Doi: 10.34120/0085-037-145-001

تقصي آراء معلمي المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية بدولة الكويت نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم

د. عبد الله يوسف الفيلكاوي **د. موسى محمد القطان**
كلية التربية – جامعة الكويت

سعود عبد الرزاق العرادة
وزارة التربية
دولة الكويت

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي آراء معلمي المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية بدولة الكويت نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم. وتبنت هذه الدراسة المنهج الوصفي المسحي؛ لأنه يتناسب وطبيعة هذه الدراسة. تكونت عينة هذه الدراسة من 250 معلمًا ومعلمة، جُمعت آراؤهم بواسطة استبانة إلكترونية. وأظهرت النتائج أن معلمي المواد الاجتماعية يؤيدون توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية بدرجة كبيرة، وكذا في المحورين: التقني والتعليمي. كما كشفت النتائج أن متغير الجنس كان له تأثير ذو دلالة إحصائية لصالح آراء المعلمات. بينما لم يكن له تأثير ذو دلالة إحصائية على آراء معلمي المواد الاجتماعية في المحور التقني، وعلى النقيض من ذلك فقد كان لمتغير الجنس تأثير ذو دلالة إحصائية على آرائهم في المحور التعليمي؛ حيث كان لصالح المعلمات. أما متغير سنوات الخبرة التدريسية، فلم يكن له تأثير ذو دلالة إحصائية في المحورين: التقني والتعليمي. وفي ضوء هذه النتائج، أوصى الباحثون بمجموعة من التوصيات.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الإلكترونية، المواد الاجتماعية، المحور التقني للألعاب التعليمية الإلكترونية، المحور التعليمي للألعاب التعليمية الإلكترونية.

مقدمة

تؤدي التكنولوجيا دوراً هاماً في حياة الإنسان اليومية. وبدأت العديد من التخصصات والمجالات تهتم في قطاع التكنولوجيا، لأنها توفر العديد من الحلول الفعالة التي تساهم في حل المشكلات. ويعتبر قطاع التعليم من القطاعات المستفيدة من توظيف التقنية والتكنولوجيا في العملية التعليمية لتحقيق الأهداف. فنرى اليوم التكنولوجيا بدأت توظف في مجالات عدة في القطاع التعليمي مثل عمليتي التعليم والتعلم، عملية التقويم، عمليتي الاتصال والتواصل التربوي. فهناك اليوم العديد من الأجهزة والبرمجيات التي تساعد الطلاب في عملية التعلم، والمعلمين في عملية التعليم. وأصبحت اليوم مصادر المعرفة متوافرة بشكل أسهل وأسرع للطالب والمعلم بوجود المواقع التعليمية وقواعد البيانات الإلكترونية وشبكات الإنترنت. وفي ظل هذا التحول والانتشار للتكنولوجيا في قطاع التعليم، كان للتحول في مجال الألعاب التعليمية منه أوفر النصيب؛ ذلك أنه من الملاحظ أن الاهتمام بالألعاب التعليمية بعامة والألعاب التعليمية الإلكترونية بخاصة قد ازداد في السنوات الأخيرة. فقد انتشر استخدام الألعاب بوصفها وسيلة تعليمية منذ بداية ظهور المدارس النظامية عن طريق لعب الأدوار في المسرحيات التاريخية والاجتماعية، حيث تقمص الوظائف؛ كالأطباء والمعلمين ورجال الأمن وغيرهم (الحيلة، 2002). وقد مرت الألعاب التعليمية بعدة أطوار تاريخية حيث استخدمت للأغراض التدريبية في مجالات الحياة المختلفة، خلال القرن الماضي. أما في القطاع التعليمي فقد انتشر استخدام الألعاب كوسيلة تعليمية. وذلك من خلال توظيفها في الحصص الدراسية والأنشطة المدرسية، سواء داخل الفصل الدراسي أو خارجه. وقد كانت الألعاب تأخذ عدة أشكال فمنها ما يعتمد على أدوات للعب مثل البطاقات، والكرات، واللوحات. ومنها ما لا يحتاج إلى أدوات مثل الألغاز، والألعاب الحركية، ولعب الأدوار. ومع دخول القرن العشرين وظهور الحاسب الآلي وشبكة المعلومات (الإنترنت)، أخذت الألعاب التعليمية تتحول إلى المجالات الإلكترونية؛ مثل: لعبة الكاهوت (Kahoot)، ولعبة كويزز (Quizizz)، والعديد من البرامج والمواقع التي توفر للمعلم الألعاب التعليمية الإلكترونية، وباعتبار الألعاب

الإلكترونية شكلًا من أشكال الترفيه، إلا أنها وسيلة لسرد الحكايات، وتبادل الأفكار مع الآخرين، وإثارة مشاعر اللاعبين (Sabadello, 2006). إلى جانب ذلك، فإن الألعاب الإلكترونية "تجعل التلاميذ أفضل في حل المشكلات، وأكثر دقة في انتقاء المعلومات التي يستقبلونها من البيئة"؛ (النعيمي والعلي، 2018: 445). وفي مستهل القرن الحادي والعشرين عُدَّت الألعاب التعليمية الإلكترونية وسيلةً تعليمية في الممارسات التدريسية، التي توظف التكنولوجيا باعتبارها أداة لدعم التعليم (Birn, Holzmann & Stech, 2014)؛ حيث تكاد تطغى على حياة الأطفال والمراهقين لجاذبيتها والمتعة التي يشعر بها اللاعبون في حال الفوز أو الخسارة. ومن هذا المنطلق، يرى المجتمع التربوي ضرورة إدخال الألعاب التعليمية الإلكترونية في عالم التدريس (السليمان، 2018). وفي ظل هذا الزخم الهائل من الاهتمام بالألعاب التعليمية الإلكترونية وتوظيفها في العملية التعليمية، هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على آراء معلمي المواد الاجتماعية ومعلماتها في المرحلة الثانوية بدولة الكويت نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية.

الدراسات السابقة

فيما يلي استعراض للدراسات السابقة التي هدفت إلى تقصي آراء المعلمين حول توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم، تتقدمها الدراسات العربية، ثم الدراسات الأجنبية مرتبة من الأقدم إلى الأحدث:

هدفت الدراسة التي أجراها (البلهان والوتار، 2017) إلى التعرف على اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في التعليم والتعلم في مدارس دولة الكويت، وتبنت الدراسة المنهج الوصفي. ولتحقيق أهداف الدراسة وُزِّعت استبانة على 425 معلمًا ومعلمة شاركوا بهذه الدراسة 68 معلمًا و357 معلمة في مراحل تعليمية مختلفة بدولة الكويت. وكشفت النتائج عن اتفاق المعلمين على أهمية توظيف الألعاب التربوية في التعليم. كما بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الأهمية التربوية للألعاب لصالح المعلمين ذوي سنوات الخبرة 1–5 سنوات، ثم لصالح المعلمين من ذوي سنوات الخبرة 6–10 سنوات. بينما لم يكن

متغير الجنس دالًّا إحصائيًّا في رأي المعلمين نحو توظيف الألعاب في التعليم. وأكدت الدراسة أهمية ارتباط الألعاب بالأهداف التعليمية، وأنها تراعي الفروق الفردية بين المتعلمين، وتوفر المشاركة والتفاعلية بينهم، وأنها تتصف بسهولة الإجراءات العملية، كما أنها قابلة للتقييم والتعليق. وقامت العتيبي (2021) بدراسة هدفت إلى تعرّف درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية، بالإضافة إلى الكشف عن معوقات تطبيقها. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة استبانة موزعة إلكترونيًّا على 780 معلمة حاسب آلي للمرحلتين المتوسطة والثانوية في العام الدراسي 2016/2017 وكان المسترد والصالح منها 70 استبانة. أظهرت النتائج أن درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية جاءت بدرجة كبيرة. كما كشفت النتائج عن عدم وجود تأثير ذي دلالة إحصائية للخبرة التدريسية على درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى المعلمات. وأكدت الدراسة على أن استراتيجية التلعيب وفرت بيئة تحفيزية للمتعلمين، وأكسبتهم مهارات إلكترونية، وأتاحت فرصة للمشاركات الفردية والجماعية، وأن فيها عناصر الإثارة والتشويق.

وهدفت الدراسة التي أجراها (Mozelius et al., 2017) إلى تقصي ومناقشة اتجاهات معلمي المدارس الثانوية في السويد نحو توظيف الألعاب الإلكترونية في تدريس التاريخ. انتهجت الدراسة المنهج النوعي، وجمعت البيانات بوساطة استبانة شارك فيها 30 معلمًا في الفترة ما بين شهري مايو – يونيو عام 2016. وكان من أبزر النتائج: أن المشاركين أظهروا اتجاهات إيجابية نحو توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم، كما بينت الدراسة أن الألعاب الإلكترونية مرتبطة بالأهداف التعليمية، وأنها توفر المشاركة الفردية والجماعية بين المتعلمين، وأن المعلومات المتعلقة بالمنهج الدراسي صحيحة ودقيقة، وأنه يمكن التحكم بوقت اللعبة لكي لا تؤثر على سير الدرس، وأن الإجراءات العملية للتعامل مع الألعاب سهلة للمعلم والمتعلم، وأن تكون الألعاب الإلكترونية مجانية، مع ضرورة توفير الدعم الفني للمعلمين والمتعلمين. غير أن الدراسة قد ذكرت بعض معيقات توظيف الألعاب

الإلكترونية في التعليم؛ مثل: المشكلات الفنية، وغلاء الألعاب الإلكترونية. كما أجرى (Dele-Ajayi et al., 2019) دراسة هدفت إلى تقصي العوامل المؤثرة في رغبة المعلمين من توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في التعليم. حيث انتهجت الدراسة المنهج الوصفي، وشارك فيها 195 معلمًا ومعلمة 101 من الذكور، و94 من الإناث، وتراوحت سنوات الخبرة التدريسية لهم بين 1–10 سنوات، إلى أكثر من 30 سنة، يعملون في مدارس ابتدائية وثانوية في نيجيريا. جُمعت بيانات الدراسة عن طريق استبانة. وأسفرت النتائج عن أن المشاركين، خاصة من لديهم مهارات تكنولوجية، قد أظهروا اتجاهات إيجابية نحو توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم. كما بينت النتائج وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين الجنس ورغبة المشاركين بتوظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم لصالح الذكور، إلى جانب أن اغلبية المشاركين 63% ممن خبرتهم التدريسية 1–10 سنوات يرون توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم. وأكدت الدراسة على أن عوامل التنبؤ التالية دالة على مدى رغبة المعلمين في توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم: الارتباط بتوصيف المقررات الدراسية، والمنفعة، والمهارات الذاتية. وتوصلت الدراسة إلى ضرورة ارتباط الألعاب الإلكترونية بالأهداف التعليمية، وأن تكون الإجراءات العملية للتعامل مع الألعاب الإلكترونية سهلة للمعلم والمتعلم، وأن توفر فرصًا للمشاركة بين المتعلمين. أما عن معيقات توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم، فكان أبرزها قلة خبرة المشاركين في استخدام التكنولوجيا الحديثة، وكيفية دمجها في المقررات الدراسية، وضعف الدعم الفني للمعلمين والمتعلمين. وقام (Somen & Goksu, 2020) بدراسة هدفت إلى التعرّف على آراء معلمي المواد الاجتماعية نحو توظيف الألعاب التعليمية. وانتهجت الدراسة المنهج النوعي، وشملت العينة 15 معلمًا 7 معلمات، و8 معلمين يقومون بتدريس المواد الاجتماعية في المدارس الثانوية بمدينة قارص بمحافظة قارص التركية، وتراوحت سنوات خبراتهم التدريسية 1 – أكثر من 16 سنة. وللحصول على بيانات الدراسة استخدمت المقابلات الشخصية في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2017–2018. وكشفت نتائج الدراسة عن أن المشاركين اعتبروا الألعاب التعليمية أسلوبًا يوفر بيئة تعليمية غنية ومفرحة. كما أكدت الدراسة على

ضرورة ارتباط الألعاب التعليمية بالأهداف التعلمية، وأنها توفر تغذية راجعة للمتعلمين، وتحفّزهم للتعلم، كما يجب أن تراعي خصائص المتعلمين، وتراعي الفروق الفردية بينهم، وأنها توفر المشاركة الفردية والجماعية بين المتعلمين والمعلمين، كما أن فيها عناصر الإثارة والاهتمام، كما أنها قابلة للتقييم والتعليق، فقد بينت الدراسة أبرزها في: عدم القدرة على التحكم في إدارة الصف، وقلة مشاركة المتعلمين، وعدم توفر وقت كافٍ للعب. وفي دراسة (Leonardou et al., 2021) التي هدفت إلى التعرّف على اتجاهات معلمي المرحلة الابتدائية نحو التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، أخذت الدراسة بمنهج دراسة الحالة. ولتحقيق أهداف الدراسة وزعت استبانة على 182 معلمًا؛ 23 ذكرًا، و159 أنثى، يعملون في المدارس الابتدائية في اليونان؛ تراوحت سنوات خبراتهم التدريسية بين أقل من 5 إلى أكثر من 15 سنة. وأظهرت النتائج اتجاهات إيجابية نحو توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم، كما كشفت النتائج عن عدم وجود تأثير ذي دلالة إحصائية للجنس، وسنوات الخبرة التدريسية. وأكدت النتائج أن الألعاب الإلكترونية عززت الجانب الاجتماعي بين المتعلمين من خلال المشاركة الفردية والجماعية، وأنها مرتبطة بالأهداف التعليمية للمقرر الدراسي، وأنها توفر تغذية راجعة وتحفيزًا للمتعلمين، وتراعي خصائصهم كالجنس والعمر، كما أنه يمكن توظيفها لعمليات التقويم، وكذلك توفر خبرات بصرية للمتعلمين؛ من خلال الصور والمقاطع المرئية (الفيديو)، كما يتمكن المعلم من الرجوع لنتائج طلبته بعد الانتهاء من اللعب. وكذلك بينت الدراسة أنه ليس لمعيقات توظيف الألعاب الإلكترونية؛ كالجنس والعمر والخبرات التدريسية– أثر على مدى تقبل المعلمين لتوظيفها في التعليم.

التعقيب على الدراسات السابقة:

اتفقت كل الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية في أهمية توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم. كما اتفقت معظم الدراسات السابقة مع الدراسة الحالية في منهجية الدراسة، حيث انتهجت المنهج الوصفي لتحقيق أهداف الدراسة، كما أن المشاركين في الدراسات من الجنسين (الذكور والإناث). وقد مهدت

الدراسات السابقة الطريق للدراسة الحالية في الاستفادة من المنهجية العلمية التي انتجتها تلك الدراسات، وصياغة محاور وبنود أداة جمع بياناتها، وكانت نتائجها داعمة لنتائج الدراسة الحالية، كما استفادت من ثبت مراجعها مما أعان الباحثين على إجراء هذه الدراسة.

مشكلة الدراسة

تواجه جامعات ومعاهد إعداد المعلمين مشكلة تدني مستوى مخرجاتها؛ فقد أكدت عدة دراسات ضرورة رفع كفايات معلمي ما قبل الخدمة، وبخاصة الكفايات المتعلقة بتوظيف المستحدثات التكنولوجية لإنتاج الألعاب الإلكترونية وتوظيفها بوصفها وسائل تعليمية في المواقف التعليمية (Sturikova et al., 2016; Petelin et al., 2019; Daminov, 2019). وفي ضوء مشاهدات الباحثين للميدان التربوي بدولة الكويت، لاحظوا بتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم، وبخاصة في المرحلة الثانوية. بالرغم من أن كثيرًا من الدراسات أكدت على العديد من الفوائد التربوية التي يتيحها توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية باعتبارها وسيلة تعليمية (Moa, 2020؛ أكرم، 2020؛ Merino-Compos et al., 2016). ومحلياً فإن دراسة (البلهان والوتار، 2017)، التي تم تطبيقها في الكويت، أكدت على ضرورة تبني الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية من وجهة نظر المعلمين.

وبِناءً على ما سبق، فإن مشكلة هذه الدراسة تدور حول تقصي مدى اهتمام معلمي المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية بدولة الكويت، لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم، من خلال التركيز على محورين هما: المحور التقني، والمحور التعليمي.

أسئلة الدراسة

سعت الدراسة الحالية للإجابة عن الأسئلة الآتية:

1 – ما آراء معلمي المواد الاجتماعية بالمرحلة الثانوية بدولة الكويت نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم؟

2 – ما آراء معلمي المواد الاجتماعية بالمرحلة الثانوية بدولة الكويت في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم حسب المحور التقني؟

3 – ما آراء معلمي المواد الاجتماعية بالمرحلة الثانوية بدولة الكويت في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم حسب المحور التعليمي؟

4 – هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم حسب المحورين: التقني والتعليمي وفقًا لمتغير الجنس؟

5 – هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم حسب المحورين: التقني والتعليمي وفقًا لمتغير عدد سنوات الخبرة؟

أهداف الدراسة

يمكن إيجاز أهداف الدراسة فيما يأتي:

- تشخيص آراء معلمي المواد الاجتماعية بدولة الكويت نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.
- التعرف على العوامل التي قد تؤثر على توظيف معلمي المواد الاجتماعية بدولة الكويت للألعاب التعليمية الإلكترونية كالجنس وسنوات الخبرة الدراسية.
- تقديم توصيات ومقترحات لتشجيع المعلمين على استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم مما يعود بالفائدة على تحسين عمليات التعليم والتعلم ومخرجاتها.

أهمية الدراسة

تتجلى أهمية هذه الدراسة فيما يأتي:

1 – دراسة واقع توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، كما يراها معلمو المواد الاجتماعية في دولة الكويت.

2 – الكشف عن المعلومات والمهارات الإلكترونية، كما يراها معلمو المواد الاجتماعية في دولة الكويت.

3 – توجيه اهتمام الباحثين لدراسة توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تخصصات دراسية أخرى غير تخصص المواد الاجتماعية.

4 – لا توجد –في حدود علم الباحثين– دراسات محلية تناولت توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في مجال المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية، فلعل هذه الدراسة تسدّ فراغًا في هذا المجال.

مصطلحات الدراسة

* **الألعاب التعليمية الإلكترونية:** هي تلك الألعاب التي يقوم بها الطلاب بواسطة الأجهزة الإلكترونية. وتحتوي على عديد من الوسائط والمثيرات؛ كالصور، والأصوات، والمقاطع المرئية (الفيديو). وتتضمن تلك الألعاب نظامًا لحصد النقاط وإنجاز مهام للفوز باللعبة، ويكون لها أهداف تربوية تتحقق بعد اللعب (العمري، 2015). وعرّفها الباحثون إجرائيًّا بأنّها:
تلك الألعاب التي يتم استخدام الأجهزة والبرامج لممارستها، والتي توظف في إطار البيئة التعليمية المدرسية لتحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.

* **المواد الاجتماعية:** هي تلك المواد التي يكتسب منها الطالب المهارات المرتبطة ببيئته البشرية والطبيعية، ويتم من خلالها تحقيق أهداف تعليمية تعود بالنفع على الطالب والمجتمع، وتصنع منه مواطنًا صالحًا يسهم في نمو الجانب الاقتصادي والاجتماعي (قطاوي، 2007). وعرّفها الباحثون إجرائيًّا بأنها: تلك المواد المرتبطة أهدافها بالجانب الاجتماعي، وتدرّس مناهجها في المرحلة الثانوية بدولة الكويت؛ وهي علم النفس، وعلم الاجتماع، والتاريخ، والفلسفة، والجغرافيا.

* **المحور الثاني**: كل ما يتعلق بالتكنولوجيا من أجهزة، وبرامج، وشبكات، والتي يتم استخدامها وتوظيفها في جميع جوانب الحياة (الحلايقة، 2018). وعرّفه الباحثون إجرائيًّا بأنه كل ما يرتبط من تكنولوجيا في العملية التعليمية من وسائل وأدوات وبرامج وشبكات، وتساعد المعلم والطالب في تعليم وتعلم المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية بدولة الكويت.

* **المحور التعليمي**: هو كل ما يتعلق بشكل مباشر بالعملية التعليمية مثل المعلم، والمنهج، والطالب، والبيئة التعليمية. بما يوفر مجالاً لإكساب الطلاب المعارف، والمهارات، والاتجاهات، من اجل إحداث تغيير في شخصية الطلاب (جابر، 2018). وعرّفه الباحثون إجرائيًّا بأنه كل ما يوظف في إطار العملية التعليمية ابتداء من صياغة الأهداف التعليمية، مروراً باستراتيجيات التعليم والتعلم، وانتهاءً بأساليب التقويم؛ بما يتناسب مع الأهداف العامة للمرحلة الثانوية، والأهداف الخاصة بالمواد الاجتماعية.

حدود الدّراسة

اقتصرت الدراسة على الحدود التالية:

- **الحدود الموضوعية**: التعرف على آراء معلمي المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية في دولة الكويت نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية، مع التركيز على المحورين: التقني والتعليمي.
- **الحدود البشرية**: معلمو المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية بدولة الكويت.
- **الحدود الزمانية**: الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 2021/ 2022.
- **الحدود المكانية**: وزارة التربية في دولة الكويت، مدارس المرحلة الثانوية.

الأدب النظري

مع التقدم التكنولوجي المتسارع في عالم الألعاب الإلكترونية تتضح الفجوة بين عالم الألعاب الإلكترونية والممارسات اليومية لها في النظم التربوية العالمية المعاصرة بعامة، ودولة الكويت بخاصة. وعلى الرغم من شغف المتعلمين بالتعامل مع العالم الرقمي المتمثل في الألعاب الإلكترونية، بما توفره من بيئات تعليمية غنية، فإن موقفَ المعلمين ودورهم وإعدادَهم لتوظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم يرسم صورة ضبابية تشكل تحدّيًا يتطلب موقفًا جادًّا من أصحاب القرار (البلهان والوتار، 2017).

مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية وسلبياتها:

ذكر كل من العمري (2015)، والسليمان (2018) عددًا من الميزات التي تتميز بها الألعاب التعليمية الإلكترونية من أهمها:

1 – تنوع الوسائط التي تحتوي عليها الألعاب التعليمية الإلكترونية وتعددها؛ حيث تساعد على تنشيط حواس المتعلم لتلقي المعلومات، وتناسب عديدًا من أنماط التعلم.

2 – تزيد الألعاب التعليمية الإلكترونية من الدافعية عند الطلاب لعملية التعلم، فإذا واجه الطلاب صعوبة في المادة العلمية، فإن الألعاب التعليمية الإلكترونية ستجعل الطالب يحاول عدة مرات ليكتسب المعارف والمهارات المطلوبة.

3 – تتبع بعض الألعاب التعليمية الإلكترونية التعلم من خلال اللعب بشكل فردي.

4 – تحقيق الذات؛ من خلال تحقيق الأهداف التعليمية وإنجاز المهام في الألعاب التعليمية الإلكترونية.

5 – تتوافر في الألعاب التعليمية الإلكترونية جانب المتعة والمرح التي تضاف لعملية التعلم.

6 – تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية بتجزئة عملية التعلم؛ من خلال تقسيمها إلى مراحل ومستويات.

7 – إمكانية اللعب وحفظ المستوى، واستئناف اللعب مرة أخرى في وقت آخر.

ومن الملاحظ أن للألعاب التعليمية الإلكترونية طيفاً واسعاً من المميزات. حيث شملت الجوانب النفسية للمتعلمين كزيادة الدافعية، وتحقيق الذات. والجوانب الجسدية كتنشيط حواسهم. والجوانب المتعلقة في أساليب التدريس كالألعاب الفردية. وعلى الرغم من تلك الميزات التي توفرها الألعاب التعليمية الإلكترونية، فإن هناك جملةً من السلبيات والإشكالات التي تواجه مستخدميها، يوجزها (جابر، 2018) فيما يأتي:

1 – عدم توافر الأدوات الإلكترونية اللازمة للألعاب التعليمية الإلكترونية للمعلم والمتعلمين.

2 – قلة توافر المهارات التقنية لتصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية.

3 – تدني مستوى مهارات المعلم الفنية للتعامل مع الألعاب التعليمية الإلكترونية.

4 – ضعف دراية المعلم في إدارة الصف أثناء ممارسة الألعاب التعليمية الإلكترونية.

5 – عدم توافر الوقت الكافي للمعلم لإعداد الألعاب التعليمية الإلكترونية.

6 – ندرة الألعاب التعليمية الإلكترونية العربية والأجنبية الداعمة للغة العربية.

وبعد هذا البيان لإغفال استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، يتضح أن منها سلبيات فنية كعدم توافر الأدوات الإلكترونية. ومنها سلبيات مهارية كقلة مهارات تصميم واستخدام الألعاب. وأخرى سلبيات إدارية كضعف المعلم في إدارة الفصل، وعدم إدارة وقت الحصة الدراسية بشكل سليم.

أسس الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تشير بوشلاق (2019) إلى أن للألعاب التعليمية الإلكترونية أسسًا مهمة هي:

1 – الهدف: حيث يجب أن تحقق اللعبة النتيجة المرجوَّة منها.

2 – القواعد: يجب أن يكون هناك بعض المعايير التي تسهل تحقيق الهدف.

3 – المشاركة والتغذية الراجعة: وهذا يعني أن كل واحد مشارك في اللعبة يفهم القواعد، ولديه إحساس واضح بالهدف، وكيفية تلقي التغذية الراجعة.

أمثلة للبرامج التي تنتج الألعاب التعليمية الإلكترونية:

– Kahoot: وهو برنامج يتيح للمعلمين وضع مجموعة من الأسئلة المتعلقة بالمادة الدراسية، ويقوم البرنامج بتحويل هذه الأسئلة إلى لعبة تعليمية تنافسية، كما يوفر البرنامج تغذية راجعة بعد كل سؤال (آل جراد، 2021).

– Quizizz: يُعد برنامج Quizizz من البرامج التي تتيح للمعلمين وضع أسئلتهم الخاصة بالمنهج الدراسي، أو الاستفادة من الأسئلة المتاحة في البرنامج من قبل معلمين آخرين. كما يحتوي البرنامج على أكثر من طريقة للعب؛ كالاختيار من المتعدد، وملء الفراغ. كما يمكن للمعلمين الحصول على تقرير عن كل متعلم مارَسَ اللعبة، ومعرفة جوانب القوة والضعف لديه (جابر، 2018).

- Quizlet: ويُعد من أفضل برامج الألعاب التعليمية الإلكترونية في مجال تعليم اللغات؛ وهو برنامج يعتمد نظام الوحدات التعليمية، التي تحتوي على المصطلحات اللُّغوية ومعانيها واستخداماتها، وتقدم هذه الوحدات في صورة ألعاب، واختبارات قصيرة (Sanosi, 2018).

الطريقة والإجراءات

منهج الدراسة: استخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي؛ لكونه يتناسب وطبيعة مشكلة الدراسة، وذلك عن طريق رصد المشكلة وتحليلها؛ بهدف الوقوف على آراء معلمي المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.

مجتمع الدراسة: شمل مجتمع هذه الدراسة جميع معلمي المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية في جميع مدارس المحافظات في دولة الكويت، الذين بلغ عددهم 2647 معلمًا ومعلمة، وذلك حسب المجموعة الإحصائية للتعليم 2017–2018 الصادرة عن وزارة التربية بدولة الكويت (وزارة التربية، 2019).

عينة الدراسة: تكونت عينة هذه الدراسة من 250 معلمًا ومعلمة من مختلف محافظات دولة الكويت من الذين استجابوا لاستبانة هذه الدراسة بصورة كاملة، وقد اختيرت العينة بالأسلوب العشوائي البسيط المتاح عبر شبكة المعلومات. والجدول رقم 1 يبين توزيع عينة الدراسة حسب المتغيرات الديموغرافية.

جدول رقم 1

توزيع عينة الدراسة حسب المتغيرات الديموغرافية

		ت	%
الجنس	ذكر	79	31.6
	أنثى	171	68.4
سنوات الخبرة	من 1– 5 سنوات	81	32.4
	من 6 – 10 سنوات	58	23.2
	من 11 سنة فأكثر	111	44.4

أداة الدراسة: قام الباحثون بتصميم استبانة إلكترونية، تناسب أهداف الدراسة. حيث استفاد الباحثون من الأدب النظري والدراسات السابقة عند تحديد محوري الدراسة وصياغة بنودها، وكذلك عند تحديد المتغيرات في هذه الدراسة. وقد اشتملت أداة الدراسة على محورين رئيسين هما: المحور الأول يركز على معرفة آراء معلمي المواد الاجتماعية المتعلقة بالجانب التقني للألعاب التعليمية الإلكترونية، ويحتوي على 20 فقرة. في حين يركز المحور الثاني على آراء معلمي المواد الاجتماعية المتعلقة بالجانب التعليمي للألعاب التعليمية الإلكترونية، ويحتوي على 20 فقرة أيضًا. وتعطى درجة لكل فقرة من فقرات المحورين مقسمة إلى ثلاثة اختيارات حسب مقياس ليكرت الثلاثي، هذه الاختيارات تنقسم إلى (موافق – موافق بدرجة متوسطة – غير موافق). ولتحديد درجة معلمي المواد الاجتماعية لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية وفقًا للاختيارات الثلاثة المستخدمة في الإجابة عن عبارات الاستبانة، صُنِّفت استجابات أفراد عينة الدراسة إلى ثلاثة مستويات باستخدام المعادلة: طول الفئة = المدى ÷ عدد المستويات.

عدد المستويات: (كبير، متوسط، ضعيف).

المدى: أكبر قيمة لفئات الإجابة 3 – أصغر قيمة لفئات الإجابة 1 = 3–1=2.

وبالتالي: طول الفئة = 2 ÷ 3 =0.66، ومن ثم إضافة الجواب 0.66 على نهائية كل فئة. وعليه يكون: الحد الأدنى = 1+066=1.66، وهكذا تصبح الأوزان على النحو التالي:

- المتوسط الحسابي الذي يتراوح بين 1–1.66 يعني أن درجة موافقة معلمي المواد الاجتماعية لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية ضعيفة.
- المتوسط الحسابي الذي يتراوح بين 1.67–2.33 يعني أن درجة موافقة معلمي المواد الاجتماعية لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية متوسطة.
- المتوسط الحسابي الذي يتراوح بين 2.34–3 يعني أن درجة موافقة معلمي المواد الاجتماعية لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية كبيرة.

صدق البناء: للتأكد من صدق بناء الاستبانة، قام الباحثون بإرسال الاستبانة بصورتها الأولية لتسعة محكمين حاصلين على درجة الدكتوراه في تكنولوجيا التعليم،

ويعملون في مؤسسات التعليم العالي بدول مجلس التعاون الخليجي. واستفاد الباحثون من الملاحظات التي ذكرها المحكمون عن الاستبانة، مثل: تغيير صياغة بعض الفقرات، أو حذف بعضها. واحتوت الاستبانة في صورتها النهائية على 40 فقرة مقسمة على محورين، في كل محور 20 فقرة. كما استخرجت معاملات ارتباط محاور الاستبانة مع الاستبانة كاملة. والجدول رقم 2 يبين معاملات الارتباط.

جدول رقم 2

معاملات الارتباط بين المحورين والاستبانة كاملة

	المحور التقني	المحور التعليمي	الدرجة الكلية
المحور التقني	1	0.804 **	0.943**
المحور التعليمي	0.804**	1	0.956**

** دالة إحصائياً عند 0.01

جدول رقم 3

معاملات الارتباط بين المحاور والدرجة الكلية

	الجانب التقني	الجانب التربوي	الدرجة الكلية
الجانب التقني	1	0.804**	0.943**
الجانب التربوي	0.804**	1	0.956**
الدرجة الكلية	0.943**	0.956**	1

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

يتبين من الجدول رقم 3 أن معاملات الارتباط تتراوح بين 0.804 و0.943، وأن جمعيها ذات قيم عالية ودالة إحصائيًّا.

ثبات أداة الدراسة: تم التحقق من ثبات أداة الدراسة باحتساب معامل كرونباخ ألفا للمحورين: (التقني والتعليمي) للألعاب التعليمية الإلكترونية، ومعامل الاتساق الكلي. والجدول رقم 4 يبين معاملات الثبات.

جدول رقم 4

معاملات الثبات لمحاور الاستبانة

م		عدد البنود	قيمة ألفا كرونباخ
1	المحور الأول: آراء معلمي المواد الاجتماعية المتعلقة بالجانب التقني للألعاب التعليمية الإلكترونية	20	0.96
2	المحور الثاني: آراء معلمي المواد الاجتماعية المتعلقة بالجانب التعليمي للألعاب التعليمية الإلكترونية	20	0.97
الكلي	الاستبانة كاملة	40	0.98

يتبين من الجدول رقم 4 أن معاملات الثبات للمحورين هما 0.96 و0.097، ومعامل الثبات المتعلق بالاتساق الكلي لجميع المحاور بلغ 0.98، وهي ذات قيم عالية؛ مما يدل على أن الاستبانة تتصف بدرجة ثبات واتساق داخلي عال لأغراض هذه الدراسة.

متغيرات الدراسة: المتغيرات الوسيطة (المستقلة الثانوية)؛ تهتم هذه الدراسة بمتغيرين رئيسين، هما:

1 – جنس المعلم: وهو مستويان: الذكر – والأنثى.

2 – سنوات الخبرة في التدريس: وتنقسم إلى ثلاثة مستويات:

1 إلى 5 سنوات – 6 إلى 10 سنوات – 11 سنة فأكثر.

إجراءات الدراسة: بعد الانتهاء من بناء أداة الدراسة والتحقق من صدقها وثباتها، تم التواصل مع وزارة التربية في دولة الكويت، من خلال خطاب رسمي؛ للموافقة على تطبيق الاستبانة الإلكترونية على معلمي المواد الاجتماعية في مدارس المرحلة الثانوية بدولة الكويت. وافقت وزارة التربية على الطلب المرسل من الباحثين لتسهيل مهمتهم البحثية. وضع الباحثون الاستبانة الإلكترونية في رابط، ثم أرسلوها إلى معلمي المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية. في الفترة 25 سبتمبر – 6 نوفمبر 2021 وبلغ عدد معلمي المواد الاجتماعية الذين استجابوا للاستبانة الإلكترونية 317 مشاركا. واستبعدت الاستبانات التي كانت استجابتها ناقصة وعددها 67. وبذلك يصبح عدد من استجابوا للاستبانة بشكل كامل 250 مشاركاً.

المعالجة الإحصائية

للتعرف على نتائج الدراسة من خلال جمع استجابات معلمي الاجتماعيات في المرحلة الثانوية بدولة الكويت، ممن قاموا تطوعًا بتعبئة الاستبانة المخصصة لأغراض الدراسة، قام الباحثون باستخدام برنامج (SPSS)، لعمل التحليلات الإحصائية التالية:

- للإجابة عن الأسئلة الأول والثاني والثالث، استخرج الباحثون التكرارات والنسب المئوية، والمتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لتحديد درجة موافقة المعلمين.
- بالنسبة للسؤال الرابع المتعلق بمتغير الجنس بالنسبة للمحورين: التقني والتعليمي، طبق الباحثون اختبار Independent Samples T-Test.
- بالنسبة للسؤال الخامس المتعلق بمتغير عدد سنوات الخبرة بالنسبة للمحورين: التقني والتعليمي، طبق الباحثون (Oneway ANOVA) اختبار تحليل التباين الأحادي.

نتائج الدراسة ومناقشتها

السؤال الأول: للإجابة عن هذا السؤال حسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للمحورين: التقني – والتعليمي، والمحور الكلي لآراء معلمي المواد الاجتماعية بالمرحلة الثانوية حول توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم. والجدول رقم 5 يبين نتائج التحليل الإحصائي.

جدول رقم 5

المتوسطات والانحرافات المعيارية لاستجابات معلمي المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية للمحورين: (التقني والتعليمي)، والمحور الكلي

م	المحور	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
1	آراء معلمي المواد الاجتماعية المتعلقة بالجانب التقني للألعاب التعليمية الإلكترونية	2.77	0.393	كبيرة
2	آراء معلمي المواد الاجتماعية المتعلقة بالجانب التعليمي للألعاب التعليمية الإلكترونية	2.71	0.443	كبيرة
	الكلي	**2.74**	**0.397**	**كبيرة**

جاءت المتوسطات الحسابية لمحوري الدراسة: التقني والتعليمي 2.77– 2.71، وحاز المتوسط الحسابي الكلي 2.74، وهذا يعني أن معلمي المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية (أفراد عينة هذه الدراسة) يؤيدون توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية بدرجة كبيرة. ويمكن تفسير هذه النتيجة بالرجوع إلى الظروف التي حاصرت تطبيق استبانة هذه الدراسة بعد انحسار الموجة الثانية من جائحة (كورونا) في دولة الكويت، وبعد تجرِبة مارسها المعلمون في بيئة تعليم عن بعد قرابة سنة ونيّف، مما قد يكون له أثر إيجابي على آرائهم نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في المواد الاجتماعية بالمرحلة الثانوية، وذلك لشعورهم بأهمية مثل تلك الألعاب في تحقيق التفاعل بينهم وبين طلابهم، وتحقيق الأهداف التعليمية المنشودة. بالإضافة إلى أنه قد يكون الاتجاه العالمي نحو التكنولوجيا أحد الأسباب التي ساهمت في تكوين قناعات إيجابية لمعلمي الاجتماعيات نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم؛ وذلك لأن التكنولوجيا أصبحت جزءًا من حياة الأفراد في شتى مجالات الحياة؛ ومنها: التعليمية والترفيهية. واتفقت هذه النتيجة مع ما توصلت إليه الدراسات السابقة التي رجعت إليها هذه الدراسة، مثل: دراسة كل من (Leonardou et al., 2021; Dele-Ajay et al., 2019).

السؤال الثاني: للإجابة عن هذا السؤال حسبت التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات معلمي الاجتماعية في المرحلة الثانوية حول توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم حسب المحور التقني. والجدول رقم 6 يبين نتائج التحليل الإحصائي.

جدول رقم 6

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وترتيب العبارات ودرجة الموافقة لعبارات المحور التقني

م	العبارات	غير موافق		موافق بدرجة متوسطة		موافق		المتوسط	الانحراف المعياري	رتب العبارات حسب المتوسط	درجة الموافقة
		ت	%	ت	%	ت	%				
1	يجب أن تحتوي الألعاب التعليمية الإلكترونية على صور وخرائط واضحة.	8	3.2	46	18.4	196	78.4	2.75	0.501	15	كبيرة
2	يفضل أن تحتوي الألعاب التعليمية الإلكترونية على مقاطع مرئية (فيديو) مرتبطة بها.	23	9.2	76	30.4	151	60.4	2.51	0.660	20	كبيرة
3	من الضروري أن يكون صوت الألعاب التعليمية الإلكترونية واضحًا.	13	5.2	39	15.6	198	79.2	2.74	0.546	17	كبيرة
4	يجب أن تتوافر خاصية التفاعل في الألعاب التعليمية الإلكترونية.	13	5.2	38	15.2	199	79.6	2.74	0.544	16	كبيرة
5	من الضروري أن تكون النصوص الموجودة في الألعاب التعليمية الإلكترونية واضحة.	13	5.2	21	8.4	216	86.4	2.81	0.508	6	كبيرة
6	من المهم أن تتيح الألعاب التعليمية الإلكترونية فرصة للمعلمين لمشاركتها مع الطلاب.	11	4.4	31	12.4	208	83.2	2.79	0.506	12	كبيرة
7	يجب أن تكون خطوات الدخول للألعاب التعليمية الإلكترونية بسيطة وميسرة.	11	4.4	19	7.6	220	88.0	2.84	0.475	3	كبيرة
8	يجب أن تكون إجراءات عمل الحساب في الألعاب التعليمية الإلكترونية سهلة للمعلم والطالب.	10	4.0	19	7.6	221	88.4	2.84	0.461	1	كبيرة

تابع/ جدول رقم 6

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وترتيب العبارات ودرجة الموافقة لعبارات المحور التقني

م	العبارات	غير موافق		موافق بدرجة متوسطة		موافق		المتوسط	الانحراف المعياري	رتب العبارات حسب المتوسط	درجة الموافقة
		ت	%	ت	%	ت	%				
9	يجب أن تحفظ الألعاب التعليمية الإلكترونية خصوصية وبيانات المعلمين والطلاب.	13	5.2	22	8.8	215	86.0	2.81	0.510	10	كبيرة
10	لا بد أن تتيح الألعاب التعليمية الإلكترونية فرصة لجميع الطلاب للمشاركة في اللعب.	11	4.4	25	10.0	214	85.6	2.81	0.492	7	كبيرة
11	من الضروري أن يتمكن الطالب والمعلم من تشغيل الألعاب التعليمية الإلكترونية على أكثر من نظام تشغيل مثل iOS وAndroid.	11	4.4	19	7.6	220	88.0	2.84	0.475	4	كبيرة
12	لا بد من إمكانية تشغيل الألعاب التعليمية الإلكترونية على أكثر من جهاز مثل الأجهزة اللوحية، وأجهزة الحاسوب، وأجهزة الهواتف الذكية.	12	4.8	23	9.2	215	86.0	2.81	0.500	8	كبيرة
13	لا بد أن تكون الألعاب التعليمية الإلكترونية مجانية، ولا تحتوي على إعلانات تجارية.	12	4.8	23	9.2	215	86.0	2.81	0.500	9	كبيرة
14	من الضروري وجود تنوع في الأنشطة في الألعاب التعليمية الإلكترونية.	11	4.4	22	8.8	217	86.8	2.82	0.484	5	كبيرة

تابع/ جدول رقم 6

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وترتيب العبارات ودرجة الموافقة لعبارات المحور التقني

م	العبارات	غير موافق		موافق بدرجة متوسطة		موافق		المتوسط	الانحراف المعياري	رتب العبارات حسب المتوسط	درجة الموافقة
		ت	%	ت	%	ت	%				
15	من الأفضل أن توجد في الألعاب التعليمية الإلكترونية مساحة لتقييم اللعبة والتعليق عليها	15	6.0	54	21.6	181	72.4	2.66	0.587	18	كبيرة
16	يجب حفظ الألعاب التعليمية الإلكترونية بعد صنعها وتعديلها.	11	4.4	30	12.0	209	83.6	2.79	0.504	11	كبيرة
17.	يمكن للمعلم الرجوع إلى نتائج طلابه في الألعاب التعليمية الإلكترونية في أي وقت بعد انتهاء الطلبة من اللعب.	12	4.8	29	11.6	209	83.6	2.79	0.514	13	كبيرة
18	تتيح الألعاب التعليمية الإلكترونية للطلبة خاصية التوقف عن اللعب وإكمال الألعاب التعليمية في وقت آخر أثناء اللعب.	18	7.2	59	23.6	173	69.2	2.62	0.617	19	كبيرة
19	لا بد أن تدعم الألعاب التعليمية الإلكترونية اللغة العربية.	8	3.2	24	9.6	218	87.2	2.84	0.446	2	كبيرة
20.	يجب أن يكون هناك دعم فني للطلبة والمعلمين عند استخدامهم للألعاب التعليمية الإلكترونية.	13	5.2	31	12.4	206	82.4	2.77	0.530	14	كبيرة
	الكلي							**2.77**	**0.393**		**كبيرة**

ويتبين من الجدول رقم 6 أن المتوسطات الحسابية لعبارات آراء معلمي المواد الاجتماعية المتعلقة بالمحور التقني تراوحت بين 2.84–2.51، وحاز المتوسط الحسابي الكلي 2.77، مما يدل على أن معلمي المواد الاجتماعية بالمرحلة الثانوية يؤيدون توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية في المحور التقني بدرجة كبيرة. ويلاحظ أن العبارات 8 و19 و7 حلت في الرتب الثلاث الأولى، وهي تتعلق على التوالي بتسهيل إجراءات عمل حساب للألعاب التعليمية الإلكترونية. واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة (Mozalius et al., 2017) وبدعم الألعاب التعليمية الإلكترونية للغة العربية. واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة (السليمان، 2018)، وتبسيط خطوات الدخول للألعاب التعليمية الإلكترونية. واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة كل من (البلهان والوتار، 2017) و(Dele- Ajayi et al., 2019). بينما حلت العبارات 2 و18 و15 في الرتب الثلاث المتأخرة، وهي تتعلق على التوالي باحتواء الألعاب التعليمية الإلكترونية على مقاطع مرئية (فيديو). واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة (Leonardou et al., 2021)، بخاصة التوقف عن اللعب والإكمال في وقت آخر.

وبتقييم الألعاب التعليمية الإلكترونية والتعليق عليها، اتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراستي (البلهان والوتار، 2017) و(Somen & Goksu, 2020). ويمكن تفسير حصول المحور التقني للألعاب التعليمية الإلكترونية على متوسط حسابي مرتفع 2.77 وانحراف معياري 0.393 بالرجوع إلى قيم عباراته المرتفعة التي تراوحت متوسطاتها بين 2.84–2.51. كما يعزى تصدر العبارات 8 و19 و7 الرتب الثلاث الأولى المتعلقة بإجراءات عمل الحساب، ودعم اللغة العربية، ومعرفة خطوات الاستخدام إلى أنها الإجراءات والاشتراطات اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم، وبغيابها يتعذر التوظيف. أما عن تراجع العبارات الثلاث المتأخرة 2 و18 و15 المتعلقة بالمقاطع المرئية (الفيديو)، والتوقف عن اللعب والإكمال في وقت آخر، وبتقييم الألعاب التعليمية الإلكترونية والتعليق عليها، فهي لا ترقى لمستوى أهمية العبارات ذات الرتب الثلاث الأولى.

السؤال الثالث: للإجابة عن هذا السؤال حسبت التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاستجابات معلمي المواد الاجتماعية

في المرحلة الثانوية حول توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم حسب المحور التعليمي. والجدول رقم 7 يبين نتائج التحليل الإحصائي.

جدول رقم 7

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ورتب العبارات ودرجة الموافقة لعبارات المحور التعليمي

م	العبارات	غير موافق		موافق بدرجة متوسطة		موافق		المتوسط	الانحراف المعياري	رتب العبارات حسب المتوسط	درجة الموافقة
		ت	%	ت	%	ت	%				
1	يجب أن تكون الألعاب التعليمية مرتبطة بأهداف المنهج التعليمي.	12	4.8	30	12.0	208	83.2	2.78	0.516	1	كبيرة
2	لا بد أن تقدم الألعاب التعليمية الإلكترونية تغذية راجعة للمتعلم.	12	4.8	36	14.4	202	80.8	2.76	0.529	8	كبيرة
3	يجب أن توفر الألعاب التعليمية الإلكترونية تحفيزًا للطلاب كالملصقات الإلكترونية أو ترتيب المراكز.	12	4.8	33	13.2	205	82.0	2.77	0.523	5	كبيرة
4	من الممكن توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية بوصفها نوعًا من أنواع التقويم.	13	5.2	41	16.4	196	78.4	2.73	0.549	12	كبيرة
5	لا بد أن تراعي الألعاب التعليمية الإلكترونية خصائص الطلاب العامة كالجنس، والعمر، وثقافة المجتمع.	15	6.0	37	14.8	198	79.2	2.73	0.563	13	كبيرة
6	لا بد أن تراعي الألعاب التعليمية الإلكترونية الفروق الفردية بين المتعلمين.	15	6.0	30	12.0	205	82.0	2.76	0.551	9	كبيرة

تابع/ جدول رقم 7

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ورتب العبارات ودرجة الموافقة لعبارات المحور التعليمي

م	العبارات	غير موافق		موافق بدرجة متوسطة		موافق		المتوسط	الانحراف المعياري	رتب العبارات حسب المتوسط	درجة الموافقة
		ت	%	ت	%	ت	%				
7	من الضروري أن يكتسب الطالب من الألعاب التعليمية الإلكترونية مجموعة من المهارات التكنولوجية (استخدام الأجهزة والبرامج) عند اللعب.	14	5.6	40	16.0	196	78.4	2.73	0.558	14	كبيرة
8.	من الأفضل أن تلعب الألعاب التعليمية الإلكترونية داخل الفصل الدراسي وخارجه.	27	10.8	59	23.6	164	65.6	2.55	0.682	20	كبيرة
9.	من الأفضل أن تلعب الألعاب التعليمية الإلكترونية بشكل متزامن (مباشر) أو غير متزامن (ليست مباشرة).	21	8.4	59	23.6	170	68.0	2.60	0.641	17	كبيرة
10.	من الضروري توفير أجهزة عرض في الفصول الدراسية لعرض الألعاب التعليمية الإلكترونية.	12	4.8	35	14.0	203	81.2	2.76	0.527	7	كبيرة
11.	من الأفضل أن تتيح الألعاب التعليمية الإلكترونية فرصًا لمشاركة الطلاب بشكل فردي أو من خلال مجموعات.	9	3.6	36	14.4	205	82.0	2.78	0.492	2	كبيرة

تابع/ جدول رقم 7

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ورتب العبارات ودرجة الموافقة لعبارات المحور التعليمي

م	العبارات	غير موافق		موافق بدرجة متوسطة		موافق		المتوسط	الانحراف المعياري	رتب العبارات حسب المتوسط	درجة الموافقة
		ت	%	ت	%	ت	%				
12	يجب أن تتيح الألعاب التعليمية الإلكترونية الفرصة للمعلمين والطلبة لإضافة محتوى تعليمي متعلق بالمنهج الدراسي (مثل إضافة أسئلة متعلقة بالدروس التعليمية).	11	4.4	41	16.4	198	79.2	2.75	0.527	10	كبيرة
13	من المهم أن تكون الألعاب التعليمية الإلكترونية مثيرة لاهتمام الطلاب.	10	4.0	36	14.4	204	81.6	2.78	0.505	4	كبيرة
14	يجب أن تحتوي الألعاب التعليمية الإلكترونية على مقدمة للمحتوى التعليمي وأهدافه.	14	5.6	51	20.4	185	74.0	2.68	0.574	16	كبيرة
15	يجب أن تحتوي الألعاب التعليمية الإلكترونية على خاتمة متعلقة بالمحتوى.	22	8.8	65	26.0	163	65.2	2.56	0.651	19	كبيرة
16	لا بد أن تراعي الألعاب التعليمية الإلكترونية أنماط تعلم المتعلمين (السمعي والبصري والمادي).	13	5.2	40	16.0	197	78.8	2.74	0.547	11	كبيرة
17	من الضروري أن تكون المعلومات المتعلقة بالمنهج في الألعاب التعليمية الإلكترونية دقيقة وصحيحة.	10	4.0	35	14.0	205	82.0	2.78	0.503	3	كبيرة

تابع/ جدول رقم 7

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ورتب العبارات ودرجة الموافقة لعبارات المحور التعليمي

م	العبارات	غير موافق		موافق بدرجة متوسطة		موافق		المتوسط	الانحراف المعياري	رتب العبارات حسب المتوسط	درجة الموافقة
		ت	%	ت	%	ت	%				
18	من الضروري التحكم بوقت الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ لكيلا تؤثر على سير الحصة الدراسية.	12	4.8	34	13.6	204	81.6	2.77	0.525	6	كبيرة
19	يجب ألا يلعب المعلم الألعاب التعليمية الإلكترونية بدلًا عن الطالب.	25	10.0	58	23.2	167	66.8	2.57	0.669	18	كبيرة
20	يمكن توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في أي مادة دراسية.	13	5.2	50	20.0	187	74.8	2.70	0.563	15	كبيرة
	الكلي							**2.71**	**0.443**		**كبيرة**

يتبين من الجدول رقم 7 أن المتوسطات الحسابية لعبارات آراء معلمي المواد الاجتماعية المتعلقة بالمحور التعليمي تراوحت بين 2.078–2.55، مما يدل على أن معلمي المواد الاجتماعية بالمرحلة الثانوية يؤيدون توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية في المحور التعليمي بدرجة كبيرة. ويلاحظ أن العبارات 1 و11 و17 قد حلت في الرتب الثلاث الأولى، وهي تتعلق على التوالي بارتباط الألعاب التعليمية الإلكترونية بأهداف المنهج التعليمي. واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة (Somen & Gokus., 2020)، وبأن تتيح فرصًا للمشاركة الفردية والجماعية. واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة كل من (العتيبي، 2021) و(Mozelius et al., 2017)، وبكون معلومات المنهج في الألعاب التعليمية الإلكترونية دقيقة وصحيحة. واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة (Mozelius et al., 2017). بينما حلت العبارات 8 و15 و19 في الرتب الثلاث المتأخرة، وهي تتعلق على التوالي بتنفيذ الألعاب التعليمية

الإلكترونية داخل الفصل الدراسي وخارجه، وباحتوائها على خاتمة متعلقة بالمحتوى، وألا يلعب المعلم بدلًا من الطالب. كل هذه العبارات لم تتطرق لها الدراسات السابقة التي رجعت لها هذه الدراسة. ويمكن تفسير حصول المحتوى التعليمي للألعاب التعليمية الإلكترونية على متوسط حسابي مرتفع 2.71 وانحراف معياري 0.443 بالرجوع إلى قيم عباراته المرتفعة التي تراوحت متوسطاتها بين 2.78–2.55. كما يعزى تصدر العبارات 1 و11 و17 الرتب الثلاث الأولى المتعلقة بارتباط الألعاب التعليمية الإلكترونية بالأهداف وبالمشاركة الفردية والجماعية فيها، وبدقة معلوماتها وصحتها إلى أن الأهداف التعليمية تؤدي دورًا بارزًا في أي منشط تعليمي، فبوضوح أهداف الألعاب التعليمية الإلكترونية للمعلم والمتعلمين تؤتي الألعاب ثمارها. ولا يمكن أن يوظف المعلم الألعاب التعليمية الإلكترونية دون أن يحدد مسبقًا الأهداف التعليمية المنشودة من وراء توظيفها، ففي ضوء الأهداف التعليمية للألعاب التعليمية الإلكترونية يحدد المعلم مدى مناسبتها للمتعلمين، وللمنهج الدراسي، ولأساليب التقويم المناسبة. أما ما يتعلق بخاصية إتاحة فرص للمشاركة الفردية والجماعية، فإن الألعاب التعليمية الإلكترونية تهيئ للتعلم الجماعي التشاركي الذي يقوم على مبدأ التنافس، إما بين المتعلم والجهاز، أو بين مجموعة من المتعلمين لتحقيق مستوى معين من الأهداف التعليمية. ولولا التنافس والتحدي لفقدت الألعاب قيمتها، فهما اللذان يدفعان اللاعبين للاستمرار في اللعب وترقب النتائج. وأما ما يتصل بدقة معلومات الألعاب التعليمية الإلكترونية وصحتها، فهما شرطان أساسيان لأية وسيلة تعليمية يوظفها المعلم لدرسه؛ وذلك لأن التعليم المناط به بناء الأجيال لا يقوم على معلومات غير دقيقة أو مغلوطة. أما عن تراجع العبارات الثلاث المتأخرة 8 و15 و19 المتعلقة باللعب داخل الفصل وخارجه، واحتوائها على خاتمة، وقيام المعلم باللعب بدلًا من الطالب، فهي لا ترقى لمستوى أهمية عبارات الرتب الثلاث الأولى.

السؤال الرابع: للإجابة عن هذا السؤال حسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيم (ت) لاستجابات معلمي الاجتماعيات من الذكور والإناث حول توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم للمحورين: التقني والتعليمي. والجدول رقم 8 يبين نتائج التحليل الإحصائي.

جدول رقم 8

نتائج اختبار (ت) للفروق بين المتوسطات الحسابية لاستجابات معلمي المواد الاجتماعية للمحورين: التقني والتعليمي، تبعًا لمتغير الجنس

		ن	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	الدلالة
المحور التقني	ذكر	79	2.71	0.452	1.707–	248	0.09
	أنثى	171	2.80	0.360			
المحور التعليمي	ذكر	79	2.63	0.480	1.962–	248	0.05
	أنثى	171	2.75	0.421			
الدرجة الكلية	ذكر	79	2.67	0.438	1.941–	248	0.05
	أنثى	171	2.78	0.374			

يتضح من الجدول رقم 8 أن قيمة (ت) للمتوسط الكلي لآراء معلمي المواد الاجتماعية في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية دالة إحصائيًّا عند مستوى 0.05. وهذا يدل على أن متغير الجنس له تأثير ذو دلالة إحصائية على آراء معلمي المواد الاجتماعية في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، ولصالح المعلمات بدلالة المتوسطات الحسابية الكلية مقارنة بالمعلمين الذكور 2.67–2.75. ويمكن تفسير ذلك بأن متغير الجنس يؤدي دور الوسيط في تسهيل توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية (Dele-Ajayi et al., 2019). واتفقت هذه النتيجة مع نتائج دراسة (Dele-Ajayi et al., 2019). وقد يعزى ميل المعلمات لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية مقارنة بالمعلمين الذكور؛ لأن النساء (المعلمات) يتفوقون على الذكور (المعلمين) في استخدام التكنولوجيا. وهذا ما أظهرته نتائج تقرير The Brookings Institute، الذي بين أن النساء يتفوقن على الرجال في مجال التكنولوجيا (Carson, 2017). وإن كانت النتائج التي توصل إليها (Dele-Ajayi et al., 219)، تؤكد تأثير متغير الجنس على آراء معلمي المواد الاجتماعية نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، بصورة عامة؛ لكن نتائج الدراسة كشفت عن أن التأثير كان لصالح المعلمين الذكور، وبذلك اختلفت مع نتيجة هذه الدراسة. وقد عللت تلك الدراسة تفوق المعلمين الذكور على قرنائهم من المعلمات في هذا الشأن؛ بأنه راجع

إلى الهوية الجنسية، وإلى الاعتقاد بأن الذكور أفضل –بصورة عامة– في استخدام التكنولوجيا من الإناث، وأن معظم مدرسي ما قبل الخدمة "لاعبون ذكور". كما كشفت النتائج أن قيمة (ت) للمتوسط الحسابي للمحور التقني غير دالة إحصائيًّا 0.09، مما يدل على أن متغير الجنس ليس له تأثير ذو دلالة إحصائية على آراء معلمي المواد الاجتماعية في توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم في المحور التقني. ربما يعود السبب في ذلك إلى أن دلالات عبارات المحور التقني تُعنى بالمهارات التقنية المختلفة المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، وأن تلك المهارات تتطلب من المعلمين دراية وممارسات عملية مستمرة، وهذا ربما لم يتح لهم التعرّف عليها وممارستها بالقدر الذي يجعلهم متقنين لها. غير أن هذه النتيجة لا تنطبق على المحور التعليمي، حيث أظهرت النتائج أن قيمة (ت) للمتوسط الحسابي للمحور التعليمي دالة إحصائيًّا عند مستوى 0.05، مما يدل على أن متغير الجنس له تأثير ذو دلالة إحصائية على آراء معلمي المواد الاجتماعية في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم في المحور التعليمي، ولصالح المعلمات بدلالة المتوسطات الحسابية مقارنة بالمعلمين الذكور 2.63–2.75. وقد يرجع ذلك إلى أن دلالات عبارات المحور التعليمي ترتبط بالجوانب المعرفية والمهارية التعليمية، وأن المعلمين ربما لديهم رصيد من تلك المعارف والمهارات التعليمية المتعلقة بالألعاب الإلكترونية اكتسبوها عن طريق ممارساتهم وخبراتهم التدريسية. أما ما يتصل بميل المعلمات لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في المحور التعليمي، فقد يُعزى إلى عامل التميّز عن المعلمين (الرجال) كما أشرنا له سابقًا.

السؤال الخامس: للإجابة عن هذا السؤال حسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وقيم (ف) لاستجابات معلمي المواد الاجتماعية حول توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم وفقًا للمحورين: التقني والتعليمي. والجدول رقم 9 يبين نتائج التحليل الإحصائي.

جدول رقم 9

نتائج تحليل التباين الأحادي للفروق بين المتوسطات، تبعًا لمتغير سنوات الخبرة

		ن	المتوسط	الانحراف المعياري		مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة ف	الدلالة
الجانب التقني	من 1– 5 سنوات	81	2.74	0.456	بين المجموعات	0.513	2	0.256	1.671	0.19
	من 5 – 10 سنوات	58	2.72	0.434	خلال المجموعات	37.913	247	0.153		
	من 11 سنة فأكثر	111	2.82	0.309	المجموع	38.426	249			
	المجموع	250	2.77	0.393						
الجانب التعليمي	من 1– 5 سنوات	81	2.69	0.476	بين المجموعات	0.183	2	0.092	0.465	0.63
	من 5 – 10 سنوات	58	2.69	0.455	خلال المجموعات	48.748	247	0.197		
	من 11 سنة فأكثر	111	2.74	0.414	المجموع	48.931	249			
	المجموع	250	2.71	0.443						
الدرجة الكلية	من 1– 5 سنوات	81	2.71	0.450	بين المجموعات	0.328	2	0.164	1.039	0.36
	من 5 – 10 سنوات	58	2.70	0.423	خلال المجموعات	38.939	247	0.158		
	من 11 سنة فأكثر	111	2.78	0.337	المجموع	39.266	249			
	المجموع	250	2.74	0.397						

يتبين من الجدول رقم 9 أن قيمة (ف) للمتوسط الحسابي الكلي لآراء معلمي المواد الاجتماعية في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم غير دالة إحصائيًّا 0.36، مما يشير إلى أن متغير سنوات الخبرة ليس له تأثير ذو دلالة إحصائية على آراء معلمي المواد الاجتماعية في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم. واتفقت مع هذه النتيجة نتائج دراستي كل من (العتيبي، 2021) و(Leonardou et al., 2021). كما أظهرت نتائج هذه الدراسة أن قيمة (ف)

للمتوسطات الحسابية للمحورين: التقني والتعليمي غير دالة إحصائيًّا 0.19، 0.63، مما يدل على أن متغير سنوات الخبرة ليس له تأثير ذو دلالة إحصائية على آراء معلمي المواد الاجتماعية في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في المحورين: التقني والتعليمي، وقد يرجع ذلك إلى أنه رغم تفاوت سنوات خبراتهم التدريسية، لم يكن هناك اختلاف في آرائهم نحو أهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم.

التوصيات

1 – عقد دورات تدريبية لتدريب المعلمين على توظيف برامج الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية لتحقيق الأهداف المرجوة.

2 – عمل شروحات لبرامج الألعاب التعليمية الإلكترونية من قبل المؤسسات التعليمية، ومشاركتها مع المعلمين للاستفادة منها.

3 – حصر مجموعة من التطبيقات العملية للألعاب التعليمية الإلكترونية وتوظيفها في المواد الاجتماعية المتنوعة؛ مثل: علم النفس، والتاريخ، والجغرافيا، والفلسفة.

4 – توفير أجهزة متنقلة للمعلمين والطلبة لممارسة الألعاب التعليمية الإلكترونية في البيئة المدرسية.

5 – تدريب طلاب كليات الإعداد المهني على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية، من خلال مقررات الوسائل وتكنولوجيا التعليم الذي تطرحه الجامعات.

Social Studies Teachers' Opinions at Secondary Level in Kuwait Towards Using Electronic Educational Games in Teaching

Dr. Abdullah Y. Alfailakawi **Dr. Mousa M. Al Qattan**
College of Education- Kuwait University

Saud A. Alaradah
MOE
State of Kuwait

Abstract

This study aims to explore social studies teachers' opinions towards using electronic educational games in teaching at secondary level in Kuwait context, with special attention to technical and educational dimension of teachers' opinions. A sample of 250 of male and female social studies teachers from different Kuwaiti governorates participated in this study, and data was electronically collected. The main results indicated that social studies teachers agreed to use electronic educational games in teaching social studies subjects at secondary level to a large extent, especially in both technical and educational dimensions. Moreover, gender variable was significant in favor of female teachers, except in technical dimension. On the contrary, gender variable was significant in educational dimension in favor of female teachers. Results also showed the professional experience variable was insignificant in both technical and educational dimensions. This study introduced some recommendations.

Keywords: Electronic educational games, Social studies subjects, Technical dimension of electronic educational games, Educational dimension of electronic educational games.

المراجع

أكرم، حبة بنت أحمد (2020). أثر استخدام برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات التلاوة لدى تلميذات صعوبات التعلم بالصف السادس الابتدائي بجدة. *مجلة العلوم التربوية*، (5).

آل جراد، مها (2021). *كاهوت Kahort أداة تعليمية قائمة على اللعب*. تعليم جديد .https://bit.ly/2vLs81

البادي، رقية عواد (2020). درجة توظيف تكنولوجيا التعليم في العملية التعليمية في مدارس قصبة المفرق من وجهة نظر مديري المدارس فيها. *مجلة العلوم التربوية والنفسية، 4*(28)، 21–35.

البلهان، عيسى محمد والوتار، نوري يوسف (2017). اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت. *مجلة الإرشاد النفسي*، (52)، 203–273. متوفر: http://search. mandurah.com/ Record/8992BB

بوشلاق، نادية (2019). التعلم القائم على الألعاب التربوية الالكترونية. *مجلة اتحاد الجامعات العربية، 39*(1)، 281–292.

جابر، ألاء (2018). *مفهوم العملية التعليمية وعناصرها*. موقع موضوع https://tinyurl.com/48jh6e54

جابر، سامر (2018). *دمج الألعاب الالكترونية في التعليم*. مركز الأبحاث والدراسات التربوية https://esrc.org.lb/article.php?id = 4399&cid = 248&catidval

الحلايقة، غادة (2018). *مفهوم التقنية*. موقع موضوع https://tinyurl.com/2emffwts

الحيلة، محمد محمود (2002). *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها: سيكولوجياً، وتعليمياً، وعملياً*، ط3. دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

السليمان، بدر سلمان حمد (2018). تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية: المعوقات والممكنّات من وجهة نظر معلمي المدارس السعودية. *مجلة تكنولوجيا التربية – دراسات وبحوث*، 35، 199–179.

العتيبي، شيخة عبيد بداح (2021). درجة تطبيق استراتيجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية. *مجلة كلية التربية– أسيوط، 37*(4)، 289–337.

العمري، عائشة بلهيش (2019). *الألعاب التعليمية مميزاتها، أنماطها مراحل تصميمها*. التعليم خارج الصندوق. http://learning-otb.com/index.php/tools-concept-746/educational-games.

قطاوي، محمد (2007). *طرق تدريس الدراسات الاجتماعية*. عمان: دار الفكر.

النعيمي، وسنا مالو والعلي، ماجدة هليل (2018). تأثير الألعاب الالكترونية على حل المشكلات لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. *مجلة العلوم النفسية*، 27، 413–448.

وزارة التربية (2019). *المجموعة الاحصائية للتعليم 2018–2017*. قطاع المنشآت التربوية والتخطيط، إدارة التخطيط، وزارة التربية.

Akram, H. (2020). The Impact of using Educational Software Based on Electronic Games in the Development of Recitation Skills Among Pupils with Learning Difficulties in Grade Six of Jeddah Elementary Schools, (in Arabic). *Journal of Educational Sciences,* (5)

Alamry, A. (2019). *Educational Games, their Features, Patterns, and Stages of Design,* (in Arabic). Education out of the box. http://learning-otb.com/index.php/tools-concept 1/746-educational-games.

Albady, R. (2020). The Degree of Employment of Educational Technology in the Educational Process in the Schools of Qasabah Al Mafraq from Principals' Perspective, (in Arabic). *Journal of Educational and Psychological Sciences, 4*(28), 21-35.

Albalhan, E. & Alwattar, N. (2017). Teachers' Drift towards the use of Educational Games in Schools of the State of Kuwait, (in Arabic).

Journal of Counselling, (52), 203-273. http://search. mandurah.com/ Record/8992BB

Alhalayakh, Gh. (2018). *The Concept of Technology,* (in Arabic). Mawdoo Website. https://tinyurl.com/2emffwts

Alhelah, M. (2002). *Educational Games and its Manufacturing Techniques: Psychologically, Educationally and Practically,* (3rd Edition), (in Arabic). Dar Al-Masira for Publishing, Distribution & Printing.

Aljrad, M. (2021). *Kahoot: Educational Tool Based on Playing,* (in Arabic). New learning. https://bit.ly/2vLs81.

Alnoaimi, W. & Alali, M. (2018). The Effect of Electronic Games on Solving Problems among Primary School Students, (in Arabic). *The Journal of Psychological Sciences,* (27), 413-448.

Alotaibi, S. (2021). The Level of Implementing Gamification Strategy and The Obstacles in Employing It Among Female Teachers of Computer Science in Riyadh Region in the Kingdom of Saudi Arabia, (in Arabic). *Journal of Faculty of Education, 37*(4), 289-337

Alsulaiman, S. (2018). Activating the use of Educational Electronic Games in School Curricula: Obstacles and Possibilities from The Perspective of Saudi School Teachers, (in Arabic). *Journal of Educational Technology-Studies and Researches,* (35), 179 - 199.

Birn, T., Holzmann, C., & Stech, W. (2014, June). MobileQuiz: A serious game for enhancing the physical and cognitive abilities of older adults. In *International conference on universal access in human-computer interaction* (pp. 3-14). Springer, Cham.

Boshlaq, N. (2019). Electronic Educational Game-based learning, (in Arabic). *Journal of the Association of Arab Universities, 39*(1), 281-292.

Carson, E. (2017). *Women Are Better in Tech Than Men, Says A Report.* CNET. https://www.cnet.com/news/women-are-better-in-tech-than-men/

Daminov, O.O. (2019). Game as a means of formation and development of professional competence of future teachers of vocational education. *European Journal of Research and Reflection in Educational Sciences, 7*(12).

Dele-Ajayi, O., Strachan, R., Anderson, E. V., & Victor, A. M. (2019, October). Technology-Enhanced Teaching: A Technology Acceptance

Model to Study Teachers' Intentions to Use Digital Games in the Classroom. In *2019 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)* (pp. 1-8). IEEE.

Jaber, A. (2018). The Concept of Education and Its Elements, (in Arabic). Mawdoo Website. https://tinyurl.com/48jh6e54

Jaber, S. (2018). *Integrating Educational Games in Education*, (in Arabic). Educational Studies and Research Center. https://esrc.org.lb/article.php?id = 4399&cid = 248&catidval

Leonardou, Ang Rigou, Mas Panagiotarou, A.; Carofalakis, J. (2001). The Case of a Multiplication Skills Game: Teachers' Viewpoint on MG's Dashboard and OSLM Features. *Computers, 10*(65). https://dio.org/10.3390/computers10050065

Mao, L. (2021). Electronic Games and Children's Cognitive and Noncognitive Development in Early Childhood. *Available at SSRN 3821407.*

Merino - Campos, C. & del Castillo Femidez, H. (2016). The benefits of active video games for educational and physical activity approaches: A systematic review. *Journal of New Approaches in Educational Research (NAER), 5*(2), 115 - 122.

Ministry of Education (2019). *Education Statistical Group 2017-2018,* (in Arabic). Educational Establishments and Planning sector, Planning Department, Ministry of Education.

Mozelius, P., Hernandez, W. & SÌllstrJ. (2017). Teacher Attitudes Toward Game-based Learning in History Education. *International Journal of Information and Communication Education, 6*(4), 27-35. https:doi.org/DOI:10.1515/ijete 2016- 2017.

Petelin, A.S., Galustyan, O.V., Prosvetova, T.S., Petelina, E.A., & Ryzhenkov, A.Y. (2019). Application of Educational Games for Formation and Development of ICT Competence of Teachers. *International Journal of Emerging Technologies in Learning, 14*(15), 193-201.

Quttawi, M. I. (2007). *Teaching Methods of Social Studies,* (in Arabic). Dar AlFikr for Publication & Distribution.

Sabadello, M. (2006). *History of Electronic Games and an Interactive Installation at The "Technisches Museum" in Vienna, Austria* [Unpub-

lished Masters Thesesis]. Vienna University of Technology, Vienna, Austria.

Sanosi, A.B. (2018). The Effect of Quizlet on Vocabulary Acquisition. *Asian Journal of Education and e-Learning, 6*(4), 71-77.

Somen, To & Goksu, M. (2020). Teacher Opinions on the Use of Educational Games in Social Studies Course. *International Journal of Progressive Education, 15*(6), 164-183. https://doi.10.29329/ijpe.2020.280.10.

Sturikova, M., Albrekht, N., Kondyurina, I. Rozhneva, S., Sankova, L. & Morozova, E. (2016). Formation of Future Specialists' Communicative competence in Language Disciplines Through Modelling in Game of Professional Situations. *International Journal of Environmental & Science Education, 11(15), 7826-7835.*