المجلة العربية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
Arab Journal for Humanities and Social Sciences
Impact factor isi 1.304

العدد الحادي والعشرون / تشرين الأول 2023

فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية في تنمية مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول المتوسط

The effectiveness of interactive electronic games in developing the skills of learning English grammar among first-grade intermediate students

إعداد الباحثين: أ.د سميح عز الدين& هدير جاسم حسين

الملخص

الغرض من هذه الدراسة هو التحقيق في فعالية الألعاب التفاعلية الالكترونية فيما يتعلق بتعلم قواعد اللغة الإنجليزية الأساسية بين طلاب المدارس المتوسطة. تشكلت عينة الدراسة من طالبات الصف الأول المتوسط من مدرسة ثانوية العلم المسائية للبنات ، حيث كان عددهم (٤٠) مجموعتين يضمان المجموعة التجريبية لها (٢٠) طالبتاً. والمجموعة الضابطة كان عددهم (٢٠) طالبتاً ، ومن النتائج التي حصلنا عليها

- توجد اختلافات ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0,05) في الصف الأول المتوسط (المجموعة التجريبية) الذين تعلموا اللغة الإنجليزية من خلال استخدام الألعاب الالكترونية بينما تعلمها نظرائهم بالطريقة التقليدية. وتوصية الباحثّة بضرورة الاهتمام باستخدام الألعاب الالكترونية لتعزيز تدريس اللغة الإنجليزية في جميع المراحل التعليمية حتى تصبح جزءًا من شخصية الطالبات ، وتشجيع المعلمين على الاستفادة من استخدام الألعاب الالكترونية في تعليمهم كوسيلة لزيادة تحفيز الطالبات.

ISSN: 2709-5312

Abstract

The purpose of this study is to investigate the effectiveness of electronic interactive games with respect to learning basic English grammar among middle school students. The sample of the study consisted of the students of the first intermediate grade from the Evening Science Secondary School for Girls, whose number was (40) two groups, including the experimental group of (20) students. The control group numbered (20) students, and from the results we obtained

- There are statistically significant differences at the level (0.05) in the first intermediate grade (experimental group) who learned English through the use of electronic games while their counterparts learned it in the traditional way. The researcher's recommendation is to pay attention to the use of electronic games to enhance the teaching of the English language in all educational stages so that it becomes part of the students' personality, and to encourage teachers to benefit from the use of electronic games in their education as a means to increase the motivation of students.

ISSN: 2709-5312

المقدمة

تعد اللغة الإنجليزية من متطلبات العصر، وأهم لغاته بل أكثر لغات العالم ارتباطاً بالتسارع العلمي والتكنولوجي الحادث؛ لذلك نجد الكثير من الدول عممت تعلم اللغات الأجنبية وخاصة الانكليزية في المراحل التعليمية المختلفة، كما أن تعلمها يحسن من قدرات الفرد الاتصالية مع العالم من حوله، ويزيد من مقدرته على التفاعل مع الآخرين ويقي المرء شر الوقوع في الكثير من المواقف المحرجة(المالكي،2013) ، ولكن على الرغم من أهميتها إلا أن هناك ضعف عام في مهاراتها، وخاصة قواعد اللغة الإنجليزية والذي يعتبر اتقانها وفهمها عبور آمن لصياغة جمل صحيحة وواضحة.

والضعف في اللغة الإنجليزية يشكل حاجزاً يمنع التواصل مع العالم الخارجي، وللمساهمة في حل مشكلة ضعف مهارات الطلاب في قواعدها ، يبدأ الحل من الوعي بأهميتها وفوائدها في مواصلة التعليم والعمل والشعور بالمتعة في دراستها وبذل الجهد المتواصل لاستيعابها واتقانها' ومن الحلول المطروحة لهذه المشكلة العمل على تطوير قدرات المعلمين من خلال اتاحة التدريب الجيد، وإيجاد البيئة الملائمة التي تبنى على تفاعل بين معلم قادر على استثارة الطالب، وطالب لديه الميل والرغبة في المشاركة والتفاعل، ومادة تدريبية تخاطب عقول الطلبة وأفئدتهم(عبد الهادي،1999) اذ تأتي الحاجه لتوظيف أسلوب وطريقة جديدة مناسبة لسن الأطفال ومرحلتهم العمرية ويمكن أن تساهم في تسهيل وصول المعلومة إليهم بشكل سريع ألا وهي الألعاب الالكترونية، وتبرز الحاجة إلى معلم لغة انجليزية مؤهل قادر على الربط بين الحداثة العلمية والتكنولوجيا المتسارع وأهمية تدريس اللغة الإنجليزية، من خلال توظيف الألعاب الالكترونية، بالإضافة إلى وجود برامج تعليمية تراعي هذا التقدم وتلبي حاجات التلاميذ وتكون قادرة على حل مشكلات تعلم اللغة الإنجليزية وخاصة قواعدها.

واليوم مع التقدم العلمي والتكنولوجي والبرمجي أصبحت تطبيقات تصميم الألعاب الالكترونية متوفرة بشكل مجاني وبإمكان المعلمين الوصول اليها وتصميم الألعاب من خلالها بكل سهولة ويسر، وفي دراستي هذه سوف أعتمد على تطبيق Kahoot، وتطبيق Class123، Word Wall وهي تطبيقات متوفرة بشكل مجاني وتتيح للمعلمين انشاء الألعاب الرقمية بشكل

تفاعلي داخل الحصة الدراسية أو تصدير روابطها لتصل للطلاب عبر وسائل التواصل الاجتماعي ويتفاعلوا معها من منازلهم.

هذه ما أناقشه خلال دراستي هذه والتي هدفت إلى دراسة فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية في تنمية مهارات تعلم قواعد اللغة الانكليزية لدى طالبات الصف الأول.

أولاً: الإشكالية:

من واقع عملي كمعلمة للغة الإنجليزية، ونتائج الطالبات اللواتي أقوم بتدريسهن، كان هناك تدني عام في نتائج الطالبات، وكذلك في مستوياتهن التعليمية لقواعد اللغة الانجليزية، مع وجود استصعاب عام من دراسة قواعد اللغة الإنجليزية، لذلك فإن هذه الدراسة ستسعى الى تصميم مجموعة من الألعاب الالكترونية التفاعلية التي تعزز مهارات قواعد اللغة الإنجليزية بشكل يكسر القيود ، كونها صعبة في نظر الطالبات، وبشكل يزيد من متعة تعلمها، بشكل تفاعلي وبصورة عصرية سائدة لدى معظم الطلاب وهي الألعاب الالكترونية، مما يساهم في تبسيط المادة وجذب انتباه المتعلمين ومساعدتهم على التغلب على مشكلاتهم ومعالجتها والوصول إلى مستويات جيدة من التحصيل فيما يتعلق بقواعد اللغة الإنجليزية، لذلك فإن السؤال الرئيسي لهذه الدراسة يتمثل في:

ما فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية في تنمية مهارات تعلم قواعد اللغة الانجليزية لدى طالبات الصف الأول المتوسط؟

أسئلة الدراسة:

ومن السؤال الرئيس السابق تتفرع الأسئلة التالية:

1. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات قواعد اللغة الانجليزية؟
2. هل يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في اختبار قواعد اللغة الإنجليزية في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي؟
3. هل يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاختبار قواعد اللغة الإنجليزية تعزى لمتغير الجنس؟

ثانياً: الفرضيات

1. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاختبار قواعد اللغة الإنجليزية ؟
2. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في اختبار قواعد اللغة الإنجليزية في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي.
3. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاختبار قواعد اللغة الإنجليزية تعزى لمتغير الجنس.

ISSN: 2709-5312

ثالثاً: أهداف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى:

1. تصميم عدداً من الألعاب الالكترونية التفاعلية لتنمية مهارات تعلم قواعد اللغة الانجليزية لدى طلاب الصف الاول المتوسط
2. قياس فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية في تنمية مهارات قواعد اللغة الانجليزية لدى طالبات الصف الأول المتوسط.
3. تسهيل تعلم طلاب الصف الأول المتوسط قواعد اللغة الإنجليزية.
4. تقديم نموذج تعليمي مبتكر سيساهم في حل مشكلات تعلم اللغة الإنجليزية.
5. التحقق من فاعلية الألعاب الالكترونية في بقاء أثر تعلم قواعد اللغة الإنجليزية لمدة أطول.

رابعاً: أهميه الدراسة:

أ- الأهمية النظرية:

مع التطور العلمي والتكنولوجي الحاصل والمتسارع أصبحت عملية التعليم بحاجة الى ممارسات صفية مبتكرة خاصة في تعليم مهارات اللغة الانجليزية وخصوصا قواعدها.

ب- الأهمية العملية:

1. تفيد الدراسة مصممي المناهج في توفير نموذج تدريسي يمكن تضمينه في الكتاب المدرسي.
2. قد يفيد البرنامج معلمي اللغة الإنجليزية في تدريسهم لمهارات القواعد للمتعلمين في الصف الأول المتوسط، وبالتالي المساهمة لحل مشكلة يعاني منها الكثير من الطلاب وهي الإستصعاب من قواعد اللغة الإنجليزية.
3. تقدم هذه الدراسة نموذج تدريسي مبتكر تجعل الطالبة محور العملية التعليمية ويحذر طاقاته ويجعله مسؤول عن عمليه تعلمه.
4. تسهيل تعلم الطلاب لمهارات قواعد اللغة الإنجليزية

ISSN: 2709-5312

5. تعتبر الدراسة تدخلا لعلاج مشكلة مهمة جد تؤثر بشكل كبير على تعلم مهارة هامة جداً من مهارات اللغة الإنجليزية.

خامساً: حدود الدراسة

- **الحد الموضوعي:** فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية في تنمية مهارات تعلم قواعد اللغة الانجليزية لدى طالبات الصف الأول المتوسط.
- **الحد الزماني:** فصول السنة.
- **الحد البشري:** طالبات الصف الأول المتوسط في ثانوية العلم المسائية للبنات .
- **الحد المكاني:** مدرسة ثانوية العلم المسائية للبنات، في محافظة صلاح الدين.

سادساً: الدراسات السابقة:

- دراسة فلاتة(2022)

هدفت الدراسة التعرف إلى أثر استخدام الألعاب الرقمية في نماء قواعد اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الأول المتوسط بمدينة مكة المكرمة، واتبعت الباحثة المنهج شبه التجريبي المعتمد على تصميم مجموعتين تجريبية وضابطة، ولتحقيق أهداف الدراسة تم بناء اختبار تحصيلي في اللغة الإنجليزية وتم إعداد دليل المعلمة لشرح كيفية تطبيق هذه الاستراتيجية.

وتكونت عينة الدراسة من (42) طالبة، تم تقسيمهن إلى مجموعتين، مجموعة تجريبية شملت (22) طالبة تم تدريسها باستخدام الألعاب الرقمية التعليمية، ومجموعة ضابطة شملت (20) طالبة، تم تدريسها بالطريقة الاعتيادية، وعولجت البيانات باستخدام اختبار Mann-Whitney U لعينتين مستقلتين لا تتبعان التوزيع الطبيعي، ومعامل الارتباط الثنائي الرتب لحساب حجم التأثير، ومن النتائج التي تم التوصل إليها:

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين رتب درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في قواعد المضارع البسيط من الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

– وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين رتب درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في قواعد المضارع المستمر من الاختبار البعدي ولصالح المجموعة التجريبية.

– وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين رتب درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في قواعد المضارع التام من الاختبار البعدي ولصالح المجموعة التجريبية، ومن التوصيات التي أوصت بها الباحثة: فاعلية استخدام الألعاب الرقمية في نمو قواعد اللغة الإنجليزية لدى طالبات صعوبات التعلم في اللغة الإنجليزية ، فاعلية الألعاب الرقمية .

دراسة ابنيان(2018)

هدفت هذه الدراسة التعرف إلى أثر استخدام الألعاب الإلكترونية المحوسبة في تحصيل طلبة الصف السابع في القواعد والمفردات في اللغة الإنجليزية، وتكونت عينة الدراسة من (58) طالبا من طلبة الصف السابع في مدرسة رم الخاصة في عمان –مديرية التعليم الخاص –خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2017–2018 م وتم اختبار العينة بطريقة عشوائية، واتبع الباحث المنهج شبه التجريبي ، اذ قسموا إلى مجموعتان تجريبية (30) متعلم و ضابطة (28) متعلم ، ولتحقيق أهداف البحث صمم الباحث أدوات الدراسة المتمثلة في اختبار القواعد المطبق قبليا وبعديا على المجموعتين، واختبار المفردات المطبق اولي وتحصيلي على المجموعتين، وقد أظهرت النتائج التي توصلت إليها الدراسة إلى وجود اختلاف ذي داله إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة منحازة للمجموعة التجريبية التي درست بالألعاب الإلكترونية المحوسبة، ومن التوصيات التي أوصى بها الباحث ما يلي :

استخدام تقنيات تكنّولوجّية في مجال تعلم اللغة الإنجليزية(اجنبية) بشكل عام وفي تعلم قواعد ومفردات اللغة الإنجليزية بشكل خاص، يجب أن يؤخذ استخدام ألعاب الكمبيوتر لتعليم المهارات اللغوية على محمل الجد من قبل صانعي القرار في وزارة التربية الأردنية، ويحتاج المعلمون ومدراء المدارس إلى بذل قصارى جهدهم لاستغلال التقدم التكنولوجي في المدارس بالتعاون مع المجتمع المحلي والمنظمات اللاحكومية، خاصتاً عند فشل المؤسسات الرسمية في سد الفجوة.

سابعاً: المصطلحات والمفاهيم

الألعاب الالكترونية التعليمية: هي أنشطة مزودة بمحتوى تعليمي فعال يستخدم الوسائل المتعددة التفاعلية في ضوء معايير معينة لتحقيق أهداف محددة، يتفاعل معها المتعلم وتقدم له تغذية راجعة وفقاً لاستجابته(عزمي،2010).

الألعاب الالكترونية: وتعرفها الباحثة اجرائياً بأنها عبارة عن برنامج مصمم بطريقة تجذب الانتباه وتعتمد على التفاعل من قبل الطالب من خلال تكليفه بمجموعة من المهام والتي يصاحبها مؤثرات صوتية ووسائط متعددة والتي يتفاعل معها الطالب ومن خلالها ينتقل من مرحلة إلى أخرى في اللعبة.

قواعد اللغة الإنجليزية: الباحثة تعرفها اجرائياً بأنها ي العديد القواعد التي تحدد تركيب التعبيرات المختلفة في اللغّة الإنجّليزية مثل تركيب الجمل والعبارات.

الصف الأول المتوسط: وتعرفه الباحثة اجرائياً بأنه مجموعة الطالبات اللواتي تتراوح أعمارهن ما بين 12-13 عاماً ومسجلات بالمرحلة السابعة من التعليم الأساسي وفق قانون التعليم العراقي.

الإطار النظري

تمهيد

غالبًا ما يكون لدى الأطفال ميل للعب غريزيًا، ويعتبر اللعب نشاطًا مهمًا وضروريًا في حياتهم لأنه يكشف عن الشخصية الداخلية ، بالإضافة إلى الجوانب العاطفية وغيرها من الجوانب الخفية لديهم، ومن خلال اللعب تتشكل شخصياتهم، وتتشكل لديهم الجوانب العاطفية والاجتماعية، وقد أكدت الدراسات وعلماء النفس أن اللعب يعزز شخصية الطفل، كما أنه من الوسائل الأساسية للتعلم في الوقت الحاضر، ففي الماضي، كان مفهوم اللعب مرتبطًا بالأنشطة البدنية فقط أما اليوم ومع التطور التكنولوجي، صاحبه تغير في مفهوم اللعب عما كانت عليه الألعاب في الماضي، مما جذب انتباه جميع الفئات العمرية في المجتمع إلى اللعب وخاصة الألعاب الالكترونية (بهنسي،2021)

أولاً: الألعاب الإلكترونية التفاعلية

➢ مفهوم الألعاب الإلكترونية والمفاهيم المتعلقة

الألعاب جمع لكلمة لعبة وهي عبارة عن "أنشطة تحكمها قواعد وضوابط موضوعة وموصوفة مسبقا تعمل على تحقيق أقصى إشباع لحاجات النمو والتكيف واحتياجات التسلية والمتعة والصحة(الحيلة،2002)

وأيضاً تعرف الألعاب التعليمية بأنها "هي أحد أشكال الأنشطة المحكمة الإطار تضبطها مجموعة من القوانين التي تعمل على تنظيم اللعب ويشترك بها اثنان أو أكثر من المتعلمين للوصول لهدف تعليمي يتم تحديده مسبقا فاللعبة التعليمية هي نموذج تعليمي يعطي للمتعلم القدرة على التخيل ويساعده في اكتساب المعلومات الجديدة التي تساهم في اتخاذ القرارات المستقبلية وتنمية قدرات الفرد واستخلاص النتائج وحل المشكلات "(معروف، 2008).

ومما سبق لمفهوم الألعاب بشكل عام فإن أي لعبة لابد و أن تحتوي على خبرة يكتسبها الطالب، وهذه الخبرة تساهم في تنمية شخصيته بشكل مباشر أو غير مباشر بالإضافة إلى ما تقدمه للجانب النفسي من ترويح عن النفس ومتعة وتغيير لنمط الحياة الروتيني الذي يسير بوتيرة واحدة.

ثانياً: أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية التفاعلية

توصلت الدراسات والأبحاث التي تتعلق بالألعاب الإلكترونية، إلى نجاعتها في العملية التعليمية التعلمية، كما وضعوا مجموعة من البنود التي تمثل أهمية توظيف الألعاب الإلكترونية التفاعلية في العملية التعليمية وهي:

- تساهم في عمليات التعلم فهي تنمي المهارات الأكاديمية والاجتماعية ومهارات التفكير الناقد وحل المشكلات وتحفيز المتعلمين للتعلم.
- تعمل على مزج التعليم بالمتعة والإثارة وتزيد من تحصيلهم الدراسي وتنمي التفكير الإبداعي للمتعلمين من خلال الأساليب المبتكرة وتعمل على تفريد التعلم بحيث يكون المتعلم قادر على إحراز التقدم في تعلمه بما يتناسب مع ما يمتلك من قدرات، كما وتزيد من سرعته في

عمليات التعلم بدون خوف وتنمية تحصيله الدراسي خاصة في "مادة اللغة الإنجليزية" من خلال اكتساب المفاهيم المتعلقة بها مثل مهارة "القراءة" والكتابة والاستماع والتحدث والنطق والقدرة على المحاورة(صقر،2018).

ثالثاً: خصائص الألعاب الإلكترونية

للألعاب الإلكترونية مجموعة من الخصائص التي إذا ما تم استغلالها بالطرق العلمية الصحيحة فهي صممت خصيصا لتناسب بيئة التعلم والمتعلمين على التفاعل مع سيناريوهات تعليمية متعددة ومن هذه الخصائص:

- احتوائها على عنصر الخيال الذي يدمج المتعلمين في أنشطة تعليمية تعتمد على الرواية والقصص الإلكترونية، كما ولها دور بتحفيز المتعلمين وتنمية الوعي بالنتائج التي يحققونها(بو شلاق،2019).

رابعاً: عناصر الألعاب الإلكترونية

ان مجموعة من العناصر المتوفره في الألعاب الإلكترونية لتحقيق الغاية التي وجدت من أجلها في النظام التعليمي وهذه العناصر هي (العمر،2019) :

- **الهدف:** فالهدف يجب أن يكون واضحا ومحددا يتطابق مع الهدف الذي يريد المتعلم الوصول إليه.
- **القواعد:** يجب أن يتم وضع قواعد وضوابط تسير وفقها اللعبة لتحديد كيفية أداء اللعبة وتكون ضابطة للعب.
- **المنافسة:** تعتمد أغلب الألعاب الإلكترونية على عنصر المنافسة بين متعلم وآخر أو بين متعلم وجهاز إلكتروني أو بين متعلم ومعيار لإتقان مهارة معينة وتحقيق الهدف المنشود.
- **التحدي:** لتكون اللعبة أكثر إثارة وتعمل على تشويق المتعلم لابد أن تتوافر فيها عنصر التحدي بالقدر المطلوب وبما يناسب قدرات المتعلم وفي حدود قدراته وإمكانياته.
- **الخيال:** يجب أن تعمل الألعاب الإلكترونية على إثارة خيال المتعلم وهذا يحقق الدافعية والرغبة للمتعلم وتحفيزه لعمليات التعلم.

ISSN: 2709-5312

- **الترفيه:** فالألعاب الإلكترونية تحقق عنصر المتعة ولكن يجب مراعاة أن يكون الترفيه ليس هدف اللعبة ويجب التوافق بين المتعة والمحتوى التعليمي.
- **الصراع** : يواجه المتعلمين أثناء اللعبة مشكلات قابلة للحل ويكون الصراع بين المتعلم واللعبة ذاتها.

خامساً : قواعد اللغة الانجليزية

تعتبر اللغة الإنجليزية هي المدخل الحقيقي للحصول على المعلومات التي تعتبر أساس التقدم والتطور، سواء على المستوى الشخصي او العام، وهي المتداولة أصبح من الضروري دراستها وتدريسها، لتسهيل تواصل الأفراد في المجتمع ، كونها وسيطا عالميا للتعبير والتفاهم(عبدالله،2014).

تعتبر اللغة الإنجليزية من اللغات العالمية، وتدريس هذه اللغة واعتمادها كلغة ثانية في العديد من البلدان انما جاء لتحقيق مجموعة من الأهداف، ومن الأهداف ما يلي (براكو،2017):

- تيسير الاتصال والتواصل مع الغير .
- توطيد العلاقات بين الأجيال والقدرة على فهم واحترام الفروق الثقافية والاجتماعية بين اللغات وتنمية فكرة التسامح والتقارب بين الشعوب .

سادساً: طرق تدريس اللغة الإنجليزية

على مدار تاريخ وتدريس اللغات تم تجريب واختيار عدد من مناهج وطرق التدريس المختلفة، ووجد أن بعضها أكثر شعبية وفعالية من غيرها، وقد تكون هذه الطرق مفيدة لمن قد بدأ حياته المهنية كمعلم "للغة الإنجليزية" كلغة أجنبية مؤخرا، ومن هذه الطرق ما يلي :

- **طريقة القواعد والترجمة**

نشأت هذه الطريقة مبكرا لتعليم اللغة اللاتينية واليونانية، واستمر العمل بهذه الطريقة إلى نهاية القرن التاسع عشر وبدايات القرن العشرين، حيث كان الاعتقاد السائد أن العقل بحاجة إلى التدريب كالجسم، ولذلك فإن مهمة المعلم كانت تقديم نصوص أدبية راقية للمتعلم بقصد ترجمتها

وتذوقها، وفي حين العودة إلى ستينات وسبعينات القرن الماضي لوجد أن "اللغة الإنجليزية" كانت تدرس من بهذه الطريقة (نصيرات، 2006).

ومن مميزات تلك الطريقة ما يلي(رمضان،2020):

- يهتم بمهارات القراءة والكتابة والترجمة ، دون الاهتمام بمهارات التحدث ، وعدم الاهتمام بالنطق.
- تستعمل اللغة الأم كوسيلة أولى لتعلم اللغة المنشودة.
- عنايتها بالأحكام النحوية وتحققها كوسائل لتدريس اللغة الثانية .
- لجوء المدرس لاستخدامها، وينوه طلابه الانسجام بها، وتقدم التمارين النحوية الإطار الذي توضع فيه الكلمات ويركز التدريس دوما على أشكال ومكونات الكلمة .
- تدرس الكثير من الشروح المطولة لقواعد اللغة .

- **الطرق المباشرة**

سميت المباشرة بالطريقة المباشرة لأنها تفترض وجود علاقة مباشرة بين الكلمة والشيء أو بين العبارة والفكرة من غير حاجة إلى تدخل اللغة الأم، وهي تعتمد مبدأ التلقائية الذي يعني تلقي العبارات وتمثلها، ثم التعبير باللغة الأجنبية دون المرور باللغة الأم(أسعد، 2015).

والطريقة المباشرة هي أسلوب في تعليم مهارة اللغة الأجنبية، وتركز على الكلام بدلا من القراءة والكتابة ويستخدم الاقتران المباشر في الشرح، وقد افتكرها فرنسوجون عام ١٨٨٠ م، وتهتم بالمهارات الشفوية ويتعلم الطلاب بنفس الطريقة التي يكتسب بها الطفل اللغة الأم (تريبونو، 2009).

- **الطريقة السمعية الشفوية**

وهي عبارة عن مجموعة من الإجراءات المتبعة لتنمية مهارة اللغة بدءا بالاستماع ثم الكلام ثم القراءة والكتابة، وتستند هذه الطريقة إلى منهجية هيكلية في تدريس اللغة وفي تطبيقها، وتؤكد هذه الطريقة على دراسة ووصف اللغة التي سيتم دراستها من خلال البدء من نظام الصوت ثم الكلمة ثم نظام تكوين الجملة(زلفي، 2021)، ومن ملامح هذه الطريقة أنها(صالحي، 2021):

- **الطريقة السمعية البصرية**

ISSN: 2709-5312

وهي أهم طريقة من ضمن مجموعة الطرائق التي أطلق عليها اسم التركيبية وسميت السمعية البَصّرية لأنها جمعت بين الاستماع في اللغة وإعطاء الرد، وقد أدخل العنصر البصري نظرا لوجود عنصر مرئي وتشمل هذه الطريقة (صور متحركة، أقلام تلوين، هاتف، وأيضا الشرائع والتسجيلات، واسطوانات وفيديوهات ...)(بلحفرة،2022).

- **الطريقة المعرفية الإدراكية (العقلية):**

تعتبر هذه الطريقة أن اكتساب اللغة الأجنبية يتمثل في تعلم الأصوات والمفردات والقواعد النحوية عن طريق الشرح المكثف بهدف مساعدة التلاميذ على فهم اللغة وإتقانها(صالحي،2021).

الاطار العملي للبحث

منهج الدراسة

اتبعت الطالبة المنهج التجريبي القائم على تصميم المجموعات المتكافئة؛ لملاءمته لطبيعة الهدف من الدراسة ومشكلتها ويُعرف بأنه "هو المنهج الذي يدرس ظاهرة حالية مع إدخال تغيرات في أحد العوامل أو أكثر ورصد نتائج هذا التغير". (الأغا والأستاذ، 2003م، ص83)

حيث أخضعت الطالبة المتغير المستقل في هذه الدراسة وهو (الألعاب الالكترونية التفاعلية) لقياس أثره على المتغيرين التابع وهو (بقواعد اللغة الانجليزية للصف الأول المتوسط.).

تصميم الدراسة

اتبعت الطالبة التصميم التجريبي القائم على مجموعتين متكافئتين (مجموعة تجريبية – مجموعة ضابطة) حيث درست المجموعة التجريبية باستخدام فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية في تنمية مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية، ودرست المجموعة الضابطة بالطريقة العادية، وهو أحد التصميمات المشهورة، وتم اعتماد هذا التصميم؛ لمناسبته لمتطلبات وظروف الدراسة، والشكل يوضح التصميم المتبع الذي يعبر عنه بالشكل (2) التالي:

عينة الدراسة

قامت الطالبة باختيار طالبات الصف الأول المتوسط في مدرسة ثانوية العلم المسائية للبنات، وذلك لتطبيق الدراسة فيها في الفصل الثاني من العام الدراسي 2022– 2023م، وتكونت عينة الدراسة من شعبتين تم اختيارها بشكل عشوائي، من صفوف الصف الاول المتوسط بالمدرسة المذكورة، وبلغ عدد الطالبات فيها (40) طالبة وتم تقسيمهم إلى مجموعتين، احداها مثلت المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الألعاب الالكترونية التفاعلية وعددها(20) طالبة، والأولى مثلت المجموعة الضابطة وعددها(20) طالبة والجدول(1) يوضح توزيع عدد أفراد عينة الدراسة، حيث تم اختيار شعبتين من خلال إجراء قرعة بين جميع شعب الصف الرابع في المدرسة المستهدفة.

جدول (1): يبين عدد أفراد عينة الدراسة المجموعة التجريبية والضابطة

المدرسية	الصف	العدد	النسبة المئوية	المتغير المستقل	المتغير التابع
ثانوية النهرين للبنين	المجموعة التجريبية الخامس (2)	20	%50	الألعاب الالكترونية التفاعلية	مهارات التفكير التأملي.
	المجموعة الضابطة الخامس 3	20	%55	الطريقة العادية	

مناقشة السؤال الأول والفرضية الأولى

الفرضية الأولى: هل توجد فروقات ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق العددي لاختبار مهارات قواعد اللغة الانجليزية.

ولضمان صحة الفرضية ، قامت الباحثة بالتفسير .

توجد فروض ذات دالة احصائية عند مستوى (0,05) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية

باستخدام فعالية الألعاب الالكترونية ومتوسط درجات أقرانهم في المجموعة الضابطة في تعلم قواعد اللغة الإنجلّيزية بالإيجاب للمجموعة التجريبية وبتأثير قيمته (μ=0.14) اذ قامت الباحثّة بحساب "المتوسط الحسابي والانحراف المعياري" بإختبار (T) لعينيتن مستقلتين لكشف الفرق بين متوسط الآداة (بالاختبار البعدي مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية) المجموعتين التجريبية والضابطة.

ISSN: 2709-5312

جدول (12): المتوسط والانحرافات المعيارية وقيمة (T) لمستوى الدلالة للمجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية

مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة(T) المحسوبة	القيمة الاحتمالية (.Sig)	الدلالة الاحصائية
التذكر	التجريبية	36	7.48	0.506	2.536	0.016	دالة احصائياً
	الضابطة	30	6.64	1.751			
الفهم	التجريبية	36	12.20	2.935	3.573	0.001	دالة احصائياً
	الضابطة	30	9.67	2.770			
التطبيق	التجريبية	36	2.84	0.377	4.202	0.000	دالة احصائياً
	الضابطة	30	2.07	1.014			
العليا	التجريبية	36	3.64	0.487	5.509	0.000	دالة احصائياً
	الضابطة	30	2.60	0.932			
الدرجة الكلية	التجريبية	36	26.16	3.199	160.5	0.000	دالة احصائياً
	الضابطة	30	20.98	4.867			

ومن خلاله يتضح الآتي

أولاً: بالنسبة لمهارة التركيز كأحد مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية

إن قيم (sig) **لمهارة التركيز كأحد مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية** تبلغ (0,000) وهي

أدنى من مستوى($\alpha = 0.01$)اذ يشير إلى وجود فرق ذي دلالة إحصائية في متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة للإختبار البعدي مهاره تعلم قواعد اللغة الإنجليزية بإيجابية لمجموعه التجريب لأنه اكبر من متوسط المجموعة الضابطة للمهارة .

ثانياً: بالنسبة لمهارة كشف المغالطات

مهارة كشف المغالطات كأحد مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية اذ بلغ قيم الاحتمالية (0.000) وهو ادنى من المعيار عند ($\alpha = 0.01$) اذ يدل على تواجد فرق ذو دالة إحصائية للمستوى ($\alpha = 0.01$) بين معدل درجة المجموعة التجريبية والضابطة **لمهارة كشف المغالطات** بمقبولية للمجموعة التجريبية لأن المتوسط يمتلك درجة دنيا من متوسط المجموعة الضابطة.

ISSN: 2709-5312

ثالثاً: مهارة الوصول إلى الاستنتاجات

تعد قيم الاحتمالية أحدى مهاره تعّلم قاعده اللغّة الإنجليزية اذ تساوِ (0.000) وهي أقل من مستوي الدالة ($\alpha = 0.01$)، اذ يؤكد في وجود فرق ذي دالة إحصائية في المستوى ($\alpha = 0.01$) بين معدل درجة المجموعتان التجريب والضابط لمهاره وصول إلى الإستنتاجات بالايجابية للمجموعة التجريبية بسبب الدرجة الدنيا لها مقارنتاً للمجموعة الضابطة.

رابعاً: مهارة إعطاء تفسيرات مقنعة كأحد مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية:

ان قيم الاحتمالية هي ادنى من مستوى الداله ($\alpha = 0.01$)، يعني تواجد فرق ذي دالة إحصائية لمتوسط علامة المجموعتين التجريب والضابط في مهارة اعطاء تفسير مقنع وأكدت مقبولية مجموعة التجريب لأنها تمتلك العلامة الدنيا بالنسبة للمجموعة الضابطة.

خامساً: مهارة وضع حلول مقترحة كأحد مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية

تعتبر قيم الاحتمالية لمهارة وضع حلول مقترحة اذ تساوِ (0.000) وهي أقل من مستوي الدالة ($\alpha = 0.01$)، اذ يؤكد في وجود فرق ذي دالة إحصائية في المستوى ($\alpha = 0.01$) بين معدل درجة المجموعتان التجريبية والضابطة بالإيجابية لمهارة وضع حلول مقترحة للمجموعة التجريبية بسبب الدرجة الدنيا لها مقارنتاً للمجموعة الضابطة.

بالنسبة للدرجة الكلية لاختبار مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية

افادت قيم الاحتمالية للدرجة الكلية للاختبار اذ بلغت قيمته (0.000) وهي أصغر من مستوي الدالة ($\alpha = 0.01$)، حيث أكد وجود فرق ذي دالة إحصائية في المستوى ($\alpha = 0.01$) بين معدل درجة المجموعتان التجريبية والضابطة بالإيجابية للدرجة الكلية للاختبار لمجموعه التجربة بسبب الدرجة الدنيا لها مقارنتاً للمجموعة الضابطة.

وقامت الطالبة بحساب (**حجم التأثير باستخدام فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية في تنمية مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية)**

ISSN: 2709-5312

حساب حجم التأثير

العوامل التي تحدد حجم التأثير(**لفعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية في تنمية مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية**) ، بحساب التربيع إيتا (η^2) كمقياس مفيد لحساب حجم التأثير باستخدام الصيغة الاتية . (صافي، 2017، ص157)

- η^2 **نسبة التباين الكلي في المتغير التابع الذي ترجع إلى المتغير المستقل.**
- **T^2 مربع قيمة .**
- **df درجة الحرية.**

$$\eta^2 = \frac{t^2}{t^2 + df}$$

الجدول المبين يعطي مستوي التأثير وفق تربيع إيتا (η^2).

(عفانة، 2016م، ص52)

جدول (13) يوضح مستويات حجم التأثير

درجة التأثير	صغير	متوسط	كبير
لمربع إيتا (η^2)	0,01	0,06	0,14

يوضح الجدول ادناه حجم الفرق بين المجموعات في مجموع الدرجات لكل اختبار لمفهوم المهارات.

جدول (14): قيمة (ت) و(μ) لإيجاد حجم التأثير استراتيجية جورج بوليا في تنمية مهارات التفكير التأملي

المهارات	درجة الحرية	قيمة "ت"	مربع ايتا (η^2)	درجة التأثير
ملاحظة وتأمل	78	0,012	1,37	كبير
كشف مغالطات	78	5,360	1,22	كبير
وصول لاستنتاجات	78	5,076	1,15	كبير
إعطاء تفسيرات مقنعة	78	7,072	1,60	كبير
وضع حلول مقترحة	78	8,409	1,92	كبير
المجموع الكلي	78	11,655	2,67	كبير

ISSN: 2709-5312

يتضح من الجدول (14) أنه في مجموع مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية ، تكون قيمة معامل ETA التربيعي (η^2) كبيرة ، وحجم التأثير كبير في جميع المهارات ، مما يدل على أن الحجم مهارة تعلم تفاعل قواعد اللغة الإنجليزية لقد كانت ألعاب(electronic) فعالة جدًا في تطوير مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية للصف الأول. هذا يثبت صحة الفرضية الأولى

يعزو الطلاب هذا التأثير الضخم إلى فعالية ألعاب الفيديو التفاعلية في تطوير مهارات قواعد اللغة الإنجليزية في فصل الأول

تعتبر ألعاب الالكترونية التفاعلية فعالة في جذب انتباه الطلاب إلى موضوعات الدراسة وتأثيراتها المحفزة .

1- فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية تؤدي الى تحفز الثقة للطلبة بذاتهم وتنمي حيوية المنافسة.

2- فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية يؤثر ايجاباً في نفس الطالب لتعزز فهمه لمادة اللغة الإنجليزية.

3- التدريس فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية تثير فضول الطلاب وتساعد في الكشف عن تفكيرهم.

4- حث الطلاب على الملاحظة والتفكير والمناقشة وطرح الأسئلة وشرح ملاحظاتهم ، مع مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب.

5- يتماشى استخدام فعالية ألعاب الالكترونية التفاعلية لخلق جو تفاعلي في الفصل مع البحث.

6- إن فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية تعبر احتياجات الطلاب واهتماماتهم.

مناقشة الفرضية الثانية والسؤال الثاني

الفرضية الثانية: لا "توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية في اختبار قواعد اللغة الإنجليزية في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي".

وينص السؤال الثاني على: ما الألعاب الالكترونية التفاعلية اللازمة لإكساب الطالبات مهارات قواعد اللغة الانجليزية؟

للرد على السؤال وللتأكد من حقيقتهُ ، قامت الباحثة بإحضار التالي:

توجد فروق ذات دالة احصائية بين متوسط درجات اختبار قواعد اللغة الإنجليزية لطلاب المجموعة (α≤0.05) الفرق التجريبية قبل التطبيق وبعده لصالح التطبيق البعدي. لصالح المجموعة التجريبية كان حجم التأثير أكبر من (0.14) ولاختبار صحة هذه الفرضية قامت الباحثة بحساب "المتوسط الحسابي والانحراف المعياري" وأجروا اختبار (T) على عينتين مستقلتين تبين أن كل منهما المجموعة الضابطة ودلالة الفروق بين الوسائل الآلية لقياس المهارات بعد تعلم قواعد اللغة الإنجليزية في المجموعة التجريبية والجدول موضح أدناه (15)

جدول (15) المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيمة (ت) ومستوى الدلالة للمجموعتين التجريبية والضابطة في المقياس البعدي لمهارات حل المشكلات

مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزية	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة(T) المحسوبة	القيمة الاحتمالية (Sig)	الدلالة الإحصائية
فهم الموقف	التجريبية	20	3,50	0,641	12,460	0,000	دالة إحصائياً
	الضابطة	20	1,38	0,868			
تحديد الهدف	التجريبية	20	3,63	0,933	7,918	0,000	دالة إحصائياً
	الضابطة	20	2,28	0,709			
دراسة الحلول المقترحة	التجريبية	20	3,40	1,023	8,768	0,000	دالة إحصائياً
	الضابطة	20	3,58	0,640			
ترتيب الحلول حسب الأفضل	التجريبية	20	2,45	0,966	6,957	0,000	دالة إحصائياً
	الضابطة	20	17,85	0,675			
الدرجة الكلية	التجريبية	20	3,89	0,904	13,102	0,000	دالة إحصائياً
	الضابطة	20	9,98	3,101			

يمكن النظر من الجدول أعلاه:

أولا: بالنسبة لمهارة فهم الموقف

ان قيم (Sig) للدرجة الإجمالية للاختبار الظرفية للمهارة تساوي 0,000 وهي أقل من مستوى الدلالة (0,05) ، مما يشير إلى وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0,05) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية و المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي كلاهما منحاز

للمجموعة التجريبية لأن متوسط المجموعة التجريبية في مجموع درجات الاختبار أعلى من متوسط المجموعة الضابطة.

ثانيا: بالنسبة لمهارة تحديد الأهداف

ان قيم (Sig) الدرجة الإجمالية لاختبار مهارات تحديد الهدف تساوي 0,000 وهي أقل من مستوى الدالة (0,05) مما يشير إلى وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدالة (0,05) بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية. والمجموعة الضابطة في الاختبار البعدي كلاهما منحازان للمجموعة التجريبية لأن متوسط المجموعة التجريبية في مجموع درجات الاختبار أعلى من متوسط المجموعة الضابطة.

ثالثا: بالنسبة الحلول المطروحة

ان قيم (sig) بالنسبة للنتيجة الإجمالية لاختبار الحل المقترح ، فإن الحالة تساوي 0,000 ، وهو أقل من مستوى الدلالة (0,05). مما يشير إلى أنه عند مستوى الدلالة (0,05) ، تفضل المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة المجموعة التجريبية. في الاختبار البعدي ، لأن متوسط قيمة المجموعة التجريبية أعلى من متوسط قيمة المجموعة الضابطة في مجموع درجات الاختبار.

رابعا: ترتيب الحلول حسب الأفضل

ان قيم (sig) لمجموع نقاط الاختبار لحل ترتيب أفضل حالة تساوي 0,000 ، وهو أقل من مستوى الدلالة (0,05) ، مما يشير إلى وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0,05) بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي تؤيد الدرجة في المجموعة التجريبية لأن متوسط درجة المجموعة التجريبية في النتيجة الإجمالية للاختبار البعدي أعلى من متوسط درجات المجموعة الضابطة. هذه النتائج تؤكد صحة الفرضية الثانية.

وتعزو الطالبة التأثيرات الدنيا لفعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية في تنمية مهارات تعلم قواعد اللغة الإنجليزي لطلبة الصف الاول متوسط:

1. تسمح الألعاب الالكترونية التفاعلية للطالبات للتفكير بمرونة وحرية والتعاون مع بعضهم البعض ، مما يساعد على تطوير مهارات حل المشكلات
2. تعتمد استراتيجية George bollea على جعل الطلاب يحددون المشكلات ويفهمونها من خلال العمل في مجموعات ، مما يمكّن الطلاب من إعادة صياغة المشكلة.
3. تتيح بيئة الفصل الدراسي الآمنة التي توفرها ألعاب الالكترونية التفاعلية للطلاب ابتكار أفكار جديدة من خلال منحهم الفرصة للتعبير عن أنفسهم في جو خالٍ من الخوف.

الإجابة المتعلقة بالفرضية الثالثة والسؤال الثالث

الفرضية الثالثة: "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاختبار قواعد اللغة الإنجليزية تعزى لمتغير الجنس وفقاً للطريقة الاعتيادية".

لتأكيد صحة الفرضية قامت الباحثة بالاتي

قامت الطالبة بحساب "المتوسط الحسابي والانحراف المعياري" واستخدام الاختبارات(T) بالنسبة لعينتين مستقلتين، لتحديد دلالة الاختلاف بين متوسط درجات طالبات المرحلة الأولى (المجموعة التجريبية) ومتوسط درجات طالبات المرحلة الأولى (المجموعة الضابطة) في تعلم موضوعات اللغة الإنجليزية حسب فاعلية ألعاب الالكترونية التفاعلية حسب الطريقة المعتادة والجدول موضح أدناه.

جدول (16) المتوسط والانحرافات المعيارية وقيمة (t) لمستوى الدلالة للمجموعتين التجريبية (فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية) والضابطة (الطريقة الاعتيادية)

	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة(T) المحسوبة	القيمة الاحتمالية (Sig)	الدلالة الإحصائية
فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية	التجريبية	36	29,96	1,79	10,43	0,000	دالة إحصائياً
الطريقة الاعتيادية	الضابطة	30	25,17	1,80			

ISSN: 2709-5312

أوضحت النتائج الموضحة في الجدول رقم (16) أن القيمة الاحتمالية (Sig) وهي تساوي 0,000 وهي أقل من مستوى الدلالة 0.05)) ،اذ يسير لوجود فرق ذي دالة إحصائية عند 0.05)) ، بين متوسط نتائج طالبات الصف الأول (المجموعة التجريبية) اللاتي تعلمن اللغة الإنجليزية. على أساس فعالية الألعاب الإلكترونية التفاعلية ومتوسط نتائج الطالبات. الصف الأول (المجموعة الضابطة) اللاتي تعلمن التاريخ بالطريقة المعتادة لصالح المجموعة التجريبية اللاتي تعلمنّ اللغة الإنجليزية من خلال فعالية الألعاب الإلكترونية التفاعلية ، كانت اكبر من متوسط المجموعة الضابطة التي تعلمن اللغة الإنجليزية حسب الطريقة المعتادة.

النتائج

تعد ألعاب الالكترونية التفاعلية هي استراتيجية تقوم على استخدام قواعد اللغة الإنجليزية ، وقد أثبتت نتائج العديد من الدراسات التي طبقتها على التدريس.

بينما يسعى بحثي إلى فهم تأثير ألعاب الكترونية تفاعلية على فعالية تطوير قواعد اللغة الإنجليزية (مادة اللغة الإنجليزية – الصف الأول المتوسط)

من أجل تحقيق أهداف البحث ، يستخدم الطلاب نهجًا تجريبيًا يعتمد على مجموعتين متساويتين (المجموعة التجريبية – المجموعة الضابطة) ، حيث تدرس المجموعة التجريبية فعالية استخدام لعبة الكترونية تفاعلية في قواعد اللغة الإنجليزية ، وتقوم المجموعة الضابطة بدراسة الفعالية. من استخدام قواعد اللغة الإنجليزية. بالطريقة العادية.

أما مجتمع البحث اشتمل من المديرية العامة لتربية صلاح الدين في ثانوية العلم المسائية للبنات ، أما عينة البحث تمثلت ،بشعبتين تم اخذها عشوائياً، ،من الصف الأول متوسط ، كانت عدد الطالبات فيها (40) طالبة قسموا الى مجموعتان، التجريبية اللاتي تعلمنّ بتوظيف فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية وعددها(20) والمجموعة الضابطة عددها(20).

ان اداة البحث ، واختبار لمهارة قواعد اللغة الإنجليزية ، في شكله الاولي ، قامت الطالبة بطرحه على عدة خبراء ومستشارين في طرق التدريس اللغة الإنجليزية ، ثم قامت الطالبة بتنفيذ الاختبار

في العينة الكشافة من المتخصصين احتوت (15) طالبة اللاتي أكملن تعلم الدرس، اذا تأكدوا من صدق المحتوى بواسطة تقديمه لعدد من ذوي الاختصاص للمنهج في مادة اللغة الانجليزية.

لتبيان سعة ثبات الاختبار، تم "استخدام طريقة "لاتساق الداخلي، تم الحصول على قيمة ألفا كرونباخ باستخدام البرنامج الاحصائي (spss) لجميع فقرات الاختبار"، وحيث احرزت قيمة (0,758) مقبولة للحكم على ثبات الاختبار.

وتوصلت الطالبة الى "حساب معامل الصعوبة لكل فقرة من فقرات الاختبار" اذ تراوح بين متوسط معامل الصعوبة (0,499) والنتيجة تدل انها تناسب مستوي درجات صعوبة الفقرة اذا ظهرت اعلى من 0,20)) وادنا من (0,080)

توصيات الدراسة

بناءً على نتائج الدراسة قدمت الطالبة التوصيات..

1. في كل مرحلة تعليمية من تدريس اللغة الإنجليزية ، هناك حاجة للتركيز على الاستفادة من فعالية ألعاب الكترونية التفاعلية كجزء من شخصية المتعلم.
2. يتم تشجيع المعلمين على استخدام استراتيجيات فعالية ألعاب الكترونية تفاعلية في العملية التعليمية كإحدى الطرق لزيادة تحفيز المتعلمين.
3. يحتاج مدراء التعليم إلى التأكيد على أهمية الاستراتيجيات الحديثة مثل فعالية ألعاب الكترونية تفاعلية حيث يكون المتعلمون هم النقطة المحورية للعملية التعليمية أثناء الزيارات الميدانية المدرسية.
4. يقوم مدرسو اللغة الإنجليزية بإجراء دورات تدريبية للمعلمين من كلا الجنسين حول كيفية استخدام ألعاب الكترونية تفاعلية بشكل فعال في تعليمهم.
5. يؤكد على أهمية مهارات حل المشكلات كالحياتية والعلمية.
6. انشاء ادلة لمدرسي اللغة الانجليزية بحيث يتضمن دروس معدة وفق للخطوات الإجرائية لفعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية لتعلم اللغة الإنجليزية بحيث تتضمن المواقف والأنشطة والوسائل لتطوير التفكير التأملي وحل المشكلات.

مقترحات الدراسة

تمديد البحث الحالي تقترح الطالبة بعض البحوث المستقبلية على النحو الاتي

1. إجراء بحث مشابه للبحث الحالي في جميع مستويات التعليم وعبر الموضوعات.
2. دراسة فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية في تطوير الأفكار الأخرى.
3. اقتراح برنامج تربوي لمدرسي اللغة الانجليزية في التعلم النشط .
4. انشاء برامج تطور مهارة التفكير التأملي ومهارات التفكير.
5. عمل بحث بعنوان معوقات تطبيق فعالية الألعاب الالكترونية التفاعلية من وجهة نظر معلمي اللغة الإنجليزية في العراق.

قائمة المصادر والمراجع

1. **القرآن الكريم.**
2. إبراهيم، رضا إبراهيم ، (٢٠١٩)، **استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية عبر الهاتف النقال الذكي وأثرها على تنمية التحصيل الدراسي وحب الاستطلاع المعرفي لدى مرحلة رياض الأطفال مرتفعي ومنخفضي مستوى السعة العقلية** ، مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس ASEP ، العدد ١١٥.
3. إبراهيم، زكية كامل، وآخرون، (2007)، **أصول التربية ونظم التعلم**، دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر، الإسكندرية.
4. ابنيان، سالم صالح خلف، (2018)، **أثر استخدام الألعاب الإلكترونية المحوسبة في تحصيل طلبة الصف السابع في القواعد والمفردات في اللغة الإنجليزية**، مجلة المشكلة للعلوم الإنسانية والاجتماعية، المجلد السابع العدد(١).
5. أبو القاسم، هبة أحمد (٢٠١٩)، **أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على تنمية ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمدرسة القبس بنين بمحلية أم**

درمان ، رسالة ماجستير في الصحة النفسية ، جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا، السودان.

6. أسعد، داليا مفيد، (٢٠١٥م)، **تدريس اللغات العربية وظيفيا لغير الناطقين بها: دراسة ميدانية في معاهد تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها**، رسالة ماجستير، مناهج وطرق تدريس، جامعة دمشق، سوريا.

7. بائق نيرونيجتياسيه، حسنة، (2019)، **فعالية تطبيق كاهوت لترقية مهارة القراءة لطلاب الصف السابع بالمدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية سورابايا**، بحث علمي لنيل الشهادة الجامعية الأولى في تعليم اللغة العربية، كلية التربية والتعليم، جامعة جامعة سونن امبيل الإسلامية الحكومية، سورابايا.

8. براكو، فاطمة، وناجمي، خديجة، (2016)، **تعلم اللغات الأجنبية "اللغة الفرنسية والإنجليزية " وعلاقتها بالتحصيل الدراسي : دراسة ميدانية بثانوية الشيخ بن عبدالكريم المغيلي بأدرار الثالثة ثانوي شعبة علوم**، رسالة ماجستير، الجامعة الإفريقية أحمد درايه، أدرار– الجزائر.

9. بشير، محمد، وفيصل، محمد، (2017)، **طرق تدريس اللغة العربية ومدى مناسبتها لحاجة الجامعة الإسلامية العالمية إسلام آباد باكستان في ضوء علم اللغة التطبيقي**،رسالة دكتوراه، مجلة تهذيب الأفكار، الجامعة الإسلامية العالمية، باكستان، المجلد الرابع، العدد الأول.

10. بلحفرة، أم الخير، وبن ورخو، حنان، (2022م)، **اكتساب اللغة الثانية عند تلميذ السنة الثالثة من مرحلة التعليم الابتدائي: دراسة ميدانية،**

ماجستير، تخصص لسانيات عامة، جامعة محمد البشير الإبراهيمي، الجزائر.

11. بهنسي، دعاء حمدي،(٢٠٢١)، **تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية**، مجلة العمارة والفنون الإنسانية ،عدد خاص ، الجزء الثاني ، جامعة الإسكندرية .

12. بو شلاق، نادية، (٢٠١٩)، **التعلم القائم على الألعاب التربوية الإلكترونية**، مجلة اتحاد الجامعات العربية، المجلد ٣٩، العدد الأول.

13. بوصلعة، كلثوم، ومسعودي، يمينة، (٢٠٢١)، **علاقة الألعاب الإلكترونية بالسلوكيات العنيفة داخل المؤسسة التربوية** ، رسالة ماجستير في علم اجتماع التربية، جامعة أحمد دراية، الجزائر.

14. تريونو، أغوس جوكو، (٢٠٠٩م)، **فعالية استخدام الطريقة المباشرة في تعليم مهارة الكلام بالتطبيق على مدرسة منبع الصالحين المتوسطة الأهلية جرسك**، رسالة ماجستير، تخصص لغة عربية ، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج، إندونيسيا.

15. التميمي، جنان، (2013)، **النحو العربي في ضوء اللسانيات الحديثة**، دار سيبويه للطباعة والنشر والتوزيع، السعودية.

16. الجارودي، ماجدة بنت إبراهيم، (2011)، **قيادة التحويل في المنظمات مدخل إلى نظريات القيادة**، الرياض، قرطبة للنشر والتوزيع، السعودية.

17. الجهني، عزة سالم، (٢٠٢٠)، **فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة** ، المجلة الدولية للنشر الدراسات العلمية ، المجلد الخامس ، العدد الثالث.

18. حسن، نبيل السيد، (٢٠١٩)، **التفاعل بين نمطي محفزات الألعاب الرقمية(النقاط اقائمة المتصدرين) وأسلوب التعلم (الغموض \ عدم**

الغموض) وأثره في تنمية مهارات الأمن الرقمي والتعلم الموجه ذاتيا لدى طلاب جامعة أم القرى، مجلة كلية التربية ، الجزء ١٢٠، العدد ٣ ، جامعة بنها ، ص٥١٣

19. الحسيني، منى سمير، (٢٠١٤)، **أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي** ، مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، العدد الخامس عشر.

20. حلبي، تمارا مشهور صايل، (2015)، **المشكلات التي يواجهها معلمو المرحلة الأساسية الدنيا في تدريس اللغة الإنجليزية في مدارس مديرية نابلس الحكومية**، رسالة ماجستير، مناهج وطرق تدريس، جامعة النجاح الوطنية، فلسطين.

21. الحميدان، فرح بنت محمد، (2021)، **واقع استخدام معلمات اللغة الإنجليزية للطريقة الاتصالية (CLT) في المرحلة المتوسطة بمدينة الرياض**، مجلة العلوم التربوية والدراسات الإنسانية، جامعة تعز، اليمن، المجلد السابع، العدد الخامس عشر.

22. حميدة، الشيماء شعبان عمران، (٢٠٢٢م)، **طرق وأساليب حديثة في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها**، محبة كلية الآداب بقنا، جامعة جنوب الوادي، مصر، العدد ٥٥.

23. الحيلة، محمد محمود، (٢٠٠٢)، **الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا**، ط دار المسيرة، للنشر والتوزيع، عمان.

24. خميس، محمد عطية وآخرون، (٢٠١٥)، **أثر التلميحات المصاحبة للألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل وتنمية مهارات حل المشكلات**، المجلة العلمية لكلية التربية النوعية، العدد الرابع, الجزء الأول.

25. الخولي، محمد علي، (2000)، **أساليب تدريس اللغة العربية**، دار الفلاح للنشر والتوزيع، الأردن.

26. ربيع، إيمان حامد، وطنطاوي، نسرين عادل، (٢٠١٩)، **فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للأطفال في مجال التذوق الملبسي**، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية ، المجلد الخامس ، العدد الخامس والعشرون.

27. رمضان، هاني إسماعيل، وعبدالي، يمينة،(٢٠٢٠م)، **أبحاث المؤتمر الدولي الأول: العربية للناطقين بغيرها الحاضر والمستقبل (١)**، نشره جامعة غيرسون، تركيا.

28. زلفي، نور ألفيس، (2021م)، **استخدام الطريقة السمعية الشفهية لترقية مهارة الاستماع (دراسة المقارنة بين مركز اللغة العربية ومركز اللغة الإنجليزية لمعهد مفتاح العلوم كبون بارو بامي كاسان)**، ماجستير، لغة عربية، الجامعة الإسلامية، إندونيسيا.

29. زين العابدين، محمد، وعميرة علي حنفي، (2020)، **التقويم الرقمي في تعليم القراءة للناطقين بغير العربية، أبحاث المؤتمر الدولي الثاني: العربية للناطقين بغيرها الحاضر والمستقبل (2)**، تركيا.

30. الزهيري، حيدر عبد الكريم، محسن، (2017)، **مناهج البحث التربوي**، مركز ديبونو لتعليم التفكير، الأردن.

31. الزيودي، ماجد محمد، (٢٠١٥)، **الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلموا وأولياء أمور طلبة المدارس الإبتدائية بالمدينة المنورة** ، مجلة جامعة طيبة للعلوم التربوية ، المجلد العاشر العدد الأول.

32. السبيعي، عايض بن فائز عائض، (2017) ، **واقع استخدام التعلم الإلكتروني في تدريس مادة اللغة الإنجليزية بالمرحلة المتوسطة بمدينة الطائف**، رسالة ماجستير، مجلة البحث العلمي في التربية، جامعة عين شمس، مصر.

المراجع الأجنبية

1. Domingo M. G., Garganté A. B. (2016). **Exploring the use of educational technology in primary education: Teachers' perception of mobile technology learning impacts and applications' use in the classroom**. *Computers in Human Behavior*, No 56, p 22 .
2. Dondlinger MJ,(2007), **Educational video game design,** A review of the literature. Journal of Applied Educational Technology, Vol4, No(1)
3. Education app store, (14-2-2023), https://www.educationalappstore.com/app/teacher-class123
4. Five Tips for Teaching English to Non-Native Speakers, (22-2-20123), https://resilienteducator.com/classroom-resources/4-tips-for-teaching-english-to-non-native-speakers/
5. Hoffmann M. M., Ramirez A. Y. F. (2018**). Students' attitudes toward teacher use of technology in classrooms** و21st Century Learning & Multicultural Education, Vol 25, No (2),P 51.
6. Ibrahim, Radhwan Husain,&Ghanim,Adbul Kareem, & Alkhaderjameel, Hana,(2020), **Impact of Electronic Games on the Behavior of Children and their Academic Achievement upon Schools in Mosul City**, Indian Journal of Forensic Medicine & ToxicologyVol. No. 1 ,14

7. Khan, A., Ahmad, F., & Malik, M. (2017), **Use of digital game based learning and gamification in secondary school science: The effect on student engagement, learning and gender difference**, Education and Information Technologies, Vol 22, No (6), p2773
8. Manesis D,(2018), **Obstacles to games-based learning in early childhood education: Cyprus teachers'**, Proceedings of the 17th European Conference on e-Learning; 1-2. Greece.