

التكليف السادس



تأثير الألعاب التعليمية على الدافعية في تعلم العلوم لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي

مقدمة:

تُعدّ الألعاب التعليمية من الأساليب التربوية الحديثة التي حظيت باهتمام متزايد في الميدان التعليمي؛ لما لها من دور فعّال في جذب انتباه المتعلمين وتنمية دافعتهم نحو التعلم، خاصة في المرحلة الابتدائية التي تتطلب أساليب تعليمية تتناسب مع خصائص النمو العقلي والنفسي للأطفال، وقد أصبح تعليم العلوم في الوقت الحاضر لا يقتصر على الحفظ والتلقين، بل يعتمد على تنمية التفكير والاستكشاف والتفاعل الإيجابي داخل البيئة التعليمية.



ويهدف تدريس العلوم في ضوء الاتجاهات الحديثة إلى اكتساب الطلبة المعرفة العلمية، وتنمية قدراتهم العقلية، وتفكيرهم الإبداعي، وتلبية حاجاتهم، والاهتمام بميولهم، وتنمية اتجاهاتهم العلمية، ودافعيتهم، وغرس روح الإيمان بعظمة الخالق، وتقدير نتاجات العلماء الذين ساهموا في خدمة الإنسانية، والتكيف الناجح الإيجابي مع البيئة دائمة التغيير، وحل مشكلات المجتمع للنهوض به ولرفاهية أفرادهِ (العجمي، ٢٠٢١).

وتظهر الحاجة إلى الاهتمام بالتغيير، واتباع طرق وأساليب تدريس تعتمد على مدخل التعلم النشط، والتي تجعل المتعلم نشطاً وفعالاً في الحصول على الخبرات والمعلومات، ومنها الألعاب التعليمية، والتي تعبر عن أنشطة تعاضدية تنافسية موجهة يقوم بها المتعلم بصورة فردية أو جماعية محددة بإجراءات وقوانين تنظمها، تعمل على المتعلم نحو التعلم، وتجعله أكثر إيجابياً وتفاعلاً في اكتساب الخبرات، والمهارات، وتنتهي بفائز أو مهارة أو الحظ أو كليهما، وتنفذ داخل الصف أو خارجه (عيادة وآخرون، ٢٠٢٠).



وللألعاب التعليمية العديد من الوظائف، منها: أنها أداة تربوية تساعد الطالب على التفاعل مع عناصر البيئة ومكوناتها، وهي وسيلة اجتماعية لتعليم الطلاب قواعد السلوك وأساليب التواصل، وتمثل القيم الاجتماعية، وهي وسيلة مهمة في اكتشاف شخصية الطالب، وما يعانيه من اضطرابات نفسية وعقلية وحركية، كما تمثل أداة تواصل بين الطلاب بغض النظر عن الاختلافات اللغوية والثقافية بينهم (العناني، ٢٠١٤).

ويرى هوارى (٢٠٢٥) أن الألعاب التعليمية تبرز كأحد الأساليب التعليمية الحديثة، وكأداة فعالة تساهم في جذب انتباه المتعلمين، ورفع مستوى دافعيتهم، وتحفيزهم للمشاركة الإيجابية مع المحتوى التعليمي، لاسيما في مرحلة الابتدائي، حيث تعتبر هذه المرحلة محورية في حياة المتعلم، يتم من خلالها اكتساب الأسس الأولى للمعرفة لغوية، والتواصلية، ولذلك فمن الضروري استخدام طرق تدريس تساعد على ترسيخ المفاهيم الأساسية من تفاعلهم.



ومن ثم يتضح أن الألعاب التعليمية وسيلة لتنمية الدافعية لدى طلاب المرحلة الابتدائية، وحتى يتحقق الهدف من عملية التعلم في أي مجال من مجالاته المتعددة، فلا بد من توافر الدافعية التي تعد شرطاً أساسياً يتوقف عليها نجاح العملية التعليمية، سواء في تعلم أساليب التفكير وطرائقه، أو تكوين الاتجاهات أو تحصيل المعارف والمعلومات (عفيفة، ٢٠١٤).

وتعد الدافعية ذات أهمية للطلاب؛ لأنها تعمل على زيادة فاعلية النشاط الذهني الموجه لديه، وتجعل منه باحثاً إيجابياً عن المعرفة، وتزيد من قدرته على التحدي والمنافسة، خاصة في الأنشطة الصعبة والمعقدة، التي تحتاج إلى مهارات تفكير عليا (الرفوع، ٢٠١٥).

السيد وآخرون (٢٠٢٠) أن الدافعية غاية ووسيلة في الوقت ذاته، فهي غاية يسعى أي نظام تعليمي إلى تحقيقها لدى الطلاب، وخلق اهتمامات معينة تجعلهم يقبلون على ممارسة جميع أنواع الأنشطة التعليمية، أنها وسيلة لتحقيق العديد من الأهداف التربوية التي تسعى إليها المؤسسات.



- ولذا تعد الدافعية أحد المتغيرات الهامة للطلاب، فهي تثير نشاط الطالب، وتوجهه نحو أهدافه، وتجعل لديه الإصرار والمثابرة على أداء المهام والتعامل معها على أنها تحديات، فتساعد الطالب على تركيز انتباهه وبذل مزيد من الجهد، وحل المشكلات بشكل إبداعي، والإقبال على عملية التعلم بشغف، والرغبة في الاستزادة من المعرفة والاندماج في الأنشطة المختلفة، وبالتالي لا بد من تنمية الدافعية لدى الطلاب نظراً لأنها تنعكس على العديد من المتغيرات (السبيل، ٢٠١٣)
- ومن هذا المنطلق جاءت الدراسة الحالية للبحث في تأثير الألعاب التعليمية على الدافعية في تعلم العلوم لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي.



مشكلة الدراسة :

وقد يُؤثر التفاعل في الألعاب التعليمية تأثيرًا كبيرًا على فعالية التعلم، ويمكن دمج الألعاب التعليمية لتعزيز تفاعل الطلاب، نظرًا لتأثيره الإيجابي والقوي على رضاهم (Huang et al., 2019)؛ ويرتبط الدافع ارتباطًا وثيقًا بالتفاعل، أي أن ارتفاع الدافع يؤدي إلى ارتفاع التفاعل، والعكس صحيح، وقد أشارت دراسات عديدة إلى الدور المحوري للتفاعل في التعلم المدعوم بالألعاب التعليمية (Blume, 2020)؛ فضلًا عن ارتفاع دافعية الطلاب أثناء استخدام الألعاب التعليمية مثل: (Dominguez, 2013)، ولذا، من الضروري استكشاف فاعلية الألعاب التعليمية في التعليم.



وفي سياق متصل أوصت دراسة (Yu et al., 2021) ببحث أثر استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل، ودافعية الطلاب للتعلم، والتوسع في استخدامها لما لها من نتائج تربوية كبيرة، ولقد أصبح العالم اليوم أكثر تطوراً بفضل التقدم العلمي والتكنولوجي، الذي بدأ يلامس جميع جوانب الحياة، بما في ذلك قطاع التعليم الذي وظّف التكنولوجيا لصالح مؤسساته التعليمية (Suarni et al., 2021)؛ ولا يمكن فصل التطورات التكنولوجية الحالية عن التعليم، فهو الأساسي لاكتساب المعرفة (Anggraeny et al., 2020).



وقد أجريت العديد من الدراسات للتحقق من فاعلية الألعاب التعليمية سواءً العادية أو الإلكترونية في بعض المصطلحات التربوية، مثل دراسة عراب وآخرون (٢٠٢٥) التي أجريت بهدف التحقق من فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية ثلاثية الأبعاد في تنمية مهارات الإدراك لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي، ودراسة عباس (٢٠٢٥) التي تناولت تأثير الألعاب التعليمية في تعلم بعض مفاهيم العناصر الكيميائية وتنمية بعض القدرات لدى طلاب صعوبات التعلم، ودراسة الصاوي وآخرون (٢٠٢٥) التي استقت أثر أنشطة الألعاب التعليمية لتحسين بعض مهارات الإملاء لدى تلاميذ الصفين الخامس والسادس كذلك دراسة محمود وآخرون (٢٠٢٥) التي هدفت إلى التحقق من فاعلية استخدام



الألعاب التعليمية في تنمية الحصيلة اللغوية لدى أطفال الروضة بالمستوى الثاني، وأيضًا دراسة عمر وآخرون (٢٠٢٥) التي تناولت فعالية الألعاب التعليمية في تنمية الإدراك البصري لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم النمائية، وأوصت جميعها بالتوسع في استخدام الألعاب التعليمية لما لها من أثر في دعم عملية التعلم، وتحقيق أهدافها.

كما تناولت بعض الدراسات التحقق من فاعلية الألعاب التعليمية في تحسين الدافعية في مواد أخرى غير مادة العلوم، مثل دراسة المنشاوي وآخرون (٢٠٢٢) التي تناولت أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية الذكاء البصري والدافعية نحو تعلم الجغرافيا لدى طلاب الصف الأول، ودراسة الخزي والخزي (٢٠٢١) التي قارنت فاعلية الألعاب التعليمية والتلعيب



في خفض مستوى القلق ورفع مستوى الدافعية نحو الرياضيات، ودراسة الحربى والحربي (٢٠٢٠) التي أظهرت فاعلية الألعاب التعليمية في التحصيل والدافعية نحو تعلم الجمع والطرح لتلاميذ الصف الأول الابتدائي، ولم تتناول إحداها تأثير الألعاب التعليمية على الدافعية في تعلم العلوم لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي، مما دفع الباحثة إلى إجراء هذه الدراسة ومن ثم تأتي الدراسة الحالية للتحقق من تأثير الألعاب التعليمية على الدافعية في تعلم العلوم لدى طالبات الصف الرابع وذلك من خلال الإجابة عن التساؤل الرئيس التالي:

لألعاب التعليمية على الدافعية في تعلم العلوم لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي؟



ويتفرع من هذا التساؤل الرئيس التساؤلات الفرعية التالية:

هل توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي للدافعية في تعلم العلوم لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي ترجع إلى تأثير الألعاب التعليمية؟



هدف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى:

- التعرف على تأثير الألعاب التعليمية على الدافعية في تعلم العلوم لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي.

أهمية الدراسة: تأتي أهمية الدراسة الحالية في جانبين هما:



أولاً: الأهمية النظرية: وتظهر فيما يلي:

- تسهم الدراسة في إثراء الجانب النظري المتعلق بالألعاب التعليمية، من خلال تقديم إطار علمي متكامل يوضح مفهوماتها، وخصائصها، وأساليب توظيفها في العملية التعليمية، ودورها في تحسين تعلم العلوم، وتنمية دافعية المتعلمين، خاصة في المرحلة الابتدائية.

تبرز الدراسة أهمية الدافعية للتعلم، باعتبارها من المتغيرات الأساسية المؤثرة في نجاح العملية التعليمية، وتعزز فهم العلاقة بين الألعاب التعليمية والدافعية لدى الطالبات.

الدراسة الحالية إلى سد فجوة بحثية في البيئة العربية، حيث تتناول الدراسة أثر الألعاب التعليمية في دافعية تعلم العلوم لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي، وهو مجال لا يزال بحاجة



- إلى مزيد من البحث والدراسة.
- يمكن أن تمثل الدراسة مرجعًا علميًا للباحثين وطلبة الدراسات العليا والمعلمين المهتمين بمجال الألعاب التعليمية والدافعية، بما توفره من نتائج وتوصيات وأدوات يمكن الاستفادة منها في دراسات مستقبلية.

ثانيًا: الأهمية التطبيقية: وتظهر في:

الدراسة تصورًا عمليًا لكيفية توظيف الألعاب التعليمية داخل حجرة الصف، بما يساعد العلوم على تنويع استراتيجيات التدريس، وتحقيق تعلم أكثر تشويقًا وفاعلية.



تسهم نتائج الدراسة في تقديم أساليب عملية تساعد على رفع مستوى الدافعية لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي نحو تعلم العلوم، مما ينعكس إيجابيًا على تفاعلهن ومشاركتهن داخل الصف. يمكن أن تفيد نتائج الدراسة مخططي المناهج ومطوريهما في تضمين الأنشطة والألعاب التعليمية ضمن مناهج العلوم في المرحلة الابتدائية، بما يتوافق مع خصائص المتعلمين واحتياجاتهم. تفتح الدراسة المجال أمام الباحثين لإجراء مزيد من الدراسات حول أثر الألعاب التعليمية في مجالات أخرى، مثل التحصيل الدراسي، والتفكير الإبداعي، والاتجاهات العلمية، والمهارات.



الطريقة والإجراءات:

منهج الدراسة: لتحقيق هدف الدراسة، تم استخدام المنهج شبه التجريبي، بهدف التحقق من تأثير الألعاب التعليمية على الدافعية في تعلم العلوم لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي.

مجتمع الدراسة: تكوّن مجتمع الدراسة من طالبات الصف الرابع الابتدائي بالمملكة العربية السعودية.

عينة الدراسة: اشتملت عينة الدراسة على (٣٢) طالبة بالصف الرابع الابتدائي، تم اختيارهم بطريقة عشوائية بسيطة، بمتوسط عمري (٩,٥)، وانحراف معياري (٠,٥٢).



الطريقة والإجراءات:

منهج الدراسة: لتحقيق هدف الدراسة، تم استخدام المنهج شبه التجريبي، بهدف التحقق من تأثير الألعاب التعليمية على الدافعية في تعلم العلوم لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي.

مجتمع الدراسة: تكوّن مجتمع الدراسة من طالبات الصف الرابع الابتدائي بالمملكة العربية السعودية.

عينة الدراسة: اشتملت عينة الدراسة على (٣٢) طالبة بالصف الرابع الابتدائي، تم اختيارهم بطريقة عشوائية بسيطة، بمتوسط عمري (٩,٥)، وانحراف معياري (٠,٥٢).



أدوات الدراسة:

بالرجوع إلى الدراسات السابقة، والأدب النظري السابق المتعلق بموضوع البحث، تم بناء أداة البحث:

١. مقياس الدافعية لتعلم العلوم لدى طالبات الصف الرابع ابتدائي .
- وتمثل الهدف من المقياس في إيجاد أداة مقننة لمقياس الدافعية لتعلم العلوم لدى طالبات الرابع .



الأساليب الإحصائية المستخدمة في معالجة البيانات:

- المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، ومعاملات الارتباط.
- معامل الثبات ألفا كرونباخ.
- اختبار ت للمجموعات المرتبطة paired samples t-test.



وسيتم معالجة البيانات إحصائياً باستخدام الحاسب الآلي بواسطة برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS v. 25).



المراجع العربية ::

اندش، حميدة. (٢٠٢٠). الألعاب التعليمية ودورها في تنمية التفكير الابتكاري لدى تلميذ مرحلة التعليم الأساسي من وجهة نظر المعلمين. مجلة البحوث الأكاديمية، (١٥)، ٥٢٨-٥١٣.

بخش، هالة. (٢٠١٥). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطالبات الموهوبات بالصف الأول متوسط بمدينة جدة. المجلة العربية لتطوير التفوق، ٦(١٠)، ٦٢-٦٠.

الخزي، فهد عبدالله، و الخزي، يوسف عبدالله. (٢٠٢١). مقارنة فاعلية الألعاب التعليمية لعب في خفض مستوى القلق ورفع مستوى الدافعية نحو الرياضيات: دراسة تجريبية على الصف الخامس في دولة الكويت. المجلة العربية للدراسات التربوية والاجتماعية، ٥ - ٤٣.



الرفوع، محمد أحمد. (٢٠١٥). الدافعية نماذج وتطبيقات. عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

السبيل، مضاي علي محمد. (٢٠١٣). الإبداع في الإدارة المدرسية والإشراف التربوي. المملكة العربية السعودية: فهرسة الملك فهد الوطنية.

الصاوي، سندس محمد، عمران، ميرفت غريب أحمد، و سعد، عزة صلاح عبدالعزيز. أنشطة قائمة على الألعاب التعليمية لتحسين بعض مهارات الإملاء لدى تلاميذ
المرحلة الابتدائية. مجلة بحوث، مج ٥، ع ١٢، ٣٧٨ - ٣٩٦.



العجمي، سعود عبدالله منيف. (٢٠٢١). أثر استخدام محفزات الألعاب التعليمية في تنمية مفاهيم العلوم لدى تلاميذ الصف التاسع متوسط بدولة الكويت. تكنولوجيا التربية - دراسات وبحوث، ٤٧ع ، ٣٥٩ - ٤٠٤.

عرايبي، وسام صلاح مدبولي، رزق، هناء رزق محمد، صالح، محمود مصطفى عطية، و الوكيل، الشيماء محمد عبدالله. (٢٠٢٥). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية ثلاثية الأبعاد في تنمية مهارات الإدراك لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالحلقة الأولى من التعليم بي. دراسات في التعليم الجامعي، ٦٦ع ، ٢٣٧ - ٢٧٩.



عفيفة، جديدي. (٢٠١٤). الدافعية: أهميتها ودورها في عملية التعلم. مجلة معارف، (١٧)، ٢١٣ - ٢٣٩.

العناني، حنان. (٢٠١٤). اللعب عند الأطفال الأسس النظرية والتطبيقية (ط.٩). عمان: دار الفكر.

عيادة، نور سمير، شبير، إسلام حسن، أبو شقورة، هديل سلمان، الغندور، شيرين سفيان، و أبو
تري، محمد سلمان. (٢٠٢٠). أثر توظيف أسلوب الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل
في مادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي. المجلة الدولية للعلوم
والنفسية، ٥٨٤ ، ٩٩ - ١٤٨.



محمود، رندا مجدي عبدالمجيد محمد، البحيري، عطاء عمر محمد، و أبو النجا، عبدالله عبد النبي. (٢٠٢٥). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية الحصيلة اللغوية لدى أطفال الروضة بالمستوى الثاني. دراسات تربوية ونفسية، ع ١٤٩، ١٣٧ - ١٧٠.

المنشاوي، رؤى أحمد حجازي، و المومني، جهاد علي توفيق. (٢٠٢٢). أثر استخدام الألعاب التعليمية التفاعلية في تنمية الذكاء البصري والدافعية نحو تعلم الجغرافيا لدى طلاب الصف السادس في الأردن. مجلة جامعة عمان العربية للبحوث - سلسلة البحوث التربوية والنفسية، مج ٧، ٣٤، ٤٥٧ - ٤٨٢.

بيجة ساعد. (٢٠٢٥). فاعلية توظيف الألعاب التعليمية التربوية في المرحلة الابتدائية: السنة الثانية ابتدائي أنموذجاً. مجلة المؤئل، مج ٢، ع ١٤، ١١٣ - ١٢١.



ثانياً: المراجع الأجنبية .

Blume C. (2020). Games people (don't) play: An analysis of pre-service EFL teachers' behaviors and beliefs regarding digital game-based language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 33(2), 109–132.

Dominguez A., Saenz-de-Navarrete J., de-Marcos L., Fernandez-Sanz L., Pages C., Martinez-Herraiz J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computer Education*, 63, 380–395.



ثانياً: المراجع الأجنبية .

Anggraeny, D., Nurlaili, D. A., & Mufidah, R. A. (2020). Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150-157.

Blume C. (2020). Games people (don't) play: An analysis of pre-service EFL teachers' behaviors and beliefs regarding digital game-based language learning. *Computer Assisted Language Learning*, 3





Dominguez A., Saenz-de-Navarrete J., de-Marcos L., Fernandez-Sanz L., Pages C., Martinez-Herraiz J. J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392.

Huang B. Y., Hew K. F., Lo C. K. (2019). Investigating the effects of gamification-enhanced flipped learning on undergraduate students' behavioral and cognitive engagement. *Interactive Learning Environments*, 27(8), 1106–





Yu, Z., Gao, M., & Wang, L. (2021). The effect of educational games on learning outcomes, student motivation, engagement and satisfaction. *Journal of Educational Computing Research*, 59(3), 522-546.





Thank You

