جامعة اليرموك
كلية التربية
قسم المناهج والتدريس

معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها

The Obstacles Facing Teachers of Arabic in the Schools of Irbid in Using Electronic Games as they Perceive it and Their Attitudes towards these Games

إعداد الطالبة

ريم ياسر العبد الله

إشراف الدكتور

محمد عبد القادر العُمري

حقل التخصص: تقنيات التعليم

2016م

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها

إعــداد

ريم ياسر العبد الله

بكالوريوس معلم صف، جامعة حلب،2010م

قدمت هذه الرسالةاستكمالًا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستيرفي تخصص تقنيات التعليم

في جامعة اليرموك، إربد، الأردن

وافق عليها

محمد عبد القادر العُمري..... مشرفًا ورئيسًا

أستاذ مساعد في تقنيات التعليم، جامعة اليرموك

يوسف أحمد عيادات.....عضوًا

أستاذ مشارك في تقنيات التعليم، جامعة اليرموك

أحمد محمود رضوان.....عضوًا

أستاذ مشارك في الإدارة التربوية، جامعة اليرموك

تاريخ مناقشة الرسالة

14/ 7/ 2016م

ب

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

الإهداء

إلى روح خاتم الأنبياء وسيد المرسلين وإمام المعلمين،ومعلم المسلمين

سيدنا محمد الهادي الأمين

إلى من زرع في روحي معنى الإخلاص والعمل، وبث في نفسي العزيمة، ورسم لي دربًا زينه الأمل، وأرسى آمالي على شواطئ جزيرة الإنجاز، والدي الحبيب

إلى قيثارة الحب والحنان، إلى المنهل العذب للحسن والإحسان، إلى السنبلة المعطاءة، والشمس الوضاءة، إلى القلب الذي احتضنني ودعمني في رسالتي هذه، وجاد ممافيه ليبين لي دربي، وأخذ بيدي إلى النجاح بثقة وطمأنينة... تلك التي منحت كل ما ملكت من صادق الود لأبنائها وبذلت لهم عصارة عمرها وروحها وفكرها تلك التي حملتني وهنًا على وهن فأوصاني ربي بها ....أمي الحبيبة.

إلى النجوم التي تنيرسماء حياتي، وتذلل الصعاب في طرقاتي، إلى القلوب العامرة بالإيمان والعلم، والباعثة في العزيمة، والداعمة لي، إخواني وأخواتي الأعزاء الذين يغمروني بصادق ودهم وكامل محبتهم....

إلى كل من ساعدني ويسر لي أموري ووقف إلى جانبي لإتمام هذا العمل... أهدي هذا الجهد مع المحبة والتقدير والاحترام.

الباحثة

ريم ياسر العبد الله

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

شكر وتقدير

لا يسعني وقد شارفت على إنهاء هذه الرسالة إلا أن أتقدم بالحمد والشكر لله تعالى على ما أنعم ووفق لإتمام هذه الرسالة والصلاة والسلام على سيدنا محمد وعلى آله وصحبه وسلم.

ثم إني أتقدم بجزيل الشكر إلى الدكتور الفاضل محمد عبد القادر العُمري الذي أشرف على هذه الرسالة، والذي لم يبخل عليَّ بالمساعدة والمشورة والتوجيه، والذي كان يأخذ من وقته ليعطيني، ويعطي طلابه ثمرة جهوده...، فله مني كل الشكر والتقدير، فجزاه الله خير الجزاء.

كما أتقدم بالشكر والعرفان إلى أعضاء لجنة المناقشة د. يوسف أحمد عيادات، د.أحمد محمود رضوان، بقبولهما مَشكُورَيْن مناقشة هذه الرسالة، وإثرائها بخبراتهم الواسعة، فجزاهما الله خير الجزاء.

كما أتقدم بالشكر الخاص لمديرية التربية والتعليم في محافظة إربد على الجهود التي بذلوها لتسهيل مهمتي أثناء تطبيق أداة الدراسة.

وفي النهاية شكري وتقديري لكل من ساعدني ووقف إلى جانبي.

الباحثة

ريم ياسر العبد الله

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

قائمة المحتويات

الموضوع	الصفحة
الإهداء	ج
الشكر والتقدير	د
قائمة المحتويات	هـ
فهرسة الجداول	ز
فهرسة الملاحق	ط
الملخص باللغة العربية	ي
الفصل الأول: خلفية الدراسة وأهميتها	1
مقدمة	1
مشكلة الدراسة وأسئلتها	3
أهداف الدراسة	4
أهمية الدراسة	5
التعريفات الإجرائية لمصطلحات الدراسة	6
حدود الدراسة ومحدداتها	6
الفصل الثاني: الأدب النظري والدراسات السابقة	**7**
الأدب النظري	7
الدراسات السابقة	23
تعقيب على الدراسات السابقة	30
الفصل الثالث: الطريقة والإجراءات	**32**
منهجية الدراسة	32
مجتمع الدراسة	32
عينة الدراسة	32
أدوات الدراسة	33
أولًا. دلالات صدق وثبات مقياس معيقات توظيف معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس قصبة إربد	33
ثانيًا. دلالات صدق وثبات مقياس اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو الألعاب التعليمية الإلكترونية	37
إجراءات الدراسة	39

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الموضوع	الصفحة

متغيرات الدراسة..... 40
معيارتصحيح أداة الكشف عن معيقات استخدام الألعاب الإلكترونيةالتعليمية والاتجاه نحوها 41
المعالجة الإحصائية 41
الفصل الرابع: نتائج الدراسة 42
إجابة السؤال الأول من أسئلة الدراسة..... 42
إجابة السؤال الثاني من أسئلة الدراسة 45
إجابة السؤال الثالث من أسئلة الدراسة 48
إجابة السؤال الرابع من أسئلة الدراسة 50
الفصل الخامس: مناقشة نتائج الدراسة والتوصيات 53
مناقشة النتائج المتعلقة بإجابة السؤال الأول من أسئلة الدراسة..... 53
مناقشة النتائج المتعلقة بإجابة السؤال الثاني من أسئلة الدراسة..... **55**
مناقشة النتائج المتعلقة بإجابة السؤال الثالث من أسئلة الدراسة..... **57**
مناقشة النتائج المتعلقة بإجابة السؤال الرابع من أسئلة الدراسة..... 58
التوصيات 60
المراجع العربية..... 61
المراجع الأجنبية 63
الملخص باللغة الإنجليزية 80

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

فهرسة الجداول

الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
1	توزيع أفراد عينة الدراسة وفقًا لمتغيرات (الجنس، المؤهل العلمي، الخبرة في التدريس).....	33
2	قيم معاملات ارتباط فقرات مقياس معيقات توظيف معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس مديرية تربية قصبة إربد مع الكلي للمقياس ومجالاته.....	35
3	قيم معاملات ثبات الاتساق الداخلي كرونباخ ألفا وثبات الإعادة للمجالات والدرجة الكلية.....	36
4	قيم معاملات ارتباط فقرات مقياس اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو الألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارسمديرية تربية قصبة إربد مع الكلي للأداة.....	38
5	قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمعيقات استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس مديرية تربية قصبة إربد من وجهة نظرهم مرتبة تنازليًا حسب المتوسطات الحسابية.....	42
6	قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للمعيقات الإدارية مرتبة تنازليًا حسب المتوسطات الحسابية.....	43
7	قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للمعيقات الفنية مرتبة تنازلياً حسب المتوسطات الحسابية.....	44
8	قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للمعيقات المتعلقة بالبنية التحتية مرتبة تنازليًا حسب المتوسطات الحسابية.....	45
9	قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية تربية قصبة إربد للمعيقات التي تواجههم أثناء استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية حسب متغيرات الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس.....	46
10	تحليل التباين الثلاثي المتعدد لأثر متغيرات الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس على المجالات.....	47
11	تحليل التباين الثلاثي لأثر متغيرات الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس على الدرجة الكلية.....	48

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الجدول	عنوان الجدول	الصفحة
12	قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاتجاهات معلمي اللغة العربية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس مديرية تربية قصبة إربد مرتبة تنازليًا حسب المتوسطات الحسابية.....	49
13	قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لتقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية تربية قصبة إربد للاتجاهات التي تواجههم أثناء استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية حسب متغيرات الجنس، المؤهل العلمي، الخبرة في التدريس.....	51
14	تحليل التباين الثلاثي لأثر متغيرات الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس على المجالات.....	51

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

فهرسة الملاحق

الملحق	الصفحة
(1) الصورة الأولية لأداة الدراسة.....	65
(2) أعضاء لجنة التحكيم.....	71
(3) الصورة النهائية لأداة الدراسة	72
(4) كتاب تسهيل مهمة موجه من جامعة اليرموك إلى وزارة التربية والتعليم	77
(5) كتاب تسهيل مهمة موجه من وزارة التربية والتعليم إلى مديرية التربية والتعليم للواء قصبة إربد	78
(6) كتاب تسهيل موجه من مديرية التربية والتعليم للواء قصبة إربد إلى المدارس المعنية.....	79

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الملخص

العبد الله، ريم. **معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها**، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، 2016. (المشرف: د. محمد عبد القادر العُمري)

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها. ولتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة بتطوير مقياسين؛ المقياس الأوللكشف عن المعيقات، وتكون من (18) فقرة، وزعت على ثلاثة مجالات، هي: (معيقات إدارية، ومعيقات فنية، ومعيقات تتعلق بالبنية التحتية)، بينما جاء المقياس الثاني بغرض الكشف عن اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو توظيف الألعاب الإلكترونية في التدريس ومعيقاتها، وتكون من (17) فقرة، تم تطبيقهما على أفراد عينة الدراسة البالغ عددهم (135) معلمًا ومعلمة يعملون بالمدارس الحكومية بمديرية تربية قصبة إربد، تم اختيارهم بالطريقة الطبقية العشوائية.

أظهرت نتائج الدراسة أن تصورات معلمي اللغة العربية لمعيقات استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس مديرية تربية قصبة إربد من وجهة نظرهم (ككل) ومجالاتها جاءت بدرجة (متوسطة)،حيث جاء مجال المعيقاتالإداريةفي المرتبة الأولى، تلاه في المرتبة الثانية مجال المعيقات المتعلقة بالبنية التحتية، وأخيرًا جاء مجال المعيقات الفنية في المرتبة الثالثة.

كذلك أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية ($\alpha = 0.05$) بين المتوسطات الحسابية لتقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية تربية

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

قصبة إربد للمعيقات التي تواجههم أثناء استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية (ككل) ومجالاتها تعزى لمتغيرات الدراسة (الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس).

كما أظهرت نتائج الدراسة أن اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية (ككل) كانت متوسطة. وأظهرت النتائج أيضًا عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية ($\alpha = 0.05$) في تقديرات معلمي اللغة العربية للاتجاهات التي تواجههم أثناء استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية (ككل) تعزى لمتغيرات الدراسة (الجنس، والخبرة في التدريس). وأظهرت النتائج أيضًا عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية ($\alpha = 0.05$) تعزى لأثر المؤهل العلمي على الدرجة الكلية.

وفي ضوء نتائج الدراسة توصلت الدراسة إلى التوصيات الآتية:

- ضرورة تنمية مهارات استخدام التكنولوجيا بأساليبها ووسائلها المتنوعة في التعليم لدى معلمي اللغة العربية وخاصة الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال وضع برامج تدريبية .
- توفير جميع الإمكانات والتقنيات التي تساعد على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم للحد من المعيقات التي يمكن أن تواجه معلمي ومعلمات اللغة العربية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الإلكترونية، المعيقات، معلمي اللغة العربية، مدارس قصبة إربد، الاتجاهات.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الأول

خلفية الدراسة وأهميتها

مقدمة

يشهد العصر الحديث تطورًا في شتى العلوم وتغيرات كثيرة ومتسارعة مليئة بالتحديات التي تواجه المعلم والمتعلم ومن أسباب هذا التغير والتسارع هو ما يشهده العالم من ثورة تكنولوجية كبيرة في شتى المجالات, فكل يوم يظهر على ميدان المعرفة معطيات حديثة تتطلب خبرات جديدة، وفكرًا جديدًا، وأساليب ومهارات للتعامل معها بنجاح، وقد أخذ المجال التربوي من ذلك نصيب، فدخول الحاسوب والانترنت للمدارس تسبب في نقلة نوعية للتعليم الأمر الذي يتطلب وجود معلم مصمم للعملية التعليمية، منتج، ومبدع، ومبتكر، ونافذ البصيرة، ولديه المقدرة على تكييف البيئة وفقاً للقيم والأهداف التربوية المرسومة، لا التكيف معها فقط، وهذا لا يتأتى إلا بامتلاكه للكفايات الحديثة التي تواكب هذا العصر وما يشهده من تطورات وتغيرات في جميع مناحي الحياة.

ويشهد العالم تقدمًا ملحوظًا في تطور المعرفة الإنسانية والتكنولوجيا، ولهذا التقدم أثر واضح في دفع المجتمعات إلى إدخال التغيرات في سياساتها ومخططاتها وطرق تعليمها؛ بهدف مسايرة التقدم الحضاري التربوي، ففي عالم اليوم لا توجد دولة أو قارة مهما كانت درجة تقدمهاتفترض أن هذا التقدم يضمن رخاء مستقبلها، فقد علمنا التاريخ أن تقدم الأمم وارتفاعها أو سقوطها مرهون بقدرتها على التكيف مع متطلبات العصر الذي تعيشه، ولأنّ من أهم ميزات هذا العصرالتقدم العلمي والتكنولوجي المتسارع الذي يغزو جميع مجالات الحياة ومضامينها، فقد أصبح التطور منهجًا ضروريًا والتغيير أمرًا حتميًا لمختلف الأنظمة والمؤسسات في المجتمع؛ والمجال التربوي خاصةً بمختلف مؤسساته وأنظمته ومناهجه يشهد ضغطًا متزايدًا من التطور

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

التكنولوجي لدفعه نحو إحداث التغيير المطلوب، وجعل استخدام التكنولوجيا في التعليم من الأسس التي تقوم عليها فلسفة التربية لتحقيق الأهداف المرجوة، وانطلاقًا من أن تقدم الأمم يعتمد على التقدم التكنولوجي، وهذا ما أكده الكثير من المهتمين في المجال التربوي والمعرفي (العمري، 2005).

ويُعد النظام التربوي أحد مقومات الحياة الاجتماعية، والنظام التربوي الأردني كغيره من الأنظمة التربوية نظام يتطور ويواكب التطورات العلمية والتكنولوجية التي يواجهها العالم، حيث تم تحديث هذا النظام وتعزيزه بتكنولوجيا المعلومات والاتصالات لكي تصبح عنصرا أساسيا في هذا النظام لتحسينه، وتطويره، وتوجيهه، كي ينسجم مع التوجهات الحديثة وما تتطلبه من إعداد جيل يساهم في بناء الاقتصاد والمجتمع المستقبلي (محسن والشهربلى، 2008).

ومن هنا تأتي أهمية التعلم الإلكتروني أو ما يسمىالتعليم المحوسب، حيث يسعى رجال التربية إلى إدخال الحاسوب في التعليم كوسيلة تعليمية؛ نظرًا لأهمية البرمجيات التعليمية المحوسبة، فالبرامج المحوسبة تهدف إلى تزويد الأطفال بالمهارات والمعارف المتعلقة بإمكانيات توظيف الحاسوب في العملية التعليمية، بحيث يستطيع المتعلم التعلم ذاتيًا.فللحاسوبدور كبير في تفعيل دور المتعلم وإثارة دافعيته نحو التعلم، ويوفر للمتعلم فرص المحاولة والتكرار والتجريب مرات عديدة دون ملل، وله إمكانية في إظهار الحركة واللون والرسوم والصور التي تدعم المادة التعليمية المقدمة (مرزوق، 2010).

وتعد البرامج المحوسبة من أكثر البرامج التي تلقى إقبالًا من الأطفال في أعمارهم المبكرة؛ مما دفع العديد من الشركات التجارية والمؤسسات التعليمية إلى تصميم برمجيات تعليمية تهتم بتنمية قدرات المتعلم المختلفة، وبما يتوافق مع جوانب النمو الخاصة بهم، الأمر الذي يتطلب توافر معايير تتعلق بهذه البرامج من الناحية التربوية والفنية، وكذلك الاهتمام

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

بالأشخاص المنوط بهم اختيار هذه البرامج للمتعلمين والتي تقدم لهم على هيئة ألعاب تعليمية (محمد ومحمود وعلي ومرزوق، 2009).

فالتعليم من خلال اللعب يعد من الأساليب الحديثة التي تحاكي عقول النشىء، فهي تعتمد على المهارات العقلية البسيطة لهم في المراحل الأولى من عمرهم، ومع التطور والتقدم في المراحل العمرية تصبح الألعاب أكثر تنظيمًا، وتحكمها قوانين وأنظمة متوارثة، وهم من يؤسس هذه القوانين والأنظمة، وتقع على الأسرة والمدرسة مسؤولية دراسة الألعاب المتوافرة في الأسواق، وتنظيمها، واختيار المناسب والمفيد منهاالذي يحقق أهدافًا تعليمية مختلفة (بني هاني، 2010).

وانطلاقًا من الاهتمام المتزايد من قبل الأنظمة التعليمية في دمج الحاسوب في التعليم فقد أصبح الاهتمام منصبًا على تطوير الأساليب المتبعة في التدريس باستخدام الحاسوب، أو استحداث أساليب واستراتيجيات جديدة يمكن أن يسهم من خلالها في تحقيق ودعم هذه الأنظمة، ومن هذه الاستراتيجيات استراتيجية الألعاب التعليمية القائمة على البرامج الحاسوبية. كما أن هذا الاهتمام يدفع بالقائمين على العملية التعليمية إلى مواكبة هذا التقدم والتطور من خلالتوفير بيئة تعليمية غنية بالمصادر التعليمية، ومصادر مادية تلبي احتياجات المؤسسة التعليمية، ومصادر بشرية مؤهلة ومدربة، وبرامج حديثة مرتبطة بالأهداف التربوية المنشودة لتحسين وتوجيه مسار العملية التعليمية (قطيط، 2012).

لكن رغم كل هذه الأهمية للألعاب الإلكترونية والدعوات إلى استخدامها وتفعيلها في الأنظمة التعليمية، فإنها تصطدم بالبيئة والواقع السبب الرئيس والأهم في إنجاحها.

ومن خلال قيام الباحثة بتوجي السؤال لعدد من المعلمين حول اتجاهاتم نحو استخدام الألعاب التعليمية في تدريس مادة اللغة العربية، كانت إجاباتهم مختلفة منهم من يراها عامل معزز

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ومساعد لخدمة المنهاج، وتقديم المادة بطريقة مشوقة وممتعة، وآخرون يرونها تضييع لوقت الحصة وفرصة سانحة لشغب الطلاب وحرف انتباههم عن المطلوب، لكن قسم وسط يرى أنها تخدم العملية التعليمية؛ إذا ماأحسن توظيفها، وضبطها بطريقة منظمة.

وربما آخرون يصرفون النظر عنها لاينتمون إلى الموافقة والاختلاف لعدم معرفتهم بها ولديهم صورة واضحة عن دورها.

والعقبة الأخرى أمام الألعاب التعليمية الإلكترونيةهي المعيقات الخارجية المتصلة بتوافر المعدات والوسائل التي تتيح إنتاج وتطبيق هذه الألعاب، أو نقص الخبرة في التدريب على هذه الوسائل، وقلة الدورات المقدمة للمعلمين.

وفي ضوء ماسبق جاءت فكرة الدراسة لدى الباحثة بغرض الكشف عن المعيقات التي تواجه استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي اللغة العربية واتجاهاتهم نحوها لكون الباحثة مهتمة بهذا المجال..

مشكلة الدراسة

تُعد الألعاب بشكل خاص والألعاب التعليمية بشكل عام جزءًا رئيساً من حياة الطلبة، بغض النظر عن مستواهم الدراسي، حيث يمارس الطلبة الألعاب طوال اليوم على أجهزة الحاسوب، والهواتف النقّالة، وعبر شبكة الإنترنت، ومن الأماكن القليلة التي لا يمارسون فيها اللعب هي الغرفة الصفية،ورغم أن القليل من المعلمين يستخدمون الألعاب كجزء من وسائلهم التدريسية، إلا أن معظمهم يعزفون عن استخدامها مع قناعتهم بأهميتها في العملية التعليمية، وأن أولئك الذين يستخدمونها ربما لا يحققون الفوائد المرجوة منها كما يشاؤون. وهذا ما لاحظته الباحثة على أرض الواقع، حيث وجدت أن الغالبية العظمى من المعلمين لا يوظفون استراتيجية الألعاب

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

التعليمية القائمة على البرامج الحاسوبية في تدريسهم الأمر الذي ولد لـــديها الإحـــساس بمـــشكلة الدراسة الحالية، لذلك جاءت الدراسة الحالية للوقوف على المعيقات التي تواجه استخدام معلمـــي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريسهم واتجاهاتهم نحوها، ومن هنا حاولت هذه الدراسة الإجابة عن الأسئلة الآتية:

1. ما معيقات استخداممعلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونية في مـــدارس مديريـــة التربية والتعليم للواء القصبة إربد من وجهة نظرهم؟
2. هل تختلف تقديرات معلمي اللغة العربية في المـــدارس الحكوميـــة فـــي مديريـــة التربيـــة والتعليمللواء قصبة إربد للمعيقات التي تـــواجههم أثنـــاء اســـتخدامهم للألعـــاب التعليميـــة الإلكترونية تعزى لمتغيرات الدراسة (الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس)؟
3. ما اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونيـــة فـــي مـــدارس مديرية التربية والتعليمللواء قصبة إربد؟
4. هل تختلف تقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية التربية والتعلـــيم للواء قصبة إربد لاتجاهاتهم نحو استخداماالألعاب التعليمية الإلكترونيـــة تعـــزى لمتغيـــرات الدراسة (الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس)؟

أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى:

1. التعرف إلى المعيقات التي تواجه استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس مديرية التربية والتعليم للواء قصبة إربد من وجهة نظرهم.
2. معرفة اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مـــدارس مديرية التربية والتعليم للواء قصبة إربد.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أهمية الدراسة

تنبع أهمية الدراسة الحالية من أهمية الموضوع الذي تتناولـــه،حيث إنهـــا تناولـــت معيقـــات استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونية واتجاهاتهم نحوها، ويمكـــن تلخـــيص أهمية الدراسة فيما يأتي:

- تعدّ هذه الدراسة– في حدود اطلاع الباحثة– من أولى الدراسات التي يتم إجراؤها في منطقة قصبة إربدبغرض الكشف عن معيقات استخدام معلمي اللغـــة العربيـــة للألعـــاب التعليميـــة الإلكترونية، واتجاهاتهم نحوها.
- تعرض الدراسة لأحد الجوانب الهامة من جوانب العملية التعليمية التعلميـــة فـــي المـــدارس، وهو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس اللغة العربيةالذي يمكـــن أن تـــنعكس آثاره إيجابيا على الطلبة.
- يؤمل أن تقدم الدراسة للجهات ذات العلاقة في وزارة التربية والتعليم الأردنية والمـــديريات التابعة لها فوائد كبيرة، من خلال تزويدها بتغذية راجعة عن أثر استخدام الألعاب التعليميـــة الإلكترونية في التدريس.
- يمكن أن تزود الدراسة الحاليةالباحثين بمقياسين تتوافر فيهما مقومات الصدق والثبات لقياس معيقات استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب الإلكترونية في التدريس، واتجاهاتهم نحوهـــا بحيث يمكن الإفادة منهما في المجتمعات المماثلة لمجتمع الدراسة الحاليـــة، كمـــا أنـــه مـــن المؤمل أن تفتح هذه الدراسة آفاقاً لإجراء دراسات أخرى تتعلق بأثر الألعـــاب الإلكترونيـــة التعليمية في التدريس، والمعيقات التي تواجه استخدامها، وسبل التغلب عليهـــا فـــي ضـــوء متغيرات ديمغرافية أخرى.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

التعريفات الاصطلاحية والإجرائية

المعيقات: الصعوبات التي تواجه معلمي اللغة العربية في توظيف الألعاب التعليمية القائمة على البرامج الحاسوبية في التدريس، وتقاس بالدرجة التي يحصل عليها المستجيب على الأداة المعدة لهذا الغرض.

الاتجاهات: وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها: وجهة نظر معلمي اللغة العربية الإيجابية أو السلبية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في حصص اللغة العربية ومدى فاعليتها.

الألعاب التعليمية الإلكترونية:هي "نشاط منظم منطقيًا في ضوء مجموعة قوانين اللعب، حين يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة" (عقيلان، 2002: 56).

وتعرف إجرائيًا بأنها مجموعة من الأنشطة الإلكترونية المسلية والممتعة والهادفة صممت لتحقيق أهداف تعليمية معينة، وليست أنشطة ترفيهية تهدف إلى المتعة والتسلية فقط، يقدمها معلموااللغة العربية للطلبة عن طريق الحاسوب لإكساب الطلبة المعرفة، وتوسيع آفاقهم فيها.

حدود الدراسة ومحدداتها

اقتصرت هذه الدراسة على الحدود والمحددات الآتية:

حدود موضوعية: جاءت هذه الدراسة للبحث في المعيقات التي تواجه استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس مديرية التربية والتعليم للواء قصبة إربدللألعاب الإلكترونية التعليمية واتجاهاتهم نحوها.

حدود زمنية: تم تطبيق هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2015/ 2016م.

حدود مكانية: تم تطبيق هذه الدراسة في مديرية التربية والتعليم للواءقصبة إربد.

حدود بشرية : اقتصرت هذه الدراسة على معلمي ومعلمات اللغة العربية العاملين في المدارس الحكومية التابعة لمديرية التربية والتعليم للواء قصبة إربد.

محددات الدراسة: يعتمد تعميم نتائج هذه الدراسة على عينة الدراسة وعلى الأداة المستخدمة فيها ومقدار ما تتمتع به من خصائص سيكومترية مقبولة (الصدق، والثبات).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الثاني

الأدب النظري والدراسات السابقة

يتناول هذا الفصل الأدب النظري والدراسات السابقة التي تناولت موضوع الألعاب التعليمية الإلكترونية ومعوقات استخدامها في التدريس، وقد قامت الباحثة بتقسيم هذا الفصل إلى قسمين، هما: الأدب النظري، والدراسات السابقة.

أولًا: الأدب النظري

أصبحت التكنولوجياتحتل مكان الصدارة بين العلوم الأخرى، وباتت تطبيقاتها المتمثلة في استخدام الحاسوب تشمل كافة مجالات الحياة العلمية والطبية والاقتصادية والتجارية والترفيهية والفضاء وغيرها من المجالات الأخرى، وذلك لأنها تحقق وظائف عديدة من أهمها: توسع إمكانية الوصول إلى أي معلومة، ومجال استخدامها في حل المشاكل، كما أن بمقدورها أن تصبح وسيلة نشطة لتنمية قدرات الفرد. ومع عصر تكنولوجيا المعلومات والاتصالات وتطبيقاتها يتسع النطاق نحو إمكانية إيجاد الحلول للعديد من القضايا الهامة في مجال التعليم، كما ظهرت أنماط جديدة فيه، وتطورت وسائله وأدواته، ومن هذه التطبيقات التعليم القائم على البرامج الحاسوبية (الحيلة، 2007).

استراتيجيات التعلم القائمة على البرامج الحاسوبية

يُعد استخدام الحاسوب في العملية التعليمية أمرًا مهمًا وضروريًا لتسخير هذه التقنية من أجل تحسين مستوى أداء الطلبة بما يتناسب مع عصر تكنولوجيا المعلومات والاتصالات الذي نعيشه، وقد ازدادت أهمية الحاسوب في الآونة الأخيرة، حيث لعب استخدام الحاسوب دورًا رئيسًا في تعليم الطلبة، وتمكينهم من التواصل مع الآخرين، والمشاركة في الأنشطة التعليمية والاجتماعية؛ حيث إن استخدام الحاسوب يساعد على تجزئة المادة التعليمية والتدرج من الأسهل إلى

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الأصعب، ومن المحسوس إلى المجرد، وتقديم التغذيـــة الراجعـــة الفوريـــة، كمـــا أن اســـتخدام الحاسوب في العملية التعليمية يؤكد على أهمية وجود المعلم، فالتـــدريس بالحاســـوب لا يعنـــي الاستغناء عن المعلم، فالمعلم يُعد العمود الفقري في العملية التعليمية ودوره مهـــم وأساســـي، ولا يمكن الاستغناء عنه بل يعد العامل الرئيس في إنجاح دور الحاسوب (قطيط، 2011).

وقد تعددتالاستراتيجيات القائمة على استخدام البرامج الحاسوبية في التعليم وتنوعت نتيجـــة لتطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، وانتشار الحاسوب، وتعدد استخداماته في المجـــالات المختلفة، وبخاصة في مجال التربية والتعليم، ومن أهم هذه الاستراتيجيات استراتيجية المحاكـــاة، واستراتيجية التدريب والممارسة، واستراتيجية التعليم الخـــصوصي، واســـتراتيجية الـــرحلات الافتراضية، واستراتيجية الحوار، واستراتيجية الألعاب التعليمية (مرزوق، 2010).

والألعاب التعليمية "شكل من أشكال الألعاب الموجهة المقصودة تبعًا لخطط وبـــرامج وأدوات ومستلزمات يقوم بإعدادها المربون وتجريبها، ثم توجيه المتعلمين نحو ممارستها لتحقيق أهداف محددة" (الخفاف، 2010: 289).

ويرى قطيط (2011: 82) بأن الألعاب التعليمية "مواقف (استراتيجيات) أو ألعـــاب منطقيـــة تتميز بعنصر التسلية والتشويق وإثارة الدافعية لدى المتعلم، وتهدف إلى إيجـــاد منـــاخ تعليمـــي يمتزج فيه التحصيل العلمي مع التسلية لغرض توليد الإثارة والتشويق التـــي تحبـــب المتعلمـــين بعملية التعلم".

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أما مرزوق (2010: 23) فترى بأن الألعاب التعليمية"ألعاب تهدف إلى إيجاد مناخ تعليمي يمتزج فيه التحصيل العلمي مع التسلية بغرض الإثارة والتشويق التي تحبب المتعلمين إلى التعلم". وأشار بارتل (Bartel, 1995 المشار إليه في الخفاف(2010) إلى أن برامج الألعاب التعليمية لها القدرة على تحفيز الطلبة الذين انغلقت عقولهم من التعلم جراء المهمات التقليدية.

أما السعود (2008: 146)فيعرفها على أنها: "نشاط تنافسي بين اثنين أو أكثر من المتعلمين ضمن قوانين متبعة، وأهداف محددة للعب مسبقًا، وتنتهي عادةً بفائز ومغلوب بسبب المهارة أو الحظ أو كليهما".

مراحل تطور الألعاب التعليمية

يرجع استخدام الألعاب التعليمية إلى 300 ق. م في بلاد الصين، فالشطرنج هي بقايا التدريبات العسكرية القديمة، وحاليًا يُعد الحاسوب وشبكة الإنترنت من أهم الأجهزة التي تتوافر في برمجياتها الألعاب التعليميةالتي يتم استخدامها في مجالات متعددة، وقد مرت الألعاب التعليمية في ثلاث مراحل، هي(السعود، 2008):

- **المرحلة الأولى: ساحات المعارك القديمة:** حيث كانت الألعاب التعليمية تستخدم لتدريب الجنود على الاستراتيجيات العسكرية، ثم أصبحت فيما بعد تستخدم لأغراض التسلية والترفيه، وما لعبة الشطرنج إلا مثالواضح على ذلك.
- **المرحلة الثانية: الألعاب الإدارية:** حيث استخدمت الألعاب التعليمية في هذه المرحلة في تعليم الموظفينوتدريبهم على رسم السياسات واتخاذ القرارات.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- **المرحلة الثالثة: ألعاب المحاكاة الصفية:**تطورت ألعاب المحاكاة فأصبحت تستخدم في كثير من المجالات التربوية، فأصبحت تركز الألعاب من خلال المحاكاة على مشاركة الطلبة في عملية التعلم.

إعداد اللعبة التعليمية

عند إعداد اللعبة التعليمية يراعى أن تتوافر فيها مجموعة من العناصر، لخصها كيوليك (Kulik, 1989) على النحو الآتي:

- مجموعة من الأشخاص المشاركين في اللعبة.
- البُعد المكاني للعبة.
- البُعد الزمني للعبة، أي لا بُد من تحديد زمن معين للعبة المراد أداؤها.
- مجموعة من الأنظمة والمواقف والقوانين التي تحكم اللعبة.

وحتى نستطيع توظيف الألعاب التعليمية واستخدامها في المواقف التعليمية المختلفة بشكل جيد، فإن اللعبة التعليمية لا بُدأن تمر في مراحل حتى تؤدي الغرض الذي وضعت من أجله، وقد لخصها (الحيلة، 2007؛ العناني، 2002) على النحو الآتي:

أولًا: مرحلة الإعداد

يتم إعداد اللعبة بوضع مجموعة من الأهداف، ولها عدة خطوات، هي :

1. اختيار موضوع اللعبة ويتضمن تحديد المجال(عقلي، وجداني، سلوكي)، وتحديد الأهداف السلوكية للعبة.
2. جمع البيانات عن خصائص اللعبة وترتيبها.
3. تصميم نموذج اللعبة، وعلى مصمم اللعبةمراعاة الآتي:
   - تحديد خصائص الطلبة مثل العمر الزمني والعقلي والجسمي .

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- تحديد أدوار الطلبة في اللعب.
- تحديد قوانين اللعبة وتعليماتها.

4. التأكد من صلاحية الألعاب قبل توزيعها على الطلبة.
5. إعداد المعلم نفسه بحيث يقوم بتجربة هذه الألعاب، ووضع خطة مناسبة لاستعمالها.
6. إعداد المكان المناسب.
7. تهيئة أذهان الطلبة، وإثارة اهتمامهم للعبة.

ثانيًا: مرحلة التنفيذ أو مرحلة اللعب: وتعني تطبيق اللعبة على الطلبة، وينبغي قبل البدء باللعب مراجعة مكونات اللعبة، وخطواتها، وتوجيه الإرشادات للطلبة ثم المباشرة باللعب، ويراعى ما يلي أثناء اللعب:

- أن يكون الاستخدام هادفًا.
- أن يتم توزيع الألعاب على الطلبة بشكل منظم.
- أن تراعى الفروق الفردية بين الطلبة.
- ضمان الهدوء بين الطلبة في أثناء ممارسة اللعبة.

ثالثًا: مرحلة تقويم اللعبة (ما بعد اللعب): والمقصود بالتقويم تحديد جوانب القوة وجوانب الضعف في اللعبة التعليمية، وإصدار حكم عليها، وعلى المعلم مشاركة طلبته في تقويم مدى تحقيق الأهداف المطلوبة مبتعدًا عن كل ما يمكن أن يقلل من عزيمة الطلبة، ويجعلهم ينفرون من اللعب، وذلك من حيث: مكونات اللعبة، وخطواتها، وأهدافها، وتقديم التغذية الراجعة، وإعادة بناء أو تصميم اللعبة بشكل أفضل في ضوء عملية التقويم.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

رابعًا: مرحلة اتخاذ القرار: بعد التحقق من صلاحية اللعبة أو بعد تصميمها من جديد بالشكل الملائم يتم اتخاذ قرار بشأنها من خلال عدة محكات، هي: تكلفة اللعبة، والزمن المستغرق لها، ومدى مساهمتها في تنمية الطلبة، وسهولة استخدامها وتطبيقها.

خامسًا: مرحلة المتابعة: ويراعى في هذه المرحلة ما يأتي:

- التعامل مع المتعلمين بالمساواة والعدل في توزيع المسؤوليات.
- توعية أولياء الأمور بأهمية اللاعب (الابن)، فاللعب يتعدى إلى البيت والحياة العامة.
- متابعة ألعاب المتعلمين مع المحافظة على سلامتها ونظافتها.

استخدام الألعاب التعليمية

يُعد اللعب نشاطًا مهمًا يمارسه الفرد، إذ يسهم بدور حيوي في تكوين شخصية الفرد بأبعادها المختلفة، وهو وسيطتربويمهميعمل على تعليمه ونموه، ويشبع احتياجاته، ويكشف أمامه أبعاد العلاقات الاجتماعية والتفاعلية القائمة بين الناس. فاللعب بشكل عام والألعاب التربوية بشكل خاص تعد مدخلاً أساسياً لنمو الأفراد في الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والأخلاقية،وتخلص الإنسان من انفعالاته السلبية ومن صراعاته، وضروب توتره، وتساعده على إعادة التكيف (الحيلة، 2007).

ونظرًا لما توفره الألعاب التعليمية من بيئة خصبة تساعد في نمو المتعلم، ومن خصائص ومميزات تثير دافعيته وتحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية من حقائق ومفاهيم ومبادئ ومهارات وقوانين ونظريات في جو واقعي قريب من مداركه الحسية، وتجعله ينجذب إليها، ويسعى إلى التعامل معها بأسلوب مسل وممتع لتحقيق أهداف معينة، فقد أخذت المناهج التربوية الحديثة بتبني فكرة المناهج التربوية القائمة على الألعاب التربوية التي تسعى إلى تحقيق أهداف متنوعة وشاملة لجميع جوانب نمو المتعلم الوجدانية والمعرفية والمهارية (النفس حركية)؛ إذ

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

تأتي الأهداف الوجدانية في مقدمة أهداف المنهاج القائم على الألعاب التربوية؛ وذلك، نظرًا لتأثيره الفعال في استثارة دافعية المتعلم نحو التعلم، فهو يوفر مثيرات تحت المتعلم على الاستجابة برغبة واهتمام بالغين، الأمر الذي يجعل المتعلم يتفاعل مع محتوى اللعبة بالدرجة نفسها التي يتفاعل معه منافسوه (السعود، 2008؛ الحيلة، 2007).

وتعد الألعاب التعليميةنشاطاً يقوم به مجموعة من الأفراد حسب قوانين موضوعة مسبقًا تختلف عن تلك الموجودة في الواقع؛ وذلك بُغية الوصول إلى هدف أو مجموعة من الأهداف التي تتحدى جهودهم، وأن الفرق بين اللعب والواقع يجعل اللعب ممتعًا ومسليًا، إذ إن كثيراً من الأفراد يحبون أن يبتعدوا عن الحياة الواقعية، وأن يهيئوا لأنفسهم بيئة اصطناعية يجددون فيها نشاطهم (العريمي، 2002).

ويلخص قطيط (2010) ومرزوق (2009) فوائد الألعاب التعليمية على النحو الآتي:

- تزود المتعلم بخبرات قريبة من الواقع أكثر من أي وسيلة تعليمية أخرى؛ إذ يتعرف المتعلم المشكلات التي ستواجهه مستقبلًا، ثم يضع حلولًا لها، ويتخذ القرارات اللازمة.
- تعمل على تنمية جميع جوانب شخصية المتعلم معرفيًا ومهاريًا ووجدانيًا واجتماعيًا ونفسيًا؛ حيث تساعد على تكوين الاتجاهات الإيجابية والقيم نحو بعض القضايا التي تطرحها اللعبة التعليمية، مثل: الصبر، وقوة الملاحظة، والحجة والمنطق، وربط النتائج بمسبباتها.
- تولد لدى المتعلم شعوراً بالقدرة على التحكم وضبط البيئة؛ مما يجعله يبذل جهدًا في سبيل دفع اللعبة للوصول إلى النتائج التي يسعى إليها، وهذا يجعل المتعلم يتدرب على التخطيط.
- تثير جوًا من المرح والاسترخاء التام والتفاعل؛ وهذا يؤدي إلى زيادة التعلم.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- تعمل على تغيير دور المعلم والمتعلم، فيصبح المعلم الحكم على فعالية سلوك المتعلم، وليس مصدراً للمعلومات، والمتعلم يصبح مشاركًا نشطًا فاعلًا.
- ويضيف بني هاني (2010) أن من فوائد اللعب التربوي في المراحل الابتدائية ما يأتي:
- يدرك الطلبة من خلال ممارسة الألعاب أبعاد العلاقات الاجتماعية القائمة بين أفراد المجتمع.
- تساعد الألعاب التربوية الطلبة على التمييز بين الأشياء والألوان والأشكال والكلمات.
- تعمل الألعاب التربوية على تقوية عضلات اليدين والرجلين وبعض أجزاء الجسم الأخرى.
- تعمل الألعاب التربوية على تنشيط القدرات العقلية، وتحسين المواهب الإبداعية لدى المتعلم.
- من خلال ممارسة الألعاب يستطيع المتعلم التفوق على الآخرين في نطاق الجماعة، ويتعلم التعاون، والعمل ضمن الفريق.
- يعد اللعب التربوي أداة فعالة في تفريد التعليم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية، وتعليم الطلبة وفقًا لإمكانياتهم وقدراتهم.
- تعد الألعاب التربوية طريقة علاجية يلجأ إليها المربون والمعلمون لمساعدتهم على حل المشكلات والاضطرابات والتوترات التي يعاني منها بعض المتعلمين.

والألعاب التعليمية جزء من الوسائل التعليمية إذ تسمى الألعاب بعدة أسماء، منها: الوسائل التعليمية، والمواد التعليمية، أو الأجهزة التعليمية وهناك من يقول إن الألعاب التعليميةاستراتيجيات تستخدم في التعليم، وإن الوسيلة التعليميةجزء من اللعبة، وعلى أي حال

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

فإن الألعاب التعليمية تستخدم لتحقيق أهداف تعليمية داخل الغرفة الصفية أو خارجها، فمنها الثابت ومنها المتحرك، ومنها البسيط ومنها المعقد، ومنها ألعاب فردية وأخرى جماعية (السعود، 2008).

ويرى السعود (2008) أيضا أن اللعبة التعليمية ينبغي أن تتوافر فيها مجموعة من الشروط أو المعايير يمكن إجمالها بما يأتي:

- تحديد الهدف من استخدام اللعبة التعليمية.
- ربط اللعبة التعليمية والمحاكاة بالمنهج الدراسي.
- مناسبة الألعاب لأعمار الطلبة وخصائصهم النمائية.
- قدرتها على إثارة تفكير الطلبة.
- مراعاتها لمجالات السلامة العامة.
- أن يكون الوقت المحدد مناسباً لإنهاء اللعبة.
- أن تمثل اللعبة الواقع بطريقة مقننة وواضحة.
- إمكانية تنفيذ اللعبة داخل الغرفة الصفية.
- مساعدة المعلم على اكتشاف النمو الزمني للطلبة.
- وضع المعايير التي تحدد الفائز في اللعبة.
- وضع قائمة بأسماء المصادر اللازمة لإنجاز اللعبة مثل لعبة الورق، والبطاقات، والنرد، الأقراص الدوارة.

الألعاب التعليمية التي تستخدم في تدريس اللغة العربية

وتهدف هذه الألعاب إلى إكساب الطلبة القدرة على الاستماع والتحدث والتواصل عن طريق التعبير بالصوت والكلام والحركة، ويقتصر تدريب الطلبة في الصفين الأول والثاني على ألعاب

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

التعبير الشفوي، ويبدأ تدريب الطلبة في الصف الثالث على التعبير الكتابي، بالإضافة إلى التعبير الشفوي. وفيما يأتي عرض لبعض نماذج الألعاب المستخدمة في تدريس اللغة العربية (العناني، 2002):

أ) ألعاب لغوية

1. لعبة التحدث ببساطة: حيث يقوم المعلم بتحديدمكانٍ للمتكلم بحيث يراه كل الطلبة داخل الغرفة الصفية، ثم يختار المشاركون في اللعبة موضوعًا للتحدث فيه وليكن مثالاً عن الحوادث، ويأتي كل فرد من المشاركين ويجلس في مكان، ويحكي قصة عن الحوادث، ومن الممكن أيضا أن يعطي المعلم كل طالب ورقة كتب عليها جملة ناقصة فيكملها من عنده معبرًا عن نفسه بخصوص الموضوع ذاته"الحوادث" ومثال ذلك "لو كنت مذيعًا في الإذاعة أو التلفزيون لكنت .....".

2. لعبة الأقنعة

ويمكن استخدام الأقنعة في التمثيل الصامت، وينبغي على الطالب أن يُمثل ويحرك جسمه بما يناسب القناع الذي يرتديه، وينبغي على الطالب التعبير بواسطة القناع أمام الجمهور، ويفضل استخدام الموسيقى؛ لأنها تضفي روح المرح والحيوية على عرض الأقنعة شرط أن تعبر الموسيقى عن موضوع العرض.

ب) ألعاب تعليم الطلبة القراءة والكتابة

1. **ألعاب البطاقات:** تستخدم لتدريب الطلبة على القراءة والكتابة حتى لو كانوا يعرفون كيف يكتبون جملًا مثل" لعبة من أنا"، وهي تصلح لطلاب المرحلة الأساسية الدنيا، وتهدف إلى تمكين الطلبة من تمييز حرف من حروف اللغة العربية، وتميزه منفصلا ومتصلًا، والتمكن من كتابته بشكل صحيح بالإضافة إلى نطقه وكتابته في الفراغ المخصص له.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

2. **لعبة التصنيف:** وتهدف إلى تمكين الطلبة من تصنيف الكلمات التي تشترك في حرف معين من حروف اللغة العربية كحرف "ع" مثلاً التي تشترك في حرف"غ" لكي يكون قادرًا على التمييز بينهما.

3. **بطاقات الأسئلة الكثيرة:** وهي عبارة عن حكايات وموضوعات ملائمة للصغار يتم طرحها على الطلبة بحيث تدون تحت كل قصة مجموعة من الأسئلة يجيب عنها الطلبة في دفاترهم بعد قراءتها قراءة صامتة مع رصد رقم البطاقة.

الألعاب التعليمية الإلكترونية

تُعد الألعاب التعليمية الإلكترونية إحدى البرامج المهمة التي تعمل على جذب انتباه الطلبة ومحاولة تعليمهم المفاهيم المختلفة، بما تتضمنه من مواد تعليمية جيدة وأنشطة تربوية هادفة، حيث يمكن استخدامها في جميع المناهج الدراسية ومع جميع مستويات الطلبة. وفي ظل التطور العلمي والتكنولوجي الذي نعيشه، وانتشار الحواسيب المكتبية والمحمولة وأجهزة الألعاب المختلفة مثل PlayStation والأجهزة اللوحية والكفية مثل Tab, IPad, Ipod، والهواتف الذكية مثل IPhone, BlackBerry, Galaxy أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثرً حضورا في حياة الصغار والكبار على حدٍ سواء، لذا كان من الضروري أن يتم توظيف هذه الألعاب في التعليم وتكييفها مع الأهداف التعليمية التعلُّمية (الغزو، 2004).

ويمكن القول إنالألعاب التعليمية الإلكترونية ببساطة، هي: ألعاب تعليمية يتم اللعب فيها باستخدام جهاز إلكتروني، وتمتاز غالبًا باستخدام المؤثرات الصوتية والبصرية، والتركيز على إحراز النقاط، أو إتمام المهمة والانتقال لمرحلة أخرى تحقيقًا لأهداف تعليمية محددة.

مما سبق يتضح أن برامج الألعاب التعليمية الإلكترونية تعتمد على دمج عملية التعلم باللعب في نموذج ترويحي قائم على التنافس بين الطلبة للحصول على بعض النقاط، وفى سبيل تحقيق

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ذلك يتطلب الأمر من المتعلم أن يحل مشكلة حسابية أو منطقية؛ يقرأ ويفسر بعض الإرشادات أو يجيب عن بعض الأسئلة حول موضوع ما، ومن خلال هذا الأسلوب تضيف الألعاب التعليمية عنصر الإثارة والحافز إلى العمل الدراسي، وعادة ما تأخذ الألعاب التعليمية الشكل الذي يجذب المتعلم، ويجعله لا يفارق اللعبة دون تحقيق الهدف أو الأهداف المطلوبة، وهي تعتمد أساسًا على مبدأ المنافسة لإثارة دافعية المتعلم، كما تعتمد على إمكانات الحاسوب التعليمية عندما يصبح بالإمكان تقويم أداء المتعلم عن طريق بعض التدريبات التي يتم التعامل معها بشكل غير مباشر مما يزيد من احتمال تحقيق أهداف الدرس.

وقد ورد في دليل الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني والتدريب (2010) عدد من العناصر والأسس التي يراعى أن تتوفر في الألعاب التعليمية سواءً كانت تقليدية أم إلكترونية، وهي:

- أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه.
- أن يكون لكل لعبة قواعد محددة توضح للاعب آلية اللعب .
- أن تعتمد اللعبة في تحقيقها للأهداف المنشودة على عنصر المنافسة.
- أن تتضمن اللعبة قدرا من التحدي الملائم الذي يستثير قدرات اللاعب في حدود ممكنة.
- أن تثير اللعبة خيال الفرد بما يحقق الدافعية والرغبة لديه في التعلم.
- أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة والترفيه، على أن لا يكون ذلك الهدف الأساسي للعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وإضافةً إلى العناصر السابقة التي تشترك فيها الألعاب التعليمية التقليدية والإلكترونية فإن هناك عناصر أخرى يراعى توافرها في الألعاب التعليمية الالكترونية؛ نظرًا لاستغنائها عن دور المعلم في الغالب، لخصها مورنو-جير وآخرون (Moreno-Ger, Burgos, Martinez-Ortiz, Sierra, & Fernandez-Manjon, 2008) على النحو الآتي:

- **التكيف:** أي على اللعبة التعليمية الإلكترونية أن تراعي أنماط التعلم المختلفة للطلبة، وتعمل على إيجاد نوع من التكيف بين الأهداف المنشودة والتوقعات.
- **المثيرات والاستجابة الإيجابية:** يُعد الموقف التعليمي المقدم في اللعبة الإلكترونية التي تُعرض على المتعلم مثيرًا، ويتطلب استجابة إيجابية من الطلبة حتى ينتقلوا إلى خطوة جديدة.
- **التغذية الراجعة والتعزيز الفوري:** في ضوء استجابة المتعلم للمثير المقدم في اللعبة الإلكترونية، فإن اللعبة التعليمية تعرض له النتيجة الفورية، وتكون بمثابة التعزيز للمتعلم لكي يدفعه لمواصلة اللعب.

مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية

يعد استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من أكثر الوسائل التي تعمل على جذب انتباه المتعلمين، وتؤكد النظريات التعليمية أن إثارة انتباه الطلبة تعد أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلم، ولذلك فإن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساعد على تعميق فهم الطلبة للمعلومة وثباتها في أذهانهم، لما تمتاز به من قدرة على جذب انتباه الطلبة أثناء استخدامها.وتتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بعدة خصائص مقارنة بالوسائل الأخرى، منها (السعود، 2008):

- تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثرًا وأكثر تأثيرًا.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- تزيد دافعية التعلم لدى الطلبة؛ لأن اللعب ميل فطري لدى المتعلم، لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلم لتعلم الموضوعات التي لا يرغب في تعلمها من قبل.
- اللعبة وسيلة لإثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.
- الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقًا وجذبًا.
- تعمل على إثارة التفكير لدى المتعلم، وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي، نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف.
- الألعاب التعليمية الإلكترونية غير مرتبطة بزمن محدد.
- تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة، وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب.
- تعمل الألعاب الإلكترونية على دمج المعرفة بالمهارات، مثل: مهارة التفكير المنطقي، ومهارة حل المشكلات، ومهارة التخطيط واتخاذ القرارات.
- تساعد المعلم والمتعلم على التخلص من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية أثناء ممارسته للعبة.
- تعد أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه، وتراعي الفروق الفردية بين المتعلمين.

معايير البرنامج التعليمي المحوسب

عند اختيار البرنامج التعليمي المحوسب يراعى أن يكون مناسبا لعمر المتعلم؛ وذلك ليتوافق مع قدراته في هذه المرحلة العمرية، وإلا سيصاب المتعلم بالملل والإحباط، كما ينبغي أن يتيح البرنامج المحوسب للمتعلم حرية وفي الانتقال من جزء لآخر بالبرنامج دون أي

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

صعوبة؛ لأن من خصائص المتعلم في هذه المرحلة الرغبة في الاكتشاف والتجريب، ويتيح للمتعلم اكتساب الخبرات من خلال التجريب بأسلوب المحاولة والخطأ، ويتناسب مع حاجات المتعلمين، وأن يكون ذا معنى ليشجعه على أن يكون متعلماً نشطاً (Bostic, 2000; Center for best practices in early childhood, 2004). وكذلك يراعي في البرنامج المحوسب توافر المعايير الآتية (Irvine & Prejean, 2000):

- جودة البرنامج المحوسب.
- أن يكون البرنامج المحوسب ذا نهايات مفتوحة.
- أن يكون البرنامج التعليمي المحوسب تفاعلياً.
- أن يعتمد على اللعب بصورة كبيرة.
- يتناسب مع حاجات الطلبة وميولهم ورغباتهم.
- يمتاز بالجاذبية.
- يشجع على العمل التعاوني.

وترى المصري (2009) بأن هناك مجموعة من المعايير التي ينبغي على المعلم مراعاتها عند اختيار اللعبة التعليمية سواء أكانت تقليدية أم إلكترونية لخصتها على النحو الآتي:

- مدى اتصال الألعاب بالأهداف التعليمية الخاصةالتي يسعى المعلم لتحقيقها.
- مناسبةهذه الألعاب لأعمارالطلبة ومستوى نموهم العقلي والبدني.
- أن تساعد هذه الألعاب المتعلم على التأمل والملاحظة والموازنة والوصول إلى الحقائق بخطوات مرئية منطقية.
- خلو هذه الألعاب من أية مخاطر.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

- أن تساعد هذه الألعاب المعلم على تشخيص مدة نمو المتعلم من اكتساب الخبرات المطلوبة، والتعرف إلى أماكن الضعف في تحصيله، ثم تزويده بالخبرات المناسبة التي تعالج ذلك.
- أن تتصل هذه الألعاب ببيئة التعلم.
- أن تكون قواعداللعبة سهلة وواضحة وغيرمعقدة.
- أن تكون هذه اللعبة مثيرة وممتعة.
- أن تكون اللعبة مناسبة لخبرات وقدرات وميول الطلبة.
- أن تعطى هذه اللعبة الطلبة شيئًامن الحرية والاستقلالية.

ونظرًا للميزات الهائلة والإمكانات الهائلة التي يتمتع بها الحاسوب، فإنه يسهل توظيفه لحل بعض المشكلات التي تعاني منها النظم التعليمية المختلفة، ولعل من أهم هذه المشكلات ما يأتي (قطيط، 2011):

1. الانفجار المعرفي وتزايد حجم المعرفة وانتشارها بشكل كبير.
2. ازدحام الغرف الصفية ونقص المعلمين وذلك عائد إلى الثورات السكانية.
3. تدريب الكوادر التعليمية، وهيمن المشاكل الكبيرة التي تعاني منها جميع المؤسسات التعليمية وتتمثل في الحصول على التدريب اللازم على ما يطرأ من مستجدات وتطورات وأدوات تعليمية وتقنيات حديثة، حيث يجدون صعوبة في ترك أعمالهم والتوجه إلى مراكز التدريب؛ مما يؤدي إلى خلل في نظام العمل.
4. التعليم المستمر؛ أي مواصلة التعليم لمن لم تتح لهم فرصة استكمال التعليم، ولديهم الرغبة والاستعداد للحصول على دورات تدريبية أو دراسات نظامية لتحسين مستواهم التعليمي أو الوظيفي.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

5. مشكلة الأمية، حيث أصبح لزامًا على الدولة ضرورة توفير التعليم لكل فرد من أفراد المجتمع ونظرًا لما لتكنولوجيا الحاسوب من إمكانيات هائلة في عرض المعلومات والرسوم والصور بطريقة مناسبة لمحو الأمية، وحسب قدراتهم وإمكاناتهم، فإنه بالإمكان استخدام هذه التقنية لتعليم هذه الفئة ومساعدتهم على التعلم.

تجربة الأردن في الألعاب التعليمية الإلكترونية

تسعى وزارة التربية والتعليم إلى تطوير التعلم نحو الاقتصاد المعرفي بحيث يتم التركيز على تدريس مهارات العمل الجماعي، ووضع القرار، والبحث المستقل، ومن ثم إعداد الطالب للقيام بدوره من خلال التواصل باللغة العربية والإنجليزية واستخدام تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات ليصبح الطالب قادراً بإذن الله تعالى على بناء المهارات المطلوبة لخدمة نفسه ومجتمعه ووطنه (طقاطقة، 2015).

ومن ذلك يمكن أن نستنتج أن نظام التعليم في الأردن يسعى إلى تطوير الإمكانات والقدرات باستخدام التكنولوجيا والتطبيقات التي تتيح تعلماً أفضل.

ومن خلال مراجعة أدبيات ودراسات الإستراتيجيات التعليمية في الأردن يتضح التركيز في أغلب الإستراتيجيات على اللعب الذي يمكن من خلاله توصيل المعلومة وتقريب الفهم.

إضافة إلى ذلك تسعى وزارة التربية إلى تأمين بيئة تحتية من وسائل وأدوات تزود بها المدارس لتكون عاملاً فاعلاً في ردف المنهاج بالوسائل المناسبة.

ففي دراسة مسحية قامت بها وزارة التربية والتعليم في الأردن عام 2012 حيث هدفت هذه الدراسة إلى معرفة مدى جاهزية واستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، وجاهزية البنية التحتية لتكنولوجيا المعلومات، مما يساعد على وضع خطط وإستراتيجيات وبرامج تدعم التطوير التربوي.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

توصلت الدراسة في بعض نتائجها إلى أنه يوجد ما يفوق (95000) جهاز حاسوب في مدارس المملكة، وبينت أيضاً أن (85%) من إجمالي المدراس يتوفر فيها مختبر حاسوب واحد على الأقل (وزارة التربية والتعليم، 2012).

أما عن استخدام المدراس برمجيات تعليمية، فقد بينت الدراسة أن ما يقارب (62%) من المدراس المستجيبة قد أجابت بالإيجاب. وفيما يتعلق بشبكة الأنترنيت بينت أن نسبة الانتشار قد بلغت (86%) في المدارس المستجيبة.

وبالنسبة للمعلمين، فقد بينت الدراسة أن (77%) من المعلمين العاملين في المدارس المستجيبة يمتلكون أجهزة حاسوب في منازلهم.

ومما خلصت إليه نتائج هذه الدراسة: نورد بعضاً منها(وزارة التربية والتعليم، 2012):

- تفعيل دور منظومة التعليم الإلكتروني في العملية التعليمية.
- ضرورة توفير مختبرات حاسوب إضافية في المدراس لتطبيق المناهج المحوسبة، وإعادة نوزيع أجهزة الحاسوب على المدراس بما يتناسب وإعداد الطلبة في كل منها واحتياجاتهم التعليمية.
- زادة تفعيل دور المدرسة في تدريب أفراد المجتمع المحلي على استخدام التكنولوجيا.
- تقديم الحوافز للمعلمين والطلبة الذين يسهمون في إنجاز وتقديم مبادرات من شأنها تفعيل استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم.
- وأوصت الدراسة أيضاً بإجراء دراسات مسحية تخصصية تعكس وجهات نظر الطلبة في استخدام تكنولوجيا المعلومات في التعليم ومدى ومجالات هذا الاستخدام، ومعيقاته.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ومما سبق نستنتج مدى اهتمام وزارة التربية والتعليم في استخدام التكنوجيا في التعليم؛ الذي يشكل بدوره العامل الرئيس لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الإستراتيجيات التي تقدم المنهاج بطريقة جاذبة وممتعة.

ثانيًا. الدراسات السابقة

يتناول هذا الجزء الدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع الدراسة الحالية التي استطاعت الباحثة الوصول إليهاوفيما يلي عرض لهذه الدراسات:

هدفت دراسة كان وكاجلتي (Can & Cagiltay, 2006) التي أجريت في تركيا التعرف إلى تصورات المعلمين حول استخدام الألعاب الإلكترونية التربوية في الغرفة الصفية. تكونت عينة الدراسة من (116) معلماً ومعلمة من معلمي المرحلة المتوسطة والثانوية اختيروا عشوائيًا. ولتحقيق هدف الدراسة، استخدمت الاستبانة والمقابلة في عملية جمع البيانات. كشفت نتائج الدراسة أن أغلبية المعلمين والمعلمات لديهم اتجاهات سلبية نحو استخدام الألعاب الحاسوبية التربوية في عملية التعليم والتعلم. وأظهرت النتائج أيضاً أن مشكلات الإدارة الصفية، وعدم توفر الوقت الكافي لتطبيق الألعاب، وانخفاض مستوى الاتجاهات لدى الطلبة حول الاستخدام في الألعاب الحاسوبية كانت من أهم مشكلات الاستخدام.

كما هدفت دراسة ساهوسينوغلو (Sahhuseyinoglu, 2007) إلى الكشف عن استخدام الألعاب التربوية الحاسوبية في تطوير مهارات التفكير الناقد من وجهة نظر معلمي اللغة الإنجليزية ما قبل الخدمة، وأهم المعيقات المرتبطة بالاستخدام في تركيا. تكونت عينة الدراسة من (46) من معلمي ما قبل الخدمة منهم (27) معلمًا و(19) معلمة تم اختيارهم بالطريقة العشوائية من كلية التربية في جامعة اسطنبول. ولتحقيق هدف الدراسة، استخدمت الاستبانة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

والملاحظة والمقابلة المفتوحة في عملية جمع البيانات. كشفت نتائج الدراسة أن أغلبية أفراد عينة الدراسة لديهم اتجاهات إيجابية نحو استخدام الألعاب التربوية الحاسوبية في عملية التعليم والتعلم. وكشفت النتائج أن متطلبات المنهاج المدرسي، وضعف التمويل الخاص بتوفير الألعاب التربوية الحاسوبية، إضافة إلى اتجاهات الطلبة السلبية نحو الألعاب التربوية كانت من أهم معيقات دمجها واستخدامها داخل الغرفة الصفية.

وأجرت القحطاني (2009) دراسة كان من بين أهدافها معرفة المعوقات التي تحول دون استخدام معلمي معاهد وبرامج التربية الفكرية بمدينة الرياض لاستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية في ضوء المتغيرات الآتية: الجنس، والخبرة التدريسية، والبيئة التعليمية، والدورات التدريبية.ولتحقيق هدف الدراسة استُخدمت الاستبانة أداة للدراسة، تم تطبيقها بعد التحقق من دلالات صدقها وثباتها على أفراد عينة الدراسة البالغ عددها (289) معلمًا ومعلمة موزعين على (72) معهدًا وبرنامجًا للتربية الفكرية.أظهرت نتائج الدراسة أن المعوقات التي تحد من استخدام معلمي معاهد وبرامج التربية الفكرية لبعض الاستراتيجيات التدريسية ومن بينها استراتيجية الألعاب التعليمية مرتبة ترتيبًا تنازليًا كالآتي: كثرة أعداد الطلبة ذوي الإعاقة الفكرية الذي يعهد للمعلم تدريسهم، وغياب تعاون أولياء أمور الطلبة، ووجود طلبة غير قابلين للتعلم داخل الصف الدراسي، وقلة الحوافز المادية والمعنوية لمن يبدع من المعلمين، وقلة الدورات التدريبية أثناء الخدمة في مجال استخدام الاستراتيجيات المناسبة لتدريس ذوي الإعاقة الفكرية، وعدم وجود معلم مساعد في الصف، ووجود طلبة غير ناطقين في الصف، وقلة الوسائل والتقنيات التعليمية، وكثرة أعباء المعلم التدريسية والإدارية. كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات أفراد عينة الدراسة في الاستراتيجيات التدريسية المستخدمة والمعوقات التي تحول دون استخدامهم لها تعزى لمتغيري الجنس والخبرة التدريسية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وهدفت دراسة كيبرتشي (Kebritchi, 2010) إلى الكشف عن العوامل المؤثرة على دمج الألعاب الحاسوبية التربوية في عملية التعليم والتعلم في الولايات المتحدة الأمريكية. تكونت عينة الدراسة من معلمتين ومعلم واحد اختيروا بالمعاينة القصدية. ولتحقيق هدف الدراسة، تم استخدام المقابلة في عملية جمع البيانات. أظهرت نتائج الدراسة أن تصورات المعلمين والمعلمات حول دمج الألعاب الإلكترونية التعليمية للتعليم كانت إيجابية. كما أظهرت النتائج أن أهم معيقات تطبيق الألعاب الإلكترونية التربوية كانت مرتبطة بالمنهاج، وعدم توفر الوقت، وعدم وضوح الهدف من وراء تطبيق اللعبة الحاسوبية التربوية، والمشكلات التقنية مثل عدم توفر ألعاب تربوية قادرة على تناول محتوى المنهاج، إضافة إلى أن المعلمين عليهم التزامات خاصة بإنهاء مادة التعلم؛ مما يعني عدم قدرتهم على استخدام تلك الألعاب بالشكل المناسب.

بينما حاولت دراسة ديرمبلك (Demirbilek, 2010) في تركيا الكشف عن اتجاهات وتصورات المعلمين والمعلمات حول استخدام الألعاب الحاسوبية وأجهزة الهاتف المحمول وتكنولوجيا التعليم في برامج تعليم الكبار. تكونت عينة الدراسة من (113) من المعلمين والمعلمات اختيروا عشوائياً في عدد من برامج تعليم الكبار في ثماني دول أوروبية. ولتحقيق هدف الدراسة، استخدمت الاستبانة في عملية جمع البيانات. أظهرت نتائج الدراسة أن مستوى استخدام الألعاب التربوية الحاسوبية في برامج تعليم الكبار كان مرتفعاً. وكشفت النتائج أيضا أن اتجاهات وتصورات أفراد عينة الدراسة حول استخدام الألعاب التربوية الحاسوبية كانت إيجابية نوعًا ما. وأظهرت النتائج ذلك أن أهم مشكلات استخدام الألعاب الحاسوبية التربوية في التعليم كانت مالية مرتبطة بعدم توفر الميزانية الكافية والتقنية مرتبطة بانخفاض مستوى الدعم التقني للمعلمين والمعلمات.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وهدفت دراسة توكماك وازجلين (Tokmak & Ozgelen, 2013) إلى الكشف عن تصورات معلمي ما قبل الخدمة حول دمج الألعاب الإلكترونية التربوية وأهم المعيقات المرتبطة بالدمج في تركيا. تكونت عينة الدراسة من (26) معلمًا ومعلمة من معلمي ومعلمات ما قبل الخدمة اختيروا عشوائيًا في كلية التربية- جامعة مرسين. ولتحقيق هدف الدراسة، استخدمت الاستبانة والمقابلة المفتوحة وتحليل خطط الحصص للمعلمين ومعلومات المعلمين حول استخدامهم للألعاب الإلكترونية التربوية في عملية التدريس. أظهرت نتائج الدراسة أن دمج الألعاب الإلكترونية التربوية في عملية التدريس يعدّ تحولاً في العملية التعليمية. كما أظهرت النتائج أن عدم توفر الألعاب الإلكترونية التربوية بالشكل الكافي، وافتقارهم للتدريب والخبرة في استخدامها كأداة تدريس كانتا من أهم المعيقات المرتبطة بعملية دمجها في الحصة الصفية.

وهدفت دراسة الزعبي (2013) إلى الكشف عن تصورات مديري المدارس الحكومية في مديرية الرمثا لمعيقات استخدام تكنولوجيا المعلومات. تكون مجتمع الدراسة من جميع مديري ومديرات المدارس الحكومية في مديرية تربية وتعليم لواء الرمثا للعام الدراسي (2012-2013)، وقد بلغ عددهم (72) مديراً ومديرة، وتم اختيار كافة عناصر مجتمع الدراسة بالأسلوب المسحي كأفراد لعينة الدراسة، علما بأنه قد تم استثناء (15) مديراً ومديرة منهم كعينة استطلاعية لأغراض التحقق من دلالات الصدق والثبات لأداة الدراسة. وتتصف الدراسة بأنها ذات منهج كمي وصفي. ولتحقيق أهداف الدراسة تم بناء استبانة تكونت بصورتها النهائية من (35) فقرة موزعة على ثلاثة مجالات، هي: (المعيقات المالية والإدارية، والمعيقات الفنية، والمعيقات الثقافية)، وقد تم التأكد من صدق الأداة وثباتها. توصلت الدراسة إلى أن الوسط الحسابي العام لتطورات مديري المدارس الحكومية في مديرية الرمثا لمعيقات استخدام تكنولوجيا المعلومات (ككل) ومجالاتها (المعيقات المالية والإدارية، والمعيقات الفنية، والمعيقات الثقافية)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

من وجهة نظرهم كانت متوسطة، وجاءت المجالات وفقاً للترتيب الآتي: مجالات المعيقات الفنية في المرتبة الأولى، المعيقات المالية والإدارية في المرتبة الثانية، وأخيراً مجال المعيقات الثقافية في المرتبة الثالثة. وتوصلت إلى وجود فرق ذو دلالة أحصائية عند مستوى الدلالة (α = 0.05) بين الأوساط الحسابية لتصورات مديري المدارس الحكومية في مديرية الرمثا لمعيقات استخدام تكنولوجيا المعلومات (ككل) من وجهة نظرهم تعزى لمتغيرات الجنس، وتخصص مدير المدرسة في الشهادة الجامعية.

وهدفت دراسة عيادات وحميدات (2013) إلى معرفة درجة توظيف الكفايات الحاسوبية المكتسبة من مساق برامج الأطفال المحوسبة في التدريس من قبل معلمات التدريب الميداني ومعوقات توظيفها. تكونت عينة الدراسة من (56) طالبة يتدربن في الميدان. ولتحقيق هدف الدراسة قام الباحثان بتطوير استبانتين، الأولى تتعلق بدرجة توظيف الكفايات الحاسوبية في التدريس والثانية تتعلقبمعوقات التوظيف. أظهرت النتائج أن توظيف الكفايات الحاسوبية في التدريس من قبل معلمات التدريب الميداني جاءت بدرجة متوسطة. كما أظهرت النتائج أن أبرز معوقات التوظيف هو عدم الرغبة في استخدام الحاسوب، وقلة عدد مختبرات الحاسوب في المدرسة.وأوصى الباحثان بضرورة الاهتمام بالبنية التحتية لاستخدام الحاسوب في التدريس،والاهتمام بإعداد المعلمات لاستخدام الحاسوب في التدريس قبل الخدمة من خلال طرح عدة مساقات في مجال الحاسوب التعليمي والتعلم الإلكتروني.

وأجرى الجرايدة (Aljaraideh, 2014) دراسة هدفت التعرف إلى معرفة مشكلات ومعيقات استخدام الألعاب التربوية من قبل معلمي المدارس الحكومية في الأردن. تكونت عينة الدراسة من (240) معلمًا من معلمي الرياضيات واللغة الإنجليزية والدراسات الاجتماعية تم اختيارهم بالطريقة العشوائية. ولتحقيق هدف الدراسة استخدمت الاستبانة في عملية جمع

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

البيانات. أظهرت نتائج الدراسة أن أهم مشكلات ومعيقات استخدام الألعاب التربوية في التدريس كانت انخفاض مستوى أعداد الطلبة والمعلمين لاستخدامها كأداة تعليم وتعلم، إضافة لانخفاض التمويل اللازم لتوفير الألعاب التربوية داخل الغرفة الصفية. وأظهرت النتائج كذلك وجود فروق تعزى إلى الجنس ولصالح الإناث، والخبرة ولصالح أكثر من (10) سنوات في التدريس والمبحث ولصالح معلمي الدراسات الاجتماعية في تصوراتهم حول المعيقات المرتبطة باستخدام الألعاب التربوية في التعليم.

وقام كير (Kerr, 2014) بدراسة هدفت التعرف إلى آراء معلمي الرياضيات وتصوراتهم حول استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم في الولايات المتحدة الأمريكية. تكونت عينة الدراسة من (155) طالباً وطالبةمن طلبة الصف الخامس، إضافة إلى عينة مكونة من (3) من معلمي الرياضيات اختيروا عشوائيًا. ولتحقيق هدف الدراسة، استخدمت المقابلة والملاحظة في عملية جمع البيانات. أظهرت نتائج الدراسة أن صعوبة استخدام الألعاب الإلكترونية من قبل الطلبة كانت من أهم المعيقات والمشكلات المرتبطة بالاستخدام. كما أظهرت النتائج أن معلمي الرياضيات لديهم تصورات إيجابية نحو استخدام الألعاب الإلكترونية في عملية التعليم والتعلم.

بينما قام توكماك (Tokmak, 2015) بدراسة في تركيا هدفت إلى الكشف عن تصورات المعلمين الطلبة حول استخدام الألعاب التربوية في التعليم. تكونت عينة الدراسة من (21) معلماً ومعلمة من المعلمين المتدربين اختيروا عشوائيًا من عدد من المدارس المتوسطة والثانوية في مدينة أنقرة التركية. ولتحقيق هدف الدراسة، استخدمت الاستبانة والمقابلة والملاحظة والمجلات اليومية الخاصة بالمعلمين في عملية جمع البيانات. كشفت نتائج الدراسة وجود تصورات إيجابية لدى المعلمين الطلبة حول استخدام الألعاب التربوية في التعليم.أظهرت النتائج كذلك أن انخفاض مستوى التدريب والإعداد لاستخدام الألعاب التربوية أثناء الحصة وعدم توفر الميزانية الكافية كانتا من أهم مشكلات دمج واستخدام الألعاب التربوية في التعليم.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

كما قام فرانكـــو-ماريكـــال وليفـــا-مـــارتينيز وجـــل (Franco-Mariscal, Oliva-Martinez & Gill, 2015) بدراسة هدفت إلى الكـــشف عـــن مـــشكلات اســـتخدام الألعـــاب الإلكترونية التربوية كأداة تدريس من وجهة نظر الطلبة في إسبانيا.تكونت عينة الدراســـة مـــن (127) طالبًا وطالبة من طلبة الصف العاشر تم اختيارهم عشوائيًا. ولتحقيق هـــدف الدراســـة، استخدمت الاستبانة أداة لجمع البيانات. أشارت نتائج الدراسة إلى وجود اتجاهات إيجابيـــة لـــدى الطلبة نحو استخدام الألعاب الإلكترونية التربوية في عملية التدريس. كمـــا كـــشفت النتـــائج أن صعوبة الألعاب في بعض الأحيان، وعدم توفرها بالشكل الكافي كانتا أهم معيقات استخدامها من قبل الطلبة.

وحاولت دراسة مينيسس (Menessis, 2015) في اليونـــان التعـــرف إلـــى اتجاهـــات وتصورات معلمي مرحلة رياض الأطفال حول استخدام الألعاب الحاســـوبية التعليميـــة، وأهـــم المشكلات التي يواجهونها. تكونت عينة الدراسة من (200) من معلمي ومعلمات مرحلة رياض الأطفال اختيروا عشوائياً في عدد من دور رياض الأطفال في مدينة أثينا اليونانيـــة. ولتحقيـــق هدف الدراسة، أُستخدمت الاستبانة في عملية جمع البيانات. أشارت نتائج الدراسة إلـــى وجـــود اتجاهات إيجابية لدى المعلمين والمعلمات نحو استخدام الألعاب الحاسوبية الإلكترونية في عمليـــة التعليم والتعلم. وأظهرت النتائج كذلك أن تعقيد وصعوبة الألعاب بالنـــسبة للطلبـــة، وانخفـــاض مستوى الفاعلية الذاتية الحاسوبية لدى المعلم، وعدم توفر التمويـــل الكـــافي كانـــت مـــن أهـــم المشكلات التي يواجهها المعلمون والمعلمات.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

التعقيب على الدراسات السابقة

في ضوء ما تم عرضه من دراسات يُلاحَظ أنها تناولت أوجهًا مختلفة، حيث خلصت الباحثة من خلال استعراض نتائجها ما يأتي:

- معظم الدراسات السابقة ذات صلة بالألعاب التربوية التعليمية، حيث إنها ركزت على استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس كدراسة كل من: (Sahhuseyinoglu, 2007؛ Kebritchi, 2010؛ Tokmak & Ozgelen, 2013؛ Kerr, 2014؛ Franco-Mariscal, Oliva-Martinez & Gill, 2015؛ Aljaraideh, 2014؛ Sancar Tokmak, 2015).أما دراسة القحطاني (2009) فهدفت إلى معرفة الاستراتيجيات التدريسية المستخدمة من قبل معلمي معاهد وبرامج التربية الفكرية بمدينة الرياض، والمعوقات التي تحول دون استخدامهم لبعض هذه الاستراتيجيات التدريسية في ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية. في حين هدفت دراسة كل من : كان وكاجلتي (Can &Cagiltay, 2006؛ ديرمبلك Demirbilek, 2010؛ مينيسس Menessis, 2015) التعرف إلى اتجاهات وتصورات المعلمين حول استخدام الألعاب الحاسوبية التعليمية، وأهم المشكلات التي يواجهونها. أما دراسة الزعبي (2013) فهدفت إلى الكشف عن تصورات مديري المدارس الحكومية في مديرية الرمثا لمعيقات استخدام تكنلوجيا المعلومات.
- تباينتالعينات في الدراسات السابقة من حيث المرحلة والفئة التي تم استهدافها.
- اختلاف الدراسات السابقة في نتائجها وفي البرامج الحاسوبية المستخدمة في تحليلها.

أما أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة فإن الباحثة ترى أن هذه الدراسات قد شكلت لها المصدر الأساسي لكثير من المعلومات المهمة؛التي وجهتها في دراستها الحالية من حيث اختيارها، وتحديد مشكلتها، ومنهجيتها، والإجراءات الملائمة لتحقيق أهدافها. هذا بالإضافة إلى

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أن تلك الدراسات وجهت الباحثة نحو العديد من البحوث والدراسات والمراجع المناسبة، ومكنتها من تكوين تصور شامل عن الأطر النظرية التي ينبغي أن تشملها الدراسة الحالية.

وقد تميزت هذه الدراسة عن غيرها من الدراسات السابقة في أنها تناولت معيقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس قصبة إربدمن قبل معلمي اللغة العربية واتجاهاتهم نحوها في لواء قصبة إربد من وجهة نظر معلمي اللغة العربية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الثالث

الطريقة والإجراءات

يتناول هذا الفصل منهجية الدراسة، ومجتمعها، وعينتها، وأداتها، ودلالات الصدق والثبات الخاصة بها، وإجراءاتها، والمتغيرات الخاصة بها، ووصفًا للمعالجات الإحصائية التي تم استخدامها في استخلاص النتائج.

منهجية الدراسة

اعتمدت الدراسة المنهج الكمي بمنهجية وصفية للتوصل إلى النتائج التي تقيس تصورات معلمي اللغة العربية حول معيقات توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس قصبة إربد واتجاهاتهم نحوها، بالإضافة إلى الكشف عن أثر بعض المتغيرات الديموغرافية الخاصة بهم على كلٍّ منها.

مجتمع الدراسة

تكون مجتمع الدراسة من جميع معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية التابعة لمديرية التربية والتعليم لقصبة إربد للعام الدراسي 2016/2015م. والبالغ عددهم بحسب تشكيلات وزارة التربية والتعليم (673) معلماً ومعلمة؛ منهم (308) معلمين و (365) معلمة (قسم التخطيط، 2016).

عينة الدراسة

تكونت عينة الدراسة من (135) معلمًا ومعلمة من العاملين بالمدارس الحكومية التابعة لمديرية قصبة إربد، تم اختيارهم بالطريقة الطبقية العشوائية حيث شكلوا ما نسبته 20% من المجتمع الأصلي، وذلك كما هو مبين في الجدول (1).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (1)

توزيع أفراد عينة الدراسة وفقًا لمتغيرات (الجنس، المؤهل العلمي، الخبرة في التدريس)

المتغيرات	المستويات	التكرار	النسبة
الجنس	ذكر	62	45.9
	أنثى	73	54.1
المؤهل العلمي	بكالوريوس	104	77.0
	دراسات عليا	31	23.0
الخبرة في التدريس	أقل من 5 سنوات	61	45.2
	من 5–10 سنوات	34	25.2
	أكثر من 10 سنوات	40	29.6
	الكلي	135	100.0

أداة الدراسة

لأغراض تحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة ببناء استبانة بعد اطلاعها على الأدب التربوي والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة كدراسة كل من: (عياداتوحميدات2013؛ Aljaraideh, 2010). وللتحقق من دلالات صدق المقياس وثباته قامت الباحثة بما يأتي:

أولًا. دلالات صدق وثبات مقياس معيقات توظيف معلمي اللغة العربية للألعاب التعليميةالإلكترونيةفي مدارس قصبة إربد

أ. الصدق الظاهري لمقياس المعيقات

للتحقق من الصدق الظاهري للمقياس؛ تم عرض الصورة الأولية له على مجموعة من المحكمين ذوي الاختصاص في مجال: تقنيات التعليم، والقياس والتقويم التربوي، ومناهج الدراسات الاجتماعية، ومناهج العلوم وأساليب تدريسها،ومناهج اللغة الإنجليزية وأساليب تدريسها، ومناهج وأساليب تدريس اللغة العربية في جامعة اليرموك،وذلك لأخذ وجهات نظرهم في مدى صدق الفقرة، ومدى مناسبة الصياغة اللغوية، ووضوح المعنى لفقرات المقياس،

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

واقتراح ما يرونه من تعديل. حيث تم الأخذ بآراء المحكمين، وإجراء التعديلات اللازمة في ضوء تلك المقترحات. وذلك بإعادة صياغة لبعض الفقرات، كما تم حذف الفقرات ذوات الأرقام 1، 4، 10 التي تقع ضمن المجال الأول: معيقات إدارية، والفقرات ذوات الأرقام 12، 13، 14، 15، 16، 18، 20، 25، 26، 27 التي تقع المجال الثاني: معيقات فنية، وكذلك تم حذف الفقرات ذوات الأرقام 28، 30، 32، 34، 35، 36، 37 والتي تقع ضمن المجال الثالث: معيقات تتعلق بالبنية التحتية، وبهذا أصبح مقياس معيقات توظيف معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونية بصورته النهائية مكوناً من 18 فقرة.

ب. صدق البناءلمقياس المعيقات

لأغراض التحقق من صدق البناء للمقياستم تطبيقه على عينة استطلاعية مؤلفة من (30) معلمًا ومعلمة من مجتمع مماثل لمجتمع الدراسة، حيث تم حساب معاملات ارتباط فقرات المقياس مع الكلي للمقياس ومجالاته باستخدام معامل ارتباط بيرسون، وذلك كما هو موضح في جدول 2.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (2)

قيم معاملات ارتباط فقرات مقياس معيقات توظيف معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونيةفي مدارس قصبة إربد مع الكلي للمقياس ومجالاته

المجال	رقم الفقرة	مضمون فقرات مقياس معيقات توظيف معلمي اللغة العربية للألعاب التعليميةالإلكترونية في مدارس قصبة إربد	معامل ارتباط الفقرات مع جميع فقرات	
			المجال	المقياس
معيقات إدارية	1	قلة التشجيع من قبل الإدارة المدرسية لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.	0.60	0.50
	2	قلةاهتمام إدارةالتدريب والإشراف التربوي بالاحتياجاتالتدريبيةللمعلمينفي مجالإعدادالألعاب التعليمية الإلكترونيةواستخدامها.	0.70	0.48
	3	عدمإشراكالمعلمينفيالتخطيطوالإعدادوالإنتاجللوسائط التعليمية المعتمدة على الألعاب الإلكترونية.	0.58	0.51
	4	ليس لدى الإدارة المدرسية الفهم الكافي عن أهمية استخدام الألعاب التعليمية المعتمدة على الحاسوب في تعليم اللغة العربية .	0.61	0.55
	5	ثقل العبء الدراسي الملقى على عاتق معلم اللغة العربية لايمكنهمناستخداماالألعاب التعليمية الإلكترونية.	0.66	0.60
	6	قلةوجودالحوافزالماديةوالمعنوية التي تشجع المعلمين على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.	0.63	0.53
	7	عدم وجود أي تعليمات تلزم المعلم باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية.	0.71	0.59
	8	عدم توافرميزانيةخاصةبالوسائطالتعليمية الإلكترونيةفيالمدرسة.	0.63	0.55
معيقات فنية	9	ضعف قدرتي على التخطيط والإعداد لدروس اللغة العربية من خلال استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	0.78	0.62
	10	كثرة أعطال الأجهزة التعليمية الالكترونية تهدر من الوقت المخصص لعملية التدريس.	0.72	0.63
	11	وقت الحصة غير كاف لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس اللغة العربية.	0.67	0.55
	12	عدم توافر دورات تدريبية للمعلمين على إنتاج وتطوير الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تناسب خصائص الطلبة النمائية.	0.70	0.66
	13	صعوبة ضبط الطلبة في الحصة عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	0.65	0.61
	14	عدم وجود فنيين وبرمجيين لصيانة الأجهزة التعليمية.	0.56	0.42
معيقات تتعلق بالبنية التحتية	15	قلة عدد مختبرات الحاسوب وأجهزة الوسائط الإلكترونية في المدرسة.	0.64	0.59
	16	وسائل عرض الألعاب التعليمية الالكترونية في المدرسة ليست ذات مواصفات عالية.	0.65	0.49
	17	عدمتوافربرامجتعليميةمناسبةفيالمدرسة تناسب مناهج اللغة العربية.	0.53	0.42
	18	لا يوجد لدي جهاز حاسوب في المنزل من أجل الإعداد المسبق لاختيار الألعاب التعليمية.	0.69	0.49

يلاحظ من جدول 2 أن قيم معاملات ارتباط فقرات مجال (المعيقات الإدارية) تراوحت ما بين (0.58–0.71) على مستوى المجال، وتراوحت ما بين (0.48–0.60) على مستوى المقياس، وكذلك تراوحت قيم معاملات ارتباط فقرات مجال (المعيقات الفنية) ما بين (0.56–0.78) على مستوى المجال، وتراوحت ما بين (0.42–0.66) على مستوى المقياس،

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

كما تراوحت قيم معاملات ارتباط فقرات مجال (المعيقات المتعلقة بالبنيـــة التحتيـــة) مـــا بـــين (0.53–0.69) على مستوى المجال، وتراوحت ما بين (0.42–0.59) على مستوى المقيـــاس. وهذا مؤشر على جودة بناء المقياس من حيث إن المجالات تقيس نفس السمة التي وضعت مـــن أجلها.

ج. ثبات مقياس المعيقات

تم التحقق من ثبات المقياس بطريقة الاختبار وإعادة الاختبار (test–retest) بتطبيقه، وإعادة تطبيقه بعد أسبوعين على أفراد من خارج عينة الدراسة مكوّنة من (30) معلماً ومعلمة، ومن ثم تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين تقديراتهم في المرتين. وتم أيضًا حـــساب معامـــل الثبـــات بطريقة الاتساق الداخلي حسب معادلة كرونباخ ألفا. والجدول رقم (3) يبين قيم معاملات ثبـــات الاتساق الداخلي وفق معادلة كرونباخ ألفا وثبات الإعادة للمجالات والأداة ككل واعتبـــرت هـــذه القيم ملائمة لغايات هذه الدراسة.

جدول (3)

قيم معاملات ثبات الاتساق الداخلي كرونباخ ألفا وثبات الإعادة للمجالات والدرجة الكلية

المجال	ثبات الإعادة	الاتساق الداخلي
معيقات إدارية	0.93	0.82
معيقات فنية	0.90	0.74
معيقات تتعلق بالبنية التحتية	0.89	0.71
المعيقات ككل	0.92	0.85

يُلاحظ من الجدول 3 أن ثبات الاتساق الداخلي المستخرج باستخدام معادلة كرونباخ–ألفـــا لمقياس معيقات توظيف معلمي اللغة العربية للألعاب التعليميةالإلكترونيةفي مدارس قصبة إربـــد؛ قد بلغت قيمته (0.85)، وأن قيم معامل ثبات الاتساق الداخلي لمجالات المقياس تراوحت ما بين (0.71–0.82)، وكذلك يُلاحظ من الجدول (3) أن ثبات الإعادة المستخرج باســـتخدام معامـــل

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ارتباط بيرسون بين التطبيقين لمقياس معيقات توظيف معلمي اللغة العربية للألعاب التعليميةالإلكترونيةفي مدارس قصبة إربد؛ قد بلغت قيمته (0.92)، وتراوحت قيم معاملات ثبات الإعادة لمجالات المقياس ما بين (0.89-0.93).

ثانيًا. دلالات صدق وثبات مقياس اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو الألعاب التعليمية الإلكترونية:

أ. **الصدق الظاهري لمقياس الاتجاهات**

للتحقق من الصدق الظاهري للمقياس؛ تم عرض الصورة الأولية له، على مجموعة من المحكمين ذوي الاختصاص في مجال: تقنيات التعليم، والقياس والتقويم التربوي، والمناهج العامة، ومناهجاللغة العربية وأساليب تدريسها في جامعة اليرموك،وذلك لأخذ وجهات نظرهم في مدى صدق الفقرة، ومدى مناسبة الصياغة اللغوية ووضوح المعنى لفقرات المقياس، واقتراح ما يرونه من تعديل. حيث تم الأخذ بآراء المحكمين، وإجراء التعديلات اللازمة في ضوء تلك المقترحات. وذلك بإعادة صياغة لبعض الفقرات، كما تمحذف الفقرات ذوات الأرقام 2، 10، 11، 12 13، 17، 18، 21، وتم نقل الفقرة "عدم الرغبة في استخدام الحاسوب في التدريس يعيق استخدامي له" من مقياس المعوقات وهي تحمل الرقم 13 ضمن المعوقات الفنية ليتم إدراجها ضمن مقياس الاتجاهات، وكذلك تم إضافة الفقرتين 8، 17 إلى مقياس الاتجاهات ليصبح المقياس مكوناً من 17 فقرة في صورته النهائية.

ب.صدق البناءلمقياس الاتجاهات

لأغراض التحقق من صدق البناء للمقياس فقد تم تطبيقهعلى عينة استطلاعية مؤلفة من (30) معلمًا ومعلمة من مجتمع مماثل لمجتمع الدراسة، حيث تم حساب معامل ارتباط الفقرة مع الكلي للأداة ومجالاته باستخدام معامل ارتباط بيرسون، وذلك كما هو موضح في الجدول (4).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (4)

قيم معاملات ارتباط فقرات مقياس اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو الألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس قصبة إربد مع الكلي للأداة

رقم الفقرة	مضمون فقرات مقياس اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو الألعاب التعليمية الإلكترونية	الارتباط مع المقياس
1	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريسي لمبحث اللغة العربية لشعوري بأهميتها.	0.61
2	أعتقد أنَّ الألعاب التعليمية الإلكترونية استراتيجية فعّالة في تعليم مبحث اللغة العربية.	0.63
3	أرى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مبحث اللغة العربية تثري العملية التعليمية.	0.65
4	أرى أنَّ استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية توفر الوقت والجهد.	0.55
5	أرى أنَّ الألعاب التعليمية الإلكترونية تقدم لمعلم اللغة العربية خبرات تعليمية يستطيع توظيفها في العملية التعليمية.	0.67
6	أرى أنَّ استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم يحسّن من دور المعلم في العملية التعليمية التعلمية.	0.34
7	أشعر أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تنمي مهارة التعلم الذاتي للطلبة.	0.53
8	أشعر بأنَّني أصبح أكثر ثقة بنفسي إذا استخدمت الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.	0.65
9	أرغب بالمشاركة في دورات تدريبية تساعدني على تعلم إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية واستخدامها.	0.69
10	أرى أنَّ استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يشجع على متابعة المعلم اليومية لطلبته.	0.58
11	أرى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية ضرورية لدعم المادة التعليمية.	0.39
12	أستمتع باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في أثناء تدريسي لمبحث اللغة العربية.	0.41
13	عدم رغبتي في استخدام الحاسوب في التدريس يعيق استخدامي له.	0.56
14	لا توجد رغبة عند الطلبة في التعلم بالألعاب التعليمية.	0.75
15	أتابع باهتمام ما يستجد من تطورات في مجال استراتيجيات التدريس القائمة على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مبحث اللغة العربية.	0.65
16	أخشى من سخرية الطلبة إذا فشلت في التعامل مع الألعاب التعليمية الإلكترونية.	0.70
17	أرى أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يؤدي إلى حدوث فوضى في عملية التعليم.	0.73

يلاحظ من الجدول (4)، أنَّ قيم معاملات ارتباط الفقرات مع الكلي لأداة الكشف عن اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو الألعاب التعليمية الإلكترونية قد تراوحت بين (0.34-0.73). وهذه القيم تعد مقبولة لأغراض هذه الدراسة.

ج. ثبات مقياس الاتجاهات

تم التحقق من ثبات المقياس بطريقة الاختبار وإعادة الاختبار (test-retest) بتطبيق المقياس، وإعادة تطبيقه بعد أسبوعين على مجموعة من خارج عينة الدراسة مكوّنة من (30)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

معلماً ومعلمة، ومن ثم تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين تقديراتهم في المرتين، وبلغت قيمته (0.87). كما تم أيضًا حساب معامل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي حسب معادلة كرونباخ ألفا وبلغ (0.75)، واعتبرت هذه القيم ملائمة لغايات هذه الدراسة.

إجراءات الدراسة

لأغراض تنفيذ الدراسة تم القيام بالإجراءات الآتية:

1- الاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة.

2- إعداد أداة الدراسة بصورتها الأولية، (ملحق 1).

3- تحديد مجتمع الدراسة وعينتها. (ملحق 2).

4- تم أخذ كتاب تسهيل مهمة من عمادة البحث العلمي في جامعة اليرموك، الذي يتضمن مخاطبة إدارة المنطقة التعليمية في مديرية قصبة إربد(ملحق 4)، التي خاطبت بدورها المدارس لتسهيل مهمة الباحثة في إجراءات الدراسة (ملحق 5)، بعدها قامت الباحثة بزيارة المدارس التي تمّ اختيارها كعينة للدراسة، وتم الاتفاق على موعد زمني مع مديري ومديرات هذه المدرسة ومدرسي مادة اللغة العربية لتطبيق أداة الدراسة.

5- تمّ تطبيق أداة الدراسة بصورتها الأولية على عينة الدراسة الاستطلاعية كل في مدرسته، وبشكل جماعي بغرض التحقق من دلالات الصدق والثبات، حيث تمّ توضيح تعليمات المقياس لجميع أفراد العينة المستهدفة قبل بدئهم بالإجابة عن فقراتها.

6- إعداد أداة الدراسة بصورتها النهائية، (ملحق 3).

7- تم توزيع أداة الدراسة بصورتها النهائية على العينة المستهدفة من معلمي ومعلمات اللغة العربية في مديرية التربية والتعليم لقصبة إربد.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

8- تم جمع الاستبانات، ومن ثمّ إدخال البيانات إلى ذاكرة الحاسوب لإجراء التحليلات الإحصائية اللازمة باستخدام البرنامج الإحصائي (SPSS) للإجابة عن أسئلة الدراسة.

متغيرات الدراسة

اشتملت الدراسة على المتغيرات الآتية:

المتغيرات المستقلة، وهي:

1. الجنس وله فئتان: (ذكر، وأنثى).
2. المؤهل العلميولهُ مستويان (بكالوريوس، دراسات عليا).
3. الخبرة في التدريسوله ثلاثة مستويات (أقل من 5 سنوات، من 5 إلى 10 سنوات، أكثر من 10 سنوات).

المتغيرات التابعة، وهي:

- معيقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.
- اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو توظيف الألعاب الإلكترونية في التدريس.

معيار تصحيح أداة الكشف عن معيقات استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية والاتجاه نحوها:

اعتمد النموذج الإحصائي ذو التدريج النسبي بهدف إطلاق الأحكام على المتوسطات الحسابية لدرجة الاستخدام، وذلك على النحو الآتي (عودة، 2010):

- كبيرة، وتقابلهُا الأوساط الحسابية (3.67-5.00).
- متوسطة،وتقابلها الأوساط الحسابية (2.34-3.66).
- قليلة، وتقابلهُا الأوساط الحسابية (1.00-2.33).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المعالجةالإحصائية

للإجابة عن السؤال الأول والسؤال الثالث من أسئلة الدراسة؛ تم حساب الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لإجابات أفراد العينة المتعلقة بفقرات مجالات مقياسمعيقات استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب الإلكترونية التعليمية والاتجاه نحوها وللإجابة عن السؤال الثاني والرابع من أسئلة الدراسة؛ تم استخدام أسلوب تحليل التباين الثلاثي (بدون تفاعل) متبوعًا باختبار شفيه إذا لزم الأمر.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الرابع

عرض النتائج

هدفت الدراسة التعرف إلىتصورات معلمي اللغة العربية حول معيقات توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس التربية والتعليم لقصبة إربد واتجاهاتهم نحوها، وبعد تطبيق أدوات الدراسة وتحليلها. تم التوصل إلى النتائج التالية:

أولا. للإجابة عن السؤالالأول للدراسة:"**ما معيقات توظيف معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس مديرية التربية والتعليم للواء قصبة إربدمن وجهة نظرهم؟**"؛تم حساب الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لمعيقات استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس التربية والتعليم لقصبة إربد من وجهة نظرهم،مع مراعاة ترتيب فقرات المقياس ترتيبًا تنازليًا وفقًا لأوساطها الحسابية، وذلك كما في الجدول (5).

جدول (5)

قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لمعيقات استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس قصبة إربد من وجهة نظرهم مرتبة تنازليًا

الرتبة	الرقم	المجال	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الأهمية
1	1	معيقات إدارية	3.54	0.765	متوسطة
2	3	معيقات تتعلق بالبنية التحتية	3.46	0.824	متوسطة
3	2	معيقات فنية	3.41	0.734	متوسطة
		المعيقات ككل	3.48	0.637	متوسطة

يلاحظ من الجدول (5)،أن الأوساط الحسابيةتراوحت مابين (3.41-3.54)، حيث جاءت المعيقات الإدارية في المرتبة الأولى بأعلىوسط حسابي بلغ (3.54)، ضمن درجة متوسطة. بينما جاءت المعيقات الفنية في المرتبة الأخيرة وبوسط حسابي بلغ (3.41)، ضمن درجة متوسطة. وبلغ الوسط الحسابي للمعيقات ككل (3.48)، ضمن درجة متوسطة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ولمزيد من المعلومات فقد تم حساب الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لتقديرات أفراد عينة الدراسة على فقرات كل مجال على حده، حيث كانت على النحو التالي:

المجال الأول : معيقات إدارية

جدول (6)

قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للمعيقات الإدارية مرتبة تنازليًا

الرتبة	الرقم	الفقرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الأهمية
1	5	ثقل العبء الدراسي الملقى على عاتق معلم اللغة العربية لايمكنهمناستخداماالألعاب التعليمية الإلكترونية.	3.88	1.120	كبيرة
2	6	قلةوجودالحوافزالماديةوالمعنوية التي تشجع المعلمين على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.	3.73	1.147	كبيرة
3	8	عدم توافرميزانيةخاصةبالوسائطالتعليمية الإلكترونيةفيالمدرسة.	3.61	1.147	متوسطة
4	7	عدم وجود أي تعليمات تلزم المعلم باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية.	3.59	1.061	متوسطة
5	1	قلة التشجيع من قبل الإدارة المدرسية لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.	3.57	1.325	متوسطة
6	3	عدمإشراكالمعلمينفيالتخطيطوالإعدادوالإنتاجللوسائط التعليمية المعتمدة على الألعاب الإلكترونية.	3.42	1.181	متوسطة
7	2	قلةاهتمام إدارةالتدريب والإشراف التربوي بالاحتياجاتالتدريبيةللمعلمينفي مجالإعدادالألعاب التعليمية الإلكترونيةواستخدامها.	3.32	1.104	متوسطة
8	4	ليس لدى الإدارة المدرسية الفهم الكافي عن أهمية استخدام الألعاب التعليمية المعتمدة على الحاسوب في تعليم اللغة العربية .	3.18	1.064	متوسطة
		المجموع	3.54	0.765	متوسطة

يبين الجدول (6) أن الأوساط الحسابيةتراوحت مابين (3.18-3.88)، حيث جاءت الفقرة(5)التي تنص على"ثقل العبء الدراسي الملقى على عاتق معلم اللغة العربية لايمكنهمناستخداماالألعاب التعليمية الإلكترونية." في المرتبة الأولى وبوسط حسابي بلغ (3.88)، ضمن درجة كبيرة. بينما جاءت الفقرة(4) ونصها "ليس لدى الإدارة المدرسية الفهم الكافي عن

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أهمية استخدام الألعاب التعليمية المعتمدة على الحاسوب في تعليم اللغة العربية ." بالمرتبة الأخيرة وبوسط حسابي بلغ (3.18)، ضمن درجة متوسطة. وبلغ الوسط الحسابي للمجال ككل (3.54)، ضمن درجة متوسطة.

المجال الثاني : معيقات فنية

جدول (7)

قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للمعيقات الفنية مرتبة تنازلياً

الرتبة	الرقم	الفقرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الأهمية
1	10	كثرة أعطال الأجهزة التعليمية الالكترونية تهدر من الوقت المخصص لعملية التدريس.	3.83	0.966	كبيرة
2	11	وقت الحصة غير كاف لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس اللغة العربية.	3.53	1.098	متوسطة
3	14	عدم وجود فنيين وبرمجيين لصيانة الأجهزة التعليمية.	3.46	1.274	متوسطة
4	12	عدم توافر دورات تدريبية للمعلمين على إنتاج وتطوير الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تناسب خصائص الطلبة النمائية.	3.39	1.333	متوسطة
5	9	ضعف قدرتي على التخطيط والإعداد لدروس اللغة العربية من خلال استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	3.18	1.286	متوسطة
6	13	صعوبة ضبط الطلبة في الحصة عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.	3.07	1.336	متوسطة
		المجموع	3.41	0.734	متوسطة

يبين الجدول (7) ان الأوساط الحسابيةتراوحت مابين (3.07-3.83)، حيث جاءت الفقرة (10)التي تنص على"كثرة أعطال الأجهزة التعليمية الالكترونية تهدر من الوقت المخصص لعملية التدريس،" في المرتبة الأولى وبوسط حسابي بلغ (3.83)، ضمن درجة مرتفعة. بينما جاءت الفقرة(13) ونصها "صعوبة ضبط الطلبة في الحصة عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية،" بالمرتبة الأخيرة وبوسط حسابي بلغ (3.07)، ضمن درجة متوسطة. وبلغ الوسط الحسابي للمجال ككل (3.41)، ضمن درجة متوسطة.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المجال الثالث : معيقات تتعلق بالبنية التحتية

جدول (8)

قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للمعيقات المتعلقة بالبنية التحتيةمرتبة تنازليًا

الرتبة	الرقم	الفقرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى
1	15	قلة عدد مختبرات الحاسوب وأجهزة الوسائط الإلكترونية في المدرسة.	3.77	1.233	كبيرة
2	16	وسائل عرض الألعاب التعليمية الالكترونية في المدرسة ليست ذات مواصفات عالية.	3.62	1.043	متوسطة
3	17	عدمتوافربرامجتعليميةمناسبةفيالمدرسة تناسب مناهج اللغة العربية.	3.44	1.090	متوسطة
4	18	لا يوجد لدي جهاز حاسوب في المنزل من أجل الإعداد المسبق لاختيار الألعاب التعليمية.	3.01	1.445	متوسطة
		المجموع	3.46	0.824	متوسطة

يبين الجدول (8) أن الأوساط الحسابية قد تراوحت مابين (3.01–3.77)، حيث جاءت الفقرة(15)التي تنص على"قلة عدد مختبرات الحاسوب وأجهزة الوسائط الإلكترونية في المدرسة،" في المرتبة الأولى وبوسط حسابي بلغ (3.77)، ضمن درجة كبيرة. بينما جاءت الفقرة(18) ونصها "لا يوجد لدي جهاز حاسوب في المنزل من أجل الإعداد المسبق لاختيار الألعاب التعليمية،" بالمرتبة الأخيرة وبوسط حسابي بلغ (3.01)، ضمن درجة متوسطة. وبلغ الوسط الحسابي للمجال ككل (3.46)، وضمن درجة متوسطة.

ثانيًا. للإجابة عن السؤال الثاني للدراسة الذي نص على: " **هل تختلف تقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديريةالتربية والتعليم للواء قصبة إربد للمعيقات التي تواجههم أثناء استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى لمتغيرات الدراسة (الجنس، المؤهل العلمي، الخبرة في التدريس)؟**"؛تم استخراج الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لتقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية قصبة إربدللمعيقات التي تواجههم أثناء استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية حسب متغيرات(الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس)، وذلك كما في الجدول (9).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (9)

قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لتقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية قصبةإربد للمعيقات التي تواجههم أثناء استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية حسب متغيرات (الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس)

			معيقات إدارية	معيقات فنية	معيقات تتعلق بالبنية التحتية	المعيقات
الجنس	ذكر	الوسط الحسابي	3.56	3.31	3.48	3.46
		الانحراف المعياري	0.798	0.815	0.808	0.672
	أنثى	الوسط الحسابي	3.51	3.50	3.45	3.49
		الانحراف المعياري	0.740	0.651	0.844	0.609
المؤهل العلمي	بكالوريوس	الوسط الحسابي	3.44	3.43	3.46	3.44
		الانحراف المعياري	0.782	0.756	0.862	0.669
	دراسات عليا	الوسط الحسابي	3.85	3.32	3.48	3.59
		الانحراف المعياري	0.615	0.662	0.696	0.506
سنوات الخدمة	اقل من 5 سنوات	الوسط الحسابي	3.53	3.31	3.43	3.43
		الانحراف المعياري	0.682	0.671	0.774	0.560
	من 5-10 سنوات	الوسط الحسابي	3.53	3.38	3.51	3.48
		الانحراف المعياري	0.792	0.902	0.710	0.656
	أكثر من 10 سنوات	الوسط الحسابي	3.56	3.58	3.48	3.55
		الانحراف المعياري	0.874	0.652	0.992	0.734

يُلاحظ من الجدول (9) وجود فروق ظاهرية بين الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لتقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية قصبةإربدللمعيقات التي تواجههم أثناء استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية؛بسبب اختلاف فئات متغيرات الجنس، والمؤهل العلمي، وسنوات الخدمة.

ولبيان دلالة الفروق الإحصائية بين الأوساط الحسابية تم استخدام تحليل التباين الثلاثي المتعدد (بدون تفاعل) وفقًا لمتغيرات الدراسة،في الجدول (10)، وتحليل التباين الثلاثي للأداة ككل في الجدول (11).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (10)

تحليل التباين الثلاثي المتعدد لأثر الجنس، والمؤهل العلمي، وسنوات الخدمة على المجالات

مصدر التباين	المجالات	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
الجنس	معيقات إدارية	.001	1	.001	.001	0.972
هوتلنج=.034	معيقات فنية	1.000	1	1.000	1.888	0.172
ح=.236	معيقات تتعلق بالبنية التحتية	0.025	1	0.025	.036	0.850
المؤهل العلمي	معيقات إدارية	3.998	1	3.998	6.995	0.009
هوتلنج=.126	معيقات فنية	0.398	1	0.398	0.751	0.388
ح=.002	معيقات تتعلق بالبنية التحتية	0.000	1	.000	.001	0.982
سنوات الخدمة	معيقات إدارية	.042	2	0.021	.037	0.964
ويلكس=.939	معيقات فنية	2.063	2	1.032	1.948	0.147
ح=.231	معيقات تتعلق بالبنية التحتية	0.170	2	0.085	0.122	0.886
الخطأ	معيقات إدارية	74.302	130	0.572		
	معيقات فنية	68.838	130	0.530		
	معيقات تتعلق بالبنية التحتية	90.859	130	0.699		
الكلي	معيقات إدارية	78.343	134			
	معيقات فنية	72.299	134			
	معيقات تتعلق بالبنية التحتية	91.054	134			

يتبين من الجدول (10)عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية ($\alpha = 0.05$) بين الأوساط الحسابية الخاصة بتقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية التربية والتعليم لقصبةإربدلمعيقات استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونيةتعزى لأثر متغيرات الدراسة(الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس) في جميع المجالات.باستثناء المعيقات الإدارية، فقد أظهرت النتائج وجود فرق ذي دلالة إحصائية في تقديرات معلمي اللغة العربية لاتجاهاتهم نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يعزى لمتغير المؤهل العلمي، وجاء الفرق لصالح حملة الشهادات العليا.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (11)

تحليل التباين الثلاثي لأثر الجنس، والمؤهل العلمي، وسنوات الخدمة على الدرجة الكلية

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
الجنس	0.082	1	0.082	0.199	0.656
المؤهل العلمي	0.466	1	0.466	1.132	0.289
الخبرة	0.195	2	0.098	0.237	0.789
الخطأ	53.536	130	0.412		
الكلي	54.279	134			

يُلاحظ منالجدول (11) عدمجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α = 0.05) بين الأوساط الحسابية الخاصة بتقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية التربية والتعليم لقصبة إربد لمعيقات استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونيةتعزى لأثرمتغيرات الدراسة(الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس) على الدرجة الكُلية للمقياس.

ثالثًا. للإجابة عن السؤالالثالث للدراسة: "**ما اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس مديرية التربية والتعليم للواء قصبة إربد؟**"؛ تم حساب الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لاتجاهات معلمي اللغة العربية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس التربية والتعليم لقصبة إربد، مع مراعاة ترتيب فقرات المقياس ترتيبًا تنازليًا وفقًا لأوساطها الحسابية، وذلك كما في الجدول (12).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

جدول (12)

قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لاتجاهات معلمي اللغة العربية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس قصبة إربدمرتبة تنازليًا

الرتبة	الرقم	الفقرات	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	المستوى
1	2	أعتقد أنَّ الألعاب التعليمية الإلكترونية استراتيجية فعّالة في تعليم مبحث اللغة العربية.	3.90	0.875	كبيرة
2	3	أرى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مبحث اللغة العربية تثري العملية التعليمية.	3.87	0.910	كبيرة
3	1	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريسي لمبحث اللغة العربية لشعوري بأهميتها.	3.76	1.147	كبيرة
4	4	أرى أنَّ استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية توفر الوقت والجهد.	3.70	0.963	كبيرة
5	5	أرى أنَّ الألعاب التعليمية الإلكترونية تقدم لمعلم اللغة العربية خبرات تعليمية يستطيع توظيفها في العملية التعليمية.	3.67	1.105	كبيرة
6	7	أشعر أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تنمي مهارة التعلم الذاتي للطلبة.	3.66	1.052	متوسطة
7	15	أتابع باهتمام ما يستجد من تطورات في مجال استراتيجيات التدريس القائمة على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مبحث اللغة العربية.	3.63	1.042	متوسطة
8	12	أستمتع باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في أثناء تدريسي لمبحث اللغة العربية.	3.55	1.091	متوسطة
9	9	أرغب بالمشاركة في دورات تدريبية تساعدني على تعلم إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية واستخدامها.	3.53	1.006	متوسطة
10	10	أرى أنَّ استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يشجع على متابعة المعلم اليومية لطلبته.	3.50	1.112	متوسطة
11	6	أرى أنَّ استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم يحسّن من دور المعلم في العملية التعليمية التعلمية.	3.49	1.043	متوسطة
12	11	أرى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية ضرورية لدعم المادة التعليمية.	3.45	1.042	متوسطة
13	8	أشعر بأنّني أصبح أكثر ثقة بنفسي إذا استخدمت الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.	3.43	1.110	متوسطة
14	14	لا توجد رغبة عند الطلبة في التعلم بالألعاب التعليمية.	3.39	1.377	متوسطة
15	17	أرى أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يؤدي إلى حدوث فوضى في عملية التعليم.	3.13	1.248	متوسطة
16	13	عدم رغبتي في استخدام الحاسوب في التدريس يعيق استخدامي له.	2.99	1.225	متوسطة
17	16	أخشى من سخرية الطلبة إذا فشلت في التعامل مع الألعاب التعليمية الإلكترونية.	2.87	1.266	متوسطة
		الاتجاهات ككل	3.50	0.498	متوسطة

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

يبين الجدول (12) أن الأوساط الحسابيةتراوحت مابين (2.87–3.90)، حيث جاءت الفقرة(2) التي تنص على"أعتقد أنَّ الألعاب التعليمية الإلكترونية استراتيجية فعّالة في تعليم مبحث اللغة العربية،" في المرتبة الأولى وبوسط حسابي بلغ (3.90)، ضمن درجة كبيرة. بينما جاءت الفقرة(16) ونصها "أخشى من سخرية الطلبة إذا فشلت في التعامل مع الألعاب التعليمية الإلكترونية،" بالمرتبة الأخيرة وبوسط حسابي بلغ (2.87)، ضمن درجة متوسطة. وبلغ الوسط الحسابي للاتجاهات ككل (3.50)، ضمن درجة متوسطة.

رابعًا. للإجابة عن السؤال الرابع للدراسة الذي نص على: "**هل تختلف تقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية التربية والتعليم للواء قصبة إربد لاتجاهاتهم نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى لمتغيرات الدراسة (الجنس، المؤهل العلمي، الخبرة في التدريس)؟**"؛ فقد تم حساب الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لتقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية قصبة إربد لاتجاهاتهم نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية حسب متغيرات الجنس والمؤهل العلمي و سنوات الخدمة، وذلك كما في الجدول (13).

جدول (13)

قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لتقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية قصبةإربد لاتجاهاتهم نحو استخدامالألعاب التعليمية الإلكترونية حسب متغيرات الدراسة

		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	العدد
الجنس	ذكر	3.49	0.494	62
	أنثى	3.51	0.505	73
المؤهل العلمي	بكالوريوس	3.50	0.480	104
	دراسات عليا	3.52	0.564	31
الخبرة في التدريس	اقل من 5 سنوات	3.49	0.423	61
	من 5–10 سنوات	3.53	0.475	34
	أكثر من 10 سنوات	3.50	0.620	40

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

يبين الجدول(13) تبايناً ظاهريًا في الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية بين تقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية قصبة إربدلاتجاهاتهم نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية؛بسبب اختلاف فئات متغيرات الجنس، والمؤهل العلمي، وسنوات الخدمة.ولبيان دلالة الفروق الإحصائية بين الأوساط الحسابية تم استخدام تحليل التباين الثلاثي كما فيالجدول (14).

جدول (14)

تحليل التباين الثلاثي لأثر الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس على المجالات

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة الإحصائية
الجنس	0.013	1	0.013	0.050	0.824
المؤهل العلمي	0.008	1	0.008	0.031	0.861
الخبرة في التدريس	0.042	2	0.021	0.083	0.920
الخطأ	33.169	130	0.255		
الكلي	33.232	134			

يُلاحظ من الجدول (14) عدمجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية ($\alpha = 0.05$) بين الأوساط الحسابية الخاصة بتقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية التربية والتعليم لقصبةإربدلاتجاهاتهم نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى لأثرمتغيرات الدراسة (الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس) على الدرجة الكُلية للمقياس.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

الفصل الخامس

مناقشة النتائج والتوصيات

يتضمن هذا الفصل عرضًا لمناقشة ما توصلت إليه الدراسة من نتائج وأبــرز التوصــيات المنبثقة عنها، وذلك في ضوء أسئلة الدراسة، حيث تناولت الدراسةمعيقات استخدام معلمي اللغــة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية مــن وجهــة نظــرهم واتجاهــاتهم نحوها؛ وذلك بهدف توضيحها ومناقشتها والتعرف إلى طرق التعامل معها، وتقــديم التوصــيات من خلال نتائج الدراسة، وتم مناقشة النتائج وتفسيرها تبعًا لترتيب أسئلة الدراسة.

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الأول،الذي ينص على:"**ما معيقات استخدام معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس مديريةالتربية والتعليم للواء قصبة إربــدمن وجهــة نظرهم؟**"؛أظهرت النتائج المتعلقة بهذا السؤال أن المتوسط الحــسابي لتقــديرات معلمــي اللغــة العربية لمعيقات توظيفهم للألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس مديرية قصبة إربد من وجهــة نظرهم (ككل) ومجالاتها جاءت بدرجة (متوسطة). حيث جاء مجال المعيقــات الإداريــة فــي المرتبة الأولى بأعلى وسط حسابي بلغ (3.54)، ضمن درجة (متوسطة). تلاه في المرتبة الثانية مجال المعيقات المتعلقة بالبنية التحتية، بوسط حسابي (3.46)،ضمن درجة متوسطة، وأخيرًاجاء مجال المعيقات الفنية في المرتبة الثالثة وبوسط حسابي بلغ (3.41)، ضمن درجة متوسطة.

وتعزو الباحثة مجيء تصورات معلمي اللغة العربية لمعيقات تــوظيفهم للألعــاب التعليميــة الإلكترونية (ككل) ومجالاتها بدرجة (متوسطة) إلى الفارق الواضح فــي مــستوى تكنولوجيــا المعلومات المتاحة والمقدمة من قبل مديرية التربية والتعليم والوزارة إلى كــل مدرســة، ممــا يترتب عليه أن المعلمين في المدارس الحكومية التي تتوافر فيها أجهزة وأدوات تكنولوجية مــن

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

حواسيب وأجهزة وبرمجيات تعليمية، لا يواجهون معيقات كبيرة في استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات مقارنة بزملائهم في المدارس التي لا تتوافر فيها مثل هذه الأدوات، فهم يواجهون معيقات كبيرة في استخدام التكنولوجيا نظرًا لقلتها في المدارس، الأمر الذي جعل النتيجة متوسطة في درجة تصورات معلمي اللغة العربية ككل لمعيقات استخدام التكنولوجيا والبرمجيات المحوسبة، وهذا ما أكده الزعبي (2013) في دراسته، لذا جاءت إجابات المعلمين والمعلمات متوافقة مع ذلك الوضع السائد في مدارسهم.

وتعزو الباحثة مجيء مجال المعيقات الإدارية في المرتبةالأولى إلىمايعانيهمعلم ومعلمات المدارس الحكومية في مديرية قصبة إربد عند استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية ربما إلى كثرة أعداد الطلبة داخل الغرف الصفية، وثقل العبء الدراسي الملقاة على عاتق المعلم الذي لا يمكنه من توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بصورة فاعلة. كذلك تعزو الباحثة هذه النتيجة ربما إلى قلة التشجيع من قبل الإدارة المدرسية لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فيالتعليم، وقلةاهتمام إدارةالتدريب والإشراف التربوي بالاحتياجات التدريبية للمعلمين في مجال إعداد الألعاب التعليمية الإلكترونية واستخدامها،علاوة على ذلك لاتوجد أي تعليمات تلزم المعلم باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية.

وتعزو الباحثة مجيء مجال المعيقات المتعلقة بالبنية التحتية في المرتبة الثانية ربما إلى ضعف البنية التحتية في المدارس، وضعف الإمكانيات والأجهزة المتوفرة في المدارس، وكثرة أعطال الأجهزة التعليمية الإلكترونية التي تهدر من الوقت المخصص لعملية التدريس، وبطء صيانتها، إضافة إلى قلة الدورات التدريبية المقدمة للمعلمين في مجال إنتاج وتطويرالألعاب التعليمية الإلكترونية التي تناسب خصائص الطلبة النمائية.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وبالنسبة لمجال المعيقات الفنية فقد جاء في المرتبة الثالثة ويعود ذلك ربما إلى عدم توافربرامج تعليمية مناسبة في المدرسة تناسب مناهج اللغة العربية، إضافة إلى أن وسائل عرض الألعاب التعليمية الالكترونية في المدرسة ليست ذات مواصفات عالية، وربما قلةعدد مختبرات الحاسوب وأجهزة الوسائط الإلكترونية في بعض المدارس أو ربما لضعف إعداد المعلمين قبل الخدمة في هذا المجال.

وهذه النتائج تختلف من حيث ترتيب المعيقات مع دراسة (الزعبي 2013) حيث احتلت المعيقات الفنية ثم المعيقات المالية والإدرارية، وأضاف الزعبي المعيقات الثقافية.

وتتفق هذه الدراسة مع معظم الدراسات بوجود معيقات لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وما تتميز به هذه الدراسة تصنيف لأنواع المعيقات حسب حاجتها.

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني،الذي ينص على: **هل تختلف تقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية قصبة إربد للمعيقات التي تواجههم أثناء استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى لمتغيرات الدراسة (الجنس، والمؤهل العلمي، وسنوات الخدمة)؟**".

أظهرت النتائج المتعلقة بهذا السؤالعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين الأوساط الحسابية لتقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية قصبة إربدللمعيقات التي تواجههم أثناء استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية (ككل) تعزى لمتغير الجنس. وقد يُفسر ذلك بأنَّ كلا الجنسين ينظر إلى استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس نظرة موحدة، وأنَّ كليهما يخضع إلى الظروف نفسها في المدرسة، فهم يدرسون في مدارس متشابهة، من حيث الإمكانات المادية، وتصميم البناء المدرسي، ووجود المختبرات وأجهزة الحاسوب وملحقاتها، ويتعرضون إلى الأعباء والمتطلبات والواجبات، نفسها فضلًا عن أنَّ كلا الجنسين لديه اهتمام مشترك ألا وهو التعليم. وقد يعود ذلك ربما إلى عدم

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

توافر الألعاب التعليمية الإلكترونية في المدارس، وصعوبة تصميمها واستخدامها، إضافة إلى ما سبق فإنَّ هذه الألعاب رغم دخولها كل بيت تقريبًا وممارستها من قبل جميع أفراد الأسرة، إلا أنها لم تدخل الميدان التربوي بصورة فاعلة.

واتفقت نتيجة الدراسة الحالية مع دراسة القحطاني (2009) التي أظهرت عدم وجود فرق ذي دلالة إحصائية في استجابات أفراد عينة الدراسة في استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية والمعيقات التي تحول دون استخدامهم لها كإحدى الاستراتيجيات التدريسية المستخدمة في الدراسة. واختلفت مع نتيجة دراسة الجرايدة (Aljaraideh, 2014) التي أظهرت وجود فرق ذي دلالة إحصائية يُعزى إلى الجنس، ولصالح الإناث.

أما فيما يتعلق بمتغير المؤهل العلمي فقد أظهرت النتائج أيضاً عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha = 0.05$) تعزى لأثر المؤهل العلمي في جميع المجالات، باستثناء المعيقات الإدارية، وجاءت الفروق لصالح مؤهل الدراسات العليا. وتعزو الباحثة ذلك إلى أن حاملي الشهادات الجامعية الأولى يتفقون مع حاملي شهادات الدراسات العليا في درجة استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية والمعيقات التي يمكن أن تواجههم أثناء التدريس، وذلك لتعاملهم مع نفس الوسائل والأساليب التكنولوجية المتوفرة، كما أنهم يتعرضون لنفس التدريب والتعليم، وهم يعملون في نفس البيئة وتحت نفس الظروف، مما لم يظهر اختلاف فيما بينهم في تقديرهم للمعيقات التي تواجههم.

أما بالنسبة لمتغير الخبرة في التدريس فقد أظهرت النتائج أيضاًعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha = 0.05$) تعزى لأثر الخبرة في جميع المجالات. ويمكن أنيعزى ذلك إلى أنَّ معلمي اللغة العربية يدرسون المنهاج نفسه، وأنَّ ظروف العمل المادية والمعنوية لا تدع مجالاً لظهور أثر خبرات المعلمين، فالكل يخضع لظروف العمل ومتطلباته نفسها. وتلك النتائج

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

تتفق مع نتائج دراسة القحطاني (2009) التي أظهرت عدم وجود فرق ذي دلالة إحصائية في استجابات أفراد عينة الدراسة في استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية والمعيقات التي تحول دون استخدامهم لها كإحدى الاستراتيجيات التدريسية المستخدمة في الدراسة تعزى لمتغير الخبرة في التدريس. واختلفت مع نتيجة دراسة الجرايدة (Aljaraideh, 2014) التي أظهرت وجود فرق ذي دلالة إحصائية يُعزى إلى الخبرة في التدريس، ولصالح أكثر من (10) سنوات في التدريس.

كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α = 0.05) تعزىلأثر متغيرات الدراسة (الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس) على الدرجة الكلية للمقياس. وقد يعود ذلك إلى اعتقاد معظم معلمي اللغة العربية أنَّ الكتاب المدرسي هو محور أساس في العملية التعليمية، وأنَّ استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس قد يكون على حساب تغطية الكتاب المقرر، وقد يعود ذلك أيضًا إلى تفضيل بعض المعلمين والمعلمات الأساليب التقليدية القديمة في التدريس، بسبب تعودهم عليها وإحساسهم بصعوبة التغيير ومقاومتهم لها.

كذلك تعزو الباحثة ذلك ربما إلى عدم إلمام معظم معلمي اللغة العربية باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وتوظيفها، كوسيلة تعليميّة فاعلة في التدريس، واقتصار البعض منهم على الاستخدام الشخصي فقط، وطول الوقت المستغرق في إعداد الألعاب التعليمية الإلكترونية واستخدامها من قبل معلمي اللغة العربية، الذي ينتج عنه اعتقاد البعض منهم أنَّ هذا الاستخدام سيلقي عليهم أعباء إضافية. وقد يعود السبب في هذه النتيجة إلى أنَّ البعض منهم ليس لديهم التدريب الكافي في مجال إعداد الألعاب التعليمية الإلكترونية واستخدامها، فضلاً عن كثرة الأعباء الملقاة على عاتقهم، ومشاركتهم بالأنشطة المدرسيّة المختلفة، وضيق الوقت.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث، الذي ينص على:"**ما اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس قصبة إربد؟**"؛

أظهرت النتائج المتعلقة بهذا السؤالأن اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس قصبة إربد(ككل) كانت متوسطة. وهذه الدرجة تشير إلى وجود اتجاهات إيجابية لدى معلمي اللغة العربية نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية. ويمكن أن تعزو الباحثة هذه النتيجةإلى حرص ورغبة معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية لمواكبة الاتجاهات العالمية الحديثة في مجال تطور تقنية المعلومات واستراتيجيات التدريس، إذْ ينظرون إلى الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنَّها استراتيجية مهمة لهم في مجال التدريس، كونها تتضمن وسائل تعليمية حديثة، تساعد في الإبداع في تدريس الطلبة، وإحساسهم بأهمية استخدامها لماتوفرهمنإمكاناتتزيدفيمعارف الطلبة ومعلوماتهم، فالألعاب التعليمية الإلكترونية تتصف بخصائص مميزة يُمكن من خلالها عرض المادة التعليمية بأسلوب يعتمد على الوسائط المتعددة والصور والرسوم المتحركة، مما يساعد على إثارة عنصر التشويق لدى الطلبة وانجذابهم نحوها، علاوة على أنها تمثل نشاطاً تنافسياً منظماً بين اثنين أو أكثر من المتعلمين ضمن قوانين متبعة، وأهداف محددة للعب مسبقًا، وهذا الأمر يحتم عليهماستخدامهابشكليتلاءموالحاجات والمتطلبات التعليمية، الأمر الذي تطمح إليه وزارة التربية والتعليم في الأردن. واتفقت نتيجة الدراسة الحالية مع نتائج دراسة كل من:

دراسة (Sahhuseyinoglu, 2007؛ Kebritchi, 2010؛ Demirbilek, 2010؛ Kerr, 2014؛ Franco-Mariscal, Oliva-Martinez & Gill, 2015؛ SancarTokmak, 2015) التي أظهرت أن أغلبية المعلمين والمعلمات لديهم اتجاهات إيجابية نحو استخدام الألعاب الحاسوبية التربوية في عملية التعليم والتعلم. واختلفت نتائج دراسة(Can & Cagiltay, 2006) التي أظهرت أن

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أغلبية المعلمين لديهم اتجاهات سلبية نحو استخدام الألعاب الحاسوبية التربوية في عملية التعليم والتعلم.

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع، الذي ينص على: **هل تختلف تقديرات معلمي اللغة العربية في المدارس الحكومية في مديرية قصبة إربد لاتجاهاتهم نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تعزى لمتغيرات الدراسة (الجنس، والمؤهل العلمي، والخبرة في التدريس)؟"**

أظهرت النتائج المتعلقة بهذا السؤالعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α = 0.05) تعزى لأثر الجنس في جميع المجالات،مما يعني أن المعلمين والمعلمات يرون أن توظيف مثل هذه الألعاب التعليمية الإلكترونية ذو فائدة كبيرة في العملية التعليمية لما لهذه الألعاب ميزات وانعكاسات إيجابية.

وهذه النتائج تتفق مع نتائج كل من دراسة (ساهوسينوغلو 2007)، و (كيبرتشي 2010)، و(ديرمبلك 2010)، و (كير 2014)، و (توكماك 2015)، و(مينس 2015)، بأن هناك اتجاهات إيجابية نحو توظيف اللعاب التعليمة الإلكترونية في التعليم.

وتتفق مع دراسة (القحطاني 2009) بعدم وجود فروق تعزى للجنس، وتختلف مع دراسة (الزعبي 2013) التي خلصت إلى وجود فروق بحسب متغير الجنس، وأيضاً تختلف مع دراسة (الجرايدة 2014) حسب متغير الجنس.

وأظهرت النتائج أيضًا عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α = 0.05) تعزى لأثر المؤهل العلمي في جميع المجالات. ويمكن أن تعزى هذه النتيجة إلى وعي معلمي اللغة العربية ومعلماتها من حملة شهادة الدراسة العليا، وشعورهم بأهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس مقارنة بأقرانهم وزملائهم من حملة شهادة البكالوريوس، وشعور هؤلاء المعلمين كونهم يحملون شهادات عليا بالمسؤولية أكثر من حملة المؤهلات الأقل.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

وهذه النتيجة تتفق مع دراسة (القحطاني 2009) ودراسة (الجرايدة 2014)، اللتان خلصتا إلى عدم وجود فروق لمتغير المؤهل العلمي.

لكنها تختلف مع دراسة (الزعبي 2013) التي خلصت إلى وجود فروق تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

وقد يعود ذلك إلى تعرض حاملي الشهادات العليا لمساقات أثناء دراستهم أكسبتهم اتجاهات إيجابية نحو الوسائل التعليمية التكنولوجية ومنها الألعاب التعليمية الإلكترونية، إضافة إلى أثر الدورات التدريبية التي تعقدها وزارة التربية والتعليم رغم قلتها، مما ينمي اتجاهات إيجابية لدى المعلمين والمعلمات من حملة شهادة الدراسات العليا نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.

كذلك أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) تعزى لأثر الخبرة في التدريس في جميع المجالات، وقد يعود ذلك إلى أنَّ المعلمين يتواجدون في ظروف العمل المادية والمعنوية نفسها.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

التوصيات

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج فإن الباحثة توصي بالآتي:

- توفير جميع الإمكانات والتقنيات التي تساعد في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم للحد من المعيقات التي يمكن أن تواجه معلمي ومعلمات اللغة العربية.
- تخفيف العبء التدريسي للمعلم حتى يتمكن من إعداد وتجهيز مثل هذه الألعاب.
- جعل التوظيف مثل هذه الألعاب جزء من تقييم أداء المعلم السنوي أو عند تقدمه لوظائف إدارية أو فنية أو ربطها بعلاوة ICDL.
- التأكيد على صلاحية الأجهزة، وجاهزية مشرف الصيانة.
- إجراء المزيد من الدراسات المشابهة للدراسة الحالية في ضوء بعض المتغيرات الديموغرافية الأخرى.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

المصادر والمراجع

أولًا. المراجع العربية

الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني والتدريب.(2010). **الألعاب التعليمية**. استرجع بتاريخ 1-4-2016م من الموقع WWW.learning-arab-academy.com

بني هاني، وليد.(2010).**التعلم عن طريق اللعب 100 لعبة تعليمية**. عمان: دار عالم الثقافة للنشر والتوزيع.

الحيلة، محمد.(2007). **تكنولوجيا التعليم بين النظرية والتطبيق**. عمان دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الخفاف، إيمان.(2010).**اللعب استراتيجيات تعليم حديثة**. عمان: دار المناهج للنشر والتوزيع.

الزعبي، فادي. (2013). **تصورات مديري المدارس الحكومية في مديرية الرمثا لمعيقات استخدام تكنولوجيا المعلومات**. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، اربد.

السعود، خالد.(2008). **تكنولوجيا ووسائل التعليم**. عمان: مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع.

طقاطقة، خالد محمد عبد الجليل. (2015). استراتيجيات التدريس والتقويم. استرجع 20-7-2016 من الموقع:http: //www.moe.gov.jo/Diroctorates Section Detaild

العريمي، شيخة.(2002). **ورقة عمل بعنوان الوسائل التعليمية ودورها في عملية التعليم والتعلم**، نيسان 2002م.

عقيلان،إبراهيم.(2002). **مناهج الرياضيات وأساليب تدريسها**، عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

العمري، محمد.(2005).الكفايات التعليمية اللازمة لمعلمي مبحث الحاسوب في المرحلة الثانوية ومدى ممارستهم لها من وجهة نظر المعلمين أنفسهم.**مؤتة للبحوث والدراسات، 20**(7)، 85-116.

العناني، حنان.(2002). **نمو الطفل المعرفي واللغوي**. عمان؛ دار الفكر والنشر والتوزيع: عمان.

عودة، أحمد سليمان. (2010). **القياس والتقويم في العملية التدريسية،**(ط4) ،إربد: دار الأمل للنشر والتوزيع .

عيادات، يوسف وحميدات، محمود.(2013). درجة توظيف الكفايات الحاسوبية المكتسبة من مساق برامج الأطفال المحوسبة في التدريس من قبل معلمات التدريب الميداني ومعوقات توظيفه. **المنارة، 19**(3)، 413-439.

الغزو، إيمان.(2004). **دمج التقنيات في التعليم (إعداد المعلم تقنياً للألفية الثالثة)**، لإمارات العربية المتحدة: دار القلم للنشر.

القحطاني، معجبة.(2009).**الإستراتيجيات التدريسية المستخدمة من قبل معلمي معاهد وبرامج التربية الفكرية بمدينة الرياض**. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك سعود، الرياض.

قسم التخطيط. (2016). **التقرير الإحصائي**، مديرية التربية والتعليم قصبة إربد.

قطيط، غسان.(2011).**حوسبة التدريس**. عمان: دار الثقافة للنشر والتوزيع.

محسن، صباح والشهربلى، إنعام.(2008).قياس المهارات التكنولوجية للخريجين في أقسام مكتبات ومعلومات الجامعات الليبية. **المجلة العربية 3000، 8**(33)، 50-66.

محمد، مصطفى ومحمود، حنان وعلي، أماني ومرزوق، سوزان.(2010).**برامج الأطفال المحوسبة**. عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

مرزوق، سماح.(2010).**برامج الأطفال المحوسبة**. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

المصري، جهينة.(2009). **التعلمباللعب**. استرجع بتاريخ 4-4-2016 من الموقعhttps://www.google.com

وزارة التربية والتعليم. (2012). انتشار واستخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في مدارس المملكة الأردنية الهاشمية استرجعت 2016/7/20 من موقع :

http: //www.moe.gov.jo/files.com

المنارة للاستشارات

www.manaraa.com

ثانيًا. المراجع الأجنبية

Aljaraideh, Y. (2014). Barriers of Using Educational Games in Jordanian Public Schools. **Education, 134**(3), 298-316.

Bostic, N.(2000).**Integrating Appropriate Software in the Preschool Curriculum**. Retrieved on2.12.2015from **http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED443418.pdf.**

Can, G. & Cagiltay, K. (2006). Turkish Prospective Teachers' Perceptions Regarding the Use of Computer Games with Educational Features. **Educational Technology & Society, 9**(1), 308-321.

Center for Best Practices in Early Childhood.(2004).**Young Children as Explorers: Interactive Learning Experiences,** Macomb, Western Illinois University.

Demirbilek, M. (2010). Investigating Attitudes of Adult Educators Towards Educational Mobile Media and Games in Eight European Countries. **Journal of Information Technology Education, 9:** 235-249.

Franco-Mariscal, A., Oliva-Martinez, J. & Gill, M. (2015). Students' Perceptions about the Use of Educational Games as a Tool for Teaching the Periodic Table of Elements at the High School Level. **Journal of Chemical Education, 92**(2), 278-285.

Irvine, E & Prejean, I.(2000). Technology for the Tiny, Educational Software and the Young Child, **Society for Information Technology &Teacher Education International Conference**, California, (8-11) February.

Kebritchi, M. (2010). Factors Affecting Teachers' Adoption of Educational Computer Games: A Case Study. **British Journal of Educational Technology, 41**(2), 256-270.

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

Kerr, D. (2014). **Identifying Common Mathematical Misconceptions from Actions in Educational Video Games.** National Center for Research on Evaluation, University of California, Los Agneles.

Kulik, J.(1989). **The International Encyclopedia of Educational Technology**. Pergmon Press, 418-422.

Menessis, D. (2015). **Examining Early childhood Education Students' Attitudes Toward Educational Computer Games in Kindergarten.** National and Kapodistrian University of Athens, Athens, Greece.

Moreno-Ger, P, Burgos, D, Martinez-Ortiz, I, Sierra, J & Fernandez-Manjon, B.(2008).Educational Game Design for Online Education, **Computers in Human Behavior**,*24*(6), 2530-2540.

Sahhuseyinoglu, D. (2007). Educational Games for Developing Critical Thinking Skills: Pre-service English Language Teachers' view. **Faculty of Education Journal, 32:** 266-273.

Tokmak, H. (2015). Pre-service Teachers' Perceptions on TPACK Development After Designing Educational Games. **Asia-Pacific Journal of Teacher Education, 43**(5), 392-410.

Tokmak, H. & Ozgelen, S. (2013). The ECE Pre-service Teachers' Perception on Factors Affecting the Integration of Educational Computer Games in Two Conditions: Selecting Versus Redesigning. **Education Sciences: Theory & Practice, 13**(2), 1345-1356.

www.manaraa.com

ملحق (1)

الصورة الأولية لأداة الدراسة

الأستاذ/ الدكتور ..... **حفظه الله**

السلام عليكم ورحمة الله تعالى وبركاته:

تقوم الباحثة بدراسة بعنوان:معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها

ذلك استكمالًا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تقنيات التعليم من كلية التربية في جامعة اليرموك.ولتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة بتطوير مقياسين؛ المقياس الأول وجاء للكشف عن التصورات، وقد تكون من (38) فقرة، وزعت على ثلاثة مجالات، هي: (معيقات إدارية، معيقات فنية، ومعيقات تتعلق بالبنية التحتية). بينما جاء المقياس الثاني بغرض الكشف عن اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو توظيف الألعاب الإلكترونية في التدريس ومعيقاتها، وتكون من (21) فقرة.

ونظرًا لما تتمتعون به من خبرة وسعة اطلاع في مجال البحث التربوي يسر الباحثة أن تضع بين أيديكم فقرات هذه الاستبانة راجية قراءتها وتقويم كل فقرة من فقراتها وإبداء رأيكم فيها من حيث:

- مدى سلامة الصياغة اللغوية للفقرات ووضوحها.
- أي ملاحظات ترونها مناسبة.

شاكرةً ومقدرةً لكم حسن تعاونكم

الباحثة: ريم ياسر عبدالله

الاسم : .....

الرتبة الأكاديمية .....

التخصص : .....

الجامعة : .....

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أولاً: البيانات الأولية: ضع علامة (✓) في المكان المناسب لِاختيارك :

- **النوع الاجتماعي:** ☐ ذكر ☐ أنثى

- **النوع الاجتماعي:** ☐ بكالوريوس ☐ دراسات عليا

- الخبرة في التدريس: ☐ أقل من 5سنوات ☐ 5-10 سنوات ☐ أكثر من10 سنوات

ثانيًا. مقياس معيقات توظيف معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونية

التسلسل	الفقرة	الانتماء للمجال		صياغة الفقرة		التعديل المقترح
		تنتمي	لا تنتمي	مناسبة	غير مناسبة	
*	**المجال الأول: معيقات إدارية**					
1	قلةاهتمام الإدارة بدافعيةالمعلمين نحواستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.					
2	قلة التشجيع من قبل الإدارة المدرسية لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.					
3	قلة اهتمام إدارةالتربيةوالتعليم بالاحتياجات التدريبيةللمعلمين في مجال إعداد الألعاب التعليمية الإلكترونية واستخدامها.					
4	غياب الموضوعيةعند تقويم أداءالمعلم في الجانب المتعلق باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.					
5	عدم إشراك المعلمين في التخطيط والإعدادوالإنتاجللوسائط التعليمية المعتمدة على الألعاب الإلكترونية.					
6	ليس لدى الإدارة المدرسية الفهم الكافي عن أهمية استخدام الألعاب التعليمية المعتمدة على الحاسوب في التدريس.					
7	ثقل العبء الدراسي الملقى على عاتق المعلم لايمكنهمناستخداماالألعاب التعليمية الإلكترونية.					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

8	عدم وجودالحوافزالمادية والمعنوية التي تشجع المعلمين على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.					
9	عدم وجود أي تعليمات تلزمني باستخدام الحاسوب في العملية التدريسية.					
10	عدم إعطاء مرونة (حرية) في تطبيق المنهاج.					
11	لاتتوافرميزانيةخاصة بالوسائط التعليمية الإلكترونية في المدرسة.					
*	**المجال الثاني: معوقات فنية**					
12	عدم امتلاك الطلبة مهارات استخدام الحاسوب					
13	عدم الرغبة في استخدام الحاسوب في التدريس يعيق استخدامي له					
14	عدم معرفتي بطرق التدريس المعتمدة على الحاسوب					
15	لا توجد رغبة عند الطلبة في التعلم بالحاسوب					
16	قلة خبرتي في استخدام الحاسوب واستراتيجيات التعليم					
17	ضعف قدرتي على التخطيط والإعداد للدروس من خلال استخدام الألعاب المعتمدة على الحاسوب.					
18	عدم القدرة على مواكبة التطور التكنولوجي في مجال برمجيات الحاسوب المتعلقة بالتدريس.					
19	كثرة أعطال الأجهزة التعليمية الالكترونية تهدر من الوقت المخصص لعملية التدريس.					
20	قلة عدد الأجهزة التعليمية الإلكترونية بالمقارنة بعدد الطلبة الذين يستخدمونها داخل الغرفة الصفية.					
21	وقت الحصة غير كاف لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.					
22	عدم توفر الدورات التدريبية للمعلمين على إنتاج وتطوير الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تناسب خصائص الطلبة النمائية.					
23	صعوبة ضبط الطلبة في الحصة عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.					
24	عدم وجود فنيين وبرمجيين لصيانة الأجهزة التعليمية.					
25	نقصالتدريبعندالمعلمين.					
26	عدم إلمامي بمهارات استخدامات الحاسوب والوسائط التعليمية الإلكترونية.					
27	عدم الرغبة باستخدام الحاسوب في العملية التعليمية بسبب الخوف من حدوث أي إخفاق.					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

*	المجال الثالث: معوقات تتعلق بالبنية التحتية					
28	قلةالأجهزة والوسائط الإلكترونية في المدرسة.					
29	قلة عدد مختبرات الحاسوب في المدرسة.					
30	عدم توفر الحواسيب وملحقاتها في الغرف الصفية.					
31	الأدوات التكنولوجية المتوفرة ليست ذات مواصفات عالية.					
32	عدم وجود غرف مجهزة تساعد على توظيف البرمجيات التعليمية المعتمدة على الحاسوب (الألعاب الإلكترونية).					
33	عدم توافربرامج تعليمية مناسبة في المدرسة لمنهاج اللغة العربية.					
34	قلة أجهزةا لعرض الخاصة بالوسائط التعليمية.					
35	الغرف الصفيةغيرمجهزة فنيا لاستخدام أجهزة لعرض الخاصة بالوسائط التعليمية الإلكترونية.					
36	ضعف أنظمة الإضاءة والتكييف والتدفئة في مباني المدرسة يحد من فاعلية استخدام وعرض البرمجيات التعليمية الإلكترونية.					
37	لا تتوافرالألعاب التعليمية الإلكترونية الت يتغطي كافةعناصر المناهج الدراسي.					
38	لا يوجد لدي جهاز حاسوب في المنزل.					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ثالثًا. مقياس اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو الألعاب التعليمية الإلكترونية

التسلسل	الفقرة	الانتماء للمجال		صياغة الفقرة		التعديل المقترح
		تنتمي	لا تنتمي	مناسبة	غير مناسبة	
1	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريسي لشعوري بأهميتها في العصر الحالي.					
2	أؤيد إنشاء برمجيات تعليمية حاسوبية قائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية لتوظيفها في عملية التدريس.					
3	أعتقد أنَّ الألعاب التعليمية الإلكترونية استراتيجية فعّالة في التعليم.					
4	أشجع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس لأنَّها تثري العملية التعليمية.					
5	أرى أنَّ استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية مضيعة للوقت والجهد.					
6	أرى أنَّ استراتيجة الألعاب التعليمية الإلكترونية تقدم للمعلم خبرات تعليمية يستطيع توظيفها في العملية التعليمية.					
7	أرى أنَّ استخدام استراتيجة الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم قد غيّر في دور المعلم في العملية التعليمية التعلمية.					
8	أخشى أنَّ أعرض نفسي لسخرية زملائي في المدرسة عندما أفشل في التعامل مع الألعاب التعليمية الإلكترونية.					
9	أفضل استخدام استراتيجة الألعاب التعليمية الإلكترونية لأنَّها تنمي مهارة التعلم الذاتي للطالب.					
10	أشعر بالضيق عند دخول مختبر الحاسوب في المدرسة.					
11	أرى أنَّ استخدام استراتيجة الألعاب التعليمية الإلكترونية يحقق تفاعلًا إيجابيًا لإسهامها في المناقشات الجادة بين الطلبة والمعلم.					
12	أشجع على استخدام البرمجيات القائمة على استخدام الحاسوب في التعليم لأنَّها تساعدني في الحصول على اختبارات مماثلة للدرس.					
13	أشعر بأنَّني أصبحت عنصرًا إيجابيًا بعد استخدامي للحاسوب في التدريس.					
14	أرغب بالمشاركة في دورات تدريبية تساعدني على تعلم إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية واستخدامها.					
15	أرى أنَّ استخدام الحاسوب يشجع على متابعة المعلم اليومية لطلبته.					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

16	أشجع استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية لأنَّها وسيلة ضرورية لدعم المنهاج المدرسي.					
17	لا أفضل استخدام استراتيجة الألعاب التعليمية الإلكترونية لأنَّها تجعل الطالب يتجاوز حدوده كطالب.					
18	أحضر الدورات التدريبية التي تعقدها مديرية التربية لأنَّها تعرفني على زملاء جدد في مجال تخصصي.					
19	أستمتع باستخدام استراتيجة الألعاب التعليمية الإلكترونية في أثناء تدريسي لمبحث اللغة العربية.					
20	أتابع باهتمام ما يستجد من تطورات في مجال استراتيجيات التدريس القائمة على توظيف الحاسوب في التدريس.					
21	أرغب في المشاركة بالندوات والمؤتمرات التي تؤدي إلى تطوير كفاءة المعلم في استخدام البرمجيات التعليمية الحاسوبية كالألعاب الالكترونية.					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ملحق (2)

أعضاء لجنة التحكيم

الرقم	الاسم	التخصص	الجامعة(مركز العمل)
1	أ.د. عايد الهرش	تقنيات تعليم	اليرموك
2	أ.د. نصر خليفة	مناهج اللغة العربيةوأساليب تدريسها	اليرموك
3	أ.د.ربا البطاينة	مناهج اللغة الانجليزية وأساليب تدريسها	اليرموك
4	أ.د.عبد الله بني عبد الرحمن	مناهج اللغة الانجليزية وأساليب تدريسها	اليرموك
5	د. يوسف عيادات	تقنيات تعليم	اليرموك
6	د. رائد خضير	مناهج اللغة العربية وأساليب تدريسها	اليرموك
7	د. محمد الخوالدة	مناهج اللغة العربية وأساليب تدريسها	اليرموك
8	د. محمود القرعان	القياس والتقويم	اليرموك
9	د. وليد النوافلة	مناهج العلوم وأساليب تدريسها	اليرموك
10	د. وصال العُمري	مناهج العلوم وأساليب تدريسها	اليرموك
11	د. هادي طوالبة	مناهج الدراسات الاجتماعية	اليرموك

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ملحق (3)

الصورة النهائية لأداة الدراسة

أخي المعلم/ أختي المعلمة ..... **المحترم/ة**

السلام عليكم ورحمة الله تعالى وبركاته:

تقوم الباحثة بدراسة بعنوان:

معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها

وذلك استكمالًا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تقنيات التعليم من كلية التربية في جامعة اليرموك.ولتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة بتطوير مقياسين؛ المقياس الأول وجاء للكشف عن المعيقات، وقد تكون من (18) فقرة، وزعت على ثلاثة مجالات، هي: (معيقات إدارية، معيقات فنية، ومعيقات تتعلق بالبنية التحتية). بينما جاء المقياس الثاني بغرض الكشف عن اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو توظيف الألعاب الإلكترونية في التدريس، وتكون من (17) فقرة.

لذا ترجو الباحثة منكم الإجابة عن فقرات الاستبانة بوضع إشارة (×) تحت رمزها، وذلك مقابل رقم الفقرة ، علما بأن إجاباتكم ستحاط بالسرية التامة، ولن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي.

شاكرةً لكم ومقدرةً حسن تعاونكم

الباحثة: ريم ياسر العبد الله

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

أولاً: البيانات الأولية: ضع علامة (✓) في المكان المناسب لِاختيارك :

- **الجنس:** ☐ ذكر ☐ أنثى
- **المؤهل العلمي:** ☐ بكالوريوس ☐ دراسات عليا
- **الخبرة في التدريس:** ☐ أقل من 5سنوات ☐ 5-10 سنوات ☐ أكثر من10 سنوات

ثانيًا: مقياس معيقات توظيف معلمي اللغة العربية للألعاب التعليمية الإلكترونية

التسلسل	الفقرة	درجة الاستجابة				
		كبيرة جدا	كبيرة	متوسطة	قليلة	قليلة جدا
* المجال الأول : معيقات إدارية						
1	قلة التشجيع من قبل الإدارة المدرسية لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.					
2	قلةاهتمام إدارة التدريب والإشراف التربوي بالاحتياجات التدريبية للمعلمين في مجال إعداد الألعاب التعليمية الإلكترونية واستخدامها.					
3	عدم إشراك المعلمين في التخطيط والإعداد والإنتاج للوسائط التعليمية المعتمدة على الألعاب الإلكترونية.					
4	ليس لدى الإدارة المدرسية الفهم الكافي عن أهمية استخدام الألعاب التعليمية المعتمدة على الحاسوب في تعليم اللغة العربية .					
5	ثقل العبء الدراسي الملقى على عاتق معلم اللغة العربية لا يمكنه مناستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.					
6	قلة وجود الحوافزالمادية والمعنوية التي تشجع المعلمين على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.					
7	عدم وجود أي تعليمات تلزم المعلم باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغة العربية.					
8	عدم توافرميزانيةخاصةبالوسائطالتعليمية الإلكترونيةفيالمدرسة.					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

التسلسل	الفقرة	درجة الاستجابة				
		كبيرة جدا	كبيرة	متوسطة	قليلة	قليلة جدا
*المجال الثاني : معيقات فنية						
9	ضعف قدرتي على التخطيط والإعداد لـدروس اللغـة العربية من خلال استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.					
10	كثرة أعطال الأجهزة التعليمية الالكترونية تهـدر مـن الوقت المخصص لعملية التدريس.					
11	وقت الحصة غير كاف لاسـتخدام الألعـاب التعليميـة الإلكترونية في تدريس اللغة العربية.					
12	عدم توافر دورات تدريبية للمعلمين على إنتاج وتطوير الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تناسـب خـصائص الطلبة النمائية.					
13	صعوبة ضبط الطلبة في الحصة عند استخدام الألعـاب التعليمية الإلكترونية.					
14	عدم وجود فنيين وبرمجيين لصيانة الأجهزة التعليمية.					
*المجال الثالث : معيقات تتعلق بالبنية التحتية						
15	قلة عدد مختبرات الحاسوب وأجهزة الوسائط الإلكترونية في المدرسة.					
16	وسائل عرض الألعاب التعليمية الالكترونية في المدرسة ليست ذات مواصفات عالية.					
17	عدمتوافربرامجتعليميةمناسبةفيالمدرسة تناسب منـاهج اللغة العربية.					
18	لا يوجد لدي جهاز حاسوب في المنزل من أجل الإعداد المسبق لاختيار الألعاب التعليمية.					

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ثالثًا: مقياس اتجاهات معلمي اللغة العربية نحو الألعاب التعليمية الإلكترونية

التسلسل	الفقرة	درجة الاستجابة				
		كبيرة جدا	كبيرة	متوسطة	قليلة	قليلة جدا
1	استخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريسي لمبحث اللغة العربية لشعوري بأهميتها.					
2	أعتقد أنَّ الألعاب التعليمية الإلكترونية استراتيجية فعّالة في تعليم مبحث اللغة العربية.					
3	أرى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مبحث اللغة العربية تثري العملية التعليمية.					
4	أرى أنَّ استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية توفر الوقت والجهد.					
5	أرى أنَّ الألعاب التعليمية الإلكترونية تقدم لمعلم اللغة العربية خبرات تعليمية يستطيع توظيفها في العملية التعليمية.					
6	أرى أنَّ استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم يحسّن من دور المعلم في العملية التعليمية التعلمية.					
7	أشعر أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تنمي مهارة التعلم الذاتي للطلبة.					
8	أشعر بأنَّني أصبح أكثر ثقة بنفسي إذا استخدمت الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.					
9	أرغب بالمشاركة في دورات تدريبية تساعدني على تعلم إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية واستخدامها.					
10	أرى أنَّ استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يشجع على متابعة المعلم اليومية لطلبته.					
11	أرى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية ضرورية لدعم المادة التعليمية.					
12	أستمتع باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في أثناء تدريسي لمبحث اللغة العربية.					
13	عدم رغبتي في استخدام الحاسوب في التدريس يعيق استخدامي له.					

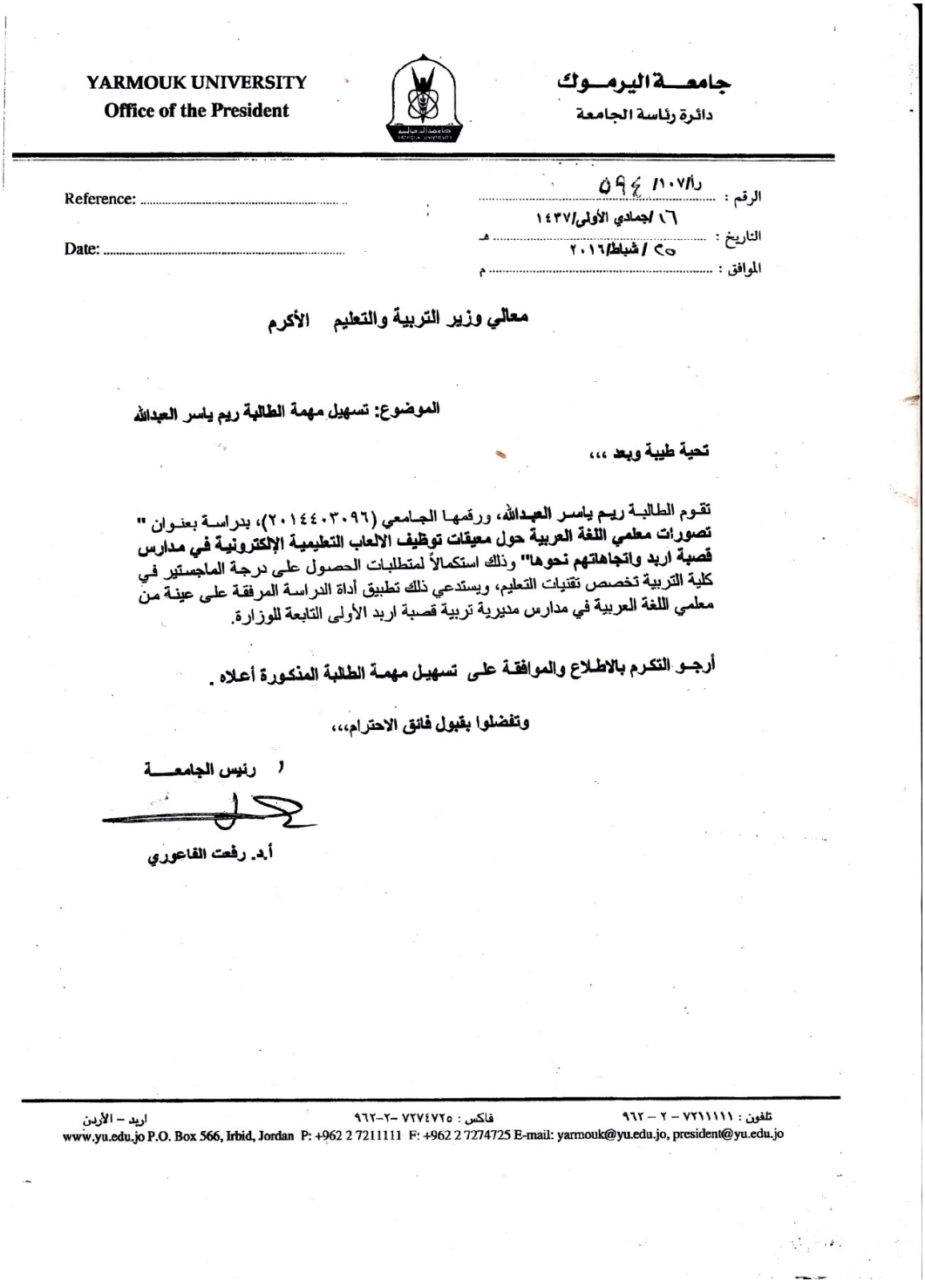
المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

14	لا توجد رغبة عند الطلبة في التعلم بالألعاب التعليمية.				
15	أتابع باهتمام ما يستجد من تطورات في مجال استراتيجيات التدريس القائمة على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مبحث اللغة العربية.				
16	أخشى من سخرية الطلبة إذا فشلت في التعامل مع الألعاب التعليمية الإلكترونية.				
17	أرى أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يؤدي إلى حدوث فوضى في عملية التعليم.				

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ملحق (4)

كتاب تسهيل مهمة موجه من جامعة اليرموك إلى وزارة التربية والتعليم



YARMOUK UNIVERSITY
Office of the President

جامعـــة اليرمـــوك
دائرة رئاسة الجامعة

Reference: .....
الرقم : ر/١٠٧/٥٩٤

Date: .....
التاريخ : ١٦ /جمادي الأولى/١٤٣٧ هـ
الموافق : ٢٥ / شباط/٢٠١٦ م

معالي وزير التربية والتعليم الأكرم

الموضوع: تسهيل مهمة الطالبة ريم ياسر العبدالله

تحية طيبة وبعد ،،،

تقوم الطالبة ريم ياسر العبدالله، ورقمها الجامعي (٢٠١٤٤٠٣٠٩٦)، بدراسة بعنوان " **تصورات معلمي اللغة العربية حول معيقات توظيف الالعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس قصبة اربد واتجاهاتهم نحوها**" وذلك استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في كلية التربية تخصص تقنيات التعليم، ويستدعي ذلك تطبيق أداة الدراسة المرفقة على عينة من معلمي اللغة العربية في مدارس مديرية تربية قصبة اربد الأولى التابعة للوزارة.

أرجو التكرم بالاطلاع والموافقة على تسهيل مهمة الطالبة المذكورة أعلاه .

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام،،،

رئيس الجامعـــة

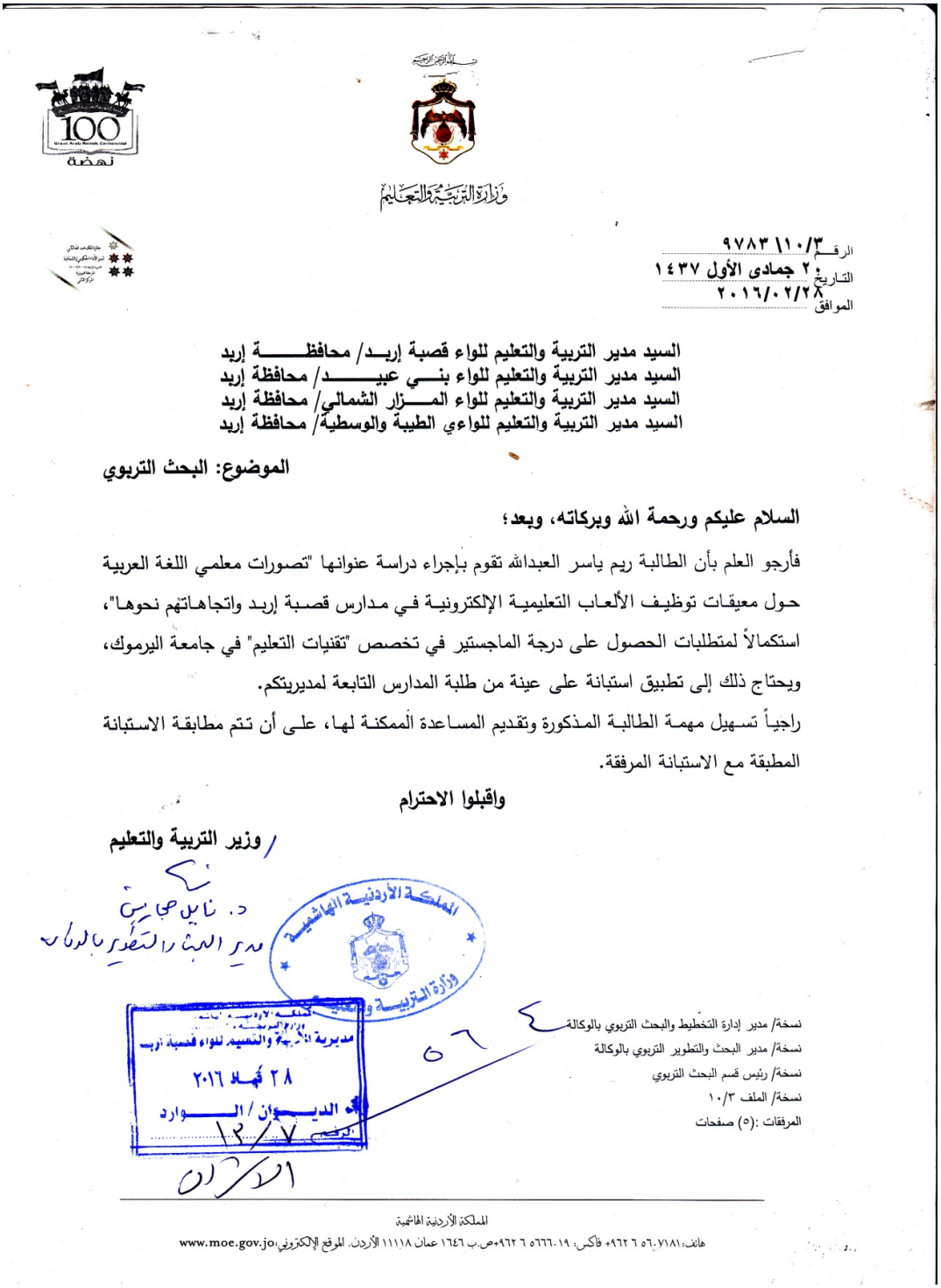
أ.د. رفعت الفاعوري

تلفون : ٧٢١١١١١ – ٢ – ٩٦٢ فاكس : ٧٢٧٤٧٢٥ -٢-٩٦٢ اربد – الأردن
www.yu.edu.jo P.O. Box 566, Irbid, Jordan P: +962 2 7211111 F: +962 2 7274725 E-mail: yarmouk@yu.edu.jo, president@yu.edu.jo

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ملحق (5)

كتاب تسهيل مهمة موجه من وزارة التربية والتعليم الى مديرية التربية والتعليم للواء قصبة إربد



وزارة التربية والتعليم

الرقم: ٣/١١٠ ٩٧٨٣
التاريخ: ٢ جمادى الأول ١٤٣٧
الموافق: ٢٠١٦/٠٢/٢٨

السيد مدير التربية والتعليم للواء قصبة إربد/ محافظة إربد
السيد مدير التربية والتعليم للواء بني عبيد/ محافظة إربد
السيد مدير التربية والتعليم للواء المزار الشمالي/ محافظة إربد
السيد مدير التربية والتعليم للواءي الطيبة والوسطية/ محافظة إربد

الموضوع: البحث التربوي

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته، وبعد؛

فأرجو العلم بأن الطالبة ريم ياسر العبدالله تقوم بإجراء دراسة عنوانها "تصورات معلمي اللغة العربية حول معيقات توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس قصبة إربد واتجاهاتهم نحوها"، استكمالاً لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تخصص "تقنيات التعليم" في جامعة اليرموك، ويحتاج ذلك إلى تطبيق استبانة على عينة من طلبة المدارس التابعة لمديريتكم.

راجياً تسهيل مهمة الطالبة المذكورة وتقديم المساعدة الممكنة لها، على أن تتم مطابقة الاستبانة المطبقة مع الاستبانة المرفقة.

واقبلوا الاحترام

وزير التربية والتعليم

د. نايل حجازين
مدير البحث والتطوير التربوي

المملكة الأردنية الهاشمية
وزارة التربية والتعليم

مديرية التربية والتعليم للواء قصبة اربد
٢٨ شباط ٢٠١٦
الديوان / الوارد
الرقم ١٢٧

نسخة/ مدير إدارة التخطيط والبحث التربوي بالوكالة
نسخة/ مدير البحث والتطوير التربوي بالوكالة
نسخة/ رئيس قسم البحث التربوي
نسخة/ الملف ٣/١٠
المرفقات :(٥) صفحات

المملكة الأردنية الهاشمية
هاتف: ٥٦٠٧١٨١ ٦ ٩٦٢+ فاكس: ٥٦٦٦٠١٩ ٦ ٩٦٢+ص.ب ١٦٤٦ عمان ١١١١٨ الأردن. الموقع الإلكتروني: www.moe.gov.jo

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

ملحق (6)

كتاب تسهيل مهمة موجه من مديرية التربية والتعليم للواء قصبة إربد الى المدارس المغنية

بسم الله الرحمن الرحيم

وزارة التربية والتعليم
مديرية التربية والتعليم للواء قصبة اربد

الرقم ق م/ ٨٥٦
التاريخ ١٢/٧/٢٠١٦
الموافق ٢٩/٩/١٤٣٧ هـ

مدير/ مديرة مدرسة :.....

الموضوع / تسهيل مهمة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته،،،

إشارة لكتاب معالي وزير التربية والتعليم رقم 108645/3. تاريخ 2016/2/28.

تقوم الطالبة (ريم ياسر العبدالله) بإجراء دراسة بعنوان ((تصورات معلمي اللغة العربية حول معيقات توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية في مدارس قصبة اربد واتجاهاتهم نحوها)) وذلك استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تخصص (تقنيات التعليم) في جامعة اليرموك ويتطلب ذلك تطبيق أداة الدراسة (استبانه) على عينة من معلمي / معلمات مدارسكم .

أرجو التكرم بتسهيل مهمة الطالبة المذكورة وتقديم المساعدة الممكنة له.

مدير التربية والتعليم
الدكتور سهيل أحمد عبيدات
مدير الشؤون الإدارية والمالية

نسخة للسيد / ر.ق. الإشراف والإسناد التربوي

هاتف : (7275967-8-9) ص . ب . (1483) فاكس : (7274569)

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

Abstract

Al-Abdullah , Reem **The Obstacles Facing Teachers of Arabic in the Schools of Irbid in Using Electronic Games as they Perceive it and Their Attitudes towards these Games** , Unpublished MA Thesis , University of Yarmouk , 2016. (Supervisor : Dr. Al – Omari Mohammed Abdel Qader)

This study aimed at detecting the Perceptions of Arabic Language Teachers of the obstacles facing instructional games employment in the Qasabat Irbid Directorate of Education and their attitudes towards them. To achieve the objectives of the study, the researcher developed two instruments; the first one came to reveal the perceptions, with (18) items distributed on three areas:(administrative obstacles, technical obstacles and constraints related to infrastructure) . While the second one came in order to detect the attitudes of the Arabic language teachers towards the employment of electronic games in teaching and their Obstacles. It was of (17) item. It was applied on the study sample's members (135) teachers working in public schools in Qasabat Irbid.

The results of the study showed that the perceptions of Arabic language teachers of the educational obstacles of the electronic games in the schools of the Irbid directorate of education (as a whole) and the different dimensions were moderate. Where the field of administrative obstacles came in, followed by the second field of obstacles related to infrastructure and, finally, the field of technical obstacles came in third.

The results also showed no statistically significant differences ($\alpha = 0.05$) between the arithmetic mean of the estimates of the Arabic language teachers in public schools in the education of Irbid First Directorate of education of the obstacles they face during their use of the educational electronic games (as a whole) and the different demensions due to the variables of the study (gender, Qualification and teaching experience).

المنارة للاستشارات
www.manaraa.com

the results of the study also showed that the Arabic language teachers attitudes towards the use of electronic educational games (as a whole) were moderate. The results also showed that there were no statistically significant differences ($\alpha = 0.05$) in the Arabic language teachers perception they face during their use of electronic educational games (as a whole) due to their (gender, years of service). The results also showed that there were no statistically significant differences ($\alpha = 0.05$) due to the graduate studies.

In light of the results of the study came out the researcher gave some recommendations:

- The need to develop the use of technology skills, its methods and means of diverse of the Arabic language teachers diverse education , especially electronic educational games through the development of training programs .
- Providing all the capabilities and techniques that help on the use of electronic educational games in education to reduce the obstacles that may face teachers of the Arabic language.

Key words: educational electronic games, obstacles, Arabic language teachers, schools stubble Irbid, attitudes.

www.manaraa.com