المجلة السعودية للدراسات التربوية
والنفسية
الإصدار الخامس عشر
المجلد (٦) العدد (١)
(١-١٣) ٢٠٢٥

فاعلية برنامج تدريبي مقترح قائم على الألعاب الرقمية لتنمية مهارات التفاعل الصفي لدى طلاب المرحلة الاساسية في مدارس محافظة جرش

مصطفي حسن بخيت قواقزه

د. انس حسن بخيت قواقزه

نشر إلكترونياً بتاريخ: ٢٨ فبراير ٢٠٢٥م

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

الملخص

هدفت هذه الدراسة الى دراسة مستوى مهارات التفاعل الصفي (التحدث، الاستماع، الاقناع، التفاعل، المحاكاة) لدى طلاب المرحلة الأساسية في مدارس محافظة جرش، ومعرفة مدى التفاعل من قبل طلاب المرحلة الأساسية مع الألعاب الرقمية. بالاضافة الى دراسة المهارات التفاعلية التي تم اكتسابها من قبل الطلاب في المرحلة الأساسية في مدارس محافظة جرش. وأخيرا دراسة ما اذا كان هناك فروق دالة احصائياً عند مستوى الدلالة (α=0.05) في مهارات التفاعل الصفي للطلاب في المرحلة الأساسية في مدارس محافظة جرش قائم على الألعاب الرقمية.

وقد استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليل لتحقيق أهدافها، كما تكونت أداة الدراسة من اختبار المهارات التفاعلية (صحيفة الملاحظة)، حيث عملت على تصميم اختبار للمهارات التفاعلية (صحيفة الملاحظة) بصورة أولية يركز على مهارات (التحدث، الاستماع، الاقناع، التفاعل، المحاكاة)، حيث تم تخصيص عدة جوانب قياس لكل مهارة من هذه المهارات، وتطبيق الاختبار على عينة الدراسة، ومن ثم تدوين الملاحظات والنتائج الناتجة من خلال الاختبار باستخدام مقياس ليركت الخماسي.

وتمثل مجتمع الدراسة من جميع طلاب المرحلة الأساسية في مدارس محافظة جرش، بينما تكونت عينة الدراسة من ١٠٠ طالب وطالبة من المرحلة الأساسية تم اختيارهم بطريقة عشوائية.

*** المقدمة**

تعتبر عملية التواصل ظاهرة اجتماعية انسانية وجدت منذ نشوء البشرية، ويعد التواصل حاجة أساسية للفرد والجماعة، وضرورة من ضرورات الحياة، فالإنسان سيبقى في

وسط اجتماعي، وعليه أن يتفاعل معه وأن يؤثر ويتأثر فيه، ويحتم هذا الوسط على الفرد أن يعبر عن آرائه ومشاعره وقيمه، وقد يكون تعبيره بطريقة لفظية أو غير لفظية. وعليه أن يستقبل كل ما يوجه له من رسائل وأن يفسرها ومن ثم يتكيف معها ويستجيب لها، في ضوء الظروف والسياق العام.

وهناك العديد من الوسائل التربوية الحديثة التي تؤثر بشكل كبير في زيادة فاعلية ورغبات الأطفال نحو الإندماج والتفاعل، لما لها من أثر كبير لديهم وضمان للاستمرار في التفاعل مع المواقف. ويعد اللعب واحداً من هذه الوسائل، التي لا تقتصر على النواحي المعرفية والوجدانية والأكاديمية، حيث تعتبر نشاط تعليمي تربوي تفاعلي لا يمكن تهميشه أو الاستغناء عنه، ومختلف جداً عن الطرق التقليدية.

حيث يعد اللعب من الأنماط السلوكية التي يمارسها الطفل بهدف الحصول على التسلية والمتعة، مما تحويه مرحلة الطفولة من مرونة وقابلية للتعلم، حيث تعتبر الألعاب أرقى وسائل التعبير في حياة الأطفال، وذلك عن طريق بناء عالم خاص بهم، يحتوي على التخيل والابتكار والتفكير اللامحدود، بالإضافة إلى ما أشارت إليه نظريات النمو المعرفي عن أهمية اللعب خلال سنوات الطفولة المبكرة من عمر الطفل، وما ينميه لديه كلغته وعقله وذكاءه واستثارة حواسه، وذلك بإستخدام عدة وسائل أثناء اللعب. (الدوسري والعجاجي، ٢٠١٨)

إن مفهوم اللعب لدى الأطفال لم يعد كما كان سابقاً، و لم يعد اللعب التقليدي يجذبهم كما تجذبهم الألعاب الرقمية الآن، حيث انتقل اهتمام الطفل بالألعاب الإلكترونية الحديثة وألعاب الفيديو منذ سنواتهم الأولى حتى سن المراهقة، عن طريق التصاميم العصرية والمبتكرة، والأفكار المستحدثة لهذه الألعاب الرقمية. فقد أكد ستانيتش وسكويك (Stanacin Hoic & Skocic, 2020) على التأثير الايجابي للألعاب الرقمية على عملية التعلم واتقان مهارات معينة عند استخدام الألعاب الجادة على أجهزة الحاسوب، والتي تحتوي ميزات ومواصفات ومعدات معينة، بالإضافة إلى الأجهزة اللوحية؛ ونتيجة لذلك، فقد كان لزاماُ الاستفادة من التكنولوجيا والألعاب الرقمية وتوظيفها لحاجات سلوكية واجتماعية وتعليمية. كما أشار أبو جربوع (٢٠١٨) أن الألعاب الالكترونية تعد من أهم الوسائل التعليمية الحديثة والأكثر فاعلية، لتميزها بالعديد من الخصائص التي تجذب انتباه الأطفال، سواء كانت مؤثرات سمعية أو بصرية تثير حواس الانسان وتجعله أكثر تركيزاً وانتباهاً وأكثر دافعية؛ لأنها تشبع الميل الفطري للطفل إلى اللعب، مما يجعل العملية التفاعلية أكثر سهولة وسلاسة، وقريبة من رغبات الطفل، وهنا نكون قد وظفنا ميول الطفل الفطرية نحو اللعب بشيء فاعل وذو ناتج تعليمي وسلوكي ايجابي.

*** مشكلة الدراسة**

إن التفاعل القائم على الألعاب الرقمية، هو نموذج مبتكر يستخدم كطريقة لنقل المهارات، وتعتبر الألعاب الرقمية قادرة على إشراك الطفل بعمق في أي موضوع، والألعاب الرقمية مثل أي أداة معرفية وتعليمية وتربوية، يجب أن تكون قادرة على اثبات حدوث التعلم والتفاعل الضروري. (Tahir, 2020). وقد أكد (Stanacin Hoic &

(Skocic, 2020 على أن الألعاب يجب استخدامها كوسيلة لإتقان نتائج تعليمية معينة للطفل، ولاستكشاف وفهم العالم من حوله، وهو أمر مهم للأطفال. وقد وجدت الباحثة بعض القصور في استخدام التكنولوجيا الرقمية وإشراكها في العملية التفاعلية مع الأطفال في المدارس الحكومية بشكل خاص، بالرغم من وجود أدلة تدعم فاعليتها في اكسابهم مهارات مختلفة.

ومن خلال البحث وتعمق الباحثة في الدراسات والأدبيات السابقة، وما أوصت به دراسة أبو جربوع (٢٠١٨) بإجراء دراسة لمعرفة أثر استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية في مهارات التفكير (المهارات المعرفية)، فقد وجدت الباحثة أهمية كبيرة لقياس أثر هذه الألعاب على المهارات التواصلية أيضاً لدى الأطفال في المرحلة الابتدائية لما تحويه المهارات التواصلية من أهمية بذات المستوى من المهارات المعرفية والتعليمية الأخرى للطفل. لذا تتلخص مشكلة هذه الدراسة في الإجابة عن السؤال الرئيسي: ما أثر استخدام الألعاب الرقمية في تنمية مهارات التفاعل الصفي لدى طلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش؟

*** أسئلة الدراسة**

من خلال السؤال الرئيسي للدراسة، يمكن أن يتم طرح بعض الأسئلة الفرعية: -

١- ما مستوى مهارات الاتصال والتواصل الاجتماعي (التحدث، الاستماع، الاقناع، التفاعل، المحاكاة) لدى طلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش؟

٢- ما مدى التفاعل من قبل طلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش مع الألعاب الرقمية؟

٣- ما المهارات التواصلية التي تم اكتسابها من قبل طلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش؟

٤- هل هناك فروق دالة احصائياً عند مستوى الدلالة (α=0.05) في مهارات التفاعل الصفي لدى طلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش تعزى لاستخدام الألعاب الرقمية؟

*** فرضيات الدراسة**

تنطلق الدراسة من فرضية رئيسية واحدة: (تنمي الألعاب الرقمية مهارات التفاعل الصفي لدى طلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش).

ومن خلال الفرضية الرئيسية للدراسة، قدمت الباحثة بعض الفرضيات الفرعية: -

١- تساعد الألعاب الرقمية على اكساب الطالب في المرحلة الأساسية مهارة التحدث.

٢- تساعد الألعاب الرقمية على اكساب الطالب في المرحلة الأساسية مهارة الاستماع.

٣- تساعد الألعاب الرقمية على اكساب الطالب في المرحلة الأساسية مهارة الاقناع.

٤- تساعد الألعاب الرقمية على اكساب الطالب في المرحلة الأساسية مهارة المحاكاة.

*** أهداف الدراسة**

تهدف الدراسة إلى: -

١- معرفة مستوى مهارات الاتصال والتواصل الاجتماعي (التحدث، الاستماع، الاقناع، التفاعل، المحاكاة) لدى طلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش.

٢- دراسة مدى التفاعل من قبل طلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش مع الألعاب الرقمية.

٣- معرفة المهارات التواصلية التي تم اكتسابها من قبل طلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش.

٤- دراسة وجود فروق دالة احصائياً عند مستوى الدلالة (α=0.05) في مهارات التفاعل الصفي لطلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش تعزى لاستخدام الألعاب الرقمية.

*** حدود ومحددات الدراسة**

١- الحدود البشرية: اقتصرت هذه الدراسة على طلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش.

٢- الحدود المكانية: تم تطبيق هذه الدراسة في محافظة جرش في المملكة الأردنية الهاشمية.

٣- الحدود الزمانية: تم تطبيق هذه الدراسة خلال عام ٢٠٢٤.

٤- محددات الدراسة: إن تعميم نتائج هذه الدراسة يبقى مرهوناً بالخصائص السيكومترية للأدوات المستخدمة، ومدى تمثيل العينة لمجتمع الدراسة الذي سحبت منه، وامكانية تعميم نتائج هذه الدراسة على المجتمعات المشابهة لمجتمعها وطبيعة التقييم التجريبي المستخدم.

*** أهمية الدراسة**

تتلخص اهمية هذه الدراسة من خلال جانبين رئيسيين: -

١- الأهمية النظرية: تكمن الأهمية النظرية للدراسة في كونها من الممكن ان تقدم برنامج تدريبي عملي للدارسين والباحثين في مجال التفاعل الصفي، بالإضافة إلى مجال التعليم الحديث حيث يمكن تطبيقه على الطلاب في جميع المدارس، بالإضافة إلى كونه من الممكن أن يعتبر رافد علمي جديد للمكتبة العلمية الحديثة.

٢- الأهمية العملية: تكمن الأهمية العملية لهذه الدراسة في تقديم خدمة للطلاب في المرحلة الأساسية في محافظة جرش القابلين للتفاعل في إدخال وسائل وتقنيات جديدة لتنمية مهاراتهم في التفاعل الصفي، مثل الوسائل الرقمية والتحقق من أثر فاعليتها مقارنة بالوسائل التقليدية.

*** التعريفات المفاهيمية والإجرائية**

١- الألعاب الرقمية: تعرفها الباحثة إجرائياً بأنها: ألعاب حديثة صممت من أجل جعل عملية الاتصال والتواصل لدى الأطفال المصابون بالسرطان أكثر فائدة، عن طريق جذب انتباههم وادخال التكنولوجيا المحببة إليهم في عملية اللعب.

٢- مهارات التفاعل الصفي: تعرفها الباحثة إجرائياً بأنها مجموعة من المؤشرات السلوكية الاجتماعية، تتضمن كل لفظ أو إشارة أو حركة صادرة عن الطالب يمكن ملاحظتها وقياسها تتمثل اجرائياً في الدراسة في (التحدث، الاستماع، الاقناع، التفاعل، المحاكاة) وفق ما تقيسه أداوت البحث: الاختبار المهارات التواصلية (صحيفة الملاحظة).

*** الإطار النظري والدراسات السابقة**

*** الإطار النظري**

تستند هذه الدراسة بشكل رئيسي إلى نظرية "التعلم الإجتماعي" لباندورا، حيث تقوم هذه النظرية على فلسفة اكساب السلوك المطلوب للمتعلمين من خلال إطار اجتماعي، وذلك لأن هذه النظرية ترى أن مثل هذه السلوكيات تكون أسهل في اكتسابها من السلوكيات التي لا تتوافق مع قيم وعادات وقاليد المجتمع. (Parcel, Baranowski, 1981)

كذلك يرى (باندورا) أن الفرد يطور فرضياته حول نوع السلوك الذي يقوده للوصول إلى أهدافه. ويعتمد قبول أو عدم قبول هذه الفرضية على النتائج المترتبة على السلوك مثل الثواب والعقاب، أي أن السلوك المتعلم كثيراً ما يحدث عن طريق مراقبة سلوك الآخرين وملاحظة نتائج أفعالهم. ويعتقد(باندورا) بالقوة النسبية للسلوك التفاعلي، وأن هذه القوة تتغير تبعاً لتغير العوامل البيئية لأن السلوك الاجتماعي المتعلم يميل إلى التعميم، أي يظهر في مواقف متنوعة بين أناس مختلفين، وأيضاً يكون ثابتاً لفترات طويلة نسبياً. (Prochaska & Diciement, C,C, 1986)

وتشير نظرية التعلم الاجتماعي إلى أربع مراحل للتعلم من خلال النموذج وهي: -

١- مرحلة الانتباه: Attentional Phase وهو شرط أساسي لعملية التعلم، خاصة النماذج التي تهتم بحاجات الفرد الذي يقوم بالملاحظة والتي يعقبها مكافأة للنموذج الملاحظ.

٢- مرحلة الاحتفاظ: Rtention Phase التعلم بهذا المعنى يحدث بالملاحظة، ويتم الاحتفاظ بالمادة المتعلمة عندما يتم تكرار التدريب عليها ليساعد على إجراء مطابقة مماثلة بين السلوك المتعلم والسلوك النموذج.

٣- مرحلة إعادة الإنتاج Reproduction Phase :يمعنى توجيه الترميز اللفظي والبصري في ذاكرة الأداء الحقيقي للسلوكات المتعلمة حديثاً، وهنا أهمية كبيرة للتغذية الراجعة التصحيحية في تشكيل السلوك المرغوب فيه، أي أن التعلم بالملاحظة يكون أكثر دقة عندما يتبع تمثيل الدور السلوكي التدريب العقلي.

٤- مرحلة الدافعية: Motivational Phase في هذا السياق تتشابه نظرية التعلم الاجتماعي مع نظرية الإشراط الإجرائي في أهمية التعزيز والعقاب في تشكيل السلوك واستدامته، وهذا يعني أن تقليد السلوك المكتسب يتم من خلال الملاحظة إذا ما تم تعزيزه (Robert, 2002,p156-159).

*** الدراسات السابقة**

١- دراسة (رمانة، 2020) والتي هدفت إلى تقصي فعالية برنامج تدريبي مقترح قائم على الألعاب التربوية في تنشيط وتفعيل كفاءة عمليتي الإدراك والتذكر لدى تلاميذ الصف الرابع ابتدائي من ذوي صعوبات التعلم في مادة الرياضيات، وقد تم تطبيق رائز ويكسلرWISC ورائز الشكل المعقد للاري، لتقدير مستويات الإدراك والتذكر لدى عينة البحث، بالإضافة إلى تطبيق مجموعة من الألعاب التربوية على مجموعة من تلاميذ الصف الرابع ابتدائي من ذوي صعوبات تعلم

الرياضيات قوامها (17) تلميذاً، تمثل عينة البحث التجريبية، فيما تركت المجموعة الثانية من ذات التلاميذ وقوامها أيضاً (17) تلميذاً، كعينة ضابطة للمقارنة، وخلصت نتائج الدراسة إلى وجود فروق جوهرية في القياس البعدي لكل من الإدراك والذاكرة لدى عينتي البحث لصالح المجموعة التجريبية، والتي ثمنت قيمة وفعالية الألعاب المقترحة في تنمية وتطوير عمليتي (الإدراك والذاكرة).

٢- كما هدفت دراسة لابا مانتزكوس (Lappa & Mantzikos, 2019) الى تعليم الأطفال ذوي الإعاقات المتعددة (الإعاقات الحركية والفكرية، الهوية). تم اختيار أربعة أطفال تتراوح أعمارهم بين 9 و 15 عاماً من ذوي الإعاقات المتعددة (حركية والعقلية)؛ لتعليمهم المهارات الاجتماعية. كان الهدف من هذه الدراسة النوعية هو توفير التدريب فيما يتعلق بالمهارات المعرفية والتواصلية ومهارات المحادثة بشكل أكثر تحديداً للأطفال الأربعة من أجل السماح لهم بالمشاركة في محادثات محادثة مع أقرانهم. تم تقييم المشاركين من حيث قدراتهم العقلية وتم توزيعهم على مجموعتين حسب قدراتهم. جمع التدخل لعبة الطاولة (أزواج الألغاز)، وتدريس مجموعة صغيرة للأسئلة المنظمة مع إجاباتهم، والنمذجة، وتصحيح الأخطاء، والثناء الاجتماعي، والتعزيز الملموس. تم استخدام تصميم السحب داخل الموضوع لإظهار اكتساب المعرفة والقدرة على التحدث من خلال شروط خط الأساس والتدريس والتحقيقات وتدابير التعميم. تعلم جميع المشاركين الانخراط في محادثات منظمة. تم تعميم هذه المعرفة والحفاظ عليها في أماكن مختلفة بعد 3 و 7 أشهر. أكد مقياس الصلاحية الاجتماعية هذه التحسينات في قدرتهم على التحدث.

٣- أما دراسة (عدوي،2018) فقد كشفت أثر استخدام تطبيقات جغرافية قائمة على محفزات الألعاب "Gamification" في تنمية تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ذوي قصور الانتباه والنشاط الزائد "ADHD". ولتحقيق هذا الهدف اعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي، واستخدمت أداة الاختبار، وتمثلت إجراءات تجربة البحث في: اختيار عينة البحث، والتطبيق القبلي لاختبار التحصيل الجغرافي، وتدريس التطبيقات الجغرافية بمستوياتها التحفيزية؛ ثم التطبيق البعدي لاختبار التحصيل الجغرافي، ثم التطبيق التتبعي للمجموعة التجريبية. وأسفرت نتائج البحث عن فاعلية استخدام التطبيقات الجغرافية بمستوياتها التحفيزية للمجموعة التجريبية؛ مما أدى بدوره إلى تنمية التحصيل الجغرافي وبقاء أثر التعلم لدى تلاميذ نقص الانتباه والنشاط الزائد.

٤- دراسة (العريفي،2018) التي سعت للتعرف على فاعلية برنامج تكاملي لخفض حدة اضطراب النشاط الزائد لدى التلاميذ المعوقين فكرياً بدرجة بسيطة، تتبع الباحثة المنهجية شبه التجريبية من خلال مكون التصميم التجريبي للمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة التي يتحكم فيها من خلال هذا النهج للتعرف على تأثير المتغير المستقل (البرنامج التكاملي) على المتغير (النشاط الإضافي). يتكون مجتمع الدراسة من الطلبة ذوي الإعاقة الذهنية الملحقين ببارمج التربية الخاصة الملحقة بالمدارس العادية من (٢٠) طالباً في الفئة العمرية (7-

10)، عينة الدراسة مكونة من 10 طلاب تم تقسيمهم إلى: مجموعة تجريبية، ومجموعة ضابطة ضمن نطاق وأدوات الدراسة (مقياس النشاط الاضافي) ت – ز (إعداد عبد العزيز الشاكيس، 2012) بعد التقنين على البيئة السعودية– البرنامج التكاملي/ إعداد الباحث استخدم الباحث الاختبار تم استخدام اختبار مان ويتني للباحث لفحص الفروق بين المجموعة التجريبية والضابط في النشاط الإضافي بعد تنفيذ البرنامج، واختبار ويلكوكسون للتعرف على الفروق بين التطبيق القبلي والتطبيق على المقياس البعدي للنشاط الإضافي بعد تنفيذ البرنامج أكدت النتائج فعالية البرنامج الدراسي الحالي له على أساس العملية صحيحة، ويستخدم العديد من تقنيات تعديل السلوك لتحقيق أهداف البرنامج مثل التعزيز الإيجابي، والذي يكون بمثابة حافز ومعزز باتباع السلوك المرغوب؛ مما يؤدي إلى زيادة معدل الحدوث، مع مراعاة التعزيز المناسب للأطفال ذوي الإعاقة الذهنية.

٥- دراسة (الجمل، 2018) التي هدفت إلى تصميم وانتاج عدد من ألعاب الهاتف الذكي تناسب أطفال الروضة وتساعد على تنمية بعض المفاهيم والقدرة على الانتباه لديهم؛ ومن أجل ذلك تم وضع قائمة بمفاهيم التربية الأسرية المناسبة لأطفال الروضة وتحديد المعايير اللازمة لتصميم وانتاج ألعاب إلكترونية تعليمية للهاتف الذكي تناسب أطفال الروضة، ثم تصميم وانتاج هذه الألعاب والكشف عن فعاليتها في تنمية بعض مفاهيم التربية الأسرية والقدرة على الانتباه البصري لدى أطفال الروضة، واستخدم البحث استبيان لوضع قائمة بمفاهيم التربية الأسرية المناسبة لأطفال الروضة ،عددها (8) من ألعاب الهاتف الذكية التعليمية، اختبار مفاهيم التربية الأسرية المصور، اختبار الانتباه البصري ،وكشف البحث عن فعالية ألعاب الهاتف الذكي المصممة والمنتجة في تنمية بعض مفاهيم التربية الأسرية لدى أطفال الروضة، كما كشف عن فعالية ألعاب الهاتف الذكي المصممة والمنتجة في تنمية القدرة على الانتباه البصري لدى أطفال الروضة، وكشف أيضاً عن وجود علاقة ارتباطية موجبة بين تنمية بعض مفاهيم التربية الأسرية والقدرة على الانتباه البصري لدى أطفال الروضة.

٦- دراسة (أبو زيد، 2018) التي تقصت فعالية الألعاب التعليمية لوحدة في العلوم في تنمية بعض المفاهيم العلمية وتحسين مستوى الانتباه لدى تلميذات الصف الخامس الابتدائي ذوات صعوبات التعلم بمنطقة جازان. ولتحقيق أهداف الدراسة تم تطبيق أدوات الدراسة قبلياً، والتي تشتمل على: الاختبار المفاهيمي للمفاهيم العلمية المتضمنة داخل وحدة (الأنظمة البيئية)، فقد تم تحليل محتوى الوحدة، وتحديد المفاهيم العلمية المتضمنة بها، وعددها ستة عشر مفهوماً، ومقياس الانتباه والذي يتكون من (30) فقرة، وتم تطبيقها مرة أخرى بعد تطبيق مادة المعالجة التجريبية. وأعدت الباحثتان مادة المعالجة التجريبية والمتمثلة في (الألعاب الإلكترونية) والمطبقة على عينة الدراسة المكونة من (30) تلميذة من ذوات صعوبات التعلم الملتحقات بالصف الخامس الابتدائي بمحافظة جازان بالمملكة العربية السعودية، وقد عولجت النتائج إحصائياً باستخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS. وتوصلت نتائج الدراسة الحالية إلى: أن للتعلم القائم على توظيف الألعاب التعليمية

الإلكترونية فاعلية في تنمية بعض المفاهيم العلمية لوحدة (الأنظمة البيئية) لمقرر العلوم المقرر على تلميذات ذوات صعوبات التعلم الملتحقات بالصف الخامس الابتدائي.

*** الطريقة والاجراءات**

*** منهجية الدراسة**

تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، الذي يعنى برصد الظاهرة وجمع معلومات عنها من الواقع وتبويبها وتنظيم البيانات وتحليلها، واستخراج الاستنتاجات ذات الدلالة والمغزى، ثم استخدامها في تحقيق الهدف من البحث.

*** أدوات البحث**

١- اختبار المهارات التواصلية (صحيفة الملاحظة) القبلي: حيث عملت الباحثة على تصميم اختبار للمهارات التواصلية (صحيفة الملاحظة) بصورة أولية يركز على مهارات (التحدث، الاستماع، الاقناع، التفاعل، المحاكاة)، حيث تم تخصيص عدة جوانب قياس لكل مهارة من هذه المهارات، وتطبيق الاختبار على عينة الدراسة، ومن ثم تدوين الملاحظات والنتائج الناتجة من خلال الاختبار.

٢- استخدام الألعاب الرقمية: عملت الباحثة على استخدام نموذج من نماذج الألعاب الرقمية المصممة خصيصاً للأطفال ما بين عمر ٨-١٠ سنوات، والتي يمكن الإستفادة في قياس التطور في مهارات التفاعل الصفي (التحدث، الاستماع، الإقناع، التفاعل، المحاكاة) لدى الطلاب.

٣- اختبار مهارات التفاعل الصفي (صحيفة الملاحظة) البعدي: حيث عملت الباحثة على تطبيق نفس الاختبار القبلي على طلاب عينة الدراسة، بعد تطبيق النموذج المستخدم من الألعاب الرقمية، ومن ثم تدوين الملاحظات والنتائج، وايجاد الفروق بينها وبين نتائج الإختبار القبلي.

٤- التحقق من صدق أداة الدراسة: للتحقق من صدق اختبار المهارات التواصلية (صحيفة الملاحظة) تم عرضه على مجموعة من المحكمين في مجالات: التربية والتعليم، الإرشاد النفسي، القياس والتقويم، الأخصائي الاجتماعي في عدد من المؤسسات مثل الجامعات والمدارس نفسها، وذلك لإبداء آرائهم في وضوح الفقرات وسلامتها العلمية واللغوية، ومدى ملاءمة الفقرات للقياس المطلوب، بالإضافة إلى أي آراء أخرى قد يرونها مناسبة، سواء بالحذف أو الإضافة أو الدمج، وفي ضوء مقترحات وآراء المحكمين، فقد تم الإبقاء على الفقرات التي حصلت على نسبة موافقة منهم.

واعتمدت الباحثة على مقياس ليكرت الخماسي لسلم الإجابة هو عالية جداً ويعطي الوزن (٥)، عالية ويعطي الوزن (٤)، متوسطة ويعطي الوزن (٣)، منخفضة ويعطي الوزن (٢)، منخفضة جداً ويعطي الوزن (١). وللحكم على درجة تقدير المتوسط الحسابي، اعتمدت الباحثة طريقة الفئات المتساوية التي تشير إليها غالبية الدراسات السابقة.

٥- التحقق من ثبات أداة الدراسة: وللتحقق من صدق بناء اختبار المهارات التواصلية (صحيفة الملاحظة) تم التحقق من ثبات مقياس التفاعل الصفي فقد استخدمت الباحثة معامل كرونباخ ألفا، والجدول رقم (١) يوضح معاملات الثبات على مستوى كل مجال والمجال الكلي.

جدول(١)معاملات ثبات مقياس التفاعل الصفي على مستوى كل مجال والمجال الكلي

المجال	معامل كرونباخ الفا
التحدث	0.90
الاستماع	0.89
الاقناع	0.93
التفاعل	0.87
المحاكاة	0.89
الكلي	0.92

تظهر البيانات في الجدول (٤) بان معاملات الثبات قد تراوحت للمجالات ما بين (٠.٨٧ – ٠.٩٣) وللمقياس ككل (٠.٩٢) وتعد مثل هذه القيم مقبولة وتدل على ثبات مرتفع نسبياً يمكن الوثوق به لمقياس دافعية الانجاز الأمر الذي يدل على صلاحية تطبيقه على العينة الأساسية.

*** مجتمع وعينة الدراسة**

*** مجتمع الدراسة**

تكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش، من الفئة العمرية ما بين ٨–١٠ سنوات.

*** عينة الدراسة**

تم اختيار عدد من طلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش بواقع (١٠٠) طفل وطفلة من الفئة العمرية من ٨–١٠ سنوات، وتم اختيارهم بطريقة عشوائية، ومن ثم تم فصلهم عشوائياً إلى مجموعتين (تجريبية، وضابطة).

*** متغيرات الدراسة**

١– المتغيرات المستقلة: الألعاب الرقمية.

٢– المتغيرات التابعة: مهارات التفاعل الصفي (التحدث، الاستماع، الاقناع، التفاعل، المحاكاة).

*** المعالجات الاحصائية**

للإجابة عن أسئلة الدراسة تم استخدام أساليب الإحصاء الوصفي والتحليلي، وذلك باستخدام الرزمة الإحصائية (Spss.21) وعلى النحو الاتي: –

١– مقاييس الإحصاء الوصفي (Descriptive statistic Measures) لوصف مستويات أداء المجموعات (الضابطة، التجريبية) على أدوات الدراسة في القياس القبلي والبعدي.

٢– اختبار تحليل التباين الأحادي المصاحب (One way ANCOVA) للكشف عن دلالة الفروق بين درجات مجموعتي الدراسة في التطبيق البعدي لاختبار التفاعل الصفي، بعد ضبط الأداء في التطبيق القبلي (متغير مصاحب).

٣– اختبار تحليل التباين الأحادي المصاحب (One way ANCOVA) للكشف عن دلالة الفروق بين درجات مجموعتي الدراسة في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة التفاعل الصفي، بعد ضبط الأداء في التطبيق القبلي (متغير مصاحب).

٤– اختبار تحليل التباين الأحادي المصاحب (One way ANCOVA) وذلك وللكشف عن دلالة الفروق بين درجات مجموعتي الدراسة في التطبيق البعدي لمقياس التفاعل، بعد ضبط الأداء في التطبيق القبلي (متغير مصاحب).

٥– مؤشر حجم الأثر مربع إيتا.

٦– معامل كرو نباخ الفا ومعامل كوبر للتحقق من ثبات أدوات الدراسة.

٧– معامل ارتباط بيرسون للتحقق من صدق الاتساق الداخلي لأدوات الدراسة.

٨- معامل الصعوبة والتمييز لفقرات اختبار التفاعل الصفي.

*** عرض النتائج ومناقشتها**

*** عرض نتائج الدراسة**

للإجابة عن شؤال الدراسة الرئيسي، قامت الباحثة باستخدام تحليل التباين المصاحب (Ancova) أحادي الاتجاه، وذلك لمقارنة مستوى أداء أفراد عينة الدراسة على مقياس التفاعل الصفي في التطبيق البعدي وفقا لمتغير المجموعة (ضابطة، تجريبية)، واعتبار مستوى الأداء في التطبيق القبلي (قبل التنفيذ) هو المتغير المصاحب (متغير الضبط)، والجداول رقم (٢) (٣) توضح نتائج ذلك.

جدول رقم (٢): المتوسطات الحسابية والإنحرافات المعيارية لأداء أفراد المجموعتين في التطبيق البعدي لمقياس التفاعل الصفي

المهارات	فئات المتغير	القياس القبلي		القياس البعدي		الوسط الحسابي المعدل	الخطأ المعياري
		الوسط الحسابي	الإنحراف المعياري	الوسط الحسابي	الإنحراف المعياري		
التحدث	ضابطة	12.58	1.53	15.71	1.71	815.7	0.45
	تجريبية	13.00	2.11	21.96	2.61	21.93	0.45
الاستماع	ضابطة	13.83	1.76	17.46	1.35	17.44	0.51
	تجريبية	13.42	2.76	20.83	3.24	520.8	0.51
الاقناع	ضابطة	13.33	1.40	17.54	1.41	17.50	0.28
	تجريبية	13.00	1.47	24.29	1.33	324.3	0.28
التفاعل	ضابطة	13.83	1.74	17.50	1.74	17.55	0.42
	تجريبية	14.13	2.01	22.58	2.50	322.5	0.42
المحاكاة	ضابطة	15.50	1.32	17.83	1.27	17.85	0.30
	تجريبية	15.79	2.86	24.00	1.67	23.98	0.30
الكلي	ضابطة	69.08	2.92	86.04	2.48	86.06	1.04
	تجريبية	69.33	5.55	113.67	6.74	113.61	1.04

جدول رقم (٣): تحليل التباين المصاحب ثنائي الاتجاه (Ancova) لفحص الفروق بين أفراد المجموعتين في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية

المهارات	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة	حجم الأثر مربع آيتا
التحدث	المجموعة	454.259	1	454.259	92.469	0.00*	0.673
	الخطأ	221.064	45	4.913			
	الكلي	17718.000	48				
	الكلي المصحح	692.667	47				
الاستماع	المجموعة	137.652	1	137.652	21.941	0.00*	0.328
	الخطأ	282.320	45	6.274			
	الكلي	18015.000	48				
	الكلي المصحح	419.979	47				
الاقناع	المجموعة	550.251	1	550.251	298.834	0.00*	0.869
	الخطأ	82.860	45	1.841			
	الكلي	21634.000	48				
	الكلي المصحح	633.667	47				
التفاعل	المجموعة	295.127	1	295.127	69.380	0.00*	.6070
	الخطأ	191.420	45	4.254			
	الكلي	19804.000	48				
	الكلي المصحح	523.917	47				
المحاكاة	المجموعة	449.036	1	449.036	206.413	0.00*	0.821
	الخطأ	97.894	45	2.175			
	الكلي	21558.000	48				
	الكلي المصحح	557.667	47				
الكلي	المجموعة	9127.326	1	9127.326	351.308	0.00*	0.886
	الخطأ	1169.145	45	25.981			
	الكلي	488945.000	48				
	الكلي المصحح	10343.979	47				

*** دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)**

تشير البيانات الواردة بالجدول رقم (٣) إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية (عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في القياس البعدي لمقياس التفاعل الصفي وذلك بعد ضبط الأداء القبلي وفقا لمتغير المجموعة (ضابطة، تجريبية) على مستوى كل بعد والبعد الكلي، وبالرجوع للمتوسطات الحسابية المعدلة في الجدول (٢) يظهر أن المتوسط الحسابي المعدل لمقياس التفاعل الصفي لدى أفراد المجموعة التجريبية يفوق المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة على المستوى الكلي ومستوى الأبعاد مما يشير إلى تحسن مستوى التفاعل الصفي لدى أفراد المجموعة التجريبية مقارنة بمستوى الدافعية لدى أفراد المجموعة الضابطة كما يؤكد حجم الأثر المحسوب والذي تراوحت قيمه للأبعاد بين (٣٢.٨% –

86.9%) وللمستوى الكلي (88.6%) والتي تشير وحسب تصنيف " كوهين" إلى وجود أثر كبير لاستخدام الوسائط المتعددة في تنمية الدافعية لدى طلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش.

*** مناقشة نتائج الدراسة وتوصياتها**

يتضمن هذا الجزء من الدراسة عرضا لمناقشة نتائج الدراسة، هدفها الكشف عن أثر استخدام الألعاب الرقمية في تنمية مهارات التفاعل الصفي لدى طلاب المرحلة الأساسية في محافظة جرش، وفيما يلي عرضاً لمناقشة نتائج الدراسة.

فقد أظهرت النتائج تحسن مستوى التفاعل الصفي لدى أفراد المجموعة التجريبية مقارنة بمستوى الدافعية لدى أفراد المجموعة الضابطة، كما أكد حجم الأثر المحسوب وبحسب تصنيف " كوهين " إلى وجود أثر كبير لاستخدام الألعاب الرقمية في تنمية مهارات التفاعل الصفي لدى طلبة المرحلة الاساسية في محافظة جرش.

وتعزى هذه النتيجة إلى أن الطلبة يستمتعون بوجه عام باستخدام الوسائل الحديثة ولذا تكون لديهم دافعية عالية للتعامل مع المواد التعليمية من خلال الوسائل الحديثة مثل اللألعاب الرقمية، التي تزيد من خبرات التفاعل لديهم، الأمر الذي ساهم بزيادة دافعيتهم نحو التفاعل. إضافة إلى أن النصوص المعروضة بالالعاب الرقمية، لها تأثير فعال في تسهيل التفاعل لمن هم ضمن فئة الأقل قدرة على التفاعل، فالالعاب الرقمية تقدم تسهيلات متعددة للطلاب بما يتناسب مع قدراتهم.

كما ترى الباحثة أنه لطالما يستطيع الطالب التفاعل من خلال الألعاب الرقمية، فإنها تنمي مهاراته للتفاعل الصفي بشكل فعال، إضافة إلى أن مساهمة الألعاب الرقمية في التفاعل الصفي، عن طريق استخدام معظم العناصر المكونة للبرنامج تساعد على جذب اهتمام الطالب، وتشويقه للتفاعل وهذا بدوره يؤدي إلى زيادة معدل التفاعل.

ويتضح أن استخدام الألعاب الرقمية، يزيد من دافعية الطلبة نحو التفاعل، وتعمل على مساندة السلوك للطلبة، وتوجيههم نحو هدفهم الأساسي، وأن معرفة درجة دافعيتهم نحو التفاعل الصفي أمر بالغ الأهمية، ويستدل من خلال مؤشراتها السلوكية، والدافعية تلعب دروراً مهماً في التفاعل الصفي بحيث تحفزهم في الأنشطة، والتي تدفع الفرد لأن يقوم بسلوك، من أجل اشباع حاجاته، بحيث تعد شكلاً من أشكال الاستثارة التي تخلق نوعاً من النشاط أو الفعالية، وتسهم في رفع درجة تحصيله ويظهر ذلك من خلال التدريس بواسطة الالعاب الرقمية، مما يزيد من دافعية الطلبة نحو تنمية مهاراتهم التفاعلية وزيادة دافعيتهم نحوها.

*** التوصيات**

بناء على النتائج التي توصلت لها هذه الدراسة تقدم الباحثة التوصيات التالية: –

١– زيادة وتفعيل استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة مثل (الألعاب الرقمية في المدارس الحكومية، خاصة لطلاب المدارس الأساسية.

٢- إعادة النظر في محتوى استخدام الوسائل الحديثة بحيث تتوافق مع معايير المنهج المطبق في المدارس وتركيزه على مهارات الاتصال والتفاعل بالإضافة الى المهارات التعليمية.

٣- عقد دورات تدريبية لمعلمي المدارس في المرحلة الابتدائية، لتدريبهم على كيفية صياغة المعايير التفاعلية، وكيفية تفعيلها في تنمية مهارات الطلبة نحوها، وذلك من خلال توظيف الأدوات الحديثة في تنمية مهارات التفاعل الصفي لطلاب المرحلة الأساسية.

*** المراجع**

أولاً- المراجع العربية

أبو زيد، ثناء (٢٠١٨). فاعلية وحدة في العلوم قائمة على توظيف الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض المفاهيم العلمية وتحسين مستوى الانتباه لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي ذوي صعوبات التعلم. مجلة البحث العلمي في التربية، 12(19)، 153-179.

الجمل، رباب (٢٠١٨). ألعاب الهاتف الذكي وتنمية بعض مفاهيم التربية الأسرية والإنتباه لدى أطفال الروضة. بحوث عربية في مجالات التربية النوعية، 9، 221-235.

الدوسري، صالح والعجاجي، عبدالله (٢٠١٨). أثر استخدام الألعاب التعليمية على التحصيل الدراسي في مقرر التربية الاجتماعية والوطنية لدى تلاميذ وتلميذات الصف الرابع الابتدائي. مجلة العلوم التربوية، ٢(٢)، ٣٢٦-٣٤٥.

السمادوني، السيد (٢٠١٩). مفهوم الذات لدى أطفال ما قبل المدرسة في علاقته بالمهارات الاجتماعية للوالدين، مجلة دراسات نفسية، القاهرة، رابطة الأخصائيين النفسيين المصرية، المجلد ٤، العدد٣، ص٤١٥-٤٨١.

العريفي، حازم (٢٠١٨). فاعلية برنامج تكاملي لخفض حدة اضطراب النشاط الزائد لدى التلاميذ المعوقين فكرياً بدرجة بسيطة. المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة، 4،89-134.

القزاز، منذر. (٢٠١٨). فاعلية توظيف الألعاب الالكترونية التعليمية القائمة على الهواتف النقالة الذكية في اكتساب المفاهيم التكنولوجية والاحتفاظ بها لدى طلبة الصف العاشر الاساسي بغزة (رسالة ماجستير). الجامعة الاسلامية غزة.

رمانة، عيسى (٢٠٢٠). فعالية برنامج تدريبي قائم على الألعاب التربوية في تنشيط عمليتي الإدارك والذاكرة لدى تلاميذ الرابعة ابتدائي من ذوي صعوبات تعلم الرياضيات. مجلة دارسات إنسانية واجتماعية، ١ (٩) 225-240.

عدوي، مروة صلاح انور (٢٠١٨). استخدام تطبيقات جغرافية قائمة على محفزات الألعاب ""Gamification لتنمية تحصيل تلاميذ الصف الرابع الابتدائى ذوى قصور الانتباه والنشاط الزائد "ADHD"، مجلة كلية التربية، جامعة الاسكندرية، المجلد ٢٨، العدد ٣، ص٦٩-١٠٥.

ثانياً- المراجع الأجنبية

Anderson, S. A. & Nuttall, P. (1987), Parents and Adolescents, Family Relations.Vol. 36. Issue, 1,pp 40-45.

Lappa, C., & Mantzikos, C. (2019). Teaching Social Skills in Small Groups of Children with Multiple Disabilities: Motor and Intellectual Disabilities. An Intervention Program. European Journal of Special Education Research, 4(1), 57-77.

Lussier, N. & Irwin, P. (1990), Human Relation in Organizations, A Skill-Building Approach, INC, USA.

Parcel, Baranowiski. (1981). Social Learning Theory and Health Education, New jersey, Englewood.

Prochaska,T & Diclement, c.c,(1986): Toward a Comprehensive Model of Chamge, London, Plenum Publishing Corporation.

Roberts, R. (2002) Self-Esteem and Early Learning. London: Paul Chapman Publishing.

Stancin, K., joic-bozinm n., & skocic mihic, S. (2020). Using Digital Game-BasedLearning for Student with Intellectual Disabilities-A Systematic Literature Review. Informatucs in education, 19(2), 323-341.

Tahir, R. (2020). Codifying Game-Based Learning: Development and Application of LEAGUE Framework for Learning Games. Electronic Journal of e-Learning, 18(1), 69-87.