وزارة التعليم العالي و البحث العلمي

جامعة يحي فارس بالمدية

كلية الآداب و اللغات

قسم اللغة و الأدب العربي

فاعلية الألعاب الرّقمية فى تعليمية اللّغة العربية

السنة الرّابعة من التعليم الابتدائي – أنموذجا –

مذكرة تخرج مقدمة لنيل شهادة ماستر في اللغة والأدب العربي

التخصّص:تعليمية اللغات

إعداد الطالبتين:

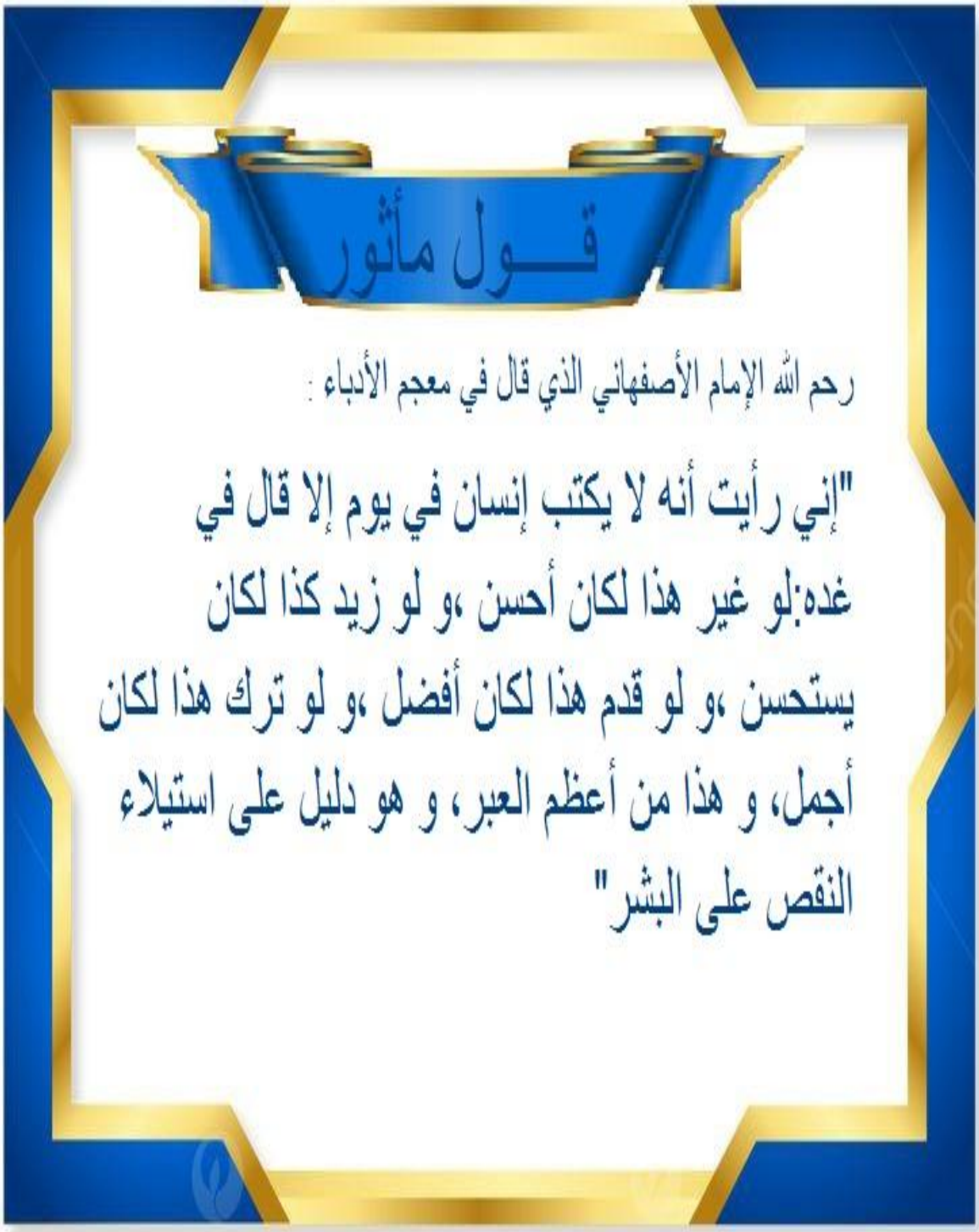
- نصيرة عزيـــرة
- صبرينة لخضاري

إشراف الدكتورة:

حورية بشير

الموسم الجامعي : 2025/2024




قـــول مأثور
رحم الله الإمام الأصفهاني الذي قال في معجم الأدباء :
"إني رأيت أنه لا يكتب إنسان في يوم إلا قال في غده:لو غير هذا لكان أحسن ،و لو زيد كذا لكان يستحسن ،و لو قدم هذا لكان أفضل ،و لو ترك هذا لكان أجمل، و هذا من أعظم العبر، و هو دليل على استيلاء النقص على البشر"



شـــكر و تقديـــــر

الحمد لله حمدا يليق بعظيم مقامه ، و ألصلاة و السلام على أشرف الخلق محمدا و على آله و صحبه و سلّم .

و بعد :

ألف شكر و تقدير للدكتورة " بشير حورية"على تكرُّمها بالإشراف على دراستنا ، وعلى مرافقتها ، و توجيهاتها و متابعتها لكل جزئيات هذا العمل ، كما نشكر كل من قدّم لنا تسهـــــــــــيلات ، و توجيـــهات أنارت لناالطريق .

،نسأل الله تعالى أن يرزقنا و إياهم أجر هذا العمل

الإهـــــداء

الحمد للّه الذي يسر لنا البدايات و بلغنا النهايات

أهدي ثمرة عملي المتواضع هذا

إلى من كلّله الله بالهيبة و الوقار....و أحمل اسمه بكل افتخار

أبي حفظه الله و رعاه

إلى نبع الحب و الحنان..... .....رمز العطاء بلا امتنان

أمي حفظها الله و رعاها

إلى سندي و دعمي و المحارب من أجلي زوجي الغالي

إلى من شدّ الله عضدي بهم ، إخوتي و أخواتي ...

إلى من رزقنيهم الله برحمة منه

وجعلهم فرحة و قرة و قوة ....

أطفالي .

إلى كل من أسمعني

كلمة طيبة .

إلى كل الأهل

و الأصدقاء

و الزملاء

نصيرة



الإهـــــداء

أهدي ثمرة جهدي إلى :

أبي و أمي أحسن الله إليهما برّا و إحسانا

و إلى إخوتي من الصلب و الرّحم فخرا و اعتزازا

و إلى أهلي جميعا كل باسمه و مقامه شكرا و عرفانا

و إلى صديقاتي الطيبات تقديرا و احتراما

إلى كل محب للعلم ، إلى كل معلم و معلمة ، إليكم جميعا

أطيب الكلمات و أسمى العبارات

إلى كل من لم تسعن الورقة لذكرهم

إليكم جميعا جزيل الشكر و العرفان

صبرينة

مقدّمة

مقدمة

تَأخذ اللغة موقعًا بارزا في الحيَاة البَشرية ، كونها أداة التّواصل الإنساني الأولى ، و لِكونِها الأساس في عمليةِ التّعلمِ ، فقد أخَذت مساحة كبيرة من جهودِ المنّظرين، حيث اجتهدت البحوث النفسيّةَ والتّربويّة تقترح الطرائقَ والاستراتيجياتِ لتعلمها و تعليمها، للوصولِ إلى أفضلِ الطّرقِ التي من شَأنها تطوير عملية تّعلم وتعليم اللغة، واللغة العربية على الخصوص ، لكونها لغة الرسالة السماوية والوحي الإلهي وكذا لامتدادها و ثرائها ، فإن الاكتساب المتقن لمهاراتها، يحتاج إلى إيجاد جو مناسب،وظروف مساعدة، و حتى بيئة خاصة ، يمكن تهيئتها حسب رأينا من خلال معطيات عصر التكنولوجيا –إن صح التعبير–، و بتدقيق أكثر نقصد استغلال الإمكانات التي توفرها الرقمنة، و تدعمها الجوانب النفسية السيكولوجية للمتعلم ، و تؤطرها الكوادر الأكاديمية ، في العملية التعلمية التعليمية .

والهدف من ذلك هو التأكيد على الجانب العملي، والتطبيقي للغة ، والاهتمام بالمتعلم من حيث تنمية قدراته ، و إشباع ميوله ، وتحقيق فائدة جادة له ، مع تدريبه على طرق جمع المعلومات، ممّا يساعده على استغلال وقته أحسن استغلال بطريقة ممتعة مسلية .

و من أجل بلوغ غاية اكتساب المتعلم لقدرة عـاليـــة وكفـــاءة مؤكدة في اللغة العربية، و لا سيما في المراحل التعليمية الأولى ،حتى يتمكن من البناء عليها لاحقا، كان لابد من التحسين المستمر لطرائق و أساليب تعليمها، و اعتماد وسائل تستميلهم، وتجعلهم محبين لتعلمها ويطلبون الاستزادة منها ، فيبقى أثر تعلماتهم مثبتا، فلعله من أبرز مشكلات اللغة العربيّة ، تدريسها على غير الأسس التربويّة الصحيحة، كغياب الجانب التطبيقي والعملي،الذي يسمح بالتدريب على توظيف التعلمات الجديدة في بيئة جاذبة لكل المتعلمين على الرغم من تمايزهم و فروقاتهم ، و تتوافق و الطبع التنافسي لديهم، وتدعم ميولاتهم و رغباتهم، و تعزز دافعيتهم إلى أعلى مستوياتها.

وتعد الألعاب عامة مدخلاً أساسياً لنمو الطفل المتعلم من كافة جوانبه العقلية، والاجتماعية، والأخلاقية، والانفعالية، والمهارية، و إذا ما تحدثنا عن الألعاب الرقمية خاصة، زاد و لاشك إقبال المتعلم عليها.

ورغبة في تحديث الممارسات التعليمية؛ من خلال البحث عن حلول إجرائية عصرية و فعالة، تحقق تعلما عميقا وترسخ التعلمات بشكل أفضل، ارتأينا الجمع بين توفر العنصر المادي حاليا المتمثل في اللوح الرقمي لكل متعلم؛ تجسيدا لمشروع عصري شرعت وزارة التربية الوطنية الجزائرية في تجسيده ، و حقيقة الإقبال المتزايد على ما تجود به الرقمنة و تطويعه؛ حتى يكون وسيلة لغاية ممنهجة، كان اخيارنا لموضوع الدّراسة المعنون بـ:

فاعلية الألعاب الرقمية في تعليمية اللغة العربية

السنة الرابعة من التعليم الابتدائي – أنموذجا–

و أسس لهذا العنوان لدينا مشكلة بحثية مفادها :

❖ ما فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في عملية ترسيخ معارف اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟

و للإجابة عن هذه الإشكالية الرئيسة لا بدّ من الإجابة عن التساؤلات الآتية:

♦ ما فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في إدارة الوقت المخصص للتدريب و ترسيخ تعلمات اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟.

♦ ما فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تقليل نسبة الخطأ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في التعلمات المرتبطة باللغة العربية؟.

♦ ما فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في الرفع من مستوى الإقبال على المشاركة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في التعلمات المرتبطة باللغة العربية ؟.

♦ ما فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في الحفاظ على ديمومة ترسخ المعارف المرتبطة باللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟

و بغرض الإجابة عن التساؤلات الفرعية و الوصول إلى الإجابة عن الإشكالية العامة ، قمنا ببناء الفرضيات التالية:

* تساعد الألعاب التعليمية الرقمية على حسن استغلال و إدارة الوقت المخصص للتدريب و ترسيخ تعلمات اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

*تسهم الألعاب التعليمية الرقمية في تقليل نسبة الخطأ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في التعلمات المرتبطة باللغة العربية .

*تعمل الألعاب التعليمية الرقمية على الرفع من مستوى الإقبال على المشاركة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في التعلمات المرتبطة باللغة العربية .

*تُطِيل الألعاب التعليمية الرقمية أثر التعلمات المرتبطة باللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية .

و بما أن أحد أهم أهداف دراستنا، هو إيجاد حلول للنقائص المسجلة في الميدان، فإننا ركزنا على الأنشطة التعليمية التي تسجل أعلى نسبة نقائص بناءً على شبكات تحليل نتائج امتحان تقييم المكتسبات في المرحلة الابتدائية، و منه أولينا اهتمامنا في دراستنا بالظواهر النحوية و الصرفية و الإملائية .

و من الأهداف التي نتوخى تحقيقها من خلال هذه الدراسة كذلك تطوير الممارسات الحالية باقتراح تدعيم التعليم العادي بالتعليم الرقمي الأكاديمي؛ لينتج لدينا تعليما مدمجا(Blended Learning) ، يفرض على المعلم تحيين مختلف معارفه و تنميتها خاصة فيما يخص تصميم اللعبة وفق خصوصية متعلميه ،و تضمن تلبية احتياجات التعلم في اكتشاف العالم الرقمي ، بشكل مراقب و متحكم فيه حتى يحصل اشباع معرفي من دون انغماس.

كما تهدف إلى تقديم بديل إجرائي لمرحلة التقويم التحصيلي يحقق جودته و يستند إلى مقتضيات العصر و عالم الرقمنة ، من جهة، و من جهة ثانية يلبي احتياجات الطفولة (اللعب ، رغبة الاكتشاف،التحدي و المنافسة...).

و تهدف إضافة إلى ذلك إلى مجابهة تحدي الوقت التعلمي المدرسي ، و ضمان توظيف أكبر قدر من البيداغوجيا الحديثة (البيداغوجيا الفارقية ، بيداغوجيا الخطأ.....) .

و من دوافع اختيارنا لهذا الموضوع رغبتنا في ايجاد حلول لمشكلات ملاحظة في الميدان ، ومن أمثلتها نقص الدافعية ،عدم التحكم المطلق في سيرورة الوقت، جفاف بعض المواد على رأي المتعلم في نحو اللغة العربية.

فمنْطِقنا كان الاستفادة من وسيلة محبوبة لدى الطفل ، و تفعيلها لتحقيق تعلم و تعليم أكثر فعالية ، و أكثر ديمومة لدى المتعلم ، وعدم حصر استعمال اللوح الرقمي في الابتدائي على قراءة الكتاب المدرسي الالكتروني فقط- نرى أفضلية الكتاب الورقي في

القراءة – و لذا نقترح توسعة استعمال اللوح الرقمي بتوظيفه في عملية ترسيخ المعارف و كذا استخدامه لترقية الممارسات التقويمية بجعلها أكثر دقّة و مصداقية.

تتضح أهمية دراستنا فيما يلي:

- مواكبة التوجهات العالمية والمحلية التي تنادي بضرورة الإفادة من التقنيات الحديثة والعمل على توظيفها في النظم التعليمية.
- مساعدة تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي علي رفع مستوى الدافعية لتعلم اللغة العربية من خلال أساليب حديثة مختلفة عن الطريقة الاعتيادية.
- تقديم نماذج متنوعة من الألعاب التعليمية الرقمية لتعليم نحو و إملاء و صرف اللغة العربية.
- جعل تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية ، أكثر متعة وجاذبية باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية.
- الدفع بالمعلمين لإنتاج ألعاب تعليمية رقمية جديدة تساعد على إثارة دافعية المتعلمين لتعلم اللغة العربية.
- مساعدة مخططي المناهج الدراسية على معرفة احتياجات الميدان القاعدي ، لإجراء تعديلات و تنقيحات ذات جدوى في منهاج اللغة العربية للمرحلة الابتدائية على العموم.
- تزويد المتخصصين والباحثين في التربية والتعليم بنتائج تجريبية لتوظيف الألعاب التعليمية الرقمية.

و من أجل إحاطة أكثر بموضوع فاعلية الألعاب الرقمية في تعليمية اللغة العربية ، ارتأينا خوض غمار هذا البحث ، معتمدين على منهجية مبنية على فصلين.

خصصنا الأول منهما للإطار النظري، و عنونا المبحث الأول منه بالألعاب التعليمية الرقمية ؛ ماهيتها وتوظيفها في العملية التعليمية و استعرضنا فيه مفاهيم الألعاب الرقمية التعليمية ؛ التي تندرج ضمن التلعيب الرقمي ، و معايير انتقائها و تصميمها ، وما يجب توخيه من طرف المعلم أثناء تطبيقها ،كما أدرجنا تقييماً لها من حيث العيوب و المزايا.

و لأن عصر الرقمنة وفّر الأداة الافتراضية لدمج التعليمين الرقمي و العادي ؛ و المتمثلة في البيئة التعليمية الرقمية فإنه كان لزاما علينا الخوض في هذا المفهوم بما يلبي حاجتنا البحثية في المبحث الثاني.

و لكون عصر الرقمنة يقتضي اختصار المجهود فإننا أدرجنا موارد للألعاب الرقمية التعليمية ؛ والمتمثل في المنصات الرقمية و ما يعلق بها من خلفيات نظرية في المبحث الثالث من الفصل الأول.

أما الفصل الثاني فخصصناه للدراسة التطبيقية الميدانية وفق مقتضيات و خطوات المنهج شبه التجريبي،المدعوم بالمنهج الوصفي التحليلي ، حيث انتقينا عينة تمثلت في تلاميذ من السنة الرابعة ابتدائي ،قسمناها إلى مجموعتين تجريبية و ضابطة و تطرقنا إلى اختيارات الدراسة و إشكالاتها و أدواتها في المبحث الأول من الفصل التطبيقي، أما في الفصل الثاني فقد بينّا إجراءات الدراسة التجريبية بشيء من التفصيل بحيث اعتمدنا التعليم المتمازج المستند إلى الألعاب الرقمية التعليمية على المجموعة التجريبية ، في حين حافظنا على التعليم بالطرق النشطة الاعتيادية مع العينة الضابطة ، و خصصنا المبحث الثالث من الفصل الثاني لعرض النتائج و مقارنتها و تحليلها.

و ختمنا البحث بعرض النتائج المُتوصل إليها، و من ثم عرض أجوبة للتساؤلات المطروحة و ضمنّاها بتوصيات و مقترحات تخص مجال الدراسة.

عديدة هي الدراسات التي سبقت و اختصت في تقصي فاعلية الألعاب الرقمية التعليمية لدى باحثي الخليج العربي على الخصوص ، و هي الآن خيار متاح على مستوى مؤسسات التعليم لدى هذه الدول و على رأسها السعودية و الإمارات ، و بحسب احصائيات مواقع إلكترونية تقدم تصنيف هذه الدول عالميا في المجال العلمي يعزى إلى ذلك ، و من بين هذه الدراسات الخليجية دراسة أمل حمدان حمود العوفي بعنوان فاعلية أنظمة الألعاب الرقمية في تنمية التحصيل المعرفي و مهارات التعليم التعاوني في مقرر العلوم لدى طالبات المرحلة الابتدائية بالمدينة المنورة (2019) ، غير أننا وجدنا من الدراسات المحلية –الجزائرية– من تخصصت في جدوى الألعاب الرقمية على عمومها و تأثيراتها على الطفل الجزائري، و هي بذلك حتما تفوق سلبياتها و من أمثلة هذه الأطروحات الدراسة الميدانية على عينة من تلاميذ ابتدائيات باتنة، من طرف الباحثة فاطمة همال بعنوان الألعاب الإلكترونية عبر الوسائط الإعلامية و تأثيرها على الطفل الجزائري (2019)، أطروحة بعنوان إدمان الأطفال على الألعاب الإلكترونية على الاهتمام بواجباتهم المدرسية ، من إعداد المتعلمة حجار رزيقة بجامعة المدية(2010) ، و أطروحة لنيل شهادة ماستر بجامعة المدية بعنوان العنف في الألعاب الإلكترونية و تأثيرها على الأطفال (2019)، و تختلف دراستنا من حيث المنطلق و الهدف و الأداة.

و من بين الصعوبات التي اعترضتنا في الدّراسة ،نقص المراجع المتخصصة في التلعيب و الألعاب التعليمية الرقمية ، و كذا منع استعمال اللوح الرقمي الذي استفادت منه المدارس الابتدائية لغايات غير الكتاب الإلكتروني المدرسي، و قد تجاوزنا هذه الصعوبات من خلال الدعم الذي حظينا به من رفقاء الميدان، و كذا بفضل سخاء الدكتورة المشرفة و تزويدها لنا بعدد من الدراسات الحديثة في مجال بحثنا.

و في الأخير، فإن غايتنا من هذا البحث هي تقديم حلّ إجرائي كفيل بعلاج الكثير من الصعوبات و الاختلالات الملاحظة في الميدان، كصعوبة التحكم في تسيير الوقت المخصص للتعلمات و الاختلالات الملاحظة في أدوات و نتائج التقييم، كما يسهم في تحيين الممارسات التعليمية عند كل من المعلم و المتعلم، بإيجاد فضاء تشاركي بقيادة المعلم و من إنتاجه ، و يتيح حرية و عصرية و ثراءً معرفيا بدرجة أكبر للمتعلم.

الفصل الأول:

الألعاب التعليمية الرقمية : ماهيتها وتوظيفها، ومتطلبات البيئة التعليمية الرقمية

المبحث الأول : الألعاب التعليمية الرقمية(ماهيتها وتوظيفها في العملية التعليمية)

المبحث الثاني: البيئة التعليمية الرقمية و التعليم المتمازج(المدمج)

المبحث الثالث: المنصات الرقمية التعليمية

مدخل :

في ظل الهيمنة التكنولوجية على مختلف الأنشطة الحياتية ، برزت حتمية تأثر التعليم كأحد أرقى النشاطات الحياتية بالتكنولوجيا ، بل وأصبح التعليم مطالبا بمسايرتها و مواكبتها ، و الاستفادة منها لمواجهة العديد من التحديات على المستوى العالمي .

وحتى لا يكون الانغماس في التكنولوجيا عميقا ؛ إلى حدٍ لا يكون فيه التعليم إلا بالتكنولوجيا ، فتفوق سلبياته إيجابياته ، ومن جهة أخرى لا يكون العزوف عنها إلى درجة عزوف المتعلم المتطلع إلى جديد التكنولوجيا عن التعلم ، كونه لا يلبي تطلعاته ، قد آثرت الباحثتان – من خلال هذه الدراسة – إيجاد سبيل الاستغلال الأمثل للتكنولوجيا مع التقليل من مخاطرها ، فكان مقترح الدراسة عن استغلال الألعاب الرقمية ذات الهدف التعليمي ، في مختلف المراحل التعليمية على العموم ، و المرحلة الابتدائية على الخصوص ، لكون خصوصية المرحلة تستجيب و تتفق مع مبدأ اللعب.

و كخيار آمن يلبي الاحتياجات المطلوبة، و يوفر بيئة رقمية آمنة للمرحلة العمرية المقصودة. نقترح الاستفادة من المنصات الرقمية التعليمية ، و لا سيما تلك التي تُفعِّل اللعب كأساس برنامجها.

و الألعاب الرّقمية التعليمية تندرج ضمن مجال التعليم المتمازج ، الذي أصبح خيارا مفعَّلا في العديد من الدول العربية و الغربية ،و نحسب أن الظروف قد أُتيحت لبرمجته من قِبل هيئة التعليم الجزائري لتوفر الوسيلة المتمثلة في الألواح الرقمية بالمدارس الابتدائية.

المبحث الأول : الألعاب التعليمية الرقمية: ماهيتها وتوظيفها في العملية التعليمية

أصبحت الألعاب التعليمية الرقمية أداة إجرائية مهمة، لحل العديد من المشكلات التي يعاني منها المعلم و المتعلم على الساحة التعليمية، و هي تسهم بشكل كبير في جعل العملية التعليمية أكثر جاذبية، لذا ارتأينا أن نقدّم من خلال هذا المبحث تقديم خلفية واضحة عن الألعاب الرقمية و التلعيب، ننطلق فيهامن تحديد المصطلح و نغوص في جانب التوظيف لنختم بتقييمها .

1. تعريف الألعاب التعليمية الرقمية و التلعيب الرقمي:

1.1- تعريف الألعاب التعليمية الرقمية :

قبل أن نتطرق إلى تحديد مصطلح الألعاب الرقمية ،لا بد من تقديم تحديد لغوي و اصطلاحي ، لكل من مركباته الألعاب – الرقمية .

أ- الألعاب:

- ***اللعب لغة:***

ورد في معجم العين للخليل بن أحمد الفراهيدي "لعب يلعب-لعبا"، فهو لاعب لعبة، ومنه التلعب، ورجل لعبة، أي كثير اللعب"[1].

- **اللعبة لغة:**

  - في معجم لسان العرب"اللعبة: جرم ما يلعب به كالشطرنج ونحوه ، واللعبة: التمثال[2].

- ***اللعب اصطلاحا:***

[1] الخليل بن أحمد الفراهيدي، معجم العين، دار مكتبة لبنان ناشرون، ط1، لبنان، 2004، ص750.

[2] محمد بن مكرم بن علي، أبو الفضل، جمال الدين بن منظور الأنصاري الرويفعي الإفريقي، لسان العرب، دار صادر، بيروت، ط3-2008، ص205.

- يعرفه بياجيه بأنه :" عبارة عن عملية تمثل أو تعلم ، تعمل على تحويل المعلومات الواردة لتلائم حاجات الفرد"[1].
- ويعرفه محمد عدس بأنه:" استغلال طاقة الجسم الحركية في جلب المتعة النفسية للفرد ، ولا يتم اللعب دون طاقة ذهنية أو حركة جسمية" [2].
- وتعرف كاترين تايلور أيضا اللعب :"بأنه أنفاس الحياة بالنسبة للطفل فاللعب للطفل هو كما التربية والاستكشاف والتعبير الذاتي والترويج والعمل للكبار"[3].
- ويعرفه جود Good أيضا: "اللعب نشاط حر موجه أو غير موجه،يقوم به الطفل من أجل متعة التسلية ، وهذا بدوره ينمي القدرات العقلية و النفسية والجسدية الوجدانية"[4]

- ***اللعبة اصطلاحا***

-أما تعريفات اللعبة Game من الناحية الاصطلاحية فقد عرفت بأنها:

- " نشاط يتم من خلاله تتبع المشاركين لقواعد مضمونة وموصوفة مسبقا، والتي تختلف عن الواقع في بذل الجهد وصولا إلى الهدف المرسوم"[5].
- ويعرفها بلقيس :"بأنها نشاط أو مجموعة من ألوان النشاط المنظم التي يمارسها الفرد متفردا أو مع مجموعة لتحقيق غاية معينة[6].

من التعاريف السابقة للعب في مفهومه اللغوي والاصطلاحي نخلص إلى أن اللعب هو نشاط ترفيهي وترويحي عن النفس ، اللعبة هي بمثابة الجانب التطبيقي

---

[1]– حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال / الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، ط3، عمان 2014، ص15.

[2]– المرجع السابق، ص15.

[3]– المرجع السابق، ص16.

[4] نبيل عبد الهادي، سيكولوجية اللعب و أثرها في تعلم الأطفال ،دار وائل للنشر ط1–2004 عمان – الأردن ،ص29 .

[5]–محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، دار المسيرة ، ط7، عمان، 2013، ص37.

[6]–حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال / الأسس النظرية والتطبيقية ، مرجع سابق، ص18.

ب – الرقمية:

تدل مادة رقم في المعاجم العربية على التعجيم والبيان ففي معجم العين دل" الرقم والترقيم : تعجيم الكتاب، وكتاب مرقوم :بينت حروفه بالتنقيط، والتاجر يرقم ثوبه بسمته".

✓ الألعاب الرقمية **DIGITAL GAMES:**

وللتعرف على مفهوم الألعاب الرقمية نعرض التعاريف التالية:

* *في المفهوم المعلوماتي* هي: برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالاعتماد على إمكانيات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة، وعرض الصور وتحريكها وإصدار الصوت.

* *ومن الناحية العملية* تمثل الألعاب الرقمية أداة تحدٍ لقدرات المستثمر؛ إذ تضعه أمام صعوبات وعقبات تتدرج من البساطة إلى التعقيد، ومن البطء إلى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل إليه المعلومة بيسر ومتعة"[1].

* أما عن **الألعاب التعليمية الرقمية** فهي:

"شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلم على الكمبيوتر، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي فهي إطار تنافسي ممتع، وهو نوع من التعلم يتمركز حول المتعلم، ويتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية"[2].

[1] –فاطمة السعدي همال، الطفل والألعاب الإلكترونية عبء الوسائل الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، مرجع سابق، ص29.

[2] –نجلاء محمد فارس، الألعاب الرقمية التعليمية نظرة عامة على الأسس التربوية والنفسية القائمة عليها، مدرس تكنولوجيا التعليم، كلية تربية نوعية، جامعة جنوب الوادي، ص1.

وتعرفها ماجدة أنور بأنها : "بيئة تعليمية إلكترونية يتنافس من خلالها المتعلمون بموجة عالية من الواقعية لتحقيق أهداف التعلم المنشودة ؛في جو يجمع بين مرح اللعب وجدية المحتوى التعليمي"[1].

2.1-التلعيب GAMIFICATION

يقصد بالتلعيب في عملية التعلم:"استخدام قواعد و مكونات وديناميكيات اللعب في بيئات التعلم ؛ من أجل دمج الطلاب في عملية التعلم "[2].

يُعرفه سالورز (Sailors et al. 2017) : بأنه تطبيق ميكانيكية الألعاب وتقنيات وتصميم الألعاب؛ لإشراك وتحفيز المتعلمين على تحقيق أهداف التعلم[3].

ينظر العجيل (2020) إلى التلعيب على أنه: "ليس لعبة أو استراتيجية تعلم باللعب، بل هو اتجاه حديث في مجال تكنولوجيا التعليم، يعمل على تحفيز المتعلمين وخلق نوع من الإثارة والنشاط؛ وذلك لرفع المستويات المعرفية لديهم والمهارات التي يحتاجونها"[4].

3.1- الفرق بين اللعب و التلعيب :

[1]-سعيد عبد المعز علي موسى، فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية قي تنمية بعض المفاهيم والمهارات المهنية لدى طفل الروضة في عصر الثورة الرابعة، مجلة الطفولة والتربية، العدد41، د بلد، 12 يناير 2020، ص13.

[2] شيخة عوض حميدان المطيري ،نموذج مقترح لتصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على التعليب في ضوء معايير تصميم التلعيب،المجلة الدولية للتعليم ، المجلد الثالث ، العدد الأول يوليو 2021، ص 94.

[3] المرجع السابق ، ص98.

[4] انتصار محمود محمد ناجي، فاعلية بيئة تعليمية قائمة على التلعيب في تنمية مهارات إنتاج البرمجيات التعليمية والتعلم العميق لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأقصى،أطروحة دكتوراه بالجامعة الاسلامية غزة-فلسطين،ديسمبر 2021،ص18.

في ظل تداخل المصطلحات العلمية و تقاطعها نرى حتمية الفصل بين المصطلحات المتشابهة للضرورة البحثية ، وضبط حدود المصطلحات التي قد تظهر بمعنى واحد و هي اللعب ؛ والتعلم باللعب ؛ و التلعيب الذي من ضمنه الألعاب التعليمية عماد بحثنا هذا.

و قد أشارت دراسة (Mark,2017) إلى أن "التلعيب في الأساس هو توظيف لعناصر الألعاب لكن بمفهوم أشمل تتحقق به الأهداف المرجوة، وتتغير به السلوكيات، وتثار به الدوافع"[1].

و فيما يلي تفصيل للفروقات بين المصطلحات الثلاث المتقاربة[2]:

وجه المقارنة	اللعب	التعلم باللعب	التلعيب
التعريف	نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية".	"استخدام الألعاب في عملية التعلم".	دمج عناصر الألعاب في العملية التعليمية.
الهدف	المتعة والمرح فقط	اكتساب المفاهيم والمعلومات المرتبطة بالتحصيل الدراسي؛ مما يسهم في تحسين اتجاهات المتعلمين نحو عملية التعلم.	تغيير السلوك وحل المشكلات وإثارة الدافعية يتعدى كونه هدفًا لزيادة التحصيل الدراسي.

[1] شيخة عوض حميدان المطيري ، نموذج مقترح لتصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على التعليب في ضوء معايير تصميم التلعيب، مرجع سابق ،ص98.

[2] المرجع نفسه ، الصفحة نفسها.

مثال	يستخدم عادةً في رياض الأطفال؛ كاللعب بالرمل.	إعطاء المتعلمين لعبة الكلمات المتقاطعة لتحسين مهارات القراءة لديهم.	تطبيق خان أكاديميKHAN
النطاق	في أي مكان يتواجد فيه المتعلم ولكن دون هدف معين أو نتيجة مرجوة.	في الصف الدراسي أو على مستوى المؤسسة التعليمية.	تمتد ممارسته خارج نطاق الصف الدراسي والمؤسسة التعليمية

2.العناصر الأساسية للألعاب التعليميةالرقمية:

ذكرت الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني(2010) عددا من العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب التعليمية سواءً كانت تقليدية أو الكترونية والتي يجب أن تتوافر فيها وهي[1]:

1/الأهداف GOALS: أن يكون لها أهداف تعليمية واضحة ومحددة تتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه، و تتمايز عنه، أي أن يحقق المتعلم هدف اللعبة ذاتها وهو الكسب و الهدف التعليمي وهو ما نريد أن يتعلمه المتعلم من اللعبة في الآن ذاته.

2/القواعد RULES: وهي التي تحدد إجراءات اللعبة، حيث تشتمل اللعبة على توجيهات تحدد كيفية اللعب.

3/المنافسة COMPETITION:أن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة ،وقد يكون ذلك بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والجهاز، أو بين المتعلم ومحك أو معيار، وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة.

4/التحدي CHALLENGE:أن تتضمن اللعبة قدراً من التحدي الملائم الذي يستنفر قدرات الفرد في حدود ممكنة.

[1] سعيد عبد العزيز علي الموسي ، فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية بعض المفاهيم و المهارات المهنية لدى أطفال الروضة في عصر الثورة الصناعية الرابعة ،مجلة الطفولة و التربية ،الجزء 04،العدد 41،يناير 2020 ، ص82.

5/ الخيالFANTASY : أن تثير اللعبة خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم .

6/الترفيه ENTERTAINMENT:أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة، على أن لا يكون ذلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.

7/الأمان SAFETY: تقتضي الألعاب الرقمية الموجهة للتعليم الابتدائي على الخصوص أن تتوفر على عنصر الأمان ، بحيث تبتعد عن جو الخوف و الرعب ، كما لا تحيل إلى قيم مرفوضة اجتماعيا ،و عقائديا (كالعنف و رسم الصليب و غيرها...).

3.خصائص الألعاب التعليمية الرقمية :

أكد العديد من الباحثين على توفر المستحدثات الرقمية عامة ، ومنها الألعاب الرقمية على خصائص معينة تؤهلها للاستخدام في العملية التعليمية التعلمية لتَناَسُبها مع طبيعتها ؛ و من هذه الخصائص استنادا إلى ما أورده الفريجات[1] ما يلي:

- التفاعلية INTERACTIVITY:و تعني التفاعل الإيجابي بين عناصر الفعل التعليمي برُمّتها، و تنقل المتعلم إلى وضعية فاعل رئيس فيها ، مسؤول عن اتخاذ القرار في الموقف التعليمي.
- الفرديةINDIVIDUALUTY: لطالما أكدت نظريات علم النفس التعليمي على ضرورة تفريد المواقف التعليمية للتغلب على الفروقات الفردية ؛و الوصول بالمتعلمين جميعا إلى مستوى الإتقان نفسه ، وفقا لقدرات و استعدادات كل منهم،و المستحدثات الرقمية كالألعاب الرقمية تلبي هذه الدعوة و تكرسها في الوضعية التعليمية التعلمية.
- التنوع DIVERSITY: توفر كل المستحدثات الرقمية بيئة تعلم متنوعة لتعدد الخيارات، و الألعاب الرقمية تكرِّس الخيار الأكثر رواجا بين متعلمي المرحلة الابتدائية ؛ثم أنها توظفه بطرق متنوعة تلبي ضرورة الجدّة و الحداثة.

[1] أنظر: غالب عبد المعطي الفريجات ،مدخل الى تكنولوجيا التعليم ، كنوز المعرفة للنشر و التوزيع ،ط2-2014 عمان الأردن ،،ص 77-78.

- الكونيةGLOBALITY :تعني الكونية في المستحدثات الرقمية إلغاء القيود الخاصة بالزمان و المكان، والانفتاح على مصادر التعلم المختلفة، والألعاب الرقمية عبر المنصات الرقمية تفعل هذه الخاصية بامتياز[1].
- التكاملية INTEGRATION: تحقق المستحدثات الرقمية ككل و الألعاب الرقمية على الخصوص ميزة التكاملية باحتراف ، و ذلك لأنها تظهر على عدة مستويات بداية بتكامل عناصر اللعبة الرقمية فيما بينها لتحقيق الهدف ،و من حيث التكامل المتمازج بين أنواع التعلم، و التكامل بين المجرد و المحسوس...
- الإتاحة ACCESSIBILITY: بالإضافة إلى كون المستحدثات الرقمية و على رأسها الألعاب الرقمية التعليمية تتخطى حدود الزمان و المكان؛ فهي متاحة عبر المنصات الرقمية المجانية داخل و خارج حجرات الدراسة، كما أنها متاحة عبر عدّة مواقع رائجة في المجتمع؛ بل و متاحة أيضا لأولياء المتعلمين من أجل المتابعة والمرافقة و الرّقابة.
- الإلكترونية ELECTRONIC: الألعاب الرقمية كغيرها من المستحدثات الرقمية لها نظام تشغيل يتطلب توفر أجهزة إلكترونية كالحواسيب و أجهزة العرض و الهواتف الذكية و الألواح الرقمية...؛هذه الأخيرة التي تستند إليها دراستنا؛ لكونها تجسدت على أرض الواقع نظير التزام وزارة التربية بتوفيرها في المدارس الابتدائية الوطنية في إطار مشروع اللوح الرقمي لكل متعلم.

4. تصنيفات الألعاب التعليمية الرقمية:

اختلفت تصنيفات الألعاب الرقمية التعليمية بين الباحثين تبعا لاختلاف معيار التصنيف ، وإذا ما اعتمدنا على معيار توقيت الاستخدام ضمن الوضعية التعليمية ، فإننا نتفق مع التصنيف الذي ذكره الهويدي [2]و نذكره نقلا عنه:

[1] المرجع السابق، الصفحة نفسها.

[2] زيد الهويدي ، الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير،دار الكتاب الجامعي ،ط2002، العين،الإمارات العربية المتحدة ،ص24.

1- الألعاب التقديمية: وتطبق بداية الوضعية التعليمية التعلمية ، أو بداية المقطع التعلمي ، و الهدف منها جذب انتباه المتعلمين و تهيئتهم للموضوع ، و إثارة فضولهم و ليس الهدف منها شرح الدرس.

2- الألعاب التي تقدّم في أثناء الدرس: وتهدف إلى شرح بعض جزئيات الدرس و تعميق الفهم و تستخدم هنا الألعاب التعليمية الرقمية كاستراتيجية تعليمية.

3- الألعاب التي تقدّم في نهاية الدرس : و الهدف منها ترسيخ المعلومة و التدرب على المهارة و إتقانها ، و ترتبط بالتقويم التحصيلي الخاص بنهاية الوضعية التعليمية التعلمية.

5. توظيف اللعبة الرقمية في العملية التعلمية/ التعليمية:

إن التوظيف السليم للألعاب التعليمية الرقمية ضمن الوضعيات التعليمية ؛ مرهون بحسن اختيارها أو بجودة تصميمها من جهة، و كذا بمنهجية تقديمها للمتعلم ، وهي العناصر التي نتطرق إليها فيما يلي.

1.5- معايير اختيار الألعاب التعليمية الرقمية:

تؤكد مناهج التعليم الجزائري على إعطاء مجال للحرية البيداغوجية المسؤولة للمعلمين ، في اختيار بعض الأدوات و التقنيات و الطرائق الفاعلة غير أنها تلزمهم بمسؤولية الاختيار ، و يعني ذلك أنه لا مجال للعشوائية و المزاجية و الصدفة أثناء إعداد الأجيال ، و من هنا نرى ضرورة التقيد بجملة من المعايير المبرِّرة لاختيار اللعبة الرقمية التعليمية نوردها فيما يلي:

1/المعايير التربوية: إن أهم المعايير التربوية المتعلقة باختيار الألعاب التعليمية الرقمية ما يلي:

أ- أن تحقق اللعبة هدفاً أو أكثر من أهداف الوحدة.

ج- أن يتخلل اللعبة مهارات و عمليات تدريبية ووظيفية، لخفض تأثير المشكلات التي تعوق تحصيل المتعلم لمفاهيم الوحدة.

د- أن تقدم التغذية الراجعة مباشرة لزيادة الدافعية، وتنبه المتعلم لخطئه، وتوجهه إلى الطريقة الصحيحة.

هـ- أن تعبر عن فكرة واحدة غير متشعبة -على الأغلب-.

و-أن تُبنى على أسس تمثل وتعكس بدقة المفهوم أو المهارة المطلوب تدريسها.

2/المعايير الفنية من المعايير الفنية الخاصة بالألعاب التعليمية الرقمية ما يلي:[1]

أ-أن يكون هناك تفاعل جيد بين برمجية الألعاب والمتعلم.

ب - أن تترك الحرية للمتعلم في اختبار اللعبة وعرض محتواها.

ج-أن تتيح فرصة استخدام المتعلم لها بنفسه وفقا لسرعته الذاتية[2].

د- أن يسهل ممارسة المتعلم لها في ضوء الإمكانات المتاحة.

هـ-أن تشمل عناصر التشويق والتعزيز اللازمة لاستمرارية تعلم المتعلم.

2.5- تصميم اللعبة التعليمية:

تعددت النماذج التي تناولت تصميم البرامج التعليمية الرقمية بشكل عام، نظرا "لاختلاف مستوياتها من حيث الشمول و العمق، و من حيث طبيعة الأهداف و نواتج التعلم المستهدفة، أو لمستويات إتقان تعلمها"

و من أمثلتها نموذج جيرلاش Gerlach الذي انطلق فيه من أحد مبادئ التعلم النشط، و المتمثلة في أن" المعلم هو المنظم و الموجه و المرشد و المقوِّم...للعملية التعليمية، و ليس مجرد ناقل لجوانب التعلم"[3] ، و نموذج هاميروس Hamerous الذي تكون من ثلاثة مراحل[4].و نموذج كارفاريل carffarella الذي يعتمد على تنوع البدائل التعليمية لتقديم خبرات للمتعلمين من حيث الكم و الكيف[5] .

---

[1] سعيد عبد المعز علي موسي ، فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية بعض المفاهيم و المهارات المهنية لدى أطفال الروضة في عصر الثورة الصناعية، مرجع سابق، ص82.

[2] رأفت صلاح الدين ، الألعاب الالكترونية و أثرها على الأطفال ، دار أبواب الإعلام ، ب ط ، ب ت، ص 137

[3] مخضار أحمد حسن الشهاري، التكنولوجيا في عمليتي التعليم و التعلم ،ط1،2018 ،ص 150

[4] المرجع نفسه ، ص149

[5] المرجع نفسه ،ص 151

و فيما يلي عرض لنموذج الشهاري(2018)[1]:

"**أولا** : مرحلة التحليل

و تتضمن الخطوات التالية:

1- تحديد حاجيات المتعلمين من جوانب مختلفة معرفيا و نفسحركيا و وجدانيا و تقدير النقص في هذه الجوانب، و تنتهي هذه الخطوة بتحديد الهدف العام من البرمجية-اللعبة الرقمية-.

2- تحديد المهام التعليمية و تبسيطها إلى رئيسية و فرعية.

3- تحديد خصائص المتعلمين من حيث المستوى التعليمي و الاجتماعي ، و خبراتهم السابقة المرتبطة بموضوع البرمجية.

4- تحديد السلوك المدخلي: و يتضمن تحديد المعارف و المعلومات و المهارات التي يمتلكها المتعلم بالفعل و يدخل بها لتعلم مهام جديدة .

5- تحديد المتطلبات القبلية : أي تحديد الإمكانات التي يجب توافرها في الأنظمة المادية ، و بما أن دراستنا تستند إلى جهاز تم توفيره بالفعل في المدارس الابتدائية الجزائرية فإننا نركز على البرمجيات التي تدعم اللوح الرقمي.

6- تحديد مهارة الغلق: أي تحديد النقطة التي تنتهي لديها البرمجية و تعني وصول المحتوى إلى نقطة التشبع ، و كل موضوع يختلف عن غيره في المفاهيم و الحقائق و الامثلة و التمارين التي يحتوي عليها.

ثانيا: مرحلة التصميم

و تتضمن الخطوات التالية:

1-صياغة الأهداف السلوكية أو مؤشرات الكفاءة بشكل منطقي يضمن تحقيقها.

2- تصميم أدوات القياس.

3-اختيار المحتوى و تنظيمه، تنظيما منطقيا أكاديميا تكامليا...

ثالثا : مرحلة الإنتاج

[1] المرجع نفسه ،ص 155-156

و فيها يتم اختيار الوسائط المطلوبة من حيث الصور–ثابتة أم متحركة،و من حيث الصوت و الألوان...

رابعا: مرحلة التقويم

و تبدأ بتحكيم البرمجية بعرضها على خبراء أو مختصين في تكنولوجيا التعليم و المادة التعليمية، و من ثم إجراء التعديلات إن دعت إليها الضرورة و أخيرا تجريب البرمجية"[1].

للإشارة فإن هناك العديد من المنصات الرقمية التعليمية التي تخصصت في تصميم الألعاب الرقمية ، سيأتي التطرق اليها في مواضع تالية من هذه الدراسة ، و التي يستغني بها المعلم عن التصميم ، لينتقل إلى الاختيار وفق المعايير المذكورة سلفا و من ثم التوظيف في العملية التعليمية التعلمية.و فيما يلي خوض فيها.

3.5–مراحل توظيف اللعبة التعليمية الرقمية:

1/مرحلة الإعداد: و نقصد بها مرحلة تصميم اللعبة أو استقدامها من المنصات الرقمية ،مع مراعاة أسس و معايير تم عرضها آنفا، إضافة إلى تجريبها قبل تكليف المتعلمين بلعبها ، تحديد والوقت الذي تحتاجه اللعبة وضبط قوانينها ، ثم تهيئة الظروف المناسبة لممارستها(الجلسة/الإضاءة / الستائر...) .

2/مرحلة التنفيذ، وتشمل ما يلي:

أ– التمهيد والتهيئة لتقديم اللعبة ، ويتم ذلك من خلال ربط موضوع اللعبة بالخبرات السابقة للمتعلمين.

ب– إعطاء المتعلم الفرصة لكي يصل إلى الهدف المطلوب .

ج– عدم المقارنة بين المتعلمين ، وذلك لأن كل متعلم صفات وقدرات واحتياجات خاصة به ، وعلى المعلم أن يراعي الفروق الفردية بين المتعلمين.

د– المناقشة السلسة والاستنتاجات السليمة للدروس المستفادة من اللعبة والعمل على توضيح أسباب فوز الفريق الأول وأسباب خسارة الفريق الثاني والعمل على إيجاد الحلول التي تؤدى إلى الفوز في اللعبة.

[1] مخضار أحمد حسن الشهاري، التكنولوجيا في عمليتي التعليم و التعلم ، مرجع اسابق ، ص 158–167 .

3/مرحلة التقويم[1]:

و في هذه المرحلة لا بد من التركيز على محتوى التعلمات ، و لا بد من أن يبرر الطلاب ما فعلوه و لماذا فعلوه ،....

4/مرحلة المتابعة: في هذه المرحلة يقوم المعلم بمتابعة المتعلمين للتعرف على مدى تحقق و ترسخ الكفاءات المستهدفة ،ليوفر الأنشطة التدعيمية التعزيزية ، أو العلاجية لمتعلميه.

6. دور المعلم في استخدام الألعاب التعليمية الرقمية:

إن المعلم الناجح هو الذي يواكب التطور، وهذا يتطلب منه المرونة وعدم الجمود والابتكار في عمله، ولذا فإن هناك عدد من الوظائف و الأدوار ينبغي أن يتقنـــها المعلم لضمان الوصول إلى المخرجات المنشودة ، و من أهــم هذه الأدوار و الوظائــف ما يلي[2]:

1. **باحث:** "و هذا الدور يعتبر من أولويات اهتمام المعلم و يتأتى عند قيامه بالبحث عن كل ما هو جديد و متعلق بالموضوع المقدم للطلبة، و ما هو متعلق بطرق تقديم المقررات من خلال الشبكة "[3]،و هي أرقى ميزة تؤكد عليها كل المناهج التربوية الحديثة و أعلى تصنيف تشرّعه القوانين و التنظيمات المعمول بها.

2. **مصمم للخبرات التعليمية:** الألعاب الرقمية التعليمية التي سلطنا عليها الضوء في دراستنا تعد نشاطا تربويا تكميليا لما يكسبه المتعلم داخل أو خارج القاعات الدراسية ،

---

[1] مايكل فيشر ،استراتيجيات التعلم الرقمي–كيف أكلف الطلاب بمهمات القرن الوحد و العشرين و أقومها– ترجمة محمد بلال الجيوسي،مكتب التربية العربي لدول الخليج، د ط ، 2016 الرياض،ص 36/35.

[2] أنظر : لطفية علي الكميشي ، التعليم في زمن الوسائط الالكترونية، دار حميثرا للنشر ، ط 1 ، 2020 جمهورية مصر العربية القاهرة، ص33.

[3] المرجع نفسه ، الصفحة نفسها.

و بالتالي فإن المعلم"له دور كبير في تصميم الخبرات و النشاطات بما يتناسب و اهتمامات الطلاب".[1]

3. **تكنولوجي:** ينبغي أن يتحكم المعلم و لو بالحدّ الأدنى من المهارات التكنولوجية ، و التي تؤهله لاستخدام الشبكة العنكبوتية و المنصات الرقمية ، و ما يتعلق بحفظ البيانات و الملفات....إلى القدرة على التصميم في بعض الأحيان .

4. **مقدم للمحتوى:** ينبغي أن يحسن المعلم دمج الألعاب الرقمية في الوضعية التعليمية بحيث تصبح الوضعية كلا متكاملا ، و لا يحدث انتقاله بين مراحلها فجوة تُفقِد المتعلم ارتباطه بالكفاءات المستهدفة المسطرة للوضعية التعليمية التعلمية.

5. **مرشد و ميسر للعمليات** : كثيرا ما تم تسليط الضوء على دور المعلم في التعليم النشط المعتمد حاليا في كل الأطوار التعليمية القاعدية، و هو نفس الدور الذي تتطلبه الألعاب الرقمية التعليمية؛ فينبغي أن يسهل المعلم لطلبته طرق إيجاد المعلومات ؛ و يرشدهم إلى كيفية استغلال المحتوى الرقمي عامة.

6. **مقوِّم:** الألعاب الرقمية التعليمية تمكن من جمع بيانات و معلومات دقيقة و سريعة و آنية و بهذا فهي تضمن حدوث عملية قياس مضبوطة، تُستغل في عملية التقويم الذي بدوره يكون أكثر فعالية حينما ينطلق من تشخيص دقيق و مؤكد.

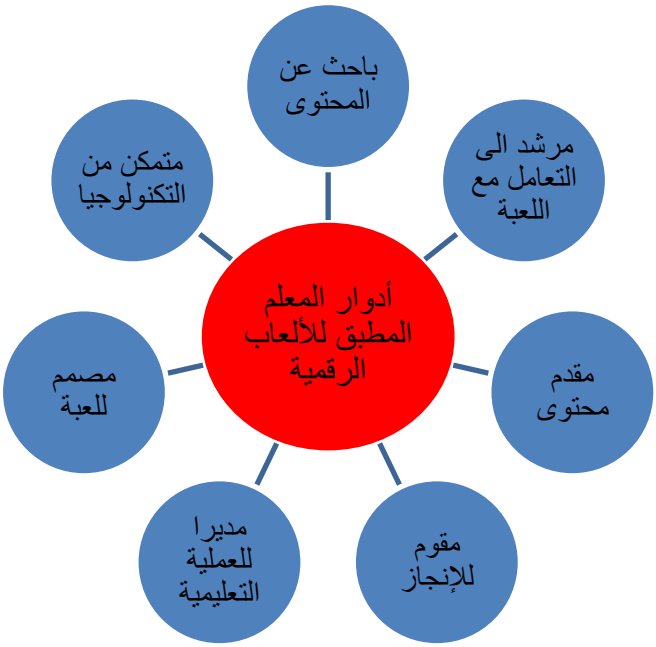
7. **مدير أو قائد للعملية التعليمية:** و ذلك لضمان الوصول إلى المخرجات المنشودة بكل سلاسة ، و إزالة كل المعوقات التي تعرقل سير الوضعية التعليمية.

و عليه فإن نجاح توظيف اللعبة الرقمية و ضمان النتائج الإيجابية المنتظرة بعد توظيفها كمستجد في العملية التعليمية ككل أو في مرحلة معينة منها يستوجب حتما ، معلما فطنا يقدر ثمن المعلومة .....،ويعي تماما فلسفة التكنولوجيا و بأنها ليست فقط عتاد و برمجيات و أجهزة[2] .

نوجز أدواره على العموم في المخطط الأتي:

[1] المرجع نفسه ، الصفحة نفسها.

[2] لطفية علي الكميشي ، التعليم في زمن الوسائط الالكترونية، مرجع سابق ، الصفحة نفسها.



رسم توضيحي 1يلخص أدوار المعلم عند تطبيق اللعبة التعليمية الرقمية

7. الوظائف التربوية والنفسية للألعاب التعليمية:

للألعاب التعليمية وظائف وأدوار تربوية ونفسية نوجزها فيما يلي[1]:

* أداة تربوية ووسيلة تساعد في إحداث تفاعل المتعلم مع عناصر البيئة ومكوناتها لغرض تعلمه وإنماء شخصيته وسلوكه.

* وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم إلى المتعلمين وتساعدهم في إدراك معاني الأشياء والتكيف مع واقع الحياة.

* أداة فعالة في تفريد التعليم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية، وتعليم المتعلمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم.

* أداة فعالة يمكن استعمالها لتخليص المتعلمين من الأنانية والتمركز حول الذات، ونقلهم إلى مرحلة تقدير الآخرين وإعطاء الولاء للجماعة والتكيف معها.

* وسيلة مرنة يمكن أن توفر فرصاً أو مداخل لإحداث النمو والتوازن لدى المتعلمين إضافة إلى أنه يشبع ميولهم ويلبي رغباتهم.

[1] أنظر :طلال بن حسن كابلي ،و آخرون ،التعليم الالكتروني:التقنية المعاصرة و معاصرة التقنية،مكتبة دار الايمان ،ط 1 ، 2012 ،المدينة المنورة،ص 226-229.

* وسيلة اجتماعية لتعليم المتعلمين قواعد السلوك وأساليب التواصل والتكيف وتمثل القيم الاجتماعية.

* أداة ترويض لتطوير جسم المتعلم وإنمائه وتشكيل أعضائه وإنضاجها وإكسابها المهارات الحركية المختلفة التي تنطوي على أهداف تربوية.

* وسيلة فعالة لاكتشاف شخصية المتعلمين وإمكاناتهم النفسية والعقلية، كما أنها أداة تشخيص تكشف عما يعانيه المتعلمين من اضطرابات نفسية وعاطفية وعقلية.

* وسيلة علاجية فعالة يلجأ إليها المربون لمساعدتهم في حل المشكلات التي يعاني منها المتعلمين كالاضطرابات الشخصية والنفسية والعقلية والحركية.

* أداة فعالة في تنشئة المتعلمين وبناء شخصياتهم وتوازنهم الانفعالي والعاطفي وإكسابهم بعض الاتجاهات والمفاهيم الاجتماعية كالنظام و الأولويات و غيرها.

* أداة فعالة لتكوين النظام القيمي والأخلاقي من خلال اللعب والتواصل مع الآخرين.

* أداة تعبير وتواصل بين المتعلمين بغض النظر عن الاختلافات اللغوية والثقافية فيما بينهم، كما أن أداة تواصل بين الكبار والصغار.

* أسلوب المجتمع في توفير الفرص لإطلاق القدرات الكامنة و اكتشافها ورعايتها وتوجيهها.

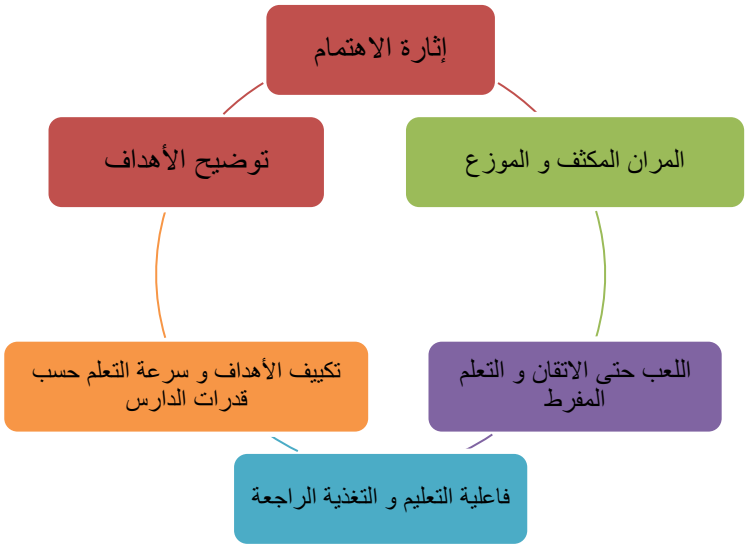
* قناة أساسية لنقل المعرفة والتكنولوجيا والاتجاهات والقيم والعادات والتقاليد من جيل لآخر .

– و مما لمسناه في الميدان أن أغلب المتعلمين الذين يستدعون إلى حصص المعالجة البيداغوجية يشعرون بالامتعاض ، ظنا أنهم أبلو بلاء حسنا و لا يتلمسون حقيقة ضعف تحصيلهم ، و نعتقد أن اللعبة الرقمية التعليمية كفيلة بعلاج هذه الجزئية ، ذلك أنها توقف المتعلم على مستوى الكفاءات التي يتملكها، و الخسارة دليل على الحاجة إلى العلاج.

– تؤدي الألعاب الرقمية التعليمية في بعض التصاميم إلى استحضار ضمني للمعارف و الكفايات و المهارات اللازمة، و توظيفها السليم هو سر النجاح في

اللعبة.فهي"تحفز على التعلم العميق الذي يعد في حدّ ذاته جزءً لا يتجزأ من المتعة،و هذا ما يجعل من الألعاب الجيدة ألعابا عميقة"[1].

و فيما يلي رسم توضيحي يوضح أسباب فاعلية الالعاب الرقمية التعليمية ، مستوحى من جدول طرحه كل من(2005) Gentile&Gentle[2]



رسم توضيحي02 من اعداد الباحثتان يوضح فاعلية الالعاب الرقمية ،مستوحى من جدول Gentile&Gentle2005

8. تقويم العمل الرقمي ضمن الوضعية التعلمية /التعليمية:

يمكن استخدام العمل الرقمي لغايات التقويم التكويني و الختامي معا، و يمكن تقويم الطلاب داخل الفصل و خارجه[3]،و التعليم الابتدائي على الخصوص أحوج الى آليات تقويم عن بعد نظرا لارتفاع نسبة الغيابات في مواسم معينة عن المدرسة (نتيجة أسباب كالانفلونزا الموسمية وضعف مناعة الأطفال....) ،كما يمَكِّن التعليم الرقمي المستند إلى الألعاب الرقمية من الحصول على "إيجابات موضوعية و ذاتية ،و معلومات فورية

[1] تينا ويلوجباي ،إلين وود ، تعلم الأطفال في عالم رقمي ، ترجمة بهاء شاهين ، المركز القومي للترجمة ، القاهرة–مصر 2010ص104

[2] المرجع نفسه ،ص121.

[3] مايكل فيشر ،استراتيجيات التعلم الرقمي–كيف أكلف الطلاب بمهمات القرن الواحد و العشرين و أقومها، مرجع سابق ، ص 33

تستطيع تحويل خبرة التعليم و التعلم في التوِّ و اللحظة"[1]، و يؤكد مايكل فيشر على وجود عوامل ينبغي الانتباه إليها عند تقويم عمل رقمي ما، و هي[2]:

1. ينبغي أن يبرهن الطلاب على تعلمهم؛بحيث ينبغي أن لا يخبرنا التقويم عن الأداة المستخدمة بقدر ما يخبرنا عن المتعلم الذي يستخدم هذه الأداة .

2. ينبغي أن يبرهن الطلاب عن كفاية في التعامل مع المحتوى؛ أي تتضح لنا الكفاية في مجال بعينه من مجالات المحتوى، كما ينبغي أن يعكس العمل الذي يقومون به درجات عالية من فهم و تطبيق و تحليل و تقييم المحتوى و المهارات المرتبطة به.

3. ينبغي أن يكون الطلاب قادرين على تأمل و مناقشة ما فعلوه، و لماذا فعلوه، وكيف فعلوه،أي أن يمثل الناتج النهائي تعلمهم،و يتماشى وطبيعة المحاولة و الخطأ في حلِّهم للمشكلات واستكشافهم.

و طبعا لا يتأتى كل ذلك إلا إذا صُمِّم العمل الرقمي –ألعابا كان أو شكل آخر– طبقا لمعايير و مبادئ مقنّنة ،واعتمد على مقاييس إعداد التقويم المنهجية التي عادة ما تؤكد على ضرورة التدرج.

9. مزايا الألعاب التعليمية الرقمية و عيوبها:

أ/ مزايا الألعاب التعليمية الرقمية:

إضافة إلى الوظائف التي تم إحصاؤها في الموضع السابق و التي تعد من أهم مميزات الألعاب الرقمية ، ندرج ما يلي :

- تتيح للمتعلم إمكانية الانخراط في محتوى معلوماتي عالمي ، و تفتح له آفاق التطلع إلى مستجدات التكنولوجيا بطريقة أكاديمية آمنة مما يثري الجانب المعرفي.
- نقل المتعلم من الجانب النظري في التعليم إلى الجانب التطبيقي من خلال التطبيق العملي للغة.

[1] المرجع نفسه و الصفحة نفسها. ،

[2] أنظر : المرجع نفسه ، ص34–35 .

– مواجهة العديد من المشكلات التربوية مثل نقص المعلمين ذوي الخبرة والكفاءة والظروف الفردية بين المتعلمين، واعتبار الكتاب والمعلم مصدري المعرفة الوحيدين[1].

– يكتسب المتعلم الخبرات الفنية و التقنية في التعامل مع اللعبة الرقمية و تعلم أوجه الاستفادة منها[2].

– الاستخدام التقني الذي يعتبر بمثابة تطوير للثقافة و المعرفة مما يساعد على التنمية المهنية و المعرفية.

– تجاوز قيود المكان والزمان في العملية التعليمية[3].

– من خلال اللعبة التعليمية الرقمية يمكننا استغلال الطاقة الذهنية والحركية للاعب في آن واحد.

– يمكن توظيف الألعاب الرقمية وبصفة عامة "العمل الرقمي لغايات التقويم التكويني و الختامي معا ، و يمكن تقويم الطلاب داخل الفصل و خارجه"[4]

– تضفى الألعاب الإلكترونية جو من البهجة والمرح والتحدى عند ممارستها بشكل عام وفى العملية التعليمة بشكل خاص ، حيث تجعلها أكثر اثارة وتشويق وبالتالى تساعد فى تدريس وفهم بعض المواد التعليمية الصعبة ،فهى تسهم تحديداً فى جذب الطلاب نحو

[1] محمد محي الدين أحمد، أثر استخدام أدوات التعليم الإلكتروني الحديثة على تعلم اللغة العربية، مجلة التنمية البشرية والتعليم للأبحاث التخصصية، جامعة بروناي دار السلام ،المجلد1 ، العدد7 جويلية 2023، ص128.

[2] سعيد عبد المعز علي موسي ، فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية بعض المفاهيم و المهارات المهنية لدى أطفال الروضة في عصر الثورة الصناعية، مرجع سابق، ص86

[3] المرجع نفسه، ص128.

[4] مايكل فيشر ،استراتيجيات التعلم الرقمي–كيف أكلف الطلاب بمهمات القرن الواحد و العشرين و أقومها، مرجع سابق ،ص 34.

عملية التعلم ، بما تستخدمه من وسائط متعددة[1] كالصور والرسوم والأصوات والألوان ومقاطع الفيديو[2].

– الألعاب الإلكترونيةُ تستخدم كأدوات للتدريس فقد قامت بعض المؤسسات التعليمية بتضمين مواد تعليمية في الألعاب الرقمية، إذُ تنمي المهارات الحياتية المختلفة وتُحسّنها، بالإضافة إلى أن العملية التعليميةُ تصبح أكثرُ متعة .

– تطبيق مبدأ تفريد التعليم ، حيث تتيح تعليماً يناسب خصائص وسرعة المتعلم وذلك فى حالة الألعاب الإلكترونية التعليمية تحديدا[3].

– تجعل الألعاب الرقمية التعلم من خلالها أبقى أثرا وأكثر تأثيرا [4]، لاستخدامها مؤثرات سمعية بصرية ، أي أنها تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان.

– تبرمج المتعلم على ممارسة الألعاب الرقمية ذات البُعدين التعليمي –بالدرجة الأولى– و الترفيهي ، أي أنها تأثر على ذوقه تجاه التكنولوجيا الرقمية مستقبلا، كما أنها تولد نوعا من التشبع من عالم التكنولوجيا [5].

– شد لانتباه لفترة طويلة تزيد كثيرا عن الفترة المتوقعة للأطفال، والتي ربما تمتد لساعات .طوال من دون توقف .

– ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات ذهنية مثل المهارات الإبداعية، وحل المسائل المعقدة و عمليات الربط والتحليل، ووضع الإستراتيجيات .

– ما تحمله من إمكانيات لتنمية مهارات حسية حركية من قوة الملاحظة البصرية

---

[1] الوسائط المتعددة هي عملية الاستخدام المركب لكل من الصوت و النص و الصورة .....

[2] دعاء حمدى عبد الحميد بهنسى، تأثير الموارد الرقمية التعليمية للمناهج الدّراسية على التنمية المهنية لمعلمي الجغرافيا، مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية – عدد خاص) أفريل 2021 م ص884

[3] هاجر هارون محمد وآخرون، التعليم النوعي وخريطة الوظائف المستقبلية، مرجع سابق ،ص224.

[4] حذيفة مازن عبد المجيد ، و مزهر شعبان العاني ، الكتاب الالكتروني التفاعلي ، مركز الكتاب الأكاديمي ، ط 4، 2015 ، عمان – الأردن ،ص 79.

[5] مايكل فيشر ، استراتيجيات التعلم الرقمي–كيف أكلف الطلاب بمهمات القرن الواحد و العشرين و أقومها، مرجع سابق ،ص 33.

والتآزر .بين العين واليد وسرعة الحركة.

– تمكن الألعاب الرقمية من الحصول على "إجابات طلاب موضوعية و ذاتية، و معلومات فورية ،تستطيع تحويل خبرة التعليم و التعلم في التوّ و اللحظة"[1]

ب . عيوب الألعاب الرقمية :

مما لا شك في أن للألعاب الرقمية عدة عيوب و سلبيات ،عددّها الباحثون و المنشغلون بالتربية ، غير أنها في المعظم توجه للألعاب الرقمية بصفة عامة و ليس لتلك المتخصصة في التعليم ، ؛و المُؤطّرة أكاديميا و فيما يلي إيرادها:

– الساعات الطويلة التي يقضيها الأطفال أمام الحاسوب تضر بأبصارهم، نتيجة الإشعاعات الضوئية المنبعثة من شاشة عرض الحاسوب [2].

– يضعف البناء الجسمي بتراخي العضلات البدنية، لابتعاد الأطفال عن ممارسة النشاطات الرياضية التي تكسب الجسم قوة ،وفاعلية.

– تؤثر سلبا على علاقات الطفل الاجتماعية فتسبب له الانطواء و العزلة والعزوف عن ممارسة أدواره الاجتماعية من حيث تبادل الزيارات مع الأهل والأقرباء واستقبال الضيوف ومحادثتهم .بمجريات أحداث الساعة.

– فراغ مضمون الألعاب من الفكر والثقافة واعتمادها فقط على اللهو الذي فيه ضياع لأوقات الأطفال في ذروة حيويتهم.

– تعلق الأطفال بما يستجد من عروض ألعاب حاسوبية جديدة توصلهم إلى مرحلة الإدمان الذي يصعب الخروج منها .

– الاضطراب العقلي نتيجة تناقض طبيعة الألعاب الحاسوبية في الجهاز وحقيقتها الواقعية في الحياة.

---

2 المرجع نفسه، الصفحة نفسها .

[2] باسم علي حامد وآخرون، وسائل الإعلام والطفولةدار جرير للنشر والتوزيع ، ط1 ، 2006 ، الاردن. ص 194 –193ص .

– تنافس شركات الإنتاج على مبيعات ألعاب الحاسوب وترويج منتجاتها قد يجعل الاهتمام .بالكَم لا بالكيف والنوع، مما ينعكس سلبا على الأطفال .

– طغيان القيم الغربية التي تضمنها شركات الانتاج الغربية ، على الألعاب الرقمية يسبب الانسلاخ الفكري الاجتماعي لدى الأطفال مستقبلا.

و على الرغم من أن أغلب الانتقادات وُجهت للألعاب الرقمية عامة و ليس إلى تلك المتخصصة في التعليم ؛و المُؤطّرة أكاديميا ،إلا أن الرقمنة عموما كالسلاح ذي الحدين ، إذا رُوعيت معايير و ضوابط انتقائها أو تصميمها ،و دُعمت بإشراف أكاديمي و تربوي مالت الكفة حتما لصالح الإيجابيات.

المبحث الثاني: البيئة التعليمية الرقمية و التعليم المتمازج(المدمج)

تسهم الألعاب التعليمية الرقمية بشكل فعال في تهيئة بيئة رقمية تفاعلية، و تتكامل معها و تندمج لتحقيق تعلم أفضل و فيما يلي عرض لأبرز محاور البيئة الرقمية.

1. مفهوم البيئة التعليمية الرقمية:

هي نظام تعليمي متكامل يعتمد على استخدام التقنيات الحديثة و الوسائل الرقمية لتحسين تجربة التعلم ؛و جعلها أكثر تفاعلية و كفاءة ،يشمل هذا المفهوم جميع الأدوات و المنصات التي تعتمد على الأنترنيت مثل التطبيقات الالكترونية و الكتب الالكترونية و المحتوى التفاعلي الذي يتم تقديمه عبر الوسائط المتعددة ،مثل الفيديوهات و الرسوم المتحركة و المحاكاة الرقمية ، تعتمد على استراتيجيات التعليم المتمازج الذي يجمع بين الأساليب التقليدية و الرقمية و التعلم الكيفي الذي يتيح تخصيص المحتوى وفقا لمستوى المتعلم و احتياجاته الفردية[1].

2.مكونات البيئة الرقمية التعليمية[2]:

أ- **الأجهزة التكنولوجية:** توفر الأدوات التي تسهل الوصول إلى المحتوى التعليمي و تعزز من كفاءة الوضعية التعليمية ،و تشمل الحواسيب المكتبية و المحمولة و الألواح الرقمية و الهواتف الذكية التي تتيح للطلاب الوصول إلى التطبيقات التعليمية؛ و إن كنا نتحفظ على استعمال الهواتف الذكية في التعلم.

ب- **البرمجيات التعليمية:** و تتمثل في التطبيقات التعليمية التي توفر بيئة مرنة تتيح للطلاب التعلم وفقا لسرعتهم الخاصة ، و تعد أدوات الذكاء الاصطناعي إلى جانب المنصات الرقمية التعليمية من أبرز التطورات في البرمجيات التعليمية، حيث تسهم في تخصيص المحتوى بناءً على الاحتياجات الخاصة للطلاب، هي تعمل على دعم التعليم المدمج الذي يمزج بين الأساليب الاعتيادية و التقنيات الحديثة.

---

[1] لطفية علي الكميشي ، التعليم في زمن الوسائط الإلكترونية، مرجع سابق ،ص106.

[2] أنظر موقع منصة https// cpointkw.com .

ج- المحتوى الرقمي: و هو العنصر الأساسي في البيئة التعليمية الرقمية ،حيث يوفر مصادر تعليمية متجددة و متنوعة ،تلبي احتياجات المتعلمين و الطلاب على حد سواء، و يتميز هذا المحتوى بالمرونة و إمكانية التحديث المستمر مما يضمن توفر أحدث المعلومات ،و يشمل النصوص الإلكترونية و الصور البصرية و الفيديوهات.....

د- شبكة الانترنيت: الركيزة الأساسية التي تقوم عليها البيئة الرقمية و التي بفضلها يتم الولوج إلى المحتوى الرقمي .

3.أهمية البيئة التعليمية الرقمية:

يرى الحر "أن البيئة المدرسية في الأدبيات الحديثة تتجاوز المفهوم التقليدي الذي يرتكز على المبنى المدرسي و مرافقه، و لعلّ هذا المفهوم يكون الأقل أهمية في أيامنا هذه بالنظر للجوانب الأخرى التي أصبحت أكثر أهمية و التي ستتزايد أهميتها أكثر و أكثر في المستقبل[1]"،و بذلك تكون البيئة الرقمية التعليمية بحدودها الافتراضية بديلا لكونها:

* تتيح للطلاب الوصول إلى المعلومات و المواد التعليمية في أي وقت و من أي مكان[2] ،مما يسهل التعلم الذاتي و يعزز من استقلالية المتعلم.

* توفر البيئة التعليمية الرقمية أدوت تقييم متطورة تتيح للمعلمين تحليل آداء الطلاب بدقة مما يسهم في تحسين أساليب التدريس و اتخاذ قرارات مبنية على البيانات فيما يخص تحسين المناهج و اساليب التدريس.

* تسهم البيئة الرقمية في تعزيز التفاعل بين الطلاب و المعلمين[3] من خلال المنتدياتforums التعليمية و المحادثات المباشرة و الفصول الافتراضية virtual

[1] عبد العزيز محمد الحر، القيادة في مدارس المستقبل، مكتب التربية والتعليم لدول الخليج ،د ط-2017، الرياض –السعودية ،ص201 .

[2] لطفية علي الكميشي ، التعليم في زمن الوسائط الإلكترونية، مرجع سابق ،ص30.

[3] فاروق أعمر الشريف و صالح تقابحي : بيئة التعلم الافتراضية و التعليم التفاعلي ، مجلة الأحمدي للدراسات اللغوية و النقدية و الترجمة ، المجلد 02، العدد 02 ، ديسمبر 2022،ص44.

classesو التي تساعد في خلق بيئة ديناميكية[1] تعتمد على المناقشة و التفاعل الفوري مما يسهم في رفع مستوى الاستيعاب و تحفيز التفكير النقدي لدى الطلاب ،أي أنها تجعل عملية التعلم أكثر تشاركية و انخراطا .

* تعتبر البيئة الرقمية التعليمية أحد الحلول الرئيسية لمواجهة التحديات التعليمية الحديثة حيث تسهم في سد الفجوة المعرفية و توفير فرص تعلم متساوية و دعم للطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة من خلال أدوات التعلم الداعمة مثل تقنيات تحويل النصوص الى كلام و برامج التعلم التكيفي ، و يؤكد ذلك لورانس بيترز بقوله:"أنا لا أحاول أبدا تعليم تلاميذي أي شيئ ، و إنما أحاول فقط خلق بيئة يستطيعون التعلم فيها"[2].

* تعد البيئة التعليمية الرقمية عنصرا فعالا في تطوير منظومة التعليم حيث تسهم في تحسين جودة التعليم من خلال توفير وسائل تفاعلية تسهل عملية الفهم و الاستيعاب لدى الطلاب .

* تتعامل مع الفروقات الفردية بحنكة، و توفر أدواتها مثل تقنيات الذكاء الصناعي في تحليل مستوى الطلاب و تقديم محتوى يتناسب مع مستواها الأكاديمي مما يعزز نقاط قوتهم و يعالج نقاط الضعف لديهم . ، فالتكرار و أساليب الشرح الموظفة تراعي خصوصية الفئة المتأخرة دراسيا و بطيئي التعلم ،و رفع سقف المعلومات و التدرج في الصعوبة مع الطابع التنافسي الذي تُتيحه البيئة الرقمية يدعم المتفوقين دراسيا و تعمل على توجيههم.

* تدعم المعلمين من خلال توفير أدوات تعليمية مبتكرة تسهل عليهم إعداد الدروس و تصميم المحتوى بطريقة احترافية.

* علاوة على ذلك تتيح هذه البيئة امكانية التعليم عن بعد مما يضمن استمرارية العملية التعليمية في ظل الظروف الطارئة مثل الازمات الحية او الطبيعية مما يجعلها حلا فعالا في وصول التعليم للجميع دون انقطاع.

* اعتماد البيئة الرقمية يقلل الحاجة إلى الورق مما يسهم في تقليل التكاليف المترتبة عن الطباعة و هو ما يعزز استدامة العملية التعليمية على المدى الطويل.

---

[1] المرجع نفسه، ص45.

[2] تينا ويلوجباي إيلين وود، تعلم الأطفال في عالم رقمي، ترجمة بهاء شاهين، مرجع سابق، ص181

* تسهم هذه البيئة في إعداد الطلاب لسوق العمل المستقبلي؛ الذي يعتمد بشكل متزايد على المهارات الرقمية ،حيث تمكنهم من اكتساب مهارات تقنية متقدمة مثل البحث الالكتروني و تحليل البيانات و التواصل الرقمي مما يجعلهم أكثر جاهزية لمتطلبات العصر. و يرى فرانك سميث أن" المفتاح الأساسي للنجاح في التدريس يكمن في القدرة على ربط فكرة مجردة بتجربة ملموسة و عرض المعارف و المعلومات الجديدة (و التطبيقات العملية و المهارات) بطريقة ترتبط بمجموعة خبرات و تجارب الطلاب المتراكمة [1]".

- تساعد البيئة التعليمية الرقمية على احتواء جميع فئات المتعلمين ،بحسب دراسة هوارد جاردنر و بيدجلاند Howard Gardner &Bidgeland و تأكيدهما على أنه "لا غرابة أن نجد ثمة علاقة وطيدة بين زيادة أعداد الصغار الذين يشعرون بالسأم و الضجر و عدم الانغماس في الدراسة و انخفاض درجاتهم و زيادة معدلات التسرب"[2] ، وهذه الفئة من المتمدرسين معرضين للتأخر الدراسي و التسرب المدرسي و هي الفئة التي أسماها الباحثان بالمتمدرسين الحساسين[3]،تدفع بالمعلمين الى بذل قدر أكبر من الجهد لإيجاد مساحات داخل المناهج الدراسية....."و تمثل الألعاب الرقمية التعليمية وسيلة واعدة للربط بين التعليم الرسمي و غير الرسمي[4]".

4. التعليم المتمازج:

1.4-تعريف التعليم المتمازج:

يعرفه دريسكول(2002) Driscoll بقوله هو : "مزج أي شكل من أشكال التقنية ، مثال على ذلك شريط فيديو ،c d، التدريب المعتمد على الويب ، أفلام،مع التدريس من

[1] تينا ويلوجباي إيلين وود، تعلم الأطفال في عالم رقمي، ترجمة بهاء شاهين، مرجع سابق، ص202.

[2] المرجع نفسه ، ص184

[3] المرجع نفسه ، ص186

[4] المرجع نفسه ، ص196

قبل المدرس وجها لوجه[1]" ،و بذلك يكون مصطلح التعليم المتمازج مرادفا لمصطلح للتعليم الهجين.

و عرفه بيرسن Bersin (2004)على أنه "مزج التقنية في التدريس مع مهمات عمل حقيقية لعمل إبداعات فعلية تؤثر على الانسجام بين التعلم و العمل[2]"

2.4 –أهمية التعليم المتمازج :

حسب ما أورده مفيد أحمد و سمير عبد السلام استنادا إلى دراسة روفاي و جوردن Rovai and Jordan (2004) فإن الدروس المتمازجة" تنتج إحساسا مجتمعيا أقوى لدى الطلبة عند مقارنتهم مع الطلبة الذين يتلقون تعليما اعتياديا فقط ،أو مع الطلبة الذين يتلقون التعلم عبر التعلم الالكتروني الكامل " كما أنه ساهم في " زيادة نسبة الانتظام في الدوام المدرسي" [3]حسب ما أورده أبليندير Oblender (2002).

و أكدت دراسة وينغراد Wingard (2005)، بأنه أدى إلى " زيادة التفاعل بين الطلبة مع بعضهم البعض، و بين المعلم و الطلبة ، و زيادة نسبة التعلم لدى الطلبة[4].

و تماشيا مع مساعي وزارة التربية و التعليم في الجزائر الهادفة إلى التخفيف من ثقل المحفظة، فإن التعليم المتمازج يدعم هذه المساعي حينما يجمع المحتوى الرقمي المتوافق؛ مع الكفاءات المستهدفة،و بذلك يحقق استبدال الكتب المقررة بمحتوى إلكتروني مختار بعناية ، و يقلل من كلفة شراء الكتب المدرسية و خصوصا عند تلاميذ الطور الأول ، و يؤكد على فاعلية التعلم النشط حينما يتم دمجه مع التعليم الاعتيادي.

[1] مفيد أحمد بن موسى و سمير عبد السلام اللصوص ، التعليم المدمج (المتمازج) بين التعليم التقليدي و التعليم الالكتروني، الأكاديميون للنشر و التوزيع ط1 2012– عمان الأردن ص 06.

[2] المرجع نفسه، ص06.

[3] المرجع نفسه، ص14

[4] المرجع نفسه ،ص14–15.

و قد أشار كل من دزيبان و هارتمان و موسكال Dziuban Hartman and Moskal2004،الى أنه يضمن[1]:

- ✓ جعل المتعلم محور العملية التعليمية
- ✓ يزيد التفاعل بين كل من المتعلم–المدرس،المتعلم –المتعلم، المتعلم و المحتوى، المتعلم و المصادر الخارجية.
- ✓ تكامل آليات الواجبات البنائية و الختامية لكل من المتعلم و المعلم.

و من هنا كانت البيئة التعليمية الرقمية عاملا لدمج التعلم الحضوري الاعتيادي بالتعلم الإلكتروني ،و حلقة الوصل بينهما لكونها توفر الأدوات و التقنيات اللازمة للدمج.

[1] مفيد أحمد بن موسى و سمير عبد السلام اللصوص ، التعليم المدمج (المتمازج) بين التعليم التقليدي و التعليم الالكتروني، مرجع سابق ، ص29

المبحث الثالث: المنصات الرقمية التعليمية

تمهيد :

مع تزايد الاعتماد على التقنية في جميع جوانب الحياة اليومية،و منها مجال التعليم ، برزت المنصات الرقمية التعليمية كأحد المستحدثات التكنولوجية التي يُعزى لها نقل المعرفة و تبادلها ، و أصبحت من أكثر المستحدثات رواجا ،و هذا ما تؤكده الأرقام المتزايدة لعدد المستخدمين لها، و بما أنها –المنصات الرقمية– تعتبر أداة أساسية في توفير الألعاب التعليمية الرقمية، فإننا خصصنا هذا المبحث لتقديم عرض حول المحاور الأساسية للمنصات الرقمية.

1. المنصات الرقمية DIGITAL PLATFORMS:

تعد المنصات الرقمية من التطبيقات التكنولوجية الحديثة ؛ التي بواسطتها يتم نقل المحتوى باستخدام وسائل اتصال متنوعة لتوصيل محتوى أو معلومة، وتتم إتاحة المحتوى في أي وقت وفي أي مكان دون تقيد .

وهي" نموذج أعمال قائم على استخدام التكنولوجيا ، يسمح لعدة مشاركين من منتجين ومستهلكين بالاتصال والتفاعل مع بعضهم البعض وخلق قيمة وتبادلها. وهي نماذج سهلة الاستخدام ولا تحتاج إلى تدريبات متخصصة للتعامل معها ، كما أنها تسمح بالتواصل مع العديد من الأشخاص في نفس الوقت وبدون أن يؤثر ذلك على آداء خدمات المنصة"[1]. ومن أمثلة المنصات الرقمية الإلكترونية المنصات الاجتماعية مثل الفاسبوك والتويتر وغيرها ، والمنصات المعرفية مثل المنتديات ومنصات التسويق بالعمولة.

[1] جمال فيروز و آخرون، التصميم الجرافيكي لمنصات التعلم الإلكترونية و المحتوى الرقمي الخاص بها و دوره في إتمام العملية التعليمية، مجلة العمارة و الفنون و العلوم الانسانية، عدد خاص 04،2022، ص468

1.أ- المنصات الرقمية التعليمية :

هي "نظام يساهم في إدارة المحتوى الرقمي التعليمي عبر شبكة الإنترنت، كما أنها بيئة محفزه لأعضاء هيئة التدريس عند استخدام المنصة للتواصل مع الطلبة ومشاركتهم الأنشطة بطرق حديثة وشيقة، وتمكن الطلبة من الاطلاع على الإعلانات والنتائج الفصلية عن بعد، مما يساعد على تحقيق مخرجات تعليمية ذات جودة عالية[1]".

"هي منظومة برمجية تعليمية تفاعلية متكاملة متعددة المصادر على شبكة الأنترنيت لتقديم المقررات الدراسية ، و البرامج التعليمية ، و الأنشطة التربوية ،ومصادر التعلم الإلكترونية للمتعلمين في أي وقت و في أي مكان بشكل متزامن و غير متزامن ؛ باستخدام أدوات تكنولوجيا التعليم و المعلومات و الاتصالات التفاعلية؛بصورة تمكن المعلم من تقويم المتعلم".[2]

هي:"بيئة تعليمية تفاعلية توظف تقنية الويب، و تجمع بين مميزات أنظمة إدارة المحتوى الإلكتروني، و بين شبكات التواصل الاجتماعي[3] الفايسبوك و التويتر، و تمكن المعلمين من نشر الدروس و الأهداف ، و وضع الواجبات و تطبيق الأنشطة التعليمية، و الاتصال بالمتعلمين من خلال أدوات متعددة ، كما و تساعد على تبادل الأفكار و الآراء بين المتعلمين و المعلمين و مشاركة المحتوى التعليمي، مما يساعد على تحقيق مخرجات تعليمية ذات جودة عالية".

و عليه نستنتج أن المنصات الرقمية التعليمية هي نظام رقمي يهتم بالمحتوى التعليمي و ينشره بطرق جاذبة و اقتصادية ،متخصصة تتعدى حدود الزمان و المكان ،مما يوفر

[1] باسم محمد الشريف بن نايف، واقع اتجاهات طلبة الجامعة نحو توظيف المنصات الرقمية في التعليم الجامعي بالمملكة العربية السعودية،جامعة طيبة أنموذجا،مجلة جامعة طيبة للآداب و العلوم الانسانية، العدد 22 بتاريخ 2020 ، ص 359.

[2] مخضار أحمد حسن الشهاري ، التكنولوجيا في عمليتي التعليم والتعلم، مرجع سابق ، ص 234.

[3] أحمد ديب، المنصة الالكترونية ، المركز التربوي للبحوث و الانماء ،ج4،ع1،د ت ،ص01.

بيئة تفاعلية مرنة تستقطب المعلمين و الطلاب .....

2. مكونات المنصات التعليمية الرقمية:

هناك عناصر أساسية تشكل مكونات المنصات الإلكترونية التعليمية و هي:

1.2- واجهة المستخدم(USER INTERFACE – UI)

تعتبر واجهة المستخدم البوابة الأولى التي يتعامل معها المستخدمون سواءً كانوا متعلمين أو معلمين عند استخدام المنصة، و يستحسن أن تكون واجهة المستخدم متوافقة مع الأجهزة المختلفة مثل الهواتف الذكية و الألواح الرقمية ، بحيث يتمكن المستخدمون من الوصول إلى المحتوى التعليمي من أي مكان وفي أي وقت.

2.2- إدارة المحتوى التعليمي(CMS)(CONTENT MANAGEMENT)

هو "الدماغ" الذي يقوم بتنظيم المواد ويصنفها بطرق مختلفة، ويحوي جميع المواد التعليمية (الدروس، والاختبارات، ومقاطع الفيديو، إلخ). ويوفر أدوات للمعلمين لإضافة وتعديل المحتوى وحذفه ، حيث يجب أن توفر المنصة أدوات فعالة لتنظيم وتحميل المحتوى التعليمي وترتيبه و تبويبه بطريقة منطقية تسهل على المستخدمين الوصول إلى المادة المطلوبة ، علاوة على ذلك، يجب أن توفر المنصة إمكانيات لتحديث المحتوى بشكل مستمر، بما يضمن تزويد الطلاب بأحدث المعلومات المتاحة.

3.2-نظام إدارة التعلم (LMS):

هو "المحرك" الذي يدير عملية التعلم. ويتتبع تقدم الطلاب، ويقدم لهم ملاحظات وتقارير عن أدائهم، ويساعد المعلمين في تخصيص تجربة التعلم لكل طالب.مهمته "إدارة

العملية التعليمية و التعلمية باستخدام أنظمة إلكترونية خاصة و تقنيات الاتصال و التكنولوجيا الحديثة "[1].

[1] مخضار أحمد حسن الشهاري ، التكنولوجيا في عمليتي التعليم والتعلم، مرجع سابق، ص 235.

4.2- الأمان وحماية البيانات(SECURITY AND DATA PROTECTION)

تمتلك كل منصة رقمية قاعدة بيانات و تعتبر "المخزن" الذي يخزن جميع المعلومات المتعلقة بالمنصة، على سبيل المثال بيانات المستخدمين، والبيانات المتعلقة بالمحتوى التعليمي، وسجلات الأنشطة.

و حماية تلك البيانات وفق المواثيق العالمية من أولويات أي منصة تعليمية رقمية ، حيث يجب أن تتمتع المنصة بنظام أمان عالي المستوى لحماية المعلومات الحساسة، مثل التفاصيل الشخصية ونتائج الاختبارات. و لا نتحدث عن حماية المعلومات فقط بل حتى الحفاظ على سرية التفاعل بين الأعضاء، بما في ذلك محادثاتهم ومناقشاتهم عبر المنصة.

5.2- خادم الويب: هذا هو "الكمبيوتر" الذي يستضيف المنصة ويجعلها متاحة للمستخدمين عبر الإنترنت.

6.2 -أدوات التفاعل والتواصل(INTERACTION AND COMMUNICATION)

التفاعل و التواصل ضمن البيئة الرقمية أحد أبرز إيجابيات المنصة الرقمية، و لذلك توفر المنصات التعليمية الرقمية عادة أدوات للتواصل مثل المنتديات، المراسلات الخاصة، المحادثات المباشرة... ،وهذا التفاعل لا يساعد فقط في تعزيز التعلم، بل يوفر أيضًا بيئة تعليمية داعمة تشجع على المشاركة و النقد، مما يساهم في تعزيز التحصيل الدراسي لدى الطلاب.

7.2-التقييم والمتابعة(ASSESSMENT AND MONITORING)

إحدى المميزات الأساسية التي توفرها المنصات الإلكترونية التعليمية هي إمكانية تتبع تقدم الطلاب وتقييمهم،ليس فقط من طرف المعلم بل الأولياء كذلك في بعض المنصات، حيث توفر المنصات عادة أدوات لتصميم اختبارات تنافسية و مسابقات، تمارين و واجبات، استبيانات، ومهام تفاعلية يمكن من خلالها متابعة الآداء الفردي للمتعلمين، مما يسمح بتقديم ملاحظات تحفيزية دقيقة .

3. أنواع المنصات التعليمية الرقمية و تصنيفاتها:

تختلف تصنيفات الباحثين للمنصات الرقمية عامة ،فمنهم من يصنفها على أساس المصدر إلى خاصة أي مغلقة و عامة بمعنى مفتوحة للجميع، و هناك من يصنفها على أساس الدفع إلى مجانية و مدفوعة ، ومنهم من يصنفها على أساس اللغة إلى أجنبية و عربية ،ومنهم من يصنفها باعتبار المحتوى إلى شاملة و متخصصة ، ومنهم من يصنفها على أساس النظام و هو التصنيف الذي نورده فيما يلي:

1 – منصات نظم إدارة التعلم (LMS)[1]:

* موودل (Moodle): منصة مفتوحة المصدر وقابلة للتخصيص بدرجة عالية، تستخدم في مجموعة واسعة من المؤسسات التعليمية.
* كانفاس (Canvas): تستخدم على نطاق واسع في المدارس والجامعات.
* بلاك بورد (Blackboard): منصة شاملة توفر أدوات تعاون وتواصل قوية.
* سكاي بريب (SkyPrep): تتميز بسهولة إنشاء وإدارة الدورات التدريبية.

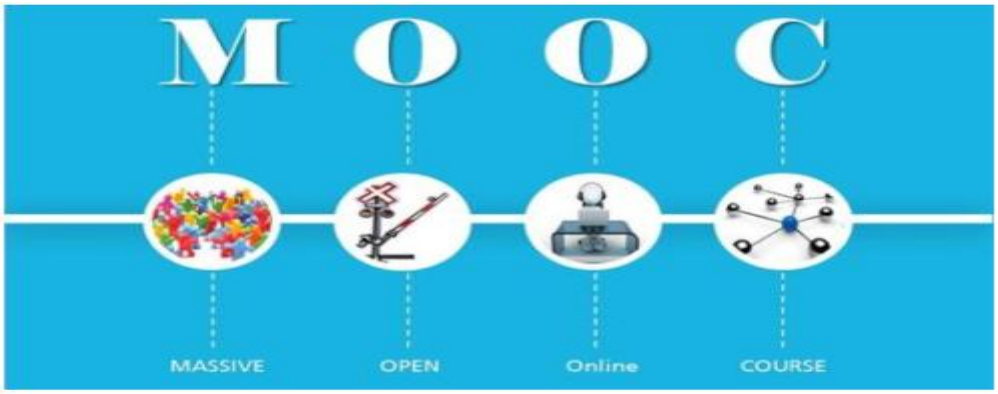


صورة توضيحية لمنصات نظم إدارة التعلم

[1] مخضار أحمد حسن الشهاري ، التكنولوجيا في عمليتي التعليم والتعلم، مرجع سابق، ص 235.

2– منصات الدورات الضخمة المفتوحة عبر الإنترنت (MOOCs):

مفهوم مصطلح MOOC[1]: هو اختصار للعبارة الإنجليزية Massive Open Online Courses ،و هو يطلق على التعلم الإلكتروني عالي الاستقطاب الذي يسمح بمشاركة أعداد ضخمة من المستخدمين .



و من المنصات التعليمية الرقمية ضمن هذا الصنف نجد:

* كورسيرا (Coursera): تقدم مجموعة واسعة من الدورات في مختلف المجالات.
* إيديكس (edX): تركز على الدورات الجامعية والمواد التعليمية المتقدمة.
* يوداسيتي (Udacity): تقدم "seergedonaN" وهي برامج تدريبية مكثفة في مجالات على سبيل المثال الذكاء الاصطناعي وعلوم البيانات.
* FutureLearn: منصة بريطانية تقدم دورات من جامعات ومؤسسات ثقافية .

3 – منصات التعلم الافتراضية (VLEs):

* Second Life: عالم افتراضي يمكن استخدامه لإنشاء بيئات تعليمية تفاعلية.
* OpenSimulator: منصة مفتوحة المصدر لإنشاء عوالم افتراضية مشابهة لـ Second Life.
* Engage: منصة تسمح للمعلمين بإنشاء دروس تفاعلية باستخدام الواقع الافتراضي.

[1] مخضار أحمد حسن الشهاري ، التكنولوجيا في عمليتي التعليم والتعلم، مرجع سابق، ص 236.

4 – المنصات التعليمية التفاعلية:

* كاهوت! (Kahoot!): منصة ألعاب تعليمية تتيح للمعلمين إنشاء مسابقات وألعاب تفاعلية.

* كويزيز (Quizizz): منصة مشابهة لـ Kahoot! تقدم مجموعة متنوعة من الألعاب والمسابقات.

* Nearpod: منصة تفاعلية تسمح للمعلمين بمشاركة العروض التقديمية ومقاطع الفيديو والأنشطة مع الطلاب في الوقت الفعلي.

* Padlet: منصة تعاونية تتيح للمستخدمين إنشاء لوحات افتراضية ومشاركة الأفكار والموارد.

5 – منصات التدريب عبر الإنترنت للموظفين:

* ليندا.كوم (LinkedIn Learning): تقدم مجموعة واسعة من الدورات التدريبية المهنية.

* Pluralsight: تركز على الدورات التدريبية في مجال التكنولوجيا وتطوير البرمجيات.

* Skillshare: منصة تقدم دورات إبداعية في مجالات مختلفة على سبيل المثال التصميم والتصوير الفوتوغرافي والكتابة.

6 – المنصات ذات التفاعل الحي:

* منصة أستاذي: منصة عربية تتيح للمعلمين إنشاء فصول افتراضية والتفاعل مع الطلاب في الوقت الفعلي.

* Zoom: تستخدم على نطاق واسع في التعليم عن بُعد للاجتماعات الافتراضية والندوات عبر الإنترنت.

* Google Meet: منصة أخرى شائعة للاجتماعات الافتراضية والفصول الدراسية عبر الإنترنت.

7 – **منصات أخرى:**

* منصات التواصل الاجتماعي (على سبيل المثال فيسبوك وجروبات الواتساب)؛ يمكن استخدامها لإنشاء مجتمعات تعليمية وتبادل الموارد والمعلومات.

❖ **المنصات العربية التعليمية الأكثر رواجا:** نورد فيما يلي المنصات الرقمية العربية المتخصصة في التعليم و الأكثر رواجا

* **منصّة رواق (Rwaq):**

رواق هي منصّة خليجية بدأت في سبتمبر من العام (2013م)، وموقعها الرسمي هو: (org.rwaq.www)[1]، وكانت بدايتها في الرياض بالسعودية، وتمّ إنشاؤها لدعم فكرة التدريس والتعليم بدون تكلفة، وباستخدام الأدوات المتاحة لأغلب المتعلّمين على الأقل وهي الحاسوب والإنترنت، ويستند أسلوب منصّة رواق على عروض مرئية ذات جودة عالية تشجّع المتعلّمين على التفاعل مع بعضهم البعض، وتبادل الخبرات والمعارف من خلال مجتمع تعليمي تفاعلي.

* **منصّة مهارة (Maharah):**

بحسب الموقع الرسمي لمنصّة مهارة (net.maharah.www[2]) فإن المنصة هي امتداد لمنصّة رواق، وفيها يتمكن أي شخص من فتح حساب وانشاء دورة حول أي موضوع وتقديمها للجمهور بالمجان أو بمقابل مادي.

* **منصّة إدراك (Edraak):**

إدراك هي منصّة دراسية مفتوحة غير ربحية على الإنترنت، وموقعها الرسمي هو: (org.edraak.www[3])، أطلقتها مؤسسة الملكة رانيا للتعليم والتنمية، تمّ الإعلان عن المنصّة من قِبل إدكس (EDX) والملكة رانيا في نوفمبر(2013م) وتمّ إطلاقها بصورة رسمية في 19 مايو 2014م، وتهدف المنصّة إلى إحداث ثورة في جودة وطبيعة ونطاق التعليم في العالم العربي، ونشر التعليم مدى الحياة في البلدان العربية

[1] www.rwaq.org
[2] www.maharah.net
[3] www.edraak.org

من خلال توفير دورات أكاديمية يقدمها أفضل الأساتذة والخبراء العرب وذي محتوى عربي ممتاز، وتقدِّم ترجمات عربية لدورات مختارة من مؤسسات تعليميّة عالمية، كما تقدِّم دورات في اللغة الإنجليزية لغير الناطقين بها من قِبل أساتذة جامعات عربية وخبراء إقليميين.

4. مميزات استخدام المنصات التعليمية :

ذكر بريت و أزتوك (BRETT & OZTOK .2012)مميزات المنصات التعليمية الرقمية سواءً للمعلمين أو المتعلمين فيما يلي[1]:

* سهولة التعامل مع المنصات و بساطة الاستخدام و التوظيف
* توفير بيئة تفاعلية و مهام مختلفة موجهة للطالب و المعلم.
* الاحتواء على وحدات نشاط داعمة للعملية التعليمية مثل المنتديات و المصادر المتعددة.
* قدرة نظامها على التعامل مع شريحة واسعة من أدوات التعلم الإلكتروني و الوسائط المتعددة
* سهولة تحميل الملفات و ترابطها مع البرمجيات المساعدة التي تعمل مع شبكات الانترنيت
* وجود قوالب جاهزة معدّة مسبقا للاستخدام بما يضمن تنوع المحتوى العلمي و المعرفي المقدم
* تعميم الوصول الى المعرفة باستخدام مجموعة من الأشكال الرقمية و الوسائط المتعددة.
* إشراك الطلاب في المحتوى الدراسي.
* تحديث دائم للمعلومات و المناهج لتتوافق مع التطورات العلمية و الأكاديمية.

[1] رعاش مبارك ، أوباح الحاج ، استخدام المنصات الإلكترونية في تطوير التعليم عن بعد ،مجلة الدراسات في التنمية و المجتمع المجلد 6العدد 03،2021 ،ص249

معوقات استخدام المنصات التعليمية الرقمية :

رغم رواج استعمال المنصات الرقمية حاليا حتى بين التربويين و الباحثين إلا أنّهم يؤكدون على بعض السلبيات و منها:

* تعرض معلومات المستخدمين إلى القرصنة و سوء الاستخدام.
* زيادة عدد الساعات التي يقضيها المتعلمين أمام شاشات الحاسوب له أضراره النفسية و الحس حركية و الفيزيولوجية
* إمكانية انقطاع الأنترنيت مما يشكل عائقا أمام التواصل و التفاعل المستمر بين الأساتذة و الطلبة[1]

[1] رعاش مبارك ، أوباح الحاج ، استخدام المنصات الإلكترونية في تطوير التعليم عن بعد ، مرجع سابق ،ص248

الفصل الثاني:

دراسة ميدانية

المبحث الأول : منهج الدراسة و إشكالاتها و أدواتها

المبحث الثاني :إجراءات الدّراسة التجريبية

المبحث الثالث : عرض نتائج الدراسة و تحليلها و مقارنتها

مدخل:

في ضوء الدراسة النظرية التي تناولنا فيها الخلفية النظرية للألعاب الرقمية التعليمية بما يخدم تحقيق الهدف من إجرائها، نخصص الفصل الثاني للدراسة التطبيقية الميدانية بهدف حلِّ مشكلة الدراسة و التعرف على فاعلية الألعاب الرقمية في تعليمية اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من التعليم ،و ذلك من خلال تجربة المقترح الإجرائي المتمثل في توظيف الألعاب التعليمية الرقمية لتحسين عملية التعليم و التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية .

و كما هو معلوم العملية التعليمية التعلمية تتخذ المقاربة بالكفاءات منهجا لبناء التعلمات ،و هذه الأخيرة –الكفاءة– يمكن قياسها بالنظر إلى مستوى النوعية الذي بلغه الإنجاز ونوعية النتيجة المحققة .

أي أنّ كل وضعية تعليمية تعلمية تُتوّج بمرحلة استثمار التعلمات في وضعيات دالة ؛يدمج من خلالها المتعلم رصيده المعرفي المحصّل عليه من المرحلتين الأولتين ، و يتدرب على توظيف المعارف المستجدّة من خلال هذه المرحلة ؛و فيها أيضا يتم إصدار حكم على مدى تحقق الكفاءة ،و هي المرحلة التي سنستهدفها بتطبيق التجربة ؛مع احتفاظ بخلفية نظرية مفادها إمكانية توظيف اللعبة التعلمية الرقمية في كل مراحل الوضعيات التعليمية.

المبحث الأول : منهج الدراسة و إشكالاتها و أدواتها.

1. إشكالية الدراسة:

انطلاقة البحوث و الدراسات العلمية عادة مشكلة ، و المشكلة التي دفعتنا لخوض غمار هذا البحث ، هي كالآتي:

❖ ما فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في عملية ترسيخ معارف اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟

و لارتباط عملية ترسيخ المعارف بزمن بيداغوجي محدد من جهة، و بمستوى الدافعية لدى المتعلم من جهة ثانية ؛ ولكون الترسيخ الآني و الدائم الأثر يظهر من خلال تقليل نسبة الخطأ في منتج المتعلم فإننا نقف على الإشكاليات الجزئية الآتية :

* ما فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في حسن إدارة الوقت المخصص للتدريب و ترسيخ تعلمات اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟.

*ما فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تقليل نسبة الخطأ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في التعلمات المرتبطة باللغة العربية؟.

* ما فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في الرفع من مستوى الإقبال على المشاركة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في التعلمات المرتبطة باللغة العربية ؟.

*ما فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في الحفاظ على ديمومة ترسخ المعارف المرتبطة باللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية؟.

1.1 – مصادر إشكالية الدراسة:

و لأن لكل مشكلة مصدر ، فإن مصدر مشكلتنا يعود إلى خبرة عمليّة ، وملاحظات مثبتة وواقعية.

فأما عن المصدر الأول ؛فإنه بحكم التجربة العملية و الخبرة الميدانية كمنتسبين إلى قطاع التربية و التعليم تابعنا مشروع وزارة التربية الوطنية المتمثل في تزويد تلاميذ المدارس الابتدائية بالألواح الرقمية ؛وحصر استعمال هذه الأخيرة حاليا على الكتاب

الإلكتروني، و من جهة ثانية شهدنا عدم كفاية الوقت المخصص لترسيخ المعلومات و التدرب على المهارات الجديدة في بعض الموضوعات المبرمجة.

و أما عن المصدر الثاني فإننا لاحظنا الإقبال المتزايد للأطفال على الألعاب الرقمية ، فأثارتنا مشكلة جدوى استغلال هذا الإقبال لتحقيق مكاسب تعليمية مبرمجة.

2. **فرضيات الدراسة :**

من واقع مشكلة الدراسة و بعد الاطلاع على دراسات في المجال نقوم بصياغة الفرضيات الموجهة للدراسة بالآتي:

* تساعد الألعاب التعليمية الرقمية على حسن استغلال و إدارة الوقت المخصص للتدريب و ترسيخ تعلمات اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

*تسهم الألعاب التعليمية الرقمية في تقليل نسبة الخطأ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في التعلمات المرتبطة باللغة العربية .

*تعمل الألعاب التعليمية الرقمية على الرفع من مستوى الإقبال على المشاركة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في التعلمات المرتبطة باللغة العربية .

*تُطِيل الألعاب التعليمية الرقمية أثر التعلمات المرتبطة باللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية .

3. **منهج الدراسة:**

اعتمدنا في هذه الدراسة على المنهج شبه التجريبي quasi-experimental approach ، باعتبار أنه المنهج الأنسب الذي يخدم موضوعنا و يتماشى مع طبيعة الدراسات الانسانية التجريبية ، و يعرف المنهج شبه التجريبي على أنه :"تعديل مقصود مضبوط للظروف المحددة لحادثة من الحوادث و ملاحظة و تفسير لتغيرات التي تطرأ في هذه الحادثة نتيجة لذلك"[1] .

[1] هيئة التأطير بالمعهد الوطني لتكوين مستخدمي التربية و تحسين مستواهم ،منهجية البحث ، سند تكويني لفائدة مفتشي التربية بجميع الأطوار ، 2005، ص38.

و يعرفه العساف على أنه : (تطبيق عامل معين على عينة دون أخرى لمعرفة ما يحدثه من أثر)[1].

كما و قد استعنا في بعض الجزئيات بالمنهج الوصفي التحليلي، و لا سيما فيما يتعلق بوصف و تحليل المتغيرات.

4. عينة الدراسة:

اقتصرت عينة الدراسة على ثمانية عشر(18) متعلما من قسم السنة الرابعة ابتدائي بمدرسة سليماني رمضان بمقاطعة سيدي نعمان ولاية المدية ، و تمّ اختيارها بطريقة قصدية للأسباب الآتية:

*استعداد طاقم المدرسة لتسهيل تطبيق التجربة ، و توفير كل ما يلزم من إمكانات مادية.

*القرب من إقامة الباحثتين ،وبالتالي سهولة التحاقهما بميدان التجربة .

*ضمان تكافؤ المجموعتين حينما تكونان من نفس المدرسة و بالتالي نفس منطقة إقامة المتعلمين ، و بذلك إبعاد المتغيرات الدخيلة التي قد تؤثر.

5. الحدود الزمنية للتجربة :

أُجريت هذه الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من الموسم 2024-2025 ، و تزامنت مع المقطع التعلمي السادس و المُعَنون بالحياة الثقافية، يضمّ هذا المقطع ثلاث وحدات بيداغوجية تمتد كل منها لأسبوع بيداغوجي و يُختَتَم المقطع بمحطة إدماج ، و بذلك دامت هذه التجربة باختباراتها القبلي و البعدي قرابة شهر كامل ،وفق الأسابيع رقم 22/21/20 /و نصف الأسبوع 23 ، من مخطط التعلمات السنوي للسنة الرابعة ابتدائي.

---

1 محمد عبد الغني عوض، محسن أحمد الخضيري ،المكتبة العلمية الأولو مصرية لكتابة رسائل الماجستير والدكتوراه، ط 1996، القاهرة، ص61

6. متغيرات الدراسة :

"إن وضوح الفرض (الفروض) يعني تحديد عاملين مهمين و هما :

أ – **المتغير المستقل**INDPENDENT VARIABLE: هو "المتغير التجريبي الذ ي يقوم الباحث بإدخاله على مجتمع البحث أو على التجربة العلمية محاولا قياس أثره على المتغيرات الأخرى أو على الظاهرة محل البحث والدراسة ويسمى المتغير المستقل أو العامل التجريبي"[1].

و في دراستنا المتغير المستقل هو إدخال الألعاب الرقمية التعليمية المصممة ذاتيا؛ و من طرف الغير على منصة وورد وولWORDWALLضمن الوضعية التعليمية لدرس من الظاهرة النحوية ؛يتمثل في "إن و أخواتها" ،و درس من الظاهرة الصرفية يتمثل في "اسم المفعول"، و درس من الظاهرة الإملائية يتمثل في "اسم الموصول"، و هي دروس مبرمجة لتلاميذ السنة الرابعة ابتدائي، و اختيار هذه الموضوعات لم يكن عشوائيا و إنما لكون الموضوعات مبرمجة وزاريا ، ضمن المقطع التعلمي السادس ،كما أن تطبيق التجربة على الظواهر النحوية و الصرفية و الإملائية ؛كان لارتباط هذه الظواهر بتأسيس قواعد اللغة العربية ولحاجتها إلى مستحدثات إجرائية –حسب رأينا –تطوّر الممارسات الحالية و تزيد نجاعتها؛و بالتالي تضمن سلامة منتج المتعلم اللغوي .

ب– **المتغير التابع**DPENDENT VARIABLE: هو المتغير أو" المتغيرات التي تتأثر بالمتغير التجريبي سلبا و إيجابا، وزيادة ونقصانا، فهو مرتبط بالمتغير المستقل"[2]، و يسمى كذلك بالمتغير الناتج .

و المتغير التابع هو النتيجة أو "الظاهرة التي تبدو أو تختفي أو تتغير كلما أدخل الباحث في الموقف المتغير المستقل أو أزاله أو غيّر فيه"[3].

---

[1] محمد عبد الغني عوض، محسن أحمد الخضيري ،مرجع سابق، ص61.

[2] المرجع نفسه، ص61

[3] هيئة التأطير بالمعهد الوطني لتكوين مستخدمي التربية و تحسين مستواهم ، مرجع سابق، ص39.

7. ضبط التجربة :

يعتبر الضبط أهم خصائص العمل التجريبي في مفهومه العلمي[1]، و يعني ذلك" السيطرة على المتغيرات الأخرى التي قد تؤثر في المتغير التابع سواء ما كان يتصل فيها بأفراد التجربة أو بمادتها أو بالإجراءات و الأساليب التجريبية "[2]، و قد حصر الباحثون طرق ضبط هذه المتغيرات فيما يلي:الضبط المادي و الضبط الانتقائي:

1.7-الضبط المادي:

و "يتمثل في التحكم ببعض الظروف و العوامل المادية المتصلة بالتجربة..."[3]،و هنا حددنا أجهزة التجربة و التي تمثلت في ألواح رقمية و هواتف ذكية ملكية شخصية للباحثتان و للفريق العامل بالمؤسسة ،و ذلك لورود تعليمات سابقة من وزارة التربية الوطنية تلزم باستغلال الألواح الرقمية التي استفادت منها المدارس الابتدائية في تطبيق مكتبتي المفعّل من طرف الوزارة حصريا ،و الذي اقتصر على الكتاب المدرسي الرقمي لا غير ؛و تمنع من استعماله –أي اللوح الرقمي المدرسي –لغاية أخرى .وعليه استعملنا أجهزة شخصية لترخيص استعمالها في قاعة الدرس ،من ضمن الوسائل التعليمية ، و كانت القاعة الدراسية التي أجرينا فيها الدراسة عادية ،إنارتها جيدة و تتوفر على ستائر.

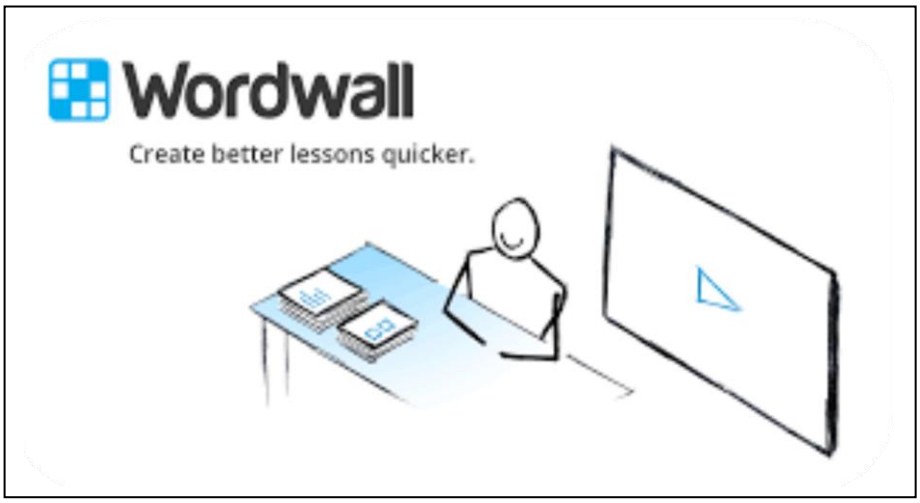
2.7الضبط الانتقائي :

[1] المرجع نفسه ،ص40

[2] المرجع نفسه ،نفس الصفحة.

[3] المرجع نفسه ،ص41.

و " يقصد به انتقاء بعض العوامل أو المتغيرات ذات الصلة بالمتغير التابع ، وتثبيتها حتى لا تؤثر في نتائج التجربة بما يشوه فعل المتغير المستقل"[1]، و عليه قمنا في دراستنا بانتقاء منصة وورد وول WORD WALL للعمل عليها تصميما و انتقاءً للألعاب.



واجهة المنصة المعمول بها في الدراسة

1.2.7- أسباب اختيار منصة وورد وول Wordwall:

أ. يمكن استخدام Wordwall لإنشاء كل من الأنشطة التفاعلية والأنشطة القابلة للطباعة. تتوفر معظم القوالب الخاصة بالمنصة في نسخة تفاعلية ونسخة قابلة للطباعة[2].

ب. كل القوالب الخاصة بالمنصة مدرجة بصيغة ألعاب رقمية تعليمية ،ممّا يخدم دراستنا.

ج. تعمل الأنشطة التفاعلية على أي جهاز يعمل على الويب، مثل جهاز الكمبيوتر، أو الجهاز اللوحي، أو الهاتف، أو السبورة التفاعلية. ويمكن للطلاب تشغيلها على نحو منفرد، أو يمكن للمعلمين توجيهها مع تبادل الأدوار بين الطلاب أمام الصف[3].

---

[1] هيئة التأطير بالمعهد الوطني لتكوين مستخدمي التربية و تحسين مستواهم ،منهجية البحث، المرجع السابق ، الصفحة نفسها.

[2] موقع المنصة **https://wordwall.net/ar** :

[3] موقع المنصة.**https://wordwall.net/ar**

د. يمكن طباعة الأنشطة القابلة للطباعة مباشرة أو تنزيلها كملف PDF. ويمكن استخدامها برفقة الأنشطة التفاعلية أو كأنشطة قائمة بذاتها.

هـ. يتم إنشاء الأنشطة باستخدام نظام القوالب، وتشمل هذه القوالب الأنشطة الكلاسيكية المألوفة مثل الاختبار التنافسي والكلمات المتقاطعة و العجلة الدوارة.... وهناك أيضًا ألعاب من نمط الآركيد مثل تتبع المتاهة والطائرة، وهناك أدوات إدارة الفصول الدراسية مثل خريطة الجلوس[1].

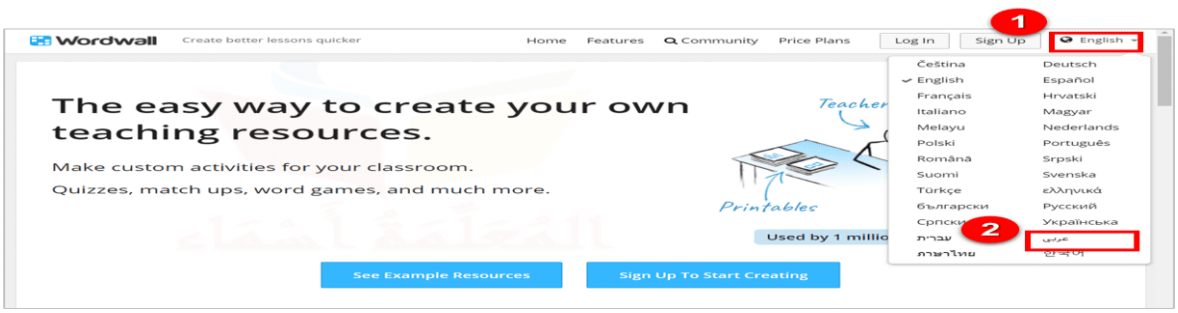
و. قابلية التصميم الخاص ضمن أيقونة إنشاء نشاط جديد، ابدأ بتحديد القالب الخاص بك ثم ادخل المحتوى. فهو أمر سهل للغاية مما يعني أنّه يمكنك إنشاء نشاط تفاعلي بالكامل في بضع دقائق فقط[2].

ز. قابلية مشاركة الأنشطة مع الطلاب و متابعة النتائج و قابلية التعديل و تفعيلها كنشاط واجب للطلاب .

ح. خاصية الأمان ؛ إذ يتم الوصول عن بُعد إلى موقع net.Wordwall عبر HTTPS، وهو رابط ويب مشفر ومؤمّن باستخدام طبقة مآخذ التوصيل الآمنة[3] (SSL) . وهي نفس الطريقة التي تستخدمها البنوك والهيئات التجارية لحماية البيانات الحساسة من التنصت.

2.2.7-طريقة استعمال المنصة :

1. الدخول إلى الموقع بالنقر على الرابط **https://wordwall.net/ar** .
2. تغيير لغة الموقع إلى اللغة العربية كما هو موضح في الصورة



[1] المرجع نفسه .

[2] المرجع نفسه.

[3] المرجع نفسه.

*اضغط على ايقونة English .

*ستظهر لك قائمة باللغات المتوفر في الموقع اختر اللغة العربية.

3.2.7-إنشاء حساب خاص على المنصة:

بداية نسجل في الموقع لنتمكن من إنشاء الأنشطة التفاعلية و ذلك بالضغط على زر التسجيل الموجودة في الأعلى، ثمّ بالضغط على زر سجل بياناتك لتبدأ إنشاء الأنشطة



باشرنا في تسجيل البيانات الخاصة بنا وفق ما هو موضح في الصورة أدناه.



*ادخل عنوان البريد الالكتروني الخاص بك، كتابة كلمة المرور، إعادة كتابة كلمة المرور، اختيار الدولة، الموافقة على شروط الاستخدام .

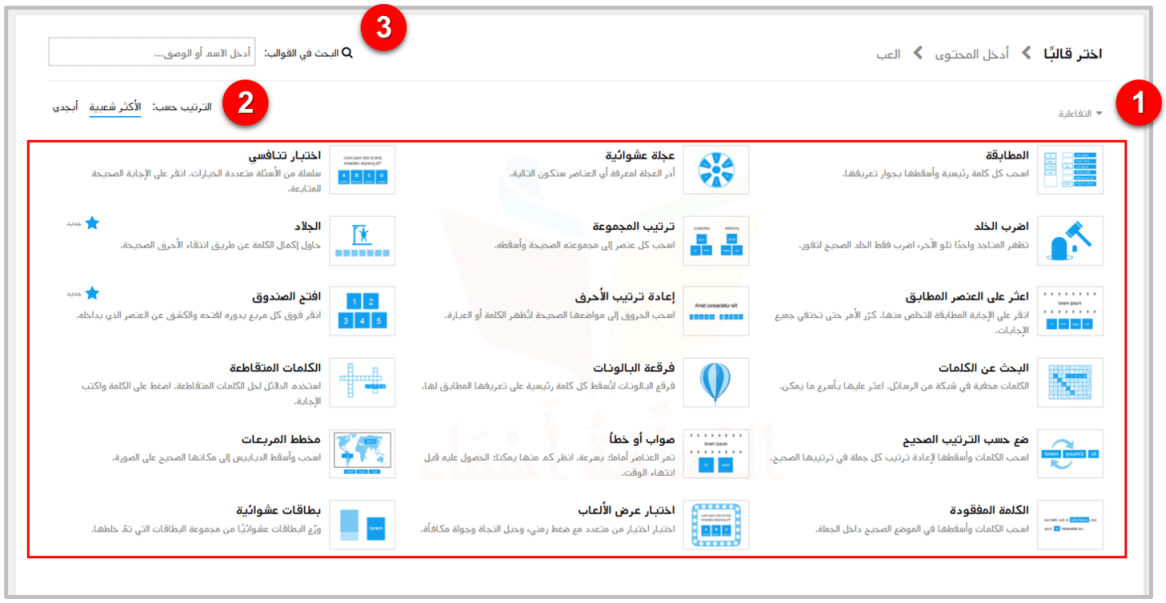
*بعد الإنتهاء من تعبئة المعلومات الخاصة نضغط على زر التسجيل.

4.2.7-خطوات إنشاء محتوى رقمي جديد(لعبة رقمية تعليمية) على المنصة:

مباشرة بعد الانتهاء من تسجيل البيانات تظهر واجهة فيها خياران الأول لانشاء النشاط و هو مجاني تماما ، و الثاني لترقية الحساب إلى "مدفوع" و يمكن بذلك من الحصول على مزايا إضافية



فعّلنا الخيار الأول لننتقل إلى صفحة القوالب و بذلك نختار قالبا من ثمانية عشر قالبا مجانيا،والصورة أسفله توضح



بعد اختيار القالب تظهر النافذة التالية:



1. كتابة عنوان النشاط التفاعلي بما يناسب الموضوع.
2. كتابة السؤال.
3. إضافة الصورة مع السؤال.
4. كتابة الجواب.
5. إضافة سؤال جديد أو عنصر جديد عند الضغط على إضافة عنصر.
6. أدوات السؤال أو العنصر المضاف (حذف العنصر (السؤال والجواب) – تكرار العنصر – ترتيب العنصر .
7. لتبديل بين عمود السؤال وعمود الجواب.
8. وعند الإنتهاء من وضع العناصر (الأسئلة والأجوبة) نضغط على زر تم.

يكون بذلك النشاط التفاعلي جاهزا للاستعمال عبر مشاركته مع المتعلمين عبر عدّة تطبيقات ،و قد شاركناه مع المجموعة التجريبية "أيقونة طلابي" بواسطة الإميل و البلوتوث و بواسطة النقر على زر "مشاركة".

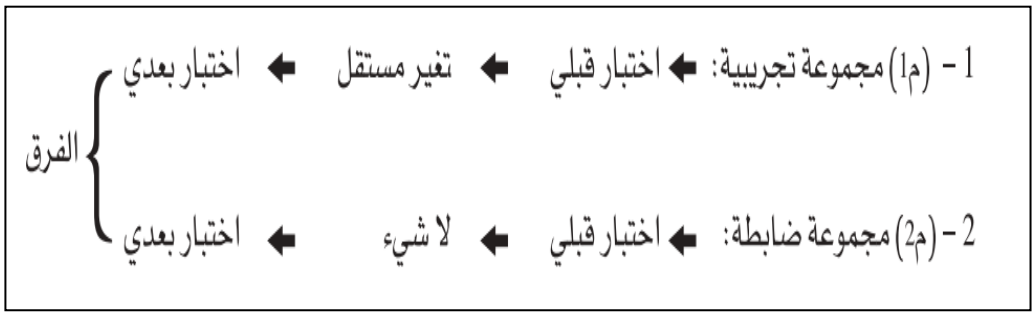
8.التصميم التجريبي:

"إن التصميم التجريبي يعتبر القائد للباحث ،حيث أنه يدله على الملاحظات التي ينبغي أن يقوم بها ، و الأسلوب الذي يجب أن يتبعه ، و أيضا يدله على الأدوات الإحصائية المناسبة و كيفية تحليل المادة التي يجمعها"[1].

قامت الباحثتان باعتماد التصميم التجريبي ذو الضبط المحكم[2]، و وفق هذا التصميم قامتا باختيار مجموعتين ،لتمثل إحداهما المجموعة التجريبية و الأخرى تمثل المجموعة

[1] هيئة التأطير بالمعهد الوطني لتكوين مستخدمي التربية و تحسين مستواهم ،مرجع سابق، ص47.
[2] المرجع نفسه ، الصفحة نفسها.

الضابطة،و طُبق عليهما معا الاختبار القبلي ،ثمّ تمّ تعيين إحدى المجموعتين عشوائيا كمجموعة تجريبية تدرس موضوعات مبرمجة في اللغة العربية –سبق ذكرها– بتوظيف اللعبة الرقمية في مرحلة من مراحل الوضعية التعليمية التعلمية،في حين تدرس المجموعة الضابطة نفس الموضوعات بالطريقة الاعتيادية ، أي دون توظيف للعبة الرقمية التعلمية في أي مرحلة من مراحل الوضعية التعليمية التعلُّمية.و بعد الانتهاء من التجربة تم إجراء إختبار بعدي ، وبتحليل البيانات الإحصائية المحصل عليها تمّ التوصل إلى النتيجة النهائية المتمثلة في الفارق. و فيما يلي رسم تمثيلي للتصميم.



أ/المجموعة التجريبية ***(Experimental group)*** : وهي المجموعة التي تتعرض للمتغير التجريبي لمعرفة تأثير هذا المتغير فيها.و قد تكونت المجموعة التجريبية في دراستنا من تسعة (09) أفراد.

ب/المجموعة الضابطة ***(Controlled group)*** : وهي المجموعة التي لا تتعرض للمتغير التجريبي، وتبقى تحت ظروف عادية.[1]و قد تكونت في دراستنا من تسعة (09)أفراد.

المدرسة	المجموعة	تلاميذ العينة	الفاقد	العدد النهائي
سليماني رمضان	الضابطة	09	00	09
	التجريبية	09	00	09

جدول يمثل توصيف العينة

[1] رجاء وحيد دويدر، البحث العلمي أساسياته النظرية وممارساته العلمية، دار الفكر المعاصر، بيروت،ط1–2000.ص226.

9. فحص سلامة التصميم (الصدق):

اتفق الباحثون على "أن سلامة التصميم و صحته هي الضمان الأساسي للوصول إلى نتائج موثوق بها "[1]، كما اتفقوا "على أن سلامة التصميم لها جانبان ، داخلي وخارجي"[2].

أ- **فحص الصدق الداخلي للتصميم (السلامة الداخلية):**"تصدق السلامة الداخلية للتصميم عندما يتأكد الباحث من أن العوامل الداخلية قد أمكن السيطرة عليها في التجربة بحيث لم تحدث أثرا في المتغير التابع غير الأثر الذي أحدثه المتغير المستقل بالفعل"[3].

و من أجل ضمان ذلك اخترنا أفراد عينة من مدرسة واحدة و من مدينة واحدة و في مجتمع واحد يمتاز بالتقارب في المستوى الاجتماعي و الاقتصادي و الثقافي.

و قد قمنا بتقسيم العينة تقسيما عشوائيا طبقيا إلى مجموعتين ضابطة و تجريبية، بحيث عاينَّا مستوى تلاميذ العينة من خلال النتائج الدراسية في مادة اللغة العربية (نتائج التقييم المستمر) ، ووزعنا العينة إلى طبقات ،ثم وزعنا عشوائيا كل طبقة إلى مجموعتين.

علامات أفراد العينة في مادة اللغة العربية	عدد أفراد المجموعة الضابطة	عدد أفراد المجموعة التجريبية	مجموع أفراد العيِّنة
من 08 إلى 10	03	03	06
من 05 إلى 7.99	04	04	08
أقل من 05	02	02	04
المجموع	09	09	18

جدول يمثل توزيع العينة

[1] هيئة التأطير بالمعهد الوطني لتكوين مستخدمي التربية و تحسين مستواهم ،مرجع سابق ص41.

[2] المرجع نفسه، الصفحة نفسها.

[3] المرجع نفسه، ص44-45.

و بذلك تحقق التكافؤ في مستوى التحصيل الدراسي للمادة المعنية ، أما من حيث العمر الزمني فكل أفراد العينة متقاربين من حيث العمر (أكبر من ثماني سنوات و أقل من عشر سنوات).و لم نتطرق لفارق الجنس ، إلا أنه توزع عشوائيا في المجموعتين إلى إناث و ذكور، و يتم تدريس أفراد المجموعتين من طرف أستاذ واحد.

ب- فحص الصدق الخارجي للتصميم (السلامة الخارجية):

"تتحقق السلامة الخارجية للتصميم التجريبي إذا قام الباحث بوصف الجماعة أي العينة التي تنطبق أو تنسحب عليهم النتائج ، فإنه يسأل نفسه إذا كان يجري تجربته على طلبة مرحلة معينة...فإنه يستطيع أن يعمم نتائجه ، كما يُعزيها إلى المتغير المستقل"[1] و نرى أنه يمكن تعميم النتائج إلى حدٍ كبير على كل تلاميذ المرحلة الابتدائية ؛لما سبقت الإشارة إليه في الفصل النظري.

10- أدوات الدراسة:

تتطلب الدراسة الحالية تحديدا لمدى فاعلية الألعاب الرقمية التعليمية في تعليمية اللغة العربية لتلاميذ المرحلة الابتدائية ،لذا كان لزاما الاستناد إلى الأدوات التالية:

1) إعداد و بناء اختبار قبلي .
2) تطبيق الألعاب الرقمية خاصة بالدروس المعنية.
3) إعداد و بناء اختبار بعدي.

الأداة الأولى :إعداد و بناء اختبار قبلي

"إن فائدة الاختبار القبلي هو قياس حالة المتغير التابع قبل إدخال المتغير المستقل"[2]

أجرينا الاختبار القبلي على المجموعتين الضابطة و التجريبية ،و لكي نضمن احترام مقاييس الاختبار (الصدق و الموضوعية و الثبات....) من جهة و مراعاةً لخصوصية العينة المتمثل أساسا في الأطفال؛ آثرنا عدم إشعارهم بأنهم يُجرُون اختبارا و لذلك تعمدنا انتقاء مجموعة من الأسئلة من دفتر النشاطات المدرسي(الطبعة الرسمية)، و التي تخص موضوعات متناولة في الوحدة الأولى من المقطع السادس ،و هي غير مستهدفة بتطبيق

[1] هيئة التأطير بالمعهد الوطني لتكوين مستخدمي التربية و تحسين مستواهم ، مرجع سابق، ص44.

[2] هيئة التأطير بالمعهد الوطني لتكوين مستخدمي التربية و تحسين مستواهم ، مرجع سابق ،ص46.

اللعبة الرقمية التعليمية كأداة تجريبية كما اعتمدنا على وضعية تصحيح المنتوج الكتابي المبرمجة على المتعلمين في نهاية الوحدة الأولى من المقطع .

أ – موضوعات الاختبار القبلي:

موضوعات الظواهر النحوية :كان و أخواتها.

موضوعات الظواهر الصرفية:اسم الفاعل .

موضوعات الظواهر الاملائية:الهمزة المتطرفة في آخر الاسم .

ب –تحليل طبيعة الأسئلة في الاختبار القبلي:

	مفتوحة	مغلقة
الظاهرة النحوية	إعراب جملة ضبط تشكيل جمل تقديم التعليل المناسب سلامة المنتج من الخطأ النحوي	اختيار من متعدد ضع صحيح أو خطأ
الظاهرة الصرفية	تقديم التعليل المناسب سلامة المنتج من الخطأ الصرفي	اختيار من متعدد ضع صحيح أو خطأ
الظاهرة الإملائية	تقديم التعليل المناسب سلامة المنتج من الخطأ الإملائي	اختيار من متعدد ضع صحيح أو خطأ

جدول يحلل طبيعة الأسئلة المطروحة في الاختبار القبلي

اختبرنا أفراد العينة قبليا في ثلاثة معايير و لكل معيار أدرجنا مطالب هي كالآتي:

المعايير	الاستعمال السليم للقاعدة النحوية	الاستعمال السليم للقاعدة الصرفية	الاستعمال السليم للقاعدة الإملائية
المطالب	صحة الاختيار	صحة الاختيار	صحة الاختيار
	ضبط التشكيل	تصحيح الخطأ	تصحيح الخطأ
	إعراب الجمل	تقديم التعليل	تقديم التعليل
التحكم الضمني	سلامة المنتج	سلامة المنتج	سلامة المنتج

جدول يوضح إجراءات الاختبار القبلي

ج- تحليل نتائج الاختبار القبلي :

يتم حاليا في المدارس الابتدائية اعتماد التقييم النوعي لتقييم عمل المتعلم في وضعيات الاستثمار و الإدماج ، و مُنِع التقييم الكمي(العلامة العددية)، بمنشور وزاري ، وبناءً على ذلك لم نعتمد في دراستنا على معيار النتائج العددية في الإحصاء،واعتمدنا على حساب المتوسط الحسابي لمعيار مدة الإنجاز ، و تكرار الخطأ؛ و عن معيار الإقبال على المشاركة أحصينا عدديا المشاركات صحيحة كانت أو خاطئة، لكون هذه المعايير يُفترض تغيرُها نحو الإيجاب بتوظيف المتغير المستقل.

- **كيفية حساب المتوسط الحسابي:**

"لتكن لدينا ظاهرة معينة س تتغير قيمتها من وحدة إلى أخرى ...يصبح لدينا القيم س1،س2،س3،س4،.....سن.ويكون المتوسط الحسابي هو"[1]:

$$\bar{س} = \frac{س_1 + س_2 + س_3 + س_4 + س_5 + ..س_ن}{ن}$$

و بحساب المتوسط الحسابي للمعايير المذكورة نصل إلى النتائج الآتية:

ج-1-المتوسط الحسابي لمدة الإنجاز: استبعدنا الوقت الضائع أثناء فتح الكراريس و سحب الأقلام ،فكانت اشارة الانطلاق في الإنجاز بعد تهيئة كل الظروف و الوسائل لكلا المجموعتين و الانتهاء بقول كلمة أنهيت من فرد العينة أو بعد إنهاء المهمة من طرف المعلم،و كانت النتائج النهائية بعد حساب نتائج كل نشاط على حدى {نشاط الظاهرة النحوية+نشاط الظاهرة الصرفية +نشاط الظاهرة الإملائية/3} ممثلة في الجدول أدناه:

المجموعة / أفراد العينة	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية

[1] هيئة التأطير بالمعهد الوطني لتكوين مستخدمي التربية و تحسين مستواهم ، مرجع سابق ،ص 92.

الفرد 1	7Min 42 s	7Min 9 s
الفرد 2	7 Min 49 s	8 Min 14 s
الفرد 3	8 Min 51 s	8 Min 51 s
الفرد 4	8 Min55S	8 Min55 S
الفرد 5	10 Min9S	10 Min19S
الفرد 6	12 Min15S	11 Min 15S
الفرد 7	13 Min7s	12 Min57S
الفرد 8	13 Min 49 s	13 Min 49 s
الفرد 9	15 Min	14 Min42 s
المجموع	97min17s	96min18s
المتوسط الحسابي لمدة الإنجاز	10min 8s	10min 7s

يتبين لنا من خلال الجدول أن هناك تقاربا بين مدة إنجاز الاختبار القبلي للمجموعتين الضابطة و التجريبية وبفارق ثانية واحدة لصالح المجموعة التجريبية ، كما أن مدّة الإنجاز لدى آخر فرد من المجموعتين كانت مطابقة أو قريبة جدا من المدة القصوى للإنجاز و المقدرة ب 15 دقيقة و المؤكد أن هذه المدّة القصوى المقترحة لدواعي بحثية فقط هي في حقيقة الممارسات الاعتيادية؛ تتخطى الوقت البيداغوجي الرسمي للتعلمات سواءً للظواهر النحوية أو الصرفية أو الإملائية ؛حيث أن مدّة الحصة الزمنية مقدر بثلاثين دقيقة لكل منها موزع بين مراحل الوضعية التعلمية الثلاث و الجدول أدناه يقدم شروحات حول كيفية تسيير الزمن الرسمي للحصة .

الحجم الزمني	مراحل الوضعية	أهداف المرحلة ضمن	نوع التقويم

	التعلمية	الوضعية التعلمية	
من 05 إلى 07 دقائق	مرحلة الانطلاق	-استرجاع معارف سابقة ذات علاقة -تهيئة للدخول في تعلمات جديدة	التقويم التشخيصي
من 18 إلى 25 دقيقة	مرحلة بناء التعلمات	-اشراك المتعلم في بناء المعارف من خلال إتاحة فرص التفكير و التشارك...	التقويم التكويني/البنائي
من 05 إلى 10 دقائق	مرحلة الاستثمار	-توظيف المعارف في وضعيات مشابهة. -التدرب على استعمال المعرفة و تعزيزها و تطويرها و ترسيخها	التقويم التحصيلي

ج-2-المتوسط الحسابي لتكرار الخطأ:أحصينا عدد تكرارات الخطأ في إجابات المتعلمين، ثم قمنا بحساب المتوسط الحسابي ببرنامج إكسل excel بتطبيق الدالة الخاصة بحساب المتوسط الحسابي Average ،و النتائج مبينة في الجدول أدناه:

المجموعة / أفراد العينة	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
الفرد 1	1	0
الفرد 2	1	1
الفرد 3	2	1

الفرد 4	2	2
الفرد 5	2	2
الفرد 6	3	2
الفرد 7	3	3
الفرد 8	4	3
الفرد 9	4	4
المجموع تكرار الخطأ	22	19
المتوسط الحسابي لتكرار الخطأ	2.33	2.11

بتحليل هذه النتائج نصل إلى وجود تقارب في التحصيل بين أفراد المجموعتين .

ج-3- المتوسط الحسابي لمعيار الإقبال على المشاركة:قمنا بإحصاء مشاركات المتعلمين خلال التصحيح الجماعي ،سواءً كانت إجابة المتعلم صحيحة أو خاطئة.

	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
عدد أفراد العينة	09 أفراد	09 أفراد
عدد مشاركات المتعلمين	13مشاركة	15مشاركة
المتوسط الحسابي لمشاركات المتعلمين	1.44	1.66

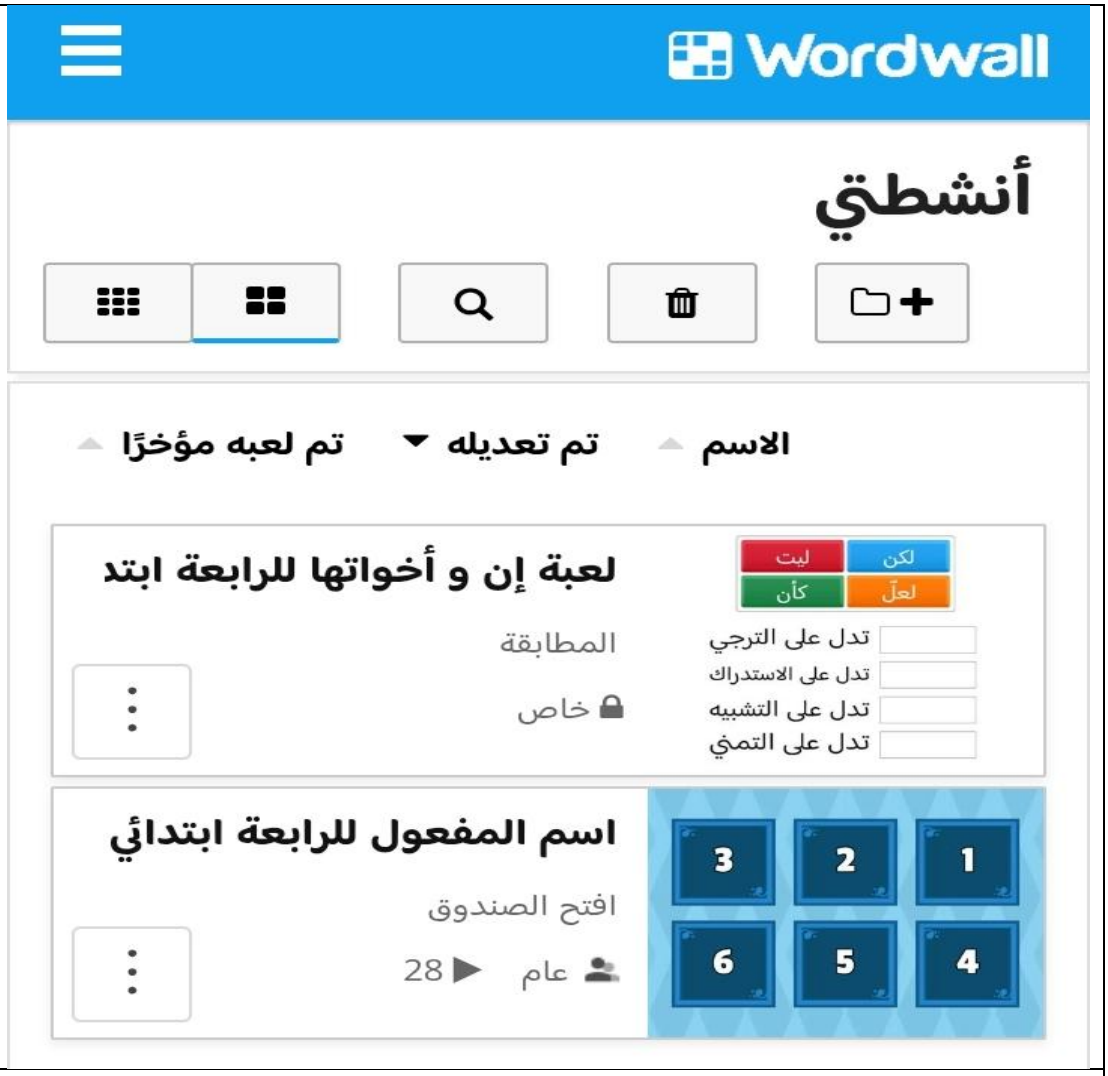
الأداة الثانية : الألعاب التعليمية الرقمية:

1.تصميم الألعاب التعليمية الرقمية:

بعد الاختيار المؤسس لمنصة وورد وول للأسباب الآنفة الذكر، سجلنا الدخول إلى المنصة باستعمال البريد الإلكتروني و شرعنا في تصميم لعبتين اثنتين ، الأولى عَنْوناها بـ"إن و أخواتها للرابعة ابتدائي" والثانية عنوناها بـ " اسم المفعول للرابعة ابتدائي"،و قد استندنا إلى نموذج التصميم الذي اقترحه "**الشهاري**" ؛ و أوردناه مفصلا في الفصل النظري بحيث كانت الكفاءات المستهدفة للدروس و خصوصية المتعلمين هي أولى الضروريات التي راعيناها في تصميم اللعبة .

و اخترنا التصميم وفق قالبين مجانيين ، أوّلها قالب "الاختبار التنافسي" الذي يتناغم مع مرحلة الاستثمار و التقويم التحصيلي و اخترناه للعبة " إن و أخواتها " من الظاهرة النحوية ، و ثانيها قالب "افتح الصندوق" و هو قالب مجاني كذلك خصصناه للعبة "اسم المفعول "من الظاهرة الصرفية.

كما و قد استقدمنا لعبتين جاهزتين من المنصة ، إحداها لعبة "إنّ و أخواتها" وفق قالب " أمسك الخلد" و هي تخدم جزئية أخرى من الكفاءة المستهدفة ، و لعبة " الاسم الموصول" وفق قالب " فرقعة البالونات " و كلاهما قالب مدفوع لكن يمكن استقدامه من المنصة و إضفاء تعديلات عليه مجانيا.



صورة توضح اللعبتين المصممتين

2.وصف الألعاب المصممة و المستقدمة :

1.2 –وصف الألعاب من حيث المحتوى:

1-لعبتي "إن و أخواتها"

أدرجنا في اللعبة المصممة أربعة أسئلة تحيط بكل جزئيات الكفاءة المستهدفة المنصوص عليها ، و وضعنا لكل سؤال ما بين ثلاث إلى أربع إجابات أحدها فقط صحيح.



صورة من مرحلة التصميم



صورة من مرحلة تطبيق التجربة

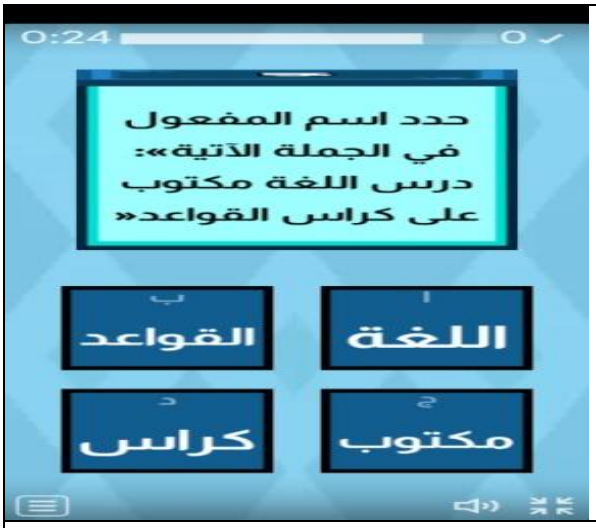
أما عن اللعبة المستقدمة فتنطوي على تعليمة واحدة و هي إمساك الخلد بالنقر عليه حال كان يحمل الجملة الموظِفة لإن أو إحدى أخواتها توظيفا سليما نحويا .



صورة من اللعبة المستقدمة من منصة وورد وول

2-لعبة "اسم المفعول للرابعة ابتدائي":

أدرجنا في هذه اللعبة المصممة من طرفنا ستة صناديق يحمل كل منها سؤالا يتعلق بالظاهرة الصرفية بمختلف جوانبها – التعريف، التوظيف، التعليل...–، يختار المتعلم إجابته من بين الخيارات المتاحة كما يمكن عدم إتاحة أي خيارات.

	
صورة توضح صناديق الأسئلة يختار منها المتعلم ما يريد بالترتيب الذي يريد.	صورة توضح أحد الأسئلة الواردة في الصندوق ، و يظهر السؤال بعد النقر على الصندوق

3-لعبة " الاسم الموصول":

و هي لعبة مستقدمة ،وفق قالب "فرقعة البالونات" يظهر فيها قطار يتحرك عبر خط السكة الحديدية ،يظهر على القاطرة أرقام الأسئلة التي سيجيب عليها المتعلم ،بحيث كلما أجاب عن السؤال المدون على العربة بفرقعة البالون الذي يحمل الجواب الصحيح من بين الخيارات المتاحة أعلاه في البالونات ،تمتلئ عربة السؤال ، و يتغير لون القاطرة و رقمها إلى الرقم الموالي .

	
الاسم الموصول بقالب فرقعة البالونات: ينقر المتعلم على الاختيار الصحيح ، لينتقل إلى المستوى الأعلى	

2.2- وصف الألعاب المصممة و المستقدمة من حيث الشكل:

أما من حيث شكليات الصور الرقمية المضمّنة في الألعاب محل التجربة، فقد راعينا الدلالات السيميائية للصور من حيث العناصر التالية:

1- الألوان :

عديدة هي الدراسات التي تؤكد على ضرورة "استعمال تطبيقات علم نفس الألوان في مجال التعليم ، لكونها تساعد المعلمين في دعم عملية التعلم ؛و تحفيز الطلبة لتحقيق أداء جيد"[1]، و هذا الطرح حسب ما توصلنا إليه مفعّل في المنصات التعليمية عموما ،فالألوان المنتقاة للألعاب التي صممناها أو استقدمناها ذات دلالات سيميائية واضحة فقد جاءت الخلفيات للصور الرقمية أقل سطوعا و بألوان خافتة ، في حين جاءت المركبات التعليمية الوظيفية –كلافتات العبارات –بألوان زاهية توحي بحيوية و نشاط المتعلمين في المرحلة العمرية المستهدفة – مرحلة الطفولة–،ومن الألوان الأكثر ترددا ما يلي:

*اللون الأزرق : يعكس الثقة والبراءة والشباب، و يوحي بالبحر الهادئ و المزاج المعتدل و "يساعد على خلق جو هادئ و مريح، ممّا يساعد الطلبة على التركيز على المواضيع المعقدة"[2].

*اللون الأحمر: الذي يوحي بالتألق و العاطفة و الانتماء....

*اللون البني: للدلالة على الاستقرار ، والسلام والأمان، و يثبت المعلومة إذا ما وُظف لأجلها.

*اللون الأصفر: لصلته بالبياض وضوء النهار، ارتبط بالتحفز والتهيؤ للنشاط وأهم خصائصه اللمعان والاشعاع، إثارة الانشراح[3]، و هو يحفز على الذاكرة و الإبداع.

---

[1] علاء عبد الخالق حسين المندلاوي، الألوان و التعليم: تعزيز الإبداع و التحفيز في الفصول الدراسية، مجلة العراقة للثقافة و التنمية، العدد 03بتاريخ2024/07/01 ، ص5.

[2] المرجع نفسه ، الصفحة نفسها.

[3] أحمد مختار :اللغة واللون ،عالم الكتب للنشر والتوزيع.القاهرة، ط2–1998 ، ص 193.

2-**الأشكال:** الأشكال الواردة في الألعاب الرقمية مع أنها ليست من اختيارنا ؛ إلا أنها بسيطة مألوفة تحيل المتعلم إلى المحتوى الرقمي و لا تشتت انتباهه ، و هي عبارة عن خلفيات بلون واحد أو بمنظر طبيعي بسيط و أقل سطوعا ،و يغلب عليها الأشكال البسيطة التالية:

*المربع: يرمز إلى الاستقرار، التوازن، الثبات، والترتيب و في مجال التعليم يعمل على الترسيخ و التثبيت.

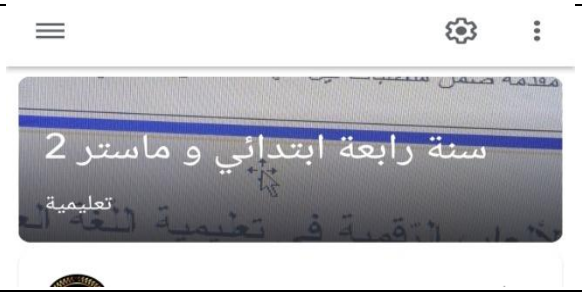
*المستطيل: ارتبط بدلالة التواصل و البعث ، و إذا ما وُظف في مجال التعليم يساعد في نقل المعلومات ألى العقل الباطن و ترسيخها.

3. توجيه الألعاب التعليمية الرقمية إلى المتعلم:

على الرغم من أن المنصة المختارة تُفعل عدة طرق للمشاركة بما فيها البلوتوث و الواي فاي و الفضاء الأزرق...إلا أننا اخترنا تطبيق عصري يتمثل في قوقل كلا روم.

قوقل كلاس روم (Google Classroom) "هو منصة تعليمية مجانية ومبسطة تتيح للطلاب والمعلمين التفاعل والتعاون في بيئة تعليمية رقمية .الطلاب يمكنهم استخدامها للوصول إلى المواد الدراسية، تسليم المهام، المشاركة في المناقشات، والتعاون مع زملائهم"[1] و حتى إنجاز الواجبات.....

و قد قمنا بتحميل التطبيق من نافذة قوقل إلى الهاتف الخاص بنا و اتباع خطوات التسجيل البسيطة التي تظهر للتسجيل بصفة أستاذ .

	
واجهة التطبيق المستعمل	واجهة المجموعة المفتوحة عبر التطبيق

[1] https://GoogleClassrooms .com

و من ثم أرسلنا الرمز السري الذي حصلنا عليه إلى باقي الأجهزة المستخدمة في التجربة (على أساس دعوة طالب للانضمام)عن طريق البريد الألكتروني للحسابات البريدية المفتوحة فيها ،و بإدخال ذلك الرمز في نافذة قوقل كلاس روم فإننا نتم تسجيل طالب في الصف .

و من ثم نتمكن من حسابنا الخاص على منصة وورد وول مشاركة الأنشطة مع العينة المتمثلة في تلاميذ السنة الرابعة عبر الضغط على أيقونة مشاركة ثم رمز قوقل كلاس روم.

المبحث الثاني :إجراءات الدّراسة التجريبية

01-تطبيق الألعاب التعليمية الرقمية المخصصة للظاهرة النحوية" إن و أخواتها":

قُدِّمت المرحلتان الأولى و الثانية(مرحلة الانطلاق+مرحلة بناء التعلمات) بطرق التعلم النشط الاعتيادية ،وفق ما هو موضح في المذكرة أدناه:

الميدان : فهم المكتوب و الإنتاج الكتابي	المقطع : الحياة الثقافية	الحصة : 04	المدة : 60 د	الفوج : السنة 4 ابتدائي
النشاط : ~~قراءة~~(30د) + **الظاهرة النحوية**(30د)	المحتوى : ~~أنامل من ذهب~~ + **إن وأخواتها**			
الكفاءة المستهدفة : ~~القراءة المسترسلة~~ للنص مع فهم المعنى العام . **تمييز الظاهرة النحوية المتمثلة في إن و أخواتها و توظيفها في وضعيات دالة توظيفا سليما**				

المراحل	الوضعيات التعليمية التعلمية والنشاطات المقترحة	مؤشرات التقويم
مرحلة الانطلاق	العودة إلى النص المقروء : من يذكرنا بعنوان نصنا السابق ؟ ما هي شخصياته ؟ اذكر بالترتيب مراحل صنع الزربية ؟	يجيب
مرحلة بناء التعلمات	**القراءة :** مطالبة المتعلمين بفتح الكتاب المدرسي ص 95. قراءة المعلم للنص قراءة جهرية ، تليها قراءات فردية بالتداول بين المتعلمين. من خلال أسئلة موجهة يحدد المتعلمين حدود فقرات النص يطرح المعلم مجموعة من التساؤلات التحليلية يجيب عنها المتعلمون .	يستمع يقرأ محترما علامات الوقف/يجيب
مرحلة الاستثمار	يقسم المتعلمون إلى مجموعات و تكلف كل مجموعة باستخلاص الفكرة الرئيسية للفقرة. تسجل الأفكار الرئيسية للنص على السبورة ثم يلخص كل فوج النص على ضوتها .	يستخلص

مرحلة الانطلاق	**الظاهرة النحوية :** تهيئة المتعلمين للدخول إلى النشاط الثاني بطرح أسئلة تتعلق بالظاهرة النحوية مثل: استخرج من النص جملة اسمية.حدد مكوناتها ، أدخل كان أو إحدى أخواتها و غيّر ما يجب.	يسترجع معلومات سابقة للبناء عليها
مرحلة بناء التعلمات	يطرح المعلم مجموعة من الاسئلة بهدف بناء سند للظاهرة النحوية –بالاستعانة بالنص المكتوب السابق– يقرأ المعلم ثم أحد المتعلمين السند ، ثم يكلف المتعلمون بتأطير كل الحروف العاملة التي تسبق الجمل الاسمية الواردة. يطالب المتعلم بقراءة الجمل دون الحرف العامل بعد ضبط التشكيل بعد الحذف. تعاد الحروف الناسخة إلى مواضعها و يضبط التشكيل مرة أخرى. تطرح مجموعة من الأسئلة التي تستهدف الظاهرة و تقدم أمثلة ليصل المتعلم بعدها إلى الحوصلة: (إن ، أن . كان ، لكن ، لعل ، ليت) حروف ناسخة ، تدخل على الجملة الاسمية فتنصب المبتدأ ويسمى اسمها . وتبقي الخبر مرفوعا ويسمى خبرها . ان تفيد التأكيد. وكان التشبيه ، ولكن الاستدراك، وليت التمني ، ..... . يتناوب المتعلمون على ترديد القاعدة ثم يدونون الاستنتاج على دفاترهم مع تقديم نموذج للإعراب.	يشارك في بناء السند يستمع يقرأ يجيب يعيد بناء الجمل يقدم أمثلة يستخلص الحوصلة

1-2-الدراسة التجريبية في مرحلة استثمار التعلمات:

المرحلة الثالثة من مراحل الدرس هي مرحلة أو وضعية الاستثمار؛و هي مرحلة التقويم التحصيلي الذي " يستخدم عادة في نهاية عملية التعليم ، قصد الحكم على نتائج الدراسة استهداف و إمكانية معرفة مدى تحقيق الأهداف المسطرة (نهاية الدرس ، ثلاثي،سنة أو مرحلة) "[1]،

1.2.1- سبب استهداف هذه المرحلة: استهدفنا هذه المرحلة من خلال تطبيق التجربة لعدة أسباب نذكر منها :

*هي مرحلة التدريب على توظيف المعارف الجديدة في وضعيات دالة.

هي مرحلة ترسيخ و تطوير و تعزيز الكفاءة المستهدفة.

*هي مرحلة الحكم على درجة تحقق الكفاءة المستهدفة من الدرس .

*هي مرحلة توجيه المتعلم إما إلى المعالجة في حال إثبات القصور في تملك الكفاءة أو إلى الدعم و التعزيز.

*هي المرحلة التي يترجم فيها المتعلم تصوراته عن الدرس في الإنجاز الفعلي.

* هي المرحلة الأحوج في نظرنا إلى إجراءات تقييمية نوعية ، تناسب المرحلة العمرية (التخلص من رهاب الاختبار)، وتحقق جودة للتقويم ،وفق ما ينص عليه النظام التربوي الجزائري و الذي ورد فيه بخصوص جودة التقويم ما يلي :

"يكون التقويم نوعي إذا توفرت فيه المقاييس التالية:

1. وجاهة غرض التقويم:أي غرضه وظيفيا يهدف إلى تحسين التعلم و التعليم و النظام الجزائري
2. صلاحية أداة القياس:أي أن الأداة تقيس فعلا ما كان مرغوب قياسه.
3. فعالية الأداة: أي تسمح بجمع المعلومات المنتظرة.
4. صدق النتائج:أي أن تكون النتائج المتحصل عليها من التقويم ثابتة و لا تتغير من مصحح لآخر.

[1] https://GoogleClassrooms .com.

5. الاقتصاد :أي أن التقويم اقتصاديا و لا يتطلب الكثير من الموارد المادية و البشرية"[1].

بناءً على ما سبق لم يكن تركيز جهودنا على هذه المرحلة عشوائيا و إنما اختيار مؤسس

؛تمّ بمقتضاه اختيار الألعاب التعليمية الرقمية التي تقدّم في نهاية الوضعية التعليمية–تمّ التطرق إليها في الفصل الأول –للاعتبارات السالفة الذكر ;و التي نضيف عليها:

اعتبار أنّ هذا النوع من الألعاب بالنسبة للمتعلم كمكافأة نظير انتباهه و تركيزه خلال المرحلتين السابقتين، كما أن معرفة المتعلم بأنه سيمارس فعليا لعبة و الفائز فيها من جمع أكبر قدر من معلومات خلال الدرس ؛يولد لديه الدافعية و الحافز للحرص على الفهم، من جهة ثالثة ارتباط الوضعية التعليمية بالوقت و لزوم تقسيمه على مراحلها الثلاث تقسيما منهجيا قد يُهمِّش المرحلة الثالثة و الأخيرة من الوضعية – مرحلة استثمار التعلمات – و بالتالي لا يسمح الوقت المتبقى عادة من الإحاطة الشاملة بجزئيات الدرس،فتكون اللعبة الرقمية التعليمية المصممة بجودة و احترافية وفق المعايير بمثابة خيار إجرائي لتدارك النقائص.

2.2.1 – سير التجربة

مع العينة الضابطة : انهاء الدرس بالطريقة الاعتيادية .

مع العينة التجريبية: شرعنا في التجربة ،بحيث أدخلنا المتغير المستقل المتمثل في اللعبتين الرقميتن التعليميتين الجاهزتين(بالتصميم أو الاستقدام) على منصة وورد وول WORDWALL،بعنوان "إنَّ و أخواتها "على المجموعة التجريبية ،و أبقينا الممارسة الاعتيادية مع المجموعة الضابطة ،وفق ما هو موضح في الجدول أدناه.

[1] المرجع نفسه ، ص196–197

	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
وضعية الاستثمار	*مطالبة بفتح دفتر النشاطات اللغوية ص62. *قراءة نص التعليمة الأولى من طرف المعلم ثم أحد المتعلمين و التأكد من وضوحها ، ثم ترك وقت للإنجاز الفردي من طرف المتعلمين، ثم الحل الجماعي.	*تشغيل الأجهزة مسبقا *تهيئة المتعلمين (تحضير نفسي و ضبط الجلسة....) *شرح قانون اللعبة. *ترك الوقت الكافي للإنجاز. *التصحيح الجماعي على السبورة

أ-الملاحظات الأولية:

01/المجموعة الضابطة : لاحظنا على أفراد المجموعة الضابطة الملاحظات التالية

- الشرود و فقدان التركيز .
- التباطؤ في الإنجاز من خلال كثرة الإلتفات ، قلب الصفحة دون الحاجة لذلك ، تغيير القلم دون داعي.....
- النظر إلى إجابة الزميل و محاولة الغش.
- التردد الطويل و الخوف قبل الإجابة لدى فئة المتأخرين دراسيا.

02/المجموعة التجريبية: لاحظنا على أفراد المجموعة التجريبية ما يلي

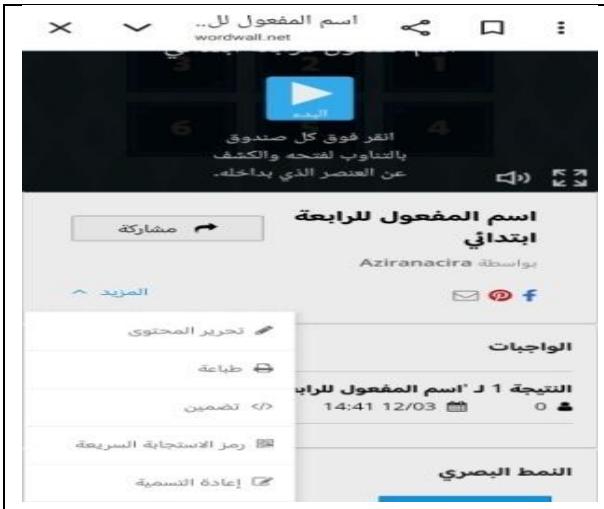
- النشاط و الحماس .
- التركيز في قراءة التعليمات .
- الابتسامة و الفرحة عند ظهور علامة الجواب الصحيح ،و الخيبة حين ظهور علامة الجواب الخاطئ.
- العمل الجاد و الفردي بحيث يحاول كل منهم المنافسة مهما كان مستواه.....

2-تطبيق الألعاب الرقمية على درس اسم المفعول:

تُبنى كل وضعية تعليمية تعلمية في مناهج الجيل الثاني المعتمدة حاليا على مراحل ثلاث ، و قد أُجريت المرحلتان الأوليتان –مرحلة الانطلاق و مرحلة بناء التعلمات– بالممارسة النشطة الاعتيادية ، في حين تم في المرحلة الثالثة و هي مرحلة الاستثمار تطبيق التجربة بإدخال المتغير المستقل المعنون بـــ:اسم المفعول للرابعة ابتدائي، والذي يتمثل في لعبة تعليمية رقمية مصممة من طرف الباحثتين على المجموعة التجريبية في حين قُدمت هذه المرحلة للمجموعة الضابطة بالممارسات العادية.



صورة توضح الدخول للحساب الخاص على المنصة المعتمدة في الدراسة.

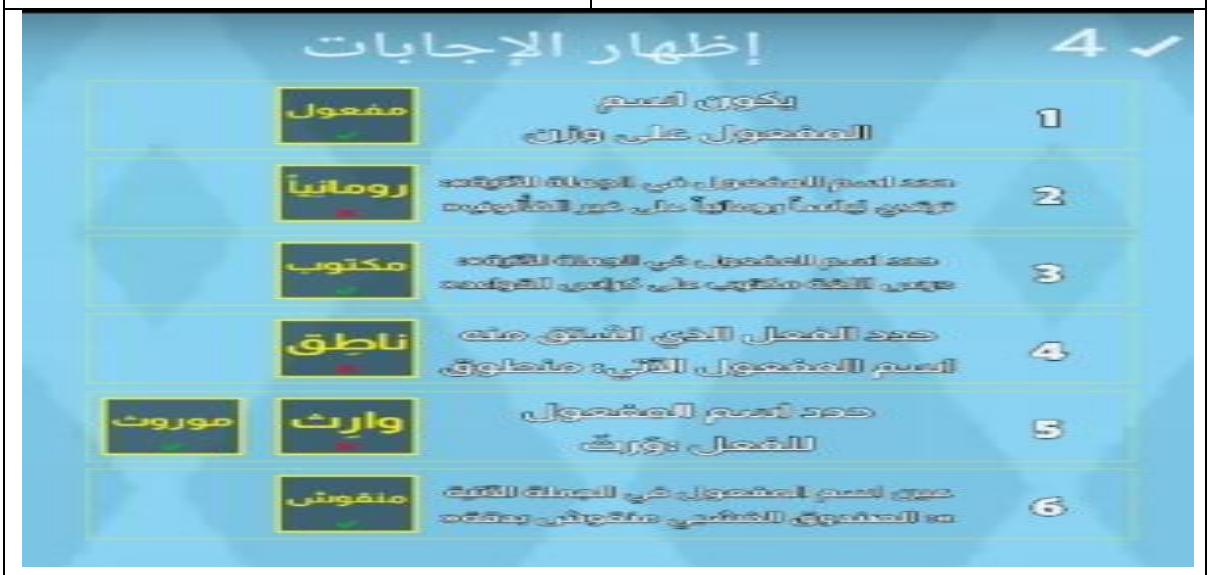


صورة توضح عملية مشاركة اللعبة التعليمية





مظهر الشاشة في حال الجواب الخاطئ ، عندما يعيد المتعلم الإجابة عليه مرة أخرى يظهر ذلك في حساب المعلم و المتعلم	صورة من نهاية اللعبة {المتغير المستقل}تظهر أن أحد المتعلمين أخطأ في الجواب عن السؤال السادس ، يمكنه الضغط لإعادة الإجابة



هذه الصورة نموذج لما يظهر على حساب المصمم ، بحيث تظهر إجابات المتعلمين الصائبة و الخاطئة ، و بتحليلها يتمكن المعلم من تحديد احتياجات كل متعلم على حدى.

الملاحظات الأولية :

كان من الواضح تحمس المتعلمين المنتمين للمجموعة التجريبية و رغبتهم في ترجمة المعارف المحصّل عليها –بعد مرحلة بناء التعلمات– إلى إنجاز فعلي ، و بقيت علامات الحماس و الحيوية بادية على أفراد المجموعة التجريبية طيلة مدّة الإنجاز و التصحيح ، في حين سجلنا تململ بعض أفراد العينة الضابطة و شرودهم و محاولات واضحة لإضاعة الوقت عمداً.

3-تطبيق الألعاب الرقمية على درس الاسم الموصول:

قدمت المرحلتان السابقتان بنفس الممارسات النشطة الاعتيادية ، و كان الاختلاف في مرحلة الاستثمار فقط ،لكن أجرينا تبادلا في هذه الحصة بين المجموعتين بحيث أصبحت الضابطة هي التجريبية و العكس صحيح بهدف التأكد من ارتباط النتائج بالمتغير المستقل المتمثل في الألعاب التعليمية الرقمية ، بحيث كُلفت المجموعة الضابطة الجديدة

بالإنجاز على كراسة القسم ، في حين كُلفت المجموعة التجريبية بلعب لعبة على الأجهزة الرابح فيها من أحسن متابعة الدرس.





الاسم الموصول بقالب القطار{المتغير المستقل}: ينقر المتعلم على الاختيار الصحيح ، لينتقل إلى المستوى الأعلى

الملاحظات الأولية: نفس الملاحظات التي سجلناها قبلا في درسي الظاهرة النحوية و الظاهرة الصرفية لا زالت تتواتر ، فالحماس و الدافعية و المرح ....صفات ظاهرة على أفراد العينة التجريبية، و حضورها محدود عند أفراد المجموعة الضابطة.

المبحث الثالث : عرض نتائج الدراسة و تحليلها و مقارنتها

01-نتائج تطبيق تجربة ألعاب إن و أخواتها(المتغير المستقل رقم 01):

1-1 المتوسط الحسابي لمعيار المدّة الزمنية للإنجاز: لإحصاء البيانات ننشئ الجدول الآتي:

المجموعة / أفراد العينة	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
الفرد 1	6 Min15 s	1Min s 46
الفرد 2	6 s56Min	2 Min 4 s
الفرد 3	7 Min 07s	2 Min 17 s
الفرد 4	7 Min25S	2 Min19 S
الفرد 5	7 Min31S	2Min 25 S
الفرد 6	8 Min08S	2 Min 33S
الفرد 7	9 Min16S	2 Min47S
الفرد 8	9 Min s55	2 Min s51
الفرد 9	11 Min s21	3 Min00 s
مجموع المدد	73 Min s 09	22 Min 3s
المتوسط الحسابي لمدة الإنجاز	8Min12S	2Min45S

يتبين من خلال الجدول وجود فارق كبير بين المتوسطين الحسابيين لمدّة الإنجاز ،حيث أنهت المجموعة التجريبية العمل في ربع المدّة تقريبا التي احتاجتها المجموعة الضابطة،و توفير الوقت لحصة التعلمات يعني تقديم معالجة آنية أكبر،و معالجة الخطأ بطرق أحسن ، واهتمام بفئة المتأخرين دراسيا أكثر ،والتنويع في الأمثلة و تدعيم الكفاءة بشكل أفضل.

1-2-المتوسط الحسابي لمعيار تكرار الخطأ:

المجموعة / أفراد العينة	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
المجموع تكرار الخطأ	19	8
المتوسط الحسابي لتكرار الخطأ	2.11	0.88

يظهر من خلال البيانات الإحصائية الواردة في الجدول أعلاه نجاح المتغير المستقل في تقليل تكرار الخطأ لدى المجموعة التجريبية ، مع استمرار نفس المتوسط الحسابي بالتقريب لدى المجموعة الضابطة.

1-3-المتوسط الحسابي لمعيار الإقبال على المشاركة:قمنا باحتساب إعلان الرغبة في المشاركة من طرف المتعلمين طيل فترة التصحيح الجماعي فأحصينا النتائج الآتية:

المجموعة / أفراد العينة	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
مجموع رغبات المشاركة للمتعلمين	16	21
المتوسط الحسابي للمشاركات	1.77	2.33

يتبين من خلال الجدول الإحصائي التفوق الواضح لصالح المجموعة التجريبية في المتوسط الحسابي لمعيار الإقبال على المشاركة (2.33)، كما و قد لاحظنا ميدانيا حماس جميع أفراد المجموعة التجريبية و رغبتهم الكبيرة في المشاركة، في حين كانت مشاركات أفراد المجموعة الضابطة خاصة ببعض المتعلمين فقط(المتفوقين دراسيا فقط).

02-نتائج تطبيق لعبة اسم المفعول (المتغير المستقل رقم 02)

2-1-المتوسط الحسابي لمعيار المدّة الزمنية للإنجاز:

يتم احتساب مدّة الإنجاز لدى كل متعلم من أفراد المجموعة التجريبية آليا ، أي أن منصة وورد وول توفر هذه الخاصية ، أما لدى أفراد المجموعة الضابطة فيتم احتسابها من إشارة المعلم للانطلاق إلى قول المتعلم كلمة " أنهيت" أو بإنهاء المدة من طرف المعلم حال انتهاء الوقت المخصص.

و قد أحصينا البيانات الآتية:

	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
عدد أفراد العينة	09 أفراد	09 أفراد
مجموع المدد الزمنية للإنجاز	73 Min s 09	10Min 2s
المتوسط الحسابي لمدة الإنجاز	8Min12S	1min 11s

يتبين من خلال الجدول تسجيل مدة 8Min12 S لدى أفراد المجموعة الضابطة ، و اختزال وقت الإنجاز بالمتغير المستقل لدى المجموعة التجريبية إلى 1min 11s.و هو فرق ظاهري و كبير.

2-2-المتوسط الحسابي لمعيار تكرار الخطأ:

	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
عدد أفراد العينة	09 أفراد	09 أفراد
مجموع تكرارات الخطأ	09	05
المتوسط الحسابي لمدة الإنجاز	01	0.55

يتبين من خلال الجدول الإحصائي انخفاض المتوسط الحسابي لتكرارات الخطأ لدى المجموعة التجريبية إلى نسبة تقارب نصف ما سُجل لدى أفراد المجموعة الضابطة .

2-3 المتوسط الحسابي لمعيار الإقبال على المشاركة:

ندرج النتائج ضمن الجدول التالي:

	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
الإقبال على المشاركة	13	18
المتوسط الحسابي لمعيار الإقبال على المشاركة	1.44	2

يتبين لنا من خلال المعالجة الإحصائية ارتفاع مستوى الدافعية و الرغبة في المشاركة لدى كل أفراد المجموعة التجريبية، في حين مشاركة غالبة لفئة دون أخرى لدى أفراد المجموعة الضابطة.

3. نتائج تطبيق لعبة الاسم الموصول(المتغير المستقل رقم 03)

3-1-المتوسط الحسابي لمعيار المدّة الزمنية للإنجاز:

تم اعتماد نفس الاجراءات السابقة في الاحصاء و توصلنا إلى البيانات الآتية:

	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
عدد أفراد العينة	09 أفراد	09 أفراد
مجموع المدد الزمنية للإنجاز	74 Min s 12	11min 7s
المتوسط الحسابي لمدة الإنجاز	8Min12S	1min23s

يتبين من خلال الجدول تسجيل مدة زمنية للإنجاز أقل بكثير لدى المجموعة التجريبية.على عكس المجموعة الضابطة .

3-2-المتوسط الحسابي لمعيار تكرار الخطأ:

	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
عدد أفراد العينة	09 أفراد	09 أفراد
مجموع تكرارات الخطأ	10	05
المتوسط الحسابي لمدة الإنجاز	1.11	0.55

يمكننا من خلال المعالجة الإحصائية أعلاه أن التجربة قد نجحت ظرفيا(على اعتبار أننا لم نصل إلى الاختبار البعدي)في تقليل نسبة الخطأ مقارنة بما هو عليه لدى المجموعة الضابطة.

3-3 المتوسط الحسابي لمعيار الإقبال على المشاركة:

	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية
عدد أفراد العينة	09 أفراد	09 أفراد
الإقبال على المشاركة	11	18
المتوسط الحسابي لمعيار الإقبال على المشاركة	1.22	2

لاحظنا ارتفاع مستوى الدافعية و الرغبة في المشاركة لدى كل أفراد المجموعة التجريبية، في حين مشاركة غالبة لفئة دون أخرى –المتميزين – لدى أفراد المجموعة الضابطة.

4- :الاختبار البعدي غير الآني(اختبار الترسيخ):

"أما الاختبار البعدي فهدفه قياس المتغير التابع بعد إدخال المتغير المستقل ...والفرق بين نتائج الاختبارين (القبلي و البعدي)= أثر المتغير المستقل"[1].

[1] https://GoogleClassrooms .com. ، ص46.

و قد أجرينا الاختبار البعدي لنتحقق من ديمومة أثر المتغير المستقل ، ومحافظة المجموعة التجريبية على آثاره و لذا قمنا بمتابعة نفس المعايير السالفة الذكر؛ و المتمثلة في المدة الزمنية و معيار الخطأ ومعيار الإقبال على المشاركة من خلال إنجاز المجموعتين للوحدة الإدماجية المقترحة –في شكل إنتاج كتابي–من طرف المعلم ،تتطلب تجنيد و دمج الكفاءات المُحصل عليها خلال المقطع في الإنجاز(أسئلة الاختبار البعدي مدرجة في الملحق) ، و احتسبنا المدة الزمنية للإنجاز (البناء اللغوي +التعبير الكتابي و استبعدنا وقت إنجاز البناء الفكري الأول لأنه ليس محل التجربة)من طرف المتعلمين في نفس الظروف بين المجموعتين ، ثمّ رصدنا الأخطاء في المواضيع الثلاث المعنية بالمتغير المستقل ، وأدرجناها ضمن جدول– أي الأخطاء الواردة في إجابات المجموعتين في البناء اللغوي والتعبير الكتابي، كما كلفنا المتعلمين بتحديد أنواع الأخطاء و تصحيحها ، لنتمكن من احتساب رغبات المشاركة، فأحصينا النتائج الآتية:

1–نتائج التوظيف الصريح و الضمني السليم للمعارف المرتبطة بالمتغير المستقل:

يتمثل التوظيف الصريح في إنجاز المهمات الصريحة و المباشرة المطروحة بصيغة "استخرج" و "سطر تحت..." و "أعرب" في حين قصدنا بالتوظيف الضمني ما يرتبط بالتوظيف السليم للمعارف المعنية بالتجربة في الانتاج الكتابي ضمن تعليمة الوضعية الإدماجية.

أ– نتائج الاستعمالات و الإجابات الصحيحة و الخاطئة:

	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية	
	تعداد الاستعمالات و الإجابات الصحيحة	تعداد الاستعمالات و الإجابات الخاطئة	تعداد الاستعمالات و الإجابات الصحيحة	تعداد الاستعمالات و الإجابات الخاطئة
إنّ و أخواتها	09	06	16	03
المفعول به	11	03	14	00

الاسم الموصول	13	03	15	01

ب-مقارنة النتائج

	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية	الفارق
مجموع الاستعمالات و الإجابات الصحيحة للمواضيع الثلاث	33	45	12 إجابة لصالح المجموعة التجريبية
مجموع الاستعمالات و الإجابات الصحيحة للمواضيع الثلاث	12	04	08 إجابات لصالح المجموعة التجريبية

ج- التعليق على النتائج المتعلقة بالاستعمال الصريح و الضمني:

يظهر من خلال النتائج أعلاه ارتفاع تكرارات الممارسات السليمة للقواعد النحوية و الصرفية و الإملائية لدى أفراد العينة التجريبية المستفيدة من المتغير المستقل بجانبيها الصريح و الضمني؛ممّا يؤكد على ترسخ القواعد المرتبطة بالتجربة لدى أفرادها ، في حين يظهر ارتفاع تكرارات الخطأ سواءً في الممارسات الصريحة أو الضمنية لدى أفراد العينة الضابطة ؛و يعود ذلك إلى عدم تعريض العينة للمتغير المستقل.

2-النتائج النهائية للاختبار البعدي و مقارنتها:

	المجموعة الضابطة	المجموعة التجريبية	الفارق
عدد أفراد العينة	09 أفراد	09 أفراد	00
المتوسط الحسابي لمدة الإنجاز	55Min15S	28min 11s	27 min 04 s
المتوسط الحسابي لتكرارات الخطأ	01	0.44	0.56
المتوسط الحسابي للإقبال على المشاركة	1.22	2.44	1.22

يتبين لنا من خلال حساب الفوارق لكل من المعايير الثلاث المذكورة ،تفوق المجموعة التجريبية في اختبار التحصيل البعدي بتقليل مدة الإنجاز بفارق 27 دقيقة و 04 ثواني بين المجموعتين، و تفوقها من خلال تقليل تكرارات الخطأ بفارق 0.56 ، كما و قد تفوقت المجموعة نفسها في تحدي الرفع من مستوى الإقبال على المشاركة و الدافعية و الرغبة في التعلم بفارق 1.22 .

تفسير النتائج في ضوء فرضيات الدّراسة:

تفسير النتائج في ضوء الفرضية الأولى:

✓ساعدت الألعاب التعليمية الرقمية على حسن استغلال و إدارة الوقت المخصص للتدريب و ترسيخ تعلمات اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من خلال:

- تقليص مدة الوقت الضائع و بالتالي زيادة الإنتاجية لدى المتعلم، أي كثافة أكبر في التدريب على المعارف الجديدة و بالتالي ترسخ أفضل.
- توزيع الوقت بشكل فعال من طرف المعلم على مستويات اللعبة التعليمية الرقمية، و اجتهاد المتعلم على بلوغ الفوز في الوقت المحدد ممّا يعني تدرب المتعلم على مختلف جوانب المعرفة.
- توفير الوقت لصالح المعالجة الآنية مما يساعد على ترسيخ المعارف بسهولة لتحقق الفهم الكافي لدى المتعلم.

تفسير النتائج في ضوء الفرضية الثانية:

✓ساهمت الألعاب التعليمية الرقمية في تقليل نسبة الخطأ لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في التعلمات المرتبطة باللغة العربية و مردُّ ذلك إلى:

- إمكانية تحديد الصعوبات التي يعاني منها المتعلم بشكل دقيق و بالتالي حدوث علاج آني مركز.
- تطبيق بيداغوجيا الخطأ بفعالية أكبر من خلال تشخيص أكثر دقة للخطأ وتحديد لمصادره، و تعزيز ثقة المتعلم بنفسه نتيجة سرعة و خصوصية التقييم ، و إتاحة الفرصة مجددا لممارسة اللعبة و تصحيح الخطأ.

- زيادة الدافعية لدى المتعلم نحو ممارسة اللعبة التعليمية و اندماجها مع الكفاءة المستهدفة من الدرس.

تفسير النتائج في ضوء الفرضية الثالثة:

✓عملت الألعاب التعليمية الرقمية على الرفع من مستوى الإقبال على المشاركة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في التعلمات المرتبطة باللغة العربية و رجع ذلك أساسا إلى:

- ثقة المتعلم بنفسه و من امتلاكه للجواب الصحيح.
- قناعة المتعلم بأنه يلعب و بالتالي لا وجود لعقاب أو توبيخ .
- مساهمة الألعاب في تسهيل و تبسيط المعارف.

تفسير النتائج في ضوء الفرضية الرابعة:

✓تُطِيل الألعاب التعليمية الرقمية أثر التعلمات المرتبطة باللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، و تُديم أثرها، و بالتالي تساهم في حدوث التعلم العميق و يرجع ذلك إلى:

- ارتباطها بتدريب شبه مكثف من جهة و لارتباطها بحدث (اللعبة الجديدة)ممّا يسهل عملية التذكر.

و عليه نصل إلى تأكيد فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في عملية ترسيخ معارف اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

خـــــاتمة

خاتمة :

إن عصرنا الذي نعيشه أصبح يسمى عصر المعلوماتية أو عصر الرقمنة. فلا غرابة إذن أن يستمد التعليم من سمة العصر لينتج تعليما متمازجا.

و اللّعب فكر الطفولة و باب اكتساب ثقة الطفل و شدّ انتباهه، فلا عجب إن اتخذه التعليم ورقة رابحة لتعليم الطفل .

كانت فكرة هذا البحث مزج هذين البندين في إطار التعليم المتمازج ، شرط توفر الإشراف الأكاديمي الذي بدوره يهيئ البيئة المناسبة لتوظيف المستحدث الرقمي؛ المتمثل في استخدام الألعاب الرقمية التعليمية لتعليم اللغة العربية في المدارس الابتدائية، و يضمن محدودية الاستعمال من جهة ثانية، و كذا يراقب مستوى الأمان في اللعبة الرقمية .

توصلنا نظريا إلى قابلية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في التعليم، و قابلية اندماج اللعبة الرقمية مع مختلف مراحل الوضعية التعلمية، و اعتمدنا لقياس مدى فاعلية الألعاب الرقمية التعليمية في تعليمية اللغة العربية ، على المنهج شبه التجريبي ذي المجموعتين، حيث كانت الفروقات الاحصائية الناتجة دالة على جدوى و فاعلية المتغير المستقل المذكور ، و بالتالي أثبتت هذه الدراسة الفاعلية المفترضة ؛ميدانيا من خلال تفوق المجموعة التجريبية في المعايير المعتمدة في إحصاء النتائج و نجحت في ترسيخ معارف اللغة العربية الجديدة لدى المتعلمين.

وتعزو الباحثتان هذا التفوق إلى أن الألعاب الرقمية التعليمية تُتيح لكل متعلم أن يمارس شيئا محبوبا من طرفه ،ممّا يؤدي إلى زيادة فاعليته و بالتالي يمارسه مقبلا غير مدبر، ليتحقق توظيف متكرر و تدريب عالي على المعارف المقصودة و المضمّنة في اللعبة التعليمية الرقمية ، فضلا عن أن الجديد دائما يثير الاهتمام و التشويق لدى الأطفال ممّا يزيد الدافعية للتعلم و الاستمتاع والتركيز، و هذا ما لاحظناه أثناء تطبيق التجربة و قد أدى إلى رفع مستوى الإقبال على المشاركة ممّا عزّز ترسيخ المعارف لدى المتعلمين، وأدى اعتمادها –الألعاب التعليمية الرقمية–إلى رصد دقيق لأخطاء المتعلمين و تقليل نسبة تواترها، و وفرت الرقمنة الوقت لصالح المعالجة الآنية من خلال تقليل مدّة الزمن الضائع في الإنجاز.

و خلصت الباحثتان ختاما إلى تضمين الدراسة بالتوصيات الآتية:

1 – تفعيل الألعاب التعليمية الرقمية في تدريس اللغة العربية لتلاميذ السنة الرابعة ابتدئي خصوصا وبقية مستويات التعليم الابتدائي عموماً.

2 – تضمين محتوى المنهاج الدراسي بروابط إلكترونية تحيل إلى منصات و مواقع تعليمية تحت رقابة و تفعيل وزارة التربية و التعليم الجزائرية .

3 – تقديم دورات تدريبية ومعارض تعليمية لأساتذة المدارس الابتدائية ، لتوعيتهم بأهمية توظيف الألعاب التعليمية الرقمية كطريقة علمية (نظرا لدقة التقييم) و عملية (إجرائية و سريعة) في تعليمية الأنشطة التعليمية ككل و العربية على الخصوص ، وكيفية اختيارها واستخدامها في التعليم.

4- توسيع مشروع اللوح الرقمي ليشمل كل المدراس الابتدائية و عدم حصر استعماله على الكتاب الالكتروني فقط (مجهود كبير و استغلال محدود حـــاليا للّوح الرقمي في المدارس الابتدائية) .

5- البحث مستقبلا في مدى فاعلية اللعبة التعليمية الرقمية في الرفع من تحصيل المتعلمين المتأخرين دراسيا، وكذا فاعليتها في التعلم التعاوني و استراتيجية حل المشكلات.

و نأمل أن تكون هذه الدّراسة تشجيعا للطالب الباحث على التفكير في هذا المجال بشكل أعمق ، مع شكر و عرفان لكل من أعاننا على إنجازها، و لله الحمد و الشكر.

قائمة المصادر و المراجع

قائمة المصادر و المراجع:

❖ المعاجم و القواميس:

* محمد بن مكرم بن علي، أبو الفضل، جمال الدين بن منظور الأنصاري الرويفعي الإفريقي، لسان العرب، دار صادر، بيروت، ط3–2008.

*الخليل بن أحمد الفراهيدي، معجم العين، دار مكتبة لبنان ناشرون، ط1، لبنان، 2004.

❖ الكتب :

1. ابن الصيد بورني سراب،بن عاشور عفاف،دليل استخدام كتاب اللغة العربية للسنة الرابعة من التعليم الابتدائي، الديوان الوطني للمطبوعات المدرسية، 2018/2017 .
2. أحمد ديب، المنصة الالكترونية،المركز التربوي للبحوث و الانماء ،ج4،ع1،د ت.
3. أحمد مختار :اللغة واللون ،عالم الكتب للنشر والتوزيع.القاهرة، ط2–1998 .
4. باسم علي حامد وآخرون، وسائل الإعلام والطفولة ، دار جرير للنشر والتوزيع ، ط1 ، 2006 ، الاردن.
5. تينا ويلوجباي ،إلين وود ، تعلم الأطفال في عالم رقمي ، ترجمة بهاء شاهين ، المركز القومي للترجمة ، القاهرة–مصر 2010.
6. حذيفة مازن عبد المجيد ، و مزهر شعبان العاني ، الكتاب الالكتروني التفاعلي ، مركز الكتاب الأكاديمي ، ط 4، 2015 ، عمان – الأردن .
7. حنان عبد الحميد العناني، اللعب عند الأطفال / الأسس النظرية والتطبيقية، دار الفكر، ط3، عمان 2014.
8. رأفت صلاح الدين ، الألعاب الالكترونية و أثرها على الأطفال ، دار أبواب الإعلام ، ب ط ، ب ت.
9. زيد الهويدي ، الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير،دار الكتاب الجامعي ،ط2002، العين،الإمارات العربية المتحدة .
10. طلال بن حسن كابلي ،د ابراهيم يوسف محمد محمود ،د محمد عبد الرحمان مرسي ، د أسامة سعيد علي هنداوي ،التعليم الالكتروني:التقنية المعاصرة و معاصرة التقنية،مكتبة دار الايمان ،ط 1 ، 2012 ،المدينة المنورة.

11. عبد الرحمان قريش ، محمد البعة، استراتيجيات التعلم النشط النماذج و الأنواع (التعلم باللعب و المواقف التمثيلية أنموذجا)جامعة محمد بوضياف المسيلة–الجزائر .
12. عبد العزيز محمد الحر، القيادة في مدارس المستقبل، مكتب التربية والتعليم لدول الخليج ،د ط–2017، الرياض –السعودية .
13. غالب عبد المعطي الفريجات ،مدخل الى تكنولوجيا التعليم ، كنوز المعرفة للنشر و التوزيع ،ط2–2014 عمان الأردن .
14. فاطمة السعدي همال، الطفل والألعاب الإلكترونية، عبر الوسائل الإعلامية الجديدة بين التسلية وعمق التأثير، دار الخليج ، ط1، عمان، 2018.
15. لطفية علي الكميشي ، التعليم في زمن الوسائط الالكترونية، دار حميثرا للنشر ، ط 1 ، 2020 جمهورية مصر العربية القاهرة.
16. ماجد عرسان الكيلاني :التربية و التجديد و تنمية الفاعلية عند العربي المعاصر ، دار القلم دبي ، ط 2013 .
17. مايكل فيشر ،استراتيجيات التعلم الرقمي–كيف أكلف الطلاب بمهمات القرن الوحد و العشرين و أقومها– ترجمة محمد بلال الجيوسي،مكتب التربية العربي لدول الخليج، د ط ، 2016 الرياض.
18. محمد محمود الحيلة، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا، دار المسيرة ، ط7، عمان، 2013.
19. مخضار أحمد حسن الشهاري ،التكنولوجيا في عمليتي التعليم و التعلم ،ط1–2018،د ب.
20. مفيد أحمد بن موسى و سمير عبد السلام اللصوص ، التعليم المدمج (المتمازج) بين التعليم التقليدي و التعليم الالكتروني، الأكاديميون للنشر و التوزيع ط1 2012– عمان الأردن .
21. نبيل عبد الهادي، سيكولوجية اللعب و أثرها في تعلم الأطفال ،دار وائل للنشر ط1–2004 عمان –الأردن .

❖ **المجلات العلمية و الأدبية و الأطروحات:**

1. انتصار محمود محمد ناجي، فاعلية بيئة تعليمية قائمة على التلعيب في تنمية مهارات إنتاج البرمجيات التعليمية والتعلم العميق لدى المتعلمات المعلمات بجامعة الأقصى،أطروحة دكتوراه بالجامعة الاسلامية غزة–فلسطين،ديسمبر 2021.

2. باسم محمد الشريف بن نايف، واقع اتجاهات طلبة الجامعة نحو توظيف المنصات الرقمية في التعليم الجامعي بالمملكة العربية السعودية،جامعة طيبة أنموذجا،مجلة جامعة طيبة للآداب و العلوم الانسانية، العدد 22 بتاريخ 2020

3. جمال، فيروز والشربينى، محمرد، التصميم الجرافيكي لمنصات التعلم الإلكترونية و المحتوى الرقمي الخاص بها و دوره في إتمام العملية التعليمية،مجلة العمارة و الفنون و العلوم الانسانية،عدد خاص 04،2022.

4. دعاء حمدى عبد الحميد بهنسى، تأثير الموارد الرقمية التعليمية للمناهج الدّراسية على التنمية المهنية لمعلمي الجغرافيا ،مجلة العمارة والفنون والعلوم الانسانية – عدد خاص)أفريل 2021 م..

5. رعاش مبارك ، أوباح الحاج ، استخدام المنصات الإلكترونية في تطوير التعليم عن بعد ،مجلة الدراسات في التنمية و المجتمع المجلد 6العدد 03،2021 .

6. سعيد عبد العزيز علي الموسي ، فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية بعض المفاهيم و المهارات المهنية لدى أطفال الروضة في عصر الثورة الصناعية الرابعة ،مجلة الطفولة و التربية ،الجزء 04،العدد 41،يناير 2020.

7. شيخة عوض حميدان المطيري ،نموذج مقترح لتصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على التعليب في ضوء معايير تصميم التلعيب،المجلة الدولية للتعليم ، المجلد الثالث ، العدد الأول يوليو 2021.

8. صباح مرسي، فاعلية التعلم بالألعاب الإلكترونية في ترقية مهارة الكلام لدى متعلمي المرحلة الابتدائية ، السنة الثالثة أ نموذجا، مجلة اللغة الوظيفية، جامعة 8ماي 1945، قالمة، العدد02، الجزائر، 2022.

9. علاء عبد الخالق حسين المندلاوي، الألوان و التعليم:تعزيز الإبداع و التحفيز في الفصول الدراسية، مجلة العراقة للثقافة و التنمية، العدد 03بتاريخ2024/07/01 ،

10. فاروق أعمر الشريف و صالح تقابحي : بيئة التعلم الافتراضية و التعليم التفاعلي ، مجلة الأحمدي للدراسات اللغوية و النقدية و الترجمة ، المجلد 02، العدد 02 ، ديسمبر 2022.

11. محمد محي الدين أحمد، أثر استخدام أدوات التعليم الإلكتروني الحديثة على تعلم اللغة العربية، مجلة التنمية البشرية والتعليم للأبحاث التخصصية، جامعة بروناي دار السلام ،المجلد1 ، العدد7 جويلية 2023.

12. منى سمير حسن الحسيني، أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد العدد 15، الجزائر، يناير، 2014.

13. نجلاء محمد فارس، الألعاب الرقمية التعليمية نظرة عامة على الأسس التربوية والنفسية القائمة عليها، مدرس تكنولوجيا التعليم، كلية تربية نوعية، جامعة جنوب الوادي.

14. هاجر هارون محمد و آخرون، إنتاج لعبة رقمية من نمط الإكتشاف وأثرها في خفض صعوبات القراءة لدى تلاميذ الصفوف الأولى بالمرحلة الإبتدائية ،دراسة من مجلة التعليم النوعي و وخريطة الظائف المستقبلية ،المؤتمر الدولي الثاني ، 15/14أبريل 2019.

❖ **السندات التكوينية:**

*هيئة التأطير بالمعهد الوطني لتكوين مستخدمي التربية و تحسين مستواهم ،منهجية البحث ، سند تكويني لفائدة مفتشي التربية بجميع الأطوار ، 2005.

❖ **المواقع الإلكترونية:**

1. موقع منصة cpointkw.com //https .
2. موقع منصة **https://wordwall.net/ar**
3. **موقع منصة**www.edraak.org .
4. **موقع منصة**www.maharah.net.
5. **موقع منصة**www.rwaq.org .
6. https://GoogleClassrooms .com.

الملحق

الملحق 01 : أسئلة الاختبار البعدي

النص:

إنّ التنوع الثقافي في الجزائر يعبر عن هويتنا ، و هو دليل على ثراء الموروث الحضاري و قوّته و امتداده في عمق التاريخ،و هو يتنوع عبر تراث مادي يشمل المدن الأثرية القديمة ، المساجد العتيقة و القصور الجميلة، بالإضافة إلى المحميات الطبيعية و الألبسة التقليدية و الأكلات الشعبية و الطرق المختلفة في سقي المزروعات و بعض الأدوات المنزلية كالقربة و الأواني الفخارية و غيرها ،و تراث لا مادي يضم ألوان الموسيقى الرائعة و العادات و التقاليد التي تميز احتفالاتنا في مختلف المناسبات....فليت المواطنين جميعا يسعون من أجل حمايته و ترقيته و صيانته ليبقى شاهدا على عراقتنا عبر الزمن.

التعليمات:

1. البناء الفكري: غير معني بالمعالجة الاحصائية في دراستنا.
2. البناء اللغوي:

1.2 استخرج من النص

اسما موصولا	اسما مفعولا	خبر إن	~~صفة~~	~~جمع م س~~	~~جمع تكسير~~	~~اسم بهمزة متطرفة~~

2.2 أعرب ما تحته خط في النص.

3.2 بين دلالة الاسم الموصول الوارد في النص ،ثمّ حوله إلى جمعه.

3.الوضعية الإدماجية :

السند: زرت معرضا للصناعة التقليدية فأعجبت به إعجابا كبيرا.

التعليمة: حرر موضوعا لا يتجاوز 12 سطرا تبيّن فيه مناسبة هذا المعرض ، و تصف المعروضات فيه ، و تبرز قيمة المعرض ؛موظفا جملة منسوخة بإحدى أخوات إن و اسما موصولا و اسما مفعولا مسطرا تحتهم.

فهرس المحتويات

العناوين المدرجة في الدراسة	ترقيم الصفحات
صفحات الغلاف	
البسملة	
الإهداء	
الشكر و التقدير	
مقدمة	أ-ج
الفصل الأول(الألعاب التعليمية الرقمية : ماهيتها وتوظيفها ،ومتطلبات البيئة التعليمية الرقمية)	
المبحث الأول : الألعاب التعليمية الرقمية	
1.1- تعريف الألعاب التعليمية الرقمية	8
2.1-التلعيب GAMIFICATION	11
3.1- الفرق بين اللعب التعليمي و التلعيب	11
2.العناصر الأساسية للألعاب التعليميةالرقمية	13
3. خصائص الألعاب التعليمية الرقمية	14
4. تصنيفات الألعاب التعليمية الرقمية	15
5. توظيف اللعبة الرقمية في العملية التعليمية التعلمية	16
6.دور المعلم في استخدام اللعبة التعليمية الرقمية	20
7.الوظائف التربوية و النفسية للألعاب التعليمية الرقمية	22
8.تقويم العمل الرقمي ضمن الوضعية التعلمية التعليمية	24
9.مزايا الألعاب التعليمية الرقمية و عيوبها	25
المبحث الثاني: البيئة التعليمية الرقمية و التعليم المتمازج	
1. مفهوم البيئة التعليمية الرقمية	29
2. مكونات البيئة الرقمية التعليمية	29
3.أهمية البيئة التعليمية الرقمية	30
4. التعليم المتمازج	32
المبحث الثالث: المنصات الرقمية التعليمية	

1.المنصات الرقميةDIGITAL PLATFORMS	35
2. مكونات المنصات التعليمية الرقمية	37
3.أنواع المنصات التعليمية الرقمية و تصنيفاتها	39
4. مميزات استخدام المنصات التعليمية	43
5.معوقات استخدام المنصات التعليمية الرقمية	44
الفصل الثاني : دراسة ميدانية	
مدخل	46
المبحث الأول : منهج الدراسة و إشكالاتها و أدواتها	
1. إشكالية الدراسة	47
2.فرضيات الدراسة	48
3. منهج الدراسة	48
4. عينة الدراسة	49
5. الحدود الزمنية للتجربة	49
6. متغيرات الدراسة	50
7. ضبط التجربة	51
8.التصميم التجريبي	57
9. فحص سلامة التصميم	58
10. أدوات الدراسة	59
المبحث الثاني :إجراءات الدّراسة التجريبية	
تطبيق الألعاب التعليمية الرقمية المخصصة للظاهرة النحوية" إن و أخواتها"	72
الموضوع الثاني: اسم المفعول	76
الموضوع الثالث : الاسم الموصول	78
المبحث الثالث : عرض و تحليل نتائج الدراسة و مقارنتها	
1.نتائج تطبيق تجربة ألعاب إن و أخواتها(المتغير المستقل رقم 01)	79
2.نتائج تطبيق لعبة اسم المفعول (المتغير المستقل رقم 02)	81
3.نتائج تطبيق لعبة الاسم الموصول(المتغير المستقل رقم 03)	83

النتائج النهائية للاختبار البعدي	86
تفسير النتائج في ضوء فرضيات الدّراسة	87
خاتمة	89
قائمة المصادر و المراجع	92
الملحق	97
جدول المحتويات	99