

## The use of special education teachers in Makkah Al-Mukarramah for electronic educational games as an educational medium and the obstacles to their use

Mrs. Waed Juma Rashid Al-Subhi\*<sup>1</sup>, Co-Prof. Abdullah Musharraf Alshaaeir<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Umm Al-Qura University | KSA

Received:  
06/01/2023

Revised:  
17/01/2023

Accepted:  
12/03/2023

Published:  
30/05/2023

\* Corresponding author:

[soleimantweeg@hotmail.com](mailto:soleimantweeg@hotmail.com)

**Citation:** Al-Subhi, W. J., & Alshaaeir, A. M. (2023). The use of special education teachers in Makkah Al-Mukarramah for electronic educational games as an educational medium and the obstacles to their use. *Journal of Educational and Psychological Sciences*, 7(17), 1–21.

<https://doi.org/10.26389/AJSRP.W060123>

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](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

**Abstract:** The study aimed to find out the degree of use of electronic educational games by special education teachers in Makkah Al-Mukarramah and the obstacles to their use from their point of view. The researcher used the descriptive analytical approach, and the tool was a questionnaire; It was distributed to a deliberate sample of (264) female teachers. They represent (91%) of the special education teachers in Makkah Al-Mukarramah. The results of the study showed that the degree of use of special education teachers in Makkah Al-Mukarramah for electronic educational games as an educational medium came at an average of (4.27 out of 5) with a degree (very high) and that there are obstacles to their use of electronic educational games as an educational medium that came with an average (3.72 out of 5) with a (high) degree, and there were no statistically significant differences at the level of significance ( $\alpha \leq 0.05$ ) between the averages of the study sample's estimates about the degree of their use. Results The researcher recommended the need to work to reduce the teaching burden of female teachers, and to encourage and motivate them to use them, as suggested Complementary studies on the subject.

**Keywords:** reality of use, educational games, e-learning, special education teachers, Makkah Al-Mukarramah.

### درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي ومعوقات استخدامها من وجهة نظرهن

أ. وعد جمعة رشيد الصبيحي\*<sup>1</sup>، أ.م.د / عبد الله بن مشرف الشاعر<sup>1</sup>  
<sup>1</sup> جامعة أم القرى | المملكة العربية السعودية

**المستخلص:** هدفت الدراسة إلى معرفة درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية ومعوقات استخدامها من وجهة نظرهن، واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، وتمثلت الأداة في استبانة؛ تم توزيعها على عينة عمدية بلغ عددها (264) معلمة؛ ويمثلن (91%) من معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة وقد أظهرت نتائج الدراسة أن درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي جاءت بمتوسط (4.27 من 5) بدرجة (مرتفعة جدا) وأن هناك معوقات استخدامها للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي جاءت بمتوسط (3.72 من 5) بدرجة (مرتفعة)، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين متوسطات تقديرات عينة الدراسة حول درجة استخدامها النتائج أوصت الباحثة بضرورة العمل على تقليل العبء التدريسي لدى المعلمات، وتشجيعهن وتحفيزهن على استخدامها، كما اقترحت دراسات مكملة في الموضوع.

**الكلمات المفتاحية:** واقع الاستخدام، الألعاب التعليمية- التعليم الإلكتروني- معلمات التربية الخاصة- مكة المكرمة.

## المقدمة.

يعيش العالم كله تطوراً متسارعاً ومتلاحقاً في مختلف مجالات الحياة، نتيجة لما فجرته الثورة المعلوماتية والمعرفية التي يشهدها العصر الحالي، فأصبحت التقنية الأداة الفاعلة للمجتمعات الساعية لتحقيق التنمية البشرية المستدامة والمنافسة في ظل اقتصاد عالمي يعتمد على المعرفة، وأصبحت الدول في تسابق وصراع من أجل التنمية، فسخرت إمكاناتها وطاقتها وثرواتها لمواكبة ذلك التطور؛ وكان على رأس تلك هي الثروة البشرية المدربة.

إن الثروة البشرية هم الدعامة الأساسية والمحور الرئيس الذي تبنى عليه برامج وخطط التنمية الاجتماعية والاقتصادية؛ وهم الغاية الأساسية لتلك الخطط، والوسيلة الرئيسة اللازمة لتنفيذها؛ كما أشار البدو (2020) إلى أنها أقوى محرك من بين جميع الإمكانيات الاجتماعية وبدون ذلك ستكون الثروة والإمكانيات الأخرى بلا قيمة، ولكن توجد شريحة في كل مجتمع من المجتمعات يعانون من إعاقات مختلفة أثناء الولادة أو بعدها، تلك الشريحة هم فئة ذوي الاحتياجات الخاصة.

فقد أشارت الإحصاءات إلى أن أكثر من مليار شخص في العالم لديهم شكل من أشكال الاحتياجات الخاصة. وهذا يمثل قرابة 15% من سكان العالم. وهناك عدد يتراوح ما بين 110-190 مليون شخص لديهم صعوبات كبيرة للغاية في العمل مما يجعلهم عالة على الآخرين مادياً، ويرجع ذلك لمحدودية المشاركة في مجتمعاتهم. وحتى في الدول مرتفعة الدخل، لديها نسبة ما بين 20-40% من الأشخاص ذوي الإعاقات هم بحاجة إلى المساعدة للمشاركة في الأنشطة اليومية. ففي الولايات المتحدة الأمريكية، تعتمد نسبة 70% من البالغين ذوي الإعاقات على الأسرة والأصدقاء للحصول على مساعدة في الأنشطة اليومية (WHO, 2018) ومن هنا اهتمت كافة الدول بتك الشريحة اهتماماً بالغاً؛ وقد حرص المجتمع الدولي والمنظمات العالمية ومنظمات حقوق الإنسان على أن يأخذ ذوي الاحتياجات الخاصة نصيبهم من الرعاية والاهتمام والحقوق والواجبات، فأصدرت الأمم المتحدة- إعلان حقوق المعاقين عقلياً- عام 1971، وإعلان حقوق ذوي الاحتياجات الخاصة عام 1975، كما أنها أعلنت اليوم العالمي لذوي الاحتياجات الخاصة عام 1981م (الدوسري، 2016). ومن ضمن تلك الحقوق حق التعليم الذي يسهم في تأهيلهم ليتمكنوا من تلبية احتياجاتهم الخاصة والاعتماد على أنفسهم؛ حتى لا يصبحون عالة على المجتمع ويمكنهم من الحصول على عمل أو وظيفة حتى يصبحون أفراداً فاعلين ومساهمين في بناء مجتمعهم (البدو، 2020).

وقد ظهرت العديد من التوصيات التي أقرتها المؤتمرات والندوات مناديه بضرورة الاهتمام بتعليم ذوي الاحتياجات الخاصة من خلال إعداد البرامج والمناهج التعليمية المناسبة التي تقوم على استخدام أحدث تطبيقات التقنية وبنائها في ضوء احتياجاتهم وخصائصهم المختلفة، والتي كان من بينها توصيات مؤتمر التربية الخاصة العربي المنعقد في الأردن عام 2005 تحت عنوان: "الواقع والمأمول"، وتوصيات المؤتمر الخامس لوزراء التعليم العرب في القاهرة عام 2006 تحت عنوان: "خطة عربية لإصلاح التعليم"، ومؤتمر كلية التربية جامعة بنها عام 2007 تحت عنوان: "التربية الخاصة بين الواقع والمأمول"، وأيضاً توصيات مؤتمر كلية التربية جامعة بنها عام 2009 تحت عنوان: "جودة الحياة نحو مستقبل أفضل لذوي الاحتياجات الخاصة"، وتوصيات المؤتمر العلمي الثاني للصم وضعاف السمع المنعقد في قطر عام 2012 بعنوان: "تعليم واعد لغد أفضل". والتي أجمعت في مجملها على أهمية استحداث استراتيجيات ومستحدثات تقنية مبتكرة تحاول التصدي للمشكلات التعليمية بهدف إيجاد حلول غير تقليدية لها (العطيات، 2012). ويعد توظيف التقنيات التعليمية في تعليم ذوي الاحتياجات الخاصة من الاتجاهات الحديثة التي أثبتت فاعليتها وازدهرت على المستوى العالمي؛ لما تحويه من أدوات وإمكانات ووسائل وأساليب وطرق تفاعلية محفزة تحافظ على نشاطهم وتزيد من دافعيتهم وتجذب انتباههم مما تسهم في نجاح عمليتي التعليم والتعلم لديهم على المستويين الأكاديمي والنمائي (الفقيه وزكي، 2020).

وتتطور تلك التقنيات وانتشارها في العملية التعليمية تطورت معها الألعاب التعليمية فتغيرت تغيراً مثيراً، كما تطورت معها الأدوات المستخدمة في تلك الألعاب؛ وبعد أن كانت تلك الأدوات قاصرة على الألعاب التقليدية الملموسة وما يتوفر في الطبيعة من مواد خام دخلت أدوات جديدة تقنية إلى عالم الألعاب التعليمية باستنادها على التكنولوجيا الحديثة في التعليم، ومن أكثر الألعاب شيوعاً في هذا العصر ما يعرف بالألعاب الإلكترونية التعليمية. وهي برامج تعليمية تقوم على مجموعة من الأسس النفسية والتربوية، فالفوز في اللعبة يمثل الدافعية للمتعلم لتكرار ظهور الاستجابة للمثيرات وأثناء ذلك يكتسب المتعلم معلومات ومهارات جديدة، وبواسطة تلك الألعاب الرقمية يمكن تحقيق أهداف تعليمية متنوعة، فلا يتمكن المتعلم من إنجاز اللعبة بنجاح إلا من خلال فهمه وتطبيقه وإتقانه للمهارات التي يتم تدريسها (مبارز وإسماعيل، 2010). وتبرز أهمية دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية لما توفره من زيادة الدافعية والتحفيز للمتعلمين وجذب انتباههم، وما توفره من أدوات تعزز أداء المتعلم وتحسن من ذاكرته وتجعله يبذل المزيد من الجهد من أجل الفوز باللعبة وبالتالي تحسين أدائه (Kapp, 2012) ويمكن توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم ذوي الاحتياجات الخاصة كوسيط تعليمي في مختلف المواقف التعليمية؛ في التهيئة للدرس وعرضه والتحفيز والتقييم وتوظيف نتائج التقييم فيما يخدم تحسين أداء الطلبة، والأنشطة الإثرائية (Azizah & Privita, 2019) فهي تجعل من المواقف التعليمية المعقدة ممارسات سهلة، وتحول بيئة التعلم من بيئة تقليدية إلى بيئات تعلم نشطة مثالية وتشجع التفكير الإبداعي وتلعب دوراً مهماً في تعليم ذوي الاحتياجات الخاصة داخل المدرسة وخارجها (Durkin, et all, 2013).

اهتمت المملكة العربية السعودية بذوي الاحتياجات الخاصة من الجهات المختلفة، فقد نصت المادة السادسة من سياسة التعليم السعودي في مجال التربية الخاصة على تأكيد كرامة الأفراد وتوفير الفرص المناسبة لتنمية قدراتهم حتى يستطيعوا المساهمة في نهضة الأمة (الحقيل، 2011، ص 75). وقد أولت المملكة اهتماماً ملحوظاً لتطوير الخدمات الوقائية والتأهيلية لذوي الاحتياجات الخاصة. وقد شهدت السنوات الأخيرة في هذا الخصوص اهتمامات عدة أبرزها إنشاء العديد من المدارس والمعاهد المنتشرة في جميع أنحاء المملكة، وإعداد البرامج التأهيلية في تلك المدارس والمعاهد. (الدوسري، 2016، ص 12) كما صاحب ذلك اهتمام باستخدام طرق التدريس المناسبة التي تتلاءم مع احتياجاتهم، وإيجاد بيئة تعلم فاعلة؛ من خلال تلك الأدوات والاستراتيجيات القائمة على الحاسوب في التعليم حيث تزيد من فهم ذوي الاحتياجات الخاصة للمفاهيم والمعارف المختلفة (الحفناوي وشهاب، 2014). وحظت الألعاب التعليمية الإلكترونية على اهتمام الباحثين، وبناءً عليه أجريت دراسات وبحوث شبه تجريبية عن أثر التقنيات التعليمية في تعليم ذوي الاحتياجات الخاصة، كدراسة نوير (2020) التي أظهرت فاعلية استخدام محفزات الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين اليقظة العقلية وكفاءة التمثيل المعرفي للمعلومات لدى التلاميذ المعاقين عقلياً، ودراسات أخرى أظهرت فاعليتها على التحصيل الدراسي لذوي الاحتياجات الخاصة، كدراسة السعيد (2020) والخزاعلة (2019) وعطية (2015)، وهناك من أظهر فاعليتها في تنمية المهارات اللغوية والاجتماعية كدراسة عبده (2020)، وهناك من أظهر فاعليتها في تنمية الذاكرة العاملة اللفظية كدراسة الفقيه وزكي (2020).

#### مشكلة الدراسة:

من خلال عمل الباحثة كمعلمة تربية خاصة أجرت الباحثة استطلاع رأي وزع على (35) معلمة من معلمات التربية الخاصة؛ وكانت النتائج متفاوتة بين أفراد العينة الاستطلاعية؛ حيث أجاب (48.6%) بأنهم يستخدمون الألعاب التعليمية الإلكترونية أحياناً، (22.9%) غالباً، و (20%) دائماً، و (7.5%) منقسمة بين قليلاً ونادراً، كما رأت (42.9%) أنه ربما يكون هناك معوقات في توظيف واستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، و (40%) يرون أن هناك معوقات، و (17.1%) يرون أنه لا توجد معوقات. وفي ضوء ما سبق وفي ضوء توصيات الدراسات السابقة

بضرورة وأهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم ذوي الاحتياجات الخاصة (السعيد، 2020؛ عبده، 2020؛ الفقيه وزكي، 2020؛ نوير، 2020؛ الخزاعلة، 2019) تتبلور مشكلة الدراسة في غياب التقييم الدقيق لواقع ومدى استخدام معلمات التربية الخاصة للألعاب التعليمية الإلكترونية واتجاههن نحوها.

#### أسئلة الدراسة:

تحدد مشكلة الدراسة الحالية في السؤال الرئيس التالي:

ما درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي

ومعوقاتها؟

وتتفرع منه الأسئلة الفرعية التالية

- 1- ما درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي من وجهة نظرهن؟
- 2- ما معوقات استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي من وجهة نظرهن؟
- 3- ما مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغيرات (المؤهل الدراسي- سنوات الخبرة-الدورات التقنية)؟

#### أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة الحالية إلى تحقيق الأهداف التالية:

- 1- قياس مدى درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي من وجهة نظرهن.
- 2- الوقوف على معوقات استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي من وجهة نظرهن.
- 3- الكشف عن مدى وجود فروق ذات الدلالة الإحصائية عند ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغيرات (المؤهل الدراسي- سنوات الخبرة-الدورات التقنية).

#### أهمية الدراسة:

تتضح الأهمية للدراسة الحالية من خلال الآتي:

- الأهمية النظرية:
  - أهمية الفئة التي تتناولها الدراسة وهم فئة ذوي الاحتياجات الخاصة، حيث أصبحت العناية بهم مطلبًا إنسانيًا وحقًا مشروعًا يتمثل في إتاحة فرصة الرعاية والتوجيه لكل مواطن.
  - تعتبر الدراسة الحالية في حد علم الباحثة من الدراسات العربية القليلة التي تناولت درجة استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي في التدريس لذوي الاحتياجات الخاصة في المملكة العربية السعودية.
- الأهمية التطبيقية:
  - بالنسبة للقائمين على العملية التعليمية: تأمل الباحثة أن تفيدهم نتائج الدراسة في وضع الخطط والبرامج التي تدعم توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية.

- بالنسبة للمعلمات: تأمل الباحثة أن تفيدهن نتائج الدراسة في الوقوف على معوقات استخدامهن للألعاب التعليمية الإلكترونية ووضع الحلول المناسبة لتذليل تلك المعوقات.
- بالنسبة لذوي الاحتياجات الخاصة تأمل الباحثة في توفير بيئة تعلم جاذبة لهم تبقى أثر التعلم، من خلال وضع الحلول لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي.
- تأمل الباحثة أن تكون الدراسة الحالية بداية انطلاق لدراسات مستقبلية أخرى، من خلال ما توفره من أدوات جمع المعلومات.

#### حدود الدراسة:

تقتصر نتائج الدراسة على الحدود الآتية:

- الحدود الموضوعية: درجة استخدام معلمات التربية الخاصة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي واتجاههن نحوها.
- الحدود البشرية: طبقت الدراسة على معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة.
- الحدود المكانية: المعاهد والمدارس التي تنفذ برامج تعليمية لذوي الاحتياجات الخاصة
- الحدود الزمانية: طبقت الدراسة خلال الفصل الثاني من العام الجامعي 1442/1443.

#### مصطلحات الدراسة:

- مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية: تعرف الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها: "طريقة تفاعلية إلكترونية تقوم على تقديم المعلومات والمعارف للمتعلم في صورة ألعاب من خلال الحاسوب تحتوي على العديد من الوسائط المتعددة (صور – رسوم- أشكال- أصوات)، تخضع لقوانين تنظيمية محددة وتحتوي على تغذية راجعة فورية بهدف تنمية مهارات معينة بطريقة ممتعة وجذابة تثير دافعيته وتجعله أكثر إقبالاً على عملية التعلم" (الفقيه وزكي، 2020).
- وتعرفها الباحثة إجرائياً: هي أسلوب تفاعلي يعتمد تطبيقات وأدوات ذكية، يتم فيها الجمع بين عملية التعلم والترفيه بطريقة مسلية، بحيث يتنافس ذوو الاحتياجات الخاصة على النقاط، فيقرأ ويفسر الشروحات، ثم يجيب على أسئلة حول موضوع مما يضيف عناصر التشويق والإثارة في المواقف التعليمية.
- الوسيط التعليمي: يعرف الوسيط التعليمي بأنه "أداة تؤدي مجموعة من الوظائف التعليمية المهمة، لعل أهمها تعزيز دافعية الدارس وتوضيح المفاهيم والأفكار الواردة في المقرر الدراسي التي يصعب على الدارس تفهمها واستيعابها من المادة المطبوعة وحدها" (قواسمة وشما، 2007، ص. 273).
- وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنه: أداة تستخدمها معلمات التربية الخاصة في المواقف التدريسية المختلفة وتوضيح المفاهيم والأفكار واكتساب الخبرات وتنمية مهاراتهم الأكاديمية والنمائية وتعزيز الدافعية من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية.

## 2- الإطار النظري والدراسات السابقة.

المحور الأول- الألعاب التعليمية الإلكترونية:

1- أهداف الألعاب التعليمية الإلكترونية:

يذكر كل (wastiau et al, 2009)، (العتيبي، 2018)، العديد من الأهداف التي تحققها الألعاب التعليمية

الإلكترونية، وتلخصها الباحثة على النحو الآتي:

1. تحسين قدرة الطلاب على تنمية مهارات التفكير الإبداعي تكنولوجياً.
  2. مساعدة الطلاب وتشجيعهم على تصميم وإنتاج وإعداد ألعابهم الرقمية الخاصة لتحسين مهارات التفكير الإبداعي لديهم.
  3. دعم الطلاب للتغلب على الصعوبات.
  4. تطوير وتحسين مهارات الطلاب.
  5. الطلاب على الاستعداد لمستقبل حياتهم.
  6. تحديث وتطوير المنهج العام.
  7. دعم القدرة على التفاعل مع الآخرين.
  8. مساعدة الطالب على التعلم، وبقاء أثره، واكتشاف العالم المحيط به.
  9. تنمية الجوانب المعرفية والعقلية للطالب بما فيها القدرة على التحليل والتركيب والابتكار.
  10. تنمية الجوانب الاجتماعية والوجدانية للطلاب من خلال التعاون مع أفراد المجموعة.
  11. تنمية وضبط الناحية الانفعالية للطالب عن طريق تعويده على تقبل الخسارة في اللعبة.
  12. تنمية التفكير الإبداعي لدى الطالب من خلال استثارة التفكير.
  13. إتاحة الفرصة أمام الطالب للتعرف على اتجاهاته وقدراته وبالتالي اكتشاف مهاراته.
- وهكذا يتضح أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تسعى لتحقيق العديد من الأهداف التربوية المتنوعة والشاملة لجميع جوانب نمو المتعلم المعرفية والوجدانية والنفس حركية، وتتصدر الأهداف الوجدانية المقدمة في ذلك، وذلك لتأثيرها الفعال في استثارة دافعية المتعلم تجاه التعلم برغبة ذاتية منه.
- 2- أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية:
- الألعاب التعليمية الإلكترونية تعد أكثر البرامج التعليمية التفاعلية شيوعًا وإثارة للاهتمام، لأنها تجذب وتعزز تعلم الطلاب من خلال اللعب؛ حيث تحتوي اللعبة المسلية على مفاهيم أو مهارات محددة في سياقها؛ وتتحقق أهمية الألعاب الإلكترونية من خلال ما تتمتع به من مزايا والتي ذكرها عبد الفتاح (2010) كما يلي:
- توفير المتعة والترفيه للطلاب من جميع الأعمار في عملية التعلم غير المتوفرة في الأساليب التقليدية.
  - يساعد في الاحتفاظ بالمعلومات لفترة أطول واستخدامها في المواقف الجديدة.
  - تزويد المعلمين باستراتيجيات تعليمية جديدة لمعالجة الفروق الفردية، لأن مستواهم مناسب لمعظم الطلاب ويساعد الطلاب على المشاركة بنشاط في عملية التعلم.
- وتضيف الباحثة المميزات التالية والتي أثبتتها ممارستها للألعاب التعليمية الإلكترونية مع طلبة التربية الخاصة: تساعد ذوي الاحتياجات الخاصة على اكتساب المفاهيم والتمييز بينها، وتساعدهم في اكتساب مهارات حل المشكلات واتخاذ القرار، وتساعد في اكتشاف نقاط القوة والضعف في معلوماته، وتساعدهم في تطوير مهاراتهم اللغوية وتوصلهم الاجتماعي والمهارات الحاسوبية، وتساعدهم على تحسين التحصيل المعرفي، وزيادة مفهوم الذات لديهم، وتساعدهم في تحويل المواقف السلبية إلى مواقف إيجابية.
- 3- خصائص الألعاب التعليمية الإلكترونية:
- هناك عدد من العناصر والخصائص التي يجب أن تكون جزءًا من اللعبة التعليمية الإلكترونية حتى تكون أكثر فاعلية لتحقيق الأهداف التعليمية وقد ذكرها كل من عبد الفتاح (2010) وستالديونين (2011) staalduinen و تتمثل في:

أ- الأهداف: يجب أن تكون الأهداف محددة بطريقة توضح للاعب الهدف النهائي للعبة. إذا كانت هناك سلسلة من الأهداف، فيجب أن تكون مفهومة أيضًا، يجب أن تكون الأهداف صعبة ولكن قابلة للتحقيق، بطريقة

- تجعل كلاهما يتطلع إلى تحقيق الهدف، وكذلك الاستمتاع بالوصول إلى الهدف، كما يجب أن يكون الهدف متوازن الأهداف على المدى القصير والطويل، والسماح لها بذلك تتصل ببعضها البعض بطريقة هادفة.
- ب- التعليمات والتلميحات: تساعد التعليمات والتلميحات على سرعة تقدم الطالب في اللعبة أو تخطي الموقف الصعب. اللعبة أو تخطي الموقف الصعب.
- ج- التغذية الراجعة: يجب أن تقدم للعبة تغذية راجعة لسلوكيات الطلاب، حتى يتمكن الطلاب من تحقيق إنجازات في اللعبة، مثل زيادة النتائج أو الأهداف، حتى يتمكن الطلاب من التعلم في اللعبة، وتستخدم هذه الأهداف للمقارنة والتنافس بين الطلاب.
- د- التكيف: أن مستوى صعوبة اللعبة يتغير وفقاً لمستوى المهارة عند التلميذ.
- هـ- التحدي أو الصعوبة: مستوى التحدي والصعوبة في اللعبة هو مقدار الجهد والمهارات التي يحتاج الطلاب إلى دفعها لتحقيق الهدف المنشود. ويتمثل التحدي في إنشاء عقبات بين الوضع الحالي لزيادة المتعة والمنافسة، يتيح التحدي للطلاب تحديد مستواه الحالي في اللعبة
- و- التحكم: هناك خيارات في اللعبة تسمح للطلاب بتشغيل جوانب معينة من اللعبة بشكل نشط ومباشر، ومن أجل تحقيق التحكم في اللعبة، يتخذ الطلاب سلسلة من القرارات أثناء لعب اللعبة.
- ز- الصراع: يواجه الطالب أثناء ممارسة اللعبة مشكلات قابلة للحل، ويتم الصراع من قبل اللعبة ذاتها (مثل الألغاز) أو من خلال التلاميذ الآخرين.
- ح- استخلاص المعلومات: تتضمن اللعبة جلسات تقييمية بعد انتهاء كل مرحلة من اللعبة للاستفادة الكاملة من فرص التعلم، وخلال عملية التقييم، يتنافس الطلاب ويتبادلون الحوارات حول تجربة ونتائج المسابقة.
- ط- الخيال: أن جوانب اللعبة المختلفة مثل عالم اللعبة وبيئتها وسيناريو الأحداث، ودور التلميذ، كل ذلك يضع التلميذ في مواقف وهمية وخيالية.
- ي- التفاعل مع الآخرين: النشاط بين التلاميذ الذي يتم بواسطة الألعاب التعليمية الإلكترونية يساعد على تفاعلهم مع بعضهم البعض.
- ك- التفاعل مع اللعبة: القدرة على التكيف مع اللعبة فاللعبة تتغير وفق أفعال الطالب.
- ل- اللغة والتواصل: توفر اللعبة فرصة الاتصال اللفظي مع بقية التلاميذ أو الاتصال مع اللعبة نفسها.
- م- الغموض: أي الفجوة بين المعلومات المتوفرة في اللعبة والمعلومات المجهولة تجعل الطلاب يشعرون بالغموض والفضول.
- ن- الكائنات: الكائنات المادية أو الافتراضية في اللعبة الألعاب التعليمية الإلكترونية) أو التلاميذ الحقيقيون (الألعاب التقليدية).
- س- تنظيم الطلاب: سواء بشكل فردي، أو في فريق، أو أفراد متعددين، أو فرق عديدة.
- ع- التقدم: ويشير التقدم إلى درجة تقدم التلميذ في تحقيق أهداف اللعبة.
- ف- القواعد: وهي الهيكل الداخلي والرسعي للعبة، وتفرض القيود على عمل الطالب كما تحدد كيفية اللعب.
- ص- الموضوع: يمثل موضوع اللعبة إعدادات اللعبة أو سياقها
- من خلال ما سبق يمكن للباحثة استخلاص الخصائص التالية: تحديد الهدف النهائي الذي يريد المتعلم تحقيقه، هناك مجموعة من القواعد أو الخطوات والتعليمات لشرح الطريقة التي يحقق بها الطلاب أهدافهم، توفير تفاعل جيد بين اللعبة والطلاب، وتوفير مساحة خالية للعبة تتيح للطلاب التحكم بها وعرض محتواها والانتقال أو الخروج من مستوياتها وفقاً لمتطلباتهم الخاصة، هدفها التعلم وليس التسلية والمرح والتسلية. تم تصميم اللعبة لتنمية إنجازات الطلاب وتنمية موقفهم الإيجابي في استخدام الألعاب التعليمية، توفير بيئة وخيارات متنوعة لتكيف

مع خصائص الطلاب وتحفيز انتباههم والتركيز على موضوع اللعبة، من خلال ألعاب تعليمية ستحتوي على ألوان جذابة تجذب الانتباه، تزويد الطلاب بالتغذية الراجعة والتعزيزات الفورية، وإعلام الطلاب بأخطائهم وإرشادهم للعثور على الإجابة الصحيحة.

### 3- أنواع الألعاب التعليمية الإلكترونية وتصنيفاتها:

تعددت الألعاب التعليمية الإلكترونية وتنوعت لتناسب رغبات وميول واتجاهات الطالب وكذلك المواد التعليمية المختلفة؛ وقد صنفها سالين وزيمرمان (Salen, Zimmerman, 2008)، إلى أربعة أصناف كل صنف يحتوي على مجموعة من الألعاب (الملاح وفهيم، 2016):

- **الصنف الأول:** الغازي وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة مسبقاً.
  - **الصنف الثاني:** المدير ويهدف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان، وتمكين اللاعبين من استخدام المهارات المتقنة سابقاً والعمل على توظيفها لاحقاً بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقاً وتقسية في اللعبة ذاتها.
  - **الصنف الثالث:** المستغرب يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة ولكن درجة التحدي أقل مما هي عليه في الصنفين السابقين بحيث يكون الهدف هو المتعة والاسترخاء.
  - **الصنف الرابع:** المشارك وفي هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الطابع الاجتماعي، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.
- وصنفها جو (2011) GO إلى ثلاثة تصنيفات أخرى وهي:
- **الألعاب التجارية:** يتم إنشاء هذه الألعاب وتطويرها لغرض واحد فقط وهو الترفيه. على الرغم من أنه لا يركز على التعلم، إلا أنه يساعد في تحفيز الطلاب
  - **ألعاب تعليمية وترفيهية:** تركز هذه الألعاب على مبادئ التعلم. كما أنه يركز على تعلم مهارات معينة، مثل حل المشكلات بدلاً من الترفيه. على الرغم من أن هذه الألعاب تفتقر إلى الدوافع والدوافع الخاصة بالألعاب التجارية، إلا أنها مقبولة من قبل العديد من الآباء وأصبحت جزءاً مهماً من البحث حول تحسين التفاعل بين التعلم والألعاب.
  - **الألعاب التعليمية القائمة على البحث:** وعادة ما تسمى الألعاب الجادة (SG)، حيث يتم تقديم جميع المهام التعليمية في لعبة واحدة، ولكنها تنتج نتائج تعليمية قوية للغاية، ومع ذلك، بالمقارنة مع الألعاب، فإن هذه الألعاب تفتقر إلى الجودة التقنية، والألعاب الترفيهية التجارية والتعليمية.

### 4- معايير اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية:

يحتاج اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية إلى توافر عدد من المعايير التربوية والفنية منها (الحريري، 2014؛ العلميات والخوالدة، 2015؛ محمود، 2015؛ الشهراني والسعدون، 2019):

- اللعبة مناسبة للطالب، ومناسبة لمستواه العقلي والثقافي والبدني والاجتماعي، ولا تتعارض مع قيمه الاجتماعية.
- إجراءاتها بسيطة ومناسبة لسن الطلاب وقوانينها واضحة وسهلة الفهم.
- متسقة مع ما تسعى إلى تحقيقه من أهداف تعليمية.
- تحفز التفكير الإبداعي، في نفس الوقت ممتعة ومفيدة، مصممة لمساعدة الطلاب على حل المشكلات واتخاذ القرارات.



- تشرح للطلاب أهداف كل نشاط أو مهمة بصيغة صوتية، مع مراعاة أن هذه الأهداف تمت صياغتها بأسلوب لغة يناسب الطالب بعبارات قصيرة ومحددة.
- التحقق من صحة المحتوى وسلامته العلمية حتى تكون المعلومات الأساسية والضمنية خالية من الأخطاء العلمية واللغوية، يوفر المحتوى مستويات صعوبة متدرجة، بدءًا من قدرة المتعلم الحالية، ثم يتم تصنيفها حسب الصعوبة.
- لا تعرض صورًا ذهنية سلبية أو تحيزًا ضد طبقة أو جنس، يساعد المحتوى في تقريب المفهوم من تفكير الطالب، ويساعد المحتوى على تنمية جيل يتمتع بمعرفة معينة وقدرة على التفكير المنطقي.
- العمل على استثارة حماس المتعلم للعمل لأطول فترة.
- استخدام الرسوم المتحركة واللون والموسيقى والمنافسة كأساس لعناصر اللعبة. الهدف النهائي للعبة واضح في ذهن المتعلم، لمحاولة تحقيقه، سيستخدم المعلومات والتعليمات التي توضح المسار الذي يجب أن يسلكه.

### ثانيًا- الدراسات السابقة:

تم الاطلاع على العديد من الدراسات السابقة التي لها علاقة بموضوع البحث، وتم ترتيبها من الأقدم للأحدث:

1. سعت دراسة زين الدين (2020) إلى التعرف على اتجاهات معلمي التربية الخاصة نحو توظيف التكنولوجيا لتدريس ذوي الاحتياجات الخاصة في ظل جائحة كورونا. اشتملت عينة البحث على 120 معلمًا، وتم الاستعانة بمقياس اتجاه معلمي التربية الخاصة نحو توظيف التكنولوجيا لتدريس ذوي الاحتياجات الخاصة. وأشارت النتائج: إلى وجود اتجاهات إيجابية بدرجة مرتفعة نحو توظيف التكنولوجيا لتدريس ذوي الاحتياجات الخاصة.
2. وأما دراسة الفقيه وزكي (2020) فهدفت إلى قياس فاعلية ألعاب تعليمية إلكترونية في تنمية الذاكرة العاملة اللفظية في وحدة الغذاء لدى الأطفال زارعي القوقعة في مرحلة رياض الأطفال بمدينة جدة واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي حيث تم تصميم وإعداد ألعاب تعليمية إلكترونية لتنمية الذاكرة العاملة اللفظية، بالإضافة إلى بناء اختبار الذاكرة العاملة اللفظية المصور (قبلي وبعدي)، وتكونت عينة البحث من مجموعة واحدة عددها (6) أطفال زارعين للقوقعة في مرحلة رياض الأطفال، ولاختبار صحة الفروض تم استخدام اختبار Wilcoxon أو ما يسمى باختبار إشارات الرتب Sign-rank وهو يعد بديلاً لاختبار T لعينتين مرتبطتين، تمت المعالجة الإحصائية باستخدام برنامج المعالجة الإحصائية SPSS، وقد توصلت نتائج البحث إلى وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى  $\alpha = 0.05$  بين متوسط درجات الأطفال زارعي القوقعة في اختبار الذاكرة العاملة اللفظية المصور القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي.
3. بينما هدف السعيد (2020) من دراسته اختبار فعالية برنامج تدريبي قائم على التعلم باللعب في تنمية التحصيل الدراسي لدى طالبات المرحلة الابتدائية ذوات صعوبات تعلم الرياضيات، واعتمدت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (20) طالبة من ذوات صعوبات تعلم الرياضيات في الصف الثالث الابتدائي في المدارس الحكومية التي تحتوي على غرف مصادر، وتم تقسيمهن إلى مجموعتين، المجموعة التجريبية (10) طالبات، والتي تم تدريبها باستخدام البرنامج التدريبي القائم على اللعب، والمجموعة الضابطة (10) طالبات، والتي تم تدريبها بالطرق الاعتيادية. توصلت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات الرتب لدرجات أفراد المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي لصالح متوسطات درجات

- القياس البعدي، وعن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات الرتب لدرجات أفراد المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية.
4. أما عبده (2020) فهدفت دراسته للكشف عن فعالية برنامج قائم على استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية والمهارات الاجتماعية للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعليم. واستخدم البحث المنهج شبه التجريبي. وتكونت مجموعة البحث من 10 أطفال من ذوي احتياجات خاصة. وتمثلت أدوات البحث في بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية. اختبار المهارات اللغوية. البرنامج المقترح. وطبقت أدوات البحث قبلًا وبعديًا على مجموعة البحث. وتوصلت النتائج إلى وجود فرق دالة إحصائية بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية على بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي.
5. واستهدف نوير (2020) التعرف على فاعلية توظيف محفزات الألعاب التعليمية الرقمية في تدريس الاقتصاد المنزلي لتحسين اليقظة العقلية وكفاءة التمثيل المعرفي للمعلومات لدى التلاميذ الصف الرابع الابتدائي المعاقين عقلياً القابلين للتعليم، وتم استخدام المنهج الوصفي التحليلي والمنهج شبه التجريبي، وتكونت عينه البحث التجريبية من (6) تلاميذ بينما العينة الضابطة (5) تلاميذ، تم إعداد أدوات البحث (اختبار التمثيل المعرفي المصور، بطاقة ملاحظة اليقظة العقلية) ومواد المعالجة التجريبية (برمجية محفزات الألعاب التعليمية الرقمية، دليل المعلمة، كراسة النشاط المصورة)، وأسفرت نتائج البحث عن وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى  $0.05 \geq \alpha$  بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة المعاقين عقلياً القابلين للتعليم في التطبيقين البعدي على بطاقة ملاحظة اليقظة العقلية واختبار التمثيل المعرفي للمعلومات (ككل) وعند كل مكون من مكوناتها لصالح المجموعة التجريبية، وتوجد علاقة ارتباطية دالة موجبة بين تحسن درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والضابطة بالتطبيق البعدي على اختبار التمثيل المعرفي للمعلومات وبطاقة ملاحظة اليقظة العقلية.
6. وقدمت دراسة ستانسين وبوزيتش (Stancin & Bozic, 2020) لمحة عامة عن أهمية الألعاب الرقمية للطلاب ذوي الإعاقات الذهنية، وركزت على كيفية تحديد أهم مفاهيم اللعبة، وكيفية تحديد اللعبة ومعاييرها، وذلك من خلال الاطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة كأدوات لجمع المعلومات، وتم تقديم النتائج التالية: تم تعريف مصطلحات التعلم القائم على الألعاب، والألعاب التعليمية، والألعاب الجادة وربطها بمصطلح الإعاقات الذهنية، ونتائج جديدة في استخدام الألعاب الرقمية في تنشئة وتعليم الطلاب ذوي الإعاقات الذهنية، وقدمت تصور مقترح للألعاب الرقمية في ضوء التعلم والتعليم وتعزيز التعليم الشامل للطلاب ذوي الإعاقات الذهنية.
7. أما دراسة جيمس (James, 2020) هدفت إلى الكشف عن تأثير التعلم القائم على الألعاب في فصول التربية الخاصة، وذلك من خلال مراجعة الأدبيات أنواع التعلم القائم على الألعاب، وإيجابيات وسلبيات التعلم القائم على الألعاب في فصول التربية الخاصة، والأساليب اللازمة لمواصلة البحث وتنفيذ التعلم القائم على الألعاب في المدارس، وأظهرت الدراسة أن التعلم القائم على الألعاب أدى إلى رفع درجات الاختبار، وسمح بالتدريب العملي على دروس المهارات الاجتماعية، وساعد في خلق بيئة إيجابية للطلاب. ومن أهم معوقات الألعاب التعليمية الإلكترونية هي نقص قابلية نقل المهارات للطلاب والصعوبات التي يواجهها المعلمون في إنشاء الألعاب.

8. وسعت دراسة جالود وآخرون (Gallud et al, 2021) إلى الكشف عن أهمية التعلم المعزز بالتكنولوجيا والقائم على الألعاب للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي من خلال مراجعة منهجية للأدبيات لأنظمة وطرق التعلم المعززة بالتكنولوجيا والقائمة على الألعاب المطبقة على الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة، تم استخدام 18 مقالاً تم اختيارها (تمت تصفيتهما بعناية من أصل 614 مقالة)، وأظهرت الدراسة أن التعليم المعزز بالتكنولوجيا والقائم على الألعاب للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة له تأثير إيجابي على تنمية المهارات المعرفية والمهارات الاجتماعية والمهارات الأكاديمية على الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة.

#### التعليق على الدراسات السابقة:

من خلال استعراض الباحثة للدراسات السابقة وجد هناك تنوعاً في أهدافها، ومنهجيتها، وأدواتها، والعينة المستخدمة في الدراسة، ومدى علاقتها بالدراسة الحالية، والتي يمكن إبرازها في النقاط الآتية:

- من حيث الأهداف: اختلفت الدراسات السابقة فيما بينها في تناول متغيرات الدراسة فمنها التي هدفت إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات المختلفة كالمهارات المعرفية في دراسة (بكار والزريقات، 2018) أو المهارات اللغوية والمهارات الاجتماعية كدراسة (عبده، 2020) أو تنمية التحصيل الدراسي كدراسة (السعيد، 2020) أو لتحسين مستوى الانتباه كدراسة أبو زيد ولطفي (2018) و جريش والبعلي (2018)، أو لتحسين الذاكرة العاملة كدراسة الشهري والسواط (2019) و الفقيه وزكي (2020)، أو تحسين اليقظة العقلية وكفاءة التمثيل المعرفي للمعلومات كدراسة نوير (2020). ومنها التي سعت لتحديد الاتجاهات نحو استخدام التعليم الإلكتروني أو الألعاب الرقمية كدراسة (Ozdamli, 2017) ودراسة زين الدين (2020) ومنها التي سعت لمعرفة واقع استخدام الألعاب الرقمية كدراسة العوامل والرقاد (2017) وتنفرد الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة أنها بين واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية واتجاهات المعلمين نحو استخدامها.
- من حيث المجتمع والعينة اختلفت الدراسات السابقة فيما بينها من حيث مجتمع الدراسة وعينتها، فمنها التي طبقت على الأطفال ذوي صعوبات التعلم كدراسة السعيد (2020) وأبو زيد ولطفي (2018)، ومنها التي طبقت على الأطفال ذوي الإعاقة السمعية كدراسة الشهري والسواط (2019) جريش والبعلي (2018) نوير (2020) ومنها التي طبقت على الأطفال زارعي القوقعة كدراسة الفقيه وزكي (2020) ومنها التي طبقت على أطفال التربية الخاصة القابلين للتعلم كدراسة عبده (2020) ومنها التي جمعت بين أولياء الأمور والمعلمين كدراسة الصايغ (2016). وتتفق الدراسة مع دراسات حسن وعناقي (2018) وزين الدين (2020) في التطبيق على معلمين التربية الخاصة.
- من حيث المنهج البحثي: تتفق الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة التي استخدمت المنهج الوصفي كدراسة (زين الدين، 2020؛ الصايغ، 2016؛ Galludet al et al, 2021؛ Ozdamli, 2017؛ James, 2020). وتختلف مع الدراسات السابقة التي استخدمت المنهج شبه تجريبي كدراسة (الفقيه وزكي، 2020؛ نوير، 2020؛ حسن وعناقي، 2018؛ عبده، 2020؛ بكار والزريقات، 2018؛ الشهري والسواط، 2019؛ جريش والبعلي، 2018؛ أبو زيد ولطفي، 2018).
- من حيث الأدوات: تتفق الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة التي استخدمت الاستبانة كأداة لجمع المعلومات كدراسة (زين الدين، 2020) واختلفت مع الدراسات التي استخدمت الاختبارات لجمع المعلومات كدراسة (الفقيه وزكي، 2020؛ نوير، 2020؛ حسن وعناقي، 2018؛ عبده، 2020؛ بكار والزريقات، 2018؛ الشهري والسواط، 2019؛ جريش والبعلي، 2018؛ أبو زيد ولطفي، 2018؛ العوامل والرقاد، 2017). وتختلف

أيضاً مع الدراسات التي اكتفت بمراجعة الأدبيات والدراسات السابقة في جمع المعلومات كدراسة (الشهراني والسعدون، 2019؛ Galludet al et al, 2021؛ James, 2020).

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة في الدراسة الحالية: تحديد المشكلة وصياغة أسئلتها، تحديد الإجراءات المناسبة في الدراسة الحالية، تكوين رؤية شاملة وواضحة عن موضوع الدراسة الحالية، معرفة أهم المراجع التي تناولت متغيرات الدراسة، الاستفادة من خبرات الباحثين في سبل تناولهم للمشكلات والمصادر التي اشتقوا منها معلوماتهم، وطريقة عرضهم وتحليلهم لها، معرفة أهم الأساليب الإحصائية التي يمكن استخدامها لما يحقق أهداف الدراسة، مناقشة نتائج الدراسة الحالية فيما انتهت إليه نتائج الدراسات السابقة، ومعرفة أوجه الاتفاق والاختلاف.

### 3- منهجية الدراسة وإجراءاتها.

#### منهج الدراسة:

من أجل تحقيق أهداف الدراسة؛ تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي

#### مجتمع الدراسة وعينتها:

تكون مجتمع الدراسة من جميع معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة، المكون من (289) معلمة، وتم استخدام أسلوب المسح الشامل لمجتمع الدراسة ويعرف المسح الشامل بأنه "دراسة جميع مفردات المجتمع أي كل أعضاء الجماعة أو المجتمع المحلي كسكان قرية أو مدينة أو حي معين ويتم ذلك عن طريق الحصر الشامل" (زيدان، 2016، ص. 45) وبالتالي تم تطبيق الدراسة مجتمع الدراسة كله الذي يتكون من (289) معلمة وبعد توزيع الاستبانات (إلكترونيًا) أصبح عدد المجيبات عن الاستبانة وعينة الدراسة (264) معلمة بعد استبعاد (25) معلمة أفراد العينة الاستطلاعية.

#### أداة الدراسة وبنائها:

بعد أن تم الاطلاع على الدراسات السابقة المتعلقة بموضوع البحث والاستعانة بالاطار النظري للبحث، قامت الباحثة ببناء وتطوير الاستبانة كأداة لجمع بيانات الدراسة؛ لمناسبتها لتحقيق أهداف الدراسة، والإجابة عن تساؤلاتها؛ حيث تكونت أداة الدراسة من جزأين رئيسين، على النحو التالي:

- أ- الجزء الأول: المتغيرات الديموغرافية ويشمل (المؤهل العلمي-سنوات الخبرة-الدورات التدريبية في التقنية).
- ب- الجزء الثاني: محاور الاستبانة ويشتمل على ثلاثة محاور رئيسية، كما يلي:
  1. المحور الأول: درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي ويتكون من 15 عبارة
  2. المحور الثاني: معوقات استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي ويتكون من 9 عبارات

#### صدق أداة الدراسة:

قامت الباحثة بالتأكد من صدق أداة الدراسة من خلال القيام بما يلي:

- الصدق الظاهري للأداة (التحكيمي): بعد الانتهاء من بناء أداة الدراسة، تم عرضها على عدد (10) من أعضاء هيئة التدريس المتخصصين؛ وذلك للاسترشاد بأرائهم، وقد طلب من المحكّمين إبداء الرأي حول مدى وضوح العبارات، ومدى ملاءمتها لما وُضعت لأجله، ومدى مناسبة العبارات للمحور الذي تنتهي إليه، مع وضع التعديلات

والاقتراحات التي يمكن من خلالها تطوير الاستبانة. وقد تمَّ الأخذ بملاحظات المحكِّمين، واعتماد العبارة التي أتفق عليها من قبل المحكِّمين بنسبة تزيد عن (85%) فأكثر وبذلك أصبحت الاستبانة في شكلها النهائي مكونة من (24) عبارة

- صدق الاتساق الداخلي: بعد التأكد من الصدق الظاهري لأداة الدِّراسة تم التأكد من صدق الاتساق الداخلي وذلك بتنفيذ الأداة على عينة استطلاعية مكونة من (25) مفردة لهن نفس خصائص عينة الدراسة وتم حساب الصدق الداخلي لعبارات الاداة، حيث تم حساب معامل الارتباط بين إجابات العينة على كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتهي اليه، وبين كل عبارة بالاستبانة والدرجة الكلية للاستبانة، وذلك باستخدام برنامج (SPSS)، حيث جاءت النتائج على النحو التالي:

المحور الأول: درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية

كوسيط تعليمي

جدول (1) معامل ارتباط بيرسون بين كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الأول

معامل ارتباط عبارات المحور الثاني (المعوقات)		معامل ارتباط عبارات المحور الأول (استخدام الألعاب الإلكترونية)			
معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة
**0.766	1	**0.647	9	**0.892	1
**0.694	2	**0.607	10	**0.721	2
**0.828	3	**0.775	11	**0.798	3
**0.744	4	**0.543	12	**0.801	4
**0.534	5	**0.768	13	**0.327	5
**0.735	6	**0.786	14	**0.346	6
**0.726	7	**0.624	15	**0.807	7
**0.805	8			**0.621	8
**0.812	9				

\*\* دال عند مستوى دلالة 0.01 \* دال عند مستوى دلالة 0.05

يُتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط بين العبارات والدرجة الكلية للمحور الأول جاءت جميعها معاملات جيدة ومقبولة؛ حيث كانت كلها دالة عند مستوى دلالة أقل أو يساوي (0.05) ومنها نستنتج أن المحور يتمتع بدرجة عالية من الصدق ومنها يمكن الاعتماد على نتائج المحور الوثوق بنتائجها.

المحور الثاني معوقات استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية

كوسيط تعليمي

جدول (2) معامل ارتباط بيرسون بين كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الثاني

معامل ارتباط بيرسون	رقم العبارة	معامل ارتباط بيرسون	رقم العبارة
**0.735	6	**0.766	1
**0.726	7	**0.694	2
**0.805	8	**0.828	3
**0.812	9	**0.744	4
		**0.534	5

\*\* دال عند مستوى دلالة 0.01 \* دال عند مستوى دلالة 0.05

يتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط بين العبارات والدرجة الكلية للمحور الثاني جاءت جميعها معاملات جيدة ومقبولة؛ حيث كانت كلها دالة عند مستوى دلالة أقل أو يساوي (0.05) ومنها نستنتج أن المحور يتمتع بدرجة عالية من الصدق ومنها يمكن الاعتماد على نتائج المحور الوثوق بنتائجها.

ثبات أداة الدراسة: ثبات أداة الدراسة يعنى أن الأداة ستعطي نفس النتائج تقريباً عند تطبيقها مرات عديدة على العينة نفسها ولقياس مدي ثبات الاداة قام الباحث بتطبيق الاستبانة على عينة استطلاعية قوامها (25) مفردة باستخدام معاملات ثبات ألفا كرونباخ.

جدول (3) معاملات الفا كرونباخ لمحاور الدراسة

المحور	عدد العبارات	قيمة ألفا كرونباخ
الأول: درجة استخدام المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية	15	0.892
الثاني معوقات استخدام المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية	9	0.885
الدرجة الكلية للاستبانة	24	0.893

تشير نتائج الجدول السابق إلى أن معاملات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ كانت مناسبة لأغراض البحث العلمي لكافة محاور الاستبانة؛ إذ كانت جميعها مقبولة علمياً وتفي بمتطلبات التطبيق، كما تشير نتائج الجدول السابق إلى ارتفاع معاملات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ على الدرجة الكلية، حيث بلغت (0.893) ومما سبق يتبين أن الاستبانة يتسم بدرجة عالية من الثبات لذا يمكن الاعتماد عليه كأداة للدراسة والوثوق بنتائجها

#### أساليب تحليل ومعالجة البيانات:

- لتحقيق أهداف الدراسة وتحليل البيانات التي تم تجميعها، تم استخدام العديد من الأساليب الإحصائية المناسبة باستخدام الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية، ثم تم استخراج النتائج وفقاً للأساليب الإحصائية الآتية:
- التكرارات والنسب المئوية (Percentage & Frequencies): للتعرف على الخصائص الشخصية للعينة.
  - معامل ارتباط بيرسون (Pearson): لقياس الاتساق الداخلي بين عبارات الأداة وكل محور تنتهي إليه.
  - معامل الثبات ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha-  $\alpha$ ): لحساب معامل ثبات أداة الدراسة.
  - المتوسط الحسابي: (Mean) لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض إجابات أفراد عينة الدراسة عن المحاور الرئيسية (متوسط متوسطات العبارات)
  - الانحراف المعياري: (Standard Deviation) للتعرف على مدى انحراف إجابات أفراد عينة الدراسة لكل عبارة
  - اختبار (Mann whitney-test). اختبار (Kruskal Wallis).

#### 4- نتائج الدراسة ومناقشتها.

- نتيجة السؤال الأول: "ما أهداف استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي؟" وللإجابة عن السؤال والتعرف على درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي؛ تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسبة المئوية والترتيب لعبارات المحور الأول وجاءت النتائج كما يلي:

جدول (4) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسبة المئوية والترتيب لعبارات المحور الأول

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	الرتبة	درجة الأهمية
6	يتم استخدامها لتقريب المفاهيم المجردة لأذهانهم.	4.45	0.55	89.0%	1	كبيرة جداً

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	الرتبة	درجة الأهمية
8	يتم استخدامها لمراعاة الفروق الفردية بينهم	4.45	0.59	%89.0	2	
9	يتم استخدامها لمساعدتهم على اكتساب خبرات تعليمية جديدة.	4.45	0.66	%89.0	3	كبيرة جداً
3	يتم استخدامها لتوفير فرص المشاركة الإيجابية منهم جميعاً.	4.43	0.70	%88.6	4	
7	يتم استخدامها لمساعدتهم على إدراك معاني الأشياء	4.41	0.58	%88.2	5	كبيرة جداً
15	يتم استخدامها في إشباع حب الاستطلاع لديهم	4.39	.722	%87.8	6	
1	يتم استخدامها لضمان تفاعلهم مع عناصر البيئة	4.34	0.75	%86.8	7	كبيرة جداً
2	يتم استخدامها في تنمية شخصية الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة	4.27	0.82	%85.4	8	كبيرة جداً
5	يتم استخدامها لمساعدتهم في حل بعض المشكلات التعليمية التي يعانون منها.	4.23	0.83	%84.6	9	كبيرة جداً
10	يتم استخدامها لتعويدهم على الالتزام بالقواعد والأنظمة من خلال اللعب.	4.23	.743	%84.6	10	كبيرة جداً
12	يتم استخدامها لتنمية الجانب اللغوي لديهم.	4.16	.914	%83.2	11	كبيرة
14	يتم استخدامها لإكسابهم مهارات المزج بين الواقع والخيال.	4.14	.878	%82.8	12	كبيرة
4	يتم استخدامها لتنمية قدراتهم الاجتماعية في التعامل مع الآخرين.	4.07	0.85	%81.4	13	كبيرة
11	يتم استخدامها لمساعدتهم على تفرغ انفعالاتهم السلبية أثناء اللعب.	4.02	.927	%80.4	14	كبيرة
13	يتم استخدامها لمساعدتهم على تحمل المسؤولية والاعتماد على الذات.	4.02	.849	%80.4	15	كبيرة
	المتوسط العام	4.27	0.76	%85.4		كبيرة جداً

يتبين من الجدول السابق أن درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي جاءت بدرجة (مرتفعة جداً) من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة، حيث جاء المتوسط العام للمحور الأول مساوياً (4.27)، بانحراف معياري بلغ (0.76)، وهي قيمة منخفضة تدلُّ على تجانس آراء أفراد عينة الدراسة حول مدي درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي، وتراوحت قيم الانحرافات المعيارية لعبارات المحور بين (0.927 - 0.548)، وجاءت جميع العبارات ذات قيم منخفضة؛ مما يوضح تجانس آراء أفراد عينة الدراسة حول تلك العبارات.

وترى الباحثة أن درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي جاءت بدرجة (مرتفعة جداً) من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة، وهذا يدل على مدي استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي حيث يتم استخدامها لتقريب المفاهيم المجردة لأذهانهم ولمراعاة الفروق الفردية بينهم

• نتيجة السؤال الثاني: "ما معوقات استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي؟"

للتعرف على معوقات استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي؛ تمَّ حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسبة المئوية والترتيب لعبارات الثاني

جدول (6) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسبة المئوية والترتيب لعبارات المحور الثاني

م	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	الرتبة	درجة المعوق
1	قصور اهتمام الإدارة المدرسية في تشجيع المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	3.61	0.97	%72.2	6	كبيرة
2	عدم تقويم أداء المعلمة في الجانب المتعلق باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	3.41	1.11	%68.2	9	كبيرة
3	ثقل العبء التدريسي والإداري الملقى على عاتق المعلمة.	4.14	0.82	%82.8	1	كبيرة
4	ضعف امتلاك ذوي الاحتياجات الخاصة لمهارات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية	3.75	1.081	%75.0	4	كبيرة
5	قلة خبرة المعلمة بطرق التدريس المعتمدة على الألعاب التعليمية الإلكترونية.	3.55	1.066	%71.0	7	كبيرة
6	قصور في قدرة المعلمة على التخطيط والإعداد للدروس من خلال استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	3.45	1.044	%69.0	8	كبيرة
7	قلة إلمام المعلمة بمهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية.	3.73	1.042	%74.6	5	كبيرة
8	قلة إلمام المعلمة بمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية.	3.86	.955	%77.2	3	كبيرة
9	طبيعة المحتوى قد لا تشجع على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية	4.02	.849	%80.4	2	كبيرة
	المتوسط العام	3.72	0.99	%74.5		كبيرة

يتبين من الجدول السابق أن معوقات استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي جاءت بدرجة (مرتفعة) من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة، حيث جاء المتوسط العام للمحور الثاني مساوياً (3.72)، بانحراف معياري بلغ (0.99)، وهي قيمة منخفضة تدلُّ على تجانس آراء أفراد عينة الدراسة حول معوقات استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي، وتراوحت قيم الانحرافات المعيارية لعبارات هذا المحور بين (1.106 - 0.824)، وجاءت جميع العبارات ذات قيم مرتفعة؛ مما يوضح تبين آراء أفراد عينة الدراسة حول تلك العبارات فيما عدا العبارات رقم (1 و 3 و 8 و 9) فهي ذات قيم منخفضة؛ مما يوضح تجانس آراء أفراد عينة الدراسة حول تلك العبارات.

• نتيجة السؤال الثالث: "ما مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغيرات (المؤهل الدراسي- سنوات الخبرة- الدورات التقنية)؟" التحقق من اعتدالية بيانات الدراسة:

للتحقق من اعتدالية بيانات الدراسة وذلك باستخدام الاختبارات (Kolmogorov-Smirnov- Shapiro- Wilk) وجاءت النتائج كما يلي:

جدول رقم (7) اعتدالية بيانات الدراسة

Shapiro-Wilk			Kolmogorov-Smirnova			المحور
مستوى الدلالة	درجات الحرية	أداة الإحصاء	مستوى الدلالة	درجات الحرية	أداة الإحصاء	
.006	264	.923	.013	264	.151	درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي
.038	264	.961	.035	264	.138	معوقات استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي



من نتائج الجدول السابق تبين أن جميع محاور الدراسة جاءت دالة احصائيا عند مستوى دلالة اقل من (0.05) للاختبارين (Kolmogorov-Smirnov- Shapiro-Wilk) ومنها نستنتج أن بيانات الدراسة لاتتبع التوزيع الطبيعي المعياري ومن ثم تم الاستعانة بالاختبارات المعملية (Non- parametric tests) كما يلي

#### أولاً- المؤهل الدراسي:

للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغير المؤهل الدراسي تم استخدام اختبار (Mann-Whitney Test) وجاءت النتائج كما يلي جدول (8) الفروق بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغير المؤهل الدراسي

المؤهل العلمي	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	مستوى الدلالة	أداة الإحصاء
ماجستير	60	22.35	223.50	.966	-.042
بكالوريوس	204	22.54	766.50		
المجموع	264				

يتبين من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغير المؤهل الدراسي حيث جاء مستوى الدلالة مساويا (0.966) وهي قيمة أكبر من (0.05) مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغير المؤهل الدراسي

#### ثانياً- سنوات الخبرة:

للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغير سنوات الخبرة تم استخدام اختبار (Kruskal-Wallis Test) وجاءت النتائج كما يلي جدول (9) الفروق بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغير سنوات الخبرة

سنوات الخبرة	العدد	متوسط الرتب	درجات الحرية	الدلالة	مربع كاي
أقل من 5 سنوات	66	24.55	3	.784	1.073
من 5: 10 سنوات	60	19.30			
من 11- 15 سنة	108	22.39			
أكثر من 15 سنة	30	24.80			

يتبين من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغير سنوات الخبرة حيث جاء مستوى الدلالة مساويا (0.784) وهي قيمة أكبر من (0.05) مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغير سنوات الخبرة

## ثالثا- الدورات التقنية:

للتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغير الدورات التقنية تم استخدام اختبار (Mann-Whitney Test) وجاءت النتائج كما يلي جدول (10) الفروق بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغير الدورات التقنية

الدورات التقنية	العدد	متوسط الرتب	مجموع الرتب	مستوي الدلالة	أداة الإحصاء
حصلت على دورات تدريبية في التقنية	186	22.61	701.00	.928	-.091
لم أحصل على دورات تدريبية في التقنية	78	22.23	289.00		
المجموع	264				

يتبين من الجدول السابق عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ( $\alpha \leq 0.05$ ) بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغير الدورات التقنية حيث جاء مستوى الدلالة مساويا (0.928) وهي قيمة أكبر من (0.05) مما يشير إلى عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد عينة الدراسة حول درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي تعزى لمتغير الدورات التقنية

## مناقشة النتائج:

ترجع الباحثة أن درجة استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي جاءت بدرجة (مرتفعة جدا) من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة، نظراً لاعتماد المملكة العربية السعودية في ذلك الوقت على التعليم عن بُعد مما جعل المعلمين يبحثون عن أفضل الوسائل التعليمية التي تحفز المتعلمين على عملية التعلم، كما تدل على وعي المعلمين بأهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية. وتختلف تلك النتائج مع نتائج دراسة العوامل والرقاد (2017) التي أظهرت أن معلمي التربية الخاصة يستخدمون تقنيات التعليم الإلكتروني بدرجة متوسطة. وتتفق مع دراسة العنزي (2022) التي أظهرت أن معلمات الطفولة المبكرة يستخدمن الألعاب التعليمية الإلكترونية بدرجة عالية.

وترى الباحثة أن معوقات استخدام معلمات التربية الخاصة بمكة المكرمة للألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيط تعليمي جاءت بدرجة (مرتفعة) من وجهة نظر أفراد عينة الدراسة، ترجع إلى أن بعض الألعاب تستغرق وقت أطول بما لا يتناسب مع مدة الحصة الدراسية والفترة المحددة لإنهاء المنهج الدراسي، كما أن التغير المستمر في تكنولوجيا الألعاب الإلكترونية يجعل من الصعب تقييم الأثر التعليمي لها عبر المدى الطويل وقد تكون أهداف اللعبة غير متوافقة مع الأهداف التعليمية، تعتبر كيفية وأسلوب اختيار وتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية واحدة من العقبات التي تحول دون استخدامها في العملية التعليمية، كما أنها تحتاج إلى تحديث أجهزة الكمبيوتر برامج جديدة من حين إلى آخر؛ مما يتطلب تحديث البنية التحتية باستمرار. وتتفق تلك النتيجة مع دراسة كل من (لصوي، 2020؛ العنزي، 2022)؛

## توصيات الدراسة ومقترحاتها.

- في ضوء ما توصلت إليه الدراسة الحالية من نتائج، توصي الباحثة بالآتي:
1. تقييم أداء المعلمة في الجانب المتعلق باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية

2. تقليل العبء التدريسي والإداري الملقى على عاتق المعلمة
3. زيادة اهتمام الإدارة المدرسية في تشجيع المعلمات نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية
4. ضرورة امتلاك ذوي الاحتياجات الخاصة لمهارات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية
5. كما تقترح الباحثة إجراء المزيد من الدراسة وعلى النحو الآتي:
  - إجراء المزيد من الدراسات المماثلة في بيئات ومناطق ومجتمعات مهنية أخرى.
  - إجراء المزيد من الدراسات التي تهدف إلى درجة استخدام معلمي التربية الخاصة للألعاب التعليمية الإلكترونية، مع متغيرات أخرى غير متغيرات الدراسة الحالية.

## قائمة المراجع.

### أولاً- المراجع بالعربية:

- أبو زيد، ثناء؛ ولطفي، أمينة. (2018). 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- جامعة عين شمس- كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، 12 (19)، 153- 179
- إسماعيل، عبد الرؤوف محمد. (2019). أثر التفاعل بين نمطي عرض المحتوى باستخدام (الخرائط الذهنية- الخرائط المفاهيمية) الرقمية في بيئة التعلم السحابية ومستوى القابلية للتعلم الذاتي في إكساب مهارات تصميم محفزات الألعاب الإلكترونية وتنمية مهارات التفكير الاستدلالي لدى الطلاب المعلمين بشعبة تكنولوجيا التعليم. دراسات تربوية- جامعة حلوان- كلية التربية، 25 (8)، 197- 308
- البدو، أمل محمد عبد الله. (2020). فاعلية استخدام تكنولوجيا التعليم المساندة في الدمج التربوي لذوي الاحتياجات الخاصة بالمدارس من وجهة نظر المعلمين. المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية، المؤسسة الدولية لافاق المستقبل، 3 (1)، 273- 304.
- جريش، منى؛ البعلي، رانيا. (2018). وفاعلية برنامج تدريبي قائم على الألعاب التعليمية لخفض اضطراب قصور الانتباه وفرط الحركة وتحسين التفاعل الاجتماعي لدى الأطفال ذوي الإعاقة العقلية البسيطة. مجلة التربية الخاصة والتأهيل- مؤسسة التربية الخاصة والتأهيل، 6(25)، 256- 293
- الحريري، رافده. (2014). الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال. دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.
- حسن، محمد مجاهد نصر الدين؛ وعثاقي، محمود محمد علي. (2018). التفاعل بين نمط التعلم (تشاركي / تنافسي) ومصدر تقديم المساعدة (بشرية / ذكية) ببيئة محفزات الألعاب الرقمية وأثره في تنمية مهارات استخدام الأدوات التكنولوجية لدى معلمي الأزهر الشريف. مجلة البحث العلمي في التربية- جامعة عين شمس- كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، 17 (19)، 189- 273
- الحفناوي، محمود؛ وشهاب، إسماء. (2014). فاعلية برنامج إلكتروني في إكساب بعض المفاهيم البيئية لأطفال مرحلة رياض الأطفال. مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية- جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية. (32)، 165- 208.
- الخزاعلة، دعاء. (2019). أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل الرياضي لدى الطلبة ذوي صعوبات التعلم في المرحلة الأساسية الأولى في المفرق. [رسالة ماجستير، جامعة آل البيت] قواعد معلومات دار المنظومة.
- الدوسري، راية بخيتان. (2016). واقع مهارات التأهيل المهني في مادة التربية الفنية لذوات الإعاقة الفكرية من وجهة نظر المعلمات. (رسالة ماجستير غير منشورة) قسم التربية الخاصة، كلية الشرق العربي للدراسات العليا، الرياض.
- زين الدين، رباب أحمد مصطفى. (2020)، اتجاهات معلمي التربية الخاصة نحو توظيف التكنولوجيا في تدريس ذوي الاحتياجات الخاصة في ظل جائحة كورونا. المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة، 4 (14)، 21 – 25.
- السعيد، زينب علي محمد. (2020). فاعلية برنامج تدريبي قائم على التعلم باللعب في تنمية التحصيل الدراسي لدى طالبات المرحلة الابتدائية ذوات صعوبات تعلم الرياضيات. مجلة جامعة فلسطين للبحوث والدراسات، جامعة فلسطين – عمادة الدراسات العليا والبحث العلمي، 10(3)، 333- 372.
- الشهراني، فاطمة محمد؛ والسعدون، بتول عبد العزيز. (2019). المعايير المقترحة لاختيار الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية- جامعة أسيوط- كلية التربية، 35 (11)، 401- 420.

- الشهري، ندي؛ والسواط، وصل الله. (2019). فاعلية برنامج تدريبي باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية الذاكرة العاملة لدى طالبات المرحلة الابتدائية ذوات الإعاقة السمعية بمحافظة الطائف. مجلة التربية الخاصة والتأهيل- مؤسسة التربية الخاصة والتأهيل، 9 (30)، 93-127.
- الصايغ، أمال مصطفى (2016)، اتجاهات أولياء الأمور ومعلمي التربية الخاصة نحو دور التعليم الإلكتروني ووسائل التقنيات الحديثة في تحسين المستوى التعليمي وبعض متغيرات المقاومة الإيجابية للأطفال المعاقين. المجلة الدولية المتخصصة، 5 (12)، 333 – 347.
- الطباخ، حسناء عبد العاطل وإسماعيل، آية طلعت أحمد. (2020). تصميم بيئة تعلم قائمة على التفاعل بين نمط محفزات الألعاب الرقمية "تنافسي / تعاوني" ومستوي التحدي "مفرد / متعدد" وأثره على تنمية مهارات البرمجة وحل المشكلات لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. المجلة التربوية- جامعة سوهاج- كلية التربية، (77)، 259-361
- عبد الفتاح، هدى عبد الحميد. (2010). فعالية برنامج قائم على الألعاب الكمبيوترية في تنمية المهارات الحياتية والدافع للإنجاز لدى التلاميذ ذوي الإعاقة الذهنية القابلين للتعلم. المجلة المصرية للتربية العلمية- الجمعية المصرية للتربية العلمية، 13 (4)، 73-122
- عبده، نهي حسين. (2020). فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية والاجتماعية لذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس بدولة الإمارات العربية المتحدة. المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، (14)، 787-808.
- العتيبي، رقية عبيد. (2018). درجة تطبيق استراتيجيات التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية. مجلة كلية التربية- جامعة أسيوط، كلية التربية. 34 (4) ص 471-504.
- عصر، أحمد؛ خيرى، عماد؛ والنجار، إسماء. (2019). أثر التفاعل بين نمط التلميح البصري الأسهم وأسلوب التعلم (المعتمد / المستقل) في الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل المعرفي لدى تلاميذ الإعدادية. المجلة العلمية لكلية التربية النوعية، 2 (18)، 155-184.
- العطييات، بدور بنت محمد. (2012). فاعلية استخدام التعليم المدمج في تنمية التحصيل بمادة الرياضيات للتلميذات المعاقات سمعياً بمعاهد الأمل السعودية. [رسالة ماجستير غير منشورة] معهد الدراسات والبحوث التربوية، جامعة القاهرة.
- عطية، أسماء محمود محمد محمود. (2015). فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية المهارات الحياتية لدى الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة. بحث مقدم للمؤتمر الدولي الرابع للتعلم الإلكتروني والتعلم عن بعد، الرياض، 2-5.
- العززي، نهى موسى. (2022). معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة. المجلة العلمية لتربية الطفولة المبكرة- مؤسسة تربية الطفولة المبكرة، (2)، 94-119
- الفقيه، حليلة حسن؛ وزكي، مروة زكي توفيق. (2020) فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الذاكرة العاملة اللفظية لدى زارعي القوقعة في مرحلة رياض الأطفال بمدينة جدة. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، رابطة التربويين العرب، (118)، 23-41.
- قواسمة، رشدي؛ وشما، عبد اللطيف. (2007). إعداد الوسيط التعليمي وضمان جودته. المجلة الفلسطينية للتعليم المفتوح والتعليم الإلكتروني، 1 (1)، 257-286.
- لصوي، وفاء. (2020). درجة ممارسة معلمي الرياضيات للألعاب التعليمية الإلكترونية بتنمية مهارات حل المشكلات لدى الطلبة من وجهة نظر المعلمين. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 4 (24)، 61-75.
- محمود، حمدي. (2015). التطبيقات التربوية للحاسوب في المواد الدراسية. دار المناهج للنشر والتوزيع.
- الملاح، تامر؛ وفهيم، نور الهدى. (2016). الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية. دار السحاب للنشر والتوزيع.
- نويز، مها فتح الله بدير. (2020). توظيف محفزات الألعاب التعليمية في تدريس الاقتصاد المنزلي لتحسين اليقظة العقلية وكفاءة التمثيل المعرفي للمعلومات لدى التلاميذ المعاقين عقلياً القابلين للتعلم. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، جامعة المنيا، كلية التربية النوعية، (31)، 263-348.
- وزارة التعليم. (1436). الدليل التنظيمي للتربية الخاصة. الرياض.

## ثانياً- المراجع بالإنجليزية:

- Azizah, N & Privita, F. (2019). Multimedia of Educational Game for Disability Intellectual Learning Process: A Systematic
- Durkin, K, Boyle, J & unter, S. (2013). Video Games for Children and Adolescents With Special Educational Needs. Article in Zeitschrift für Psychologie · January 2013 DOI: 10.1027/2151-2604/a000138
- Gallud, Jose A. , Carreño, Mónica , Tesoriero, Ricardo , Sandoval, Andrés , Lozano, María , Durán, Israel , Penichet, Víctor & Cosio, Rafael. (2021). Technology-enhanced and game based learning for children with special needs: a systematic mapping study. Universal Access in the Information Society. 1-14. 10.1007/s10209-021-00824-0
- Go, Tain-Lin. (2011): Why are Computer Gamesso Entertaining, Computer Science and Communication, Stockholm, Sweden.
- James M. 2020. The Impact of Game-Based Learning in a Special Education Classroom. Master's Theses & Capstone Projects.
- Ozdamli,F(2017). Attitudes and opinions of special education candidate teachers regarding digital technology. World Journal on Educational Technology Current Issues, 9(4),191-200.
- Staalduinen, J. P. (2011). A first step towards integrating educational theory and game design. In P. Felicia (Ed.), Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games: Multidisciplinary Approaches. Hershey: IGI Global.
- Stancin, K Božić N(2021). The Importance of Using Digital Games for Educational Purposes for Students with Intellectual Disabilities a University of Rijeka, Department of informatics, Ulica Radmile Matejčić 2, 51000, Rijeka
- wastiau P, Kearney, C & Van den Berghe, W. (2009) How are Digital Games Used in Schools? Brussels, Belgium: European School net.
- Weitze, C. L. (2014). IT-pedagogical Think Tank for Teacher-teams in Global Classroom, A Model for Continuous Competence Development with a Focus on Reflection, Innovation, Motivation and Engagement.