HNSJ Humanities & Natural Sciences Journal
ISSN: (e) 2709-0833
www.hnjournal.net

مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية
مجلة علمية محكمة (التصنيف: NSP)
معامل التأثير العربي للعام 2024 = 0.44

عنوان البحث

اثر استخدام الالعاب التعليمية في تدريس التاريخ على تنمية المهارات التحليلية لدى طلاب المرحلة الاعدادية في مدارس بغداد

م.م مضر عبد المنعم احمد[1]

[1] جامعة سامراء _ كلية التربية

بريد الكتروني: modhar.abdulmonam@uosamarra.edu.iq

HNSJ, 2025, 6(5); https://doi.org/10.53796/hnsj65/53

المعرف العلمي العربي للأبحاث: https://arsri.org/10000/65/53

تاريخ الاستقبال: 2025/04/07م تاريخ القبول: 2025/04/15م تاريخ النشر: 2025/05/01م

المستخلص

هدفت الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام الالعاب التعليمية في تدريس التاريخ على تنمية المهارات التحليلية لدى طلاب المرحلة الاعدادية في مدارس بغداد. ركزت الدراسة على تحليل العلاقة بين الألعاب التعليمية وتطوير التفكير النقدي، وربط الأحداث التاريخية بالواقع، واستنتاج العلاقات بين الأحداث.

اتبعت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، حيث اعتمدت على مراجعة الأدبيات السابقة وتصميم استبانة خاصة لجمع البيانات من عينة مكونة من طلاب المرحلة الإعدادية في مدارس مختارة ببغداد. تم تحليل البيانات باستخدام أساليب إحصائية مناسبة للتحقق من صحة الفرضيات.

توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج المهمة، أبرزها:

1. وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية وتنمية المهارات التحليلية لدى الطلاب.
2. دور الألعاب التعليمية في تعزيز مهارات التفكير النقدي، حيث أظهرت قدرتها على تحفيز الطلاب لتحليل الأحداث التاريخية واستنتاج الدروس المستفادة.
3. مساهمة الألعاب التعليمية في تحسين قدرة الطلاب على ربط الأحداث التاريخية بالواقع المعاصر، مما يعزز فهمهم لتطبيقات التاريخ في الحياة اليومية.
4. دعم الألعاب التعليمية لاستنتاج العلاقات بين الأحداث التاريخية بطريقة مترابطة ومنهجية.

أوصت الدراسة بما يلي:

1. دمج الألعاب التعليمية كوسيلة رئيسية في تدريس مادة التاريخ لتحفيز التفاعل والفهم العميق.
2. تطوير مناهج تعليمية تتضمن الألعاب التعليمية، مع توفير تدريب للمعلمين على كيفية توظيفها بفعالية.
3. توفير بيئة تعليمية تدعم الابتكار في استخدام الألعاب التعليمية وتشجع على تصميم ألعاب تفاعلية تلائم موضوعات التاريخ.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، التاريخ، تنمية، المهارات التحليلية.

RESEARCH TITLE

The effect of using educational games in teaching history on developing analytical skills among middle school students in Baghdad

Abstract

The study aimed to investigate the role educational games on developing analytical skills among middle private school students in baghdad . The study focused on analyzing the relationship between educational games and developing critical thinking, linking historical events to reality, and inferring relationships between events.

The study followed the descriptive analytical approach, as it relied on reviewing previous literature and designing a special questionnaire to collect data from a sample of middle private school students in selected private schools in Baghdad. The data were analyzed using appropriate statistical methods to verify the validity of the hypotheses.

The study reached a set of important results, most notably:

1. There is a statistically significant relationship between the use of educational games and the development of analytical skills among students.
2. The role of educational games in enhancing critical thinking skills, as they demonstrated their ability to motivate students to analyze historical events and infer lessons learned.
3. The contribution of educational games to improving students' ability to link historical events to contemporary reality, which enhances their understanding of the applications of Social in daily life.
4. Supporting educational games to infer relationships between historical events in a coherent and systematic manner.

The study recommended the following:

1. Integrating educational games as a main means in teaching Social to stimulate interaction and deep understanding.
2. Developing educational curricula that include educational games, while providing training for teachers on how to employ them effectively.
3. Providing an educational environment that supports innovation in the use of educational games and encourages the design of interactive games that suit Social topics.

Key Words: Educational games, Social, development, analytical skills, Baghdad.

المقدمة:

تُعدّ العملية التعليمية من أبرز الوسائل التي تسهم في بناء شخصية الطالب وتنمية قدراته الفكرية والمعرفية، وفي ظل التطور التكنولوجي المتسارع، برزت أهمية توظيف الأساليب التعليمية الحديثة، ومن بينها الألعاب التعليمية، التي أصبحت وسيلة فعّالة لتحفيز الطلاب وتعزيز مشاركتهم في العملية التعليمية، حيث تُساعد الألعاب التعليمية على تحويل المواد الدراسية من مجرد معلومات نظرية إلى تجارب عملية ممتعة تثير اهتمام الطلاب، مما ينعكس إيجاباً على مستوى استيعابهم وقدرتهم على التحليل والتفكير النقدي، حيث يعد اللعب وسيلة من وسائل التعلم، وانه يمكن ان يعتبر نشاطاً تعليمياً أكثر منه نشاطاً ترفيهياً يمكن من خلاله أن يتعلم الطفل العديد من مهارات التعلم والمهارات التحليلية، ومهارات التفكير الابداعي ومهارات الحوار والمناقشة وغيرها من المهارات (الحسني،2014).

يُعدّ التاريخ من المواد الدراسية التي تواجه تحديات كبيرة في إيصال محتواها إلى الطلاب، حيث تحتاج إلى استراتيجيات تعليمية مبتكرة تحفز اهتمامهم وتساعدهم على فهم الأحداث التاريخية وربطها بالواقع المعاصر(الشيخ ،2017).

اهداف الدراسة:

- تحديد العلاقة بين الألعاب التعليمية وتنمية التفكير التحليلي: تحليل مدى تأثير استخدام الألعاب التعليمية في تحسين قدرة الطلاب على التفكير التحليلي والنقدي.
- تحسين تدريس مادة التاريخ: تقديم بدائل تعليمية مبتكرة تسهم في جعل مادة التاريخ أكثر تشويقاً وفائدة تعليمية.
- فهم أثر الألعاب على ارتباط الطلاب بالمادة: دراسة دور الألعاب التعليمية في تعزيز قدرة الطلاب على ربط الأحداث التاريخية بالواقع الحالي.
- دعم المعلمين في تحسين الأداء التعليمي: توفير توصيات للمعلمين حول كيفية استخدام الألعاب التعليمية لتعزيز مهارات الطلاب.

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية:

1. إثراء المعرفة العلمية في مجال التربية: تسهم الدراسة في تسليط الضوء على دور الألعاب التعليمية كوسيلة تعليمية حديثة يمكن أن تطور عملية تدريس مادة التاريخ، ما يُثري الجانب النظري للبحوث التربوية.
2. ربط التعليم بالابتكار: تُبرز الدراسة كيفية دمج التكنولوجيا والألعاب التعليمية في المناهج الدراسية، مما يدعم التحول نحو استراتيجيات تعليمية أكثر تفاعلاً وتحفيزاً.
3. تنمية المهارات التحليلية: تعزز الدراسة الفهم النظري حول العلاقة بين استخدام الألعاب التعليمية وتنمية التفكير النقدي والمهارات التحليلية لدى الطلاب.

الأهمية التطبيقية:

1. تطوير استراتيجيات تعليمية مبتكرة: توفر الدراسة نموذجاً عملياً لتطبيق الألعاب التعليمية في المدارس، مما يُمكّن المعلمين من تحسين أساليب تدريس مادة التاريخ.
2. تعزيز العملية التعليمية: تساهم في تقديم حلول فعّالة لجعل مادة التاريخ أكثر تشويقاً وارتباطاً بحياة الطلاب، ما يدعم مشاركتهم الفعالة في الحصة الدراسية.

3. إفادة صناع القرار التربوي: تقدم توصيات عملية يمكن أن تُعتمد من قبل المسؤولين عن تطوير المناهج الدراسية لتحسين جودة التعليم.

الأهمية العلمية:

1. سد فجوة البحث: تسعى الدراسة إلى سد الفجوة في الدراسات السابقة المتعلقة باستخدام الألعاب التعليمية في تدريس التاريخ، خصوصاً في البيئة التعليمية العراقية.
2. إضافة إلى الأدبيات العلمية: تُعد الدراسة إضافة علمية تُساهم في دعم الأدبيات المتخصصة حول التعليم المبتكر وتنمية المهارات التحليلية لدى الطلاب.
3. قاعدة مرجعية للباحثين: توفر الدراسة معلومات ونتائج يمكن أن تُستخدم كمرجع في دراسات مستقبلية تتناول تأثير الألعاب التعليمية في تدريس مختلف المواد الدراسية.

إشكالية الدراسة:

يُعدّ تدريس مادة التاريخ تحدياً كبيراً للمعلمين، حيث تعتمد المادة غالباً على الأسلوب التقليدي القائم على الحفظ والاسترجاع، مما يؤدي إلى ضعف ارتباط الطلاب بها وعدم قدرتهم على تحليل الأحداث التاريخية واستيعاب أبعادها المختلفة، وفي ظل التطور التربوي، برزت الحاجة إلى استراتيجيات تعليمية مبتكرة تُحفّز التفاعل وتُنمّي التفكير التحليلي، ومن أبرز هذه الاستراتيجيات استخدام الألعاب التعليمية التي أثبتت فعاليتها في جذب انتباه الطلاب وتسهيل فهمهم للمعلومات المعقدة.

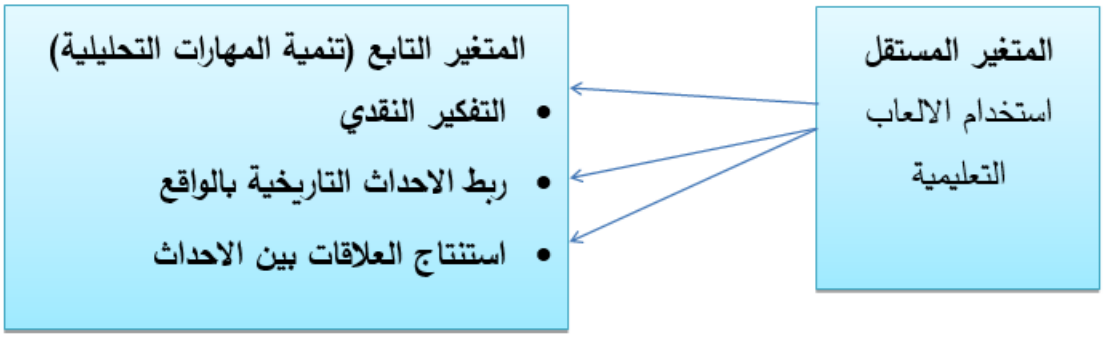
ورغم التطور في أساليب التدريس، إلا أن تطبيق الألعاب التعليمية في تدريس التاريخ لا يزال محدوداً في البيئة التعليمية العراقية، مما يثير تساؤلات حول مدى فعاليتها في تعزيز المهارات التحليلية لدى الطلاب ومدى تأثيرها في تحسين أداء العملية التعليمية.

ومن هنا ينبثق التساؤل الرئيسي للدراسة: **ما أثر استخدام الالعاب التعليمية في تدريس التاريخ على تنمية المهارات التحليلية لدى طلاب المرحلة الاعدادية ؟**

اسئلة الدراسة الفرعية:

- ما مدى تأثير الألعاب التعليمية على تنمية مهارات التفكير النقدي لدى طلاب المرحلة الإعدادية؟
- كيف يسهم استخدام الألعاب التعليمية في زيادة قدرة الطلاب على ربط الأحداث التاريخية بالواقع المعاصر؟

أنموذج الدراسة:



فرضيات الدراسة:

الفرضية الرئيسية:

هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية في تدريس التاريخ وتنمية المهارات التحليلية لدى طلاب المرحلة الإعدادية في المدارس الاهلية ببغداد.

الفرضيات الفرعية:

- هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية وتنمية مهارات التفكير النقدي لدى طلاب المرحلة الإعدادية في تدريس التاريخ.
- هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية وزيادة قدرة الطلاب على ربط الأحداث التاريخية بالواقع المعاصر.
- هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية واستنتاج العلاقات بين الاحداث التاريخية.

منهج الدراسة:

تعتمد الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي من خلال مراجعة للأدبيات والبحوث السابقة المتعلقة باستخدام الألعاب التعليمية في تدريس التاريخ وتأثيرها على تنمية المهارات التحليلية لدى الطلاب، لتسليط الضوء على أهمية الألعاب التعليمية في تعزيز التفكير النقدي، وربط الأحداث التاريخية بالواقع المعاصر، واستنتاج العلاقات بين الأحداث التاريخية. كما سيتم عرض أهم النماذج التعليمية التي تدعم هذا النوع من التعلم، وسيتم جمع البيانات باستخدام استبانة معدة خصيصاً لهذه الدراسة، تهدف إلى قياس مدى تأثير الألعاب التعليمية على تنمية المهارات التحليلية لدى طلاب المرحلة الإعدادية، وسيتم توزيع الاستبانة على عينة من الطلاب في المدارس الاهلية ببغداد، وتحليل الإجابات لتحديد وجود العلاقة بين استخدام الألعاب التعليمية وتنمية التفكير النقدي والمهارات التحليلية الأخرى.

حدود الدراسة:

- **الحدود المكانية:** تقتصر الدراسة على المدارس الاهلية ببغداد في العراق وسوف تقتصر الدراسة على (مدرسة بغداد الدولية الخاصة، المدرسة الانجليزية الدولية، المدرسة العالمية المتحدة، مدرسة كادموس الدولية)، حيث سيتم تطبيق الاستبانة على طلاب المرحلة الإعدادية في هذه المدارس.
- **الحدود البشرية:** تقتصر الدراسة على طلاب المرحلة الإعدادية في المدارس الاهلية ببغداد الذين يستخدمون الألعاب التعليمية كأداة لتدريس مادة التاريخ. سيتم تحديد العينة بناءً على معايير تشمل الفئة العمرية (12–15 سنة) من الطلاب.
- **الحدود الزمانية:** تقتصر الدراسة على فترة الفصل الدراسي الاول 2024–2025، حيث سيتم جمع البيانات في هذا الفصل فقط.

مصطلحات الدراسة:

الالعاب التعليمية: هو نوع من البرمجيات المحوسبة يتم اعداده لتحقيق اهداف تعليمية واضحة كتعلم مفاهيم ومبادىء واكتساب مهارات جديده بشكل ميسر مع مراعاة الجوانب الترويحية لدى الطلاب تثير دافعيتهم وتحقق لهم الرفاهية والتسلية، وتهدف لتعليم الطلاب استراتيجيات الجمع لجذب انتباه الطلاب وزيادة تركيزهم بتوظيف اكثر من حاسة وخلق

روح المنافسة، بهدف تعليم الطلاب ما يصعب عليهم تعلمه بالطرق التقيدية فى جو من المتعة والاثارة والتشويق والمرح(عطيفي،2024).

المهارات التحليلية: هي قدرة الفرد على فهم المشكلات وإدراك أسبابها وتحديد حلولها بشكل منهجي، حيث تشمل التمييز بين الأسباب والعوامل المؤثرة، المقارنة بين الأشياء المختلفة لتحديد أوجه الشبه والاختلاف، واكتشاف العلاقات الترابطية أو السببية بين العناصر والبيانات، بهدف اتخاذ قرارات مدروسة وحل المشكلات بكفاءة(السلمان،2015)

التفكير النقدي: هو القدرة على تحليل الحقائق، وتوليد الافكار وتنظيمها والدفاع عن الاراء واجراء المقارنات واستخلاص الاستدلالات وتقييم الحجج وحل المشكلات(عبدالعليم،2024).

الإطار النظري: المبحث الاول: استخدام الالعاب التعليمية:

ماهية الالعاب التعليمية:

هى انشطة تعليمية تنافسية موجهة يقوم بها المتعلم بصورة فردية او جماعية محددة بإجراءات وقوانين تنظمها تعمل على إثارة دافعية المتعلم نحو التعلم، وتجعله أكثر ايجابية وتفاعلا فى اكتساب الخبرات والمهارات فى وحدة الادوات للصفوف التعليمية، وتنتهى بفائز وخاسر بسبب المهارة او الحظ او كليهما، وتنفذ داخل الصف او خارجه (أبو حسين،2021).

وهناك الألعاب التعليمية الإلكترونية وهى نشاط يكون فيه اللاعبون فى نزاع مفتعل غير حقيقي وإنما على الشاشات والتطبيقات، وتكون نتائج هذا النزاع المفتعل قابلة للقياس الكمي ويطلق على اللعبة بانها لعبة إلكترونية فى حالة توفرها على هيئة رقمية(Bihari،2024).

وتصنف العلاقة بين اللعب والتعلم على انها علاقة تكاملية ارتباطية وثيقة متزامنة بمراحل النمو عند الطفل، وللعب دور اساسي فى تطوير البنية المعرفية لدى المتعلم ، وإكسابه المهارات الحسية والحركية والاجتماعية واللغوية والمعرفية والانفعالية وتخليصه من التوتر والقلق والاضطرابات. وللألعاب دور اساسي لفهم واكتشاف العالم المحيط فى المتعلم ، إذ تنمو وتتطور قدراته ومهارات تفكيره تدريجياً من خلال ممارسته للعب، أكد علماء النفس والتربية والإرشاد التربوي بالألعاب التعليمية باعتبارها سمة مميزة للاطفال، وإحدى الاساليب الهامة التى من خلالها يمكن للمتعلم من تحقيق النضج الاجتماعي، واكتشاف بيئته والتفاعل معها والحفاظ على كل خبراته، وركز بعض الباحثين على ان التعلم سوف يظهر بصورة تلقائية خاصة إذا وجد معلمين قادرين على الارتقاء بلعب الطفل وإثرائه(القحطاني،2020).

أهمية الالعاب التعليمية:

ينظر للالعاب التعليمية على انها وسيلة ناجحة لتحسين نوعية التعليم، ورفع مستواه ، والحاجة الى الالعاب التعليمية مهمة لعدة اعتبارات، اهمها:

- ان استخدام الألعاب يساعد في عملية تعليم الطلاب ونمو قدراتهم.
- أن استخدام الألعاب يساعد في عملية تعليم الأطفال ونمو قدراتهم.
- يمكن للمتعلمين التعامل بسهولة مع الأجهزة والبرمجيات ويستطيعون متابعة التعليميات المصورة وفهم المواقف وأداء الأنشطة بكل ثقة واستقلالية.
- أن ممارسة تلك الألعاب تسهم في تنمية التعلم الذاتي، والتعلم بالاكتشاف والمحاولة والخطأ والتعزيز الفوري لاستجابات المتعلمين وغيرها من أمور يمكن أن تتوافر في تصميم ومحتوى أية لعبة (قرني،2017).

- تختصر وقت وجهد المعلم، وتساعده في القيام بوظيفته كمساعد وموجه ومرشد وملاحظ.
- تعطى الألعاب الإلكترونية التعليمية صورة دقيقة عن مستوى نمو الأطفال وقدراتهم، وذلك إن أحسن اختيارها لهذا الغرض(المولي،2021).

مميزات التعلم من خلال الألعاب:

ان مزايا الألعاب التعليمية يمكن إيجازها على النحو التالي:

1. أن الهدف من إنشائها تطبيق المهارات الرياضية من خلال الألعاب.
2. تنمي الألعاب عند الأطفال الدافعية، فله حرية الاختيار والمشاركة والاستمتاع باللعب.
3. توفر الألعاب الفرصة لبناء مفهوم الذات وتنمية اتجاهات إيجابية نحو الواد الدراسية من خلال الحد من الخوف والفشل والخطأ.
4. يمكن أن تحدث زيادة في التعلم من خلال زيادة التفاعل بين الطلاب، وفرصة لاختبار الأفكار البديهية واستراتيجيات حل المشكلات.
5. يصبح تفكير الطلاب في كثير من الأحيان واضحا من خلال الإجراءات والقرارات التي يتخذونها أثناء اللعبة، وبالتالي فإن المعلم لديه الفرصة الجيدة لإجراء تشخيص وتقييم التعلم بعيدا عن أي تهديد.
6. كسر الحواجز اللغوية ويظهر ذلك واضحا عندما يكون الطالب من غير الناطقين بالإنجليزية؛ حيث يكون المضمون الأساسي لبعض الألعاب مشتركا بين العديد من الثقافات، ويمكن للطالب تعلم الألعاب البسيطة من خلال الملاحظة، فكثير من الطلاب يترددون في المشاركة في الأنشطة بسبب حواجز اللغة(فتوح ،2022).

أهداف الألعاب التعليمية:

يمكن للألعاب التعليمية تحقيق ما يلي:

1. **الالعاب التعليمية أداة تعلم:** وفيها يتعرف الطالب على الأدوات التى يستخدمها من حيث الوزن والحجم واللون والشكل، كما يتعرف الطالب على قواعد اللعبة وانظمتها، كما يمكنه التعرف الى بعض الحقائق والخصائص والصفات للأشياء والناس الذين لهم علاقة بتلك اللعبة.
2. **تنمية الجوانب المعرفية:** أي أن اللعبة تساهم في تنمية الجانب المعرفي عند الفرد وذلك من خلال قواعدها وأنظمتها، والطالب الذي يمارس اللعبة لابد من أن يستخدم في تلك القواعد قدراته على التحليل والتركيب والابتكار وذلك كي يلعبها بنجاح.
3. **تنمية الجوانب الاجتماعية:** وذلك بسبب اللعب مع الآخرين حيث تتطلب بعض الألعاب التعاون مع أفراد المجموعة، كما تعوده الألعاب على الاتصال مع الآخرين لذلك فإن الألعاب التعليمية التربوية تنمي مهارة العمل الجماعي ومهارة الاتصال مع الآخرين، كما تنمي الناحية الانفعالية وتبعده عن الانفعال الشديد، مثل تقبل الفشل أو الخسارة وعدم الانفعال والمشاجرة.
4. **تنمية التفكير الإبداعي:** ويكون ذلك في حث العقل على إيجاد الجديد في تلك الألعاب فقد يكون ذلك في تطوير أساليب التعامل مع الأدوات أو في ما تفعله الأدوات من تأثير على تفكير الفرد، أو في ما يحدث من استخدامات جديدة لموضوعات قديمة، فكل هذه يمكن أن تكون بمثابة ابتكارات جديدة.

5. **إتاحة الفرصة أمام الفرد للتعرف على قدراته الطبيعية:** إن الألعاب التعليمية التربوية تعطي الحرية المطلقة للفرد أن يختار اللعبة التي تتناسب مع قدراته ومستواه، وبالتالي فإنه عندما يمارس اللعبة فإنه يتعرف إلى مهاراته وقدرته في تلك اللعبة بشكل طبيعي وواقعي(زاروني،2019).

المبحث الثاني: تنمية المهارات التحليلية:

مفهوم التفكير التاريخي:

يمكن تعريف التفكير التاريخي على انه نشاط عقل الانسان الموجه نحو الماضي والحاضر والتنبؤ بالمستقبل، والتفكير التاريخي هو الربط بين المتغيرات والعوامل والاحداث المختلفة وعمل المقارنات واصدار الاحكام، وتم تعريف التفكير التأريخي بانه القدرة على الملاحظة والتلخيص والتفسير والتأويل والتخيل واصدار الاحكام والقرارات ، فهو العمل على فحص وتحليل الاحداث التاريخية وادراك معناها ومقارنتها ببعضها واستخلاص النتائج والدروس المستفادة، وهو علم يقوم على التحليل والتعليل(الجبور ،نزال،2007:ص17).

مما سبق يتبين ان التفكير التاريخي هو محاكمة الوقائع التاريخية بطريقة علمية ومنهجية وهى بربط الاحداث ببعضها وتحليلها بالشك فى كل شيء للوصول الى حكم او قرار مدعوم بالادلة الواقعية.

ماهية التفكير التحليلي:

ان التفكير التحليلي الناجح يتضمن استخدام عمليات ذهنية منظمة متتابعة موجهة نحو الهدف محدد – حل المشكلة – يتطلب امتلاك الفرد لكثير من المهارات والخصائص مثل القدرة على تحديد المشكلة ووضع الفرضيات ، القدرة على اختبارها ووضع الحلول الممكنة والمناسبة واختيار الامثل وفق معايير مناسبة، فهو القدرة العقلية التي تمكن الطلبة من تفحص المشكلة وافكارها واجزائها وحلولها وتقسيمها الى مكونات اصغر فرعية مما يؤدي الى فهم اجزاء المشكلة بشكل أكبر وبذلك يتمكن من اجراء عمليات اخرى على هذه الاجزاء وهو يقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطلبة من خلال الاجابة على فقرات مقياس التفكير التحليلي(الجنابي،2019).

معوقات التفكير التحليلي:

متى نتوقف عن التحليل، فنظرياً يمكن تحليل اي شيء الى مالا نهاية ، وما لم نربط تحليلنا للموقف بهدف محدد فأن التحليل قد يصبح معوقاً للتفكير بدلاً من أن يكون ميسراً له. والمعوق الثاني: هو إن التحليل لا يفضي غالبا الى انتاج شي جديد لأنه يفتت المكونات الاساسية الى ما تتركب منه من مكونات فرعية. ومن هذا المنطلق ابتكر الباحثون عدة أساليب أو تكتيكات للتغلب على هذين المعوقين السابقين وبالتالي صممت اساليب بهدف تدريب الافراد على كيفية التحليل الفعال للمشكلات بما يسمح بتوجيه عملية التحليل وتنظيمها والتدرب على متى يجب التوقف عن التحليل الزائد، مقابل أساليب اخرى صممت بهدف استخدام التحليل كبوابة لتوليد الافكار الإبداعية(المهداوي،2015).

المهارات التحليلية التي يتطلبها التفكير التاريخي:

يعد التفكير التاريخي نوع من اواع التفكير: كالتفكير العلمي والتفكير الناقد، وفيما يلي بعض المهارات التى يتطلبها هذا النوع من التفكير:

- الفهم التاريخي وفيه تتم القدرة على قراءة الروايات التاريخية.
- التفسير والتحليل والقدرة على المقارنة.

- قدرات البحث التاريخي والقدرة على صياغة الاسئلة.
- مؤهلات البحث فى التاريخ.
- تحليل القضايا التاريخية واتخاذ القرار (الجبور،2007).

دور المعلم فى تنمية المهارات التحليلية في مادة التاريخ:

هناك مجموعة من الأدوار التي يقوم بها المعلم لكي يقوم بتنمية المهارات التحليلية عند الطلبة، وتتلخص هذه الأدوار في ما يلي:

1. المعلم مخطط لعملية التعلم: ينظم المعلم في خطط دروسه اهداف الاداء وعينات الاسئلة والمواد التعليمية والانشطة التى من شأنها ان تحقق اهداف التعلم.
2. المعلم مشكل للمناخ الصفي: يبني المناخ الصفي على ديناميات المجموعة والمشاركة الفعالة بين عناصر الموقف التعليمي حتى يكون مناخاً جماعياً متماسكاً، يقدر فيه التعبير عن الرأي، والاستكشاف الحر، والتعاون والدعم والثقة بالنفس، والتشجيع.
3. المعلم محافظ على التواصل: من خلال العمل على إثارة اهتمام الطلاب بقضايا ممتعة وحقيقية، وان كانت الصعوبة التى يواجهها المعلم هى الحفاظ على انتباههم، وهذا يتطلب استخدام مواد ووسائل وانشطة واسئلة مثيرة لتحفيز الطلاب.
4. المعلم يقوم بدور المحاور: وذلك من خلال طرح اسئلة عميقة متفحصة تتطلب تبريراً او دعماً لافكارهم وفرضياتهم واستنتاجاتهم التي توصلوا اليها.
5. المعلم يقوم بدور القدوة: يقوم المعلم بوصفه نموذجا بتقديم السلوك الذي يوضح انه شخص مهتم، محب للاستطلاع ، ناقد في تفكيره وقراءته منهمك بحيوية، مبدع، متعاطف، راغب في سير تفكيره وراء الأدلة.

وبصفة عامة فمعلم مادة التاريخ الذي يريد ان ينمى المهارات التحليلية في مستويات عليا من تحليل وتفسير وتعليل وتقويم وغير ذلك، عليه ان يخلق جواً من الشك يشجع الطلبة على البحث والتفكير، كما انه عليه ان يراعى المبادىء الديمقراطية السليمه بالفصل وخارجه ويشجع الطلاب ويحترم اراءهم ويحفزهم على المشاركة والتعاون فى تقديم حلول لمشكلاتهم ومشكلات بيئتهم(حسين،2017).

المهارات التحليلية التي يتكون منها التفكير الناقد:

ان التفكير الناقد يتكون من المهارات التحليلية الاساسية الاتية:

1. التفسير: وهو الاستيعاب والتعبير عن دلالة واسعة من المواقف والمعطيات والقواعد والمعايير والاجراءات، ويشتمل على عدة مهارات فرعية كالتصنيف واستخراج المعنى وتوضيحها.
2. التحليل: ويشير إلى تحديد العلاقات الاستقرائية والاستنتاجية بين العبارات والأسئلة، والمفاهيم وله مهارات فرعية منها فحص الأراء. واكتشاف الحجج وتحليلها.
3. التقويم: ويشير إلى مصداقية العبارات، أو إدراكات الشخص تجربته، حكمه، اعتقاده، ورأيه وتضم مهارات تقويم الادعاءات وتقويم الحجج.
4. الاستدلال: وهو تحديد العناصر اللازمة لاستخلاص نتائج معقولة، وله مهارات فرعية هي فحص الدليل، تخمين البدائل، والتوصل إلى استنتاجات.

5. الشرح: وهو إعلان نتائج التفكير، وتبريره في ضوء الأدلة، والمفاهيم، والقياس، والسياق والحجج المقنعة، وله مهارات فرعية هي إعلان النتائج، وتبرير الإجراءات، وعرض الحجج.
6. تنظيم الذات: وهي مقدرة الفرد على التساؤل، والتأكد من المصداقية، وتنظيم الأفكار، والنتائج، وله مهارتان هما اختبار الذات وتنظيم الذات(الشمري،2021).

الإطار العملي:

منهجية الدراسة الميدانية:

مقدمة:

هدفت منهجية الدراسة الميدانية الى تحديد حجم المجتمع وعينته على أسلوب العينة القصدية ، كما اعتمد الباحث فى توزيع قائمة الاستبيان إلكترونيا تمهيدا لقياس الاتساق الداخلي لفقرات الاستبيان وثبات اداتهاكما ركزت الدراسة الميدانية على التعرف على " أثر استخدام الالعاب التعليمية في تدريس التاريخ على تنمية المهارات التحليلية لدى طلاب المرحلة الاعدادية " وسعياً نحو اختبار فروض الدراسة أسلوب الانحدار البسيطSimple Regression لقياس أثر المتغير التابع على المستقل ببرنامجSPSS ، ولتحقيق أهداف الدراسة واختبار فروضها فقد تم تقسيم هذا الفصل على النحو التالي:

مجتمع وعينة الدراسة:

يتمثل مجتمع الدراسة في (مدرسة بغداد الدولية الخاصة، المدرسة الانجليزية الدولية، المدرسة العالمية المتحدة، مدرسة كادموس الدولية). اما العينة هى عينة قصدية متمثلة في الطلاب المرحلة الإعدادية في المدارس الاهلية ببغداد الذين يستخدمون الألعاب التعليمية كأداة لتدريس مادة التاريخ. سيتم تحديد العينة بناءً على معايير تشمل الفئة العمرية (12–15 سنة) من الطلاب.

طرق جمع البيانات:

تم الاعتماد على مصادر جمع البيانات من خلال إعداد ومراجعة قائمة الاستبيان ، وللتغلب على مشكلات تجميع البيانات المرتبطة باستخدام قائمة الاستبيان (انخفاض درجة الموضوعية) ،فقد تم إجراء دراسة حكمية التي في ضوء متغيرات وفروض الدراسة. حيث تم الاستقرار على الشكل النهائي لقائمة الاستبيان.

أسلوب جمع البيانات: فقام الباحث بإعداد قائمة الاستبيانوتوزيعها على عينة الدراسة ، فتم جمع 107 قائمة استبيان صحيحة مجاب عنها .

وقد استخدم الباحث مقياس ليكرت الخماسي likert scale بهدف استخدام الأوزان الترجيحية للإجابات ، وتحقيق المرونة في تقييم الوزن النسبي لكل متغير كمدخل أساسي في الاستدلال والاختبارات الإحصائية للفروض محل الدراسة الميدانية.

أساليب التحليل الإحصائي المستخدمة: سعياً نحو اختبار فروض الدراسة، تم اختيار مجموعة من أساليب تحليل البيانات من خلال استخدام حزمة من الأساليب الإحصائية الخاصة بالعلوم الاجتماعية والمعروفة ببرنامج SPSSالإحصائي، فتمثلت تلك الأساليب في:

1- أساليب قياس الاعتمادية (Reliability Measure) للتحقق من درجة الاعتمادية والثبات في المقاييس متعددة المحتوى المستخدمة في التحليل الإحصائي لقائمة الاستقصاء، ومدى تعميم النتائج على مجتمع الدراسة وذلك بواسطة معامل ألفا كرو نباخ (Cronbach's Alpha)

2- أسلوب الارتباط الرتبي البسيط لسيبرمان (Spearman's rho)، لتحديد طبيعة العلاقة بين ابعاد الدراسة ومدى الاتساق الداخلي.

أسلوب الانحدار البسيط(Simple Regression)،لما له من قدرة على تحديد تأثير المتغير المستقل على المتغير التابع .

صدق الاتساق الداخلي:

لاستخراج دلالات صدق البناء (الاتساق الداخلي بين الفقرات) للأداة والمكوّنة من 4أبعاد؛ استخرج الباحث معامل ارتباط سبيرمان للفقرات مع البعد الذي تنتمي إليه .كما يوضحه الجدول التالي:

الابعاد الرئيسية	الابعاد الفرعية	درجة الاتساق الداخلي الكلية لفقرات البعد
تنمية المهارات التحليلية	التفكير النقدي	**0.82**
	ربط الاحداث التاريخية بالواقع	**0.83**
	استنتاج العلاقات بين الاحداث	**0.86**
استخدام الالعاب التعليمية	استخدام الالعاب التعليمية	**0.86**

توضح نتائج جدول قياس درجة الاتساق الداخلي أن بلغت درجة الاتساق الداخلي الكلية لمعامل ارتباط سبيرمان بين فقرات بعد التفكير النقدي 0.82 وهى درجة من الاتساق الداخلي عالية، كما بلغت درجتي الاتساق الداخلي الكلية لمعامل ارتباط سبيرمان بين فقرات للبعدي استنتاج العلاقات بين الاحداث، واستخدام الالعاب التعليمية0.86 وهى درجات من الاتساق الداخلي عالية؛ و بلغت درجة الاتساق الداخلي الكلية لمعامل ارتباط سبيرمان بين فقرات بعد ربط الاحداث التاريخية بالواقع0.83 مما تدل هذه النتائج على وجود الاتساق داخلي بين فقرات الاستبيان على الاعتمادية و الصدق الداخلي.

ثبات أداة الدراسة:

تم تطبيق أسلوب معامل الارتباط ألفا كرو نباخ وذلك للتحقق من درجة الثبات على المستوى الإجمالي لمحاور الدراسة (اربعة ابعاد بواقع 18 عبارة)، وقبل إجراء هذا التحليل، فقد تقرر استبعاد أي متغير يحصل على معامل ارتباط إجمالي أقل من0.6 بينه وبين باقي المتغيرات في المقياس نفسه وذلك عند درجة ثقة مقدارها 95% كما هو موضح بالجدول التالي:

الابعاد الرئيسية	الابعاد الفرعية	عدد الفقرات	معامل ألفا كرو نباخ Cronbach's Alpha
تنمية المهارات التحليلية	التفكير النقدي	5	0.880
	ربط الاحداث التاريخية بالواقع	5	0.886
	استنتاج العلاقات بين الاحداث	4	0.879
استخدام الالعاب التعليمية	استخدام الالعاب التعليمية	4	0.929
الإجمالي		**18**	**0.893**

ويتضح من الجدول السابق أن نتائج تحليل الاعتمادية لمعامل ألفا كرو نباخ للمتغيرات ككل تمثل 0.893وهو مؤشر لدرجة مرتفعة من الاعتمادية . ويعكس معامل ألفا كرو نباخ الذى تم التوصل إليه لدرجة عالية من الثقة /الثبات في

المقاييس المستخدمة في البحوث الاجتماعية ويتمتع بدرجة عالية من الثبات بين محتوياته، مما يدل على الثبات المرتفع لمحتوى الاستقصاء وفقاً لآراء عينتي الدراسة ومن ثم يمكن الاعتماد عليه في مراحل التحليل الإحصائي لهذه الدراسة.

نتائج اختبار فروض الدراسة باستخدام الانحدار البسيط

قام الباحث باستخدام أسلوب الانحدار البسيط **Simple Regression analysis**

. ، لما له من قدرة على تحديد علاقة الانحدار بين المتغير التابع والمتغير المستقل لبناء دالة الانحدار ، بتغلبه على الشوائب الإحصائية المتمثلة في الارتباط الذاتي بين المتغيرات ولما له من القدرة على بيان أثر علاقة المتغير المستقل على المتغير التابع ، وقد تم استخدام اختبار الانحدار البسيط عند مستوى معنوية 0.05 ويوضح الباحث فيما يلى نتائج هذا التحليل بطريقة الادخال Enter.

- **نتائج اختبار الفرض الرئيسي: " هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية في تدريس التاريخ وتنمية المهارات التحليلية لدى طلاب المرحلة الإعدادية في المدارس الاهلية ببغداد.**
- ويمكن اختبار هذا الفرض من خلال فروضه الفرعية التالية:

- **نتائج اختبار الفرض الفرعي الاول:هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية وتنمية مهارات التفكير النقدي لدى طلاب المرحلة الإعدادية في تدريس التاريخ.**

- **اختبار صلاحية النموذج وقدرته التفسيرية:**

يتضح من الجدول رقم (1) صلاحية النموذج في اختبار العلاقة التأثرية على وتنمية مهارات التفكير النقدي ، (كمتغير تابع) ، حيث بلغت قيمة ف **(122.90)** بمستوى معنوية (0.000)وهى أقل من (0.05) مما يعنى أن هذا النموذج بمتغيره المستقل صالح للتنبؤ بقيم المتغير التابع.

تحليل التباين للمتغير المستقل (استخدام الألعاب التعليمية) والمتغير التابع (وتنمية مهارات التفكير النقدي).

جدول رقم(1)

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى المعنوية
الانحدار	29.005	1	29.005	122.920	0.000
البواقي	24.776	105	0.236		
الإجمالي	53.781	106			

مصدر :(نتائج التحليل الإحصائي)

أما فيما يتعلق بالقدرة التفسيرية لهذا النموذج ، والتي توضح نسبة التغير الكلى في المتغير التابع ، التي يفسرها المتغير المستقل، يوضح الجدول رقم (2)أن معامل الارتباط البسيط بين المتغير المستقل، والمتغير التابع بلغ**(0.734)**ومعامل التحديد المعدل بلغ**(0.539)**، وهذا أن المتغير المستقل يفسر ما مقدار(53.9%)من التغير الكلى في المتغير التابع ، وباقي النسبة (46.1%) ترجع إلى الخطأ العشوائي في المعادلة، أو ربما لعدم ادراج متغيرات مستقلة أخرى كان من المفروض ادراجها ضمن النموذج أو لاختلاف طبيعة نموذج الانحدار عن النموذج الخطى .

معاملات الارتباط والتحديد لتفسير معنوية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير النقدي

جدول رقم (2)

معامل الارتباط البسيط	معامل التحديد	معامل التحديد المعدل
0.734	0.539	0.535

مصدر :(نتائج التحليل الإحصائي)

-اختبار معنوية المتغير المستقل.

أكدت النتائج الإحصائية لاختبار ت (t. test) كما هو موضح بالجدول رقم (3) على أن متغير المستقل المتعلق باستخدام الألعاب التعليمية ذو تأثير معنوي على تنمية مهارات التفكير النقدي وذلك عند مستوى معنوية أقل من (0.05).

الجدول رقم (3)

النموذج	معامل الانحدار B	الخطأ المعياري Beta	معامل الانحدار المعياري	T(ت) المحسوبة	مستوى المعنوية
الثابت	1.045	0.271		3.860	0.000
استخدام الألعاب التعليمية	0.715	0.065	0.734	11.087	0.000

مصدر :(نتائج التحليل الإحصائي)

- معادلة النموذج.

- وتؤكد نتائج الاختبارات الإحصائية السابقة على صحة فرض هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية وتنمية مهارات التفكير النقدي لدى طلاب المرحلة الإعدادية في تدريس التاريخ.
- من خلال معادلة الانحدار التالية:-

$$Y^{\wedge} = 1.045 + 0.715X$$

نتائج اختبار الفرض الفرعي الثاني: هناك علاقة تأثيرية ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية وزيادة قدرة الطلاب على ربط الأحداث التاريخية بالواقع المعاصر.

اختبار صلاحية النموذج وقدرته التفسيرية:

يتضح من الجدول رقم (1) صلاحية النموذج في اختبار العلاقة التأثرية على زيادة قدرة الطلاب على ربط الأحداث التاريخية بالواقع المعاصر(كمتغير تابع) ، حيث بلغت قيمة ف **(262.139)** بمستوى معنوية (0.000)وهى أقل من (0.05) مما يعنى أن هذا النموذج بمتغيره المستقل صالح للتنبؤ بقيم المتغير التابع.

تحليل التباين للمتغير المستقل (استخدام الألعاب التعليمية) والمتغير التابع (زيادة قدرة الطلاب على ربط الأحداث التاريخية بالواقع المعاصر.).

جدول رقم(1)

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى المعنوية
الانحدار	**38.400**	**1**	**38.400**	**262.139**	**0.000**
البواقي	**15.381**	**105**	**0.146**		
الإجمالي	**53.781**	**106**			

مصدر: (نتائج التحليل الإحصائي)

أما فيما يتعلق بالقدرة التفسيرية لهذا النموذج ، والتي توضح نسبة التغير الكلى في المتغير التابع ، التي يفسرها المتغير المستقل، يوضح الجدول رقم (2) أن معامل الارتباط البسيط بين المتغير المستقل، والمتغير التابع بلغ(**0.814**)ومعامل التحديد المعدل بلغ(**0.714**)، وهذا أن المتغير المستقل يفسر ما مقدار(71.4%)من التغير الكلى في المتغير التابع ، وباقي النسبة (28.6%) ترجع إلى الخطأ العشوائي في المعادلة، أو ربما لعدم ادراج متغيرات مستقلة أخرى كان من المفروض ادراجها ضمن النموذج أو لاختلاف طبيعة نموذج الانحدار عن النموذج الخطى .

معاملات الارتباط والتحديد لتفسير معنوية استخدام الألعاب التعليمية في زيادة قدرة الطلاب على ربط الأحداث التاريخية بالواقع المعاصر.

جدول رقم (2)

معامل الارتباط البسيط	معامل التحديد	معامل التحديد المعدل
0.845	**0.714**	**0.711**

مصدر:(نتائج التحليل الإحصائي)

-اختبار معنوية المتغير المستقل.

أكدت النتائج الإحصائية لاختبار ت (t. test) كما هو موضح بالجدول رقم (3) على أن متغير المستقل المتعلق باستخدام الألعاب التعليمية ذو تأثير معنوي على زيادة قدرة الطلاب على ربط الأحداث التاريخية بالواقع المعاصر وذلك عند مستوى معنوية أقل من (0.05).

الجدول رقم (3)

النموذج	معامل الانحدار B	الخطأ المعياري Beta	معامل الانحدار المعياري	T(ت) المحسوبة	مستوى المعنوية
الثابت	**0.733**	**0.205**		**3.569**	**0.001**
استخدام الألعاب التعليمية	**0.802**	**0.050**	**0.845**	**16.191**	**0.000**

مصدر:(نتائج التحليل الإحصائي)

- معادلة النموذج.

- وتؤكد نتائج الاختبارات الإحصائية السابقة على صحة فرض هناك علاقة تأثيرية ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية وزيادة قدرة الطلاب على ربط الأحداث التاريخية بالواقع المعاصر
- من خلال معادلة الانحدار التالية:-

$$Y^{\wedge} = 0.733 + 0.802$$

نتائج اختبار الفرض الفرعي الثالث: هناك علاقة تأثيرية ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية واستنتاج العلاقات بين الاحداث التاريخية.

اختبار صلاحية النموذج وقدرته التفسيرية:

يتضح من الجدول رقم (1) صلاحية النموذج في اختبار العلاقة التأثرية على تحسين جودة الخدمات الصحية ، (كمتغير تابع) ، حيث بلغت قيمة ف (**318.745**) بمستوى معنوية (0.000)وهى أقل من (0.05) مما يعنى أن هذا النموذج بمتغيره المستقل صالح للتنبؤ بقيم المتغير التابع.

تحليل التباين للمتغير المستقل (استخدام الألعاب التعليمية) والمتغير التابع (استنتاج العلاقات بين الاحداث التاريخية).

جدول رقم(1)

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى المعنوية
الانحدار	40.454	1	40.454	318.745	0.000
البواقي	13.326	105	0.127		
الإجمالي	53.781	106			

مصدر: (نتائج التحليل الإحصائي)

أما فيما يتعلق بالقدرة التفسيرية لهذا النموذج ، والتي توضح نسبة التغير الكلى في المتغير التابع ، التي يفسرها المتغير المستقل، يوضح الجدول رقم (2) أن معامل الارتباط البسيط بين المتغير المستقل، والمتغير التابع بلغ(**0.867**)ومعامل التحديد المعدل بلغ(**0.752**)، وهذا أن المتغير المستقل يفسر ما مقدار(75.2%)من التغير الكلى في المتغير التابع ، وباقي النسبة (24.8%) ترجع إلى الخطأ العشوائي في المعادلة، أو ربما لعدم ادراج متغيرات مستقلة أخرى كان من المفروض ادراجها ضمن النموذج أو لاختلاف طبيعة نموذج الانحدار عن النموذج الخطى .

معاملات الارتباط والتحديد لتفسير معنوية استخدام الألعاب التعليمية في استنتاج العلاقات بين الاحداث التاريخية.

جدول رقم (2)

معامل الارتباط البسيط	معامل التحديد	معامل التحديد المعدل
0.867	0.752	0.750

مصدر: (نتائج التحليل الإحصائي)

-اختبار معنوية المتغير المستقل.

أكدت النتائج الإحصائية لاختبار ت (t. test) كما هو موضح بالجدول رقم (3) على أن متغير المستقل المتعلق باستخدام الألعاب التعليمية ذو تأثير معنوي على استنتاج العلاقات بين الاحداث التاريخية وذلك عند مستوى معنوية أقل من (0.05).

الجدول رقم (3)

النموذج	معامل الانحدار B	الخطأ المعياري Beta	معامل الانحدار المعياري	T(ت) المحسوبة	مستوى المعنوية
الثابت	**0.887**	**0.178**		**4.984**	**0.000**
استخدام الألعاب التعليمية	**0.781**	**0.044**	**0.867**	**17.853**	**0.000**

مصدر :(نتائج التحليل الإحصائي)

- معادلة النموذج.

- وتؤكد نتائج الاختبارات الإحصائية السابقة على صحة فرض هناك علاقة تأثيرية ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية واستنتاج العلاقات بين الاحداث التاريخية.
- من خلال معادلة الانحدار التالية:-

$$Y^{\wedge} = 0.887 + 0.781x$$

خلاصة نتائج الدراسة الميدانية:

أظهرت نتائج الدراسة الميدانية عن وعي وادراك عينة الدراسة تجاه أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس التاريخ وتنمية المهارات التحليلية لدى طلاب المرحلة الإعدادية في المدارس الاهلية ببغداد، لذا:

- يوجد أثر معنوي لاستخدام الألعاب التعليمية ويتغير بنسبة 71.5%في تنمية مهارات التفكير النقدي
- يوجد أثر معنوي لاستخدام الألعاب التعليمية ويتغير بنسبة 80.2% في زيادة قدرة الطلاب على ربط الأحداث التاريخية بالواقع المعاصر.
- يوجد أثر معنوي لاستخدام الألعاب التعليمية ويتغير بنسبة 78.1% في القدرة استنتاج العلاقات بين الاحداث التاريخية.

الخاتمة:

تُظهر هذه الدراسة أهمية استخدام الألعاب التعليمية في تدريس التاريخ ودورها الفاعل في تنمية المهارات التحليلية لدى طلاب المرحلة الإعدادية في المدارس الاهلية ببغداد، فقد أثبتت الدراسة أن الألعاب التعليمية لا تسهم فقط في جعل التعلم أكثر متعة وإثارة، بل تُعزز أيضًا من قدرات الطلاب على التفكير النقدي وربط الأحداث التاريخية بالواقع المعاصر، مما يساهم في تكوين جيل قادر على التحليل والاستنتاج، وتشير النتائج إلى أن توظيف مثل هذه الوسائل التعليمية يمثل نهجًا مبتكرًا وفعالًا لتحقيق أهداف تعليمية شاملة، وخاصة في مادة التاريخ التي تحتاج إلى استراتيجيات تعزز التفاعل والفهم العميق.

النتائج:

- أظهرت النتائج وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية وتنمية المهارات التحليلية لدى طلاب المرحلة الإعدادية.
- وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية وتنمية مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب، حيث أظهرت الألعاب قدرتها على تحفيز الطلاب لتحليل المواقف التاريخية واستنتاج الدروس المستفادة.
- وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية وزيادة قدرة الطلاب على ربط الأحداث التاريخية بالواقع المعاصر، مما ساعدهم على فهم تطبيقات التاريخ في الحياة اليومية.
- وجود علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام الألعاب التعليمية واستنتاج العلاقات بين الأحداث التاريخية، ما عزز من قدرتهم على التفكير بشكل مترابط ومنهجي.

التوصيات:

1. **توصيات للمعلمين:**

- دمج الألعاب التعليمية كوسيلة رئيسية في تدريس مادة التاريخ لتحفيز الطلاب على التفاعل والفهم العميق.
- تصميم ألعاب تعليمية تراعي تسلسل الأحداث التاريخية وتستهدف تعزيز التفكير النقدي والتحليلي.

2. **توصيات لوزارة التربية والتعليم:**

- تطوير مناهج تعليمية تدمج الألعاب التعليمية كجزء أساسي من استراتيجيات التعليم.
- توفير دورات تدريبية للمعلمين حول كيفية توظيف الألعاب التعليمية في التدريس بشكل فعال.

3. **توصيات للمدارس:**

- توفير بيئة تعليمية تشجع على الابتكار في التدريس باستخدام الألعاب التعليمية.
- تحفيز الطلاب على المشاركة في تصميم ألعاب تعليمية تفاعلية تتعلق بموضوعات التاريخ.

4. **توصيات للباحثين:**

- إجراء مزيد من الدراسات حول تأثير الألعاب التعليمية على مواد دراسية أخرى لتحديد إمكانات تطبيقها بشكل أوسع.
- دراسة تأثير الألعاب الرقمية الحديثة مقارنة بالألعاب التقليدية في التعليم.

المراجع:

1) الشيخ، ابراهيم خضاري على عوض(2017) ، تأثير استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية فى تدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير المتشعب والدافعية للانجاز لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، مجلة البحث العلمي فى التربية، العدد 18.

2) الجنابي،أحلام حميد نعمة(2017) ، مستوى التفكير التحليلي وحل المشكلات لدى طلبة جامعة القادسية، ، مجلة كلية التربية الجامعة المستنصرية ، العدد (2) ،ص75-96.

3) القحطاني، امجاد بنت مسفر بن على (2021)، فلسفة التعلم باللعب وواقع تطبيق معلمات الروضة لها ، مجلة شباب الباحثين،العدد(7) ،ص80-132.

4) المولي، انجى اشرف محمد على (2021)، فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية فى تدريس مادة الدراسات الاجتماعية لتنمية الثقافة البيئية لدى التلاميذ الصم بالمرحلة الابتدائية، مجلة كلية التربية، جامعة المنصورة، العدد (116)، ص 55-83.

5) حسين، رحمة حسن(2017) ، اثر تدريس ألتأريخ لتنمية بعض مهارات التفكير الاستدلالى خلال المرحلة الثانوية في العراق، مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، العدد(89) ،ص1-27.

6) فتوح، رضا يوسف محي الدين، قطب، ايمان محمد مبروك (2022)، فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية في تنميه بعض المفاهيم الرياضية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي بمدارس ابن خلدون الأهلية بالرياض، مجلة جامعة المدينة العالمية، العدد (40).

7) زاروني نجوى، دريد نوال، دور الألعاب التربوية فى تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي لدة اطفال الروضة من وجهة نظر المربيات، رسالة ماجستير (غير منشورة) ، جامعة العربي التبسي، كلية التربية ، 2019.

8) عطيفي، زينب محمود (2024)، اثر استخدام الالعاب التعليمية الالكترونية فى تدريس الرياضيات للصف الثاني الابتدائي على تنمية مهارة حل المشكلات، المجلة العلمية لكلية التربية، جامعه اسيوط، المجلد 40، العدد8.

9) عبد الله بن سلمان السلمان، مهارة التحليل، وكالة الجامعة للشئون التعليمية والاكاديمية، 2015.

10) المهداوي، عدنان محمود (2015)، التفكير التحليلي لدى طلبة الجامعة، مجلة ديالي، العدد (68)، ص315-336.

11) الشمري، عفاف عليوي سعد (2021)، التفكير الناقد، المجلة العربية للنشر العلمي، العدد (29)، ص646-668.

12) قرني، زبيدة محمد (2017). ستراتجيات التعلم النشط المتمركزة حول الطالب وتطبيقاتها في المواقف التعليمية ، ط1،المكتبة المصرية للتوزيع والنشر، القاهرة.

13) الجبور محمد فالح مسلم، اثر تدريس التاريخ بطريقة تحليل النص في اكتساب مهارات التفكير التاريخي وتنمية الاتجاه نحو مبحث التاريخ لدى طلبة المرحلة الاساسية العليا في الاردن، رسالة ماجستير (غير منشورة)، جامعة عمان العربية، كلية الدراسات التربوية العليا، الاردن، 2007

14) مدلين محسن هاشم ابو حسين، اثر استخدام الالعاب التعليمية في اكتساب المفاهيم التعليمية في مادة العلوم لدى طلبة الصف الخامس الاساسي في فلسطين، رسالة ماجستير (غير منشورة)،جامعة النجاح الوطنية، كلية الدراسات العليا، 2021.

15) عبد العليم ،مروة فوزي ، حمزة (2024)، تحليل مسار العلاقات بين استخدام وسائل التواصل الاجتماعي والتفكير النقدي لدى الشباب، مجلة كلية الاداب جامعه الفيوم، مجلد 18،ص1619-1643.

16) الحسيني، منى سمير حسن (2014)، اثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، مجلة كليه التربية، جامعه بور سعيد، العدد (15) ،ص660-687.

17) Bihari, I., & Pattanaik, D. (2024). Professional gaming and pro-gamers: what do we know so far? A systematic review. Games and Culture, 19(1), 116-135.