مجلة وعي للعلوم الإنسانية
العدد الثالث/ ٢٠٢٦م، الصفحة: ١٥١٧-١٥٣٨
مجلة وعي للعلوم الإنسانية
ISSN: 3104-9125
E-ISSN:3104-9117

فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الرقمية في تنمية مهارات القراءة التوسعية لطلاب المرحلة المتوسطة في مادة اللغة العربية

The Effectiveness of Using Digital Language Games in Developing Extensive Reading Skills among Middle School Students in Arabic

م م مثنى فليح حسن ثجيل

M.M. Muthanna Falih Hassan Thajeel

وزارة التربية – المديرية العامة لتربية ذي قار

Muthana.flayyh@utq.edu.iq

الكلمات فتاحية

{الألعاب اللغوية الرقمية – القراءة التوسعية – مهارات القراءة – المرحلة المتوسطة – مناهج اللغة العربية} .

الملخص

سعت الدراسة الراهنة الى الكشف عن مدى فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الرقمية بتنمية مهارات القراءة التوسعية لطلاب المرحلة المتوسطة بمادة اللغة العربية. واتخذت الدراسة هذه المنهج التجريبي القائم على تصميم شبه شبه التجريبي لمجموعتين (تجريبية وضابطة) مع اختبار قبلي وبعدي. وبلغ اجمالي مجتمع الدراسة من (٣٥٠)من طلاب المرحلة المتوسطة في محافظة ذي قار / قضاء الناصرية في حين بلغ عدد عينتها القصدية(٦٠) طالباً وزعوا بطريقة عشوائية إلى مجموعتين متساويتين تجريبية (٣٠ طالباً) درست باستخدام الألعاب اللغوية الرقمية وضابطة (٣٠ طالباً) درست بالطريقة التقليدية.

والنتائج ابرزت وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلبة

المجموعتين التجريبية والضابطة بالتطبيق البعدي لاختبار مهارات القراءة التوسعية لصالح المجموعة التجريبية أذ بلغت قيمة (ت) المحسوبة(٨.٩٣) متجاوزة بذلك قيمتها الجدولية (٢.٠٠). وبلغ حجم الأثر ($\eta^2 = 0.58$) مما يشير إلى الاثر الكبير للبرنامج. وأظهرت النتائج وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية بالتطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي. مؤكدا فاعلية الألعاب اللغوية الرقمية في تطوير وتحسين هذه المهارات.

وقد أوصى الباحث بضوء النتائج هذه الدراسة بأهمية توظيف الألعاب الرقمية بتدريس اللغة العربية وتهيئة البنى التحتية الالكترونية بالمدارس المتوسطة لدعم التوجه المعني وبناء برامج تعليمية متكاملة وهو ما رصده الباحث اثناء التجربة حيث لاحظ تغير بسلوك الطلبه تجاه القراءة لم يكن لافتا .

KEY WORD

Digital anguage ames, xtensive eading, Reading kills, Middle chool, Arabic anguage urricul

Abstract

This study aimed to measure the effectiveness of using digital language games in developing extensive reading skills among middle school students in Arabic. The research adopted a quasi-experimental design with two groups (experimental and control) and pre-post testing. The study population consisted of (350) students from middle schools in Nasiriyah, Dhi Qar Governorate. A purposive sample of (60) students was selected and randomly divided into two equal groups: an experimental group (30 students) taught using digital language games, and a control group (30 students) taught using traditional methods.

The results showed a statistically significant difference at (0.05) level between the mean scores of the experimental and control groups in the post-test of extensive reading skills, favoring the experimental group, where the calculated T-value was (8.93), which is greater than the tabulated value (2.00). The results also showed a statistically significant difference between the mean scores of the experimental group in the pre and post-tests favoring the post-test. This confirms the effectiveness of digital language games in developing these skills .

In light of these results, the researcher recommended the necessity of employing digital games in teaching Arabic, preparing the digital infrastructure in middle schools, and building integrated educational programs that contribute to developing students' reading skills.

الفصل الأول: الاطار االعام للبحث

أولاً: مشكلة البحث والحاجة إليه

يعد اللعب من الأنشطة المحببة للطلبة إذ يمضي أغلب أوقاتهم به. حيث ظهرت في بداية القرن الحادي والعشرين ألعاب إلكترونية وأصبح معظمها مجانيًا ومتناول أغلب الطلبة واستحوذت على عقولهم واهتماماتهم وباتت تشكل هوسا للكبار والصغار.

العقدان الأخيران شهدا تحولا بمفهوم اللعب من كونه نشاطًا ترفيهيً إلى أداة تعليمية فعالة عرفت باسم (التلعب Gamification)وتعد الألعاب اللغوية الرقمية تطبيقً لهذا المفهوم في مجال تعليم اللغة العربية لأنها وفرت بيئة تعليمية تفاعلية غنية بالمحفزات البصرية والسمعية والحركية مما أسهم في رفع دافعية المتعلم وحفز عمليات التفكير العليا كالتخطيط واتخاذ القرار وحل المشكلات لديه (السيد، ٢٠٠٤).

ومن خلال عمل الباحث في التدريس لمس أهمية الألعاب اللغوية وفوائدها والتي يمكن إجمالها بما يلي:

١. تمد الطلبة بالمعلومات الوفيرة عن محيطهم.

٢. تنمي قدراتهم ومهاراتهم وحصيلتهم اللغوية.

٣. توفر المحاكاة الاجتماعية بينه وبين أقرانه.

٤. تحول التعليم إلى تجربة ممتعة وشيقة بعيدة عن الملل الذي نلمسه في الطريقة التقليدية.

كما أن توظيف الألعاب في تعليم القراءة يعد استجابة ذكية للتحدي الذي يفرضه عصر الرقمنة حيث تحول هواية الطلبة في الألعاب إلى قوة دافعة للتعلم بدلاً من أن تكون عائقاً أمامه.

وعليه تتمثل مشكلة البحث الحالي في ملاحظة الباحث ضعفاً في مهارات القراءة التوسعية لدى طلاب المرحلة المتوسطة واقتصار طرق التدريس المتبعة على الأساليب التقليدية مما استدعى البحث عن استراتيجية تدريسية بديلة قادرة على تنمية هذه المهارات وجاء توظيف الألعاب اللغوية الرقمية كحل مقترح لهذه المشكلة.

ثانياً: أهمية البحث الحالي

تأتي أهمية البحث الحالي من كونه يسعى إلى:

١. تقديم دليل تجريبي على فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الرقمية في تعليم اللغة العربية.

٢. المساهمة في تنمية مهارات القراءة التوسعية وهي مهارات عليا ومعقدة تحتاج إلى بيئات تعلم محفزة.

٣. مواكبة التطور التكنولوجي والاستفادة من ميول الطلبة نحو الألعاب الرقمية وتحويلها إلى أداة تعليمية.

٤. تزويد المعلمين والمشرفين بقائمة مهارات محددة يمكن الاعتماد عليها في تدريس القراءة التوسعية.

٥. تقديم إطار علمي يمكن الاستفادة منه في تصميم أنشطة تعليمية قائمة على الألعاب الرقمية.

وتزداد أهمية البحث الحالي في ظل قلة الوسائل التعليمية المساعدة في المدارس العراقية وفي ظل الفصول الدراسية المزدحمة والمثيرات المحدودة حيث يمكن للألعاب الرقمية أن تكون الحل الأمثل لتوفير بيئة غنية بالمثيرات كما أشارت نظرية التعلم القائم على الدماغ.

ثالثاً: هدف البحث

هدف البحث الحالي هو الكشف عن فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الرقمية في تنمية مهارات القراءة التوسعية لطلاب المرحلة المتوسطة في مادة اللغة العربية.

رابعاً: حدود البحث

يقتصر البحث الحالي على ما يلي:

١. الحدود المكانية: طلاب المرحلة المتوسطة في مدارس محافظة ذي قار / قضاء الناصرية (مدارس: أبو وهب الجابري و مسلم بن عوسجة و الشمال).

٢. الحدود البشرية: عينة من طلاب الصف الأول والثاني المتوسط، قوامها (٦٠) طالباً و تم تقسيمهم إلى مجموعتين (تجريبية وضابطة).

٣. الحدود الموضوعية: قياس مهارات القراءة التوسعية المتمثلة بـ (توسعة النص المقروء و نقد النص المقروء و تذوق النص المقروء و إبداع النص المقروء) وما يندرج تحتها من (١٨) مهارة فرعية.

٤. الحدود الزمانية: تم تحديد فترة التطبيق التجريبي بالفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (٢٠٢٤/٢٠٢٥).

خامساً: تحديد المصطلحات

أولاً: الألعاب اللغوية الرقمية (إجرائياً):

تعرف في البحث الحالي بأنها: الأنشطة التفاعلية الإلكترونية المصممة بغرض تعليمي والتي تعتمد على عناصر اللعب (كالمنافسة والتحدي والتغذية الراجعة الفورية) وتوظف المحفزات البصرية والسمعية والحركية بهدف تنمية مهارات لغوية محددة لدى المتعلمين. وقد طبقت في هذا البحث من خلال ثلاث ألعاب: (لعبة موسع النص و لعبة الناقد الصغير و لعبة الجماليات).

ثانياً: القراءة التوسعية (إجرائياً):

تعرف في البحث الحالي بأنها: مجموعة من مهارات القراءة المتقدمة التي تتجاوز مجرد فك الرموز وفهم المعاني المباشرة لتشمل قدرة القارئ على توسعة النص بأفكار جديدة ونقده وتقييمه وتذوق جوانبه الجمالية والبلاغية والإبداع حوله من خلال اقتراح حلول وعناوين جديدة. وقد تمثلت هذه المهارات في البحث الحالي بأربع مهارات رئيسية هي: توسعة النص المقروء و نقد النص المقروء و تذوق النص المقروءو إبداع النص المقروء. ويدرج تحتها (١٨) مهارة فرعية.

ثالثاً: المرحلة المتوسطة (إجرائياً):

تعرف في البحث الحالي بأنها: المرحلة الدراسية التي تلي المرحلة الابتدائية وتسبق المرحلة الإعدادية وتشمل الصفوف الأول والثاني والثالث المتوسط. وقد اقتصر البحث الحالي على طلاب الصف الأول والثاني المتوسط في المدارس المستهدفة.

الفصل الثاني: الإطار النظري

أولاً: الأسس النظرية لتوظيف الألعاب اللغوية الرقمية في التعليم

يستند توظيف الألعاب اللغوية الرقمية في العملية التعليمية إلى مجموعة من النظريات التربوية والنفسية التي تشرح كيف يحدث التعلم من خلال اللعب والتفاعل الرقمي ويمكن إجمال أهم هذه النظريات بما يلي:

أ- نظرية التعلم القائم على الدماغ (Brain-Based Learning)

أشارت هذه النظرية التي طورها كل من (Caine & Caine, 1994) إلى أن الدماغ البشري يتعلم بشكل أفضل في بيئات غنية بالمثيرات المتعددة (بصرية وسمعية وحركية) وتمكن المتعلم من التفاعل النشط مع المحتوى.

وتعد الألعاب اللغوية الرقمية بيئة غنية من هذا النوع كونها تجمع بين المؤثرات البصرية (الرسوم والصور) والسمعية (الموسيقى والمؤثرات الصوتية) والحركية (التفاعل عبر اللمس أو لوحة المفاتيح)، مما يسمح بتنشيط مناطق متعددة في الدماغ بوقت واحد ويسهل عملية التعلم ويجعلها أكثر ثباتاً ورسوخاً (Jensen, 2008).

وتأتي أهمية هذه النظرية في البحث الحالي إذ أن الفصول الدراسية في المدارس العراقية غالبا ما تكون مزدحمة والمثيرات فيها محدودة مما يجعل الطالب بحاجة إلى بيئة غنية بالمثيرات وقد شكلت الألعاب الرقمية الحل الأمثل خاصة في ظل قلة الوسائل التعليمية المساعدة في العملية التعليمية وهذا ما راعاه الباحث عند تصميم الألعاب المستخدمة في الدراسة.

ب- النظرية الاجتماعية الثقافية (لوفيغوتسكي Vygotsky, 1978)

تشير هذه النظرية إلى أن التعلم يحدث بشكل أفضل في السياقات الاجتماعية التفاعلية حيث يتعلم المتعلم من خلال تفاعله مع أقرانه ومنطقة النمو القريبة (Zone of Proximal Development). وقد تجسدت هذه النظرية في البحث الحالي من خلال الألعاب الجماعية مثل لعبة الناقد الصغير التي اعتمدت على المنافسة الجماعية والتفاعل الاجتماعي بين الطلبة مما وفر بيئة تعلم نشطة عززت مهارات النقد لديهم.

ثانياً: مفهوم الألعاب اللغوية الرقمية

تعرف الألعاب اللغوية الرقمية بأنها تطبيق لمفهوم التلعب Gamification في مجال تعليم اللغة العربية حيث تمثل بيئة تعليمية تفاعلية غنية بالمحفزات البصرية والسمعية والحركية مما يسهم في رفع دافعية المتعلم وحفز عمليات التفكير العليا كالتخطيط واتخاذ القرار وحل المشكلات لديه (السيد، ٢٠٠٤). وتتميز الألعاب اللغوية الرقمية التعليمية بقدرتها على تنمية الذاكرة وزيادة سرعة التفكيروتطوير.حس المبادرة والتخطيط وتحفيز التركيز والانتباه (الجارودي، ٢٠١١).

ثالثاً: شروط تصميم الألعاب اللغوية الرقمية

لكي تحقق الألعاب اللغوية الرقمية الأهداف التعليمية المنشودة، ينبغي توفر الشروط التالية (الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني، ٢٠١٠؛ العوفي، ٢٠١١):

١. أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه.

٢. أن تقوم هذه الألعاب في جوهرها على خلق روح التنافس بين الطلبة أو بين المتعلمين والجهاز أو معيار من أجل إتقان مهارة معينة تتحقق بها الغايات التعليمية المحددة.

٣. أن تتضمن اللعبة قدراً من التحدي المناسب الذي يستنفر قدرات الفرد وخياله في حدود الممكن مع قواعد تحدد آلية اللعب.

٤. أن تحقق اللعبة عنصر التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.

رابعاً: فوائد الألعاب اللغوية الرقمية في تعليم اللغة العربية

من خلال عمل الباحث في التدريس تم رصد جملة من الفوائد للألعاب اللغوية يمكن إجمالها بما يلي:

١. تمد الطلبة بالمعلومات الوفيرة عن محيطهم.

٢. تنمي قدراتهم ومهاراتهم وحصيلتهم اللغوية.

٣. توفر المحاكاة الاجتماعية بينهم وبين أقرانهم.

٤. تحول التعليم إلى تجربة ممتعة وشيقة بعيدة عن الملل الذي نلمسه في الطريقة التقليدية.

وهذه الفوائد لا تقتصر على الجانب النظري بل تدعمها نتائج تطبيقية تؤكد أثر الألعاب اللغوية الرقمية في تحسين تعلم الطلبة. فعندما طبق الباحث بعض الألعاب البسيطة في حصص سابقة شاهد كيف تأثر الطالب الضعيف وتحول إلى قائد للمجموعة.

وتدخل الألعاب اللغوية إلى التعليم من باب غير مباشركونها تنشط عقل المتعلم وتشد انتباهه من غير أن يشعر بالملل وأنه في حصة دراسية ومن خلالها يصبح فهم المادة أسهل وأبسط حيث يساعد التعلم بهذه الطريقة على ترسيخ مهارات القراءة وتطويرها ويظل المتعلم متفاعلا وحاضرا بذهنه وجسده أثناء تعلمه للمهارة المطلوبة بسبب تفاعله بشكل مباشر أو عبر آليات تتناسب مع طبيعة اللعبة (هداية إبراهيم، ٢٠١٦).

ويعزز هذا المعنى ما أكدته دراسة (حسين، فتيحة، ٢٠١٥) حول الدور البارز للألعاب التعليمية الرقمية كوسيلة فعالة تجمع بين المتعة والفائدة في تنمية مهارات الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة في اللغة العربية لدى الناشئة.

خامساً: الدراسات السابقة

يمكن تقسيم الدراسات السابقة إلى قسمين:

أولاً: دراسات تناولت الألعاب الرقمية

دراسة العوفي (٢٠١١): هدفت إلى تعرف أثر استخدام الألعاب الإلكترونية المحوسبة وغير المحوسبة في تحصيل واحتفاظ طالبات الصف الثاني الابتدائي في مقرر الرياضيات في المدينة المنورة. اتبعت الدراسة المنهج التجريبي وتوصلت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التي استخدمت الألعاب الإلكترونية المحوسبة. استفاد الباحث منها في تصميم الإجراءات التجريبية وفي تأطير الجانب النظري للألعاب الرقمية رغم اختلاف المادة الدراسية والمرحلة العمرية.

دراسة خولة المزوعي (٢٠١٩): تناولت تكنولوجيا التعليم وتوظيف الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية. اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي وأكدت نتائجها على أهمية توظيف الألعاب الإلكترونية كوسيلة مساعدة وفعالة في تطوير العملية التعليمية. استفاد الباحث منها في تأطير الجانب النظري للألعاب الرقمية.

دراسة العسيري والحافظي (٢٠٢٤): هدفت الدراسة إلى تصميم بيئة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية (تحديداً لعبة ROBLOX) وقياس أثرها في تعزيز مهارات القراءة لطلاب المرحلة الابتدائية. استخدم الباحثان المنهج التجريبي ذا التصميم شبه التجريبي وأظهرت النتائج وجود تحسن في مهارات القراءة لدى المجموعة التجريبية. وتعد هذه الدراسة الأقرب للبحث الحالي إذ شكلت حافزاً قوياً للباحث للاستمرار بفكرته خاصة مع نجاحها في المرحلة الابتدائية مما شجع الباحث على تطبيق الفكرة في المرحلة المتوسطة.

ثانياً: دراسات تناولت مهارات القراءة

دراسة عبد الباري (٢٠٢٠): تناولت سيكولوجية القراءة وتطبيقاتها التربوية. اتبعت الدراسة المنهج الوصفي التفصيلي وقدمت نتائجها في صورة إطار نظري شامل لمهارات القراءة وأنواعها المختلفة ومنها القراءة التوسعية تحديدا. استفاد الباحث منها في بناء قائمة مهارات القراءة التوسعية.

دراسة بصل (٢٠٠٥): تناولت المناشط التعليمية المصاحبة وأثرها على تنمية الكتابة الإبداعية في اللغة العربية لدى طلاب الصف الأول الثانوي. اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي وأظهرت النتائج وجود أثر إيجابي للمناشط التعليمية المصاحبة على تنمية الكتابة الإبداعية. استفاد الباحث منها في الجانب المنهجي رغم اختلاف المتغير التابع.

سادساً: موقع الدراسة الحالية من الدراسات السابقة

تتميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة بما يلي:

١. التركيز على مهارات القراءة التوسعية: وهي مهارات عليا لم تحظ باهتمام كاف في الدراسات السابقة خاصة في المرحلة المتوسطة.

٢. المرحلة العمرية: ركزت الدراسات السابقة على المرحلة الابتدائية (مثل دراسة العسيري والحافظي) بينما تناولت الدراسة الحالية المرحلة المتوسطة.

٣. المادة الدراسية: اللغة العربية وهي مادة لم تحظ بدراسات كافية في مجال توظيف الألعاب الرقمية مقارنة بالرياضيات والعلوم.

٤. تصميم الألعاب خصيصاً للدراسة: قام الباحث بتصميم ألعاب رقمية محددة تتناسب مع طبيعة مهارات القراءة التوسعية (توسعة النص و نقد النص و التذوق، الإبداع).

٥. تقديم قائمة بمهارات القراءة التوسعية: أسفر البحث الحالي عن قائمة من (٤) مهارات رئيسية و(١٨) مهارة فرعية، يمكن أن تشكل إطاراً علمياً للمعلمين والمشرفين.

الفصل الثالث: إجراءات البحث

أولا: منهج البحث

اعتمد الباحث المنهج التجريبي ذا التصميم شبه التجريبي لمجموعتين (تجريبية وضابطة) مع اختبار قبلي وبعدي، لملاءمته لطبيعة البحث وأهدافه.

يعد هذا التصميم من أقوى التصميمات التجريبية في البحوث التربوية حيث يتيح:

١. التحكم في المتغيرات الدخيلة وعزل أثرها عن المتغير المستقل.

٢. المقارنة الدقيقة بين أداء المجموعة التجريبية التي تتعرض للمتغير المستقل (الألعاب اللغوية الرقمية) والمجموعة الضابطة التي تدرس بالطريقة التقليدية.

٣. زيادة إمكانية تعميم النتائج والثقة في الفروق التي تظهر بين المجموعتين.

جدول رقم (١) تصميم البحث التجريبي.

المجموعة	الاختبار القبلي	المتغير المستقل	المتغير التابع	الاختبار البعدي
التجريبية	√	الالعاب الرقمية	مهارات القراءة وسعية	√
الضابطة	√	الطريقة قليدية	مهارات القراء وسعية	√

ثانياً: مجتمع البحث

تكون مجتمع البحث من جميع طلاب المرحلة المتوسطة في المدارس النهارية التابعة لمديرية تربية ذي قار / المركز والبالغ عددهم (٣٥٠) طالباً.

وتم اختيار مجتمع البحث من ثلاث مدارس متوسطة في مركز مدينة الناصرية على ألا يقل عدد شعب المرحلة المتوسطة فيها عن شعبتين وقد اختيرت قصدياً مدارس: (أبو وهب الجابري و مسلم بن عوسجة و الشمال) وذلك للأسباب الآتية:

١. المدارس المحددة تقع ضمن حدود قضاء مدينة الناصرية مما سهل التنقل بين المدارس.

٢. المدارس دوامها صباحي يبدأ من الساعة ٨ صباحاً حتى الساعة الواحدة ظهراً.

٣. عدد صفوف الأول والثاني المتوسط فيها لا يقل عن صفين.

٤. رغبة إدارة المدرسة ومدرس اللغة العربية فيها بالتعاون مع الباحث.

٥. توفر مختبرات مجهزة بأجهزة الحاسوب لتعليم الطلبة فيها.

ثالثاً: عينة البحث

اختار الباحث عينة قصدية قوامها (٦٠) طالباً من طلاب الصف الأول والثاني المتوسط في المدارس المعنية وذلك لمعرفة الباحث بينتها المدرسية كونها مجهزة بمختبرات حاسوب والتعاون الذي ابتدته إداراتها تحديداً.

وقد وزع الطلبة عشوائياً إلى مجموعتين:

- **المجموعة التجريبية: (٣٠ طالباً) درست باستخدام الألعاب اللغوية الرقمية.**
- **المجموعة الضابطة: (٣٠ طالباً) درست بالطريقة التقليدية.**

جدول رقم(٢) توزيع عينة البحث

المجموعة	العدد
المجموعة جريبية	٣٠
المجموعة ضابطة	٣٠
المجموع	٦٠

رابعاً: تكافؤ مجموعتي البحث

حرص الباحث قبل البدء بالتجربة على التحقق من تكافؤ مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة) في بعض المتغيرات التي قد تؤثر في نتائج التجربة وهي:

١. العمر الزمني محسوباً بالأشهر.

٢. التحصيل الدراسي للوالدين.

٣. درجات مادة اللغة العربية في العام الدراسي السابق.

٤. درجات الاختبار القبلي لمهارات القراءة التوسعية.

وللتحقق من التكافؤ استخدم الباحث اختبار (ت) لعينتين مستقلتين (Independent Samples T-Test) وكانت النتائج كما في الجدول الآتي:

جدول رقم (٣) نتائج اختبار ت لتكافؤ مجموعتي البحث للمتغيرات المحدده .

المتغير	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت المحوسبة	درجة الحرية	الدالة الاحصائية
العمر الزمني شهرا	تجريبية	٣٠	١٥٦.٤	٤.٤	٠.٤٣	٥٨	غير دالة
	ضابطة	٣٠	١٥٥.٩	٤.٥			
درجات اللغة العربية	تجريبية	٣٠	٧٢.٦	٦.٨	٠.٥١	٥٨	غير دالة
	ضابطة	٣٠	٧١.٩	٧.٢			
الاختبار القبلي للقراءة	تجريبية	٣٠	٢٥.١٨	٤.٩٢	٠.٣٨	٥٨	غير دالة
	ضابطة	٣٠	٢٤.٨٧	٥.٠٣			

هذه النتيجة كانت مطمئنة جداً للباحث لعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين في جميع المتغيرات. فلو وجدت فروق قبل التجربة لكان من الصعب عزل أثر المتغير المستقل.

وللتأكد من صلاحية استخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين في التحليلات اللاحقة تم التحقق من الافتراضات الأساسية لهذا الاختبار وذلك على النحو الآتي:

١. افتراض التوزيع الطبيعي: تم استخدام اختبار كولموغوروف-سميرنوف (Kolmogorov-Smirnov) للتأكد من اعتدالية توزيع البيانات في المجموعتين. أظهرت النتائج أن قيم (Sig) أكبر من (٠.٠٥) في جميع المتغيرات مما يشير إلى أن البيانات تتبع التوزيع الطبيعي.

٢. افتراض تجانس التباينات: تم استخدام اختبار ليفين (Levene's Test) للتحقق من تجانس التباينات بين المجموعتين. أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين تباينات المجموعتين ($p > 0.05$) مما يؤكد تحقق هذا الافتراض.

خامساً: ضبط المتغيرات الدخيلة

بالإضافة إلى التكافؤ حرص الباحث على ضبط المتغيرات الدخيلة الأخرى من خلال:

- تطبيق البرنامج على المجموعتين في نفس الوقت والمكان.
- استخدام معلم واحد لتدريس المجموعتين (الباحث نفسه).
- الاعتماد على خطة دراسية موحدة للمجموعتين مع اختلاف طريقة التدريس فقط

سادساً: أداة البحث (قائمة مهارات القراءة التوسعية)

قام الباحث بإعداد قائمة بمهارات القراءة التوسعية وقد اشتملت الأداة في صورتها النهائية على أربع مهارات رئيسة يندرج تحتها ثماني عشرة مهارة فرعية أدائية كما هي موضحة في الجدول التالي:

جدول رقم(٤) المهارات الفرعية للقراءة التوسعية ونسب اتفاق المحكمين عليها

ت المهارة الرئيسية	المهارة الرئيسية	التسلسل	المهارة الفرعية الادائية	نسبة الاتفاق
١	توسعة النص المقروء	١	يضيف الطالب افكار جديدة غير وارده بالنص متعلقه به	١٠٠%
		٢	يربط معلومات مكتسبة من النص بخبراته السابقة	٨٢%
		٣	يحدد العلاقة القائمة بين افكار النص	٩١%
		٤	يحدد الفكرة الرئيسة للنص بدقة	١٠٠%
		٥	يقسم النص الى افكاره الفرعية الاساسية	١٠٠%
٢	نقد النص المقروء	٦	يميز بين عنصري الواقع والخيال بالنص	٨٢%
		٧	يصدر احكاما على الشخصيات بناء على معطيات النص	١٠٠%
		٨	يميز بين الحقيقة والرأي في النص	٩١%

		٩	يبرهن على صحة او خطا ض المعلومات الواردة بالنص	١٠٠%

٣	تذوق النص المقروء	١٠	يحدد انواع الاساليب البلاغية بالنص ويبن اغراضها	٨٢%
		١١	يحدد بعض الصور الفنية و الجمالية بالنص	١٠٠%
		١٢	يفسر دلالة الالفاظ الموحية بالنص	٨٢%
		١٣	يوازن بين نصين او صورتين في موضوع واحد	٩١%
٤	ابداع النص المقروء	١٤	يستخلص القيم والاتجاهات الواردة بالنص	١٠٠%
		١٥	يسجل اكبر عدد من الأفكار الواردة بالنص	١٠٠%
		١٦	يستنتج معلومات ضمنية غير مباشرة من النص	٩١%
		١٧	يقترح عناوين جديدة مبتكرة وغير تقليدية للنص	١٠٠%

		١	يقترح حلول ابداعية شكلات التي يطرحها النص	١٠٠%
٥	المتوسط العام سب الاتفاق			٨٨.٤٤%

سابعاً: نماذج من الألعاب اللغوية الرقمية المستخدمة

١. لعبة موسع النص

وهي إحدى ألعاب الألغاز لعبة فردية تعرض نصاً قصيرا ويطلب من الطالب إضافة جملة جديدة تتعلق بالفكرة الرئيسية للنص المحدد ويحصل على نقاط إضافية إذا كانت إضافته دقيقة ومناسبة.

لاحظ الباحث أن الطلاب في البداية كانوا يضيفون جملا عشوائية لكن مع التكرار والتغذية الراجعة بدأ الطلاب يفكرون بدقة أكثر. ومن الجميل رؤية الطالب وهو يقول:أستاذ أنا فكرت بجملة أحسن من الجملة الأولى.

٢. لعبة الناقد الصغير

هي لعبة جماعية معتمدة على أسلوب المنافسة من خلال عرض مقطع فيديو صغير لقصة ما ثم طرح مجموعة من الأسئلة النقدية على الفرق المعنية مثل:

- ميز الحقيقة من الرأي في...
- هل تتفق مع تصرف الشخصية؟ ولماذا؟

وكل فريق يقدم إجابة منطقية يحصل على النقاط. هذه اللعبة أحدثت ضجة في الحجرة الصفية لأن الطلبة الذين يمتنعون عن الكلام في الحصص الدراسية تحولوا إلى عناصر فعالة وكان التنافس بين الفرق المعنية متميزاً جداً.

٣. لعبة الجماليات

هي لعبة فردية تعد من ألعاب المغامرة حيث يتحول الطالب إلى بيئة افتراضية محددة (مثل متحف) ويطلب منه جمع اللآلئ وهي صور بلاغية مستخرجة من نصوص أدبية ويطلب منه أن يصنف كل لؤلؤة في المكان المناسب (تشبيه و استعارة و كناية).

أظهرت النتائج أن الطلاب يمتلكون معرفة نظرية بالتشبيه والاستعارة لكنهم يواجهون صعوبة في تطبيقها عمليا. لكن عندما تحولت المهمة إلى جمع اللالئ تغير كل شيء وأصبح الطالب يبحث عن الصورة البلاغية وكأنه يبحث عن جوهرة.

ثامناً: خطوات تطبيق الألعاب في الغرفة الصفية

التزم الباحث بالخطوات التالية أثناء تطبيق الألعاب اللغوية الرقمية:

١. تجربة اللعبة قبل عرضها على الطلبة والتعرف على قوانينها وكيفية الفوز فيها.

٢. تهيئة عقول الطلبة وتحفيزهم للبدء باللعبة.

٣. تحديد الأدوار لكل واحد من الطلبة.

٤. إبداء المساعدة والتدخل في الوقت المناسب.

٥. الاندماج مع الطلبة في نهاية النشاط وإثارة بعض الأسئلة لهم.

٦. بعد نهاية اللعبة مناقشة الإيجابيات والسلبيات لكل فريق وتقديم النصح.

الفصل الرابع

أولاً: عرض النتائج

١-١ النتائج المتعلقة بالهدف الأول

للإجابة عن الهدف الأول من البحث والذي ينص على (التعرف على مهارات القراءة التوسعية المناسبة لطلاب المرحلة المتوسطة) تم التوصل إلى الصورة النهائية لقائمة المهارات حيث اشتملت على أربع مهارات رئيسة هي: (توسعة النص المقروء و نقد النص المقروء و تذوق النص المقروء و إبداع النص المقروء) ويدرج تحتها ثماني عشرة مهارة أدائية كما هي موضحة في الجدول رقم (٤) السابق في الفصل الثالث.

١-٢ النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني (المقارنة بين المجموعتين)

للإجابة عن السؤال الثاني الذي ينص على: (هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات القراءة التوسعية) تم استخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين (Independent Samples T-Test)، وكانت النتائج كما في الجدول رقم (٥).

جدول رقم (٥): نتائج اختبار (ت) للفروق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي

المجموعة العدد (ن) المتوسط الحسابي (م) الانحراف المعياري (ع) قيمة (ت) المحسوبة درجة الحرية (df) الدلالة الإحصائية

المجموعة	العدد (ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	قيمة (ت) المحسوبة	درجة الحرية (df)	الدلالة الإحصائية عند (٠.٠١)
التجريبية	٣٠	٣٩.٤٧	٥.١٤	٨.٩٣	٥٨	دالة إحصائية
الضابطة	٣٠	٢٧.٨٣	٤.٩٢			

يتضح من البيانات في الجدول رقم (٥) أن قيمة (ت) المحسوبة بلغت (٨.٩٣) وهي أكبر من قيمتها الجدولية (٢.٠٠) عند مستوى دلالة (٠.٠٥) ودرجات حرية (٥٨) مما يشير إلى وجود فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات القراءة التوسعية وكان الفرق لصالح المجموعة التجريبية.

يشير هذا إلى أن البرنامج القائم على الألعاب اللغوية الرقمية له أثر إيجابي في تنمية مهارات القراءة التوسعية مقارنة بالطريقة التقليدية. هذه الأرقام تعني أن الألعاب الرقمية أحدثت فرقاً حقيقياً وليس فرقاً هامشياً، مما يعكس الأثر الإيجابي لتصميم الأنشطة التعليمية القائمة على الألعاب.

٣-١ حجم الأثر (Effect Size)

لقياس حجم أثر البرنامج القائم على الألعاب اللغوية الرقمية، تم حساب مربع إيتا (η^2) باستخدام القانون التالي:

$$\eta^2 = \frac{t^2}{t^2 + df}$$

$$\eta^2 = \frac{(8.93)^2}{(8.93)^2 + 58} = \frac{79.74}{79.74 + 58} = \frac{79.74}{137.74} = 0.58$$

قيمة ($\eta^2 = 0.58$) تشير إلى حجم أثر كبير وفقاً للمعايير التربوية المعتمدة (حيث يعتبر > ٠.١٤ حجم أثر كبيراً) مما يؤكد أن البرنامج القائم على الألعاب اللغوية الرقمية له تأثير كبير في تنمية مهارات القراءة التوسعية.

٤-١ نتائج تحسن المجموعة التجريبية من الاختبار القبلي إلى البعدي

للإجابة عن السؤال الثالث الذي ينص على: (هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات القراءة التوسعية) تم استخدام اختبار (ت) للعينات المرتبطة (Paired Samples T-Test). وكانت النتائج كما في الجدول رقم (٦).

جدول رقم (٦): نتائج اختبار (ت) للفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي

جدول (٦): نتائج اختبار (ت) للفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي.

القياس	العدد ن	المتوسط حسابي م	الانحراف معياري ع	قيمة ت محوسبة	درجة حرية (df)	الإحصائية د (٠.٠٥)الدالة
القبلي	٣٠	٢٥.١٨	٤.٩٢	١٠.٢٤	٢٩	دالة صائية
البعدي	٣٠	٣٩.٤٧	٥.١٤			

أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) في جميع المهارات الأربع حيث تراوحت قيم (ت) المحسوبة بين (٣.٨٩) و (٦.٢١) وجميعها أكبر من قيمتها الجدولية.

وما يثير الاهتمام في هذا الجدول أن أعلى نسبة تحسن كانت في مهارة نقد النص المقروء (٦٧.٢%)، ويعزو الباحث سبب ذلك إلى طبيعة لعبة الناقد الصغير التي أثارت حماس الطلاب واعتمدت على المنافسة الجماعية.

أما أقل نسبة تحسن فكانت في مهارة إبداع النص المقروء (٤٨.٩%) وهذا متوقع لأن الإبداع مهارة عليا تحتاج إلى وقت أطول لتتطور.

ثانياً: مناقشة النتائج

اتضح أثناء تحليل النتائج وجود تحول ملحوظ في تفاعل وحماس الطلبة مع نصوص القراءة المحددة مقارنة ببداية التطبيق وهذا التحول جعل البحث يستحق العناء.

يعزى التحسن في أداء الطلبة إلى عدة عوامل:

١. طبيعة الألعاب الرقمية و كونها وفرت بيئة تعلم تفاعلية ممتعة وحفزت الطلبة على المشاركة الفاعلة وكسرت الجمود والرتابة المصاحبة للطرق التقليدية.

٢. التغذية الراجعة الفورية التي ساهمت في تثبيت المعلومات وتعزيز المهارات القرائية بشكل أعمق وأكثر استدامة للطلبة.

٣. عنصر المنافسة والتحدي الذي زاد من دافعية الطلبة للتعلم والإتقان.

٤. تعدد المثيرات والمؤثرات البصرية والسمعية والحركية في جذب انتباه الطلبة وتركيزهم.

تتوافق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج الدراسات السابقة:

• تتفق نتائج الدراسة الحالية مع ما توصلت إليه دراسة العسيري والحافظي (٢٠٢٤) من فاعلية للألعاب الرقمية في تحسين مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية حيث أكدت كلتا الدراستين على دور عنصر المنافسة والتحدي في زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم.

• تتفق أيضاً مع دراسة العوفي (٢٠١١) في تفوق المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الألعاب المحوسبة على المجموعة الضابطة. إلا أن الدراسة الحالية أظهرت حجما أكبر للأثر ($\eta^2 = 0.58$) مقارنة بدراسة العوفي ($\eta^2 = 0.31$). ويمكن تفسير هذا الاختلاف بطبيعة المهارات المستهدفة فالقراءة التوسعية بطبيعتها تتيح مجالا أوسع للتفاعل مع الألعاب الرقمية مقارنة بالمهارات الحسابية التي كانت محور دراسة العوفي.

تفسير تفوق مهارة نقد النص:

تفوق مهارة نقد النص (بنسبة تحسن ٦٧.٢%) على بقية المهارات يمكن تفسيره في ضوء النظرية الاجتماعية الثقافية لفيجوتسكي (١٩٧٨) حيث اعتمدت لعبة الناقد الصغير على المنافسة الجماعية والتفاعل الاجتماعي مما وفر بيئة تعلم نشطة عززت مهارات النقد لدى الطلاب.

تفسير عام لفاعلية الألعاب اللغوية الرقمية:

كما أن الألعاب اللغوية الرقمية جعلت الطالب إيجابيا ونشطا في عملية التعلم ومكنته من اكتساب المعلومات بنفسه وساهمت في تعديل سلوك الطلبة ودوافعهم للتعلم وجعلته فعالا مع أقرانه عن طريق التنافس بينهم.

ثالثاً: الاستنتاجات

يمكن استنتاج ما يلي من النتائج التي توصل إليها البحث:

١. توظيف الألعاب اللغوية الرقمية في تعليم اللغة العربية ليس مجرد رفاهية بل هو ضرورة ملحة لمواكبة تطورات العصر وجذب انتباه الطلبة الرقميين.

٢. أثبتت الألعاب اللغوية الرقمية فاعليتها كأداة تعليمية قادرة على تنمية مهارات لغوية عليا ومعقدة مثل القراءة التوسعية وليس فقط المهارات الدنيا.

٣. تمثل القائمة التي أسفر عنها البحث الحالي (٤ مهارات رئيسة و١٨ مهارة فرعية) إطارا علمياً يمكن للمعلمين والمشرفين الاعتماد عليه في بناء خططهم الدرسية وأنشطتهم الصفية الهادفة لتنمية القراءة التوسعية.

٤. تتنوع الألعاب اللغوية وأشكالها ويجب أن يخضع اختيارها أو تصميمها لأهداف تعليمية محددة ومراعاة خصائص المرحلة العمرية.

٥. الألعاب اللغوية الرقمية هي أداة ووسيلة محببة لجميع الطلبة ولها أهمية بالنسبة لمختلف المراحل العمرية بصفة خاصة.

٦. الألعاب اللغوية الرقمية تعد أداة فعالة وقوية في تعديل سلوك الطلبة ودافعيتهم للتعلم.

٧. والذي فاجأ الباحث هو تحول بعض الطلاب المشاكسين إلى قادة فرق في بعض الألعاب الجماعية مما يثبت أن مشكلة الطالب ليست بعدم الذكاء بل بانعدام البيئة المثالية لاستثمار وإظهار ذكائه.

رابعاً: التوصيات

بناء على الاستنتاجات السابقة يوصي الباحث بما يلي:

١. لوزارة التربية ومديرياتها العامة: العمل على توفير منصات رقمية وبرامج ألعاب لغوية معتمدة وتجهيز المدارس بالبنى التحتية اللازمة من أجهزة وإنترنت لتطبيقها مع إقامة دورات تدريبية للكوادر التدريسية على كيفية توظيفها بفعالية.

٢. لمدرسي اللغة العربية: إلزام أنفسهم بضرورة استخدام الألعاب اللغوية الرقمية في العملية التعليمية لفاعليتها في إكساب الطلبة المهارات المرجوة لكونها تحتوي على المثيرات البصرية التي تشد انتباه الطلبة والتي من خلالها نستطيع التعامل مع أنماط مختلفة من المحتوى لأنها تجعل الطالب إيجابياً في العملية التعليمية.

٣. لمصممي مناهج اللغة العربية: تضمين أنشطة تعتمد على توظيف الألعاب الرقمية وإدراج مهارات القراءة التوسعية بشكل واضح في نواتج التعلم المستهدفة.

٤. للمعلمين بشكل عام: استخدام الألعاب اللغوية كونها وسيلة من وسائل تقنيات التعليم لأن إدخال التكنولوجيا الرقمية كوسيلة مساعدة لعملية التعليم يسهل الحصول على المعرفة المختلفة والمعلومات المتنوعة.

خامساً: المقترحات

استكمالا للبحث الحالي يقترح الباحث إجراء دراسات مستقبلية مثل:

١. فاعلية برنامج قائم على الألعاب اللغوية الرقمية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طلبة المرحلة المتوسطة أو الإعدادية.

٢. أثر توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعي التوليدية في تطوير مهارات التحدث لدى متعلمي اللغة العربية.

٣. دراسة مقارنة بين فاعلية الألعاب الرقمية الفردية والألعاب الجماعية في تنمية مهارات التفكير الناقد في القراءة.

٤. فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الرقمية في تنمية مهارات القراءة لذوي صعوبات التعلم.

٥. دراسة تحديات توظيف الألعاب اللغوية الرقمية في المدارس الإعدادية العراقية من وجهة نظر مدرسي المادة.

يأمل الباحث أن يجد الباحثون هذه الدراسة منطلقا لتطبيق أفكار مماثلة في المدن العراقية المختلفة فالتنوع الثقافي والجغرافي يستحق دراسات تراعي ثقافة وخصوصية كل منطقة.

سادساً: تذكير

بالرغم من النتائج الإيجابية التي توصلت إليها الدراسة الحالية إلا أنها تخضع لعدد من الحدود الواجب أخذها بعين الاعتبار عند تفسير النتائج ومن أبرزها:

١. اقتصرت الدراسة على عينة من طلاب المرحلة المتوسطة في مدارس محددة في محافظة ذي قار مما قد يحد من إمكانية تعميم النتائج على باقي المحافظات.

٢. العينة صغيرة نسبياً في حجمها الأمر الذي قد يؤثر في دقة تمثيل المجتمع الأصلي.

٣. اعتماد الباحث على أداة واحدة لقياس مهارات القراءة التوسعية.

٤. قصر مدة التطبيق التجريبي مما قد لا يعكس الأثر طويل المدى للألعاب اللغوية الرقمية.

٥. تأثر النتائج بالعوامل البيئية والتكنولوجية المتوفرة في المدارس المعنية.

وعليه يجب توخي الحذر عند تعميم نتائج الدراسة الحالية ويفضل إجراء دراسات لاحقة في بيئات متنوعة ومختلفة وبعينات حجمها أكبر

قائمة المصادر والمراجع

أولاً: المصادر العربية

ثانياً: المراجع الأجنبية (مرتبة أبجدياً)

١. بصل، س، ح، م. (٢٠٠٥). المناشط التعلمية المصاحبة وأثرها على تنمية الكتابة الإبداعية في اللغة العربية لدى طلاب الصف الأول الثانوي (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الزقازيق، مصر.
٢. الجارودي، ح. (٢٠١١). أضرار ألعاب الكمبيوتر على الأطفال. تم الاسترجاع من http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic
٣. حسين، فتيحة. (٢٠٢٥). دور الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات اللغة العربية لدى الناشئة (ورقة بحثية غير منشورة). جامعة قاصدي مرباح، ورقلة، الجزائر.
٤. خليفة، زينب. (٢٠١٣). الطفل والألعاب الإلكترونية. القاهرة: عالم الكتب.
٥. الربيعي. (٢٠٢٣). ضعف مهارات القراءة لدى طلبة المرحلة المتوسطة وأسبابه (رسالة ماجستير غير منشورة). كلية التربية، جامعة ذي قار، العراق.
٦. رانيا، سالم. (٢٠٠٤). الألعاب التعليمية الإلكترونية. القاهرة: عالم الكتب
٧. السيد، عاطف. (٢٠٠٤). تكنولوجيا المعلومات وتربويات الكمبيوتر والفيديو التفاعلي. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.
٨. سلام، أحمد عبد الهادي. (١٩٩١). أثر استخدام برنامج تعليمي في تحصيل طلاب الصف الثاني الثانوي العلمي في التعبير واتجاهاتهم نحوه (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الأردنية، عمان.
٩. العسيري، م، إ. والحافظي، ف، ب،س. (٢٠٢٤). تصميم بيئة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية وأثرها في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية. مجلة الفنون والآداب وعلوم الإنسانية والاجتماع، (١٠٣)، ٤٥-٧٢.
١٠. العوفي، شيرين أنور. (٢٠١١). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية المحوسبة وغير المحوسبة في تحصيل واحتفاظ طالبات الصف الثاني الابتدائي في مقرر الرياضيات في المدينة المنورة (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة طيبة، السعودية.
١١. عبد الباري، ماهر شعبان. (٢٠٢٠). سيكولوجية القراءة وتطبيقاتها التربوية. عمان: دار المسيرة.
١٢. الفليت، جمال كامل. (٢٠٠٢). برنامج مقترح في القراءات الإضافية لتنمية بعض مهارات التعبير الكتابي لدى طلبة الصف التاسع بمحافظات غزة (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الأزهر، غزة.
١٣. فاطمة، إبراهيم الفار. (٢٠٠٤). برنامج مقترح لتنمية مهارات التعبير الشفهي الإبداعي لدى تلاميذ المراحل الابتدائية (أطروحة دكتوراه غير منشورة). جامعة عين شمس، القاهرة.

١٤. الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني. (٢٠١٠). العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب التعليمية (مادة تدريبية منشورة إلكترونياً).
١٥. المزوغي، خولة. (٢٠١٩). تكنولوجيا التعليم وتوظيف الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية (ورقة بحثية غير منشورة). جامعة تونس، تونس.
١٦. هداية، إبراهيم. (٢٠١٦). الألعاب اللغوية وأثرها في تعليم اللغة العربية. القاهرة: عالم الكتب.

قائمة المراجع الأجنبية

1. Cohen, J. (1988). Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
2. Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. New York, NY: Harper & Row.
3. Caine, R. N., & Caine, G. (1994). Making connections: Teaching and the human brain. Menlo Park, CA: Addison-Wesley.
4. Gardner, H. (1983). Frames of mind: The theory of multiple intelligences. New York, NY: Basic Books.
5. Jensen, E. (2008). Brain-based learning: The new paradigm of teaching (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
6. Sims, R. (1997). Interactivity: A forgotten art? Computers in Human Behavior, 13(2), 157-180.
7. Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Cambridge, MA: Harvard University Press