أثر استخدام الألعاب التعليمية الإليكترونية على الفهم القرائي والمرونة المعرفية لدى طلاب التعليم الأساسي

The effect of using electronic educational games on reading comprehension and cognitive flexibility among basic education students

إعداد

فاطمة عبد الله محمد رباع الشحي

Fatima Abdullah Muhammad Rabaa Al Shehhi

معلمة مجال بدولة الإمارات العربية المتحدة

Doi: 10.21608/ejev.2023.320298

استلام البحث ٢٠٢٣/٧/٢١

قبول البحث ٢٠٢٣/ ٩ /١٢

الحمادي، عنود طارق يوسف (٢٠٢٣). فاعلية تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تنمية مهارة القراءة باللغة الإنجليزية ومستوى الدافعية لدى طلاب المرحلة الأساسية.

https://ejev.journals.ekb.eg

المجلة العربية للتربية النوعية، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، مصر، ٧(٢٩)، أكتوبر، ٢١١ - ٢٣٨.

أثر استخدام الألعاب التعليمية الإليكترونية على الفهم القرائي والمرونة المعرفية لدى طلاب التعليم الأساسي

المستخلص:

هدفت الدراسة إلى التحقق من أثر استخدام الألعاب التعليمية الإليكترونية على الفهم القرائي والمرونة المعرفية لدى طلاب التعليم الأساسي، وتكونت عينة الدراسة من (٦٠) طالب بالمرحلة الأساسية بمدرسة مدرسة الرمس حلقة أولى بالأمارات العربية المتحدة، وتم تقسيم العينة بالتساوي إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام اختبار الفهم القرائي (إعداد خيري المغازي)، وإعداد مقياس المرونة المعرفية، وحصلت المجموعة التجريبية على جلسات على استخدام الألعاب الإليكترونية، وتم تطبيق اختبار الفهم القرائي ومقياس المرونة المعرفية عقب الانتهاء من الجلسات، وتوصلت النتائج إلى تحسن مستوى الفهم القرائي والمرونة المعرفية لدى طلاب المجموعة التجريبية عند المقارنة بالمجموعة الضابطة، وفي ضوء النتائج تمت صياغة توصيات الدراسة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الإليكترونية؛ الفهم القرائي؛ المرونة المعرفية؛ طلاب التعليم الأساسي.

Abstract:

The study aimed to investigate the effect of using electronic educational games on reading comprehension and cognitive flexibility among basic education students. The study sample consisted of 60 students in the basic stage at Al Rams School, first cycle, in the United Arab Emirates. The sample was divided equally into two groups, experimental and control, to achieve the goal of the study. The reading comprehension test (prepared by Khairy Al-Maghazi) was used, and the cognitive flexibility scale was prepared. The experimental group received sessions on using electronic games, and the reading comprehension test and the cognitive flexibility scale were applied after the completion of the sessions. The results showed an improvement in the level of reading comprehension and cognitive flexibility among the students. The experimental group was compared to the control

group, and considering the results, the recommendations of the study were formulated.

Keywords: Electronic Educational Games; Reading Comprehension; Cognitive Flexibility; Basic Education Students.

مقدمة الدراسة:

تعتبر العملية التعليمية من أهم العمليات التي تحتاج إلى تطوير مستمر فهي جزء من مؤسسات المجتمع وتتأثر كبقية المؤسسات، لذا فقد تساهم التقنيات الحديثة ووسائل التعليم التي تعتمد على الحوسبة والتكنولوجيا الحديثة في تطوير العملية التعليمية، ويمكن استخدامها في تحديد المواقف وتحليل المشكلات التعليمية ومواجهتها من خلال استخدام عناصر الإثارة والتشويق والمتعة التي تمتاز بها هذه التكنولوجيا.

ويعتبر المعلم هو ركيزة التطوير لأنه هو من يستطيع أن يوظف هذه الوسائل والتقنيات الحديثة وقد تساعده هذه الوسائل في مواجهة العديد من المشكلات والمواقف التعليمية خاصة في ظل هذا التطور التقني ودخوله في جميع مجالات الحياة التعليمية.

وقد أدي ذلك بدوره إلى انتشار الأجهزة الحديثة التي تعتمد على تطبيقات تكنولوجية بدورها تساعد المتعلمين على الوصول للمعلومات بسهولة ويسر كما أنها توفر الوقت وتوفر التعلم النشط التفاعلي القائم على تبادل الأدوار بين المعلم والمتعلم وأيضا اختلاف مصدر المعلومات وتنوعها يساهم في تكثيف المعرفة والتحقق من المعلومات وقد ساعدت هذه الأجهزة على تيسير التعليم وطرائقه المختلفة؛ مثل PlayStation , Xbox, GameBoy, Wii والأجهزة اللوحية والكفية مثل Galaxy Tab, IPad, IPod والهواتف الذكية مثل IPhone, BlackBerry, Galaxy أصبحت الألعاب الإلكترونية أكثر تواجداً في حياة الصغار والكبار على حدٍ سواء، لذا كان من الضروري أن يتم توظيف هذه الألعاب في التعليم وتكييفها مع الأهداف التعليمية التعلُّمية(سالم، ٢٠١٦،ص١٣٣)

ومن أهم مؤشرات التقنيات الحديثة والأجهزة وتطور التطبيقات الحديثة ظهرت الألعاب الإلكترونية وانتشرت على قطاع عريض من مستخدمي هذه الأجهزة؛ كما يزداد إقبال الصغار والكبار وبالأخص الطلاب على استخدام وممارسة الألعاب التعليمية الإليكترونية حيث تثير بداخلهم التنافسية وحب اللعب الجماعي والتسابق مع أقرانهم مما يتيح أمامهم التحدي والإصرار على الفوز من أجل تحقيق مراكز متقدمة كما يسعى منتجو ومصممو هذه الألعاب على إضافة عناصر المتعة بها والألوان ونقاط الألغاز مما يثير بداخلهم التنافس وحب إنهاء اللعبة، وعليه يمكن أن

يستفيد المعلمون والمربون من هذه الخصائص من خلال توظيفها في حل وعلاج بعض المشكلات مما يساهم في تحسين نواتج التعلم وبالتالي زيادة مستوى التحصيل الدراسي(سالم، ٢٠١٨،ص:٣٤).

وتعتبر الألعاب التعليمية الإلكترونية من البرامج المهمة لجذب انتباه الطلاب ومحاولة تعليمهم المفاهيم المختلفة، كما يمكن استخدام برامج الألعاب التعليمية في جميع المواد الدراسية ومع جميع المستويات السنية والمعرفية للمتعلمين (Moreno-,2019,p;99)

في حين إن الواقع يؤكد أن تدريس القراءة الجهرية ينقصه الفهم القرائي في مدارسنا يتم بالأسلوب الآلي الذي ينفر الطلاب منها، حيث يقتصر على دائرة قم واقرأ واجلس أو مجرد الترديد الجماعي بعد القارئ مع المتابعة البصرية لما تتم قراءته ، وهو ما يجعل الطالب يقرأ دون هدف بل لا مبالاة هذا إن كان يستطيع القراءة ،كما أنه يضعف فهمه للجمل والكلمات التي يقرؤها لذا فهو بحاجة إلى تدريب وممارسة من أجل الوصول إلى مرحلة الفهم وهي أهم من مرحلة القراءة نفسها، ومع ذلك فهو بالطريقة التقليدية لا يستطيع أن يتخلص من هذه المشكلة ولكنه لا يجد الفرصة الكافية للتدريب الفردي لتمكينه من مهارات الفهم القرائي أو لعلاج عيوبها لديه لكثرة كثافة الفصول ولقلة وقت الحصة ونتيجة للشعور بالخجل أو الدونية وخوفا من نظرة الزملاء له وكثرة الإحباطات التي يتعرض لها من سخرية الزملاء وعدم تقدير المعلم لاحتياجاته و قدراته (عبيد، ٢٠١٤، ص: ١٦٠).

وأكدت الدراسات والأدبيات العلمية على وجود العديد من المشكلات الخاصة بتعليم اللغة العربية ومنها الفهم القرائي وهو جزء من تعلم اللغة وبالتحديد القراءة بصفة عامة، كما أن المتأمل في المستوى اللغوي يلاحظ التدني الواضح، وهو ما أكدته نتائج معظم الدراسات السابقة التي عنيت بتقويم أو تشخيص مستويات أداء الطلاب في مهارات اللغة العربية وبخاصة في الجانب الشفهي.

ويسبق مشكلة الفهم القرائي العديد من المشكلات المتعلقة بتعلم اللغة العربية هي بدورها تؤدي إلى مشكلة الفهم القرائي حيث أكدت معظم الدراسات السابقة على وجود العديد من المشكلات التي تواجه طلاب المرحلة الأساسية ومنها: عيوب إخراج الحروف من مخارجها الصحيحة ، وعدم التفرقة بين الحروف المتشابهة، وإضافة حروف وكلمات ، وإبدال بعض الحروف والكلمات ، وحذف بعض الحروف والكلمات أثناء القراءة الجهرية ، وعدم ضبط بنية الكلمة ، وعدم التمييز بين اللام الشمسية والقمرية في النطق، كما تتسم قراءتهم بالبطء ، ولا ينطقون الكلمة مرة واحدة، ولا يقرءون في وحدات فكرية ، ويترددون في نطق حرفي التاء والفاء ، و

يستخدمون طبقة صوتية واحدة ، ولا يستخدمون التنغيم مع المقروء ، ويستخدمون صوتا منخفضا لا يصل إلى المستمع(شبيلات، ٢٠١٠، ص: ١٩٩).

وتعتبر كل هذه المشكلات والعيوب هي جسر ينجم عنه مشكلة الفهم القرائي وهي الأساس الذي ينتج عنه كل العقبات والصعوبات التي تعوق المتعلمين عن مواصلة مسيرتهم التعليمية.

وعلى الجانب الآخر فقد أدت الثورة المعرفية والتكنولوجية التي بلغت أوجها في العقد الأول من القرن الحادي والعشرين إلى زيادة الوعي بأهمية القراءة، وبأساليب تعلّمها وتعليمها بما يتواءم وروح العصر، وبما يتفق ودورها في مساعدة الإنسان المعاصر على ملاحقة العلوم والمعارف الجديدة، والتواصل معها بوعي، وبعقل مفتوح ذلك لأن القراءة كانت وما زالت، وستبقى أداة التعلم ومفتاح الدخول إلى عالم المعرفة.

ولعلّ من نافلة القول الإشارة هنا إلى أن اللغة هي أهم ما يميز المجتمعات الإنسانية عن سواها؛ فهي أداة التواصل بين الأفراد، وداعمة الترابط الاجتماعي، وأداة التفكير الأساسية. وغني عن البيان الإشارة إلى أهمية منهاج تعليم اللغة العربية في المدرسة، والوزن المعطى له، أو الحديث عن مبررات ذلك، فاستثمار تعليم اللغة في المنهاج المدرسي يعود على تحصيل الطالب في شتى ميادين المعرفة(النصار، ٢٠١٨، ص: ٤٥).

والقراءة في طبيعتها عمليات ذهنية أدائية معقدة، وتشكّل مع المهارات اللغوية الأخرى الاستماع والتحدث والكتابة نظاما لغويا يعدّ أبرز أنظمة اللغة وأهمها على الإطلاق، وعليه يعتمد الفرد في اكتساب اللغة، واستخدامها في مواقف الدرس والحياة(الشريف، ٢٠١٢، ص: ٨٩).

وقد تساهم القراءة في زيادة المرونة المعرفية من خلال تشكيل الكثير من الجمل والمقالات والموضوعات ولكن في نفس الوقت قد تعيقهم المشكلات المتعلقة بالقراءة من عيوب النطق وغيرها من المشكلات التي تخلق حاجزا بين الطالب وبين المرونة المعرفية وهذا قد يدفع الباحثون والقائمون على الأبحاث العلمية البحث عن طرائق واستراتيجيات حديثة للحد من هذه المشاكل وذلك قد يكون من خلال استخدام الألعاب التعليمية الإليكترونية، لما لها من جاذبية للطلاب خاصة في المراحل الأولى من التعليم، وعليه فيمكن توظيفها في التعليم والتدريس لمرونتها(نصر، ٢٠١٦، ص: ١٢٣).

مشكلة الدراسة:

تعتبر عملية الفهم القرائي هي الركيزة الأساسية في عملية التعليم لأنها من المستويات العليا في التفكير هو الفهم الضمني للتراكيب المعرفية واللغوية، كما أن

هذه المشكلة قد ينجم عنها العديد من المشكلات اللغوية الأخرى التي تبعد الطلاب عن التعليم، وتجعل هناك صعوبة في تعليمهم وقد تجعلهم يعزفون عن عملية التعليم كلياً.

ونتيجة عمل الباحثة واهتمامها بعملية التدريس لطلبة الصف الأول الابتدائي حيث يعد من أصعب الصفوف التي يتعلم فيها الطلاب القراءة، ولهذا تواجهه العديد من المشاكل التي قد تقف عقبة أمامهم خاصة في عملية الفهم إذا طلب المعلم منهم كذلك، كما وجدت الباحثة أن في هذه المراحل بالتحديد تظهر العديد من العواقب والمشكلات التي تعوق المعلم عن أداء مهمته بشكل كلي.

وقد يعجز المعلمون عن تطبيق استراتيجيات حديثة تجعل الطلاب يقبلون على الفهم ويجعل المعلم في نفس الوقت في صعوبة كبيرة لحل هذه المشكلات ومواجهتا خاصة لدى الطلاب في المراحل الاساسية لأنها تعتبر مرحلة التأسيس ولابد أن تكون هذه الطريقة سليمة وصحيحة في نفس الوقت ولن تتم هذه العملية دون الاعتماد على أساليب حديثة ومبتكرة خاصة لمواجهة مشكلات تتعلق باللغة الأم.

ولتحقيق ذلك لابد من تفعيل الأدوار واستثمار ميول الطلاب لما يتناسب مع متطلبات العصر خاصة مع الانفتاح المعرفي والتقني الحديث ويتم ذلك من خلال استخدام الألعاب التعليمية باعتبارها وسيلة حديثة يمكن من خلالها التغلب على عقبات وصعوبات التعليم؛ وهذا من خلال تفعيل دور الطلاب، ودور معلم القراءة في مواقف التعليم اللغوي غير أن معظم معلمي المرحلة الأساسية يعانون ضعفا في توظيف عمليات الربط والتداخل بين المهارات اللغوية الأربع في مواقف التدريس من ناحية، وفي استثمار ما لدى الطلاب من خبرات مكتسبة في مهارة معينة لخدمة تعلم بقية المهارات ذات العلاقة.

وهذا بدوره يتطلب كفاءات معرفية ومهنية من المعلم خاصة في مراحل التعليم الأساسي ولعلّ من بين العوامل المؤثرة أيضا في تحديد كفاءة التعليم القرائي وعي معلم الصفوف الأولية بالنماذج التي تفسر كيفية حدوث الاستيعاب عبر القراءة باعتبار أنه الناتج الأبرز بين النتاجات القرائية، فهناك من يتبنى النماذج التي تؤكد أن النص هو مصدر الأفكار والمعلومات والمعاني، فيما يرى آخرين أن المعنى في ذهن القارئ، وان النص المكتوب ما هو إلا وسيلة لمساعدته على تصنيع الأفكار و/ أو إعادة بنائها بصور جديدة تعكس وعي القارئ، ورؤيته للقضايا والموضوعات التي يتناولها الكاتب.

كما تشير بعض الدراسات إلى أن هناك نسبة عالية من الطلاب يعانون من ضعف في مجال الذاكرة السمعية، وبالتالي هم بحاجة إلى علاج لتنمية هذه المهارة، وتلعب الذاكرة السمعية دوراً في علاج مشكلات القراءة بصفة عامة وعلاج الفهم القرائي بشكل خاص لذلك أوصت بأن بأن تتضمن المناهج الأساسية في المراحل

الأساسية مهارات تدريبية للذاكرة السمعية، تتم بطريقة واحد لواحد، أو تعليما ضمن مجموعات صغيرة، يتم ذلك بعرض سلاسل من الحروف والكلمات الشفوية، والبدء بالمستوى التعليمي للطفل من السهل إلى الصعب، وبعد ذلك يطلب من الطفل إعادة السلسلة، واستخدام التكرار حتى يستطيع استعادته بدقه، وعندما يقوم الطفل بإتقان المهارة تتم زيادة السلسلة، حتى يتمكن من تطوير مستوى السلسلة المناسبة لعمره.

ونظرا لاهتمام الطلاب بممارسة واستخدام الألعاب الإليكترونية وإقبالهم عليها فقد تمكنت الباحثة من توظيف هذه الألعاب في مواجهة المشكلات الخاصة بالقراءة الموجودة لدى عينة الدراسة وعلى رأس هذه المشاكل الفهم القرائي باعتبارها المشكلة الأساسية التي تضعف كل مهارات القراءة والتعليم الخاص باللغة العربية، وذلك من أجل القدرة على التخلص من هذه المشاكل مما يساهم في تنمية المرونة المعرفية لديهم لذا تحاول الباحثة من خلال هذه الدراسة أن تحل مشكلات القراءة الخاصة بهذه العينة من الطلاب، ومساعدة عينة الدراسة في رفع المرونة المعرفية لديهم من خلال استعمال شغفهم وحبهم لهذه الألعاب ومكثهم عليها بالساعات، فقد استطاعت الباحثة أن تستفيد من حب الطلاب لهذه الألعاب الإلكترونية وممارسة عديد من الأنواع منها في تمثيل بعض المشكلات القرائية الخاصة بهم خاصة وأن السبل التقليدية فشلت في علاج مثل هذه المشكلات وعليه يمكن صياغة مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيس التالي:

ما أثر استخدام الألعاب التعليمية الإليكترونية على الفهم القرائي والمرونة المعرفية لدى طلاب المرحلة الأساسية؟

ويتفرع من هذا التساؤل التساؤلين التاليين وهي:

- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمقياس الفهم القرائي؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمقياس المرونة المعرفية؟

أهداف الدراسة:

تسعى الباحثة من خلال هذه الدراسة إلى :

- رصد الفروق بين مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمقياس الفهم القرائي.
- رصد الفروق بين مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمقياس المرونة المعرفية.

أهمية الدراسة:

تنبثق أهمية الدراسة من عدة نقاط من أهمها:

- أهمية الألعاب الإلكترونية وذلك بسبب زيادة إقبال الطلاب عليها وزيادة ممارستها مما قد يجعلها تشكل خطورة على مستواهم الأكاديمي والتحصيلي.
- أهمية المرحلة العمرية التي تطبق عليها الدراسة حيث تعد براعم التنشئة والتوجيه والإعداد من خلال توجيهم وتوعيتهم من أجل تقليل المخاطر.
- أهمية الأساليب المعرفية وخاصة المرونة المعرفية خاصة بعد انتشار العديد من مشكلات القراءة التي تحتاج إلى علاج، وعلى رأسها مشكلة الفهم القرائي.
- أهمية اللغة العربية حيث تعد هي اللغة الأم والأساسية فهي لغة القرآن الكريم ولغة جميع الشعوب العربية، لذا لابد من تنشئة الأجيال على عشق وحب اللغة العربية وتجنب الوقع في مشاكلها.
- أهمية استخدام استراتيجيات حديثة في علاج مشكلات التعليم وخاصة في مرحلة التعليم الأساسي.

المصطلحات الإجرائية للدراسة:

(١) الألعاب الإلكترونية

يعرفها الباحث إجرائيا بأنها جميع أنواع الألعاب المتوفرة على هيئات إلكترونية، وتشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو Playstation وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية (المحمولة Palm devices).

١- الألعاب التعليمية:

هي عملية جزئية وتعتبر من الأنشطة المهمة كما يمكن تعريفها بأنها هي أنشطة تعليمية تنافسية موجهة يقوم بها المتعلم بصورة فردية أو جماعية محددة بإجراءات وقوانين تنظمها تعمل على إثارة دافعية المتعلم نحو التعلم، وتجعله أكثر إيجابيا وتفاعلا في اكتساب الخبرات والمهارات في وحدة الضوء والصوت للصف الرابع الأساسي، وتنتهي بفائز أو خاسر بسبب المهارة أو الحظ أو كليهما، وتنفذ داخل الصف أو خارجه.

(٢) الفهم القرائي:

هو عملية عقلية يقوم بها المتعلم للتعامل مع النص المقروء مستخدم خبراته السابقة واشارات السياق لاستنتاج المعاني والأفكار المتضمنة ونقدها وتذوقها واقتراح ما يلزم لتطويرها وضبطها (حسانين، ٢٠١٤: ٥٣٧)، وتتحدد اجرائيا في الدراسة الحالية بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في اختبار الفهم القرائي(إعداد خيري المغازي).

(٣) المرونة المعرفية:

هي القدرة على تغيير الوجهة الذهنية أو التنوع في الأفكار غير المتوقعة وتوليدها وتوجهها وتحويل مسارها وتوظيفها بما يتناسب مع المثير أو متطلبات الموقف مع سلامة التفكير وعدم الجمود الفكري (عبد الوهاب، ٢٠١١)، ويتحدد اجرائيا في الدراسة الحالية بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في مقياس المرونة المعرفية (إعداد الباحثة).

الإطار النظري للدراسة:

تمهيد:

تعتبر الألعاب التعليمية من الأنشطة التي تنمي الذهن وتعتمد على القدرات العقلية العليا، حيث انتشرت الألعاب الإلكترونية في كثير من المجتمعات العربية والأجنبية إذ لا يكاد يخلو منها بيت ولا متجر، وفي بداية ظهورها كانت لمجرد التسلية والترفيه وقضاء وقت الفراغ كما أنها تحوي بداخلها العديد من المثيرات والعوامل الجاذبة لذا فهي تجذب الأطفال بالرسوم والألوان والخيال والمغامرة، حيث انتشرت انتشارا واسعاً وكبيراً ونمت نمواً ملحوظاً وأغرقت الأسواق بأنواع مختلفة منها ودخلت إلى معظم المنازل وأصبحت الشغل الشاغل لأطفال اليوم حيث إنها استحوذت على عقولهم واهتماماتهم. كما أن ألعاب الألعاب الإلكترونية لم تعد حكرًا على الصغار، بل صارت هوس الكثير من الشباب وتعدى ذلك للكبار.

هذا وقد انتشرت هذه الألعاب الإلكترونية بسرعة هائلة في المجتمعات العربية بوجه عام والخليجية بوجه خاص، فلا يكاد يخلو بيت في الخليج منها حتى أصبحت جزءًا من غرفة الطفل، مما جعل مستخدميه قد يتعرضون للعديد من السلبيات والمخاطر ومنها إدمان هذه الألعاب والعنف والانتحار لذا وجب على التربويين والمهتمين بالعملية التعليمية الاهتمام بالجانب الإيجابي وما يؤكد انتشار استخدام هذه الألعاب أن أصبح الآباء والأمهات يصطحبونها معهم أينما ذهبوا ليزيدوا الأطفال إدمانًا على ممارستها. وفي العطلة الصيفية يحتار الأهل، حول كيفية تمضية أطفالهم لهذه العطلة، وإذا طرح السؤال عما يسعد الأولاد خلال إجازتهم، فإجابة نسبة كبيرة منهم، تأتي لصالحأحدث ألعاب الحاسب والفيديو (أبو العينين، ٢٠١٠).

تعريف الألعاب الإلكترونية وتصنيفاتها وأسباب ودواعي ممارسها

تعرف اللعبة بأنها نشاط اجتماعي تفاعلي يستطيع الفرد من خلاله اكتساب المهارات التفاعلية الاجتماعية كما يمكن أن يقال بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (الجارودي، ٢٠١١، ص:٣٤)

ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو Playstation والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف Palm devices).

يوجد العديد من التصنيفات التي تؤكد أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية وهذه التصنيفات تختلف بناء على مدارس مؤسسيها ولكن من أشهر هذه التصنيفات، يمكن تصنيف الألعاب الإلكترونية حسب طبيعتها، وفقا (Salen & Zimmerman 2004) إلى الأصناف الآتية:

- **الصنف الأول الغازي (المحارب، المقاتل)** Conqueror**:** من هذا المسمى فأنها توحي بالقتال ولذلك تشكل خطورتها في العنف الذي قد ينتج عنها لدى مستخدمي مثل هذا النوع من الألعاب، وهدف هذا الصنف التنافس والانتصار مهما كانت الخسائر. ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة سلفا، بحيث يشعرون بمتعة السيطرة على أحداث اللعبة، أو السيطرة على الأحداث الاجتماعية التي تدور حولها أو تتضمنها اللعبة.
- **الصنف الثاني المدير** Manager**:** وهذا الصنف يتطلب تدريب وممارسة من قبل اللاعبين كما يتطلب خبرات التعامل مع اللعبة؛ ويهدف إلى تطوير مهارات محددة إلى درجة الإتقان. كما يتم تطوير أساليب العمليات processes لدى اللاعبين إلى مستوى يجعلهم يواصلون اللعب إلى النهاية وذلك عبر تمكينهم من استخدامهم للمهارات التي أتقنوها سابقا في نفس اللعبة والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمق وشمول وتفصيل في اللعبة ذاتها.
- **الصنف الثالث المستغرب (المتعجب)** Wanderer**:** في هذا الصنف يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة، ولكن درجة التحدي في هذا الصنف أقل منها مما هو موجود في الصنفين السابقين. واللاعبون في هذا النوع يتطلعون بشكل رئيسي إلى المتعة والاسترخاء.
- **الصنف الرابع المشارك** Participant: وفي هذا المستوى يعتمد اللاعب على النمط الاجتماعي والتفاعلي في نفس الوقت كما يعتمد على المشاركة والتشارك الاجتماعي، في هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الصبغة الاجتماعية، أو المشاركة في العوالم الافتراضية.

ويتطلب هذا الصنف من الألعاب الأليكترونية وجود فضاء وعالم افتراضي خاص بهم ليجمع أكبر عدد من اللاعبين عبر الشبكات الافتراضية، حيث يخبرنا (الحضيف، ٢٠١٠) بأن هناك أماكن افتراضية في فضاء الإنترنت، حيث يجتمع اللاعبون من كل مكان، في فضاء تعيش فيه عقولهم وقلوبهم، ولكن لا تسكنه أجسادهم، فهو عالم بلا قيود وليس لجغرافيته حدود. هناك حيث الحياة الافتراضية

التي يهرب إليها بعض مرتاديها من حياتهم الحقيقية، وضغوطها اليومية، وأحوالهم الجوية، فبينما كانوا بالأمس في بحث عن ترفيه وسعادة، ودردشة وعلاقة، تجدهم اليوم قد انهمكوا في عالمهم الافتراضي يلعبون ويتعلمون، ويتوظفون، ويبيعون، ويشترون.

وهذا العالم الافتراضي بمثابة بيئات تشبه البيئات الواقعية ولكن هذه البيئات عبر الشبكات والعوالم الافتراضية المختلفة الذي تجمع بين عقول المستخدمين وليس شرط التواجد الجسدي وتعرف (هند الخليفة، ٢٠٠٩) العوالم الافتراضية بأنها برامج تمثل بيئات تخيلية ثلاثية الأبعاد يستطيع المستخدم لهذه العوالم ابتكار شخصيات افتراضية تجسده تسمى أفاتار (avatars) وأيضا بناء وتصميم المباني والمجسمات والقيام بمختلف أنواع الأنشطة والتعرف والتواصل مع أشخاص آخرين من مختلف بقاع العالم.

فهي مواقع محاكاة حاسوبية عادة ما تكون في صورة ثنائية أو ثلاثية الأبعاد، تحاكي تماما الحياة الحقيقية، إذ يطلب من اللاعب اختيار (افاتار) خاص به، وهي شخصية افتراضية كرتونية تمثل اللاعب داخل العالم الافتراضي، ومن خلاله يمكن للمستخدم التعامل مع البيئة الافتراضية المحيطة به ومع كل افاتار يمثل مستخدم آخر، إذ خلف كل افاتار إنسان حقيقي يقبع في بقعة من بقع الكرة الأرضية جالسا خلف شاشة حاسوبه (الحضيف، ٢٠١٠).

هذا ويمكن تصنيف العوالم الافتراضية إلى ثلاثة أصناف هي:

١. بيئة ألعاب واسعة متعددة اللاعبين Massively multiplayer online role play games (MMORPG)

٢. الميتافيرس (metaverses)

٣. بيئة تعلمية واسعة متعددة المتعلمين Massively multilearner online learning environments (MMOLE) (المخامرة، ٢٠١٢، ص:١٢٠).

تتعدد البيئات الافتراضية التي تساهم في انتشار الألعاب الإليكترونية وكافة أنواعها وأصنافها؛ ففي بيئة (MMORPG) يقوم اللاعب بدور معين للوصول لهدف ما، وخلال تحقيقه للهدف يجني اللاعب النقاط لينتقل من مرحلة لأخرى. يتمثل اللاعبون في هذه البيئة بشخصيات مختلفة وبقدرات معينة، ويعملون في مجموعات أو عشائر ويقومون بمغامرات للوصول للهدف المحدد. ويواجه اللاعبون خلال مغامراتهم مجموعة من الأعداء عليهم مواجهتهم والتخلص منهم، وفي الغالب هؤلاء الأعداء هم عبارة عن شخصيات مبرمجة مسبقاً تعمل بأدوار محددة.

أيضا تعتبر هذه البيئة من أشهر البيئات التي تعتمد على الألعاب ثلاثية الأبعاد وهي من أهم البيئات فتتميز بيئة الميتافيرس بأنها عبارة عن بيئة ثلاثية الأبعاد تسكنها شخصيات تدعى «أفتار (Avatar)» يتحكم بها أشخاص حقيقيون عن طريق لوحة

المفاتيح والفأرة. يمكن تشكيل الافتار بالطريقة التي يرغبها صاحبها فليس هنالك حدود للتحكم بالشخصية وتغيير هيئتها. وتختلف بيئة الميتافيرس عن سابقتها بأنه لا يوجد فيها أهداف يسعى اللاعبون لتحقيقها، بل يستطيع أي مستخدم لهذه البيئة عمل الأهداف الخاصة به. يعني ذلك أنه لا توجد في مثل هذه البيئات تنافسا أو حروبا للوصول لهدف معين. كما أن بيئة الميتافيرس توفر للاعبين إمكانية تشكيل وعمل الأجسام المختلفة وبرمجتها وبيعها على لاعبين آخرين. ومن أشهر بيئات الميتافيرس هي بيئة الحياة الافتراضية (Second life) (الكركي، ٢٠١٠، ص:١٥٠).

وتعد أهداف إنشاء هذه البيئات الافتراضية للتفاعل والمشاركة وممارسة الألعاب المختلفة ولكن يبقي الهدف الأساسي من مثل هذه البيئات هو التعلم، فنجد أن البيئة المحيطة تمثل أحيانا على شكل بيئة فصل دراسي مما يسمح للمعلم التحكم بالمحتوى المعروض والمتعلم من التفاعل مع البيئة المحيطة والتواصل مع أقرانه. وكمثال على مثل هذه البيئات فإن بيئة ProtoSphere وموقعها على الإنترنت هو (www.protonmedia.com) يمكن تخصيصها للعمل مع أنظمة إدارة التعلم أو ربطها مع المحتوى الإلكتروني (هند الخليفة، ٢٠٠٩).

وعليه يمكن القول بأن التوجه العام لهذه البيئات تحقيق أهداف التعلم النشط وبالتالي يمكن الاستعانة بها في العملية التعليمية وخاصة في المراحل الأساسية نظرا لإقبال الطلاب عليها وكثرة مستخدمي هذه الألعاب.

أهداف الألعاب التعليمية:

إن الألعاب التعليمية تمتاز بالعديد من الأهداف كما أنها تسعى إلى تحقيق هذه الأهداف من خلال توظيفها في العملية التعليمية:

١. **الألعاب أداة تعلم واستكشاف:**

بما أن الألعاب التعليمية تعتمد على أن يمارس الفرد هذه اللعبة بذاته دون الاعتماد على الآخرين فهو يعتبر أداة للتعلم والاستكشاف:

- تساعد الطفل على اكتشاف العالم الذي يحيط به.
- إكساب الطفل الكثير من المعلومات والحقائق عن الأشياء والناس في البيئة.
- يتعرف من خلال أنشطة اللعب على الأشكال والألوان والأوزان والأحجام ويقف على ما يميزها من خصائص مشتركة وما يجمع بينها من علاقات.
- يتعلم الطفل من خلال الألعاب الكثير عن نفسه وعن قدراته وشخصيته.

٢. **الألعاب أداة لتنمية الجوانب المعرفية الإدراكية:**

- تتطلب الألعاب من الطفل فهم وحفظ قواعد اللعب، وقوانينه البسيطة، والمعقدة وتطبيقها.
- القدرة على التحليل والتركيب والابتكار في نطاق اللعب وقواعده.

- القدرة على تكوين صور عقلية للأشياء والحركات لاسيما في نطاق الألعاب التي تتطلب تصور الموقف وتوقع الحركات المطلوبة لذلك.

٣. الألعاب أداة لتنمية النواحي الاجتماعية والوجدانية:

- تؤدي الألعاب دورا بناء في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا.
- تعلم الأطفال من خلال اللعب مع الآخرين ومشاركتهم في أداء الأدوار والالتزام بقواعد الألعاب وقوانينها، والتعاون والإثارة والأخذ، والعطاء، واحترام الآخرين، وأدوارهم.
- يكتسب مهارات العمل الجماعي، ويتخلى عن الأنانية والتمركز حول الذات.
- يتعلم قواعد السلوك والأخلاق والقيم والعلاقات الاجتماعية والقيادة والدوام والثبات وتقبل الفشل والمسؤولية.

(٢) الفهم القرائي:

الفهم القرائي هو بناء تمثيل ذهني كامل ومتسق للوضعية التي يصفها الكاتب في موضوعه، على أن تشيد هذا التمثيل الذهني انطلاقا من معلومات صريحة ذات طبيعة معجمية منتظمة في جمل وعبارات بدورها تتراكب في متوالية يتحقق بها بنية أو بنيات النص أو الموضوع (عبد الباري، ٢٠١٠، ٢٣)

ويعد الفهم القرائي عملية عقلية معرفية يصل بها القارئ إلى معرفة المعاني التي يتضمنها النص المقروء نثرا أو شعرا اعتمادا على خبراته السابقة، وذلك من خلال قيامه بالربط بين الكلمات، والجمل، والفقرات ربطا يقوم على عمليات التفسير، والموازنة، والتحليل، والنقد، ويتدرج في مستويات تبدأ بالفهم الحرفي للنص، وتنتهي بالفهم الإبداعي له، حتى يتمكن من بناء المعنى من النص من خلال تفاعله معه(شحاتة والسمان، ٢٠١٢، ص. ٨٤).

لذا فالفهم القرائي يعد عملية سيكومعرفية معقدة تستلزم تمكن القارئ من عدة مهارات وقدرات أبرزها مهارة التعرف على الكلمات والدقة والسرعة في توظيفها، ثم القدرة على الفهم اللغوي ومداخلها المتعددة، خاصة المعرفة اللغوية والمعرفة السابقة بموضوع النص المقروء، والاستعمال الفعال لمهارة التوقع (عبد النوري، ٢٠٢١، ٢١)

مهارات الفهم القرائي:

يتضمن الفهم القرائي عددا من المهارات تتبع تسلسلا هرميا إذ يعتمد الاستيعاب في المستويات العليا على نجاح القاري في استيعاب المستويات الدنيا، واختلف الباحثون في تصنيف مهارات الفهم القرائي ، لكن أوضحها (حبيب الله، ٢٠٠٠، ٥٥) في:

- المستوى الحرفي: يتضمن قراءة السطور والاستيعاب المباشر للمفردات والأفكار والحقائق ومعرفة الفكرة المحورية المصرح بها، أي معرفة ماذا قال الكاتب وما الغرض من النص.
- المستوى التفسيري: يتضمن قراءة ما بين السطور تلخيص النتائج والتنبؤ بالأحداث في ضوء مكونات النص واستنتاج الأفكار التي لم يصرح بها الكاتب، واكتشاف العلاقات وتحليل الشخصيات وعمل التعميمات ومعرفة ما يقصد الكاتب.
- المستوى الناقد: يتضمن قراءة ما وراء السطور واستفادة القارئ من المادة المقروءة في حل مشكلاته، وقد يقبل أو يعارض أو ينتقد النص، ويقدم حلول أخرى لمشاكل النص.

العوامل المؤثرة على الفهم القرائي:

تتوقف الفهم القرائي على توافر العديد من العوامل ويعرضها عبد الحليم (٢٠٠٧) في أنها:

- خبرة الطفل، حيث لا يمكنه فهم كلمة إذا لم تكن لها صلة بخبرته، والمعلم يعتمد على خبرة الطفل في توصيل المعلومة.
- تعتمد القراءة على عدد المفردات التي يعرفها الطفل: حيث يجب أن تكون المفردات كافية للبدء في تعلم القراءة، حيث الأسر التي تشجع نمو المفردات في لغة الطفل مثل أنهم يسمحون لهم بالتكلم ولا يتضجرون من أسئلتهم العديدة المحرجة تكون الأطفال بها أكثر معرفة بالمفردات اللغوية.
- تعتمد على الألفاظ الواضحة : حيث يجب أن يكون الطفل قادرا على نطق الألفاظ نطقا سليما والتعبير عن نفسه بدقة وإخراج الحروف من مخارجها الأصلية.
- تعتمد القراءة على الانتباه المركز قبل التعلم، ويجب أن يعلم المعلم أن أفق الانتباه لدى الطفل يزداد بزيادة عمر الطفل.
- تعتمد القراءة على تسلسل الأفكار: حيث القدرة على التذكر وربط الفكر الحاضر بما سبقه وما يتبعه، عند ذاك سوف يفهم الفكرة الرئيسة في الموضوع المقروء.
- تتطلب القراءة فهم الارشادات واتباعها التي تطلب منه خلال العمل.

الدراسات السابقة:

قامت الباحثة بالاطلاع على الدراسات والأدبيات التي تتصل اتصال مباشر بموضوع الدراسة الحالية ويمكن الاستفادة منها في الدراسة الحالية يمكن رصدها كالآتي:

- **دراسة (عبد الله بن عبد العزيز، ٢٠٢٣)** هدفت الدراسة إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. هذه الدراسة شبه التجريبية طبقت على ٣٥٩ طالبا، ولهذا الغرض تم إعداد استبانة مكونة من ٧١ فقرة موزعة على محاور الدراسة الثلاثة. هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من عناصر الجذب والتشويق والإثارة.
- **دراسة(ابتسام صاحب، ٢٠٢٢)** فقد هدفت الباحثة إلى معرفة أن القراءة التي هي إحدى المهارات الأساسية ،والتي يبدأ الطالب بتعلمها منذ اليوم الأول لدخوله المدرسة الابتدائية ،والتي تعد مشكلة رئيسة بالنسبة له ،استعملت الباحثة الاستبانة المفتوحة والمغلقة أداة لبحثها فقد قامت الباحثة بتحليل ومعالجة نتائج البحث بشكل إحصائي وترتيب نتائج الاستبانة بصورة تنازلية وبحسب الوسط المرجح بعد حساب الوزن المئوي لكل مجال من مجالات الأسباب .
- وقدم أفراد العينة (٣٢) مقترحا صنفتها الباحثة وفقا لكل مجال ، ففي مجال الأسباب المتعلقة بالأسرة بلغت(٤) مقترحات منها :تنمية العلاقة المتبادلة بين المدرسة والأسرة من خلال عقد الندوات لتبادل الآراء ووجهات النظر للمساعدة في رفع مستوى الطلاب ، وكذلك تقديم الدعم المادي للطلاب من ذوي الدخل المنخفض ،أما في مجال المدرسة فبلغت(٩)مقترحات منها مراعاة الفروق الفردية بين الطلاب. الضعاف في القراءة ،وان يكون توزيع الطلاب في الصفوف معتدلا على ان لا يزيد عن (٢٠) طالبا فلا يجوز ازدحام الصفوف بالطلاب مما يثير التشويش والإرباك وخاصة في المراحل الدراسية الأولى، وفي مجال الأسباب المتعلقة بالطالب ،قدمت (٥) مقترحات منها : تنمية حب المطالعة والاستمتاع بها ،وعدم ترحيل الطالب من صف الى آخر إلا بعد إتقانه مهارة القراءة، وتشجيع الطلاب على الدراسة اليومية وأداء واجباتهم بصورة مستمرة من خلال المتابعة اليومية، أما في مجال الأسباب المتعلقة بالمعلم ، فبلغت (٧) مقترحات منها إقامة الدورات التدريبية للمعلمين وخاصة حديثي التعيين لزيادة كفايتهم.
- **دراسة (نعيم محمد، ٢٠٢١)** هدفت الدراسة إلى معرفة تأثير الألعاب الإلكترونية على الذاكرة العاملة لدى طلاب مرحلة التعليم الأساسي، وتكونت عينة الدراسة من ١٢٤ طالبا، وتوصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج من أهمها: وجود تباين بين أنواع الألعاب الإلكترونية التي يمارسها الطلاب على

جميـع مكونـات الـذاكرة العاملـة، وجـود علاقـة موجبـة بـين نوعيـة الألعـاب الإلكترونية ومستويات الذاكرة العاملة.

- **دراسة (نور سمير، ٢٠١٨)** هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استخدام أسلوب الألعاب التعليمية على التحصيل الدراسي بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي، استخدمت الباحثات للمنهج الوصفي، والمنهج شبه التجريبي في دراستهن، وتكونت عينة الدراسة من (٦٠) طالبا، من الصف الرابع الأساسي من مدرسة النصيرات الابتدائية المشتركة (ز)، وقسمت إلى مجموعتين بالتساوي في كل مجموعة (٣٠) طالبا، المجموعة التجريبية درست بأسلوب الألعاب التعليمية، والمجموعة الضابطة درست بالأسلوب المعتاد ونفذت الدراسة في الفصل الدراسي الثاني ٢٠١٧-٢٠١٨م وتمثلت أدوات الدراسة في إعداد دليل بأسلوب الألعاب التعليمية واختبار التحصيل القبلي والبعدي والذي تكون من (٢٠) فقرة، للتأكد من صدقه وثباته، تم تطبيق الاختبار القبلي على مجموعات الدراسة للتأكد من تكافؤهما، ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الدراسة: وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq$ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية، والضابطة في الاختبار البعدي ولصالح المجموعة التجريبية والتي درست بأسلوب (الألعاب التعليمية).
- **دراسة (خميس عبد الباقي، ٢٠١٥)**هدفت الدراسة إلى تقديم تصور مقترح لعلاج عيوب القراءة الجهرية إلكترونياً لدى طلاب المرحلة الابتدائية؛ ولتحقيق ذلك أعد الباحث استبانة تضمنت عشرون عيباً قرائي ، وأخرى تضمنت ستة عشر معوقاً من معوقات علاج عيوب القراءة الجهرية إلكترونيا ، وقدم الباحث تصوراً مقترحاً لعلاج عيوب القراءة الجهرية إلكترونياً يتغلب على المعوقات ، ويتضمن أربع وحدات دراسية متدرجة من الاكتساب إلى التنمية إلى العلاج إلى التمكن والطلاقة في القراءة .ويبنى التصور على مستويين ؛ هما مستوى الشرح والتلقي، ومستوى التدريب والتفاعل مع البرنامج الإلكتروني الممثل للتصور المقترح .وأوصى البحث بالعمل على تحويل التصور المقترح إلى برمجية لمساعدة الطلاب ، والعناية بإنتاج برمجيات متنوعة في مجال اللغة العربية ، وتوفير الأجهزة والبرمجيات بالمدارس ، وتدريب المعلمين على توظيفها في التدريس .

أوجه الاستفادة من الدراسات السابقة:

- استفادت الباحثة من الدراسات السابقة في تحديد متغيرات الدراسة.
- تحديد المنهج المناسب للتحقق من أهداف الدراسة.

- التعليق على نتائج الدراسة الحالية.
- إعداد أدوات الدراسة الحالية وتحديد العينة المناسبة للدراسة الحالية.
- تحديد المعاملات الإحصائية المناسبة للتحقق من نتائج الدراسة الحالية.

إجراءات الدراسة:

منهج الدراسة:

تنتمي هذه الدراسة إلى المنهج شبه التجريبي حيث يعتبر من أكثر المناهج ملاءمة كما أنه يتناسب مع طبيعة موضوع الدراسة حيث تحاول الدراسة استخدام نماذج من الألعاب الإلكترونية لعلاج مشكلات القراءة، ومنها مشكلة الفهم القرائي واعتمدت الباحثة على تصميم المجموعتين التجريبية والضابطة للتحقق من فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية في المتغيرين التابعين وهما الفهم القرائي والمرونة المعرفية.

عينة الدراسة:

اعتمدت الدراسة الحالية على عينة من طلاب الصف الأول من التعليم الأساسي بمدرسة الرمس بدولة الإمارات العربية المتحدة، وبلغ قوامها ٦٠ طالباً من الطلاب، تم تقسيمهم إلى مجموعتين الأولى تجريبية بلغ عددها٣٠ والثانية ضابطة بلغ عددها٣٠طالب

أدوات الدراسة:

(١) **اختبار الفهم القرائي للأطفال**(إعداد : خيري المغازي بدير عجاج)

يهدف هذا الاختبار إلى تقييم مستوى الفهم القرائي في الصف الأول بالمرحلة الأساسية .

وصف الاختبار :

قام معد الاختبار بتصميم هذه الأداة لتقييم الفهم القرائي لدى الأطفال من الصف الأول بالتعليم الأساسي وأيضا لتشخيص صعوبات الفهم القرائي، من خلال صورتين متكافئتين (أ ، ب) ، وتم وضع الأسئلة من خلال الأبعاد التالية :

أ- إدراك معنى الكلمة ، وتضم : إدراك الكلمات المتشابهة ، إدراك الكلمات المتضادة، إدراك الكلمات الغريبة، تصنيف الكلمات .

ب- إدراك معنى الجملة ، وتضم : التوفيق بين الكلمات لتكوين جملة مفيدة، استبدال الجملة بكلمة تؤدى معناها، القدرة على تكملة الجملة بكلمات معطاة أو بدون، القدرة على ترتيب الكلمات لتكوين جملة مفيدة.

ت- إدراك معنى الفقرة ، وتضم : فهم معاني الفقرات ، ترتيب الجمل لتكوين فقرة .

ث- إدراك العلاقات اللغوية .

ج- إدراك المتعلقات اللغوية.

ح- الفهم القرائي العام ، ويشمل جميع الأبعاد السابقة .

طريقة تطبيق وتصحيح الاختبار :

يطبق الاختبار فردياً أو جمعياً ويشترط تباعد المقاعد وتوضيح التعليمات بدقة، وأن تكون عينة التطبيق في الفصل صغيرة جداً ، ويستغرق تطبيق الاختبار على الصف الخامس الابتدائي نصف ساعة .

تقدير الدرجات على الاختبار :

يتم تصحيح الاستجابات للاختبار طبقاً لمفتاح تصحيح معد لهذا الغرض مطابق لورقة الإجابة التي يدون فيها الطفل استجاباته على مفردات الاختبار، والتي يتلخص تفصيلها فيما يلي :

أولاً : إدراك معنى الكلمة (النهاية العظمى = ٦٢ درجة)

ثانياً : إدراك معنى الجملة (النهاية العظمى = ٣٩ درجة)

ثالثاً : إدراك معنى الفقرة (النهاية العظمى = ١٥ درجة)

رابعاً : إدراك العلاقات اللغوية : (النهاية العظمى = ١٠ درجات).

خامساً : إدراك المتعلقات اللغوية : (النهاية العظمى = ١٠ درجات) .

سادساً : الفهم القرائي العام : ويقاس من خلال الأبعاد الخمسة السابقة : (النهاية العظمى = ١٣٦ درجة) .

ثبات الاختبار :

قام معد الاختبار بحساب ثبات الاختبار على عينة قدرها ٦٤ طالباً بالصف الخامس الابتدائي بثلاث طرق :

أ- التجزئة النصفية : من خلال حساب معامل الارتباط بين درجات العبارات الفردية ودرجات العبارات الزوجية،وكان معامل الارتباط ٠,٩ ،وهو دال عند مستوى ٠,٠١.

ب - الصورتين المتكافئتين : من خلال حساب معامل الارتباط بين درجات الصورة(أ) والصورة (ب)،وكان معامل الارتباط ٠,٩١ ، وهو دال عند مستوى ٠,٠١ .

ج- معادلة تحليل التباين : من خلال استخدم طريقة كودر و ريتشاردسون، وكان معامل الثبات ٠,٩٣ وهو دال عند مستوى ٠,٠١ .

وقامت الباحثة في الدراسة الحالية بحساب ثبات الاختبار من خلال حساب معامل الارتباط بين الصورتين المتكافئتين (أ ، ب) على عينة التقنين (ن = ٣٥) ، وبلغت قيمة معامل الثبات (٠,٨٢)، مما يدعو إلى الثقة في النتائج التي يمكن التوصل اليها .

صدق الاختبار :

استخدم معد الاختبار ثلاث طرق لحساب صدق الاختبار على عينة قدرها ٦٤ طالباً بالصف الخامس الابتدائي :

أ- صدق المحك الخارجي : من خلال حساب معامل الارتباط بين درجات اختبار الفهم القرائي ودرجات اختبار سرس الليان للقراءة الصامتة (إعداد محمود رشدي خاطر)، اختبار المحصول اللفظي (إعداد فؤاد البهي السيد) ، ودرجاتهم في اختبار نصف العام في مادة اللغة العربية ، وكانت جميعها دالة عند مستوى ٠,٠١ .

ب- صدق الاتساق الداخلي : من خلال حساب معاملات الارتباط بين أبعاد الفهم القرائي، وظهر أن جميع معاملات الارتباط بين أبعاد الاختبار ذات قيم دالة عند ٠,٠١، مما يشير إلى درجة عالية من الاتساق الداخلي لهذا الاختبار .

ج- صدق المقارنة الطرفية : تم تصنيف العينة باستخدام مقياس القراءة الصامتة (سرس الليان) بناء على وسيط المجموعة إلى مجموعة الميزان العالي وعددهم (٤٣) ومجموعة الميزان المنخفض وعددهم (٤٣) (أقل من المتوسط) ، وتم أخذ درجاتهم المقابلة في اختبار الفهم العام ، وتم حساب النسبة الحرجة وكانت ٥,٥٢ وهي دالة عند مستوى ٠,٠١، مما يشير إلى أن الاختبار له صفة تمييزية .

أما الباحثة في الدراسة الحالية فقد استخدمت صدق المحكمين، حيث عرضت الاختبار على تسعة محكمين من مدرسي اللغة العربية في المرحلة الابتدائية، وطلب من كل منهم إبداء الرأي حول :

- هل الأسئلة على بعد " إدراك معنى الكلمة " واضحة وكافية ومناسبة للمرحلة العمرية ؟
- هل الأسئلة على بعد " إدراك معنى الجملة " واضحة وكافية ومناسبة للمرحلة العمرية ؟
- هل الأسئلة على بعد " إدراك معنى الفقرة " واضحة وكافية ومناسبة للمرحلة العمرية ؟
- هل الأسئلة على بعد " إدراك العلاقات اللغوية " واضحة وكافية ومناسبة للمرحلة العمرية؟
- هل الأسئلة على بعد " إدراك المتعلقات اللغوية " واضحة وكافية ومناسبة للمرحلة العمرية؟

واتفق السادة المحكمون على وضوح هذا المقياس ومناسبته للمرحلة العمرية.

كما قام الباحثة الحالية بحساب صدق الاختبار باستخدام "صدق التجانس الداخلي للاختبار" ، وذلك عن طريق حساب معامل الارتباط بين الدرجة الكلية للاختبار ودرجة الطالب في كل بعد من أبعاد الاختبار .

والجدول التالي رقم (١) يوضح قيم معاملات الارتباط ومستوي الدلالة .

جدول (١) معاملات الارتباط بين الدرجة الكلية لاختبار الفهم القرائي ودرجة كل بعد

أبعاد اختبار	قيمة "ر"	أبعاد اختبار	قيمة "ر"
معني الكلمة	٠,٨٥	إدراك العلاقات	٠,٧٨
معني الجملة	٠,٨٢	إدراك المتعلقات	٠,٦٣

معني الفقرة	٠,٧٤	الفهم القرائي العام	١

يتضح من الجدول السابق أن جميع قيم معاملات الارتباط بين ابعاد الاختبار والدرجة الكلية للاختبار ذات قيم عالية وهي دالة عند مستوى ٠,٠١ ، مما يشير الى درجة عالية من الاتساق الداخلي لهذا الاختبار.

(٢) مقياس المرونة المعرفية (إعداد الباحثة)

يهدف المقياس إلى تحديد مستوى المرونة المعرفية لدى طلاب الصف الأول الأساسي .

لإعداد المقياس تم الاطلاع على العديد من الأطر النظرية والدراسات السابقة التي تناولت المرونة المعرفية، ومن خلالها تم استنباط أن المرونة المعرفية لها بعدان، وهما المرونة التكيفية، المرونة التلقائية، وتمت صياغة عبارات المقياس، وعرضها على تسعة محكمين من أساتذة التربية بالجامعات العربية، وتم عمل التعديلات اللازمة التي تمت الإشارة اليها، وأصبح المقياس في صورته النهائية مكوناً من (٢٨) عبارة تنقسم إلى (١-١٣) في بعد المرونة التكيفية، (١٤-٢٨) في بعد المرونة التلقائية

تقدير الدرجات :

يحصل الطالب على (درجتين = دائما ، درجة واحدة = أحياناً، صفر = أبدا) عن كل عبارة من العبارات الموجبة، (صفر = دائما ، درجة واحدة = أحياناً، درجتين = أبدا) عن كل عبارة من العبارات السالبة ، حيث النهاية العظمى هي(٥٦) درجة .

الخصائص السيكومترية للمقياس :

أولا : صدق المقياس :

أ- قامت الباحثة في الدراسة الحالية باستخدام صدق المحكمين، حيث عُرض على تسعة محكمين من أساتذة علم النفس التربوي في الجامعات العربية، وطلب من كل منهم إبداء الرأي حول مدى وضوح وكفاية العبارات التابعة لكل بعد من الأبعاد ، والجدول التالي يوضح النسب المئوية لاتفاق السادة المحكمين على كل سؤال من الأسئلة التي عرضت عليهم .

جدول (٢) النسب المئوية لاتفاق السادة المحكمين على كل سؤال

السؤال	النسبةالمئوية
هل العبارات واضحة وكافية ؟	%٨٨,٨
هل العبارات مناسبة للمرحلة العمرية؟	%٧٧,٧
هل العبارات شملت كل جوانب المرونة المعرفية؟	%٧٧,٧

وأقترح السادة المحكمين ضرورة صياغة عبارات تعبر عن اشتراك الطالب مع أقرانه في التفكير قبل الاستماع وبعده ، وصياغة عبارات تظهر ما يفعله الطالب في حالة عدم معرفة كلمة معينة، وأُخذ بالمقترحات التي قدموها وعدلت بناء على ذلك، وعرضت عليهم مرة أخرى وأتفق السادة المحكمون على ملاءمة عبارات هذا المقياس بعد إجراء التعديلات اللازمة.

ب- تم حساب الصدق من خلال حساب "صدق التكوين الفرضي" ، حيث أشارت نتائج العديد من الدراسات مثل دراسة كرحان (٢٠٢٢) إلى وجود علاقة ارتباطية بين الذكاء الانفعالي والمرونة المعرفية، لذا تم حساب معامل الارتباط بيرسون بين درجات طلاب عينة الكفاءة السيكومترية (ن=٣٥) في مقياس الذكاء الانفعالي (إعداد عيد، ٢٠١٧) ودرجاتهم في مقياس المرونة المعرفية (إعداد الباحثة)، وقد وجد أنه يمثل (٠,٦٨) وهو دال عند مستوى (٠,٠١) .

ثانياً : ثبات المقياس:

تم حساب ثبات المقياس من خلال طريقة إعادة الاختبار بعد أسبوعين بالنسبة لعينة الكفاءة السيكومترية (ن=٣٦)، ووجد أن قيمة معامل الثبات (٠,٧٣) ، وهي قيمة تدعو إلى الثقة في النتائج التي يمكن التوصل إليها.

(٣) جلسات التدريب على استخدام الألعاب التعليمية الإليكترونية

اعتمدت الدراسة الحالية على عينة من الألعاب الالكترونية كنموذج للمعالجة التجريبية وهما:

- **كاهوت:** هي لعبة إلكترونية تعليمية مجانية يمكن من خلالها تعليم الطلاب الألغاز وحل الجمل والمرادفات والمعاني المختلفة والكلمات المتقاطعة وذلك تم تحديدها من قبل الباحثة للتغلب على بعض مشكلة الفهم القرائي الخاصة بعينة الدراسة.
- هي لعبة تعليمية مجانية تستخدم كمنصة تعليمية تقنية في المدارس والمؤسسات. ، وباستطاعت المستخدمون الدخول عبر متصفح الويب أو تطبيق الكاهوت. ومن أهداف البرنامج متابعة ما تعلمه الطلاب بطريقة غير تقليدية (الزيد، ٢٠١٩ ,٥٠٩).
- التعريف الاصطلاحي "kahoot " مستمد من عبارة " in cahoots "والتي تدل على التعاون مع الآخرين و " K " استخدم بدلا من " " C نظرا للتركيز على المعرفة و "! " في النهاية يمثل العزم على تنشيط التجربة وبالتالي الاسم kahoot! (كاهوت ،٢٠١٨) ، وعرفه (Brand (2016 بأنه برنامج تعليمي يخلق بيئة تعليمية مرحة وجذابة ، لمساعدة المتعلمين على إدراك إمكاناتهم العميقة في الفصول الدراسية وخارجها.

- Wordwall: لعبة مجانية متاحة لجميع المشتركين فيها تقوم على تنمية التفكير الإبداعي ويمكن من خلالها تحقيق مباديء المرونة المعرفية والتمكن من حل مشكلات القراءة من خلال ممارسة هذه الألعاب بالتحديد.
- والتعريف الإجرائي: هو تطبيق إلكتروني يساعد على خلق بيئة تعليمية مرحة وجذابة للطلاب في وقت قصير عن طريق شاشة عرض أمام الطلاب وباستخدام أجهزتهم الذكية للقيام بأحد أربعة مهام: الاختيار أو الاستبانة أو المناقشة والمسابقة.
- ومن أهم المميزات لبرنامج كاهوت أنه يدعم العديد من اللغات بما فيها اللغة العربية. ، ومجاني ومتاح للجميع. ، ويمكن للمعلم إنشاء مجموعة الأسئلة والاختبارات الخاصة به مما يمكنه من الإبداع في إدخال مواد وعناوين جديدة على الموقع يسمح للجميع بالاستفادة منها ، ويمكن الدخول والاستفادة من محتويات الموقع في الفصول الدراسية أو حتى من المنزل حيث يساعد في الربط بين الطلاب أثناء عملية التعلم عن بعد ، يخلق كاهوت بيئة تعليمية إيجابية.

نتائج الدراسة:

اختبار صحة الفرض الأول:

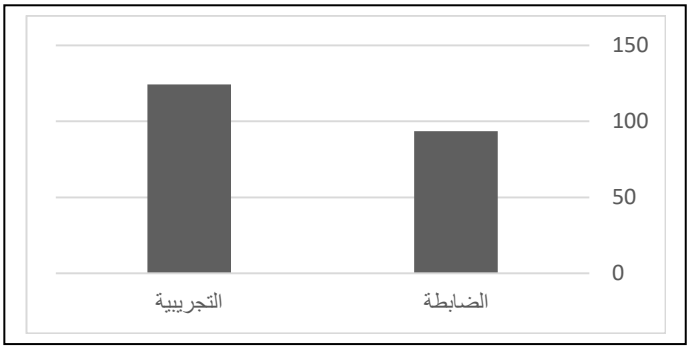
ينص الفرض على أنه " **يوجد فرق دال إحصائي بين متوسطي درجات طلاب مجموعتي الدراسة الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي لاختبار الفهم القرائي لصالح المجموعة التجريبية .**

وتم التحقق من صحة الفرض إحصائيًا من خلال حساب الفروق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبار الفهم القرائي باستخدام اختبار" ت " T test الجدول التالي يوضح ذلك:

جدول(٣) دلالة الفروق بين متوسطي درجات طلاب مجموعة الدراسة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار الفهم القرائي

المجموعة	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت المحسوبة	مستوي الدلالة	نوع الدلالة
الضابطة	٩٣,٤٥	٣,٤٥	٢٧,٥٤	٠,٠١	دالة
التجريبية	١٢٤,٣٤	٢,٩٩			

يتضح من الجدول السابق أن قيم " ت" المحسوبة لمقياس المرونة المعرفية تساوي(**٢٧,٥٤**) وهذه القيمة داله عند مستوى (٠,٠١).



الشكل (١): مقارنة بين متوسطي درجات طلاب مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار الفهم القرائي

عليه يتضح من الجدول (٣) والشكل (١) أن هناك فرقاً دالاً إحصائياً بين متوسطي درجات طلاب مجموعتي الدراسة الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي لاختبار الفهم القرائي لصالح المجموعة التجريبية، ويرجع هذا الفرق إلى تأثير المعالجة التجريبية (استخدام الألعاب التعليمية الإليكترونية) كمتغير مستقل على المتغير التابع.

وترجع الباحثة ذلك إلى استخدام أسلوب الألعاب التعليمية ليتم استخدامها في هذه الدراسة له آثار إيجابية وفاعلية على طلاب المجموعة التجريبية للأسباب التالية:

١- الدور النشط للطلاب أثناء التعلم وتطبيق أسلوب الألعاب التعليمية التي تعمل على توفير المرح والمتعة إلى الموقف التعليمي مما أدى إلى زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم من خلال مشاركة جميع الطلاب في الألعاب التعليمية.

٢- الاهتمام بإيجابية المتعلم من خلال نقله من حالة الأصغاء والحفظ والتلقين في التعليم إلى حالة المشاركة الفاعلة والحيوية التي تؤدي إلى اكتساب المعارف والمفاهيم وعدم نسيانها.

٣- التنافس الإيجابي لدى الطلاب من خلال الحصول على الفوز، وتعزيز ثقة الطالب بنفسه من خلال تفاعله أثناء ممارسة اللعب، مما يعمل على كسر حاجز الخوف واندماج الطلاب في الأنشطة، والألعاب المقدمة وحدوث تحسن ملحوظا في الأداء.

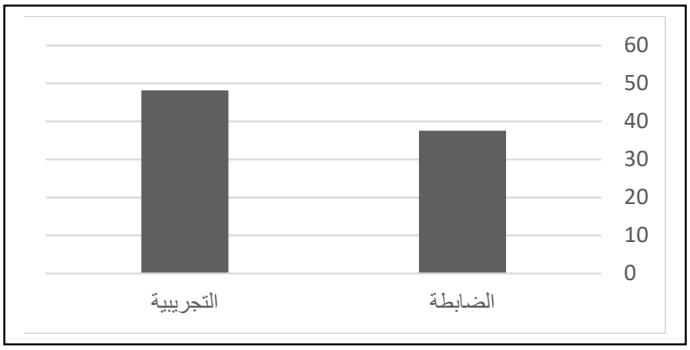
ينص الفرض الثاني على أنه " **يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات طلاب مجموعتي الدراسة الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي لمقياس المرونة المعرفية لصالح المجموعة التجريبية .**

وتم التحقق من صحة الفرض إحصائيًا من خلال حساب الفروق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في مقياس المرونة المعرفية باستخدام اختبار" ت " T test الجدول التالي يوضح ذلك:

جدول(٤) دلالة الفروق بين متوسطي درجات طلاب مجموعة الدراسة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس المرونة المعرفية

المجموعة	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت المحسوبة	مستوي الدلالة	نوع الدلالة
الضابطة	٣٧,٥٤	٢,٥٨	٣٤,١١	٠,٠١	دالة
التجريبية	٤٨,٢٢	٣,٠٠			

يتضح من الجدول السابق أن قيم " ت" المحسوبة لمقياس المرونة المعرفية تساوي(**٣٤,١١**) وهذه القيمة داله عند مستوى (٠,٠١).



الشكل (٢): مقارنة بين متوسطي درجات طلاب مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس المرونة المعرفية

عليه يتضح من الجدول (٤) والشكل (٢) أن هناك فرق دال إحصائياً بين متوسطي درجات طلاب مجموعتي الدراسة الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي لمقياس المرونة المعرفية لصالح المجموعة التجريبية، ويرجع هذا الفرق إلى تأثير المعالجة التجريبية (استخدام الألعاب التعليمية الإليكترونية) كمتغير مستقل على المتغير التابع.

وترجع الباحثة تحسن مستوى المرونة المعرفية لدى طالبات المجموعة التجريبية إلى طبيعة الألعاب الاليكترونية حيث إنها تشتمل على العديد من الاختبارات المتنوعة والمتعددة اختيار من متعدد والكلمات المتقاطعة وصل المتشابه والمفردات

والمعاني وضدها وغيرها من الجمل والتمرينات التي تساعد على التفكير في فئات مختلفة، وعليه فيمكن توظيف الألعاب الإلكترونية في علاج مشكلة الفهم القرائي.

توصيات الدراسة:

من خلال ما توصلت له الباحثة من نتائج يمكن أن توصي الباحثة بالآتي:

- توصي الباحثة بضرورة إجراء العديد من الدراسات التجريبية التي تربط بين استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية وتنمية التفكير الناقد.
- ضرورة إعداد دورات وتدريبات للمعلمين من أجل تدريبهم على كيفية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية وفي مواد أخري.
- عقد دورات تثقيفية لطلاب التعليم الأساسي عن كيفية استخدام الألعاب في تحصيل المعلومات وتنمية الأساليب المعرفية لديهم.
- توعية أولياء الأمور بأهمية وضرورة متابعة أبناءهم عند ممارسة الألعاب التعليمية الإلكترونية.
- ضرورة مراجعة المحتوي العلمي الذي تحتويه هذه الألعاب وذلك من قبل متخصصين وتربوي

المراجع:

ابتسام صاحب موسي(٢٠٢٢).*أسباب الضعف القرائي لدى تلامذة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر معلمي محافظة بابل ومعلماتها*. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية الأساسية،جامعة بابل.

أبو العينين،علاء (٢٠١٠): حياة أفضل بلا "بلايستيشن" رسالة الإسلام. تم استعراضه بتاريخ ٢٠٢٣/٩/٩ على الرابط http://woman.islammessage.com/article.aspx?id=3502

الجارودي، حسين (٢٠١١). اضرار العاب الكمبيوتر على الاطفال. تم استعراضه بتاريخ ٢٠٢٣/٩/٩ على الرابط http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic.

حبيب الله، محمد (٢٠٠٠). *أسس القراءة وفهم المقروء – أسسها النظرية وتطبيقاتها العملية*. عمان: دار عمان للطباعة والنشر.

حسانين، هناء قاسم (٢٠١٤). معايير ضبط المفردات وعلاقتها بالفهم القرائي. *دراسات في التعليم الجامعي*، ٢٨، ٥٣٧- ٥٥٩.

الحضيف، يوسف (٢٠١٠). *هناك حياة افتراضية رائعة*. جريدة الرياض. العدد ١٥٢٢٦، الثلاثاء ١٦ ربيع أول ١٤٣١هـ - ٢ مارس ٢٠١٠م

الخليفة، هند (٢٠٠٩).*الحياة الافتراضية تساعد على عمليات التعليم والتدريب والتواصل مع الغير*. جريدة الرياض. العدد ١٤٩١٧، الاثنين ٢ جمادي الأولى ١٤٣٠هـ - ٢٧ ابريل ٢٠٠٩م.

خميس، عبد الباقي على(٢٠١٥).تصور مقترح لعلاج عيوب القراءة الجهرية إلكترونياً لدى طلاب المرحلة الابتدائية. *مجلة كلية التربية بالسويس*، ٢٤، ١- ٢٦.

سالم، أحمد محمد (٢٠١٦).*المواد والأجهزة التعليمية في منظومة تكنولوجيا التعليم*. الرياض: دار الزهراء.

سالم، أحمد محمد (٢٠١٨).*الوسائل وتقنيات التعليم (٢) المفاهيم – المستحدثات – التطبيقات*. الرياض: مكتبة الرشد.

السيد، نعيم محمد ناجي(٢٠٢١): أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى طلاب مرحلة التعليم الأساسي. *مجلة كلية التربية*، جامعة المنصورة ١١٥٧،١١٦ -١١٩٦.

شبيلات، كوثر (٢٠١٠). *بناء برنامج تدريبي لتفعيل أدوار الأمهات في التربية اللغوية، وأثره في تحسين أدوارهن في تنمية مهارات التواصل لدى بناتهن من طالبات الصف الرابع الأساسي في الأردن*. رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة اليرموك.

شحاته، حسن ؛ السمان، مروان (٢٠١٢). *المرجع في تعليم اللغة العربية وتعلمها*. القاهرة: مكتبة الدار العربية للكتاب.

الشريف، محمد بن سعيد، (٢٠١٢) *مشكلات تدريس القراءة في الصفوف الأولية حسب رأي المعلمين والمعلمات*.رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة الملك سعود.

عبد الباري، ماهر شعبان (٢٠١٠). *استراتيجيات فهم المقروء – أسسها النظرية وتطبيقاتها العملية*. عمان: دار المسيرة.

عبد الحليم، محمد رياض أحمد (٢٠٠٧). *صعوبات القراءة*. تاريخ الاطلاع ٢٠٢٣/١/١٥ من خلال http://www.eqraa>edu.com/expr-35k

عبد الله، بن عبد العزيز ابن الهدلق (٢٠٢٣). إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض. *مجلة القراءة والمعرفة*، ١٣٨، ١٥٥-٢١٢.

عبد النوري، الحسن (٢٠٢١). الفهم القرائي وعوامل نجاحه: مقارنة سيكو معرفية . *مجلة جيل العلوم الإنسانية والاجتماعية*، ٨٠، ٢١- ٣١.

عبد الوهاب، صلاح الشريف (٢٠١١). المرونة العقلية وعلاقتها بكل من منظور زمن المستقبل واهداف الإنجاز لدى أعضاء هيئة التدريس بالجامعة. *مجلة بحوث التربية النوعية بجامعة المنصورة*، عدد خاص (٢٠)، ٢٠-٧٧.

عبيد، وليم (٢٠١٤).*استراتيجيات التعليم والتعلّم في سياق ثقافة الجودة*. عمان: دار المسيرة.

عيد، يوسف محمد (٢٠١٧). *تقنين مقياس الذكاء الانفعالي المصور للأطفال ولذوي الاحتياجات الخاصة على البيئة السعودية*. الكويت: الجمعية لكويتية لتقدم الطفولة العربية.

كرحان، مشاعل صالح (٢٠٢٢). *الذكاء الانفعالي وعلاقته بالمرونة المعرفية لدى الطالبات ذوات صعوبات التعلم*. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة نجران.

الكركي، أكرم؛ العسيلي، رجاء (٢٠١٠). المعوقات التي تواجه تطبيق منهاج التكنولوجيا في المدارس الحكومية في محافظة الخليل من منظور المعلمين.*المجلة العلمية*، ٢٥(٧)، ١٤٣-١٨٩.

المخامرة، كمال (٢٠١٢). أهم معوقات تدريس التربية الرياضية في مدارس مديرية تربية وتعليم جنوب الخليل من وجهة نظر المعلمين. *مجلة جامعة الأزهر* بغزة، سلسلة العلوم الإنسانية ١٤(١)، ١٠٣-١٢٨.

النصار، صالح عبد العزيز(٢٠١٦). درجة تمكن معلمي القراءة والكتابة في الصفوف الأولي من طالب التنمية المهنية ووسائل تنميتها المتعلقة بتدريس القراءة والكتابة.*مجلة القراءة والمعرفة* ،٧٧، ٥٤-٧٩.

نصر، حمدان علي(٢٠١٦). *تطوير مهارات القراءة للدراسة وعاداتها لدى طلاب المرحلة الثانوية في الأردن*. رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة عين شمس.

المراجع الاجنبية:

Allen S. Weiss (2010). How video games are changing our lives. Retrieved on 9-9-2023 http://www.naplesnews.com/news/2010/dec/06/health-advice-by-dr-weiss-how-video-games-are chan/ />

Betty, E. A. (2017)Reading Strategy Instruction: Its Effects on Comprehension and Word Inferences ability. Online ERIC.ED.506765

Chen, H –Y (2009) Strategies and Special Education Elementary and Middle School Students, PhD Dissertation, Michigan State University.

Moreno-Ger, P. et al.,(2019) Educational game design for online education, Computers in Human Behavior (doi:10.1016/j.chb.

Salen ، K. ،& Zimmerman ، E. (2004). Rules of play: Game design fundamentals. Cambridge ، MA: MIT Press.

Walsh ، D. ، Gentile ، D. A. ، Walsh ، E. ،& Bennett ، N. (2006). National Institute on Media and the Family. In 11th annual video game report card ، MediaWise_ ، November 28. Retrieved on 8.9.2023 <http://www.mediawise.org/> .