Journal of Curriculum and Teaching Methodology (JCTM) • Vol 2, Issue 4 (2023) • P: 97 - 86
https://journals.ajsrp.com/index.php/jctm
ISSN: 2790-7333 (Online) • ISSN: 2790-7325 (Print)

Models and Strategies when Effective use of Electronic Games in Teaching English Vocabulary

Dr. Afrah Haft Alawaty*[1] , Mrs. Somaya Suleiman Abu Zahra[1]
[1] Jeddah University | KSA

Received: 15/04/2021
Revised: 25/04/2021
Accepted: 06/02/2023
Published: 30/03/2023

* Corresponding author: asbya_raby@yahoo.com

Citation: Alawaty, A. H., Abu Zahra, S. S. (2023). Models and Strategies when Effective use of Electronic Games in Teaching English Vocabulary. Journal of Curriculum and Teaching Methodology, 2(4), 86 – 97 . https://doi.org/10.26389/AJSRP.U150421

2023 © AJSRP • National Research Center, Palestine, all rights reserved.

• Open Access

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC) license

Abstract: The intended aims of this study was to investigate the effectiveness of electronic educational games on direct academic achievement and its impact on learning English in the middle schools in Al-Taif; KSA. To achieve the study objectives, one-group quasi-experiment design based on pre- and post-tests exams was applied on the randomly selected sample consisting of 60 of middle school female students from the thirteenth prep school in Al-Taif. The researcher tools were: the electronic educational games program that was designed to teach English language and the academic achievement test of teaching English vocabularies; which was built by the researcher and applied after and before on the experimental sample of study. The study reached a number of results; the most important of which is the effectiveness of the proposed strategy (using electronic educational games) on direct academic achievement and learning English in the middle schools in Al-Taif; KSA. This was indicated via its role in the development of study sample students, after applying the program; in terms of reading comprehension skills, meaning remember skill, students flexibility and ability to create topics for discussion, enjoying with fun during class, feeling confident, understand meanings of words easily, knowing the meaning of words within the sentences and increasing their enthusiasm.

Keywords: Effective teaching strategies - electronic games - English language.

نماذج واستراتيجيات التدريس الفعال عند استخدام الألعاب الإلكترونية في أثناء تعليم مفردات اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة المتوسطة

د/ أفراح حافظ العويضي*[1]، أ. سمية سليمان أبو زهرة[1]
[1] جامعة جدة | المملكة العربية السعودية

المستخلص: هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي المباشر وأثر التعلم في اللغة الإنجليزية في المرحلة المتوسطة بالطائف. وفي هذه الدراسة تم اتباع المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينتها من 60 طالبة تم اختيارهن بطريقة عشوائية من طالبات المرحلة المتوسطة بمدرسة الثالث عشر بمدينة الطائف، أما بالنسبة للأدوات المستخدمة في الاختبار فتم اختيار ألعاب تعليمية إلكترونية مناسبة لتعليم اللغة الإنجليزية، وتم تجهيز اختبار التحصيل الدراسي في تعليم مفردات اللغة الإنجليزية. وتوصل البحث إلى انه قد حصل تحسن على مستوى الطالبات في المجموعة التجريبية بعد تطبيق البرنامج من حيث مهارة تذكر المعاني واتصاف الطالبات بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش واستمتاعهن بالمرح وقت الحصة وشعورهن بالثقة والتعرف على معاني الكلمات بسهولة وفهم معني الكلمة داخل الجملة وفهم المادة المقروءة وزيادة الحماس فيما بينهم.

الكلمات المفتاحية: استراتيجيات التدريس الفعال - الألعاب الإلكترونية - اللغة الإنجليزية.

المقدمة.

تعتبر اللغة وعاء لثقافة جميع المجتمعات ووسيلة للتفكير والتعبير والاتصال والتفاهم وتبادل الخبرات والمعارف والنظريات، كما أنها أداة لنقل التراث من جيل لآخر. كما تعتبر اللغة مفتاحاً لتطلعاتنا إلى المزيد من العلوم وتُعد عملية تعلم اللغة واكتساب المهارات المرتبطة بها من الأهداف الهامة، فالهدف الأساسي من تعلم اللغة هو اكساب المتعلم القدرة على الاتصال المباشر الصحيح، (البجة، 2010).

ومما لا شك فيه أن اللغة الإنجليزية من أكثر اللغات استخداما في العالم في الوقت الحالي، فهي لغة الاتصال الأولى عالميا، وهي لغة العلم والمعرفة في الوقت الحاضر. ويشهد العالم اليوم ثورة معلوماتية ومعرفية تعتمد على اللغات الأجنبية وفي مقدمتها اللغة الإنجليزية، (الاحمدي، 1431).

كما يعد استخدام اللعب في التعليم بتقنياته التعليمية جزءً من طرق التعليم الحديثة، لضمان إعداد جيل في المستقبل قادر على التكيّف بنجاح مع المتغيرات الجديدة والمستمرة نتيجة التقدم العلمي المستمر، وتهيئة الاجيال القادمة لمواجهة مشكلات الحياة المختلفة بكل يسر وسهولة، وتتفق اغلب الألعاب على مبدأ واحد وهو الإثارة وإبراز القدرات الفردية، هذا ما يدفع كل فرد من أفراد المجتمع تقريبا إلى ممارسة نوع من الألعاب في فترة من فترات عمره رغبةً منه في اكتشاف قدراته وإثبات وجوده ومشاركة الأخرين.

وتعد الألعاب من المداخل الاساسية لنمو الجوانب الجسمية والعقلية والاجتماعية والانفعالية والمهارية والأخلاقية واللغوية كما يسمح باكتشاف العلاقات بينها؛ وهي عامل رئيسي وأساسي في تنمية التفكير بأشكاله المختلفة وزيادة نسبة التحصيل، ويسمح بالتدرب على الأدوار الاجتماعية، ويخلّص الشخص من اي انفعالات سلبية واي صراعات داخلية، وتقليل نسبة توتره، ويساعده على إعادة التكيف.

كما يذكر الحيلة (2004) أن اللعب بالألعاب "يعد واحد من أهم الأنشطة التي يقوم بها الاطفال عن حب، فتثير تفكيره وتقوم بتوسيع خياله؛ لكونها تسهم بدور مباشر في تكوين شخصيته بسماتها المختلفة وابعادها، فاللعب يعد وسيط تربوي هام يعمل على تعليم ونمو الاطفال ويشبع من احتياجاتهم، ويكشف أمامهم أبعاد مختلفة من العلاقات الاجتماعية والتفاعلية القائمة بين البشر".

ويعرض موسى (2003,56) أنه نتيجة لما توفره الألعاب الالكترونية للطلبة من بيئة خصبة تساعدهم في نموهم وتستثير دافعهم في التعلم، وتحثهم على التفاعل النشط المستمر مع ما يتعلمونه من حقائق ومبادئ ومهارات ومفاهيم وقوانين ونظريات في جو واقعي شديد القرب من مداركهم الحسية والعقلية وتجعلهم أكثر إقبالا على التعلم الفعال والنشط، لذا يذكر الهويدي (2006، 256) أنه قامت مجموعة من العلماء والتربويين بالتركيز على استخدام استراتيجية جديدة فى التعلم وهي التعلم باللعب، ومن بينهم: فروبل(Froebel) الذي قام بأنشاء بيوتا للأطفال يتعلمون فيها اللغة والقراءة والكتابة والحساب عن طريق اللعب، وقال كذلك وبياجيه (Piaget) وجانييه (Gagne) حيث توصلا إلى أن اللعب يعد مدخلاً من المداخل الأساسية لنمو الأطفال من النواحي الاجتماعية والمعرفية والمهارية، وأيضا منتسوري (Montessori) التي نادت إلى ضرورة الاهتمام باللعب الفعال.

كما يذكر الناشف (2003، 68) أن اللعب الذي لا يساعد فى النمو لا يعدو عن كونه مجرد لعبة تسلية، فاللعب أو النشاط يجب أن ينطوي على كثير من الخبرة ويؤدي إلى ارتفاع معد النمو حتى يصبح له مكانا مميزا في المنهج المدرسي، وبالرغم من ذلك فإنه كان يرى أن اللعب فرصة مفيدة لتعلم الطلاب لأنه يتماشى مع اهتماماتهم وميولهم. ومع تطور العلم الإنساني تطورت الألعاب التعليمية وتغيرت بشكل مثير لاهتمام ،فقد دخلت أدوات جديدة كالآلات والأجهزة الإلكترونية إلى عالم الألعاب التعليمية بل باستنادها على التكنولوجيا في التعليم الحديث، بعد أن كانت الأدوات مقتصرة على الألعاب التقليدية المحسوسة وما يتوافر في الطبيعة من مواد فقط، فالألعاب الإلكترونية من أكثر الألعاب شيوعا في هذا العصر، وهي عبارة عن تمكين اللاعب من التحكم في مجريات الأحداث فيما يعرف

بالعلاقة التفاعلية، وقد جذب هذا التحول والتطور نحو دمج الألعاب التعليمية بالألعاب الإلكترونية الكثير من الاهتمام خاصة بعد الانتشار الواسع للهواتف النقالة وللحاسوب.

ويذكر مرعي والحيلة (2002، 124) أنه ومع ظهور الحاسوب كمساعد في العملية التعليمية فقد اهتم التربويون بتعليم التلاميذ وتدريبهم على استخدام البرمجيات التعليمية التي تنوعت لتخدم مقررات تعليمية مختلفة منها اللغة الإنجليزية؛ ويأتي هذا التأكيد للاستفادة منها في الغرفة الصفية، كونها تؤكد على التعلم الذاتي والتطوير، وأن يتعلم التلميذ كيف يتعلم، وأن يختار التلميذ تعلمه وفقا لقدراته وحاجاته وميوله ومن أنماط التعليم بمساعدة الحاسوب.

كما يذكر الفرا (1991، 92) أن استمرار استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية، تلك الألعاب التي تهدف إلى إيجاد جو تعليمي يمتزج فيه التسلية مع التحصيل الدراسي لغرض توليد التشويق والاثارة التي تحسن نسبة التحصيل الدراسي ورغبة الطلاب نحو التعلم، ويستطيع الطالب أن يتنافس ذاتيا أو مع آخرين من خلال موقع تقدمه البرمجية التعليمية، ويقوم الموقع بتحديد النقاط التي يأخذها كل طالب ويحدد الفائز، ويمكن تحقيق أهداف تعليمية متنوعة كتعلم المفاهيم والمهارات والمبادئ بواسطة تلك الألعاب التعليمية الإلكترونية.

وقد ركزت الاتجاهات التربوية الحديثة في تعليم الطلاب والطالبات بطرق تدريس حديثة وتفعيل دور المتعلم ليصبح محور العملية التعليمية والابتعاد عن الأسلوب التقليدي في التعليم، فأصبح من الضرورة استخدام تقنيات تربوية حديثة تراعي التطور المعرفي التكنولوجي.

لطالما أن إغراءات الحياة اليومية وما وفرته التكنولوجيا اليوم سرق التلميذ من الدرس ليجد المعلمون انهم يقعون تحت خيارين: إما أن يجتهدوا ويرتقوا بطرائق وأساليب تدريسهم وذلك بأن يجعلوا الحصة أكثر مرحا وإثارة وجاذبية أو أن يفقدوا تلاميذهم.

ولقد أجريت عدد من الدراسات التي أثبتت نتائجها فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وأوصت باستخدامها في تعليم اللغة الإنجليزية كدراسة (الهرش وآخرون، 2006)

وكل تلك الدراسات أجريت خارج المملكة العربية السعودية، التي أثبتت أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغة الإنجليزية مثل دراسة الطالبة تغريد نابلسي واخرين ساهم في تحسين مستوى تحصيل اطلاب وزيادة أثر هذا التعلم لديهم، كما ساهم ايضا في معالجة الجمود.

في عملية التعليم وجعله أكثر تشويقا ومتعة وجاذبية، ونتيجة لعزوف المعلمين عن استخدام الألعاب التعليمية عامة والإلكترونية بشكل خاص في تعليم اللغة الإنجليزية، فقد برزت الحاجة لدى الباحث لدراسة فاعلية الألعاب الإلكترونية في تطوير مفردات اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة المتوسطة.

مشكلة البحث:

يعد تعلم اللغة الإنجليزية مطلب هام في عصرنا الحالي كما أن اللعب نشاط سلوكي يجعل الفرد نشطاً وفعالاً ويساهم ايضا في إدخال السرور والبهجة على المتلقي، كما يساعد أيضا على اكتساب الأسلوب العلمي في التفكير، فيتعلم الطفل التفكير والتحليل والانتباه والملاحظة والتركيز، فضلا عن ذلك له فوائد نفسية وفسيولوجية، كما انه يعتبر واحد من أفضل الوسائل التي تتيح للطفل فرصة التعبير عن نفسه، كما انه يساهم في تكوين شخصية المتلقي، ومن خلال مطالعة الباحثة على تحصيل الطالبات في مدارس الطائف، وجدت أن نسبة التحصيل لدى الطالبات في اللغة الإنجليزية ليس بالجيد مقارنة بغيره من المقررات الدراسية، حيث أن بعض الطالبات يعانون من ضعف ومشاكل عند تعلمهم مفردات اللغة الإنجليزية، لذا رأت للباحثة أهمية إيجاد استراتيجية جديدة يمكن من خلالها تحسين مستوى الطالبات في حفظ وفهم المفردات باستخدام الألعاب الالكترونية في التدريس، وتهدف هذه

الاستراتيجية في تحسين مستوى الطالبات، وبالرغم من أهمية الألعاب الالكترونية إلا أنه لا يوجد دراسات كافية في هذا المجال وذلك لقلة الدراسات التي أجريت في هذا الجانب، ظهرت المشكلة محل الدراسة والتي يمكن إيجازها بالسؤال الرئيس الآتي:

ما فاعلية الألعاب الإلكترونية في تطوير مفردات اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة المتوسطة في الطائف؟

أسئلة البحث:

سعت هذه الدراسة إلى الإجابة علي:

1- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في تطوير مفردات اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة المتوسطة في مدينة الطائف في القياس بين أفراد المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة؟

أهداف البحث:

1- دراسة فعالية الألعاب الإلكترونية في تحصيل طالبات المرحلة المتوسطة في مدينة الطائف لمفردات اللغة الإنجليزية.
2- التعرف على أثر الطريقة التقليدية في تحصيل طالبات المرحلة المتوسطة في مدينة الطائف لمفردات اللغة الإنجليزية.
3- التعرف إلى الفروق في تطوير مفردات اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة المتوسطة في مدينة الطائف بين افراد المجموعتين احداهما تجريبية والاخرى ضابطة.
4- خلق جو ايجابي في غرفة الصف من خلال دمج المتعلمين مع المادة التعليمة بطريقة مشوقة واثارة دافعيتهم للتعلم من خلال استخدام الألعاب الالكترونية.

أهمية البحث:

1- أن يستفيد من هذه الدراسة مصممو مناهج اللغة الإنجليزية، من حيث ضم الألعاب التعليمية بالمناهج الدراسية.
2- تم تصميم الألعاب التعليمية لمادة اللغة الإنجليزية،
3- لفت انتباه القائمين على العملية التعليمية، إلى أهمية اللعب للمتعلمين، وأنه يعتبر مؤسسة تربوية تعليمية قائمة بذاتها.
4- من خلال الاطلاع على الإطار النظري للدراسة وما تتوصل إليه من نتائج وتوصيات، تم إضافة حصيلة معرفية للأبحاث التربوية، وذلك يؤدي إلى عمل مزيد من الأبحاث التربوية في هذا المجال.

حدود البحث:

تقتصر نتائج الدراسة على الحدود الآتية:

- **الحدود الموضوعية**: التحصيل الدراسي لمفردات اللغة الإنجليزية للمرحلة المتوسطة.
- **الحدود البشرية** والمكانية: طلبات المرحلة المتوسطة في مدرسة (13) المتوسطة الحكومية بمدينة الطائف.
- **الحدود الزمنية**: أجريت الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 1443 / 1442 هـ.

مصطلحات البحث:

- **الفاعلية**: تم تعريفها من مختار (1989) بأنها: " العمل الذي يكون له أثر إيجابي و تظهر في الأداء أو الإنتاج الجيد " ص 7، ويعبر عن هذه الفاعلية في الدراسات التجريبية بحجم الأثر، كما قام بتعريفها ايضا عصر (2003) بأنها: " مصطلح إحصائي يدل على مجموعة من المقاييس الإحصائية التي يمكن أن يستخدمها الباحث في العلوم التربوية والاجتماعية والنفسية للتعرف على الأهمية العملية للنتائج التي أسفرت عنه بحوثه ودراساته، وتهتم هذه الفاعلية خاصة بقياس مقدار الأثر الذي تحدثه تلك المتغيرات المستقلة (المعالجات التجريبية) في المتغير أو المتغيرات التابعة التي يقوم عليها تصميم البحث " ص 646 .
  - اما الباحثة فقد قامت بتعريف الفاعلية إجرائيا بأنها: مقدار التغير الذي تحدثه طريقة التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.
- **الألعاب التعليمية الإلكترونية**: يعرفها الربيعي وآخرون (2004) بأنها: " عبارة عن برمجيات الهدف منها مزج التعلم بالترفيه في نفس الوقت، هذا المزج يؤدى إلى توليد الإثارة والتشويق والرغبة الجادة في التعلم الممزوج بالترفيه، وتعتمد هذه الألعاب وضع الطالب أمام مسألة حسابية أو منطقية تتحدى ذهنه ويقوم بحلها عن طريق اللعب ولا يستطيع الطالب من إنجاز اللعبة بنجاح إلا من خلال فهمه وتطبيقه وإتقانه للمفاهيم والمهارات التي تم تدريسها، وتعتمد هذه الألعاب على خلق روح من المنافسة لإثارة دافعية الطالب أكثر، وتقوم طرد الملل والرتابة من اللعبة " ص 225.
  - والباحثة تعرف الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها: عبارة عن مجموعة من البرمجيات التعليمية الكترونية من خلالها نستخدم وسائط متعددة نمزج فيها التعلم باللعب والترفيه لتجذب من خلالها اهتمام الطالب لنثير فكره، ونشعره بالمتعة، تتم هذه الألعاب التعليمية من خلال مجموعة من الإجراءات المحددة، ووفقا لقواعد وقوانين اللعبة، ويكون دور الاساسي للمعلم أثناء اللعب الإشراف والتوجيه والإرشاد.
- **التحصيل الدراسي البعدي (المباشر):** يعرفه صبري (2002) بأنه: " مقدار ما تم إنجازه من التعلم لدى الفرد، أو انه مقدار ما يكسبه الطالب من خبرات ومعلومات نتيجة لدراسته مقرره أو برنامج تعليمي محدد، وهو عبارة عن مقدار ما يتحقق فعليا من 116 الملاحق الأهداف التعليمية، ويتم قياس هذا التحصيل باختبار يعرف بالاختبارات التحصيلية " ص 171. كما عرفه كلا من اللقاني والجمل (2003) بأنه: " عبارة عن مدى استيعاب الطلاب لما فعلوا من خبرات معينة، من خلال مقررات دراسية، ويقاس الدرجة التي يحصل عليها التلاميذ في الاختبارات التحصيلية المعدة لذلك.
  - واما الباحثة فتعرف التحصيل الدراسي البعدي (المباشر) بأنه: مقدار ما يحصله تلاميذ المرحلة المتوسطة من مفردات في اللغة الإنجليزية وفقا لطريقة التدريس القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية، ويطبق بعد الانتهاء من الدرس، ويتم من خلاله قياس الدرجة التي يحصل عليها الطالب في اختبار التحصيل الدراسي البعدي.

2- الدراسات السابقة.

أ- دراسات سابقة بالعربية:

- **قام أبو ريا و حمدي (2001)** بدراسة هدفت إلى معرفة أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب وتمت هذه الدراسة على طلبة الصف السادس وكانت المهارات للعمليات الحسابية الأربع: (القسمة والضرب والجمع والطرح) وقام باختيار عينه مكونة من (101) من طلبة الصف السادس الأساسي وكانت هذه الدراسة بدولة عمان - الأردن، وقام بتوزيع العينة بطرية عشوائية إلى: مجموعة تعلمت المهارات

الحسابية الأربع باستخدام برامج لعب تعليمية منفذة من خلال الحاسوب، اما المجموعة الثانية الضابطة فقط تعلمتا نفس المهارات ولكن بالطريقة التقليدية، وتم قياس التحصيل المباشر والمؤجل للمجموعتين. بعد انتهاء التجربة توصلا الباحثان إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في (التحصيل المباشر والمؤجل) لأفراد عينة الدراسة ف المهارات الحسابية الأربع، تعزى إلى التفاعل بين استراتيجية التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب وجنس الطلبة، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل المباشر والمؤجل لأفراد عينة الدراسة في المهارات الحسابية الأربع تعزي لجنس الطلبة، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في (التحصيل المباشر والمؤجل) لأفراد العينة في المهارات الحسابية، وتعزى هذه الاستراتيجية إلى التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسب الالي.

- **كما قام فهمي (2001)** بإجراء دراسة استقصاء استخدم في هذه الدراسة المنهج التجريبي واهتم في هذه الدراسة ببيان أثر استخدام لعب الأدوار في تحصيل تلاميذ الصف الثالث الإعدادي للقواعد النحوية واتجاهاتهم نحوها، وكانت العينة محل الدراسة تتكون من المجموعة الأولى وتضم طلاب الصف الثالث الإعدادي شعبة (أ) وعددهم (23) من طلاب مدرسة الأمير نيف في جدة بالمملكة العربية السعودية، والمجموعة الثانية وتضم طلاب الصف الثالث الإعدادي شعبة (ب) وعددهم (25) طالبا من طلاب نفس المدرسة مدرسة الأمير نيف في جدة بالمملكة العربية السعودية، واعتبر طلبة الشعرية أهم المجموعة الضابطة ولم يصر تعير على طريقة تدريسها بينما تم تدريس الشعب والتي اعتبرت المجموعة الحرة باستخدام لعب ادوار. وكانت نتيجة هذه الدراسة أن طلبة المجموعة التجريبية تحصيلهم في القواعد النحوية كان أفضل وملحوظ من المجموعة الأخرى.
- **اما عفانة (2005)**، فقد قامت بدراسة تهدف إلى معرفة اثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات لدى كلا من طلاب الصفين الثاني والثالث الأساسيين، في مدارس ضواحي القدس، وكانت العينة محل الدراسة تتكون من شعبتين دراسيتين احداهما للصف الثاني الأساسي تم توزيعهما عشوائيا، كانت المجموعة التجريبية التي تدرس باستخدام الألعاب التربوية (أ)، اما المجموعة الثانية فهي الضابطة وكانت تدرس بالطريقة التقليدية (ب)، والاخرى من شعبتين دراسيين للصف الثالث الأساسي تم توزيعهما عشوائيا ايضا، و قامت الباحثة بإجراء اختبار قبلي للتحقق من تكافؤ المجموعتين، وقامت بإعداد اختبار تحصيلي لقياس تحصيل الطلبة الفوري والمؤجل، وتم حساب معامل الثبات لاختبار التحصيل، و بلغ قيمة معامل الثبات للصف الثاني (0.81) كما بلغت معامل الثبات (0.88) للصف الثالث الأساسي، وكشفت نتيجة الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α= 0.05) في التحصيل الفوري لمجموعتي الدراسة للصفين الثاني الأساسي والثالث الأساسي، وهذا يعزى طريقة التدريس، أو الجنس، أو التفاعل بينهما، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى للتفاعل بين الطريقة والجنس. وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α= 0.05) في التحصيل المؤجل لمجموعتي الدراسة للصف الثالث الأساسي، تعزي لطريقة التدريس ولصالح المجموعة التجريبية، ومتغير الجنس لصالح الإناث، كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية للتفاعل بينهما.

ب- دراسات سابقة بالإنجليزية:

- **قام ريتشاردز (Richards ، 2000)** بدراسة تهدف إلى تعليم طلاب السنة الأولى في قسم إدارة الفنادق، وكانت هذه الدراسة في استراليا، عن أساسيات إدارة السياحة، ومهارات الاتصالات المكتوبة والشفوية في العام 1999/2000، وشملت هذه الدراسة عينة من (121) طالبا وطالبة قسما عشوائيا إلى مجموعة تجريبية وعددها (60) طالبا، والمجموعة الأخرى ضابطة عددها (61) طالبا، وتم استخدام مع المجموعة التجريبية طريقة لعب الادوار، المجموعة الضابطة تم استخدام الطريقة التقليدية بالمحاضرة. وكانت النتيجة تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة.

- **كما قام تايلور وستيل (Taylor and Steel ، 2002)** بدراسة تهدف إلى ايجاد علاقة بين اللعب والإبداع لدى طفل قبل بداية المدرسة في اليابان، وكانت عينة الدراسة مكونة من (164) طفلا تتراوح أعمارهم بين 5-6 سنوات، وكان البرنامج موجه لجمع الاطفال محل الدراسة، وقد استخدمت في هذه الدراسة قوائم سلوكيات الأطفال والمقابلة مع المدرسين والملاحظة، وذلك لمعرفة هل اللعب أثر على الإبداع لدى الأطفال محل الدراسة، وكانت النتيجة أن الأطفال المشغوفين باللعب يتمتعون بالإبداع والتحفز الذاتي والقيادة النشيطة وحب الاستطلاع.

3- منهجية البحث وإجراءاته.

منهج البحث:

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي وذلك لملائمته لطبيعة الدراسة وأسالتها وأهدافها.

مجتمع البحث:

تكون مجتمع البحث من طالبات المرحلة المتوسط بمدينة الطائف ومنها وقع الاختيار على مدرسة الثالثة عشر المتوسطة بطريقة مقصودة في الفصل الدراسي الأول 1442/1443هـ2021/2022م. والبالغ عددهم (480) طالبة.

عينة البحث:

تكونت عينة البحث من (60) طالبة من طالبات المتوسطة الثالثة عشر بمدينة الطائف، وتم اختيارهم بالطريقة العشوائية، حيث تم اختيار 30 طالبة كمجموعة ضابطة و30 طالبة كمجموعة تجريبية بحيث تطبق عليهم التجربة باستخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس اللغة الإنجليزية لتطوير مفرداتهم في اللغة.

متغيرات البحث

أ- المتغير المستقل:

- المجموعة التجريبية تم استخدام الألعاب الالكترونية معها.
- المجموعة الضابطة اعتماد طريقة التدريس التقليدية فقط.

ب- المتغير التابع:

- التحصيل البعدي بمستوياته: (الاستيعاب، والتطبيق، التذكر، والفهم، والتركيب والتحليل).

ادوات البحث

أولا- الاختبار التحصيلي :

تم تصميم هذا الاختبار لبيان فاعلية استخدام الألعاب التعليمية، وقد مر إعداد الاختبار التحصيلي بالمراحل الآتية:

1- الاطلاع على مناهج اللغة الإنجليزية للمرحلة المتوسطة، لتحديد الأهداف السلوكية الخاصة، والحقائق والمفاهيم والمبادئ والإجراءات التي احتواها المنهج وتم تحليل هذا المحتوى التعليمي.

2- تم تحديد مفردات الاختبار التحصيلي وتم إعداده في صورة مبدئية وفق جدول من المواصفات، وقد احتوى هذا الاختبار على أربعين سؤالاً، وهي أسئلة تقيس مستويات عقلية مختلفة، كالفهم والاستيعاب، والتطبيق، والمعرفة والتذكر، والتحليل، والتركيب حسب تصنيف بلوم.

3- تم عرض هذا الاختبار وجدول المواصفات على محكمين من ذوي الخبرة والاختصاص لإبداء وجهة نظرهم فيه.

4- استمر هذا الاختبار لمدة شهرين كاملين.

ثانياً- الألعاب التعليمية :

قد استطاعت الباحثة أن تقوم بتصميم ألعاب تعليمية لاستخدامها في الدراسة، وفقاً للخطوات الآتية :

1. في البداية تم مراجعة البحوث والدراسات التي قامت بتناول استخدام الألعاب التعليمية في تعليم اللغة الإنجليزية، والمواضيع التعليمية الأخرى، مثل (ودراسة دودين ، 1995) (دراسة فهمي ,2001)، (ودراسة نجم ،2001) دراسة (عفانة، 2005).
2. الثلاث ألعاب تعليمية التي تم تصميمها هي: لعبة السرعة - لعبة المجسمات – لعبة اختيار الكلمة الصحيحة.
3. تم مراعاة مراحل استخدام الألعاب التربوية من مرحلة الإعداد ومرحلة التنفيذ ومرحلة التقييم ومرحلة المتابعة.
4. تم عرض الألعاب التعليمية على المحكمين لإبداء وجهات النظر فيها، من اجل تحديد نقاط الضعف والقوة فيها، ومدى مناسبتها لتعليم مادة اللغة الإنجليزية لطالبات المرحلة المتوسطة.

وقد أبدى المحكمون بعض الملاحظات والتي أخذت بعين الاعتبار.

قياس ثبات العبارات وصدقها:

جدول رقم (1) معاملات الثبات الفا كرونباخ Item-Total Statistics Cronbach's Alpha

المهارات الرئيسة	Cronbach's Alpha if Item Deleted	معاملات الصدق**
مهارة تذكر معاني الكلمات	.994	.996
يتصفن بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش ب الكلمات	.997	.998
تتشعر الطالبات بالبهجة والمرح وقت الحصة	.995	.997
تشعر الطالبات بالثقة عند نطق الكلمات	.994	.996
مهارة التعرف على معنى الكلمة	.994	.996
شعور الطالبات بجو المنافسة	.994	.996
مهارة فهم معنى الكلمة في الجملة	.995	.997
مهارة فهم المادة المقروءة	.994	.996
الكلي للأداة	.995	8

يتضح من جدول (1) تم حساب الصدق عن طريق الجذر التربيعى لمعامل الثبات " ألفا كرونباخ "، كما نلاحظ أن معامل ألفا كرونباخ تساوى 0.994 وهي قيمة عالية وان عدد العبارات 8, كما يتضح انه بحذف العبارة رقم (2) يزيد من ثبات المقياس إلى 0.997

الوزن النسبي المعياري:

جدول (2) مقياس ليكارت الثلاثي حسب الجدول التالي:

الوزن (Weight)	الرأى (Opinion)	المتوسط المرجح (weighted Mean)
3	أوافق	من 2.34الى 3
2	محايد	من 1.67 إلى 2.33
1	لا أوافق	من 1 إلى 1.66

الأساليب والمعالجات الإحصائية المستخدمة:

تم استخدام الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (Statistical Package for Social Sciences) والتي يرمز لها اختصارا بالرمز (SPSS) لتحليل البيانات التي تم تجميعها وتم حساب المقاييس الإحصائية التالية: التكرارات، والنسب المئوية؛ المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري

4- نتائج البحث وتفسيرها.

- **نتيجة الإجابة عن سؤال البحث:** " ما فاعلية الألعاب الإلكترونية في تطوير مفردات اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة المتوسطة في الطائف"؟

1- ايجاد الاتجاه العام للمحاور وحساب المتوسطات والانحرافات المعيارية على مستوى المهارات الرئيسة:

جدول رقم (3) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية

العبـــــــارات	موافق	محايد	غير موافق	Mean	Std. Deviation	الاتجاه العام
	N	N	N			
	%	%	%			
مهارة تذكر معاني الكلمات	87	3	0	4.9	0.428823	موافق
	96.7	3.3				
يتصفن بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش ب الكلمات	40	40	10	4.3	0.22771	موافق
	44.4	44.4	11.2			
تشعر الطالبات بالبهجة والمرح وقت الحصة	57	33	0	4.6	0.289636	موافق
	63.3	36.7				
تشعر الطالبات بالثقة عند نطق الكلمات	57	30	3	4.6	0.279881	موافق
	63.3	33.3	3.4			
مهارة التعرف على معنى الكلمة	52	37	1	4.6	0.27521	موافق
	57.7	41.2	1.1			
شعور الطالبات بجو من المنافسة	45	40	3	4.4	0.249568	موافق
	50	44.4	5.6			
مهارة فهم المادة المقروءة	67	23	0	4.8	0.323846	موافق
	74.4	25.6				
مهارة فهم معنى الكلمة في الجملة	57	31	2	4.6	0.282952	موافق
	63.3	34.5	2.2			
الصفات الشخصية اللازمة لعضو هيئة التدريس الجامعي	1013	560	41	4.5	5.020317	موافق
	62.5	34.5	2.6			

2- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) لدرجات الطالبات للمجوعة التجريبية والضابطة

جدول (4) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) لدرجات الطالبات للمجوعة التجريبية والضابطة

المهارة	المجموعة	العدد(ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	درجات الحرية (د ح)	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
مهارة تذكر معاني الكلمات	الضابطة	30	9.657	2.343	29	7.765	0.01
	التجريبية		12.098	3.567			
الطالبات تتصفن بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش	الضابطة	30	7.098	2.012	29	7.981	0.01
	التجريبية		11.987	3.124			

المهارة	المجموعة	العدد(ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	درجات الحرية (د ح)	قيمة (ت)	مستوى الدلالة
تشعر الطالبات بالبهجة والمرح وقت الحصة	الضابطة	30	8.456	2.765	29	8.098	0.01
	التجريبية		13.043	3.675			
تشعر الطالبات بالثقة عند نطق الكلمات	الضابطة	30	8.993	2.888	29	8.765	0.01
	التجريبية		12.222	3.664			
مهارة التعرف على معنى الكلمة	الضابطة	30	8.232	2.654	29	7.943	0.01
	التجريبية		13.076	3.765			
شعور الطالبات بجو المنافسة	الضابطة	30	9.765	2.879	29	8.761	0.01
	التجريبية		12.897	3.223			
مهارة فهم معنى الكلمة في الجملة	الضابطة	30	7.098	1.908	29	8.123	0.01
	التجريبية		13.546	3.546			
مهارة فهم المادة المقروءة	الضابطة	30	7.988	2.011	29	8.657	0.01
	التجريبية		12.657	3.098			
المقياس ككل	الضابطة	30	77.293	4.411	29	30.798	0.01
	التجريبية		113.602	5.259			

3- الارتباط باستخدام معامل الارتباط بيرسون

جدول (5) حجم العلاقة والارتباط باستخدام معامل الارتباط بيرسون

المهارات	معاملات الارتباط + الدلالة	المرونة وخلق مواضيع للنقاش	البهجة والمرح وقت الحصة	الثقة عند نطق الكلمات	التعرف على معنى الكلمة	شعور الطالبات بجو المنافسة	مهارة فهم معنى الكلمة في الجملة	مهارة فهم المادة المقروءة
مهارة تذكر معاني الكلمات	معامل الارتباط	1	.997**	.999**	.995**	.998**	.999**	1.000**
	الدلالة Sig.		.000	.000	.000	.000	.000	.000
	العدد	5	5	5	5	5	5	5
يتصفن بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش ب الكلمات	معامل الارتباط	.997**	1	1.000**	.995**	.991**	.999**	.995**
	الدلالة Sig.	.000		.000	.000	.001	.000	.000
	العدد	5	5	5	5	5	5	5
تتشعر الطالبات بالبهجة والمرح وقت الحصة	معامل الارتباط	.998**	.991**	.997**	1	1	.994**	.999**
	الدلالة Sig.	.000	.001	.000			.001	.000
	العدد	5	5	5	5	5	5	5
تشعر الطالبات بالثقة عند نطق الكلمات	معامل الارتباط	.999**	.999**	.997**	1	.994**	1	.997**
	الدلالة Sig.	.000	.000	.000		.001		.000
	العدد	5	5	5	5	5	5	5
مهارة التعرف على معنى الكلمة	معامل الارتباط	1.000**	.995**	.999**	.999**	.999**	.997**	1

المهارات		معاملات الارتباط + الدلالة	المرونة وخلق مواضيع للنقاش	البهجة والمرح وقت الحصة	الثقة عند نطق الكلمات	التعرف على معنى الكلمة	شعور الطالبات بجو المنافسة	مهارة فهم معنى الكلمة في الجملة	مهارة فهم المادة المقروءة
		الدلالة Sig.	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
		العدد	5	5	5	5	5	5	5
شعور الطالبات بجو المنافسة		معامل الارتباط	.997**	1	.994**	1	.994**	.994**	1
		الدلالة Sig.	.000		.001		.001	.001	
		العدد	5	5	5	5	5	5	5
مهارة فهم معنى الكلمة في الجملة		معامل الارتباط	.994**	1	.999**	.999**	.999**	.997**	.994**
		الدلالة Sig.	.001		.000	.000	.000	.000	.001
		العدد	5	5	5	5	5	5	5
مهارة فهم المادة المقروءة		معامل الارتباط	.997**	1	.994**	1	.994**	.994**	1
		الدلالة Sig.	.000		.001		.001	.001	
		العدد	5	5	5	5	5	5	5
**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).									

التفسير والاستنتاجات:

1- يتضح من الجدول رقم (3) وجود اجمالا موافقة من طالبات المتوسطة من العينة التجريبية على انه بعد استخدام الألعاب الالكترونية في التدريس وجدت الطالبات لديهن مهارة تذكر المعاني ولديهم القدرة على خلق مواضيع بالكلمات كما شعرن ببهجة ومرح وقت الحصة وبثقة بالنفس عند النطق بالكلمات وشعرن بجو من المنافسة ولديهن مهارة فهم المادة المقروءة ومعاني الكلمات في الجملة.

2- يتضح من جدول (4) توجد فروق ذات دلالة احصائية في متوسطات درجات الطالبات المجموعة التجريبية والضابطة لصالح المجموعة الضابطة فقد بلغت قيمة (ت) المحسوبة (7.765) وهي دالة عند مستوي معنوية (0.01). مما يدل انه طرأ تحسن على مستوى الطالبات في المجموعة التجريبية بعد تطبيق البرنامج من حيث مهارة تذكر المعاني واتصاف الطالبات بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش واستمتاعهن بالمرح وقت الحصة وشعرهن بالثقة والتعرف على معاني الكلمات بسهولة وفهم معني الكلمة داخل الجملة وفهم المادة المقروءة وزيادة الحماس وفيم بينهم.

3- يتضح من جدول (5) نجد أن مهارة تذكر معاني الكلمات اكثر ارتباطا بمهارة تذكر معاني الكلمات ثم يتصفن بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش ب الكلمات ثم بشعور الطالبات بالثقة عند نطق الكلمات ثم شعور الطالبات بجو المنافسة ثم تتشعر الطالبات بالبهجة والمرح وقت الحصة ثم مهارة التعرف على معنى الكلمة، يتصفن بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش ب الكلمات اكثر ارتباطا تتشعر الطالبات بالبهجة والمرح وقت الحصة ثم تشعر الطالبات بالثقة عند نطق الكلمات ثم مهارة فهم معنى الكلمة في الجملة ثم يتصفن بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش ب الكلمات ثم مهارة التعرف على معنى الكلمة ثم مهارة فهم المادة المقروءة ثم شعور الطالبات بجو المنافسة ، كما نجد أن تتشعر الطالبات بالبهجة والمرح وقت الحصة اكثر ارتباطا عور الطالبات بجو المنافسة ثم مهارة التعرف على معنى الكلمة ثم مهارة فهم المادة المقروءة ثم يتصفن بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش ب

الكلمات ثم تشعر الطالبات بالثقة عند نطق الكلمات ثم مهارة فهم معنى الكلمة في الجملة ثم تتشعر الطالبات بالبهجة والمرح وقت الحصة كما نجد أن تشعر الطالبات بالثقة عند نطق الكلمات اكثر ارتباطا ب مهارة فهم معنى الكلمة في الجملة ثم تتشعر الطالبات بالبهجة والمرح وقت الحصة ثم يتصفن بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش ب الكلمات ثم تشعر الطالبات بالثقة عند نطق الكلمات ثم مهارة فهم المادة المقروءة ثم شعور الطالبات بجو المنافسة، كما نجد أن مهارة التعرف على معنى الكلمة اكثر ارتباطا ب مهارة التعرف على معنى الكلمة ثم يتصفن بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش ب الكلمات ثم الطالبات بجو المنافسة ثم مهارة التعرف على معنى الكلمة ثم تشعر الطالبات بالثقة عند نطق الكلمات ثم مهارة فهم معنى الكلمة في الجملة ثم تشعر الطالبات بالبهجة والمرح وقت الحصة، كما تجد أن شعور الطالبات بجو المنافسة اكثر ارتباطا ب مهارة فهم المادة المقروءة ثم مهارة التعرف على معنى الكلمة ثم تتشعر الطالبات بالبهجة والمرح وقت الحصة ثم يتصفن بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش ب الكلمات ثم مهارة فهم معنى الكلمة في الجملة ثم شعور الطالبات بجو المنافسة ثم تشعر الطالبات بالثقة عند نطق الكلمات، كما نجد أن مهارة فهم معنى الكلمة في الجملة اكثر ارتباطا ب تتشعر الطالبات بالبهجة والمرح وقت الحصة ثم عور الطالبات بجو المنافسة ثم مهارة التعرف على معنى الكلمة ثم تشعر الطالبات بالثقة عند نطق الكلمات ثم مهارة فهم معنى الكلمة في الجملة ثم مهارة فهم المادة المقروءة ثم يتصفن بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش ب الكلمات، كما نجد أن مهارة فهم المادة المقروءة اكثر ارتباطا ب مهارة فهم المادة المقروءة ثم مهارة التعرف على معنى الكلمة ثم تتشعر الطالبات بالبهجة والمرح وقت الحصة ثم يتصفن بالمرونة وخلق مواضيع للنقاش ب الكلمات ثم مهارة فهم معنى الكلمة في الجملة ثم شعور الطالبات بجو المنافسة ثم تشعر الطالبات بالثقة عند نطق الكلمات.

قائمة المراجع.

أولاً- المراجع بالعربية:

- أبو ريا، محمد، وحمدي، نرجس: رسالة الخليج العربي، الرياض، المملكة العربية السعودية، أثر استخدام استراتيجية. التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب في اكتساب طلبة الصف السادس لمهارات العمليات الحسابية الأربع، (2001).
- الحيلة، محمد محمود(2002م): تكنولوجيا التعليم من أجل تنمية التفكير بين القول والممارسة، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- صائب أحمد ابراهيم الألوسي: أثر استخدام بعض الأنشطة والأساليب التعليمية في تدريس العلوم على تنمية قدرات التفكير الابتكاري لتلاميذ الدراسة الابتدائية، رسالة دكتوراة- كلية التربية جامعة بغداد. في رسالة الخليج العربي، العدد الرابع عشر، السنة الخامسة (1985)- الرياض.
- عبيدات، ذوقان. (1998). البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه. ط6، عمان، دار الفكر. 5- الهويدي، زيد (٢٠٠٢م): مهارات التدريس الفعال، العين: دار الكتاب الجامعي.
- الموسى، عبد الله بن عبد العزيز(2002م): التعليم الإلكتروني.. مفهومه.. خصائصه ..فوائده. عوائقه.

ثانياً- المراجع بالإنجليزية:

- Barbara, Radin. (1995). Dramatic techniques in ESL instruction. Journal of Instruction Delivery Systems, V11, N4, pp. 14-18
- Richards, F. (2000, February). Role playing in the classroom: A tourism experience. In Flexible Futures in Tertiary Teaching. Proceedings of the 9th Annual Teaching Learning Forum, Curtin University of Technology, Perth, Australia (pp. 2-4).