تصور مقترح لتوظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج

إعداد

أ/ رفيعه بنت أحمد الصندلي

باحثة ماجستير تخصص المناهج وطرق التدريس العامة

جامعة الأمير سطام بن عبد العزيز

أ.د/ ريم عبد العزيز العلي

أستاذ المناهج وطرق تدريس العلوم الشرعية

جامعة الأمير سطام بن عبد العزيز

تصور مقترح لتوظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج

أ/ رفيعه بنت أحمد الصندلي وأ.د/ ريم عبد العزيز العلي*

الملخص:

هدفت هذه الدِّراسة إلى وضع تصور مقترح لتوظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس. واستخدم المنهج الوصفي المسحي، واستخدمت أداة "الاستبانة" المكونة من (٤١) فقرة توزعت في خمسة مجالات هي (التخطيط، التصميم، الإنتاج والتطوير، التنفيذ، التقويم)، وأداة المقابلة للبحث في أفكار إثرائية كمقترحات لإعداد التصور المقترح. وتم توزيع الأداة الأولى الاستبانة على عينة مكونة من (١١٨) معلمة من معلمات الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية في المدارس الحكومية بمحافظة الخرج، وطبقت أداة المقابلة على جميع مشرفات مقرر الدراسات الإسلامية والبالغ عددهن (١١) مشرفة، إضافة إلى (١٠) معلمات لمقرر الدراسات الإسلامية في المدارس الحكومية الابتدائية بمحافظة الخرج. وأظهرت النتائج أن الدرجة الكلية لواقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج من وجهة نظر عينة الدراسة حصلت على متوسط حسابي (٣.٩٨)، ووزن نسبي (٧٩.٦)، وبدرجة كبيرة. وأن جميع مجالات أداة الدراسة "الاستبانة" قد حصلت على درجة تقدير كبيرة، وجاء المجال الرابع "التنفيذ" في الترتيب الأول بأعلى متوسط حسابي مقداره (٤.٠٥)، ووزن نسبي (٨١)، وكما توجد فروق ذات دلالة إحصائية على مجالات الإنتاج والتطوير، والتنفيذ، والتقويم، والدرجة الكلية لواقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس تعزى لمتغير الخبرة لصالح من خبرتهم أكثر من (١٠) سنوات، وقدمت الدراسة تصور مقترح لتفعيل توظيف

* أ/ **رفيعه بنت أحمد الصندلي:** باحثة ماجستير تخصص المناهج وطرق التدريس العامة– جامعة الأمير سطام بن عبد العزيز.

أ.د/ ريم عبد العزيز العلي: أستاذ المناهج وطرق تدريس العلوم الشرعية– جامعة الأمير سطام بن عبد العزيز.

معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية، وأوصت بالإفادة من هذا التصور لتعزيز ودعم معلمات الدراسات الإسلامية في توظيفهن الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.

الكلمات المفتاحية: تصور مقترح- معلمات الدراسات الإسلامية- الدراسات الإسلامية- الألعاب التعليمية الإلكترونية- المرحلة الابتدائية.

مقدمة:

أدى تنامي إنتاج التقنية وتطبيقاتها في المجال التعليمي إلى حدوث تحول نوعي في استراتيجيات وأساليب التعليم، الأمر الذي استدعى تغيرًا في أدوار المعلم والمتعلم في العملية التعليمية لمواكبة هذه التطورات، فأصبح دور المعلم موجهًا نحو اكساب المتعلمين المهارات والخبرات المختلفة، وتنمية شخصياتهم العلمية، والاستفادة من التقنية الحديثة في التدريس.

وفي هذا السياق أوضح عالم (٢٠١٨) أن التطورات التي شهدتها مجالات تقنية المعلومات والاتصالات مثلت نقلة نوعية، وبخاصة ما يتعلق بالتدريس وأساليبه وتقنياته، فقد أدت هذه التحولات إلى ظهور وسائل جديدة لاكتساب المعرفة، وأصبح من الممكن توظيف التقنية بسهولة في العملية التعليمية؛ حيث أن عملية التجديد والتحديث في مجال طرائق واستراتيجيات التدريس أصبحت مطلبًا حيويًا ملحًا، من أجل إحداث التوازن بين الحياة سريعة التغير، في عصر العولمة، والدور الذي ينبغي أن تقوم به النظم التربوية والتعليمية.

وفي هذا الصدد تأتي الألعاب التعليمية الإلكترونية كاستراتيجية تدريسية تعليمية، من خلال "بيئة تربوية تقدم مجموعة من الأنشطة الهادفة التي يشترك فيها طالب أو أكثر، وذلك بتوفير بيئة تربوية مصطنعة محكومة بضوابط وقواعد وقيود، تدمج فيها المنافسة والتشويق والدافعية والمرح والتعلم" (بهنسي، ٢٠٢١، ص٨٨٢).

وأشار حمدي (٢٠١٤، ص١٢١) أن استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية يشد انتباه المتعلمين بشكل أكبر من الطرائق الاعتيادية، لما تحتويه من صور وأصوات وألوان جذابة، وتجعلهم مقبلين على ما تقدمه من معلومات، ومستعدين لتلقيه برحابة صدر، كما أنها تساير ميول جيل هذا العصر، وحبهم للحاسوب والتقنية. وأكد الشهراني (٢٠٢٠، ص١٧٨) أن الألعاب التعليمية الإلكترونية أصبحت جزءًا من حياة المتعلمين لما لها من أهمية في تحقيق المتعة والتسلية والإثارة، في حين أوضح إبراهيم (٢٠٢١، ص١٧٤) أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تسهم في تنمية الذاكرة، وسرعة التفكير، ووسيلة للتعلم لدى المتعلمين، وتحسين بعض المهارات الأكاديمية لديهم، مثل مهارة البحث عن المعلومات، والكتابة، واكتساب اللغات الأجنبية، وحل المشكلات. وقد كشفت نتائج الدراسات السابقة فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس وتعليم المتعلمين في مختلف المقررات الدراسية ومنها مقرر الدراسات الإسلامية مثل دراسة أكرم (٢٠١٦)، ودراسة عالم (٢٠١٨).

ونظراً إلى طبيعة مقرر الدراسات الإسلامية، فإن معلم هذا المقرر يُنظر إليه داعيةً إلى الله تعالى، وحاملًا لرسالة العلم ومسؤولية التعليم، فهو من يتحمل مسؤولية غرس العقيدة الإسلامية وتعهدها ورعايتها وترسيخ قيم الدين في نفوس المتعلمين، وتربيتهم التربية الإسلامية

الحسنة، ويتحمل العبء في حل ما يوجه المتعلمين من مشكلات دينيه واجتماعية، وبذلك ترتبط منزلته ومكانته بالعلم الذي يدرسه (الكيلاني وأبو موسى، ٢٠١٤). وقد كشفت نتائج عديد من الدراسات السابقة مثل (عالم، ٢٠١٨)، (شلدان والقدرة، ٢٠١٧)، والمتخصصة في إعداد معلم التربية الإسلامية، وأدواره التي يمارسها إلى النمطية والتقليدية في تنفيذ هذه الأدوار، واتباع طرائق تدريس متوارثة في تدريس التربية الإسلامية؛ تتمثل في الحفظ، والاستظهار، والتلقين.

وقد أكدت وثيقة التعليم في المملكة العربية السعودية (١٤١٦هـ) على أن معلم التربية الإسلامية من أهم مخرجات مؤسسات إعداد المعلم على تنوعها، ويرتبط هذا بفلسفة التعليم في المملكة العربية السعودية وسياستها، القائمة على الأهداف والقيم الإسلامية، وإلى ثقافة المجتمع السعودي الإسلامية في مبناها ومعناها (ص٥-٦).

وعليه فإن معلم الدراسات الإسلامية منوط به مجموعة من المهمات والأدوار، وامتلاك مجموعة من الكفايات لتمكنه من أداء دوره التربوي بكل كفاءة واقتدار، مثل امتلاك الكفايات التدريسية، التي تتمثل بالقدرة على تصميم التدريس الجيد والفعّال، واستخدام أساليب وطرائق التدريس الفعّالة لموضوعات مقرر الدراسات الإسلامية، واختيار الوسائل التعليمية المناسبة (الزبون، ٢٠١٤).

ونظرًا لأهمية التعلم بالألعاب التعليمية الإلكترونية، والواقع الملموس للاستراتيجيات المتبعة من قبل معلمي التربية الإسلامية، جاءت الحاجة لإجراء هذه الدراسة التي سعت إلى وضع تصور مقترح لواقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية للألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج.

مشكلة الدراسة:

انبثقت مشكلة هذه الدراسة مما أكدته دراسة عالم (٢٠١٨) على أهمية استثمار المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية وتوظيفها في التعليم وبطرق منظمة؛ لما لها من فوائد كبيرة على العملية التربوية والتعليمية وفي تعليم المواد المختلفة، وكذلك توفير البيئة المناسبة للتعليم بواسطة الألعاب الإلكترونية وتوفير الألعاب التعليمية الإلكترونية المناسبة لمقرر الدراسات الإسلامية. وكذلك ما أوصت به دراسة أكرم (٢٠١٦) بإدراج الألعاب التعليمية الإلكترونية في فروع العلوم الشرعية. وأكدت دراسة بهنسي (٢٠٢١) دور الألعاب التعليمية الإلكترونية في دعم وتطوير العملية التعليمية وجعلها أكثر تحفيزًا وتشويقًا. كما توصلت دراسة رزاق وآخرون (Razak, et al, 2012) أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تتميز بقواعد بسيطة ولا تتطلب التزامًا طويلاً أو مهارات خاصة من جانب المتعلم، وما يتوفر فيها من السهولة والمرونة التي توفرها تكون مثيرة للاهتمام للتعليم في البيئات الصفية.كما أكد القحطاني والسيف (٢٠٢٠، ص ٢٠٨) أن المرحلة

الابتدائية من أهم المراحل الدراسية في حياة المتعلم، فهي مرحلة البناء للطالب ويتميز الطالب فيها بخلو الذهن وتقبل التعليم بشكل جيد، فعلى المعلمات وخصوصاً معلمات الدراسات الإسلامية مراعات خصائص طالبة المرحلة الابتدائية أثناء التدريس، وذلك بالابتعاد عن الاستراتيجيات التدريسية الاعتيادية التي تعتمد على التلقين واسترجاع المعلومات، واستخدام استراتيجيات التعليم الحديثة في التدريس، وقد أشارت عديد من الدراسات المعنية بتدريس الدراسات الإسلامية إلى وجود هذه المشكلة مثل دراسة شلدان والقدرة (٢٠١٧)، ودراسة عالم (٢٠١٨) التي أظهرت أن بعض المعلمين والمعلمات يظهرون تمسكهم بالطرق الاعتيادية بالمقارنة مع استخدام التكنولوجيا الحديثة في التدريس. كما أنه في حدود علم الباحثة لا توجد دراسة تقدم تصورًا لتوظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية. وفي ضوء ما سبق تبلورت الفكرة لإجراء هذه الدراسة في تقديم تصور مقترح لتوظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج. وقد سعت الدراسة إلى الإجابة عن الأسئلة التالية:

١. ما واقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج؟
٢. هل يوجد فرق ذو دلالة إحصائية في واقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج يعزى للخبرة؟
٣. ما التصور المقترح لتوظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج؟

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة الحالية إلى تعرف واقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج. وتعرف أثر الخبرة في واقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج. وتقديم تصور مقترح لتوظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج.

أهمية الدراسة:

تتمثل أهمية الدراسة فيما يلي:

– قد تسهم في إثراء المعرفة العلمية في المجال التربوي، من خلال تقديم إطار نظري يتناول الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.

- قد تسهم بإلقاء مزيد من الضوء على طريقة الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس عموماً ومقرر الدراسات الإسلامية خصوصًا.
- قد تفيد نتائج الدراسة مطوري مناهج الدراسات الإسلامية لتضمين الألعاب التعليمية الإلكترونية في المقررات، وسيستفيد منها معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية.
- قد يستفيد المسؤولين التربويين من التصور المقترح في الدراسة الحالية لتفعيل دور معلمات الدراسات الإسلامية في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.

الإطار النظري:

أحدثت التطورات التي شهدتها مجالات تقنية المعلومات والاتصالات نقلة نوعية، وبخاصة ما يتعلق بالتدريس وأساليبه وتقنياته، فقد أدت هذه التحولات إلى ظهور وسائل جديدة لاكتساب المعرفة، وأصبح من الممكن توظيف التقنية بسهولة في العملية التعليمية.كما أن البرمجيات والمواد التعليمية الممكن إعدادها من خلال هذه التكنولوجيا تتسم بأنها مقننة ومتقنة الإعداد تم اخضاعها إلى معايير خاصة خلال تصميمها وإنتاجها وإخراجها وتجريبها. والألعاب المحوسبة، نشاط منفذ من خلال الحاسوب، يبذل فيه اللاعبون جهوداً لتحقيق أهداف معينة في ضوء قوانين اللعبة، ويعتمد هذا النشاط على عنصر المنافسة بين اللاعب ومعيار أو محك (محيسن وحمدي، ٢٠١٩). وقد استخدمت هذه الألعاب في مجال التعليم ووظفت لتسهم في إثارة دافعية المتعلمين للتعليم، فظهرت الألعاب التعليمية الإلكترونية (القرني، ٢٠١٦).

وعرفتها بهنسي (٢٠٢١) بأنها "بيئة تقدم مجموعة من الأنشطة الهادفة التي يشترك فيها لاعب أو أكثر، وذلك بتوفير بيئة مصطنعة محكومة بضوابط وقواعد وقيود، تدمج فيها المنافسة والتشويق والدافعية والمرح" (ص ٨٨٢). كما عرفها العقباوي (٢٠٢٢) بأنها "تطبيقات برمجية تجمع بين خصائص ألعاب الفيديو وخاصة ألعاب الحاسوب، وتهدف إلى تصميم تجارب تعليمية جذابة تتوافق بنجاح مع أهداف ونتائج تعليمية محددة، تأخذ في الاعتبار رغبة المتعلم وحماسهم في اللعب، مع تشجيع تنمية التفكير المنطقي، واكتساب المفاهيم والقدرات والمهارات؛ وذلك بالاستفادة من الوسائط المتعددة والوكيل الذكي في تقديمها" (ص١٤).

وتصنف برامج الألعاب التعليمية الإلكترونية وفق أنماطاً متنوعة، ويمكن تقسيمها إلى قسمين، أولهما: النمط التنافسي وفي هذا النمط يكون هناك رابح أو خاسر في جميع الحالات، سواء كان ذلك بين متعلم وآخر، أو بين المتعلم والجهاز التعليمي كالحاسوب. وثانيهما النمط العلمي الاستكشافي: وفي هذا النمط فإن اللعبة التعليمية الإلكترونية تهدف إلى تنمية الإبداع والتفكير لدى المتعلمين، وتقوم على استخدام استراتيجيات بارعة وذكية، لتفوق متعلم على آخر

أو فريق على آخر؛ وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف معينة محددة سابقًا، مثل: ألعاب المحاكاة التعليمية في الحاسوب (Yildiz and Zengin, 2021).

وتصنف الألعاب التعليمية الإلكترونية في قسمين، هما: ألعاب تعليمية إلكترونية تجمع التعليم مع المتعة والتسلية، فتزيد من التحصيل الدراسي لدى المتعلمين، وتنمي التفكير الإبداعي لديهم بأساليب مبتكرة، وتسهم في تفريد التعليم مما يسمح للمتعلم بأن يتقدم في تعلمه بما يلائم قدراته وسرعته في التعلم دون خجل أو خوف، ومن أمثلتها ألعاب الأرقام التي تساعد على تعلم العمليات الحسابية الأربعة باستخدام الرسومات والأشكال الهندسية، وسباقات تتبعها مكافآت للفوز، وألعاب مخصصة لتعلم المبادئ الأولية لموضوع ما، مثل ألعاب اللغات التي تسهم في تعلم قواعد اللغة والنطق الصحيح للمفردات، والألعاب العلمية التي تساعد على تعرف أجزاء الجسم وأسماء المدن والعواصم. وألعاب ترفيهية إلكترونية: وتهدف هذه الألعاب إلى تحقيق المتعة والتسلية للمتعلمين دون أن يكون لها أهداف تعليمية أو تربوية تسعى إلى تحقيقها (القرني، ٢٠١٦).

وتعتمد الألعاب التعليمية الإلكترونية على دمج التقنية في التعليم من أجل تحقيق المتعة والفائدة للمتعلمين، كما أنها تعتمد على التقنية وخاصة الإنترنت وما يوفره من تطبيقات محفزة للمتعلم على التحدي ومواجهة المشكلات واتخاذ القرارات والعمليات المناسبة، وأصبحت جزءًا من حياة كثير من الناس، وأصبحت محط أنظار كثير من الشركات المستثمرة؛ فعكفت على تطويرها بأساليب مشوقة جاذبة (الشهراني،٢٠٢٠).

وتسهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحقيق التسلية، والترفيه للمتعلمين، فضلاً عن تنمية الذاكرة، وسرعة التفكير، ووسيلة للتعلم لديهم، كما أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية تشد انتباه المتعلمين نحو الدروس، وتجعلهم مقبلين على ما تقدمه من معلومات، ومستعدين لتلقيه برحابة صدر، كما أنها تساير ميول جيل هذا العصر، وحبهم للحاسوب والتقنية (حمدي، ٢٠١٤).

وللألعاب التعليمية الإلكترونية، دور كبير ومهم في تنمية مقدرة المتعلمين على التركيز والتذكر وترتيب المعلومات المعطاة، وتحسين مقدرتهم على توظيف يديهم بشكل تلقائي منسجم مع حركة العينين المتابعة لفعاليات اللعبة المتحركة. كما تساعد هذه الألعاب المتعلمين على تعلم التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات بتحديد العديد من الحلول للمشكلات، كما أن توظيف هذه الألعاب يجعل من المتعلمين أكثر اهتمامًا بالتكنولوجيا والمهارات التقنية (عالم، ٢٠١٨). وتتمتع الألعاب التعليمية الإلكترونية بإيجابيات متنوعة منها، أنها تضفي جوًا من المتعة والتشويق على التعلم، وكذلك تزيد من دافعية المتعلمين نحو التعلم (إبراهيم، ٢٠٢١).

ومما سبق، فمن الأهمية للمعلم السعي نحو تطوير أدائه، واستخدام أساليب وطرق متنوعة وحديثة في التدريس تلائم احتياجات المتعلمين، وفروقاتهم الفردية، واستخدام الطرائق التدريسية الحديثة الإيجابية؛ لزيادة قدرات المتعلمين ومستواهم الأكاديمي، ولعل الألعاب التعليمية الإلكترونية واحدة من أهم نماذج التدريس الحديثة التي تؤدي دورًا فعالًا في عملية التدريس وخاصة مقرر الدراسات الإسلامية.

الدراسات السابقة:

تناول هذا الجزء الدراسات والبحوث التربوية السابقة والمرتبطة بموضوع الدراسة الحالية، ولتحقيق ذلك تمت مراجعة قواعد البيانات العالمية وأوعية ومحركات البحث وذلك للحصول على الدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة، وكانت وفق الآتي:

- هدفت دراسة عقل (٢٠١٩) إلى تعرف دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية. تم استخدام المنهج الوصفي المسحي. وتكونت عينة الدراسة من (١٧٠) معلم ومعلمة في محافظة سلفيت في فلسطين. واستخدمت الاستبانة في عملية جمع البيانات. وأشارت النتائج إلى أن دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا جاء بدرجة تقدير كبيرة، وعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر عينة الدراسة تعزى لمتغير سنوات الخبرة.
- وهدفت دراسة موكلي (٢٠١٩) إلى تعرف واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان في المملكة العربية السعودية. وتم استخدام المنهج الوصفي المسحي. وتكونت عينة من (٦٠) معلماً. واستخدمت الاستبانة كأداة لجمع البيانات. وأظهرت النتائج أن اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية كانت بدرجة متوسطة، كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائياً في استخدام معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يعزى إلى متغير سنوات الخبرة.
- وأجرى لصوي (٢٠٢٠) دراسة هدفت إلى الكشف عن درجة ممارسة معلمي الرياضيات للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بتنمية مهارات حل المشكلات لدى التلاميذ من وجهة نظر المعلمين. حيث استخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي. وتكونت عينة الدراسة من (٢٥٢) معلماً في المدارس الحكومية في مدينة عمّان بالأردن. واستخدمت استبانة ممارسة معلمي الرياضيات للألعاب الإلكترونية، واستبانة مهارات حل المشكلات لجمع البيانات.

وأظهرت النتائج أن درجة ممارسة معلمي الرياضيات للألعاب الإلكترونية في المدارس الحكومية جاءت بدرجة متوسطة.

- وقام الشمري والعنزي (٢٠٢١) بإجراء دراسة هدفت الكشف عن واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية. وتم استخدام المنهج الوصفي المسحي. وتكونت عينة الدراسة على معلمين ومعلمات التربية الفكرية لجميع المراحل التعليمية بمنطقة الجوف في المملكة العربية السعودية، وبلغ عددهم (٩٨) معلما ومعلمة. وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات. وأظهرت النتائج أن واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية جاء بدرجة تقدير كبيرة.
- وهدفت دراسة كنعان والونوس وديب (٢٠٢٢) إلى تعرف واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص بسوريا. واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي. وتألفت عينة الدراسة من (٧٠) معلم ومعلمة. واستخدمت الاستبانة أداة لجمع البيانات. وأظهرت النتائج وجود درجة مرتفعة في تقديرات أفراد عينة الدراسة حول استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي.
- وهدفت دراسة الغامدي (٢٠٢٣) إلى تعرف واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض في المملكة العربية السعودية. واستخدم المنهج الوصفي المسحي. وتكونت عينة الدراسة من (٢٤١) معلمة. واستخدمت الاستبانة أداة لجمع البيانات. وأظهرت النتائج وجود درجة عالية (كبيرة) في واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم.

التعليق على الدراسات السابقة:

باستقراء الدراسات السابقة تبين ما يلي:

(١) أوجه الاتفاق والاختلاف:

- **من حيث الهدف:** اتفقت الدراسة الحالية مع غالبية الدراسات في تناولها أسلوب الألعاب التعليمية الإلكترونية، على سبيل المثال لا الحصر، دراسات (نصار وآخرون، ٢٠٢١؛ كنعان وآخرون، ٢٠٢٢؛ الغامدي، ٢٠٢٣). في حين أنها اختلفت مع دراسة (موكلي، ٢٠١٩)، ودراسة (لصوي، ٢٠٢٠)، في تناولها الألعاب الإلكترونية.

- **من حيث المنهج:** يتفق منهج الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في استخدام المنهج الوصفي المسحي، مثل دراسات (موكلي، ٢٠٢٠؛ الشمري والعنزي، ٢٠٢١؛ نصار وآخرون، ٢٠٢١؛ كنعان وآخرون، ٢٠٢٢، الغامدي، ٢٠٢٣).
- **من حيث العينة:** تنوعت المراحل الدراسية والطلاب المستهدفين في هذه الدراسات، حيث طبقت على جميع الطلاب بشكل عام في دراسة (لصوى، ٢٠٢٠)، وعلى معلمات صعوبات التعلم مثل دراسة (الغامدي، ٢٠٢٣).
- **من حيث أداة الدراسة وإقليمية التطبيق:** تشابهت أداة الدراسة الحالية المستخدمة لجمع البيانات (الاستبانة) مع عدد من الدراسات، مثل دراسات (موكلي، ٢٠٢٠؛ لصوي، ٢٠٢٠؛ الشمري والعنزي، ٢٠٢١؛ نصار وآخرون، ٢٠٢١؛ كنعان وآخرون، ٢٠٢٢؛ الغامدي، ٢٠٢٣).كما تشابهت الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة في إقليمية التطبيق للدراسة في المملكة العربية السعودية مثل دراسة (الشمري والعنزي، ٢٠٢١)، ودراسة (موكلي، ٢٠١٩). واختلفت مع بقية الدراسات السابقة التي أجريت في مجتمعات عربية وعالمية مختلفة.

(٢) ما يميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة:

- ركزت الدراسة الحالية على تقديم تصور مقترح لتوظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج، حيث لاحظت الباحثة أن هناك قلة في البحوث التي تناولت الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مقررات الدراسات الإسلامية، وبهذا تتناول مقررات الدراسات الإسلامية.

منهج الدراسة:

استخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي؛ لأنه الأنسب لطبيعة الدراسة الحالية والإجابة عن أسئلتها.

مجتمع الدراسة:

تمثل مجتمع الدراسة الحالية من جميع معلمات مقرر الدراسات الإسلامية ومشرفاتها في المدارس الحكومية الابتدائية بمحافظة الخرج في المملكة العربية السعودية والبالغ عددهن (٤٤٣) معلمة، و(١١) مشرفة وفق إحصائية رسمية من إدارة التخطيط والتطوير، بالإدارة العامة للتعليم بمحافظة الخرج في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ١٤٤٤هـ.

عينة الدراسة:

- **للإجابة عن أداة الاستبانة،** تم اختيار عينة الدراسة بالطريقة العشوائية من معلمات مقرر الدراسات الإسلامية في المدارس الحكومية الابتدائية بمحافظة الخرج، بلغ عددهن ١١٨ معلمة. والجدول (١) يوضح خصائص أفراد عينة الدراسة.

جدول (١) التكرارات والنسب المئوية لتوزيع أفراد عينة الدراسة وفقًا لمتغير الخبرة

المتغير	الفئة	التكرار	النسبة%
الخبرة	أقل من (٥) سنوات	43	36.4
	من (٥) الى (١٠) سنوات	33	28.0
	أكثر من ١٠ سنوات	42	35.6
الاجمالي		**118**	**100**

- **للإجابة عن أداة المقابلة،** تم اختيار جميع مشرفات مقرر الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية والبالغ عددهن (١١) مشرفة، واختيار عينة قصدية مكونة من (١٠) معلمات لمقرر الدراسات الإسلامية في المدارس الحكومية الابتدائية بمحافظة الخرج من ذوات الخبرة الأطول (أكثر من عشرة سنوات) في العمل التربوي والحاصلات على مؤهلات علمية "دراسات عليا"، وقد تم اللجوء لهذا الاختيار لغاية الحصول على الأفكار المعمقة منهن حول الممارسات والتدابير المقترحة لتوظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية، وقد تم الحصول على موافقتهن للمشاركة في الدراسة وتسجيل المقابلة.

أدوات الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة، تم استخدام أداتين، هما:

أولاً– أداة الاستبانة:

١. **الصورة الأولية للاستبانة:** الاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة مثل (القرني، ٢٠١٦؛ محيسن وحمدي، ٢٠١٩؛ مبهنسي، ٢٠٢١؛ كنعان وآخرون، ٢٠٢٢) والإفادة منها في بناء أداة (استبانة) بهدف تعرف واقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس، وتكونت من ستة مجالات، هي: (التخطيط، والتصميم، والإنتاج والتطوير، والتنفيذ، والتقويم، وإدارة الصف وضبطه). وتكونت من (٦٣) فقرة. والجدول (٢) يوضح ذلك.

جدول (٢) أداة الدراسة "الاستبانة" بصورتها الأولية

الرقم	المجالات	عدد الفقرات	الترتيب
١	التخطيط	١٥	١-١٥
٢	التصميم	٩	١٦-٢٥
٣	الإنتاج والتطوير	٦	٢٦-٣٢
٤	التنفيذ	٩	٣٣-٤٢
٥	التقويم	٨	٤٣-٥١
٦	إدارة الصف وضبطه	١١	٥٢-٦٣
	الأداة ككل	**٦٣**	**١-٦٣**

٢. **ولتقدير استجابات عينة الدراسة،** تقوم المستجيبة بوضع إشارة (√) أمام كل فقرة من فقرات الاستبانة، وذلك على وفق تدرج ليكرت الخماسي (كبيرة جداً، كبيرة، متوسطة، قليلة، قليلة جداً)، ولتصحيح الأداة أعطيت الأوزان التالية (٥، ٤، ٣، ٢، ١) للدرجات السابقة الذكر.

٣. **تم التحقق من صدق الأداة (الاستبانة)** بعرضها على (١٥) محكمًا من أعضاء هيئة التدريس في تخصصات المناهج وطرق التدريس العامة، ومناهج وطرق تدريس العلوم الشرعية، والتربية، والإدارة والتخطيط التربوية في جامعات سعودية، ملحق (٤)، لأخذ ملاحظاتهم ومقترحاتهم حول الأداة من حيث الحذف أو الإضافة أو التعديل. وقد كانت أبرز الملاحظات على الأداة، تعديل بعض الفقرات من حيث إعاة الصياغة لها لتكون أكثر وضوحًا وارتباطًا بالمجال الذي وضعت فيه، وحذف الفقرات ٢، ٥، ٦، ٧، ١٠، ١١، ١٥، ٢٢، ٢٧، ٢٨، ٤٠. وحذف المجال السادس "إدارة الصف وتنظيمه" والإفادة من الفقرات ٥٥، ٥٩، ٦١، ٦٢ بنقلها إلى مجال التنفيذ نظرًا لأنها مرتبطة به أكثر. وفي ضوء آراء واقتراحات المحكمين بنسبة اتفاق (٨٠) % من المحكمين على أهمية التعديل، لتصبح فقرات الأداة أكثر وضوحاً للمستجيبين وقابلية للقياس. وقد عُنيت الباحثتان بجميع الملاحظات، وفي ضوء ذلك أخرجت الأداة بصورتها النهائية المكونة من (٤١) فقرة موزعة على المجالات الآتية: المجال الأول: التخطيط وفقراته (١-١١)، المجال الثاني: التصميم وفقراته (١٢-١٩)، المجال الثالث: الإنتاج والتطوير وفقراته (٢٠-٢٤)، المجال الرابع: التنفيذ وفقراته (٢٥-٣٦)، المجال الخامس: التقويم وفقراته (٣٧-٤١).

٤. **جرى التحقق من ثبات أداة الدراسة بطريقة الاختبار -إعادة الاختبار** (test-retest)، وذلك بتطبيقها على عينة استطلاعية من مجتمع الدراسة ومن خارج عينتها مكونة من (٢٥) معلمة من معلمات مقرر الدراسات الإسلامية في المدارس الحكومية الابتدائية بمحافظة الخرج، ثم أعيد تطبيق الأداة على العينة نفسها بفارق زمني مدته أسبوعان بين التطبيق

الأول والتطبيق الثاني، وتم حساب (Pearson Correlation Coefficient) بين درجات المفحوصات على الأداة ومجالاتها بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني. كما جرى حساب معاملات الثبات للاتساق الداخلي بطريقة "ألفا كرونباخ" على الأداة ككل ومجالاتها أيضًا. والجدول (٣) يوضح ذلك.

جدول (٣) معاملات الثبات لمجالات أداة الدراسة "الاستبانة" وعلى الدرجة الكلية للأداة

م	المجال	معامل الثبات ألفا كرونباخ	ثبات الاعادة
١	التخطيط	0.96	0.93
٢	التصميم	0.97	0.94
٣	الإنتاج والتطوير	0.95	0.92
٤	التنفيذ	0.96	0.94
٥	التقويم	0.95	0.91
	ثبات الأداة الكلي	**0.98**	**0.96**

أظهر جدول (٣) أن معامل الثبات "ألفا كرونباخ" للأداة ككل بلغ (٠.٩٨)، كما تراوحت معاملات الثبات بالطريقة نفسها على المجالات ما بين (٠.٩٥ –٠.٩٧)، كما بلغ معامل ثبات الإعادة على الأداة ككل (٠.٩٦)، وتراوحت معاملات الثبات بالطريقة نفسها على المجالات ما بين (٠.٩١ – ٠.٩٤)، وهي معاملات ثبات مرتفعة ومناسبة لغايات الدراسة؛ مما يشير إلى تمتع أداة الدراسة بالثبات.

٥. **تصحيح أداة الاستبانة:** لأجل احتساب الدرجة الكلية للأداة، تم وضع خمسة بدائل تختار المستجيبة أحد هذه البدائل التي تعبر عن رأيها في واقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس، وأعطيت الدرجات (٥، ٤، ٣، ٢، ١) للبدائل الخمسة على التوالي للفقرات، إذ أعطيت الدرجة (٥) على البديل كبيرة جداً، والدرجة (٤) للبديل كبيرة، وأعطيت الدرجة (٣) على البديل متوسطة، وأعطيت الدرجة (٢) على البديل قليلة، وأعطيت الدرجة (١) على البديل قليلة جداً. وللحكم على مستوى المتوسطات الحسابية للفقرات والمجالات والأداة ككل، اعتمد المعيار الإحصائي باستخدام المعادلة الآتية:

طول الفئة = الحد الأعلى – الحد الأدنى (للتدرج) = ٥–١ = ٤ = ١.٣٣
عدد الفئات المفترضة ٣ ٣

والجدول (٤) يوضح ذلك.

جدول (٤) المعيار الإحصائي لتحديد واقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس في الدراسة الحالية

المتوسط الحسابي	الدرجة
من 1.00- 2.33	قليلة
من 2.34- 3.67	متوسطة
أعلى من 3.68 - ٥.٠٠	كبيرة

ثانيًا- أداة المقابلة:

- تم إعداد أداة المقابلة من حيث تحديد الأسئلة المحددة سلفاً من خلال وضع قائمة من الأسئلة الفرعية تشمل مجالات الأداة ذاتها التي شملتها أداة الدراسة (الاستبانة)، بهدف توظيفها في إعداد التصور المقترح لتوظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.
- عرضت أداة المقابلة على مجموعة من المحكمين من أعضاء هيئة التدريس في التخصصات التربوية في الجامعات السعودية ومصر، لأخذ ملاحظاتهم ومقترحاتهم حول الأداة. وقد أخرجت الأداة بصورتها النهائية المكونة من خمسة أسئلة.
- إجراء المقابلة مع جميع مشرفات مقرر الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية والبالغ عددهن (١١) مشرفة، وعينة قصدية مكونة من (١٠) معلمات لمقرر الدراسات الإسلامية في المدارس الحكومية الابتدائية بمحافظة الخرج من ذوات الخبرة الأطول في العمل التربوي والحاصلات على مؤهلات علمية "دراسات عليا"، وقد تم اللجوء لهذا الاختيار لغاية الحصول على الأفكار المعمقة منهن حول الممارسات والتدابير المقترحة لتوظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية، وذلك لإعداد التصور المقترح. وتم إجراء ترتيب اللقاء مع المشاركات مسبقاً، والحصول على موافقتهن لإجراء المقابلة وجهاً لوجه، وجرى تسجيلها يدوياً وإلكترونياً (صوتياً)، ثم تم تفريغها يدوياً على الورق بكلمات المشاركة تاركةً التفسير إلى ما بعد المقابلة.

إجراءات الدراسة:

- الاطلاع على الأدب التربوي والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة، والاستفادة منها في بناء أداتي الدراسة.
- إعداد أداة الدراسة "الاستبانة" في صورتها الأولية، ثم تحكيمها، ثم جرى إخراجها في صورتها النهائية.
- تصميم أداة الدراسة "المقابلة" في صورتها الأولية وتحكيمها، ثم جرى إخراجها في صورتها النهائية.

- الحصول على كتاب تسهيل مهمة الباحثة من الجامعة موجه إلى إدارة التعليم بمحافظة الخرج، وكذلك خطاب موجه من مدير إدارة التعليم بمحافظة للخرج إلى المدارس للتعاون مع الباحثة في تطبيق أداتي الدراسة.
- تطبيق أداتي الدراسة، وذلك بتوزيع الاستبانة على أفراد العينة إلكترونيًا، وإجراء المقابلة مع عينة الدراسة وفق الأسئلة المعدة.
- بعد الانتهاء من الإجابة على أداتي الدراسة، تم جمعها والتأكد من سلامتها للتحليل الإحصائي، واستخدام نظام (SPSS) لتحليل البيانات والتوصل إلى نتائج الدراسة ومناقشتها.

نتائج الدِّراسة ومناقشتها:

تناول هذا الجزء عرضًا تفصيليًّا للنتائج التي توصّلت إليها الدِّراسة الحالية، وذلك بالإجابة عن أسئلة الدِّراسة وفق المعالجات الإحصائية المناسبة، ومن ثم جرى تفسير هذه النتائج في ضوء الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدِّراسة، وذلك على النَّحو الآتي:

إجابة السؤال الأول: **ما واقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج؟**

للإجابة عن هذا السؤال، حسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والوزن النسبي والرتبة لاستجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج، والجدول (٥) يبين ذلك.

جدول (٥) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والوزن النسبي والرتبة لواقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس

م	المجالات	المتوسطات الحسابية	الانحرافات المعيارية	الوزن النسبي	الرتبة	الدرجة
٤	التنفيذ	4.05	٠.84	81	١	كبيرة
١	التخطيط	4.02	٠.77	80.4	٢	كبيرة
٥	التقويم	3.97	٠.96	79.4	٣	كبيرة
٢	التصميم	3.90	٠.91	78	٤	كبيرة
٣	الإنتاج والتطوير	3.87	٠.93	77.4	٥	كبيرة
	الدرجة الكلية	**3.98**	**٠.80**	**79.6**		**كبيرة**

أظهر الجدول (٥) أن الدرجة الكلية لواقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس من وجهة نظر عينة الدراسة حصلت على متوسط حسابي (٣.٩٨) وانحراف معياري (٠.٨٠) ووزن نسبي (٧٩.٦) وبدرجة كبيرة. وربما يعزى ذلك إلى اهتمام وزارة التعليم في المملكة العربية السعودية خاصةً في أحداث جائحة كورونا كوفيد –١٩

والتحول إلى التعليم الإلكتروني وما تلي تلك الفترة من الاهتمام بتوظيف محتوى البرامج التدريبية التي قدمتها الوزارة حول المفاهيم المتعلقة بالألعاب التعليمية الإلكترونية، وتوظيف البرامج التدريبية على أشكال مختلفة من نماذج التدريس الحديثة لتواكب المستجدات التقنية؛ الأمر الذي ساهم في توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية. فضلًا عن أن المعلمات لديهن تدريب جيد على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، مثل التعامل مع برامج التصميم وامتلاك المهارات التقنية اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية. وربما يعزى ذلك إلى إيمان المعلمات بأهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريب المتعلمين بالمرحلة الابتدائية على استخدام التقنيات الحديثة، وإكسابهم المهارات اللازمة لعملية التعلم الذاتي، ونقل التعليم من التجريد إلى الواقعية، وكذلك تعزيز شخصية المتعلمين وتشكيلها، وتنمية قدراتهم العقلية، فضلًا عن جعل مخرجات التعليم أقل عرضه للنسيان. وكذلك معرفة المعلمات بأن هذه الألعاب لها دور كبير في تحفيز المتعلمين للتفاعل أثناء الدرس وسرعة التعلم، لكونها تساعد في إثارة التشويق والمتعة وجعل الغرفة الصفية بيئة خصبة ومثالية للتعليم والتعلم. واتفقت هذه النتيجة مع دراسة الشمري والعنزي (٢٠٢١) التي بينت أن واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية جاء بدرجة تقدير كبيرة، ودراسة كنعان وآخرون (٢٠٢٢) التي أظهرت وجود درجة مرتفعة في تقديرات أفراد عينة الدراسة حول استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في محافظة حمص بسوريا. ودراسة الغامدي (٢٠٢٣) التي بينت أن واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الإبتدائية بمدينة الرياض جاء بدرجة تقدير عالية (كبيرة). في حين أنها اختلفت مع دراسة لصوي (٢٠٢٠) التي بينت أن درجة ممارسة معلمي الرياضيات للألعاب الإلكترونية في المدارس الحكومية في العاصمة عمان جاءت بدرجة متوسطة. ودراسة موكلي (٢٠١٩) التي بينت أن اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان نحو استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية كانت بدرجة متوسطة.

كما أظهر الجدول (٥) ما يلي:

- **أن المجال الرابع** "**التنفيذ**" جاء في الترتيب الأول بأعلى متوسط حسابي مقداره (٤.٠٥) وانحراف معياري (٠.٨٤) ووزن نسبي (٨١) وبدرجة كبيرة. ويعزى ذلك إلى خصائص المتعلمين في المرحلة الابتدائية حيث إنهم يميلون إلى حب الاستكشاف والاستطلاع والفضول وتعرف كل جديد، وحبهم وميولهم الكبير نحو التقنيات الحديثة، مما يتطلب من المعلمات بذل الطاقة والجهد الكبير في سبيل تحقيق عملية تعلم وتعليم هذه الفئة بشكل مفيد

ومتوازن تتلاءم مع احتياجاتهم ومقدراتهم ورغباتهم، ولذلك تحرص معلمات مقرر التربية الإسلامية على التمهيد للعبة التعليمية الإلكترونية بطريقة مشوقة وجاذبة للطالبات، وتحفيزهن للتقدم في خطوات اللعبة التعليمية الإلكترونية، والعمل على تنمية مهارات التعاون والعمل الجماعي والمنافسة الشريفة بين الطالبات أثناء توظيف اللعبة التعليمية الإلكترونية وتحفيز الطالبات غير المشاركات في اللعبة التعليمية الإلكترونية وتشجيعهن على استخدامها؛ وذلك لتحقيق الأهداف التربوية والتعليمية منها.

- **أن المجال الأول** "**التخطيط**" جاء في الترتيب الثاني بمتوسط حسابي مقداره (٤.٠٢) وانحراف معياري (٠.٧٧) ووزن نسبي (٨٠.٤) وبدرجة كبيرة. ويعزى ذلك إلى حرص معلمات مقرر التربية الإسلامية على تقديم تعليم وتعلم فعّال للمعارف والمهارات للطالبات في المرحلة الابتدائية تلاءم احتياجاتهن ومقدراتهن وتلبي مطالبهن وفروقاتهن الفردية، ومن هنا فإن المعلمات يحرصن على التخطيط الجيد قبل استخدام اللعبة التعليمية الإلكترونية لتكون مناسبة مع المحتوى والهدف وخصائص وقدرات الطالبات، وتحقق فائدة وقيمة تربوية منها.
- **أن المجال الخامس** "**التقويم**" حصل على الترتيب الثالث بمتوسط حسابي مقداره (٣.٩٧) وانحراف معياري (٠.٩٦) ووزن نسبي (٧٩.٤) وبدرجة كبيرة. وربما يعزى ذلك إلى وعي وإدراك معلمات مقرر الدراسات الإسلامية بأهمية عملية التقويم ودورها الكبير في التأكد من مدى تحقيق الأهداف التربوية والتعليمية من استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، وكذلك تحقيق أهداف الدرس، وذلك لتطبيق هذه الألعاب مستقبلاً بطريقة أفضل وأمثل من أجل أن تحقق الأهداف التربوية والتعلمية المبتغاة من تدريس مقرر الدراسات الإسلامية.
- **أن المجال الثاني** "**التصميم**" حصل على الترتيب الرابع بمتوسط حسابي مقداره (٣.٩٠) وانحراف معياري (٠.٩١) ووزن نسبي (٧٨) وبدرجة كبيرة. وربما يعزى ذلك إلى معرفة معلمات الدراسات الإسلامية بأهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية واستخدامها في التعليم الإلكتروني أو المدمج في تحفيز التركيز والانتباه لدى الطالبات في المرحلة الابتدائية، بالإضافة إلى معرفتهن بأن هذه الألعاب تناسب فئة المتعلمين في المرحلة الابتدائية من حيث قدرتها على إثارة التأمل والتفكير وتحسين التحصيل الدراسي، والتشجع على نقل المعرفة بين الطالبات ونشرها ورغبتهم في الحصول على المعلومات، فالألعاب التعليمية الإلكترونية أدوات تعليمية قوية؛ لأنها تخلق بيئة تعليمية جاذبة ومشوقة للمتعلمين في المرحلة الابتدائية كونها تناسب خصائصهم وصفاتهم التي تتميز بحب الفضول والاستكشاف؛ لذلك تحرص معلمات الدراسات الإسلامية على تصميم هذه الألعاب من خلال

تصميم سيناريو الإطارات لكل عناصر اللعبة التعليمية الإلكترونية المناسبة للفئة العمرية في المرحلة الابتدائية.

- **أن المجال الثالث** "**الإنتاج والتطوير**" قد حصل على الترتيب الخامس بمتوسط حسابي مقداره (٣.٨٧) وانحراف معياري (٠.٩٣) ووزن نسبي (٧٧.٤) وبدرجة كبيرة. وربما يعزى ذلك إلى تقدير معلمات الدراسات الإسلامية الأهمية القصوى للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز التعلم القائم على الاقتصاد المعرفي وما تقوم بهذه الألعاب من دور كبير في إثارة التأمل والتفكير لدى الطالبات في المرحلة الابتدائية حول تعلم موضوعات دروس التربية الإسلامية والإفادة منها؛ لذلك تحرص معلمات الدراسات الإسلامية على تصميم وسائط التعلم التفاعلية التي يتم توظيفها في إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية.

إجابة السؤال الثاني: هل يوجد فرق ذو دلالة إحصائية في واقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج يعزى للخبرة؟

للإجابة عن هذا السؤال، تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لواقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج من وجهة نظر عينة الدراسة حسب متغير الخبرة، وجدول (٦) يبين ذلك.

جدول (٦) المتوسطات الحسابية لواقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج حسب متغير الخبرة

سنوات الخبرة	العدد		التخطيط	التصميم	الإنتاج والتطوير	التنفيذ	التقويم	الدرجة الكلية
أقل من5 سنوات	٤٣	س	٣.٨٨	٣.٧٢	٣.٦٤	٣.٩١	3.92	3.83
		ع	٠.٨٠	٠.٨٧	٠.٩٧	٠.٨٩	٠.٩٣	٠.٨٢
٥-١٠ سنوات	٣٣	س	٣.٩٢	٣.٨٥	٣.٨٤	٣.٨٩	٣.٦٨	3.86
		ع	٠.٩٢	١.١٤	١.١٢	٠.٩٧	١.١٥	٠.٩٨
أكثر من ١٠ سنوات	٤٢	س	٤.٢٤	٤.١١	٤.١٤	٤.٣٣	٤.٢٥	4.23
		ع	٠.٥٣	٠.٧٠	٠.٦٣	٠.٦٠	٠.٧٥	٠.٥٥
الإجمالي	١١٨		٤.٠٢	٣.٩٠	٣.٨٧	٤.٠٥	٣.٩٧	3.98
			٠.٧٧	٠.٩١	٠.٩٣	٠.٨٤	٠.٩٦	٠.٨٠

س= المتوسط الحسابي ع=الانحراف المعياري

يبين جدول (٦) تبايناً ظاهرياً في المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجة واقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة

الابتدائية بمحافظة الخرج حسب متغير الخبرة. ولبيان دلالة الفروق الإحصائية بين المتوسطات الحسابية، تم استخدام تحليل التباين الأحادي، وجدول (٧) يبين ذلك.

جدول (٧)

تحليل التباين الأحادي لبيان دلالة الفروق بين المتوسطات الحسابية لواقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج يعزى للخبرة

المجال	المصدر	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط	ف	الدلالة الإحصائية
التخطيط	بين المجموعات	3.290	2	1.645	2.858	.061
	داخل المجموعات	66.195	115	.576		
	الكلي	69.485	117			
التصميم	بين المجموعات	3.318	2	1.659	2.026	.137
	داخل المجموعات	94.181	115	.819		
	الكلي	97.499	117			
الإنتاج والتطوير	بين المجموعات	5.293	2	2.647	3.115	.048
	داخل المجموعات	97.720	115	.850		
	الكلي	103.013	117			
التنفيذ	بين المجموعات	5.086	2	2.543	3.705	.028
	داخل المجموعات	78.934	115	.686		
	الكلي	84.019	117			
التقويم	بين المجموعات	6.159	2	3.080	3.456	.035
	داخل المجموعات	102.479	115	.891		
	الكلي	108.638	117			
الدرجة الكلية	بين المجموعات	4.085	2	2.043	3.243	.043
	داخل المجموعات	72.433	115	.630		
	الكلي	76.518	117			

يبين جدول (7) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) في واقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج حسب متغير الخبرة على الدرجة الكلية وعلى جميع المجالات باستثناء المجالين الأول "التخطيط" والثاني "التصميم" لم تظهر فيهما فروق حسب الخبرة، ولبيان الفروق الدالة احصائيًا، تم استخدام المقارنات البعدية بطريقة (LSD). وجدول (8) يبين ذلك:

جدول (٨) المقارنات البعدية بطريقة LSD لواقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج حسب متغير الخبرة

المجال	(I)الخبرة	(J)الخبرة	فرق المتوسطات	الدلالة الاحصائية
الإنتاج والتطوير	أقل من 5 سنوات	أكثر من 10 سنوات	.496*	.015
التنفيذ	أقل من 5 سنوات	أكثر من 10 سنوات	.422*	.020
	من 5 الى 10 سنوات	أكثر من 10 سنوات	.447*	.022
التقويم	من 5 الى 10 سنوات	أكثر من 10 سنوات	.569*	.011
الدرجة الكلية	أقل من 5 سنوات	أكثر من 10 سنوات	.399*	.022
	أكثر من 10 سنوات	من 5 الى 10 سنوات	.374*	.045

أظهر الجدول (٨) أنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) على مجال الإنتاج والتطوير، ومجال التنفيذ، ومجال التقويم، والدرجة الكلية لواقع توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج تعزى لمتغير الخبرة وكانت الفروق لصالح من خبرتهم أكثر من (١٠) سنوات، حيث جاءت جميع قيم الدلالة الإحصائية أقل من (٠.٠٥). وربما يعزى ذلك إلى أن الخبرة التدريسية تزود المعلمة بالأساليب والطرائق المتعددة والمناسبة لأطفال المرحلة الابتدائية، والتي تم التدريب عليها في سنوات العمل الطويلة وتحت إشراف وزارة التعليم، وبتوجيه من قبل المشرفات التربويات في هذه المرحلة، مما اكسب معلمات الدراسات الإسلامية من ذوات الخبرة الأطول معرفة كافية حول المفاهيم المتعلقة بالألعاب التعليمية الإلكترونية وتوظيفها في عملية التدريس. كما أن الخبرة الطويلة للمعلمة في مجال تدريس طالبات المرحلة الابتدائية يدفعهن نحو الحرص على أداء واجبهن الوظيفي والتدريسي بإتقان كبير، الأمر الذي جعل منهن أكثر امتلاك للمفاهيم المتعلقة بالألعاب التعليمية الإلكترونية والمهارات اللازمة لها للتوظيف مثل " الإنتاج والتطوير والتنفيذ والتقويم". واختلفت هذه النتيجة مع دراسة عقل (٢٠١٩) التي بينت عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر المعلمين تعزى لمتغير سنوات الخبرة. وأيضًا دراسة موكلي (٢٠١٩) التي بينت أنه لا يوجد فرق ذو دلاله إحصائية في اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية حول استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يعزى لمتغير الخبرة.

إجابة السؤال الثالث: ما التصور المقترح لتوظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة الخرج؟

للإجابة عن هذا السؤال، تم تحليل مضمون المقابلات التي تم إجراؤها مع عينة المقابلة المكونة من (٢١) مشاركة منهن (١١) مشرفة من مشرفات مقرر الدراسات الإسلامية في المرحلة

الابتدائية، و(١٠) معلمات لمقرر الدراسات الإسلامية في المدارس الحكومية الابتدائية، وتم ذلك بتحليل مضمون الفقرة في إجابة من تم مقابلتهم، وقد تم اعتماد الفكرة أو المقترح الذي ذكرته عينة المقابلة. وكانت أبرز المقترحات التي ورد ذكرها على لسان أفراد العينة على النحو الآتي:

أولاً– المقترحات حول مجال التخطيط:

المقترح الأول: ذكرت إحدى المفحوصات "على المعلمة الاستفادة من البيئة المحلية وواقع الحياة للطالبات عند التخطيط لاختيار اللعبة التعليمية الإلكترونية".

المقترح الثاني: أجمع خمس من المفحوصات على فكرة "التنويع في اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية في ضوء أهداف الدرس والوحدة الدراسية لموضوعات مقرر الدراسات الإسلامية".

المقترح الثالث: ذكرت إحدى المفحوصات "على المعلمة أن تعمل على تحديد الأهمية التربوية والقيم الدينية التي تتضمنها اللعبة التعليمية الإلكترونية عند عملية التخطيط".

المقترح الرابع: اتفقت على فكرة هذا المقترح أربع مفحوصات وهو "أن تحدد المعلمة أهداف اللعبة التعليمية الإلكترونية وتقدير الاحتياجات للطالبات بدقة ووضوح".

المقترح الخامس: حيث قالت مفحوصة "تحليل خصائص الطالبات وسماتهن للتأكد من مدى ملاءمة اللعبة التعليمية الإلكترونية لقدرات وطاقات وإمكانات الطالبات في المرحلة الابتدائية".

ثانيًا– المقترحات حول مجال التصميم:

المقترح الأول: قالت إحدى المفحوصات "لابد أن تراعي المعلمة عند تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية أن تحقق الأهداف التربوية والتعليمية لمقررات الدراسات الإسلامية وتدعمها".

المقترح الثاني: وقالت مفحوصه أخرى "أن يكون تصميم اللعبة التعليمية الإلكترونية مناسبًا للإمكانات الإدراكية لدى طالبات المرحلة الابتدائية".

المقترح الثالث: قالت إحدى المفحوصات "على وزارة التعليم والإدارات التعليمية الإسهام في تطوير مهارات المعلمات التقنية في التعامل مع برامج التصميم للألعاب التعليمية الإلكترونية".

المقترح الرابع: قالت إحدى المفحوصات "تدريب المعلمات على كتابة وتصميم سيناريو اللعبة التعليمية الإلكترونية في ضوء محتوى وموضوعات مقررات الدراسات الإسلامية، بما يسهل عملية الشرح على المعلمة وفي الفهم من الطالبات".

المقترح الخامس: قالت إحدى المفحوصات "إن المبدأ الرئيس التي تقوم عليه تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية هو التفكير؛ لذلك فإن المعلمة مطالبه بتصميم ألعاب مثيرة ومحفزة لأنواع التفكير لدى الطالبات مثل التفكير الإبداعي".

ثالثًا- المقترحات حول مجال الإنتاج والتطوير:

المقترح الأول: أشارت عشرة مفحوصات إلى فكرة هذا المقترح "أن المعلمة هي المسؤول الأول عند إنتاج اللعبة التعليمية الإلكترونية وتطويرها أن تراعي الفروق الفردية بين الطالبات واختلاف معلوماتهن وخبراتهن السابقة واختلاف توقعاتهن وأهدافهن".

المقترح الثاني: ذكرت إحدى المفحوصات "لابد للمعلمة عند إنتاج اللعبة التعليمية الإلكترونية تقديم التغذية الراجعة والتعزيز الفوري للطالبات لدفعهن نحو مواصلة اللعب، لتحقيق الأهداف التربوية المبتغاة".

المقترح الثالث: حيث قالت إحدى المفحوصات "إن توطين الألعاب التعليمية الإلكترونية يحتاج إلى التعاون من وزارة التعليم مع خبراء ومختصين في المحتويات الرقمية للتأكد من ملاءمة هذه الألعاب مبدئيًا".

رابعًا- المقترحات حول مجال التنفيذ:

المقترح الأول: قالت إحدى المفحوصات "أن تضع المعلمة الخطط البديلة للاستفادة منها عند الحاجة أو في المواقف الطارئة".

المقترح الثاني: قالت إحدى المفحوصات "أن تقوم المعلمة بتنويع أساليب تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية".

المقترح الثالث: قالت إحدى المفحوصات "أن تستخدم المعلمة الوسائل السمعية والبصرية والحسية لطريقة اللعبة التعليمية الإلكترونية".

خامسًا- المقترحات حول مجال التقويم:

المقترح الأول: أجمع على فكرة هذا المقترح ثلاثة عشر مفحوصة وهو "توجيه المعلمات نحو استخدام البرامج والمواقع التي تعمل على تثبيت المفاهيم للطالبات وإرسال تقويم إلكتروني لهن، والتمكن من معرفة مستوى الطالبات بعد التقويم".

المقترح الثاني: ذكرت إحدى المفحوصات "يجب على المعلمة عند الإعداد للعبة التعليمية الإلكترونية أن تحدد طريقة تقديم التغذية الراجعة المناسبة للطالبات وتقييم امتلاكهن للمعارف والمهارات والمشاعر".

المقترح الثالث: وذكرت مفحوصه أخرى "تحديد أسلوب التقويم والتغذية الراجعة المباشرة في اللعبة التعليمية الإلكترونية".

المقترح الرابع: أشارت عشرة مفحوصات إلى فكرة هذا المقترح والذي يتضمن "قيام إدارة الابتعاث والتدريب في الإدارة العامة للتعليم بمحافظة الخرج بعقد برنامج تدريبي شامل للمعلمات على كيفية استخدام التقنيات الحديثة في التقويم".

المقترح الخامس: اقترحت إحدى المفحوصات فكرة "مساهمة إدارة التخطيط والتطوير في عمل التدريب للمعلمات على تصميم البرامج التقويمية لمعرفة أثر اللعبة التعليمية الإلكترونية على الطالبات".

وتأسيسًا على ما سبق، وبناء على الإطار النظري للدراسة الحالية والدراسات السابقة، وفي ضوء تحليل المقابلات شبه المقننه مع عينة الدراسة، والنتائج التي كشفت عنها، فإن الباحثة تقدم تصورًا مقترحًا لتوظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية، وذلك على النحو الآتي:

أولاً– ماهية التصور المقترح:

خطة مستقبلية تم تطويرها وفقًا للنتائج التي كشفت عنها الدراسة الحالية، وذلك بهدف بناء إطار فكري عام تتبناه الباحثتان وذلك لمساعدة معلمات الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.

ثانيًا– مبررات التصور المقترح:

- ما أسفرت عنه نتائج الدراسة الحالية من وجود بعض الممارسات التي تحتاج إلى التطوير والتنمية في توظيف معلمات الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.
- ما أسفرت عنه نتائج المقابلات التي أجريت مع عينة الدراسة من وجود بعض المقترحات التي تسهم في توظيف معلمات الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.
- ما تنادي به الاتجاهات العالمية الحديثة في مجال تقنيات التعليم من أهمية لتوظيف التقنية في عملية التعليم والتعلم بأبعادها المختلفة، ومنها الألعاب التعليمية الإلكترونية وتوظيفها في التدريس.

ثالثًا– مصادر بناء التصور المقترح:

الإطار النظري للدراسة الحالية، الذي تناول مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية وتصنيفاتها ومعاييرها، وأهميتها ومميزاتها، وسلبياتها. والدراسات التربوية السابقة التي تناولت الألعاب التعليمية الإلكترونية ودورها في تنمية المهارات المختلفة لدى المتعلمين.

ما أسفرت عنه الدراسة من نتائج لتحليل البيانات الكمية "الاستبانة". وكذلك نتائج المقابلات شبه المقننة التي أجريت مع عينة الدراسة والتي أسفرت عن وجود مجموعة من المقترحات التي تسهم في توظيف معلمات الدراسات الإسلامية الألعاب التعليمية الإلكترونية في

التدريس بالمرحلة الابتدائية موزعة في خمسة مجالات رئيسة، هي: التخطيط، والتصميم، والإنتاج والتطوير، والتنفيذ، والتقويم.

رابعًا- هدف التصور المقترح:

يهدف هذا التصور المقترح إلى توظيف معلمات الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس، من خلال تزويدهن بالمعلومات والمهارات والاتجاهات والممارسات التي تساهم في تطوير أدائهن التدريسي والوظيفي وخاصة في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مقرر الدراسات الإسلامية لطالبات المرحلة الابتدائية.

خامسًا- منطلقات التصور المقترح:

واقع الميدان التربوي الذي يبين وجود حاجة ملحة إلى الخطط والبرامج التنموية الواعية الهادفة إلى معالجة المشكلات التربوية، والنهوض بالعملية التربوية والتعليمية، وإصلاح التعليم وتطويره وتنميته، بما يلبي احتياجات المجتمع وتطلعاته، وتطوير القائمين على العملية التربوية والتعليمية وعلى رأسهم معلمات الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية.

سادسًا- أبعاد التصور المقترح:

١. **التخطيط على مستوى كليات التربية:** وذلك بتوفير برامج تطويرية مهنية لمعلمات الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية أثناء الخدمة، وذلك لتوافر مهارات توظيف التقنية في عملية التعليم والتعلم عمومًا، وتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية على وجه الخصوص، مع التركيز على الجانب العملي التطبيقي في كيفية تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وتوظيفها بفاعلية في التدريس وتقويمها. وهذا يتطلب الإعداد لمعلمة مقرر الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية، من حيث المعرفة التي تتضمن المعرفة التربوية، ومعرفة المحتوى، والمعرفة التكنولوجية، وتحقيق النمو الشامل والمتكامل للمعلمة وإعدادها بهذه النواحي الثلاث، وهي الركيزة والبداية الأساسية لعملية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس بالمرحلة الابتدائية.

٢. **التخطيط على مستوى إدارات التعليم العامة:** ويتطلب ذلك تطوير وتنمية مهارات معلمات الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية التقنية في التعامل مع برامج التصميم للألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال عقد البرامج التدريبية المتخصصة في هذا الجانب، وتفعيل دور المشرفات التربويات أثناء الزيارات الإشرافية في تقديم الممارسات التي تعزز من ممارسات المعلمات التدريسية في تنفيذ الألعاب التعليمية الإلكترونية، وتبني برامج التدريب للمعلمات على كيفية تصميم البرامج التقويمية للألعاب التعليمية الإلكترونية. ومساعدة المعلمة في علمية البحث والتقصي واستشارة الخبراء حول الألعاب التعليمية

الإلكترونية المناسبة لتدريس المتعلمين في المرحلة الابتدائية، والأكثر مناسبة لحل المشكلات التعليمية التي تواجههم في دراسة مقرر الدراسات الإسلامية.

٣. **إدارة التخطيط والتطوير:** ويتطلب ذلك عقد برنامج تدريبي شامل لمعلمات الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية على كيفية استخدامهن التقنيات الحديثة في التقويم، وخاصة الألعاب التعليمية الإلكترونية. وذلك بالتركيز على التدريب حول كيفية التأكد من ملاءمة الألعاب التعليمية الإلكترونية المستخدمة في تدريس مقرر الدراسات الإسلامية لمعارف ومهارات وقدرات وخصائص المتعلمين في المرحلة الابتدائية ومستوياتهم العمرية والإمكانات المتاحة في المدرسة أو الغرفة الصفية.

٤. **إدارة الابتعاث والتدريب:** ويتطلب ذلك الإشراف على الدورات التدريبية الموجهة لمعلمات الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية من متخصصين وخبراء في مجال الألعاب التعليمية الإلكترونية. وكذلك إعداد برامج تدريبية متخصصة وبشكل مستمر لمعلمات الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية؛ تهدف إلى تطوير مهاراتهن وممارساتهن في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس، وكذلك اطلاعهن على كل جديد يتعلق بتصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وتوظيفها في التدريس، والبرامج والمواقع الداعمة لمعارفهن ومهاراتهن واتجاهاتهن حول تلك الألعاب.

سابعًا– متطلبات تنفيذ التصور المقترح:

- التأييد والدعم من القيادة العليا ممثلة في وزارة التعليم.
- التأييد والدعم من القيادة العليا في إدارة التعليم العام ممثلة بمدير إدارة التعليم العامة والتوجيه إلى مكاتب التعليم.
- المساندة من المشرفات التربويات والإدارات المدرسية ممثلة بمديرة المدرسة.
- تدريب الجهات ذات الصلة بتنفيذ التصور المقترح.
- تخصيص الوقت والمكان المناسبين للتدريب، وتوفير الإمكانات البشرية من الخبراء والمختصين، والإمكانات المادية من الدعم المالي والتجهيزات والمعدات والخدمات وغيرها اللازمة لتنفيذ التصور المقترح.
- تشكيل لجان من وزارة التعليم للقيام بعملية الإشراف والمتابعة والتقويم وتقديم التغذية الراجعة حول تنفيذ التصور المقترح.
- توفير الثقافة الداعمة لنشر التصور المقترح وأهميته في تطوير عملية التعليم والتعلم عمومًا وفي مقرر الدراسات الإسلامية على وجه الخصوص، وذلك بعقد الندوات واللقاءات على مستوى المنطقة التعليمية وما حولها.

- العمل على توفير آليات داعمة لتزويد المعلمات في المرحلة الابتدائية عمومًا، ومعلمات الدراسات الإسلامية خصوصًا بكل جديد يتعلق بالتقنيات التعليمية الحديثة وخاصة الألعاب التعلمية الإلكترونية، بالتعاون مع الجامعات وكليات التربية فيها ومراكز البحوث.

ثامنًا– آليات تنفيذ التصور المقترح:

- الحصول على موافقة وزارة التعليم على تنفيذ التصور المقترح، والتوجيه إلى الجهات ذات الصلة للقيام بهذه المهمة، وقيام اللجان المكلفة من الوزارة بكل ما يخص عملية تنفيذ التصور المقترح.
- قيام وزارة التعليم بعقد شراكات واتفاقيات مع خبراء ومختصين في المحتويات الرقمية لتقديم الدعم اللازم لتنفيذ التصور المقترح.
- تنفيذ التصور المقترح من خلال ورش العمل، وحلقات النقاش، والدورات التدريبية، والحقائب التعليمية الإلكترونية.
- منح الحوافز والمكافآت المالية والمعنوية للمعلمات اللاتي يحرزن تقدمًا في الأداء باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وتوظيفها في التدريس.

التوصيات:

في ضوء ما خلصت إليه الدراسة من نتائج، فإنه يوصى بالآتي:

- توصية المسؤولين في وزارة التعليم وفي جميع الإدارات التعليمية؛ وذلك بالإفادة من التصور المقترح في الدراسة الحالية لتعزيز ودعم معلمات الدراسات الإسلامية في توظيفهن الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.
- ضرورة المحافظة على المستوى المرتفع في توظيف معلمات الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس، من خلال تبني وزارة التعليم والإدارات التعليمية عقد دورات تدريبية متعددة ومتخصصة، وورش عمل حول توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس موجه للمعلمات وخاصةً المعلمات من ذوات الخبرة القصيرة.
- إجراء دراسة مماثلة بتناول متغيرات أخرى مثل التخصص، والجنس، ومهارة استخدام الحاسوب، وعدد الدورات التقنية المتخصصة.
- إجراء دراسة تهدف إلى معرفة المعوقات والتحديات لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس المرحلة الابتدائية.

المراجع

إبراهيم، جهاد. (٢٠٢١). الانعكاسات التربوية للألعاب الإلكترونية وتأثيراتها على الأطفال في مرحلة رياض الأطفال. المجلة العربية للتربية النوعية: المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، (١٨)، ١٤٧-١٦٥.

ابن صقر، أبرار، وعبد المقصود، ناهد. (٢٠١٩). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية. المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت، 7-34.

أكرم، حبة. (٢٠١٦). أثر استخدام برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التلاوة لدى تلميذات صعوبات التعلم بالصف السادس الابتدائي بجدة. مجلة العلوم التربوية، (٥)، ١١٧-١٥٥.

بهنسي، دعاء. (٢٠٢١). تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية: الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية، (٢)، ٨٧٨-٨٩٨.

حمدي، ولاء. (٢٠١٤). أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلامذة الصف الثاني الأساسي–دراسة تجريبية في مدارس محافظة اللاذقية وريفها. (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية، جامعة دمشق: دمشق –سوريا.

شلدان، فايز، والقدرة، حامد. (٢٠١٧). درجة ممارسة معلمي التربية الإسلامية بمحافظة غزة لاستراتيجية التدريس المعاصرة وسبل تطويرها. مجلة جامعة الشرقة للعلوم الإنسانية والاجتماعية، ١٤ (١)، ٢٧-٦١.

الشهراني، حسين. (٢٠٢٠). المعاوضات في الألعاب الإلكتروني. مجلة الجامعة الإسلامية للعلوم الشرعية: الجامعة الإسلامية بالمدينة المنورة، ٥٣ (١٩٢)، ١٧٧-٢٤٠.

عالم، سامي. (٢٠١٨). فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية. مجلة كلية التربية–جامعة أسيوط، ٣٤ (٩)، ١٣٩-١٦١.

العقباوي، بسنت عبد المحسن. (٢٠٢٢). شخصية الوكيل الذكي في برامج الألعاب الالكترونية للطفل وأثرها على تنمية بعض المفاهيم البيولوجية. مجلة دراسات في الطفولة والتربية، (٢٢)، ١-٧٨.

عقل، وسيم. (٢٠١٩). دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت. مجلة كلية التربية – جامعة أسيوط، ٣٥ (٣)، ١٨٢-٢٠٤.

الغامدي، أروا. (٢٠٢٣). واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الإبتدائية بمدينة الرياض. مجلة شباب الباحثيين–كلية التربية–جامعة سوهاج، (١٤)، ٥٧٤–٦١٠.

فضل الله، مصطفى عطية، والحسن، السر بابكر. (٢٠٢٣). مسؤولية الإدارة المدرسية نحو الحد من ظاهرة إدمان الألعاب الإلكترونية لدى طلاب المرحلة الثانوية: دراسة ميدانية من وجهة نظر طلاب المرحلة الثانوية بولاية الجزيرة –السودان. المجلة العربية للتربية النوعية، (٢٥)، ٢٨٩–٣١١.

القحطاني، عائشة، والسيف، عبد المحسن. (٢٠٢٠). واقع استخدام معلمات التربية الإسلامية استراتيجيات التعلم النشط في تدريس المرحلة الابتدائية بمحافظة الرين من وجهة نظر المعلمات والمشرفات. المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، ٤ (١٧)، ٢٠٥–٢٣٦.

القرني، عبد الله. (٢٠١٦). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية كمنظمات تمهيدية على التحصيل المعرفي في مادة اللغة الإنجليزية لتلاميذ الصف السادس الابتدائي. مجلة القراءة والمعرفة –جامعة عين شمس، (١٧٣)، ٣٠٤–٢٧٣.

كنعان، سمر، والونوس، رويدا، وديب، ريم. (٢٠٢٢). واقع استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى معلمي الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة حمص. مجلة جامعة البعث، ٤٤ (٣٦)، ١١–٤٦.

الكيلاني، حامد، وأبو موسى، خالد. (٢٠١٤). واقع تدريس مبحث التربية الإسلامية في المرحلة الأساسية العليا بمديرية تربية لواء الرصفية. مجلة الزرقاء للبحوث والدِّراسات الإنسانية، ١٤ (١)، ٢١٥–٢٣٢.

لصوي، وفاء. (٢٠٢٠). درجة ممارسة معلمي الرياضيات للألعاب الإلكترونية وعلاقتها بتنمية مهارات حل المشكلات لدى الطلبة من وجهة نظر المعلمين – دراسة تطبيقية على المدارس الحكومية في العاصمة عمان. مجلة العلوم التربوية والنفسية، ٤ (٢٤)، ٦١–٧٥.

محيسن، ميسون، وحمدي، نرجس. (٢٠١٩). أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي الإيجابي لدى أطفال الروضة. مجلة دراسات –العلوم التربوية: الجامعة الأردنية، ٤٦ (٢)، ٣٢١–٣٣٧.

المملكة العربية السعودية. (١٤١٦). وثيقة سياسة التعليم، وزارة التربية والتعليم.

موكلي، خالد. (٢٠١٩). واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان .مجلة كلية التربية: جامعة بنها، ٣٠ (١٢٠)، ٢٣٤-٢٨٠.

نصار، حنان، والحب، إيمان، وعشوش، إبراهيم. (٢٠٢١). توظيف استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية بعض مفاهيم الرياضيات لطفل الروضة. مجلة كلية التربية، (١٠٣)، ٢٣٩-٢٦٧.

Ibrahim, H. (2020). Effectiveness of the use of the E-Gamification strategy to develop the educational achievement of the preparatory students in Dammam City and their attitudes towards it. Education and Information Technologies, 25(5), 4317-4327.

Razak, A., Connoly, T and Hainey, T. (2012). Teachers' Views on the Approach of Digital Games-Based Learning within the Curriculum for Excellence. International Journal of Game-Based Learning, 2 (1), 33-51.

Yildiz, S., & Zengin, R. (2021). Dijital Ve Sinif İçi Eğitsel Oyunlarla Gerçekleştirilen Fen Eğitiminin Okul Onesiė oğrencilerinin Bilişsel Gelişim Düzeylerine Etkisi. Ekev Academic Review, 25 (86), 497–512.