أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الابداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط

إعداد

د. ماجد معيلي محمد الزهراني

أستاذ المناهج وتقنيات التعليم المساعد

بقسم المناهج بكلية التربية- جامعة أم القرى

أ/ صلوح سعيد محمد الجدعاني

معلمة لغة عربية بإدارة التعليم بجدة

أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الابداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط

ماجد معيلي محمد الزهراني[١]، صلوح سعيد محمد الجدعاني[٢].

[١]أستاذ المناهج وتقنيات التعليم المساعد بقسم المناهج بكلية التربية- جامعة أم القرى.

[٢]معلمة لغة عربية بإدارة التعليم بجدة.

[١]البريد الالكتروني: mmzahrani@uqu.edu.sa

المستخلص:

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط، ولتحقيق هذا الهدف تم استخدام المنهج التجريبي بتصميمه شبه تجريبي القائم على مجموعتين (ضابطة، وتجريبية)، كما تم اختيار عينة عشوائية قوامها (٤٠) طالبة، من طالبات الصف الثاني المتوسط بمدينة جدة، و تم تقسيمهن إلى مجموعتين، ضابطة قوامها (٢٠) طالبة درست مقرر لغتي الخالدة بالطريقة الاعتيادية، ومجموعة تجريبية قوامها (٢٠) درست مقرر لغتي الخالدة باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، واستخدمت الدراسة اختبار الكتابة الإبداعية لجمع البيانات والتحقق من الفروض، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) لصالح المجموعة التجريبية في مهارات الكتابة الإبداعية الخمسة (الطلاقة ، والمرونة، والأصالة ، ودقة التفاصيل، وحل المشكلات) في الكتابة لدى طالبات الصف الثاني متوسط اللاتي تم تدريسهن باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وقد جاءت النتائج تبين أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطالبات. حيث أتضح أنه توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطات درجات الطالبات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط في مقرر لغتي الخالدة. وفي ضوء تلك النتائج فقد أوصت الدراسة بضرورة اعتماد المعلمين على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مقرر لغتي الخالدة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، الألعاب الإلكترونية، الكتابة الإبداعية ، اللغة العربية، الصف الثاني المتوسط.

The Effect of Using Electronic Educational Games on Developing Creative Writing Skills Among Second-Year Middle School Female Students

Majid Maili Muhammad Al-Zahrani[1], Salouh Saeed Muhammad Al-Jadaani[2].
[1]Assistant Professor of Curriculum and Educational Technologies in the Curriculum Department, College of Education - Umm Al-Qura University.
[2]Arabic language teacher at the Department of Education in Jeddah**.**
[1]**Email**: mmzahrani@uqu.edu.sa

ABSTRACT

The study aimed to identify the effectiveness of electronic educational games in developing creative writing skills (originality - fluency - flexibility - problem solving - accuracy of details) among female students in the second intermediate year in the My Eternal Language course. To achieve this goal, the study resorted to an experimental approach with a design based on... Two groups (control and experimental), where a purposive sample of (40) female students was selected from the second intermediate year, and they were divided into two groups: a control group consisting of (20) female students studying the My Eternal Language course in the usual way, and an experimental group consisting of (20) studying My Eternal Language course using electronic educational games. The study used a creative writing test and a learning environment based on electronic educational games as tools for experimentation and data collection. The results showed the effectiveness of electronic educational games in developing creative writing skills among female students. It became clear that there are statistically significant differences at the level of significance ($\alpha \leq 0.05$) between the average scores of the female students of the study sample in the pre- and post-applications of the creative writing test among second-year intermediate female students in the My Immortal Language course. In light of these results, the study recommended the necessity of teachers relying on electronic educational games in teaching various courses for all academic levels.

Keywords: Educational Games, Electronic Games, Creative Thinking, Arabic Language, Second Grade Intermédiate.

مقدمة البحث:

يُعتبر التعليم ركيزة أساسية في تطوير وتقدم المجتمعات والأمم، إذ سعت المؤسسات التعليمية بجدية لتحسين هذا القطاع من خلال استكشاف طرق جديدة ومبتكرة. يهدفون إلى تحويل العملية التعليمية إلى تجربة تعلم تركز على المتعلم؛ حيث يظل المعلم داعمًا وموجهًا، والمتعلم نشطًا وإيجابيًا. في السنوات الأخيرة، ظهرت وسائل تكنولوجية متنوعة في المجال التعليمي، تُسهم بشكل كبير في تحسين التجربة التعليمية. وتُعدّ التعليم الإلكتروني أحد أبرز هذه الوسائل؛ حيث يتيح للمتعلمين والمعلمين التفاعل مع المحتوى التعليمي بشكل مرن وفعّال.

يتيح التعليم الإلكتروني مزايا عدة، منها التقييم السريع والفوري، وتكييف المحتوى مع احتياجات كل متعلم، وتوفير مصادر المعرفة المتنوعة عبر الإنترنت. بالإضافة إلى ذلك، يُسهم التعليم الإلكتروني في تطوير مهارات التفكير، وتحفيز التفكير الناقد والمعرفي. يعزز الألعاب الإلكترونية التعليمية هذه العمليات العقلية، حيث تعتبر وسيلة فعّالة للتعبير عن الإبداع وحل المشكلات. وتساهم في تنمية مهارات التفكير المختلفة، مثل التفكير الناقد، والتفكير المعرفي، والتفكير فوق المعرفي، الكتابة الإبداعية. إن العلاقة الوثيقة بين الألعاب وعمليات التفكير تظهر بوضوح؛ حيث تعد الألعاب مصدرًا رئيسيًا للتعلم والإبداع. إن التفكير والإبداع عمليات عقلية يمكن تنميتها وتعلمها، وتلعب الألعاب دورًا هامًا في تحقيق هذه العمليات، إذ تُعَد التجارب اللعابية وسيلة فعّالة لتطوير وتنمية التفكير والإبداع.

مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تناول العديد من الباحثين الألعاب التعليمية الالكترونية بالبحث وكيفية الاستفادة منها في العملية التعليمية لتحسين نواتج التعلم وتنمية المهارات لدى المتعلمين، فنجد أن جيوسي (٢٠٢٠) عرف الألعاب التعليمية الالكترونية بأنها مجموعة من الأنشطة التعليمية التي يتم تصميمها في قالب ترفيهي محبب للمتعلمين، ويتم توظيف قوانين اللعب فيها لإضفاء عليها روح التنافس والتحدي، بينما يرى باقديم (٢٠٢١) أن الألعاب التعليمية الالكترونية هي عبارة عن بيئة تعليمية يتم توظيف عناصر الوسائط المتعددة فيها بهدف جذب انتباه المتعلم وتشويقه، وفي ضوء التطورات المتلاحقة في تقنيات تصميم الألعاب التعليمية الالكترونية نجد أن الغامدي (٢٠٢٣)تناول هذا المفهوم بما يعكس واقع تطبيقه في العملية التعليمية حيث ذكر بأن الألعاب التعليمية الالكترونية هي بيئة تعلم تفاعلية إلكترونية صُممت في صورة ألعاب، يتم التفاعل معها من خلال جهاز إلكتروني، وتوظف فيها عناصر الوسائط المتعددة، مثل: الأصوات الرسوم، وتخضع لقواعد تنظيم اللعب، وتقدم للمتعلم التغذية الراجعة الفورية بهدف مساعدته في تنمية مهاراته واتجاهاته نحو التعلم بأسلوب ممتع وجذاب. معينة ممتعة وجذابة تثير دافعية المتعلم، وتجعله أكثر إقبالا على التعلم.

أهداف الألعاب التعليمية الإلكترونية:

يعد التعلم هو الهدف الرئيس من الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر العديد من الباحثين، فهي من ناحية تهدف إلى تحقيق النمو التكاملي للمتعلم من جميع الجوانب لاسيما من خلال تنمية جوانب التفكير والعمليات العقلية ناهيك عن تنميتها للمفاهيم اللغوية للمتعلمين التي تسهم في حل المشكلات التي تواجهه من جهة وتحقيق الرضا من جهة أخرى، بالإضافة إلى أنها

تمكن المتعلم من الكشف عن قدراته واستغلالها في المواقف المشابهة التي قد تواجهه وتعمل على تنمية قدراته اللغوية (جيوسي، ٢٠٢٠؛ أبو عودة، ٢٠٢٠).

ومن ناحية أخرى تهدف الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية وتطوير الجوانب المختلفة المرتبطة بعملية التعلم، وذلك من خلال العمل على تحقيق مجموعة من الأهداف حددتها دراسة يوسف وآخرون (٢٠٢٣) في:

١. التحفيز: حيث تعمل الألعاب التعليمية الإلكترونية على إثارة دوافع المتعلم، وتحفيزه نحو عمليات التعلم.

٢. الانغماس في التعلم: حيث تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في اندماج المتعلم في اللعبة، وزيادة فاعليته ونشاطه.

٣. تشجيع المتعلم على تصحيح أخطائه والتعلم منها.

٤. مواصلة التعلم: حيث تعمل الألعاب التعليمية الإلكترونية على تشجيع المتعلم في مواصلة اللعب والتعلم خارج حجرات الدراسة.

أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية.

تتمثل أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تمكين المتعلم من إشباع حاجاته النفسية في المقام الأول لاسيما ممارسة القيادة كما أنها إلى جانب ذلك تسهم في تخفيف التوتر النفسي والعصبي، بالإضافة إلى مساهمتها الفعالة في تحقيق النمو التكاملي للمتعلمين ناهيك عن توفير التفاعل الاجتماعي حيث يمكن المتعلم من الانتقال من تمركزه حول ذاته إلى الآخرين، كما لا نغفل ما توفره الألعاب من عناصر جذب كثيرة كالمنافسة والتشويق ناهيك عن اعتبارها وسيلة هامة للإعداد للحياة المستقبلية واكتساب بعض المهارات الاجتماعية حيث تسهم في بناء المفردات وزيادة الثروة اللغوية ناهيك عما يصاحب عملية التعلم من عملية استمتاع باكتساب الخبرة وإثراء المادة التعليمية بالخبرات والتجارب. (جيوسي، ٢٠٢٠)

كما تسهم الألعاب التعليمية الإلكترونية بشكل كبير في إكساب المتعلم العديد من المفاهيم والخبرات المختلفة والقدرات والمهارات كالقدرة على حل المشكلات وتزويده بخبرات أقرب إلى الواقع العملي من أي وسيلة تعليمية أخرى، حيث تمكنه من التعرف على المشكلات التي قد تواجهه في المستقبل ويضع لها حلولا تمكنه من تجاوزها، كما أنها تسهم في تقليل الفجوة بين ما يجري في الصف وما يجري في الحياة الواقعية من جهة أخرى، كما لا نغفل بأي حال من الأحوال تمثله الألعاب من أدوات تواصل فعالة لمواجهة الفروق الفردية بين المتعلمين وتعليمهم كل وفق قدرته ناهيك عما تسهم به من زيادة ميول المتعلمين للتعلم (جيوسي، ٢٠٢٠؛ فلاته، ٢٠١٤).

وقد لخصت دراسة محمد وآخرون (٢٠٢٢) أهمية الألعاب التعليمية الرقمية في النقاط التالية:

١. الألعاب التعليمية الإلكترونية غير مرتبطة بمحددات معينة، فهي تتيح للمتعلم أن يلعب متي شاء وفي أي مكان.

٢. تساعد المتعلم على التخلص من الضغوط النفسية الناتجة عن الممارسات والأنشطة التربوية في حجرات الدراسة.

٣. تعمل الألعاب التعليمية الإلكترونية على تقسيم المعلومات إلى أجزاء صغيرة تتطلب استجابة سريعة وتغذية مرتدة فورية.

٤. التعلم من خلال التكرار: حيث تسمح اللعبة التعليمية الإلكترونية بالتكرار إلى أن يستطيع المتعلم الوصول إلى الهدف وإتقان المهمة التعليمية.

٥. تعزيز قدرات المتعلم على التعلم.

٦. أداة فعالة في تفريد التعليم وفق خصائص المتعلم وأسلوب تعلمه.

٧. تعد الألعاب التعليمية الإلكترونية أحد وسائل المتعلم لإثبات الذات نتيجة النجاح في تحقيق المهام التي تقدمها اللعبة.

ويضيف القاسمي والسعيد (٢٠٢٢) بعض جوانب أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في النقاط التالية:

٨. سرعة فهم المتعلم وسرعة إنجازه للمهام المطلوبة منه.

٩. المساهمة في كسر الحواجز وتكوين الاتجاهات الإيجابية للمتعلم نحو التكنولوجيا.

١٠. مساعدة المتعلم على تنمية مهارات حل المشكلات.

خصائص الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تتسم الألعاب الإلكترونية بشكل عام والألعاب التعليمية الإلكترونية بشكل خاص بعدد من السمات التي تجعلها متميزة عن الوسائل والأدوات الأخرى، حدد باقديم (٢٠٢١) هذه الخصائص والسمات في:

١. تعتمد الألعاب التعليمية على الوسائط المتعددة (الأصوات – الصور – الحركة – المؤثرات) بشكل كبير، والتي تستخدم أكثر من حاسة من حواس المتعلم، ما يجعلها أكثر تأثيرا عليه.

٢. الفردية: حيث تعتمد الألعاب التعليمية على الذات دون الاعتماد على الآخرين، حيث تكسب المتعلم الثقة بالنفس.

٣. الإثارة والمتعة والتشويق، والتي تعد من أهم خصائص الألعاب التعليمية، والتي تجعلها أكثر إفادة للمتعلم.

٤. تنمية قدرات المتعلم العقلية والإدراكية ومهارات التفكير والتخيل لدى المتعلم، ما ينعكس على أداءه ومواهبه الإبداعية.

وأضافت دراسة الفقيه وزكي (٢٠٢٠) بأن الألعاب التعليمية الإلكترونية تتمتع بالخصائص التالية:

٥. الأهداف: ينصب تركيز الألعاب الإلكترونية على الأهداف التعليمية التي لابد أن يصل إليها الطالب اللاعب.

٦. القواعد: وهي تمثل التعليمات والإجراءات والقواعد الإرشادية التي ترشد المتعلم في مسار الوصول لتحقيق الأهداف الموضوعة.

٧. التحدي والمنافسة: فالألعاب التعليمية كما الألعاب الإلكترونية عامة تعمل وفق مبدأ المنافسة بين اللاعب الطالب والحاسوب أو بين اللاعب واللاعبين الآخرين.

٨. الخيال: من الخصائص المميزة للألعاب الإلكترونية التعليمية والتي تعمل على جذب وترغيب المتعلم.

٩. الأمان: فالألعاب الإلكترونية التعليمية تتسم ببيئة لعب غير خطرة، وذلك عكس الألعاب الواقعية.

١٠. الكسب والخسارة: ما يميز الألعاب التعليمية هو مبدأ المكسب في حالة الوصول إلى الأهداف أو الخسارة في عدم تحقيقها.

١١. الجزاءات: التي تقع على الطالب اللاعب جراء الفشل في الوصول للهدف من خلال اللعب، ويحددها قواعد اللعب.

معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية:

يواجه استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية العديد من المعوقات، منها المرتبط بالمعلمين والطلاب، ومنها المرتبط بالتعامل مع التكنولوجيا الرقمية، ومنها المرتبط بالمعرفة المتعلقة بالألعاب التعليمية وأهميتها كاستراتيجية جديدة للتعلم، ومنها المتعلق بالبيئة التعليمية والإمكانيات المتوفرة بها، ومن أهم الصعوبات التي تواجه استخدام الألعاب التعليمية من وجهة نظر الدوسري (٢٠٢٣) ما يلي:

١. سيطرة الألعاب الرقمية الأجنبية وندرة الألعاب العربية.

٢. ضعف مهارات تصميم وإنتاج الألعاب الرقمية التعليمية لدى المعلمين والمطورين العرب.

٣. الاتجاهات السلبية لدى المعلمين العرب نحو التكنولوجيا بشكل عام والتعليم الإلكتروني بشكل خاص.

وتعتبر الآثار السلبية للألعاب التعليمية الإلكترونية والتي تقع على المتعلم جراء الإفراط في استخدامها والتعامل معها، من المعوقات الرئيسية التي تدفع في اتجاه عدم الاعتماد عليها بشكل كامل في عملية التعلم، فقد حددت دراسة فلاته والشريف (٢٠٢٢) عيوب ومعوقات الألعاب التعليمية الإلكترونية في:

١- قد تؤدى الاعتماد على الألعاب التعليمية الإلكترونية بكثرة إلى توليد ميول عدوانية لدى المتعلمين.
٢- قد تؤدى إلى العزلة وتقليل التواصل الأسري وتأثر على علاقة الأبناء بالآباء.
٣- من الممكن أن تساهم في الوصول إلى إدمان الألعاب الإلكترونية.
٤- قد يؤدى الإكثار منها إلى اضطرابات في عملية التعلم والتحصيل.

- الأسس الفلسفية للألعاب التعليمية الإلكترونية:

يتم تصميم الألعاب التعليمية الالكترونية في ضوء عدد من النظريات ذات العلاقة في موضوعها، سواءً من حيث المحتوى أو طريقة تصميم المؤثرات وقوانين اللعب أو طبيعة المتعلمين المستخدمين لتلك الألعاب، ومن أهم هذه النظريات:

أولا: نظرية الاستجمام والترويح:

ترى هذه النظرية أن اللعب وممارسة أوجه النشاط المختلفة تسهم في المساعدة على الاستمرار في العمل بروح عالية، وأن المتعلم حينما يلعب فهو يحرك جميع أعضاء جسده التي لم يجهدها العمل، ويريح العضلات التي تعبت، ما من شأنه العمل على تجديد النشاط والحيوية فيها، في نفس الوقت يزيد التدريب واللعب من قوة وقدرة العضلات المستخدمة فيه على بذل مزيد من النشاط والجهد (العجلان، ٢٠٢٢)

ثانيا: نظرية النمو المعرفي لجان بياجيه:

اعتمدت هذه النظرية على مراحل النمو الإدراكي لدى المتعلم وكيفية التعامل معه ناهيك عن تحريك طاقته العقلية واتخاذ القرارات حول ما يريد أن يفعله أو والطريقة التي يفعله بها. وتقوم هذه النظرية على مبدأ (الاستيعاب والموائمة).

فالطفل يكتسب معرفته الخاصة بالعالم الذي يعيش فيه من خلال تفاعله مع البيئة المحيطة به، وأن لديه الوسائل الفطرية التي تساعده في تنظيم خبراته، وهو ما يطلق عليه بياجيه (التكيف الذكي)، وأن هذا التفاعل بين الجانبين يمثل مصدر النمو والتعلم عند الطفل. وبحسب هذه النظرية فإن الطفل حينما يتعامل مع الألعاب التعليمية الرقمية فإنه يكتسب العديد من المعارف التي يحتفظ بها في البنية المعرفية وهو ما يطلق عليه " الاستيعاب "، كما يعمل الطفل على تغيير البنية المعرفية المكتسبة أثناء اللعب للتكيف مع بيئته الخارجية وهو ما يطلق عليه "الموائمة" (العنزي، ٢٠٢٢).

ثالثا: نظرية الطاقة الزائدة:

تقوم هذه النظرية التي قدمها " شيلر وسبستر " على فرضية أساسية تعتبر أن مهمة اللعب الأساسية هي التخلص من الطاقة الزائدة، فالطفل في حاجة إلى ممارسة عدد من أنشطة اللعب لتفريغ الطاقة الداخلية لديه، كما يقوم اللعب بعدد من الأدوار المهمة في مراحل الطفولة المختلفة، فهو يساعد الطفل في تكوينه الجسدي والنفسي، ويمكن الاعتماد على هذه النظرية في مساعدة الأطفال ذوي النشاط الذائد من خلال تصميم أنشطة قائمة على اللعب من أجل تفريغ الطاقة الزائدة لديهم (العشماوي، ٢٠٢١).

معايير تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تصمم الألعاب التعليمية الإلكترونية وفق عدد من المعايير الفنية والتربوية تناولتها عدداً من الدراسات، ومنها دراسة المزين (٢٠٢٢)، ودراسة بهنسي (٢٠٢١)، ودراسة عبده (٢٠٢٠) وفقاً لما يلي:

(١) المعايير التربوية: وتتضمن المعايير التربوية الآتية:

- أن تحقق اللعبة هدفاً أو أكثر من أهداف الوحدة.

- أن يتحقق المعلم من إدراك المتعلم لأهداف وقواعد اللعبة.
- أن تتضمن اللعبة مستويات متدرجة من الصعوبة تناسب مستويات المتعلمين.
- يتم تطوير اللعبة بحيث تعكس المفاهيم والمهارات المطلوب تعلمها.
- أن يكون المتعلم على دراية كافية بالمفاهيم والمهارات المطلوب إتقانها.

(٢) المعايير الفنية: وتتضمن معايير التصميم والإنتاج الآتية:

- تصميم التفاعل بشكل جيد ما بين البرمجية والمتعلم.
- يعكس التصميم تناسب المادة المعروضة مع حجم الشاشة.
- توافر تعليمات اللعبة بشكل، واضح، ومختصر، ومحدد.
- تتيح اللعبة استخدام المتعلم لها بنفسه ووفق سرعته الخاصة.
- سهولة ممارسة المتعلم للعبة في ضوء الإمكانات المتاحة.
- يعكس تصميم اللعبة توافر عناصر التشويق والتعزيز اللازمة لاستمرار التعلم.
- التوظيف السليم للوسائط المتعددة (الأصوات – الصور – الرسوم – الحركة).

(٣) معايير الاختيار: وتتضمن معايير اختيار اللعبة التعليمية الآتية:

- تحديد الأهداف التعليمية وصياغتها بحيث تعبر عما يقوم به المتعلم، وتحديد الوسائل والأدوات المستخدمة في تنفيذ اللعبة.
- إعداد مكان اللعب، وتحضير المكافئات والتعزيزات، وتحديد زمن اللعب.
- تحديد قواعد، وتعليمات بشكل، واضح، ومختصر.
- تحديد خطوات السير في اللعبة وقواعد الفوز والخسارة.
- توفير التغذية الراجعة الفورية، وتزويد الطلاب بالتلميحات عن صحة النتائج التي توصلوا إليها.
- تقويم أداء المتعلم في اللعبة بانتهاء الأداء.

الكتابة الإبداعية:

تعتبر الكتابة الإبداعية عاملا مهما في تطور ونجاح العملية التعليمية، ناهيك عما تنتجه من حلول تسهم بصورة مباشرة أو غير مباشرة في نهضة المجتمع نهضة شاملة ومن هنا لابد من تناول مفهوم الكتابة الإبداعية والوقوف على أهدافها وخصائصها ومهاراتها.

فقد عرّف عجيز (٢٠١٢) الكتابة الإبداعية بأنها هي قدرة الكاتب على اتباع قواعد الكتابة في التعبير عن أفكاره وتنظيمها بصورة منطقية بحيث يكون النص سليماً من الأخطاء الإملائية والنحوية، أما الزهراني والشباصات (٢٠١٧) فيرى أن الكتابة الإبداعية هي عبارة عن قدرة المتعلم

الموهوب على التعبير عن أفكاره ومشاعره تجاه موضوع معين بكتابة أكبر قدر من المفردات بالطلاقة والمرونة والأصالة خالية من الاخطاء اللغوية، وبما يثير دهشة القراء ويؤثر في نفوسهم، في حين عرفها حريبه (٢٠٢٢) بأنها مجموعة من الأنشطة التي يمارسها التلاميذ من خلال المنهج التعليمي للغة العربية تتميز بالأصالة في طرح الأفكار مع استرجاع المتعلم لخبراته السابقة وتوظيفها في الموقف التعليمي.

مما سبق نلاحظ تطور مفهوم الكتابة الإبداعية في الأدبيات التربوية فنجد أنها في البداية كانت تهتم بها من ناحية السلامة اللغوية ولم تهتم بمحتوى الكتابة من حيث اشتماله مهارات الإبداع في الكتابة، تطور المفهوم بعد ذلك وظهر جلياً مع فئة خاصة من المتعلمين وهم الموهوبون حيث يتم تدريبهم على مهارات التفكير الإبداعي وهي الطلاقة والأصالة والمرونة ودقة التفاصيل وحل المشكلات ويتم توظيفها في الكتابة، أما تعريف حريبه (٢٠٢٢) فقد اهتم بمنهج اللغة العربية الذي يقدم للمتعلمين بكافة فئاتهم بحيث يضمن أنشطة تنمي لديهم تلك المهارات وتدربهم عليها وهو ما سعى إليه الباحثين في هذه الدراسة.

أهمية الكتابة الإبداعية:

تكمن أهمية الكتابة الإبداعية باهتمامها بالابتكار وحل المشكلات، ناهيك عن سعيها الدائم لتحقيق أهداف تعليمية تكون محددة مسبقا من قبل المختصين في المجال التربوي من خلال مجموعة من الأنشطة التي يتم تنفيذها لتنمية هذه المهارات، فالكتابة الإبداعية توسع الدائرة المعرفية والثقافية للمتعلمين من خلال قدرتهم على الاستخدام السليم للغة، ومن خلال تنمية ثروتهم الفكرية. (حريبه،٢٠٢٢).

وتكتسب الكتابة الإبداعية أهميتها من الأنشطة اللغوية التي تتيح للمتعلمين التعبير عن عواطفهم وانفعالاتهم وأفكارهم بطريقة إبداعية، كما تساعدهم في تنمية مهاراتهم الفكرية واللغوية والتصويرية في إيصال المعنى للقارئ، وتعودهم على حسن الانتقاء للمفردات اللغوية المعبرة عن المعاني المختلفة، من جانب آخر تساعد المعلمين في الكشف عن الموهوبين لغويًا، بما يعين على الأخذ بأيديهم، وتنمية مهاراتهم وقدراتهم اللغوية والكتابية (عبدالباري، ٢٠١٣).

خصائص الكتابة الإبداعية:

تتسم الكتابة الإبداعية بخصائص كثيرة، منها ما ذكره فضل الله (٢٠٠٣):

١. الابتكار والتجديد في كل من اللغة والأفكار.
٢. الاعتماد على الأساليب الأدبية الإنشائية أكثر من الخبرية.
٣. تنوع الصور الجمالية، والكلمات ذات الدلالات المعتادة.
٤. تعبر عن استعدادات كاتبها، وقدراته العقلية.
٥. خاضعة للتغير، ودائمة التجديد والتطوير.
٦. تعتمد على ثقافة صاحبها، وسعة اطلاعه، وتجاربه الحياتية.

ويضيف حريبه (٢٠٢٢) الخصائص التالية:

٧. من مظاهر التفكير الإبداعي وترتبط بالابتكار وحل المشكلات.
٨. تعمل على تطوير مهارات التفكير العليا لدى المتعلمين ناهيك عن مساهمتها بتنمية شخصياتهم.
٩. إثارة الدافعية وتنمية التواصل الاجتماعي لدى المتعلمين

١٠. تعتمد على مبدأ التدريب المستمر الذاتي الواقعي.

مهارات الكتابة الإبداعية:

تتكون الكتابة الإبداعية من مهارات عديدة منها:

١. **الطلاقة:** والتي تعني القدرة على توليد أكبر عدد من الأفكار والمترادفات والمشكلات والاستعمالات عند الاستجابة لمثير معين مع السرعة وسهولة توليدها في وحدة زمنية ثابتة – ومحددة، وتتضمن هذه المهارة (المقطري وسعيد، ٢٠٢٣)
٢. **مهارة الأصالة:** وتعني القدرة الوصول لأفكار جديدة غير حيث الشخص المُبتكر هو صاحب التفكير الأصيل الذي لا يكرر أفكار الآخرين. (حريبه،٢٠٢٢)
٣. **المرونة:** توجيه أو تحويل مسار التفكير مع تغير المثير أو تغير الموقف ومتطلباته وهي بذلك عكس التصلب أو الجمود الذهني الذي يعني تبني أنماط ذهنية محددة (الهندي، حمدان والصيفي، ٢٠٢١)
٤. **الحساسية للمشكلات:** وتعني قدرة الفرد على الملاحظة السريعة في موقف معين لمشكلة ما غير مألوفة أو محيرة، أثيرت التساؤلات من حولها (الشرحة، ٢٠٢٣).
٥. **دقة التفاصيل:** وتعني القدرة على إضافة تفاصيل جديدة ومختلفة لفكرة أو حل لمشكلة عبر افتراضات تكميلية تؤدي إلى زيادة جديدة. (حريبه،٢٠٢٢)

ومما سبق نستنتج أن الكتابة توصف بأنها إبداعية إذا عبَّر الكاتب عن فكرته بأسلوب يتسم بسمات كثيرة تأتي في مقدمتها الطلاقة بحيث يكون لديه القدرة على وصف فكرته بكل وضوح وبطرح يتسم بالأصالة والعمق فيما يقدم.

دور الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية.

يمكن توظيف الألعاب التعليمية في مهارات الكتابة الإبداعية لدى المتعلمين حيث أكدت دراسة حريبه (٢٠٢٢) أنها حسنت الكتابة الإبداعية لدى المتعلمين بدرجة كبيرة. كما أوصت الدراسة باستخدام التعليم القائم على الألعاب التعليمية لاسيما اللغوية في المؤسسات التعليمية لما له من بارز في جدب انتباه المتعلمين واستثارة دافعيتهم للتعلم بالإضافة إلى ضرورة الاهتمام بتدريس وتدريب المتعلمين على مهارات الكتابة الإبداعية لاسيما مهارة الطلاقة ومهارة المرونة ومهارة الأصالة لأنها تساهم بالنجاح والتفوق في المراحل التعليمية التالية للمتعلم ناهيك عن أهمية تصميم ألعاب تعليمية لغوية تلائم قدرات المتعلمين العقلية والمعرفية واللغوية والاجتماعية والمهارية.

-كما أظهرت النتائج التي توصلت لها دراسة مقابلة (٢٠٢٠) أن هناك تأثيرًا إيجابيًا للاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على تحصيل الطلاب وتحفيزهم، وأوصت بضرورة توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية.

كما أكدت النتائج التي توصلت لها دراسة ربيع (٢٠١٩) على أهمية استخدام الأساليب التعليمية الحديثة وربط اللعب بتعزيز المهارات الإبداعية والتذوق الملبسي عن طريق التدريب والتمارين.

كما أوصت دراسة علي (٢٠١٤) بضرورة بتنمية مهارات الكتابة الإبداعية وذلك من خلال استخدام استراتيجية مقترحة قائمة على الألعاب اللغوية.

مشكلة الدراسة:

في ظل التطورات السريعة في مجال التعليم وتطورات المملكة العربية السعودية في مختلف المجالات العلمية وفقًا لرؤية ٢٠٣٠، التي تسعى إلى خلق جيل منافس مبدع مبتكر كان لابد من الاستفادة من التقنيات الحديثة في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية، لذلك أصبح من الضروري استخدام التقنيات الحديثة لتعزيز مهارات الكتابة الإبداعية لدى المتعلمين، حيث أن تعليم مهارات الكتابة الإبداعية وتنميتها يمكّن المتعلمين من مواجهة المشكلات والتحديات التي تواجههم ويوجدون لها حلولًا وأفكارًا من نتاج تفكيرهم بما يتلاءم مع محيطهم، وبما أن التعلم بالألعاب الالكترونية نمط تعلم أثبت فاعليته في تنمية الكتابة الإبداعية من خلال عدد من الدراسات التي أكدت على أهمية تنميته لدى المتعلمين من خلال المواد الدراسية وباستخدام طرق حديثة كالألعاب التعليمية، كدراسة جيوسي (٢٠٢٠) والتي توصلت إلى تفوق استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي على الطرق الاعتيادية، ناهيك عن دراسة ربيع (٢٠١٩) التي أكدت على أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ساهم في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لدى المتعلمين .

إن المتأمل في نتائج التي يحققها الطلاب السعوديون في الاختبارات الدولية، خاصة في مجالات القراءة والرياضيات، والعلوم يجد أنها دون المستوى المأمول، حيث كانت نتائج المملكة تتمحور حول أن ٤٨ %من الطلاب حصلوا على المرتبة الثانية في إتقان القراءة بينما ٧ %طلاب تفوقوا في القراءة أي أن غالبية الطلاب كانت درجاتهم دون المركز السادس وفي الشق الذي يتعلق بمادة الرياضيات احرز حوالي ٢٧ %من طلاب المملكة درجات تصنفهم ضمن المركز الثاني فأعلى وفي مادة العلوم أحرز ٣٨ %من الطلاب درجات تصنفهم ضمن المركز الثاني فأعلى وهذه الاختبارات يستند فيها الأداء الجيد على مدى تمكن الطالب من التفكير خارج الصندوق(التفكير الإبداعي).

وبالنظر إلى نتائج الطالبات في مقرر لغتي الخالدة نجد أن متوسط نتائج الطالبات اللاتي تمكن من إتقان مهارات الكتابة الإبداعية لا يتجاوز ١٥% ، وللاستفسار عن سبب هذا الضعف، تم إجراء عدة مقابلات غير مقننة مع عدد من معلمات اللغة العربية وسؤالهن عن سبب هذا التدني من وجهة نظرهن أوضحن أن الطريقة التي يتم بها تدريس المقرر تفتقر للتقنيات الحديثة وأن معظم الممارسات التدريسية تتم بصورة تقليدية تحد من تفاعل المتعلمة، عدم استثارة دافعيتهن تجاه مهارات الكتابة الإبداعية بأساليب تعليم حديثة؛ لذلك تحاول الدراسة الحالية البحث عن طرق لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية استنادًا إلى دراسة علمية محكمة حديثة، للكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية مهارات ال الكتابة الإبداعية لدى طالبات في الصف الثاني المتوسط.

مما سبق تم تحديد مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس التالي: ما أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط؟

وتفرع من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة الطلاقة في الكتابة لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بجدة؟

٢. ما أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة الأصالة في الكتابة لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بجدة؟
٣. ما أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة المرونة في الكتابة لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بجدة؟
٤. ما أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات في الكتابة لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بجدة؟
٥. ما أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة دقة التفاصيل في الكتابة لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بجدة؟

فروض الدراسة:

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد الطلاقة في الكتابة.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد الأصالة في الكتابة.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد المرونة في الكتابة.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد حل المشكلات في الكتابة.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد دقة التفاصيل في الكتابة.

أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى:

١. التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الطلاقة في الكتابة لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بجدة.
٢. التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الأصالة في الكتابة لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بجدة.
٣. التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات المرونة في الكتابة لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بجدة.
٤. التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات دقة التفاصيل في الكتابة لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بجدة.

٥. التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات حل المشكلات الكتابة لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بجدة.
٦. التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية ككل لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بجدة.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية هذه الدراسة في الكشف عن أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية المتمثلة في مهارات الطلاقة والأصالة و المرونة ودقة التفاصيل وحل المشكلات في الكتابة لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بجدة، وإثراء المكتبة العربية بدراسة حديثة تسلط الضوء على تأثير الألعاب التعليمية الإلكترونية في تطوير مهارات الكتابة الإبداعية ، خاصة بالنسبة للطالبات اللواتي يشكلن جزءًا أساسيًا من الساحة التعليمية، كما قد تسهم الدراسة في تزويد المعلمين بمحتوى علمي عن توظيف المعلمين لمهارات الكتابة الإبداعية لدى طلبتهم في الكتابة، بالإضافة إلى ذلك، قد تساهم الدراسة الحالية في تطوير منصات التعليم عن بعد وخلق بيئة تعلم تفاعلية تتسم بالتشويق والمتعة بما يعزز التفاعل والتعلم الفعَّال، وتحسين طرائق التدريس والتعليم والتعلم وتطويرها.

حدود الدراسة:

تم تطبيق الدراسة على طالبات الصف الثاني المتوسط، اللاتي يدرسن في المتوسطة الحادية عشر بعد المئة في مدينة جدة، واقتصرت الدراسة على وحدة نوادر وقيم في مقرر لغتي للصف الثاني المتوسط الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ١٤٤٥هـ، باستخدام تطبيق (Nearpod).

إجراءات الدراسة

1- تحديد مجتمع الدراسة:

تمثل مجتمع الدراسة في جميع طالبات الصف الثاني المتوسط الدراسات لمقرر لغتي الخالدة خلال الفصل الدراسي الثالث بمدينة جدة.

3- تحديد عينة الدراسة :

لتحقيق أهداف الدراسة تم اختيار عينة قوامها (40) طالبة من الطالبات الدراسات لمقرر لغتي الخالدة بالصف الثاني المتوسط بمدرسة الحادية عشر بعد المائة بمدينة جدة (111)، تم اختيارهن وتوزيعهن بطريقة عشوائية إلى مجموعتين متكافئتين (ضابطة – تجريبية) بواقع (٢٠) طالبة بكل مجموعة.

4- إعداد أدوات الدراسة وموادها :

تم إعداد وبناء اختبار مهارات الكتابة الإبداعية للصف الثاني المتوسط وفق الإجراءات التالية:

أولاً: إعداد قائمة مهارات الكتابة الإبداعية للصف الثاني المتوسط:

تم إعداد قائمة مهارات الكتابة الإبداعية لمقرر لغتي الخالدة للصف الثاني المتوسط وذلك من خلال الاطلاع على الأدبيات التربوية المتعلقة بمهارات الكتابة الإبداعية، حيث تم تحديد خمس مهارات رئيسة الكتابة الإبداعية، يتفرع منها (12) مهارة فرعية.

٢- التحقق من صدق قائمة المهارات: تم عرض قائمة مهارات الكتابة الإبداعية على مجموعة من الخبراء والمتخصصين، وذلك لتحكيمها وإبداء الرأي حول مدى مناسبتها لموضوع الدراسة، وبعد جمع آراء أصحاب السادة المحكمين في القائمة وملاحظاتهم حولها، ومن تلك الملاحظات: ضبط صياغة بعض المؤشرات، حذف بض الصياغات غير الضرورية، وإضافة بعض المفردات للقائمة.

٣- وضع الصورة النهائية لقائمة المهارات: تم إجراء التعديلات المطلوبة على قائمة المهارات وأصبحت في صورتها النهائية، حيث تضمنت القائمة (5) مهارات أساسية (12) مهارة فرعية.

ثانياً: بناء اختبار الكتابة الإبداعية:

تم تصميم اختبار الكتابة الإبداعية، وفق الخطوات التالية:

١- تحديد هدف الاختبار: وهو قياس مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط.

٣- إعداد الصورة الأولية للاختبار: تم الاعتماد في صياغة مفردات الاختبار على الأسئلة الموضوعية من نوع أسئلة الاختيار من متعدد، والاسئلة المقالية من نوع الأسئلة؛ وذلك لقدرتها على قياس نواتج التعلم بدقة.

٤-إعداد تعليمات الاختبار: تم إعداد ورقة التعليمات المتعلقة بالاختبار وإرفاقها بالاختبار، حيث تضمنت هذه التعليمات: طريقة الإجابة عن أسئلة الاختبار، والزمن المطلوب للإجابة، وذلك بطريقة بسيطة تتسم بالوضوح.

٥- تقدير درجات الاختبار وطريقة التصحيح: تم إعداد نموذج الإجابة على أسئلة الاختبار، والذي تضمن: إجابات أسئلة الاختيار من متعدد، وأسئلة التعبير الكتابي، حيث الإجابة الصحيحة على أسئلة الاختيار من متعدد تقدر بدرجة واحدة لكل إجابة صحيحة، بينما تقدر أسئلة التعبير الكتابي بدرجتين.

٦- التحقق من صدق الاختبار: للتحقق من صدق الاختبار التحصيلي تم عرضه الاختبار على مجموعة من المحكمين ذوي الخبرة والاختصاص في اللغة العربية وعلم النفس والمناهج وطرق التدريس، وفي ضوء الآراء التي تم جمعها، تم دراستها وتحليلها ثم إجراء التعديلات المطلوبة، ومن أهمها: ضبط الصياغة اللغوية لبعض الفقرات، تصويب الأخطاء النحوية والإملائية، حذف السؤالين (7 – 14) لوضوح احتمالية الإجابة. بذلك أصبح مجموع أسئلة الاختبار (15) سؤال بدلاً من (17) سؤال.

٨- التحقق من ثبات الاختبار: تم تطبيق الاختبار على عينة الدراسة الاستطلاعية البالغ عددها (20) طالبة، وحساب قيمة معامل ألفا كرونباخ حيث بلغت (0.85) وهذا يعني أن الاختبار يتمتع بدرجة ثبات مقبولة تجعله صالحاً للتطبيق.

٩- حساب معامل الصعوبة لمفردات الاختبار: لتحديد مستوى الصعوبة لكل سؤال من أسئلة الاختبار

بحساب معامل الصعوبة لكل سؤال من خلال المعادلة التالية: معامل الصعوبة = 1 – معامل السهولة.

ويوضح الجدول (١) معاملات الصعوبة لأسئلة الاختبار التحصيلي لطالبات العينة الاستطلاعية البالغ قوامها (20) في مقرر وحدة "نوادر وقيم" في مقرر لغتي الخالدة للصف الثاني المتوسط.

جدول (١) معامل الصعوبة لمفردات اختبار الكتابة الإبداعية

رقم السؤال	معامل الصعوبة	رقم السؤال	معامل الصعوبة	رقم السؤال	معمل الصعوبة
1	0.60	6	0.50	11	0.45
2	050	7	0.60	12	0.50
3	0.70	8	0.65	13	0.60
4	0.60	9	0.55	14	0.55
5	0.60	10	0.40	15	0.70

بالاطلاع على الجدول السابق نجد أن درجة معامل الصعوبة لفقرات الاختبار تتراوح بين (0.40 – 0.70) مما يدل على تمتع الاختبار بدرجة صعوبة مقبولة.

١٠- حساب معامل التمييز لفقرات الاختبار: تدل درجة التمييز للاختيار على قدرته على التمييز بين المجموعات العليا والمجموعات الدنيا للصفة التي يقيسها الاختبار، وقد تم استخراج معامل التمييز لإجابات طالبات العينة الاستطلاعية البالغ عددها (20) طالبة على جميع فقرات الاختبار التحصيلي في وحدة "نوادر وقيم" ضمن مقرر لغتي الخالدة للصف الثاني المتوسط، ويوضح جدول (٢) معامل التمييز لفقرات الاختبار:

جدول (٢) معامل التمييز لمفردات الاختبار التحصيلي

رقم السؤال	معامل التمييز	رقم السؤال	معامل التمييز	رقم السؤال	معمل التمييز
1	0	6	0.2-	11	0.2
2	0.1	7	0.2	12	0.3
3	0.3	8	0.2	13	0.8
4	0	9	0.4-	14	0.2
5	0	10	0.4	15	0.8

بالاطلاع على النتائج في الجدول السابق نجد أن درجة نتائج معامل التمييز لمفردات الاختبار التحصيلي تراوحت بين (صفر) و (0.8) وهذا يدل على تمتع الاختبار بدرجة تمييز مقبولة.

١١- تحديد زمن الاختبار التحصيلي: حساب زمن الاختبار عن طريق حساب المتوسط للأزمنة التي استغرقتها طالبات التجربة الاستطلاعية للإجابة على جميع أسئلة الاختبار، حيث بلغت (40) دقيقة.

١٢- وضع الصورة النهائية للاختبار التحصيلي:

في ضوء الخطوات السابقة تم وضع الاختبار في صورته النهائية حيث تكون من (15) سؤال، منها (12) سؤال اختيار من متعدد، و(3) أسئلة مقالية (التعبير الكتابي) وبذلك أصبح الاختبار التحصيلي لوحدة "نوادر وقيم" ضمن مقرر لغتي الخالدة للصف الثاني المتوسط جاهز وصالح للتطبيق على عينة الدراسة.

ثالثاً- تطوير أداة المعالجة التجريبية للدراسة:

تهدف الدراسة الحالية إلى تطوير بيئة تعلم قائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية، يمكن استخدامها في تطوير مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط، وقد وُجد أن معظم نماذج التصميم التعليمي تتضمن خمسة مراحل أساسية تظهر جميعا في نموذج التصميم التعليمي العام (IDDIE)، ويتكون هذا النموذج من المراحل التالية:

١- **مرحلة التحليل:** وتتمثل في الخطوات والإجراءات التالية:

1-1- تحديد الهدف الرئيس: تم تحديد المشكلة الرئيسة في جود قصور في مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط الدارسات لمقرر لغتي الخالدة، وهو ما ركز علية الفصل المتعلق بإطار الدراسة الحالية، حيث تسعى الدراسة الحالية إلى التغلب على هذا القصور وتطويره.

1-2- تحليل المهام التعليمية: تم تقسيم الأهداف الرئيسة والتي يجب على الطالبات تحقيقها بعد الانتهاء من دراسة المحتوى المقدم من خلال بيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية، إلى مجموعة من الأهداف الفرعية (المهمات)، وتحليل كل مهارة من المهارات الرئيسة للكتابة الإبداعية إلى مجموعة من المهارات الفرعية التي تتكون منها، وذلك باستخدام أسلوب التحليل الهرمي من أعلى إلى أسفل، حيث تم التوصل إلى (5) مهمات رئيسة يتفرع منها (١٢) مهارة فرعية.

١-٤- تحديد الخصائص السلوكية للمتعلمين: اعتمدت الدراسة الحالية على عينة من طالبات الصف الثاني المتوسط، الدراسات لمقرر لغتي الخالدة، في الثالثة عشر من العمر، من مدرسة (111) بمدينة جدة، ممن يتوافر في هن الرغبة في المشاركة في الدراسة، والدافع لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية لديهن، وممن تتوافر لديهن القدرة على التعامل مع بيئات التعلم الإلكترونية، ولديهن الوسائل المناسبة للقيام بذلك.

1-4- تحليل الموارد: تم تحليل وتحديد المتطلبات اللازمة لتصميم وإنتاج مواد التعلم (المالية – الفنية – التعليمية – البشرية – المادية – والتكنولوجية) ، وتحديد العقبات والقيود التي تحول دون توفيرها.

2- مرحلة التصميم: وتتمثل في الخطوات التالية:

2-1- تحديد الأهداف الإجرائية: تم تحليل محتوى وحدة "نوادر وقيم" ضمن مقرر لغتي الخالدة للصف الثاني المتوسط، وذلك باعتبارها المحتوى التعليمي لبيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية والمستخدمة في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطالبات الدراسات

لمقرر لغتي الخالدة، ثم تحديد الأهداف السلوكية، وتصنيفها وفق المستويات المعرفية لتصنيف بلوم للأهداف التعليمية: الفهم، التذكر، التحليل، التطبيق، التركيب، والتقويم. ويعرض الجدول (٤)التالي الأهداف الإجرائية ومستوياتها المختلفة لبيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية:

جدول (٤) الأهداف الإجرائية ومستوياتها لبيئة التعليمية

م	الهدف التعليمي	تصنيف الهدف
1	أن تستطيع الطالبة إنتاج استجابات لغوية جديدة في موقف ما	فهم
2	إكساب الطالبة للقدرة على التحدث بطلاقة	فهم
3	إكساب الطالبة القدرة على التفكير الحر	فهم
4	إكساب الطالبة القدرة على الكتابة بطلاقة	تطبيق
5	أن تستطيع الطالبة التميز بين الأشكال بشكل جيد	تحليل
6	أن تستطيع الطالبة توليد أفكار متنوعة	تركيب
7	أن تستطيع الطالبة تحويل مسار تفكيرها بحسب الموقف	فهم
8	أن تسطيع الطالبة إضافة تفاصيل جديدة لفكرة ما	فهم
9	إكساب الطالبة سرعة الملاحظة	تحليل
10	أن تستطيع الطالبة طرح الأسئلة	تقويم

2-2- تصميم أداة القياس: والتي تتمثل في اختبار الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط.

2-3- تصميم وتنظيم المحتوى: تم تصميم وتنظيم المحتوى الخاص بوحدة "نوادر وقيم" المستخدمة في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط في شكل ست موديلات تعليمية، بحيث يحتوى كل موديول على مصفوفة الأهداف العامة والفرعية، الأهداف الإجرائية، الأنشطة المصاحبة، وأساليب التقويم. ثم عرض المحتوى لكل موديول وفق تسلسل منطقي بحسب ترتيب الأهداف، بطريقة التتابع الهرمي من أعلى إلى أسفل، حيث يبدأ المحتوى بالمفاهيم الرئيسة ثم يتدرج لأسفل نحو المهام الفرعية، بما يضمن تحقيق أهداف بيئة التعلم بشكل كامل.

2-4- تصميم استراتيجيات التعلم: تم الاعتماد على استراتيجيتي التعلم الذاتي والتعلم التشاركي في بيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية، حيث تم إعداد وتصميم واجهات التفاعل ببيئة التعلم بشكل مرن يمكن التعامل معها من خلال مختلف الأجهزة المتاحة للطالبات مثل الأجهزة المحمولة بأنواعها أو من خلال الكمبيوتر المكتبي، كما تم تضمين كافة أنشطة التعلم والمهام التعليمية والتقويم في استراتيجيات التعلم المستخدمة.

2-5- تصميم خريطة سير العمليات في بيئة التعلم: تم تحديد أدوار المعلمة والمتعلمة داخل بيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية، ثم قامت بإنشاء خريطة التدفق (Flow Chart)

التي تعرض وتوضح طريقة السير في دراسة محتوى بيئة التعلم، بطريقة خطية تبدأ بالموديول الأول ثم الذي يليه.

2-6- اختيار مصادر التعلم: تم اختيار مصادر التعلم من مصادرها المختلفة، وذلك في ضوء نموذج التصميم التعليمي المتبع في الدراسة (نموذج التصميم التعليمي العام) ، والأهداف التعليمية، أسلوب التعلم، ومجموعة المهارات المطلوب تطويرها، حيث تنوعت مصادر التعلم لتشمل: الألعاب التعليمية، النصوص المكتوبة، لقطات الفيديو، أوراق العمل.

2-10- إعداد السيناريو: يمثل السيناريو الخطة الإجرائية لتنفيذ المصادر التعليمية، وقد مرت عملية إعداد السيناريو الخاص ببيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية على الإجراءات التالية:

2-10-1- تصميم سيناريو لوحة الأحداث: تم تصميم شاشات وواجهات التفاعل لبيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية والتي تضمنت الشاشات التالية:

- شاشة صفحة تسجيل الدخول بكتابة اسم المستخدم وكلمة المرور.
- شاشة صفحة اللوجو الرئيسية: وتتضمن عنوان بيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية، مصحوبة بمجموعة من الصور التعبيرية.
- شاشة صفحة التعليمات: حيث تقدم للطالبات التعليمات الضرورية التي يجب اتباعها لاستخدام بيئة التعلم وكيفية التعامل مع الدروس وأدواتها وأنشطتها التعليمية والتي تتضمن:
- شاشة صفحة القوائم: وتتضمن عناصر القائمة الرئيسية من لبيئة التعلم، والأهداف المتعلقة بكل موديول، ومجموعة الأدوات المساعدة، وطرق التواصل مع الباحثة.
- شاشة صفحة الدروس: تعرض الدروس التعليمية في بيئة التعلم والعناصر التي يتضمنها كل موديول، كما تتضمن الاختبار التحصيلي القبلي؛ حيث تفرض بيئة التعلم أن تبدأ الطالبة بالاختبار القبلي، ثم تنتقل إلى الموديول الأول حتي الاختبار التحصيلي البعدي.
- شاشة صفحة اتصل بنا: والتي تعرض كيفية التواصل مع الباحثة باستخدام البريد الإلكتروني أو من خلال شبكات التواصل أو الهاتف.

2-10-2- كتابة السيناريو: تم كتابة السيناريو وفق أسلوب "الأعمدة المتعددة"، حيث يعرض كل عمود نوع واحد من عناصر الشاشة

2-10-3- التأكد من صلاحية السيناريو: بعد الانتهاء من إعداد سيناريو بيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية، تم عرضه على مجموعة من المتخصصين في تقنيات التعلم لإبداء الرأي عناصر السيناريو ومدى صلاحيته، ثم إجراء كافة التعديلات المطلوبة في ضوء آراء المحكمين، ومن ثم أصبح السيناريو جاهز للتنفيذ.

3- مرحلة التطوير:

تم المحتوى التعليمي القائم على الألعاب التعليمية الالكترونية وفق الخطوات التالية:

3-1- تحديد المنتج التعليمي ووصف مكوناته: حيث تتضمن هذه العملية وصف المكونات الرئيسية لبيئة التعلم، وتحديد نوع المنظومة التعليمية المستخدمة.

3-2- إنتاج المكونات الرئيسة للعبة التعليمية: تم تحديد وإنتاج العناصر والمكونات الرئيسية للألعاب التعليمية الإلكترونية من نصوص وملفات صوتية وصور ورسومات ثابتة ومتحركة ومقاطع فيديو من أجل توظيفها في الألعاب التعليمية الالكترونية.

3-3- تحديد متطلبات الإنتاج: تم تحديد كافة متطلبات إنتاج بيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية ومكوناتها المختلفة من برامج وأدوات كما يلي:

- التجهيزات المادية: توفير التجهيزات المادية المتعلقة بعملية الإنتاج، والتي تضمنت: توفير معمل حاسوب، إعدادات وتجهيزات استضافة بيئة التعلم، تجهيز الأدوات المستخدمة في إنتاج أوراق العمل والرسوم.
- البرمجيات والتطبيقات: تم تحديد البرامج والتطبيقات اللازمة لإنتاج بيئة ومواد التعلم منها: منصة إدارة التعلم "نيربود " (nearpod.com)، برنامج مايكروسوفت ورد (MS Word) لمعالجة النصوص، برنامج (LibreOffice draw) وبرنامج (Gimp) لإنتاج الصور والرسوم، برنامج (OpenShot) لإنتاج لقطات الفيديو أو عمل المونتاج المناسب لها، برنامج (Audacity) لإنتاج الصوت والتعليقات وعمل المونتاج المناسب لها.

4- مرحلة التنفيذ:

في مرحلة التنفيذ بالإجراءات والخطوات التالية:

4-1- كتابة النصوص: استخدام برنامج (MS Word) في كتابة النصوص التالية وفق المعايير الفنية والتربوية.

4-2- تطوير الصوروالرسوم الثابتة والمتحركة: تم استخدام برنامج (Gimp) في إنشاء وتعديل الصور والرسوم التي تم تجميعها في المرحلة السابقة، مع مراعاة كافة المعايير الفنية والتربوية المتعلقة بإنشاء الصور والرسوم التوضيحية.

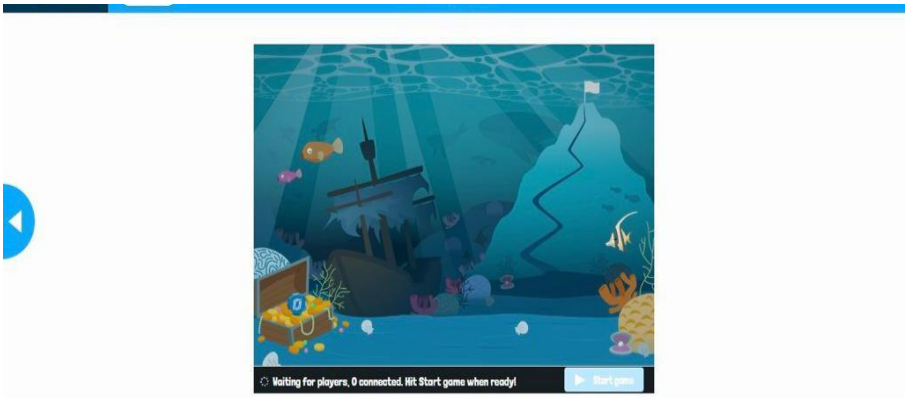
4-3- تطوير لقطات الفيديو: تم استخدام برنامج (Openshot Video Editor) لإنشاء أو تعديل لقطات الفيديو التي تم تجميعها في مرحلة سابقة، وذلك وفقا للمعايير الفنية والتربوية.

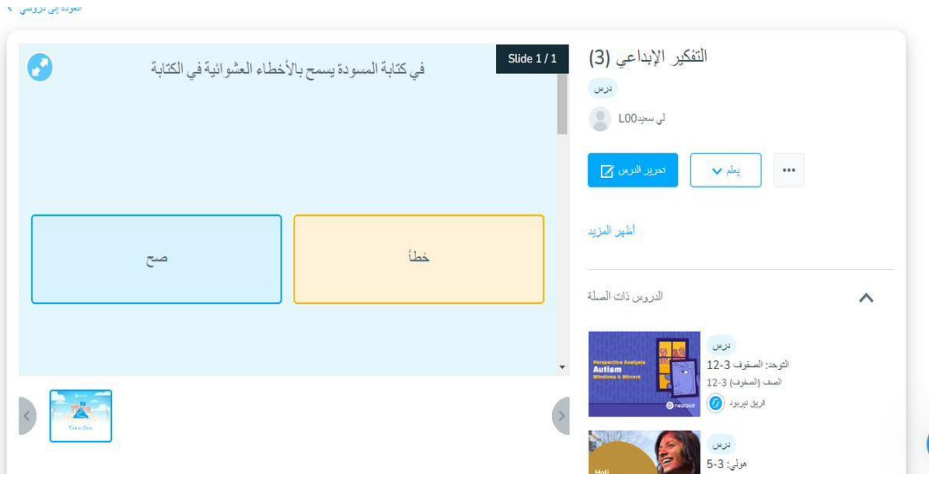
4-4- **إنتاج الألعاب التعليمية:** تم استخدام المجموعات المتنوعة من الألعاب التي توفرها منصة "نيربود" على الإنترنت، وقامت بضبط الإعداد الخاصة بكل لعبة في ضوء المعايير التربوية والفنية.

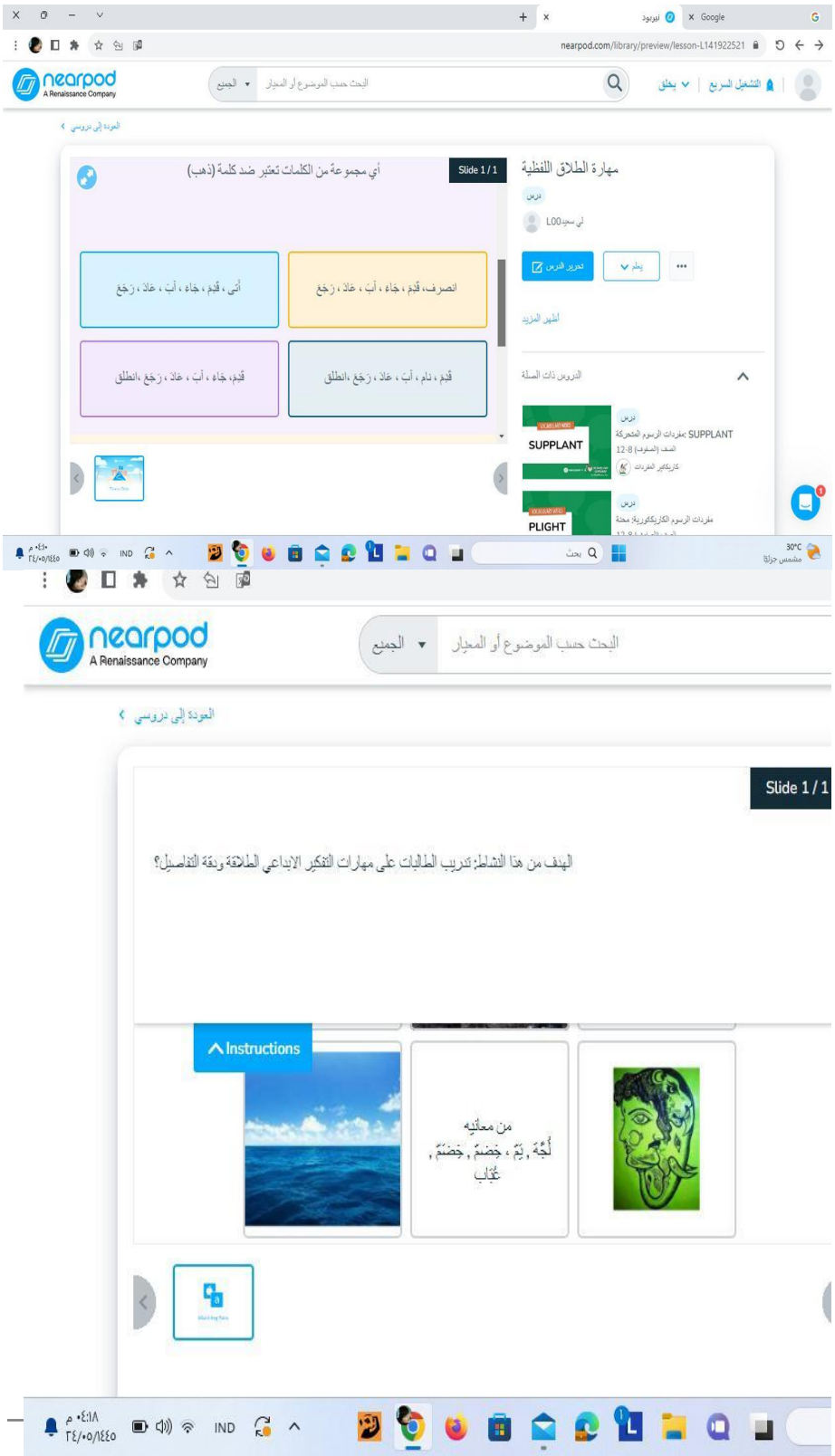
4-5- إنشاء بيئة التعلم: قامت بالباحثة بالدخول على منصة "نيربود" من الرابط (https://nearpod.com/) ورفع المحتوى التعليمي عليه وإنشاء حسابات للطالبات.

4-6- التأكد من صلاحية بيئة التعلم: بعد الانتهاء من كافة الإعدادات المتعلقة ببيئة التعلم، أصبحت بيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية جاهزة للتطبيق في الدراسة الفعلية.

7-4- الإخراج النهائي لبيئة التعلم: بعد انتهاء مرحلة التنفيذ والتأكد من صلاحية بيئة التعلم، تم اختيار عنوان مناسب لها (بيئة تعلم الكتابة الإبداعية من خلال النوادر والقيم) تمهيداً لنشرها لطالبات على (https://nearpod.com/creativethinking).






nearpod
A Renaissance Company
الجمع
البحث حسب الموضوع أو المجال
العودة إلى دروسي
Slide 1 / 1
الهدف من هذا النشاط: تدريب الطالبات على مهارات التفكير الابداعي الطلاقة ودقة التفاصيل؟
Instructions
من معانيه
لُجَّة ، يَمّ ، خِضَمّ ، جَضَمّ ، غُدَاب

5- مرحلة التقويم Evaluation:

للتأكد من سلامة الخطوات السابقة وملاءمتها لطبيعة الدراسة وعينتها تم تطبيق المحتوى التعليمي الذي تم تصميمه في بيئة تعلم قائمة على الألعاب التعليمية الالكترونية على عينة من طالبات الصف الثاني متوسط عددها (٢٠) طالبة من خارج عينة الدراسة وبعد تحليل البيانات تم التأكد من سلامة المحتوى التعليمي ومناسبته للتطبيق.

رابعاً- إجراءات تطبيق الدراسة:

تم إجراء تطبيق الدراسة وفق الخطوات التالية:

4-1- تجهيز بيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية: تم تجهيز بيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية وعنوانها (https://nearpod.com/creativethinking) (بيئة تعلم الكتابة الإبداعية من خلال النوادر والقيم).

4-2- اختيار عينة الدراسة الأساسية: تم اختيار عينة عشوائية قوامها (40) طالبة من طالبات الصف الثاني المتوسط بمدرسة (111) بمدينة جدة الدراسات لمقرر لغتي الخالدة، ثم تقسيمهن إلى مجموعتين: ضابطة (تدرس بالطريقة التقليدية) وقوامها (20) طالبة، وتجريبية (تدرس من خلال بيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية) وقوامها (20) طالبة.

4-3- التطبيق القبلي لأداة الدراسة: وذلك بهدف التحقق من تكافؤ مجموعتي الدراسة وعزل المتغيرات الدخيلة التي قد تؤثر على نتائج الدراسة، وبعد تحليل البيانات تم التأكد من تكافؤ مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة.

4-4-وضع الخطة الزمنية للتطبيق: تم تحديد المدة الزمنية اللازمة لإجراء التجربة الرئيسية ومقدارها ستة أسابيع وذلك في ضوء عدد الموديلات المطلوب قيام الطالبات بتعلمها.

4-5- التطبيق الفعلي للتجربة الرئيسة: حيث تم التطبيق الفعلي وفق الخطوات التالية:

- توزيع رابط بيئة التعلم وبيانات الدخول (اسم المستخدم – كلمة المرور) على الطالبات.

- شرح طريقة الدخول وتعليمات التعامل مع أدوات بيئة التعلم للطالبات.

- شرح طريقة سير الطالبات في بيئة التعلم بداية من الدخول ثم إجراء الاختبار القبلي انتهاءً بإجراء الاختبار البعدي.

- تعريف الطالبات بالألعاب التعليمية، وشرح طريقة التعامل معها.

- تعريف الطالبات بكيفية ممارسة الأنشطة التعليمية الموجودة في بيئة التعلم بشكل مستقل.

- تعريف الطالبات بكيفية طلب المساعدة والحصول عليها، وكيفية التواصل عبر الأدوات المختلفة ببيئة التعلم.

4-6- التطبيق البعدي لأدوات الدراسة: بعد انتهاء الطالبات من دراسة الدروس في الوقت المحدد بحسب الخريطة الزمنية للدراسة، تم إجراء الاختبار التحصيلي البعدي من خلال بيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية.

5- المعالجات الإحصائية لنتائج الدراسة:

تم استخدام برنامج الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) في إجراء المعالجة الإحصائية لبيانات الدراسة، وذلك من خلال تطبيق الأساليب الإحصائية التالية:

- معامل ارتباط بيرسون.
- معاملات الصعوبة والتمييز.
- معامل ألفا كرونباخ.
- اختبار شابيرو ويلك (Shapiro-Wilk)، وذلك للتحقق من التوزيع الطبيعي، لدرجات المجموعتين.

اختبار (ت) للمجموعات المستقلة (Independent Samples T Test).

- مربع إيتا (μ2) لقياس حجم الأثر.

نتائج الدراسة ومناقشتها وتفسيرها:

عرض النتائج المتعلقة بالفرض الأول الذي ينص على أنه "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي مجموع درجات طالبات المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي الخاص بقياس مهارات الكتابة الإبداعية".

ولاختبار صحة الفرض تم حساب نتائج اختبار (ت) والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار حجم التأثير (μ^2) كما في الجدول التالي:

جدول (٥): نتائج اختبار (ت) ونتائج مربع ايتا (μ^2) للفروق بين متوسطي المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي الخاص مهارات الكتابة الإبداعية.

المهارة	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	مربع ايتا	حجم الأثر
الاختبار الكلي	الضابطة	20	9.25	1.997	7.833	.000	.618	مرتفع
	التجريبية	20	14.05	1.877				

بالاطلاع على الجدول (٥) نجد أن قيمة ت المحسوبة (٧,٨٣٣) وهي دالة عند مستوى (٠,٠٥) وبالتالي نرفض الفرض الصفري الذي ينص على أنه " لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي مجموع درجات طالبات المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي الخاص بقياس مهارات الكتابة الإبداعية " ونقبل الفرض البديل الذي ينص على أنه " توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات طالبات المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي الخاص بقياس مهارات الكتابة الإبداعية لصالح المجموعة التجريبية"، وبالنظر للجدول (٥) نجد أن نتائج اختبار حجم التأثير (μ^2) بلغت (٠,٦١٨) وهي قيمة مرتفعة وتدل على حجم التأثير الكبير الذي أحدثه توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية في تحصيل طالبات الصف الثاني متوسط في مقرر لغتي الخالدة لمهارات الكتابة الإبداعية ككل، ويمكن عزو ذلك لطبيعة تصميم الألعاب التعليمية الالكترونية الذي ساعد الطالبات على اكتساب مهارات الكتابة الإبداعية في قالب مشوق ومحفز لمواصلة التعليم، وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة جيوسي (٢٠٢٠)، ودراسة مقابلة (٢٠٢٠)، ودراسة القباطي (٢٠١٩)، ودراسة (Sahni, 2023)، ودراسة (Eyupoglu, 2023)، ودراسة (Hall, 2021).

النتائج المتعلقة بالفرض الثاني الذي ينص على أنه" لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات مجموع درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة الطلاقة في الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط بجدة".

ولاختبار صحة الفرض تم حساب نتائج اختبار (ت) والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار حجم التأثير (μ^2) كما في الجدول التالي:

جدول (٦): نتائج اختبار (ت) ونتائج مربع ايتا (μ^2) للفروق بين متوسطي المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي الخاص بقياس مهارات الكتابة الإبداعية لبعد مهارة الطلاقة في الكتابة.

المهارة	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	مربع ايتا	حجم الأثر
مهارة الطلاقة	الضابطة	20	2.75	0.786	5.130	.000	.409	مرتفع
	التجريبية	20	4.15	0.933				

بالاطلاع على الجدول (٦) نجد أن قيمة ت المحسوبة هي (٥,١٣) هي دالة إحصائياً عند مستوى (٠,٠٥) وبالتالي نرفض الفرض الصفري الذي ينص على أنه " لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة الطلاقة في الكتابة الإبداعية" ونقبل الفرض البديل الذي ينص على أنه " توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة الطلاقة في الكتابة الإبداعية لصالح المجموعة التجريبية " ، وبالنظر للجدول (٦) نجد أن حجم الأثر (μ^2) بلغت قيمته (٠,٤٠٩) وهي قيمة مرتفعة وبالتالي فإن حجم التأثير مرتفع ويمكن عزو ذلك إلى ما تتمتع به الألعاب التعليمية الإلكترونية من تنوع الوسائط (الصور – الصوت – الفيديو – الحركة) ما يعمل على استثارة دوافع طالبات المجموعة التجريبية نحو التعلم بأسلوب ممتع وشيق كالألعاب التعليمية. وهذه النتائج تتفق مع ما توصلت إليه الدراسات السابقة كدراسة جيوسي (2020)، ودراسة مقابلة (2020).

- **النتائج المتعلقة بالفرض الثالث** الذي ينص على أنه" لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى

($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة الأصالة في الكتابة". ولاختبار صحة الفرض تم حساب نتائج اختبار (ت) والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار حجم التأثير (μ^2) كما في الجدول التالي:

جدول (٧): نتائج اختبار (ت) ونتائج مربع ايتا (μ^2) للفروق بين متوسطي مجموع درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي الخاص بقياس مهارات الكتابة الإبداعية لبعد مهارة الأصالة في الكتابة

المهارة	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	مربع ايتا حجم الأثر	
مهارة الأصالة	الضابطة	20	1.80	0.834	3.199	.003	.212	مرتفع
	التجريبية	20	2.50	0.513				

- بالاطلاع على الجدول (٧) نجد أن قيمة ت المحسوبة (٣,١٩٩) وهي دالة عند مستوى (٠,٠٥) وبالتالي نرفض الفرض الصفري الذي ينص على أنه" لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة الأصالة في الكتابة " ونقبل الفرض البديل الذي ينص على أنه" توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات مجموع درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة الأصالة في الكتابة لصالح المجموعة التجريبية"، وبالنظر للجدول (٧) نجد أن حجم الأثر (μ^2) بلغت قيمته (٠,٢١٢) وهي قيمة مرتفعة وبالتالي فإن حجم التأثير مرتفع ويمكن عزو ذلك إلى طبيعة بيئة الألعاب التعليمية الإلكترونية وما تتضمنه من أدوات ساعدت طالبات المجموعة التجريبية على تطوير مهارات الأصالة في الكتابة، بالإضافة إلى تنوع الألعاب التعليمية الإلكترونية المستخدمة في بيئة التعليم ما ساهم في تطوير تلك المهارات لدى الطالبات، وهذه النتائج تتفق مع ما توصلت إليه الدراسات السابقة كدراسة جيوسي (2020)، ودراسة (Sahni, 2023)، ودراسة (Eyupoglu, 2023)، ودراسة (Hall, 2021).

- **النتائج المتعلقة بالفرض الرابع** الذي ينص على أنه" لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة المرونة في الكتابة".

ولاختبار صحة الفرض تم حساب نتائج اختبار (ت) والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار حجم التأثير (μ^2) كما في الجدول التالي:

جدول (٨): نتائج اختبار (ت) ونتائج مربع ايتا (μ^2) للفروق بين متوسطي مجموع درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي الخاص بقياس مهارات الكتابة الإبداعية، لبعد (مهارة المرونة) في الكتابة.

المهارة	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	مربع ايتا	حجم الأثر
مهارة المرونة	الضابطة	20	1.15	0.813	3.512	.002	.245	مرتفع
	التجريبية	20	1.85	0.366				

- بالاطلاع على الجدول (٨) نجد أن قيمة ت المحسوبة (٣,٥١٢) وهي دالة عند مستوى (٠,٠٥) وبالتالي نرفض الفرض الصفري الذي ينص على أنه" لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة المرونة في الكتابة"، ونقبل الفرض البديل الذي ينص على أنه " توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات مجموع درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة المرونة في الكتابة"، وبالنظر للجدول (٨) نجد أن حجم الأثر (μ^2) بلغت قيمته (٠,٢٤٥) وهي قيمة مرتفعة وبالتالي فإن حجم التأثير مرتفع ويمكن عزو ذلك إلى لما تتميز به بيئة الألعاب التعليمية الإلكترونية من خيارات متعددة في أنماط وطرق التعلم، ما ساعد طالبات المجموعة التجريبية على إتقان مهارة المرونة، حيث يظهر ذلك من خلال سرعة تعامل الطالبات مع التغييرات الحادثة في بيئة التعلم، والتعامل تحت الضغوط التي تخلقها الألعاب. وهذه النتائج تتفق مع ما توصلت إليه الدراسات السابقة كدراسة جيوسي (2020)، ودراسة مقابلة (2020).

-**النتائج المتعلقة بالفرض الخامس** الذي ينص على أنه" لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة حل المشكلات في الكتابة"، ولاختبار صحة الفرض تم حساب نتائج اختبار (ت) والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار حجم التأثير (μ^2) كما في الجدول التالي:

جدول (٩): نتائج اختبار (ت) ونتائج مربع ايتا (μ^2) للفروق بين متوسطي مجموع درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي الخاص بقياس مهارات الكتابة الإبداعية، لبعد مهارة (حل المشكلات) في الكتابة.

المهارة	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	مربع ايتا	حجم الأثر
مهارة حل المشكلات	الضابطة	20	1.10	0.788	2.924	.006	.184	مرتفع
	التجريبية	20	1.70	0.470				

بالاطلاع على الجدول (٩) نجد أن قيمة ت المحسوبة (٢,٩٢٤) وهي دالة عند مستوى (٠,٠٥) وبالتالي نرفض الفرض الصفري الذي ينص على أنه" لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة حل المشكلات في الكتابة "، ونقبل الفرض البديل الذي ينص على أنه" توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة حل المشكلات في الكتابة لصالح المجموعة التجريبية "، وبالنظر للجدول (٦) نجد أن حجم الأثر (μ^2) بلغت قيمته (٠,١٨٤) وهي قيمة مرتفعة وبالتالي فإن حجم التأثير مرتفع ويمكن عزو ذلك إلى أن استخدام بيئة الألعاب التعليمية الإلكترونية مكنت طالبات المجموعة التجريبية من تطوير مهارة حل المشكلات لديهن بصورة فعالة، لما تتميز به الألعاب من تحدى قدرات الطالبات واستثارة قدراتهن الذهنية، وهو ما انعكس على إيجابية الطالبات وزيادة قدرتهن على التعامل مع المشكلات التي تخلقها الألعاب التعليمية الإلكترونية، وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة جيوسي (٢٠٢٠)، ودراسة مقابلة (٢٠٢٠)، ودراسة القباطي (٢٠١٩).

- **النتائج المتعلقة بالفرض السادس** الذي ينص على أنه" لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة دقة التفاصيل في الكتابة".

ولاختبار صحة الفرض تم حساب نتائج اختبار (ت) والمتوسط الحسابي والانحراف المعياري واختبار حجم التأثير (μ^2) كما في الجدول التالي:

جدول (١٠): نتائج اختبار (ت) ونتائج مربع ايتا (μ^2) للفروق بين متوسطي مجموع درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة (دقة التفاصيل) في الكتابة

المهارة	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	مربع ايتا	حجم الأثر
مهارة دقة التفاصيل	الضابطة	20	2.45	0.759	4.580	.000	.356	مرتفع
	التجريبية	20	3.85	1.137				

بالاطلاع على الجدول (١٠) نجد أن قيمة ت المحسوبة (٤,٥٨٠) وهي دالة عند مستوى (٠,٠٥) وبالتالي نرفض الفرض الصفري الذي ينص على أنه" لا توجد فروق ذات دلالة

إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة دقة التفاصيل في الكتابة "، ونقبل الفرض البديل الذي ينص على أنه" توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$)بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي لبعد مهارة دقة التفاصيل في الكتابة لصالح المجموعة التجريبية"، وبالنظر للجدول (١٠) نجد أن حجم الأثر (μ^2) بلغت قيمته (٠,٣٥٦)، وهي قيمة مرتفعة وبالتالي فإن حجم التأثير مرتفع ويمكن عزو ذلك إلى ما تتميز به الألعاب التعليمية الإلكترونية من التركيز على التفاصيل الصغيرة في الأشكال والصور التي تتكون منها، وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة جيوسي (٢٠٢٠)، ودراسة مقابلة (٢٠٢٠)، ودراسة القباطي (٢٠١٩).

عرض لأبرز نقاط الدراسة:

بعد الانتهاء من الدراسة وتحليل النتائج يمكن تلخيص أبرز نقاط الدراسة فيما يلي:

١. هناك حاجة ملحة لتطوير مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطلاب في المملكة العربية السعودية، خاصةً في ظل رؤية ٢٠٣٠ التي تهدف إلى تحقيق تقدم علمي وخلق جيل مبدع. تبرز الأبحاث، كدراسات جيوسي ومقابلة وربيع، فعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز التفكير الإبداعي لدى المتعلمين، وتسليط الضوء على أداء الطلاب في اختبارات دولية كـ .PISA-2018 وتستند الدراسة نتائج اختبارات الطالبات في مقرر لغتي الخالدة لتحديد ضعف مستوى تحصيلهن، حيث تشير النتائج إلى ضرورة تبني استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية في المناهج التعليمية لتحسين أداء الطالبات.

٢. هدفت هذه الدراسة إلى تحقيق أهداف عدة، منها التعرف على تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تطوير مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط في جدة، بالإضافة إلى فحص تأثيرها في تنمية مهارات الطلاقة، والأصالة، والمرونة، وحل المشكلات، ودقة التفاصيل في مهارات الكتابة لدى هذه الفئة الطلابية. كما تهدف الدراسة أيضًا إلى التعرف على المعوقات التي قد تواجه استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في هذا السياق التعليمي.

٣. توافقت الدراسة الحالية مع دراسات سابقة في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية واعتماد المنهج شبه التجريبي، مع تشابها في إعداد اختبار تحصيلي مع دراسة جيوسي. ناهيك عما تميزت به الدراسة من تسليط الضوء على تأثير الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لطالبات الصف الثاني المتوسط بجدة.

٤. استفادت الدراسة من الدراسات السابقة على عدة أصعدة، حيث ساهمت في توفير مراجع ذات صلة بموضوعها، وكان لها دور في تحديد مشكلة الدراسة وإثراء الإطار النظري، لاسيما فيما يتعلق بتطوير مهارات الكتابة الإبداعية واستخدام

الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنميتها. مع تعزيز الفهم حول ضرورة توسيع نطاق تطبيق الألعاب التعليمية الإلكترونية وتدريب المعلمات العملية التعليمية على استخدامها بشكل فعّال.

ثالثا: توصيات الدراسة:

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج فإنها توصي بما يلي:

- توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في عملية التعليم والتعلم بمختلف المراحل الدراسة بعد أن ثبت فاعليتها في العملية التعليمية.
- الاهتمام بعملية تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية، وذلك لما للتصميم من دور كبير في نجاحها.
- تعريف المعلمين والمتعلمين بأهمية الألعاب الإلكترونية كوسيلة تدريس وتعلم وعدم قصرها على الجوانب الترفيهية أو الإثرائية فقط.
- ضرورة تدريب المعلمين على تصميم وإنتاج الألعاب الإلكترونية التعليمية واستخدامها في تدريس مختلف المواد التعليمية.

رابعا: مقترحات الدراسة:

من الموضوعات التي يمكن أن تشكل فجوات بحثية وتحتاج إلى دراسات علمية مايلي:

- أثر تصميم مقررات لغوية إلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية.
- أثر تصميم برنامج قائم على أسلوب التلعيب في تنمية بعض مهارات الكتابة الإبداعية
- الاحتياجات التدريبية للمعلمات في تفعيل الألعاب التعليمية في مراحل التعليم العام.

المراجع

المراجع العربية:

أبو عودة، محمد فؤاد، والهنساوي، آلاء مصطفى. (٢٠٢٠). أثر توظيف منهج قائم على النشاط التكاملي لتنمية مهارات التفكير العلمي بمبحث العلوم والحياة لدى طلبة الصف الرابع الأساسي بغزة. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية النفسية*،٢٨ (٤)،١-٢٢.

باقديم، منال سلمان سلمان. (٢٠٢١). تقييم كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة بمكة المكرمة. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، ٦، ٢٧٥- ٣٢٠.

بهنسي، دعاء حمدي عبد الحميد. (٢٠٢١). تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، عدد خاص*، ٨٧٨-٨٩٦.

جيوسي، مجدي راشد نمر. (٢٠٢٠). *أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال بمدينة طولكرم. مجلة العلوم النفسية والتربوية*. ٦(١)، الجزائر. جامعة الوادي ، ٧٠-٩٢

حريبه، قرين، وبلال، مجيدر. (٢٠٢١). *دور استخدام الألعاب التعليمية التربوية في تنمية مستويات التفكير الإبداعي لدى طفل الروضة من وجهة نظر المربيات*. المجلة الجزائرية للأبحاث والنشر ٤ (٤) ،٣٥٣-٣٦٩

حريبه، قرين، (٢٠٢٢). *أثر برنامج تعليمي قائم على الألعاب التعليمية اللغوية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. (رسالة* دكتوراه منشورة). جامعة محمد الصديق بن يحي، جيجل.

الدوسري، بتلا حسن عجب. (٢٠٢٣). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة من وجهة نظر المعلمات. *المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل*، ٢٤ ، ٣٢٨-٣٠١.

ربيع، ايمان حامد، وطنطاوي، نسرين عادل محمود. (٢٠١٩). *فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للأطفال في مجال التذوق الملبسي*. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية (٢٥) ،٢٩-٦٩

الزهراني، سرحان ظافر عزيز، والشباصات، أحمد محمد. (٢٠١٧). الكتابة الإبداعية لدى الطلاب الموهوبين بمحافظة القنفذة في ضوء بعض المتغيرات. *مجلة البحث العلمي في التربية*، (١٨)، ٢٢٣-٢٤٨.

الشرحة، أشرف إبراهيم عبد الحميد. (٢٠٢٣). صعوبات توظيف معلمي اللغة العربية لاستراتيجيات التفكير الإبداعي في مديرية تربية وتعليم جنوب الخليل. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ع١٤٥ ، ٢٦٧ - ٢٩٤.

عبده، نهي حسين. (٢٠٢٠). فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية والاجتماعية لذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس بدولة الإمارات العربية المتحدة. *المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة*، (١٤)، ٧٨٧-٨٠٨.

عبدالباري، ماهر شعبان. (٢٠١٣) *فاعلية استراتيجية تآلف الاشتات في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لتلاميذ المرحلة الاعدادية، رسالة الخليج العربي، السعودية*، (١٣٠)، ٥٥-٨٨

العجلان، أروى بنت سعد بن سليمان. (٢٠٢٢). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكتساب مفاهيم مقرر الفقه لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي بمدينة الرياض. *المجلة العلمية لكلية الآداب*، (٨٤)، ٩-٤٤.

عجيز، عادل أحمد. (٢٠١٢). *فاعلية استراتيجية العصف الذهني في تنمية مهارات الكتابة الابداعية وقدرات التفكير الابتكاري لدى الطلبة الموهوبين الفائقين بالمرحلة الثانوية*، كلية التربية، جامعة المنوفية.

العنزي، نهلى موسى. (٢٠٢٢). معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة. *المجلة العلمية لتربية الطفولة المبكرة، (٢)*، ٩٤-١١٩.

العشماوي، أحمد إبراهيم عبد الخالق. (٢٠٢١). أثر اختلاف نمطي الاكتشاف (الموجه - شبه الموجه) باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل ومهارات التفكير التأملي الجغرافي لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الإعدادية المهنية. *مجلة كلية التربية في العلوم التربوية، ٤٥* (٤)، ٣٨٧-٤٨٦.

علي، عواطف حسين. (٢٠١٤). *استراتيجية مقترحة قائمة على الألعاب اللغوية لتنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بدولة الكويت. (رسالة* ماجستير)*.*، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

الغامدي، أروا سعيد أحمد. (٢٠٢٣). واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض. *مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية*، (١٤)، ٥٧٤-٦١٠.

فضل الله، محمد رجب. (٢٠٠٣). عمليات الكتابة الوظيفية (تطبيقاتها تعليمها وتقويمها). القاهرة: عالم الكتب.

الفقيه، حليمة حسن إبراهيم، وزكي، مروة زكي توفيق. (٢٠٢٠). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الذاكرة العاملة اللفظية لدى زارعي القوقعة في مرحلة رياض الأطفال بمدينة جدة. *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*، (١١٨)، ٢٣-٤١.

فلاته، أمل بنت محمد عبد الله، والشريف، فهد بن ماجد الفعر. (٢٠٢٢). أثر استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في تنمية قواعد اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول المتوسط بمدينة مكة المكرمة. *المجلة العربية للتربية النوعية*، (٢٣)، ٤٣٣-٤٦٩.

القاسمي، نورة عبده محمد، والسعيد، بتول عبد الباقي عبد الله. (٢٠٢٢). واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز الأهداف المعرفية من وجهة نظر معلمي مادة لغتي بإدارة تعليم صبيا وتأثير متغيري النوع والخبرة عليها. *مجلة بحوث*،٢ (٢)، ٢٠-٥٦.

قباطي، هلال وأحمد، توفيق. (٢٠١٩). *أثراختلاف نمط التغذية الراجعة في الألعاب التعليمية الالكترونية على تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة بالجمهورية اليمنية*. المجلة العربية للتربية العلمية والتقنية. (٨).٣-٤

محمد، هند عادل، حسنين، إيمان صلاح الدين صالح، وأحمد، محمد يوسف. (٢٠٢٢). *الألعاب الإلكترونية التعليمية وأثرها في تنمية مهارات الانتباه التفاعلي للأطفال من ذوي التوحد البسيط والمتوسط. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية*، (٣٩)، ١-٤٨.

المزين، سماح محمد مصطفي. (٢٠٢٠). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم اللغوية لدى طفل رياض الأطفال. *مجلة الطفولة والتربية*،١٤ (٥٠)، ٤٧٧-٥٣٥.

مقابلة، علا منصور، وعيادات، يوسف أحمد محمود. (٢٠٢٠). *أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسي في مبحث الرياضيات ودافعيتهم نحوها* (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة اليرموك، إربد.

المقطري، إيمان أحمد، و سعيد، ردمان محمد. (٢٠٢٣). *أثر برنامج قائم على نظرية العقول الخمسة لجاردنر في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطلبة الجامعيين بكلية التربية قسم الرياضيات - جامعة صنعاء. مجلة المناهج وطرق التدريس*، مج٢, ع٦، ٤١ - ٦٣.

الهندي، بسمة مصطفى موسى، حمدان، صلاح الدين حسن مصطفى، و الصيفي، عبد الغني حمدي عبدالله. (٢٠٢١). فاعلية حقيبة تدريبية مقترحة قائمة على معايير الجودة الشاملة على التفكير الإبداعي لدى المعلمين في المرحلة الأساسية في جنوب نابلس (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة النجاح الوطنية، نابلس.

يوسف، طه أحمد محمد، السيد، يسري مصطفى، وصالح، شعيب جمال محمد. (٢٠٢٣). تصميم برنامج قائم على الألعاب التعليمية الرقمية لكسب بعض مهارات تصميم المواقع الإلكترونية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي بسوهاج. *مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية*، (١٥)، ١-٣٠.

المراجع العربية مترجمة:

Abu Odeh, Muhammad Fouad, and Al-Bahnasawy , Alaa Mustafa. (2020). The effect of employing an integrative activity-based curriculum to develop scientific thinking skills in the science and life subject among fourth-grade students in Gaza. Journal of *the Islamic University for Psychoeducational Studies, 28*) ٤) , ١-٢٢ .

Baqadeem, Manal Salman Salman .(٢٠٢١) . Evaluating the efficiency and effectiveness of using electronic educational games in developing creativity among kindergarten children in Makkah Al-Mukarramah .International Journal of Educational and Psychological Sciences. ٣٢٠-٢٧٥ , ٦ ,

Bahnasi, Doaa Hamdi Abdel Hamid .(٢٠٢١) .Designing electronic games to enrich the educational process. Journal of Architecture , Arts and Humanities, Special Issue. ٨٩٦-٨٧٨ ,

Jayousi , Majdi Rashid Nimr .(٢٠٢٠) .The impact of electronic educational games on developing creative thinking skills among children enrolled in kindergarten in Tulkarm. Journal of Psychological and Educational Sciences ,(١)٦ . Algeria. Valley University٩٢-٧٠ ,

Hariba , Qareen , and Bilal, Majidir .(٢٠٢١) . *The role of using educational games in developing the levels of creative thinking among kindergarten children from the point of view of educators .* Algerian Journal of Research and Publishing 4 (4٣٦٩-٣٥٣ ,(

Hariba , Qarin .(٢٠٢٢) , *The effect of an educational program based on linguistic educational games in developing creative writing skills among primary school students)* .message Published Ph.D .(.Muhammad Al-Siddiq Bin Yahya University , Jijel.

Al-Dosari, Batla Hassan Ajab .(٢٠٢٣) .The reality of using electronic games in the daily program in kindergarten from the point of view of teachers .Arab Journal of Media and Child Culture , ٣٠١ . ٢٤ , ٣٢٨ -

Rabie , Iman Hamed , Tantawi , Nisreen Adel Mahmoud .(٢٠١٩) .*The effectiveness of using* electronic educational games in developing some creative thinking skills for children in the field of clothing taste . Journal of Research in Specific Education (25٦٩-٢٩ ,(

Al-Zahrani , Sarhan Dhafer Aziz , and Al-Shabasat , Ahmed Muhammad .(٢٠١٧) . Creative writing among gifted students in Al-Qunfudhah Governorate in light of some variables .Journal of Scientific Research in Education , (١٨) , ٢٤٨-٢٢٣ .

Al-Sharha, Ashraf Ibrahim Abdel Hamid .(٢٠٢٣) .Difficulties in Arabic language teachers employing creative thinking strategies in the South Hebron Directorate of Education. Arab Studies in Education and Psychology, pp. 145, 267-294.

Abdo, Noha Hussein .(٢٠٢٠) .The effectiveness of a program based on electronic educational games in developing the linguistic and social skills of people with special needs who are able to learn and are integrated into schools in the United Arab Emirates .Arab Journal of Disability and Giftedness Sciences , (١٤) , ٧٨٧ - ٨٠٨ .

Abdel Bari, Maher Shaaban (٢٠١٣) .*The effectiveness of the diaspora harmony strategy in developing creative writing skills for middle school students, Arabian Gulf Message, Saudi Arabia* (١٣٠) , ٥٥-٨٨

Al-Ajlan, Arwa bint Saad bin Suleiman .(٢٠٢٢) .The effectiveness of electronic educational games in acquiring the concepts of the jurisprudence course among fifth-grade female students in Riyadh .Scientific Journal of the College of Arts (٨٤), ٩ - ٤٤ , .

Ajeez, Adel Ahmed. (2012 *.(The effectiveness of brainstorming strategy in developing creative writing skills and abilities Innovative thinking among exceptionally gifted students in secondary school* , Faculty of Education, Menoufia University.

Al-Anzi, Nohla Musa .(٢٠٢٢) .Obstacles to the use of electronic educational games in education from the perspective of early childhood teachers .Scientific Journal of Early Childhood Education. (٢) , ٩٤-١١٩.

Al-Ashmawy, Ahmed Ibrahim Abdel-Khaleq .(٢٠٢١) .The effect of the difference between the two modes of discovery (directed and semi-directed) using electronic educational games in developing achievement and geographical reflective thinking skills among deaf students in the vocational preparatory stage . College of Education Journal of Educational Sciences, 45 (٤) , ٣٨٧ - ٤٨٦ .

Ali , Awatif Hussein . (٢٠١٤) .*A proposed strategy based on language games to develop writing skills Creativity among primary school students in Kuwait)* . message Master's , .(Institute of Educational Studies, University Cairo.

Al-Ghamdi, Arwa Saeed Ahmed .(٢٠٢٣) .The reality of teachers 'use of electronic educational games in teaching female students with learning difficulties in the primary stage in Riyadh . Journal of Young Researchers in Educational Sciences (١٤) , ٥٧٤- ٦١٠ .

Fadlallah , Muhammad Rajab. (2003). Functional writing processes (its applications, teaching and evaluation). Cairo: World of Books.

Al-Faqih, Halima Hassan Ibrahim, and Zaki, Marwa Zaki Tawfiq) . .(٢٠٢٠The effectiveness of electronic educational games in developing verbal working memory among cochlear implants in kindergarten in Jeddah .Arab studies in education and psychology. ٤١-٢٣ , (١١٨) ,

Flatah, Amal bint Muhammad Abdullah, and Al-Sharif, Fahd bin Majid Al-Far .(٢٠٢٢) . The effect of using educational digital games on developing English grammar among first-year intermediate school students in the Holy City of Mecca . Arab Journal of Specific Education. ٤٦٩-٤٣٣ , (٢٣) ,

Al-Qasimi, Noura Abdo Muhammad, and Al-Saeed ,Batoul Abdul Baqi Abdullah .(٢٠٢٢) .The reality of using digital educational games to enhance cognitive goals from the point of view of language subject teachers in the Sabya Education Department and the impact of the variables of gender and experience on them .Research Journal. ٥٦-٢٠ , (٢) ٢ ,

Qobati , Hilal and Ahmed , Tawfiq .(٢٠١٩) . The effect of different types of feedback in electronic educational games on developing creative thinking skills among kindergarten children in the Republic of Yemen .Arab Journal of Scientific and Technical Education٤-٣ .(٨) .

Muhammad, Hind Adel, Hassanein, Iman Salah al-Din Saleh, and Ahmed, Muhammad Youssef .(٢٠٢٢) .*Educational electronic games and their impact on developing interactive attention skills for children with mild and moderate autism.*

Journal of Research in the Fields of Specific Education ٣٩) , . ٤٨-١ , (

Al-Muzain, Samah Muhammad Mustafa .(٢٠٢٠) .The effect of using electronic educational games on developing linguistic concepts among kindergarten children .Journal of Childhood and Education, 14. ٥٣٥ - ٤٧٧ , (٥٠)

Interview, Ola Mansour, and clinics, Youssef Ahmed Mahmoud) . .(٢٠٢٠The effect of electronic educational games on the achievement of third grade students in mathematics and their motivation towards it) unpublished master's thesis .(Yarmouk University, Irbid.

Al-Maqtari , Iman Ahmed, and Saeed , Radman Muhammad .(٢٠٢٣) . *The effect of a program based on Gardner's Five Minds Theory in developing creative thinking among university students at the College of Education, Mathematics Department, Sana'a University. Journal of Curriculum and Teaching Methods* , Volume 2, Issue 6, 41-63.

Al-Hindi, Basma Mustafa Musa, Hamdan , Salah Al-Din Hassan Mustafa, and Al-Saifi , Abdul-Ghani Hamdi Abdullah. (2021). The effectiveness of a proposed training package based on comprehensive quality standards on creative thinking among teachers in the basic stage in southern Nablus (Unpublished master's thesis). An-Najah National University, Nablus.

Youssef, Taha Ahmed Muhammad, Al-Sayed, Yousry Mustafa, and Saleh, Shuaib Jamal Muhammad .(٢٠٢٣) .Designing a program based on digital educational games to acquire some website design skills among sixth-grade primary school students in Sohag .Journal of Young Researchers in Educational Sciences. ٣٠-١ , (١٥) ,

المراجع الأجنبية:

Eyupoglu, T. F. (2023). *The impact of metacognitive strategy training in a game-based learning environment for fifth-grade science* (Order No. 30400555). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (2812061999).

Hall, M. M. D. (2021). *Fortnite, screenagers, and student resistance: A correlational analysis of video game performance and*

critical thinking levels (Order No. 28548621). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global.

White, G. (2013). E-learning definition. Retrieved from http://apo.org.au /node/29831

Sahni, H. K. (2023). *Developmental differences in Children's problem-solving approaches during educational digital game play* (Order No. 29996962). Available from ProQuest Dissertations & Theses Global. (2740836682).

Weng, M., hu, R., Zhang, L., Li, X. (2021). Fractal Features of Creative Thinking Process. In: Markopoulos, E., Goonetilleke, R.S., Ho, A.G., Luximon, Y. (eds) Advances in Creativity, Innovation, Entrepreneurship and Communication of Design. AHFE 2021. Lecture Notes in Networks and Systems, vol 276. Springer, Cham.