درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم ومعوقات استخدامها بمدينة حائل

Research Title: The degree of use of digital skills teachers of electronic games in education and obstacles to their use in the city of Hail

إعداد

بيان بنت عبد العزيز سليمان الكعيك

Bayan Abdulaziz Al-Kaik

قسم تقنيات التعليم- كلية التربية - جامعة حائل

د. منيرة عبد العزيز الشهيل

Dr. Munira Abdulaziz Al-Shuhail

أستاذ تقنيات التعليم المساعد - جامعة حائل

Doi: 10.21608/ejev.2025.420036

استلام البحث: ١٢ / ٢ / ٢٠٢٥

قبول النشـــــر: ١٠ / ٣ / ٢٠٢٥

الكعيك، بيان بنت عبد العزيز سليمان و الشهيل، منيرة عبد العزيز (٢٠٢٥). درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم ومعوقات استخدامها بمدينة حائل. ***المجلة العربية للتربية النوعية***، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٩(٣٦)، ١٩٩-٢٤٤.

https://ejev.journals.ekb.eg

درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم ومعوقات استخدامها بمدينة حائل

المستخلص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم ومعوقات استخدامها بمدينة حائل. تم استخدام المنهج الوصفي، وذلك لمناسبته لأهداف الدراسة. وقد تكونت عينة الدراسة من معلمات المهارات الرقمية بمدينة حائل والبالغ عددهن (١٩٦) معلمة، وجاءت نسبة عينة الدراسة من إجمالي مجتمع الدراسة البالغ عددهن(٤٠٠) معلمة، وتمثلت أداة الدراسة بالاستبانة، حيث تكونت الاستبانة في صورتها النهائية من(٣٤)عبارة قسمت إلى مجالين هما: درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل، ومعوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل. وقد كشفت الدراسة عن مجموعة من النتائج، وهي: أن درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل جاء بدرجة عالية جدًّا. بينما توصلت إلى أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات معلمات المهارات الرقمية في درجة استخدام الألعاب الإلكترونية، تعزى إلى متغيرات المؤهل العلمي وسنوات الخبرة المهنية، والمرحلة التعليمية.كما توصلت النتائج إلى أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات معلمات المهارات الرقمية في درجة استخدام الألعاب الإلكترونية، تعزى إلى متغير الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني، وتبين ابرز معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية هو قلة تقديم البرامج التدريبية التي تدرب المعلمات على استخدام الألعاب الإلكترونية وضعف الاتصال بالإنترنت في معامل الحاسب، توصي الباحثة زيادة البرامج التدريبية للمعلمات للتدريب على كيفية استخدام الألعاب الإلكترونية، والسعي نحو توفير بنية تحتية جيدة من أجل تحسين شبكة الإنترنت بمعامل الحاسب.

الكلمات المفتاحية: المهارات الرقمية، الألعاب الإلكترونية، معوقات الألعاب الرقمية.

Abstract:

The study aimed to identify the degree to which digital skills teachers use electronic games in education and the obstacles to their use in the city of Hail. The descriptive approach was used، due to its suitability to the objectives of the study. The study sample consisted of digital skills teachers in the city of Hail، who numbered (196) teachers. The proportion of the study

ISSN: 2537-0448 *eISSN: 2537-0456*

sample came from the total study population of (400) teachers. The study tool was the questionnaire، as the questionnaire in its final form consisted of (34) statements that were divided into two areas: The degree of use of digital skills teachers for electronic games in education in the city of Hail، and the obstacles to the use of digital skills teachers for electronic games in education in the city of Hail. The Pearson correlation coefficient was used to measure the validity of the tool، and the application of Cronbach's Alpha was used to measure the stability of the study tool، and the t-test was used to show differences in the study sample. The study revealed a set of results، namely: that the degree of use Digital skills teachers for electronic games in education in the city of Hail came in with a very high score. I also found that there are no statistically significant differences between the averages of digital skills teachers' responses in the degree of use of electronic games، due to the variables of academic qualification، years of professional experience، and educational stage. The results indicate that there are statistically significant differences between the averages of digital skills teachers' responses in the degree of use of electronic games، attributed to the variable of training courses in e-learning. As for the obstacles to digital skills teachers' use of electronic games in education، from their point of view، the degree was high.

Keywords: digital skills ، electronic games ، Digital gaming obstacles.

مقدمة:

يعيش العالم كله تطورًا سريعًا هائلًا ومتلاحقًا في مختلف مجالات الحياة، نتيجة لما انتجته الثورة التكنولوجية غير المسبوقة، أثرت على أسلوب حياتنا فأصبحت في عالمنا التقنية هي الأداة الفعالة للدول الساعية فكان لزامًا على مجتمعنا مواكبة هذه المعايير من خلال المؤسسات التعليمية، منحت تلك التطورات أدوات تكنولوجية هائلة من أوساط تلك المواد الدراسة، وتعتبر مادة المهارات الرقمية من

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

أكثر المواد اكتظاظًا بالمهارات والمعلومات، ويعد استخدام الألعاب الإلكترونية كأداة تعليمية موضوعًا مثيرًا للإهتمام.

في إطار التعلم الإلكتروني، شهد دور المعلم تحولًا جذريًا؛ حيث لم يعد يقتصر على التعليم التقليدي، بل أصبح يتطلب منه توظيف التكنولوجيا الحديثة في تصميم وتنفيذ وتقويم العملية التعليمية. هذا التحول يعني أن إعداد المعلم لاستخدام التقنيات الحديثة أصبح ضرورة علمية ومهنية، حيث بات استخدام الأجهزة الإلكترونية في تصميم وتنفيذ وتقويم التعليم أمرًا لا غنى عنه. ومع تسارع وتيرة التطورات التكنولوجية، أصبح من الضروري للمعلم أن يواكب هذه التغيرات السريعة، وأن يكون متمكنًا من الأدوات التكنولوجية الحديثة، كما يجب عليه السعي المستمر لاكتشاف كل ما هو جديد لجذب انتباه الطلاب. استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة والاستفادة من الإمكانيات المتاحة داخل المدرسة أصبحت أدوات أساسية في تحسين جودة العملية التعليمية. بفضل هذه الوسائل، يمكن للمعلم أن يقدم تجربة تعليمية مميزة تلبي احتياجات الطلاب في هذا العصر الرقمي المتسارع (مامكغ، ٢٠٢١).

وقد حظيت الألعاب الإلكترونية باهتمام متزايد من قبل الباحثين في مجال التعليم، حيث أشارت دراسة ابن صقر وعبد المقصود (٢٠١٩) الى أهمية توظيف واستخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية. وقد أظهرت الدراسة أن من أبرز إيجابيات هذه الألعاب من وجهة نظر المعلمين، أنها تضيف جواً من التشويق والإثارة والمتعة على عملية التعلم، كما انها تسهم في زيادة حافز الطلاب نحو التعلم.

وتلعب الألعاب الإلكترونية دوراً مهماً في بناء وتعزيز المهارات التعليمية الأساسية، وتشجع على تبادل ونشر المعرفة بين الطلاب حيث تعد هذه الألعاب أدوات تعليمية قوية لأنها تخلق بيئة تعليمية مميزة تمكن المتعلمين من تطوير مهارات معرفية ومهارية متعددة. تم تصميم الألعاب الإلكترونية بحيث تكون مليئة بالتحديات والمغامرات التي تتطلب من الطلاب استخدام مهارات استثنائية وقدرات عالية لحل المشكلات التي يواجهونها، خاصة تلك التي تتطلب تفكيراً عميقاً وتحليلاً منهجياً (أبو جربوع ،٢٠١٨).

وفي هذا السياق، أكدت دراسة خويطر (٢٠١٥) أن الألعاب الإلكترونية التعليمية أصبحت واحدة من الأدوات التكنولوجية الرائدة منذ بداية استخدام التكنولوجيا الحديثة في التعليم. ترجع أهمية هذه الألعاب إلى قدرتها على تحفيز المتعلمين وزيادة رغبتهم في التعلم، إلى جانب تأثيرها الإيجابي على تحصيلهم الأكاديمي. وقد كانت الألعاب الإلكترونية في الماضي تُعتبر بلا هدف أو معنى، فأصبحت اليوم أداة تعليمية فعالة ومهمة للغاية في تحفيز المتعلمين وتحسين تجربتهم التعليمية واكتساب المهارة لدى الطلبة من خلال خلق جو من المنافسة والمرح بينهم

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

كما تعد وسيلة استثنائية ومفيدة لجذب انتباه الطلبة وتقليل إجهادهم ومنحهم الفرصة للتواصل بشكل فعال فيما بينهم (Antonaci 2019، Klemke & Speech).

وتعد الألعاب الإلكترونية التعليمية من أهم الأدوات التي تساهم في تحقيق التعلم المتمركز حول المتعلم، وذلك بفضل خصائصها التي تعزز التحفيز وتدعم المتعلمين، مما يجعل عملية التعلم أكثر سهولة ومتعة (Przybylski & Mishkin, 2016).

وأشارت الشحروري (٢٠٠٨) أن الأطفال برعوا في دخول التكنولوجيا الرقمية من خلال الألعاب الإلكترونية، الأمر الذي سهل على المتعلمين التفاعل مع التكنولوجيا، واستحواذهم على المهارات الرقمية. وشهدت الألعاب التعليمية تطورات تاريخية مهمة في المجال التعليمي، حيث تم استخدامها كوسيلة تعليمية داخل وخارج الفصل الدراسي، وتنوعت أشكال هذه الألعاب، بدءًا من البطاقات واللوحات والألعاب الحركية ولعب الأدوار. مع دخول القرن العشرين وظهور الحاسوب وشبكة الإنترنت، تحولت الألعاب التعليمية إلى صيغة إلكترونية، مثل لعبة "كاهوت" (Kahoot) و"كويزز" (Quizizz)، التي تتيح للمعلمين توفير ألعاب تعليمية إلكترونية. تسهم هذه الألعاب في تعزيز دافعية المتعلمين، تحفيزهم، وتشجيع تبادل الأفكار بينهم. (الفيلكاوي، والقطان،والعرادة، ٢٠٢٢).

ومن هنا جاءت أهمية الدراسة في الكشف عن درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية والمعوقات التي تواجههن نحوها بمدينة حائل.

مشكلة الدراسة:

جاءت مشكلة الدراسة من خلال عمل الباحثة كمعلمة، حيث لاحظت أن هناك عزوفًا عن استخدام الألعاب الإلكترونية من قِبل معلمات المهارات الرقمية، ودعمت ذلك من خلال دراسة استطلاعية شملت (٥٠) دراسة للتأكد من المشكلة ملحق رقم (٧)، كان ناتج السؤال الأول ٦٠٪ من المعلمات أجابت بنعم، مشيرات إلى أن الألعاب التي يتم لعبها عبر الكمبيوتر أو الأجهزة الإلكترونية الأخرى تعتبر ألعاب إلكترونية، بينما أجاب ٤٠٪ بلا.، وأظهرت نتائج السؤال الثاني أن ١٠٪ فقط من المعلمات يستخدمن الألعاب الإلكترونية في تعليم مادة المهارات الرقمية، في حين أن ٩٠٪ من المعلمات لم تستخدمها.، كما تبين نتائج السؤال الثالث أن ٧٠٪ من المعلمات يواجهن صعوبات في استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم مادة المهارات الرقمية، بينما ٣٠٪ لا يواجهن هذه الصعوبات. كما يظهر ناتج السؤال الرابع أن ٩٠٪ من المعلمات ليس لديهن الخبرة اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية كأداة تعليمية في مادة المهارات الرقمية، بينما ١٠٪ يمتلكن هذه الخبرة. تبين ناتج السؤال الخامس أن ٨٠٪ من المعلمات يواجهن صعوبات في تحديد الألعاب الإلكترونية المناسبة لمادة

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

المهارات الرقمية، بينما ٢٠٪ لا يواجهن هذه الصعوبات. كما توضح نتائج السؤال السادس أن ٧٠٪ من المعلمات يواجهن معيقات تقنية أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية في مادة المهارات الرقمية، بينما ٣٠٪ لا يواجهن هذه المعيقات.، كما أظهرت نتائج السؤال السابع أن ٦٠٪ من المعلمات ليس لديهن دورات تدريبية حول كيفية استخدام الألعاب الإلكترونية كأداة تعليمية، بينما ٤٠٪ يمتلكن هذه الدورات. وبناءً على هذه النتائج، كشفت الدراسة الاستطلاعية عن وجود مشكلة في استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية، وأصبح من الضروري تطوير المعلومات أو دعم إضافي لتحسين فهمهم واستخدامهم للألعاب الإلكترونية ف مادة المهارات الرقمية.

بالإضافة إلى اطلاع الباحثة على الدراسات السابقة التي دعَّمت ملاحظتها في استخدام الألعاب الإلكترونية، كدراسة الصبحي (٢٠٢٣) والتي هدفت إلى التعرف على مدى درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي بوجهة نظرهن، وكما أوصت دراسة لصوي (٢٠٢٠) ضرورة تصميم الإدارات التربوية ألعابًا تعليمية إلكترونية تناسب البيئة التعليمية، وأثبتت نتائج دراسة ابن صقر وعبد المقصود(٢٠١٩) تدني مستوى معرفة المعلمات بكيفية دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم، في حين كشفت دراسة حسن (٢٠١٧) عن وجود أثر إيجابي لممارسة المتعلمين الألعاب الإلكترونية على الذكاء الاجتماعي لدى المتعلمين لمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، كما اتفقت دراسة حمدان (٢٠١٦) ودراسة ابن الهدلق (٢٠١٢) على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية التي يمارسها المتعلمين عبر الإنترنت في تحسن بعض المهارات لدى المتعلمين مثل مهارة البحث عن المعلومات ومهارة الكتابة، ومهارة اكتساب اللغات الأجنبية، ومهارة التفكير الناقد، ومهارة حل المشكلات، بالإضافة إلى نتائج وتوصيات بعض المؤتمرات كمؤتمر(European Conference on Games Based Learning) الذي أقيم في نوفمبر ٢٠١٨م بأمستردام، حيث تمت مناقشة الأدوات المتاحة لتطبيق بيئات التعلم القائمة على الألعاب الرقمية في المؤسسات التعليمية وأكدت أهميتها. أوضحت نتائج المؤتمر الدولي العشرون (ECGGBL) المقام في مايو ٢٠١٧م بلندن حول محفزات الألعاب الرقمية والتعلم القائم على الألعاب، حيث تم تسليط الضوء على فعالية بيئات محفزات الألعاب الرقمية بأشكالها المتنوعة وعلى بيئات التعلم التي تعتمد على عناصر الألعاب في مساعدة المتعلمين على التغلب على الصعوبات التي قد تواجههم في بيئات التعلم التقليدية، وبالرغم من توافق معظم الدراسات السابقة على ثمره توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم، إلا

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

أن استخدامها في التعليم اقتصر على المحاولات الفردية من المعلمين المندفعين للألعاب التعليمية الإلكترونية.

لذا جاءت هذه الدراسة للكشف عن درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم ومعوقات استخدامها بمدينة حائل.

أسئلة الدراسة:

تبلورت مشكلة الدراسة الحالية في السؤال الرئيس التالي: **ما درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم ومعوقات استخدامها بمدينة حائل؟**

وينبثق من السؤال السابق الأسئلة الفرعية التالية:

١) ما درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل؟

٢) ما معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل؟

٣) هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى متغيرات الدراسة (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة الدورات التدريبية، المرحلة التعليمية) ؟

٤) هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى متغيرات الدراسة (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة الدورات التدريبية، المرحلة التعليمية) ؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى:

١. الكشف عن درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية.
الكشف عن معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية.

٢. الكشف عما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى متغيرات الدراسة (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة الدورات التدريبية، المرحلة التعليمية).

٣. الكشف عما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى متغيرات الدراسة (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة الدورات التدريبية، المرحلة التعليمية).

أهمية الدراسة:

١. ابراز أهمية استخدام الألعاب الإلكترونية ودورها في التغلب على التحديات التي تواجهها معلمات المهارات الرقمية.
٢. تأمل الباحثة أن تستفيد المعلمات من الدراسة في إكساب الطالبات مفاهيم ومهارات مادة المهارات الرقمية بشكل سلس وسهل من خلال توظيف الألعاب الإلكترونية.
٣. دمج الألعاب الإلكترونية في مجال التعليم يشجع المعلمات على تصميم الألعاب الإلكترونية باستخدام مجموعة من الإرشادات في العملية التعليمية.
٤. تسعى الباحثة من خلال إضافة دراسة جديدة في مجال تقنيات التعليم إلى إفادة معلمات المهارات الرقمية، وتأمل أن تكون هذه الدراسة ذات قيمة للمكتبات العربية بشكل عام، وبالأخص لمكتبة جامعة حائل.

حدود الدراسة:

حدود موضوعية: اقتصرت هذه الدراسة على كشف درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم ومعوقات استخدامها بمدينة حائل.

حدود بشرية: اقتصرت هذه الدراسة على جميع معلمات المهارات الرقمية للمرحلة الابتدائية والمتوسطة والثانوية في المدارس الحكومية والمدارس الخاصة بمدينة حائل.

حدود زمانية: تم تطبيق هذه الدراسة في الفصل الدراسي الثاني لعام ١٤٤٥هـ-٢٠٢٤م.

حدود مكانية: تم تطبيق هذه الدراسة في مدارس البنات للمرحلة الابتدائية والمتوسطة والثانوية في المدارس الحكومية والمدارس الخاصة بمدينة حائل.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الإلكترونية Electronic games:

يعرفها هاشم (٢٠١٧): على انها شكل من أشكال التعليم القائم على مجموعة من إجراءات وخطوات مخططة لها التي تؤديها الطالبة على الكمبيوتر، من خلال الالتزام بقوانين محددة لتحقق هدف تعليمي محدد في إطار تنافسي ممتع، وهي نوع من أنواع التعلم يتمركز حول الطالبة، وتتيح لها حرية الاستكشاف والتجربة بتفاعل داخل البيئة الصفية.

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها هي مجموعة من الأساليب التي يتم تصميمها وإنتاجها بواسطة برمجيات إلكترونية وتتم تبعا لمجموعة من الإجراءات، وهي تشمل

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

على ألعاب الحاسب وألعاب الفيديو وألعاب الهواتف النقالة، وهي من الأساليب التي تستخدمها معلمات المهارات الرقمية بتوقع أنها تؤثر وتشد انتباه الطالبة وتثير فكرها، ويتم استخدام المؤثرات الصوتية والبصرية تبعا لمعايير معينة لتحقق أهداف محددة.

المهارات الرقمية Digital skills:

تعريف المهارة: القدرة على أداء المهام بإتقان وبشكل فعّال في ظروف معينة وفترة زمنية مطلوبة، كما أنها تشير إلى الخبرات التي يكتسبها، على أساس من الفهم والسرعة والدقة (العياصرة، ٢٠١٥).

المهارات الرقمية: بأنها مجموعة من المهارات التي تعطي المتعلمين القدرة على الاستخدام الاستراتيجي للمعلومات الأساسية التي تشمل استخدام وإنتاج الوسائط الرقمية، ومعالجة المعلومات واسترجاعها، والمشاركة في الشبكات الاجتماعية لخلق وتبادل المعارف (الطائي، ٢٠٠٩).

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها مجموعة هي من المهارات والمعارف والمفاهيم التي يتم إكسابها لطالبات التعليم العام، لتحقيق القدرة على استخدام البرامج والتطبيقات وإنتاج الوسائط التعليمية والتعامل بفاعلية مع الحاسب.

الإطار النظري والدراسات السابقة

المبحث الأول: الألعاب الإلكترونية

يشهد العالم تطورًا تكنولوجيًّا عظيمًا في استخدام الأجهزة والآلات المتنوعة، وبَرَعَ تطور الألعاب الإلكترونية في تسارع لا يتوقف، فقد عرفت الحضارات والمجتمعات البشرية الألعاب منذ الأزل وبرز أشكال من الألعاب لم تكن معروفه من قبل أصبحت تلعب دورًا أساسيًّا في ثقافه الأطفال، وقد فشت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت منها حتى باتت جزءًا من حُجَر الأطفال، بل أصبحت مرافقة للآباء والأمهات أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها (أبو العينين، ٢٠١٠).

مفهوم الألعاب الإلكترونية:

يعرفها هاشم(٢٠١٧) بأنها شكل من أشكال التعليم النشط لتنفيذ مجموعة من إجراءات وخطوات مخططة لها تؤديها الطالبة على الكمبيوتر، من خلال الالتزام بقوانين محددة لتحقق هدف تعليمي محدد في إطار تنافسي ممتع، وهي نوع من أنواع التعلم يتمركز حول اشتراك الطالبة، وتتيح لها حرية الاستكشاف والتجربة بتفاعل داخل البيئة الصفية.

كما يمكن تعريفها: بأنها عبارة عن ألعاب صغيرة محوسبة نقالة، وتتكون من شاشة صغيرة يتم استعراض الرسومات بها ويوجد بها أزرار التشغيل والتفاعل مع اللعبة (Lobel،٢٠١٧، Engel، Stone، Burk & Granic).

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

ويعرفها الزيودي(٢٠١٥) هي كل أنواع الألعاب المتوفرة على شكل هيئات إلكترونية، وتحتوي هذه الألعاب ألعاب الحاسب المحمول أو الكمبيوتر الثابت، وألعاب الشبكات العنكبوتية والألعاب الفيديو وألعاب الهواتف الذكية.

نشأة الألعاب الإلكترونية:

أشار كلٌّ من فلاق (٢٠٠٩)، قويدر (٢٠١١)، إلى أن نشأة الألعاب الإلكترونية كمايلي:

المرحلة الأولى: في بداية الستينات ولدت الألعاب على الحاسوب وتم تطويرها على يد فيزيائيين فقط لتسلية وتمضية الوقت، وتعد ألعاب "بونغ" و"حرب الفضاء" التي استنبطها فيزيائي ومهندس إلكترونيك ثمار هذه الفترة ويعد العنصر التكنولوجي المطلق لهذه المرحلة هو ظهور الرقاقة المصغرة Processeur Micro المسوقة من مؤسسة (intel) عام (١٩٧١ وفي العام الذي يليه ١٩٧٢ أسس "نولان بوشنال" أول مؤسسة للألعاب الإلكترونية (أتاري) وأدخل أول لعبة أقواس إلكترونية "بونغ "Pong" وفي أول عام باعت أتاري أكثر من ١٠ آلاف لعبة، وفي عام ١٩٧٦ تم ترويج وتسويق لأول لعبة لا تتيح إلا اللعب بلعبة بونغ لتشتري مؤسسة "وارنر" في ذات العام (أتاري) مقابل مبلغ ٢٨ مليون دولار، وقد حقق النجاح الفوري لأتاري إلى نما عارضات التحكم المنافسة وفي ذلك الوقت شركة "آبل" تأهب لإطلاق أجهزة الحاسوب"٢ Apple" أدى ازدياد المنتجات التي صعب عليها أن تجدد نفسها، إلى إنهاء الدورة الأولى لألعاب الفيديو عام ١٩٧٧م، وسيبقى "بوشنال" و"أتاري" الأبطال الرئيسيين لهذه المرحلة من مسيرة الألعاب الإلكترونية.

المرحلة الثانية: مع تصريح عن أول عارضة تحكم متعددة الألعاب تبدأ المرحلة الثانية وهي (Vcs2600) من أتاري والتي تتضمن سلم ألعاب بأهداف وأنظمة جديدة وبالتالي نشأت صناعة نشر الألعاب وتعد اللعبة الرمز في هذه المدة (باك مان) التي اخترعت في اليابان لمؤسسة "تامكو". واشترت أتاري أجهزة VCS التي ستبيع لاحقا ٢٢ مليون دولار، هذه الأرقام التي تجعل رجال الأعمال والمضاربين يضخمون ويزيدون في إنتاج الألعاب.

المرحلة الثالثة: هذه المرحلة تمت في أوروبا والولايات المتحدة الأمريكية مع انتعاش أجهزة حاسوب عائلية "كومودور" و"سينكلير" و"أمستراد" وفي عام ١٩٨٦ "أتاري أس تي Atari ST" الذي يحقق أعلى نقطة في هذه المرحلة، فهذه الألعاب تسمح ممارسة ألعاب جديدة في طبيعتها وفي نوعيتها الرسمية (البيانية) والصوتية، فكل مستوى مختلف تمامًا عن المستوى الآخر، وهي تتجدد بالتتابع الجانبي على الشاشة داخل كل مستوى ويتيح الاصطناع في الوقت الحقيقي تجديدا في الشريط السمعي لم يتم بلوغه من قبل.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

المرحلة الرابعة: دخول قوي للاعب جديد في هذه المرحلة في مسرح ألعاب الفيديو وهو "سوني Sony" بلعبته "Playsation بلايستايشن" وتوهج في هذه المرحلة الصراع بين "سوني" و"نينتاندو"، مما أزال "سيغا" التي انسحبت من سوق عارضات التحكم.

المرحلة الخامسة: بدأت المرحلة بدخول ميكروسوفت Microsoft والصراع الشرس بين عارضات التحكم بي أس - PS2 وغايم كوب Game Cube.

المرحلة السادسة: من خصائص المرحلة السادسة ظهور عارضات التحكم اليدوية المتنقلة من طرف العمالقة الثلاثة، وبدأت هذه المرحلة مع دخول العام ٢٠٠٤ بإصدار منتج جديد كليا أطلقته "نينتاندو" وهو عبارة عن جهاز تحكم يدوي متنقل تينتاندو دي أس كما أعلنت سوني عن إطلاق جهاز بلايستايشن PSD المتنقل. والذي تم طرحه في الأسواق اليابانية في شهر سبتمبر ٢٠٠٤. تم وصول جهاز سوني بي أس دي في مارس ٢٠٠٥إلى الأسواق الأمريكية، وإبانة الشركة في المؤتمر العالمي لألعاب الفيديو الذي أقيم في لوس أنجلوس في مايو ٢٠٠٥جهاز بلايستايشن ٣ الذي وصل إلى الأسواق مع بداية عام ٢٠٠٦، كما أطلقت مايكروسوفت خلال النصف الأول من عام ٢٠٠٥جهازها الجديد اكس بوكس ٣٦٠ XBOX.

فقد تعمقت الألعاب الإلكترونية في العهد الأخير وقفزت قفزات تكنلوجية هائلة مما جعلت سوق الألعاب الإلكترونية الأكثر رواجًا من بين وسائل الترفية.

تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها:

ذكر الملاح وفهيم (٢٠١٦) أربعة أصناف للألعاب الإلكترونية نقلا عن سالين وزيمرمان (٢٠٠٤) وهي:

(المحارب، المقاتل) Conqueror: وهدف هذا الصنف التسابق ومحاولة الفوز مهما كانت الخسائر. ويسعى المتعلمون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفًا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.

المدير Manager: ويهدف هذا الصنف إلى إنماء مهارات محددة إلى درجة الإبداع. كما يتم إنماء أساليب العمليات لدى المتعلمين إلى مستوى يجعلهم يستمرون في اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقًا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقًا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وشمولا وتفصيلًا في اللعبة ذاتها.

المستغرب (المتعجب) Wanderer: في هذا الصنف يتم إيضاح وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن مرتبة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين. والمتعلمون في هذا النوع يرغبون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

المشارك Participant: في هذا الصنف يستمتع المتعلمون بالألعاب ذات الصلة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

مميزات الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية:

لكل تطور واختراع فوائد جمة وآثار إيجابية، وكذلك في الألعاب الإلكترونية هناك مجموعه من المميزات ومن أهم المميزات التي تحققها الألعاب الإلكترونية في التعليم كما يراها (Bunz 2018):

الدعم المستمر للطلاب وتشجيعهم على القيام بالأنشطة التعليمية، للاستمرار نحو التعلم الذاتي، وجعل المتعلمين مستعدين على تجهيز المعلومة، والاهتمام بتحسين التركيز لدى المتعلمين، واتصال حياة الطالب الواقعية بالمحتوى التعليمي من خلال الممارسات التعليمية. واستحواذ المتعلمين مجموعة من المهارات الاجتماعية عبر التنافس والتفاعل والتعاون الإيجابي بين الطلاب. ويمكن للألعاب الإلكترونية حل المشاكل التعليمية المقترنة بانفصال الطلاب عن التعلم نتيجة اتخاذ الطرق التي تشتت الانتباه وتقلل من مستوى الدافعية لدى الطلاب، ويحسن من مزاج الطلاب ليساعد الطلاب بالإحساس بالتشويق والإثارة والمتعة، ويخلصهم من الضغط النفسي الناتجة من العملية التعليمية.

وأشارت همال (٢٠١٢) أن من أهم أدوار الألعاب الإلكترونية تطوير قدرات المتعلمين، حيث ينال المتعلمين الثقة في النفس عند الفلاح فيها. ولها أيضا دورًا تربويا إيجابيا في تغيير سلوك المتعلمين وتنمية المهارات لديهم مثل الكتابة والدقة والمتابعة والتركيز والحساب تنشى لدى المتعلمين التفكير الإبداعي وتنشيط الذاكرة، ومن أدوارها تمكن المتعلم من التحكم في غضبهم والتعبير عن مشاعرهم، كما تساعد وتكسب المتعلمين مهارة القيادة ؛ لأن المتعلم يتعود منذ الصغر على القدرة على اتخاذ القرار، فالألعاب تتيح للمتعلم خيارات وتمنحه حرية الاختيار أثناء اللعب، ويتطلب من المتعلمين سرعه اتخاذ القرار ومعرفة التعامل مع الألعاب نظرا لسرعة تطور هذه الألعاب ومواكبتها. فالألعاب الإلكترونية تطور الجانب المعرفي واللغوي لدى المتعلم وتنشط الذاكرة والعمليات العقلية وقوة الملاحظة، وكما تطور الجانب الحسي لدى المتعلم، وتحقيق التآزر العصبي والبصري لديه من خلال تنظيم المتابعة البصرية للعبة.

وأوضحت صقر (٢٠١٩) أن استخدام الألعاب الإلكترونية للأطفال يمتلك العديد من الفوائد، فهي تساهم في تطوير مجموعة متنوعة من المهارات، خاصة التفكير الإبداعي. كما تعزز مهارات التخطيط والتحليل في مختلف مجالات التعليم، بما في ذلك التربية الفنية.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم:

أوضحت سميحة(٢٠١٧) من اهم عيوب الألعاب الإلكترونية يركز المتعلم على الاستمتاع والتسلية أكثر من التعلم وكما ان ممارسة المتعلم للألعاب الإلكترونية تؤدي إلى تشتت التركيز في الدراسة.

ذكر عالم (٢٠١٨) على الرغم من الفوائد المتعددة التي تقدمها الألعاب الرقمية التعليمية للطالب والعملية التعليمية بشكل عام، إلا أن هناك بعض الجوانب السلبية المرتبطة بالاستخدام المفرط لهذه الألعاب. يمكن أن تتضمن هذه العيوب ما يلي: قد تُسهم في حدوث خلافات بين المتعلمين بسبب المنافسة، قد تؤدي إلى تقليل التواصل الأسري بين أفراد الأسرة، وأن بعض الطلاب ينتابهم حالة من الخوف من استخدام الألعاب الإلكترونية والتقنيات بشكل عام، كما أن زيادة مستوى الصعوبة يؤدي إلى الشعور بالإحباط والفشل، وكثرة استخدام الألعاب الإلكترونية تؤدي إلى إدمان اللعب، وبالإضافة لذلك فإن استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم تحتاج من المعلم أن يخصص وقتاً لشرح قواعد اللعب وكيفية استخدامها، كما تتطلب منه مجهوداً إضافياً لدمج الألعاب الإلكترونية في خطة الدرس، ويمكن أن تضعف التحصيل الدراسي نتيجة إهمال الواجبات المدرسية ،وقد تسبب اضطرابات في العملية التعليمية في حال الإفراط في استخدامها.

وذكر الزيودي(٢٠١٥) بأن ضيق الوقت المخصص للحصة، والفترة الزمنية المحددة لإنهاء المقرر الدراسي، وصعوبة العثور على ألعاب تناسب الأهداف التعليمية كما أن جمود بعض المواضيع في المحتوى الدراسي، وعدم توفر خطط واضحة لدمج الألعاب الإلكترونية، جميع هذه الأسباب تحول دوندمج الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية.. وأضاف الأنباري (٢٠١٠) أن الألعاب الإلكترونية تؤثر سلبًا على دراسة الأطفال ونطاق تفكيرهم ومجهوداتهم الدراسية بسبب قضاء وقت طويل في لعب الألعاب وعدم الالتزام بالمهام الدراسية.

أنواع الألعاب الإلكترونية:

اتفق همال(٢٠١٢) وأبو القاسم (٢٠١٩) أن هناك مجموعة من الألعاب والتي تصنف إلى عدة أنواع تختلف في نوعية الوسائل المستعملة وملحقاتها بالإضافة إلى وجود علاقات مختلفة ومن بين هذه الألعاب نجد منها:

الألعاب الحركية (Plate former): يمكنني القول إن بداية الألعاب الحركية مع بداية ألعاب الأرضيات التي كان أول ظهور لها في ساحات اللعب وكان لها نجاح كبير على عارضات التحكم، فلعبة " بونغ pong " التي اخترعت عام ١٩٧٢ تمثل أولى هذه الألعاب، وجاءت بعدها التوالي وظهرت أجهزة لها عناوين حققت كلها نجاحًا باهرا، مثل أركانويد arkanoid التي وضعت وخططت على شكل لعبة تدمير،

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

فعلى المتعلم كسر حائط من القرميد من خلال تصويب المضرب، وهو كرة ممثلة على شكل مربع بسيط وكانت متوفرة على عارضة التحكم البدائية أتاري Atariوجات بعدها لعبة تيتريس tetras ومن ثم سلسلة " باكمان paceman وسلسلة ماريو Marioوتعتمد هذه الألعاب جميعا على الحركة وتزايد السرعة والصعوبة في كل مستوى، يجب التركيز والانتباه وردَّات الفعل السريعة، كما يقتضي سرعة في التجاوب أمام الصعوبات التي تظهر وإيجاد المسالك على أقل صعوبة أو تجميع أكبر ممكن من النقاط، وتطلب جميع الألعاب قدرا من التحكم في اللعب، وظهرت لعبة جديدة لعام ٢٠٢٠ أصدرت حدثا في عالم الألعاب الحركية وهي لعبة ميني كرافت أيرث.

ألعاب القتال: السمة المميزة للألعاب القتالية هي وجود شخصية تتبارز ضد عدد محدود من الخصوم، في فضاء قريب من مسرح القتال، فكل القتال واللعب بالأيدي والأرجل والرأس وأسلحة بيضاء، فيجب هنا لنجاح اللعبة التركيز وسرعة البديهة، وتقترح لعبة (تيكن٣taken) مثلا، قرابة عشر شخصيات تمتلك كل واحدة منها تقنياتها الخاصة في القتال ويتطلب تنوع أشكال الهجوم والهجوم المضاد المتاحة التحريك الكثيف للأصابع.

ألعاب الرمي: تتميز هذه المرحلة باستقرار الأهداف المصوبة نحوها، ليس ملزم المتعلم في هذه اللعبة باستطلاع عوالم مختلفة.

ألعاب الاستراتيجية: حيث تقسم هذه الألعاب إلى ثلاث أنواع وهي:

ألعاب استراتيجية المغامرة والتفكير: وهي من رأي المتفرج البسيط تشبه أخواتها ألعاب المغامرة والحركة، فاللاعب يتقمص الدور المركزي من خلال بطل افتراضي حاضر أو لا في الشاشة، لكنها تتميز عنها في مستوى الغموض، وبعد الاستنتاج والملاحظة شرطان أساسيان لنجاح اللاعب، فعلى طريقة المحقق الخاص، يعمل اللاعب خلال اللعبة على حل مختلف الغموض المحيط باللغز الرئيسي، ويتنوع المحيط بشكل كبير من لعبة إلى أخرى غير أنه يركز على الواقعية والتشويق وجمال الرسم في تنفيذ المهمة، ومن أمثلة أحدث ألعاب المغامرة وهي:

Sky dancer run،Ninja rachi ،Cyber hunter.

ألعاب الاستراتيجية العسكرية: وهي ألعاب ترتكز على نفس المبدأ، لكن موجهة نحو مسألة مختلفة، فهذه الألعاب تجعل من اللاعب وريثًا لقائد عسكري حقيقي، فمن أجل النجاح يجب عليه بناء مباني عسكرية وتشكيل فرق لغزو أراضي المنافسين، لذا على اللاعب أن يعرف قدرات الجيش الذي اختاره، وعليه وضع استراتيجية حقيقية للهجوم والدفاع من أجل حسن التوقع أو الرد أو تحركات الخصوم، وتتطلب هذه الألعاب على غرار ألعاب الاستراتيجية الاقتصادية قدرات للتقييم

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

والتحليل وسرعة التفكير أبعد من تلك الموجودة في الألعاب الاقتصادية أي من النادر اتخاذ قرارات فورية، مثل:Nobel men، Fortnite

ألعاب استراتيجية المحاكاة: تعد ألعاب المحاكاة إعادة إنتاج الصور بنشاطات واقعية رياضية، فقواعد هذه النشاطات يتم الاحتفاظ بها مع تشبث كبير في الجزيئات، وتستوحي هذه الألعاب إما من الواقع أو من تصور للواقع، وهو بذلك أقرب إلى المصادر المستوحاة منها، ولا ترتكز هذه الألعاب فقط على الرسم القريب من الواقع، ولكن أيضا على المكانة التي تعطى للاعب نفسه وتملك هذه الألعاب جمهورًا كبيرًا من اللاعبين الذين يجدون في تنوع الخيارات الموجودة فيها متعة إضافية مرتبطة بالصعوبات، مثل ألعاب السيارات وSims city built

مجالات الألعاب الإلكترونية:

بعد أن شهد مجال الألعاب الإلكترونية تطورا تقنيا هائلا أوضحت قويدر (٢٠١١) أن هناك خمسة مجالات رئيسية معروفة من المجالات التي يمكن من خلالها مزاولة اللعب الإلكتروني، ويمكننا أن نصنف مجال الألعاب الإلكترونية إلى ما يلي:

الألعاب الإلكترونية على الهواتف المحمولة: تكاثر هذه الألعاب والاتجاه إليها بشكل كبير ومستمر أدى إلى تطور مستمر للألعاب الإلكترونية، مثال على النموذج الأكثر انتشارا في أوروبا (البيليارد تيتريس tetris)،

وهناك مجموعة من الألعاب على نظير ألعاب البلياردو مثل ميستري مونيوس (mystery mansion)، و(بينيول pinball)، و(جي تي آي بينيول (GTI pinball) ودي بول (dpool) وألعاب كسر الأحجار مثل بورك بريكرد ولوكس puluxe. والألعاب الإلكترونية على جهاز الكمبيوتر: وهي عبارة عن برنامج معلوماتي آلي، تم تثبيته على جهاز حاسب شخصي ذي إمكانية لتبادل المعلومات بين الأنظمة الآلية للألعاب، ويمكن أن تذكر الثنائية الوحدة (الكتابة، الفارة)، المرتبطان بجهاز الحاسب، حيث تقوم الفارة بالدخول بسرعة فائقة إلى المحكمات الكثيرة التي تساعدها في ذلك لوحة التحكم أو الكتابة مثل عصى قيادة المروحية أو الطائرة ومقود السيارة في ألعاب السباق، والصورة تتم عبر شاشة الكمبيوتر وبمساعدة مخرج الصورة يمكن إخراجها عبر شاشة خارجية أكبر، أو قناع الأبعاد الثلاثة ، ويمكن إيصال الصوت بمكبرات صوتية تكون خارجية ليتم توصيلة إلى جهاز لرفع وتحسين الصوت. والألعاب الإلكترونية على شبكة الإنترنت: إن التدفق الهائل في الشبكات العنكبوتية أدى إلى تطور متسارع، ففي السنوات الأخيرة كان هناك تطوير العناوين القابلة للعب على الخطوط بداية على أجهزة الحاسوب ثم على عارضات التحكم الموصولة بالإنترنت، وتحميل عارضات التحكم بعناوين ناجحة قابلة للعب على الخط

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

بجهاز الكمبيوتر، وتوفير عناوين قديمة قابلة للعب على الخط بالمجان، وتطوير نشر وتوزيع وتسيير الألعاب المتعددة اللاعبين بكثافة.و الألعاب الإلكترونية على عارضات التحكم: وهو جهاز حاسب إلكتروني متخصص في تنفيذ وظائف محددة له، وهو جهاز ذو مواصفات عالية وكفاءة بالغة الجودة، يتكون من معالج processor مثل المعالجات التي توجد بالحاسبات الشخصية. وأجهزة قاعات الألعاب الإلكترونية العمومية: هذا النوع من الأجهزة متعدد وكثير الشيوع وكل جهاز مشدود إلى أدوات وأجهزة تحكم متنوعة، والجهاز الرئيسي المركب أساسًا من صندوق لجمع القطع ذات النفوذ، وشاشة لإخراج الصورة، وجهاز تحكم مكون من لوحة القيادة التي بدورها تتكون من أزارير مختلفة في مبادئ عملها ووظيفتها، بالإضافة إلى أدوات أخرى مثل: المسدس أو الرشاش المقود، كرسي الدراجة النارية أو السيارة.

النظريات التربوية التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية:

النظرية السلوكية:

تفسر اللعب كارتباط بين المثيرات والاستجابات، حيث يتقن الطفل اللعبة من خلال التكرار والممارسة والتعزيز، مما يؤثر في مستوى مهاراته. اللعبة يجب أن تجذب انتباه الطفل وتبتعد عن التكرار، كما يجب أن تؤدي إلى تعزيز نفسي يتجلى في الاستمتاع باللعبة(عبد الهادي،٢٠٠٤) .

العلاقة بين الألعاب الإلكترونية والنظرية السلوكية:

وحسب "واطستون، وبافلوف، وسكنر" أن الإنسان مزود بالاستعدادات السلوكية التي تساعده على التعلُّم منذ الولادة. بحيث يتم تطبيقها على اللعب لاستخدامها من أجل التوصل إلى نتائج. لكن تجاربهم كانت معظمها على الحيوانات، بالإضافة إلى الآراء التي قال إن سلوك اللّعب لا علاقة له بالمكونات الداخلية للفرد. كما افترض فرويد أن اللعب يمكن استخدامه كوسيلة تبعث المتعة لدى الطفل بغرض معالجته من الأمراض العقلية والاضطرابات النفسية الموجودة لديه .وبما أن الطفل لا يستطيع تفريغ نزاعاته المكبوتة على الواقع لذا يقوم بتخيله عن طريق اللعب ليخفف من حدة التوتر. وعليه فإن الطفل يميل إلى خلق عالم من الوهم، والخيال يمارس فيه خبراته الباعثة على السرور والمتعة واللذة دون خوف من تدخل الآخرين لإفساد متعته وسروره، فاللعب الإيهامي أو الخيالي يبعده عن الواقع المؤلم القاسي (نحوي،٢٠١٦).

وذكر أحمد(٢٠٢١) ركز علماء السلوك (باندورا، والترز، وسكينر) على دور البيئة والمثيرات الخارجية في تشكيل السلوك. يرون أن سلوك اللعب، مثل غيره، متعلم ويعتمد على المثيرات والاستجابات الخارجية، دون ارتباط بالمكونات الداخلية للفرد. وبشكل عام، تختلف النظريات في تفسير ظاهرة اللعب، حيث يمكن

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

النظر إليه من زوايا متعددة، ويُعد اللعب مفيدًا في التنمية الجسدية، العقلية، النفسية، السلوكية، والاجتماعية، كما تعد نظرية الألعاب والنمذجة السلوكية هما مفهومان مترابطان حظيا باهتمام كبير في مجالات مختلفة، من خلال دراسة التفاعلات الاستراتيجية بين الأفراد أو الكيانات على النحو التالي: إن النمذجة السلوكية تكمل نظرية اللعبة من خلال دمج رؤى من علم النفس والاجتماع للتنبؤ بشكل أفضل بالسلوك البشري في التفاعلات الاستراتيجية، وتدرك النمذجة السلوكية أن الأفراد قد ينحرفون عن السلوك العقلاني البحت بسبب القيود المعرفية وغيرها. ومن خلال دمج هذه العوامل في النماذج، نكتسب فهمًا أكثر واقعية لكيفية اتخاذ الأشخاص للقرارات في سيناريوهات مختلفة.تدرس نظرية اللعبة ،كيف يتخذ الأفراد العقلانيون قراراتهم عندما تعتمد النتيجة على اختيارات الآخرين. تتضمن العناصر الأساسية للعبة اللاعبين والاستراتيجيات والمكافآت والمعلومات. اللاعبون هم الأفراد أو الكيانات المشاركة في اللعبة، وتمثل الاستراتيجيات الاختيارات الممكنة لكل لاعب. تشير المكاسب إلى النتائج أو المكافآت المرتبطة بمجموعات مختلفة من الاستراتيجيات التي يختارها اللاعب. وأخيرًا، تشير المعلومات إلى معرفة كل لاعب باللعبة واستراتيجيات اللاعبين الآخرين.

نظرية المرونة المعرفية:

تساعد الفرد على التأقلم والتكيف مع مواقف الحياة المختلفة والجديدة والمتغيرة عن طريق تغيير الأساليب والاستراتيجيات التي يستخدمها الفرد لمقاومة تلك المواقف (بلبل، حجازي، ٢٠١٦).

تؤكد نظرية المرونة المعرفية على التعلم الموجه الذي يحتوي على أمثلة مرنة للمعرفة عن طريق روابط التي تجعل المتعلم مستعد لزيادة الفهم وتجعله قادرًا على توظيف المعرفة بواسطة الاستجابة لمتطلبات موقف التعلم لإسناد التكنولوجيا التفاعلية (خليل، ٢٠١١).

العلاقة بين الألعاب الإلكترونية ونظرية المرونة المعرفية:

اقترح عالم النفس جون بياجيه أن الأطفال يكتسبون المعرفة من خلال الاستيعاب والتكيف. فهم يستوعبون المعلومات الجديدة ويدمجونها مع ما يعرفونه بالفعل لتتناسب مع أفكارهم السابقة. تقوم نظرية بياجيه على افتراضين: الأول، أن النمو العقلي يتبع تسلسلًا معينًا يمكن تسريعه أو تأخيره لكن لا يمكن تغييره. الثاني، أن هذا التسلسل يتكون من مراحل متتابعة يجب إتمام كل مرحلة منها قبل الانتقال إلى المرحلة العقلية التالية (دباش ،٢٠١٨).

مبادى نظرية المرونة المعرفية تؤكد على الربط بين المعرفة السابقة والجديدة، وتجنب تبسيط المعرفة، وتعزز فهم المتعلمين وأدائهم. التعلم هو عملية

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

مستمرة ينظم فيها المتعلمون معرفتهم لمواجهة تجارب جديدة بمرونة. يتم التعلم في بيئات طبيعية عبر ربط المعرفة بالتجارب الحياتية. المتعلمون يشاركون بنشاط في اكتساب المعرفة المعقدة، بينما يوجه المعلم عملية إعادة بناء المعاني الجديدة، معتمدين على تجاربهم السابقة لبناء معرفة ذاتية وتطوير خطط معرفية تستند إلى تجارب حقيقية (أحمد،٢٠٢١).

وتتفق مبادئ نظرية المرونة المعرفية والألعاب الإلكترونية من خلال ما يلي:

إن الألعاب الإلكترونية القدرة على تعليم الصغار والكبار؛ وسبب ذلك أن اللاعب يلعب دورين في آن واحد، واللاعبون يشاركون في خلق عوالم افتراضية للألعاب من خلال القرارات والحركات التي يقومون بها أثناء اللعب، ويمكن لألعاب الكمبيوتردراسة الحقائق ي بصورة جيدة مع إعطاء الفرصة للمتعلمين رؤية الأمور بطريقة مغايرة تمامًا لما هي عليه، وهو ما أوجب ضرورة توظيف الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية. وإن الألعاب الإلكترونية التعليمية تساعد على تحسين الحفظ والذاكرة عند الأطفال، ويحسن حل المشكلات والتفكير الاستراتيجي، وتساعد الأطفال الذين يعانون من اضطرابات الانتباه (عبد السلام، ٢٠٢٠).

المبحث الثاني: المهارات الرقمية:

في ظل تطور المستحدثات الرقمية السريعة في مختلف مجالات الحياة، بات من الضروري التزود بالمهارات الرقمية لبلوغ مختلف مجالات الحياة، ويعتبر المعلم هو أحد أهم ركائز التطور والتقدم في سير العملية التعليمية، فالمهارات الرقمية التي يحتاجها المعلم الآن ليست هي المهارات التي كان يحتاجها قبل ثلاث سنوات، حيث أضحى من الضروري العمل على تدريبه وتنمية مهاراته الرقمية من أهم أولويات المؤسسات التعليمية (العياصرة، ٢٠١٥).

مفهوم المهارات الرقمية:

مجموعة من المهارات والمعارف التكنلوجية التي تعطي المتعلمين القدرة على الاستخدام الاستراتيجي للمعلومات الأساسية وتمكنهم من أداء عملهم بإتقان ودقة، التي تشمل استخدام وإنتاج الوسائط الرقمية (بابعير، ٢٠٢٠).

كما عرف الدقن (٢٠٢٠) المهارات الرقمية بأنها ليست مجرد القدرة على تشغيل الأجهزة الرقمية بشكل صحيح، ولكنها مجموعة من المهارات المعارف المستخدمة لأداء المهام في بيئة رقمية، مثل تصفح الإنترنت، وفك تشفير واجهات المستخدم، والعمل مع قواعد البيانات، والمحادثة في غرف الدردشة.

كما عرف Welsh (2016) المهارات الرقمية على أنها مجموعه مهارات واتجاهات التي تنمي الإبداع للمتعلمين، كما هي من أنواع التعليم الذي يستند على

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

تقنيات الحاسب الآلي والإنترنت لخلق بيئة تفاعلية مناسبة للمتعلم وتنمي الثقة للمتعلم حيث تمكن المتعلم من الوصول إلى مصادر التعلم في أي وقت ومن أي مكان.

وتعرف أيضا بأنها تخزين المحتوى الإلكتروني والتقني التي يمتلكها المعلم، مما يمكنه من التفاعل الفعال مع المتعلمين بشكل متزامن أو غير متزامن، وفي وقت يناسب إمكانياته ووقته وقدراته والمكان لإكمال هذا التعلم (آل حبشان، ٢٠١٩).

مستويات المهارات الرقمية:

قسم الاتحاد الدولي للاتصالات International Telecommunication (Union) ITU (٢٠١٨) المهارات الرقمية إلى ثلاث مراحل: أساسية ،ومتوسطة ،ومتقدمة. فالمهارات الأساسية هي تلك التي مختصة بالتعامل مع ملحقات الحاسوب كلوحة المفاتيح والطابعة، وكذلك استعمال البرمجيات كبرمجيات معالجة الكلمات والنصوص وإدارة الملفات والقدرة على التواصل عبر الإنترنت واستخدام المتصفحات وتبادل البريد الإلكتروني وتعتبر المستوى الأدنى في المهارات الرقمية. بينما تحاكي المهارات المتوسطة في تصميم محتوى رقمي والنشر الرقمي ويعتبر هذا المستوى الذي يمكننا استعمال التقنيات الرقمية بأكثر فائدة من المهارات الأساسية مثل (التسوق الرقمي، إنشاء صفحة ويب). أما مهارات المستوى المتقدم فهو الذي يعمل عليه المختصون في تقنية المعلومات فمنها (برمجة التطبيقات وإدارة الشبكات وأمن شبكة الإنترنت).

المهارات الرقمية التعليمية:

ذكر الملاح(٢٠١٧)أن دور المهارات الرقمية مهم في توظيف التكنولوجيا الرقمية في كافة جوانب سير العملية التعليمية، وتحسين نمط التعلم، ابتداء في تحديد المشكلات مرورا بمهارات الإنتاج والإدارة، وانتهاء بمهارات التقويم والتطوير، والتي تشتغل على تحقيق العملية التعليمية لأهدافها بما يتوافق مع متطلبات القرن الحادي والعشرين.

أوضح القايد (٢٠١٣) بأنه يوجد مجموعه من المهارات وعددها ٣٣ مهارة يجب توافرها في المعلم، ونذكر منها استنباط المحتوى التعليمي ومشاركته المحتوى، واستخدام الألعاب الإلكترونية والصور والفيديو الرقمي، ومنها تقويم الأدوات مثل الاختبارات الإلكترونية. من أهم المهارات التي يجب أن يمتلكها المعلم مهارة إنشاء وإدارة الاختبارات الإلكترونية، عن طريقها يتم قياس التحصيل الدراسي للطالبات وتطوير العملية التعليمية.

المهارات الرقمية في التعليم العام:

في رؤية المملكة ٢٠٣٠ التي تم الإعلان عنها في عام ٢٠١٦، تم تحديد تعليم الطلاب وتطوير مهاراتهم ومعلميهم في استخدام التكنولوجيا كأحد الأهداف الرئيسية.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

تركز الرؤية أيضًا على تطوير المناهج التعليمية وتحسين طرق التدريس والتقييم لرفع كفاءة الطلاب العلمية والمهارية وتأهيلهم لمواكبة متطلبات سوق العمل المتغيرة(رؤية المملكة،٢٠٣٠).

ويتطلب تنمية الذكاء الرقمي بمستوياته المتعددة إجراء تنمية العديد من المهارات المتعلقة باستثمار الفضاء السيبراني ومنصات وشبكات التواصل الاجتماعي والأجهزة الذكية، ينقسم الذكاء الرقمي لثمانية مهارات فرعية.

شملت هذه المهارات إدارة وقت الشاشة، حيث يتم توجيه الأفراد لتنظيم الوقت المستغرق أمام الأجهزة الذكية بما يعكس الوعي بأضرار الاستخدام المفرط والتأثيرات النفسية والجسدية والاجتماعية المرتبطة بذلك. كما تتضمن البصمة الرقمية، التي تشير إلى النشاط الرقمي للفرد على التطبيقات والمواقع، مما يستدعي تبني سلوك مسؤول وإيجابي للحد من مخاطر مثل التصيّد الإلكتروني والابتزاز. من بين المهارات أيضاً إدارة الخصوصية، التي تركز على حماية المعلومات الشخصية من الانتهاكات والقرصنة والتجسس، من خلال تجنب مشاركة البيانات الحساسة عبر التطبيقات الرقمية وتجنب الكشف عنها للغرباء. كذلك، تعد إدارة التنمر الإلكتروني من العوامل المهمة للسلامة الرقمية، حيث يتطلب التعامل مع المتنمرين تطوير استراتيجيات حماية من السلوكيات الضارة. وأخيرًا، يمثل التفكير الناقد ضرورة ملحة في عصر تزايد المعلومات الرقمية، حيث يساعد في تقييم مدى صحة وفائدة التطبيقات والاتصالات الرقمية وتجنب المعلومات المضللة ومخاطر الإنترنت(الليثي،٢٠٢٢)

كما تتضمن إدارة الأمن السيبراني تتعلق بقدرة الفرد على حماية نفسه من مخاطر الفضاء الإلكتروني ومنصات التواصل الاجتماعي، بما في ذلك التنمر الإلكتروني، والاستقطاب، والتجنيد، والتطرف، مع الحفاظ على الخصوصية وتأمين الحسابات الشخصية. يتضمن التعاطف الرقمي، كجزء من الذكاء الانفعالي الرقمي، تفهم مشاعر الآخرين، والتفاعل بإيجابية، والامتناع عن إصدار الأحكام المتسرعة أو ممارسة التنمر والسخرية، مما يعزز ثقافة قبول الآخر في البيئة الرقمية. أما هوية المواطن الرقمي، فتشير إلى قدرة الفرد على تكوين وإدارة هويته الرقمية بفعالية، من خلال فهم حقوقه وواجباته عبر الإنترنت والمشاركة في صناعة المحتوى الرقمي، ما يستلزم اكتساب المهارات اللازمة لبناء سمعة إلكترونية إيجابية وإدارة الذات في الفضاء السيبراني(الدهشان ،٢٠١٩)

الدراسات السابقة:

في هذا الجزء تناولت الباحثة الدراسات السابقة ذات الصلة باستخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم ومعوقات استخدامها بمدينة حائل،

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

وسوف يتناول عرض تلك الدراسات حسب الترتيب الزمني من الأقدم الى الأحدث وذلك كالآتي:

أولا: الدراسات العربية:

هدفت دراسة يوسف والقطان (٢٠٢٢) هدفت إلى التعرف على آراء معلمي المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية نحو توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم حسب المحور التقني، وتم استخدام المنهج الوصفي، من خلال أداة الدراسة الاستبانة، تم تطبيقه على عينة ٢٥٠ معلم ومعلمة للمرحلة الثانوية. تمثلت نتائج الدراسة أن معلمي المواد الاجتماعية يؤيدون توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية بدرجة كبيرة.

كما هدفت دراسة النوري(٢٠٢٢) إلى استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية من خلال تطبيقات تكنولوجية ودورها في الكشف عن ابداعات الطلبة من وجهة نظر معلمات التعليم العام وتم استخدام المنهج الوصفي للتعرف على التطبيقات التي يمكن من خلالها توظيف الألعاب الإلكترونية المختلفة وطبقت الدراسة على معلمات مدرسة ظهر المالح الأساسية اللواتي طبقن برنامج نيربود للاستفادة منه في تصميم ألعاب الكترونية مختلفة وتم دراسة المجتمع كاملاً وعددهن (٨) معلمات، حيث أجريت معهن مقابلات فردية وزمرية وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها، أن للتطبيقات التكنولوجية عظيم الأثر في الكشف عن الإبداعات المختلفة للطالب، نتيجة سهولة الوصول للمعلومة، والوصول إليها بطريقة جاذبة ومحببة أيضاً، كما توصلت إلى أن تطبيق الأنشطة عن طريق تطبيق nearpod كان أفضل من التفاعل الصفي بسبب إعطاء المتعلم فرصة المشاركة والحديث والتفاعل مع المعلم داخل الفصل، وبناء على النتائج التي توصلت إليها الدراسة فقد أوصت بأهمية تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية من خلال تطبيقات مختلفة، كما أوصت بضرورة التخطيط المسبق للألعاب الالكترونية التعليمية بناء على ما يراد تحقيقه من أهداف.

كما هدفت دراسة الهران(٢٠٢٢) إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالكويت، ولتحقيق هذا الهدف اتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي والمنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي. وتكونت عينة البحث من (٦٠) طالبة من طالبات الصف السابع بالمرحلة المتوسطة بمدرسة السالمية المتوسطة للبنات بمنطقة حولي التعليمية بدولة الكويت، تم تقسيمها إلى مجموعتين مجموعة تجريبية قوامها (٣٠) طالبة درست وحدة الوطن العربي ملامح بشرية واقتصادية باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، ومجموعة ضابطة قوامها (٣٠) طالبة درست نفس الوحدة بالطريقة العادية وتمثلت أدوات البحث في اختبار تحصيلي للجانب المعرفي المهارات

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

التفكير الإبداعى، وبطاقة ملاحظة للجانب الأدائي المهارات التفكير الإبداعي وقد توصلت نتائج البحث إلى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالكويت.

كما هدفت دراسة الدوسري (٢٠٢٣) إلى الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي في الروضة من وجهة نظر المعلمات، والصعوبات الحاصلة عند استخدامها، والكشف عن الفروق في واقع استخدام الألعاب الإلكترونية؛ والتي تُعزى لمتغير سنوات الخبرة والمستوى التعليمي أيضًا اتبعت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، تم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات من عينة بلغ عددها (١٣١) معلمة من معلمات رياض الأطفال بالأحساء. وأشارت النتائج الى أن معلمات رياض الأطفال يستخدمن الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة بدرجة مرتفعة، وأوضحت الدراسة أن من أبرز معوقات استخدام هذه الألعاب هو عدد الأطفال الكبير داخل غرفة النشاط، بالإضافة الى عـــدم توافر الأجهزة اللوحية وأجهزة الحاسب في ركن التقنية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونية في برنامج الروضة، وكما تبين عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($0.05 \geq \alpha$) في واقع استخدام معلمات رياض الأطفال للألعاب الالكترونية في البرنامج اليومي يعزى لمتغير سنوات الخبرة.

ثانيًا: الدراسات الأجنبية:

هدفت دراسة أوزتورك وكورماز (Oztur& Kormaz،٢٠٢٠) إلى التعرف على تأثيرات الألعاب التعليمية على التحصيل الدراسي والاتجاهات نحو المقرر الدراسي ومهارات التعلم التعاوني لدى الطلاب، وتكونت عينة الدراسة من (٦٠) طالب في الصف الخامس في المدارس الثانوية، واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتمثلت أدوات الدراسة في مقياس الاتجاهات نحو مقرر الدراسات الاجتماعية، ومقياس التعلم التعاوني ومقياس التحصيل الدراسي في مقررات الدراسات الاجتماعية، وأظهرت النتائج وجود تأثير إيجابي لاستخدام أنشطة الألعاب التعليمية في تدريس مقرر الدراسات الاجتماعية على تعزيز مهارات التعلم التعاوني لدى الطلاب، وأوصت الدراسة بضرورة إجراء المزيد من الدراسات المستقبلية التي تتناول فاعلية أنشطة الألعاب الرقمية في تعزيز مهارات التعلم التعاوني لدى الطلاب.

وهدفت دراسة أبو ريا (Aboraya2022)هدفت إلى تصميم استراتيجيتين مختلفتين للألعاب التعليمية الإلكترونية (تعاونية/تنافسية) والتعرف على مدى فاعليتهما في تنمية المفاهيم اللغوية ومهارات القراءة الجهرية لدى طلاب الصف الرابع في مقرر اللغة العربية تم اختيار عينة البحث من إحدى مدارس التعليم الأساسي، واشتملت على ٦٠ تلميذًا وتلميذة، تم اختيارهم بطريقة قصدية، ثم تم

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

توزيعهم عشوائيًا إلى مجموعتين تجريبيتين متساويتين، ضمت كل منهما ٣٠ تلميذًا وتلميذة استخدم المنهج التجريبي، واستخدم أدوات اختبار المفاهيم اللغوية، واختبار القراءة الجهرية. وأشارت النتائج إلى فعالية كلا الاستراتيجيتين في تنمية المفاهيم اللغوية ومهارات القراءة الجهرية.

هدفت دراسة السيد (El Saye2022) إلى أثر استخدام الألعاب الرقمية التنافسية في تنمية مهارات الاحتفاظ بالمفردات لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ولتحقيق هذه الأهداف، تم تصميم واستخدام أدوات معينة اختبار ما قبل وبعد الاحتفاظ بالمفردات ودليل المعلم القائم على الأنشطة التنافسية وكتاب الطالب. اعتمدت الدراسة المنهج التجريبي تكونت عينة الدراسة من ٦٠ طالب وطالبة من الصف السادس الابتدائي بمدرسة الغردقة سمارت سيتي، وتم تقسيمهم إلى مجموعات متساوية، وكانت كلتا المجموعتين متقاربتين في العمر، وفقًا لسجلاتهم المدرسية (١٠-١١ سنة). وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي والبعدي للاحتفاظ بالمفردات لصالح الاختبار البعدي. كما كشفت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات كل من المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي لاختبار الاحتفاظ بالمفردات.

اهم مايميز الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في انها ساهمت في تسليط الضوء على مشكلة الدراسة وهي دراسة درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الالكترونية في التعليم ومعوقات استخدامها بمدينة حائل.

منهجية الدراسَة وإجراءاتها

منهج الدراسة:

من أجل تحقيق أهداف الدراسة؛ استخدمت الدراسة الحالية المنهج الوصفي التحليلي .

مجتمع الدراسة:

يقصد بمجتمع الدراسة جميع الأفراد أو الأشخاص أو الأشياء الذين يمثلون موضوع الدراسة (العساف، ١٤٣٣ه). ويتكون مجتمع الدراسة الحالية من (٤٠٠) معلمة من معلمات المهارات الرقمية بحائل.

عينة الدراسة:

اعتمدت الباحثة في اختيارها لعينة الدراسة على أسلوب العينة اللااحتمالية المتاحة بحسب مايتاح من استجابات لأفراد العينة لمجتمع الدراسة، وتم استرجاع (١٩٦) استبانة تكونت من خلالهم عينة الدراسة،بهدف الحصول على أكبر عدد ممكن من مجتمع الدراسة من خلال إعداد استبانة إلكترونية يتم توزيعها على العينة.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

أداة الدراسة:

تعتمد الدراسة الحالية على الاستبانة كأداة لجمع البيانات.

بناء أداة الدراسة:

تمَّ تصميم أداة الدراسة بهدف التعرف على درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم ومعوقات استخدامها بمدينة حائل، وقد قامت الباحثة بإعداد أداة الدراسة بصورتها المبدئيَّة، من خلال مراجعة الأدبيات المتعلِّقة بهدف الدراسة، وكذلك بعد الاطلاع على الدراسات السابقة كأدراسه الدوسري (٢٠٢٣)،وابن صقر(٢٠١٩) ،ومراجعة أدواتها المتعلقة بموضوع الدراسة الحالَة، حيث تكونت أداة الدراسة مما يلي:

أولًا: البيانات الديمغرافية الخاصة بعينة الدراسة

ثانيًا: محاور وعبارات الاستبانة ويشتمل على محورين رئيسيين، وهما كما يلي:

- **المحور الأول**: درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل ويتكون من ١٨ فقرة.
- **المحور الثاني:** معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل ويتكون من ١٦ فقرة.

توزيع العينة

توزيع أفراد العينة بحسب متغيرات الدراسة يعتمد على عدة عوامل مثل المؤهل العلمي، سنوات الخبرة المهنية، الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني، والمرحلة التعليمية. يمكن تصميم توزيع العينة بحسب هذه المتغيرات كما يلي:

توزيع أفراد الدراسة وفقًا لمتغيرات الدراسة:

١. **المؤهل العلمي:**
- دبلوم: ١٨ فرد(9,5%)
- بكالوريوس: ١٦٥ فرد(84.0%)
- دراسات عليا: ١٣ فرد(6.5%)

٢. **سنوات الخبرة المهنية:**
- أقل من ٥ سنوات: ٢٢ فرد(11.3%)
- من ٦ إلى ١٠ سنوات: ٢٤ فرد(12.0%)
- أكثر من ١٠ سنوات: ١٥٠ فرد(76.8%)

٣. **الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني:**
- يوجد: ١٤٠ فرد(71.5%)
- لا يوجد: ٥٦ فرد(28.5%)

٤. **المرحلة التعليمية:**

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

- المرحلة الابتدائية: ١٠٢ فرد(52.0%)
- المرحلة المتوسطة: ٤٩ فرد(25.0%)
- المرحلة الثانوية: ٤٥ فرد(23.0%)

دراسة خصائص عينة الدِّراسَة:

لدراسة خصائص عينة الدراسة تم حساب التكرارات والنسب المئوية لأفراد عينة البحث وفقًا للمتغيرات:

١-المؤهل العلمي:

جدول (١) توزيع أفراد الدِّراسَة وفق المؤهل العلمي

المؤهل العلمي	التكرار	النسبة
دبلوم	18	**%9.5**
بكالوريوس	165	**%84.0**
دراسات عليا	13	**%6.5**
المجموع	**196**	**%100**

يتَّضح من الجدول أنَّ نسبة (٨٤ %) من إجمالي أفراد عينة الدراسة مؤهلهم العلمي بكالوريوس ونسبة (٩.٥%) من إجمالي أفراد عينة الدراسة مؤهلهم العلمي دبلوم ونسبة (٦.٥ %) من إجمالي أفراد عينة الدراسة من حملة الدراسات العليا.

٢- سنوات الخبرة المهنية:

جدول (٢) توزيع أفراد الدِّراسَة وفق متغير سنوات الخبرة المهنية

سنوات الخبرة المهنية	التكرار	النسبة
أقل من ٥ سنوات	22	**%11.3**
من ٦ إلى ١٠ سنوات	24	**%12.0**
أكثر من ١٠سنوات	150	**%76.8**
المجموع	**196**	**%100**

يتَّضح من الجدول أنّ نسبة (٧٦.٨ %) من إجمالي أفراد عينة الدراسة لديهم أكثر من ١٠ سنوات من الخبرة المهنية، ونسبة (١٢%) من إجمالي أفراد عينة الدراسة لديهم من ٦ إلى ١٠ سنوات من الخبرة المهنية، ونسبة (١١.٣%) من إجمالي أفراد عينة الدراسة لديهم أقل من ٥ سنوات من الخبرة المهنية.

٣- الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني:

جدول (٣) توزيع أفراد الدِّراسَة وفق متغير الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني

الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني	التكرار	النسبة
يوجد	140	**%71.5**
لا يوجد	56	**%28.5**
المجموع	**196**	**%100**

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

يتَّضح من الجدول أنّ نسبة (٧١.٥%) من إجمالي أفراد عينة الدراسة حصلوا على دورات تدريبية في التعليم الإلكتروني، ونسبة (٢٨.٥%) من إجمالي أفراد عينة الدراسة لم يحصلوا على دورات تدريبية في التعليم الإلكتروني.

٤- المرحلة التعليمية:

جدول (٤) توزيع أفراد الدِّراسَة وفق متغير المرحلة التعليمية

المرحلة التعليمية	التكرار	النسبة
المرحلة الابتدائية	102	**%52.0**
المرحلة المتوسطة	49	**%25.0**
المرحلة الثانوية	45	**%23.0**
المجموع	**196**	**%100**

يتَّضح من الجدول أنّ نسبة (٥٢%) من إجمالي أفراد عينة الدراسة معلمات بالمرحلة الابتدائية، ونسبة (٢٥%) من إجمالي أفراد عينة الدراسة معلمات بالمرحلة المتوسطة، ونسبة (٢٣%) من إجمالي أفراد عينة الدراسة معلمات بالمرحلة الثانوية.

صدق أداة الدراسة:

الصدق الظاهري للأداة (التحكيمي):

بعد الانتهاء من بناء أداة الدراسَة، تمَّ عرضُها على عدد من أعضاء هيئة التدريس تخصص تقنيات التعليم؛ وذلك للاسترشاد بآرائهم، وقد طُلب من المحكِّمين إبداء الرأي حول مدى وضوح العبارات، ومدى ملاءمتها لما وُضعت لأجله، ومدى مناسبة العبارات للمحور الذي تنتمي إليه، مع وضع التعديلات والاقتراحات التي يمكن من خلالها تطوير الاستبانة وقد تمَّ الأخذ بملاحظات المحكِّمين، واعتماد العبارة التي اتُّفِق عليها من قِبل المحكِّمين.

صدق الاتساق الداخلي:

تم التأكد من صدق الاتساق الداخلي وذلك بتنفيذ الأداة على عينة الدراسة الاستطلاعية وهي عينة مكونة من (٥٠) معلمة من معلمات المهارات الرقمية بحائل خارج عينة الدراسة ولهم نفس خصائص عينة الدراسة وذلك بحساب معامل الارتباط بين إجابات العينة على كل فقرة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه، وذلك باستخدام برنامج (SPSS)، حيث جاءت النتائج على النحو التالي:

المحور الأول: درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

جدول (٥) معامل ارتباط بيرسون بين كل فقرة والدرجة الكليَّة للمحور الأول

رقم الفقرة	معامل ارتباط بيرسون	رقم الفقرة	معامل ارتباط بيرسون
1	.696**	10	.882**
2	.835**	11	.874**
3	.664**	12	.869**
4	.764**	13	.774**
5	.929**	14	.899**
6	.775**	15	.850**
7	.803**	16	.846**
8	.844**	17	.850**
9	.785**	18	.779**

*** دال عند مستوى دلالة ٠.٠٥**

يتَّضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط بين الفقرات والدرجة الكليَّة لمحور درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل جاءت جميعها معاملات جيدة ومقبولة؛ حيث كانت جميعها دالة عند مستوى دلالة أقل أو يساوي (٠.٠٥).

المحور الثاني: معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل

جدول (٦) معامل ارتباط بيرسون بين كل فقرة والدرجة الكليَّة للمحور الثاني

رقم الفقرة	معامل ارتباط بيرسون	رقم الفقرة	معامل ارتباط بيرسون
1	.620**	9	.647**
2	.787**	10	.702**
3	.708**	11	.627**
4	.768**	12	.693**
5	.618**	13	.602**
6	.805**	14	.677**
7	.739**	15	.639**
8	.813**	16	.698**

**دال عند مستوى دلالة ٠.٠١ * دال عند مستوى دلالة ٠.٠٥

يتَّضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط بين الفقرات والدرجة الكليَّة لمحور معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل جاءت جميعها معاملات جيدة ومقبولة؛ حيث كانت جميعها دالة عند مستوى دلالة أقل أو يساوي (٠.٠٥).

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

معاملات ارتباط بيرسون للمحاور مع الدرجة الكلية للاستبانة

جدول (٧) معاملات ارتباط بيرسون للمحاور مع الدرجة الكلية للاستبانة

المحور	معامل الارتباط بالاستبانة
درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل	.٨٧٩**
معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل	.٩٣٨**

** دال عند مستوى الدلالة ٠.٠١ فأقل

يتضح من الجدول (٩) أن قيم معامل ارتباط كل محور مع الاستبانة موجبة، ودالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠١) فأقل؛مما يشير إلى الاتساق الداخلي بين المحاور، ومناسبتها لقياس ما أُعدت لقياسه .

ثبات أداة الدراسة:

لقياس مدى ثبات الأداة قامت الباحثة بتطبيق الاستبانة على عينة الدراسة الاستطلاعية وهي عينة مكونة من (٥٠) معلمة من معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل خارج عينة الدراسة ولهم نفس خصائص عينة الدراسة وتم استخدام معاملات ثبات ألفا كرونباخ (Chronbach Alpha) للتأكد من ثبات أداة الدراسة، ويوضح الجدول التالي قيم معاملات الثبات ألفا كرونباخ لكل محور من محاور الاستبيان:

جدول (٨) معاملات الفا كرونباخ لمحاور الدراسة

المحور	عدد الفقرات	قيمة ألفا كرونباخ
درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل	18	.868
معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل	16	.809
الدرجة الكلية للاستبانة	**34**	**.899**

تشير نتائج جدول (٨) إلى أن معاملات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ كانت جاءت لأغراض البحث العلمي لكافة محاور الاستبانة؛ إذ كانت جميعها مقبولة علميا وتفي بمتطلبات التطبيق، كما تشير نتائج الجدول السابق إلى ارتفاع معاملات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ على الدرجة الكليَّة، حيث بلغت (٠.٨٩٩) ومما سبق يتبين أن الاستبانة تتسم بدرجة عالية من الثبات لذا يمكن الاعتماد عليها كأداة للدراسة والوثوق بنتائجها.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

نتائج الدراسة وتفسيرها

أولا: الإجابة عن أسئلة الدراسة:

السؤال الأول: ما درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل؟

للتعرف على درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل؛ تمَّ حساب المتوسِّطات الحسابيَّة والانحرافات المعياريَّة لفقرات المحور الأول كما يلي

جدول (٩) المتوسِّطات الحسابيَّة والانحرافات المعياريَّة والترتيب لفقرات المحور الأول

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	درجة الموافقة
١	أشجع الطالبات على بناء محتوى يعتمد على تطبيقات الألعاب الإلكترونية.	4.15	.835	١٠	موافق
٢	أستخدم الألعاب الإلكترونية لتحقيق الأهداف التعليمية	4.20	.800	٦	موافق
٣	أستطيع إنشاء محتوى تعليمي لمادة المهارات الرقمية يقوم على الألعاب الإلكترونية	4.05	.838	١٢	موافق
٤	أوظف تقنية الألعاب الإلكترونية في مادة المهارات الرقمية	4.19	.744	٧	موافق
٥	أستخدم الألعاب الإلكترونية التي تعزز روح التنافس بين الطالبات	4.28	.777	٤	موافق بشدة
٦	أستخدم الألعاب الإلكترونية التي تنمي المهارات الرقمية لدى الطالبات	4.30	.762	٣	موافق بشدة
٧	أستخدم الألعاب الإلكترونية التي تخلو من التعقيد	4.26	.829	٥	موافق بشدة
٨	أستخدم الألعاب الإلكترونية لتقريب المفاهيم المجردة لأذهان الطالبات بما يتناسب مع إدراكهم	4.28	.769	٤	موافق بشدة
٩	استخدم الألعاب الإلكترونية التي تتميز بالرسوم والألوان الجذابة.	4.35	.748	١	موافق بشدة
١٠	أستخدم الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة الرقمية للطالبات	4.31	.752	٢	موافق بشدة
١١	أستخدم الألعاب الإلكترونية في المقرر لرفع مستوى أداء الطالبات	4.26	.777	٥	موافق بشدة
١٢	أستخدم الألعاب الإلكترونية في تنمية	4.16	.802	٩	موافق

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

	التفكير الناقد لدى الطالبات				
١٣	أستخدم الألعاب الإلكترونية في بعض الواجبات المنزلية	4.05	.855	١٢	موافق
١٤	أستخدم الألعاب الإلكترونية في الأنشطة الصفية لتعزيز مشاركة الطالبات بفاعلية	4.26	.774	٥	موافق بشدة
١٥	استخدم الألعاب الإلكترونية ذات المؤثرات الصوتية والحركية المشوقة.	4.18	.814	٨	موافق
١٦	أستخدم الألعاب الإلكترونية للتغلب على الفروق الفردية بين الطالبات	4.10	.834	١١	موافق
١٧	أستخدم الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارة حل المشكلات	4.18	.776	٨	موافق
١٨	أقوم بتطوير مهاراتي لاستخدم الألعاب الإلكترونية عبر الدورات التدريبية	4.19	.784	٧	موافق
	المتوسط العام	4.21	٠.٧٩	موافق بشدة	

يتبين من جدول (٩) أن درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل جاء بدرجة عالية جدًّا، حيث جاء المتوسِّط العام مساويا (٤.٢١)، ودرجة موافقة (موافق بشدة)، بانحراف معياري بلغ (٠.٧٩)، وهي قيمة منخفضة تدلُّ على تجانس آراء أفراد عينة الدِّراسَة حول درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل. وتراوحت قيم الانحرافات المعياريَّة لفقرات هذا المحور بين (٠.٨٥٥ - ٠.٧٤٤)، وجاءت جميع الفقرات ذات قيم منخفضة؛ مما يوضِّح تجانس آراء أفراد عينة الدِّراسَة حول جميع الفقرات.

وترى الباحثة أن درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل جاء بدرجة عالية جدًّا، وهذا يدل على حرص معلمات المهارات الرقميه على استخدام الألعاب الالكترونية في توضيح بعض المفاهيم والأشكال التي قد تكون غامضة على الطالبات وإيصال المعلومات بسهولة من خلال استخدام الألعاب الالكترونيه المناسبة لذلك، كما أن استخدام الألعاب الإلكترونيه يجعل الطالب يتلقى المعلومات بشكل فعال، ويكون متاحاً لهم المشاركة بالعديد من النشاطات المختلفة، ويصبح الطالب مستقلاً أكثر فأكثر.

السؤال الثاني ما معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل؟

للتعرف على معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل؛ تمَّ حساب المتوسِّطات الحسابيَّة والانحرافات المعياريَّة لفقرات المحور الثاني كما يلي

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

جدول (١٠) المتوسِّطات الحسابيَّة والانحرافات المعياريَّة والترتيب لعبارات المحور الثاني

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	درجة الموافقة
١	طبيعة المحتوى لا تشجع على استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية.	3.55	.969	١٤	موافق
٢	عدم وعي المعلمات بأهمية استخدم الألعاب الإلكترونية في التعليم	3.64	.994	١١	موافق
٣	كثرة الأعباء والمهام التدريسية لدى المعلمات تحول دون استخدام الألعاب الإلكترونية	4.12	.871	٢	موافق
٤	قلة البرامج التدريبية التي تدرب المعلمات على استخدام الألعاب الإلكترونية	4.13	.823	1	موافق
٥	عدم امتلاك المعلمات لمهاره إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية	4.00	.918	5	موافق
٦	تخوف المعلمة من الفشل أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم	3.61	1.022	13	موافق
٧	قلة اهتمام الإدارة المدرسية في تشجيع المعلمة باستخدام الألعاب الإلكترونية.	3.73	.999	10	موافق
٨	ضعف الدافعية لدى المتعلمين لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	3.48	1.128	15	موافق
٩	عدم إتقان اللغة الإنجليزية يعوق المعلمات في استخدام الألعاب الإلكترونية	3.91	.912	7	موافق
١٠	عدم اقتناع المعلمات بأهمية الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية	3.62	.999	12	موافق
١١	ضعف امتلاك الطالبات لمهارات استخدام الألعاب الإلكترونية	3.46	1.110	16	موافق
١٢	التكلفة المادية الباهظة لتطبيقات الألعاب الإلكترونية	3.87	.996	8	موافق
١٣	ضعف الاتصال بالإنترنت في معامل الحاسب	4.11	.976	3	موافق
١٤	الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية قد يودي إلى أضرار صحية	4.08	.937	4	موافق
١٥	لا يرغب بعض الآباء في أن يستخدم أبناؤهم الأجهزة الإلكترونية	3.76	.980	9	موافق
١٦	قلة ذوي الخبرات والكفاءات في مجال التعليم الإلكتروني	3.95	.930	6	موافق
	المتوسط العام	3.81	٠.٩٧		موافق

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

يتبين من جدول(١٠) أن معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل جاءت بدرجة عالية، حيث جاء المتوسِّط العام مساويا (٣.٨١)، ودرجة موافقة (موافق)، بانحراف معياري بلغ (٠.٩٧)، وهي قيمة منخفضة تدلُّ على تجانس آراء أفراد عينة الدِّراسَة حول معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل. وتراوحت قيم الانحرافات المعياريَّة لفقرات هذا البعد بين (١.١٢٨ - ٠.٨٢٣)، وجاءت جميع الفقرات ذات قيم منخفضة؛ مما يوضِّح تجانس آراء أفراد عينة الدِّراسَة حول جميع الفقرات فيما عدا الفقرات رقم (٦ و٨ و١١) فكان الانحراف المعياري ذا قيمة مرتفعة؛ مما يوضِّح تباين آراء أفراد عينة الدِّراسَة حول تلك الفقرات.

وجاءت نتائج الدراسة الحالية إلى أن معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل جاءت بدرجة عالية، وتعزو الباحثة وجود هذه المعوقات في استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل إلى قلة تقديم البرامج التدريبية التي تدرب المعلمات على استخدام الألعاب الإلكترونية وكثرة الأعباء والمهام التدريسية لدى المعلمات والتي تحول دون استخدام وتوظيف الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية داخل الصفوف بالإضافة إلى ضعف البنية التحتية وضعف شبكة الاتصال بالانترنت في معامل الحاسب الالي.

السؤال الثالث هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى متغيرات الدراسة (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة الدورات التدريبية، المرحلة التعليمية) ؟

وللإجابة على هذا السؤال تم التحقق من اعتدالية بيانات الدراسة حول وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى متغيرات الدراسة (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة الدورات التدريبية، المرحلة التعليمية) أم لا وذلك باستخدام الاختبارات (Kolmogorov-Smirnov- Shapiro-Wilk) وجاءت النتائج كما يلي:

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

جدول (١١) اعتدالية بيانات الدراسة حول درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل

المحور	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	أداة الإحصاء	عدد درجات الحرية	مستوي الدلالة	أداة الإحصاء	عدد درجات الحرية	مستوي الدلالة
درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل	.104	196	.000	.914	196	.000

من نتائج جدول(١١) تبين أن بيانات الدراسة حول درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل جاءت ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة أقل من (٠.٠٥) للاختبارين (Kolmogorov-Smirnov- Shapiro-Wilk) ومنها نستنتج أنها لا تتبع التوزيع الطبيعي المعياري ومن ثَمَّ تم الاستعانة باختبار كروسكال واليس في حالة التوزيع الغير طبيعي لبيانات الدراسة عكس اختبار الأنوفا الذي يتم استخدامه في حالة التوزيع الطبيعي للبيانات ، وذلك للإجابة عن هذا السؤال كما يلي:

أولا المؤهل العلمي :

للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المؤهل العلمي تم استخدام اختبار (Kruskal-Wallis Test) وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (١٢) الفروق في درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المؤهل العلمي

المؤهل العلمي	العدد	متوسط الرتب	عدد درجات الحرية	مستوى الدلالة	مربع كاي
دبلوم	18	168.22	2	.192	3.296
بكالوريوس	165	204.02			
دراسات عليا	13	202.17			
المجموع	196				

يتبين من جدول(١٢) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المؤهل العلمي حيث جاء مستوى الدلالة مساويا (٠.١٩٢) أكبر من (٠.٠٥) مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية،

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

وتعزو الباحثة تلك النتيجة بأنة علي الرغم من اختلاف المؤهل العلمي إلا أن معلمات المهارات الرقمية بحائل يستخدمن الألعاب الالكترونية في العملية التعليمية نظرا لسهولة استخدامها من قبل الطالبات وجاذبيتها لديهن.

ثانيا: سنوات الخبرة المهنية

للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى سنوات الخبرة المهنية تم استخدام اختبار (Kruskal-Wallis Test) وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (١٣) الفروق في درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى سنوات الخبرة المهنية

سنوات الخبرة المهنية	العدد	متوسط الرتب	عدد درجات الحرية	مستوى الدلالة	مربع كاي
اقل من ٥سنوات	22	179.96	2	.271	2.611
من ٦ إلى ١٠ سنوات	24	218.59			
أكثر من ١٠سنوات	150	200.68			
المجموع	196				

يتبين من جدول(١٣) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى سنوات الخبرة المهنية حيث جاء مستوى الدلالة مساويا (٠.٢٧١) أكبر من (٠.٠٥) مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية ،تعزو الباحثة تلك النتيجة بأنه على الرغم من تفاوت سنوات الخبرة المهنية إلا أن معلمات المهارات الرقمية في حائل يستخدمن الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية نظرًا لقدرتها على توفير بيئة تعليمية ممتعة وتفاعلية، مما يسهم في تقليل الملل المرتبط بأساليب التعليم التقليدية.

ثالثا الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني:

للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني تم استخدام اختبار (Mann-Whitney Test) وجاءت النتائج كما يلي:

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

جدول (١٤) الفروق في درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى الدورات التدريبية

الدورات التدريبية	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	مستوى الدلالة	أداة الإحصاء
يوجد	140	209.05	59787.50	.019	-2.348
لا يوجد	56	179.06	20412.50		
المجموع	196				

تبين من جدول(١٤) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني حيث جاء مستوى الدلالة مساويا (٠.٠١٩) أقل من (٠.٠٥) مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية وكان هذا الفارق لصالح الحاصلين على الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني بمتوسط رتب قدره (٢٠٩.٠٥) وتعزو الباحثة تلك النتيجة بسبب وجود فروق بين المعلمات اللاتي حصلنا على دورات تدريبية وعلى المعلمات اللاتي لم يحصلنا على دورات تدريبية، حيث أن معلمات المهارات الرقمية من أكثر الوظائف التي يمكن لصاحبتها تطوير مهاراتها وقدراتها وتحسين أدائها الوظيفي بشكل مستمر نتيجة ما تكتسبه من خبرات في العمل ونتيجة تعاملها مع أنماط مختلفة من الطالبات، كما يتوفر للمعلمات من فرص متعددة لتنمية معارفهن ومهاراتهن المهنية من خلال الدورات التدريبية هذا فضلاً عن التقدم العلمي والتكنولوجي الذي يسر للمعلمات سبل تطوير معارفهن ومهاراتهن في مادة المهارات الرقمية.

رابعًا: المرحلة التعليمية:

للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المرحلة التعليمية تم استخدام اختبار (Kruskal-Wallis Test) وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (١٥) الفروق في درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المرحلة التعليمية

المرحلة التعليمية	العدد	متوسط الرتب	عدد درجات الحرية	مستوى الدلالة	مربع كاي
المرحلة الابتدائية	102	196.66	2	.561	1.156
المرحلة المتوسطة	49	211.22			
المرحلة الثانوية	٤٥	197.53			
المجموع	196				

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

تبين من جدول (١٥) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المرحلة التعليمية حيث جاء مستوى الدلالة مساويا (٠.٥٦١) أكبر من (٠.٠٥) مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية، وتُعزى الباحثة هذه النتيجة إلى أن معلمات المهارات الرقمية في حائل، بغض النظر عن اختلاف المرحلة التعليمية، يحرصن على استخدام الألعاب الإلكترونية لتسهيل إيصال المعلومات بطريقة ملائمة لكل مرحلة. كما أن الألعاب الإلكترونية توفر بيئة تعليمية تفاعلية وممتعة، مما يساعد في الحد من الملل المرتبط بالأساليب التعليمية التقليدية لدى الطالبات. ومن الجدير بالذكر أن مرحلة التعليم الثانوي تتطلب تكثيف الجهود لتطبيق التقنيات الحديثة بشكل أكبر، نظرًا لأهمية هذه المرحلة في إعداد الطالبات للمرحلة الجامعية. فالتحديات الأكاديمية والتطورات السريعة في مجال التكنولوجيا تستدعي استخدام وسائل تعليمية متقدمة مثل الألعاب الإلكترونية، لتعزيز مهارات التفكير النقدي والإبداعي، وتطوير القدرات الرقمية لدى الطالبات بما يتناسب مع متطلبات العصر.

السؤال الرابع هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى متغيرات الدراسة (المؤهل العلمي، سنوات الخبرة الدورات التدريبية، المرحلة التعليمية) ؟

للإجابة هن هذا السؤال تم التحقق من اعتدالية بيانات الدراسة حول المعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل وذلك باستخدام الاختبارات (Kolmogorov-Smirnov- Shapiro-Wilk) وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (١٦) اعتدالية بيانات الدراسة حول المعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل

المحور	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk		
	أداة الإحصاء	عدد درجات الحرية	مستوي الدلالة	أداة الإحصاء	عدد درجات الحرية	مستوي الدلالة
المعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل	.075	196	.000	.966	196	.000

من نتائج جدول(١٦) تبين أن بيانات الدراسة حول المعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل جاءت ذات دلالة إحصائية عند

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

مستوي دلالة اقل من (٠.٠٥) للاختبارين (Kolmogorov-Smirnov- Shapiro-Wilk) ومنها نستنتج أنها لا تتبع التوزيع الطبيعي المعياري ومن ثم تم الاستعانة بالاختبارات اللامعلمية (Non-parametric tests) للإجابة عن هذا السؤال كما يلي:

أولا المؤهل العلمي

للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المؤهل العلمي تم استخدام اختبار (Kruskal-Wallis Test) وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (١٧) الفروق في المعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المؤهل العلمي

المؤهل العلمي	العدد	متوسط الرتب	عدد درجات الحرية	مستوى الدلالة	مربع كاي
دبلوم	18	188.54	2	.360	2.044
بكالوريوس	65	203.89			
دراسات عليا	13	174.21			
المجموع	196				

من جدول (١٧) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المؤهل العلمي حيث جاء مستوى الدلالة مساويا (٠.٣٦٠) أكبر من (٠.٠٥) مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية، وتعزو الباحثة تلك النتيجة إلى أن المعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية في استخدام الألعاب الإلكترونية قد تكون مرتبطة بعوامل مشتركة تؤثر على جميع المعلمات بشكل متساوٍ، بغض النظر عن مؤهلاتهن العلمية. فقد تكون هذه المعوقات ناتجة عن تحدياتٍ عامة مثل ضعف البنية التحتية التقنية، نقص الدعم الفني، أو عدم توفر الموارد اللازمة لتبني الألعاب الإلكترونية في التعليم. وبالتالي، فإن هذه التحديات تتوزع بشكل مشابه بين المعلمات، مما يؤدي إلى عدم وجود فروق واضحة تستند إلى المؤهل العلمي.

ثانيا: سنوات الخبرة المهنية

للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى سنوات الخبرة المهنية تم استخدام اختبار (Kruskal-Wallis Test) وجاءت النتائج كما يلي:

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

جدول (١٨) المعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى سنوات الخبرة المهنية

سنوات الخبرة المهنية	العدد	متوسط الرتب	عدد درجات الحرية	مستوى الدلالة	مربع كاي
اقل من ٥سنوات	22	201.47	2	.328	2.230
من ٦ إلى ١٠ سنوات	24	223.51			
أكثر من ١٠سنوات	150	196.76			
المجموع	196				

من جدول(١٨) تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى سنوات الخبرة المهنية حيث جاء مستوى الدلالة مساويا (٠.٣٢٨) أكبر من (٠.٠٥) مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية، وتعزو الباحثة تلك النتيجة بأنها تشير إلى أن مستوى الخبرة المهنية للمعلمات لا يؤثر بشكل كبير على طبيعة المعوقات التي تواجههن في استخدام الألعاب الإلكترونية، حيث أن هذه المعوقات تبدو مشتركة بين المعلمات بغض النظر عن اختلاف سنوات الخبرة.

ثالثا: الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني:

للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني تم استخدام اختبار (Kruskal-Wallis Test) وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (١٩) المعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، بحسب الدورات التدريبية

الدورات التدريبية	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	مستوى الدلالة	أداة الإحصاء
يوجد	140	201.27	57563.00	.833	-.211
لا يوجد	56	198.57	22637.00		
المجموع	196				

من جدول (١٩) تبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني حيث جاء مستوى الدلالة مساويا (٠.٨٣٣) أكبر من (٠.٠٥) مما يشير

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية ، وتعزو الباحثة تلك النتيجة بسبب أن حضور المعلمات للدورات التدريبية في هذا المجال لا يؤثر بشكل جوهري على التحديات التي يواجهنها عند استخدام الألعاب الإلكترونية، مما يعني أن تلك المعوقات تظل ثابتة بغض النظر عن تلقيهن لتدريب إضافي في التعليم الإلكتروني.

رابعا: المرحلة التعليمية:

للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المرحلة التعليمية تم استخدام اختبار (Kruskal-Wallis Test) وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (٢٠) المعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المرحلة التعليمية

المرحلة التعليمية	العدد	متوسط الرتب	عدد درجات الحرية	مستوى الدلالة	مربع كاي
المرحلة الابتدائية	102	185.29	2	.023	7.536
المرحلة المتوسطة	49	215.96			
المرحلة الثانوية	45	218.09			
المجموع	196				

تبين من جدول (٢٠) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المرحلة التعليمية حيث جاء مستوى الدلالة مساويا (٠.٠٢٣) أقل من (٠.٠٥) مما يشير إلى فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المرحلة التعليمية وكان هذا الفارق لصالح معلمات المرحلة الثانوية بمتوسط رتب قدره (٢١٨.٠٩) ، وتعزو الباحثة أن النتيجة قد تعود إلى أن مرحلة الثانوية تتطلب تكثيف الجهود لتطبيق تقنيات حديثة، بما في ذلك الألعاب الإلكترونية، مقارنة بالمراحل التعليمية الأخرى التي قد تكون أقل تعقيداً في متطلباتها التعليمية.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

نتائج الدراسَة:

يتمثل ذلك في عرض أبرز النتائج التي توصَّل إليها البحث فيما يتعلق بالإجابة عن أسئلة الدراسة وتحقيق أهدافها، على النحو التالي:

١. درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل جاء بدرجة عالية جدًّا، حيث جاء المتوسِّط العام مساويا (٤.٢١)، ودرجة موافقة (موافق بشدة)، بانحراف معياري بلغ (٠.٧٩)، وهذا يدل على ارتفاع درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل حيث استخدم الألعاب الإلكترونية التي تتميز بالرسوم والألوان الجذابة مثل اللعبة التعليمية prodigy ،كما يتم استخدم الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة الرقمية للطالبات واستخدم الألعاب الإلكترونية التي تنمي المهارات الرقمية لدى الطالبات.

٢. معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل جاءت بدرجة عالية، حيث جاء المتوسِّط العام مساويا (٣.٨١)، ودرجة موافقة (موافق)، بانحراف معياري بلغ (٠.٩٧)، وهذا يدل على وجود العديد من معوقات استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية في التعليم بمدينة حائل مثل قلة البرامج التدريبية التي تدرب المعلمات على استخدام الألعاب الإلكترونية وكثرة الأعباء والمهام التدريسية لدى المعلمات والتي تحول دون استخدام وتوظيف الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية داخل الصفوف بالإضافة إلى وضعف البنية التحتية وضعف شبكة الاتصال بالانترنت في معامل الحاسب الالي.

٣. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المؤهل العلمي.

٤. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى سنوات الخبرة المهنية.

٥. وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني وكان هذا الفارق لصالح الحاصلين على الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

٦. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة لدرجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المرحلة التعليمية.
٧. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المؤهل العلمي.
٨. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى سنوات الخبرة المهنية.
٩. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى الدورات التدريبية في التعليم الإلكتروني.
١٠. وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) في استجابات أفراد عينة الدراسة للمعوقات التي تواجه درجة استخدام معلمات المهارات الرقمية للألعاب الإلكترونية بحائل، تعزى إلى المرحلة التعليمية وكان هذا الفارق لصالح معلمات المرحلة الثانوية.

توصيات الدراسَة:

في ضوء ما توصلت إليه الدِّراسَة الحاليَّة من نتائج، يمكن للباحثة وضع التوصيات على النحو الآتي:

١) إعداد معايير جودة شاملة لتصميم اللعاب الإلكترونية في ضوء خصائص المتعلمين وإمكانياتهم التعليمية والفروق الفردية لهم.
٢) العمل علي زيادة البرامج التدريبية للمعلمات للتدريب علي كيفية استخدام الألعاب الإلكترونية.
٣) السعي نحو توفير بنية تحتية جيدة من أجل تحسين شبكة الإنترنت بمعامل الحاسب.
٤) تدريب المعلمات علي كيفية إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

المراجع:

ابن الهدلق، عبدالله. (٢٠١٢) .إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العالي بمدينة الرياض. *مجلة القراءة والمعرفة مصر*،(١٣٨)، ١٥٥- ٢١٢.

ابن صقر، أبرار. (٢٠١٩). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية. المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت. ٧-٣٤.

ابن صقر، أبرار، وعبد المقصود، ناهد. (٢٠١٩). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجه نظر معلمي الصفوف الأولية. *المجلة الدولية للتعليم بالانترنت*، ١٨(١)، ٧- ٤٣.

أبو العينين، علاء. (٢٠١٠). *حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام*، http://woman.islammessage. com.

أبو القاسم، هبة. (٢٠١٩). *أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الأولى القيس بتين بحلية أم درمان* [رسالة ماجيستير غير منشورة]. جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا.

أبو جربوع، أمل. (٢٠١٨). *أثر توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى طالبات الرصف الرابع الأساسي* [رسالة ماجستير غير منشورة]. الجامعة الإسلامية غزة، كلية التربية.

الاتحاد الدولي للاتصالات (٢٠١٨) *مجموعة أدوات المهارات الرقمية*. جنيف. سويسرا.

أحمد، عبد الخالق. (٢٠٢١). برنامج مقترح في التاريخ قائم على نظرية المرونة المعرفية (CFT) لتنمية الوعي ببعض القضايا المعاصرة والدافعية للتعلم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. *مجلة كلية التربية*، ٢(٤٥)، ٣٤٣- ٤٠٠.

آل حبشان، حافظ. (٢٠١٩). مدى توافر الكفايات التقنية لدى معلمي العلوم بالمرحلة المتوسطة ودرجة ممارستهم لها من وجهة نظرهم. *مجلة كلية التربية*، ٣٥ (٩)،١٦٧-٢٠٦.

الأنباري، باسم. (٢٠١٠). *نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية*. تم استرجاعة بتاريخ ٨/ ٢/ ٢٠١٩ الرابط

http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

بابعير، مرفت. (٢٠٢٠). فاعلية برنامج تدريبي قائم على كفايات معلمات التقنية في تنمية المهارات التدريسية التقنية لدى معلمات المرحلة الثانوية في المملكة العربية السعودية. *المجلة التربوية*، ٧٦(١).

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

البحر، غيث، التنجي، معن. (٢٠١٤). *التحليل الإحصائي للاستبيانات باستخدام spss*، مركز سبر للدراسات الإحصائية والسياسات العامة.
سميحة، برتيمة. (٢٠١٧) . الألعاب الإلكترونية والعنف المدرسي.[أطروحة ماجستير غير منشورة] .جامعة محمد حيضر بسكرة.
بلبل، يسرا، وحجازي، إحسان. (٢٠١٦). التنبؤ بالذاكرة العاملة من المرونة المعرفية والذكاء السائل لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي. *مجلة كلية التربية*، ٩٣، ٥٣-١١٣.
حسن، أماني. (٢٠١٧). تأثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال. *مجلة IUG للدراسات التربوية والنفسية*، ٢٥ (٣)، ٢٣٠ -٣٠٠.
حمدان، سارة. (٢٠١٦). *إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط، الأردن.
خليل، أمين. (٢٠١١). أثر مهام الويب في تنمية الوعي المهني ومهارة إدارة الوقت لدي طلاب تكنولوجيا التعليم. *مجلة كلية التربية جامعة الإسكندرية*،٢١(٥)،١٤٥-٢٠٣
دباش، نور. (٢٠١٨). *اللعب ودوره في تنمية النمو العقلي المعرفي لأطفال الروضة من وجهة نظر المربيات* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة محمد الصديق بن يحي-جيجل-
الدقن، أحمد. (٢٠٢٠). الحوكمة الإلكترونية كمدخل للتطور الديمقراطي في ظل الثورة الصناعية الرابعة. نحو إطار شامل، *مجلة كلية التجارة للبحوث العلمية*،٤٠(٦٨)،٥٩-٩٢.
الدهشان، جمال. (٢٠١٩). تنمية الذكاء الرقمي احد متطلبات أطفالنا لدى العصر الرقميDigital DQ intelligence. *المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية*، ٢(٤)،٥١-٨٨.
الدوسري، بتلا. (٢٠٢٣). *واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة من وجهة نظر المعلمات* [رسالة ماجستير منشورة]. جامعة الملك فيصل.المجلة العربية لاعلام وثقافة الطفل.
الزيودي، ماجد. (٢٠١٥). الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة. *مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية*،١٠(١)،١٥-٣٢.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

الشحروري، مها. (٢٠٠٨). *الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة عمان*. دار الميسرة للنشر والتوزيع.

الصبحي، وعد. (٢٠٢٣). درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي ومعوقات استخدامها من وجه نظرهن. *المجلة العلوم التربوية والنفسية*، ٧(١٧)،١-٢١.

الطائي، محمد. (٢٠٠٩). *المدخل إلى نظم المعلومات*، ط١، دار وائل، عمان.

عالم، سامي. (٢٠١٨). فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية، *المجلة العلمية لكلية التربية*، ٣٤ (٩)، ١٣٩ - ١٦٢ .

عبد السلام، أسامة. (٢٠٢٠). فاعلية استخدام ألعاب المحاكاة التفاعلية (X-Box) لتنمية بعض المهارات الرياضية لتلاميذ المرحلة الابتدائية. *الجمعية العربية لتكنلوجيا التربية*، ٧(٢٧)،٧١-١٤٣.

عبد الهادي، نبيل. (٢٠٠٤). *سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال*. دار وائل للنشر والتوزيع، عمان.

عبدالتواب، حسن. (٢٠١٧). تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*، ٢٥(٣)، ٢٣٠- ٢٥٣.

العساف، صالح. (٢٠١٢). *المدخل إلي البحث في العلوم السلوكية*. دار الزهراء.

العياصرة، وليد. (٢٠١٥). *استراتيجيات تعليم التفكير ومهاراته*. دار أسامة للنشر والتوزيع. الأردن.

فلاق، احمد. (٢٠٠٩). الطفل الجزائري وألعاب الفيديو دراسة في القيم والمتغيرات، *المجلة العلمية*، ٣٩(١٠)، ٤٩٤- ٥٦٨.

الفيلكاوي، عبد الله، والقطان، موسى، والعرادة، سعود. (٢٠٢٢). تقصي آراء معلمي المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية بدولة الكويت نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم. *المجلة التربوية*، ٣٧(١٤٥)، ١٠١-١٤٥.

القايد، مصطفى. (٢٠١٣). *٣٣ مهارة تقنية ينبغي توفرها في معلم القرن ٢١* .

قويدر، مريم. (٢٠١١). أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الطفل. *مجلةكلية العلوم السياسية والإعلام جامعة الجزائر*، ٢(١)٣٠-٣٠٦.

الليثي، أحمد. (٢٠٢٢). فاعلية برنامج إرشادي وقائي معرفي سلوكي في تنمية الذكاء الرقمي "DQ "لعينة من طلاب المرحلة الإعدادية المعرضين لمخاطر الإنترنت. *مجلة البحث العلمي في التربية*، ٢٣ (٧)، ٤٤-٩٢.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

مامكغ، لارا. (٢٠٢١). درجة امتلاك معلمي المدارس الحكومية لمهارات التعلم الرقمي واتجاهاتهم نحو استخدامه في ظل جائحة كورونا [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الشرق الأوسط: الأردن.

الملاح، ثامر. (٢٠١٧). *مهارات تكنولوجيا التعليم المفهوم والتصنيف*. دار السحاب للنشر والتوزيع.

الملاح، ثامر، وفهيم، نور الهدى. (٢٠١٦). *الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية*. دار السحاب للنشر والتوزيع.

نحوي، عائشة. (٢٠١٦). فعالية العلاج الإرشادي باللعب في تقويم السلوك والأداء التربوي المضطرب لدى الأطفال. *مجلة العلوم الإنسانية*، ٥ (٤٤)، ١١٣-١٢٤.

نعمة، جاسم. (٢٠١٩). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة. *المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية*، (٩)، ١٠٨- ١٢٢.

هاشم، مجدي. (٢٠١٧). *التعليم الإلكتروني* (ط. ١). دار زهور المعرفة والبركة القاهرة.

الهران، هنادي فهد أحمد. (٢٠٢٢). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة بالكويت. *مجلة القراءة والمعرفة*، (٢٤٩)، ١٦٩- ١٩٩.

همال، فاطمة. (٢٠١٢). الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية الجديدة وتأثيرها على الطفل الجزائري [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الحاج لخضر، باتنة.

وثيقة رؤية المملكة العربية السعودية ٢٠٣٠.(٢٠١٦). تم استرجاعها من https://2u.pw/To17DN

المراجع الإنجليزية:

Antonaci، A.، Klemke، R.، & Specht، M. (2019، September). The Effects of Gamification in Online Learning Environments: *A Systematic Literature Review. In Informatics* (6 (3) ،32). Multidisciplinary Digital Publishing Institute.

Aboraya، Walid.(2022). Electronic Educational Games Design: The Impact of Using Two Different Strategies on Developing Linguistic Concepts and Reading Aloud Skills for PrimaryStudents.EducationalSciencesJournal,30(2),106-75.

ISSN: 2537-0448 eISSN: 2537-0456

Bunz ،R. (2018). *Game-Based Learning and Gamification: Strategies for Effective Integration. competence-technique-https*://www.new-educ.com/ e-siecle enseignant guidance-en-v2.pdf.

Lobel ،A. ،Engels ،R. C. ،Stone ،L. L. ،Burk ،W. J. ،& Granic ،I. (2017). Video gaming and children's psychosocial wellbeing: *A longitudinal study. Journal of youth and adolescence* ،46 (4) ،884-897.

Przybylski ،A. K. ،& Mishkin ،A. F. (2016). *How the quantity and quality of electronic gaming relates to adolescents*' academic engagement and psychosocial adjustment. Psychology of Popular Media Culture.

Welsh ،G (2016). D*igital Competence Framework guidance ، Retrieved from*: http://learning.gov.wales/docs/learningwales/publications/160831- dcf-

Ozturk C. & Kormaz. (2020). *The Effect of Gamification Activities on Students' Academic Achievements in Social*.

ISSN: 2537-0448 ***eISSN: 2537-0456***