فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التعبير الكتابي عبر تدريس القواعد النحوية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية

أ/ فهد خلف عبد العليم إسماعيل[١] أ.د/ زينب محمد أمين خليل[٢]

المستخلص:

هدف تعليم اللغة العربية في المراحل الأولى إلى تمكين المتعلم من أدوات المعرفة عن طريق تزويده بالمهارات الأساسية في القراءة والكتابة والتعبير مع مراعاة التدرج في تنمية هذه المهارات على امتداد المراحل التعليمية. لذا هدف البحث الحالي إلى تنمية مهارات التعبير الكتابي عبر تدريس القواعد النحوية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، وذلك من خلال استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية. ولتحقيق أهداف البحث اتبع المنهج الوصفي عند كتابة الإطار النظري، وحصر الأدبيات التربوية، والدراسات السابقة التي تناولت متغيرات البحث، ووصف الإجراءات التي اتبعت لإعداد أدواته.

استخدم المنهج شبه التجريبى في قياس فاعلية المتغيرات المستقلة على المتغيرات التابعة. وتكونت عينة البحث من مجموعة من تلاميذ الصف الأول الإعدادي قوامها (٦٠) تلميذًا وتلميذة، تم تقسيمهما إلى مجموعتين متساويتين إحداهما تجريبية استخدمت الألعاب التعليمية الإلكترونية والثانية ضابطة استخدمت الطريقة التقليدية. وتمثلت أدوات القياس في اختبار مهارات التعبير الكتابي، وتم إعداد برنامج الألعاب الإلكترونية المستخدم في تدريس القواعد النحوية ودليل للمعلم يرشده إلى كيفية استخدام الألعاب الكمبيوترية في تدريس القواعد النحوية. وطبقت أدوات القياس قبل وبعد التعلم. وأظهرت نتائج البحث تفوق التلاميذ الذين استخدموا الألعاب التعليمية الإلكترونية على نظرائهم تلاميذ المجموعة الضابطة في مهارات التعبير الكتابي عبر تدريس القواعد النحوية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الإلكترونية، مهارات التعبير الكتابي، تدريس القواعد النحوية.

---

[١] معلم لغة عربية بإدارة المنيا التعليمية، مسجل بدرجة الماجستير بجامعة الدول العربية. E-mail: khalaffahd88@gmail.com

[٢] أستاذ ورئيس قسم تكنولوجيا التعليم وعميد كلية التربية النوعية، جامعة المنيا.

The Effectiveness of Instrucational E Games in Developing Written Expression Skills by Teaching Grammatical Rules to Prep Students

Fahd K. A. Ismail **Prof. Zeinab M. A. Khalil**

Abstract:

The goal of teaching Arabic in the first stages is to enable the learner to acquire knowledge tools by providing him with the basic skills in reading, writing and expression while taking into account the gradual development of these skills throughout the educational stages. So the aim of the current research was to develop written expression skills by teaching grammatical rules for prep students, through the use of instrucational e games. To achieve the goals of the research, follow the descriptive approach when writing the theoretical framework, and limit the educational literature, and previous studies that dealt with research variables, and describe the procedures that were followed to prepare its tools.

The quasi-experimental approach was used to measure the effectiveness of independent variables on dependent variables. The research sample consisted of a group of middle school students consisting of (60) male and female students. They were divided into two equal groups, one experimental, using instrucational e games, and the second control used the traditional method. Measurement tools consisted of testing written expression skills, an e games program used to teach grammar and a teacher's guide to how to use computer games to teach grammar were prepared. Measurement tools were applied before and after learning, and the research results showed the superiority of students who used instrucational e games over their counterparts in the control group students in written expression skills by teaching grammatical rules.

Keywords: instrucational e games, written expression skills, Teaching Grammatical.

مقدمة:

نبعت أهمية المرحلة الإعدادية من كونها تسهم في تنمية مدارك المتعلم ومساعدته على اكتساب المعرفة والمهارات المختلفة من قراءة وكتابة وعلوم متنوعة ونشاطات أخرى، والمتعلم في هذه السن يدخل إلى المدرسة ولديه كثير من المهارات والمواهب التي تعلمها واكتسبها من المرحلة الإبتدائية أو من البيت والبيئة التي يعيش فيها، فيأتي دور المدرسة والمعلم في كيفية صقل تلك المواهب والمهارات وإبرازها وتنميتها لزيادة قدراته الإبداعية (رهادة عبدوش، ٢٠٠٥:٤).

تعد اللغة مركزًا للأنشطة الإنسانية، كما أنها عنصر أساسي في المعرفة، والتي توجه

تواصل الفرد مع الآخرين، كما تعد أهم الظواهر الاجتماعية التي يحتاجها التلميذ في سنوات تعليمه الأولى. ويرى الباحثان أنه عند تدريس اللغة العربية يتم تقسيمها إلى عدة فروع أو مكونات بقصد تيسير دراستها، هي: قواعد اللغة، البلاغة، التعبير، النقد الأدبي، الأدب، علم اللغة، علم العروض.

يهدف تعليم اللغة العربية في المراحل الأولى إلى تمكين المتعلم من أدوات المعرفة عن طريق تزويده بالمهارات الأساسية في القراءة والكتابة والتعبير مع مراعاة التدرج في تنمية هذه المهارات على امتداد المراحل التعليمية، فالمتعلم يدرك العالم أولًا عن طريق حواسه، لكنه حين يكبر يستخدم اللغة في تجميع هذه المدركات. بحيث يصل في النهاية إلى مستوى لغوي يمكنه من استخدام اللغة استخدامًا ناجحًا عن طريق الاستماع والكتابة والتحدث والقراءة.

ويلاحظ أن تعليم مهارة الكتابة يتم من خلال التعبير الكتابي، والإملاء، والخط. وقدرة المتعلم على الكتابة بطريقة صحيحة تعد أحد أهم الأهداف المراد تحقيقها من تعليم اللغة العربية خاصة وأية لغة عامة.

إذا كانت اللغة نظامًا للاتصال بين الأفراد فالنحو يعد هيكل هذا النظام أو إطاره، وأحد الملامح الرئيسة للتفرقة بين لغةٍ وأخرى، وإذا كان امتلاك المهارات الشفهية والكتابية للغة يعد الغاية من تعليمها، فالنحو يمثل الوسيلة لبلوغ هذه الغاية، كما يعد اكتساب المفاهيم النحوية أمرًا ضروريًا لإتقان التواصل والتفاهم الاجتماعي إذ يستطيع المتعلم من خلال تعلمه اللغة أن يكتسب مهارات التواصل اللغوي السليم استماعًا وتحدثًا وقراءة وكتابة، إلاّ أنه لن يستطيع تحقيق ذلك بدقة إلا من خلال إلمامه بالقواعد النحوية، كمصدر أساسي لجمال الأسلوب وطلاقة اللسان وصحة النطق وسلامة الكتابة من الخطأ، كما أن لها دورًا في تكوين اتجاهات عقلية لدى المتعلم، وتنمية عقله وصقله (ظبية صالح،٢٠٠٢: ٢٨٣).

تعد القواعد النحوية من خوادم التعبير ويجب أن يكون تعليمها غير مقصود لذاتها، بل وسيلة لصحة وسلامة التعبير بشقيه الشفوي والكتابي (محمد صالح، ١٩٩٨: ٥١٤ ، ٥١٥).

قد بينت بعض الدراسات التي عنيت بتحصيل الطلبة في النحو بعد دراسته مدة ثماني سنوات، من الثالث الابتدائي وحتى الأول الثانوي أن الطلاب يعانون ضعفًا في تمثيل قواعد النحو عند ضبط النص بالشكل، وفي كتاباتهم وتعبيرهم (سام عمار،٢٠٠٥: ٩١).

فالتعبير الكتابي أداء لغوي جوهره معلومات وأفكار وآراء ومشاعر، وظاهره حروف مرسومة وعلامات محددة، ويعد تعليمه وتنمية مهاراته هدفًا أساسيًا من أهداف تعليم اللغة العربية

بمراحل التعليم العام، كما أن استثمار هذا التعليم وتوظيف تلك المهارات في المواقف الدراسية والحياتية معيارًا لتحقيق هذا الهدف (محمد رجب ،٢٠٠٣: ١٤).

يستمد التعبير أهميته من أهمية اللغة في حياة الإنسان، كما يستمد أهميته التربوية من مكانته المتميزة بين المواد الدراسية، ومن إسهامه المنتظر في تكوين شخصية المتعلم اللغوية، فالتعبير يعد القالب الذي يصب فيه المرء ما لديه من الأفكار والمشاعر بعبارات وألفاظ متناسقة، ويمكنه من ترجمة أفكاره ومشاعره وعواطفه وخبراته الحياتية والإفصاح عنها تحدثًا أو كتابة بلغة عربية سليمة ومعبرة، والذي يهدف إلى إقدار المتعلم على التحدث بطلاقة، والكتابة المعبرة عن الأفكار بعبارات سليمة تتناسب ومستواه اللغوي (صالح النصار، وعبد الكريم الروضان، ٢٠٠٧: ٣).

يتطلب إعداد المتعلم للألفية الثالثة أفكارًا تربوية تتبناها المناهج الدراسية المختلفة وذلك من خلال القدرة على التعامل مع التكنولوجيا المتطورة (حسن شحاته، وزينب النجار،٢٠٠٣: ١٧٧).

فالبرمجيات التعليمية القائمة على الألعاب الكمبيوترية لا تسعى فقط وراء الإثارة والتشويق ومتعة الترفيه، بل تسعى أيضًا لتحقيق أهداف تعليمية معينة، كما أنها تستخدم الآن في كل مستويات التعليم من الحضانة وحتى الجامعة، ويلاحظ أن هذا النوع من الألعاب يهدف إلى إيجاد نوعًا من التعلم يجذب انتباه المتعلم ويشوقه للمادة المتعلمة، ويعمل على إثارة دافعيته، أي أن هذا النوع يمتزج فيه التحصيل بالمتعة والتسلية ويعمل على استغلال التكنولوجيا الحديثة لصالح المتعلم (أماني طلبة، ٢٠٠٣: ٧).

كما يتفتح ذهن المتعلم عندما يؤدي وتنمو لديه الخاصية الإبداعية من خلال تفاعله مع الألعاب الكمبيوترية ، وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة ألعاب الكمبيوتر الإلى قد تكون له قيمة عظيمة في القدرة على الإبداع (Tayler, 1999: 20).

تحقق الألعاب الكمبيوترية للأطفال مواقف تعليمية ممتعة، حيث يشعرون أن تعلم المواد الدراسية مفيد وذو مغزى، كما يمكنها أن تمد الباحثين بمادة ثرية يستطيعون من خلالها أن يكتسبوا رؤية جديدة للجوانب النفسية لتعلم هذه المواد عند الأطفال (Sedighian, 1996: 589).

في ضوء ما حققته الألعاب الكمبيوترية غير التعليمية من متعة وجاذبية للأطفال اقترح عدد كبير من الباحثين استخدام الألعاب الكمبيوترية في التعليم لتزيد من دافعية الأطفال نحو تعلم المواد الدراسية. وهذا يوضح إمكانية استخدام الألعاب الكمبيوترية في المراحل التعليمية

المختلفة بغض النظر عن أعمار التلاميذ فالاستمتاع بالألعاب لا يقتصر على سن معين، فقليل من التلاميذ يمكن أن يكونوا أقل اهتمامًا بالألعاب من الآخرين، ويعتمد ذلك على مدى ملاءمة اللعبة للاعبين وكذلك على الدور الذي يقوم به اللاعب.

الإحساس بالمشكلة:

نبع الإحساس بمشكلة البحث من عدة مصادر، منها:

١. الملاحظة الميدانية:

فضلًا عما لوحظ من ضعف واضح في مستويات تلاميذ المرحلة الإعدادية في القواعد النحوية إضافة إلى تدني في مستوى أدائهم لمهارات التعبير الكتابي، لذا تتضح ضرورة استخدام إستراتيجيات ومداخل تدريسية جديدة في تدريس القواعد النحوية من أجل تنمية مهارات التعبير الكتابي لدى التلاميذ، ومن هذه المداخل استخدام الكمبيوتر بصفة عامة والألعاب الكمبيوترية بصفة خاصة في تدريس القواعد النحوية، كذلك ضرورة بناء منهج جديد لتعليم التعبير الكتابي والتركيز على المهارات والأهداف وإستراتيجيات التدريس ومصادر التعلم والتقويم.

٢. المقابلات الشخصية:

من خلال المقابلات التي تم إجرائها مع عدد من معلمي اللغة العربية الذين أشاروا إلى ضرورة البحث عن طرق جديدة لتدريس النحو فضلًا عن شكوى التلاميذ وأولياء الأمور من صعوبة القواعد النحوية وعدم القدرة على تطبيقها في التعبير الكتابي، وهذا ما دفع الباحثان لعمل برنامج يعتمد على الألعاب الكمبيوترية وذلك لعلاج الضعف في قواعد اللغة العربية ومهارات التعبير الكتابي.

٣. نتائج وتوصيات الدراسات السابقة:

هناك عديد من الدراسات التي أشارت إلى أن الطلاب يعانون ضعفًا في تمثيل القواعد النحوية في كتاباتهم وفي تعبيرهم في المراحل التعليمية في المرحلة الإعدادية، ومنها:

دراسة أماني طلبة (٢٠٠٣) التي هدفت إلى معرفة أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدريس القواعد النحوية على تنمية بعض مهارات التحدث لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي، وأشارت إلى ضعف تحصيل الطلاب للقواعد النحوية في المرحلة الإعدادية، وتوصلت الدراسة إلى تفوق أفراد المجموعة التجريبية على أفراد المجموعة الضابطة، وأوصت الدراسة بتفعيل استخدام الكمبيوتر في تعليم اللغة العربية لأنه يسمح بتنمية المهارات العقلية واللغوية والمعرفية

عند المتعلم وكذلك الاهتمام بالألعاب الكمبيوترية في تعليم اللغة العربية وخصوصًا بعد أن سيطرت الألعاب غير التعليمية على عقول التلاميذ.

ودراسة محمد الخطيب (٢٠٠٥) التي هدفت إلى تعرف درجة احتفاظ طلبة الصف الثامن الأساسي في الأردن بالمفاهيم النحوية الصرفية. وتكونت عينة الدراسة من (٤٦٧) طالبًا وطالبة وللإجابة عن أسئلة الأداة، استخدم الباحث اختبارًا تحصيليًا من تصميمه لأغراض الدراسة. وجمعت المعلومات وعولجت إحصائيًا وأظهرت النتائج ضعف احتفاظ المقبول الذي حدده المحكمون بنسبة (٧٠%) وهناك فرق دال بين احتفاظ البنات والبنين لتلك المفاهيم لصالح البنات وخرج الباحث بتوصيات لمعالجة الضعف.

دراسة نجم غالي (٢٠٠٩) التي أشارت إلى تدني تحصيل تلاميذ المرحلة الأساسية لقواعد اللغة العربية وهدفت إلى معرفة أثر استخدام نموذج التعلم معًا في تحصيل التلاميذ المرحلة الأساسية لقواعد اللغة العربية. وتوصلت إلى نموذج التعلم معًا أثبت فاعليته في التحصيل، وأوصت الدراسة بضرورة الاهتمام بتحصيل قواعد النحو في المرحلة الإعدادية وضرورة تفعيل دور المتعلم أثناء الدرس.

كما أن هناك عديد من الدراسات كشفت عن تدني مهارات التعبير الكتابي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية وشيوع الأخطاء النحوية في كتاباتهم، ومن هذه الدراسات:

دراسة انتصار السيد (٢٠٠٤) التي هدفت إلى قياس فاعلية النشاط التمثيلي في تنمية بعض مهارات التعبير لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي ولتحقيق أهداف الدراسة تم اختيار مجموعة تجريبية واحدة من بين تلاميذ الصف الثاني الإعدادي وبلغ عددهم ٣٠ تلميذًا وتلميذة من مدرسة جزيرة البوحة الإعدادية بمركز ساقلته وتم تطبيق الاختبار القبلي لمهارات التعبير الشفوي ثم تدريس البرنامج المقترح باستخدام النشاط التمثيلي تلى ذلك تطبيق الاختبار البعدي. وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسط درجات الطلاب في الاختبار القبلي لمهارات التعبير ومتوسط درجات الاختبار البعدي لمهارات التعبير لصالح الاختبار البعدي عند مستوى (٠.٠١). وقد أوصت الدراسة بضرورة الاهتمام بالمداخل الحديثة في تدريس اللغة العربية وتشجيع المدرسين على استخدمها من قبل التوجيه الفني للمادة والاهتمام بمهارات اللغة الشفوية وقياسها وتنميتها.

دراسة كل من صالح النصار، وعبد الكريم الروضان (٢٠٠٧) حيث هدفت إلى معرفة أثر استخدام المراحل الخمس للكتابة في تنمية القدرة على التعبير الكتابي لدى تلاميذ الصف الثاني

المتوسط عن طريق إعداد برنامج تعليمي يستند في بنائه على إستراتيجية المراحل الخمس للكتابة، واعتمد البرنامج على جوانب أساسية تمثلت في تدريب التلاميذ على كتابة مقدمة تكون بمثابة المدخل للموضوع، وخرج الباحثان بجملة من التوصيات أهمها المبادرة إلى بناء منهج جديد لتعليم التعبير الكتابي، يشمل الأهداف، والمحتوى وإستراتيجيات التدريس، ومصادر التعلم، والتقويم.

دراسة (ماهر شعبان، ٢٠٠٨) التي أظهرت عدم قدرة الطلاب على التعبير السليم وافتقارهم إلى مهارات الكتابة، كما أوصت بضرورة تدريب المتعلم على عمليات التفكير المصاحبة للأداء الكتابي في المراحل الدراسية المختلفة.

أظهرت دراسة (زوينة الكلبانى، ٢٠٠٩) عدم قدرة الطالبات على الأداء الكتابي بشكل صحيح، وأوصت بضرورة دراسة أثر اكتساب المفهوم النحوي والصرفي على الأداء الكتابي لدى تلاميذ المراحل التعليمية المختلفة.

كذلك أشارات عديد من الدراسات إلى أهمية استخدام التقنيات الحديثة في التدريس ومنها الألعاب الكمبيوترية، ومن هذه الدراسات:

دراسة ضياء الدين مطاوع (٢٠٠٠) التي هدفت إلى تعرف أثر الألعاب الكمبيوترية في تنمية تحصيل مفاهيم العلوم لدى عينة التلاميذ معسري القراءة (Dyslexic Pupils) بالصف الأول المتوسط بالمملكة العربية السعودية، واستخدم فيها الباحث خمس ألعاب كمبيوترية على العينة التجريبية، وتوصلت إلى فاعلية هذه الألعاب في التحصيل، لذا أوصت الدراسة بأهمية استخدام الألعاب الكمبيوترية في التدريس في مختلف المواد الدراسية في ضوء ما تحققه من جاذبية ومتعة وسرعة في التعلم فضلًا عن مراعاة الفروق الفردية، وأوصت بمزيد من التوظيف لألعاب الكمبيوتر في علاج عديد من صعوبات التعلم الأخرى التي تؤثر على التحصيل الدراسي لدى التلاميذ.

دراسة علي دويدي (٢٠٠٤) التي هدفت إلى استقصاء أثر استخدام ألعاب الكمبيوتر وبرامجه التعليمية على التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى التلاميذ في مقرر الكتابة والقراءة وتوصلت إلى فاعلية ألعاب الكمبيوتر في تنمية التفكير الإبداعي والتحصيل، وأوصت الدراسة بالتوسع في تبني استخدام برمجيات وألعاب الكمبيوتر للتعلم والتعليم في مدارس المرحلة الإعدادية.

دراسة قاسم البري (٢٠١١) التي هدفت إلى تعرف أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الأنماط اللغوية لطلبة المرحلة الأساسية. وتكونت عينة الدراسة من (٨٠) تلميذًا وتلميذة

وتم اختيارهم بطريقة قصدية، ودرست المجموعتان التجريبيتان باستخدام الألعاب الإلكترونية، في حين المجموعتان الضابطتان باستخدام الطريقة الإعتيادية. بنى الباحث اختبارًا تحصيليًا مكونًا من (٢٠) فقرة. وفي ضوء النتائج أوصى الباحث بعدد من التوصيات ذات صلة.

مشكلة البحث:

تحددت مشكلة البحث في عدم توظيف القواعد النحوية في التعبير الكتابي، لذا جاءت هذا البحث كمحاولة لتعرف فاعلية برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية في تدريس النحو لتنمية بعض مهارات التعبير الكتابي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.

أسئلة البحث:

يسعى البحث الحالي للإجابة عن الأسئلة الآتية:

١. ما التصميم التعليمي المقترح لبناء برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية في تدريس القواعد النحوية لتنمية مهارات التعبير الكتابي لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي؟.
٢. ما فاعلية الألعاب الإلكترونية في تدريس القواعد النحوية لتنمية مهارات التعبير الكتابي لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي؟.

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى توظيف القواعد النحوية من خلال برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية التعليمية لعلاج الضعف في قواعد اللغة العربية ومهارات التعبير الكتابي وذلك من خلال:

١. تعرف مهارات التعبير الكتابي المناسبة لتلاميذ الصف الأول الإعدادي.
٢. تحديد أسس بناء برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية في تدريس القواعد النحوية.
٣. تعرف فاعلية الألعاب الإلكترونية في تدريس القواعد النحوية لتنمية مهارات التعبير الكتابي لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي.

أهمية البحث:

يمكن أن يفيد البحث كل من:

١. **المعلمين:** حيث يقدم لهم طريقة الألعاب الإلكترونية لتدريس القواعد النحوية وهي طريقة ممتعة ومشوقة يمكنها أن تقضي على جفاف المادة النحوية. كذلك يمكن أن تساعدهم في تنمية مهارات التعبير الكتابي لدى تلاميذهم.

٢. **المتعلمين:** في الإقبال على تعلم القواعد النحوية بعد أن تحولت من مادة جافة إلى مادة يحيط بها التشويق أثناء التوصل للقاعدة المراد تعلمها، مما يرفع من مستويات تحصيلهم لها. وهذا ينعكس أيضًا على كتاباتهم وخاصة في التعبير الكتابي حيث يوظف التلميذ كل مهاراته أثناء الكتابة.

٣. **واضعي المناهج:** حيث يقدم لهم فكرًا جديدًا يساعدهم في تقديم القواعد النحوية بشكل جديد يناسب تلاميذ هذا العصر وتكون له القدرة على جذبهم إلى التعلم.

٤. **القائمين على العملية التعليمية:** مما يسهم في ربط التكنولوجيا الحديثة بتدريس اللغة العربية وخاصة القواعد النحوية والتعبير الكتابي.

حدود البحث:

اقتصر البحث على الحدود الآتية:

١. **حدود محتوى:** القواعد النحوية المقررة على تلاميذ الصف الأول الإعدادي، ومهارات التعبير الكتابي المناسبة لهم (مهارة الاستماع، ومهارة التحدث، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة) باستخدام برنامج E- Games + النموذج المقترح.

٢. **حدود بشرية:** مجموعة من تلاميذ الصف الأول الإعدادي.

٣. **حدود مكانية:** مدرسة دماريس الإعدادية المشتركة حيث أن هذه المدرسة مكان عمل الباحث.

٤. **حدود تقنية:** الألعاب الإلكترونية وتم عرضها مع بعض التعليمات التي تسهل على التلاميذ التعامل مع البرنامج.

أدوات البحث:

تمثلت الأدوات والمواد التعليمية في الآتي:

أولاً . أدوات جمع البيانات: تمثلت في استبانة قائمة مهارات التعبير الكتابي لتلاميذ الصف الأول الإعدادي، والمعايير التقنية والتعليمية والفنية التي يتم بناءً عليها إنتاج برنامج الألعاب الإلكترونية المستخدمة في تدريس القواعد النحوية.

ثانيًا . مادة المعالجة التجريبية: تمثلت في برنامج الألعاب الإلكترونية المستخدمة في تدريس القواعد النحوية المقررة على تلاميذ الصف الأول الإعدادي باستخدام برنامج E- Games. ودليل للمعلم يرشده إلى كيفية استخدام الألعاب الكمبيوترية في تدريس القواعد النحوية.

ثالثًا ـ أداة القياس: تمثلت في اختبار مهارات التعبير الكتابي لتلاميذ الصف الأول الإعدادي.

منهج البحث:

تم استخدام المنهج الوصفي عند كتابة الإطار النظري للبحث، وحصر الأدبيات التربوية، والدراسات السابقة التي تناولت متغيرات البحث، ووصف الإجراءات التي اتبعت لإعداد أدواته، والمنهج شبه التجريبى عند تطبيق تجربة البحث على التلاميذ.

مصطلحات البحث:

الفاعلية The Effectiveness:

عرفها حسن شحاته، زينب النجار (٢٠٠٣: ٣٢٠) بأنها: الأثر الذي يمكن أن تحدثه المعالجة التجريبية باعتبارها متغيرًا مستقلًا في أحد المتغيرات التابعة كما تعرف أيضا بأنها أثر عامل أو بعض العوامل المستقلة على عامل أو بعض العوامل التابعة.

يقصد بها إجرائيا التأثير الذي يحدثه برنامج قائم على الألعاب الكومبيوترية في تنمية تحصيل القواعد النحوية وتنمية مهارات التعبير الكتابي لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي في ضوء الأهداف المحددة للبرنامج.

الألعاب الإلكترونية:

يعرفها ضياء الدين مطاوع (٢٠٠٠: ٢١) بأنها نشاط منظم ومقنن يتم اختياره وتوظيفه لتحقيق أهداف محددة أهمها التغلب على صعوبة أو أكثر من صعوبات تعلم التلميذ التي تؤثر على تحصيله للمفاهيم، حيث يستمتع التلميذ أثناء اللعب ويتفاعل بإجابته مع الكمبيوتر ويمارس التفكير ويتخذ القرار السريع بنفسه ويتعلم الصبر والمثابرة والتوصل إلى النتائج.

يقصد بها إجرائيًا نوع من الأنشطة المبرمجة بواسطة الكمبيوتر والتي تندمج فيها القواعد النحوية باللعب ويتفاعل فيها التلميذ بإيجابية بهدف زيادة التحصيل وتنمية بعض مهارات التعبير الكتابي.

التعبير الكتابي Writing Expression:

عرفه أحمد اللقاني، وعلى الجمل (٢٠٠٣، ٨٤) بأنه ترجمة للأفكار والمشاعر الكامنة بداخل الفرد بطريقة منظمة ومنطقية، مصحوبة بالأدلة والبراهين التي تؤيد أفكاره وأداءه تجاه موضوع معين أو مشكلة معينة.

عرفه إبراهيم عطا (٢٠٠٦، ٢١٨) بأنه قدرة الطالب على أن يكتب بقوة ووضوح ودقة

وحسن عرض عما يجول في خاطره وفكره وما يدور بمشاعره وأحاسيسه في تسلسل وتلازم وانسجام وترابط في الفكرة والأسلوب.

كما عرفه سعيد الشهراني (٢٠١٠، ٥٦) بأنه تمكين المتعلم من الإفصاح عما يجول بخاطره في المواقف المختلفة التي يتعرض لها في الحياة سواء داخل المدرسة أم خارجها، وبالتالي فإنه يتطلب منطقًا سليمًا، وفكرًا منظمًا، ولفظًا عذبًا مما يجعله يسهم بدرجة كبيرة في نمو شخصية المتعلم، وبالتالي يتمكن من مواجهة مواقف الحياة المختلفة.

يقصد به إجرائيًا التعبير بالقلم عما في النفس من مشاعر وأفكار بأسلوب على قدر من الجمال المناسب لتلاميذ الصف الأول الإعدادي، وتعويدهم على اختيار الألفاظ الملائمة للموضوع. وتتمثل مهارات التعبير الكتابي في مهارة الاستماع ومهارة التحدث ومهارة القراءة ومهارة الكتابة.

إجراءات البحث:

تم إتباع الخطوات الآتية في جانبين، هما الجانب النظري، والجانب التجريبي:

أولًا . الجانب النظري:

الإطلاع على بعض البحوث والدراسات والمراجع العربية والأجنبية التي تناولت الآتي: ماهية الألعاب التعليمية الإلكترونية، وخصائصها، مكوناتها، ومعايير الألعاب التعليمية الإلكترونية الجيدة، والقيمة التربوية لإستخدامها، وعلاقة تدريس النحو بالتعبير الكتابي، وتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التعبير الكتابي عبر تدريس القواعد النحوية.

الألعاب التعليمية:

مفهوم اللعبة:

تعد اللعبة نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدى إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (Salen & Zimmerma L., 2004).

الألعاب الإلكترونية:

تعددت تعريفات الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر عديد الباحثين، ومنها: (حسن شحاته، زينب النجار،٢٠٠٣؛ زينب أمين،٢٠٠٠؛ عفاف على حسن، ٢٠٠٨، ١٥) بأنه

عبارة عن مواقف إستراتيجية أو ألعاب منطقية وفيها يقوم الكمبيوتر بتوفير الدعم والاقتراحات للمتعلم من خلال محاولة الوصول/ إلى مواقف إستراتيجية معينة، وتتميز برامج هذا النمط بعنصر التشويق والإثارة والتسلية وزيادة الدافعية عند المتعلم عن طريق تعزيز العملية المعرفية لديه في حل مشاكله ودعمه في التمكن من التحكم في كم المعلومات المطلوب تعلمها وإعادة إنتاجها في إطار ابداعي (مرام عثمان، ٢٠١٢، ٢٧).

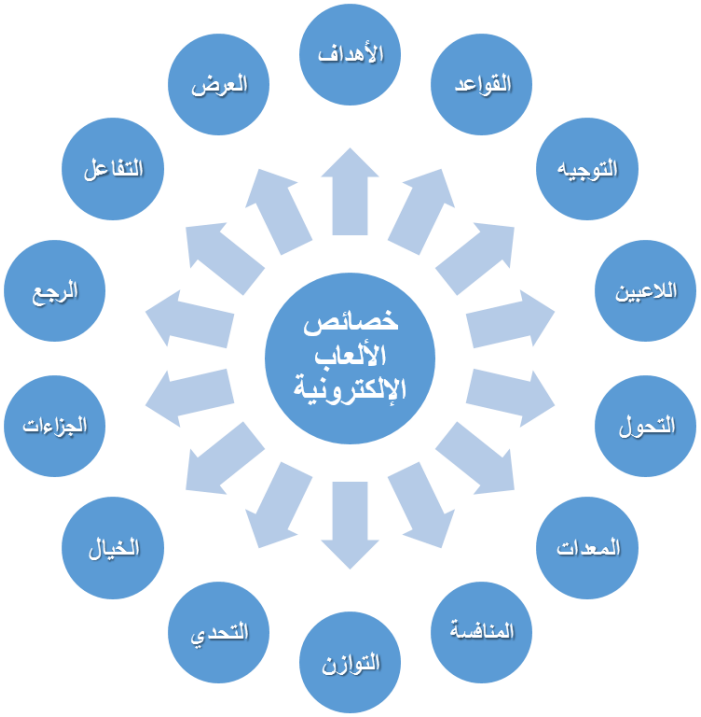
كما تعرفها نجلاء محمد فارس (٢٠٠٩، ١٩٦) على أنها "شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلم على الكمبيوتر، ومن خلال الإلتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد في إطار تنافسي، وهو نوع من التعلم يتمركز حول المتعلم ويتيح له حرية الإستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية".

يعرفها عبيد بن مزعل الحربي (٢٠١٠، ١١٦) على أنها "برمجيات تعليمية إلكترونية تستخدم الوسائط المتعددة وتمزج التعلم بالترفية، وتتبع مجموعة من الإجراءات المحددة لتحقيق أهداف تعليمية، ويكون دور المعلم فيها الإشراف والتوجيه والإرشاد"

يستخلص الباحثان أن الألعاب الإلكترونية برمجية تعليمية معدة إلكترونيًا، وأنها ألعاب مقصودة وهادفة يؤديها المتعلم على جهاز الكمبيوتر، تتسم بالإثارة والإستكشاف والتشويق مع نفسه أو من خلال التنافس مع الزملاء تحت توجيه وإشراف المعلم.

خصائص الألعاب الإلكترونية:

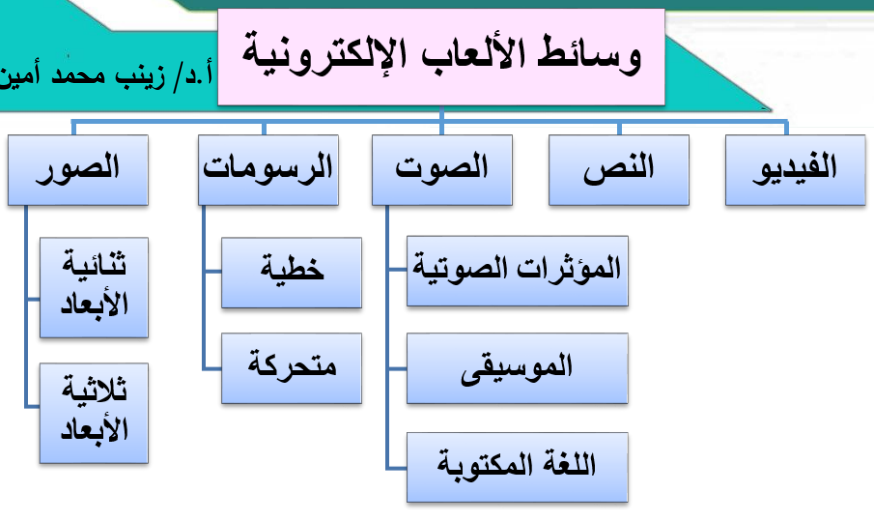
أوضحت دراسة كل من: (دينا طلعت، ٢٠١٢، ٣٩؛ Serkan Cankaya 2009,146؛ محمد عطية، ٢٠٠٣، ٣٣٢-٣٣٦) أن خصائص الألعاب الإلكترونية تختلف إلى حد كبير عن خصائص الألعاب التعليمية التقليدية، ويمكن تحديد أهم خصائص الألعاب الإلكترونية في الآتي:



شكل (١): خصائص الألعاب الإلكترونية

الوسائط المستخدمة في الألعاب الإلكترونية:

لقد زاد الاهتمام بالألعاب الإلكترونية في العصر الحالي لما تتمتع به من مزايا تقنية متطورة تعتمد على استخدام الصوت والصورة واللون والحركة والمرونة معًا. ومن خلال ما قدمته عديد من الدراسات التي تناولت مكونات وعناصر الألعاب، ومنها: (أسامة هندواي،٢٠٠٢، ٢٣٦-٢٤٧؛ أكرم فتحي مصطفي،٢٠٠٨، ٢٣-٢٧؛ فاتن فتحي عبد الله، ٢٠٠٨،٤٣- ٤٠؛ محمد السيد سليمان، ٢٠٠٨، ٨٠؛ حسن الباتع والسيد عبد المولى،٢٠٠٩، ١٣٧-١٣٩) أمكن التوصل إلى العناصر التي تقوم عليها الألعاب الإلكترونية والتي تتمثل في:



شكل (٢): الوسائط المستخدمة في الألعاب الإلكترونية

أسس تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية:

ينبغي تصميم وإنتاج الألعاب الإلكترونية وفق معايير لتحقق الأهداف التربوية بفاعلية، وتحقيق التفاعل بين المتعلم واللعبة (عفاف علي حسن، ٢٠٠٨، ٩-٥٢). ويرى كل من (Ang, 2005, 66; Teed, 2004, 120) أن اللعبة الكمبيوترية لابد أن تشتمل على ما يوضحه شكل (٣):

القيمة التربوية لاستخدام الألعاب الإلكترونية:

حظيت الألعاب الإلكترونية بأشكالها المختلفة (فيديو، حاسوب، إنترنت) باهتمام الباحثين؛ الذين ركزوا جهودهم في البحث عن الآثار الإيجابية لتلك الألعاب إما في العمليات المعرفية أو الذكاء الإنفعالي والسلوك الاجتماعي أو في تطور الشخصية. لقد كان هذا الاختلاف مصدرًا للحيرة هل يؤدي الأطفال هذه الألعاب أم يمنعون من اللعب بها؟، وهل على الدول أن توقف الصناعات الخاصة بهذه الألعاب على الرغم من أنها تشكل مصدرًا ضخمًا للاستثمار أم تستمر بها؟. ولكن الحل كان باستثمار ما لهذه الألعاب من الجاذبية في التعليم للأطفال بطريقة مدروسة منظمة من قبل المعلمين ومصممي تلك الألعاب.

شكل(٣): أسس تصميم الألعاب الإلكترونية

قد بين عدد من الباحثين القيمة التربوية للألعاب الإلكترونية، مثل: (عزه كريم، ٢٠١٠؛ الأنباري، ٢٠١٠؛ الحضيف ٢٠١٠؛ فخرية الجارودي، ٢٠١١؛ Gallagher 2011؛ Allen, 2010؛ Mcgonigal, 2011)، والتي أمكن تلخيصها فيما يلي:

- تزيد من دافعية المتعلم للتعلم حيث يتوافر بها عنصر الإثارة والتحدي والمنافسة مما يثير دافعية الإنسان للتعلم والاستمرار في المهمات.
- تساعد المتعلم على أن يتعلم جميع أنواع التعلم المعرفي، كتعلم الحقائق والمفاهيم والقيم والمهارات، مما يعين المعلم والمتعلم على حد سواء على تحقيق النتاجات المرجوة.
- مشاركة المتعلم بشكل نشط وفاعل وإيجابي في عملية التعلم؛ لأن المتعلم هو الفاعل هنا، فيصبح أكثر حيوية ونشاطًا.
- تزود المتعلم بخبرات أقرب إلى ما تكون إلى الواقع العملي "المحاكاة" من أية وسيلة تعليمية

أخرى خاصة وأنها ثلاثية الأبعاد.

- توفر للمتعلم مشكلات ليفكر بها؛ ويكتسب طرقًا لحل المشكلات التي تواجهه في المستقبل وفي حياته العملية.
- تزيد من شعور الفرد اللاعب بقدرته على ضبط بيئته والسيطرة عليها، مما يعلم الاستقلالية والضبط.
- يسود جو من المرح والمتعة في التعلم، وهذا يفيد خاصة في تعلم المهارات المعقدة.
- تعويد الاستفادة من الرجع الذي تقدمه اللعبة ذاتها، ومن تقديم التقويم النهائي للعبة التعليمية وحول مدى تحقق الأهداف.
- توفر الأمن والسلامة للمتعلم؛ لأنه يتعامل مع مواد تعليمية آمنة لا تشكل خطورة على الفرد وخاصة الطفل والمراهق.
- وضوح ردود فعل الطلبة وانفعالاتهم وانطباعاتهم تجاه اللعبة.
- تثير التأمل وتشبع خيال الطفل وابداعه، وتوسع تفكيره حيث أن بعض الألعاب تحمل ألغاز تساعد في تنمية العقل والبديهة.
- التفاعل مع الرفاق والزملاء في أثناء اللعبة وتعلم التعاون والتنافس وتقبل الآخر، مما ينتج عواطف إيجابية وعلاقات قوية.
- توفير الوقت والجهد في التعليم.
- تعطي الطفل فرصة التعامل مع التقنية الحديثة ومواكبة العصر والتغيرات الثقافية الجديدة.

حدد منصور سعد الله (٢٠٠٦، ٤-١٩) القيمة التربوية للألعاب الإلكترونية من خلال:

- **مهارة القراءة:** فهو يُرغب المتعلم على المغامرة والقراءة بعناية لكي يستطيع الحصول على معلومات تساعده في حل المشكلات.
- **مهارة الملاحظات:** من خلال المحاكاة تعود الفرد على الملاحظة الدقيقة.
- **تطوير حصيلة المفردات اللغوية:** فالمتعلم يواجه بعض الكلمات التي لا يعرفها فهو في حاجة التوصل لمعناها كي يستطيع النجاح في تنفيذ المهمة.
- **المعرفة العامة:** فمن خلال الألعاب الإلكترونية تتسع الخبرات، ويتمكن الفرد من الحصول على المعلومات.
- **تدوين الملاحظة:** إن تدوين الملاحظة والاحتفاظ بها عند الحاجة من المهارات التدريس الجيد، ولاعبي الألعاب الكمبيوترية التعليمية عادة ما يجيدوا فعل هذا.

- **حل المشكلات:** في كل خطوة يتوقع المتعلم أن يتعرض لمشكلة وينبغي عليه حلها.
- **التخطيط الإستراتيجي:** من خلال ممارسة الألعاب الإلكترونية يكتسب المتعلم التخطيط لحل المشكلات التي تواجهه.
- **مهارات صناعة وقراءة الخرائط** : هناك عديد من التلاميذ يفتقرون إلى مهارة قراءة الخرائط ولا يدركون العلاقة ما بين الشمال والجنوب والشرق والغرب، ولكن ممارسة الألعاب باستخدام الخرائط تنمي هذه المهارة.
- **التفكير المنطقي:** هناك عديد من أنواع التفكير، وجميعها يمكن تحسينها من خلال تشغيل العقل وحل الألغاز والمشكلات التي تطرحها اللعبة.

علاقة تدريس النحو والتعبير الكتابي:

تمثل القواعد النحوية نظام اللغة الأساسي، وتهدف إلى تنمية مهارات اللغة العربية الأربع الإستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة. فبها تعرف أصول المقاصد، والفاعل من المفعول به، والمبتدأ من الخبر، ولولا القواعد النحوية لما عرف أصل الإفادة. فهي تعود متعلميها ممارسة مهارات التفكير العليا مثل القدرة على التعليل والاستقراء والاستنباط، ودقة الملاحظة وحسن الموازنة، وبها تضبط أواخر الكلمات فتتضح معانيها (الهاشمي ٢٠٠٨).

يعد النحو من أهم فروع اللغة على الإطلاق، وتظهر أهمية النحو بوصفة الجامع الشامل لجميع الفروع، إذا كانت المطالعة تزود القارئ بالمادة اللغوية والثقافية، وإذا كانت النصوص منبعًا للثروة الأدبية، وإذا كان الإملاء وسيلة لرسم الكلمات والحروف رسمًا صحيحًا؛ فإن القواعد النحوية وسيلة لصون اللسان والتعلم عن الخط، ومهما تعمقنا في اللغة وصلنا إلى جوانبها المتعددة تبقى هناك نواح تحتاج إلى مزيد من البحث والتحليل، وهذه العناصر يتداخل بعضها في بعض، ويتفاعل معه فشبكة اللغة معقدة، ونسيجها محكم، ولكي نكشف كل جوانبها المتداخلة المترابطة علينا الإلمام بنظام نحوها بشكل دقيق (رمضان حسن سالك، ٢٠٠١، ٩٦).

يهتم المعلم التقليدي في درس القواعد النحوية باستذكار أمثلة تعليمية مصطنعة، متقطعة المعاني والدلالات، لا يربطها رابط ليس لها صلة بحياة الطلبة، وتبتعد القواعد عن روح النص الشعري والنثري. فحفظ القواعد النحوية، وسردها لا يفيد في اكتساب قواعد اللغة، ولا يساعد على صدق التعبير وسلامته، ويبقى أسلوبهم في الكتابة ركيكًا. وتكثر الأخطاء النحوية واللغوية في تعبيرات الطلبة الكتابية، فعباراتهم رديئة وإنشاءاتهم ضعيفة سقيمة المعاني.

المتأمل في مهارة التعبير الكتابي يجدها ترتبط ارتباطًا وثيقًا بفروع اللغة العربية الأربعة،

الأدب والنحو والصرف والبلاغة والإملاء والخط. وهي متشابكة ومتداخلة فيه، فإذا تقدم آداء الطلبة في هذه الفروع الأربعة تحسن أداؤهم الكتابي، باعتبار أن التعبير المحصلة النهائية للدراسات اللغوية. فهو الطريقة التي يصوغ الطلبة فيها أفكارهم وأحاسيسهم بلغة سليمة (الهاشمي والغزاوي، ٢٠٠٧).

لكي يكون التعبير الكتابي ذا فائدة، ينبغي أن يكون صحيحًا ودقيقًا. إذ تسهم القواعد النحوية عند كتابة الموضوع التعبيري في تحسين تعبيرات الطلبة الكتابية، فيتمكنون من كتابة موضوعات دقيقة التراكيب، وواضحة المعاني والدلالات، ويتطلب ذلك معرفتهم الكافية بقواعد لغتهم النحوية، وهذا يدعو المعلم إلى أن يوفر الخبرات النحوية الكافية للطلبة، ليطبقوا ما تعلموه من القواعد النحوية في تعبيراتهم الكتابية (مجاور،٢٠٠٠).

يمكن القول أن النحو مجموع القواعد الكامنة في الذهن والواجب احترامها للإسهام في خلق جماليات الكلام، عن طريق العلاقة بين الوحدات اللغوية التي يؤدي اكتشافها وتركيبها إلى إثراء جمالية الإنجاز بمعرفة "أصل الكلمة، وزيادتها، وحذفها، وإبدالها، فيتصرف فيها بالجمع والتصغير والنسبة إليها وغير ذلك"، وهكذا يؤدي النحو دورًا أساسيًا في عملية التعبير على الصعيدين الشفهي والكتابي.

توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التعبير الكتابي عبر تدريس القواعد النحوية:

أفاد مجال التدريس بشكل عام وتدريس اللغة العربية بشكل خاص من تكنولوجيا التعليم، ويؤكد ذلك ظهور عديد من البرمجيات التعليمية التي تقدم دروس اللغة العربية بطريقة مشوقة وممتعة للطلاب مستفيدة في ذلك من الإمكانات التقنية التي يوفرها الكمبيوتر من صوت وصورة وألوان فضلًا عن المؤثرات الحركية والميزات الآتية: يعمل الكمبيوتر على إضفاء الحيوية والتعليم المشوق على تعليم اللغة العربية في كل مجالاتها، وخاصة النحو والصرف، بما يتميز به من حركات وألوان وأصوات وصور تجذب المتعلم، وهذا يحرر تعليم اللغة من أسلوبي التلقين والمحاضرة، ويخرج التعليم باستخدام الكمبيوتر اللغة العربية من النظرية والتجريد، ليربطها بالناحية التطبيقية والعملية، ويربط الطالب بشكل مباشر وعملي بالواقع. كما تسهم تكنولوجيا التعليم في تنمية مهارات التعلم الذاتي لدي الطلاب، وتشجعهم علي مواصلة التعلم مدى الحياة، فالتعلم الذاتي نمط من التعليم المخطط والمنظم والموجه فرديًا أو ذاتيًا، والذي يمارس فيه الطالب النشاطات التعليمية فرديًا، وينتقل من نشاط إلى آخر متجهًا نحو الأهداف التعليمية المقررة

بحرية وبالمقدار والسرعة التي تناسبه، مستعينًا في ذلك بالتقويم الذاتي، وتوجيهات المعلم حينما يلزم الأمر.

وتوضح دراسة عواطف حسن علي (٢٠١٤) أن المعلم يعد العامل المهم في نجاح أو إخفاق توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية وتحقيق أهدافها التعليمية، وقد حدد مولقن وباتروسكي (2003) عددًا من الشروط المهمة لكي يتم توظيف الألعاب بشكل جيد، منها:

- دراسة اللعبة بدقة وإتقان، وذلك لمعرفة قوانينها وأدوار التلاميذ، والتأكيد على النقاط والمفاهيم المهمة فيها، وتحديد وقت استخدامها وكيفية تنفيذها.
- تهيئة البيئة التعليمية المناسبة لإجراء اللعبة التعليمية؛ وذلك بالتأكد من سلامة أجهزة الكمبيوتر اللازمة لتنفيذ اللعبة.
- التأكد من مدى إتقان التلاميذ لمهارات الكمبيوتر اللازمة لتشغيل وممارسة الألعاب ومعالجة المشكلات.
- توضيح أهداف اللعبة وقواعدها وخطوات السير فيها وكيفية الفوز من أجل إيجاد عنصر التشويق وربط اللعبة بالموقف التعليمي.

أضاف (زهران، 2007) إلى ما سبق أربعة شروط أخرى، هي:

- إتاحة الفرصة للتلاميذ للاستفسار عن أي جوانب خاصة باللعبة والإجابة عنها، ثم تحديد وقت إجراء اللعبة.
- متابعة تنفيذ اللعبة والتدخل أحيانا لإزالة أي توتر قد يحدث.
- متابعة الرجع بدقة؛ وذلك لضمان تحقيق الأهداف بصورة علمية ودقيقة وعدم الوقوع في الأخطاء وسوء الفهم.
- تقويم اللعبة التعليمية، ويتضمن ذلك وضوح الأهداف التعليمية، وخطوات تحقيقها، وردود فعل التلاميذ وانطباعاتهم عن اللعب.

يذكر مرعي والحيلة (٢٠٠٢، ١٢٤) أنه مع ظهور الكمبيوتر كمساعد في العملية التعليمية اهتم التربويون بتعلم التلاميذ وتدريبهم على استخدام البرمجيات التعليمية التي تنوعت لتخدم مقررات تعليمية مختلفة، وأصبح هناك تأكيد على الاستفادة منها في الغرفة الصفية، كونها تؤكد على التوجهات الحديثة للتربية كالتعلم الذاتي، وأن يتعلم التلميذ كيف يتعلم، وأن يختار التلميذ تعلمه وفقا لقدراته وحاجاته وميوله.

تعد الألعاب التعليمية من أنماط أو طرق التعليم الإلكتروني التي تسعى نحو تحقيق

هدف تعليمي يتم تحقيقه بعد ممارستها، والغرض منها تنمية مهارات واستعدادات الطفل، كذلك تحقيق الأهداف التربوية للنشاط التعليمي (داليا بقلاوة، ٢٠٠٩).

كما استطاعت الدراسات العلمية في مجال علم النفس والتربية أن تثبت أن الألعاب التعليمية التي تعتمد على مخاطبة الذكاءات وتنشيطها الأقدر على الاحتفاظ بالتلميذ داخل المؤسسة التعليمية، وزيادة دافعيته للتعلم بطريقته ومن خلال الحواس الذكائية القوية لديه (عفاف أحمد عويس، ٢٠٠٨). حيث أن استخدام ألعاب الكمبيوتر والألعاب بشكل عام للأغراض التعليمية يتيح فرصًا لتطبيق المعرفة داخل العالم الإفتراضي وبالتالي دعم وتسهيل عمليات التعليم.

ولذلك ينبغي على المعلمين تحفيز عملية التعلم وذلك بالتعامل مع البرامج التعليمية والتعلم بالوسائط المتعددة والتعلم التفاعلي والتعليم الإفتراضي والتعليم بالاتصال المباشر من أجل الوصول إلى الأعمدة الأربعة للتربية وهي تعلم لتكون، وتعلم لتعرف، وتعلم لتعمل، وتعلم لتعيش (أحمد جودت، فايز السرطاوي، ٢٠٠٣).

توفر الألعاب التعليمية الإلكترونية بيئة تعلم تشجع على عمليات بناء المعرفة ولقد أشار سكوير (Squires, 2002) أن الألعاب تقدم طريقة تربوية مبتكرة للتعلم الموجه ذاتيًا، والعمل في مجتمع قائم على المعرفة. كما أشار كل من كيريموير وماكفارلين (Kirriemuir and McFarlane, 2002) إلى أن التعلم من خلال اللعب يشجع على تعلم مهارات عديدة، مثل: التجريب، والإستكشاف، والمحاولة، والخطأ، والخيال، ولعب الأدوار، ومحاكاة الخبرة، وبذلك يصبح الطلاب قادرين على إثارة أسئلة مهمة حول موضوعات التعلم، وهو ما يمثل التحول من التعلم السلبي إلى البناء النشط للمعرفة (Philip Bonanno, 2008).

تختلف الألعاب الإلكترونية عن المناهج التعليمية التقليدية المتمركزة حول المعلم والقائمة على المدخل السلوكي في التعلم، حيث تتضمن تلك الألعاب تحولًا معرفيًا من مجرد "تمثيل" المعرفة إلى "محاكاة" الواقع بصور وأشكال مختلفة، كما تقدم الألعاب التعليمية الإلكترونية سباقات تعلم تحفيزية تساعد على تنمية جوانب المرح والمنافسة فضلًا عن تحقيق التواصل الاجتماعي، وإمكانية الوصول الفوري للمعلومات والتشارك حولها وهو ما يمثل الصفات الرئيسة للجيل الرقمي الحالي من الطلاب طلاب القرن الحادي والعشرين (محمد فوزي رياض، ٢٠١٦).

في دراسة (عبيد الحربي، ٢٠١٠، ١٤٣) يعرض (موسى، ٢٠٠٣، ٥٦) أنه نتيجة لما يوفره اللعب للتلاميذ من بيئة خصبة تساعد في نموهم وتستثير دافعيتهم للتعلم، وتحثهم على

التفاعل النشط مع ما يتعلمون من حقائق ومفاهيم ومبادئ ومهارات وقوانين ونظريات في جو واقعي قريب من مداركهم الحسية وتجعلهم أكثر إقبالاً على التعلم، لذا يذكر (هويدي، ٢٠٠٦، ٢٥٦) أن مجموعة من العلماء والتربويين قاموا بالتركيز على استخدام إستراتيجية التعلم باللعب في مجال التعليم والتعلم، ومن بينهم (فروبل Froebel) الذي أنشأ بيوتًا للأطفال يتعلمون فيها القراءة والكتابة والحساب عن طريق اللعب، وكذلك (جانجيه Gagen) و(بياجيه Piaget) حيث توصلا إلى أن اللعب يشكل مدخلاً أساسيًا لنمو الأطفال من النواحي المعرفية والاجتماعية والمهارية، وأيضًا (منتشوري Montessori) التي نادت إلى ضرورة الاهتمام باللعب ومنها ألعاب متشوري التي كانت من بين الأسس المهمة التي تقوم عليها مدرستها.

يتبين مما سبق أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في مساعدة التلاميذ والمعلمين نظرًا للميزات العديدة التي تحتويها وعلى الأخص إذا روعي في تصميمها المعايير التقنية والفنية والتربوية الجيدة، ومن أجل ذلك اهتم التربويون بتوظيفها في العملية التعليمية، الأمر الذي دعا إلى تطوير البرامج الخاصة لإنتاجها، خاصة وأنها استخدمت في معالجة القصور الذي تعانيه بعض المقررات التعليمية.

بعد الإشارة إلى أهمية تكنولوجيا العصر بصفة عامة والألعاب الكمبيوترية بصفة خاصة تبرز أهمية الاستعانة بهذه التكنولوجيا في تدريس القواعد النحوية ومعرفة أثرها في تنمية مهارات الكتابة لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.

ثانيًا . الجانب التجريبي:

١. الإجابة عن السؤال الذي نصه:

"**ما مهارات التعبير الكتابي التي ينبغي تنميتها لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي؟**".

تم القيام بالإجراءات الآتية:

- دراسة الأدبيات التربوية والدراسات العلمية التي أجريت في مجال التعبير الكتابي.
- دراسة وتحليل أهداف تعليم التعبير الكتابي بالمرحلة الإعدادية ومهاراته المختلفة.
- إعداد قائمة بمهارات التعبير الكتابي وعرضها على مجموعة من المحكمين؛ لتحديد المهارات التي ينبغي تنميتها لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي.
- التوصل إلى الصورة النهائية لقائمة مهارات التعبير الكتابي اللازمة لتلاميذ الصف الأول الإعدادي.

٢. الإجابة عن السؤال الأول والذي نصه:

"ما مكونات برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية في تدريس القواعد النحوية في تنمية مهارات التعبير الكتابي لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي؟".

تم القيام بالإجراءات الآتية:

- بناء البرنامج المقترح، وذلك تبعًا للخطوات الآتية:
  - تحديد الأساس الفلسفي لبناء الألعاب.
  - تحديد الأهداف العامة للألعاب.
  - تحديد الأهداف الإجرائية لتدريسها.
  - تحديد محتوى الألعاب.
  - تحديد طرق التدريس.
  - تحديد مصادر التعلم والأنشطة.
  - تحديد أساليب التقويم.
  - عرض الألعاب في صورتها المبدئية على مجموعة من المحكمين، وتعديلها في ضوء آرائهم ووضعها في صورتها النهائية التي تجعلها صالحة للتطبيق.

نتائج البحث:

يعرض هذا المحور نتائج البحث التى تم التوصل إليها بعد تطبيق أدوات البحث، وتجربته، وذلك وفقًا لكل سؤال من الأسئلة التى تم تحديدها مسبقًا، وفيما يلى عرض لهذه النتائج:

أولًا . نتائج البحث المتعلقة بالإجابة عن السؤال الذى نصه:

"ما مهارات التعبير الكتابي اللازمة لتلاميذ الصف الأول الإعدادي؟"

تم التوصل إلى قائمة بمهارات التعبير الكتابي اللازمة لتلاميذ الصف الأول الإعدادي، وتضمنت أربع مهارات رئيسة، وانبثق منها عشرون مهارة فرعية.

ثانيًا . نتائج البحث المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول من أسئلة البحث، والذي نصه:

"ما التصميم التعليمي المقترح لبناء برنامج قائم على الألعاب الإلكترونية في تدريس القواعد النحوية لتنمية بعض مهارات التعبير الكتابي لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي؟".

تمت صياغة البرنامج من خلال مراعاة الأسس العامة للألعاب الإلكترونية، ومعايير

تصميم البرامج التعليمية وقد تم تصميم البرنامج إلكترونيًا.

ثالثًا . نتائج البحث المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني من أسئلة البحث، والذي نصه:

"ما فاعلية الألعاب الإلكترونية في تدريس القواعد النحوية لتنمية مهارات التعبير الكتابي لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي؟".

نظرًا لأن البحث استخدم التصميم شبه التجريبى ذو المجموعتين فإنه تم تحديد ما يلي:

١. الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لاختبار مهارات التعبير الكتابي:

جدول (١): اختبار "ت" ومستوى دلالتها للفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لاختبار مهارات التعبير الكتابي (ن=٣٠تلميذًا)

المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة
التجريبية	20.9333	3.01643	0.923	غير دالة إحصائيًا
الضابطة	20.2667	2.55874		

يتضح من الجدول السابق أنه لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لاختبار مهارات التعبير الكتابي كلل، ويتضح مما سبق تكافؤ مجموعتي البحث في اختبار مهارات التعبير الكتابي قبل تطبيق التجربة.

٢. الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التعبير الكتابي:

جدول (٢): اختبار "ت" ومستوى دلالتها للفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التعبير الكتابي ككل وحجم التأثير (قيمة مربع إيتا η^2، وقوة التأثير(d))

(ن = 30 تلميذًا)

المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة	مربع إيتا (η^2)	قوة التأثير (d)
التجريبية	31.3667	2.90639	7.430	دال عند 0.01	0.49	1.95 مرتفع
الضابطة	25.3333	3.36650				

يتضح من الجدول السابق وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى (0.01) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، ودرجات تلاميذ المجموعة الضابطة التي درست وفق الطريقة المعتادة في الدرجة الكلية للاختبار ككل،

لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية، ووفقًا لذلك فإن النتيجة تقود إلى قبول الفرض. كما يتضح أيضًا أن حجم الأثر بلغ في اختبار مهارات التعبير الكتابي حسب قيمة مربع إيتا^{2}(0.49) وقوة التأثير بلغت (1.95) وهذه القيم تدل على تأثير كبير جدًا في تنمية مهارات التعبير الكتابي من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية.

٣. الفروق بين التطبيقين البعدي والقبلي للمجموعة التجريبية لاختبار مهارات التعبير الكتابي:

جدول (٣): اختبار "ت" ومستوى دلالتها للفروق بين التطبيقين البعدي والقبلي للمجموعة التجريبية في اختبار التعبير الكتابي وكذلك حجم التأثير (قيمة مربع (η^2)) وقوة التأثير(d) (ن = ٣٠)

التطبيق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة	مربع إيتا (η^2)	قوة التأثير (d)
البعدي	31.3667	3.01643	16.804	دال عند 0.01	0.83	4.41 مرتفع
القبلي	20.9333	2.90639				

يتضح من الجدول السابق وجود فرق دال إحصائيًا في الاختبار ككل عند مستوى (0.01) بين درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار التعبير الكتابي للمجموعة التجريبية لصالح التطبيق البعدي، وبلغت قيمة مربع إيتا (0.83)، وقوة التأثير بلغت (4.41) وهذه القيم تدل على تأثير كبير لتنمية التعبير الكتابي من خلال استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.

خلاصة النتائج:

يتضح من النتائج أن هناك تأثير كبير للألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التعبير الكتابي والذى طبق على المجموعة التجريبية، فقد أشارت النتائج عن وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التعبير الكتابي ككل لصالح المجموعة التجريبية. كما بينت النتائج عن وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات التعبير الكتابي ككل لصالح التطبيق البعدي.

تفسير النتائج:

بعد معالجة البيانات إحصائيًا، والتحقق من فرضيات البحث، تم توصل إلى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس القواعد النحوية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية

عن طرق التدريس المعتادة، كما أتضح من النتائج أن هناك تأثير كبير للألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التعبير الكتابي والذي طبق على المجموعة التجريبية، حيث أشارت النتائج إلى وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التعبير الكتابي ككل لصالح المجموعة التجريبية، كما بينت النتائج عن وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات التعبير الكتابي ككل لصالح التطبيق البعدي، **ويعزى ذلك إلى:**

- الألعاب الإلكترونية تثير انتباه التلاميذ بطريقة أفضل تجعلهم يشاركون في الموقف التعليمي بصورة أفضل بما تحويه سيناريوهات الألعاب الإلكترونية من وسائط تعليمية وصورٍ وأصواتٍ وألوانٍ جذابة.
- تم استخدام المؤثرات والمثيرات المختلفة في الألعاب التعليمية الإلكترونية والتي من أهمها الألوان والحركات عملت على جذب إنتباه التلاميذ.
- سايرت الألعاب الإلكترونية ميول التلاميذ من المبادرة والإثارة والتحدي دون أن يشعر التلاميذ بالملل.
- جعلت الألعاب الإلكترونية تلاميذ المجموعة التجريبية أكثر مرونةً وأكثر قدرة على التصرف وانعكس إيجابيًا على أدائهم واستجابتهم لسيناريوهات الألعاب الإلكترونية؛ ومن ثم على تنمية مهاراتهم في التعبير الكتابي.
- أصبح تلاميذ المجموعة أكثر تفاعلًا مع محتوى دروس النحو من خلال التعلم الذاتي وتنفيذ الأنشطة الفردية وبعض الأنشطة الجماعية وقد لاحظ الباحث ذلك من خلال شغف التلاميذ وأقبالهم على عملية التعلم.
- جاءت آراء التلاميذ إيجابية حول السينوريوهات المُطبَّقة، فقد حظي بإعجابهم وتأييدهم، وانسجام التلاميذ أثناء تعلمهم، وتلهفهم لاجتياز مراحله، وتنمية مهارات التعبير الكتابي لديهم إضافة إلى المساعدة التي قدمتها من توفير الجهد والوقت في الحصة الدراسية، كل ذلك كان سبب رضا المعلمين وإيجابيتهم نحو البرنامج واقتناعهم فيه كطريقة حديثة في التعليم.
- توجد تدريبات وأمثلة عملية على مهارات التعبير الكتابي تم استخدامها في الألعاب التعليمية المختلفة، بحيث يستطيع التلاميذ التعرف على أحد النماذج الصحيحة لتركيب

نحوي صحيح ويتمكنوا من تطبيقها وذكر أمثلة عليها.

- قد زادت ثقافة التلاميذ المعلوماتية بدرجةٍ كبيرة، وبالتالي تولدت لديهم آراء أكثر إيجابية من غيرهم حول التكنولوجيا ونحو استخدامها في التعليم، كما كانوا أكثر اقتناعًا بأن الألعاب الإلكترونية تُشبع حاجات التلاميذ للعب والمرح، والرغبة في التعامل مع التقنيات الحديثة كما أنه راعى اهتماماتهم وميولهم نحو استخدام مستحدثات العلم والتكنولوجيا.
- التكامل بين مفهوم التعبير الكتابي ومهارات التعبير الكتابي من خلال ذكر أمثلة، التطبيق عليها، جعل التلاميذ يشعرن بأهمية مفهوم التعبير الكتابي بوصفه الأساس الذي ينطلق منه ويتمكن من تطبيقه بصورة عملية مما يسهم في ترسيخه في ذهنه ويحقق من خلالها ما يهدف إليه.

التوصيات:

بناء على ما توصل إليه البحث من نتائج، يوصى بما يلي:

- عقد دورات خاصة لتدريب المعلمين على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لأهمية الموضوع في حياة التلميذ العلمية والعملية، وتطوير أداء التلاميذ التعبيري.
- العمل على وضع منهجية واضحة لتدريس النحو في المرحلة الإعدادية؛ حيث إن النحو في هذه المرحلة يدرس جزءً من مادة الثقافة الأدبية، لذلك لا يأخذ الاهتمام الذي يستحق.
- زيادة حصص التعبير في المرحلة الإعدادية بحيث لا تقل عن حصة واحدة أسبوعيًا لإتاحة الفرصة للتلاميذ لاكتساب الخبرات المتنوعة، والارتقاء بأدائه النحوي.
- الإفادة من دليل المعلم الذي تم إعداده لأغراض البحث الحالي في مناهج إعداد مدرسي اللغة العربية، وفي دورات التدريب في أثناء الخدمة.
- صياغة محتوى مناهج اللغة العربية في ضوء الألعاب التعليمية الإلكترونية بما يتناسب مع إستراتيجيات التعلم الحديثة خاصة التي تجمع بين التعلم الورقي والرقمي.
- توظيف إستراتيجية التعليم الإلكترونية في تنمية مهارات التعبير الكتابي والنحوي في المراحل التعليمية المختلفة.
- ضرورة الربط بين تعليم مهارات التعبير الكتابي، وباقي فروع العربية كالمطالعة، والمحفوظات، وتشجيع الطلاب على التعبير الكتابي من خلال المراسلات الإلكترونية

ونوادى اللغة العربية.

بحوث مقترحة:

في ضوء نتائج البحث وتوصياته، يقترح الباحث ما يلي:

- بناء برامج إلكترونية لتحسين مستوى التعبير في الصفوف المختلفة.
- إعداد مقررات خاصة بالتعبير لجميع مراحل التعليم.
- إجراء بحوث لتعليم التعبير من خلال التخيل، والكتابة التأملية.
- إجراء دراسة مماثلة للبحث الحالي لمعرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الأداء التعبيري لمتعلمي اللغة العربية.
- إجراء دراسة مماثلة على مستويات عمرية، وصفية مختلفة لمعرفة تأثير إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي والقدرة اللغوية.
- إلى استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم الأدبية، والاتجاه نحو اللغة العربية لدى طلاب المرحلة الثانوية.

المراجع والمصادر:

أولاً . المراجع العربية:

أحمد حسين اللقاني، علي أحمد الجمل (٢٠٠٣): **معجم المصطلحات التربوية والمعرفية في المناهج وطرق التدريس**، ط ٤، القاهرة: عالم الكتب.

أماني حامد مرغني طلبة (٢٠٠٣): "أثر استخدام الألعاب اللغوية في تدريس القواعد النحوية على تنمية بعض مهارات التحدث لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادي"، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة أسيوط.

انتصار فيض السيد عبد الدامي (٢٠٠٤): "فعالية النشاط التمثيلي في تنمية بعض مهارات التعبير الشفوي لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي"، رسالة ماجستير، الأردن.

حسن السيد شحاتة، زينب النجار (٢٠٠٣): **معجم المصطلحات التربوية والنفسية**، القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

رهادة عبدوش (٢٠٠٥): **إدراج الثقافة القانونية في تطوير المناهج ضرورة عملية**، القاهرة: عالم الكتب.

زوينة بنت سعيد بن راشد الكلباني (٢٠٠٩): "فعالية حقيبة تعليمية محوسبة في تنمية المفاهيم

النّحوية والصَّرفية والأداء اللغوي والاتجاه لدى طالبات الصف العاشر في سلطنة عمان"، رسالة دكتوراة، معهد البحوث والدراسات العربية، جامعة الدول العربية.

سام عمار (٢٠٠٥): "تصور عملي لتيسير تعليم النحو في التعليم الأساسي والثانوي"، اللجنة الوطنية القطرية للتربية والثقافة والعلوم، **مجلة التربية**، ع ١٥٣.

ضياء الدين محمد مطاوع (٢٠٠٠): "فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية"، **رسالة الخليج العربية**، مكتب التربية العربي لدول الخليج،الرياض، ع٧٧.

سعيد بن فنيس الشهراني (٢٠١٠): "التركيبات النحوية التى يستخدمها طلاب الصف الأول الثانوى في كتاباتهم. **مجلة كلية التربية**، جامعة بنها"، المجلد ٢١ ، ع ٨٢ ، ص ٨٣ – ١٤٠

علي محمد جميل دويدي (٢٠٠٤): "أثر استخدام ألعاب الكمبيوتر الإلى وبرامجه التعليمية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة بالمدينة المنورة"، **مكتب التربية العربي لدول الخليج** ،ع (٩٢).

قاسم البري (٢٠١١): "أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الأنماط اللغوية لطلبة المرحلة الأساسية"، **المجلة الأردنية في العلوم التربوية**، مج ٧، ع ١، ص. ص٢٣ –٣٤

الحضيف، يوسف (٢٠١٠): هناك حياة افتراضية رائعة. جريدة الرياض. ع ١٥٢٢٦، الثلاثاء ٢ مارس.

الحربي، عبيد بن مزعل (٢٠١٠): فعالية الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات، بحوث ومقالات، **مجلة القراءة والمعرفة**، ع ١٠٤، مصر.

الحيلة، محمد محمود (٢٠٠٢): **طرائق التدريس وإستراتيجياته**، الإمارات العربية المتحدة: دار الكتاب الجامعي.

الانباري، باسم (٢٠١٠): **الحاسوب في التعليم**، عمان: الأهلية للنشر والتوزيع.

الناصر، محمد عبدالله (٢٠١٤): "أثر تدريس القواعد النحوية باستخدام منحى مسرحة المناهج في التحصيل الدراسي ومهارات التعبير الكتابي والشفوي لدى تلاميذ الصف السادس الإبتدائي"، **مجلة الدراسات التربوية والنفسية**، جامعة السلطان قابوس، ج ٨، ع ١.

بقلاوة، داليا محمد (٢٠٠٩): الألعاب التعليمية الإلكترونية ودورها في تنمية التفكير الابداعي، مؤتمر **التدريب الإلكتروني وتنمية الموارد البشرية** ١٢-٢٠٠٩/٨/١٣، ص ٣٠٩.

حسن، عفاف علي (٢٠٠٨): فعالية تدريس وحدة في العلوم باستخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية على تنمية التفكير الإبتكاري والإتجاه نحو مادة العلوملدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة عين شمس.

عبد المجيد، عواطف حسن علي (٢٠١٤): "فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية"، **مجلة العلوم الإنسانية**، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجي، السودان، ج ١٥، ع ٢.

عبيدات، محمود محمد مثقال (٢٠٠٦): "بناء برنامج قائم علي نظرية النحو الوظيفي واختبار أثره في التحصيل النحوي والأداء التعبيري الكتابي لدى طلبة المرحلة الثانوية في الأردن"، رسالة دكتوراه، كلية الدراسات التربوية العليا، جامعة عمان، الأردن

عويس، عفاف أحمد (٢٠٠٨): "التأهيل النفسي والتربوي لذوي الإحتياجات الخاصة بناء على نظرية الذكاءات المتعددة"، المؤتمر الدولي السادس الذي عنوانه "**تأهيل ذوي الاحتياجات الخاصة لرصد الواقع واستشراف المستقبل**"، في الفترة ١٦-٧/١٧، معهد الدراسات التربوية جامعة القاهرة.

والي، محمد فوزي رياض (٢٠١٦): "استخدام برامج ومواقع الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية مهارات التعلم الذاتي والتحصيل في مادة العلوم لدى طلاب المرحلة الإعدادية"، **مجلة كلية التربية**، جامعة بنها، ج٢، ع ١٠٦ أبريل

ثانيًا . المراجع الإنجليزية:

Allen, S. (2010). "Child Abuse and Mental Retardation: A Problem of Cause and Effect", **American Journal of Mental Defciency**, 79, 327-330.

Gallagher, M., Michael. D (2011). The 2011 Essential Facts about the Computer and Video Game Industry. ESA: Entertainment Software Association.

Mackfar, L. (2002). **The Effects of Computer Games on the Development of the Students Abilits**, London: Academic Press