العدد 4 No 4
تموز 2026 July 2026
مجلة ساوة للدراسات الانسانية
Sawah Journal of Humanities
E-ISSN 3106 - 8324 P-ISSN 3106 - 8316
مجلة محكمة تصدر عن
جامعة ساوة الاهلية

فاعلية دمج التعلم القائم على الالعاب الرقمية المحلية في التحصيل الدراسي لطالبات الصف الخامس الادبي في مادة الجغرافية

م.م رشا علوان ماهود
مديرية تربية البصرة
Email: rashaalwan520@gmail.com

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى تحديد مدى فاعلية دمج التعلم القائم ،على الألعاب الرقمية المحلية في التحصيل الدراسي لطالبات الصف الخامس في مادة الجغرافية. وقد اعتمدت الباحثة تصميمًا تجريبيًا جزئي، باستخدام مجموعتين: مجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة. تم اختيار عينة من طالبات الصف الخامس الادبي في مادة الجغرافية من مدرسة حكومية تابعة لمديرية التربية في البصرة للعام الدراسي (2025-2026). وتم اختيار القسم (أ) عشوائيًا لتمثل المجموعة التجريبية، وتتكون من (25) طالبة. وشعبة (ب) لتمثل المجموعة الضابطة البالغ عددها(26) طالبة، وأجرت الباحثة تكافؤ بين طالبات مجموعتي البحث في المتغيرات الاتية : اختبار الذكاء ، العمر الزمني محسوباً بالشهور، درجات مادة الجغرافية لنصف السنة والتحصيل الدراسي للوالدين، وقامت بصياغة الاهداف السلوكية وقد بلغ عددها (60) هدفاً سلوكياً ، كما أعدت خطط التدريسية حيث بلغ عدد الخطط (12) للمجموعة التجريبية و(12) خطة للمجموعة الضابطة ، واعدت اختبار تحصيلي ،من نوع اختبار من متعدد تكون من(27) فقرة ،واستعملت الباحثة عدد من الوسائل الاحصائية . إذ توصلت الباحثة بعد تحليل النتائج احصائياً إلى تفوق طالبات المجموعة التجريبية اللواتي درسن مادة الجغرافية باستعمال فاعلية الالعاب الرقمية ، على طالبات المجموعة الضابطة اللواتي درسن المادة بالطريقة الاعتيادية، وتوصلت الباحثة الى مجموعة من الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات.

الكلمات المفتاحية: الالعاب الرقمية ، التحصيل الدراسي، الخامس الادبي

The Effectiveness of Integrating Local Digital Game-Based Learning in the Academic Achievement of Fifth-Grade Literary Students in Geography

Rasha Alwan Mahood
Basra Education Directorate
Email: rashaalwan520@gmail.com

Abstract

This study aimed to determine the effectiveness of integrating local digital game-based learning in improving the academic achievement of fifth-grade literary students in geography. The researcher chose an experimental design with partial control, using two groups: an experimental group and a control group. A sample of fifth-grade literary students from a school affiliated with the Basra Education Directorate for the academic year 2025-2026 was selected. Section (A) was randomly chosen to represent the experimental group, consisting of (25) students, and section (B) to represent the control group, consisting of (26) students . ensured the equivalence of the students in the two research groups in the following variables: intelligence test scores, chronological age (calculated in months), mid-year geography grades, and parental educational attainment. She formulated (60) behavioral objectives and prepared (12) lesson plans for the experimental group and (12) for the control group. She also prepared an achievement test, a multiple-choice test consisting of (27) items.

العدد 4 No 4
تموز 2026 July 2026
مجلة ساوة للدراسات الانسانية
Sawah Journal of Humanities
E-ISSN 3106 - 8324 P-ISSN 3106 - 8316
مجلة محكمة تصدر عن
جامعة ساوة الاهلية

Keywords: Digital Games, Academic Achievement, Fifth Grade Literary

المبحث الاول(التعريف بالبحث)

أولاً:- مشكلة البحث

فرضت تكنولوجيا التعليم نفسها في مجالات عديدة من الحياة، وقد استطاع العالم أن يقترب من بعضه البعض عن طريق شبكات التواصل الالكترونية ، فالتطور والحداثة التي جاءت بها التكنولوجيا انعكس بشكل مباشر في السلك التعليمي التربوي، مما ساهمت في أثارة دافعية المتعلمات نحو التعلم بل وأصبحت أداة فاعلة نحو التعلم الابداعي، لذلك توجهت الكثير من المؤسسات التعليمية باستعمال تكنولوجيا التعليم الحديثة وتنفيذها في الواقع ، من اجل التنوع في الخبرات التعليمية، وتحقيق التعلم الذاتي ودعم المناهج، والحصول على المعلومة بتكلفة قليلة وبوقت اسرع، وكذلك تساعد المعلمة على التنوع في طرق التدريس. ومع التوجه العالمي نحو اقتصاديات المعرفة التي تعتمد بشكل أساس على تكنولوجيا التعليم الحديثة لاستغلال المعرفة في تطور وتقدم مستوى الواقع ، أذ أصبحت تقنية المعلومات اداة بقاء لا يمكن التخلي عنها في عالم واسع يعتمد على القوة التنافسية كأساس للتقدم والازدهار.(الكبيسي، والحياني، ٢٠١٢ :14) ليس أي شخص أن ينكر فضل التطور الذي قدمته التكنولوجيا في تغيير وضع العمل التربوي والتعليمي والعمل على تحديثه من خلال الاعتماد على طرق ووسائل حديثة ومتطورة المتمثلة بأجهزة الحاسوب وغيرها، مما ساهمت في تسهيل الحصول على المعلومة ومعالجتها واستدعائها وتخزينها واستعمالها في العمل في كافة المجالات .اذ ترى الباحثة أنه من المهم العمل بكل ما هو متطور من استراتيجيات واساليب وطرق حديثة والتقليل من الطرق التقليدية للتدريس؛ لأنها لم تعد كافية لسد حاجات التعليم لذلك رأت الباحثة استعمال فاعلية حديثة ومتطورة تعتمد على التكنولوجيا الحديثة ألا وهي فاعلية الالعاب الرقمية ،التي ترفع من مستوى فهم وتفكير الطالبات واكتسابهن للمعلومات والمفاهيم الجغرافية لتلك المادة ، ومن الممكن إبراز مشكلة البحث من خلال الاجابة عن السؤال الآتي :هل هنالك (فاعلية دمج التعلم القائم على الالعاب الرقمية المحلية في التحصيل الدراسي لطالبات الصف الخامس الادبي في مادة الجغرافية).

ثانياً:-أهمية البحث

يشهد العالم انفجار معلوماتي وتكنولوجي وهذا ادى الى تعرض النظام التربوي الى تحدي كبير بضرورة استيعاب الكم الهائل من المعلومات ومسايرة هذا التطور والتقدم في تكنولوجيا المعلومات.(خليل،2013:27) . ويعد تطبيق احداثيات تكنولوجيا التعليم في التدريس من المواضيع المهمة والجديدة وقد عرف الجميع ان مستقبل الام مرتبط بإبداع ابنائهم ومدى مواجهتهم لمشاكل التغيير وتعد التربية موقع مميز ضمن اطار التنقل المجتمعي(مشرقي ،2020: 5). ولأن التربية صناعة الانسان ، ولما كانت مهمة التربية اعداد الافراد للحياة وإذ أن الحياة لا تعرف الركود والثبات فلا بد من العمل على تطوير المناهج بوصفها وسيلة للتربية و كان المعلم هو الاهم في عملية تنفيذ المنهج فلا بد ان يكون على معرفة من حركة التطور في المناهج التعليمية والتصميمات والاستراتيجيات الحديثة لتطبيقها في التعليم. (عطية ، 2013 : 15)

فالتربية تعني تنمية الفرد تنمية شاملة و تهدف الى تكييف الفرد مع المجتمع الذي ينتمي اليه والتربية عملية متواصلة لا تتوقف عند سن معين .(العوادي ، 2021 :14)

. ودفعت التطورات والاختراعات السريعة في التكنولوجيا , واعمالها المتعددة والفائدة التي تقدمها في مختلف مجالات نشاط المتعلمات من الباحثات والتربويات. إلى الاستعمال الفعال لأدوات التكنولوجيا لتحفيز الانتاج التعليمي التربوي .(الظفري، العثمان، 2013) اذ ان الالعاب التعليمية و التي تسمى أحيانا باسم الالعاب التربوية وهي تدخل ضمن الاشياء المصممة التي تعمل على تنشيط التعليم والتعلم لضمان

العدد 4 No 4
تموز 2026 July 2026
مجلة ساوة للدراسات الانسانية
Sawah Journal of Humanities
E-ISSN 3106 - 8324 P-ISSN 3106 - 8316
مجلة محكمة تصدر عن
جامعة ساوة الاهلية

تحقيق هدف تعليمي، مثل مساعدة المتعلم على تطوير مهارة معينة .(Jaffé, D., 2006) ويعد التدريس بواسطة اللعب واحد من اهم طرق التدريس ,التي تجمع بين اداء المعلمة والمتعلمة، مما يوفر موقف تعلمي فعال للطالبات , وهذه الطريقة تحفز اهتمام وميول الطالبة نحو بيئة التعلم, مما يجعلها اكثر نشاطا ، وتساعد المتعلمة على اكتساب وتنويع المعرفة .(السمرات,2023: 28).اذ ان من سمات المعلمة الجيدة ان تكون متمكنة من معرفة التقنيات التكنولوجية وكيف تطبيقها على المتعلمة لان البرامج والالعاب تقدم للطالبة خبرات حسية من العالم الخارجي عن طريق اجهزة الحاسوب ،والتلفاز التي تستطيع ان تجذب انتباها في الدرس وزيادة دافعيتها. (مشرقي، 2020: 12) اذ ان قيمة المحفز التعليمي الرقمي الإلكتروني للمعلمات والمتعلمات في شموله على حل المشاكل والمهارات التعلم التعاوني، والعمل على زيادة مشاركة الطالبات ، وبقاء أثر المعرفة، وان توظيف هذه الالعاب والطرق يساعد على تشجيع رغبات المتعلمة في العمل على تطور مهاراتها .(تامر الملاح ،2016 :122)

ومما سبق تبرز أهمية البحث الحالي الآتي:

1-توفر معلومات عن اهمية تكنولوجيا المعلومات للمعلمة والمتعلمة.

2- تقدم اهمية تنفيذ البرامج والالعاب في عملية التعليم واهميتها للطالبة وزيادة دافعيتها للتعلم.

ثالثاً :- هدف البحث: يهدف البحث الحالي إلى:-

١- فاعلية دمج التعلم القائم على الالعاب الرقمية المحلية ، في التحصيل الدراسي لطالبات الصف الخامس الادبي في مادة الجغرافية.

٢- يهدف البحث لتقديم انموذج لبيئة تعلمية ، تحفز وتدعم المتعلمة في المادة داخل الصف الدراسي

٣- تسعى الدراسة الى ضرورة تعليم، الطالبات في الجانب الإلكتروني مثل تصميم واعداد وانتاج الدرس.

رابعاً:- فرضية البحث

ليس هناك فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية اللواتي يدرسن مادة الجغرافية بالألعاب الرقمية، ومتوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة اللواتي يدرسن المادة ذاتها على وفق الطريقة الاعتيادية .

خامساً:-حدود البحث

عينة من طالبات الصف الخامس الاعدادي في احدى المدارس الحكومية التابعة لمديرية تربية البصرة للفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي(2025-2026).

سادساً:- تحديد المصطلحات الدراسة

1-فاعلية:

***-(عطية، 2008)** : يقصد بها هي تحقيق هدفاً ما، والقدرة على انجازه ،وهي كالمقياس الذي به يمكن معرفة أدوار كل من المعلمة والمتعلمة في عملية التعليم داخل الصف .(عطية، 2008: 61)

2- الالعاب الرقمية

*-هي طريقة تعلم تجعل المتعلمات يعملن في مجموعة ، ويتم التواصل بينهن مع بعضهن البعض لتطبيق بعض الاهداف المشتركة(C.-H. Chen Law, 2016:45)

*-(فارس) عرفها بأنها: شكل من اشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات ،والاجراءات المخططة التي تؤديها المتعلمة على الكمبيوتر، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد، ويعطي للطالبة حرية حول الاكتشاف والتجربة داخل البيئة التعليمية.(فارس، 2)

*-(عبد العظيم 2016: 70): بأنها تعتمد على أسس تربوية هادفة، وتندرج ضمن إطار قوانين وانظمة ، بالإضافة إلى تحديد الوقت والاهداف التي تناسب المرحلة العمرية المستهدفة .

***-التعريف الاجرائي**

هي برنامج يهدف الى استعمال التقنيات ،والوسائل العصرية الحديثة وتطبيقها في عملية التعليم، داخل القاعة الدراسية مما يساعد على جذب انتباه المتعلمات، وتنمية دافعيتهن نحو التدريس والدراسة.

3-**التحصيل الدراسي**:

(عرفه الجلالي٢٠١١) بأنه "المعرفة المنجزة او المهارات الفعلية في المادة التعليمية ويدل عليها بواسطة الدرجات التي تضعها المعلمات للطالبات في الامتحانات .(الجلالي، 2011: 23)

***-التعريف الاجرائي**

الدرجة التي حصلت عليها طالبات المجموعة التجريبية ،بعد اجابتهن على الاختبار التحصيلي الذي وضعته الباحثة بعد دراستهن، لمادة الجغرافية للصف الخامس الادبي.

المبحث الثاني (الجوانب النظرية والدراسات السابقة)

اولاً- الجوانب النظرية:

1-الالعاب الرقمية المحلية

على طول الاعوام السابقة تعرضت المؤسسة التعليمية تغيراً كلياً، في المناهج الدراسية بما يلائم الحاجات الحديثة، التي تؤدي إلى إعادة التفكير في الطرق والاساليب تلائم التقدم المعرفي ، وادى ذلك إلى ضرورة تنفيذ استراتيجيات تدريس حديثة تعتمد على المتعلمة، وتعمل على توظيف الاساليب الحديثة والملائمة لتطوير مهارات وقدرات الطالبة، وتعد استراتيجية التعلم مثل الالعاب الرقمية من الاستراتيجيات التي تشجع على الابداع والتواصل بين المعلمة والطالبة. وتعد طريقة الالعاب الرقمية واحدة ، من الطرق والاستراتيجيات التي تربط الدراسة بالترفيه، لجذب انتباه المتعلمات ، وتحفيز دافعيتهن نحو التعليم والدراسة، وهذا يتم حسب تعليمات محددة من قواعد واجراءات ، وانظمة خاصة بالطريقة ، مما يؤدي الى تحقيق الهدف المطلوب، ويتم تنفيذ ذلك تحت توجيه واشراف المدرسة.(زغلول والضاحي 2017 : 359). ويؤكد الحيلة(2010) أن الألعاب الرقمية لها دور كبير في نمو نشاط العقل و المعرفة عند المتعلمة، وكذلك لها دور في نمو الإدراك والتفكير والخيال عندها، من ابسط الوظائف إلى أعقدها ، مما يؤدي إلى تنمية المهارات العقلية لديها من خلال التفاعل مع اللعبة.

2- اهمية الالعاب الرقمية

١- تساعد الطالبة على تحفيز التعلم لديها.
٢- تساهم في جعل المتعلمة أكثر دقة ،وتركيز في استيعاب المادة العلمية.
٣- تعمل على خروجهن من حالة الملل ، والروتين في الدرس
٤- تحفز على النشاط والدافعية نحو الدراسة.
٥- تصل الى تحقيق الاهداف التعليمية المضبوطة.
٦- تساعد على تنمية الابداع لديهم بأساليب مبتكرة.(الشهراني والسعدون،2019: 407)
٧- تنمي الذاكرة وسرعة التفكير، وتطوير حس المبادرة والتخطيط ، وتحفيز التركيز والانتباه .
(الجارودي ، 2011.)

3-اهداف استراتيجية الالعاب الرقمية: يهدف التعليم الرقمي إلى تحقيق عدد من الأهداف على مستوى المتعلمة والمجتمع منها:

١- تطوير مستوى فاعلية المعلمات وزيادة الخبرة لديهن، في تقديم المواد الدراسية لكي يتوصلن إلى مصادر المعلومة، والحصول على الصور ،و الفيديوهات و البحث عن طريق شبكات النت واستعمالها في شرح وتقديم ووضوح العملية التعلمية.
٢- تقديم المادة التعلمية بصور إلكترونية للمتعلمة والمعلمة.
٣- لها القدرة على توفير حصص لمعلمات اكثر كفاءه ، فأن العجز في الكادر التعليمي المميز يجعلهن حكرا على مؤسسات تربوية معينة وتستفيد منهن قسم قليل ، لكن يمكن ان يعوض العجز في بعض الاختصاصات التعليمية بواسطة القاعات الافتراضية. (غسان، 2009، 3 .)

٤- عناصر اللعبة التعليمية الرقمية:

١- يجب أن يحدد الهدف ويكون تعليمي، وهدف واضح .
٢- قاع: نخطط كيف تحدث ،وآلية اللعبة .
3-المنافسة : بين متعلمة وآخري أو متعلمة والحاسوب .
4-التحدي : استفزاز المتعلمة وفق امكانياتها.
5-الخيال : يحقق القوة والدافعية والرغبة لدى المتعلمات.
6-الترفيه : يجب توفير التسلية والمتعة .
7-التكيف : تهتم بنمط التعلم المتنوعة، للطالبة وخبراتهم السابقة.
8-المثيرات والاستجابات الايجابية : هي التي تقدم على الطالبات، وتحتاج الى ايجابية للانتقال إلى بداية جديدة .
9-التغذية الراجعة والتعزيز الآني: عند تقديم الطالبة الاستجابة للمثيرات ،أذ تكون بمثابة تشجيعها على التواصل في اللعب.(زيتون ،2004: 212)

5- دور المعلمة في استخدام الألعاب التعليمية

أكدت التربية الحديثة على ضرورة اللعب في حياة المتعلمة، إذ أصبحت الألعاب والنشاطات التربوية جزء من المنهاج التربوي، ويقع على كاهل المعلمة الدور الاكبر في استعمال الألعاب وتطبيقها في العملية التربوية وتتلخص في مما يأتي:

١- تجميع الألعاب الموجودة في البيئة المحلية ، والتعرف على أشكالها وأحجامها وألوانها .
٢- على المعلمة ان تقوم بالتنظيم لاستعمال هذه الألعاب ، لكي يحقق الهدف التربوي المقصود ، وبناء شخصية المتعلمة.
٣- يجب ان تقوم بجمع المواد المطلوبة للعبة ،من اجل تحقيق الأهداف التربوية المرغوبة، ومن هذه المواد مفردات اللغة ، الامثال الشعبية ، والشعر ، والقصص ، والوزن ، والعملات ، ووسائل المنزل ، ويتطلب من المعلمة ان تستفيد من خامات البيئة، في تقدم وتطوير اللعب الذي يهدف في تطوير قدرة وإمكانية المتعلمة في استثمار البيئة وعمل ما يفيدها.
٤- كشف عدد من الألعاب الخاصة به واخذها من كتب الألعاب التربوية التي لها ربط بمنهجه.
٥- ان تحدد الزمان والمكان الملائم لتنفيذ اللعبة.(الهويدي،2002 :167)

6-عيوب الالعاب التعليمية الرقمية

1- تحتاج إلى وقت وقدر اكبر في انتاجها .
١-تكون الالعاب التعليمية الرقمية قليلة في السوق ،والتي تكون ملائمة للعملية التعليمية.
٢- عدم الاقبال على الالعاب داخل الصف بسبب عدم وجود وقت كافي اثناء الدرس.
٣- تجعل المتعلمات مدمنات على الالعاب، وهذا يؤدي الى حدوث مشاكل صحية .

٤-تحتاج إلى خبرة معرفية كبيرة، بوسائل التعليم والتعلم والحاجة الى تكاليف مادية.

٥-من الصعوبة اختيار الالعاب الملائمة ،لمستوى اهتمام المتعلمة وكفاءتها.(السواط،2019: 16)

ثانياً:-الدراسات السابقة previous studies

الدراسات السابقة للألعاب الرقمية:

1- Ober Steiner et al. (2013)

قامت الباحثة بتجربة تثير الاهتمام على تلاميذ الصف الأول الأساسي، اذ استعملت لعبة رقمية تتكون من نسختين: نسخة تقوم على **تدريب تقريبي للأعداد** (أي تقدير الكميات بشكل تقريبي) ونسخة على **التدريب الدقيق** عمليات حسابية دقيقة، اضافة إلى مجموعة ضابطة استخدمت برنامج تقليدًي للتدريب ،توصلت النتائج عدم وجود فرق واضح بين المجموعات ،من حيث أعلى مستوى وصلوا إليه في اللعبة أو عدد الاعمال المُنجزة، وهذا يعني أن كلا من المجموعتين اللعبة كانتا متكافئتين تقريًبا في الصعوبة والفعالية .لكن بالمقابل، ُوجد أن **مجموعة التدريب التقريبي تفوقت في نسبة الدقة وسرعة الأداء** على مجموعة التدريب الدقيق، في حين لتختلف كثيًر عن المجموعة التي جمعت بين الأسلوبين، كما حقق جميع المتعلمين في البحث (وخاصة مجموعة الضبط) تحسًن عاًم في سرعة الاستجابة في الاختبار البعدي، وهذا يرجع إلى تأثير **التدريب والممارسة المتكرر** بعيداً عن نوع التدخل.

2-دراسة نبيل حسن(2019)

وتهدف دراسة نبيل إلى التعرف على أثر الفاعلية بين نمط تشجيع الألعاب الرقمية النقاط/ قائمة المتصدرين ونمط (وأساليب التعليم)الغموض/ عدم الغموض(أثره في تنمية مهارات الأمن الرقمي والتعليم الموجه الذاتي لدى طلبة جامعة أم القرى، وجاءت نتائج البحث الى : اثر نمط محفزات الألعاب الرقمية في تنمية المهارة المرتبطة بالأمن الرقمي ،ومقياس التعلم الموجه ،واسلوب المعرفة في الجانب المعرفي والمهاري، ً في حين لا يوجد تأثير لأثر في التعلم الموجه ذاتيا لصالح الأسلوب المعرفي لحل الغموض.

3-دراسة عمر (2025)

هدف البحث إلى تحليل أثر استخدام الألعاب الرقميّة الترفيهيّة ، في تنمية مهارات الحساب الذهني لدى طلب الصف الرابع الأساسي ، تشمل العينة النهائية دراسة تجريبية كّميّة ،وثلاث دراسات نوعيّة أُجريت بين عامي(2011 ،2024)، وقامت الدراسة على أسس قوية لها علاقة ،بجودة التصاميم ،واعمال التقييم ،و توصلت النتائج الى توافًق عام ،على أّن يقوم الباحث بتطبيق الألعاب الرقميّة ،بأفضل دّقة، كما توصلت الدراسة الى ارتفاع ملموس في الدافعيّة والثقة بالنفس عند المتعلمين، مع الأثر الإيجابي لذو التحصيل المرتفع والمنخفض مع البعض،و تُبيّن البحث أّن قدرة الألعاب لها ارتباط بكفاءة التصميم وتلائم الموضوع لعمر المتعلم، فيما اوصى البحث بربط منّظم للألعاب الرقميّة في منهج الرياضيات، وتطور وتقدم برامج تدريب للمتعلمين، وقيام بتصميم بحوث علمية الاستعمال على مدى عام دراسي تعلمي كامل.

***- الموازنة بين الدراسات السابقة والدراسة الحالية:**

قامت الباحثة بعملية توازن بين الدراسات السابقة والدراسة الحالية من حيث -(الهدف، مكان اجراء الدراسة، حجم العينة، المادة التعليمية، الصف الدراسي، اداة الدراسة، الادوات الاحصائية، النتائج والتوصيات).

***- جوانب الافادة من الدراسات السابقة:**

1-وضع هدف البحث وفرضياته ، وتعيين حجم العينة واسلوب الاختيار.

2-استعمال التصميم التجريبي، والاطلاع على الكتب التي لها صلة بمحتوى الدراسة الحالية.

3-الاستفادة من الخطوات السابقة في وضع اختبار خاص للبحث بصورة صحيحة ،و صياغة الخطة الدراسية.

٣- اعتماد الوسائل الاحصائية الملائمة لإجراءات الدراسة الحالية، وتحليل النتائج البحث الحالي وتفسيرها ووضع توصياتها ومقترحاتها.

العدد 4 No 4
تموز 2026 July 2026
مجلة ساوة للدراسات الانسانية
Sawah Journal of Humanities
E-ISSN 3106 - 8324 P-ISSN 3106 - 8316
مجلة محكمة تصدر عن
جامعة ساوة الاهلية

الفصل الثالث(اجراءات البحث)

أولاً\ منهج البحث: استخدمت الباحثة المنهج التجريبي في الدراسة الحالية ، لأنه يتلاءم مع طبيعة واهداف البحث.

ثانياً\ التصميم التجريبي: قد اختارت الباحثة التصميم التجريبي ذو الضبط الجزئي ، كما موضح في جدول التالي:-

المجموعة	المتغير المستقل	اداة القياس	المتغير التابع
التجريبية	الالعاب الرقمية المحلية	الاختبار التحصيلي	التحصيل الدراسي
الضابطة	الطريقة التقليدية		

ثالثاً\ مجتمع البحث وعينته:

أ-مجتمع البحث:-

يتمثل مجتمع الدراسة من جميع طالبات الصف الخامس الادبي ،في مدرسة حكومية التابعة لمديرية تربية البصرة ، في الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي(2026-2025) والبالغ عددهم (51) طالبة.

ب-عينة البحث:

إذ تم اختيار الصف الخامس الادبي لأحدى المدارس التابعة لمديرية تربية البصرة للعام الدراسي (2025-2026) وبطريقة السحب العشوائي اختارت الباحثة شعبة (أ) لتمثيل المجموعة التجريبية التي تدرس باستراتيجية الالعاب الرقمية، ويبلغ عددهن (25) وشعبة (ب) تمثل المجموعة الضابطة التي تدرس بالطريقة الاعتيادية وب عددهن (26)، والجدول يوضح ذلك.

المجموعة	الشعبة	عدد الطالبات
التجريبية	أ	25
الضابطة	ب	26

رابعاً\ تكافؤ مجموعتي البحث

وتم التكافؤ للمجموعتين كالآتي:-

1-**العمر الزمني محسوباً بالأشهر**

تم الحصول على المعلومات الخاصة بأعمار الطالبات لعينة البحث من خلال البطاقة المدرسية وبالتعاون مع إدارة المدرسة اذ تراوحت اعمار الطالبات حوالي من(16-17)

2-التحصيل الدراسي للآباء والامهات للمجموعتين التجريبية والضابطة:

جمعت الباحثة معلومات خاصة بالتحصيل الدراسي للآباء ، والامهات طالبات عينة البحث من خلال البطاقة المدرسية ، وبالتعاون مع إدارة المدرسة وبعد تفريغ البيانات وحساب التكرارات ،حيث تبين بأنه ليس هناك فروق ذات دلالة احصائية بين المجموعتين التجريبية ، والضابطة في متغير تحصيل الآباء.

3-درجات نصف السنة في مادة الجغرافية:

حصلت الباحثة على درجات نصف السنة من سجلات ادارة المدرسة لطالبات عينة البحث كما موضح في الجدول التالي:

ال المجموعة	حجم	المتوسط		القيمتان التائيتان		الدلالة عند

العدد 4 No 4
تموز 2026 July 2026
مجلة ساوة للدراسات الانسانية
Sawah Journal of Humanities
E-ISSN 3106 - 8324 P-ISSN 3106 - 8316
مجلة محكمة تصدر عن
جامعة ساوة الاهلية

	العينة	الحسابي	الانحراف المعياري	المحسوبة	ا الجدولية	درجة ا الحرية	مستوى (0,05)
التجريبية	25	78.28	13.08	0,900	2,000	49	غير دال احصائياً
الضابطة	26	75.30	10.38				

خامساً\ ضبط المتغيرات الدخيلة

قامت الباحثة بأقل قدر عدم التعرض لبعض العوامل الدخيلة في عمل التجربة، وهي اختارت الباحثة طالبات العينة، الحوادث المرافقة، العمليات المتعلقة بالنضج، ادوات القياس، أثر الاجراءات التجريبية، كذلك سرية البحث، المدرسة، المادة الدراسية، بناية المدرسة، توزيع الحصص، وقت التجربة

سادساً\ متطلبات البحث

1-تحديد المادة العلمية: وضعت الباحثة المادة التعليمية ، التي سوف يتم تدريسها لطالبات مجموعتي الدراسة قبل أن تطبق التجربة ،أذ خصصت المواضيع التي سوف يتم تدريسها حسب مفردات المنهج، الترتيب الزمني في كتاب الجغرافية المقرر تدريسهُ للصف الخامس الادبي للعام الدراسي (2025-2026) وشملت المادة العلمية الفصلين الرابع والخامس من الكتاب.

2-**صياغة الأهداف السلوكية:** وقد صاغت الباحثة(65)هدفاً سلوكياً اعتمادا على الأهداف العامة لمادة الجغرافية، وتحليل محتوى المواضيع التي ستدرس في التجربة وهي الفصل الرابع ،والخامس موزعة على المستويات الثلاثة الأولى من تصنيف بلوم المعرفة، التذكر و الفهم، التطبيق، ومن أجل التأكد من صلاحية صياغتها واستيفائها لمحتوى المادة الدراسية، قامت الباحثة بعرضها على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في طرائق تدريس الاجتماعيات، وفي ضوء آرائهم ومقترحاتهم حذفت عدد من الفقرات وكذلك عدلت بعض الفقرات، وبذلك أصبح عدد الأهداف السلوكية بعد الحذف والتعديل بصيغتها النهائية (60) هدفاً سلوكياً.

4-**اعداد الخطط التدريسية:** تعد اعداد الخطط التدريسية واحداً من اساسيات التدريس الناجح، إذ لجأت الباحثة الى وضع خطط تدريسية لموضوعات الفصول الأخيرة من كتاب الجغرافية الدراسي المقرر تدريسهُ في أثناء مدة التجربة بواقع (12)خطة للمجموعة التجريبية والتي ستدرس على وفق استراتيجية الالعاب (12)خطة للمجموعة الضابطة والتي ستدرس بالطريقة الاعتيادية ، وقد عرضت الباحثة نموذج من هذه الخطط على مجموعة من الخبراء والمتخصصين ، في مجال طرائق التدريس لاستطلاع آرائهم لتعديل صياغة تلك الخطط ، وفي ضوء ما جاء به الخبراء أجريت التعديلات اللازمة عليها وأصبحت جاهزة للتطبيق.

سابعاً \ أداة القياس

تم إعداد اختبار تحصيلي في الفصلين الرابع والخامس من كتاب الجغرافية للصف الخامس الادبي حسب محتوى المادة الدراسية والأهداف السلوكية التي تم تحديدها في المجال المعرفي لمستويات بلوم الثلاثة (المعرفة، الفهم، التطبيق)،إذ بلغت عدد فقرات الاختبار التحصيلي حوالي (27) فقرة من نوع الاختبار المتعدد ذو اربع بدائل .

ثامناً\ صدق الاختبار : من اجل تحقيق صدق الاختبار ،اعتمدت الباحثة نوعين من الصدق هما:

1-الصدق الظاهري : للتأكد من صدق الظاهري للاختبار ، وملائمة للأهداف التي وضع من اجلها ،عرضت الباحثة فقرات الاختبار ، والأهداف السلوكية على عدد من الخبراء والمختصين في طرائق التدريس التربوية ، لبيان مدى ملائمة كل فقرة للهدف السلوكي الذي وضعت لقياسه وسلامة الصياغة ، فتم اجراء التعديلات عليها في صياغة البعض منها.

العدد 4 No 4
تموز 2026 July 2026
مجلة ساوة للدراسات الانسانية
Sawah Journal of Humanities
E-ISSN 3106 - 8324 P-ISSN 3106 - 8316
مجلة محكمة تصدر عن
جامعة ساوة الاهلية

2-صدق المحتوى: تم التحقق من ذلك بواسطة بناء جدول المواصفات (الخارطة الاختبارية)من اجل ان تضمن الباحثة ملائمة الفقرات لمحتوى المادة التعليمية والأهداف السلوكية، وبذلك يعد الاختبار صادقاً حسب المحتوى كما موضح في الجدول التالي:

(الخريطة الاختبارية)

مجالات المحتوى	ا الأهمية النسبية	الاهداف السلوكية (60 هدف)			مجموع الأسئلة
		التذكر 38%	الفهم 37%	التطبيق 25%	
الفصل الرابع	% 50	12	10	8	13.5
الفصل الخامس	%50	11	12	7	13.5
المجموع	100	23	22	15	27

تاسعاً:- خطوات المدرسة والمتعلمات في الالعاب الرقمية

بعد اطلاع الباحثة على الكتب والادبيات الخاصة بالطرائق التدريس بصورة عامة والالعاب الرقمية بصورة خاصة قامت المدرسة بأنشاء مجموعة من الخطوات اتبعتها في تنفيذ طريقة الالعاب داخل الصف الدراسي وهي كالآتي:

١- تهيئة الطالبات والقاعة الدراسية ،والمحفزات التعليمية .

٢- اعداد التصميم الخاص باللعبة قد يكون(شاشة العرض وبطاقات اللعبة ،موزعة على الاسئلة والاهداف او سيناريوهات تحولت الدرس الى عالم غير تقليدي)، قد تكون مثلاً تصميم لوحات او بطاقات خاصة توضع بها الفقرات الخاصة بأدوات اللعبة (كالاختبار التحصيلي) وتكون تحت عنوان او رقم معين يتم سحبه من قبل الطالبة.

٣- وضع الاسئلة (فقرات الاختبار) بطريقة الالعاب المحلية وهي عمل قصاصات ورقية ويتم وضع السؤال بها ووضعها تحت رقم معين تقوم الطالبة باختيار رقم معين عندما تطلب منها المدرسة.

٤- أو تستعمل المدرسة طريقة اخرى للعب التعليمي باستعمال شاشة العرض (الداتا) وتطلب من الطالبة عرض الدرس بطريقتها .

٥- قد تطلب المدرسة من الطالبات ان يصمموا او ينفذوا اللعبة بأنفسهم مثلاً قامت احدى الطالبات بتنظيم السؤال بتفكيرها او طريقتها الخاصة وتقديمه لزميلاتها، وقد ساعد ذلك الشيء على ثقتهن بأنفسهن وعلى التعبير عن آرائهن بشجاعة ،وكذلك ساعد على تنمية ابداعهن وشجعهن على التعلم التعاوني فيما بينهن.

عاشراً\ التطبيق الاستطلاعي للاختبار

1-العينة الاستطلاعية: من اجل تحقيق من صحة فقرات الاختبار ، وتعليمات الاجابة وملاحظة نوعية الاسئلة طبقت الباحثة الاختبار على عينة استطلاعية مكونة من (100) طالبة من طالبات الصف الخامس الادبي لمدرسة اخرى تابعة لمديرية تربية البصرة وتم حساب زمن الاجابة الذي استغرقته الطالبات في الاجابة عن فقرات الاختبار وذلك من خلال تسجيل الوقت على ورقة كل طالبة عند الانتهاء من الاجابة فكان متوسط زمن الاجابة عن فقرات الاختبار بـ) (٤٥دقيقة تقريبا)

2-**معامل صعوبة الفقرات** : نفذت الباحثة قانون معامل الصعوبة على كل فقرة من الفقرات الاختبارية ووجدت ان قيمتها تراوحت ما بين(0.38 - 0.69) الفقرات الاختبار جميعها تعد صالحة من حيث الصعوبة.

3-**قوة تمييز الفقرات :** وجدت الباحثة ان قوة تمييز الفقرات تتراوح ما بين(0.33- 0.72) وبذلك فإن فقرات الاختبار جميعها تعد صالحة من حيث معامل التمييز.

4- **ثبات الاختبار :**

مجلة محكمة تصدر عن جامعة ساوة الاهلية
مجلة ساوة للدراسات الانسانية
Sawah Journal of Humanities
E-ISSN 3106 - 8324 P-ISSN 3106 - 8316
العدد 4 No 4
تموز July 2026

يعد الثبات امر مهم للاختبار التحصيلي الدراسي، وهو يدل على النتائج الدقيقة كأداة ، إذ بلغ الثبات باستخدام معادلة الفاكرونباخ حوالي (0,78) ويعد مقبول .

اثنا عشر: التطبيق النهائي للاختبار التحصيلي

نفذت الباحثة الاختبار التحصيلي في يوم الثلاثاء الموافق (20\4\2026) في وقت واحد على مجموعتي البحث، وقامت الباحث بتصحيح الاجابات وتم الحصول على درجات طالبات مجموعتي البحث في اختبار التحصيل وبلغ الوقت الزمني للإجابة حوالي(45 دقيقة).

الفصل الرابع (النتائج وتفسيرها)

أولاً\ عرض النتائج:

للتحقق من صحة نتائج الفرضية الصفرية الأولى، وبعد تطبيق الباحثة الاختبار التحصيلي على طالبات مجموعتي البحث التجريبية والضابطة وتم تصحيح الاجابة ، وبعد تحليل النتائج تبين لنا، أن متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية اللائي درسن مادة الجغرافية بطريقة الالعاب الرقمية، بلغ متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة اللائي درسن المادة نفسها بالطريقة الاعتيادية وعند استعمال الاختبار التائي لعينتين مستقلتين، لمعرفة دلالة الفرق الاحصائي بين مجموعتي البحث، أتضح أن هناك فرقاً ذا دلالة احصائية عند مستوى الدلالة (٠،٠5) كما هو موضح :

ا المجموعة	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمتان التائيتان		درجة الحرية	الدلالة عند مستوى (0,05)
				ا المحسوبة	ال الجدولية		
التجريبية	25	22.68	2.86	4.885	2.00	49	دالة احصائياً
الضابطة	26	18.23	3.58				

وبذلك ترفض الفرضية الصفرية التي تنص على انه ليس هناك فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة(٠،٠5) ، بين متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية اللائي درسن مادة الجغرافية باستراتيجية الالعاب الرقمية ، ومتوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة اللائي درسن المادة نفسها بالطريقة التقليدية في الاختبار التحصيلي.

ثانياً\ تفسير النتائج واستنتاجاتها:

أظهرت النتائج وجود فروقا ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار التحصيل ، وهذا يعني تفوق التدريس على وفق استراتيجية الالعاب على التدريس بالطريقة الاعتيادية وفي ضوء تلك النتائج التي تم التوصل إليها تعزي الباحثة سبب ذلك : بأن استعمال المدرسة نشاطات وبرامج تكنولوجية على شكل مجاميع متعاونة ، يمنح الطالبة حرية التفاعل؛ وهذا ما اعطى مجال لتبادل المعلومات وخلق أجواء إيجابية بينهن، ،والفهم العميق، المرتبطة بالحياة اليومية للمتعلمة وتحويل مفاهيم الجغرافية المجردة إلى أنشطة متفاعلة؛ ويمكن هذه الطريقة ان تساعد الطالبة على التغذية الراجعة الفورية ، من المعلومات الجديدة من معلمتها أو زميلاتها؛ وأن التدريس بواسطة الالعاب المحلية ، يجعل الطالبات يواجهن التحديات العلمية من خلال البحث من الانترنيت وجمع المعلومات عن موضوع معين، وهذا يساعد المتعلمة على الاستكشاف المستمر.

ومن خلال نتائج البحث الحالي تم التوصل الى الاستنتاجات منها:

١- ان التدريس على وفق فعالية الالعاب الرقمية جعلت في نفس الطالبة الحماس ،و المتعة والمنافسة والنشاط في اثناء طريقة تعلمها.

٢- جعلت الطالبات اكثر رغبة في المشاركة بالحصة التعليمية داخل القاعة الدراسية، وخلقت جواً من التفاعل الايجابي بين الطالبات والمدرسة.
٣- لاحظت الباحثة أن استعمال هذه الطريقة في التدريس جعلت الطالبات اقل ملل في الدراسة.

٤- جعلت الطالبات اكثر تركيزاً في الدرس وكذلك ، ساعدت المتعلمات على اكتشاف المعلومات.
٥- ان استعمال هذه الطريقة في التدريس ساعد على خلق جو ملائم، ومشوق للدراسة داخل الصف ، وكذلك شجعت الطالبات على التعبير عن آرائهم بحرية تامة.
٦- عززت طريقة الالعاب الرقمية ثقة الطالبات بأنفسهن وزميلاتهن، وجعلتهن يدركن ان نجاحهن يكون من نجاح اعضاء المجموعة.
٧- ان فاعلية الالعاب المحلية تجعل الطالبة محور العملية التعليمية، وهذا ما تؤكد عليه التربية الحديثة.

ثالثاً-التوصيات

١- عمل العديد من الدراسات العلمية على المجتمع التعليمي في كل المراحل ،في هذا المجال لسد الفراغات المعرفية الموجودة في السلك الدراسي ، ومن المفيد قيام ببحوث قائمة على الألعاب الرقمية في بقية المواد العلمية والانسانية ،على طول عام دراسي كامل أو أكثر، وكذلك بحوث تقارن أنواعا مختلفة من الألعاب .

٢- تأهيل المعلمات وتطوير قدراتهن ،فأن نجاح أي انجاز تعليمي يكون قائم على استيعاب وتطبيق المعلمة له، لذا نوصي بقيام دورات تدريبية، وورشات عمل للمعلمات حول تنفيذ الألعاب الرقمية في التعلم، وتشمل عناصر عملية حول إدارة الصف، وتحديد الألعاب، وربطها في خطط التدريس، لتحقيق الهدف المطلوب.

٣- تطور أو انشاء منصات او مواقع ألعاب تعليمية متقدمة وحديثة، وعلى الجهة المختصة التعليمية تشجيع تطوير تلك المنصات ألعاب ،تلائم الثقافة و المنهج، و تزويد المدارس بما تحتاجه من ادوات تقنية.

٤- تحفيز وتشجيع المتعلمات على الابداع والانجاز في المجال التكنولوجي التعليمي ، بواسطة تهيئة الغرفة الصفية وتجهيزها بأجهزة الاتصال الحديثة من حاسوب ،وشبكات الانترنيت ، ومكتبة إلكترونية لتوظيفها في التدريس.

٥- يجب على الكادر المدرسي ان يكون على اطلاع تام على كل ما هو جديد ، وحديث في الوسائل التكنولوجية التعليمية المعاصرة ، وترشيح المعلمين الذين يمتلكون كفاءة في الانترنيت.

رابعاً \ المقترحات:

استكمالاً لنتائج البحث الحالي ،تقترح الباحثة عدد من المقترحات أهمها:
١- اجراء دراسة مماثلة للدراسة الحالية في مواد دراسية اخرى.
٢- اجراء دراسة مماثلة للدراسة الحالية في مراحل دراسية اخرى.
٣- اجراء دراسة مماثلة لهذه الدراسة في متغير الجنس الذكور.

.

(أنموذج مختصر من الاختبار التحصيلي لفاعلية الالعاب الرقمية)

ت	الهدف السلوكي	ت	الفقرة الاختبارية	صالح	غير صالح

1	تعرف حشائش السفانا	التذكر	ما المقصود بحشائش السفانا: أ-حشائش طويلة وكثيفة ب- حشائش خشنة تتكيف مع مدى حراري كبير ت-حشائش قصيرة تنمو بشكل قليل ج-حشائش دائمة الخضرة		
2	تعلل سبب اهمية النبات في خصائص المناخ	الفهم	لماذا للنبات الطبيعي اهمية في التأثير في خصائص المناخ: أ-لأنه يساهم في تنظيم درجة الحرارة. ب-لأنه مصدر مهم للمادة الاولية ج-لأنه يساعد على غلق المسامات وفتحها ج-لأنه اغلب الاشجار تكون غير مثمرة.		
3	ت تذكر عوامل تكوين التربة	التذكر	من اهم عوامل تكوين التربة هي المناخ ب- الرطوبة الغابات ج-الرياح		
4	تكتب تقريراً قصيراً عن التربة	التطبيق	اكتب تقريرا قصيراً عن التربة وخاصة التربة أ-النفضية ب-الرملية ت-الطينية ج-الحجرية		

المصادر

١- الجارودي، حسين (2011).**اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال،** ط1، عمان.

٢- الجلالي، لمعان مصطفى (2011) .**التحصيل الدراسي،** ط ،١دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة، عمان، الاردن.

٣- الحيلة، محمد محمود (2010) . **الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا** ع.ط ،5عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

٤- **خليل** ,سعادة عبد الرحيم (2013)**. توجهات معاصرة في التربية والتعليم** ,ط1 ,مجد المؤسسة الجامعية لدراسات والنشر , بيروت – لبنان.

٥- السميرات. محمود(2023), **دور التعلم القائم على الألعاب في تحسين المستوى العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث الاساسي ،مجلة كلية التربية** (اسيوط)

٦- الشهراني، فاطمة والسعدون، بتول(2019). **معايير مقترحة لاختيار الالعاب الرقمية المحلية في مناهج المرحلة الابتدائية** ، جامعة اسيوط.

٧- طارق عويض السواط(2019). **الالعاب التعليمية الرقمية،** جامعة القصيم.

٨- عبد العظيم، صري عبدالعظيم(2016) .**استراتيجيات وطرق التدريس العامة،** القاهرة

٩- عمر ،محمد علي محمد(2025). **أثر استخدام الألعاب الرقمية الترفيهية في تنمية مهارات الحساب الذهني لدى طلاب الصف الرابع الأساس**ي، كلية التربية، جامعة لحج، اليمن.

١٠- زغلول، برهامي والضاحي ،مها(2017). **استعمال الالعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات حل المشكلات في مادة الرياضة المالية لدى طلاب المدارس الثانوية الفنية التجارية،** مجلة كلية التربية ،جامعة طنطا.

١١- القحطاني ، منير(2020).**كتاب دور أولياء الأمور في تعزيز الدافعية لدى المتعلم في بيئات التعليم الالكتروني،** ابحاث المؤتمر الدولي للتعليم في الوطن العربي.

١٢- قطيط غسان، **الحاسوب وطرق التدريس والتقويم**، ط1 ،عمان: دار الثقافة.
١٣- لكبيسي، عبدالواحد حميد، والحياني، صبري(٢٠١٢). **التعليم الجامعي**، مركز ديبونو لتعليم التفكير، عمان.
١٤- المغاوري تامر الملاح (٢٠١٦).**الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية**، مصر: دار السحاب للنشر والتوزيع .
١٥- مشرقي.عايدة (2020)،**تضميم البرامج التعليمية وفق تقنيات التعليم** ، مؤسسة طيبة،ط1، القاهرة.
١٦- الناقة ، محمود كامل(2008). **تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات اخرى**.
١٧- نجلاء محمد فارس، **الالعاب الرقمية التعليمية** ،مدرس تكنولوجيا التعليم، جامعة جنوب الوادي.
١٨- الهويدي , زيد (2002) . **الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير**، الامارات العربية المتحدة ، دار الكتاب الجامعي.
19-Jaffé, Deborah (2006). The history of toys: from spinning tops to robots. Stroud: Sutton. ISBN 9780750938495
20-Obersteiner, A., Reiss, K., & Ufer, S. (2013). How training on exact or approximate mental representations of number can enhance first-grade students' basic number processing and arithmetic skills. Learning and Instruction, 23, 125-135.
21-Zeng, Jialing, Park, Sophie, Shang (2020). To Learn Scientifically, effectively, and enjoyably: A review of educationally games. China National Social Science Foundation, Retrieved from:
22-Chen, C.-H., & Law, V. (2016). Scaffolding individual and collaborative gamebased learning in learning performance and intrinsic motivation. *Computersin Human Behavior, 55*, 1201-1212 .