل التواصل الاجتماعي مثل تويتر والفيسبوك (Hayes & Ohrnberger, 2013).

وعلى الرغم من الاهتمام المكثف بتطوير القدرات والكفايات المهنية التكنولوجية للمعلمين خاصةً في برامج إعدادهم قبل الخدمة، إلا أن واقع الدراسات التي أُجريت في هذا المجال يشير إلى وجود قصور ملحوظ في تدريبهم أثناء برامج إعدادهم على كيفية استخدام الألعاب الإلكترونية (الرقمية) كنهج ينطوي على توظيف مختلف تطبيقات الألعاب الرقمية في كافة المراحل التعليمية (Prensky, 2001).

وقد أظهرت نتائج بعض الدراسات السابقة حول التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية وجود عدم توافق بين فلسفة تدريس المعلمين ونوع اللعبة المفضلة لديهم للتدريس. كذلك كشفت بعض الدراسات عن مجموعة من العوائق التي تعوق استخدام المعلمين للألعاب في التدريس وهي: عدم وجود تطابق وتوافق بين التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية والمناهج الموحدة المعيارية، وجهات النظر السلبية لإدارات المدارس وأولياء الأمور، ونقص الدعم التكنولوجي والإعداد في برامج إعداد المعلمين والدعم المهني، قِصَر أوقات الحصص الدراسية، والجودة المنخفضة للألعاب الرقمية التعليمية.

فمن بين أحدث نماذج التدريس اعتماداً على التقنية وخاصة الإنترنت وما يوفره من تطبيقات، يأتي التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية DGBL في الصدارة، ذلك لأن الألعاب عمومًا تحفز المتعلم على التحدي ومواجهة المشكلات واتخاذ القرارات والعمليات المناسبة، إضافة

إلى ذلك، فإنها تبعث في المتعلم روح المثابرة عند الفشل وتحقيق الأهداف الصعبة على نحو متزايد، هذا إلى جانب أنها تكرس الاهتمام والوقت والجهد لاكتساب المعرفة والمهارات، كل هذا يتم أثناء تعامل المتعلم مع اللعبة، فمن خلال اللعبة يتم تقييم انجازاته ومهاراته (بوشلالق، ٢٠١٩).

ويشير مفهوم التعلم القائم على الألعاب بوجه عام إلى استخدام الألعاب لدعم التدريس والتعلم، كما أنه يشمل استخدام كل من الألعاب المصممة خصيصًا لتحقيق أهداف التعلم (الألعاب التعليمية) أو الألعاب الرئيسية (Mainstream games)، أي تلك الألعاب التي تم تطويرها للمتعة عندما تستخدم لمتابعة أهداف التعلم (Kirriemuir & McFarlane, 2003)، ومن هنا كان اللعب التعليمي عمل على صورة لعب، ويعرف بأنه كل لعب يهدف إلى تحقيق غرض خاص ويكون الغرض منه تنمية مواهب الطالب وتوسيع آفاق معرفته بصورة عامة ومساعدته على استيعاب مواد البرنامج التعليمي، إضافة إلى تكوين الاتجاهات الجيدة وخلق روح التعاون بين المتعلمين، وقد بينت البحوث والدراسات في مجال التعلم القائم على اللعب، أن الطلاب الذين أتيحت لهم فرصة اللعب كانوا أقل الطلاب أخطاءً مقارنة بنظرائهم الذي تم تعريضهم لكيفية القراءة أو الاستعداد لها، كما لوحظ أيضاً أن الطلاب الذين خضعوا لاستخدام ورقة تعليمات القراءة ظهروا أكثر استياءً وتبرما، وعلى العكس من ذلك كان الطلاب الذين يستخدمون اللعب أكثر ترحيبًا بحضور الجلسات ويتطلعون إليها بشكل أكثر تلقائية (العناني، ٢٠١٤:١٢٧).

وبناءً على ذلك، كان التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية محط أنظار العديد من الباحثين في مجال تقنيات التعليم، ويعزى ذلك لسببين أساسيين هما: الأول، أن التغير الذي طرأ على الحياة في مختلف مجالاتها صاحبه بالتبعية تغير في نمط تفكير المتعلمين وقدراتهم بوجه عام، فقد أصبح باستطاعة الأطفال مثلاً التعامل مع هذه الألعاب على الرغم من كونها تعتمد في جلها على اللغة الإنجليزية، وأصبح لديهم قدرة فائقة على التعامل مع طبيعة هذه الألعاب مهما كانت تعقيداتها، أما السبب الثاني، فما تعيشه المجتمعات من تطور تقني معلوماتي أثر وبصورة قوية للغاية على خبرات الأطفال والمراهقين، وتحولت لديهم مفاهيم الترفيه من التنزه في الحدائق والأندية إلى الجلوس واستخدام الأجهزة اللوحية لممارسة الألعاب الإلكترونية، فتغيرت تصوراتهم وقدراتهم المعرفية، وباتت الألعاب الإلكترونية هي الخيار الأول والأفضل لهم، ولذلك أصبح من المهم للغاية استغلال هذه الألعاب الإلكترونية في مواقف التعليم المختلفة في البيئة المدرسة (Michael & Chen., 2006).

مشكلـــــة الـــــدراســـــة:

تعتبر الألعاب الإلكترونية من التقنيات المهمة لجذب انتباه الطلاب، كما أنها تسهم في مساعدتهم لتعلم المفاهيم المختلفة، علاوة على كونها متاحة للاستخدام في جميع المواد الدراسية ومع جميع المستويات العمرية والمعرفية للمتعلمين (الغزو، ٢٠٠٤)، كما أنها تتيح للطلاب تجربة التعامل مع التقنيات الحديثة والعصرية ودخول عالم التكنولوجيا الرقمية والعالم الافتراضي، كما أنها تُساهم في جعلهم أكثر إصرارًا على تحقيق النجاح والفوز وتحقيق الطموح، فممارسة الألعاب الإلكترونية يولد لدى الطلاب الإرادة والرغبة لتحقيق النجاح وبلوغ الأهداف والتخطيط للحياة (قويدر، ٢٠١١).

إن التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يتطلب من المعلم أن يكون على دراية بأهمية دمج التكنولوجيا في التعليم، إضافةً إلى وجود رغبة صادقة في تفعيل هذا النوع من التعلم وفق أسسه واستراتيجياته. ويجدر الإشارة إلى وجود خلط واضح في بعض المفاهيم ذات الصلة، حيث أن الألعاب الإلكترونية عندما تُطلق بمفردها فيُقصد بذلك كونها تقنية يمكن الاستفادة منها في الجوانب التعليمية، أما التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية فيُقصد به استراتيجية تعلم قائمة على استخدام الألعاب الإلكترونية بشكل أساسي.

هذا ومن المؤكد أن إحدى الكفايات المهنية التي تنشدها برامج إعداد المعلمين تتمثل في تدريبهم وتمكينهم من دمج وتوظيف التقنيات التعليمية المختلفة في تقديم المحتوى العلمي للطلاب (Williams et al., 2009)، ولذلك وضعت الجمعية الدولية لتقنيات التعليم (ISTE) العديد من المعايير المهنية اللازمة في برامج إعداد المعلمين، منها قدرتهم على استخدام التعلم الإلكتروني في مواقف تعاملهم مع الطلاب، ومن ذلك استخدام ما يعرف بالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية Digital Game-Based Learning (DGBL)، وذلك لما يحتله هذا النمط من التعلم من مكانة مرموقة بين عموم الطلاب كونه يزيد من فاعلية عملية التعلم ويجعلها أكثر جاذبية (Squire, 2011). ورغم ذلك، تشير نتائج بعض الدراسات والبحوث إلى انخفاض اهتمام المعلمين بتفعيل ما يعرف بالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في مواقف التدريس المختلفة، إما لضعف مستوى إعدادهم التربوي والمهني في هذا المجال، أو بسبب قصور معرفتهم بطريقة ونوعية تضمين مثل هذا النوع من التعلم في الإعداد للموضوعات الدراسية المختلفة، أو لعدم وجود القناعة الكافية لديهم لتبني هذا النوع من التعلم.

ولذلك فإن مشكلة الدراسة الحالية تتلخص في السؤال الرئيسي التالي: ما واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان؟

ويتفرع من هذا السؤال عدة تساؤلات فرعية على النحو الآتي:

١- ما اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية؟

٢- ما الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم؟

٣- ما معوقات استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في المواقف التعليمية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان؟

٤- ما مدى استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في المواقف التعليمية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان؟

٥- ما أثر متغيرات (الجنس، المؤهل الدراسي، التخصص، سنوات الخبرة التدريسية) على استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية؟

فـــرضيـــات الـــــدراســـــة:

تحاول الدراسة الحالية التحقق من صحة الفروض التالية:

١- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية ترجع لاختلاف الجنس (ذكر، أنثى).

٢- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية ترجع لاختلاف المؤهل الدراسي.

٣- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية ترجع لاختلاف التخصص.

٤- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية ترجع لاختلاف سنوات الخبرة التدريسية.

أهـــــداف الـــــدراســـــة:

هدفت الدراسة الحالية إلى:

- الكشف عن اتجاهات المعلمين في المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان حول استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في المواقف التعليمية.
- تطوير أداة قياس مقننة تثري المكتبة العربية في مجال قياس اتجاهات المعلمين نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في المواقف التعليمية.
- التعرف على المعوقات والصعوبات التي تعيق إمكانية استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في المواقف التعليمية بالمرحلة الابتدائية بمنطقة جازان.
- التعرف على الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمو المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية.
- التحقق من أثر بعض المتغيرات كالجنس، العمر، المؤهل الدراسي، التخصص، وسنوات الخبرة التدريسية، في الممارسة المهنية للمعلمين في المرحلة الابتدائية فيما يتعلق باستخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية.
- الكشف عن واقع استخدام المعلمين في المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الالكترونية ومحاولة الاستفادة من النتائج بما يمكن أن يُساهم في تطوير برامج إعداد المعلم وفي صياغة خطط التطوير التربوية المستقبلية.
- محاولة استشراف المستقبل وتقديم مجموعة من التوصيات التربوية التي قد تسهم في تطوير مستوى إعداد المعلمين مهنيًا فيما يتعلق باستخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية بشكل خاص ودمج التقنية في التعليم على وجه العموم.

أهميـــــة الـــــدراســـــة:

لهذه الدراسة أهمية نظرية وأخرى تطبيقية، حيث تظهر أهميتها من خلال الآتي:

١- جاءت الدراسة الحالية استجابة لنتائج الدراسات السابقة التي تؤكد على أهمية استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية لمواكبة التطور التكنولوجي وتلبية لمتطلبات مهارات القرن الحادي والعشرين.

٢- التركيز على التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية كمستحدث تكنولوجي معاصر في عملية التعلم ومحاولتها بناء تأصيل نظري لهذا المفهوم وكيفية تضمين هذا النوع من التعلم في المواقف التعليمية المختلفة.

٣- قد تسهم النتائج المنبثقة من هذه الدراسة في رسم سياسات التدريب والتطوير المهني للمعلمين من قِبل وزارة التعليم.

٤- قد تساعد النتائج المنبثقة من هذه الدراسة كليات التربية على تضمين هذا النوع من التعلم في الموضوعات الدراسية لمقررات تقنيات التعليم في برامج الدراسات العليا من أجل تطوير الجوانب المهنية للمعلمين من طلاب الدراسات العليا.

حـــــدود الـــــدراســـــة:

تتحدد الدراسة الحالية في ضوء التالي:

١- اقتصرت الدراسة الحالية على قياس واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان.

٢- اقتصرت الدراسة على بيان أثر متغيرات (الجنس، العمر، المؤهل الدراسي، التخصص، سنوات الخبرة التدريسية) على اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية.

٣- اقتصرت الدراسة الحالية على المدارس الحكومية الابتدائية بمنطقة جازان المتمثلة في كل من (مدينة جيزان، محافظة أبوعريش، محافظة صبيا).

٤- أُجريت هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول من العام الجامعي ١٤٤٠/١٤٤١هـ.

٥- تتمثل أداة الدراسة في استبانة للتعرف على واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان والذي تم إعدادها خصيصًا للوصول إلى نتائج هذه الدراسة وتحقيق أهدافها.

مصطلحـــات الـــدراســـة:

ورد في هذا البحث بعض المصطلحات ذات العلاقة بموضوعه ومتغيراته، والتي يمكن تعريفها كما يلي:

- **التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية Digital Game-Based Learning:**

تعددت تعريفات التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية ولكن من أبرزها تعريف Wu (2015) والذي يعرفه بأنه: التعليم المبني على الألعاب الرقمية المصممة لتعزيز التعلم

والتعليم وليس فقط للترفيه باستخدام الوسائط التقنية التفاعلية المتعددة. ويمكن تعريفه إجرائياً في هذه الدراسة على أنه: استخدام وتوظيف الألعاب الإلكترونية من خلال الأجهزة الذكية في المواقف التعليمية المختلفة بغرض تحقيق الأهداف التدريسية الموضوعة وجذب انتباه المتعلمين وتطوير أنماط تفكيرهم وإيجاد بيئة مدرسية ثرية ومحفزة للتعلم بما يتماشى مع النظرية البنائية للتعلم.

- **معلمو المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان Elementary school teachers in Jazan region**: ويُقصد بهم في هذه الدراسة جميع المعلمين والمعلمات ممن هم على رأس العمل والتابعين لوزارة التعليم والمكلفين بالعمل في المدارس الابتدائية الحكومية بمنطقة جازان بالمملكة العربية السعودية والمتمثلة في كل من (مدينة جيزان، محافظة أبوعريش، محافظة صبيا).

الإطار النظري والدراسات السابقة:

تعد الألعاب Games من أهم المواد أو الوسائل التعليمية التي يمكنها أن تجسد المفاهيم المجردة، كما يمكنها أن تجعل المتعلم نشطًا وفاعلًا أثناء عملية التعلم واكتساب الحقائق والمفاهيم والقواعد والنظريات، ولقد تنوعت الألعاب مع التقدم الذي حدث في المجال الصناعي، فظهرت الألعاب السمعية والألعاب البصرية، والألعاب الثابتة والألعاب المتحركة، وكذلك الألعاب الفردية أو الجماعية، وأخيرًا الألعاب الإلكترونية (الهويدي،٢٠١٢:٢٧)، والألعاب الإلكترونية هي نشاط ترويحي ذهني، وتشتمل على ألعاب الكمبيوتر، وألعاب الهواتف الذكية، والعاب اللوحات الإلكترونية، وهي مرحلة متقدمة من ألعاب الفيديو (مشري،٢٠١٧). إن المعلم الناجح هو الذي يواكب التقدم وتطورات الحياة من حوله، وما يحدث في المجتمع من تغيرات وما يستجد فيه من اتجاهات معاصرة، وهذا يتطلب منه المرونة وعدم الجمود والقدرة على التجديد والابتكار في عمله، فلا يستكين للعمل الرتيب الذي يقدمه عاما بعد عام، ولكن ينبغي أن يدرك أن لكل عام ظروفه ومتطلباته ومقتضيات العمل به (الذيابات،٢٠١٩).

ولذلك، فالدراسة الحالية تسعى إلى البناء من خلال النتائج المتحصل عليها حول اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب الإلكترونية وتمتد إلى نطاق اختبار العلاقات المحتملة ضمن العوامل مثل: خبرة المعلم في استخدام في الألعاب الإلكترونية، الاتجاهات، الكفاءة الذاتية، والتحديات المتصورة والملموسة، وكذلك المعوقات التي يمكن أن تعيق تبني واستخدام المعلمين للتعلم القائم على

الألعاب الإلكترونية، هذه الدراسة أيضاً تحاول أن تعبر بوضوح عن الإطار المفاهيمي الذي يؤطر ويحدد وجهات نظر المعلمين لتبني واستخدام الألعاب الإلكترونية في المدارس.

إن التغيرات التي صاحبت الثورة المعلوماتية، وما تمخض عنها من تغير ملحوظ في ممارسات الأطفال والمراهقين، على مستوى الوعي والثقافة والهواية، دفع العديد من الباحثين إلى الاهتمام بالألعاب الإلكترونية وبكيفية استغلالها في البيئة التعليمية لتصبح بيئة فاعلة جاذبة ثرية تحقق المتعة والتعلم للطلاب، وكان من بين الاهتمامات البحثية في هذا المجال، الكشف والتحقق عن واقع ممارسات المعلمين المهنية نحو استخدام وتوظيف الألعاب الإلكترونية في مواقف التعليم والتعلم المختلفة داخل البيئة المدرسية (Hayes & Ohrnberger,2013).

والنتائج في هذا المجال تكاد أن تكون محبطة إلى حد ما، ففي إحدى الدراسات المسحية التي أجريت على عينة كبيرة من المعلمين جاءت النتائج لتشير إلى أن أكثر من (٦٦%) منهم أقروا بعدم استخدامهم التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في المدرسة، وأن حوالي (٥٠%) أفادوا بعدم تدريبهم قبل الخدمة على كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في مواقف التعليم، بينما استمر حوالي (٧٨%) من المعلمين على وجهة نظرهم التي تفيد بأنهم مطالبين بتغطية المنهج والانتهاء منه ولا وقت لديهم لتوظيف هذه الألعاب في العملية التعليمية (Millstone,2012).

ولقد تناولت العديد من الدراسات الأجنبية التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من عدة جوانب بينما نجد قلة في عدد الدراسات العربية التي ركزت على هذا النوع من التعلم حيث أن معظم الدراسات العربية تركز على الألعاب الإلكترونية وارتباطها بمجموعة من المتغيرات السلوكية والنفسية دون التطرق إلى ارتباطها بعمليات التعلم بشكل مركز. ومن هذه الدراسات دراسة (٢٠١٥) Wu، حيث قام بدراسة خبرات المعلمين، اتجاهاتهم، كفاءتهم ومعوقات استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية. وقد شارك في هذه الدراسة ١١٦ معلم من مختلف المستويات والتي شملت المعلمون قبل الخدمة، المعلمون المبتدئون، والمعلمون ذوو الخبرة التدريسية الكبيرة. وتكونت أداة الدراسة من ٣٣ عنصر موزعة على ٤ محاور: الألعاب الترفيهية والتطبيقات التعليمية، الألعاب الخطيرة، ألعاب المحاكاة متعددة اللاعبين عبر الإنترنت، أدوات تصميم الألعاب التعليمية. وقد أظهرت نتائج الدراسة أن اتجاه هؤلاء المعلمون كان إيجابي بشكل عام حول احتمال تكامل ودمج الألعاب في التعليم، ولقد أبدوا تفضيل لاستخدام الألعاب

التعليمية الترفيهية والتطبيقات التعليمية بناءً على تعودهم عليها وكذلك راحة وسهولة استخدامها. وقد أظهرت النتائج أيضًا وجود عدم توافق بين فلسفة تدريس المعلمين ونوع اللعبة المفضلة لديهم للتدريس. كذلك أُجري التحليل العاملي التوكيدي لاستقراء مجموعة من خمسة عوائق تعوق استخدام المعلمين للألعاب وهي: عدم وجود تطابق وتوافق بين التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية والمناهج الموحدة المعيارية، وجهات النظر السلبية للإدارة وأولياء الأمور، ونقص الدعم التكنولوجي والإعداد في برامج إعداد المعلمين والدعم المهني، قِصَر أوقات الحصص الدراسية، والجودة المنخفضة للألعاب الرقمية التعليمية.

وتعد الألعاب الإلكترونية من الألعاب التي لها قيمة عظيمة في إعمال العقل وزيادة حافز التعلم وزيادة ايجابية المتعلم، هذا بالإضافة إلى ما توفره من بيئة تعليمية منشطة ومثيرة لدافعية المتعلم تساعده على عدم الوقوع في اللفظية عند استخدام المعلم لألفاظ ليس لها نفس المدلول لدى المتعلم وتتيح فرص التعلم للمتعلمين الذين لا تجدي معهم الطرق التقليدية في التعلم (عبدالفتاح،٢٠١٠)، ومن هنا، فالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية ينمى عند الطلاب المشاركة بنشاط والتفاعل الإيجابي في عملية تعلمهم ويحفزهم نحو التعلم ويعمل على زيادة دافعيتهم مما يجعلهم يشاركون في تعلمهم بشكل نشط كما ينمي لديهم مهارات واتجاهات جيده منها الثقة بالنفس والاستقلالية والالتزام بقواعد الوقت وتحمل المسئولية (مدكور،٢٠١٥).

وقد أجرى Erhel and Jamet (2013) دراسة للكشف عن تأثير التدريس والتغذية الراجعة على دافعية وفاعلية التعلم باستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية. وفي هذه الدراسة سعى الباحثان إلى تحديد الظروف التي يكون فيها التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية أكثر فاعلية وذلك من خلال تحليل آثار نوعين من التعليم: التعليم بالتعلم والتعليم بالترفيه. وقد أظهرت نتائج هذه الدراسة أن التعليم بالتعلُّم أعطى تعليماً أعمق من التعليم بالترفيه دون التأثير سلباً على الدافعية نحو التعلم. كما أظهرت الدراسة أنه إذا تم تزويد المتعلمين بملاحظات منتظمة حول أدائهم فإن ذلك يؤدي إلى أن يكون التعليم بالترفيه عميق. ويتضح مما سبق أن بيئة الألعاب الإلكترونية يمكن أن تعزز التعلم والتحفيز شريطة أن تتضمن ميزات تحفز المتعلمين على معالجة المحتوى التعليمي بفعالية.

علاوة على ذلك، فقد أجرى Sung and Hwang (2013) دراسة عن دور التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في تحسين أداء تعلم الطلاب في مقررات العلوم. وفي هذه الدراسة تم تطوير بيئة تعليمية تعاونية للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من خلال دمج مجموعة من التقنيات للتسهيل على الطلاب للمشاركة وتنظيم ما تعلموه اثناء عملية اللعب. ولتقييم فعالية النهج المقترح فقد تم إجراء تجربة في مقرر العلوم الطبيعية بالمدارس الابتدائية لفحص أداء الطلاب من حيث اتجاهاتهم نحو التعلم، ودافعيتهم للتعلم، وكفاءتهم الذاتية وانجازات تعلمهم. وقد أظهرت النتائج أن اللعبة التعليمية التعاونية المدمجة لا تفيد الطلاب في تعزيز اتجاهاتهم نحو التعلم ودافعيتهم للتعلم فقط بل أنها تُحسّن أيضاً من تحصيلهم التعليمي وكفاءتهم الذاتية كونها توفر تنظيم للمعرفة وتبادلها والذي يعتبر جزء لا يتجزأ من بيئة الألعاب التعاونية.

لقد اثبتت الدراسات السابقة وجود تأثير لوجهات نظر أولياء الأمور وقيادات المدارس، والمعلمون، والطلاب. فقد أجرى Bourgonjon, Valcke, Soetaert, De Wever, and Schellens (2011) دراسة حول التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية. حيث وجدوا أن التصورات السلبية لأولياء الأمور غالباً ما تكون عائق أمام تبني الألعاب الإلكترونية في التدريس. فالمعلمون والطلاب وصناع السياسات التعليمية يُظهرون تأثراً بما يفكر فيه الآباء عن الألعاب الإلكترونية واستخدامها داخل الفصل الدراسي في التدريس. عليه فإنه من الضروري دراسة هذه المعتقدات الأبوية عن الألعاب. هذه الدراسة طورت نموذج مسار وتحققت من صحته لتوضيح وتوقع قبول أولياء الأمور لاستخدام ألعاب الفيديو في تدريس أبنائهم. شارك في هذه الدراسة ٨٥٨ ولي أمر مع طالب على الأقل في المرحلة المتوسطة. وقد أظهرت النتائج أن ٥٩% من التباين في تفضيل أولياء الأمور لألعاب الفيديو يمكن تفسيره بواسطة النموذج الذي اشتمل على فرضيات حول فرص التعلم، والأعراف الشخصية، والآثار السلبية المتصورة للألعاب، والخبرة في ألعاب الفيديو، والإبداع الشخصي، وجنس ولي الأمر.

وفي نفس السياق أجرى Bourgonjon et al. (2013) دراسة حول تقبل معلمو المرحلة المتوسطة للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية. وقد وجدوا أن تبني وفاعلية التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية تعتمد إلى حد كبير على تقبل المعلمين باعتبارهم عناصر التغيير الحقيقي في العملية التعليمة، ولذلك فإنه من الضروري فهم تصورات المعلمين

ومعتقداتهم التي تقوم عليها عمليات صنع القرار. وقد ركزت هذه الدراسة على العوامل المؤثرة على تقبل ألعاب الفيديو التجارية كأدوات تعليمية في التدريس. وقد تم اقتراح نموذج للتقبل والتنبؤ عن طريق استخدام المعلمين للألعاب التجارية، وعليه تم اختبار وتقييم النموذج بناءً على البيانات التي تم جمعها من ٥٠٥ معلماً شاركوا في هذه الدراسة. بعد ذلك رُبطت النتائج ببحث سابق في مجالات قبول التكنولوجيا والتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية.

أيضاً فقد أجرى Roodt and Saunders (2017) دراسة حول تصورات طلاب المرحلة الجامعية نحو التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، حيث أشاروا إلى أن الطلاب غالباً ما يتم تجاهلهم في عمليات التعلم الإلكتروني. وقد هدفت هذه الدراسة إلى مناقشة تصورات طلاب السنة الأولى في جامعة كيب تاون نحو فائدة هذا النوع من التعلم بالنسبة لهم وذلك من خلال استبيان عن طريق الإنترنت تم إرساله لهذه العينة والتي تعتبر من جيل الإنترنت. وقد أظهرت هذه الدراسة مجموعة من النتائج المثيرة للاهتمام حيث تبيّن أن الطلاب في السنة الأولى من الجامعة كان لديهم تصورات إيجابية حول التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية وأنهم يفضلون هذا النوع من التعلم كجزء من تعلم المقررات الدراسية. وقد لخص Wu (٢٠١٥) أربعة فروع رئيسية للألعاب التعليمية والتي يمكن للمعلمين التفكير في دمجها في التدريس وذلك على النحو الآتي:

- **الألعاب التعليمية الترفيهية والتطبيقات التعليمية للأجهزة المحمولة:** وهي عبارة عن ألعاب كمبيوتر أو فيديو صُممت من أجل تحقيق هدف تعليمي محدد من خلال الترفيه. وتعتبر الفئة المستهدفة من هذا النوع من الألعاب هم طلاب الروضة وكذلك طلاب الصفوف الابتدائية. وهذا النوع من الألعاب كان شائعاً في تسعينيات القرن الماضي بالتزامن من النمو الذي حصل لوسائط الكمبيوترات الشخصية (Michael & Chen, 2006). ومع التطور الهائل لتقنيات الأجهزة المحمولة بعد عام ٢٠٠٠م فقد تم اكتشاف موجة جديدة من الألعاب القصيرة شبة التعليمية والترفيهية والتي وجدت لها موضعاً جديداً بين مستخدمي الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية. هذه الألعاب هي تطبيقات تعليمية مصممة للتشغيل على الهواتف المحمولة مع معرفة تكنولوجية بسيطة وذلك من أجل جذب لاعبي الألعاب الخفيفة أو الأطفال الصغار ذوي الخبرة المحدودة للعب مجموعة من الألعاب الرقمية المعقدة.

- **الألعاب الجديّة الواقعية:** هي الألعاب الرقمية التي تم تصميمها لأغراض غير ترفيهية، وهذا لا يعني أنها غير مسلية أو ممتعة ولكن الهدف الرئيسي من تصميمها هو تسهيل التعلم والتعليم والتدريب. وهي الألعاب التي يتم تصميمها استناداً إلى نماذج واقعية يمكن استخدامها على أجهزة الكمبيوتر الشخصية أو وحدات تحكم ألعاب الفيديو لأغراض الرعاية الصحية أو التدريب أو الإعلان أو التعليم. إن الألعاب الجديّة تشمل نفس أهداف الألعاب التعليمية الترفيهية ولكنها تتخطى تدريس الحقائق لتشمل التدريب لمساعدة مستخدمي اللعبة على اكتساب معارف ومهارات جديدة.
- **ألعاب المحاكاة متعددة اللاعبين عبر الإنترنت:** هي ألعاب موجهة للترفيه وفي نفس الوقت مناسبة للتبني كأدوات تدريب حيث بذل الباحثون جهوداً متزايدة لدراسة الأداء التعليمي للألعاب الرقمية في التدريس باستخدام الألعاب المنتجة أصلاً لأغراض الترفيه والتجارة.
- **تصميم الألعاب التعليمية:** هي العملية التي يمر بها المستخدمون في تعلم أدوات تصميم الألعاب التعليمية حيث يتم بناء المعرفة في سياقات تفاعلية. وتتطلب عملية تصميم الألعاب التعليمية أن يكون المعلم على دراية بعناصر اللعبة الأساسية لتسهيل تقديم الدعم الفني من المعلم للطلاب وهو ما يجعل تصميم اللعبة التعليمية عقبة للمعلمين غير المتمرسين في استخدام الألعاب للتدريس.

واستنادًا إلى الروابط الوثيقة بين تطور ألعاب الفيديو التعليمية عبر فترات زمنية متعاقبة وما صاحبها من تحول في نظريات التعلم فقد حدد Egenfeldt-Nielsen (٢٠١٥) أربعة أجيال معاصرة من ألعاب الفيديو التعليمية على النحو الآتي:

- **الجيل الأول للألعاب التعليمية:** ظهر في ثمانينيات القرن الماضي، وهي عبارة عن مجموعة من الألعاب التعليمية الترفيهية التي صُممت بناءً على التعلم السلوكي، حيث يتم تضمين المدخلات التي يمكن التحكم فيها مثل التمرينات المتكررة والتطبيق للحث على التعلم المباشر.
- **الجيل الثاني للألعاب التعليمية:** ظهر في أواخر تسعينيات القرن الماضي، وهي عبارة عن مجموعة من الألعاب التعليمية التي صُممت بناءً على التعلم البنائي المعرفي، حيث أنه ونتيجة للتحول في نظريات التعلم فقد انتقلت هذه الألعاب التعليمية من التركيز على السلوك إلى التركيز على المتعلم. وقد تم تصميم هذا الجيل من الألعاب التعليمية استنادًا

إلى الفرضية القائلة بأن اللاعبين/ المتعلمين ليسوا صناديق سوداء وأنهم يأتون للعب اللعبة مع المعرفة السابقة والخطط حيث تتفاعل قواعد المعرفة المختلفة التي يجلبها المتعلمون في اللعب مع محتوى اللعبة لإنتاج تأثيرات متباينة على التعلم.

- **الجيل الثالث للألعاب التعليمية:** ظهر في بداية الألفية الحالية حيث كان هنالك تشديد على أهمية عمليات الاستخدام التعليمي للألعاب الرقمية. وتركز هذه الألعاب على إدخال سياق اجتماعي يشجع أنشطة التعلم الهادفة والإبداعية والتفاعلية الاجتماعية والثقافية والتعاون وحل المشكلات والتي كانت مفاهيم أساسية للتعلم من النظرية البنائية. وعند تبني هذه الألعاب، يصبح المعلم هو الوسيط الرئيسي الذي يقوم بتكييف تجارب الألعاب الرقمية مع التدريس داخل الفصول الدراسية (Gros, 2007) من خلال إشراك الطلاب في أنشطة عملية مثل العمل الجماعي أو الخبرة الميدانية لاستكشاف محتويات اللعبة أكثر من الاعتماد على اللعبة فقط لنقل المعرفة.
- **الجيل الرابع للألعاب التعليمية:** ظهر في بداية عام ٢٠١٠م، هذه الألعاب تعزز التعلم الذي ينبني على الفعل، حيث يعتمد اللاعبون المشاركون في بناء اللعبة على الإبداع والتفكير المنهجي أثناء اختبارهم للفرضيات والتعلم من التجربة والخطأ في تصميم لعبة وظيفية، وبمرور الوقت، يقوم هؤلاء اللاعبون بتطوير لغة تصميم من خلال اللعبة التي يتم تصميمها. في هذا الجيل من الألعاب التعليمية يتم تشجيع لاعبي اللعبة على تولي دور المصممين والمبدعين الذين يمكنهم المشاركة بدرجات متفاوتة في عملية التصميم.

وبناء على ما سبق، يجب أن يعتمد قرار المعلم بشأن اختيار نوع أو أنواع الألعاب الرقمية التعليمية وتبنيها في التدريس على الاعتبارات التربوية المناسبة للمحتوى الداخلي لموضوع اللعبة، وأن يكون المحتوى ملائماً لعمر الطالب وأهداف التعلم المرجو تحقيقها، وخصائص المتعلمين، والتكنولوجيا والمصادر المتاحة داخل المدرسة. على غرار أي تخطيط درس آخر، من الضروري للمعلمين المهتمين بالتدريس القائم على الألعاب الرقمية التعليمية التعرف على اللعبة التي تم اختيارها قبل تنفيذ التدريس. كما لا ينبغي اعتبار التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية حلاً سحريًا لضمان استمتاع الطلاب بالعملية التعليمية أو أن اللعبة سينتج عنها نتائج تعليمية مرضية، حيث يمكن أن يختلف سياق استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية اختلافًا كبيرًا من حالة إلى أخرى. ومن المؤكد أن استخدام اللعب في التربية يطور

من عمليتي التعليم والتعلم، كما انه يصقل شخصية الطالب ليتكيف مع الثورة المعلوماتية والتقدم المستمر في مناحي الحياة المختلفة بحيث يهيئ اللعب الفرد لحل المشكلات التي تواجهه بكل يسر وسهولة، لما توفره هذه الألعاب من بيئة غنية تساعد في نمو الطفل وتثير دافعيته نحو التعلم والتفاعل بما يتناسب مع إدراكه الحسي وتجعله ينجذب لها (الحربي،٢٠١٠)، ويشير مفهوم التعلم القائم على اللعب إلى استخدام الألعاب لدعم عملية التعلم، كما أنه يتضمن استخدام كل من الألعاب المصممة خصيصًا لتحقيق أهداف التعلم (الألعاب التعليمية) أو الألعاب الرئيسية (Mainstream games)، أي تلك الألعاب التي تم تطويرها للمتعة عندما تستخدم لمتابعة أهداف التعلم (Kirriemuir & McFarlane, 2003).

فممارسة الألعاب الإلكترونية تؤثر بشكل كبير على الطالب، كونها تشبع الغريزة الفطرية لدى الطالب وميوله للعب، مما يزيد من دافعيته نحو التعلم، وتنمي لديه الحس البصري، حيث يظهر له أكثر من مؤثر ويطلب منه استجابة سريعة، كما أنها تزيد من النمو العقلي لدى الطالب وتثير لديه التفكير الإبداعي، ويستطيع الطالب ممارسة اللعبة في الوقت الذي يريده، وتوفر المتعة وتحجب الملل لدى بعض الطلبة (حميد،٢٠١٤)، وكنتيجة لهذا التوجه القائم على تضمين مفاهيم اللعب بأشكاله المختلفة في عمليتي التعليم والتعلم، ظهرت العديد من المصطلحات ذات الدلالة لهذا التوجه، منها ما تم ترجمته إلى اللغة العربية بمسمى التلعيب "Gamification" أو هيكلة اللعب (حسنين وآخرون،٢٠١٨)، ومنها ما يعرف في أروقة البحث العلمي بالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية Digital Game-Based Learning (Michael & Chen., 2006).

ويعرف التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية بأنه "استخدام البرامج التكنولوجية المصممة بعناية فائقة لزيادة التحصيل الدراسي لدى الطلاب من خلال استخدام التطبيقات المقدمة لهم في صيغ من الألعاب المختلفة" (Lee & Hao, 2015)، أي استخدام وتوظيف الألعاب الإلكترونية من خلال الأجهزة الذكية في المواقف التعليمية المختلفة بغرض تحقيق الأهداف التدريسية الموضوعة وجذب انتباه المتعلمين وتطوير أنماط تفكيرهم وإيجاد بيئة مدرسية ثرية ومحفزة للتعلم، ولذلك فهي شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلم على الكمبيوتر، الهواتف الذكية أو الكمبيوتر اللوحي (الآيباد)، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدفٍ تعليمي مُحدّد في إطارٍ تنافسي وممتع، وهو نوع من التعلم يتمركز حول المتعلّم، ويتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية، هذا وقد بات

التعلم القائم على الألعاب الالكترونية (DGBL) نهجًا تعليميًا سائداً في كل من الأوساط التعليمية الرسمية وغير الرسمية، كون هذا النمط من التعلم يتيح للطالب الأخذ بزمام المبادرة في عملية التعلم من خلال التحليل والتوليف والتقييم وأداء وممارسة مهارات التفكير العليا مثل التفكير الناقد وحل المشكلات (Dindar,2018)، فالتعلم القائم على الألعاب الالكترونية يعزز من عملية التعلم ويساعد على التمتع بها بصورة أفضل (Yang,2015).

وهذا النمط من التعلم، يعتمد على ما يعرف بالتعلم الرقمي، ويقوم في الأساس على دمج مميزات اللعبة في محتوى التدريس، وبالتالي تزويد الطلاب بأدوات تعليمية فورية (Prensky,2001)، ومن أكثر مميزات هذا النهج التعليمي، انه يساعد على تشجيع المتعلمين على الانخراط بنشاط وحماس في عملية التعلم، وبالتالي فهذا النهج من شأنه أن يعزز حافز التعليم والتعلم، كما أنه يساعد على إيجاد وخلق بيئة تعليمية مسلية ممتعة، فالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يجمع بين الألعاب والمحتوى التعليمي وينشد تحقيق نتائج تعليمية جيدة تضاهي وتتفوق على تلك الناتجة من التعلم التقليدي، كما انه يمكن الطلاب بوجه عام من تطوير المهارات والمعارف الأساسية في مجالات متخصصة في عصر التكنولوجيا الرقمية (Hwang et al.,2015).

ومن الجدير بالذكر، أن متطلبات القرن الحادي والعشرين وما ينشده أي مجتمع من تطور ورقي وما يحويه من تنوع وتفرد بين أبنائه ومواطنيه، يدفع المعلمون والتربويون باختلاف تخصصاتهم ومجالاتهم إلى تعديل ممارساتهم التربوية والتعليمية والتدريسية، إذ أصبح ينبغي عليهم توفير وتصميم بيئات تعلم تساعد على تلبية احتياجات ورغبات وتطلعات الطلاب في مختلف المراحل التعليمية، وكذلك لمواجهة الفروق الفردية القائمة بينهم، علاوة على مواكبة النهضة والثورة التكنولوجية التي يعيشها العالم اليوم (Evans et al.,2015)، فكان من نواتج ذلك، الاعتماد بصورة كبيرة على التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية كونه شكل من أشكال التعلم المتمركز حول الطالب نفسه (Marklund & Taylor,2016).

ولذلك تعد الألعاب التعليمية الإلكترونية من أهم المستحدثات التكنولوجية فهي بيئة متنوعة البدائل تحث المتعلمين على التفاعل النشط في جو واقعي مما يجعلهم أكثر إقبالا على التعلم، وتستثير دافعيتهم وتحفيزهم للتعلم، وتسيطر على مشاعرهم وتخفيف حالات توترهم داخل المدرسة مما يؤدي إلى زيادة الاهتمام والتركيز وجذب انتباهه إلى المادة أو النشاط الذي يمارسه، كما تحث الطلاب على المشاركة بنشاط وتنمية اتجاهاتهم الإيجابية نحو التعلم، ونظرا لهذا الانتشار الواسع

لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من جهة والخوف من الآثار المترتبة من هدر الفرد وقته عليها من جهة أخرى بدون فائدة مرجوة، رأى التربويون ضرورة توظيف هذه الألعاب بما يخدم العملية التعليمية خاصة وأن من أولى استخدامات الكمبيوتر والتعلم الإلكتروني في مجال التربية هي تقديمه كمساعد تعليمي تفاعلي (مدكور،٢٠١٥).

هذا وقد أوجز الباحثون بعضًا من مميزات التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، فهذا النهج يثري المادة التعليمية بالخبرات والتجارب، معالجة الضعف عند بعض التلاميذ في المهارات المختلفة، يصاحب التعلم هنا نوع من الاستمتاع باكتساب الخبرة، زيادة الاهتمام من قبل المتعلم وزيادة تركيزه على النشاط الذي يقوم به، علاوة على المشاركة الإيجابية الفاعلة للمتعلم في مواقف التعلم واكتساب الخبرة، فالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من شأنه توفير مناخ تعليمي تعلمي يمتزج فيه المحتوى الدراسي من مفاهيم ومهارات مع التسلية والمرح والمتعة، هذا المناخ يُضفي مزيدًا من الإثارة والتشويق والتنافسية بين المتعلمين، وذلك لإثراء عملية التعلم بوجه عام، علاوة على أن اعتماد الألعاب الالكترونية على المؤثرات السمعية والبصرية من شانه إثارة جميع الحواس مما يجعل التعلم من خلالها أكبر تأثيرًا وأبقى اثرًا، ويُشبع الميل الفطري للمتعلمين تجاه اللعب خاصة صغار السن منهم مما يضمن تحفيز دافعيتهم لتعلم مواضيع ربما لم يرغبوا بتعلمها من قبل (Leonard & Tracy,1993).

ومن أجل نجاح استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية، هناك بعض المعايير على المعلّم إتباعها ومنها: تحقيق الهدف: فلا بدّ للبرمجية أن تحقّق الأهداف التربوية والتعليمية وأن تدعم المنهج، وضوح التعليمات، أن تحوي التعليم القبلي المطلوب لكل مهارة، مناسبة اللعبة لإمكانات الطالب الإدراكية، اشتمالها على عناصر التشويق والتعزيز، قدرة الطالب على التحكّم لكي يختار ما يناسبه وفق قدراته، التدرّج من السهل إلى الصعب، أن يتمركز محتواها حول اهتمامات الطلاب وميولهم، ويشبع حاجاتهم ومطالبهم، أن تقدّم التغذية الراجعة المباشرة، واخيرًا من المهم جداً أن تكون سهلة الاستخدام (Ferguson,2014).

وقد طور الباحثون عدة نماذج لمعرفة استعداد المستخدمين لتبني واستخدام التكنولوجيا، حيث يمكن لأي مؤسسة تعليمية قياس مدى تقبل وتبني المعلمين للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية عن طريق استخدام نموذج تقبل التكنولوجيا Technology Acceptance Model (TAM) والذي يُعتبر من أشهر هذه النماذج وذلك من خلال اختبار العلاقات السببية

بين عناصر النموذج. وبناءً على ذلك يمكن التعرف على العلاقة بين سهولة الاستخدام المتوقعة والنية السلوكية لتقبل استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية. كذلك يمكن التعرف على العلاقة بين الفائدة المتوقعة والنية السلوكية لتقبل استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية. وأيضاً التعرف على العلاقة بين العوامل الخارجية التي تؤثر على عمليتي التعليم والتعلم والنية السلوكية لتقبل استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية.

وبناءً على ذلك، كان التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية محط أنظار العديد من الباحثين في مجال تقنيات التعليم ومجالات تربوية أخرى، وباتت فاعلية الألعاب الإلكترونية وتطبيقاتها في عمليتي التعليم والتعلم من الموضوعات التي تجذب انتباه الباحثين والدارسين في مختلف المجالات ذات العلاقة، ولذلك، هدفت دراسة (الرحيل وآخرون،٢٠٢٠) إلى تقصي فاعلية التعلم المدمج القائم على الألعاب الإلكترونية لتحسين التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي، حيث طُبقت الدراسة على (٦٠) طالبة (٣٠ في المجموعة التجريبية، ٣٠ في المجموعة الضابطة)، تكونت أداة الدراسة من اختبار التفكير الرياضي والذي طُبق على المجموعتين قبل إجراء التجربة وبعدها، وقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين في اختبار التفكير الرياضي في مظاهر (الاستقراء، الاستنتاج، النمذجة، التعبير باستخدام الرموز، التصنيف) عند مستوى الدلالة (0.05) لصالح المجموعة التجريبية، وقد أوصت الدراسة بتعريف معلمي الرياضيات بطريقة التعلم المدمج القائم على الألعاب الإلكترونية، وحث المعلمين على تنمية التفكير الرياضي لدى طلبتهم.

كما هدفت دراسة (صابر،٢٠١٩) إلى التعرف على مدى استخدام الطفل للألعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة، وانعكاسات استخدام الألعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة على جوانب النمو الجسمية والعقلية والانفعالية والاجتماعية واللغوية، وكذلك الكشف عن البدائل الممكنة للاستفادة من الألعاب الالكترونية في مرحلة الطفولة المبكرة، حيث استخدم البحث المنهج الوصفي التحليلي، واستند البحث على البحث النوعي، واستخدمت المقابلة كأداة لجمع المعلومات من عينة البحث التي تكونت من (٢٢) وحدة بحثية من تخصصات مختلفة، وتوصل البحث إلى عدد من النتائج وهي: يتابع أولياء الأمور أطفالهم في استخدام الألعاب الإلكترونية، لم يكن للألعاب الإلكترونية أي آثار سلبية على التطورات الجسدية والعقلية على السواء، إلا أن الآثار السلبية ظهرت على الجوانب الحركية والاجتماعية واللغوية.

كما تناولت دراسة (بوشلالق، ٢٠١٩) تأصيلاً نظرياً للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، حيث أكدت الدراسة على أنه من بين أحدث نماذج التدريس هي تلك التي تعتمد على التقنية وخاصة الإنترنت وما يوفره من تطبيقات من أمثلتها التعلم القائم على الألعاب التربوية الإلكترونية. لقد تبين من خلال الكثير من الدراسات، أن الألعاب تحفز المتعلم على التحدي ومواجهة المشكلات واتخاذ القرارات والعمليات المناسبة. إضافة إلى ذلك، فإنها تبعث في المتعلم روح المثابرة عند الفشل وتحقيق الأهداف الصعبة على نحو متزايد، هذا إلى جانب أنها تكرس الاهتمام والوقت والجهد لاكتساب المعرفة والمهارات. كل هذا يتم أثناء تعامل المتعلم مع اللعبة، فمن خلال اللعبة يتم تقييم إنجازاته ومهاراته. كما تعتبر الألعاب بأنها تمثل مشكلات معقدة تنتظر الحلول بشكل فيه المرح والتحدي في الوقت نفسه، على اعتبار أن اللعبة المصممة بشكل جيد تُسهم في إعداد المتعلم للخوض في تحديات أكبر. ونظرا لأهمية هذا النوع من التعلم، فإنه يُعتقد أنه سيكون ذا أهمية بالنسبة للمشتغلين في مجال التدريس بالوطن العربي من جهة، والمشتغلين بالتكنولوجيا من جهة أخرى.

كما حرصت دراسة (محمد،٢٠١٩) على الكشف عن أثر التفاعل بين نمط محفزات الألعاب الإلكترونية (الشارات/ ولوحات المتصدرين) والأسلوب المعرفي (المخاطر/ الحذر) وقياس أثره على تنمية قواعد تكوين الصورة الرقمية ودافعية التعلم لدى ٦٠ متعلماً من طلاب الحلقة الأولى في قسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية – جامعة المنيا في الفصل الثاني من العام الجامعي ٢٠١٧-٢٠١٨م، واتبع البحث المنهج التطويري في نشر بيئة تعلُّم محفزات الألعاب الرقمية بنمطيْها (الشارات/ لوحات المتصدرين)، وتمثلت أدوات البحث في اختبار معرفي؛ وبطاقة تقييم الصورة الرقمية وفقا لقواعد تكوينها؛ ومقياس دافعية التعلم، وقد أظهرت نتائج البحث تفوّق نمط لوحات المتصدرين على "نمط الشارات" في التحصيل الدراسي، وبطاقة التقييم، والدافعية للتعلم؛ كما تفوق الأسلوب المعرفي "المخاطر" على الحذر في التحصيل الدراسي وبطاقة التقييم والدافعية للتعلم؛ كما كشفت عن أنه لا يوجد تفاعل بين المتغيريْن المستقليْن في اتجاه متغيّر التحصيل الدراسي، ووجود فرق دال إحصائيا نتيجة للتفاعل بين المتغيريْن المستقليْن في بطاقة تقييم المنتج، والدافعية للتعلم.

وهدفت دراسة (Cooper, 2018) إلى تحديد الفروق بين الطلاب الموهوبين في التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات باستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في مقابل

التعلم التقليدي، حيث تكونت عينة الدراسة من (١٠٥) طالباً في الصف السادس الابتدائي، وتم تعريض (٥٠) منهم للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية لمدة ٥٤٠ دقيقة على مدار (٩) أسابيع، وقد أفادت نتائج الدراسة إلى تميز الطلاب المعرضين للتعليم القائم على اللعاب الإلكترونية بصورة دالة في التحصيل الدراسي مقارنة بأقرانهم ذوي التعلم التقليدي، واستهدفت دراسة (حسنين وآخرون، ٢٠١٨) وضع قائمة بمعايير ومؤشرات الأداء اللازمة لتصميم التطبيقات التعليمية القائمة على هيكلة اللعب، بالإضافة إلى وضع تصور مقترح لنموذج تصميم تعليمي قائم على تلك المعايير، وقد اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي، وقد أوصت هذه الدراسة بضرورة الاستعانة بالتطبيقات التعليمية القائمة على هيكلة اللعب، وذلك لإنتاج نظام هيكلة لعب فعالة تحقق الأهداف المطلوبة.

وهدفت دراسة (أكرم، ٢٠١٦) إلى التحقق من أثر استخدام برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التلاوة لدى طالبات صعوبات التعلم بالصف السادس الابتدائي بجدة، و تكونت عينة الدراسة من ست طالبات ممن يعانين من صعوبات في التعلم " مدمجات " في المرحلة الابتدائية في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ١٤٣٤/١٤٣٥هـ، وصممت الباحثة برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية تضمنت ستة ألعاب إلكترونية في وحدة (المد)، تم تطبيقها على العينة التجريبية لتنمية مهارات التلاوة، وقد استخدم المنهج الشبه تجريبي للعينة الواحدة، وأعدت الباحثة أدوات البحث وهي: اختبار تحسين المستوى، وبطاقة ملاحظة، وتم تطبيق أدوات البحث قبل وبعد التجربة على العينة التجريبية، وعالجت النتائج إحصائيا باستخدام اختبار ويلكوكسن اللابارمتري لحساب الدلالة بين فروق الدرجات في العينات الصغيرة المرتبطة، وقد بلغت قيمة Z في الفرض الأول (٢,٢٦) مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) لصالح التطبيق البعدي مما يدل على تحسن مستوى الطالبات بعد استخدام البرمجية، وبلغت قيمة Z في الفرض الثاني (٢,٢١) مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) لصالح التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة بعد استخدام البرمجية، وأوصت الدراسة بأهمية إدراج الألعاب التعليمية الإلكترونية في فروع العلوم الشرعية.

وأجرى (مدكـور،٢٠١٥) دراسة حول فاعلية نمط التعلم التعاوني المدمج القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل والاتجاه نحوه لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمقرر العلوم في محافظة المنوفية، اشتملت عينة الدراسة على(٣١) تلميذًا وتلميذةً، تم تقسيمهم إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية الأولى وعددهم (١٥) درست بنمط دوائر التعلم التعاوني المدمج القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية، المجموعة التجريبية الثانية وعددهم(١٦) درست بنمط التعلم التعاوني للمعلومات المجزأة المدمج القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية، حيث تم تطبيق اختبار تحصيلي و مقياس اتجاه نحو التعلم المدمج، وأشارت النتائج إلى أن التعلم المدمج القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية بغض النظر عن أنماطه أدى إلى تحسن في التحصيل الدراسي وأن الاتجاه نحو التعلم المدمج كان إيجابياً بشكل متساوٍ لطلبة المجموعتين.

كما توصلت دراسة (عبدالفتاح، ٢٠١٠) والتي هدفت إلى التحقق من فاعلية برنامج قائم على الألعاب الكمبيوترية في تنمية المهارات الحياتية والدافع للإنجاز لدى التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم، إلى أن هذا النمط من التعلم يساعد وبصورة دالة احصائياً على إثارة رغبة التلاميذ نحو التعلم ويزيد من دافعيتهم ويحفزهم على المشاركة الإيجابية في عمليتي التعلم والتدريب، كما أنه يتيح للتلاميذ فرصة حقيقية لممارسة جوانب التعلم المختلفة من معارف ومهارات وجوانب وجدانية. وحرصت دراسة (Frederick, 2009) على تبني التعلم القائم على الألعاب الالكترونية لتحسين مستوى القراءة لدى التلاميذ منخفضي المهارات اللغوية، وتكونت عينة الدراسة من (٢٠) تلميذاً من مرحلة التعليم الثانوي، وأفادت الدراسة بأن التعلم بالألعاب الرقمية أفاد في تحسين القدرات القرائية لدى الحالات المشاركة في الدراسة.

وقد حاول (Wu, 2015) دراسة اتجاهات وخبرات ١١٦ معلماً نحو التعلم القائم على الألعاب الالكترونية، وكذلك فحص التحديات والعقبات من وجهة نظرهم المتعلقة بهذا النمط من التعلم، وتكونت الأداة المستخدمة في هذه الدراسة من (٣٣) عنصراً تناولت مجموعة من القضايا المتعلقة بالتعلم القائم على الألعاب الالكترونية، وجاءت النتائج في مجملها لتؤكد على تمتع المعلمين باتجاهات ايجابية نحو هذا النمط من التعلم إلا أن أكثر المعوقات التي تواجههم كانت عدم التوافق بين فلسفة التدريس لدى المعلمين ونوع اللعبة المفضلة لدى الطلاب.

منهـــج وإجـــراءات الـــدراســـة:

أولاً: منهـــج الـــدراســـة:

تعتمد الدراسة الحالية على المنهج الوصفي بمدخله المسحي لمناسبته لطبيعة الدراسة، وتنتمي إلى فئة الدراسات الوصفية حيث أُستخدم المنهج الوصفي descriptive research design من خلال الاطلاع على الدراسات السابقة والبحوث التي تناولت التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية واستراتيجيات استخدامه في المواقف التعليمية، حيث هدفت الدراسة الحالية للكشف عن واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان وذلك من خلال قياس اتجاهاتهم نحوها طبقا لمجموعة من المتغيرات (الجنس، العمر، المؤهل الدراسي، التخصص، سنوات الخبرة التدريسية)، وكذلك من خلال قياس مدى الكفاية التكنولوجية لديهم والمعوقات التي قد تواجههم عند استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية.

ثانياً: مجتمع وعينة الدراسة:

يتكون المجتمع الأصلي لهذه الدراسة من جميع معلمي المدارس الحكومية الابتدائية بمنطقة جازان بالمملكة العربية السعودية المتمثلة في كل من (مدينة جيزان، محافظة أبوعريش، محافظة صبيا). وقد تم اختيار عينة الدراسة من معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان بشكل عشوائي، وقد بلغ عدد أفراد العينة (٦٠) معلماً، وفيما يلي عرض يوضح توصيف عينة الدراسة في ضوء بعض المتغيرات:

١- **متغير الجنس:** يتضح من الجدول رقم (١) أن عدد أفراد عينة الدراسة (٦٠) معلماً منهم ٣٠ من الذكور، و٣٠ من الإناث.

جدول (١): توصيف عينة البحث في ضوء متغير الجنس

الجنـــس	التكـــرار	النسبة المئوية
ذكر	٣٠	٥٠,٠
أنثى	٣٠	٥٠,٠
المجموع	٦٠	١٠٠,٠

٢- **متغيـر المؤهـل العلمـي:** يتضح من الجدول رقم (٢) أن عدد أفراد عينة الدراسة (٦٠) معلماً منهم ٥٣ من الحاصلين على درجة البكالوريوس، و٧ معلمين حاصلين على درجة الدبلوم والماجستير.

جدول (٢) : توصيف عينة البحث في ضوء متغير المؤهل العلمي

المؤهل العلمي	التكرار	النسبة المئوية
بكالوريوس	٥٣	٨٨,٣
دبلوم فما فوق	٧	١١,٧
المجموع	٦٠	١٠٠,٠

٣- **متغير التخصص:** يتضح من الجدول رقم (٣) أن عدد أفراد عينة الدراسة (٦٠) معلماً منهم ٣١ من ذوي التخصص العلمي، و٢٩ معلماً من ذوي التخصص الأدبي.

جدول (٣) : توصيف عينة البحث في ضوء متغير التخصص

التخصص	التكرار	النسبة المئوية
علمي	٣١	٥١,٧
أدبي	٢٩	٤٨,٣
المجموع	٦٠	١٠٠,٠

٤- **متغير عدد سنوات الخبرة التدريسية:** يتضح من الجدول رقم (٤) أن (١٦) معلماً عدد سنوات خبرتهم التدريسية من ٦ إلى ١٠ سنوات، و(١٠) معلمين خبرتهم التدريسية من ١٠ سنوات إلى ١٥ سنة، و(١٧) معلماً خبرتهم التدريسية من ١٥ إلى ٢٠ سنة، و(١٧) معلماً خبرتهم التدريسية أكثر من ٢٠ سنة.

جدول (٤) : توصيف عينة البحث في ضوء متغير عدد سنوات الخبرة التدريسية

عدد سنوات الخبرة التدريسية	التكرار	النسبة المئوية
من ٦ الى ١٠ سنوات	١٦	٢٦,٧
من ١٠ إلى ١٥ سنة	١٠	١٦,٧
من ١٥ إلى ٢٠ سنة	١٧	٢٨,٣
أكثر من ٢٠ سنة	١٧	٢٨,٣
المجموع	٦٠	١٠٠,٠

ثالثاً: أداة الـــــدراســـــة:

للدراسة الحالية أداة قياس واحدة عبارة عن استبانة للتعرف على واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان من وجهة نظر المعلمين

والذي تم إعدادها خصيصًا للوصول إلى نتائج هذه الدراسة وتحقيق أهدافها، حيث تكونت أداة الدراسة في صورتها النهائية من (٤٠) عبارة موزعة على أربعة محاور رئيسية إضافة إلى محور خاص بالبيانات الشخصية للمشارك في الدراسة والتي شملت: الاسم، المدرسة، الجنس، المؤهل الدراسي، التخصص، وسنوات الخبرة التدريسية. هذا وقد تم تقدير درجات المقياس باستخدام مقياس "ليكرت" الخماسي لقياس استجابات المعلمين لفقرات المقياس وذلك كما يلي: (موافق بشدة = ٥ درجات)، (موافق = ٤ درجات)، (محايد = ٣ درجات)، (غير موافق = درجتان)، (غير موافق بشدة = ١ درجة)، وقد مرت عملية بناء المقياس بالخطوات التالية:

أ) **تحديد الهدف من بناء المقياس:** يهدف المقياس إلى التعرف على واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان.

ب) **إعداد المقياس:**

قام الباحث بصياغة عبارات المقياس وروعي فيها أن تكون سهلة وبسيطة وواضحة ومفهومة وممثلة للمحاور التي تندرج تحتها، وتضمن المقياس المحاور التالية:

١- البيانات الشخصية.

٢- اتجاهات معلمو المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية.

٣- الكفايات المهنية التكنولوجية لدى معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية.

٤- معوقات استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان من وجهة نظر المعلمين.

٥- مدى استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية.

ويندرج تحت كل بعد من الأبعاد الخمسة مجموعة من المواقف التي تمثل اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان ويعتمد المقياس طريقة التقرير الذاتي عن طريق التعبير عن الموقف الملائم من مواقف متعددة تجاه مثير معين، كما تم إعداد التعليمات الخاصة بالمقياس، بحيث تضمنت الهدف من المقياس، وعدد عباراته وطريقة الإجابة عليه.

ج) ضبط المقياس (الخصائص السيكومترية):

أولاً: الصدق: تم التحقق من صدق أداة الدراسة من خلال ما يلي:

١- **صدق المحكمين:** لكي يتم استخدام المقياس كأداة لقياس اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان، فقد تم عرضه على مجموعة من المتخصصين في المناهج وطرق التدريس، وتكنولوجيا التعليم ومعلمي الحاسب الآلي للاستفادة من خبرتهم في تعديل الصورة النهائية للمقياس وقد أبدى المحكمون بعض الملاحظات التي تم مراعاتها عند إعداد الصورة النهائية للمقياس.

٢- **صدق الاتساق الداخلي:** تم حساب معامل الارتباط بين بين درجة العبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه وذلك بعد تطبيق الاستبانة على عينة الدراسة الاستطلاعية والتي بلغ عدد أفرادها ٣٠ معلماً من نفس مجتمع الدراسة، والجدول التالي يوضح معاملات الارتباط بين درجة العبارة ودرجة البُعد الذي تنتمي إليه.

جدول (٥) : معاملات الارتباط بين درجة العبارة ودرجة المحور الذي تنتمي إليه (ن= ٣٠)

الاتجاه نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية		الكفايات المهنية التكنولوجية لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية		معوقات استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية		مدى استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية	
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
١	**٠,٥٠٢	١١	**٠,٦١٨	٢١	**٠,٦٤٥	٣١	**٠,٦١٣
٢	**٠,٦٤٣	١٢	**٠,٦٥١	٢٢	**٠,٥٨٠	٣٢	**٠,٥٧٧
٣	**٠,٧١١	١٣	**٠,٥٨٣	٢٣	**٠,٥٨٥	٣٣	**٠,٥٩٢
٤	**٠,٥٧٠	١٤	**٠,٦٠٣	٢٤	**٠,٦٥١	٣٤	**٠,٦٩١
٥	**٠,٦٣٦	١٥	**٠,٦٣٧	٢٥	**٠,٦٢٩	٣٥	**٠,٦٣١
٦	**٠,٦١٥	١٦	**٠,٥٩٠	٢٦	**٠,٥٠٠	٣٦	**٠,٥٠٣
٧	**٠,٦٣٨	١٧	**٠,٦١٤	٢٧	**٠,٥٤٤	٣٧	**٠,٥٨٨
٨	**٠,٧١٠	١٨	**٠,٦٢١	٢٨	**٠,٥٣٤	٣٨	**٠,٧١٢
٩	**٠,٥٩٩	١٩	**٠,٦١٤	٢٩	**٠,٦١٦	٣٩	**٠,٥٩٣
١٠	**٠,٧٢٠	٢٠	**٠,٥٧٣	٣٠	**٠,٦٢٠	٤٠	**٠,٦١٢

** دال عند مستوى ٠,٠١

يتضح من الجدول رقم (٥) أن معاملات الارتباط بين درجة العبارة ودرجة المحور الذي تنتمي إليه دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠١؛ مما يشير إلى صدق الاتساق الداخلي للاستبانة.

ثانياً: الثبات: تم حساب ثبات الاستبانة باستخدام معامل ألفا كرونباخ وذلك بالنسبة لمحاور الاستبانة والدرجة الكلية، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (٦) : معاملات الثبات لمحاور الاستبانة والدرجة الكلية باستخدام معامل الفا كرونباخ

م	المحـــــــــــور	معـــامـــل الثبـــات
١	الاتجاه نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية	٠,٧٩٣
٢	الكفايات المهنية التكنولوجية لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية	٠,٧٧٨
٣	معوقات استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية	٠,٨٠٥
٤	مدى استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية	٠,٧٨٢
٥	الاستبانة ككل	٠,٨٩٧

يتضح من الجدول رقم (٦) أن معامل الثبات لمحاور الاستبانة والدرجة الكلية بلغت على الترتيب (٠,٧٩٣ -٠,٧٧٨ -٠,٨٠٥ -٠,٧٨٢ -٠,٨٩٧) وهي قيم مرتفعة؛ مما يشير إلى ثبات الاستبانة وإمكانية الوثوق في النتائج التي يمكن التوصل إليها من خلال تطبيق الاستبانة على عينة الدراسة.

رابعاً: حـــــدود الـــــدراســـــة:

- **الحـدود الموضـوعية:** تتمثل الحدود الموضوعية للدراسة في محاولتها معرفة واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان.
- **الحـــدود البشـــرية والمكانيـــة:** تـم تطبيـق هـذه الدراسـة علـى معلمـي المرحلـة الابتدائية بمنطقة جازان.
- **الحدود الزمانية:** تم تطبيق هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ١٤٤٠/١٤٤١ هـ.

خامساً: أساليب المعالجة الإحصائية:

تم تحليل البيانات إحصائياً باستخدام الأساليب الإحصائية التالية:

- التكرارات والنسب المئوية.
- المتوسط الحسابي والانحراف المعياري.
- اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين.
- اختبار مان ويتني.
- اختبار تحليل التباين أحادي الاتجاه.

وتم الحكم على درجة أهمية العبارة في ضوء التدريج الآتي: (١ -١,٨٠) ضعيفة جداً، (١,٨١ - ٢,٦٠) ضعيفة، (٢,٦١-٣,٤٠) متوسطة، (٣,٤١ - ٤,٢٠) كبيرة، (٤,٢١ - ٥)

كبيرة جداً. وتم معالجة البيانات إحصائياً باستخدام الحاسب الآلي بواسطة برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS).

نتائج الدراسة:

أولاً: النتائج المرتبطة بأسئلة الدراسة

النتائج المرتبطة بالسؤال الأول ونصه "ما اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية؟"

للتعرف على اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية فقد تم حساب التكرارات والنسبة المئوية لعبارات المحور الأول والمتعلق باتجاهات المعلمين نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية وكذلك حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لكل عبارة لمعرفة الأهمية النسبية للعبارات ودرجة الموافقة عليها، والجدول رقم (٧) يوضح ذلك.

جدول (٧): استجابات أفراد العينة على عبارات المحور الأول والمتعلق بـ" اتجاهات المعلمين نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية"

العبارة		الاستجابات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
		غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة				
استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية فعال في المرحلة الابتدائية	ك	١٠	٥	١٢	٢٢	١١	٣,٣١٧	١,٣٣٤	متوسطة	٦
	٪	١٦,٧٪	٨,٣٪	٢٠,٠٪	٣٦,٧٪	١٨,٣٪				
التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يحقق الأهداف التعليمية	ك	٨	٩	٥	٢٦	١٢	٣,٤١٧	١,٣٣١	كبيرة	٥
	٪	١٣,٣٪	١٥,٠٪	٨,٣٪	٤٣,٣٪	٢٠,٠٪				
بناء الدروس باستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية معقد	ك	١٠	٥	١١	٣٠	٤	٣,٢١٧	١,٢٢٣	متوسطة	٧
	٪	١٦,٧٪	٨,٣٪	١٨,٣٪	٥٠,٠٪	٦,٧٪				
المناهج الدراسية لا تدعم هذا النوع من التعلم	ك	٣	١٠	٨	٢٧	١٢	٣,٥٨٣	١,١٣٩	كبيرة	٤
	٪	٥,٠٪	١٦,٧٪	١٣,٣٪	٤٥,٠٪	٢٠,٠٪				
بناء الدروس باستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يتطلب وقت وجهد أكبر	ك		٧	٨	٢٦	١٩	٣,٩٥٠	٠,٩٦٤	كبيرة	١
	٪		١١,٧٪	١٣,٣٪	٤٣,٣٪	٣١,٧٪				
تتوفر البنية التحتية المناسبة في مدرستي لاستخدام هذا النوع من التعلم	ك	٢٩	١٦	١	١٠	٤	٢,٠٦٧	١,٣٣٨	ضعيفة	١٠
	٪	٤٨,٣٪	٢٦,٧٪	١,٧٪	١٦,٧٪	٦,٧٪				
ليس لدي اهتمام بالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية	ك	١٣	١٧	١٢	٦	١٢	٢,٧٨٣	١,٤٢٧	متوسطة	٨
	٪	٢١,٧٪	٢٨,٣٪	٢٠,٠٪	١٠,٠٪	٢٠,٠٪				
لا تتوفر المصادر المناسبة لاستخدام هذا النوع من التعلم	ك	٥	٢	٩	٢٤	٢٠	٣,٨٦٧	١,١٧١	كبيرة	٣
	٪	٨,٣٪	٣,٣٪	١٥,٠٪	٤٠,٠٪	٣٣,٣٪				
التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يتناسب مع جيل الطلاب حاليا	ك	٨		٣	٢٩	٢٠	٣,٨٨٣	١,٢٦٣	كبيرة	٢
	٪	١٣,٣٪		٥,٠٪	٤٨,٣٪	٣٣,٣٪				
تم إعدادي مهنيا لاستخدام هذا النوع من التعلم في التدريس	ك	٢٤	٢٠	٢	١١	٣	٢,١٥٠	١,٢٧٣	ضعيفة	٩
	٪	٤٠,٠٪	٣٣,٣٪	٣,٣٪	١٨,٣٪	٥,٠٪				
المتوسط العام للمحور							٣,٢٢٣	٠,٨٠٩	متوسطة	

يتضح من الجدول رقم (٧) ما يلي:

يتضمن المحور الأول المتعلق بـ " اتجاهات المعلمين نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية" ١٠ عبارات، جاءت استجابة أفراد العينة على (٥) عبارات منها بدرجة "كبيرة " وهذه العبارات هي (٢- ٤ – ٥ – ٨ – ٩)، وجاءت استجابات أفراد العينة على (٣) عبارات من المحور بدرجة "متوسطة " وهي العبارات (١- ٣ – ٧)، وجاءت استجابات أفراد العينة على العبارتين (٦ -١٠) بدرجة ضعيفة، وكانت درجة الموافقة على عبارات المحور ككل (متوسطة؛ حيث بلغ المتوسط العام لعبارات المحور (٣,٢٢٣)، وهذا يشير إلى أن اتجاه معلمي المرحلة الابتدائية نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية بدرجة متوسطة وقد يرجع ذلك بسبب وجود مجموعة من المعوقات يتم التعرض لها في السؤال الثالث من أسئلة هذه الدراسة.

ويتضح من نتائج الجدول رقم (٧) أن اتجاه معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية كان بدرجة متوسطة وقد يرجع ذلك بسبب وجود مجموعة من المعوقات التي حددتها نتائج هذه الدراسة والتي ركزت في مجملها على معوقات مادية ومعنوية وشخصية تؤدي إلى وجود عدم توافق بين فلسفة التدريس لدى المعلمين وهذا النوع من التعلم، كما قد يكون بسبب اختلاف البنى التحتية للمدارس في جميع قطاعات التعليم بمنطقة جازان والتباين في فرص التطوير المهني لمن هم على رأس العمل من إدارة تعليمية إلى أخرى. وتتفق نتائج هذه الدراسة فيما يتعلق بالاتجاهات نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية مع بعض الدراسات السابقة كدراسة (مدكور، ٢٠١٥) ودراسة (Wu,2015) والتي أوضحت وجود اتجاه إيجابي لدى المعلمون حول هذا النوع من التعلم بما يدعم تكامل ودمج الألعاب في التعليم. كما أن هذه الدراسة تتفق مع دراسة (Bourgonjon et al., 2011) حول التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، حيث وجدوا أن التصورات السلبية لأولياء الأمور وقيادات المدارس، والمعلمون، والطلاب غالباً ما تكون عائق أمام تبني الألعاب الإلكترونية في التدريس.

النتائج المرتبطة بالسؤال الثاني ونصه "ما الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظرهم؟"

للتعرف على الكفايات المهنية التكنولوجية التي يحتاجها معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية فقد تم حساب التكرارات والنسبة

المئوية لعبارات المحور الثاني وكذلك حساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لكل عبارة لمعرفة الأهمية النسبية للعبارات ودرجة الموافقة عليها، والجدول رقم (٨) يوضح ذلك.

جدول (٨) : استجابات أفراد العينة على عبارات المحور الثاني والمتعلق بـ " الكفايات المهنية التكنولوجية لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية"

العبـــــــارة		الاستجـــــابـــــات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
		غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة				
الخبرة التكنولوجية الكافية لاستخدام	ك	٨	١٥	٦	٢٢	٩	٣,١٥٠	١,٣٢٥	متوسطة	٨
هذا النوع من التعلم في التدريس	٪	١٣,٣٪	٢٥,٠٪	١٠,٠٪	٣٦,٧٪	١٥,٠٪				
القدرة على تصميم بعض الألعاب	ك	١٤	١٤	٢	١٨	١٢	٣,٠٠٠	١,٥١٨	متوسطة	١٠
الإلكترونية واستخدامها في التدريس	٪	٢٣,٣٪	٢٣,٣٪	٣,٣٪	٣٠,٠٪	٢٠,٠٪				
حضور دورات تدريبية عن تصميم	ك	١٠	١٠		١٩	٢١	٣,٥١٧	١,٥٢٣	كبيرة	٢
الألعاب الإلكترونية واستخداماتها	٪	١٦,٧٪	١٦,٧٪		٣١,٧٪	٣٥,٠٪				
القدرة على استخدام الألعاب	ك	٨		١	٤١	١٠	٣,٧٥٠	١,١٥٨	كبيرة	١
الإلكترونية الجاهزة في تدريسي	٪	١٣,٣٪		١,٧٪	٦٨,٣٪	١٦,٧٪				
تصميم الألعاب الإلكترونية عن	ك	١٠	١٠	٧	٢٥	٨	٣,١٨٣	١,٣٣٣	متوسطة	٧
طريق تطبيقات الأجهزة الذكية	٪	١٦,٧٪	١٦,٧٪	١١,٧٪	٤١,٧٪	١٣,٣٪				
تصميم الدروس باستخدام التعلم	ك	١٤	٨	٣	٢٦	٩	٣,١٣٣	١,٤٥٥	متوسطة	٩
القائم على الألعاب الإلكترونية	٪	٢٣,٣٪	١٣,٣٪	٥,٠٪	٤٣,٣٪	١٥,٠٪				
المعرفة الكافية حول استخدام التعلم	ك	١٠	٧	٩	٢٥	٩	٣,٢٦٧	١,٣٢٥	متوسطة	٥
القائم على الألعاب الإلكترونية	٪	١٦,٧٪	١١,٧٪	١٥,٠٪	٤١,٧٪	١٥,٠٪				
تقديم دورة تدريبية عن التعلم	ك	٨	٤	٩	٢٩	١٠	٣,٤٨٣	١,٢٤١	كبيرة	٣
القائم على الألعاب الإلكترونية	٪	١٣,٣٪	٦,٧٪	١٥,٠٪	٤٨,٣٪	١٦,٧٪				
المهارة المعرفية الكافية لاستخدام	ك	١٠	٦	١٢	٢٦	٦	٣,٢٠٠	١,٢٥٩	متوسطة	٦
الألعاب الإلكترونية في التدريس	٪	١٦,٧٪	١٠,٠٪	٢٠,٠٪	٤٣,٣٪	١٠,٠٪				
القدرة على توظيف الألعاب	ك	٨	٨	٦	٢٨	١٠	٣,٤٠٠	١,٢٩١	متوسطة	٤
الإلكترونية في تعليم الطلاب	٪	١٣,٣٪	١٣,٣٪	١٠,٠٪	٤٦,٧٪	١٦,٧٪				
المتـــــوســـــط العـــــام للمحـــــور							٣,٣٠٨	٠,٧٥٩	متوسطة	

يتضح من الجدول رقم (٨) ما يلي:

يتضمن المحور الخاص بالكفايات المهنية التكنولوجية لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية ١٠ عبارات، جاءت استجابات أفراد العينة على جميع العبارات بدرجة متوسطة فيما عدا العبارات (١٣ – ١٤ – ١٨)؛ حيث كانت درجة الاستجابة عليها كبيرة، وكانت استجابات العينة على المحور بشكل عام بدرجة متوسطة؛ حيث كان المتوسط العام لعبارات المحور (٣,٣٠٨).

ويمكن ترتيب الاحتياجات المهنية التكنولوجية لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في ضوء المتوسط الحسابي على النحو التالي:

- حضور دورات تدريبية عن تصميم الألعاب الإلكترونية واستخداماتها.
- القدرة على استخدام الألعاب الإلكترونية الجاهزة في تدريسي.
- تقديم دورة تدريبية عن التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية.
- القدرة على توظيف الألعاب الإلكترونية في تعليم الطلاب.
- المعرفة الكافية حول استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية.
- المهارة المعرفية الكافية لاستخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس.
- تصميم الألعاب الإلكترونية عن طريق تطبيقات الأجهزة الذكية.
- الخبرة التكنولوجية الكافية لاستخدام هذا النوع من التعلم في التدريس.
- تصميم الدروس باستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية.
- القدرة على تصميم بعض الألعاب الإلكترونية واستخدامها في التدريس.

ويتضح من نتائج الجدول رقم (٨) والمتعلقة بالكفايات المهنية التكنولوجية لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية أن وجود اختلاف بين المعلمين في تحديد الاحتياجات والكفايات المهنية المطلوبة لاستخدام هذا النوع من التعلم في المدارس الابتدائية بمنطقة جازان يرجع إلى وجود ضعف في تأهيلهم من الناحية التقنية في برامج إعدادهم كمعلمين حيث أن الخطط الدراسية القديمة لم تكن تركز على تقنيات التعليم بمفهومه الحديث علاوةً على التطور الملحوظ الذي شهدته تقنيات المعلومات والاتصالات والتحول لبعض نظريات التعلم القديمة لمواكبة هذا التطور. وهذا يتوافق مع نتائج دراسة (Hwang et al., 2015)، ودراسة (بوشلالق، ٢٠١٩)، ودراسة (Wu, 2015)، ودراسة Egenfeldt-Nielsen (2015)، ودراسة (Evans et al., 2015)، والتي أشارت إلى أن متطلبات القرن الحادي والعشرين وما

ينشده أي مجتمع من تطور ورُقي وما يحويه من تنوع وتفرد بين أبنائه ومواطنيه، يدفع المعلمون والتربويون باختلاف تخصصاتهم ومجالاتهم إلى تعديل ممارساتهم التربوية والتعليمية والتدريسية من خلال توفير وتصميم بيئات تعلم تساعد على تلبية احتياجات ورغبات وتطلعات الطلاب في مختلف المراحل التعليمية، وكذلك لمواجهة الفروق الفردية القائمة بينهم، علاوة على مواكبة النهضة والثورة التكنولوجية التي يعيشها العالم اليوم.

النتائج المرتبطة بالسؤال الثالث ونصه "ما معوقات استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في المواقف التعليمية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان؟"

جدول (٩) : استجابات أفراد العينة على عبارات المحور الثالث

والمتعلق بـ" معوقات استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية"

العبارة		الاستجابات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
		غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة				
لا توجد حوافز من إدارات المدارس لاستخدام هذا النوع من التعلم	ك	٧	١	٢	٢٠	٣٠	٤,٠٨٣	١,٢٩٢	كبيرة	٥
	٪	١١,٧٪	١,٧٪	٣,٣٪	٣٣,٣٪	٥٠,٠٪				
لا يوجد في المدارس معامل حاسب آلي كافية ومجهزة	ك	٢	٣		٢٢	٣٣	٤,٣٥٠	٠,٩٧١	كبيرة جدا	٣
	٪	٣,٣٪	٥,٠٪		٣٦,٧٪	٥٥,٠٪				
هذا النوع من التعلم لا يناسب الأعداد الكبيرة من الطلاب في الصف الواحد	ك	٦	١٢	٢	١٤	٢٦	٣,٧٠٠	١,٤٥٣	كبيرة	٨
	٪	١٠,٠٪	٢٠,٠٪	٣,٣٪	٢٣,٣٪	٤٣,٣٪				
إدارات المدارس لا تشجع على تبني هذا النوع من التعلم	ك	٧	٦	٩	٢١	١٧	٣,٥٨٣	١,٣١٨	كبيرة	٩
	٪	١١,٧٪	١٠,٠٪	١٥,٠٪	٣٥,٠٪	٢٨,٣٪				
عدم امتلاك المعلم لمهارات التعامل مع الأجهزة الذكية	ك	١١	٩	٨	٢٧	٥	٣,١٠٠	١,٢٩٧	كبيرة	١٠
	٪	١٨,٣٪	١٥,٠٪	١٣,٣٪	٤٥,٠٪	٨,٣٪				
زيادة كلفة تصميم الألعاب الإلكترونية التعليمية	ك	٤	٢	٨	٣٣	١٣	٣,٨١٦	١,٠٣٣	كبيرة	٦
	٪	٦,٧٪	٣,٣٪	١٣,٣٪	٥٥,٠٪	٢١,٧٪				
لا يوجد في المدارس أجهزة ذكية متنقلة تدعم تطبيقات الألعاب الإلكترونية	ك	٢	٢	١	٢٠	٣٥	٤,٤٠٠	٠,٩٤٢	كبيرة جدا	١
	٪	٣,٣٪	٣,٣٪	١,٧٪	٣٣,٣٪	٥٨,٣٪				
لا تتوفر خدمة الإنترنت في القاعات الدراسية بالمدارس	ك	٤			٢٢	٣٤	٤,٣٦٦	١,٠٢٤	كبيرة جدا	٢
	٪	٦,٧٪			٣٦,٧٪	٥٦,٧٪				
استخدام هذا النوع من التعلم لا يتناسب مع الوقت المحدد للحصص	ك	٦	٧	٤	٢١	٢٢	٣,٧٦٦	١,٣٣٢	كبيرة	٧
	٪	١٠,٠٪	١١,٧٪	٦,٧٪	٣٥,٠٪	٣٦,٧٪				
لا يوجد امتيازات لمن يستخدم هذا النوع من التعلم	ك	٣		٢	٢٧	٢٨	٤,٢٨٣	٠,٩٤٠	كبيرة جدا	٤
	٪	٥,٠٪		٣,٣٪	٤٥,٠٪	٤٦,٧٪				
المتوسط العام للمحور							٣,٩٤٥	٠,٩٨٩	كبيرة	

يتضح من الجدول رقم (٩) ما يلي:

يتضمن المحور الخاص بمعوقات استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية ١٠ عبارات تراوحت درجة استجابات أفراد العينة على عبارات هذا المحور ما بين كبيرة جد وكبيرة، وكانت درجة الموافقة على المحور بشكل عام بدرجة كبيرة؛ حيث كان المتوسط العام لعبارات المحور (٣,٩٤٥)، وهذا معناه وجود العديد من المعوقات التي تحول دون استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية.

ويمكن ترتيب معوقات استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في ضوء المتوسط الحسابي على النحو التالي:

- لا يوجد في المدارس أجهزة ذكية متنقلة تدعم تطبيقات الألعاب الإلكترونية.
- لا تتوفر خدمة الإنترنت في القاعات الدراسية بالمدارس.
- لا يوجد في المدارس معامل حاسب آلي كافية ومجهزة.
- لا يوجد امتيازات لمن يستخدم هذا النوع من التعلم.
- لا توجد حوافز من إدارات المدارس لاستخدام هذا النوع من التعلم.
- زيادة كلفة تصميم الألعاب الإلكترونية التعليمية.
- استخدام هذا النوع من التعلم لا يتناسب مع الوقت المحدد للحصص.
- هذا النوع من التعلم لا يناسب الأعداد الكبيرة من الطلاب في الصف الواحد.
- إدارات المدارس لا تشجع على تبني هذا النوع من التعلم.
- عدم امتلاك المعلم لمهارات التعامل مع الأجهزة الذكية.

ويتضح من نتائج الجدول رقم (٩) وجود مجموعة من المعوقات التي تحول دون استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في المواقف التعليمية وذلك من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان. وهذا يتوافق مع نتائج دراسة (Wu,2015) التي حددت مجموعة من العوائق التي تعوق استخدام المعلمين للألعاب في التدريس وهي: عدم وجود تطابق وتوافق بين التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية والمناهج الموحدة المعيارية، وجهات النظر السلبية للإدارة وأولياء الأمور، ونقص الدعم التكنولوجي والإعداد في برامج إعداد المعلمين والدعم المهني، قصر أوقات الحصص الدراسية، والجودة المنخفضة للألعاب الرقمية التعليمية.

إن حصر هذه المعوقات من قبل الممارسين في الميدان التعليمي في جميع مدارس قطاعات التعليم بمنطقة جازان سيؤدي إلى إتاحة الفرصة للمعلمين لتبني هذا النوع من التعلم مستقبلاً، حيث أن المسؤولية مشتركة لتوفير بيئة مناسبة لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية بين القيادات التعليمية والمعلمون أنفسهم، إذ لن يكون هنالك فائدة تُذكر عند توفر البنية التحتية المناسبة في ظل عدم وجود معلمين على درجة عالية من الكفاءة ولديهم الرغبة في مواكبة التطور في مجال التعليم.

النتائج المرتبطة بالسؤال الرابع ونصه "ما مدى استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في المواقف التعليمية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان؟"

جدول (١٠) : استجابات أفراد العينة على عبارات المحور الرابع والمتعلق بـ" مدى استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية"

العبارة		الاستجابات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
		غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة				
يعتبر هذا النوع من التعلم أكثر شيوعاً في العصر الحالي	ك	١٤	١٠	٧	٢٣	٦	٢,٩٥٠	١,٣٨٣	متوسطة	٦
	٪	٢٣,٣٪	١٦,٧٪	١١,٧٪	٣٨,٣٪	١٠,٠٪				
هذا النوع من التعلم يناسب الفئة العمرية لطلاب المرحلة الابتدائية	ك	٨	٤	٥	٢٨	١٥	٣,٦٣٣	١,٣٠١	كبيرة	٢
	٪	١٣,٣٪	٦,٧٪	٨,٣٪	٤٦,٧٪	٢٥,٠٪				
لم أسمع بهذا النوع من التعلم من قبل	ك	٢٠	٢٠	٩	٩	٢	٢,٢١٦	١,١٦٥	ضعيفة	١٠
	٪	٣٣,٣٪	٣٣,٣٪	١٥,٠٪	١٥,٠٪	٣,٣٪				
تجربتي مع التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية لم تكن موفقة	ك	١٢	١٦	١٦	١٠	٦	٢,٧٠٠	١,٢٥٢	متوسطة	٩
	٪	٢٠,٠٪	٢٦,٧٪	٢٦,٧٪	١٦,٧٪	١٠,٠٪				
هذا النوع من التعلم مناسب لجميع المقررات الدراسية	ك	١٠	٢٢	٦	١٨	٤	٢,٧٣٣	١,٢٤٦	متوسطة	٨
	٪	١٦,٧٪	٣٦,٧٪	١٠,٠٪	٣٠,٠٪	٦,٧٪				
سبق وأن استخدمت هذا النوع من التعلم مع طلاب المرحلة الابتدائية	ك	٦	١٤	٤	٣٢	٤	٣,٢٣٣	١,١٨٤	متوسطة	٣
	٪	١٠,٠٪	٢٣,٣٪	٦,٧٪	٥٣,٣٪	٦,٧٪				
من السهولة استخدام هذا النوع من التعلم	ك	٦	١٩	٦	٢٤	٥	٣,٠٥٠	١,٢١٣	متوسطة	٥
	٪	١٠,٠٪	٣١,٧٪	١٠,٠٪	٤٠,٠٪	٨,٣٪				
تشجع وزارة التعليم على استخدام هذا النوع من التعلم	ك	١٢	١٨	٧	١٨	٥	٢,٧٦٦	١,٣٠٦	متوسطة	٧
	٪	٢٠,٠٪	٣٠,٠٪	١١,٧٪	٣٠,٠٪	٨,٣٪				
المعلمون الجدد أكثر استخداماً لهذا النوع من التعلم	ك	٦	٦	٢٥	١٩	٤	٣,١٥٠	١,٠٣٨	متوسطة	٤
	٪	١٠,٠٪	١٠,٠٪	٤١,٧٪	٣١,٧٪	٦,٧٪				
أرغب في استخدام هذا النوع من التعلم في التدريس	ك	٦	٢	١١	١٨	٢٣	٣,٨٣٣	١,٢٦٤	كبيرة	١
	٪	١٠,٠٪	٣,٣٪	١٨,٣٪	٣٠,٠٪	٣٨,٣٪				
المتوسط العام للمحور							٣,٠٢٦	٠,٨٧٦	متوسطة	

يتضح من الجدول رقم (١٠) ما يلي:

جاءت استجابات أفراد العينة على عبارات المحور المتعلق بمدى استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للتعلم القائم على الألعاب الالكترونية ما بين متوسطة وكبيرة، وكانت درجة الموافقة على المحور بشكل عام متوسطة؛ حيث كان المتوسط العام لعبارات المحور ٣,٠٢٦؛ مما يشير إلى أن استخدام المعلمين لهذا النوع من التعلم بدرجة متوسطة، ويمكن ترتيب عبارات المحور في ضوء المتوسط الحسابي على النحو التالي:

- أرغب في استخدام هذا النوع من التعلم في التدريس.
- هذا النوع من التعلم يناسب الفئة العمرية لطلاب المرحلة الابتدائية.
- سبق وأن استخدمت هذا النوع من التعلم مع طلاب المرحلة الابتدائية.
- المعلمون الجدد أكثر استخداماً لهذا النوع من التعلم.
- من السهولة استخدام هذا النوع من التعلم.
- يعتبر هذا النوع من التعلم أكثر شيوعاً في العصر الحالي.
- تشجع وزارة التعليم على استخدام هذا النوع من التعلم.
- هذا النوع من التعلم مناسب لجميع المقررات الدراسية.
- تجربتي مع التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية لم تكن موفقة.
- لم أسمع بهذا النوع من التعلم من قبل.

ويتضح من نتائج الجدول رقم (١٠) والمتعلق بمدى استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية أن معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان لديهم الرغبة في استخدام هذا النوع من التعلم بدرجة متوسطة. وهذا يتفق مع دراسة دراسة (محمد، ٢٠١٩)، ودراسة (Lee & Hao, 2015) والتي أكدت على أن استخدام وتوظيف الألعاب الإلكترونية من خلال الأجهزة الذكية في المواقف التعليمية المختلفة بغرض تحقيق الأهداف التدريسية الموضوعة وجذب انتباه المتعلمين وتطوير أنماط تفكيرهم وإيجاد بيئة مدرسية ثرية ومحفزة للتعلم يعد نوع من التعلم يتمركز حول المتعلّم، ويتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية. كذلك فإن دراسة (Marklund & Taylor,2016) تبين أهمية الاعتماد بصورة كبيرة على التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية كونه شكل من أشكال التعلم المتمركز حول الطالب نفسه وهذا يدل على أنه مناسب لجميع المراحل الدراسية.

إن وجود رغبة بدرجة متوسطة لدى معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يُعزى إلى وجود تفاوت في درجة استعدادهم لتبني هذا النوع من التعليم، ويُعتبر هذا أمر مطابق للواقع حيث أن معظم المعلمين لديهم الرغبة في استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية ولكنهم يواجهون في بعض الأحيان بعض المعوقات التي تؤثر سلباً على اتجاهاتهم نحو هذا النوع من التعلم. بينما في المقابل نجد مجموعة من المعلمين لديهم رغبة واضحة لاستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية والمحاولة للتغلب على المعوقات المادية والمعنوية. وهذا يتفق مع دراسة Bourgonjon et al., (2013) والتي أشارت إلى تقبل معلمو المرحلة المتوسطة للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، حيث وجدوا أن تبني وفاعلية التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية تعتمد إلى حد كبير على تقبل المعلمين باعتبارهم عناصر التغيير الحقيقي في العملية التعليمة، ولذلك فإنه من الضروري فهم تصورات المعلمين ومعتقداتهم التي تقوم عليها عمليات صنع القرار.

ثانياً: النتائج المرتبطة بفروض الدراسة

النتائج المرتبطة بالفرض الأول ونصه " لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية ترجع لاختلاف الجنس."

لمعرفة الفرق في استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في ضوء متغير الجنس (ذكور – إناث) تم استخدام اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين، والجدول رقم (١١) يوضح ذلك.

جدول (١١) : قيمة (ت) لمعرفة الفرق بين الذكور والإناث في استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية

المجموعات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
ذكـــور	٣٠	٢٩,٦٠٠	٥,٦٦٧	٠,٧١٢	٠,٠٥
انـــاث	٣٠	٣٠,٩٣٣	٨,٥٤٩		

يتضح من الجدول رقم (١١) أن قيمة (ت) لمعرفة الفرق بين الذكور والإناث في استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية بلغت (٠,٧١٢) وهي قيمة غير دالة إحصائيا؛ مما يشير إلى عدم وجود فرق دال إحصائيا في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للتعلم القائم على الألعاب الالكترونية يرجع إلى متغير النوع، وبذلك يتم قبول الفرض الصفري.

النتائج المرتبطة بالفرض الثاني ونصه "لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (α≤٠,٠٥) في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية ترجع لاختلاف المؤهل الدراسي."

لمعرفة الفرق في استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في ضوء متغير المؤهل الدراسي (بكالوريوس – دبلوم فما فوق) تم استخدام اختبار مان ويتني وهو الأسلوب اللابارمتري المناظر لاختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين وذلك لعدم تقارب حجم المجموعتين، والجدول رقم (١٢) يوضح ذلك.

جدول (١٢) : قيمة (U) لمعرفة الفرق في استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في ضوء متغير المؤهل الدراسي

المجموعات	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة "U"	مستوى الدلالة
بكالوريوس	٥٣	٢٩,٨٩	١٥٨٤,٠٠	١٥٣,٠٠	٠,٠٥
دبلوم فما فوق	٧	٣٥,١٤	٢٤٦,٠٠		

يتضح من الجدول رقم (١٢) أن قيمة (U) لمعرفة الفرق في استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في ضوء متغير المؤهل الدراسي بلغت (١٥٣) وهي قيمة غير دالة إحصائياً؛ مما يشير إلى عدم وجود فرق دال إحصائياً في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يرجع إلى متغير المؤهل الدراسي، وبذلك يتم قبول الفرض الصفري.

النتائج المرتبطة بالفرض الثالث ونصه "لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (α≤٠,٠٥) في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية ترجع لاختلاف التخصص."

لمعرفة الفرق في استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في ضوء متغير التخصص (علمي – أدبي) تم استخدام اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين، والجدول رقم (١٣) يوضح ذلك.

جدول (١٣) : قيمة (ت) لمعرفة الفرق في استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في ضوء متغير التخصص

المجموعات	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة
علمي	٣١	٢٩,٨٧١	٥,٩٩٨	٠,٤٣٦	٠,٠٥
أدبي	٢٩	٣٠,٦٨٩	٨,٤٢٦		

يتضح من الجدول رقم (١٣) أن قيمة (ت) لمعرفة الفرق في استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في ضوء متغير التخصص (علمي – أدبي) بلغت (٠,٤٣٦) وهي قيمة

غير دالة إحصائياً؛ مما يشير إلى عدم وجود فرق دال إحصائياً في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يرجع إلى متغير التخصص، وبذلك يتم قبول الفرض الصفري.

النتائج المرتبطة بالفرض الرابع ونصه " لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (α≤٠,٠٥) في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية ترجع لاختلاف سنوات الخبرة التدريسية."

لمعرفة الفرق في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للتعلم القائم على الألعاب الالكترونية في ضوء متغير عدد سنوات الخبرة التدريسية تم استخدام تحليل التباين أحادي الاتجاه، والجدول رقم (١٤) يوضح ذلك.

جدول (١٤) : قيمة (ف) لمعرفة الفرق في استخدام التعلم القائم على الألعاب الالكترونية في ضوء متغير عدد سنوات الخبرة التدريسية

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف"	مستوى الدلالة
بين المجموعات	٤٧,٩٢٥	٣	١٥,٩٧٥	٠,٢٩٥	٠,٠٥
داخل المجموعات	٣٠٢٩,٨٠٨	٥٦	٥٤,١٠٤		
المجمـــــوع	٣٠٧٧,٧٣٣	٥٩			

يتضح من الجدول رقم (١٤) أن قيمة (ف) لمعرفة الفرق في استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في ضوء متغير عدد سنوات الخبرة التدريسية بلغت (٠,٢٩٥) وهي قيمة غير دالة إحصائياً؛ مما يشير إلى عدم وجود فرق دال إحصائياً في استخدام المعلمين للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يرجع إلى متغير عدد سنوات الخبرة التدريسية، وبذلك يكون قد تحقق الفرض الصفري.

ومن خلال نتائج الجداول (١١)، (١٢)، (١٣)، و(١٤) فإنه يتضح أنها تتفق مع نتائج بعض الدراسات السابقة التي تناولت بعض هذه المتغيرات أو جميعها، ومن أبرز هذه الدراسات دراسة (Wu,2015) حيث قام بدراسة خبرات المعلمين، واتجاهاتهم، وكفاءتهم ومعوقات استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية. وقد شارك في هذه الدراسة معلمون من مختلف المؤهلات والتخصصات ومستويات الخبرة التدريسية والتي شملت المعلمون قبل الخدمة، المعلمون المبتدئون، والمعلمون ذوو الخبرة التدريسية الكبيرة. وجاءت النتائج في مجملها لتؤكد

على تمتع المعلمين باتجاهات ايجابية نحو هذا النمط من التعلم إلا أن أكثر المعوقات التي تواجههم كانت عدم التوافق بين فلسفة التدريس لدى المعلمين بغض النظر عن تخصصهم وجنسهم ونوع اللعبة المفضلة لدى الطلاب. وتعتبر هذه النتائج متوافقة إلى حد كبير مع ما نشهده حالياً من تطور هائل في تقنيات المعلومات والاتصالات، حيث أصبحت التكنولوجيا جزء من الحياة اليومية لجميع الفئات العمرية مهما كان جنس المستخدم لها. وفي المجال التعليمي نجد أن الخبرة التدريسية وكذلك التخصص والمؤهل الدراسي لم تعد ذات أثر على استخدام التكنولوجيا حيث أن الجيل الجديد من التقنيات الرقمية قائمة على مبدأ تسهيل استخدام التقنية وملاءمتها لجميع المستخدمين وهو مجال تنافس بين الشركات العالمية في هذا المجال. والمعلمون في منطقة جازان يستخدمون التقنية باختلاف أعمارهم وجنسهم وتخصصاتهم وخبراتهم التدريسية بناءً على ما كشفت عنه نتائج هذه الدراسة وعليه كانت جميع فرضيات الدراسة غير دالة إحصائياً كونها تتوافق مع الواقع ومع نتائج الدراسة الحالية.

توصيات ومقترحات الدراسة:

مما سبق يتضح أن المعلمين عليهم دور أساسي في تطوير العملية التعليمية ومواكبة جيل المتعلمين في العصر الحالي وعليهم اتقان مهارات القرن الحادي والعشرين وإدراك متطلباته بما ينعكس أثره إيجاباً على التعليم. فالتعليم لم يُعد يُقدم بطريقة واحدة تقليدية بل أصبح معتمداً على مجموعة من الاستراتيجيات الحديثة القائمة على دمج التقنيات في التعليم. كما أن دور المعلم طرأ عليه تغيير كبيراً نظراً للتحول في نظريات التعلم لمواكبة التطور الحاصل في تقنيات المعلومات والاتصالات وعليه أصبح إتقان المعلم للمهارات المعلوماتية والتعامل مع المستحدثات التكنولوجية متطلباً أساسياً من متطلبات برامج إعداده وتدريبه، وبالتالي تغيرت أدواره وأصبح التعليم يُقدم في بيئات رقمية متعددة عبر وسائط مختلفة سواء كان ذلك بشكل متزامن أو غير متزامن. ويعد التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية أحد أبرز الاتجاهات الحديثة في التعليم الإلكتروني وشكل من أشكاله المتعددة. وعليه، فإنه وفي ضوء الدراسة الحالية ونتائجها أوصي بما يلي:

١- إنتاج برمجيات تعليمية تشتمل على عناصر الجذب والإثارة والتشويق المتضمنة في الألعاب الإلكترونية شائعة الانتشار وذلك من خلال وضع حوافز للمعلمين لتشجيعهم على إنتاج ألعاب إلكترونية تعليمية وفق أسس ومعايير معتمدة من ذوي الاختصاص تتوافق مع المقررات التي يقومون بتدريسها.

٢- تضمين الألعاب الإلكترونية التعليمية المناسبة في المناهج الدراسية بمختلف المراحل التعليمية وتقديم الدعم الفني اللازم للمعلمين لتبني منهج التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية.

٣- إعداد البرامج والخطط الخاصة بإعداد المعلمين في كليات التربية بما يضمن إشراك أقسام تقنيات التعليم والمناهج وطرق التدريس لتضمين مفهوم التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في المقررات الدراسية المقدمة للطلاب المعلمين قبل الخدمة، وكذلك في مقررات جميع الأقسام التربوية في مرحلة الدراسات العليا.

٤- تشجيع طلاب الدراسات العليا في أقسام تقنيات التعليم والمناهج وطرق التدريس على تبني منهجية التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في الأطروحات العلمية والمشاريع البحثية ومعالجة هذا الموضوع من وجهات نظر مختلفة.

٥- تقديم برامج تدريبية تطويرية عن متطلبات مهارات القرن الواحد والعشرين لكافة معلمي المراحل التعليمية المختلفة والطلاب بما يضمن الحصول على نواتج تعلم متميزة كون استخدام الألعاب الإلكترونية يرتبط بشكل وثيق بالكثير من المهارات مثل التعاون والابتكار والإنتاج والتصميم.

٦- إنشاء مركز متخصص في وزارة التعليم لنشر وتبني التقنيات التعليمية الحديثة بما فيها الألعاب التعليمية الإلكترونية يتولى تدريب المتعلمين على استخدام التقنيات في التدريس إضافةً إلى التنسيق مع إدارات التعليم لتقديم الاستشارة المناسبة حول تجهيز البُنى التحتية اللازمة في المدارس.

٧- توفير البُنى التحتية اللازمة لتبني واستخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية في المدراس والجامعات.

٨- عقد ملتقيات وورش عمل في إدارات التعليم والمدارس بهدف توعية أولياء الأمور والمعلمين بأهمية التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية وتبصيرهم بكيفية تبنيها في مواقف التعليم المختلفة وانعكاسات ذلك على تعلم الطلاب.

٩- إجراء دراسة مماثلة على عينة أخرى في مرحلة دراسية أخرى ومقارنة نتائجها بنتائج الدراسة الحالية للتعرف على واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر الطلاب.

١٠- إجراء دراسة للتعرف على مدى تأثير التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية على زيادة مستوى تحصيل الطلاب ودافعيتهم نحو التعلم.

قـــائمـــة المـــراجـــع

أولاً: المراجع العربية:

١- أكرم، حبة بنت أحمد (٢٠١٦). أثر استخدام برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التلاوة لدى تلميذات صعوبات التعلم بالصف السادس الابتدائي بجدة. مجلة العلوم التربوية بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، ٥، ٩٥ -١١٧.

٢- بوشلالق، نـــادية (٢٠١٩). التعلم القائم على الألعاب التربوية الإلكترونية. مجلة اتحاد الجامعات العربية، ٣٩ (١)، ٢٨١-٢٩٢.

٣- الحربي، عبيد (٢٠١٠). فاعلية الألعاب الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات. رسالة دكتوراه، كلية التربية، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.

٤- حسنين، فاطمة سيد أحمد؛ فرجون، خالد محمد وإبراهيم، انشراح عبدالعزيز (٢٠١٨). نموذج تصميم تعليمي مقترح قائم على معايير تصميم نظم هيكلة اللعب في التطبيقات التعليمية الإلكترونية. المجلة المصرية للمعلومات، ٢٦، ٢٥-٣٧.

٥- حميد، ولاء (٢٠١٤). أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلاميذ الصف الأساسي، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة دمشق، سوريا.

٦- الذيابات، بلال محمد (٢٠١٩). تصورات المعلمين في لواء الرمثا في المملكة الأردنية الهاشمية حول واقع استخدام مسرحة المناهج. مجلة دراسات العلوم التربوية، ٤٦، ٦٦٣-٦٤٨.

٧- الرحيل، دعاء؛ الشناق، مأمون وجوارنة، طارق (٢٠٢٠). فاعلية التعلم المدمج القائم **على** الألعاب الإلكترونية في تحسين التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، ٢٨ (١)، ٥٧٣-٥٨٨.

٨- الشحروري، مها حسني (٢٠٠٨). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها. (١)، عمان: دار المسيرة للطباعة والنشر والتوزيع.

٩- صابر، نيان نامق (٢٠١٩). انعكاسات استخدام الألعاب الالكترونية على النمو في مرحلة الطفولة المبكرة. مجلة العلوم الإنسانية بجامعة تكريت، ٢٦ (١١)، ٥٣٥-٥٥٥.

١٠- صوالحة، محمد احمد (٢٠٠٤). علم نفس اللعب. عمان: دار المسيرة للطباعة والنشر والتوزيع.

١١- عبدالفتاح، هدى عبدالحميد (٢٠١٠). فعالية برنامج قائم على الألعاب الكمبيوترية في تنمية المهارات الحياتية والدافع للإنجاز لدى التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم. المجلة المصرية للتربية العملية، ١٣ (٤)، ٧٣-١٢٢.

١٢- العناني، حنان عبدالحميد (٢٠١٤). اللعب عند الأطفال: الأسس النظرية والتطبيقية. عمان: دار المسيرة للطباعة والنشر والتوزيع.

١٣- الغــزو، إيمان (٢٠٠٤). دمج التقنيات في التعليم "إعداد المعلم تقنيًا للألفية الثالثة". دبي: دار القلم للنشر.

١٤- قويدر، مريم (٢٠١١). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال "دراسة وصفية تحليلية على عينة من الأطفال بالجزائر العاصمة". رسالة ماجستير، كلية علوم الإعلام والاتصال، الجزائر.

١٥- محمد، إيمان زكي موسى (٢٠١٩). أثر التفاعل بين نمط محفزات الألعاب الرقمية (الشارات –لوحات المتصدرين) والأسلوب المعرفي (المخاطر –الحذر) على تنمية قواعد تكوين الصورة الرقمية ودافعية التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. مجلة دراسات وبحوث تكنولوجيا التربية، ٣٨، ١٣٧-٢٦٠.

١٦- مدكور، أيمن (٢٠١٥) فاعلية نمط التعلم التعاوني المدمج القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل والاتجاه نحوه لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية بمقرر العلوم . مجلة كلية التربية-جامعة المنوفية، ٣٠ (٣)، ١٥٣-٢٦٣.

١٧- مشري، أميرة (٢٠١٧). أثر الألعاب الالكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري. رسالة ماجستير، جامعة العربي بن مهيدي أم البواقي، الجزائر.

١٨- الهويدي، زيد (٢٠١٢). الألعاب التربوية: استراتيجية لتنمية التفكير. (٣)، العين: دار الكتاب الجامعي للنشر والتوزيع.

ثانياً: المــــراجـــع الأجنبيـــة:

19- Bourgonjon, J., De Grove, F., De Smet, C., Van Looy, J., Soetaert, R., & Valcke, M. (2013). Acceptance of game-based learning by secondary school teachers. *Computers & Education*, 67, 21-35.

20- Bourgonjon, J., Valcke, M., Soetaert, R., De Wever, B., & Schellens, T. (2011). Parental acceptance of digital game-based learning. *Computers & Education*, 57(1), 1434-1444.

21- Cooper, L. (2018). Digital game-based learning and the mathematics achievement of gifted learners. A Dissertation Presented in Partial ulfillment Of the Requirements for the Degree Doctor of Education, Liberty University, Lynchburg, VA.

22- Dindar, M. (2018). An empirical study on gender, video game play, academic success and complex problem solving skills. *Computers & Education*, 125, 39–52.

23- Egenfeldt-Nielsen, S. (2005). Beyond edutainment: Exploring the educational potential of computer games. Lulu.com.

24- Erhel, S., & Jamet, E. (2013). Digital game-based learning: Impact of instructions and feedback on motivation and learning effectiveness. *Computers & education*, 67, 156-167.

25- Evans, M. A., Nino, M., Deater-deckard, K., & Chang, M. (2015). School-wide adoption of a mathematics learning game in a middle school setting: Using the TPACK framework to analyze effects on practice. *The Asia - Pacific Education Researcher*, 24 (3), 495-504.

26- Ferguson, T. (2014). Mathematics Achievement with digital games-based learning in high school algebra 1 classes. A Dissertation Presented in Partial Fulfillment Of the Requirements for the Degree Doctor of Education Liberty University.

27- Frederick, P. (2009). Using Digital Game-Based Learning to Support Vocabulary Instruction for Developmental Reading Students. A dissertation submitted in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy in Computer Technology for Education Graduate School of Computer and Information Sciences Nova Southeastern University.

28- Gros, B. (2007). Digital Games in Education: The Design of game-based learning. *Journal of Research on Technology in Education*, 40(1), 23-38.

29- Hayes, E., & Ohrnberger, M. (2013). The Gamer Generation Teaches School: The Gaming Practices and Attitudes towards Technology of Pre-Service Teachers. *Journal of Technology and Teacher Education*, 21(2), 154-177.

30- Hwang, G. J., Chiu, L.-Y., & Chen, C.-H. (2015). A contextual game-based learning approach to improving students' inquiry-based learning performance in social studies courses. *Computers & Education*, 81, 13–25.

31- Johnson, L.; Adams, S.; Cummins, M.; Estrada, V.; Freeman, A. & Ludgate, H. (2013). The NMC Horizon Report: 2013 Higher Education Edition.

32- Kirriemuir, J. & McFarlane, A, (2003). Use of Computer and Video Games in the Classroom. Conference: Digital Games Research Conference 2003, 4-6 November 2003, University of Utrecht, The Netherlands.

33- Lee, L. & Hao, K. (2015). Designing and evaluating digital game-based learning with ARCS motivation model. International *Journal of Technology and Human Interaction*, 11(2), 80-95.

34- Leonard, M., & Tracy, M. (1993). Using Games to Meet the Standards for Middle School Students. *Arithmetic Teacher*, 40 (9), 499-503.

35- Marklund, B. B., and Taylor, A. (2016). Educational games in practice: The challenges involved in conducting a game-based curriculum. *The Electronic Journal of e-Learning*, 14 (2), 122-121.

36- Michael, D. & Chen, S. (2006). Serious games: Games that educate, train, and inform. Boston, MA: Thomson Course Technology.

37- Millstone, J. (2012). National survey and video case studies: Teacher attitudes about digital games in the classroom. New York, NY: Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop in collaboration with BrainPOP®. ttp://www.joanganzcoont/1.pdf.

38- Prensky, M. (2001). "Digital Game-Based Learning", McGraw-Hill: New York.

39- Roodt, S., & Saunders, B. (2017). DIGITAL GAME-BASED LEARNING FOR THE NET GENERATION: PERCEPTIONS OF UNIVERSITY STUDENTS. 10.21125/edulearn.2017.0415.

40- Squire, K. (2011). Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age. Technology, Education--Connections (the TEC Series). Teachers College Press. 1234 Amsterdam Avenue, New York, NY 10027.

41- Sung H. Y., & Hwang, G. J. (2013). A collaborative game-based learning approach to improving students' learning performance in science courses. *Computers & education*, 63, 43-51.

42- Williams, M.; Foulger, T. & Wetzel, K. (2009). Preparing preservice teachers for 21st century classrooms: Transforming attitudes and behaviors about innovative technology. *Journal of Technology and Teacher Education*, 17(3), 393-418.

43- Wu, M. L. (2015). Teachers experience, Attitudes, self-efficacy and perceived barriers to the use of Digital Games-Based Learning: A survey study through the lens of a typology of educational digital games. A dissertation Submitted to Michigan State University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Educational Psychology and Educational Technology - Doctor of Philosophy.

44- Yang, Y. (2015). Virtual CEOs: A blended approach to digital gaming for enhancing higher order thinking and academic achievement among vocational high school students. *Computers & Education*, 81, 281–295.

45- Zigo, S. (2016). Teachers' Perceptions of Digital Game Based Learning as a Pertinent Instructional Method. A dissertation submitted to the faculty of Wilmington University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor of Education in Innovation and Leadership. Wilmington University.