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

دور استخدام العاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلميهم في مدارس القدس الابتدائية

اباء طلال حسين عرار[1]، عزمي ابو الحاج[1]

[1] كلية التربية، جامعة القدس المفتوحة، فلسطين.

HNSJ, 2026, 7(6); https://doi.org/10.53796/hnsj76/9

المعرف العلمي العربي للأبحاث: https://arsri.org/10000/76/9

تاريخ الاستقبال: 2026/05/10م تاريخ القبول: 2026/05/15م تاريخ النشر: 2026/06/01م

المستخلص

هدفت الدراسة إلى التعرف على دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في تحصيل طلبة المرحلة الابتدائية من وجهة نظر معلميهم في مدارس القدس، والكشف عن مدى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تقديرات أفراد العينة تعزى إلى متغيرات الجنس، والمؤهل العلمي، وسنوات الخبرة. اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، واستخدمت الاستبانة أداة لجمع البيانات، حيث تكونت من محور رئيس يضم عشرين فقرة تقيس اتجاهات المعلمين نحو أثر ألعاب الحاسب الآلي والبرامج التعليمية في التحصيل الدراسي. وطبقت الاستبانة على عينة عشوائية من معلمي المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة القدس، بلغ عددها النهائي إحدى وخمسين استبانة صالحة للتحليل. وقد تم التحقق من ثبات الأداة باستخدام معامل كرونباخ ألفا، حيث بلغت قيمة الثبات الكلية (0.81)، وهي قيمة مناسبة لأغراض البحث العلمي. أظهرت نتائج الدراسة أن تقديرات المعلمين لدور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في تحصيل الطلبة جاءت بدرجة مرتفعة جدًا، إذ بلغ المتوسط الحسابي الكلي (4.35) وبنسبة مئوية قدرها (86.90%). كما بينت النتائج أن أعلى الفقرات تمثلت في إدراك المعلمين لدور تكنولوجيا التعليم في تحديث طرائق وأساليب التدريس، بينما جاءت فقرة إسهام استخدام الحاسب الآلي في زيادة تحصيل الطلبة في المرتبة الأخيرة، لكنها ظلت ضمن المستوى المرتفع. وكشفت نتائج اختبار الفرضيات عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في تقديرات أفراد العينة تعزى إلى متغير الجنس أو المؤهل العلمي أو سنوات الخبرة. وتوصي الدراسة بضرورة دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بصورة منهجية في مناهج المرحلة الابتدائية، وتوفير برامج تدريبية للمعلمين، وتطوير محتوى رقمي تعليمي يتناسب مع البيئة الثقافية والتعليمية للطلبة في مدارس القدس.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الحاسب الآلي، البرامج التعليمية، التحصيل الدراسي، المرحلة الابتدائية، معلمو القدس، تكنولوجيا التعليم.

RESEARCH TITLE

The Role of Using Computer Games and Educational Programs in Students' Achievement from the Perspective of Their Teachers in Jerusalem Primary Schools

Abstract

This study aimed to identify the role of using computer games and educational programs in the achievement of primary school students from the perspective of their teachers in Jerusalem schools. It also sought to examine whether there were statistically significant differences in the respondents' perceptions attributable to the variables of gender, academic qualification, and years of experience. The study adopted the descriptive analytical approach and used a questionnaire as the main tool for data collection. The questionnaire consisted of one main domain comprising twenty items designed to measure teachers' attitudes toward the effect of computer games and educational programs on students' academic achievement. The questionnaire was administered to a random sample of primary school teachers in Jerusalem Governorate, with a final total of fifty-one valid questionnaires analyzed. The reliability of the instrument was verified using Cronbach's Alpha, which reached (0.81), indicating an acceptable level of reliability for scientific research purposes. The results showed that teachers' perceptions of the role of computer games and educational programs in students' achievement were very high, with an overall mean score of (4.35) and a percentage of (86.90%). The findings also indicated that the highest-rated item reflected teachers' awareness of the role of educational technology in modernizing teaching methods and strategies. Meanwhile, the item related to the contribution of computer use to increasing students' achievement ranked last, although it still fell within the high level. The results of hypothesis testing revealed no statistically significant differences at the significance level ($\alpha \leq 0.05$) in the respondents' perceptions due to gender, academic qualification, or years of experience. The study recommends the systematic integration of electronic educational games into primary school curricula, the provision of specialized training programs for teachers, and the development of educational digital content that is compatible with the cultural and educational context of students in Jerusalem schools.

Key Words: Computer games, educational programs, academic achievement, primary stage, Jerusalem teachers, educational technology.

الفصل الأول

مشكلة الدراسة وخلفيتها

مقدمة :

شهد استخدام الحاسب الآلي تطورا نوعيا في خدمة العملية التعليمية، وأصبح من أهم التحديات التي تواجه الأنظمة التعليمية في العالم مواكبة هذا التطور بالاستفادة من الحاسب الآلي في العملية التعليمية، سواء باستخدام نمط التعليم المعان بالحاسب الآلي، أو باستخدام نمط التعليم المدار بالحاسب الآلي .

الأمر الذي أدى إلى تزايد انتشار برامج الحاسب الآلي التعليمية في الحقبة الأخيرة، مما أدى إلى تسابق الشركات المتخصصة في تصنيع البرمجيات التعليمية وتوزيعها.

مشكلة الدراسة:

"ما دور استخدام العاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلميهم في مدارس القدس الابتدائية ".

اسئلة الدراسة:

السؤال الاول: ما دور استخدام العاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلميهم؟

السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة @ $\leq$ (0.05) بين تقديرات افراد عينة الدراسة لدور ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه على تحصيل طلبة المرحلة الابتدائية في مدارس القدس تبعاً لمتغيرات (الجنس, المؤهل, سنوات الخبرة)؟.

فرضيات الدراسة:

الفرضية الأولى: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (@< (0.05) بين تقديرات افراد عينة الدراسة لدور الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل طلبة المرحلة الابتدائية في مدارس مدينة القدس تبعاً لمتغير الجنس.

الفرضية الثانية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (@< (0.05) بين تقديرات افراد عينة الدراسة لدور الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل طلبة المرحلة الابتدائية في مدارس مدينة القدس تبعاً لمتغيرالمؤهل العلمي .

الفرضية الثالثة : لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (@< (0.05) بين تقديرات افراد عينة الدراسة لدور الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل طلبة المرحلة الابتدائية في مدارس مدينة القدس تبعاً لمتغير سنوات الخبرة.

اهداف الدراسة :

تهدف هذه الدراسة الى:

1- التعرف على دور ألعاب الحاسب الآلي على تحصيل الطلبة الابتدائية في مدينة القدس .

2- التعرف على أثر متغيرات (الجنس, المؤهل العلمي, سنوات الخبرة) في تقدير دور ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل طلبة المرحلة الابتدائية.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في المعلمين , اولياء الامور ,التربية , الطلبة , المجتمع , المدارس".

حدود الدراسة:

- الحد الزماني (الفترة الزمنية " الفصل الدراسي الثاني2025/2024").
- الحد المكاني " مدارس القدس".
- الحد البشري"معلمين مدارس القدس".

مصطلحات الدراسة:

- **الحاسب الآلي:** هو آلة إلكترونية (مجموعة من الوحدات) يقوم بمعالجة المعلومات أو المعطيات بطريقة منطقية أوتوماتيكية وهو قادر على إدخال المعلومات, الاحتفاظ بالمعلومات, إجراء العمليات على هذه المعلومات, إعطاء النتائج. (عزام ,2015).
- **البرامج التعليمية:** هي عبارة عن الوسائل المتعددة التي تشمل مجموعة متنوعة من المبادرات والموارد التي تهدف إلى تحسين التعليم. (صلاح , 2017)
- **تحصيل الطلبة** : هو مقياس لمدى اكتساب الطلاب للمعارف والمهارات خلال مسيرتهم التعليمية.

الفصل الثاني

الإطار النظري والدراسات السابقة

الاطار النظري:-

المقدمة:

شهد استخدام الحاسب الآلي تطورا نوعيا في خدمة العملية التعليمية، وأصبح من أهم التحديات التي تواجه الأنظمة التعليمية في العالم مواكبة هذا التطور بالاستفادة من الحاسب الآلي في العملية التعليمية، سواء باستخدام نمط التعليم المعان بالحاسب الآلي، أو باستخدام نمط التعليم المدار بالحاسب الآلي . الأمر الذي أدى إلى تزايد انتشار برامج الحاسب الآلي التعليمية في الحقبة الأخيرة، مما أدى إلى تسابق الشركات المتخصصة في تصنيع البرمجيات التعليمية وتوزيعها.

ويستخدم الحاسب الآلي كمعين تعليمي له أنماط متعددة تخدم عملية التعليم والتعلم وفق طبيعة برمجياته، لخدمة أغراض تعليمية متعددة، كالتدريب، والمحاكاة، والاستقصاء وبالتالي توفير أنماط من الخبرات الجديدة للعمليات العقلية المختلفة، ومن أهمها ما حدده الموسى (2021م) كالتالي:

طريقة التدريب والممارسة والتعليم الخصوصي الفردي وحل المشكلات والمحاكاة والألعاب التعليمية والحوار والطريقة الاستقصائية.(الموسى,2021م).

ومن ثم تزايد الاهتمام في السنوات الماضية بأنماط التحصيل والتركيز على استحدام الابداع والتفكير من خلال التكنولوجيا بأنواعها المختلفة، ويحظى الحاسب الالي حاليا باهتمام كبير من المخططين والخبراء لتنميته والاستفادة منه، كما أثراستخدام العاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة لشكل كبير في الأونة الاخيرة . (خطاب، 2022) .

تسعى الدول المتقدمة لتطوير قدرات الأطفال الإبداعية بكافة الطرق المتاحة، وهذا ما يؤكده بيترسون بأن هناك نوعين: من أنواع التفكير تستهدف التربية تعليمهما للناشئة هما "التفكير الإبداعي والتفكير الناقد" ، وذلك على أساس أن التفكير الجيد عبارة عن مجموعة من مهارات التفكير الإبداعي والناقد التي تُنمى بفاعلية ، مما يترتب على ذلك ضرورة الاهتمام بأساليب التعليم والتعلم التي تعنى بتنمية تلك المهارات.

(بيترسون ,1993 م) .

وقد أكد خير الله (2016م) على أهمية العناية بالتفكير الإبداعي لأنه يساعد على مد الأفراد بالكثير من المداخل الجديدة للخبرة الممارسة، ومن ثم يقع على عاتق المبدعين في عالمنا اليوم عبء تطوير المجتمع وتقدمه والخروج به من الكثير من المشكلات المستعصية التي تقف حجر عثرة في سبيل نموه، وبالتالي فإن محاولة التوصل إلى طرق علمية لتنمية الإبداع لدى الأطفال واجبٌ على المجتمع . (خير الله ,2016م).

وقد ظهرت العديد من الدراسات التي تجيب على مدى فعالية الحاسوب في العملية التعليمية ونذكر منها

- الدراسة التي قام بها كل من أندرسون وزملائه التي أثبتت أن استخدام الكمبيوتر عند تعليم الرياضيات يزيد بشكل دال إحصائيا في مهارات تعلم الضرب والخورزميات المتعلقة بها(anderson et al,1988) .

والدراسة التي قام بها: جاسم التمار، وممدوح سليمان، في سنة 2015 حول فاعلية التدريس المزود بالحاسوب CAIفي تنمية تحصيل بعض مفاهيم معادلات الدرجة الأولى في مادة الرياضيات، لدى عينة من تلاميذ الصف السابع المتوسط، بمنطقة القدس ، قوامها (124) طالبا، توصلت الدراسة إلى العديد من النتائج، من أهمها:

- وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في تحصيل بعض مفاهيم معادلات الدرجة الأولى لصالح المجموعة التجريبية، وهناك فروق دالة إحصائيا بين التلاميذ مرتفعي التحصيل في كل من المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح أفراد المجموعة التجريبية، وهناك فروق دالة إحصائيا بين التلاميذ منخفضي التحصيل في كل من المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح أفراد المجموعة التجريبية. (جاسم التمار، وممدوح سليمان،2015).
- **تعريف الحاسوب:**

الحاسوب هو آلة إلكترونية (مجموعة من الوحدات) يقوم بمعالجة المعلومات أو المعطيات بطريقة منطقية أوتوماتيكية وهو قادر على:

•إدخال المعلومات (المعطيات. طر ق العمل).

•الاحتفاظ بالمعلومات (المعطيات،طرق العمل).

•إجراء العمليات على هذه المعلومات.

•إعطاء النتائج .

يقوم الحاسوب بجميع العمليات بطريقة أوتوماتيكية، لكن الإنسان يقوم بتحضير الطرق المتبعة لإجراء هذه العمليات وينقلها إلى الحاسوب. (البخاري , 2013).

- **مجالات استخدام الحاسوب وإعداد البرامج التعليمية ومعوقات استخدام الحاسوب:**

- مجالات استخدام الحاسوب كوسيلة تعليمية .
- طريقة التعليم الخصوصي : وسميت بهذا الاسم لأنها تقوم بتعويض المدرس الخاص، وهي عكس برامج التدريب والممارسة لأنها تقدم مفاهيم علمية جديدة، وتعرضها في شكل تشويقي، وهي قابلة للتكيف مع المستوى العلمي للطالب وسرعة إدراكه .
- **وتنقسم إلى قسمين:**

الدروس الخطية.Linear Tutorials

الدروس المتفرعة.Branching Tutorials

تعمل على توجيه المتعلم لدراسة المعلومات بشكل منظم، كما تعمل على مساعدة المتعلم إثناء

وبعد انتهاء الدراسة عن طريق التغذية الراجعة، وتعتمد على تقديم المعلومات بصورة متكاملة .

وقد يأخذ برنامج التدريس الخاص الشكل التالي:

- يقدم الكمبيوتر معلومات للتلميذ.
- ثم يقدم له اختبارا وينتظر حتى يقوم التلميذ بالحل وكتابته من خلال لوحة المفاتيح.
- يبدأ الكمبيوتر في المرور سريعا على إجابات التلميذ ليصف الإجابات الصحيحة و الخاطئة.
- يقدم الكمبيوتر للتلميذ دلائل تقوده لتصحيح الخطأ واستدعاء الصحيح.

ويستند أسلوب التعليم الخاص على نظرية "سكنر" (مثير–استجابة–تدعيم) حيث أن تعلم أنواعا من المهارة يتطلب تدعيما فوريا بعد الاستجابة حتى يحدث التعلم المطلوب، ولكن إذا طال الزمن بين الاستجابة والتدعيم لا يحدث التعلم المطلوب . (البخاري , 2013).

1. مميزات برامج التعليم الخصوصي:

بواسطة التغذية الراجعة التي توفرها برامج التعليم الخصوصي، فإن التلميذ يصحح أخطاءه بنفسه مما يدفعه لمزيد من التقدم، كما أن هذه البرامج تقضي على ملل المعلم من تكرار المادة التعليمية، كما يقضي على مشكلة عدم المشاركة أو القلق، والخوف من المعلم أثناء الحصة .(أحمد , 2021).

2–عيوب برامج التعليم الخصوصي:

تحتاج إلى وقت كبير لإعدادها وتصميمها.

تتطلب إعداد وتنظيم كم كبير من المعرفة.

يتطلب أن تصمم بطريقة تشجع المتعلم على الاعتماد على نفسه.

2. برامج الألعاب التعليمية:

و تهدف إلى وجود جو تعليمي يمتزج فيه التحصيل مع التسلية و اللعب, بغرض توليد الإثارة و التشويق التي تحبب الأطفال إلى التعليم, و هي لا تقدم الجديد من المعلومات، و لكن تؤكد على مفاهيم علمية يعرفها الطالب تزيد في مهاراته.

وهذا النوع من البرامج ينمي لدى المتعلم مهارة التفكير السريع و السليم في نفس الوقت، وتنمي لديه الصبر، و قوة الملاحظة، و الحجة و المنطق، وربط النتائج بمسبباتها . (أحمد , 2021).

1- خصائص الألعاب التعليمية الالكترونية:

- المقاصد goals:هي النهاية التي يرغب اللاعب في الوصول إليها .
- القواعد rules : هي التي تحدد إجراءات اللعبة .
- المنافسة competition : تكون بين شخص و آخر أو الشخص و نفسه.
- التحدي challenge :أهم عناصر الجذب والإثارة، ذفي الألعاب الإلكترونية .
- الخيال fantasy : اللعبة تعتمد على الخيال للترغيب .
- الأمان safety : اللعبة بيئة غير خطرة فالطالب يشعر بالأمان و عدم الخوف .
- الترفيه entertainment : هي السمة التي تضيف المنعة و الإثارة. (أحمد,2021).

2- مكونات الالعاب الالكترونية :

1- المقدمة : الهدف من اللعبة القواعد, الإشارات .

2- جسم اللعبة: السيناريو الكامل لمسار اللعبة .

3- النهاية: التحقق من انجازات الهدف و التغذية الراجعة.

هذه البرامج أساسها التشويق، وهو الوتر الحساس، الذي يدق عليه المبرمج في نفس المتعلم، كما أن هده البرامج تأتي بمستويات صعوبة، وسرعات عرض مختلفة . (أحمد,2021).

- **-مثال على الألعاب الالكترونية:**

برنامج مغامرات في الوطن العربي، يحاول الطالب فيه الإمساك بجاموس تتسلل بين البلدان، والمدن العربية، للإمساك به ولابد من معرفة اسم البلد، عن طريق الإجابة على مجموعة من الأسئلة الجغرافية.

- **الشروط التي يجب توافرها في اللعبة التعليمية فيما يلي:**

1-ضرورة بنائها على أسس تعكس بدقة المفهوم أوالمهارة المطلوب تدريسها.

2-مراعاة أن يكون النجاح نتيجة يحصل عليها المتعلم، عند إظهار قدرته على إتقان المفهوم، أو المهارة، والأسس التي بنيت عليها اللعبة.

3-ضرورة إلمام المتعلم بالمفاهيم، وضرورة إتقانه للمهارات.

- **-3-صفات الألعاب الجيدة :**
  - مناسبتها لمستوى المتعلم.
  - تحقق الأهداف المرجوة منها.
  - أن تكون اللعبة جزء من البرنامج التعليمي.
  - وتعتبر اللعبة ناجحة عندما تستولي على اهتمام أكبر عدد ممكن من الطلبة.

4- مميزات برامج الألعاب التعليمية :

- إثارتها للمتعلم بشكل يدفعه للمشاركة الفعالة.
- تزويد المتعلم بخبرات اقرب إلى الواقع العملي.
- تشيع جو من المتعة والمرح والتشويق .

- "توفر عنصري المنافسة والتعاون وفقا لأهداف اللعبة.
- تسهل تعلم العمليات التي تستغرق وقتا طويلا.
- تبسط العمليات المعقدة وبالتالي يسهل تعلمها.
- تقديم المعلومات بشكل هادف وأكثر دافعية . "

5-عيوب برامج الألعاب التعليمية :

- تحتاج إلى وقت كبير في الإعداد والبرمجة.
- تنمي جزء صغير من المهارات في وقت كبير نسبيا.
- تقدم مؤثرات صوتية عند الإجابة الخاطئة مما قد يعد تعزيزا إيجابيا غير مباشر لاستجابة المتعلم. (أحمد,2021).

6- برامج حل المشكلات:

يستخدم الحاسوب كوسيلة لحل المسائل، أو إيجاد الحل الأمثل من ضمن مجموعة من الحلول

ولا يقتصر على المسائل الرياضية، أو الفيزيائية، وإنما جميع أنواع البيانات، والتي يمكن أن يعالجها الحاسوب من أجل الوصول للحل الصحيح للمسائل. (راجح , 2016).

ومن خلال استخدامها يتم تنمية مهارات التفكير المنطقي، ومهارات حل المشكلات وهي تقدم كذلك تدريبات على المهارات المتقدمة كالتحليل، والتركيب، **ولها نوعان :**

- النوع الأول: يتعلق بما يكتبه المتعلم نفسه، فهو الذي يحدد المشكلة ويكتب برنامج لحل هذه المشكلة.
- النوع الثاني: يتعلق بما هو مكتوب من قبل الآخرين لمساعدة المتعلم على حل المشكلات، فالحاسوب هنا يقوم مقام الحاسبات. (أحمد,2021).

7-البرامج التعليمية:

هي عبارة عن الوسائل التي تشمل مجموعة متنوعة من المبادرات والموارد التي تهدف إلى تحسين التعليم.

- وزارة التعليم في القدس الشرقية تقدم برامج تعليمية متنوعة، بما في ذلك التعليم عن بُعد من خلال منصات مثل منصة مدرستي .
- تم إنشاء وكالة البرامج التعليمية ضمن وزارة التعليم لتعزيز جودة التعليم وتطوير المناهج .
- هناك أيضًا منح تعليمية متاحة للدراسة في مختلف التخصصات، مما يعكس التزام المملكة بتعزيز التعليم .
- إن انتشار برامج الحاسب الآلي التعليمية في الحقبة الأخيرة كمعين تعليمي له أنماط متعددة تتضمن التمرين، والممارسة، والمحاكاة، والألعاب التعليمية، والتي قد تسهم في تنمية التحصيل وكذلك في تنمية الوظائف العليا للنشاط العقلي. وتبرز أهمية البحث الحالي في محاولة تحديد أثر أحد تلك البرامج على كل من التحصيل ونمو التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة، التفاصيل) لتلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة والأناشيد. (راجح , 2016).

8- ألعاب الحاسب الآلي:

- تدور فكرة ألعاب الحاسب الآلي حول تعلم التلميذ لموضوع معين، وإثارة تفكيره خلال التدريب على بناء الإستراتيجيات والخطط.
- ويقصد بها في هذا البحث الألعاب التعليمية التي يتضمنها بما تحدثه من أثر على كل من التحصيل وإثارة تفكير تلاميذ الصفوف الابتدائية من خلال إعادة ترتيب الصور وتلوينها وربط العلاقات اللونية والشكلية.
- **التحصيل:**
- ويقصد به في هذا البحث الفرق بين درجات التلاميذ عينة البحث في كل من الاختبار التحصيلي القبلي والبعدي لمادة القراءة والكتابة والأناشيد.
- **التفكير الإبداعي:**
- أورد جروان (2002م) تعريف جيلفورد Guilford,1986 للتفكير الإبداعي بأنه سمات استعدادية تضم الطلاقة في التفكير والمرونة والأصالة وإيضاحها بالتفصيلات أو الإسهاب(5 : ص 22).
- ويعرفه الباحث إجرائيا بأنه: نمط من أنماط التفكير أو النشاط العقلي له عدة مركبات، منها: الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل، ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها التلميذ في اختبار "تورانس للتفكير الابتكاري (الأشكال ب)" ، والمستخدم في البحث الحالي. (جروان , 2002م).

9- مركبات أنماط التفكير:

1- الطلاقة:

- ويقصد بها القدرة على إنتاج واستدعاء أكبر عدد ممكن من الأفكار المناسبة في وحدة زمنية ثابتة أو موقف مثير في اختبار "تورانس للتفكير الابتكاري (الأشكال ب)."

2- المرونة:

- وهي قدرة التلميذ على تغيير الحالة الذهنية بتغير الموقف، أي قدرته على التحرر من الأفكار النمطية وإنتاج استجابات تتسم بالتنوع واللانمطية في اختبار "تورانس للتفكير الابتكاري (الأشكال ب)."

3- الأصالة:

- هي قدرة التلميذ على توليد أفكار جديدة، أي قليلة التكرار بالمعنى الإحصائي في ضوء الأفكار التي تبرز عند التلاميذ الآخرين ترتبط بالموقف المثير في اختبار "تورانس للتفكير الابتكاري (الأشكال ب).

4-التفاصيل:

- هي قدرة التلميذ وقابليته على إعطاء تفصيلات لفكرة معينة أو إعطاء مزيد من الإضافات لهذه الفكرة في اختبار "تورانس للتفكير الابتكاري (الأشكال ب)." جروان (2002م).

الدراسات السابقة:

- **أولاً . دراسات حول استخدام برامج الحاسب الآلي التعليمية للتحصيل:**
- **الدراسة الأولى :**
- عنوان الدراسة: " قياس فعالية برنامج حاسب آلي تعليمي في تدريس قواعد النحو العربي على كل من التحصيل اللغوي والتعبير التحريري لدى طلاب الصف الثاني الثانوي ".
- الباحث: (البسيوني (1994م).
- المنهج المستخدم: الكيفي.
- المجتمع: طلاب الصف الثاني الثانوي.
- العينة: العشوائية.
- الأداة: الاختبارات التحصيلية.
- أهم النتائج: أوضحت النتائج تفوق المجموعة التجريبية في التحصيل اللغوي والتعبير التحريري على المجموعة الضابطة.
- **الدراسة الثانية:**
- عنوان الدراسة: " المقارنة بين إحدى البرمجيات التعليمية والكتاب المدرسي في اكتساب الطلاقة بطريقة التكرار لعينة من تلاميذ يعانون من صعوبة في طلاقة القراءة ".
- الباحث: (فورد وكوكس1995م).
- المنهج المستخدم: الكيفي.
- المجتمع: التلاميذ الذين يعانون من صعوبة في طلاقة القراءة .
- العينة: العشوائية.
- الأداة: الملاحظة بالتجريب .
- أهم النتائج:أوضحت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة.
- **الدراسة الثالثة:**
- عنوان الدراسة: " أثر استخدام أحد برمجيات الحاسب الآلي التعليمية في تعليم اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف الأول الثانوي ومقارنتها بالطريقة المعتادة ".
- الباحث:(الجمهور ,2019 م).
- المنهج المستخدم: الكيفي.
- المجتمع: طلاب الصف الأول الثانوي.
- العينة: العشوائية.

- الأداة: الاختبارات التحصيلية .
- أهم النتائج: أوضحت النتائج تفوق المجموعة التجريبية عند مستويي التذكر والفهم حسب تصنيف بلوم، وأظهرت عدم وجود فروق بين المجموعتين عند مستوى التطبيق حسب تصنيف بلوم .
- **ثانياً: دراسات حول استخدام الألعاب التعليمية في التحصيل:**
- **الدراسة الأولى:**
- عنوان الدراسة: " قياس مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ الصف الثاني والثالث بالمرحلة الابتدائية في موضوع المغناطيس بمادة العلوم بمملكة البحرين ".
- الباحث:(بوقحوص، و عبيد (2016 م).
- المنهج المستخدم: النوعي.
- المجتمع: طلاب الصف الأول الثانوي.
- العينة: الاحتمالية .
- الأداة: الاختبارات التحصيلية .
- أهم النتائج: تم تقسيم عينة الدراسة إلى أربع مجموعات، اثنتان تجريبيتان والأخيرتان ضابطتان، استخدم الباحثان خمس ألعاب تعليمية يمكن استخدامها بطريقة فردية أو جماعية، وكشفت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين كل من المجموعات التجريبية والمجموعات الضابطة.
- **الدراسة الثانية:**
- عنوان الدراسة: " دراسة فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل والاتجاه نحو العلوم لدى عينة من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي منخفضي التحصيل ".
- الباحث:(الماروني (2017م).
- المنهج المستخدم: النوعي.
- المجتمع: طلاب الصف الخامس الابتدائي.
- العينة: تجريبية وضابطة .
- الأداة: الاختبارات التحصيلية .
- أهم النتائج: ولقد أظهرت النتائج زيادة مستوى التحصيل للمجموعة التجريبية عن المجموعة الضابطة، وكذلك تكوين اتجاه إيجابي للمجموعة التجريبية نحو مقرر العلوم.
- **الدراسة الثالثة:**
- عنوان الدراسة:" مدى فعالية الألعاب الكمبيوترية في تنمية تحصيل مفاهيم العلوم لدى عينة من التلاميذ معسري القراءة (Dyslexic Pupils) بالصف الأول المتوسط بالمملكة العربية السعودية ".

- الباحث:(أحمد والمرسي (2017م).
- المنهج المستخدم: النوعي.
- المجتمع: طلاب الصف الاول الابتدائي.
- العينة: التجريبية .
- الأداة: الاختبارات التحصيلية .
- أهم النتائج: استخدم الباحث خمس ألعاب حاسب آلي على العينة التجريبية، وأوضحت النتائج تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في تنمية تحصيل تلاميذ العينة للمفاهيم العلمية بوحدة خواص المادة.
- **ثالثاً: دراسات حول استخدام الألعاب لتنمية التفكير الإبداعي:**
- **الدراسة الاولى :**
- عنوان الدراسة: " تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال باستخدام الألعاب" .
- الباحث:(ألتر 1991).
- المنهج المستخدم: الوصفي.
- المجتمع: طلاب الصف الاول الابتدائي.
- العينة: التجريبية .
- الأداة: الملاحظة .
- أهم النتائج: تم استخدام 100لعبة بلاستيكية صغيرة، طلب من الأطفال تنفيذ أشكال وتصنيفات من اللعب البلاستيكية غير الأشكال المرسومة على كرتون اللعب، وأوضحت النتائج حدوث نمو في التفكير الإبداعي للأطفال من خلال وجود اختلاف بين الأطفال في تنفيذ الأشكال والتصنيفات المبتكرة من غير الأشكال المرسومة على كرتون اللعب.
- **الدراسة الثانية:**
- عنوان الدراسة: " تعليم التفكير الإبداعي (الطلاقة، المرونة، الأصالة، التفاصيل) لتلاميذ الصف السادس الابتدائي بعمّان".
- الباحث:(خطاب ,1994).
- المنهج المستخدم: النوعي.
- المجتمع: طلاب الصف السادس الابتدائي.
- العينة: التجريبية .
- الأداة: الاختبارات .

- أهم النتائج: تم استخدام برنامج تعليمي لمقرر العلوم، قسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين، تجريبية درست من خلال البرنامج، أما المجموعة الضابطة فدرست بالطريقة 4المعتادة، وتم تطبيق اختبار تورانس للتفكير الابتكاري (المعدل للبيئة الأردنية) اللفظي والشكلي قبليا وبعديا، وأظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية في قدرات التفكير الإبداعي.
- **الدراسة الثالثة:**
- عنوان الدراسة: " تنمية قدرات التفكير الإبداعي عند مجموعة من الأطفال تتراوح أعمارهم بين السادسة والثامنة باستخدام ألعاب الحاسب الآلي ".
- الباحث:(باك مان ,1995).
- المنهج المستخدم: الوصفي.
- المجتمع: طلاب الصفوف الابتدائية الاولى.
- العينة: التجريبية والضابطة .
- الأداة: الاختبارات .
- أهم النتائج: تم تقسيم عينة الدراسة إلى مجموعتين، تجريبية وضابطة، دربت المجموعة التجريبية على ممارسة أربعة أنواع مختلفة من ألعاب الحاسب الآلي وعند المقارنة بين المجموعتين، اتضح أن المجموعة التجريبية تفوقت إحصائيا في أبعاد التفكير الإبداعي (الأصالة، المرونة، الطلاقة) على المجموعة الضابطة، وكانت درجات الأصالة في التفكير الإبداعي هي الأعلى بين درجات التفكير الإبداعي.
- **الدراسة الرابعة:**
- عنوان الدراسة: " تصميم ألعاب تعليمية ضمت ست عشرة لعبة متنوعة لمعرفة أثر استخدامها في نمو القدرات الإبداعية (الأصالة، المرونة، الطلاقة) والسمات الإبداعية عند طفل الروضة بالقاهرة".
- الباحث:(راجح ,1998).
- المنهج المستخدم: النوعي.
- المجتمع: طلاب الروضة.
- العينة: التجريبية والضابطة .
- الأداة: الاختبارات .
- أهم النتائج: تم تقسيم عينة الدراسة إلى ثلاث مجموعات درست المجموعة الأولى برنامج الروضة المعتاد وبرنامج الألعاب التعليمية بطريقة حرة، ودرست المجموعة الثانية البرنامجين تحت إشراف وتوجيه المعلمة، ودرست المجموعة الثالثة بالطريقة المعتادة كمجموعة ضابطة .
- تم تطبيق اختبار التفكير الابتكاري قبليا وبعديا وكذلك تم تطبيق قائمة السمات الإبداعية وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعتين التجريبيتين في الأصالة و المرونة والطلاقة والقدرة العامة على

التفكير الإبداعي، وأظهرت النتائج أيضا فروقاً دالة إحصائيا بين المجموعتين التجريبيتين في السمات الإبداعية لصالح مجموعة اللعب الحر.

- **الدراسة الخامسة:**
- عنوان الدراسة: " أثر ألعاب الحاسب الآلي في الأطفال وابداعهم".
- الباحث:(شانك ,1998).
- المنهج المستخدم: النوعي.
- المجتمع: طلاب الروضة.
- العينة: التجريبية والضابطة .
- الأداة: الاختبارات .
- أهم النتائج: تم تقسيم عينة الدراسة إلى مجموعة من الأطفال بين سن التاسعة والثانية عشرة، واتضح من النتائج أن ألعاب الحاسب الآلي تعمل على تحسين المهارات الإدراكية، وتزود الأطفال بخبرات متنوعة لتطوير المواقف الإيجابية، وأن زيادة درجة الإبداع تزداد بزيادة تعقيد وغموض اللعبة.
- **رابعا :دراسات عن دور استخدام العاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلميهم في مدارس القدس الابتدائية:**
- **الدراسة الاولى:**
- عنوان الدراسة: "تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية للصفوف الابتدائية في منطقة القدس ".
- الباحث: السليمان، بدر سلمان حمد (2018).
- المنهج المستخدم: الوصفي المسحي.
- المجتمع: طلاب الصفوف الابتدائية .
- العينة: التجريبية والضابطة .
- الأداة: الاستبانات.
- أهم النتائج: واظهرت نتائج الدراسة مؤكدة على أن معلمي المدارس يواجهون العديد من التحديات في تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس مقرراتهم الدراسية، وعنه يمكن تقسيم التحديات التي تواجه المعلمين **إلى ثلاثة أنواع من التحديات أولها:**
- تحديات متعلقة بالألعاب الإلكترونية نفسها كالأدوات، اللغة، والأهداف، وعدم الارتباط بالمناهج، وافتقار الألعاب الإلكترونية المتاحة للابتكار.
- وثانيها: تحديات متعلقة بالتجهيزات والتكنولوجيا وإدارة الصف، وثالثها: تحديات متعلقة بالمعلم.

التعليق على الدراسات السابقة:

- اختلاف الدراسات السابقة في تحديد أثر استخدام برامج الحاسب الآلي التعليمية في التحصيل.
- اختلاف الدراسات السابقة في تحديد أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي في عناصر التفكير الإبداعي (الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل).
- تباين الدراسات السابقة في التعرف على أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي من حيث تطبيق التجربة على مجموعة واحدة أو مجموعتين أو ثلاث.
- ويهتم البحث الحالي بالتعرف على أثر استخدام برامج الحاسب الآلي التعليمية مع ألعاب الحاسب الآلي التعليمية في كل من التحصيل و تنمية التفكير الإبداعي في عناصره الأربعة: الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل.
- وتعتبر هذه الدراسة من الدراسات الجديدة التي يتم تطبيقها في القدس الشرقية حتى وقت تنفيذ البحث – حسب علم الباحث – في دراسة أثر ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في كل من التحصيل و تنمية التفكير الإبداعي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجهة نظر معلميهم.

الفصل الثالث

الطريقة والاجراءات

المقدمة :

يتضمن هذا الفصل وصفاً للطريقة والإجراءات التي اتبعتها الباحثة في تحديد مجتمع الدراسة وعينته، واستخدام أداة الدراسة، وخطوات التحقق من صدق الأداة وثباتها، إضافة إلى وصف متغيرات الدراسة والطرق الإحصائية المتبعة في تحليل البيانات.

منهج الدراسة:

استخدمت الباحثة في هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، حيث تم الرجوع إلى الأدب السابق حول الموضوع لتوضيح الخلفية النظرية للدراسة، وبالاستناد إلى الأدب السابق والدراسات السابقة، ثم تصميم استبانة استهدفت جمع البيانات المتعلقة بالموضوع، بعد ذلك تم تحليل البيانات ومعالجتها إحصائيا لاستخراج النتائج ومقارنتها.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من مجموعة من معلمين المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة القدس

عينة الدراسة:

قامت الباحثة بتوزيع (60) استبانة على عينة عشوائية مُمثلة عدد من معلمين المرحلة الابتدائية في مدارس محافظة القدس، وقد صلح منها للتحليل (51) استبانة، وشكلت العينة النهائية للدراسة، والجداول التالية تبين توزيع عينة الدراسة تبعا للمتغيرات المستقلة (خصائص عينة الدراسة)، والجدول (1) تبعا للمتغيرات المستقلة.

الجدول (1)

توزيع عينة الدراسة حسب متغيراتها المستقلة

المتغير	التصنيف	التكرار	النسبة المئوية %
الجنس	ذكر	11	21.6
	انثى	40	78.4
المؤهل العلمي	دبلوم	4	7.8
	بكالوريوس	17	33.3
	ماجستير	22	43.1
	دكتوراه	8	15.7
سنوات الخبرة	من 3-5 سنوات	44	86.3
	من 5-10 سنوات	7	13.7
المجموع		**51**	**%100**

أداة الدراسة:

استخدمت الباحثة الاستبانة أداة لدراستها، وتضمنت الاستبانة محورا رئيسيا وهو: قياس دور استخدام العاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية.

وقد تكونت أداة الدراسة من جزأين:

الجزء الأول: ويشمل المعلومات الأولية عن أفراد العينة الذين قاموا بتعبئة الاستبانة.

الجزء الثاني: واشتمل على (20) فقرات موزعة على المحور الرئيسي، ، يتم الاستجابة عن هذه الفقرات من خلال ميزان لكرت الخماسي، يبدأ بـ "دائما" وتُعطى (5) درجات، ثم "غالبا" ويُعطى (4) درجات، ثم "احيانا" ويُعطى (3)، ثم " نادرا " ويُعطى درجتين، وينتهي بـ" ابدا ويُعطى درجة واحدة فقط.

أتفق بشده	أتفق	نوعا ما	لا اتفق	لا أتفق بشده
5	**4**	**3**	**2**	**1**

جدول رقم (2) :

مفتاح التصحيح

فئة الوسط الحسابي	خيار الموافقة	نسبة الموافقة	درجة الموافقة
1.80-1.00	غير موافق بشده	أقل من 36%	منخفضة جدا
2.59-1.8	غير موافق	36%-52%	منخفضة
3.39-2.6	محايد	53%-68%	متوسطة
4.19-3.4	موافق	69%-84%	مرتفعة
5.00-4.20	موافق بشده	85%-100%	مرتفعة جدا

ثبات الأداة:

لقد تم استخراج معامل ثبات الأداة، باستخدام معادلة كرونباخ ألفا Cronbach's Alpha ، والجدول (3) يبين معاملات الثبات لأداة الدراسة وأبعادها.

الجدول (3)

معاملات الثبات لأبعاد أداة الدراسة

الرقم	المجال	عدد الفقرات	معامل الثبات بطريقة كرونباخ ألفا
الدرجة الكلية		20	0.81

يتضح من الجدول رقم (3) ،قد بلغ معامل الثبات للدرجة الكلية (81.0)، وان معامل الثبات أت مرتفع جدا ليشير إلى ملائمة أداة الدراسة لأغراض البحث العلمي.

متغيرات الدراسة:

تضمنت الدراسة المتغيرات الآتية:

1. **المتغيرات المستقلة:**

- الجنس: وله فئتان: (ذكر، أنثى)
- المؤهل العلمي: وله اربعة مستويات (دبلوم، بكالوريوس، ماجستير، دكتوراه).
- سنوات الخبرة: وله فئتان (من 3-5 سنوات، من 5-10 سنوات).

2. **المتغير التابع:**

تتمثل في استجابات أفراد العينة على:

قياس دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية.

المعالجات الإحصائية:

بعد تفريغ إجابات أفراد العينة جرى ترميزها وإدخال البيانات باستخدام الحاسوب ثم تمت

معالجة البيانات إحصائيا باستخدام برنامج الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) ومن المعالجات الإحصائية المستخدمة:

1. التكرارات والنسب المئوية لتوزيع العينة وفق متغيرات الدراسة.
2. المتوسطات الحسابية، والنسب المئوية، لتقدير الوزن النسبي لفقرات الاستبانة.
3. اختبار "ت" لعينتين مستقلتين (Independent t-test).
4. تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA).

لفصل الرابع

نتائج الدراسة

نتائج الدراسة:

يتناول هذا الفصل عرضاً لنتائج الدراسة وفقاً لترتيب أسئلتها وفرضياتها

أولاً : النتائج المتعلقة بأسئلة الدراسة:

النتائج المتعلقة بالمجال الرئيسي: قياس دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية

ومن اجل الإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسبة المئوية لمجال الدراسة، والجدول التالي يوضح ذلك:

الجدول (4)

المتوسطات الحسابية والنسب المئوية لفقرات المجال الرئيسي

الرتبة	رقم المجال	المجال	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النسبة المئوية	المستوى
4	**1**	أميل لاستخدام الحاسب الآلي في التعليم لتشجيع طلابي على المشاركة في موضوع الدرس.	**4.45**	**0.83**	**89.00%**	**مرتفع جدا**
14	2	يمكن الاعتماد على الحاسب الآلي التعليمي لسد النقص الحاصل في عدد معلمي المرحلة الاساسية في مدارس القدس الشرقية.	**4.27**	**0.83**	**85.40%**	**مرتفع جدا**
18	3	أميل لاستخدام الحاسب الآلي واستخدم العديد من برامجه التعليمية في التدريس لأنه يساعد في تغيير دور المعلم من ملقن إلى موجه ومرشد.	**4.24**	**0.79**	**84.80%**	**مرتفع جدا**
13	4	أعتمد الحاسوب في التعليم بالرغم من عدم توفر الإمكانيات المادية المناسبة لذلك في أغلب مدارس القدس الشرقية.	**4.29**	**0.83**	**85.80%**	**مرتفع جدا**
8	5	يساعد اعتماد الحاسوب في التعليم للمرحلة الابتدائية على مراعاة الفروق الفردية بين الطلبة.	**4.35**	**0.93**	**87.00%**	**مرتفع جدا**
10	6	يحد استخدام الحاسوب في التعليم من نمو عناصر الإبداع والابتكار لدى المتعلمين.	**4.33**	**0.95**	**86.60%**	مرتفع جدا
12	7	أرى في استخدام الحاسب الآلي في التعليم زيادة في استقلالية الطلبة واعتمادهم على النفس.	**4.29**	**0.92**	**85.80%**	**مرتفع جدا**

15	8	أخشى من حدوث الفوضى بين الطلبة من جراء استخدامي للحاسوب في التعليم .	**4.25**	**1.02**	**85.00%**	**مرتفع جدا**
19	9	لا أميل إلى اعتماد الحاسوب التعليمي في التدريس لأنه في حصول الطلبة على المعلومات من أي مصدر غير المعلم زعزعة لصورة المعلم في أذهان الطلبة.	**4.20**	**1.02**	**84.00%**	**مرتفع جدا**
17	10	أبتعد عن استخدام الحاسوب في التعليم لأنه يتطلب الكثير من الأعداد العلمي المسبق لمادة الدرس.	**4.24**	**0.99**	**84.80%**	**مرتفع جدا**
16	11	الذين يستخدمون الحاسوب في التعليم هم يدعون ويرغبون في الإشاعة عن أنفسهم أنهم متطورون تقنياً.	**4.25**	**0.99**	**85.00%**	**مرتفع جدا**
11	12	اعتقد ان استخدام الحاسب الآلي في التعليم طور من قدرات الطلبة في تحصيلهم الاكاديمي.	**4.31**	**0.95**	**86.20%**	**مرتفع جدا**
1	13	أرى أن تكنولوجيا التعليم حدثت من طرق واساليب التعليم لدى المعلمين.	**4.63**	**0.72**	**92.60%**	**مرتفع جدا**
2	14	أبتعد عن استخدام الحاسوب في التعليم لأنه يتطلب الكثير من الأعداد العلمي المسبق لمادة الدرس.	**4.55**	**0.76**	**91.00%**	مرتفع جدا
3	15	ألمس آثار استخدام الحاسب الآلي الايجابية في التعليم لدى الطلبة.	**4.55**	**0.64**	**91.00%**	**مرتفع جدا**
20	16	اعتقد ان استخدام الحاسب الآلي في التعليم ساعد بشكل كبير في زيادة تحصيل الطلبة.	**4.14**	**4.03**	**82.80%**	**مرتفع**
6	17	أرى أن الحاسب الآلي طور من مهارات الطلبة من النواحي العقلية والتحصيلية.	**4.41**	**0.75**	**88.20%**	**مرتفع جدا**
5	18	أعتقد أن اصبح من السهل بعد استخدام الحاسب الآلي أن يحصل الطلبة على تقديرات عالية بالتحصيل.	**4.43**	**0.81**	**88.60%**	**مرتفع جدا**
7	19	أرى ان بعد استخدام الحاسب الالي في التعليم قلل الجهد وزاد التحصيل لدى الطلبة.	**4.37**	**0.72**	**87.40%**	**مرتفع جدا**
9	20	استخدام الحاسب الآلي قلل المجهود لدى الطلبة وزاد تحصيلهم وساعد المعلمين على تطوير خططهم الدراسية.	**4.35**	**0.66**	**87.00%**	**مرتفع جدا**
المتوسط الكلي			**4.35**	**1.01**	**%86.90**	**مرتفع جدا**

يتضح من الجدول السابق أن المتوسط الحسابي الكلي لمجال دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية بلغ (4.35)، وبنسبة مئوية (86.90%)، ومستوى مرتفع جدا. أما المتوسطات الحسابية لإجابات أفراد عينة الدراسة فقد تراوحت ما بين (4.63–4.14). وجاءت الفقرة: " أرى أن تكنولوجيا التعليم حدثت من طرق واساليب التعليم لدى المعلمين." في المرتبة الأولى، بمتوسط حسابي قدره (4.63)، ومستوى مرتفع جدا، بينما جاءت الفقرة: " اعتقد ان استخدام الحاسب الآلي في التعليم ساعد بشكل كبير في زيادة تحصيل الطلبة." في المرتبة الأخيرة، بمتوسط حسابي بلغ (4.14)، ومستوى مرتفع.

ثانيا :النتائج المتعلقة بفحص فرضيات الدراسة (التساؤلات):

هل يوجد فروق لكل من المتغيرات التالية: (الجنس، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة) في استجابات أفراد العينة حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس.

وانبثق منه الفرضيات الآتية:

1. لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a≤.05) في متوسط استجابة أفراد العينة حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير الجنس.
2. لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a≤.05) في متوسط استجابة أفراد العينة حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير المؤهل العلمي.
3. لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a≤.05) في متوسط استجابة أفراد العينة حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

وفيما يلي نتائج اختبار الفرضيات:

1. النتائج المتعلقة بالفرضية الأولى:

لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a≤.05) في متوسط استجابة أفراد العينة حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير الجنس.

ولفحص الفرضية، فقد استخدمت الباحثة اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين Independent t-test ونتائج الجدول (5) تبين ذلك.

الجدول (5)

نتائج اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين لفحص دلالة الفروق في متوسط استجابة أفراد العينة حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير الجنس.

المجال	ذكور (ن=11)		إناث (ن=40)		قيمة ف	مستوى الدلالة
	المتوسط	الانحراف	المتوسط	الانحراف		
الدرجة الكلية	**4.22**	**0.69**	**4.44**	**0.53**	**1.441**	**0.236**

* دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة($\alpha = 0.05$)

يتضح من الجدول (5) أن قيمة sig أكبر من 0.05، لذا فإننا نقبل الفرضية الصفرية القائلة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية ($\alpha \leq 0.05$) في متوسطات استجابات الموظفين حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير الجنس.

2. **النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية:**

لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($a \leq .05$) في متوسط استجابة أفراد العينة حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

ولفحص الفرضية، فقد استخدمت الباحثة تحليل التباين الأحادي One-Way ANOVA ونتائج الجدول (6) تبين ذلك.

الجدول (6)

نتائج تحليل التباين الأحادي لفحص دلالة الفروق في متوسط استجابة أفراد العينة حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

المجال	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	مستوى الدلالة
الدرجة الكلية	بين المجموعات	0.433	3	0.144	0.430	0.732
	خلال المجموعات	15.776	47	0.336		
	المجموع	16.209	50			

* دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة($\alpha = 0.05$)

يتضح من الجدول (6) وبالاستناد إلى اختبار التباين الأحادي تبين أن قيمة sigأكبر من 0.05، لذا فإننا نقبل الفرضية الصفرية القائلة بعدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية($\alpha \leq 0.05$) في متوسطات استجابات

الموظفين حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

3. النتائج المتعلقة بالفرضية الثالثة:

لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a≤05.) في متوسط استجابة أفراد العينة حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

ولفحص الفرضية، فقد استخدمت الباحثة اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين Independent t-test ونتائج الجدول (7) تبين ذلك.

الجدول (7)

نتائج اختبار "ت" لمجموعتين مستقلتين لفحص دلالة الفروق في متوسط استجابة أفراد العينة حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

المجال	من 3-4 سنوات (ن=44)		من 5-10 سنوات (ن=7)		قيمة ف	مستوى الدلالة
	المتوسط	الانحراف	المتوسط	الانحراف		
الدرجة الكلية	**4.40**	**0.59**	**4.34**	**0.42**	**0.663**	**0.419**

* دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة(α = 0.05)

يتضح من الجدول (7) أن قيمة sig أكبر من 0.05، لذا فإننا نقبل الفرضية الصفرية القائلة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة الإحصائية (α≤0.05) في متوسطات استجابات الموظفين حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

الفصل الخامس

مناقشة النتائج و التوصيات

مناقشة النتائج:

النتائج المتعلقة بالسؤال الرئيسي : قياس دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية.

اشارت النتائج الى أن اتجاهات معلمين المرحلة الابتدائية حول قياس دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية يظهر بدرجة مرتفعة جدا،حيث كانت قيمة المتوسط الحسابي (4.35).وتباينت هذه النتائج بين الفقرات فقد تراوحت ما بين (4.63-4.14). وجاءت الفقرة: " أرى أن تكنولوجيا التعليم حدثت من طرق واساليب التعليم لدى المعلمين." في المرتبة الأولى، بمتوسط حسابي قدره (4.63)،

ومستوى مرتفع جدا، بينما جاءت الفقرة: " اعتقد ان استخدام الحاسب الآلي في التعليم ساعد بشكل كبير في زيادة تحصيل الطلبة." في المرتبة الأخيرة، بمتوسط حسابي بلغ (4.14)، ومستوى مرتفع

وتعزو الطالبة هذه النتيجة إلى أن هذه النتائج إلى أن: استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية يسهم في توفير بيئة تعلم نشطة وتفاعلية تثير اهتمام الطلبة وتزيد من اندماجهم في المحتوى الدراسي، مما يؤدي إلى تحسين مستوى التحصيل الأكاديمي لديهم.

وتدعم هذه النتيجة ما توصلت إليه دراسات سابقة مثل دراسة (المعموري، راشد سعيد، 2020) التي أكدت أن توظيف الألعاب التعليمية الرقمية يسهم في رفع مستوى التحصيل وتطوير مهارات التفكير لدى الطلبة .كما تتفق مع ما أشار إليه (تقرير صحيفة العرب – الإسلام، 2021–2020) بأن إدماج التكنولوجيا التعليمية، وخاصة الألعاب الإلكترونية التربوية، يعزز من دافعية التعلم لدى المتعلمين في المراحل الأساسية، ويساعد في تحقيق الأهداف التعليمية بطريقة أكثر جذبًا وتأثيرًا.

وترجع الباحثة هذه النتائج أيضًا إلى إدراك المعلمين لأهمية تنويع أساليب التعليم ودمج التكنولوجيا الحديثة، بما يتناسب مع طبيعة الطلبة واحتياجاتهم، مما يجعل التعلم أكثر قربًا من واقعهم وتفضيلاتهم.

النتائج المتعلقة بفرضيات الدراسة:-

- **النتائج المتعلقة بالفرضية الاولى:** لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a≤.05) في متوسط استجابة أفراد العينة حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير الجنس.

اشارت النتائج الى انه تم قبول الفرضية وتعزو الباحثة ذلك الى تقارب مستويات إدراك المعلمين والمعلمات لأهمية توظيف التكنولوجيا التعليمية وتحديدا ألعاب الحاسب الي، في تعزيز تحصيل الطلبة في المراحل الابتدائية. كما قد يعزى ذلك الى وعي كلا الجنسين بأثر هذه الأدوات الرقمية في تحسين العملية التعليمية، مما يفسر عدم وجود اختلاف جوهري في آرائهم حول هذه القضية، بغض النظر عن كون المجيب ذكرا او انثى.

- **النتائج المتعلقة بالفرضية الثانية:** لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a≤.05) في متوسط استجابة أفراد العينة حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

اشارت النتائج الى انه تم قبول الفرضية، وتعزو الباحثة هذه النتيجة الى أن جميع المعلمين، بغض النظر عن مستواهم الأكاديمي ، يتعرضون لخبرات ميدانية متقاربة في البيئة التعليمية ، ويواجهون تحديات مشابهة في التعامل مع الطلبة ، ما يجعل تقييمهم لأثر الألعاب قائما على تجربتهم العملية وليس فقط خلفيتهم الأكاديمية. كما أن تأثير الألعاب يظهر بوضوح في بيئة الصف، مما يجعل المعلم يدرك فاعليتها بغض النظر عن المؤهل.

- **النتائج المتعلقة بالفرضية الثالثة:** لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (a≤.05) في متوسط استجابة أفراد العينة حول دور استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على تحصيل الطلبة من وجهة نظر معلمين المرحلة الابتدائية في محافظة القدس، تعزى لمتغير سنوات الخبرة.

تم قبول الفرضية وتعزو الباحثة ذلك الى أن الخبرة التدريسية بغض النظر عن عدد سنواتها لا تشكل بالضرورة فارقا في

مدى ادراك المعلمين لأهمية استخدام ألعاب الحاسب الالي وبرامجه التعليمية ، خاصة في ظل التحول الرقمي الواسع واعتماد كثير من المدارس على التدريب المستمر، كما أن المعلمين الجدد قد يكون لديهم حافز أكبر لاستخدام الأساليب الحديثة ،في حين يعتمد أصحاب الخبرة على مهاراتهم المتراكمة، ما يؤدي الى تقارب وجهات النظر بين الفئتين وأن هذا التقارب يجعل سنوات الخبرة عاملا غير حاسم في تشكيل الراي تجاه فاعليتها.

التوصيات:

في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها في هذه الدارسة، توصي الباحثة بما يلي:

- العمل على دمج ألعاب الحاسوب التعليمية بشكل منهجي في المناهج الدراسية للمرحلة الابتدائية، لما لها من دور فعّال في تعزيز التحصيل الأكاديمي لدى الطلبة.
- توفير برامج تدريبية متخصصة للمعلمين لتمكينهم من تصميم واستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بما يتناسب مع الأهداف التعليمية والمراحل العمرية المختلفة.
- تحفيز المعلمين على استخدام التكنولوجيا التعليمية عبر تقديم حوافز معنوية أو مادية، ودمج تقويم الأداء المهني باستخدام استراتيجيات التعليم الرقمي.
- إعداد وتطوير محتوى ألعاب تعليمية محلية تتناسب مع ثقافة وبيئة الطلبة، وتغطي مختلف المواد الدراسية الأساسية.
- إشراك أولياء الأمور في دعم استخدام الألعاب التعليمية من خلال رفع وعيهم بأثرها الإيجابي على تحصيل أبنائهم، وتعزيز دورهم في المتابعة المنزلية.
- تشجيع المؤسسات التعليمية على تبني سياسات داعمة لتكامل التكنولوجيا في التعليم، وتخصيص ميزانيات لتطوير البنية التحتية اللازمة لذلك.

قائمة المصادر والمراجع :

المراجع العربية:

1. أحمد، والمرسي .(2017) .*مدى فعالية الألعاب الكمبيوترية في تنمية تحصيل مفاهيم العلوم لدى عينة من التلاميذ معسري القراءة (Dyslexic Pupils) بالصف الأول المتوسط بالمملكة العربية السعودية*، ص ص. 167–171.

Ahmed, & Al-Morsi. (2017). *The effectiveness of computer games in developing the achievement of science concepts among a sample of dyslexic pupils in the first intermediate grade in the Kingdom of Saudi Arabia*, pp. 167–171.

2. ألتر .(1991) .*تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال باستخدام الألعاب*، ص ص. 13–16.

Alter. (1991). *Developing creative thinking among children through the use of games*, pp. 13–16.

3. باك مان .(1995) .*تنمية قدرات التفكير الإبداعي عند مجموعة من الأطفال تتراوح أعمارهم بين السادسة والثامنة باستخدام ألعاب الحاسب الآلي*، ص ص. 11–16.

Backman. (1995). *Developing creative thinking abilities among a group of children aged six to eight using computer games*, pp. 11–16.

4. البخاري. (2013). *أساليب التدريس بين التلقين والتطبيق*، ص ص. 23–30.

Al-Bukhari. (2013). *Teaching methods between rote instruction and application*, pp. 23–30.

5. البسيوني. (1994). *قياس فعالية برنامج حاسب آلي تعليمي في تدريس قواعد النحو العربي على كل من التحصيل اللغوي والتعبير التحريري لدى طلاب الصف الثاني الثانوي*، ص ص. 50–67.

Al-Basyouni. (1994). *Measuring the effectiveness of an educational computer program in teaching Arabic grammar rules on both linguistic achievement and written expression among second-year secondary school students*, pp. 50–67.

6. بوقحوص، وعبيد. (2016). *قياس مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل تلاميذ الصفين الثاني والثالث بالمرحلة الابتدائية في موضوع المغناطيس بمادة العلوم بمملكة البحرين*، ص ص. 92–98.

Bouqahous, & Obaid. (2016). *Measuring the effectiveness of using educational games in the achievement of second- and third-grade primary pupils in the topic of magnetism in science in the Kingdom of Bahrain*, pp. 92–98.

7. الجمهور. (2019). *أثر استخدام أحد برمجيات الحاسب الآلي التعليمية في تعليم اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف الأول الثانوي ومقارنتها بالطريقة المعتادة*، ص ص. 15–18.

Al-Jumhoor. (2019). *The effect of using an educational computer software program in teaching English to first-year secondary school students compared with the traditional method*, pp. 15–18.

8. خطاب. (1994). *تعليم التفكير الإبداعي: الطلاقة، المرونة، الأصالة، التفاصيل، لتلاميذ الصف السادس الابتدائي بعمّان*، ص ص. 12–19.

Khattab. (1994). *Teaching creative thinking: fluency, flexibility, originality, and elaboration to sixth-grade primary pupils in Amman*, pp. 12–19.

9. الأحمري، زهرة، وباحاذق، رجاء سعيد. (2016). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات بطرق إبداعية لدى الأطفال من 5–6 سنوات. *مجلة رابطة التربية الحديثة*، 8(27)، 145–199.

Al-Ahmari, Zahrah, & Bahatheg, Rajaa Saeed. (2016). The role of electronic games in developing creative problem-solving skills among children aged 5–6 years. *Journal of the Modern Education Association*, 8(27), 145–199.

10. راجح. (1998). *تصميم ألعاب تعليمية وأثرها في نمو القدرات الإبداعية والسمات الإبداعية عند طفل الروضة بالقاهرة*، ص ص. 122–134.

Rajeh. (1998). *Designing educational games and their effect on developing creative abilities and creative traits among kindergarten children in Cairo*, pp. 122–134.

11.راجح .(2019). *الألعاب في تدريس الرياضيات*. عمّان: الأهلية للنشر والتوزيع.

Rajeh. (2019). *Games in teaching mathematics*. Amman: Al-Ahliyya Publishing and Distribution.

12.السليمان، بدر سلمان حمد .(2018). *تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية للصفوف الابتدائية في منطقة القدس*، ص ص. 147–149.

Al-Sulaiman, Badr Salman Hamad. (2018). *Activating the use of educational electronic games in primary school curricula in the Jerusalem area*, pp. 147–149.

13.شانك .(1998). *أثر ألعاب الحاسب الآلي في الأطفال وإبداعهم*، ص ص. 34–45.

Schank. (1998). *The effect of computer games on children and their creativity*, pp. 34–45.

14.فورد، وكوكس .(1995). *المقارنة بين إحدى البرمجيات التعليمية والكتاب المدرسي في اكتساب الطلاقة بطريقة التكرار لعينة من تلاميذ يعانون من صعوبة في طلاقة القراءة*، ص ص. 22–29

Ford, & Cox. (1995). *A comparison between an educational software program and the textbook in acquiring fluency through repetition among a sample of pupils with reading fluency difficulties*, pp. 22–29.

15.الماروني .(2017). *دراسة فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل والاتجاه نحو العلوم لدى عينة من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي منخفضي التحصيل*، ص ص. 16–23.

Al-Marouni. (2017). *A study of the effectiveness of educational games in developing achievement and attitudes toward science among a sample of low-achieving fifth-grade primary pupils*, pp. 16–23.

16.الموسى .(2021). *أساليب ووسائل الحاسب الآلي في التعليم*، ص ص. 13–24.

Al-Mousa. (2021). *Methods and tools of computer use in education*, pp. 13–24.