جامعة سوهاج

كلية التربية

مجلة شباب الباحثين

دور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم في مدينة القدس

إعداد

أ/ أماني زهاد عاشور سلهب

باحثة دكتوراه الجامعة العربية الأمريكية–

فلسطين

تاريخ استلام البحث : ٦ مايو ٢٠٢٥م – تاريخ قبول النشر: ١٥ مايو ٢٠٢٥م

المستخلص:

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على دور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم. تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، واعتمدت الدراسة على استبانة تم تطبيقها على عينة مكونة من ٨٠ معلمًا ومعلمة من المدارس الأساسية، أظهرت نتائج الدراسة أن المعلمين يرون أن الألعاب التكنولوجية لها تأثير إيجابي على التحصيل الدراسي للطلاب، حيث كان التأثير الأعلى في بعد "الفهم والاستيعاب"، يليه "التطبيق العملي"، ثم "التركيز والانتباه" هو البعد الأقل تأثيرًا. كما كشفت نتائج اختبار (t-test) وتحليل التباين الأحادي (ANOVA) عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة تأثير الألعاب التكنولوجية تعزى لمتغيرات الجنس، المؤهل العلمي، وسنوات الخبرة، وأوصت الدراسة بضرورة دمج الألعاب التكنولوجية المفيدة في المناهج الدراسية، وتوجيه الأطفال نحو الألعاب التي تعزز التفكير والإبداع، مع أهمية مراقبة الأهل وتنظيم وقت اللعب والدراسة، إضافةً إلى توفير برامج تدريبية للمعلمين حول كيفية توظيف هذه الألعاب في العملية التعليمية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التكنولوجية، التحصيل الدراسي، التعلم الإلكتروني، التعليم التفاعلي، الألعاب التعليمية، التحفيز الأكاديمي.

Abstract

This study aimed to explore the impact of using technological games on the academic achievement of elementary school students from the perspective of their teachers. The study employed a descriptive analytical approach and utilized a questionnaire administered to a sample of 80 teachers from elementary schools. The findings indicated that teachers perceive technological games as having a positive impact on students' academic achievement, with the highest influence observed in "comprehension and understanding", followed by "practical application", then "academic performance", while "focus and attention" had the lowest impact. Additionally, the results of the t-test and one-way ANOVA analysis revealed no statistically significant differences in the perceived impact of technological games based on gender, educational qualification, or years of experience, The study recommended integrating beneficial technological games into curricula and guiding children toward games that enhance critical thinking and creativity. It also emphasized the importance of parental supervision and time management in balancing gaming and studying, along with providing training programs for teachers on how to effectively incorporate these games into the learning process.

Keywords: Technological games, academic achievement, e-learning, interactive education, educational games, academic motivation.

المقدمة:

ارتبطت حياة الأطفال منذ مراحل الطفولة المبكرة باللعب، الذي يُعدّ أحد أهم الوسائل التربوية التي تسهم في بناء شخصية الطفل وتنمية مهاراته المعرفية والاجتماعية والنفسية. فاللعب لا يُمثل فقط نشاطًا ترفيهيًا، بل يشكل منظومة تعلم متكاملة ترتبط بشكل مباشر بالتفكير والإدراك، وتعمل على تحفيز الطفل على الاستكشاف والتجريب، ومن ثم بناء المعرفة بطريقة تفاعلية قائمة على التدرج والممارسة. ويؤكد أبو جابر (٢٠١٣) على أن اللعب يرتبط ارتباطًا وثيقًا بالتفكير كأسلوب حياة ومصدر رئيس للتعلم، بما يحمله من طاقات تعبيرية وتنظيمية تنعكس على سلوك الطفل وفهمه للواقع من حوله.

ومع التقدم التكنولوجي الهائل في العقود الأخيرة، دخلت الألعاب الإلكترونية بقوة إلى حياة الأطفال، لتتحول من مجرد أدوات ترفيهية إلى جزء يومي من نشاطهم، حيث باتت تستحوذ على نسبة كبيرة من وقتهم، وتؤثر في أنماطهم السلوكية والاجتماعية وحتى تحصيلهم الأكاديمي. وتشير العناني (٢٠٠٧) إلى أن هذه الألعاب، والتي تشمل ألعاب الفيديو، الحاسوب، والهاتف الذكي، تعتمد في جوهرها على تقديم محتوى بصري تفاعلي يجعل اللاعب مشاركًا فاعلًا في مجريات اللعبة، مما يُكسبها طابعًا مثيرًا وجاذبًا، ويمنحها القدرة على التأثير.

وفي هذا السياق، تبرز الحاجة إلى التمييز بين نوعين رئيسيين من الألعاب الإلكترونية:

الأول، وهو الألعاب الترفيهية العامة التي تهدف في الغالب إلى المتعة والتسلية، وقد تتضمن مضامين عنيفة أو سلوكيات سلبية، وتُتهم في كثير من الدراسات بأنها تؤثر سلبًا على الصحة النفسية والانفعالية للطفل، وتُضعف من تحصيله الدراسي من خلال تشتيت الانتباه وإهدار الوقت.

أما النوع الثاني، فهو الألعاب التعليمية الإلكترونية، وهي تلك التي تُصمم خصيصًا لتقديم المحتوى التعليمي بشكل تفاعلي ممتع، يساعد في ترسيخ المفاهيم وتنمية المهارات المعرفية. وتقوم فكرتها على الدمج بين اللعب والتعلم في بيئة محفزة، حيث يسعى الطالب لحل مشكلات تعليمية وتحقيق أهداف دراسية ضمن سياق ترفيهي تنافسي، مما يعزز من دافعيته نحو الدراسة، ويرفع من قدرته على الفهم والاستيعاب، كما أشار الحربي.(2013)

وقد دفع هذا التباين في طبيعة الألعاب إلى تباين كذلك في مواقف الباحثين حول أثرها على التحصيل الدراسي. فبينما تؤكد دراسات عديدة على الفوائد الممكنة للألعاب التعليمية في دعم الفهم والتطبيق وتنمية التفكير، فإن دراسات أخرى تُحذّر من الإفراط في استخدامها أو توظيفها بشكل غير تربوي، مما قد يؤدي إلى نتائج سلبية تؤثر على الأداء الأكاديمي، وتُحدث خللاً في توازن الطالب بين الجد واللعب، كما أوضحت سميحة (٢٠١٧) وسلامي.(2015)

وانطلاقًا من هذا الجدل، تبدو الحاجة ملحّة إلى دراسة هذه العلاقة من زاوية ميدانية واقعية تستند إلى رأي المعلمين أنفسهم، كونهم الجهة التربوية الأقرب لملاحظة أثر هذه الألعاب داخل البيئة الصفية. وتزداد أهمية هذا التوجه في ظل تنامي استخدام التكنولوجيا في التعليم، ومحاولات دمج الألعاب الرقمية في استراتيجيات التدريس الحديثة، مما يستدعي فهمًا دقيقًا لطبيعة هذا الأثر، ومتى يكون إيجابيًا، ومتى يُمكن أن ينقلب إلى عبء يُعيق التحصيل.

من هنا، جاءت هذه الدراسة لتسلط الضوء على دور الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم، مركّزة على تحليل تأثيرها في أبعاد متعددة مثل الفهم، التركيز، الأداء الأكاديمي، والتطبيق العملي. كما تسعى إلى تفسير الفروق في تقييم هذا التأثير بحسب خصائص المعلمين، كالجنس، المؤهل العلمي، وسنوات الخبرة، وذلك بهدف تقديم رؤية علمية متوازنة تساهم في ترشيد استخدام هذه الأدوات ضمن بيئة تعليمية فعّالة وآمنة.

مشكلة الدراسة

رغم ما تحمله الألعاب التكنولوجية من إمكانات واعدة في تطوير مهارات التفكير وتعزيز التحصيل الدراسي، إلا أن الأبحاث التربوية لا تزال منقسمة بشأن تأثيراتها، مما يخلق حالة من الجدل العلمي المستمر. فبعض الباحثين يرون فيها وسيلة لتعزيز التعلم الذاتي وتنمية الإبداع والقدرة على حل المشكلات لدى المتعلمين، في حين يحذر آخرون من مخاطرها المحتملة مثل تشتت الانتباه، والميول العدوانية، والعزلة الاجتماعية.

أشارت دراسة سميحة (٢٠١٧) إلى الأثر السلبي لبعض الألعاب في زعزعة المنظومة القيمية والثقافية للأطفال، مما قد يؤدي إلى انحرافات سلوكية. وأكدت دراسة سلامي (٢٠١٥) أن الاستخدام المفرط للألعاب الإلكترونية يرتبط بتراجع في التحصيل الدراسي نتيجة لانشغال الطلبة بها على حساب التزاماتهم الأكاديمية. ومع أهمية هذه الدراسات في إبراز أوجه الخطر

المحتملة، إلا أنها غالبًا ما ركزت على منظور أولياء الأمور أو الأثر العام للألعاب، دون التعمق في تقييم الأثر الأكاديمي المباشر من وجهة نظر تربوية متخصصة كالتي يحملها المعلمون داخل بيئة الصف الدراسي.

تتمثل الفجوة البحثية هنا في غياب دراسات عربية ميدانية حديثة تربط بين الأبعاد الأكاديمية (كالاستيعاب، الأداء، التطبيق، التركيز) وتأثير الألعاب التكنولوجية عليها، انطلاقًا من رؤية المعلم نفسه كفاعل مباشر في العملية التعليمية، لا كمراقب خارجي. لذلك، تسعى هذه الدراسة إلى سد هذه الفجوة من خلال تقديم تحليل علمي معمق لآراء معلمي المرحلة الأساسية في مدينة القدس حول تأثير هذه الألعاب على التحصيل الدراسي، مع مراعاة المتغيرات الديموغرافية المختلفة، بما يسهم في بناء فهم متوازن بين فوائد الألعاب التعليمية التكنولوجية وتحدياتها التربوية، حيث تكمن مشكلة الدراسة في الإجابة على الأسئلة الأتية:

١. ما درجة تأثير استخدام الألعاب التكنولوجية على تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم؟
٢. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات معلمي المدارس الأساسية حول أثر استخدام الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي تعزى لمتغير الجنس؟
٣. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات معلمي المدارس الأساسية حول أثر استخدام الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي تعزى لمتغير المؤهل العلمي؟
٤. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات معلمي المدارس الأساسية حول أثر استخدام الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي تعزى لمتغير سنوات الخبرة؟

أهداف الدراسة

تهدف الدراسة الحالية إلى:

١. الكشف عن درجة تأثير استخدام الألعاب التكنولوجية على تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم.
٢. تحليل الفروق في استجابات معلمي المدارس الأساسية حول أثر الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي وفقًا لمتغير الجنس.
٣. دراسة الفروق في استجابات معلمي المدارس الأساسية حول أثر الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي وفقًا لمتغير المؤهل العلمي.

٤. فحص الفروق في استجابات معلمي المدارس الأساسية حول أثر الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي وفقًا لمتغير سنوات الخبرة.
٥. تقديم توصيات مبنية على نتائج الدراسة لتوجيه استخدام الألعاب التكنولوجية بشكل فعال في العملية التعليمية.

أهمية الدراسة

تكتسب هذه الدراسة أهميتها من البعدين العلمي والتطبيقي، حيث تسلط الضوء على دور الألعاب التكنولوجية في تحسين التحصيل الدراسي لدى طلاب المرحلة الأساسية، وهو موضوع يحظى باهتمام متزايد في ظل التحول الرقمي في قطاع التعليم.

أولاً: الأهمية العلمية، تُساهم هذه الدراسة في إثراء الأدبيات التربوية المتعلقة بتوظيف التكنولوجيا في التعليم، من خلال تحليل أثر الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي. وتساعد في سد الفجوة البحثية حول مدى فاعلية هذه الألعاب في العملية التعليمية، خاصة من منظور المعلمين الذين يُعتبرون حلقة الوصل الأساسية بين التكنولوجيا والمتعلم. كما تقدم هذه الدراسة إضافة نوعية إلى مجال علم النفس التربوي، إذ تربط بين التفاعل التقني والتحصيل الأكاديمي، مما يمهد لمزيد من الدراسات التجريبية حول تأثير الألعاب الإلكترونية على مهارات التفكير، الاستيعاب، والدافعية لدى الطلاب.

ثانياً: الأهمية التطبيقية، تمتد أهمية الدراسة إلى الجانب العملي من خلال تقديم رؤى واضحة حول كيفية توظيف الألعاب التكنولوجية كأداة تعليمية لتعزيز التحصيل الدراسي، مما قد يساعد في تطوير مناهج دراسية تتضمن استخدامًا فعالًا لهذه الألعاب. كما توفر الدراسة معلومات مهمة لصناع القرار في وزارات ومؤسسات التربية والتعليم، لدعم تبني استراتيجيات تعليمية قائمة على الألعاب الرقمية، بما يحقق أقصى فائدة للطلاب دون التأثير السلبي على تركيزهم الأكاديمي. كذلك يستفيد منها مطورو المناهج والمعلمون في تصميم وتطبيق أنشطة تعليمية تفاعلية، كما يمكن أن يسترشد بها القائمون على تدريب المعلمين لتطوير برامج تدريبية متخصصة في هذا المجال. إضافةً إلى ذلك، فإن نتائج الدراسة قد تسهم في توجيه أولياء الأمور والمعلمين نحو ترشيد استخدام الطلاب للألعاب الإلكترونية، من خلال تحقيق التوازن بين الترفيه والتعليم، وتعزيز الاستخدام المسؤول لهذه التقنية في البيئة التعليمية والمنزلية على حد سواء.

حدود الدراسة

تتكون حدود الدراسة من ثلاث إطارات على النحو التالي:

الإطار البشري:معلمو ومعلمات المدارس الأساسية في مدينة القدس.

الإطار المكاني: المدارس الأساسية في مدينة القدس.

الإطار الزماني:العام الدراسي ٢٠٢٤-٢٠٢٥.

مصطلحات الدراسة:

التحصيل الدراسي: هو درجة الاكتساب التي يحققها الشخص ومستوى النجاح الذي يصل إليه في مادة دراسية أو مجال تعليمه(الجلالي، ٢٠١١).

الألعاب الالكترونية: هي تلك الألعاب الالكترونية التي يتم عرضها على شاشات التلفاز أو على الحاسوب أو من خلال الألواح الالكترونية أو من خلال الهواتف الذكية والتي تزود الفرد بالمتعة من خلال تحدي استخدام اليد مع العين " التآزر البصري الحركي" أو تحد للإمكانيات العقلية للفرد(مفلح، ٢٠١٦).

السلوك: كل ما يفعله الإنسان ظاهرا كان أم غير ظاهر وينظر إلى البيئة على أنها كل ما يؤثر في السلوك، ولغايات القياس الموضوعي ينظر إلى السلوك على انه مجموعة من الاستجابات والى البيئة على أنها مجموعة من المثيرات(عربيات، ٢٠٠٧).

الدراسات السابقة

دراسة قهلوز (٢٠٢٠) تهدف الدراسة لمعرفة علاقة الألعاب الإلكترونية بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي في البحث، وتمثلت الأداة المستخدمة في البحث في أداة الاستبيان. وشملت عينة الدراسة ٣٠ فردا من أولياء التلاميذ حيث تم ملأ الاستبيان من طرفهم. وتوصلت الدراسة إلى أن هناك تراجع في المستوى الدراسي لدى عينة الدراسة وذلك راجع لكونهم يقضون معظم أوقات فراغهم في اللعب بدل الاهتمام بمراجعة الدروس، لذا فانه توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين الألعاب الالكترونية والتحصيل الدراسي.

دراسة مشري (٢٠١٧) أجريت دراسة ميدانية بمدينة أم البواقي في الجزائر، بهدف استكشاف أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للطلاب، وذلك من خلال تحليل آراء أولياء التلاميذ حول هذه الظاهرة. تكونت عينة الدراسة من ١٠٠ من

أولياء التلاميذ، شملت ذكورًا وإناثًا، حيث تم جمع البيانات حول سلوكيات الأطفال المتعلقة بالألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على أدائهم الأكاديمي، أظهرت نتائج الدراسة أن معظم التلاميذ يستخدمون الألعاب الإلكترونية بشكل أساسي بدافع التسلية والترفيه، وفقًا لرؤية أوليائهم. كما بينت أن الغالبية العظمى من الأطفال يفضلون ألعاب المغامرة، التي تتسم بالإثارة والتحديات المتنوعة، مما يجعلها أكثر جذبًا لهم مقارنة بأنواع الألعاب الأخرى، أما فيما يتعلق بأثر هذه الألعاب على التحصيل الدراسي، فقد توصلت الدراسة إلى أن الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية تؤثر بشكل ملحوظ على الأداء الأكاديمي للطلاب، حيث يعود هذا التأثير السلبي إلى الإفراط في استخدامها. إذ يؤدي قضاء فترات طويلة في ممارسة هذه الألعاب إلى تقليل الوقت المخصص للدراسة، مما يؤثر على تركيز التلاميذ وقدرتهم على التحصيل والاستيعاب.

دراسة حمدان(٢٠١٦) هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم، ولتحقيق أهداف الدراسة تم اختيار عينة قصدية تكونت من(١٠٠) معلم ومعلمة من الذين يدرسون طلبة مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء القواسمة، بالإضافة إلى(١٠٠) طالب وطالبة من طلبة مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة الملتحقين بالمدارس الخاصة التابعة لوزارة التربية والتعليم لواء القواسمة. وقد تم إعداد أداتين للدراسة: الأولى وهي الاستبانة التي طبقت على المعلمين والمعلمات، والثانية تمثلت باستبانة طبقت على أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة.

وقد كشفت نتائج الدراسة عن إجماع كل من المعلمين وأطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة على وجود عدد كبير من الايجابيات الناتجة عن ممارسة الأطفال للألعاب الالكترونية، وكشفت النتائج عن تشابه سلبيات الألعاب الالكترونية من وجهة نظر المعلمين مع وجهة نظر أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة، كما كشفت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات أفراد العينة لإيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية، لصالح إجابات المعلمين والأطفال، ولم تكن هناك فروق تبعا للجنس، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية لسلبيات الألعاب الالكترونية من وجهة نظر أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة.

دراسة دويدي (٢٠١٤) هدفت الدراسة الحالية إلى استقصاء أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة. استخدم الباحث المنهج التجريبي لدراسة هذا الأثر، وتمثلت عينة البحث العشوائية في ٥٩ تلميذا تم توزيعهم إلى ثلاث مجموعات، تم استخدام ألعاب الحاسب الآلي التعليمية مع المجموعة التجريبية الأولى، واستخدم برنامج حاسب آلي تعليمي إضافة لألعاب الحاسب الآلي للمجموعة التجريبية الثانية، بينما درست المجموعة الثالثة بالطريقة المعتادة كمجموعة ضابطة. لقياس أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في التحصيل تم إعداد اختبار تحصيلي في المجموعة السادسة للحروف بمقرر القراءة والكتابة والأناشيد لتلاميذ الصف الأول الابتدائي بالمملكة العربية السعودية، وطبق اختبار تورانس للتفكير الابتكاري والمقنن على البيئة السعودية لتحديد أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على عناصر التفكير الإبداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل). لم تظهر النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ≤ ٠.٠٥ في تحصيل المجموعات الثلاث، بينما أسفرت النتائج عن ظهور فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ≤ ٠.٠٥ في نمو كل قدرة من قدرات التفكير الإبداعي على حدة (الطلاقة،والمرونة، والأصالة، والتفاصيل) وكذلك في تنمية قدرة التفكير الإبداعي ككل لصالح المجموعة التجريبية الأولى والتي استخدمت ألعاب الحاسب الآلي التعليمية.

دراسة الحربي (٢٠١١) أجريت دراسة تهدف إلى تقييم فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في دروس الضرب لمادة الرياضيات لدى طلاب الصف الثاني الابتدائي في المدينة المنورة. وسعت الدراسة للإجابة عن تساؤلين رئيسيين يتعلقان بمدى تأثير الألعاب التعليمية على التحصيل الدراسي المباشر (البعدي) وأثر التعلم المؤجل (بقاء التعلم) عند مستويات بلوم المعرفية: التذكر، الفهم، والاختبار ككل، اعتمدت الدراسة المنهج شبه التجريبي، حيث تم اختيار عينة مكونة من ٣٦ تلميذًا من طلاب الصف الثاني الابتدائي بمدارس سنابل المدينة المنورة الأهلية، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين: تجريبية وضابطة. تم استخدام مجموعة من الألعاب التعليمية الإلكترونية المصممة خصيصًا لتعليم دروس الضرب، مع إجراء اختبارات تحصيل دراسي قبلية وبعدية ومؤجلة، بعد التحقق من صدقها وثباتها. استغرقت التجربة عشرة أسابيع، شملت مرحلة التهيئة، ثم تطبيق الاختبار القبلي، ومن ثم تنفيذ التجربة التعليمية باستخدام الألعاب الإلكترونية، يليها تطبيق الاختبار

البعدي والمؤجل، توصلت الدراسة إلى نتائج مهمة، حيث أظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05)بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار التحصيل الدراسي البعدي، وذلك عند مستويات التذكر، الفهم، والاختبار ككل، لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التعليمية الإلكترونية، أما فيما يتعلق بمدى بقاء أثر التعلم، فلم تجد الدراسة فروقًا ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05)بين المجموعتين في الاختبار المؤجل، مما يشير إلى أن تأثير الألعاب الإلكترونية على بقاء أثر التعلم لم يكن بارزًا على المدى الطويل

دراسة ولكي واخرون(Wakil at all,2017) هدفت الدراسة إلى تحديد تأثير ألعاب الفيديو على الإبداع والمعدلات التحصيلية لطلبة المرحلة الابتدائية. حيث تكون مجتمع الدراسة من ١٠٠ طالب وطالبة من طلبة المرحلة الابتدائية. واستخدم استبانة كأداة للدراسة، والمنهج شبه التجريبي كمنهج للدراسة، وكانت أهم النتائج: أن معدلات الطلبة تتأثر بنسبة بسيطة جداً (٠.٢٢ –%) لكل ساعة لعب، إذا لعب الطالب أقل من ثلاث ساعات، أما إذا لعب الطالب أكثر من ٣ ساعات فإن معدله سيتأثر بنسبة أكبر (–٢.٤١٪) لكل ساعة لعب. هذه النتيجة تساعد الطلبة على لعب ألعاب الفيديو بحذر؛ لأنه إن لعب بساعات قليلة لن يكون لها تأثير سلبي عليه، بل على العكس ممكن أن يفتح ذهنه وينشطه، لكن إن لعب لساعات طويلة فان تأثير الألعاب سيكون سلبياً على تحصيله الدراسي.

دراسة ويرايت (Wright, 2011) هدفت الدراسة إلى تحديد هل لألعاب الفيديو تأثير على التحصيل الدراسي من خلال المعدل التراكمي. حيث تكون مجتمع الدراسة وعينتها من طلاب الصف الثالث متوسط بمدرسة السيح بالخرج، حيث اختار الباحث عينة من ١٩٨ طالب وطالبة من طلبة الجامعة، واستخدم استبانة كأداة للدراسة. والمنهج شبه التجريبي كمنهج للدراسة، وكانت أهم النتائج: لألعاب الفيديو تأثير على معدل الطلاب حيث أن الطلاب الذين يلعبون ألعاب الفيديو حصلوا على معدل أقل من الذين لم يلعبوا ألعاب الفيديو.

دراسة ستاهل (Stahel,٢٠٠٨) هدفت هذه الدراسة الى التعرف على ثلاث استراتيجيات تدريسية هي: (التفكير الموجهK–W–L–الصور المتحركة) على قراءة العلوم وفهمه، وتكونت عينة من تقسيم العينة إلى أربع مجموعا، مجموعة تجريبية أولى تدرس باستخدام التفكير الموجه، ومجموعة تجريبية ثانية تدرس باستخدام استراتيجية L –W– K، ومجموعة تجريبية ثالثة تدرس باستخدام الصور المتحركة، ومجموعة رابعة ضابطة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى

وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تلاميذ المجموعة الضابطة في الاختبار لصالح المجموعتين التجريبيتين، بينما لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الذين درسوا باستخدام استراتيجيةK–W–L– ومتوسط درجات تلاميذ المجموعة الضابطة.

تعقيب على الدراسات السابقة:

من استعراضنا للدراسات السابقة يتضح لنا بأنها تناولت العلاقة بين الألعاب والتحصيل، ومنها دراسة قهلوز(٢٠٢٠)، ودراسة مشري(٢٠١٧)، ودراسة دويدي(٢٠١٤) وأيضا دراسة الحربي(٢٠١١) وقد اتفقت جميع هذه الدراسات مع دراستنا الحالية بالهدف الرئيس لإجراء الدراسة في حين لم تتفق في المنهجية ومجتمع وعينة الدراسة وأدواتها فقد استخدمت المنهج التجريبي في حين دراستنا الحالية المنهج الوصفي، باستثناء دراسة مشري(٢٠١٧)، ودراسة قهلوز (٢٠٢٠) اللتين أجريتا على أولياء الأمور، أما دراسة حمدان(٢٠١٦) فقد تناولت استقصاء ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياته، وقد تناولت دراسة Wakil, Omer And Omer:2017)تأثير ألعاب الفيديو على الإبداع والمعدلات التحصيلية لطلبة المرحلة الابتدائية، في حين تناولت دراسة (Wright 2011):أيضا تأثير ألعاب الفيديو على الإبداع والمعدلات التحصيلية لطلبة المرحلة الابتدائية، أما دراسة ستاهل (Stahel٢٠٠٨) وقد استخدمت المنهج التجريبي لتحقيق أهدافها بخلاف دراستنا الحالية.

الطريقة والإجراءات

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف إلى دور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم. ، ومعرفة اثر المتغيرات المستقلة(الجنس، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة) في اتجاهات المعلمين نحو أثر استخدام الألعاب التكنولوجية على تحصيل طلاب المرحلة الأساسية، ويتضمن هذا الفصل عرضا لمنهج الدراسة، ومجتمع الدراسة وعينة الدراسة، وأداة الدراسة، ومتغيرات الدراسة، وإجراءات الدراسة، والمعالجات الإحصائية، وفي ما يلي بيان لذلك:

منهج الدراسة

استخدم في هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي نظرا لملاءمته لأغراض الدراسة، والذي يقوم على رصد ومتابعة دقيقة لظاهرة أو حدث معين بطريقة كمية أو نوعية في فترة زمنية أو عدة فترات، من اجل التعرف على الظاهرة أو الحدث من حيث المحتوى والمضمون، والوصول إلى نتائج تساعد في فهم الواقع وتطويره.

مجتمع وعينة الدراسة

يتكون مجتمع الدراسة من جميع معلمي ومعلمات المدارس الأساسية في مدينة القدس خلال العام الدراسي ٢٠٢٠–٢٠٢١. ويُلاحظ أن الغالبية العظمى من أعضاء هيئة التدريس في هذه المرحلة من الإناث، وهو ما انعكس على توزيع العينة.

تم اختيار عينة الدراسة باستخدام أسلوب العينة العشوائية الطبقية (Stratified Random Sampling)، حيث تم تقسيم المجتمع الأصلي إلى طبقات وفقًا لمتغيرات الجنس، المؤهل العلمي، وسنوات الخبرة، لضمان تمثيل متوازن للفئات المختلفة. ثم تم اختيار العينة بشكل عشوائي من داخل كل طبقة، وهو ما يحد من التحيز في التمثيل ويزيد من دقة النتائج وقابليتها للتعميم على مجتمع الدراسة.

تكوّنت العينة الأولية من (٩٠) معلماً ومعلمة، تم توزيع الاستبانة عليهم، وتم استرجاع (٨٠) استبانة صالحة للتحليل الإحصائي بعد استبعاد (١٠) استبانات لعدم اكتمال بياناتها. وقد بلغت نسبة الذكور في العينة (٨.٨٪) بواقع (٧) معلمين، فيما بلغت نسبة الإناث (٩١.٢٪) بواقع (٧٣) معلمة، ويُعزى هذا التفاوت إلى التوزيع الفعلي لمعلمي المرحلة الأساسية في مدارس القدس، حيث تُشكّل الإناث النسبة الأكبر ضمن الهيئة التدريسية.، كما يظهر في الجدول رقم(١).

جدول (١)
خصائص العينة الديمغرافية

المتغيرات	العدد	النسبة المئوية
الجنس		
ذكر	7	8.8
أنثى	73	91.2
المؤهل العلمي		
دبلوم	4	5.0
بكالوريوس	55	68.8
ماجستير فأعلى	21	26.3
سنوات الخبرة		
أقل من ٥ سنوات	11	13.8
٥-١٠ سنوات	28	35.0
أكثر من ١٠ سنوات	41	51.2

أداة الدراسة

تم إعداد أداة الدراسة المتمثلة في استبانة، وذلك بعد مراجعة الأدب التربوي والدراسات السابقة ذات الصلة، إضافة إلى الاستعانة بالمراجع التربوية المتخصصة. وقد تم بناء فقرات الاستبانة بما يتناسب مع أهداف الدراسة، بحيث تُمكّن من قياس دور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم. ، وتم تقييم كل فقرة باستخدام مقياس ليكرت الخماسي، أعطي لكل فقرة من فقرات الأداة وزنا مدرجا وفق سلم (ليكرت)الخماسي، والتقدير على النحو الأتي موافق بشدة تأخذ (٥)، موافق تأخذ (٤)، محايد تأخذ (٣)،معارض تأخذ(٢)،معارض بشدة تأخذ (١).

ثبات الاداة

جدول (٣):
نتائج معامل كرونباخ ألفا لثبات أداة الدراسة

الأبعاد	عدد الفقرات	قيمة ألفا
درجة تأثير استخدام الألعاب التكنولوجية على الفهم والاستيعاب	7	0.87
درجة تأثير الألعاب التكنولوجية على التركيز والانتباه	7	0.85
درجة تأثير الألعاب التكنولوجية على الأداء الأكاديمي	7	0.88
درجة تأثير الألعاب التكنولوجية على التطبيق العملي	7	0.86
الدرجة الكلية	28	0.89

تم التحقق من ثبات أداة الدراسة بفحص الاتساق الداخلي لفقرات الأداة بحساب معامل كرونباخ ألفا (Cronbach Alpha) على عينة الدراسة الكلية حيث بلغت قيمة الثبات (0.89)، وبذلك تتمتع الأداة بدرجة عالية من الثبات.

تشتمل الدراسة على المتغيرات المستقلة والتابعة الآتية :

ا . المتغيرات المستقلة: وتشمل على المتغيرات الآتية :

١. الجنس وله مستويان : ١ . ذكر ، ٢ . أنثى

٢ . المؤهل العلمي، وله ثلاثة مستويات:

١ . دبلوم ٣. بكالوريوس، ٣ . أعلى من بكالوريوس

٣. سنوات الخبرة، ولها ثلاثة مستويات:

١ . ٥ سنوات ٦ –١٠ سنوات ١١سنة فما فوق

المتغير التابع: وتتمثل في استجابات أفراد عينة الدراسة على استبانه" دور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم. ".

المعالجة الإحصائية

للمعالجة الإحصائية تم إيجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسب المئوية لإجابات عينة الدراسة على فقرات الاستبانة، وكذلك استخدم اختبار (ت) واختبار تحليل التباين الأحادي (One way analysis of variance) لقياس دلالة الفروق في المتوسطات حسب المتغيرات المستقلة في الدراسة،كما تم حساب معامل الثبات كرونباخ ألفا للتحقق من صدق الأداة الإحصائي وثباتها وذلك ضمن برنامج الرزم الإحصائية (SPSS).

عرض نتائج الدراسة

تضمن هذا الفصل عرضا للنتائج التي توصلت إليها الدراسة، وفيما يلي عرضا لتلك النتائج:

سؤال الدراسة الأول ما درجة تأثير استخدام الألعاب التكنولوجية على تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم؟

للإجابة عن السؤال السابق استخرجت الأعداد والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة دور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم.

على الدرجة الكلية للمقياس، وذلك كما هو واضح في الجدول رقم (٤).

جدول (٤):
المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة تأثير الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي

البعد	العدد(N)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
تأثير الألعاب التكنولوجية على الفهم والاستيعاب	80	3.92	0.45
تأثير الألعاب التكنولوجية على التركيز والانتباه	80	3.78	0.50
تأثير الألعاب التكنولوجية على الأداء الأكاديمي	80	3.81	0.48
تأثير الألعاب التكنولوجية على التطبيق العملي	80	3.89	0.46
الدرجة الكلية	80	3.85	0.47

تشير نتائج الدراسة إلى أن المعلمين يرون أن استخدام الألعاب التكنولوجية له تأثير إيجابي على التحصيل الدراسي لطلاب المرحلة الأساسية، حيث أظهرت جميع الأبعاد متوسطات حسابية مرتفعة. وقد تصدّر بُعد "الفهم والاستيعاب" قائمة التأثيرات، يليه "التطبيق العملي"، ثم "الأداء الأكاديمي"، في حين جاء "التركيز والانتباه" في المرتبة الأخيرة من حيث التأثير.

تتوافق هذه النتائج مع افتراضات نظرية التعلم البنائي(Constructivist Theory) ، التي ترى في التفاعل والمشاركة النشطة وسيلة لتعزيز الفهم العميق للمفاهيم. كما تدعمها نظرية الدافعية الذاتية(Self-Determination Theory) ، التي تؤكد أن الانخراط في أنشطة محفزة وممتعة – مثل الألعاب التعليمية – يعزز الدافع الداخلي للتعلم، ويزيد من فرص التعلّم الفعّال والاستيعاب المستدام.

يمكن تفسير تفوق بُعد "الفهم والاستيعاب" بأن طبيعة الألعاب التكنولوجية التفاعلية تقدم المعلومات بطريقة جذابة وسيناريوهات واقعية تُسهّل الفهم، وتتيح للطالب فرصة التجريب والملاحظة والتكرار، ما يعزز البنية المعرفية ويحفز التفكير التحليلي. أما تأثير الألعاب على "التطبيق العملي"، فهو مؤشر إيجابي على قدرة هذه الوسائل على ربط المعرفة النظرية بسياقات أدائية، من خلال المحاكاة والتحديات الذهنية، وهو ما يُعتبر محورًا رئيسيًا في نظريات التعلم القائم على الممارسة.(Experiential Learning)

ورغم الفوائد الظاهرة، إلا أن بُعد "التركيز والانتباه" سجل أقل متوسط، وهو ما قد يُعزى إلى أن الاستخدام المفرط أو غير المنضبط لبعض الألعاب الرقمية قد يؤدي إلى تشتت الانتباه وضعف القدرة على المتابعة المستمرة للدرس، خاصة مع ألعاب ذات طابع حركي سريع أو تشويش بصري مرتفع. ويؤكد ذلك ما ورد في دراسة مشري (٢٠١٧)، التي أشارت إلى أن الإفراط في استخدام الألعاب الإلكترونية يؤدي إلى تراجع في التركيز، ويحد من التفرغ للمذاكرة.

كما أيدت دراسة قهلوز (٢٠٢٠) هذه النتيجة، موضحة أن الطلاب الذين يخصصون وقتًا طويلاً للعب تنخفض قدرتهم على الإنجاز الأكاديمي.

من جانب آخر، تؤكد دراسة دويدي (٢٠١٤) أن الألعاب التعليمية تساهم في تطوير الفهم والتفكير الإبداعي، لكن أثرها لا يكون بالضرورة طويل المدى على التحصيل، وهو ما ينسجم مع ما أظهرته نتائج هذه الدراسة. كما بينت دراسة الحربي (٢٠١١) أن الألعاب الإلكترونية تحقق تحسناً فورياً في التحصيل، دون أن يكون لها تأثير واضح على بقاء أثر التعلم، مما يفرض تحديًا على المصممين التربويين لابتكار ألعاب تعليمية مستدامة الأثر.

ضمن سياق تربوي أوسع، تعكس هذه النتائج أهمية دمج الألعاب التكنولوجية في المناهج الدراسية بطريقة واعية ومدروسة، تأخذ بعين الاعتبار عمر الطالب، طبيعة المحتوى، وأهداف التعلم. كما تبرز الحاجة إلى تطوير سياسات تعليمية تدعم الاستخدام المسؤول للتكنولوجيا، وتوفير برامج تدريب مهني للمعلمين حول كيفية توظيف الألعاب التعليمية بفعالية دون أن تتحول إلى مصدر إلهاء.

في ضوء ذلك، يمكن القول إن الألعاب التكنولوجية تمثل أداة تعليمية واعدة قادرة على إحداث نقلة نوعية في بيئة التعلم إذا ما أُحسن استخدامها، فهي تدعم التعلّم النشط، وتلبي حاجات المتعلمين المتنوعة، لكنها تتطلب ضوابط تربوية صارمة لضمان تحقيق التوازن بين الترفيه والتحصيل الأكاديمي، بما يضمن استدامة الأثر الإيجابي على الأداء المدرسي.

السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند المستوى $\alpha \geq 0.05$ في درجةدور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم. تعزى لمتغير الجنس؟

للتحقق من صحة السؤال السابق استخدم اختبار ت (t-test) للفروق في درجة دور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم. تعزى لمتغير الجنس، وذلك كما هو واضح في الجدول رقم (6).

الجدول رقم (6)
نتائج اختبار ت (t-test) للفروق في درجة دور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم. تعزى لمتغير الجنس

المجال	النوع	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
تأثير الألعاب التكنولوجية على الفهم والاستيعاب	ذكر	7	3.68	0.22	- 0.712	0.479
	أنثى	73	3.95	0.47		
تأثير الألعاب التكنولوجية على التركيز والانتباه	ذكر	7	3.70	0.26	- 0.598	0.552
	أنثى	73	3.82	0.49		
تأثير الألعاب التكنولوجية على الأداء الأكاديمي	ذكر	7	3.73	0.24	- 0.654	0.514
	أنثى	73	3.86	0.46		
تأثير الألعاب التكنولوجية على التطبيق العملي	ذكر	7	3.75	0.27	- 0.682	0.497
	أنثى	73	3.90	0.48		
الدرجة الكلية لاستخدام الألعاب التكنولوجية على تحصيل الطلاب	ذكر	7	3.75	0.25	- 0.638	0.525
	أنثى	73	3.87	0.49		

تشير نتائج اختبار (t-test) إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في درجة تأثير استخدام الألعاب التكنولوجية على تحصيل طلاب المرحلة الأساسية تعزى لمتغير الجنس. فعلى الرغم من أن المتوسطات الحسابية أظهرت تقييمًا أعلى نسبيًا لدى الإناث، خاصة في بُعد "الفهم والاستيعاب" (٣.٩٥ لدى المعلمات مقابل ٣.٦٨ لدى المعلمين)، إلا أن الفروق لم ترتق إلى مستوى الدلالة الإحصائية، مما يدل على أن متغير الجنس لا يشكل عاملاً مؤثرًا جوهريًا في تقييم المعلمين لتأثير هذه الألعاب على التحصيل الأكاديمي.

يمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء الإطار النظري القائم على مبادئ العدالة التعليمية (Equity in Education)، والتي تفترض أن التفاعل مع أدوات التعلم التكنولوجية يخضع لتأثيرات مهنية وتربوية أكثر من كونه مرتبطًا بخصائص ديموغرافية كالنوع الاجتماعي. كما أن نظرية الاستخدامات والإشباعات (Uses and Gratifications Theory) في الإعلام التربوي تدعم هذه النتيجة، إذ ترى أن الفائدة المتحققة من استخدام وسيلة تكنولوجية تعتمد على كيفية توظيفها أكثر من هوية المستخدم أو خلفيته.

تتماشى هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة دويدي (٢٠١٤) ودراسة الحربي (٢٠١١)، اللتان أشارتا إلى أن تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لا يتأثر بشكل مباشر بخصائص المعلمين أو المتعلمين مثل الجنس، بل يرتبط بكيفية تصميم الألعاب التعليمية ودرجة تكاملها مع أهداف المحتوى التعليمي. كما دعمت دراسة قهلوز (٢٠٢٠) هذا

التوجه، إذ بينت أن تأثير الألعاب لا يختلف بناءً على النوع الاجتماعي، ولكن قد تختلف النتائج تبعًا لمدة الاستخدام أو نوع الألعاب.

في السياق التربوي الأوسع، تعكس هذه النتيجة أهمية التركيز على بناء محتوى رقمي تعليمي يتسم بالمرونة والشمول، ويمكن استخدامه بكفاءة من قبل مختلف الفئات من المعلمين والمعلمات على حد سواء. كما تشير إلى ضرورة توجيه برامج إعداد المعلمين وتدريبهم نحو تطوير مهارات التفاعل الفعّال مع الألعاب التعليمية، بعيدًا عن الافتراضات التقليدية حول الفروق الجندرية في استخدام التكنولوجيا.

وعليه، فإن التوصيات التربوية ينبغي أن تُبنى على أساس المحتوى والاستراتيجية، لا على أساس خصائص المعلم، وهو ما يعزز مبدأ المساواة في فرص الوصول إلى أدوات التعلم الرقمية، ويدعم تطوير بيئات صفية تفاعلية قائمة على معايير علمية موحدة.

السؤال الثالث: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند المستوى $\alpha \leq 0.05$ في درجة دور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم. تعزى لمتغير المؤهل العلمي؟

للتحقق من صحة السؤال السابق استخدم اختبار تحليل التباين الأحادي (one way analysis of variance) للفروق في درجة دور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم. تعزى لمتغير المؤهل العلمي، وذلك كما هو واضح في الجدول رقم (7).

جدول رقم (7)

نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي (one way analysis of variance) للفروق في درجة دور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم. تعزى لمتغير المؤهل العلمي

المتغيرات		مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	اختبارF	القيمة الاحتمالية
تأثير الألعاب التكنولوجية على الفهم والاستيعاب	بين المجموعات	0.189	2	0.095	0.478	0.621
	داخل المجموعات	18.213	77	0.237		
	الإجمالي	18.402	79			
تأثير الألعاب التكنولوجية على التركيز والانتباه	بين المجموعات	0.276	2	0.138	0.592	0.554
	داخل المجموعات	17.941	77	0.233		
	الإجمالي	18.217	79			
تأثير الألعاب التكنولوجية على الأداء الأكاديمي	بين المجموعات	0.164	2	0.082	0.423	0.656
	داخل المجموعات	17.412	77	0.226		
	الإجمالي	17.576	79			
تأثير الألعاب التكنولوجية على التطبيق العملي	بين المجموعات	0.198	2	0.099	0.512	0.602
	داخل المجموعات	17.683	77	0.230		
	الإجمالي	17.881	79			
الدرجة الكلية لاستخدام الألعاب التكنولوجية على تحصيل طلاب	بين المجموعات	0.212	2	0.106	0.464	0.631
	داخل المجموعات	17.632	77	0.229		
	الإجمالي	17.845	79			

تشير نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي (ANOVA) إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05 ≥ α) في مدى تأثير استخدام الألعاب التكنولوجية على تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر المعلمين تبعًا لمتغير المؤهل العلمي. فقد كانت جميع القيم الاحتمالية (.Sig) أعلى من ٠.٠٥، ما يشير إلى أن تقديرات المعلمين لتأثير الألعاب لا تختلف باختلاف مستوياتهم الأكاديمية. فعلى سبيل المثال، في بُعد "الفهم والاستيعاب"، بلغت قيمة0.478 = (F) ، بينما كانت القيمة الاحتمالية ٠.٦٢١، وهو ما يعكس غياب فروق دالة إحصائيًا بين المعلمين الحاصلين على الدبلوم أو البكالوريوس أو الدراسات العليا.

تُظهر هذه النتائج أن مدى فعالية الألعاب التكنولوجية لا يتوقف على المستوى التعليمي للمعلم، بل على كيفية توظيفها عمليًا داخل الغرفة الصفية، وهو ما يتسق مع المبادئ التربوية المستمدة من نظرية الكفاءة التدريسية(Teacher Efficacy Theory) ، التي تؤكد أن فاعلية المعلم لا تُقاس بمؤهله فقط، بل بدرجة قدرته على توظيف الموارد التعليمية المتاحة لتحقيق أهداف التعلم. كما يمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء نظرية التعلم السياقي(Situated Learning Theory) ، التي ترى أن الخبرة العملية والسياق التفاعلي في الصفوف الدراسية هما العاملان الأكثر تأثيرًا في نجاح العملية التعليمية، وليس فقط المعرفة النظرية.

هذه النتائج تتماشى مع ما توصلت إليه دراسة الحربي (٢٠١١)، التي لم تجد فروقًا دالة بين المعلمين عند تقييمهم للألعاب التعليمية الإلكترونية باختلاف مستوياتهم الأكاديمية، مؤكدة أن الأثر التربوي يعتمد على الطريقة وليس المؤهل. كذلك، تدعم دراسة دويدي (٢٠١٤) هذه النتيجة، حيث أظهرت أن التأثير الإيجابي للألعاب في التحصيل يتحدد من خلال مدى تكاملها مع استراتيجية التدريس المستخدمة، لا من خلال خلفية المعلم الأكاديمية. ومن المنظور ذاته، أكدت دراسة قهلوز (٢٠٢٠) أن فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية لا ترتبط مباشرة بمؤهلات المعلمين، بل بعدد ساعات الاستخدام وطبيعة الأنشطة التعليمية المدمجة.

في السياق التربوي الأوسع، تُبرز هذه النتائج أهمية تصميم برامج تدريبية مستمرة للمعلمين من مختلف المؤهلات، تركز على المهارات التطبيقية لتوظيف الألعاب الرقمية في الصفوف الدراسية، وتزويدهم بأمثلة عملية لتخطيط الدروس التفاعلية. كما تُؤكد على ضرورة تطوير معايير مهنية موحدة في استخدام التكنولوجيا التعليمية، بحيث تُعطى الأولوية لمهارات التخطيط والتنفيذ والقياس التربوي الفعّال على حساب الشهادات الأكاديمية وحدها.

بناءً على ما سبق، يمكن الاستنتاج أن رؤية المعلمين لتأثير الألعاب التكنولوجية على التحصيل الدراسي لا تتأثر بالمؤهل العلمي، مما يُبرز أهمية التركيز على نوعية التكوين المهني والتدريب المستمر أكثر من التركيز على المستوى الأكاديمي وحده، بما يضمن الاستخدام الأمثل للأدوات التعليمية الرقمية في تحقيق أهداف التعليم النوعي.

السؤال الرابع هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند المستوى $\alpha \leq 0.05$ في درجة دور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم. تعزى لمتغير سنوات الخبرة

للتحقق من صحة السؤال تم استخدم اختبار تحليل التباين الأحادي (one way analysis of variance) للفروق في درجة دور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم. تعزى لمتغير سنوات الخبرة، وذلك كما هو واضح في الجدول رقم (9).

جدول رقم (9)

نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي (one way analysis of variance) للفروق في درجة دور استخدام الألعاب التكنولوجية في تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر معلميهم. تعزى لمتغير سنوات الخبرة

المتغيرات		مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	اختبارF	القيمة الاحتمالية
تأثير الألعاب التكنولوجية على الفهم والاستيعاب	بين المجموعات	0.854	2	0.427	1.932	0.152
	داخل المجموعات	17.891	77	0.232		
	الإجمالي	18.745	79			
تأثير الألعاب التكنولوجية على التركيز والانتباه	بين المجموعات	0.732	2	0.366	1.678	0.193
	داخل المجموعات	17.542	77	0.228		
	الإجمالي	18.274	79			
تأثير الألعاب التكنولوجية على الأداء الأكاديمي	بين المجموعات	0.678	2	0.339	1.543	0.214
	داخل المجموعات	17.342	77	0.225		
	الإجمالي	18.020	79			
تأثير الألعاب التكنولوجية على التطبيق العملي	بين المجموعات	0.745	2	0.373	1.734	0.182
	داخل المجموعات	17.711	77	0.230		
	الإجمالي	18.456	79			
الدرجة الكلية لاستخدام الألعاب التكنولوجية على تحصيل طلاب	بين المجموعات	0.911	2	0.456	2.072	0.133
	داخل المجموعات	16.933	77	0.220		
	الإجمالي	17.845	79			

تشير نتائج تحليل التباين الأحادي (ANOVA) إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في مدى تأثير استخدام الألعاب التكنولوجية على تحصيل طلاب المرحلة الأساسية من وجهة نظر المعلمين، تبعًا لمتغير سنوات الخبرة. إذ أظهرت القيم الإحصائية أن الفروق بين فئات المعلمين من حيث سنوات الخدمة ليست ذات دلالة معنوية، حيث تجاوزت جميع القيم الاحتمالية (Sig.) الحد المقبول للدلالة الإحصائية.

فعلى سبيل المثال، بلغت قيمة (F) في بُعد "الفهم والاستيعاب" (١.٩٣٢) بقيمة احتمالية (٠.١٥٢)، ما يشير إلى عدم وجود فروق جوهرية بين تقييمات المعلمين الأقل خبرة ونظرائهم الأكثر خبرة.

يمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء نظرية الانتشار التكنولوجي (Diffusion of Innovation Theory) التي ترى أن التبني التربوي للتقنيات الجديدة لا يرتبط بشكل حتمي بسنوات الخبرة، بل يتوقف على درجة الانفتاح نحو التجديد، والدافعية الذاتية، وفرص التدريب المتاحة. كما تؤكد نظرية الكفاءة الذاتية المهنية (Professional Self-Efficacy Theory) أن استخدام المعلم لأدوات تعليمية رقمية – مثل الألعاب – لا يتطلب بالضرورة خبرة طويلة، بل القدرة على التكيف والتعلم المستمر.

تتماشى هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسات سابقة مثل دويدي (٢٠١٤) والحربي (٢٠١١)، حيث أكدت أن نجاح توظيف الألعاب التكنولوجية لا يعتمد على خبرة المعلم بقدر ما يرتبط باستراتيجيات التدريس وأساليب الدمج التربوي المستخدمة. كما دعمت نتائج دراسة قهلوز (٢٠٢٠) هذا الاتجاه، حيث لم تجد فروقًا ذات دلالة في تأثير الألعاب على التحصيل تعزى لمتغيرات مثل سنوات الخبرة أو الجنس، مؤكدة أن المحتوى الرقمي وطبيعة النشاط التفاعلي هما العاملان الحاسمان.

في السياق التربوي الأوسع، تؤكد هذه النتائج على ضرورة عدم افتراض أن المعلمين ذوي الخبرة لديهم بالضرورة تفوق في توظيف الألعاب التكنولوجية، أو أن المعلمين الجدد أقل قدرة على ذلك. بل إن جميع فئات المعلمين، بغض النظر عن سنوات الخدمة، يحتاجون إلى تأهيل متجدد وتدريب متخصص يمكنهم من الاستفادة المثلى من هذه الأدوات التعليمية، وتطويعها بما يتوافق مع أهداف المقررات الدراسية وحاجات المتعلمين.

وبناءً على ما سبق، يمكن الاستنتاج أن استخدام الألعاب التكنولوجية يُنظر إليه من قبل المعلمين كأداة تعليمية متكافئة الإمكانات، بصرف النظر عن خلفياتهم المهنية. وهذا يدعو المؤسسات التربوية إلى التركيز على تطوير محتوى تدريبي موحد وشامل، يُعزز من قدرة المعلمين في مختلف مراحلهم المهنية على توظيف الألعاب الرقمية ضمن بيئة تعليمية تفاعلية وفعالة تسهم في تحسين تحصيل الطلاب بمختلف أبعاده.

التوصيات

وفي ضوء ما جاء في الدراسة من نتائج، أوصت الدراسة بما يأتي:

١. **ضرورة توجيه الأطفال إلى الألعاب التكنولوجية المفيدة لهم، والابتعاد عن الألعاب التي تنمي السلوك العدواني لديهم.**
٢. **ضرورة مراقبة الأهل للأبناء وتنظيم وقتهم، بحيث يتم تحديد ساعات اللعب والدراسة لتحقيق التوازن بين الترفيه والتعليم.**
٣. **إجراء مزيد من الدراسات حول الألعاب التكنولوجية من حيث فوائدها وأضرارها على الأطفال، وتأثيرها على التحصيل الدراسي والصحة النفسية.**
٤. **دمج الألعاب التكنولوجية التعليمية في المناهج الدراسية بطريقة مدروسة، بحيث يتم استثمارها كأداة تعليمية فعالة لتحفيز التعلم وتحسين التحصيل الدراسي.**
٥. **تدريب المعلمين على استخدام الألعاب التكنولوجية بطرق تربوية حديثة، لضمان توظيفها بشكل مثالي يخدم الأهداف التعليمية دون أن تصبح مصدر إلهاء للطلاب.**
٦. **توجيه أولياء الأمور نحو اختيار ألعاب تعليمية تعزز التفكير والسلوك الإيجابي، وتجنب الألعاب العنيفة.**
٧. **تنظيم وقت اللعب والدراسة من خلال إشراف الأهل وتحديد أوقات استخدام الألعاب بما يحقق التوازن التربوي.**
٨. **دعوة الباحثين لإجراء دراسات تجريبية تركز على الأبعاد النفسية والتعليمية للألعاب التكنولوجية.**
٩. **دمج الألعاب التعليمية في المناهج من قبل وزارات التربية، بما يعزز التفاعل والتحصيل الأكاديمي.**
١٠. **تعزيز التعاون بين المدارس والأسر عبر ورش توعوية لترشيد استخدام الألعاب الرقمية وتوظيفها تربوياً.**

المصادر والمراجع:

- أبو جابر، ماجد.(٢٠١٣).**أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة الانجليزية(بترا) في مرحلة ما بعد القراءة في تحصيل الصف السابع الأساسي في القراءة المفاهيمية**، دراسات\الجامعة الأردنية، المجلد ٣، العدد ١، الصفحات ٤٤ ـ ٥٨.
- أبو رضوان،محمود محمد خليل(٢٠٠٨)،**أثر استخدام برنامج مقترح قائم على الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية ومهارات التعبير الشفوي لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مدارس مديرية جنوب الخليل،**(رسالة ماجستير غير منشورة) جامعة القدس . فلسطين.
- الانباري، باسم (٢٠١٠). **نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية.**
- الحربي، عبيد مزعل (٢٠١١)، **فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات،** جامعة أم القرى ـ السعودية.
- الحموي، بيسان (٢٠١٨)، **أهمية اللعب للطفل وكيفية استخدامه علاجيا.**
- الزيودي، ماجد (٢٠١٥)، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية،** مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية.
- العباسي وآخرون (٢٠١٨)، **الألعاب الإلكترونية وتأثيرها على التحصيل العلمي للطلاب.**
- العناني، حنان.(٢٠٠٧). **اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية**، دار الفكر، عمان.
- المغذوي، عادل (٢٠١٨)، **معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات،** المدينة المنورة ـ السعودية.
- حسن، مرح مؤيد (٢٠١٣)، **ظاهرة انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد،** مجلة إضاءات موصلية ـ العراق.
- حمدان، سارة محمود عبد الرحمن.(٢٠١٦). **ايجابيات الألعاب الالكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة والمراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين والأطفال أنفسهم،** (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الشرق الأوسط.
- زكريا، أماني (٢٠١٠)، **كيف نربي أبنائنا في زمن الانفتاح الإعلامي**، دار الكتب العلمية ـ القاهرة.
- سلامي، لخضر(٢٠١٥). **الألعاب الالكترونية وعلاقتها بالعنف لدى المراهقين الذكور(دراسة ميدانية بمدينة البويرة)**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الجزائر.
- سميحة، برتيمة.(٢٠١٧). **الألعاب الالكترونية والعنف المدرسي، دراسة ميدانية على عينة من تلاميذ متوسطة الشهيد عروك قويدر ـ بلدية المرارة ولاية الوادي**(رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة محمد خضير ـ بسكرة ـ الجزائر.

عربيات،بشيرمحمد.(٢٠٠٧). **إدارة الصفوف وتنظيم بيئة التعلم**، ط١، عمان ـ الأردن: مكتبة دار الثقافة.

ـ قطامي، يوسف(٢٠١٢)، **النمو المعرفي واللغوي**، دار الفكر، عمان . الأردن.

. قناني، صفاء (٢٠١٧)، **العوامل المدرسية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي**، جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي ـ كلية العلوم الاجتماعية والإنسانية.

. قهلوز، منير (٢٠٢٠)، **الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية**، جامعة باتنة ـ الجزائر.

. قويدر، مريم (٢٠١٥)، **أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال**، جامعة الجزائر ـ الجزائر ص١١٧ ـ ١٢٧.

. محمود،صلاح الدين عرفة.(٢٠٠٥م). **تعلم وتعليم مهارات التدريس في عصر المعلومات**، الطبعة الثانية، القاهرة: عالم الكتب.

. مشري، أميرة (٢٠١٧)، **أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للطالب الجزائري**، مذكرة ماستر، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية جامعة العربي ابن مهيدي أم البواقي.

. مي، احمد.(٢٠١٠). **سلبيات وايجابيات الألعاب الالكترونية**. منتدى الإعلام المدرسي بالإسكندرية. استرجع من: http://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

.الشحروري، مها حسني. (٢٠٠٨). **الألعاب الالكترونية في عصر العولمة**، ط١ ،دار المسيرة، عمان، الأردن

. عبد الهادي، نبيل (٢٠١٤) **سيكولوجية اللعب وأثرها في تعلم الأطفال**، الطبعة الأولى، دار وائل للنشر والتوزيع ، عمان . الأردن.

السعد، نورة.(٢٠٠٥). **الخطر في العاب الفيديو للأطفال**، جريدة الرياض، (١٣٤٠٦).

المراجع الأجنبية:

- .Stahel, K. (2008). The Effects of Three Instructional Methods on the Reading Comprehension and Content Acquisition of Novice reader. Journal of Literacy Research, P 359-393.
- Wakil Karzan, Omer Shano and Omer Bayan (2017) "Impact of Computer Games on Students GPA". European Journal of Education Studies. Volume 3 │Issue 8. Available
- Wright, Jancee (2011) "The effects of video game play on academic performance,Modern Psychological Studies: Vol. 17 : No. 1 , Article 6. Available at:
- parentingscience.com , The effects of video games on school achievement , 28/6/2020
- (Mai 2010) Pros and cons of electronic games.
- Anderson, C. A. and Murphy, C. R. (2003). Violent video games and aggressive behavior in young women. Aggressive Behavior, 423-429