Journal of Educational and Psychological Sciences
Volume (6), Issue (56): 30 Dec 2022
P: 58 - 80

AJSRP
ISSN: 2522-3399

مجلة العلوم التربوية والنفسية
المجلد (6)، العدد (56): 30 ديسمبر 2022م
ص: 58 - 80

Electronic Educational Games and its Relationship to Learning Motivation for Elementary School Students in E-Learning Platforms from Teachers' Point of View

Daleen Abdullah Abuabat

Manal Abdulrahman Almuhannna

College of Education || King Saud University || KSA

Abstract: The study aimed to reveal the relationship between electronic educational games and the learning motivation of elementary school students in e-learning platforms from the teachers' point of view, by identifying the level of teachers' use of electronic educational games in e-learning platforms, and the level of learning motivation among students in e-learning platforms. To achieve the objectives of the study, the descriptive correlative method was used, and the sample consisted of (304) female elementary school teachers who were chosen by the snowball sampling method. Questionnaire was used as a tool for data collection. The results of the study showed that there is a significant positive correlation at the level (0.01) between the level of elementary school teachers' use of electronic educational games in e-learning platforms, and the level of learning motivation among elementary school students in e-learning platforms, as the more practice of electronic educational games in e-learning platforms, the more motivated students to learn. Based on results, the study recommended doing research about the factors that limit the elementary school teachers from using the electronic educational games, and the importance of training and providing teachers incentives that support their use.

Keywords: Electronic Educational Games, Learning Motivation, E-Learning Platforms.

الألعاب التعليمية الإلكترونية وعلاقتها بدافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني من وجهة نظر المعلمات

دالين عبد الله أبو عباة

منال عبد الرحمن المهنا

كلية التربية || جامعة الملك سعود || المملكة العربية السعودية

المستخلص: هدفت الدراسة إلى الكشف عن علاقة الألعاب التعليمية الإلكترونية بدافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني من وجهة نظر المعلمات من خلال التعرف على مستوى استخدام معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني، والتعرف على مستوى دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني. ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي الارتباطي، واُستخدمت الاستبانة كأداة لجمع البيانات. وتكونت عينة الدراسة من (304) معلمة من معلمات المراحل الأولية الابتدائية تم اختيارهم بطريقة عينة كرة الثلج، وأظهرت نتائج الدراسة وجود علاقة ارتباطية طردية دالة إحصائياً عند مستوى (0.01) بين استخدام المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية وبين دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني، فكلما زادت ممارسة معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني زادت دافعية طلابهن للتعلم. وفي ضوء تلك النتائج أوصت الباحثتان بالبحث عن العوامل التي

تحد من استخدام معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني، وبضرورة توفير فرص التدريب التي تحسن من استخدام المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية، وتوفير الحوافز التي تدعم استخدامهن لها.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الإلكترونية، دافعية التعلم، منصات التعلم الإلكتروني.

المقدمة.

جاءت رؤية المملكة العربية السعودية 2030 لتؤكد على أهمية التعليم والتحول الرقمي من خلال اعتماد التعلم الإلكتروني، واستخدام التقنيات الحديثة والاستراتيجيات التعليمية والتي من شأنها تحسين مخرجات التعليم. وبرز ذلك خلال جائحة كورونا حيث اعتمدت وزارة التعليم استخدام عدة منصات إلكترونية تعليمية لجميع مراحل الإعداد العام، ومن أبرز هذه المنصات منصة مدرستي وقناة عين. وبحسب الإحصائيات في حساب وزارة التعليم على موقع تويتر فقد بلغ إجمالي الطلاب والطالبات على منصة مدرستي 5.020.088 طالبا، بينما وصل عدد مشاهدات قناة عين التعليمية إلى 99 مليون مشاهدة وذلك خلال عام 2020 (وزارة التعليم - عام،2020).

وتساهم منصات التعلم الإلكتروني في تيسير العملية التعليمية سواء للطلاب أو المعلمين أو للهياكل الإدارية، فهي تسهل الحصول على المعلومات وإتاحتها في أي وقت ومن أي مكان، إضافة إلى أنها توفر الوقت والمال. وترى الجوهري (2020) أن دور المعلم في المنصات الإلكترونية يرتبط بتوظيف التكنولوجيا لتشجيع التفاعل بين المتعلمين، أما فيما يتعلق بالمتعلم فالمنصات الإلكترونية توفر له القدرة على التعلم المستقل، والتعامل مع الأدوات الإلكترونية باحترافية وذلك للارتقاء بمستواه العقلي وزيادة دافعيته للتعلم.

وتعتبر المرحلة الابتدائية من المراحل الإلزامية في السلم التعليمي "وتبرز أهميتها كونها مرحلة يمر بها المتعلم حيث يتلقى فيها المعارف والمهارات الأساسية التي يبنى عليها مكتسباته اللاحقة، وهي المرحلة التي يبدأ فيها التلميذ باكتساب المعارف العلمية التي تهيؤه لبناء شخصيته وتحقيق غاياته المستقبلية في المجتمع" (بوثابت، 2017، ص4). ويؤكد الحربي (2010) أن المرحلة الابتدائية هي القاعدة والأساس التي تزود الطلاب بالأساسيات من خبرات ومعلومات ومهارات مناسبة لهم، لذا فإنه من الضروري الاهتمام بكيفية تعليم الطلاب في هذه المرحلة باستخدام التقنيات المناسبة لهم، والتأكد من فاعلية تعليمهم.

ولتحقيق النجاح في الرؤية والتقدم الدراسي يجب الاهتمام بالدوافع التي تحفز الطلاب على التعلم والمثابرة، حيث تؤكد النظريات الحديثة أن استجابة الطالب للتعلم تستلزم وجود حافز يدفعه لذلك (شعيب وآخرون، 2017)، لذا فقد اهتمت المنظومات التعليمية بمبدأ الدافعية وذلك لاعتبارها ذات دور فعّال في تحقيق الأهداف التربوية. ويؤكد فارس (2018) على أن الدافعية لها علاقة بميول الطالب وحاجاته، حيث تجعل من بعض المثيرات حوله حافزاً للتعلم النشط والفعال، ويكمن دور المعلم في العمل على استثارة دوافع الطلاب حتى يضمن استمرارهم في السعي لتحقيق أهداف التعلم. وتختلف استثارة الدافعية في التعلم الإلكتروني عنها في التعلم التقليدي وذلك لاختلاف الاستراتيجيات والوسائل التكنولوجية المستخدمة، حيث يرى جاد الله (2020) أن ما يكون فعال بالتعلم التقليدي قد لا يعطي بالضرورة نفس الفعالية بالتعلم الإلكتروني. ومن هذا المنطلق ينادي التربويون بضرورة استخدام استراتيجيات إلكترونية تناسب التعلم الإلكتروني وتزيد من دافعية التعلم، وخاصة مع طلاب المرحلة الابتدائية حيث من السهولة شعورهم بالتشتت والملل عند حضور الدروس عن بعد مما يقلل من دافعيتهم للتعلم.

ومن الأمثلة على الاستراتيجيات الحديثة التي يمكن استخدامها في التعليم الإلكتروني الألعاب التعليمية الإلكترونية، حيث تساهم هذه الاستراتيجية في تبسيط المعلومات وايصالها بطريقة ممتعة للطلاب بالإضافة إلى تقديم تغذية راجعة فورية لتثبيت أثر التعلم، وإثارة حماسهم وشد انتباههم للتعلم مما يكسبهم الثقة بالنفس

وتنمية تفكيرهم الابداعي. كما يذكر الخطيب (2008) أن من الفوائد العقلية والادراكية للألعاب التعليمية التدريب على الاستكشاف ومهارة حل المشكلات وتنمية مهارات التفكير العليا. ويضيف عالم (2018) بأن أهم الألعاب التعليمية الإلكترونية تتميز بتعليم المفاهيم الجديدة بطريقة فردية تحسن من المهارات البصرية والتصورية مما ينمي مستويات التفكير العليا. وتشير الغامدي وعلي (2018) أن الألعاب الإلكترونية تمكن الطلاب من التفاعل مع المحتوى التعليمي بشكل نشط وتساعدهم على الالتزام من خلال احترام قوانين اللعبة، كما تنمي مهارات التواصل الاجتماعي من خلال التفاعل مع طلاب آخرين. ومما سبق نستنتج أن الألعاب التعليمية الإلكترونية توفر بيئة ممتعة وهادفة تحرر الطلاب من قيود التعليم التقليدي وتزيد من تركيزهم وجذب اهتمامهم.

وانطلاقاً مما سبق، ونظراً لأهمية التأكد من وجود دافعية للتعلم خاصة لطلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني، وبناء على ما أكدت عليه الدراسات السابقة (مثل دراسة محمود وعبد الحليم، 2015؛ بيومي،2019) من تأثير الألعاب التعليمية في تنمية دافعية التعلم فقد جاءت هذه الدراسة للكشف عن علاقة الألعاب التعليمية الإلكترونية بدافعية التعلم لطلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكترونية والتي تم استخدامها والاعتماد عليها خلال فترة التعليم عن بعد وذلك من وجهة نظر المعلمات.

مشكلة الدراسة:

يعد وجود الدافعية للتعلم لدى الطلاب من الأمور الضرورية وذلك لتحفيز الطلاب على الإنجاز الإيجابي لتحقيق الأهداف التعليمية ولحثهم على الإقبال على المعرفة (جاد الله، 2020). وقد لاحظ العديد من المعلمين عزوف الطلاب عن التعلم أو انسحابهم بسهولة من الحصص الدراسية في المنصات الإلكترونية، خاصة في المراحل الأولية، وذلك خلال فترة جائحة كورونا، كما كشفت الدراسات السابقة (مثل دراسة نجم الدين، 2021) أن بعض المعلمين والمعلمات لاحظوا تدني مستوى الدافعية للتعلم لدى طلاب المراحل الابتدائية الدنيا عبر منصات التعليم الإلكتروني مثل منصة مدرستي. وقد أكد التل (2004 المشار إليه في السالم وآخرون، 2020) أن انخفاض مستوى الدافعية للتعلم لدى الطلاب يؤدي إلى الانسحاب من التعليم وتشتت الانتباه وضعف المشاركة الصفية. ويمكن عزو تدني مستوى الدافعية للتعلم لدى طلاب المراحل الابتدائية كما جاء في دراسة عبد القادر (2016) وهو أن الطبيعة الفسيولوجية والعقلية للأطفال في المراحل الابتدائية تميل للحركة والتفاعل أكثر، لذا يشعر الطلاب في هذه المرحلة بالضجر من الجلوس والمتابعة أمام شاشات الأجهزة خلال التعلم الإلكتروني.

وأكد معراج (2013) أن المدرسة قد تساهم في تحسين الدافعية للتعلم لدى الطلاب من خلال استخدام الأدوات والاستراتيجيات التي تساعد على اثارة اهتمامهم نحو الموضوعات الدراسية وتشجعهم لتحقيق الأهداف التربوية. كما جاءت التوصيات في الدراسات السابقة والمؤتمرات العلمية، مثل دراسة جاد الله (2020) وندوة التقنيات الناشئة وتطبيقاتها في التعليم (البيك، 2021)، وكذلك في الملتقى الافتراضي للتعلم المدمج (تمكين التعلم الإلكتروني، 2021)، بالتأكيد على ضرورة توظيف التكنولوجيا الحديثة التفاعلية في المراحل الأولية لفاعليتها في تحسين دافعية التعلم للطلاب، كما جاءت التوصيات بضرورة إجراء المزيد من الدراسات حول ذلك. ومن أبرز الأساليب والاستراتيجيات التعليمية التي أوصت الدراسات السابقة بالاعتماد عليها هي الألعاب التعليمية الإلكترونية كما جاء في دراسة الغامدي وعلي (2018) والتي أكدت بأن الألعاب التعليمية الإلكترونية مجال خصب لتنمية التفكير الإبداعي، كما كشفت نتائج العديد من الدراسات فعالية الألعاب الإلكترونية على تحصيل الطلاب ودافعيتهم للتعلم (مثل: باكلي وآخرون،2018 ؛ بيومي،2019؛ تشي،2014؛ خليفة وحميد،2021؛ ليو وآخرون، 2020)، وقد أوصت دراسة عالم (2018) بتشجيع المعلمات على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في المقررات المختلفة لما

لها من أثر في تنمية التحصيل وزيادة الدافعية للتعلم، وأوصت دراسة السالم وآخرون (2020) أيضا بالتدريب المستمر للمعلمات على المهارات التي تزيد من دافعية الطالبات.

ومن خلال ما سبق وبعد جمع الملاحظات على طلاب المراحل الابتدائية الأولية، والتي كشفت ضعف الدافعية للتعلم الإلكتروني عبر المنصات التعليمية، بالإضافة إلى عدم وجود أبحاث سابقة ركزت على هذا الموضوع من وجهة نظر معلمات المرحلة الابتدائية، فإنه يتضح الحاجة لإجراء الدراسات حول الألعاب التعليمية الإلكترونية في المقررات عبر المنصات التعليمية ومعرفة علاقتها بالدافعية للتعلم لدى الطلاب، وذلك من وجهة نظر المعلمات لقربهن من الطلاب في هذه المرحلة العمرية الصغيرة واستطاعتهن ملاحظة المتغيرات، ووضع التوصيات التي يمكن أن تساهم الاستفادة من التقنيات الحديثة في تحسين دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

أسئلة الدراسة:

يتمثل السؤال الرئيس للدراسة في: ما علاقة الألعاب التعليمية الإلكترونية بدافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني من وجهة نظر المعلمات؟

ويتفرع منه الأسئلة التالية:

1- ما مستوى استخدام معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني؟
2- ما مستوى دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني؟
3- هل توجد علاقة ارتباطية بين استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ودافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى الكشف عن:

1- مستوى استخدام معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني.
2- مستوى دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني.
3- العلاقة الارتباطية بين استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ودافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني.

أهمية الدراسة:

تبرز أهمية الدراسة من أهمية موضوعها وما تتوقعه الباحثتان من الفوائد المرجوة منها وأهمها الآتي:

- تعتبر الدراسة الحالية إضافة للجانب العلمي في مجال تقنيات التعليم، وخاصة في موضوع الألعاب التعليمية ودافعية التعلم.
- كما أنها تهدف للتعرف على آراء المعلمات واللاتي يعتبرن من العناصر الهامة في العملية التعليمية ويساهمن بشكل مباشر في تحسين فعالية التعليم.
- كما يمكن أن تساهم الدراسة في تشجيع الباحثين في مجال تقنيات التعليم على اجراء المزيد من البحوث حول استخدام الألعاب التعليمية خاصة في منصات التعلم الإلكتروني، وذلك توافقاً مع أهمية تبني استراتيجية التعلم باللعب التي تنادي بها النظريات المختصة بالطفولة مما يمكن أن يساهم في تحسين المخرجات التعليمية.

- قد تفيد توصيات الدراسة ومقترحاتها المختصين التربويين ومصممي المناهج التعليمية لتحسين دافعية التعلم.

حدود الدراسة:

- **الحدود الموضوعية:** اقتصرت هذه الدراسة للكشف عن علاقة الألعاب التعليمية الإلكترونية بدافعية التعلم لطلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكترونية.
- **الحدود البشرية:** من وجهة نظر المعلمات.
- **الحدود الزمانية:** تم تطبيق الدراسة في الفصل الدراسي الثاني للعام 1443 هـ
- **الحدود المكانية:** مدارس طلبة المرحلة الابتدائية في مدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية.

مصطلحات الدراسة:

- **الألعاب التعليمية الإلكترونية (Electronic Educational Games)** تعرفها عبد القادر (2016) بأنها:" برمجيات إلكترونية تقدم للمتعلم وتهدف للمزج بين التعلم والترفيه في وقت واحد لتثير دافعيتهم بأنشطة ثرية تحقق الأهداف التربوية".
  - وتُعرفها الباحثتان إجرائياً بأنها: "برمجية تعليمية إلكترونية تُقدم لطلاب المرحلة الابتدائية عن طريق منصات التعلم الإلكترونية وترتبط بالمنهج التعليمي لتوليد الاثارة والتشويق وزيادة الرغبة الجادة بالتعلم".
- **دافعية التعلم (Learning Motivation):** تعرفها بوثابت (2017) بأنها:" حالة داخلية في المتعلم تقوده إلى الانتباه للموقف التعليمي ليقوم بنشاط فعال تحت التوجيه ويستمر فيه حتى يتحقق التعلم".
  - وتُعرفها الباحثتان إجرائياً بأنها: "شعور داخلي وحافز يدفع الطلاب في المرحلة الابتدائية للتعلم ويشد انتباههم عن طريق مثيرات إلكترونية تزيد من رغبتهم وحماسهم للتعلم".
- **منصات التعلم الإلكتروني (E-Learning Platforms):** تُعرفها الجوهري (2020) بأنها:" أنظمة افتراضية لإدارة التعلم عن بعد تقدم عن طريق الانترنت تساعد المعلمين والطلاب على التفاعل الصفي وتقديم المناهج الدراسية والنشاطات المكملة للتدريس".
  - وتُعرفها الباحثتان إجرائياً بأنها: "بيئة تفاعلية تقدم محتوى تعليمي إلكتروني عن طريق الانترنت تجمع بين المعلمين والطلاب في فصول افتراضية، ومن أبرز المنصات التعليمية المستخدمة لطلاب المرحلة الابتدائية في السعودية والتي تتيح عرض ومشاركة الألعاب الإلكترونية للدروس منصة مدرستي".

2- الإطار النظري والدراسات السابقة.

أولا- الإطار النظري.

المحور الأول: الدافعية للتعلم:

يُقاس التعلم الناجح بكونه تعلم قائم على دوافع الطلاب وحاجاتهم واستعداداتهم، وتعتبر الدافعية أمر مهم وحيوي لنجاح أي موقف تعليمي وضمان فاعليته واستمراره، وقد أكدت نظريات كيلر في التعليم إلى أن الدافعية "يجب أن تكون قبل البدء في التعليم مباشرة لجذب اهتمام الطلبة للدرس ولتحفيز الطالب للتعلم" (الحيلة، 2016، ص155).

مفهوم الدافعية للتعلم:

تعرفها الحسيني (2020) بأنها طاقة انفعالية داخليه في الطالب والتي تحفزه وترغبه في التعلم والاستجابة للموقف التعليمي، كما أنها تسهل له اكتساب المعارف والمهارات الجديدة. وتعرفها بيومي (2019) بأنها "عملية عقلية تنشط السلوك الأكاديمي لدراسة محتوى أو مقرر ما وتحركه وتوجهه وتحافظ على استمراريته" ص (344). ويعرفها خليفة وحميد (2021) بأنها رغبة داخلية داخل الفرد توجه السلوك نحو هدف محدد يسعى من خلاله تحقيق التفوق وبذل الجهد للحصول على التميز والنجاح في جميع مواقف الحياة. فمفهوم الدافعية يتجسد بالرغبات الداخلية الكامنة بالفرد والتي بالتأكيد تعود لعوامل تؤثر بها، ومحفزات تساعد في ظهورها.

العوامل المؤثرة في دافعية التعلم:

قسم جاد الله (2020) العوامل المؤثرة في دافعية التعلم إلى ثلاثة، كما يلي:

1- **العوامل الشخصية المتعلقة بالمتعلم**: وهي العوامل النفسية المرتبطة بذات المتعلم ويعرفها عن نفسه ومن خلال تعامله مع الاخرين، وترتكز حول الجنس، والحالة الصحية للفرد، ومفهوم الذات، والضبط والتحكم الداخلي.
2- **العوامل الاجتماعية**: وتعتمد على الاسرة بشكل خاص، والمجتمع بشكل عام وتتمثل بعدة أمور أساسية، وهي:
   - العلاقة الاسرية بين الوالدين.
   - التنشئة الاجتماعية.
   - المستوى الاقتصادي والاجتماعي للأسرة.
   - المستوى الثقافي والتعليمي للأسرة.
3- **العوامل المدرسية**: حيث تلعب المدرسة الدور الأكبر في تحفيز الدافعية لدى طلابها، فهي الداعم الأكبر والتي توفر لهم المناخ المناسب.

وتؤكد بوثابت (2017) والحسيني (2020) على دور طرق التدريس ووسائل التكنولوجيا المستخدمة في دافعية التعلم وتحفيز الطلاب للمشاركة والتفاعل. كما تضيف الحسيني (2020) بأن المعلم يمكنه إثارة دافعية التعلم من خلال وضوح الأهداف التعلمية لتتناسب مع قدرات الطلاب، وخلق روح التعاون والألفة بينه وبين طلابه.

محفزات الدافعية للتعلم:

يذكر الحيلة (2016) عدة محفزات من شأنها أن تزيد الدافعية لدى المتعلم منها:

1- **النشاط**: فالتحفيز هو نشاط إيجابي وأفضل التجارب التعليمية المحفزة هي الأكثر حركة وإيجابية، لذا من الضروري تضمين أنشطة تعليمية إيجابية في الدروس.
2- **المرح**: فهو يجدد طاقة المتعلم ويزيد حماسة، لذا من المهم استخدام الأنشطة والاستراتيجيات والعناصر التي تضفي جو المرح والمتعة في الصف.
3- **الاختيار**: على المعلم تقديم خيارات متعددة للطلبة لزيادة دافعيتهم للتعلم بحيث يختار كل طالب ما يناسب ميوله ورغباته.
4- **التفاعل الاجتماعي**: فاستمرار التفاعل يزيد من دافعية المتعلم ويحسن من تعليمة فهو يتيح فرصة للتعلم مع الأقران وحل المشكلات بطريقة جماعية.

5- **التسامح بالأخطاء**: من المهم خلق بيئة آمنة للتعلم بحيث يسمح فيها بارتكاب الأخطاء للتعلم والسعي للنجاح.
6- **القياس**: لابد من قياس التعليم بشكل إيجابي لمعرفة مدى التقدم وليس لمعرفة الأخطاء، وتشجيع القياس الذاتي لدى المتعلم.
7- **التغذية الراجعة**: من الضروري أن تقدم بشكل فوري وتشجيعي وليست محبطة للمتعلم لتعزيز الجوانب الإيجابية أكثر من السلبية.
8- **التحدي**: وذلك لإثارة الحماس وإظهار أفضل ما لدى المتعلم، ويُفضل أن يضع المتعلم أهدافه ليزيد من تركيزه وتحديه لنفسه وبالتالي زيادة دافعيته للتعلم.
9- **التقدير**: يساهم تقدير الطالب من قبل الأقران والمعلم والمجتمع في خلق الدافعية.

النظريات المفسرة لدافعية التعلم:

تختصر الحسيني (2020) النظريات المفسرة لدافعية التعلم كالآتي:

1- **نظرية التعزيز**: ترى بأن الدافعية تنشأ لدى الأفراد بسبب مثيرات داخلية وخارجية، ويؤكد (سكنر) بأن خبرات الفرد هي التي تحدد تكراره للسلوك أو عدم تكراره لاحقاً، وأن الحصول على المعززات هي ما يثير دافعية الفرد لتكرار السلوك.
2- **نظرية العزو**: ترتكز على تفسير الأفراد لأسباب نجاحهم أو فشلهم، ويعتقد (واينر) أن الأفراد يعزون الأمور الجيدة إلى جهودهم وقدراتهم الخاصة، أما الأمور السيئة فيعزونها إلى عوامل خارجية لا يسيطرون عليها.
3- **نظرية الحاجات**: يؤكد مبدأها على أن الانسان حر في اختياراته وأن سلوكياته تعود لإشباع حاجاته، ويضع (ماسلو) هرم لحاجات الأفراد حسب أهميتها، وأن الدوافع هي ما يحرك هذه الحاجات.
4- **نظرية الهدف**: تركز على أن أهداف الفرد هي ما يقود سلوكه ويوجهه حيث يؤكد (ادوين لوك) أن وضع الأهداف بوضوح يؤدي إلى دافعية عالية نحو العمل والانجاز.
5- **نظرية التعلم الاجتماعي**: تفترض أن الإنسان يتأثر بالمجموعات التي يعيش بينها، حيث يرى (روتر) أن العديد من السلوكيات والدوافع المكتسبة تأتي من خلال الملاحظة والتقليد وذلك بتتبع سلوك الآخرين.

دافعية التعلم في المنصات الإلكترونية:

مع التطور العلمي المتسارع بالنظام التعليمي والاتجاه نحو التعلم الإلكتروني عبر المنصات التعليمية الإلكترونية ظهر فتور في دافعية الطلاب نحو التعلم بسبب قلة التفاعل وعدم مقدرة المعلم على رؤية طلابه ومعرفة مشاعرهم وانطباعهم وبالتالي تحفيزهم للمشاركة والتعلم. ويرى كامل (2021) أن كثرة عدد الطلاب لدى المعلم الواحد بالمنصات الإلكترونية تجعله غير قادر على الاهتمام بكل طالب ومراعاة قدراته وحاجاته وميوله، حيث أن التعليم من خلال المنصات الإلكترونية يقل فيه التفاعل المباشر بين الطالب والمعلم والمهم جدا لاسيما بالمراحل الأولية، مما يستوجب استخدام استراتيجيات وتقنيات حديثة للمساهمة في زيادة تفاعل التلاميذ وتحفيز دافعيتهم للتعلم.

2-1-2- الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تعتبر الألعاب التعليمية من أهم الاستراتيجيات المستخدمة لطلاب المرحلة الابتدائية، والتي اقتصرت في بدايتها على العناصر المادية الموجودة بالصف، ولكن مع تطور التكنولوجيا في التعليم وتوظيف التعلم الإلكتروني تم توظيف التقنيات الحديثة في تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية المتنوعة.

مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية وأهميتها:

تعرفها عبد القادر (2016) بأنها " برمجة تعليمية إلكترونية تقدم التعلم عن طريق اللعب، وتستخدم تقنية الوسائط المتعددة الممزوجة بالتسلية وتثير دافعية الأطفال للقيام بأنشطة هادفة لتحقيق أهداف تعليمية تربوية" ص (9). ويعرفها عالم (2018) بأنها نشاط هادف يقدمه المعلم للطلاب من خلال اتباع قوانين معينة بهدف تحقيق الأهداف التربوية. وتلخصها الغامدي وعلي (2018) بأنها نشاط يمارسه مجموعة من الطلاب لتحقيق أهداف مرتبطة بالمنهج وتنمية التفاعل والتواصل وإشباع حاجات الطلاب من خلال المتعة والتسلية.

ويمكن تلخيص أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية ودورها في التعليم من خلال ما ذكرته الغامدي وعلي (2018) بأنها تساهم في التطور العقلي والمعرفي للطالب، وتعالج العديد من صعوبات التعلم، وتنمي مهارة حل المشكلات، وتربط المجردات بالحياة الواقعية، وتزيد من دافعية الطلاب نحو التعلم والتحصيل، وتساعد على نقل أثر التعلم إلى مواقف تعليمية جديدة.

كما تضيف بيومي (2019) بأن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساهم في الاستمتاع واكتساب الخبرة، وفي زيادة الاهتمام والتركيز على النشاط الذي يمارسه المتعلم، وتحقق النمو في جميع المجالات المعرفية، الوجدانية والمهاريه، كما أنها تُعود الطلاب على الالتزام بالقوانين، وتنمي حس الملاحظة والاصغاء.

العناصر والمبادئ التي تقوم عليها الألعاب التعليمية الإلكترونية:

يذكر الملاح وفهيم (2016 المشار إليهم في الشهراني والجدعاني، 2021) والغامدي وعلي (2018) والحربي (2010) بعض العناصر الأساسية والمعايير التي تقوم عليها الألعاب التعليمية الإلكترونية كالآتي:

- **قوانين اللعبة**: من المهم وجود قواعد وقوانين واضحة تحكم اللعبة ويتوجب مراعاتها عند اللعب وينبغي أن تكون مختصرة وواضحة.
- **الأهداف**: يجب تحديد أهداف تعليمية واضحة للعبة بحيث تكون المهارات والمعارف التي يكتسبها الطالب من خلالها قابلة للقياس وتتيح للمتعلم عند تحقيقها بالفوز باللعبة.
- **التغذية الراجعة والنتائج**: لابد أن تقدم اللعبة الدعم الفوري اللازم للمتعلم من خلال توضح الخطأ وتعزيز التقدم عند تحقيق الهدف وعند الفوز.
- **المنافسة والتحدي**: من المهم أن يراعي المصمم بناء اللعبة استناداً للمرحلة العمرية وخصائصها وقدرات هذه الفئة، بحيث تتدرج من المستويات البسيطة إلى الأصعب وتساعد التلاميذ على التفكير والتذكر والوصول للحقائق، وذلك ضمن جو يتميز بالمنافسة ويشجع المتعلمين على الفوز.
- **التصميم**: لابد من الاهتمام بتصميم اللعبة بشكل فني جذاب ومشوق لتحقيق التوازن بين الاستمتاع واكساب المتعلم للمعلومات والمهارات.

كما ناقشت بعض الأدبيات الأخرى عناصر إضافية لابد أن تتوفر في الألعاب التعليمية الإلكترونية ومنها (Bunchball, 2012 & Oblinger, 2006 المشار إليهم في النادي، 2020؛ بيومي، 2019):

- **التفاعل والتعلم النشط**: فلابد أن تساعد الألعاب على اشراك المتعلم في استنتاج معارف تعزز مبدأ التعلم النشط والتعلم الجماعي.
- **السقالات**: وهي تقديم المساعدة في بعض المراحل والتحديات للاعبين لمساعدتهم في تخطي الصعوبات.
- **التقييم والنقاط والمكافآت**: لابد من تقييم النتائج التي وصل إليها اللاعب وتقديم النقاط والمكافآت عند إحراز التقدم بالمراحل وإكمال المهام أو عند الانتهاء في فتره زمنية محدده.
- **الخيال**: لا بد أن تثري اللعبة خيال المتعلم لطرق تجاوز المرحلة والفوز في اللعبة.
- **الإنجاز والدافعية**: لابد أن تمكن اللعبة المتعلم من الشعور بالإنجاز عند اكتمال المهمة والفوز مما يزيد دافعيته للحصول على إنجاز آخر.
- **الموعد**: عند التزام المتعلم بالدخول للعبة في وقت معين وحصوله بذلك على نقاط معينة فان ذلك يساعد في تحقيق المتعلم للهدف التربوي "الالتزام"، مما يؤثر إيجابياً على مواقف المتعلم في حياته.
- **الصورة الرمزية**: حيث تعطي تجسيد لشخصية كل لاعب في حال توفرها في الألعاب.
- **التكيف والإنتاجية المريحة**: يستوجب على مصمم الألعاب أن يراعي جميع أنماط التعلم المختلفة لدى التلاميذ من حيث تسهيل العمل بالمهام المختلفة، والذي من شأنه أن يجعل اللاعب متكيفاً ومرتاحاً أثناء اللعب.

النظريات التي تعتمد عليها الألعاب التعليمية:

يوجد العديد من النظريات التي فسرت تأثير التلعيب على سلوك المتعلم، ويذكر الناجي (2020) أهمها:

1- **نظرية تقرير المصير:** ترتبط هذه النظرية بالدوافع وتتضمن ثلاثة عناصر رئيسية تشمل الاستقلالية والكفاءة والارتباط، ويقصد بها قدرة الفرد على تقرير ما سيقوم به من أفعال استناداً إلى وعيه بكفاءته وقدرته على الإنجاز ودرجة استقلاله وحريته في الاختيار وصنع البدائل حوله، وفي درجة التواصل والارتباط وبناء العلاقات بمن حوله. ويتم الاستناد على هذه النظرية عند تصميم الألعاب التعليمية من خلال توظيف عناصرها الثلاثة لإثارة الدافعية لدى الطلاب، وذلك عن طريق إتاحة الحرية للطالب بالاختيار وتقديم المكافآت والتقدم التدريجي.

2- **نظرية التدفق:** يقصد بالتدفق الحالة النفسية التي تواجه الفرد عند انخراطه في نشاط يمثل تحدياً بالنسبة له، ويؤدي هذا الانغماس والتركيز إلى حصوله على مستوى عالي من الرضا وتحقيق التعلم العميق. ويوجد ثمانية مكونات لهذه النظرية ليحصل التدفق في الألعاب الإلكترونية وتشمل: توفير المهام القابلة للتحقق، وتصميم المهام بشكل يساعد على التركيز، وتوفير الأهداف الواضحة، والتغذية الراجعة، والحرص على تحقيق المشاركة الفعالة، والسيطرة على الإجراءات، والقلق بشأن اختفاء الذات وفقدان الشعور بالوقت.

3- **نظرية السلوك المخطط:** تركز هذه النظرية على وجود العلاقة بين المواقف والسلوك، حيث تفترض أن كل سلوك إنساني يمكن التنبؤ به بناء على نية الشخص، وترتكز على خمسة عناصر تشمل: السلوك، ونية تبني السلوك، والاتجاه نحو السلوك المرتقب، وإدراك المعايير الاجتماعية، وإدراك التحكم بالسلوك.

4- **نظرية مالون:** فسر توماس مالون سبب وجود المتعة والتحفيز بالألعاب من خلال البحث وتوصل إلى وجود ثلاث عناصر أساسية تحقق ذلك، وهي: التحدي والخيال وحب الاستطلاع.

5- **النظرية الاجتماعية في التعلم:** تفترض هذه النظرية أن كل سلوك له مؤثرات خارجية تؤثر عليه، فالتفاعل والسياق الاجتماعي في الألعاب يحفز اكتساب السلوك، ويعمل التعزيز على تقوية السلوك، وتعد المحاكاة والملاحظة مصدرين رئيسين لتحقيق هذا التفاعل.

الألعاب التعليمية في منصات التعلم الإلكتروني:

تعتبر استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية أحد الاستراتيجيات الحديثة في التعلم الإلكتروني، وكما ذكرت بعض الدراسات ومنها دراسة محمود وعبد الحليم (2015) ودراسة خليفة وحميد (2021) ودراسة بيومي (2019) دور هذه الاستراتيجية في التحفيز وزيادة الدافعية للتعلم، كما أن لها دور في تنمية بعض المفاهيم ومستويات التفكير العليا خاصة إذا ارتبطت بالأهداف التربوية.

وتتوفر العديد من الألعاب التعليمية لمراحل التعليم العام في عدة مواقع، ومنها موقع حلول أون لاين (https://hulul.online/games/1/) الذي يوفر ألعاب إلكترونية تستهدف تحقيق الأهداف المتضمنة في مقررات الصفوف الدراسية السعودية للمراحل المختلفة. ومن الألعاب التعليمية الإلكترونية الجاهزة التي يستطيع المعلم استخدامها وتطبيقها بشكل مباشر على طلابه بما يتناسب مع المنهج أيضاً الألعاب المتوفرة في موقع wordwall (https://wordwall.net/ar-sa/community/)، وكذلك توجد تطبيقات مساعدة يستطيع فيها المعلم أن يصمم ألعابة بما يتناسب مع مقرراته مثل تطبيق الألعاب التعليمية Make It.

ثانياً- الدراسات السابقة

في هذا الجزء سيتم استعراض الدراسات السابقة العربية والأجنبية ذات الصلة بموضوع الدراسة الحالية:

- **دراسة بارنيت وآخرون (Barnett et al., 2012)** والتي هدفت إلى بحث العلاقة بين الوقت الذي يمضيه أطفال ما قبل المدرسة في ممارسة الألعاب الإلكترونية وتأثير ذلك على مهاراتهم الحركية (وتشمل الجري، والركض، والقفزة القصيرة، والقفز العالي، والقفز الأفقي، والانزلاق) ومهارة التحكم في الأشياء (وتشمل رمي الكره، وتربيت الكرة، والجري بالكرة، وإمساك الكرة، ورميها باليد للأعلى، ورميها باليد للأسفل). ولتحقيق أهداف الدراسة تم جمع بيانات وصفية رقمية حول عدد الأطفال الذين شاركوا بالألعاب الإلكترونية ووقتهم في كل نشاط، كما شملت البيانات استخدام الانحدار الخطي الهرمي (Hierarchical linear regression) للكشف عن العلاقة بين الوقت الذي أمضاه الأطفال في الألعاب الإلكترونية والمتغيرات الخاصة بالمهارات الحركية. وقد تم جمع البيانات من خلال الاستبانات التي وزعت على أولياء أمور الأطفال (وعددهم 71) والملاحظات المباشرة والاختبارات الخاصة بقياس المهارات الحركية للأطفال الذين بلغ عددهم (76) طفلا. واسفرت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية بين الوقت الذي يمضيه الطفل في استخدام الألعاب الإلكترونية ومهاراتهم بالتحكم بالأشياء، فالأطفال الذين قضوا وقتاً أطول في استخدام الألعاب الإلكترونية التفاعلية كانت مهارات تحكمهم بالأشياء أفضل.
- **دراسة الشاوي (Al-Shawi, 2014)** والتي هدفت للكشف عما إذا كان استخدام استراتيجية التلعيب تحفز الطالبات على اكتساب وتذكر المفردات الإنجليزية الصعبة بفعالية. ولتحقيق هذا الهدف صممت الباحثة ثلاثة ألعاب تعليمية وتم تجربتها مع (27) طالبة بالصف العاشر ممن تبلغ أعمارهم ما بين 16و17سنة في مدرسة رابعة العدوية الثانوية للبنات وذلك في مقرر اللغة الإنجليزية. وقد تم جمع البيانات من خلال ثلاثة مصادر شملت استبانة مصممه من قبل الباحثة، والملاحظات المباشرة، بالإضافة إلى الاختبارات. وكشفت نتائج الدراسة بأن الألعاب التعليمية تعزز قدرة الطلبة على حفظ الكلمات الجديدة بفعالية، كما تعزز من دافعيتهم للتعلم،

بالإضافة إلى أنها تشجع الطلبة على التفاعل مع زملائهم مما يساهم في جعل التعليم متمحوراً حول الطالب (student-centered method).

- **دراسة عالم (2018)** والتي هدفت إلى قياس مدى فاعلية التعليم في مادة التربية الإسلامية من خلال الألعاب الإلكترونية لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في المملكة العربية السعودية. واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي والتجريبي، حيث تكونت العينة من (60) طالب موزعين بالتساوي في شعبتين بمدرسة ابن المنذر الابتدائية بمدينة مكة المكرمة، حيث درست الشعبة الأولى (التجريبية) بواسطة ألعاب إلكترونية جاهزة أما الشعبة الثانية (الضابطة) فقد درست بالطريقة التقليدية. وتوصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجات تحصيل الطلاب لصالح المجموعة التجريبية مما يدل على الأثر الإيجابي للألعاب الإلكترونية.
- **دراسة باكلي وآخرون (Buckley et al., 2018)** والتي هدفت إلى استخدام التلعيب بطريقه أكثر منهجية من خلال تصميم إطار نموذجي، يربط بين العناصر الشائعة للعبة مع مكونات نموذج تقرير المصير (self-determination model) والذي يعد أحد النماذج العلمية للدوافع الذاتية، وذلك من أجل مساعدة المصممين في معرفة العناصر التي تحفز الدافعية لدى الطلاب عند تصميم الألعاب التعليمية. واعتمدت الدراسة المنهج الاستنتاجي من خلال مراجعة الأدبيات السابقة وذلك لاشتقاق عناصر اللعبة المقترحة وكذلك المنهج التجريبي وذلك لتقييم وتحسين عناصر اللعبة التي تم تحديدها ولتحديد الروابط بينها وبين المحفزات، لإنشاء نموذج إطار تصميم تحفيز اللعب (Gamification Motivation Design Framework). وقد تم جمع البيانات من خلال عينة عشوائية بلغ عددها (107) من الأفراد الذين تزيد أعمارهم عن 18 عاماً حيث قاموا بتجريب التصميم وتم استخدم استبانة كأداة لجمع البيانات. واسفرت النتائج بأنه على الرغم من استنباط (16) عنصراً عاماً للألعاب في النموذج المقترح لهذه الدراسة والتي ترتبط جميعها بمحفزات الدوافع الذاتية، إلا أنه من الضروري أن يهتم المصمم بدمج هذه العناصر بشكل يحقق الأهداف التعليمية للعبة.
- **دراسة بيومي (2019)** والتي هدفت إلى الكشف عن التفاعل بين نمط عرض المحتوى (الكلي/ التحليلي) وأسلوب التعلم (انبساطي/ انطوائي) في بيئة واقع معزز قائمة على الألعاب التحفيزية لتنمية التحصيل ومهارات التواصل الاجتماعي والدافعية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم في مقرر رياضيات الحاسب الآلي. واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي ومنهج تطوير المنظومات التعليمية والمنهج شبة التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (160) طالب في تكنولوجيا التعليم، وتضمنت الأدوات اختباراً تحصيلياً، ومقياساً لمهارات التواصل الاجتماعي، ومقياساً للدافعية من إعداد الباحثة حيث تم تصميمها وبناءها وفقاً للنموذج العام للتصميم التعليمي ADDIE. وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائياً في التحصيل المعرفي ومهارات الاتصال الاجتماعي والدافعية لصالح المجموعة التي درست في بيئة واقع معزز قائمة على الألعاب التحفيزية باستخدام نمط عرض المعلومات التحليلي وباستخدام أسلوب التعلم الانبساطي.
- **دراسة يو وآخرون (Yu et al., 2021)** والتي هدفت إلى الكشف عن نتائج التعلم القائم على الألعاب، من حيث فعالية التعلم والإنجازات الأكاديمية وحل المشكلات ومهارات التفكير النقدي واتجاهات الطلاب وسلوكياتهم نحوها، كما هدفت أيضا إلى استكشاف آثار الألعاب التعليمية على الدافعية. ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج التحليلي من خلال مراجعة عينة قصدية مكونة من (865) دراسة علمية منشورة وتنقيحها وتصنيفها باستخدام برامج التحليل والتأكد من تحقيقها للشروط التالية: (1) أن يكون وقت الدراسة ما بين يناير 2006 إلى أكتوبر 2020؛ (2) أن يكون تركيز الدراسة على المشاركة والدافعية والرضا ونتائج التعلم في التعلم القائم على الألعاب؛ (3) أن يكون سياق الدراسة حول التعلم القائم على الألعاب؛ (4) أن تكون الدراسة

اعتمدت المنهجية النوعية أو الكمية أو المختلطة. وأسفرت النتائج أن الألعاب التعليمية الإلكترونية يمكن أن تحسن بشكل كبير من نتائج التعلم والانجاز الأكاديمي خاصة للطلاب في عمر التعليم العام (K-16)، كما تزيد من قدرة الطلاب على حل المشكلات والتواصل مع الأقران والمعلمين وتحسن من دافعيتهم للتعلم ومشاركتهم. كما أكدت النتائج بأن استخدام الشخصيات الخيالية والمبهجة والناجحة في الألعاب التعليمية وتصميمها بشكل يساعد على انغماس الطالب فيها يساهم في تحسين استقلالية الطلاب في التعلم ويزيد من مستوى رضاهم.

- **دراسة ليو وآخرون (Liu et al., 2021)** والتي هدفت لتقييم فعالية التعلم المبني على اللعب ودوره في تحسين الدافعية وتحفيز المتعلمين من خلال تصميم نموذج لتحقيق هذا الغرض. واعتمدت الدراسة المنهج شبه التجريبي حيث تكونت العينة من (383) طالبا قاموا بتجربة نموذج التعلم المبني على اللعب المصمم لهذه الدراسة، كما جُمعت أيضاً بيانات منهم بعد الانتهاء من التجربة باستخدام استبانة. وأسفرت النتائج بأن تصميم الألعاب الإلكترونية بجودة عالية (ويشمل ذلك تحديد القواعد والأهداف وإضافة عنصر المنافسة والتحدي والتحكم)، وكذلك تقديم التغذية الراجعة للمتعلم يزيد من فعالية التعلم. كما أكدت النتائج بأن تقديم الحوافز للمتعلمين في الألعاب الإلكترونية بما يتناسب مع حاجاتهم النفسية يمكن أن يزيد من دافعيتهم للتعلم من خلال الألعاب التعليمية، وبأن فعالية التعلم لها تأثير إيجابي كبير على استمرارية المتعلم في التعلم باستخدام الألعاب الإلكترونية.
- **دراسة خليفة وحميد (2021)** والتي هدفت إلى الكشف عن أثر التفاعل بين كثافة عناصر محفزات الألعاب الرقمية (النقاط/ النقاط والشارات/ النقاط والشارات والمستويات) وأسلوب التعلم (السطحي/العميق) وقياس أثرة على التحصيل المعرفي والدافعية نحو التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. واعتمد الباحثان المنهج الوصفي والتجريبي، وتكونت العينة من (63) طالب وطالبة بكلية التربية في جامعة حلوان، وجمعت البيانات من خلال اختبار تحصيلي ومقياس الدافعية للتعلم ومقياس أساليب التعلم. وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية في اختبار التحصيل ومقياس الدافعية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت النقاط والشارات والمستويات كمحفزات، وكذلك التي استخدمت أسلوب التعلم العميق.

التعليق على الدراسات السابقة:

اتفقت أغلب الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية من حيث المتغيرات وهي الألعاب التعليمية والدافعية للتعلم، وتشابهت دراسة خليفة وحميد (2021) مع دراسة ليو وآخرون (Liu et al., 2021) ودراسة بيومي (2019) وباكلي وآخرون (Buckley et al., 2018) والشاوي (Al-Shawi, 2014) بالأهداف والتي ركزت على برنامج قائم على الألعاب التعليمية ودوره في تنمية الدافعية للتعلم. واستخدم المنهج الوصفي في غالبية الدراسات السابقة وهو ما يتوافق مع المنهج المستخدم في الدراسة الحالية، وأضافت بعض الدراسات استخدام المنهج التجريبي أو الشبه تجريبي مثل دراسة عالم (2018) وباكلي وآخرون (Buckley et al., 2018) وخليفة وحميد (2021)، كما أُستخدم المنهج التحليلي في دراسات أخرى مثل يو وآخرون (Yu et al., 2021) وبيومي (2019). وتشابهت دراسة عالم (2018) مع الدراسة الحالية في المرحلة العمرية من عينة الدراسة حيث كانت من المراحل الابتدائية الأولية، بينما اختلفت بقية الدراسات في عمر العينة.

كما تشابهت بعض الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية في استخدام الاستبانة كأداة ومنها دراسة بارنيت وآخرون (Barnett et al., 2012) وباكلي وآخرون (Buckley et al., 2018) وليو وآخرون (Liu et al., 2021)،

واستخدمت الاختبارات ومقياس الدافعية في دراسة بيومي (2019) ودراسة خليفة وحميد (2021)، كما استخدمت الملاحظة في دراسة الشاوي (Al-Shawi, 2014)، وتحليل المقالات في دراسة يو وآخرون (Yu et al., 2021).

وقد استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في تنظيم الإجراءات وبناء الإطار النظري الخاص بالألعاب التعليمية والدافعية للتعلم، وفي اختيار المنهجية المناسبة لتحقيق الأهداف، بالإضافة إلى الاستفادة من تصميم الأدوات وذلك لبناء الأداة. وتعتبر الدراسة الحالية استكمالاً للدراسات السابقة التي كانت حدودها الزمانية ما بين (2012- 2021) حيث جاءت هذه الدراسة في عام 1443هـ/2022م للكشف عن الألعاب التعليمية الإلكترونية وعلاقتها بدافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني من وجهة نظر المعلمات.

3- منهجية الدراسة وإجراءاتها.

منهجية الدراسة:

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي الارتباطي وهو أحد الطرق العلمية التي تقوم على دراسة العلاقات بين المتغيرات، ويعد الأنسب والأكثر ملائمة لطبيعة الدراسة الحالية.

مجتمع الدراسة وعينتها:

يتكون مجتمع الدراسة من معلمات المراحل الأولية الابتدائية في الرياض بالسعودية خلال الفصل الدراسي الثاني من العام 1443هـ، ونظراً لكبر حجم مجتمع الدراسة ولمحدودية الوقت المخصص لجمع البيانات فقد تم استخدام عينة كرة الثلج من خلال التواصل مع مجموعة من المعلمات عن طريق الواتس اب وكذلك التواصل مع إدارة التخطيط والتطوير التابعة للإدارة العامة لتعليم الرياض، ومن ثم الطلب منهن التواصل مع المعلمات الممثلات للعينة لجمع البيانات، وقد بلغ عدد العينة (304) معلمة.

خصائص عينة الدراسة:

فيما يلي وصفاً لعدد من المتغيرات الديموغرافية لعينة الدراسة

جدول رقم (1) توزيع مفردات عينة الدراسة وفقاً متغير لمتغيرات الدراسة الديموغرافية

المتغير	الفئات	التكرار	النسبة %	المجموع
الدرجة العلمية	دبلوم	96	31.6	304
	بكالوريوس	197	64.8	
	ماجستير	10	3.3	
	دكتوراه	1	0.3	
سنوات الخبرة	1-5 سنوات	17	5.6	304
	6-10 سنوات	37	12.2	
	11-15 سنة	68	22.4	
	16 سنه فما فوق	182	59.9	
عدد الألعاب التعليمية المستخدمة	لم استخدم لعبة تعليمية	43	14.1	304
	لعبة واحدة	40	16.4	
	لعبتين	71	23.4	
	3 فأكثر	140	46.1	

أداة الدراسة:

تم استخدام الاستبانة كأداةً لجمع البيانات، نظراً لمناسبتها لطبيعة الدراسة الوصفية وللإجابة على تساؤلاتها. وتكونت في صورتها النهائية من ثلاثة أقسام، الأول يحتوي على مقدمة بأهداف الدراسة، والثاني يتضمن البيانات الديموغرافية، والثالث: يتكون من (26) عبارة، موزعة على محورين أساسيين كما في الجدول (2)

جدول (2) محاور الاستبانة وعباراتها

المحور	عدد العبارات
مستوى استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني	11
مستوى دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني	15
الاستبانة	26 عبارة

صدق أداة الدراسة وثباتها:

عُرضت الاستبانة بصورتها الأولية على (6) من المحكمين المختصين للتحقق من الصدق الظاهري، حيث طُلب منهم تقييم جودتها، والحكم على مدى وضوح العبارات، وانتمائها للمحاور، وأهميتها، وسلامتها لغوياً وكذلك مدى ملاءمتها لأهداف الدراسة. وقد أُجريت التعديلات بناء على رأي المحكمين، ومن ثم أُخرجت الاستبانة بصورتها النهائية.

كما تم التحقق من صدق الاتساق الداخلي والثبات للاستبانة من خلال تطبيقها على عينة استطلاعية مكونة من (30) معلمة ومن ثم حُسبَ معامل ارتباط بيرسون والذي كانت جميع قيمه لكل عبارة مع محورها موجبة ودالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0.01) فأقل مما يشير إلى صدق الاتساق الداخلي بين عبارات المحور الأول والثاني، ومناسبتها لقياس ما أُعدت لقياسه.

كما تم التأكد من الثبات من خلال استخدام معامل الثبات ألفا كرونباخ (Cronbach'sAlpha)، ويوضح الجدول رقم (4) قيم معاملات الثبات ألفا كرونباخ لكل محور من محاور الاستبانة.

جدول رقم (3) معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات أداة الدراسة

المحاور	عدد العبارات	ثبات الاستبانة
المحور الأول: مستوى استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني	11	0.992
المحور الثاني: مستوى دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني	15	0.988
الثبات العام	26	0.994

ويتضح من الجدول السابق أن معامل الثبات العام عالٍ حيث بلغ (0.994)، وهذا يدل على أن الاستبانة تتمتع بدرجة ثبات مرتفعة يمكن الاعتماد عليها في التطبيق الميداني للدراسة.

وبعد التأكد من صدق الاستبانة وثباتها، وصلاحيتها للتطبيق، تم تصميمها إلكترونياً باستخدام نماذج قوقل، والحصول على موافقة اللجنة الدائمة لأخلاقيات البحث العلمي بجامعة الملك سعود على استخدام الأداة، ومن ثم نشرها إلكترونياً.

الوزن النسبي المعياري:

تم استخدام مقياس ليكرت الخماسي، وفقاً للدرجات: (دائماً – غالباً – أحياناً – نادراً – أبداً)، حيث تعطى دائماً (5) درجات، غالباً (4) درجات، أحياناً (3) درجات، نادراً (2) درجتان، أبداً (1) درجة واحدة. كما تم تحديد طول فئات مقياس ليكرت الخماسي كما في الجدول التالي:

جدول (4) تقسيم فئات مقياس ليكرت الخماسي (حدود متوسطات الاستجابات)

م	الفئة	حدود الفئة	
		من	إلى
1	أبداً	1.00	1.80
2	نادراً	1.81	2.60
3	أحياناً	2.61	3.40
4	غالباً	3.41	4.20
5	دائماً	4.21	5.00

أساليب المعالجة الإحصائية:

للإجابة عن أسئلة الدراسة تم حساب التكرارات والنسب المئوية، والمتوسط الحسابي، والانحراف المعياري باستخدام برنامج (SPSS).

4- نتائج الدراسة وتفسيرها:

- **النتائج المتعلقة بالسؤال الأول: ما مستوى استخدام معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني؟**

وللإجابة على السؤال تم حساب التكرارات، والنسب المئوية، والمتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والرتب لاستجابات مفردات عينة الدراسة على عبارات مستوى استخدام معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني، وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (5) استجابات مفردات عينة الدراسة حول مستوى استخدام معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني مرتبة تنازلياً حسب متوسطات الموافقة

م	العبارات	تكرار نسبة	الاستجابات دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	أبداً	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الفئة	الرتبة
4	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية البسيطة والواضحة التي تخلو من التعقيد	ك	125	84	62	23	10	3.96	1.103	غالباً	1
		%	41.1	27.6	20.4	7.6	3.3				
9	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية لتثبيت أثر التعلم للطلبة	ك	121	87	69	15	12	3.95	1.086	غالباً	2
		%	39.8	28.7	22.7	4.9	3.9				
5	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية ذات الرسوم والألوان الجذابة	ك	117	91	65	17	14	3.92	1.111	غالباً	3
		%	38.5	29.9	21.4	5.6	4.6				

م	العبارات	تكرار نسبة	الاستجابات دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	أبداً	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الفئة	الرتبة
8	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية المسلية والممتعة للطلبة	ك	110	97	68	17	12	3.91	1.077	غالباً	4
		%	36.2	31.9	22.4	5.6	3.9				
10	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تشجع الطلبة على مشاركة المعلومات والتعبير عن أفكارهم	ك	103	79	86	21	15	3.77	1.137	غالباً	5
		%	33.9	26.0	28.3	6.9	4.9				
11	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية عدة مرات خلال السنة الدراسية للمادة الواحدة	ك	80	116	74	22	12	3.76	1.047	غالباً	6
		%	26.3	38.3	24.3	7.2	3.9				
7	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية ذات المؤثرات الصوتية والحركية المشوقة	ك	90	98	84	16	16	3.76	1.096	غالباً	7
		%	29.6	32.2	27.6	5.3	5.3				
3	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تشجع الطلبة على تحقيق أهداف التعلم	ك	97	79	91	25	12	3.74	1.112	غالباً	8
		%	31.9	26.1	29.9	8.2	3.9				
2	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تثير حماس الطلبة	ك	82	96	88	24	14	3.68	1.093	غالباً	9
		%	27.0	31.6	28.9	7.9	4.6				
6	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تشجع التعاون والعمل ضمن مجموعات	ك	84	83	88	30	19	3.60	1.170	غالباً	10
		%	27.6	27.3	28.9	9.9	6.3				
1	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تتضمن التنافس بين الطلبة	ك	50	94	117	31	12	3.46	1.011	غالباً	11
		%	16.4	30.9	38.6	10.2	3.9				
المتوسط العام								3.77	1.055	غالباً	

يتضح في الجدول السابق أن المتوسط الحسابي العام لمستوى استخدام معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني بلغ (3.77 من 5.00) مما يشير إلى الموافقة بالغالبية، وقد جاءت العبارة رقم (4) والتي تتضمن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية " البسيطة والواضحة التي تخلو من التعقيد " في المرتبة الأولى من حيث موافقة عينة الدراسة عليها غالباً بمتوسط حسابي بلغ (3.96 من 5) مما يشير إلى ميل المعلمات لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تتميز بالبساطة لسهولة استخدامها، وبالنظر إلى الجدول رقم (1) نلاحظ أن الخبرات التدريسية لغالبية أفراد العينة كانت (16) سنة وأكثر، ومن المتوقع بأن يكون استخدامهن بناء على مجهودات شخصية من خلال البحث عن الألعاب التي يمكن تطبيقها بسهولة خاصة وأنه من المتوقع أن لا يكن قد حصلن على فرصة للتدريب على توظيف واستخدام الألعاب الإلكترونية أثناء دراستهن الأكاديمية.

وجاءت في المرتبة الثانية العبارة رقم (9) وهي:" استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية لتثبيت أثر التعلم للطلبة " بمتوسط حسابي بلغ (3.95 من 5) وتشير هذه النتيجة بأن معلمات المرحلة الابتدائية يدركن انجذاب

طالباتهن في المرحلة الابتدائية للعب خاصة من خلال الألعاب الإلكترونية، ونظراً لأن التعلم في المراحل العمرية المبكرة يركز على جانب الحفظ والفهم وتثبيت أثر تعلم المعارف والمهارات المكتسبة وذلك لأنها الأساس الذي تبنى علية مهارات التفكير العليا فقد حرصت أفراد عينة الدراسة على استخدام الألعاب الإلكترونية لهذا الغرض، وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة الدراسات السابقة التي توصلت إلى فعالية استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم الطلاب ومنها دراسة عالم (2018) وكذلك دراسة يو وآخرون (Yu et al., 2021) ودراسة ليو وآخرون (Liu et al., 2021) ودراسة الشاوي (Al-Shawi, 2014).

كما جاءت العبارة رقم (5) وهي:" استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية ذات الرسوم والألوان الجذابة " بالمرتبة الثالثة من حيث موافقة عينة الدراسة عليها غالباً بمتوسط حسابي بلغ (3.92 من 5) وتشير هذه النتيجة بأن معلمات المرحلة الابتدائية يحرصن على الألعاب الإلكترونية المصممة بشكل جذاب وذلك لإثارة انتباه المتعلم، وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة باكلي وآخرون (Buckley et al., 2018) والتي بينت اهتمام المشاركين بعناصر اللعبة التي تحقق التحفيز.

أما العبارات اللاتي حصلن على أقل متوسط حسابي وأعلى انحراف معياري فقد كانت العبارات رقم (2، 6، 1)، ولكن على الرغم من أنها الأقل إلا أن قيمة المتوسط للعبارات كانت تشير إلى الموافقة بالغالبية مما يدل على أن الاستجابات للفقرات كانت متقاربة. وقد اتفقت نتائج العبارة (6) مع نتائج دراسة يو وآخرون (Yu et al., 2021) والتي أكدت بأن الألعاب التعليمية تحسن بشكل كبير من مشاركة الطلاب وتزيد من مستويات الرضا لديهم، وكذلك اتفقت مع نتائج دراسة بيومي (2019) والتي أظهرت فعالية الإلكترونية التحصيل المعرفي ومهارات الاتصال الاجتماعي.

- **النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: ما مستوى دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني؟**

وللتعرف على مستوى دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني، تم حساب التكرارات، والنسب المئوية، والمتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والرتب لاستجابات مفردات عينة الدراسة على عبارات مستوى دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني، وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (6) استجابات مفردات عينة الدراسة حول مستوى دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني مرتبة تنازلياً حسب متوسطات الموافقة

م	العبارات	تكرار	الاستجابات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الفئة	الرتبة
		نسبة	دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	أبداً				
7	يظهر الطلبة مشاعر السعادة عند مكافأتهم من قبل المعلم على إجابتهم الصحيحة	ك	225	59	16	2	2	4.65	0.672	دائماً	1
		%	74.0	19.3	5.3	0.7	0.7				
1	يدخل الطلبة الفصل الافتراضي في وقت الحصة	ك	137	111	40	11	5	4.20	0.916	غالباً	2
		%	45.1	36.5	13.2	3.6	1.6				
3	يشارك الطلبة ويتفاعلون مع المعلمة عند سؤالهم أثناء الدرس	ك	121	122	58	3	-	4.19	0.771	غالباً	3
		%	39.8	40.1	19.1	1.0	-				

م	العبارات	تكرار	الاستجابات					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الفئة	الرتبة
		نسبة	دائماً	غالباً	أحياناً	نادراً	أبداً				
15	يعبر الطلبة عن استمتاعهم وحماسهم وقت الحصة	ك	128	100	69	4	3	4.14	0.879	غالباً	4
		%	42.1	32.9	22.7	1.3	1.0				
4	يتفاعل الطلبة مع أصدقائهم أثناء الدرس	ك	102	118	79	8	-	4.04	0.813	غالباً	5
		%	33.6	38.8	26.0	1.6	-				
5	يقبل الطلبة بعرض إنجازاتهم بالمقرر على بقية زملائهم	ك	113	99	71	17	4	3.99	0.975	غالباً	6
		%	37.1	32.6	23.4	5.6	1.3				
2	ينتبه الطلبة للشرح مع المعلمة في الفصل الافتراضي	ك	90	121	74	13	6	3.91	0.939	غالباً	7
		%	29.6	39.8	24.3	4.3	2.0				
14	يحرص الطلبة على السؤال والاستفسار عن المعلومات المرتبطة بالدرس	ك	75	96	104	27	2	3.71	0.959	غالباً	8
		%	24.7	31.5	34.2	8.9	0.7				
6	يطلب الطلبة من المعلم إعادة شرح معلومة عند عدم فهمها	ك	83	79	107	29	6	3.67	1.039	غالباً	9
		%	27.3	26.0	35.2	9.5	2.0				
13	عند غياب الطلبة فإنهم يحرصون على معرفة الواجبات وأدائها في وقتها	ك	41	104	109	44	6	3.43	0.962	غالباً	10
		%	13.5	34.1	35.9	14.5	2.0				
11	يختلق الطلبة الأعذار لتبرير تقصيرهم	ك	37	73	128	53	13	3.22	1.013	أحياناً	11
		%	12.2	24.0	42.1	17.4	4.3				
12	يتشتت الطلبة خلال الفصل الافتراضي بأمور ثانوية	ك	34	54	149	53	14	3.13	0.984	أحياناً	12
		%	11.2	17.8	49.0	17.4	4.6				
8	ينشغل الطلبة أثناء الدرس	ك	25	48	143	78	10	3.00	0.937	أحياناً	13
		%	8.2	15.8	47.0	25.7	3.3				
9	يهمل الطلبة حل الواجبات	ك	19	35	161	73	16	2.89	0.899	أحياناً	14
		%	6.3	11.4	53.0	24.0	5.3				
10	يغيب الطلبة عن الحضور	ك	11	21	133	122	17	2.63	0.838	أحياناً	15
		%	3.6	6.9	43.8	40.1	5.6				
	المتوسط العام							3.62	0.850	غالباً	

يتضح في الجدول السابق أن المتوسط الحسابي العام لمستوى دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني بلغ (3.62 من 5.00)، مما يشير إلى الموافقة بالغالبية. وقد كانت أبرز العبارات التي تعكس عندها مستوى أعلى لدافعية التعلم في المنصات تتمثل في العبارة رقم (7) وهي:" يظهر الطلبة مشاعر السعادة عند مكافأتهم من قبل المعلم على إجابتهم الصحيحة " بمتوسط حسابي بلغ (4.65 من 5) مما يدل على أن مكافأة المعلمات لطالباتهن في حالة الإجابة الصحيحة يشعرهن بالتقدير والسعادة أمام زميلاتهن الأمر الذي يعزز من دافعيتهن للتعلم، وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة باكلي وآخرون (Buckley et al., 2018) ودراسة خليفة وحميد (2021) والتي أظهرت بأن تقديم الجوائز والنقاط والشارات تزيد من الدافعية للتعلم عند استخدام الألعاب

الإلكترونية، كما تتفق نتائج الدراسة الحالية مع دراسة ليو وآخرون (Liu et al., 2021) التي أثبتت بأن تقديم التغذية الراجعة تزيد من دافعية الطلبة ورضاهم.

كما يتضح من النتائج في الجدول السابق بأن أقل مستويات دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني تتمثل في العبارات الثلاثة التالية:

- العبارة رقم (8) وهي:" ينشغل الطلبة أثناء الدرس" حيث احتلت المرتبة الثالثة عشر بمتوسط حسابي بلغ (3.00 من 5) مما يدل على أن انشغال الطلبة أثناء الدرس يشتت تركيزهم مما يقلل من دافعيتهم للتعلم، لذا فانه لابد من التأكيد على ضرورة توفير الأنشطة والألعاب المتنوعة والجذابة في الحصة الواحدة، خاصة وأن التدريس في المراحل المبكرة يستلزم جهد أكبر من المعلمة لجذب الانتباه بشكل مستمر.
- واحتلت العبارة (9) وهي:" يهمل الطلبة حل الواجبات " المرتبة الرابعة عشر بمتوسط حسابي بلغ (2.89 من 5) مما يؤكد على أن الدافعية للتعلم تنخفض عند إهمال الواجبات، كما يمكن أن تؤكد هذه النتيجة على أن المراحل المبكرة تستلزم مشاركة أولياء الأمور وحرصهم على متابعة واجبات أبناءهم وأدائهم لها في الأوقات المحددة وذلك تجنباً لانخفاض دافعيتهم للتعلم.
- أما العبارة التي جاءت في المرتبة الأخيرة فقد كانت رقم (10) وهي:" يغيب الطلبة عن الحضور" بمتوسط حسابي بلغ (2.63 من 5) وتؤكد هذه النتيجة بأن غياب الطلبة يؤثر على دافعيتهم للتعلم، ويمكن تفسير ذلك بأن الغياب يؤثر سلباً على متابعة الدروس خاصة عند تكراره وضعف اهتمام أولياء الأمور مما قد يساهم في انخفاض دافعية الطلبة للتعلم.

- **النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث: هل توجد علاقة ارتباطية بين استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ودافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني؟**

وللتعرف على ما إذا كانت هناك علاقة ارتباطية دالة إحصائياً بين علاقة الألعاب التعليمية الإلكترونية بدافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين مستوى استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ودافعية التعلم وجاءت النتائج كما يوضحها الجدول التالي:

جدول رقم (7) نتائج معامل ارتباط بيرسون لتحديد العلاقة بين علاقة الألعاب التعليمية الإلكترونية بدافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني

البعد		الدافعية
الألعاب التعليمية الإلكترونية	معامل الارتباط	0.977
	الدلالة الإحصائية	**0.000

** دالة عند مستوى 0,01 فأقل

ومن خلال النتائج الموضحة أعلاه يتضح وجود علاقة ارتباطية طردية دالة إحصائياً عند مستوى (0.01) بين استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ودافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني. ويتضح من ذلك أنه كلما زاد استخدام معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية كلما زادت دافعية طالباتهن للتعلم مما يؤكد انجذاب الطلبة في المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية. وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة خليفة وحميد (2021) والتي أظهرت أثر الألعاب الرقمية على دافعية التعلم، كما تتفق مع نتيجة دراسة بيومي (2019) والتي بينت وجود فروق ذات دلالة إحصائياً في التحصيل المعرفي ومهارات الاتصال الاجتماعي والدافعية لصالح المجموعة التي درست في بيئة واقع معزز قائمة على الألعاب التحفيزية. وتتفق أيضاً مع نتيجة

دراسة بارنيت وآخرون (Barnett et al., 2012) وكذلك دراسة الشاوي (Al-Shawi, 2014) ودراسة يو وآخرون (Yu et al., 2021) والتي بينت أن الألعاب التعليمية تحسن بشكل كبير من مهارات الطلاب ومشاركتهم وتحفزهم للتطور وترفع من مستواهم المعرفي.

توصيات الدراسة ومقترحاتها.

في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها، توصي الباحثتان وتقترحان ما يلي:

1- البحث في العوامل التي تحد من استخدام معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني ومعالجتها.
2- تهيئة البيئة التقنية التي تدعم استخدام معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني.
3- توفير فرص التدريب التي تحسن من استخدام معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني.
4- توفير الحوافز التي تدعم استخدام معلمات الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني.
5- التقييم المستمر لواقع استخدام معلمات الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني.
6- ضرورة تصميم وتوفير الألعاب التعليمية التي تساعد معلمات المرحلة الابتدائية في تحقيق الأهداف التعليمية، ويمكن ذلك من خلال عقد الشراكات بين المعلمات كخبيرات للمحتوى وبين المصممين والمطورين التقنيين.
7- كما تقترح الباحثتان- ولما تبين من وجود فراغ بحثي يتعلق بالموضوع- إجراء الدراسات التالية:

1. معوقات استخدام معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني.
2. سبل تعزيز استخدام معلمات المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في منصات التعلم الإلكتروني.
3. دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تثبيت أثر التعلم.
4. فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات الأساسية لطلاب المرحلة الابتدائية مثل القراءة والكتابة والتواصل الاجتماعي وحل المشكلات.

قائمة المراجع.

أولاً- المراجع بالعربية:

- بوثابت، نبيلة. (2017). التقويم التربوي وعلاقته بالدافعية للتعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين [أطروحة ماجستير غير منشورة]. جامعة محمد الصديق بن يحيى.
- بيومي، إيمان عطيفي. (2019). أثر أسلوب عرض المعلومات (الكلي والتحليلي) باستخدام الواقع المعزز وأسلوب التعلم في بيئة واقع معزز قائمة على الألعاب التحفيزية لتنمية مهارات التواصل الاجتماعي والدافعية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم: دراسات وبحوث، 29 (11)، 289-427.

- جاد الله، صدام حنا. (2020). أثر استخدام وسائل تكنولوجيا التعليم والنوع في تنمية الدافعية للتعلم لدى طلبة الصف السابع الأساسي في محافظة عجلون بالمملكة الأردنية. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 4 (23)، 53-70.
- الجوهري، هالة خيري عبد الغني. (2020). وعي أعضاء هيئة التدريس بجامعة الأمير سطام بن عبد العزيز باستخدام منصة التعلم الإلكتروني في ظل تفشي فيروس COVID 19 واتجاهاتهم نحو التعلم بالاستقصاء. المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث، 4 (46)، 1-63.
- الحربي، عبد الله بن حمود بن عليان. (2010). فاعلية الألعاب التعليمية في التحصيل والدافعية نحو تعلم الجمع والطرح لتلاميذ الصف الأول الابتدائي [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة طيبة، المدينة المنورة.
- الحسيني، منى سمير. (2020). فعالية برنامج قائم على التكيف المدرسي لتنمية التوجهات الدافعية للتعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية: جامعة بور سعيد، (30)، 353-372.
- الحيلة، محمد محمود. (2016). تصميم التعليم نظرية وممارسة. دار المسيرة للنشر والتوزيع: عمان.
- الخطيب، علم الدين عبد الرحمن. (2008). فوائد استخدام المعلمين استراتيجية الألعاب التربوية لتلاميذ المرحلة الأساسية من وجهة نظر المعلمين .مجلة كلية التربية: جامعة أسيوط – كلية التربية، 24، (1)،229-265.
- خليفة، علي عبد الرحمن، وحميد، حميد محمود. (2021). التفاعل بين كثافة عناصر محفزات الألعاب الرقمية وأسلوب التعلم (السطحي/ العميق) وأثرة على تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدى طلبة تكنولوجيا التعليم. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم: دراسات وبحوث، 31 (2)، 204- 293.
- السالم، منال عبد العزيز، وعبد الجواد، آمال محمد، والشهراني، خيرية عون. (2020). ممارسات المعلمة المؤثرة في تطوير الدافعية للتعلم لدى طالبات المرحلة الثانوية من وجهة نظر معلمات العلوم المسلكية بمحافظة خميس مشيط. المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية، 9 (1)، 35-46.
- شعيب، وليد أحمد، وعبد الحميد، عبد العزيز طلبة، وشعير، إبراهيم محمد، والغول، ريهام محمد. (2017). فاعلية التعلم الترفيهي الإلكتروني في تنمية مهارات الاستماع باللغة الإنجليزية لدى التلاميذ المكفوفين بمرحلة التعليم الأساسي. مجلة بحوث التربية النوعية، (47)، 230-254.
- الشهراني، بيان ناصر محمد، والجدعاني، حميدة حسين مبارك. (2021). فاعلية إنتاج ألعاب تعليمية باستخدام برنامج unityفي تنمية مهارة حل المشكلات لدى طالبات تقنيات التعليم. المجلة العربية للتربية النوعية، 5 (17)، 105-140.
- عالم، سامي مختار. (2018). فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الدراسي لدي طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية. المجلة العلمية للبحوث والنشر العلمي،34 (9).
- عبد القادر، رباب عبد المقصود. (2016). التعلم التشاركي القائم على الجيل الثاني للويب في تنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية لطالبات الصفوف الأولى وفق نمط تعلمهم. المجلة التربوية الدولية المتخصصة، 5 (1)، 172-200.
- الغامدي، رحاب جمعان، وعلي، شاهيناز محمود. (2018). فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين التحصيل والتفكير الإبداعي في مادة الحاسب الآلي لدى طالبات المرحلة المتوسطة. المجلة الدولية للآداب والعلوم الإنسانية والاجتماعية، 5 (1)، 136-200.
- فارس، محمد عيد. (2018). أثر برنامج قائم على الدعامات التعليمية في تنمية بعض مهارات قراءة الخريطة والدافعية للتعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. المجلة التربوية لكلية التربية بسوهاج. (52)، 350-381.

- كامل، إيهاب أديب. (2021). برنامج قائم على التعليم الإلكتروني في تدريس مقرر "مناهج التربية الفنية" لتنمية دافعية التعلم الذاتي لدى طلاب كلية التربية الفنية. المجلة العلمية لجمعية إمسيا التربية عن طريق الفن، 7 (26)، 685-1000.
- محمود، إيمان محمد، وعبد الحليم ريهام محمد. (2015). استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم الكونية والخيال العلمي والدافعية للتعلم لدى أطفال ما قبل المدرسة (5-6 سنوات). دراسات عربية في التربية وعلم النفس، 58 (2)، 137-176.
- معراج، سمير عطية. (2013). الذكاءات المتعددة والدافعية للتعلم: المفاهيم، النظريات، البرامج. ط1. المكتب العربي للمعارف والنشر: القاهرة.
- الناجي، عبد السلام عمر. (2020). تصور مقترح لتوظيف التلعيب في تدريس مناهج التعليم العام. مجلة البحوث التربوية والنفسية، 17 (66)، 86-115.
- النادي، هدى جمعة عباس. (2020). أثر استخدام التلعيب (Gamification) في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مادة العلوم بالعاصمة عمان (أطروحة ماجستير). جامعة الشرق الأوسط، الأردن.
- وزارة التعليم – عام [@moe_gov_sa]. (2020، سبتمبر 8). إحصائيات الدخول والاستخدام لـ #منصةمدرستي في المدارس الحكومية؛ تعكس دعم القيادة -حفظها الله- لأبنائها وبناتها لاستكمال تعليمهم عن بعد [تغريدة]. تويتر. استرجع في ديسمبر، 7، 2021، من https://twitter.com/moe_gov_sa/status/1303378738042802178?s=21
- تمكين التعلم الإلكتروني. (2021، أغسطس 26). الملتقى الافتراضي للتعلم المدمج [فيديو]. عمادة التعلم الإلكتروني بجامعة الملك خالد، أبها. تم الاسترجاع من https://www.youtube.com/watch?v=-L81thoEkco
- البيك، أسامة. (2021، أغسطس 29). التقنيات الناشئة وتطبيقاتها في التعليم [slideshare]. أكاديمية نسيج. تم الاسترجاع من https://www.slideshare.net/NaseejAcademy/1-250072354
- نجم الدين، حنان عبد الجليل. (2021، يونيو 22-23). واقع استخدام منصة مدرستي في ظل جائحة كورونا من وجهة نظر معلمات الدراسات الاجتماعية بالمملكة العربية السعودية [ورقة علمية]. المؤتمر الدولي الافتراضي للتعليم في الوطن العربي: مشكلات وحلول، المملكة العربية السعودية.

ثانياً- المراجع بالإنجليزية:

- Al-Shawi, M. A. (2014). Using game strategy for motivating students to learn new English vocabulary. Journal of American Arabic Academy for Sciences and Technology, 5(12), 137-146.
- Barnett, L. M., Hinkley, T., Okely, A. D., Hesket, K., & Salmon, J. O. (2012). Use of electronic games by young children and fundamental movement skills?. Perceptual and motor skills, 114(3), 1023-1034.
- Buckley, J., DeWille, T., Exton, C., Exton, G., & Murray, L. (2018). A gamification–motivation design framework for educational software developers. Journal of Educational Technology Systems, 47(1), 101-127.

- Liu, Y. C., Wang, W. T., & Lee, T. L. (2021). An integrated view of information feedback, game quality, and autonomous motivation for evaluating game-based learning effectiveness. Journal of Educational Computing Research, 59(1), 3-40.
- Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction. Journal of Educational Computing Research, 59(3), 522-546.