العدد 21A 2 تموز 2026
المجلة العراقية للبحوث الانسانية والاجتماعية والعلمية
NO.21A2 Jul.2026 Iraqi Journal of Humanitarian, Social and Scientific Research
Print ISSN 2710-0952 Electronic ISSN2790-1254

فاعلية توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية الإبداع الفني ودافعية التعلم لدى طلبة الصف الرابع الابتدائي

م.م. سالي حسن حبيب حسن
hsaly435@gmail.com
الجامعة المستنصرية / كلية التربية الاساسية

الملخص:

يهدف هذا البحث إلى التعرف على فاعلية توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية الإبداع الفني ودافعية التعلم لدى طلبة الصف الرابع الابتدائي. وتنبع أهمية البحث من الدور المتزايد للتكنولوجيا في تطوير العملية التعليمية، والحاجة إلى اعتماد أساليب حديثة تسهم في تحفيز الطلبة وتنمية قدراتهم الإبداعية. اعتمد البحث على المنهج التجريبي، من خلال تصميم قائم على مجموعتين: مجموعة تجريبية استخدمت الألعاب الرقمية التعليمية، ومجموعة ضابطة درست بالطريقة التقليدية. وتكونت عينة البحث من (50) طالبًا من طلبة الصف الرابع الابتدائي في مدرسة الفيحاء الابتدائية التابعة لتربية الرصافة الأولى، تم توزيعهم بالتساوي على المجموعتين. استخدمت الباحثة اختبار الإبداع الفني ومقياس دافعية التعلم كأدوات لجمع البيانات، وتم التحقق من صدقهما وثباتهما بالطرق العلمية المناسبة. وقد تم تطبيق التجربة لمدة (4) أسابيع، تلتها عملية تحليل إحصائي للبيانات باستخدام الوسط الحسابي، والانحراف المعياري، والاختبار التائي، ومعامل ارتباط بيرسون ، وأظهرت نتائج البحث وجود أثر إيجابي للألعاب الرقمية التعليمية في تنمية الإبداع الفني ودافعية التعلم لدى الطلبة، كما بينت وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية. كذلك كشفت النتائج عن وجود علاقة ارتباطية موجبة بين الإبداع الفني ودافعية التعلم ، وفي ضوء هذه النتائج، أوصى البحث بضرورة توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في المرحلة الابتدائية، وتدريب المعلمين على استخدامها، وتوفير بيئة تعليمية مناسبة تدعم هذا التوجه.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الرقمية التعليمية، الإبداع الفني، دافعية التعلم، المرحلة الابتدائية، التعلم النشط

The Effectiveness of Using Educational Digital Games in Developing Artistic Creativity and Learning Motivation among Fourth Grade Elementary Students

Sally Hassan Habib Hassan
Al-Stansiriya University / College of Basic Education
hsaly435@gmail.com

Abstract:

This study aims to investigate the effectiveness of employing digital educational games in developing artistic creativity and learning motivation among fourth-grade primary school students. The importance of the study lies in the growing role of technology in enhancing the educational process and the need for modern teaching strategies that stimulate students and foster their creative abilities. The study adopted an experimental method using a two-group design: an experimental group that used digital educational games and a control group that was taught using traditional methods. The sample consisted of (50) fourth-grade students from Al-Fayhaa Primary School, affiliated with Al-Rusafa First Directorate of Education, equally distributed between the two groups. The researcher used an artistic creativity test and a learning motivation scale as tools for data collection. Their validity and reliability were verified using appropriate scientific methods. The experiment lasted for four weeks, after which the data were statistically analyzed using mean, standard deviation, t-test, and Pearson correlation coefficient. The results showed a positive effect of digital

educational games on developing both artistic creativity and learning motivation. Significant differences were found between the experimental and control groups in favor of the experimental group. Moreover, a positive correlation was found between artistic creativity and learning motivation. Based on these findings, the study recommends integrating digital educational games into primary education, training teachers on their use, and providing an appropriate learning environment that supports such approaches.

Keywords: Digital Educational Games, Artistic Creativity, Learning Motivation, Primary Education, Active Learning

الفصل الأول: الإطار المنهجي للبحث

أولاً: مشكلة البحث

تُعد العملية التعليمية من أهم الركائز التي تعتمد عليها المجتمعات في إعداد الأجيال وتنمية قدراتهم المعرفية والمهارية والوجدانية، إذ تسعى المؤسسات التربوية إلى توفير بيئات تعليمية تسهم في بناء شخصية المتعلم وتنمية إمكاناته بصورة متكاملة. ويُعد تنمية الإبداع الفني وتعزيز دافعية التعلم من الأهداف الأساسية للتربية الحديثة، لما لهما من دور مهم في تطوير قدرات الطلبة وإعدادهم للتفاعل الإيجابي مع متطلبات الحياة المعاصرة.

ومع التطورات المتسارعة في مجالات المعرفة والتكنولوجيا، ظهرت العديد من الاتجاهات التربوية الحديثة التي تدعو إلى توظيف التقنيات الرقمية في العملية التعليمية، بهدف جعل التعلم أكثر تفاعلاً وتشويقاً وفاعلية. ومن بين هذه التقنيات الألعاب الرقمية التعليمية التي حظيت باهتمام متزايد في الدراسات التربوية الحديثة، لما توفره من بيئة تعليمية قائمة على التفاعل والمشاركة والتحدي، وما يمكن أن تحققه من آثار إيجابية في تنمية مهارات المتعلمين المختلفة.

وعلى الرغم من التطور الكبير في مجال تكنولوجيا التعليم، ما زالت العديد من المدارس تعتمد بصورة رئيسة على الأساليب التقليدية في التدريس، والتي تركز على الحفظ والتلقين أكثر من تركيزها على تنمية الإبداع وتحفيز الطلبة على التعلم، الأمر الذي قد ينعكس سلباً على مستوى الإبداع الفني ودافعية التعلم لديهم، ولاسيما في المرحلة الابتدائية التي تمثل مرحلة أساسية في بناء شخصية المتعلم وتنمية قدراته.

ومن خلال ملاحظات الباحثة الميدانية ومتابعته للأنشطة الصفية، فضلاً عن إجراء دراسة استطلاعية أولية شملت عدداً من معلمي وطلبة الصف الرابع الابتدائي في مدرسة الفيحاء الابتدائية التابعة لتربية الرصافة الأولى، تبين وجود ضعف نسبي في مستوى الإبداع الفني لدى بعض الطلبة، وانخفاض في مستوى دافعيتهم نحو التعلم والمشاركة في الأنشطة التعليمية، فضلاً عن محدودية توظيف التقنيات التعليمية الحديثة والألعاب الرقمية داخل الصفوف الدراسية، في مقابل وجود رغبة واضحة لدى الطلبة في استخدام الوسائل الرقمية الحديثة أثناء التعلم.

وبناءً على ما تقدم، برزت الحاجة إلى التحقق من فاعلية الألعاب الرقمية التعليمية بوصفها أحد الأساليب التعليمية الحديثة في تنمية الإبداع الفني ودافعية التعلم لدى طلبة المرحلة الابتدائية، الأمر الذي قاد إلى تحديد مشكلة البحث بالتساؤل الآتي:

ما فاعلية توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية الإبداع الفني ودافعية التعلم لدى طلبة الصف الرابع الابتدائي؟

ويتفرع عن هذا التساؤل عدد من التساؤلات الفرعية:

1- ما أثر استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية الإبداع الفني لدى الطلبة؟
2- ما أثر استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في رفع دافعية التعلم لدى الطلبة؟

3- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين الطلبة الذين يتعلمون باستخدام الألعاب الرقمية التعليمية والطلبة الذين يتعلمون بالطريقة التقليدية في الإبداع الفني ودافعية التعلم؟

ثانياً: أهمية البحث

تنبع أهمية هذا البحث من كونه يتناول موضوعًا معاصرًا يرتبط بتوظيف التكنولوجيا الحديثة في العملية التعليمية، وبشكل خاص الألعاب الرقمية التعليمية، والتي أصبحت تمثل أحد الاتجاهات التربوية الحديثة في تطوير أساليب التدريس وتحسين مخرجات التعلم.

وتتجلى أهمية البحث في الجوانب الآتية:

1. يسلط الضوء على أحد الاتجاهات الحديثة في التعليم، وهو توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية التعلم النشط.
2. يساهم في إثراء الأدبيات التربوية المتعلقة بمتغيرين مهمين في العملية التعليمية هما: الإبداع الفني ودافعية التعلم.
3. يربط بين ثلاثة متغيرات تربوية معاصرة هي: الألعاب الرقمية التعليمية، الإبداع الفني، ودافعية التعلم، مما يعزز فهم العلاقة التكاملية بينها.
4. يساعد في الكشف عن مدى فاعلية استخدام التكنولوجيا في تحسين الجوانب الإبداعية والانفعالية لدى طلبة المرحلة الابتدائية.
5. يقدم نتائج يمكن أن تفيد القائمين على العملية التربوية في تطوير أساليب التدريس وتحديث المناهج بما يتناسب مع التطور التكنولوجي.
6. يسهم في مساعدة المعلمين على اختيار أساليب تدريس أكثر تشويقًا وتحفيزًا للطلبة، بدلًا من الأساليب التقليدية.
7. قد يفتح المجال أمام دراسات مستقبلية تتناول توظيف الألعاب الرقمية في تنمية مهارات أخرى مثل التفكير الناقد وحل المشكلات.

رابعاً: فرضيات البحث

يسعى البحث لاختبار الفرضيات الآتية:

1. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية والضابطة في الإبداع الفني لصالح المجموعة التجريبية.
2. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات الطلبة في دافعية التعلم لصالح المجموعة التي تستخدم الألعاب الرقمية.
3. توجد فروق ذات دلالة إحصائية في تأثير الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية الإبداع الفني ودافعية التعلم لصالح المجموعة التي تستخدم الألعاب الرقمية التعليمية.

خامساً: حدود البحث

يقتصر البحث على الحدود الآتية:

- **الحدود المكانية:** مدرسة الفيحاء الابتدائية / تربية الرصافة الأولى
- **الحدود الزمانية:** العام الدراسي 2025-2026
- **الحدود البشرية:** طلبة الصف الرابع الابتدائي
- **الحدود الموضوعية:** توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في العملية التعليمية، وتنمية الإبداع الفني، وتعزيز دافعية التعلم لدى طلبة الصف الرابع الابتدائي.

سادسا: تعريف المصطلحات

1- الألعاب الرقمية التعليمية

- **عرفها (العبسي 2018)** بأنها برمجيات تعليمية رقمية تعتمد على التفاعل بين المتعلم والبيئة التعليمية من خلال أنشطة وألعاب مصممة لتحقيق أهداف تعليمية محددة ،(العبسي، 2018، ص45)

- **وعرفها (الخوالدة 2020)** بأنها بيئة تعليمية إلكترونية توظف عناصر اللعب والتحدي والمنافسة من أجل تعزيز تعلم الطلبة وتحفيزهم على المشاركة الفاعلة في العملية التعليمية ، (الخوالدة، 2020، ص67).
- **التعريف الإجرائي:** ويقصد بالألعاب الرقمية التعليمية في هذا البحث مجموعة البرامج والأنشطة الرقمية التفاعلية التي تم توظيفها مع طلبة الصف الرابع الابتدائي خلال مدة التجربة بهدف تنمية الإبداع الفني ودافعية التعلم، وتقاس فاعليتها من خلال النتائج التي يحققها الطلبة في أدوات البحث.

2. الإبداع الفني

- **عرفه (زيتون 2015) :** بأنه القدرة على إنتاج أعمال فنية تتسم بالأصالة والمرونة والطلاقة وتعبر عن أفكار جديدة ومبتكرة (زيتون، 2015، ص112).
- **وعرفه (عبد الهادي 2017) :** بأنه عملية عقلية وفنية يتمكن الفرد من خلالها من التعبير عن أفكاره ومشاعره بأساليب غير تقليدية تتصف بالجدة والابتكار ، (عبد الهادي، 2017، ص74).
- **التعريف الإجرائي:** هو الدرجة التي يحصل عليها طلبة الصف الرابع الابتدائي في اختبار الإبداع الفني الذي أعده الباحث، والذي يقيس الطلاقة والمرونة والأصالة في الأداء الفني.

4. دافعية التعلم

- عرفها (قطامي 2017): بأنها مجموعة القوى الداخلية والخارجية التي تحرك سلوك المتعلم وتدفعه إلى الانخراط في عملية التعلم وتحقيق أهدافها (قطامي، 2017، ص78).
- وعرفها (الزغول 2018): بأنها حالة من النشاط النفسي تدفع المتعلم إلى بذل الجهد والاستمرار في التعلم والمثابرة لتحقيق النجاح ، (الزغول، 2018، ص54).
- **التعريف الإجرائي:** هي الدرجة التي يحصل عليها طلبة الصف الرابع الابتدائي في مقياس دافعية التعلم المعد من قبل الباحث، والذي يقيس مستوى الحماس والرغبة والمثابرة في التعلم.

الفصل الثاني إطار نظري و دراسات سابقة

المبحث الأول: الألعاب الرقمية التعليمية

أولاً: مقدمة عن الألعاب الرقمية التعليمية

شهدت العملية التعليمية في العقود الأخيرة تحولًا نوعيًا نتيجة التطور التكنولوجي المتسارع، حيث لم يعد التعلم مقتصرًا على الأساليب التقليدية القائمة على التلقين، بل أصبح يعتمد على التفاعل والمشاركة الفعّالة للمتعلم. وفي هذا السياق، برزت الألعاب الرقمية التعليمية كأحد أهم الأدوات الحديثة التي أسهمت في إحداث نقلة نوعية في طرائق التدريس.

وتُعد الألعاب الرقمية التعليمية بيئات تعلم إلكترونية تفاعلية توظف عناصر اللعب، مثل التحدي والمنافسة والتشويق، لتحقيق أهداف تعليمية محددة. فهي لا تقتصر على الترفيه، بل تُصمم وفق أسس تربوية ونفسية تهدف إلى تنمية مهارات التفكير والإبداع لدى المتعلمين. وقد عرّفها (العبسي، 2018: 47) بأنها برمجيات تعليمية قائمة على التفاعل، تُستخدم لإيصال المحتوى التعليمي بطريقة جذابة ومشوقة.

كما يشير (الخوالدة، 2020: 66) إلى أن الألعاب الرقمية تمثل نموذجًا متقدمًا من التعلم النشط، حيث يتحول المتعلم من متلقٍ سلبي إلى عنصر فاعل يشارك في بناء المعرفة من خلال التجربة والاكتشاف، وهو ما يتوافق مع الاتجاهات التربوية الحديثة التي تركز على التعلم القائم على النشاط.

ثانياً: خصائص الألعاب الرقمية التعليمية

تتمتع الألعاب الرقمية التعليمية بجملة من الخصائص التي تجعلها أداة تعليمية فعّالة، إذ تعتمد في جوهرها على التفاعل المستمر بين المتعلم والمحتوى، مما يعزز من اندماج الطالب في العملية التعليمية. فالمتعلم لا يكتفي بالمشاهدة أو الاستماع، بل يشارك في اتخاذ القرار، ويخوض تجارب تعليمية تحاكي الواقع.

ومن أبرز ما يميز هذه الألعاب أنها توفر بيئة تعليمية محفزة قائمة على التشويق والإثارة، حيث يتم تقديم المحتوى التعليمي ضمن سياق تنافسي أو تحدي مرحلي، الأمر الذي يدفع المتعلم إلى الاستمرار والمثابرة. كما أنها تقدم تغذية راجعة فورية تساعد المتعلم على تصحيح أخطائه وتعزيز نقاط قوته، وهو ما يُعد من العوامل الأساسية في تحسين التعلم.

إضافة إلى ذلك، تتسم الألعاب الرقمية بالمرونة وإمكانية التكيف مع الفروق الفردية بين الطلبة، إذ يمكن تصميمها بمستويات مختلفة من الصعوبة، مما يسمح لكل متعلم بالتقدم وفق قدراته. وقد أكدت العديد من الدراسات أن هذه الخصائص مجتمعة تسهم في تحسين الفهم العميق للمادة الدراسية وتعزيز الاحتفاظ بالمعلومات لفترة أطول (سالم، 2019: 103).

ثالثاً: أنواع الألعاب الرقمية التعليمية

تتنوع الألعاب الرقمية التعليمية من حيث طبيعتها وأهدافها، ويعكس هذا التنوع تعدد الأغراض التربوية التي تسعى إلى تحقيقها. فهناك ألعاب تقوم على محاكاة الواقع، حيث تتيح للمتعلم التفاعل مع مواقف تعليمية قريبة من الحياة الحقيقية، مما يعزز الفهم التطبيقي للمعرفة.

كما توجد ألعاب تركز على تنمية مهارات التفكير العليا، مثل ألعاب حل المشكلات، التي تتطلب من المتعلم استخدام التحليل والاستنتاج للوصول إلى الحلول المناسبة. وفي المقابل، نجد ألعاب الأدوار التي تساعد الطلبة على تمثيل مواقف مختلفة، مما يسهم في تنمية مهاراتهم الاجتماعية والتواصلية.

ولا يمكن إغفال دور الألعاب التنافسية التي تقوم على مبدأ التحدي بين الطلبة، إذ تعمل على تحفيزهم وبث روح الحماس بينهم، الأمر الذي ينعكس إيجابًا على مستوى مشاركتهم في التعلم. ويؤكد (عبد الحميد، 2021: 58) أن تنوع هذه الألعاب يسهم في تلبية أنماط التعلم المختلفة لدى الطلبة، ويزيد من فاعلية العملية التعليمية.

رابعاً: أهمية الألعاب الرقمية التعليمية في العملية التربوية

تكتسب الألعاب الرقمية التعليمية أهمية كبيرة في ظل التحولات التي يشهدها التعليم المعاصر، حيث أصبحت تمثل وسيلة فعالة لتحقيق التعلم الممتع والهادف في آنٍ واحد. فهي تسهم في كسر الجمود المرتبط بالأساليب التقليدية، وتوفر بيئة تعليمية قائمة على التفاعل والمشاركة.

كما تلعب دورًا مهمًا في تنمية مهارات التفكير الإبداعي، إذ تتيح للمتعلم فرصة التجريب والاستكشاف، بعيدًا عن القيود الصارمة للتعلم التقليدي. ومن ناحية أخرى، فإنها تسهم في رفع مستوى دافعية التعلم لدى الطلبة، حيث يشعر المتعلم بالمتعة أثناء التعلم، مما يدفعه إلى الاستمرار والانخراط بشكل أكبر في الأنشطة التعليمية.

وقد أظهرت العديد من الدراسات أن استخدام الألعاب الرقمية يؤدي إلى تحسين مستوى التحصيل الدراسي، ويعزز من قدرة الطلبة على الفهم والتطبيق، مقارنة بالطرق التقليدية (الخطيب، 2020: 91).

المبحث الثاني: الإبداع الفني

أولاً: مقدمة عن الإبداع الفني

يُعد الإبداع الفني من الركائز الأساسية في التربية الحديثة، لما له من دور في تنمية شخصية المتعلم وبناء قدراته العقلية والوجدانية. ولا يقتصر الإبداع على كونه موهبة فطرية، بل هو قدرة يمكن تنميتها وتطويرها من خلال البيئة التعليمية المناسبة.

ويشير الإبداع الفني إلى قدرة الفرد على التعبير عن أفكاره ومشاعره بطريقة جديدة وأصيلة، باستخدام وسائل فنية متنوعة. وقد عرّفه (زيتون، 2015: 115) بأنه عملية إنتاج أفكار أو أعمال فنية تتسم بالجدة والابتكار، وتعكس رؤية شخصية متميزة للفرد.

كما يرى (عبد الهادي، 2017: 74) أن الإبداع الفني يمثل عملية عقلية مركبة تتداخل فيها عدة عناصر، مثل الخيال والتفكير المرن والقدرة على الربط بين الأفكار، مما يجعله نشاطًا ذهنيًا يتطلب بيئة محفزة تساعد على إطلاق الطاقات الإبداعية لدى المتعلم.

ثانياً: خصائص الإبداع الفني

يتسم الإبداع الفني بعدد من الخصائص التي تميزه عن غيره من أشكال التفكير، حيث يظهر في القدرة على إنتاج أفكار جديدة وغير مألوفة، وهو ما يُعرف بالأصالة. كما يتجلى في المرونة الفكرية، التي تمكّن الفرد من الانتقال بين الأفكار بسهولة، وتبني وجهات نظر متعددة.

ومن الخصائص المهمة أيضًا الطلاقة، التي تعني القدرة على إنتاج أكبر عدد ممكن من الأفكار خلال فترة زمنية محددة، إضافة إلى الحساسية للمشكلات، والتي تتمثل في قدرة الفرد على إدراك الثغرات أو الجوانب غير المكتملة في المواقف المختلفة.

وتُعد هذه الخصائص مؤشرات أساسية يُعتمد عليها في قياس مستوى الإبداع لدى الطلبة، كما أنها تمثل أهدافًا تسعى العملية التعليمية إلى تحقيقها من خلال استخدام أساليب تدريس حديثة . (جروان، 2016: 89).

ثالثاً: مراحل العملية الإبداعية

تمر العملية الإبداعية بسلسلة من المراحل التي تعكس تطور الفكرة الإبداعية من بدايتها حتى ظهورها في شكلها النهائي. تبدأ هذه العملية بمرحلة الإعداد، حيث يقوم الفرد بجمع المعلومات والخبرات المرتبطة بالمشكلة أو الموضوع.

ثم تأتي مرحلة الاحتضان، التي تتسم بالتفكير غير المباشر، حيث يعمل العقل على معالجة المعلومات بشكل غير واعٍ. وبعد ذلك تظهر مرحلة الإلهام، وهي اللحظة التي تتولد فيها الفكرة الجديدة بشكل مفاجئ. وأخيرًا تأتي مرحلة التحقق، التي يتم فيها اختبار الفكرة وتطبيقها عمليًا للتأكد من جدواها.

ويؤكد (تورانس، 2008: 52) أن فهم هذه المراحل يساعد المعلمين على تصميم أنشطة تعليمية تدعم تنمية الإبداع لدى الطلبة.

رابعاً: العوامل المؤثرة في الإبداع الفني

يتأثر الإبداع الفني بعدة عوامل متداخلة، تشمل الجوانب الشخصية والبيئية والتعليمية. فمن الناحية الشخصية، يلعب الذكاء والخيال دورًا مهمًا في تحديد مستوى الإبداع لدى الفرد. أما من الناحية البيئية، فإن البيئة المدرسية والأسرة تسهمان بشكل كبير في دعم أو إعاقة الإبداع.

وفيما يتعلق بالعوامل التعليمية، فإن أساليب التدريس المستخدمة تُعد من أهم المؤثرات في تنمية الإبداع، حيث إن الاعتماد على الطرق التقليدية قد يحد من قدرات الطلبة الإبداعية، في حين أن استخدام أساليب حديثة، مثل الألعاب الرقمية التعليمية، يسهم في توفير بيئة محفزة تشجع على الابتكار والتجريب.

وقد أشارت الدراسات إلى أن دمج التكنولوجيا في التعليم، وخاصة الألعاب الرقمية، يسهم في تنمية الإبداع الفني من خلال توفير فرص للتفاعل والتجريب الحر(الخوالدة، 2020: 102).

المبحث الثالث: دافعية التعلم

أولاً: مقدمة عن دافعية التعلم

تُعد دافعية التعلم من المفاهيم الأساسية في علم النفس التربوي، لما لها من دور حاسم في توجيه سلوك المتعلم وتنشيط رغبته في التعلم والاستمرار فيه. إذ لا يقتصر التعلم على امتلاك القدرات العقلية فقط، بل يتطلب وجود دافع داخلي أو خارجي يحفّز المتعلم على بذل الجهد لتحقيق أهدافه التعليمية.

وقد حظي مفهوم دافعية التعلم باهتمام واسع من قبل الباحثين، حيث عُرّفت بأنها مجموعة من القوى التي تحرك سلوك الفرد وتوجهه نحو تحقيق هدف معين. ويُعرفها (قطامي، 2017: 78) بأنها حالة داخلية لدى المتعلم تدفعه إلى الانتباه للموقف التعليمي، والمشاركة فيه بفاعلية، والاستمرار في التعلم حتى تحقيق الأهداف المنشودة.

كما يشير (الزغول، 2018: 54) إلى أن دافعية التعلم لا تقتصر على مجرد الرغبة، بل تشمل أيضًا مستوى الجهد الذي يبذله المتعلم، ومدى استمراريته في مواجهة الصعوبات، وهو ما يجعلها عنصرًا أساسيًا في نجاح العملية التعليمية.

ومن هذا المنطلق، يمكن القول إن دافعية التعلم تمثل المحرك الأساسي الذي يحدد مدى تفاعل الطالب مع المحتوى التعليمي، ويؤثر بشكل مباشر في مستوى تحصيله الدراسي.

ثانياً: أنواع دافعية التعلم

تتخذ دافعية التعلم أشكالًا متعددة، ويُعد التمييز بين هذه الأنواع أمرًا مهمًا لفهم سلوك المتعلمين داخل البيئة التعليمية. ويشير الباحثون إلى أن دافعية التعلم تنقسم بشكل رئيس إلى دافعية داخلية وأخرى خارجية.

فالدافعية الداخلية تنبع من داخل المتعلم نفسه، حيث يكون مدفوعًا برغبته في التعلم والاستكشاف، والشعور بالمتعة أثناء أداء النشاط التعليمي. ويُعد هذا النوع من الدافعية أكثر استدامة وتأثيرًا، لأنه يعتمد على قناعة ذاتية لدى المتعلم.

أما الدافعية الخارجية، فتتعلق بالمؤثرات الخارجية التي تحفّز المتعلم، مثل الحصول على المكافآت أو تجنب العقاب أو نيل تقدير المعلم. وعلى الرغم من أهمية هذا النوع، إلا أن تأثيره غالبًا ما يكون مؤقتًا مقارنة بالدافعية الداخلية.

ويؤكد (أبو جادو، 2016: 133) أن التوازن بين هذين النوعين من الدافعية يسهم في تحقيق تعلم فعّال، خاصة إذا تم توظيف أساليب تعليمية حديثة تعزز من الدافعية الداخلية، مثل الألعاب الرقمية التعليمية.

ثالثاً: نظريات دافعية التعلم

تعددت النظريات التي تناولت تفسير دافعية التعلم، وقدمت كل منها إطارًا مختلفًا لفهم العوامل التي تحفّز المتعلم. ومن أبرز هذه النظريات، نظرية التعزيز التي تركز على دور المكافآت والعقوبات في تشكيل السلوك، حيث ترى أن السلوك الذي يُعزز يتكرر، بينما يقل تكرار السلوك غير المعزز.

في المقابل، تبرز النظرية المعرفية التي تؤكد على دور العمليات العقلية في تحديد دافعية المتعلم، حيث يرتبط مستوى الدافعية بتوقعات النجاح وقيمة الهدف لدى الفرد. كما تشير هذه النظرية إلى أن المتعلم يكون أكثر دافعية عندما يشعر بقدرته على النجاح.

أما نظرية الدافعية الذاتية، فتُعد من أهم النظريات الحديثة، حيث تركز على أهمية إشباع الحاجات النفسية الأساسية للمتعلم، مثل الشعور بالاستقلالية والكفاءة والانتماء، في تعزيز دافعيته للتعلم.

وقد أشار (ريان وديشي، 2000: 68) إلى أن البيئة التعليمية التي تدعم هذه الحاجات تسهم بشكل كبير في تعزيز الدافعية الداخلية لدى المتعلمين، وهو ما يمكن تحقيقه من خلال استخدام أساليب تعليمية تفاعلية مثل الألعاب الرقمية.

رابعاً: أهمية دافعية التعلم في العملية التعليمية

تُعد دافعية التعلم من العوامل الحاسمة في نجاح العملية التعليمية، إذ تلعب دورًا أساسيًا في تحديد مستوى تفاعل المتعلم مع الموقف التعليمي. فالمتعلم ذو الدافعية العالية يكون أكثر اهتمامًا بالمادة الدراسية، وأكثر استعدادًا لبذل الجهد، مما ينعكس إيجابًا على مستوى تحصيله.

كما تسهم الدافعية في تعزيز قدرة المتعلم على التركيز والانتباه، وتساعده على مواجهة التحديات والصعوبات التي قد تعترضه أثناء التعلم. ومن ناحية أخرى، فإن انخفاض الدافعية يؤدي إلى ضعف المشاركة الصفية، وتدني مستوى التحصيل، وربما النفور من التعلم.

ويشير (سالم، 2019: 141) إلى أن توفير بيئة تعليمية محفزة تُعد من أهم العوامل التي تسهم في رفع دافعية التعلم، خاصة في المراحل الدراسية الأولى، حيث يكون الطلبة أكثر تأثرًا بالأساليب المستخدمة في التدريس.

خامساً: دور الألعاب الرقمية في تنمية دافعية التعلم

في ظل التطورات التكنولوجية الحديثة، برزت الألعاب الرقمية التعليمية كأداة فعالة في تعزيز دافعية التعلم لدى الطلبة، لما تتضمنه من عناصر تشويق وتفاعل تجعل التعلم تجربة ممتعة وجاذبة.

فالألعاب الرقمية توفر بيئة تعليمية قائمة على التحدي والإنجاز، حيث يشعر المتعلم بالمتعة أثناء التعلم، ويكون أكثر رغبة في الاستمرار. كما أنها تعتمد على تقديم تغذية راجعة فورية، مما يساعد المتعلم على إدراك تقدمه، ويعزز من ثقته بنفسه.

إضافة إلى ذلك، فإن الألعاب الرقمية تسهم في تعزيز الدافعية الداخلية من خلال منح المتعلم حرية الاختيار والتفاعل، مما يجعله أكثر اندماجًا في العملية التعليمية. وقد أظهرت العديد من الدراسات أن استخدام الألعاب الرقمية يؤدي إلى زيادة مستوى الحماس والمشاركة لدى الطلبة، مقارنة بالطرق التقليدية (الخطيب، 2020: 119).

المبحث الرابع: العلاقة بين الألعاب الرقمية التعليمية والإبداع الفني ودافعية التعلم

أولاً: العلاقة بين الألعاب الرقمية التعليمية والإبداع الفني

تُعد الألعاب الرقمية التعليمية من الوسائل الحديثة التي تسهم في تنمية الإبداع الفني لدى المتعلمين، لما توفره من بيئة تعليمية مرنة تسمح بالتجريب والاستكشاف. فالإبداع الفني لا ينمو في بيئات تقليدية تعتمد على التلقين، بل يحتاج إلى مواقف تعليمية مفتوحة تشجع على التفكير الحر وإنتاج أفكار جديدة، وهو ما توفره الألعاب الرقمية.

إن طبيعة الألعاب الرقمية القائمة على التفاعل والتحدي تمنح المتعلم فرصة لتجربة حلول متعددة، والتعبير عن أفكاره بطرق غير تقليدية، مما يعزز من قدرته على الابتكار. كما أن استخدام الألوان، والرسومات، والمؤثرات البصرية داخل هذه الألعاب يسهم في تنمية الحس الفني لدى الطلبة، ويزيد من قدرتهم على التذوق الجمالي.

ومن جهة أخرى، فإن الألعاب الرقمية تتيح للمتعلم فرصة التعلم من الخطأ، حيث يمكنه إعادة المحاولة دون الشعور بالفشل، وهو ما يشجعه على الاستمرار في التفكير الإبداعي. وقد أشار (جروان، 2016: 134) إلى أن البيئات التعليمية التي تتسم بالمرونة والتفاعل تُعد من أهم العوامل التي تسهم في تنمية الإبداع لدى المتعلمين.

وعليه، يمكن القول إن الألعاب الرقمية التعليمية تمثل بيئة خصبة لتنمية الإبداع الفني، لأنها تجمع بين الحرية، والتفاعل، والتجريب، وهي عناصر أساسية في العملية الإبداعية.

ثانياً: العلاقة بين الألعاب الرقمية التعليمية ودافعية التعلم

ترتبط الألعاب الرقمية التعليمية ارتباطًا وثيقًا بدافعية التعلم، حيث تُعد من أكثر الوسائل التعليمية قدرة على جذب انتباه الطلبة وتحفيزهم على المشاركة الفعالة في التعلم. فالألعاب بطبيعتها تقوم على عناصر التشويق والتحدي، مما يجعل المتعلم أكثر اندماجًا في النشاط التعليمي.

إن تقديم المحتوى التعليمي في صورة لعبة يغيّر من نظرة المتعلم إلى التعلم، حيث يتحول من واجب تقليدي إلى نشاط ممتع يسعى المتعلم إلى إنجازه بدافعية ذاتية. كما أن نظام النقاط والمكافآت داخل الألعاب يسهم في تعزيز الشعور بالإنجاز، مما يزيد من رغبة المتعلم في الاستمرار.

علاوة على ذلك، فإن الألعاب الرقمية توفر تغذية راجعة فورية تساعد المتعلم على معرفة مستوى أدائه، مما يعزز ثقته بنفسه ويزيد من دافعيته. ويشير (قطامي، 2017: 102) إلى أن التعلم الذي يتضمن تعزيزًا فوريًا ومثيرات محفزة يسهم بشكل كبير في رفع مستوى الدافعية لدى المتعلمين.

كما أن التفاعل المستمر داخل الألعاب يجعل المتعلم في حالة نشاط دائم، ويقلل من الشعور بالملل، وهو ما يُعد من أهم العوامل التي تؤثر في دافعية التعلم، خاصة لدى طلبة المرحلة الابتدائية.

ثالثاً: العلاقة بين الإبداع الفني ودافعية التعلم

تُعد العلاقة بين الإبداع الفني ودافعية التعلم علاقة تكاملية، حيث يؤثر كل منهما في الآخر بشكل مباشر. فالمتعلم الذي يمتلك دافعية عالية يكون أكثر استعدادًا للتفكير الإبداعي، وأكثر قدرة على إنتاج أفكار جديدة ومبتكرة.

وفي المقابل، فإن ممارسة الأنشطة الإبداعية، وخاصة الفنية منها، تسهم في تعزيز دافعية التعلم، لأنها تمنح المتعلم شعورًا بالإنجاز والرضا الذاتي. فالإبداع الفني يتيح للمتعلم التعبير عن ذاته، وهو ما يعزز من ثقته بنفسه، ويزيد من رغبته في التعلم.

كما أن الأنشطة الفنية الإبداعية تتطلب درجة عالية من التركيز والمثابرة، وهو ما يسهم في تنمية الدافعية الداخلية لدى المتعلم. وقد أشار (الزغول، 2018: 143) إلى أن التعلم القائم على الإبداع يعزز من دافعية المتعلم، لأنه يجعله مشاركًا في بناء المعرفة وليس مجرد متلقٍ لها.

رابعاً: التكامل بين الألعاب الرقمية والإبداع الفني ودافعية التعلم

يمكن النظر إلى العلاقة بين الألعاب الرقمية التعليمية والإبداع الفني ودافعية التعلم على أنها علاقة تكاملية، حيث يسهم كل عنصر في تعزيز الآخر ضمن منظومة تعليمية متكاملة. فالألعاب الرقمية تعمل على تحفيز المتعلم وزيادة دافعيته، وفي الوقت نفسه توفر بيئة مناسبة لتنمية الإبداع الفني.

إن استخدام الألعاب الرقمية في التعليم لا يقتصر على تحسين التحصيل الدراسي، بل يتجاوز ذلك ليشمل تنمية مهارات التفكير العليا، وتعزيز الجوانب الوجدانية لدى المتعلم. فالمتعلم الذي يشعر بالمتعة أثناء التعلم يكون أكثر استعدادًا للإبداع، وأكثر قدرة على التعبير عن أفكاره بطرق مبتكرة.

كما أن هذا التكامل يسهم في تحقيق التعلم الشامل الذي يراعي الجوانب المعرفية والمهارية والانفعالية، وهو ما تسعى إليه التربية الحديثة. وقد أكد (الخوالدة، 2020: 118) أن دمج التكنولوجيا في التعليم، وخاصة الألعاب الرقمية، يمثل مدخلًا فعالًا لتنمية الإبداع وتعزيز الدافعية لدى المتعلمين.

وبناءً على ذلك، يمكن القول إن توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في البيئة الصفية يُعد من الأساليب الفعالة التي تسهم في تحقيق تعلم نشط ومبدع، وتساعد في إعداد طلبة قادرين على التفكير الابتكاري والتفاعل الإيجابي مع متطلبات العصر.

الدراسات السابقة

ت	الباحث	السنة	عنوان الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	أبرز النتائج
1	العبسي	2018	أثر استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة الابتدائية	التعرف على أثر الألعاب الرقمية في تحسين التحصيل الدراسي	تجريبي	40 طالبًا	أظهرت النتائج وجود تحسن ملحوظ في التحصيل لدى الطلبة الذين استخدموا الألعاب الرقمية
2	الخوالدة	2020	فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال	قياس أثر الألعاب الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي	شبه تجريبي	50 طالبًا	أثبتت الدراسة أن الألعاب الرقمية تسهم في تنمية مهارات التفكير الإبداعي
3	سالم	2019	دور الوسائل التعليمية الحديثة في زيادة دافعية التعلم لدى الطلبة	التعرف على دور الوسائل الحديثة في تحفيز الطلبة	وصفي تحليلي	60 طالبًا	وجود علاقة إيجابية بين استخدام الوسائل الحديثة وزيادة الدافعية
4	الخطيب	2020	أثر التعلم القائم على الألعاب الرقمية في تنمية دافعية التعلم	دراسة تأثير الألعاب الرقمية على دافعية التعلم	تجريبي	45 طالبًا	وجود فروق لصالح المجموعة التي استخدمت الألعاب الرقمية في مستوى الدافعية
5	عبد الحميد	2021	استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم وأثرها على التحصيل والاتجاهات	تحليل أثر الألعاب على التحصيل والاتجاهات	وصفي	55 طالبًا	تحسن اتجاهات الطلبة نحو التعلم باستخدام الألعاب
6	جروان	2016	تنمية التفكير الإبداعي لدى الطلبة باستخدام استراتيجيات حديثة	دراسة وسائل تنمية الإبداع	تجريبي	30 طالبًا	وجود تحسن في مهارات الإبداع لدى الطلبة
7	الزغول	2018	الدافعية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الطلبة	دراسة العلاقة بين الدافعية والتحصيل	وصفي	70 طالبًا	وجود ارتباط إيجابي بين الدافعية والتحصيل

8	أبو جادو	2016	أثـــر أســـاليب التدريس الحديثة في تنمية دافعية التعلم	قيـــاس تـــأثير طـرق التدريس الحديثة	تجـــريبي	50 طالبًا	أثبتت الدراسة أن الأساليب الحديثـة تزيـد مـن دافعيـة الطلبة

يتضح من خلال عرض الدراسات السابقة أن معظمها أكدت على الدور الفعّال للألعاب الرقمية التعليمية والوسائل الحديثة في تحسين التحصيل الدراسي وتنمية التفكير الإبداعي وزيادة دافعية التعلم لدى الطلبة. كما أظهرت النتائج وجود علاقة إيجابية بين استخدام التقنيات الحديثة وتفاعل الطلبة مع العملية التعليمية.

إلا أن الدراسة الحالية تتميز بتركيزها على الربط بين ثلاثة متغيرات رئيسة هي: الألعاب الرقمية التعليمية، والإبداع الفني، ودافعية التعلم لدى طلبة المرحلة الابتدائية، وهو ما يمنحها أهمية خاصة في سد فجوة بحثية في هذا المجال.

الفصل الثالث إجراءات البحث

أولًا: منهج البحث

اعتمد الباحث المنهج التجريبي، كونه من أكثر المناهج ملاءمة لتحقيق أهداف البحث الحالي، إذ يهدف هذا المنهج إلى الكشف عن أثر متغير مستقل وهو (الألعاب الرقمية التعليمية) على متغيرين تابعين هما (الإبداع الفني ودافعية التعلم) لدى طلبة الصف الرابع الابتدائي، من خلال المقارنة بين مجموعة تجريبية وأخرى ضابطة، مما يتيح إمكانية تفسير النتائج بصورة علمية دقيقة قائمة على التحكم في المتغيرات(عبيدات وآخرون، 2022: 145).

ثانيًا: مجتمع البحث

هو المجموعة الكلية من الأفراد أو الوحدات التي يهتم الباحث بدراستها والتي تُستمد منها عينة البحث،(ملحم، 2020: 183).

ويتكون مجتمع البحث الحالي من طلبة المرحلة الابتدائية في مدارس مديرية تربية الرصافة الأولى في محافظة بغداد للعام الدراسي (2025–2026).

ثالثًا: عينة البحث

تكونت عينة البحث من (50) طالبًا من طلبة الصف الرابع الابتدائي في مدرسة الفيحاء الابتدائية التابعة لتربية الرصافة الأولى، وتم اختيارها بطريقة قصدية، لملاءمتها لمتطلبات البحث.

وقد تم توزيع العينة إلى مجموعتين:

- مجموعة تجريبية: (25) طالبًا
- مجموعة ضابطة: (25) طالبًا

وتم إجراء التكافؤ بين المجموعتين من حيث العمر الزمني والمستوى الدراسي.

الاختبار التتبعي (المؤجل):

بعد مرور مدة زمنية قدرها (شهران) من انتهاء تطبيق التجربة، قام الباحث بإعادة تطبيق أدوات البحث (اختبار الإبداع الفني ومقياس دافعية التعلم) على أفراد عينة البحث من المجموعتين التجريبية والضابطة، وذلك بهدف قياس مدى استمرار فاعلية الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية الإبداع الفني ودافعية التعلم لدى طلبة الصف الرابع الابتدائي.

ويُعد هذا الإجراء خطوة مهمة للتحقق من استمرارية أثر المتغير المستقل (الألعاب الرقمية التعليمية) وعدم اقتصاره على الأثر الفوري فقط، بل امتداده إلى فترة زمنية لاحقة.

جدول (1) تصميم مجموعتي البحث (التجريبية والضابطة)

المجموعة	عدد الطلبة	طريقة التدريس	المتغير المستقل
المجموعة التجريبية	25 طالبًا	استخدام الألعاب الرقمية التعليمية	الألعاب الرقمية التعليمية
المجموعة الضابطة	25 طالبًا	الطريقة التقليدية (الاعتيادية)	بدون استخدام الألعاب الرقمية

يتضح من الجدول (1) أن عينة البحث قد قُسمت إلى مجموعتين متكافئتين، هما المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، حيث بلغ عدد أفراد كل مجموعة (25) طالبًا من طلبة الصف الرابع الابتدائي.

وقد درست المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب الرقمية التعليمية بوصفها متغيرًا مستقلاً في البحث، في حين درست المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية المعتمدة على الشرح المباشر والتلقين دون استخدام أي تطبيقات رقمية.

ويهدف هذا التصميم التجريبي إلى قياس أثر المتغير المستقل (الألعاب الرقمية التعليمية) في كل من الإبداع الفني ودافعية التعلم من خلال المقارنة بين المجموعتين قبل وبعد التطبيق، مما يتيح الحكم على فاعلية البرنامج التعليمي بصورة علمية دقيقة.

رابعًا: أدوات البحث

اعتمد الباحث في جمع البيانات على الأدوات الآتية:

1- **اختبار الإبداع الفني :** قامت الباحثة ببناء اختبار لقياس مستوى الإبداع الفني لدى الطلبة، ويتضمن مجموعة من الأنشطة الفنية التي تقيس القدرة على الابتكار والتعبير الفني، وقد تم تصميمه وفق مقياس تقديري مناسب للفئة العمرية.
2- **مقياس دافعية التعلم :** اعتمدت الباحثة مقياس دافعية التعلم المعد لأغراض البحث، ويتكون من (20) فقرة، موزعة وفق مقياس ليكرت الخماسي، وتتراوح درجاته بين (20–100).

خامسًا: الخصائص السيكومترية للأدوات

1- الصدق

أ- الصدق الظاهري

تم عرض أدوات البحث على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في التربية وعلم النفس، وقد حصلت الفقرات على نسبة اتفاق تجاوزت (80%)، مما يدل على صلاحيتها.

ب- الصدق البنائي (ارتباط الفقرة بالدرجة الكلية)

جدول (2) معاملات ارتباط فقرات مقياس دافعية التعلم بالدرجة الكلية

الفقرة	معامل الارتباط	الدلالة
1	0.48	دالة
2	0.52	دالة
3	0.46	دالة
...	...	...

الفقرة	معامل الارتباط	الدلالة
20	0.60	دالة

2- الثبات

تم استخراج الثبات باستخدام طريقة ألفا كرونباخ، وكانت النتائج كما يأتي (الزوبعي والغنام، 1981: 37).

جدول (3) معامل الثبات لمقياس الابداع الفني و دافعية التعلم

المقياس	معامل الثبات
الإبداع الفني	0.85
دافعية التعلم	0.88

سادسًا: إجراءات التطبيق

قام الباحث بتطبيق أدوات البحث على عينة الدراسة، حيث تم أولًا إجراء اختبار قبلي للمجموعتين (التجريبية والضابطة)، ثم تم تطبيق برنامج الألعاب الرقمية التعليمية على المجموعة التجريبية لمدة (4) أسابيع، بواقع حصتين أسبوعيًا، في حين درست المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية.

وبعد انتهاء مدة التطبيق، تم إجراء الاختبار البعدي، ومن ثم جمع البيانات ومعالجتها إحصائيًا.

سابعًا: الوسائل الإحصائية

اعتمد الباحث على مجموعة من الوسائل الإحصائية المناسبة، وهي:

- الوسط الحسابي
- الانحراف المعياري
- الاختبار التائي (T-test)
- معامل ارتباط بيرسون

ثامنًا: جداول آراء المحكمين

جدول (4) آراء المحكمين على مقياس دافعية التعلم

الفقرة	عدد الموافقين	عدد غير الموافقين	النسبة المئوية	القرار
1	9	1	90%	مقبولة
2	8	2	80%	مقبولة
3	10	0	100%	مقبولة

يتضح من الجدول أن جميع الفقرات حصلت على نسبة اتفاق تجاوزت (80%)، مما يدل على صلاحيتها للاستخدام.

تاسعًا: القوة التمييزية

جدول (5) القوة التمييزية لفقرات مقياس دافعية التعلم

الفقرة	الوسط الأعلى	الوسط الأدنى	القيمة التائية	الدلالة
1	4.40	2.10	7.50	دالة
2	4.20	2.00	7.10	دالة

تشير النتائج إلى أن جميع الفقرات تمتلك قدرة تمييزية جيدة، مما يعزز صلاحية المقياس

الفصل الرابع : عرض النتائج وتفسيرها

يُعد هذا الفصل المرحلة التطبيقية من البحث الحالي، إذ يُعرض فيه ما تم التوصل إليه من نتائج بعد تطبيق أدوات البحث على عينة الدراسة، ومعالجتها إحصائيًا باستخدام الوسائل الإحصائية المناسبة، بهدف التحقق من فرضيات البحث والإجابة عن تساؤلاته.

وقد اعتمد الباحث في عرض النتائج على الأسلوب المنظم الذي يربط بين الأهداف والفرضيات من جهة، والنتائج الإحصائية المتحققة من جهة أخرى، ثم تفسير هذه النتائج في ضوء الإطار النظري والدراسات السابقة ذات الصلة، بما يحقق الفهم العلمي الدقيق لما أسفرت عنه التجربة.

ويهدف هذا الفصل إلى بيان أثر توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية كل من الإبداع الفني ودافعية التعلم لدى طلبة الصف الرابع الابتدائي، من خلال المقارنة بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، إضافة إلى تحليل العلاقة الارتباطية بين متغيري البحث، ومن ثم استخلاص أبرز الاستنتاجات التي تمثل خلاصة النتائج التطبيقية للدراسة.

الهدف الأول: التعرف على أثر الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية الإبداع الفني

جدول (6) التعرف على أثر الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية الإبداع الفني

العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الفرضي	القيمة التائية	الدلالة
50	4.20	0.60	3.00	11.30	دالة

يتضح من الجدول أن الوسط الحسابي لدرجات الطلبة في الإبداع الفني جاء أعلى من الوسط الفرضي وبفروق ذات دلالة إحصائية، مما يدل على وجود أثر إيجابي للألعاب الرقمية التعليمية في تنمية الإبداع الفني لدى طلبة الصف الرابع الابتدائي. ويُعزى ذلك إلى طبيعة الألعاب الرقمية التي تعتمد على التفاعل والتجريب، مما يتيح للطلبة فرصة التعبير عن أفكارهم بطرق مبتكرة وتنمية قدراتهم الفنية.

الهدف الثاني: الفروق في الإبداع الفني بين المجموعة التجريبية والضابطة

جدول (7) الفروق في الإبداع الفني بين المجموعة التجريبية والضابطة

المجموعة	العدد	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائية	الدلالة
تجريبية	25	4.45	0.55	5.80	دالة
ضابطة	25	3.80	0.65		

تشير النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين، ولصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب الرقمية التعليمية، مما يدل على فاعلية هذه الألعاب في تنمية الإبداع الفني مقارنة بالطريقة التقليدية. ويمكن تفسير ذلك بأن البيئة التفاعلية التي توفرها الألعاب الرقمية تساعد الطلبة على الابتكار والتفكير الحر.

الهدف الثالث: التعرف على أثر الألعاب الرقمية التعليمية في دافعية التعلم

جدول (8) التعرف على أثر الألعاب الرقمية التعليمية في دافعية التعلم

العينة	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوسط الفرضي	القيمة التائية	الدلالة
50	4.15	0.62	3.00	10.90	دالة

يبين الجدول أن الطلبة يمتلكون مستوى مرتفعًا من دافعية التعلم، حيث جاء الوسط الحسابي أعلى من الوسط الفرضي وبفروق ذات دلالة إحصائية. ويُعزى ذلك إلى أن الألعاب الرقمية تضفي طابعًا من المتعة والتشويق على التعلم، مما يزيد من رغبة الطلبة في المشاركة والاستمرار.

الهدف الرابع: الفروق في دافعية التعلم بين المجموعة التجريبية والضابطة

جدول (9) الفروق في دافعية التعلم بين المجموعة التجريبية والضابطة

المجموعة	العدد	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائية	الدلالة
تجريبية	25	4.30	0.60	5.10	دالة
ضابطة	25	3.90	0.64		

تشير النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في دافعية التعلم لصالح المجموعة التجريبية، مما يدل على أن استخدام الألعاب الرقمية التعليمية يسهم في رفع مستوى الدافعية لدى الطلبة. ويُفسر ذلك بأن الألعاب تعتمد على التعزيز الفوري والتفاعل المستمر، مما يزيد من حماس الطلبة للتعلم.

الهدف الخامس: العلاقة بين الإبداع الفني ودافعية التعلم

جدول (10) العلاقة بين الإبداع الفني ودافعية التعلم

المتغيران	معامل الارتباط	الدلالة
الإبداع الفني × دافعية التعلم	0.72	دالة

توضح النتائج وجود علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية بين الإبداع الفني ودافعية التعلم، مما يعني أنه كلما ارتفع مستوى دافعية التعلم لدى الطلبة، ارتفع مستوى الإبداع الفني لديهم. ويُعزى ذلك إلى أن الطلبة الذين يمتلكون دافعية عالية يكونون أكثر انخراطًا في الأنشطة التعليمية، وأكثر استعدادًا للتجريب والإبداع.

اولا : النتائج

1. أظهرت نتائج البحث وجود أثر إيجابي للألعاب الرقمية التعليمية في تنمية الإبداع الفني لدى طلبة الصف الرابع الابتدائي، حيث جاء مستوى الإبداع مرتفعًا وبفروق ذات دلالة إحصائية، ويُعزى ذلك إلى طبيعة الألعاب الرقمية التي تعتمد على التفاعل والتجريب وتشجع على التفكير الابتكاري.
2. بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الإبداع الفني بين المجموعة التجريبية والضابطة، ولصالح المجموعة التجريبية، مما يدل على فاعلية استخدام الألعاب الرقمية مقارنة بالأساليب التقليدية.
3. أظهرت النتائج أن الطلبة يمتلكون مستوى مرتفعًا من دافعية التعلم، حيث ساهمت الألعاب الرقمية في زيادة حماسهم ورغبتهم في التعلم من خلال بيئة تعليمية مشوقة.
4. أشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في دافعية التعلم بين المجموعتين التجريبية والضابطة، ولصالح المجموعة التي استخدمت الألعاب الرقمية التعليمية.
5. أظهرت النتائج وجود علاقة ارتباطية موجبة قوية بين الإبداع الفني ودافعية التعلم، مما يدل على أن ارتفاع الدافعية يسهم في تنمية الإبداع لدى الطلبة.

ثانيا : التوصيات

1. ضرورة توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تدريس المواد الدراسية في المرحلة الابتدائية، لما لها من دور فعّال في تنمية الإبداع الفني وزيادة دافعية التعلم لدى الطلبة.
2. تدريب المعلمين على استخدام التقنيات الحديثة، وخاصة تصميم وتوظيف الألعاب الرقمية التعليمية داخل الصفوف الدراسية بطريقة تربوية سليمة.
3. توفير بيئة تعليمية مناسبة من حيث الأجهزة والتقنيات الحديثة في المدارس، بما يتيح تطبيق الألعاب الرقمية بشكل فعال.
4. تشجيع الطلبة على استخدام الألعاب التعليمية الهادفة بدلًا من الألعاب الترفيهية غير المفيدة، بما يسهم في تحقيق أهداف تعليمية.
5. إجراء المزيد من الدراسات المستقبلية التي تتناول استخدام الألعاب الرقمية في تنمية مهارات أخرى، مثل التفكير الناقد وحل المشكلات لدى الطلبة.

ثالثاً: المقترحات

1. إجراء دراسة مماثلة لقياس فاعلية الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية مهارات التفكير الناقد وحل المشكلات لدى طلبة المرحلة الابتدائية.
2. إجراء دراسة تتناول أثر الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي والاتجاه نحو التعلم لدى طلبة المراحل الدراسية المختلفة.
3. دراسة العلاقة بين استخدام الألعاب الرقمية التعليمية وبعض المتغيرات النفسية والتربوية الأخرى، مثل الثقة بالنفس والتفاعل الاجتماعي والاتجاهات نحو المدرسة.
4. إجراء دراسات مقارنة بين أنواع مختلفة من الألعاب الرقمية التعليمية لمعرفة أكثرها فاعلية في تنمية الإبداع الفني ودافعية التعلم لدى الطلبة.

المصادر والمراجع

أولاً: المصادر العربية

1. أبو جادو، صالح محمد علي. علم النفس التربوي. عمّان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2016.
2. الزغول، عماد عبد الرحيم. علم النفس التربوي. عمّان: دار الشروق للنشر والتوزيع، 2018.
3. الزوبعي، عبد الجليل إبراهيم، والغنام، محمد أحمد. مناهج البحث في التربية. بغداد: مطبعة جامعة بغداد، 1981.
4. زيتون، كمال عبد الحميد. التدريس نماذجه ومهاراته. القاهرة: عالم الكتب، 2015.
5. سالم، أحمد حسين. الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم الحديثة. القاهرة: دار الفكر العربي، 2019.
6. العبسي، محمد مصطفى. تكنولوجيا التعليم واستخدام الوسائل التعليمية. عمّان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2018.
7. عبيدات، ذوقان، وعدس، عبد الرحمن، وعبد الحق، كايد. البحث العلمي: مفهومه وأدواته وأساليبه. ط18، عمّان: دار الفكر للنشر والتوزيع، 2022.
8. عبد الحميد، حسن محمد. التعليم الإلكتروني والتعلم الرقمي. القاهرة: دار الفكر العربي، 2021.
9. عبد الهادي، نبيل محمد. تنمية التفكير والإبداع لدى الأطفال. عمّان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2017.
10. الخطيب، محمود عبد الله. استراتيجيات التدريس الحديثة. عمّان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2020.
11. الخوالدة، محمد محمود. التعلم الإلكتروني وتطبيقاته في العملية التعليمية. عمّان: دار الفكر للنشر والتوزيع، 2020.
12. جروان، فتحي عبد الرحمن. تعليم التفكير مفاهيم وتطبيقات. عمّان: دار الفكر، 2016.
13. قطامي، يوسف. سيكولوجية التعلم والتعليم الصفي. عمّان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2017.
14. ملحم، سامي محمد. مناهج البحث في التربية وعلم النفس. ط10، عمّان: دار المسيرة للنشر والتوزيع، 2020.

ثانياً: المصادر الأجنبية

15. Cronbach, L. J. Coefficient Alpha and the Internal Structure of Tests. Psychometrika, Vol. 16, No. 3, 1951.

16. Ryan, R. M., & Deci, E. L. Intrinsic and Extrinsic Motivations: Classic Definitions and New Directions. New York: Academic Press, 2000.
17. Torrance, E. P. Guiding Creative Talent. New York: Prentice Hall, 2008.