واقع ومعوقات توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارساتهم التدريسية

إعداد

أ/ فلوه بنت خالد بن عجيبان

باحثة في مناهج وتدريس العلوم الشرعية

د/ عبدالعزيز بن عبدالله بن طالب

قسم المناهج وطرق التدريس،

جامعة الملك سعود

و اقع ومعوقات توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارساتهم التدريسية

فلوه بنت خالد بن عجيبان[1] ، عبدالعزيز بن عبدالله بن طالب[2].

[1]باحثة في مناهج وتدريس العلوم الشرعية.

[2]قسم المناهج وطرق التدريس، جامعة الملك سعود.

البريد الالكتروني: 441203047@student.ksu.edu.sa

المستخلص:

هدفت هذه الدراسة إلى تحديد أكثر الألعاب التعليمية الإلكترونية توظيفًا لدى معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية في المملكة العربية السعودية في ممارساتهم التدريسية، والوقوف على أبرز المعوقات التي تواجههم في توظيف هذه الألعاب، من وجهة نظرهم. ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج الوصفي؛ لاستكشاف وجهات نظر عينة من (٢٥٧) معلمًا ومعلمة من مدارس المرحلة الابتدائية الحكومية والأهلية بمدينة الرياض. استخدمت الدراسة الاستبانة أداة لجمع البيانات، وتوصلت إلى عدة نتائج، من أبرزها أن تطبيق (عدنان معلم القرآن) هو الأكثر استخدامًا بين معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية في ممارساتهم التدريسية. أما فيما يتعلق بالمعوقات التي تواجههم في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، فقد كان أبرزها كثرة أعداد الطلبة، وقلة توافر الموارد التقنية اللازمة، وصعوبة العثور على ألعاب تعليمية إلكترونية تغطي جميع أجزاء مناهج الدراسات الإسلامية، بالإضافة إلى ندرة الخطط الدراسية التي تتضمن توظيف هذه الألعاب في العملية التدريسية.

الكلمات المفتاحية: المرحلة الابتدائية، العلوم الشرعية، الألعاب التعليمية، الممارسات التدريسية، المعوقات التدريسية، التعليم الإلكتروني.

Current Practices and Challenges in the Use of Educational E-Games by Islamic Studies Teachers in Primary Schools

Felwah Khalid Bin Ojaiban[1], Abdulaziz BinTaleb[2].
[1]A researcher in Islamic Education curricula, Riyadh.
[2]Dept. of Curriculum and Instruction, King Saud University.
Email: 441203047@student.ksu.edu.sa

ABSTRACT

This study aimed to identify the most frequently used educational e-games among elementary Islamic Studies teachers in Saudi Arabia and to examine the key challenges they face in integrating these games into their teaching practices, from their perspective. To achieve these objectives, a descriptive research method was employed to explore the perspectives of a sample of 257 male and female teachers from public and private elementary schools in Riyadh. A questionnaire was used for data collection, and the findings revealed several key insights. Among them, "Adnan Muallim Al-Qur'an" application emerged as the most widely used educational e-game among Islamic Studies teachers at the elementary level. Regarding the challenges hindering their use of educational e-games, the most significant barriers included large class sizes, limited access to essential technological resources, the difficulty of finding e-games that comprehensively cover Islamic Studies curricula, and the lack of instructional plans incorporating these games into the teaching process.

Key words: Elementary education, Islamic studies, educational e-games, teaching practices, instructional challenges, e-learning.

مقدمة:

يشهد القرن الحالي تطورات متسارعة في مجال التكنولوجيا؛ حيث باتت متداخلة في معظم مجالات الحياة، وأصبحت من الأدوات الضرورية التي تسهم في تطوير المؤسسات الحكومية، والشركات، والمصانع، من خلال تسهيل الإجراءات، وزيادة الابتكار، وتوسيع نطاق العمل، مما ساعد في تحقيق التنمية، وتعزيز فرص الاستثمار والإنتاج. وقد انعكس ذلك إيجابيًا على مستوى المعيشة والحياة الاجتماعية والاقتصادية، فضلًا عن تأثيره الكبير في مجال التعليم؛ حيث أتاح ذلك فرصًا غير مسبوقة لتحسين العملية التعليمية وتطوير أساليب التدريس.

لقد ترك التقدم التقني أثرًا واضحًا على العملية التعليمية، حيث ازداد الاهتمام بالتعليم الإلكتروني، وأصبح مفهومًا متجددًا ومتطورًا باستمرار. وقد امتد تأثيره ليشمل طرائق التدريس وأساليبها، مما يتيح للمتعلمين اكتساب المعرفة بطرق تتماشى مع متطلبات العصر، بحيث لا يكونوا في عزلة عن التطورات التقنية المحيطة بهم. إلا أن العملية التعليمية قد يشوبها الملل والنمطية أحيانًا، مما يترك أثرًا سلبيًا على كل من المعلم والمتعلم، وهو ما يستدعي إدخال أساليب تعليمية مشوقة وممتعة تعزز التفاعل داخل الصف الدراسي. وفي هذا السياق، أشار حناوي (٢٠١٩) إلى أن التفاعل النشط داخل الصف يعد عنصرًا أساسيًا في تحسين بيئة التعلم، مما يستوجب الاستفادة من الأساليب التقنية الحديثة مثل الألعاب التعليمية الإلكترونية.

تُعد الألعاب التعليمية الإلكترونية إحدى الاتجاهات الحديثة في طرائق التدريس؛ لما تتيحه من زيادة الفاعلية في نفوس المتعلمين، وضمان تفاعلهم مع المادة التعليمية بأسلوب ممتع ومسلٍ. فهي تسهم في إشراك المتعلم بشكل إيجابي في عملية التعلم، مما يجعلها أكثر تأثيرًا مقارنة بالوسائل التعليمية الأخرى (الملاح وفهيم، ٢٠١٦). كما أن الألعاب التعليمية المحوسبة تتميز بقدرتها على جعل العملية التعليمية أكثر مرونة وتأثيرًا على أداء المتعلم، إلى جانب دورها في تنمية مهاراته العقلية العليا، بفضل استخدامها للعناصر البصرية والمؤثرات الصوتية (مرزوق، ٢٠١٠).

وعند النظر في استخدام الألعاب والتلعيب أثناء تدريس مقررات الدراسات الإسلامية، يتوجب إبراز مكانة اللعب في الإسلام، حيث يُظهر الدين الإسلامي وسطية تجمع بين الجدية في العبادات وإباحة الترويح عن النفس باللعب المباح .وقد أشار خضير (٢٠١٧) إلى أن الإسلام يشجع على الترويح الهادف، ويؤكد أهمية النشاط البدني والعقلي، مما ينعكس إيجابًا على المجال التعليمي، خاصة عند توظيف الموارد الإلكترونية المتعددة لتقديم المعرفة بطريقة تفاعلية بالصوت والصورة. وهذا بلا شك يسهم في تقليل الشعور بالملل والفتور خلال حصص الدراسات الإسلامية، مما يساعد على تنشيط العقل وتحفيز التفكير.

ورغم أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيلة تدريسية فعالة، إلا أن هناك معوقات تحد من تفعيلها في مقررات الدراسات الإسلامية. فقد أشار الرجوب (٢٠١٣) إلى أن ارتفاع نصاب المعلم من الحصص الدراسية يؤدي إلى قلة الوقت المتاح لإعداد هذه الألعاب وتجهيزها بالشكل الأمثل. وهذا يمكن تأكيده بالنظر إلى الواقع التعليمي، حيث لا يزال بعض معلمي الدراسات الإسلامية يعتمدون على الطرق التقليدية في التدريس، بالرغم من التقدم التكنولوجي الذي يشهده العصر الحالي، مما أسهم في إضعاف مستوى التفاعل داخل الفصول الدراسية .كما أشار السليمان (٢٠١٨) إلى أن هناك أربعة معوقات رئيسية تحول دون دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم، وهي :المشكلات التقنية، وعدم توافق الألعاب مع محتوى المناهج، وضعف جاذبية بعض الألعاب، ومحدودية الوقت المتاح داخل الحصة الدراسية.

وفي ضوء أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز العملية التعليمية، فقد أشار الملاح وفهيم (٢٠١٦) إلى أن توظيف هذه الألعاب يسهم في تنمية المهارات الحياتية للمتعلمين، إذ تتيح لهم التفاعل مع بيئات التعلم بطريقة محاكية للواقع، وتساعد على تطوير التفكير النقدي، وحل المشكلات، وتعزيز القدرة على اتخاذ القرارات .كما أكد الجريوي (٢٠١٩) أن هذه الألعاب تحفز التعلم الذاتي، وتعزز من قدرة المتعلمين على اكتشاف دوافعهم الخاصة نحو التعلم، إضافة إلى دورها في ربط المعرفة بالحياة الواقعية من خلال التطبيقات العملية، مما يجعل المفاهيم أكثر رسوخًا لدى الطلاب.

وبناءً على ذلك، سعت هذه الدراسة إلى استكشاف واقع استخدام معلمي الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارساتهم التدريسية، والتعرف على أبرز المعوقات التي تواجههم، واعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي لاستطلاع آراء ٢٥٧ معلمًا ومعلمة من مدارس المرحلة الابتدائية الحكومية والأهلية في مدينة الرياض، بهدف تقديم توصيات تسهم في تعزيز استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الإسلامية، وتحسين جودة العملية التعليمية بما يواكب التطورات التقنية الحديثة.

الدراسات السابقة

شهدت الأبحاث التربوية اهتمامًا متزايدًا بتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية، حيث تناولت العديد من الدراسات هذا الموضوع من زوايا مختلفة، شملت واقع الاستخدام، الفاعلية، المعوقات، والتصورات التربوية لتطبيقها في التعليم .وقد استخدمت هذه الدراسات مناهج بحثية متنوعة، واعتمدت على أدوات قياس مختلفة، واستهدفت عينات متنوعة من المعلمين والطلاب عبر المراحل التعليمية المختلفة.

فيما يتعلق بواقع توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، هدفت دراسة موكلي (٢٠١٩) إلى التعرف على واقع استخدام التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية بمنطقة جازان، حيث استخدم الباحث المنهج الوصفي، وطبقت الاستبانة على عينة عشوائية مكونة من (٦٠) معلمًا. وكشفت النتائج أن استخدام هذه الألعاب كان بدرجة متوسطة، ولم تكن هناك فروق ذات دلالة إحصائية تعود لمتغيرات الجنس، المؤهل، التخصص، أو سنوات الخبرة التدريسية. كما حددت الدراسة مجموعة من الكفايات المهنية التي يحتاجها المعلمون لاستخدام الألعاب الإلكترونية بفاعلية، بالإضافة إلى بعض المعوقات التي تحول دون استخدامها في التعليم.

أما دراسة ابن صقر (٢٠١٩)، فقد تناولت الموضوع من منظور معلمي الصفوف الأولية، حيث هدفت إلى الكشف عن واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم، بالإضافة إلى تحليل إيجابياتها وسلبياتها والمعوقات المرتبطة بها. أظهرت النتائج أن المعلمين يتفقون على أهميتها في تعزيز الدافعية وجعل التعلم أكثر متعة، لكنها قد تؤدي إلى مشكلات مثل المنافسة الزائدة بين الطلاب، واستهلاك وقت الحصة، بالإضافة إلى معوقات تقنية مثل ضعف شبكة الإنترنت ونقص الأجهزة الرقمية في بعض المدارس.

من ناحية المعايير التربوية للألعاب الإلكترونية، ركزت دراسة المغذوي (٢٠١٨) على معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى طلاب المرحلة الابتدائية، وأبرزت أهمية تصميم

الألعاب وفق معايير تحترم ثقافة المجتمع، وتجنب استخدام محتويات غير ملائمة، ووضع ضوابط واضحة لاستيراد الألعاب التعليمية، بالإضافة إلى تشجيع تصميم ألعاب محلية تدعم تنمية الذكاء والتفكير النقدي لدى الطلاب.

أما فيما يخص فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية، فقد ركزت دراسة عالم (٢٠١٨) على قياس مدى فاعلية التعليم القائم على الألعاب الإلكترونية لدى طلاب الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية. حيث قُسمت العينة إلى مجموعة تجريبية درست باستخدام الألعاب الإلكترونية، وأخرى ضابطة درست بالطرق التقليدية، وأظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية في التحصيل الدراسي، مما يشير إلى تأثير إيجابي واضح للألعاب التعليمية الإلكترونية على تعلم المفاهيم الدينية.

وبهدف استكشاف ممكنات ومعوقات تفعيل الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم، سعت دراسة السليمان (٢٠١٨) إلى تحليل آراء المعلمين حول العوامل التي تعيق استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس، حيث طبقت استبانة على عينة طبقية شملت (٥١١) معلمًا ومعلمة من مختلف المراحل التعليمية. وأسفرت النتائج عن تصنيف المعوقات إلى ثلاثة محاور رئيسة: التحديات المرتبطة بالألعاب نفسها، والتحديات التقنية، والمعوقات المتعلقة بالمعلمين أنفسهم من حيث التدريب والمهارات الرقمية.

وفيما يخص أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل والتفكير الإبداعي، هدفت دراسة وهبي (٢٠١٨) إلى قياس تأثير البرامج التعليمية والألعاب المحوسبة على التحصيل الدراسي ونمو التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف الأول الابتدائي. وأظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية التي درست باستخدام هذه الألعاب في التحصيل الدراسي، لكنها لم تجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين مستوى التحصيل والتفكير الإبداعي.

وتوسعًا في دراسة التأثير المعرفي، هدفت دراسة معاذ (٢٠١٦) إلى قياس أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التفكير التأملي لدى طلاب الصف الأول الإعدادي، حيث استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وكشفت النتائج عن فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الألعاب الإلكترونية، وهو ما يدل على فاعلية هذه الألعاب في تعزيز التفكير التأملي وتنمية الاتجاهات الإيجابية نحو التعلم.

وفي مجال تعليم الفئات الخاصة، تناولت دراسة أكرم (٢٠١٦) أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية مهارات التلاوة لدى طالبات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية، حيث استخدمت الباحثة برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية، وطبقت اختبار تحسن المستوى وبطاقة ملاحظة على عينة تجريبية. وأظهرت النتائج تحسنًا واضحًا في مستوى الطالبات بعد استخدام البرمجية.

أما في السياقات الدولية، فقد هدفت دراسة كوبر (٢٠١٨) إلى مقارنة أداء الطلاب الموهوبين في الرياضيات عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية مقابل التعلم التقليدي، وأظهرت النتائج تفوق الطلاب الذين تعلموا باستخدام الألعاب الإلكترونية، مما يعكس إمكاناتها في تعزيز التحصيل الأكاديمي. كما ركزت دراسة روود وساندیرز (٢٠١٧) على تصورات طلاب السنة الأولى الجامعية في جنوب إفريقيا تجاه التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، حيث أظهرت نتائج

الاستبيان الإلكتروني أن الطلاب يفضلون هذا النوع من التعلم ويرونه مفيدًا كجزء من المقررات الجامعية.

وفي مجال التربية البدنية، هدفت دراسة كامبوس وفرنناديز (٢٠١٦) إلى تقييم فاعلية الألعاب الإلكترونية النشطة مقارنة بالطرق التقليدية في تعليم النشاط البدني، حيث أظهرت مراجعة الدراسات السابقة أن هذه الألعاب تعزز اللياقة البدنية والتعليم التفاعلي بشكل ملحوظ. أما دراسة تشين وتشانج (٢٠١٦) فقد ركزت على تأثير ألعاب تقمص الأدوار (RPG) في تدريس الجيولوجيا لطلاب المرحلة الثانوية، إلا أن نتائجها لم تجد فروقًا ذات دلالة إحصائية بين الطلاب الذين استخدموا هذه الألعاب وأقرانهم الذين تعلموا بالطرق التقليدية، مما يشير إلى ضرورة تحسين تصميم الألعاب لتكون أكثر فاعلية في التعليم العلمي.

توضح الدراسات السابقة اهتمام المؤسسات التربوية بتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، إلى جانب الكشف عن المعوقات التي تحول دون تفعيلها. وانطلاقًا من مبدأ التراكمية المعرفية والاستفادة مما توصل إليه الباحثون، فإن الدراسة الحالية توافقت مع دراسة موكلي (٢٠١٩) ودراسة ابن صقر (٢٠١٩) في التعرف على واقع توظيف المعلمين والمعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارساتهم التدريسية، كما توافقت أيضاً مع دراسة السليمان (٢٠١٨) فيما يتعلق بممكنات تفعيل هذه الألعاب في تدريس المقررات.

أما فيما يخص العينة المستهدفة، فإن الدراسة الحالية توافقت مع دراسة المغذوي (٢٠١٨) ودراسة السليمان (٢٠١٨) من حيث اختيار المعلمين والمعلمات كعينة للدراسة. كما تشترك مع دراسة موكلي (٢٠١٩)، ودراسة ابن صقر (٢٠١٩)، ودراسة المغذوي (٢٠١٨) في استهداف المرحلة الابتدائية.

وفيما يتعلق بأدوات البحث والمنهجية، فإن الدراسة الحالية توافقت مع دراسة موكلي (٢٠١٩)، ودراسة ابن صقر (٢٠١٩)، ودراسة المغذوي (٢٠١٨)، ودراسة السليمان (٢٠١٨)، ودراسة روود وساندیرز (Rood & Saunders, 2017) في استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات، كما اشتركت معها في اعتماد المنهج الوصفي لدراسة الظاهرة وتحليل نتائجها.

تميزت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة بموضوعها، حيث ركزت على واقع توظيف معلمي العلوم الشرعية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارساتهم التدريسية.

أما من حيث المنهج المستخدم، فإن الدراسة الحالية اختلفت عن دراسة عالم (٢٠١٨)، ودراسة وهبي (٢٠١٨)، ودراسة معاذ (٢٠١٦)، ودراسة أكرم (٢٠١٦)، ودراسة كوبر (Cooper, 2018) التي اعتمدت المنهج شبه التجريبي، كما اختلفت عن دراسة كامبوس وفرنناديز (Campos & Fernandez, 2016) التي استخدمت المنهج التطوري.

وفيما يتعلق بأدوات البحث، فقد اعتمدت دراسة وهبي (٢٠١٨) على الاختبار القبلي والبعدي للمجموعة الواحدة، بينما استخدمت دراسة معاذ (٢٠١٦) اختبار مهارات التفكير التأملي ومقاييس الاتجاه للمجموعتين، واعتمدت دراسة أكرم (٢٠١٦) على اختبار تحسن المستوى وبطاقة ملاحظة، مما يختلف عن النهج المستخدم في الدراسة الحالية.

أما من حيث المرحلة الدراسية المستهدفة، فقد ركزت الدراسة الحالية على المرحلة الابتدائية، مما يجعلها مختلفة عن دراسة السليمان (٢٠١٨) التي شملت جميع المراحل الدراسية، وعن دراسة تشين وتشانج (Chen, Yeh, & Chang, 2016) التي استهدفت المرحلة الثانوية، وكذلك عن دراسة روود وساندیرز (Rood & Saunders, 2017) التي تناولت المرحلة الجامعية.

وفيما يخص نوع العينة، فإن الدراسة الحالية استهدفت المعلمين والمعلمات، على خلاف دراسة عالم (٢٠١٨)، ودراسة وهبي (٢٠١٨)، ودراسة معاذ (٢٠١٦)، ودراسة كوبر (Cooper, 2018) ، ودراسة روود وساندیرز (Rood & Saunders, 2017) ، ودراسة تشين وتشانج (Chen, Yeh, & Chang, 2016) التي ركزت على الطلاب، بينما استهدفت دراسة أكرم (٢٠١٦) طالبات من فئة صعوبات التعلم.

كما اختلفت الدراسة الحالية عن دراسة السليمان (٢٠١٨) في أسلوب اختيار العينة، حيث استخدمت العينة الطبقية، في حين اعتمدت دراسة وهبي (٢٠١٨) على العينة القصدية.

تُعد الدراسة الحالية امتدادًا للدراسات السابقة، حيث استفادت منها بشكل جوهري، وقد أسهمت هذه الدراسات في توفير إطار معرفي ساعد في تحديد المشكلة البحثية، وتوجيه البحث نحو اختيار المنهجية الأكثر ملاءمة لتحقيق أهدافه، إلى جانب الإسهام في بناء أداة البحث بشكل منهجي. كما كان للدراسات السابقة دور بارز في بلورة مشكلة البحث، حيث أظهرت الحاجة إلى تناول موضوع توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارساتهم التدريسية، وقد تُحقق من هذه الفجوة البحثية من خلال الرجوع لبعض المكتبات والمراكز العلمية، مثل مكتبة الملك فهد الوطنية ومركز الملك فيصل للبحوث والدراسات الإسلامية، بالإضافة إلى المكتبة الرقمية السعودية.

مشكلة الدراسة وأسئلتها

يُعد التعلم باللعب أحد الأساليب التدريسية الحديثة الفاعلة في العملية التعليمية، حيث يُسهم في تعزيز التفاعل النشط بين المتعلمين من خلال أنشطة ترفيهية تهدف إلى توظيف ميلهم الفطري نحو اللعب لتحقيق أهداف تعليمية محددة بطريقة ممتعة. ومع التطورات المتسارعة في تكنولوجيا التعليم، برز التعليم الإلكتروني كوسيلة تعتمد على توظيف أدوات الاتصال الحديثة في العملية التعليمية. ومن بين الأساليب المنبثقة عن هذا التطور التعلم بالتلعيب، الذي يُعد أحد أنماط التعليم الإلكتروني الحديثة، حيث لقي اهتمامًا متزايدًا من قبل المؤسسات التربوية، لا سيما في أوساط المعلمين والمعلمات، لمواكبة التحولات الرقمية وتعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين لدى المتعلمين في مختلف المجالات.

وفي هذا السياق، أشارت دراسة الجريوي (٢٠١٨) إلى أهمية توجيه أنظار التربويين نحو تصميم وإنتاج برامج الألعاب التعليمية الإلكترونية عبر الشبكة، بالإضافة إلى إبراز دورها في تنمية التحصيل العلمي لدى المتعلمين وتعزيز قدراتهم. كما أكدت دراسة عالم (٢٠١٨) ضرورة توفير بيئة تعليمية ملائمة لتوظيف الألعاب الإلكترونية، مما ينعكس إيجابيًا على مخرجات التعلم، ويسهم في تحسين التحصيل الدراسي لطلاب الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية، من خلال إعداد الألعاب الإلكترونية التعليمية المناسبة، وتنظيم دورات تدريبية لتأهيل المعلمين على استخدامها، ومتابعة مدى توافق أدائهم مع أساليب التعليم الحديثة القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية. كما أوصت دراسة أكرم (٢٠١٦) بالتركيز على إعداد المعلمات وتدريبهن على

التقنيات الحديثة، وعقد دورات مستمرة أثناء الخدمة لتطوير مهارات معلمات العلوم الشرعية، بهدف تمكينهن من توظيف أحدث الأساليب التربوية في تدريس العلوم الشرعية.

وبناءً على ما سبق، وإدراكًا لأهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية من قبل معلمي الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية، تنبع مشكلة الدراسة الحالية، والتي تمثلت في استكشاف واقع توظيف هذه الألعاب، والتحديات التي تواجه المعلمين في استخدامها. ومن هنا حددت مشكلة الدراسة في السؤالين التاليين:

١. ما الألعاب التعليمية الإلكترونية الأكثر توظيفًا في المرحلة الابتدائية من وجهة نظر معلمي الدراسات الإسلامية في ممارساتهم التدريسية؟
٢. ما أبرز المعوقات التي تواجه معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارساتهم التدريسية من وجهة نظرهم؟

أهداف الدراسة وأهميتها

هدفت الدراسة الحالية إلى:

١- تحديد الألعاب التعليمية الإلكترونية الأكثر توظيفًا من قبل معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية في ممارساتهم التدريسية، وذلك من وجهة نظرهم.
٢- الوقوف على أبرز المعوقات التي تواجه معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارساتهم التدريسية، من وجهة نظرهم.

استمدت الدراسة الحالية أهميتها من أهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في الممارسات التدريسية لمعلمي الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية، حيث تعد وسيلة داعمة للعملية التعليمية، تسهم في مواكبة التطورات التربوية والتكنولوجية في الميدان التعليمي.

أما من الناحية التطبيقية، فإن أهمية الدراسة تجلت في تقديم نتائج وتوصيات تسهم في إرشاد صناع القرار في المجال التعليمي نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية بشكل أكثر فاعلية في تدريس الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية. كما ساعدت الدراسة في تقييم إمكانية تفعيل هذه الألعاب بما يتناسب مع مستجدات العملية التعليمية، مع العمل على الحد من المعوقات التي قد تعيق تطبيقها.

بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن توفر نتائج هذه الدراسة مرجعية مفيدة لمعلمي الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية، من خلال توجيههم إلى أفضل السبل لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارساتهم التدريسية وتعزيز فاعليتها في تحسين جودة التعليم والتعلم.

حدود الدراسة

شملت حدود الدراسة ما يلي:

- الحدود المكانية: اقتصرت الدراسة على مدارس التعليم الابتدائي الحكومية والأهلية بمدينة الرياض بالمملكة العربية السعودية.

- الحدود الزمنية: نفذ البحث خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ١٤٤٣هـ (٢٠٢١/٢٠٢٢م).

مصطلحات الدراسة

تضمنت الدراسة المصطلحات التالية:

- اللعبة (لغةً) :يُعرّف المعلوف (٢٠٠١، ص١٢٨٧) "اللعبة" بأنها كل ما يُلعب به.
- التعليم (لغةً) :يُعرف "التعليم" بأنه تلقين أنواع المعارف، كما في تعبير "سِلْك التعليم"، أي الانخراط في التعليم (المعلوف، ٢٠٠١، ص١٠٤١).
- الإلكتروني (لغةً) :يُشير إلى ما يختص بالإلكترون، كما في مصطلحات "حشوة إلكترونية"، و"بث إلكتروني"، و"عقل إلكتروني" (المعلوف، ٢٠٠١، ص٣٧).

أما الألعاب التعليمية الإلكترونية، فقد عرّفها عزمي (٢٠١٥) بأنها "ألعاب إلكترونية يتم تزويدها بمحتويات تعليمية فعالة باستخدام وسائط متعددة وفق ضوابط ومعايير محددة، تهدف إلى تحقيق تفاعل المتعلم على الشاشة، من خلال تقديم تغذية راجعة له تبعًا لاستجابته" (نقلًا عن ابن صقر، ٢٠١٩).

وتُعرَّف الألعاب التعليمية الإلكترونية إجرائيًا بأنها: مواد تفاعلية إلكترونية صممت وفق معايير تعليمية محددة، بهدف تنمية قدرات الطلاب ومهاراتهم، وتحفيز دافعيتهم للتعلم، وزيادة تفاعلهم الإيجابي مع المحتوى الدراسي بأسلوب ترفيهي.

- الممارسة (لغةً) :يُعرّفها المعلوف (٢٠٠١، ص١٣٣٢) بأنها "كيفية واقعية لامتهان عمل أو تعاطيه أو اتباع نهج حياتي معين"، وتشمل المزاولة والمعاطاة.
- التدريس (لغةً) :يُعرّف بأنه "تعليم اللغات الحية"، أو "إرشاد وتوجيه إلى قواعد السلوك أو الأخلاق" (المعلوف، ٢٠٠١، ص١٠٤١).

أما الممارسات التدريسية، فقد عرّفها البطوش (٢٠١٧) بأنها "مجموعة من الأنشطة التدريسية الصفية، يقوم بها المعلم قولًا وفعلًا، بتوظيف الطرق والاستراتيجيات والوسائل الملائمة للمتعلمين، تحقيقًا لأهداف منشودة."

تُمثل الممارسات التدريسية في هذه الدراسة إطارًا لفهم كيفية توظيف الألعاب الإلكترونية في الواقع التعليمي، وهي بذلك تُشير إلى الإجراءات والأنشطة الصفية التي يُوظف من خلالها معلمو الدراسات الإسلامية في المرحلة الابتدائية الألعاب التعليمية الإلكترونية، باعتبارها جزءًا من العملية التعليمية التي تسعى إلى تعزيز تفاعل الطلاب وتيسير فهم المحتوى.

منهج الدراسة

نظرًا لأن هدف الدراسة هو معرفة واقع توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية، فإن المنهج الوصفي هو المناسب لهذه الدراسة، حيث يهدف إلى جمع المعلومات الدقيقة عن الظاهرة، ويصفها وصفًا دقيقًا ويوضح خصائصها (عبيدات، عبد الحق، عدس، ٢٠١٥).

تكون مجتمع الدراسة من معلمي المرحلة الابتدائية في المدارس الحكومية والأهلية بمدينة الرياض لعام ١٤٤٣هـ، والبالغ عددهم (٧٢١٧) معلمًا ومعلمة في (١٣٠٠) مدرسة موزعة على (٩) مكاتب إشراف بمدينة الرياض.

أما عينة الدراسة فقد اختيرت بطريقة العينة العشوائية البسيطة. وبناءً على إحصائيات عدد المعلمين والمعلمات التابعين لكل مكتب بمدينة الرياض، ومجموعهم في جميع المكاتب، فقد تألفت عينة الدراسة من (٣٥٧) معلمًا ومعلمة من المدارس الابتدائية الحكومية والأهلية، وهو ما يمثل نسبة (٤,٩٪) من العدد الإجمالي لمجتمع الدراسة. ويوضح الجدول التالي (جدول رقم ١) خصائص عينة الدراسة.

جدول (١) توزيع أفراد الدراسة وفق متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكور	٦١	٢٣,٧
إناث	١٩٦	٧٦,٣
المجموع	٢٥٧	٪١٠٠

يتضح من الجدول السابق أن (٦١) من أفراد الدراسة، بنسبة (٢٣,٧٪) من إجمالي العينة، هم من الذكور، بينما (١٩٦) فردًا، بنسبة (٧٦,٣٪)، هن إناث.

أما فيما يتعلق بالمؤهل العلمي، فكما يتضح من الجدول التالي (جدول رقم ٢) فإن (٣٧) من أفراد الدراسة، بنسبة (١٤,٤٪)، يحملون مؤهل دبلوم متوسط، و(١٧٢) فردًا، بنسبة (٦٦,٩٪)، حاصلون على درجة البكالوريوس. كما أن (٦) أفراد، بنسبة (٢,٣٪)، يحملون دبلومًا عاليًا، و(٣٣) فردًا، بنسبة (١٢,٩٪)، حاصلون على درجة الماجستير، بينما يحمل (٩) أفراد، بنسبة (٣,٥٪)، درجة الدكتوراه.

جدول (٢) توزيع أفراد الدراسة وفق متغير المؤهل العلمي

المؤهل العلمي	التكرار	النسبة المئوية
دبلوم متوسط	٣٧	١٤,٤
بكالوريوس	١٧٢	٦٦,٩
دبلوم عالي	٦	٢,٣
ماجستير	٣٣	١٢,٩
دكتوراه	٩	٣,٥
المجموع	٢٥٧	٪١٠٠

أما فيما يتعلق بسنوات الخبرة، فكما يتضح من الجدول أدناه (جدول رقم ٣) فإن (٣٩) فردًا من أفراد الدراسة، بنسبة (١٥,٢٪)، لديهم خبرة تتراوح بين سنة إلى خمس سنوات، بينما (٣١) فردًا، بنسبة (١٢,١٪)، لديهم خبرة تتراوح بين أكثر من خمس سنوات إلى عشر سنوات. أما (٥٣) فردًا،

بنسبة (٢٠,٦٪)، فلديهم خبرة تتراوح بين أكثر من عشر سنوات إلى خمسة عشر سنة، في حين أن الغالبية، وعددهم (١٣٤) فردًا، بنسبة (٥٢,١٪)، لديهم خبرة تزيد عن خمس عشرة سنة.

جدول (٣) توزيع أفراد الدراسة وفق متغير سنوات الخبرة

سنوات الخبرة	التكرار	النسبة المئوية
من سنة إلى خمس سنوات	٣٩	١٥,٢
أكثر من خمس سنوات الى عشر سنوات	٣١	١٢,١
أكثر من عشر سنوات إلى خمسة عشر سنة	٥٣	٢٠,٦
أكثر من خمسة عشر سنة	١٣٤	٥٢,١
المجموع	٢٥٧	١٠٠٪

الأداة البحثية

بناءً على مشكلة الدراسة وأهدافها، وفي ضوء الاطلاع على الأدبيات النظرية والدراسات السابقة، استخدمت الاستبانة أداة لجمع البيانات اللازمة لهذه الدراسة، باعتبارها من أنسب أدوات البحث العلمي التي تتوافق مع معطيات الدراسة، حيث رصدت الاستجابات عليها إلكترونيًا.

تكونت الاستبانة من:

- بيانات أولية اشتملت على (سنوات الخبرة، والمؤهل العلمي).
- محورين أساسيين هما:

١. المحور الأول :الألعاب التعليمية الإلكترونية الأكثر توظيفًا لدى معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية في ممارستهم التدريسية، واشتمل هذا المحور على (١٧) فقرة، واستخدم مقياس ليكرت الخماسي (دائمًا – غالبًا – أحيانًا – نادرًا – أبدًا) للإجابة على فقراته.

٢. المحور الثاني :الوقوف على أهم المعوقات التي تواجه معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية، واشتمل على (١٤) فقرة، أجيب عنها باستخدام مقياس ليكرت الخماسي (موافق بشدة – موافق – محايد – غير موافق – غير موافق بشدة).

صدق الأداة وثباتها

١- الصدق الظاهري لأداة البحث (صدق المحكمين)

بعد الانتهاء من بناء أداة الدراسة التي تتناول "واقع توظيف معلمي الدراسات الإسلامية"، عُرضت في صورتها الأولية على مجموعة من المحكمين ذوي الخبرة والكفاءة في المناهج وطرق تدريس الدراسات الإسلامية، وعددهم (١٢) محكمًا. استطلعت آرائهم حول مدى مناسبة الأداة لأهداف الدراسة، وصحة عباراتها، ووضوحها، وسلامة بنائها وصياغتها، ومدى انتماء الفقرات للمحور الذي تنتمي إليه، بالإضافة إلى أي مقترحات لإثراء الاستبانة. بناءً على ملاحظات المحكمين، أجريت التعديلات اللازمة التي اتفق عليها غالبية المحكمين، والتي شملت تعديل بعض العبارات وحذف أخرى، حتى وصلت الاستبانة إلى صورتها النهائية.

٢- الاتساق الداخلي لأداة البحث

للتأكد من مدى الاتساق الداخلي للاستبانة، استخدم معامل ارتباط بيرسون، حيث حُسب معامل الارتباط بين درجة كل فقرة والدرجة الكلية للمحور، كما هو موضح في الجداول التالية:

المحور الأول: الألعاب التعليمية الإلكترونية الأكثر توظيفًا لدى معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية في ممارستهم التدريسية من وجهة نظرهم.

جدول (٤) معاملات الارتباط بين درجات فقرات المحور والدرجة الكلية للمحور

الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط
١	٠,٦٠**	٧	٠,٦٤**	١٣	٠,٧٤**
٢	٠,٦٧**	٨	٠,٧٣**	١٤	٠,٦٢**
٣	٠,٦١**	٩	٠,٧٨**	١٥	٠,٨٠**
٤	٠,٧٣**	١٠	٠,٧٦**	١٦	٠,٧٦**
٥	٠,٦١**	١١	٠,٦٨**	١٧	٠,٧٦**
٦	٠,٦٣**	١٢	٠,٧٥**	-	-

** دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠١

أشارت النتائج إلى أن قيم معامل الارتباط بين الفقرات والدرجة الكلية للمحور موجبة ودالة إحصائيًا عند مستوى (٠,٠١)، مما يدل على تمتع فقرات المحور بدرجة اتساق داخلي عالية، وهو ما يعزز من صلاحيتها للتطبيق.

المحور الثاني: الوقوف على أهم المعوقات في توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية من وجهة نظرهم

جدول (٥) معاملات الارتباط بين درجات فقرات المحور والدرجة الكلية للمحور

الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط
١	٠,٦٧**	٨	٠,٦٤**
٢	٠,٦٦**	٩	٠,٧٠**
٣	٠,٦٨**	١٠	٠,٦٩**
٤	٠,٦٧**	١١	٠,٦٨**
٥	٠,٦٩**	١٢	٠,٧٠**
٦	٠,٦٦**	١٣	٠,٧١**
٧	٠,٦٢**	١٤	٠,٧٣**

** دالة إحصائياً عند مستوى ٠,٠١

أشارت النتائج إلى أن معاملات الارتباط بين الفقرات والدرجة الكلية للمحور موجبة ودالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة (٠,٠١)، مما يعكس قوة الاتساق الداخلي بين فقرات الأداة، ويؤكد صلاحيتها للتطبيق.

٣- الثبات:

حُسب ثبات الأداة باستخدام معادلة ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) وطريقة التجزئة النصفية، كما هو موضح في الجداول التالية:

أ. معادلة ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha)

جدول (٦) معامل ثبات الفا كرونباخ

المحور	المقياس	عدد الفقرات	معامل الفا كرونباخ
الأول	الألعاب التعليمية الإلكترونية الأكثر توظيفًا لدى معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية في ممارستهم التدريسية من وجهة نظرهم	١٧	٠,٩٢١
الثاني	الوقوف على أهم المعوقات في توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية من وجهة نظرهم	١٤	٠,٨١٤
الكلي		٣١	٠,٨٧٣

أوضحت نتائج الجدول (٦) أن معاملات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ كانت مرتفعة ومناسبة لأغراض الدراسة، حيث بلغ قيمة معامل الثبات الكلي (٠,٨٧٣) وللمحور الأول (٠,٩١٢)، والمحور الثاني (٠,٨١٤) ويعد هذا ثباتاً مناسباً للأداة ويُشير إلى صلاحية الأداة لتحقيق أهداف الدراسة.

ب. التجزئة النصفية

حُسبت معاملات الارتباط بين نصفي الاستبانة، باستخدام معادلة سيبرمان براون، ويوضح الجدول (٧) معامل الثبات للمحاور:

جدول (٧) معامل ثبات التجزئة النصفية

المحور	المقياس	معامل الثبات
الأول	الألعاب التعليمية الإلكترونية الأكثر توظيفًا لدى معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية في ممارستهم التدريسية من وجهة نظرهم	٠,٩٠٠
الثاني	الوقوف على أهم المعوقات في توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية من وجهة نظرهم	٠,٧٩٢

أوضحت نتائج الجدول إلى أن معاملات الثبات بطريقة التجزئة النصفية كانت مرتفعة، حيث حصل المحور الأول على معامل ثبات (٠,٩٠٠)، بينما بلغ معامل الثبات للمحور الثاني (٠,٧٩٢)، مما يدل على مستوى ثبات مناسب، ويؤكد صلاحية الأداة لتحقيق أهداف الدراسة الحالية.

٤- إجراءات البحث

التزامًا بحدود الدراسة، وللإجابة عن أسئلتها، اتبعت الخطوات التالية في التطبيق:

١. أُجريت مراجعة تحليلية للعديد من الدراسات والبحوث السابقة في هذا المجال باللغتين العربية والإنجليزية.

٢. أُعدّت أداة الدراسة، وهي الاستبانة التي تحتوي على محورين وهما: (تحديد الألعاب التعليمية الإلكترونية الأكثر توظيفًا لدى معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية في ممارستهم التدريسية من وجهة نظرهم. – الوقوف على أبرز المعوقات في توظيف معلمي الدراسات الإسلامية للألعاب التعليمية الإلكترونية بالمرحلة الابتدائية في ممارستهم التدريسية من وجهة نظرهم).

٣. عُرضت الأداة على مجموعة من الخبراء والمحكمين؛ للتأكد من صلاحيتها ومناسبتها لتساؤلات البحث، ومن ثم القيام بإجراء ما يلزم من حذف وتعديل للعبارات في ضوء مقترحاتهم.

٤. استُكملت الإجراءات النظامية بالحصول على موافقة لجنة أخلاقيات البحث العلمي؛ لنشر الأداة على عينة الدراسة.

٥. بعد التحقق من صدق الأداة وثباتها، وُزعت على معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية بمدارس التعليم العام في مدينة الرياض، عن طريق التوزيع المباشر عبر مكاتب التعليم، والغير مباشر عبر رابط Google forms.

٦. للتعرف على مدى الاتساق الداخلي للمقياس (الاستبانة) استخدم معامل ارتباط بيرسون، حيث حُسب معامل الارتباط بين درجة كل فقرة من فقرات المقياس، والدرجة الكلية للمحور.

٧. حُسب ثبات الأداة باستخدام معادلة ألفا كرونباخ وطريقة التجزئة النصفية، وذلك بعد تطبيق الأداة على عينة مناسبة.

٨. رُصدت النتائج وحُللت وفسّرت، كما قُدمت التوصيات، والمقترحات في ضوء ما توصلت إليه هذه الدراسة.

٥- أساليب المعالجة الإحصائية

حسب معطيات الدراسة الحالية جرى تحليل البيانات باستخدام برنامج (SPSS.22) لمعالجة البيانات وتحليلها، وذلك بحسب الأساليب الإحصائية التالية:

١. حساب معامل الارتباط بيرسون (coefficient person correlation) بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه؛ وذلك لتقدير الاتساق الداخلي لأداة البحث (الصدق البنائي).

٢. حساب معامل ألفا كرونباخ (Alpha Cronbach) لقياس ثبات أداة البحث.

٣. معامل ارتباط التجزئة النصفية لحساب الثبات.

٤. حساب التكرارات والنسب المئوية لتحديد استجابات الأفراد اتجاه عبارات المحاور الرئيسة التي تتضمنها أداة البحث.

٥. استخدام المتوسط الحسابي لحساب أكثر الألعاب التعليمية الإلكترونية توظيفًا في كل فقرة من فقرات الأداة.

٦. استخدام الانحراف المعياري (Standard Deviation) للتعرف على مدى انحراف استجابات أفراد البحث لكل عبارة من عبارات متغيرات البحث، ولكل محور من المحاور الرئيسة عن متوسطها الحسابي.

نتائج الدراسة

استخدم مقياس ليكرت الخماسي (دائمًا – غالبًا – أحيانًا – نادرًا - أبدًا (لم يسبق لي الاستخدام)) للإجابة عن السؤال الأول وبالأوزان الآتية: (دائمًا =٥، غالبًا =٤، أحيانًا =٣، نادرًا =٢، أبدًا (لم يسبق لي الاستخدام) =١) كما استخدم مقياس ليكرت الخماسي (موافق بشدة – موافق – محايد – غير موافق – غير موافق بشدة) للإجابة عن السؤال الثاني وبالأوزان الآتية: (موافق بشدة =٥، موافق =٤، محايد =٣، غير موافق =٢، غير موافق بشدة =١)، ولتفسير النتائج حُسب طول فئة معيار الحكم على النتائج من خلال تصنيف الإجابات إلى خمسة مستويات متساوية المدى من خلال المعادلة التالية: طول الفئة = (أكبر قيمة- أقل قيمة) ÷ عدد فئات المدى المحددة وهي خمس = (٥-١) ÷ ٥= ٠,٨٠ بعد ذلك أضيفت هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (بداية المقياس وهي الواحد) لنحصل على مدى المتوسطات التالية:

جدول (٨) يوضح المدى وعدد الفئات للحكم على المتوسطات الحسابية

المحور الأول	أبدًا (لم يسبق لي الاستخدام)	نادرًا	أحيانًا	غالبًا	دائمًا
المحور الثاني	غير موافق بشدّة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدّة
مدى المتوسطات	من ١ إلى ١,٨٠	اعلى من ١,٨٠ إلى ٢,٦٠	أعلى من ٢,٦٠ إلى ٣,٤٠	أعلى من ٣,٤٠ إلى ٤,٢٠	أعلى من ٤,٢٠ إلى ٥

نتائج السؤال الأول: ما درجة توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الالكترونية في ممارستهم التدريسية من وجهة نظرهم؟

للإجابة عن هذا السؤال استخرجت عدد التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لكل عبارة وترتيب العبارات من الأعلى متوسطات حسابية إلى الأدنى والجدول رقم (٩) يوضح ذلك:

جدول (٩) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية وترتيباتها لعبارات درجة توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الالكترونية في ممارستهم التدريسية من وجهة نظرهم

رقم العبارة	العبارة	التكرارات والنسب	درجة الاستخدام					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الاستخدام	الترتيب
			أبدًا (لم يسبق لي الاستخدام)	نادرًا	أحيانًا	غالبًا	دائمًا				
١	أستخدم القصة الرقمية	ك	٦٨	٣٩	٨٤	٤٨	١٨	٢,٦٥	١,٢٤٨	أحيانًا	٤
		٪	٢٦,٥	١٥,٢	٣٢,٧	١٨,٧	٧,٠				
٢	أستخدم تطبيق "kahoot" كاهوت"	ك	١٣٨	٤٥	٤٥	٢٠	٩	١,٩٠	١,١٥٥	نادرًا	١٢
		٪	٥٣,٧	١٧,٥	١٧,٥	٧,٨	٣,٥				
٣	أستخدم تطبيق Padlet " الحائط الإلكتروني"	ك	٩١	٣٣	٧٠	٣٥	٢٨	٢,٥٢	١,٣٧٥	نادرًا	٦
		٪	٣٥,٤	١٢,٨	٢٧,٢	١٣,٦	١٠,٩				
٤	أستخدم تطبيق فصيح	ك	١٤٦	٢٦	٥٢	٢٢		١,٨٠	١,٠٦١	أبدًا (لم يسبق لي الاستخدام)	١٣
		٪	٥٦,٨	١٠,١	٢٠,٢	٨,٦					
٥	أستخدم تطبيق عدنان معلم القرآن	ك	٧٠	٢١	٥٢	٥٤	٦٠	٣,٠٥	١,٥٢٤	أحيانًا	١
		٪	٢٧,٢	٨,٢	٢٠,٢	٢١,٠	٢٣,٣				
٦	أستخدم تطبيق المعلم الصغير	ك	٧٠	٢٥	٥٥	٥٠	٥٧	٣,٠٠	١,٥٠٩	أحيانًا	٢
		٪	٢٧,٢	٩,٧	٢١,٤	١٩,٥	٢٢,٢				
٧	استخدام تطبيق الوضوء والصلاة	ك	٧٢	٢٩	٥٣	٤٥	٥٨	٢,٩٥	١,٥٢٣	أحيانًا	٣
		٪	٢٨,٠	١١,٣	٢٠,٦	١٧,٥	٢٢,٦				
٨	أستخدم لعبة المصطلحات worde of wonders	ك	١٢٢	٣٣	٤٤	٣٧	٢١	٢,٢٣	١,٣٨٣	نادراً	٩
		٪	٤٧,٥	١٢,٨	١٧,١	١٤,٤	٨,٢				
٩	أستخدم تطبيق Tinytap "تايني تاب"	ك	١٦٩	٢٧	٣٣	١٩	٩	١,٧٢	١,١٥١	أبدًا (لم يسبق لي الاستخدام)	١٥
		٪	٦٥,٨	١٠,٥	١٢,٨	٧,٤	٣,٥				
١٠	أستخدم تطبيق Make it "ميك ات".	ك	١٦٦	٢٨	٣٢	٢١	١٠	١,٧٦	١,١٨١	أبدًا (لم يسبق لي الاستخدام)	١٤
		٪	٦٤,٦	١٠,٩	١٢,٥	٨,٢	٣,٩				
١١	أستخدم تطبيق Quiziz " كويزز"	ك	١٤٧	٢٩	٤٤	٢١	١٦	١,٩٥	١,٢٧٨	نادراً	١١
		٪	٥٧,٢	١١,٣	١٧,١	٨,٢	٦,٢				
١٢	أستخدم برنامج Quizwhizzer	ك	١٧٥	٢٨	٣٢	١٣	٩	١,٦٥	١,٠٩٨	أبدًا (لم يسبق لي	١٧
		٪	٦٨,١	١٠,٩	١٢,٥	٥,١	٣,٥				

رقم العبارة	العبارة	التكرارات والنسب	درجة الاستخدام					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الاستخدام	الترتيب
			أبدًا (لم يسبق لي الاستخدام)	نادرًا	أحيانًا	غالبًا	دائمًا				
	"كويزويزر"										
١٣	أستخدم برنامج Classools " كلاسولس"	ك	١٧٥	٢٨	٣٠	١٤	١٠	١,٦٦	١,١٢١	أبدًا (لم يسبق لي الاستخدام)	١٦
		٪	٦٨,١	١٠,٩	١١,٧	٥,٤	٣,٩				
١٤	أستخدم تطبيق Wordwall " وورد وال"	ك	١١٥	٢٧	٣٦	٣٢	٤٧	٢,٤٩	١,٥٨١	نادراً	٨
		٪	٤٤,٧	١٠,٥	١٤,٠	١٢,٥	١٨,٣				
١٥	أستخدم لعبة الصيد	ك	١٣١	٣٣	٥٧	١٩	١٧	٢,٠٦	١,٢٧٥	نادراً	١٠
		٪	٥١,٠	١٢,٨	٢٢,٢	٧,٤	٦,٦				
١٦	أستخدم لعبة أركان الإسلام	ك	١٠٤	٢٨	٤٥	٣٧	٤٣	٢,٥٦	١,٥٣٥	نادراً	٥
		٪	٤٠,٥	١٠,٩	١٧,٥	١٤,٤	١٦,٧				
١٧	أستخدم لعبة أركان الإيمان	ك	١١١	٢٣	٤٤	٣٨	٤١	٢,٥١	١,٥٤١	نادراً	٧
		٪	٤٣,٢	٨,٩	١٧,١	١٤,٨	١٦,٠				
	المتوسط العام للمحور							٢,٢٦٧	٠,٩٢٩	نادراً	

يتضح من الجدول السابق أن عبارات محور درجة توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الالكترونية في ممارساتهم التدريسية حصلت على متوسطات حسابية تتراوح ما بين (١,٦٥) و(٣,٠٥)، وجاءت استجابات أفراد عينة البحث بدرجة نادراً حيث جاء المتوسط الحسابي العام لجميع العبارات (٢,٢٦٧) وانحراف معياري (٠,٩٢٩) وكانت أغلب العبارات في فئة نادراً،

١. جاءت عبارة " أستخدم تطبيق عدنان معلم القرآن " على الترتيب الأول بأعلى متوسط حسابي حيث بلغ (٣,٠٥) وانحراف معياري (١,٥٢٤) وفي فئة استخدام أحياناً.

٢. جاءت عبارة " أستخدم تطبيق المعلم الصغير " على الترتيب الثاني بثاني أعلى متوسط حسابي لعبارات المحور، بمتوسط حسابي بلغ (٣,٠٠) وانحراف معياري (١,٥٠٩) وفي فئة استخدام أحياناً.

٣. جاءت عبارة " استخدام تطبيق الوضوء والصلاة " على الترتيب الثالث بثالث أعلى متوسط حسابي لعبارات المحور، بمتوسط حسابي بلغ (٢,٩٥) وانحراف معياري (١,٥٢٣) وفي فئة استخدام متكرر.

٤. جاءت عبارة " أستخدم القصة الرقمية" على الترتيب الرابع برابع أعلى متوسط حسابي لعبارات المحور، بمتوسط حسابي بلغ (٢,٦٥) وانحراف معياري (١,٢٤٨) وفي فئة استخدام أحياناً.

٥. جاءت عبارة " أستخدم تطبيق Make it "ميك ات"." على رابع أقل متوسط وفي الترتيب الرابع عشر من بين عبارات المحور حيث بلغ المتوسط الحسابي لها (١,٧٦) وانحراف معياري (١,١٨١) وفي فئة استخدام أبدًا (لم يسبق لي الاستخدام).

٦. جاءت عبارة " أستخدم تطبيق Tinytap "تايني تاب"" على ثالث أقل متوسط وفي الترتيب الخامس عشر من بين عبارات المحور حيث بلغ المتوسط الحسابي لها (١,٧٢) وانحراف معياري (١,١٥١) وفي فئة استخدام أبدًا (لم يسبق لي الاستخدام).

٧. جاءت عبارة " أستخدم برنامج Classools " كلاسولس"" على ثاني أقل متوسط وفي الترتيب السادس عشر من بين عبارات المحور حيث بلغ المتوسط الحسابي لها (١,٦٦) وانحراف معياري (١,١٢١) وفي فئة استخدام أبدًا (لم يسبق لي الاستخدام).

٨. جاءت عبارة " أستخدم برنامج Quizwhizzer" كويزويزر"" على أقل متوسط وفي الترتيب السابع عشر (الأخير) بمتوسط حسابي بلغ (٢,٣٥) وانحراف معياري (١,٠٣٣) وفي فئة استخدام أبدًا (لم يسبق لي الاستخدام).

نتائج السؤال الثاني: ما أبرز المعوقات في توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية.؟

للإجابة عن هذا السؤال استخرجت عدد التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لكل عبارة وترتيب العبارات من الأعلى متوسطات حسابية إلى الأدنى والجدول رقم (١٠) يوضح ذلك:

جدول (١٠) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية وترتيباتها لعبارات أهم المعوقات في توظيف معلمي العلوم الشرعية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية

رقم العبارة	العبارة	التكرارات والنسب	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
			غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة				
١	ضعف تهيئة البيئة الصفية بما يتناسب مع تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية.	ك	٦	٢٠	٣٤	٩٢	١٠٥	٤,٠٥	١,٠٣١	موافق	٥
		٪	٢,٣	٧,٨	١٣,٢	٣٥,٨	٤٠,٩				
٢	كثرة أعداد الطلبة داخل الصف.	ك	٦	١٢	٣٦	٦٧	١٣٦	٤,٢٣	١,٠١٠	موافق بشدة	١
		٪	٢,٣	٤,٧	١٤,٠	٢٦,١	٥٢,٩				
٣	تفاوت مستوى	ك	٥	٣٤	٤١	١٠٣	٧٤	٣,٨١	١,٠٥٧	موافق	٩

رقم العبارة	العبارة	التكرارات والنسب	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
			غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة				
	المهارات الإلكترونية بين الطلبة.	٪	١,٩	١٣,٢	١٦,٠	٤٠,١	٢٨,٨				
٤	الآثار السلبية للألعاب التعليمية الإلكترونية على الطلبة.	ك	١٦	٥٢	٦٨	٧٢	٤٩	٣,٣٣	١,١٧٨	محايد	١٣
		٪	٦,٢	٢٠,٢	٢٦,٥	٢٨,٠	١٩,١				
٥	ضيق الوقت المخصص للحصة الدراسية.	ك	٩	٤١	٢٧	٨٢	٩٨	٣,٨٥	١,١٩٣	موافق	٧
		٪	٣,٥	١٦,٠	١٠,٥	٣١,٩	٣٨,١				
٦	ضعف دور المنهج المدرسي في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية.	ك	٦	٢٥	٤٦	٨٢	٩٨	٣,٩٤	١,٠٧٧	موافق	٦
		٪	٢,٣	٩,٧	١٧,٩	٣١,٩	٣٨,١				
٧	قلة امتلاك المهارات التربوية لدى معلمي العلوم الشرعية المتعلقة بتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في الممارسة التدريسية.	ك	١٧	٤٠	٥٦	٨٦	٥٨	٣,٥٠	١,١٩٠	موافق	١١
		٪	٦,٦	١٥,٦	٢١,٨	٣٣,٥	٢٢,٦				
٨	قلة الألعاب التعليمية الإلكترونية في مقررات العلوم الشرعية للمرحلة الابتدائية.	ك	٨	٢٨	٤٧	٨٧	٨٧	٣,٨٤	١,١٠٤	موافق	٨
		٪	٣,١	١٠,٩	١٨,٣	٣٣,٩	٣٣,٩				
٩	ضعف الوعي الكافي لأهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في الممارسة التدريسية.	ك	٥	٣٣	٥٠	١٠١	٦٨	٣,٧٥	١,٠٤٥	موافق	١٠
		٪	١,٩	١٢,٨	١٩,٥	٣٩,٣	٢٦,٥				
١٠	النظرة السلبية من قبل المعلمين والمعلمات تجاه الألعاب التعليمية الإلكترونية في مقررات العلوم	ك	٣٢	٦٠	٥٨	٥٥	٥٢	٣,١٤	١,٣٢٠	محايد	١٤
		٪	١٢,٥	٢٣,٣	٢٢,٦	٢١,٤	٢٠,٢				

رقم العبارة	العبارة	التكرارات والنسب	درجة الموافقة					المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
			غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة				
	الشرعية.										
١١	ضعف المهارات الفنية لدى معلمي العلوم الشرعية في التعامل مع برامج التصميم.	ك	١٤	٤٠	٦٢	٨٥	٥٦	٣,٥٠	١,١٥٣	موافق	١٢
		٪	٥,٤	١٥,٦	٢٤,١	٣٣,١	٢١,٨				
١٢	قلة توافر الموارد التقنية اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية.	ك	٥	١٢	٣١	١٠٩	١٠٠	٤,١٢	٠,٩٢٨	موافق	٢
		٪	١,٩	٤,٧	١٢,١	٤٢,٤	٣٨,٩				
١٣	صعوبة توفير ألعاب تعليمية إلكترونية تغطي جميع أجزاء مناهج العلوم الشرعية.	ك	٣	١٨	٣٠	١٠١	١٠٥	٤,١٢	٠,٩٤٩	موافق	٣
		٪	١,٢	٧,٠	١١,٧	٣٩,٣	٤٠,٩				
١٤	قلة توافر خطط دراسية تتضمن توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في الممارسة التدريسية.	ك	٢	١٨	٣٥	١٠٦	٩٦	٤,٠٧	٠,٩٢٦	موافق	٤
		٪	٨.	٧,٠	١٣,٦	٤١,٢	٣٧,٤				
	المتوسط العام للمحور							٣,٨٠٣	٠,٥٨٨	موافق	

يتضح من الجدول السابق أن عبارات محور أبرز المعوقات في توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية حصلت على متوسطات حسابية تتراوح ما بين (٣,١٤) و(٤,٢٣)، وجاءت استجابات أفراد عينة البحث بدرجة موافق؛ حيث جاء المتوسط الحسابي العام لجميع العبارات (٣,٨٠٣) وانحراف معياري (٠,٥٨٨) وكانت أغلب العبارات في فئة موافق.

١. جاءت عبارة " كثرة أعداد الطلبة داخل الصف." على الترتيب الأول بأعلى متوسط حسابي حيث بلغ (٤,٢٣) وانحراف معياري (١,٠١٠) وفي فئة موافق بشدة.

٢. جاءت عبارة " قلة توافر الموارد التقنية اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية " على الترتيب الثاني بثاني أعلى متوسط حسابي لعبارات المحور، بمتوسط حسابي بلغ (٤,١٢) وانحراف معياري (٠,٩٢٨) وفي فئة موافق.

٣. جاءت عبارة " صعوبة توفير ألعاب تعليمية إلكترونية تغطي جميع أجزاء مناهج العلوم الشرعية " على الترتيب الثالث بثالث أعلى متوسط حسابي لعبارات المحور، بمتوسط حسابي بلغ (٤,١٢) وانحراف معياري (٠,٩٤٩) وفي فئة موافق.

٤. جاءت عبارة " قلة توافر خطط دراسية تتضمن توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في الممارسة التدريسية " على الترتيب الرابع برابع أعلى متوسط حسابي لعبارات المحور، بمتوسط حسابي بلغ (٤,٠٧) وانحراف معياري (٠,٩٢٦) وفي فئة موافق.

٥. جاءت عبارة " قلة امتلاك المهارات التربوية لدى معلمي العلوم الشرعية المتعلقة بتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في الممارسة التدريسية" على رابع أقل متوسط وفي الترتيب الحادي عشر من بين عبارات المحور حيث بلغ المتوسط الحسابي لها (٣,٥٠) وانحراف معياري (١,١٩٠) وفي فئة موافق.

٦. جاءت عبارة " ضعف المهارات الفنية لدى معلمي العلوم الشرعية في التعامل مع برامج التصميم " على ثالث أقل متوسط وفي الترتيب الثاني عشر من بين عبارات المحور حيث بلغ المتوسط الحسابي لها (٣,٥٠) وانحراف معياري (١,١٥٣) وفي فئة موافق.

٧. جاءت عبارة " الآثار السلبية للألعاب التعليمية الإلكترونية على الطلبة " على ثاني أقل متوسط وفي الترتيب الثالث عشر من بين عبارات المحور حيث بلغ المتوسط الحسابي لها (٣,٣٣) وانحراف معياري (١,١٧٨) وفي فئة استخدام محايد.

٨. جاءت عبارة " النظرة السلبية من قبل المعلمين والمعلمات تجاه الألعاب التعليمية الإلكترونية في مقررات العلوم الشرعية " على أقل متوسط وفي الترتيب الرابع عشر (الأخير) بمتوسط حسابي بلغ (٣,١٤) وانحراف معياري (١,٣٢٠) وفي فئة محايد.

مناقشة نتائج الدراسة

أوضحت نتائج الدراسة أن استخدام تطبيق عدنان معلم القرآن هو الأكثر استخدامًا لدى معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية، وقد يعود السبب في ذلك ؛ إلى محاكاة حواس الطفل البصرية، السمعية، والحركية بشكل تفاعلي، مما يجعل عملية التعلم من خلاله أكثر تأثيرًا و أبقى أثرًا حيث يزيد من دافعية الطلبة نحو التعلم مع زيادة تركيزهم و انتباههم ، وهذا مما يؤدي إلى تنمية المهارات لديهم، وقد اتفقت نتيجة البحث الحالية مع دراسة ابن صقر (٢٠١٩) التي توصلت إلى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تضفي جوًا من المتعة والتشويق، كما اتفقت نتيجة البحث الحالية مع دراسة عالم (٢٠١٨) التي توصلت نتائجها إلى وجود أثر لطرق التعليم بواسطة الألعاب التعليمية الإلكترونية.

وجاء استخدام تطبيق المعلم الصغير، والقصة الرقمية في فئة الاستخدام " أحيانًا " وهذا مما يدل على أنهما مصدر تعليمي مهم يتيح للطلبة الاكتشاف واكتساب الثقة بالنفس والتشجيع على التعلم بشكل نشط وفعال، ويعمل على تنمية الذاكرة وسرعة التفكير لدى الطلبة ، وقد اتفقت هذه النتيجة مع دراسة المغذوي (٢٠١٨) التي توصلت نتائجها إلى وضع ضوابط للألعاب التعليمية

الإلكترونية تتضمن تصميم الألعاب التي تحفّز على الذكاء والتفكير، كما اتفقت النتيجة أيضاً مع دراسة أكرم(٢٠١٦) التي أشارت إلى تحسن مستوى الطالبات بعد استخدام برمجية قائمة على الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات التلاوة.

في حين جاء استخدام Make it "ميك ات"، Tinytab "تايني تاب" ، Classools " كلاسولس"، Quizwhizzer " كويزويزر" في فئة استخدام "أبدًا" "لم يسبق لي الاستخدام"، ويعزى ذلك إلى عدم وجود المعرفة الكافية لمعلمي العلوم الشرعية بتطبيق الألعاب التعليمية الإلكترونية في مقررات العلوم الشرعية واعتمادهم على الحفظ والتلقين، كذلك عدم إلمامهم بكيفية تصميم الدروس القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية ، و ربما يعود السبب إلى تدني خبراتهم التكنولوجية لاستخدام هذا النوع في الممارسة التدريسية. واتفقت نتيجة البحث الحالية مع نتيجة دراسة موكلي (٢٠١٩) التي كشفت نتائجها عن وجود مجموعة من المعوقات التي تحول دون استخدام التعلم القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في المواقف التعليمية.

ووفق المعطيات جاء كثرة أعداد الطلبة داخل الصف كأبرز وأهم المعوقات في توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية، وقد يعود ذلك إلى قلة الحجرات الدراسية داخل المبنى التعليمي، وقبول مكاتب التعليم لعدد كبير من الطلبة فوق تحمّل المدارس التعليمية، كذلك عدم اهتمام المعلمين والمعلمات بتنمية قدراتهم على التعامل مع هذا النوع من التعلم دون التقيد بزمان أو مكان واعتمادهم على التعليم التقليدي. واتفقت نتيجة البحث الحالي مع دراسة كوبر (Cooper,2018) التي أفادت نتائجها إلى تميز الطلاب المعرضين للتعليم القائم على الألعاب الإلكترونية بصورة دالة في التحصيل الدراسي مقارنة بأقرانهم ذوي التعلم التقليدي.

كما جاء قلة توافر الموارد التقنية اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية من أبرز معوقات توظيف معلمي الدراسات الإسلامية رعية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية؛ ويعزى ذلك إلى أن استخدام التقنية في التعليم قد يتطلب إلى إنفاق مبالغ ضخمة من أجل توفيرها، كما يعزى إلى عدم تطوير البنية التحتية للتقنية في المؤسسات التعليمية. وقد اتفقت نتيجة البحث الحالي مع دراسة ابن صقر (٢٠١٩) التي أظهرت نتائجها أن أكثر معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية هو عدم وجود شبكة إنترنت قوية، وعدم توافر العدد الكافي من أجهزة الحاسب أو الأجهزة اللوحية.

وجاء صعوبة توفير ألعاب تعليمية إلكترونية تغطي جميع أجزاء مناهج الدراسات الإسلامية كأبرز المعوقات في توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية؛ وقد يعزى ذلك إلى كثافة الكم المعرفي في مناهج العلوم الشرعية، وقلة الألعاب التعليمية الإلكترونية في موضوعاتها، كما يعود ذلك إلى ضعف تدرّب المعلمين والمعلمات على تصميم الألعاب التي تخدم موضوعات مناهج العلوم الشرعية، واتفقت نتيجة البحث الحالية مع دراسة السليمان(٢٠١٨) التي أسفرت نتائجها عن أن تحديات استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم تتلخص في ثلاث محاور: الألعاب الإلكترونية نفسها، التقنيات المتعلقة بها، والمعلمين.

كذلك جاء قلة توافر خطط دراسية تتضمن توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في الممارسة التدريسية من أبرز معوقات توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية؛ وقد يعود ذلك إلى عدم الإلمام بآلية وضع الخطط الدراسية التي تتضمن الألعاب التعليمية الإلكترونية، كذلك القصور في تنمية المهارات المعرفية والتكنولوجية لدى معلمي الدراسات الإسلامية، وهذا مما يدل على الحاجة الماسة في تطوير الخبرات لديهم. وقد اتفقت نتيجة البحث الحالية مع دراسة (Rood,& Saunders,2017) التي أظهر تصورها أن الطلاب كان لديهم تصورات إيجابية حول هذا النوع من التعلم وأنهم يفضلونه كجزء من المقررات الدراسية.

الخاتمة والتوصيات

توصلت هذه الدراسة إلى العديد من النتائج، منها ما يلي:

١. أن الألعاب التعليمية الإلكترونية الأكثر استخدامًا لدى معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية في ممارستهم التدريسية، جاءت بشكل عام "أحيانًا"، حيث جاء استخدام تطبيق عدنان معلم القرآن في الترتيب الأول، ثم يليه استخدام تطبيق المعلم الصغير، والقصة الرقمية.

٢. جاء استخدام برنامج Quizwhizzer "كويزويزر" في الترتيب السابع عشر (الأخير) كأقل الألعاب التعليمية استخدامًا لدى معلمي الدراسات الإسلامية رعية بالمرحلة الابتدائية في ممارستهم التدريسية.

٣. حددت كثرة أعداد الطلبة داخل الصف على الترتيب الأول كأهم معوقات توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية، ثم يليه قلة توافر الموارد التقنية اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية.

٤. حصلت قلة توافر الموارد التقنية اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية على الترتيب الثاني في معوقات توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية.

٥. جاءت صعوبة توفير ألعاب تعليمية إلكترونية تغطي جميع أجزاء مناهج الدراسات الإسلامية على الترتيب الثالث في معوقات توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية.

٦. جاء قلة توافر خطط دراسية تتضمن توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في الممارسة التدريسية، من أهم المعوقات في توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية.

في ضوء النتائج التي توصلت إليها هذه الدراسة، والتي كشفت عن ضعف توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارساتهم التدريسية، ووجود عدد من المعوقات التربوية والتقنية والتنظيمية التي تحدّ من فاعلية استخدامها، أوصت الدراسة بما يلي:

١. تضمين الألعاب التعليمية الإلكترونية في الخطط الدراسية لمقررات الدراسات الإسلامية، مع توضيح أهداف استخدامها وآلية إدراجها ضمن الأنشطة الصفية والتعليمية.
٢. اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية المناسبة لموضوعات الدراسات الإسلامية، وفق معايير تربوية تراعي طبيعة المحتوى وخصائص المتعلمين في المرحلة الابتدائية.
٣. توفير دليل إجرائي مبسط لمعلمي الدراسات الإسلامية يتضمن خطوات منهجية لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في مراحل التخطيط والإعداد والتفعيل.
٤. تثقيف معلمي الدراسات الإسلامية بأهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال تنظيم برامج تدريبية وورش عمل تركز على إنتاج الألعاب واستخدامها في بيئة التعلم.
٥. تشجيع التعاون بين وزارة التعليم ومصممي البرمجيات لإنتاج ألعاب تعليمية إلكترونية متوافقة مع مناهج الدراسات الإسلامية وتلبي أهدافها التربوية.
٦. دعم البنية التحتية للمدارس بالتقنيات والأجهزة اللازمة لتسهيل تطبيق الألعاب التعليمية الإلكترونية، مثل توفير الإنترنت والأجهزة اللوحية وشاشات العرض.
٧. تعزيز دور الإشراف التربوي في متابعة تفعيل الألعاب التعليمية الإلكترونية داخل الحصص الدراسية، وتقديم الدعم والتغذية الراجعة للمعلمين بشكل دوري.
٨. تحفيز المعلمين والمعلمات على تبنّي استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال تخصيص حوافز مهنية ومادية للمبادرات التعليمية المتميزة.

كما اقترحت الدراسة ما يلي:

١. إجراء دراسات حول توجهات معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية.
٢. إجراء دراسات حول أثر توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية.
٣. إجراء دراسات في فاعلية توظيف معلمي الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في ممارستهم التدريسية.
٤. بناء تصور مقترح لتفعيل توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الإسلامية بالمرحلة الابتدائية، مع عرضه على مجموعة من الخبراء التربويين ومعلمي الدراسات الإسلامية لتقويمه من حيث الملاءمة والجدوى التطبيقية.
٥. تضمين الألعاب التعليمية الإلكترونية في مناهج الدراسات الإسلامية للمرحلة الابتدائية.
٦. إقامة برامج تطويرية لمعلمي الدراسات الإسلامية فيما يخص الألعاب التعليمية الإلكترونية، وتصميمها وتفعيلها. والله ولي التوفيق.

قائمة المراجع

أولا: المراجع العربية:

ابن صقر، أبرار (٢٠١٩). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية. *المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت*. ٧-٣٤.

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

البطوش، أحلام (٢٠١٧). الممارسات التدريسية الصفية لدى معلمي التربية الإسلامية في المرحلة الأساسية في محافظة الكرك-مديرية التربية والتعليم للواء المزار الجنوبي وتأثرها بمتغيري الجنس والخبرة التدريسية. *مجلة كلية التربية-جامعة الأزهر*. (١٧٥) ٤٢٣-٤٦٠.

الجريوي، سهام (٢٠١٩). أثر التعلم بالتعليب عبر الويب في تنمية التحصيل الأكاديمي والتفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة الابتدائية. *مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس*. (٣). ١٧-٥٤.

حناوي، زكريا (٢٠١٩). *الألعاب الرقمية التحفيزية*. القاهرة: السحاب للنشر والتوزيع.

خضير، منير (٢٠١٧) *ألعاب الواقع الافتراضي مفهومها وآثارها وأحكامهما وضوابطهما الشرعية لعبة بوكيمون-جو أنموذجا*. مجلة كلية دار العلوم. (١٠٣) ٣٧٧-٤٢٨.

الرجوب، محمد علي (٢٠١٣) استخدام الوسائل التعليمية في تدريس مواد التربية الإسلامية. مجلة *الأوقاف والشؤون والمقدسات الإسلامية*. (٨) ٥٦-٦٨.

السليمان، بدر (٢٠١٨). تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية المعوقات والممكنات من وجهة نظر معلمي المدارس السعودية. تكنولوجيا التربية- دراسات وبحوث. (٣٥) ١٩٩-١٧٩.

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

عبيدات، ذوقان؛ عبد الحق، كايد؛ عدس، عبد الرحمن. (٢٠١٥). *البحث العلمي مفهومه وأدواته وأساليبه*. عمان: دار الفكر.

مرزوق، سماح (٢٠١٠). *برامج الأطفال المحوسبة*. عمان: دار المسيرة.

معاذ، أسماء (٢٠١٦). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التفكير التأملي والاتجاه نحو مادة الدراسات الاجتماعية لدى عينة من تلاميذ الصف الأول الإعدادي. *مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية*. (٧٩) ٨٠-١٣٧.

المعلوف، لويس (٢٠٠١) *المُنجد في اللغة العربية المعاصرة*. ط٢. دار المشرق: بيروت.

المغذوي، عادل (٢٠١٨). معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات. *مجلة التربية*. (١٧٧) ٢٩٨-٣٤٣.

الملاح، تامر؛ فهيم، نور الهدى (٢٠١٦). *الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية*. القاهرة: دار السحاب للنشر والتوزيع.

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

وهبي، انتصار (٢٠١٨). أثر البرامج التعليمية والألعاب المحوسبة في التحصيل الدراسي ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة دراسة تجريبية بمنطقة بغداد الرصافة – العراق. *مجلة الدراسات العليا*. ١١(٤٣) ٢٤٤- ٢٢٨.

ثانيا: المراجع العربية مترجمة إلى الإنجليزية:

Ibn Saqr, A. (2019). The reality of using electronic games in education from the perspective of early grade teachers. *The International Journal of Online Education*, 7–34.

Akram, H. (2016). The effect of using educational software based on electronic games in developing recitation skills among sixth-grade female students with learning difficulties in Jeddah. *Journal of Educational Sciences*, (5), 117–155.

Al-Batoush, A. (2017). Classroom instructional practices of Islamic education teachers in the basic stage in Al-Karak Governorate – Al-Mazar Al-Janoubi Education Directorate and their relationship to gender and teaching experience. *Journal of the Faculty of Education, Al-Azhar University*, (175), 423–460.

Al-Jarrawi, S. (2019). The effect of gamified web-based learning on academic achievement and creative thinking among primary stage female students. *Journal of the Arab Universities Union for Education and Psychology*, (3), 17–54.

Hanawi, Z. (2019). Motivational digital games. Cairo: Al-Sahab Publishing and Distribution.

Khudair, M. (2017). Virtual reality games: Their concept, effects, legal rulings, and controls – Pokémon GO as a model. *Journal of the Faculty of Dar Al-Uloom*, (103), 377–428.

Al-Rujoub, M. A. (2013). The use of educational aids in teaching Islamic education subjects. *Journal of Awqaf, Religious Affairs and Islamic Sanctities*, (8), 56–68.

Al-Sulaiman, B. (2018). Activating the use of educational electronic games in school curricula: Obstacles and enablers from the perspective of teachers in Saudi schools. *Educational Technology – Studies and Research*, (35), 179–199.

Aalam, S. M. (2018). The effectiveness of electronic educational games in academic achievement among third-grade primary students in Islamic education. *Journal of the Faculty of Education*, 34(9), 139–161.

Obeidat, D., Abdel-Haq, K., & Adas, A. (2015). *Scientific research: Its concept, tools, and methods*. Amman: Dar Al-Fikr.

Marzouk, S. (2010). *Computerized children's programs*. Amman: Dar Al-Maseera.

Moaz, A. (2016). The effect of using electronic educational games on developing reflective thinking and attitudes toward social studies among a sample of first-grade preparatory students. *Journal of the Educational Society for Social Studies*, (79), 80–137.

Al-Maalouf, L. (2001). *Al-Munjid in Contemporary Arabic Language* (2nd ed.). Beirut: Dar Al-Mashreq.

Al-Maghadhawi, A. (2018). Standards for employing electronic games in developing values among primary school children from the perspective of teachers in light of some variables. *Journal of Education*, (177), 298–343.

Al-Mallah, T., & Fahim, N. H. (2016). *Digital and competitive educational games*. Cairo: Dar Al-Sahab Publishing and Distribution.

Moukli, K. (2019). The reality of using game-based learning from the perspective of primary stage teachers in Jazan region. *Journal of the Faculty of Education*, 30(120), 234–280.

Wahbi, I. (2018). The effect of educational programs and computerized games on academic achievement and the development of creative thinking among first-grade students in the reading subject: An experimental study in Baghdad – Iraq. *Journal of Graduate Studies*, 11(43), 228–244.

ثالثا: المراجع الأجنبية:

Campos, C. Fernandez, H. (2016). The Benefits of Active Video Games for Educational and Physical Activity Approaches A Systematic Review, *New Approaches in Educational Research*. 5 (2)115-122.

Chen, ch. Yeh, T. Chang, ch. (2016). The Effects of Game-Based Learning and Anticipation of a Test on the Learning Outcomes of 10th Grade Geology Students, Eurasia Journal of Mathematics. *Science & Technology Education*. 12 (5)1379-1388.

Cooper, L. (2018). Digital Game-Based learning and The Mathematics Achievement of Gifted learners. A Dissertation Presented in Partial fulfillment of the Requirements for the Degree Doctor of Education, Liberty University, Lynchburg, VA.

Roodt, S. Saunders, B. (2017). Digital Game-Based Learning for the Net Generation: Perceptions of University Students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 12(11), 25–34.