فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية

عواطف حسن علي عبد المجيد و نوف سلمان صالح المزيني
[1,2].جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا – كلية التربية – قسم العلوم التربوية

المستخلص:

هدف هذا البحث إلى التعرف على فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكساب المفاهيم النحوية لدى تلميذات المرحلة الابتدائية ، وتحديد المفاهيم النحوية المراد إكسابها باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ، ومعايير اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية المناسبة لديهن وتقديم نماذج من الألعاب التعليمية الإلكترونية . ولتحقيق أهداف البحث تم استخدام المنهج الوصفي وشبه التجريبي ، وتكون مجتمع البحث من تلميذات الصف الخامس الابتدائي في مدارس التعليم العام، وطُبقت على عينة بلغ عددها (60) تلميذة من تلميذات الصف الخامس الابتدائي في الابتدائية (35) بالمدينة المنورة، وقد تم توزيعهن إلى مجموعتين الأولى تجريبية مكونة من(30)تلميذة تم تدريسها باستخدام برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية، والثانية ضابطة مكونة من(30) تلميذة تم تدريسها بالطريقة المعتادة، وقد تمثلت أدوات ومواد الدراسة في قائمة المفاهيم النحوية المناسبة لتلميذات الصف الخامس الابتدائي، والاختبار التحصيلي القبلي والبعدي،إضافة إلى برمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية .

وبعد إجراء المعالجات الإحصائية المناسبة تم التوصل إلى النتائج التالية :

1- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسط درجات تلميذات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات تلميذات المجموعة الضابطة في الاختبار القبلي.

2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسط درجات تلميذات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات تلميذات المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي، وذلك لصالح المجموعة التجريبية.

3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05)بين متوسط درجات تلميذات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات تلميذات المجموعة الضابطة في الاختبارين القبلي والبعدي، وذلك لصالح الاختبار البعدي.

ووفقاً لتلك النتائج أوصت الدراسة بعدد من التوصيات منها:

1- ضرورة توفير البيئة الملائمة ومقومات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ؛ حتى تظهر نتائجها بشكل متكامل في المواد عامة وفي النحو بصفة خاصة.

2- تطوير نوعية الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ لتضم برامج هادفة لتعليم النحو في المراحل التعليمية المختلفة.

4- إستفادة معلمي ومعلمات اللغة االعربية من نتائج البحث الحالي في تطوير استراتيجيات التعليم عن طريق استخدام ألعاب تعليمية إلكترونية مناسبة لتلاميذهم في المراحل المختلفة.

الكلمات المفتاحية : *برنامج - فعالية – الوسائط – تنمية - مهارات*

ABSTRACT:

This study aimed to identify the effectiveness of electronic educational games-based program on the acquisition of syntactic concepts for female elementary students , as well as identifying the required syntactic concepts to acquire using electronic educational games , and the criteria of choosing the appropriate electronic educational games by introducing samples of these games.

In order to achieve the goals of this study , the researchers used both methods , experimental and semi-descriptive . The study included female students in the 5th grade in public schools , and was applied on a 60 student-sample , 35 from Al Madina Al Monawara . The students were divided into two groups , the first group was composed of 30 students who were taught using electronic educational games-based program , and the second group was composed of 30 students who were taught using the ordinary methods . The tools and the study materials was represented in a list of the syntactic concepts suitable for female 5th grade students , pro and post acquisition test , in addition to the software of electronic educational games .
The researchesr used a number of methods and statistical approaches that included : Berson correlation labs , Alpha Cronbakh , (T) independentsample test , (T) correlated one group sample test . After doing the appropriate statistics the following results were concluded
1-There are no statistically significant differences between the average grades of the experimental students and the control group students in the pre-test .
2- There are no statistically significant differences at the level of 0.05 average grades of the experimental students and the control group students in the post-test in favor of the experimental group .
3- There are statistically significant differences at the level of 0.05 between the average grades of the experimental students and the control group students in the pre and post tests in favor of the post-test .
According to these results the research recommended the following :
1- The need to provide an appropriate environment and the elements of the use of educational electronic games; to show results in an integrated manner in the material in general and in particular as.
2- Improve the quality of educational electronic games; to include targeted programs to teach as in the various stages of education
3- Benefit teachers of the Arabic language from the results of current research in the development of teaching strategies through the use of electronic learning games suitable for their students at different stage
Keywords: *Program - Effectiveness– Multimedia - Development - Skills*

المقدمــة :

تؤدي اللغة العربية دورًا مهمًا في حياة الفرد والمجتمع ، فهي أداة الفرد للتواصل والتفاهم مع أبناء مجتمعه ، وهي وسيلته الرئيسة للتّعبير عن عواطفه، ومشاعره، وأفكاره ، ونقل تجاربه إلى الآخرين، والاستفادة من تجارب الآخرين ، كما أنها بالنسبة إلى لمجتمع من أقوى الروابط التي تربط بين أفراده ، وإذا كانت اللغة أداة تواصل وتفاهم، وكان الهدف من تدريسها تسهيل عملية التواصل والتفاهم الاجتماعي ، فإن اكتساب المفاهيم النحوية يعد أمراً ضرورياً لإتقان هذا التواصل إذ يستطيع المتعلم من خلال تعلمه اللغة أن يكتسب مهارات التواصل اللغوي السليم استماعًا وتحدثًا وقراءة وكتابة، وهو لا يستطيع تحقيق ذلك بدقة إلاّ من خلال إلمامه بالقواعد النحْوية، فهي مصدر أساسي لجمال الأسلوب وطلاقة اللسان وصحة النطق وسلامة الكتابة من الخطأ، كما أن لها دورًا كبيرًا في تكوين اتجاهات عقلية لدى التلاميذ ، وتنمية عقولهم وصقلها (السليطي، 2002م،ص283).

إلا أن إكساب المفاهيم النحوية لتلاميذ المرحلة الابتدائية يتطلب تحسين جميع جوانب العملية التعليمية من معلم ومنهج وكتاب وطرائق تدريس حتى تتوافر الظروف الدراسية المناسبة لرفع مستوى تحصيل تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة اللغة العربية

عامة وفي اكتساب المفاهيم النحوية خاصة, فلا يؤدي تعلم اللغة نتائجه الناجحة ما لم تحصل مواءمة بين المعلم والمنهج والكتاب والطريقة ودوافع التلميذ للتعلم بحيث يستطيع أن يفهم المسموع ويفهم المقروء ويستطيع التعبير عن نفسه بكلام عربي سليم, وأي نشاط لغوي لا يحقق هذه الوظائف يصرف التلاميذ عن اللغة ويسبب لهم النفور منها.ومن الطرق و الوسائل التي تناسب تلاميذ المرحلة الابتدائية الألعاب التربوية التي تجعل المتعلم نشطًا وفعالًا أثناء اكتسابه الحقائق والمهارات والمفاهيم والعمليات، في مواقف تعليمية قريبة – أو شبيهة – من الواقع ،وذلك بتفاعله مع اللعبة التعليمية أو مع غيره من المتعلمين ؛ لتحقيق الأهداف المرجوة (الخطيب ، ١٩٩٨ م،ص ٦٢).ونتيجة للتغير السريع الذي شهده العالم اليوم بدأ مفهوم اللعب يتغير عند الأطفال ؛ فدخلت آلات مستحدثة في لعب الأطفال،وجاءت أجيال عديدة من العاب الفيديو و العاب الحواسيب نتيجة للطفرة المعلوماتية التي احتلت الحياة بكل تفاصيلها، و انتقل اهتمام الصغار بل و الكبار أيضا إلى الألعاب الإلكترونية التي بدأت تجذب كلا الجنسين منذ سن الثالثة (الشحروري، ٢٠٠٨ م،ص23) .

ونظرًا لهذا الانتشار الواسع لاستخدام الألعاب الإلكترونية من جهة ،والخوف من الآثار المترتبة من هدر الفرد وقته فيها بدون فائدة مرجوة ؛ رأى التربويون ضرورة توظيف هذه الألعاب بما يخدم العملية التعليمية، خاصة وأن من أولى استخدامات الحاسوب في مجال التربية هي تقديمه كمساعد تعليمي(الجهني، 2011م،ص15).

وقد كان استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية المحوسبة محور اهتمام العديد من البحوث والدراسات، ومن بينها دراسة مطاوع (2000 م) والهرش وعبابنة(٢٠٠٦ م) و(Kibritchi(2008 و(Frederic(2009 و (2010) Goldstien و Norcia(2010)وعسيري (٢٠١٠م) و محمد وعبيدات (2010م) و reed(2010) ، و(2011) charsky& Ressler حيث أوصت تلك الدراسات بالتوسع في تبني استخدام برمجيات وألعاب الحاسب الآلي للتعلم والتعليم،أما دراسة دويدي (2000م) والحيلة وغنيم (2002م) وأبومنديل (2006 م) ، فقد أوضحت الأثر الإيجابي لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل في القراءة والكتابة، لذلك فإنه يمكن استخدامها في إكساب المفاهيم النحوية لدى التلميذات ؛ فعن طريق هذه الألعاب تتدرب التلميذات في استخدام المفاهيم التي يتعلمنها، وكل هذا يجري في جو من المرح والجدية الممزوجين معًا في وقت واحد، خاصة وأن تعلم المفاهيم النحوية عمل شاق، يكلف المرء جهدًا ووقتًا .

مشكلة البحث:

ترتكز المشكلة في السؤال الرئيس التالي:

ما مدى فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية لتلميذات الصف الخامس الابتدائي؟

ويتفرع عن السؤال الرئيس الأسئلة التالية:

1- ما المفاهيم النحوية التي يتم إكسابها لتلميذات الصف الخامس الابتدائي باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية ؟

2- ما معايير إعداد الألعاب التعليمية الإلكترونية المناسبة لتلميذات الصف الخامس الابتدائي؟

3- ما التصور المقترح للألعاب التعليمية الإلكترونية التي تسهم في إكساب المفاهيم النحوية لتلميذات الصف الخامس الابتدائي؟

فروض البحث:

1- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي درجات تلميذات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار القبلي للمفاهيم النحوية .

2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي درجات تلميذات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية يعزى للبرنامج المقترح.

3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ٠,٠٥ بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي يعزى للبرنامج المقترح.

أهداف البحث :

- الكشف عن مدى فاعلية الألعاب الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية لتلميذات الصف الخامس الابتدائي.
- تحديد المفاهيم النحوية المراد إكسابها لتلميذات الصف الخامس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.
- تحديد معايير اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية المناسبة لتلميذات الصف الخامس الابتدائي.
- تقديم نماذج من الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تسهم في إكساب المفاهيم النحوية لدى تلميذات الصف الخامس الابتدائي.

الأهمية:

- تعد هذه الدراسة الأولى حسب علم الباحثتين التي تستخدم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس المفاهيم النحوية0
- تفيد هذه الدراسة في جعل تعليم النحو أكثر متعة وجاذبية باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية 0
- يمكن أن تساعد نتائج هذه الدراسة في رفع مستوى تلميذات الصف الخامس الابتدائي في المفاهيم النحوية من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية.
- يمكن أن تساعد هذه الدراسة معلمات اللغة العربية على إنتاج ألعاب تعليمية إلكترونية جديدة تساعد في إثارة دافعية التلميذات لتعلم المفاهيم النحوية.
- تفيد هذه الدراسة واضعي المناهج والمشرفات التربويات في وضع دليل للألعاب التعليمية الإلكترونية التي تناسب تلميذات الصف الخامس الابتدائي .

المصطلحات :

الألعاب التعليمية الإلكترونية:

يعرفها الحربي(٢٠١٠ م) بأنها : برمجيات تهدف إلى المزج بين التعلم وبين الترفيه في آن واحد، وذلك لتوليد الإثارة والتشويق والرغبة الجادة في التعلم الممزوج بالترفيه، وتعتمد على وضع التلميذ أمام مشكلة تتحدى ذهنه ويقوم بحلها عن طريق اللعب، أي أن الألعاب التعليمية تحتوي على مادة علمية يفترض عرضهامسبقاً على التلاميذ، فيكون برنامج الألعاب لتعزيز المفاهيم والمهارات، وتعتمد الألعاب التعليمية على روح المنافسة لإثارة دافعية التلميذ، وطرد الملل والرتابة من اللعبة (ص116).

وتُعرف الألعاب التعليمية الإلكترونية إجرائيًا بأنها :برمجيات تعليمية إلكترونية تختص بتقديم التعلم من خلال اللعب، وتستخدم تقنية الوسائط المتعددة ممزوجة بالترفية والتسلية؛ لتستحوذ على اهتمام تلميذاتالمرحلة الابتدائية ، وتثير دافعيتهن للقيام بأنشطة هادفة تعمل على اكسابهن المفاهيم النحوية،وهي تطبق وفق إجراءات وتعليمات تتبعها التلميذات لتحقيق أهداف تعليمية محددة.

- **المفهوم النحْوي:**

صيغة التفكير المجرد التي تعكس السمات الجوهرية لكلمة أو مجموعة من الكلمات ذات علاقات قائمة فيما بينها لتؤدي إلى فهم الظاهرة اللغوية ويتم تكوين المفهوم النحوي من خلال تضافر هذه السمات للدلالة على الباب النحوي (الخياط، 1982م،ص73).

المفهوم الإجرائي : الصيغ ذات الدلالات النحوية الواردة في الوحدة الثانية من كتاب لغتي الجميلة للصف الخامس الابتدائي ، للفصل الدراسي الأول وهي (التعجب ،وأنواع الجموع ،ورفع الفاعل بالعلامات الفرعية).

الحدود:

أ- الحدود الزمانية: تم بعون الله إجراء البحث الحالي في الفصل الدراسي الأول لعام1434هـ-1435هـ / 2013م.

ب-الحدود المكانية: اقتصرت على تلميذات إحدى المدارس الابتدائية للبنات بالمدينة المنورة.

الحدود الموضوعية: اقتصرت على الوحدة الثانية من كتاب لغتي الجميلة للصف الخامس الابتدائي للفصل الدراسي الأول مكون النحو (التعجب ، أنواع الجموع، ورفع الفاعل بالعلامات الفرعية.

الإطار النظري

إذا كان المفهوم يحدد على أساس أنه صورة ذهنية يكونها الفرد عن أشياء أو حوادث في البيئة حسب الصفات المشتركة بينهما، فإن المفهوم النحوي قد تعددت تعريفاته وفقًا لارتباطه بهذا المفهوم، فقد عرفه جاب الله (1992م) بأنه تصور عقلي يكونه الفرد للدلالة على بعض المعاني والمصطلحات النحوية، ثم ينتقل الفرد بهذا المفهوم من عالم الفكر إلى حيز التعبير باللغة في الحديث والكتابة ،أي أن المفهوم النحوي لا بد أن ينتقل من حيز التفكير العقلي المجرد إلى حيز التعبير اللغوي المستخدم في الإنتاج اللغوي كلامًا وكتابة (ص 53)0 وفي هذا السياق يرى فضل الله و زهري (1998 م) أن المفهوم النحوي يرمز إلى سمة أو مجموعة من السمات المجردة ، وهو يصنف السمات النحوية التي تندرج تحته، ويميز بينها وبين السمات التي تندرج تحت غيره من وحدات البناء النحوي الأخرى، كما أنه لا ينطبق على معنًى معين أو موقف خاص، بل ينطبق على مجموعة من المعاني والمواقف التي تشترك في السمات نفسها (ص181).

والنحو مثله مثل أي مادة له مفاهيمه الخاصة التي تزيل أي لبس أو غموض في فهم اللغة، ويقتضي ذلك تعريف هذه المفاهيم وتحديدها، وتوضيحها وفق دلالاتها المختلفة، والالتزام بها كمفتاح للفكر الحيوي اللغوي، ومن الكينونة التي تتضح من خلالها أهمية تعلم المفاهيم النحوية ما جاء في دراسة إبراهيم (2005 م) وهي:

1. معرفة المفاهيم النحوية يفتح باب المعرفة الصحيحة لاستخدام اللغة.
2. يسهم تعلم المفاهيم النحوية في تعلم مفاهيم المواد الأخرى المتصلة بتعلم اللغة.
3. تساعد المفاهيم النحوية في الوصول إلى فهم عميق لطبيعة المادة النحوية.
4. تكسب المفاهيم النحوية الطالب دقة التعبير، وتوصيل أفكاره بسهولة ويسر.
5. ينمي تعلم المفاهيم النحوية لدى الطالب القدرة على التحليل وعلى الموازنة، وعلى المقارنة والتصنيف، والتمييز، وإدراك العلاقات.
6. يساعد تعلم المفاهيم النحوية في القضاء على الحفظ الأصم، ويحقق الوظيفة لمادة النحو، ويجعلها ذات معنى للتلميذ (ص 78)

ويمكن إبراز أهمية استخدام المفاهيم النحوية فيما يلي:

1- تمكن المتعلم من عملية التحليل الإعرابي، للمفردات والتراكيب، وما يترتب على موقع الكلمات من معنى ودلالة.

2- تقدر المتعلم على مهارات الصحة اللغوية، التي تعد ضابطاً لكافة المهارات اللغوية من اللحن والخطأ، في فنون اللغة المختلفة من استماع وحديث وقراءة وكتابة.

3- تساعد المتعلم على فهم أساسيات النظام الحيوي للغة واستيعابه، والتخفيف من تراكم مسائل النحو وتشعبها.(المخزومي، 2003م،ص13).

من خلال ما سبق يتضح مدى أهمية المفاهيم النحوية مما يستدعي الاهتمام بها ومحاولة إكسابها لتلميذات المرحلة الابتدائية لأنه يساعدهن على الفهم العميق لطبيعة المادة العلمية ودقة التعبير.

سمات المفهوم النحوي:

يتسم المفهوم النحوي بمجموعة من الصفات حددها كلٌ من عطية وخلف الله(2012م) في الآتي:

1/ **الرمزية أو التجديد:**

فالمفهوم النحوي يرمز لسمة أو مجموعة من السمات المجردة ويعد رمزًا لهذه الخاصية، فالفاعل يستخدم المعارف النحوية ذات السمات المشتركة في التدليل على أنه من قام بالفعل أو اتصف به.

2 / **التمييز:**

فالمفهوم النحوي يشتمل على جميع السمات التي تجمع المفهوم تحته وتميز بينه وبين السمات التي يمكن أن تستبعد مفاهيم أخرى يمكن أن تتداخل معه فمفهوم الفعل الماضي له مجموعة من السمات التي تميزه عن غيره من الأفعال مثل الفعل المضارع أو فعل الأمر.

3/ **التعميم:**

فالمفهوم النحوي لا ينطبق على حالٍ بعينها أو موقف معين بل لا بد أن تجمع في ضوئه مجموعة من الأشياء والخصائص والمواقف، فمفهوم الفعل المضارع لا ينطبق على فعل مضارع معين بل ينطبق على كل فعل تتوافر فيه دلالة الفعل المضارع.

4/ **الملاحظة:**

وهي نتاج تكوين المفهوم، ويظهر المفهوم من خلال الأمثلة التي تقدم للتدليل على انطباق المفهوم النحوي عليها، مثل ملاحظة التغيرات التي تحدث نتيجة دخول كان وأخواتها على الجملة الاسمية (ص103-104).

الألعاب التعليمية الإلكترونية:

- يعرفها (Dempsey &et al,2002) بانها: "بيئة تتيح فرص للتعلم من خلال اللعب حيث تُقدم من الأنشطة الهادفة، التي قد يشترك فيها لاعب أو أكثر، وذلك من خلال توفير بيئة صناعية محكمة الضوابط تمتزج فيها المنافسة وعنصر التشويق والدافعية مع التعلم (ص120).

- تعرفها عفاف بدوي (2008م) بأنها: " مجموعة من الأنشطة المبرمجة، التي تزيد من دافعية المتعلم؛ لما توفره من درجة عالية من التفاعلية كما تتسم بالمتعة والتشويق، وإثارة الخيال في إطار تعليمي، يخلق جوًا من التحدي لفكر المتعلم، للوصول للحلول غير التقليدية لمشكلة اللعبة تحت إشراف المعلم والوصول إلى ما تتضمنه اللعبة من معلومات"(ص125).

ومن خلال ما سبق نلحظ أن تعريفات الألعاب التعليمية الإلكترونية تعددت وجميعها تركز على كون الألعاب نشاطًا تعليميًا من خلال الحاسب بهدف توليد الإثارة ،وبناءً على ذلك تّعرف الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها: برمجيات تختص بتقديم التعلم من خلال اللعب، وتستخدم فيها تقنية الوسائط المتعددة الممزوجة بالترفيه والتسلية؛ لتستحوذ على اهتمام التلميذات وتثير

دافعيتهن للقيام بأنشطة هادفة تعمل على إكسابهن المفاهيم النحوية وهي تُطبق وفق إجراءات تتبعها التلميذات لتحقيق أهداف تعليمية محددة.

مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية :

تتميز برامج الألعاب الإلكترونية بكونها تصنف من برامج الوسائط المتعددة التفاعلية بعدد من الخصائص التي تميزها عن غيرها من برامج الحاسوب التي تؤهلها أن تكون الأكثر فعالية في عمليتي التعليم والتعلم،ويمكن إجمال هذه الخصائص كما ذكرها كلٌ من علي (2005 م) ومحمود (2005 م) كما يلي:

1. توفير البيئة التعليمية التفاعلية.
2. الفردية ،فالوسائط المتعددة تتيح تعليمًا يناسب خصائص كل متعلم.
3. توفير بيئة متنوعة البدائل بما يناسب خصائص المتعلمين، وتثير قدراتهم العقلية، وتخاطب حواسهم.
4. التكاملية بين عناصر البرمجة بما يحقق الأهداف التعليمية المرجوة.
5. المرونة لإمكانية إجراء التعديلات عليها سواء أثناء التصميم والإنتاج أو بعد الانتهاء من الإنتاج بالإضافة أو الحذف.
6. تزامن الحركة والصورة المتحركة والرسوم مع الصوت لتحقيق الهدف التعليمي المتوقع.

وفي ضوء ماتناوله العرض من مميزات للألعاب الإلكترونية تخلص الباحثتان إلى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تستثير دافعية المتعلمة وتركز على دورها الإيجابي والنشط، حيث أنها تؤدي إلى اكسابها المفاهيم النحوية بالإضافة إلى تنمية العديد من المهارات.

أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية:

إن للألعاب التعليمية الإلكترونية أهمية كبيرة في خدمة التلاميذ، وهذا عرضٌ لبعض هذه النقاط التي تُوضح أهميتها:

1- تحقيق التوافق الشخصي والمدرسي والاجتماعي.
2- زيادة دافعية التلاميذ ومنحهم فرصًا أكثر لتحقيق النجاح.
3- تنمية المهارات المعرفية من ربط واستنتاج واكتشاف وتفكير وإبداع.
4- تفعيل المهارات الخيالية لدى التلاميذ، والتي تكون من متطلبات الخيال الإبداعي.
5- معالجة الضعف عند التلاميذ في المهارات المختلفة (الجهني،2011م،ص99).

وفي ضوء ما تناوله العرض السابق لأهمية الألعاب الإلكترونية نخلص إلى أن الألعاب تتيح الفرصة للتلميذات لتعلم العديد من المهارات والمفاهيم.

تصنيفات الألعاب التعليمية الإلكترونية ومعايير اختيارها:

تُصنف الألعاب التعليمية الإلكترونية إما بحسب طبيعة المنافسة وإما بحسب النشاط المستخدم أو بحسب الناتج التعليمي المستهدف من خلال ممارسة اللعبة.

فيذكر الدسوقي (2003 م) أن هناك أنواعًا من الألعاب الإلكترونية التي يمكن أن يُصمم في ضوء إمكانياتها ألعاب ذات أهداف تعليمية محددة وهي:

1- العاب إطلاق النار(Ups-shoot 'em):وهي من الألعاب التي تكون فيها الشخصية الرئيسة تُطلق النار على باقي الشخصيات أو الأهداف التي تكون ظاهرة على الشاشة.

2-ألعاب هزم الخصم (Ups-Beat'em)وفيها تكون الشخصية الرئيسة تُحطم وتُقاتل باقي الشخصيات.

3- ألعاب المغامرات (Adventure):هي ألعاب مغامرات تنقل الممارس إلى عالم خيالي.

4- ألعاب الألغاز (Puzzle): حيث يتولى اللاعب تجميع العمل المجزأ بشروط محددة.

5- لعب الأدوار (Role-Playing): وهي ألعاب يتم فيها لعب الأدوار.

6-ألعاب السباق (Racing) :ألعاب مهارية مثل محاكاة قيادة الطائرات والسيارات.

7-ألعاب الرياضة (Sport) : وهي تهتم بالرياضيات المختلفة مثل كرة القدم وكرة التنس وغيرها.

8-ألعاب المحاكاة (Conceptual Simulation): وهي ألعاب اتخاذ القرار والتخطيط للعمل المتكامل.

والألعاب التعليمية الإلكترونية وأن تعددت تصنيفاتها واختلفت أنواعها فإنها تتفق في أنواع معينة كألعاب المغامرات والألغاز ولعب الأدوار، وهذا لا يعني أن هناك نوعًا من الألعاب أفضل من الآخر وإنما على المعلم الجيد أن ينتقي منها ما يناسب فئة طلابه ومستواهم التعليمي (ص252 – 253).

وتناولت دراسات عدة كدراسة زهران (2007م)، وعسيري (2010م)، ودراسة الحربي (2010م) والجهني (2011م) معايير الألعاب التعليمية الإلكترونية من حيث التصميم والاختيار والانتاج، ويمكن إجمال كل هذه المعايير في جانبين هما: المعايير التربوية والمعايير الفنية.

أولا: المعايير التربوية:

من ضمن المعايير التربوية الخاصة بالألعاب التعليمية الإلكترونية ما يلي:

1- أن تحقق اللعبة هدفًا أو أكثر من أهداف الوحدة.

2- أن يتحقق المعلم من أن التلميذ ُدرك قواعد اللغة ويعرف أهدافها.

3- أن تتضمن مستويات متدرجة في الصعوبة تناسب مستويات التلاميذ.

4-أن تُبنى على أسس تُمثل وتعكس بدقة المفهوم أو المهارة المطلوب تدريسها.

5- أن يكون التلميذ على علم بالمفاهيم والمهارات التي يجب عليه أن يتقنها.

ثانياً: المعايير الفنية:

من المعايير الفنية الخاصة بالألعاب التعليمية الإلكترونية ما يلي:

1- أن يكون هناك تفاعل جيد بين برمجية الألعاب وبين التلميذ.

2- أن تترك الحرية للتلميذ للتحكم في اختيار اللعبة وعرض محتواها.

3- مناسبة المادة المعروضة مع حجم الشاشة.

4- أن تكون تعليمات اللعبة مختصرة وواضحة ومحددة سهلة التنفيذ ليتمكن من ممارستها بيسر للوصول إلى تحقيق الأهداف المرجوة.

5-أن تتيح فرصة استخدام التلميذ لها بنفسه وفقًا لسرعته الذاتية.

6- أن يسهل ممارسة التلميذ لها في ضوء الإمكانات المتاحة.

7- أن تشتمل على عناصر التشويق والتعزيز اللازمة لاستمرارية تعلم التلميذ.

8- أن تستخدم المثيرات البصرية كالصور والأشكال والرسوم.

أما معايير اختيار الألعاب التعليمية الإلكترونية للأطفال كما حددها قنديل وبدوي (2007 م،ص216) فهي:

1- أن يكون محتواها وثيق الصلة بأهداف بسيطة ومحددة في شكل سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها.

2- أن يتمركز محتواها حول اهتمامات الأطفال وميولهم ويشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوجية والنفسية.
3- أن يراعى المحتوى مستوى نمو الطفل.
4- أن تكون أنشطته جديدة ومبتكرة.
5- أن تؤكد على تعلم المفاهيم والمهارات القبلية قبل تعلم الجديد منها.
6- أن تعرض بطريقة شيقة وتستخدم الأسئلة والأمثلة والمحاكاة والدعابة.
7- أن تقدم التغذية الراجعة مباشرة لزيادة الدافعية، وتنبه التلميذ لخطئه وتوجهه إلى الطريق الصحيح.
8- أن تستخدم المثيرات البصرية كالصور والأشكال والرسوم.
9- أن تكون قليلة التفاصيل حتى لا تشتت انتباه الأطفال.
10-أن تعبر عن فكرة واحدة غير متشعبة.

عليه نرى عند اختيار برمجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية هناك ستة عناصر أساسية إذا دمجت معًا بطريقة فعالة فإنها ستزيد من اندماج المتعلم مع البرمجية وتجذبه نحوها بدرجة كبرى، مما يزيد من فعاليتها في عملية التعلم وهذه العناصر هي: قواعد اللعبة، الأهداف، التغذية الراجعة والنتائج، التفاعل، المنافسة أو التحدي أو المقاومة، التمثيل أو القصة.

ومن خلال تحديد معايير الألعاب التعليمية الإلكترونية تم الإجابة عن السؤال الثاني من أسئلة الدراسة والذي نصه:

ما معايير إعداد الألعاب التعليمية الإلكترونية المناسبة لدى تلميذات الصف الخامس الابتدائي؟

توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية :

يُعد المعلم العامل المهم في نجاح أو إخفاق توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية وتحقيق أهدافها التعليمية، وقد حدد مولقن وباتروسكي (2003 م) عددًا من الشروط المهمة لكي يتم توظيف الألعاب بشكل جيد منها:

1- دراسة اللعبة بدقة وإتقان، وذلك لمعرفة قوانينها وأدوار التلاميذ، والتأكيد على النقاط والمفاهيم المهمة فيها، وتحديد وقت استخدامها وكيفية تنفيذها.
2- تهيئة البيئة التعليمية المناسبة لإجراء اللعبة التعليمية؛ وذلك بالتأكّد من سلامة أجهزة الكمبيوتر اللازمة لتنفيذ اللعبة.
3- التأكد من مدى إتقان التلاميذ لمهارات الكمبيوتر اللازمة لتشغيل وممارسة الألعاب ومعالجة المشكلات.
4- توضيح أهداف اللعبة وقواعدها وخطوات السير فيها وكيفية الفوز من أجل إيجاد عنصر التشويق وربط اللعبة بالموقف التعليمي (ص254).

وأضاف زهران (2007 م) إلى ما سبق أربعة شروط أخرى هي:

1- إتاحة الفرصة للتلاميذ للاستفسار عن أي جوانب خاصة باللعبة والإجابة عنها، ثم تحديد وقت إجراء اللعبة.
2- متابعة تنفيذ اللعبة والتدخل أحيانًا لإزالة أي توتر قد يحدث.
3- متابعة التغذية الراجعة بدقة؛ وذلك لضمان تحقيق الأهداف بصورة علمية ودقيقة وعدم الوقوع في الأخطاء وسوء الفهم.
4- تقويم اللعبة التعليمية، ويتضمن ذلك وضوح الأهداف التعليمية، وخطوات تحقيقها، وردود فعل التلاميذ وانطباعاتهم عن اللعبة (ص71).

ويتبين مماسبق أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في مساعدة التلاميذ والمعلمين نظراً للمميزات العديدة التي تحتويها وعلى الأخص إذا رُوعي في تصميمها المعايير الفنية والتربوية الجيدة، ومن أجل ذلك اهتم التربويّون بتوظيفها في العملية التعليمية،

الأمر الذي دعا إلى تطوير البرامج الخاصة لانتاجها، خاصة وأنها استخدمت في معالجة القصور الذي تعانيه بعض المقررات التعليمية.

الدراسات السابقة :

وقد تم التركيز على الدراسات التي تناولت المفاهيم النحوية ومحاولة استخدام استراتيجيات وأساليب تدريس حديثة في اكسابها للتلاميذ أو تنميتها ، وكذلك تلك الدراسات التي استخدمت الألعاب التعليمية الإلكترونية في المواد الدراسية المختلفة ،وفي مختلف المرحل التعليمية وقد تم عرضها كما يلي:

المحور الأول : الدراسات التي تناولت المفاهيم النحوية:

أجريت العديد من الدراسات تناولت المفاهيم النحوية من حيث إكسابها أوتنميتها لدى تلاميذ المراحل المختلفة ومنها:

- دراسة دبور (2012م) وهدفت إلى معرفة أثر توظيف نموذج جانييه في اكتساب مفاهيم النحو لدى طالبات الصف السادس الأساسي، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج شبه التجريبي وقد تكونت عينة الدراسة من (80) طالبة من طالبات الصف السادس الأساسي من مدرسة عوني الحرثاني، حيث قامت الباحثة باختيار المدرسة بالطريقة القصدية وذلك لتسهيل أمور الدراسة، واختارت عينة الدراسة بالطريقة العشوائية البسيطة من بين الشعب الدراسية للصف السادس الأساسي وتكونت المجموعة التجريبية من أربعين طالبة، وتكونت المجموعة الضابطة من أربعين طالبة. وتمثلت أداة الدراسة في : اختبار الاكتساب، وبعد تنفيذ التجربة التي استغرقت ثمانية أسابيع بواقع ست عشرة حصة، تم إخضاع المجموعتين للاختبار البعدي، حيث استخدامات الباحثة اختبار (ت) لعينتين مستقلتين. وقد توصلت الباحثة إلى نتائج من أهمها مايلي:

توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($a \geq 0.05$) في اكتساب مفاهيم النحو بين متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

-دراسة عطية وخلف الله (2012م) التي هدفت إلى معرفة فاعلية البرنامج القائم على نموذج أبعاد التعليم في تنمية المفاهيم النحوية لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، ولتحقيق ذلك الهدف تم استخدام المنهج شبه التجريبي حيث تم تطبيق اختبار المفاهيم النحوية على عينة الدراسة الباللغة (84) تلميذًا والمكونه من مجموعتين، مجموعة تجريبية درست باستخدام البرنامج القائم على نموذج أبعاد التعلم، ومجموعة ضابطة درست باستخدام الطريقة المعتادة، وقد أسفرت الدراسة عن مجموعة من النتائج، أهمها: فاعلية البرنامج القائم على نموذج أبعاد التعلم في تنمية المفاهيم النحوية لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي.

-دراسة طلبة (2013م) التي هدفت إلى معرفة فاعلية برنامج حاسوبي قائم على ستراتيجية خرائط المفاهيم في تنمية بعض المفاهيم النحوية ومهارات التفكير الناقد لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي، ولتحقيق هذا الهدف استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي حيث قام بتقسيم عينة بحثه والمكونة من مجموعة تلميذات الصف الأول الإعدادي في بعض مدارس محافظة الفيوم إلى مجموعتين تجريبية وضابطة ، تجريبية وعددها(25) تلميذة درست باستخدام البرنامج الحاسوبي وضابطة وعددها (28) تلميذة درست بالطريقة المعتادة وقد أسفرت الدراسة عن مجموعة من النتائج من أهمها: وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التصنيف البعدي لاختبار المفاهيم لصالح المجموعة التجريبية.

التعقيب على دراسات المحور الأول:

بعد عرض هذه المجموعة المتنوعة من البحوث والدراسات السابقة تلاحظ الباحثتان ما يلي: تفقت هذه الدراسة في أهدافها مع الدراسات السابقة في محاولة الكشف عن أثر طرق التدريس ووسائله المختلفة في اكتساب التلاميذ للمفاهيم .

- أن جميع الدراسات قد اتفقت على ضعف التلاميذ في مادة النحو.
- تنوعت الأدوات المستخدمة بما يخدم نمط البحث مثل: الاختبار، والاستبانة ، مقياس الإتجاه.
- اتفقت الدراسات في استخدام المنهج التجريبي .

المحور الثاني:الدراسات التي تناولت الألعاب التعليمية الإلكترونية :

-دراسة دويدي (2000م) وهدفت إلى استقصاء أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية على التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة والكتابة ، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج التجريبي حيث قسمت عينة الدراسة والمكونة من (80) تلميذًا إلى ثلاث مجموعات، تم استخدام ألعاب الحاسب الآلي التعليمية مع المجموعة ا لتجريبية الأولى، واستخدم برنامجَ حاسبٍ آليًا تعليميًا إضافة إلى ألعاب الحاسب الآلي للمجموعة التجريبية الثانية، بينما درست المجموعة الثالثة بالطريقة المعتادة كونها مجموعة ضابطة .

وتوصلت الدراسة إلى النتائج الآتية:

ظهور فروق ذات دلالة إحصائية في نمو كل قدرة من قدرات التفكير الإبداعي على حده (الطلاقة، والمرونة، والأصالة، والتفاصيل)، وظهور فروق ذات دلالة إحصائية في تنمية قدرة التفكير الإبداعي ككل لصالح المجموعة التجريبية الأولى التي استخدمت ألعاب الحاسب الآلي التعليمية.

- دراسة الحيلة، وغنيم (2002م) وهدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي مقارنة بالطريقة الاعتيادية ، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج التجريبي حيث وزع أفراد عينة الدراسة عشوائيًا إلى ثلاث مجموعات، بحيث تشكلت كل مجموعة من (16) طالبًا وطالبة ، تم معالجة الصعوبات القرائية لدى أفراد المجموعة الأولى باستخدام الألعاب اللغوية المحوسبة، و استخدمت المجموعة الثانية الألعاب التربوية العادية، والمجموعة الثالثة تم معالجتها بالطريقة الاعتيادية . وكشفت الدراسة عن النتائج الآتية:

وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط علامات طلبة مجموعات الدراسة على الاختبار التحصيلي المباشر والمؤجل، لصالح الطلبة الذين تم معالجتهم بالألعاب التربوية اللغوية المحوسبة أولا ، ثم لصالح الطلبة الذين تم معالجتهم بالألعاب التربوية اللغوية العادية ثانيًا، ثم لصالح الطلبة الذين تم معالجتهم بالطريقة الاعتيادية،كما توصلت إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات علامات طلبة مجموعات الدراسة على الاختبار التحصيلي المباشر والمؤجل تعزى إلى جنس الطلبة لصالح الإناث.

- دراسة ريد(Reed,2010) وهدفت إلى معرفة مدى أهمية استخدام ألعاب الحاسوب في تنمية مهارة القراءة، التي تكون صعبة عند بعض التلاميذ ، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج شبه التجريبى والوصفي حيث أجرى الباحث دراسة مع تلاميذ المرحلة الثانوية استخدم فيها قطعا أدبية منتقاة على شكل برمجية ألعاب محوسبة،وأسفرت نتائج الدراسة عن مدى أثر برمجيات الألعاب في معالجة الضعف في القراءة، ومدى تحسن التلاميذ في مهارة القراءة.

التعقيب على دراسات المحور الثاني(الألعاب التعليمية الإلكترونية):

بعد عرض هذه المجموعة المتنوعة من البحوث والدراسات التي تناولت الألعاب التعليمية الإلكترونية في العلوم المختلفة لاحظت الباحثة ما يلي:

- اتفقت هذه الدراسات من حيث الهدف في أنها تهدف جميعها إلى الكشف عن فاعلية الألعاب التعليمية على تحصيل التلاميذ في المواد الدراسية المختلفة.
- تنوعت الأدوات المستخدمة بما يخدم نمط البحث مابين الاختبار ألتحصيلي،ومقياس الاتجاه، وبرمجيات الألعاب ،اختبارات التفكير الإبتكاري.
- اتفقت جميع الدراسات في استخدام المنهج التجريبي
- اتفقت هذه الدراسة مع الدراسات السابقة في أهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية.
- تعددت أنواع الألعاب التعليمية الإلكترونية المستخدمة في الدراسات مابين ألعاب محاكاة ،وألعاب للتسلية ،والعاب البلاي ستيشن.

الإفادة من الدراسات السابقة:

استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في الآتي:

- المفاهيم النحوية التي قدمتها هذه الدراسات والتي استفادت منها الدراسة الحالية في تحديد قائمة المفاهيم النحوية المناسبة لتلميذات المرحلة الابتدائية.
- اختبارات المفاهيم النحوية والتي استفادت منها الدراسة الحالية في تصميم الاختبار التحصيلي الخاص بالمفاهيم النحوية.
- منهجية البحث(التجريبي).
- اختيار الأساليب الإحصائية المناسبة.
- بناء الإطار النظري.
- مقارنة نتائج الدراسة الحالية بالدراسات السابقة.
- برامج ونماذج تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية.

إجراءات الدراسة:

في ضوء عرض البحث لمشكلة الدراسة التي تناولها الفصل الأول موضحتاً أبعادها وخطتها، وعرضها لخلفية نظرية في الفصل الثاني على محوري الإطار النظري والدراسات السابقة لتشمل الجوانب المختلفة للدراسة الحالية بما يخدم تحقيق الهدف من إجرائها.

وانطلاقاً من مشكلة الدراسة ، وللإجابة عن الفروض نستعرض في هذا الفصل منهج الدراسة المستخدم، ومجتمعها الأصلي ،والكيفية التي تم بها اختيار العينة ،وطريقة جمع المعلومات ،ومن ثم الأدوات المستخدمة وإعدادها وكيفية تطبيقها .

أولًا :منهج البحث :

اعتمدت هذه الدراسة على المناهج التالية:

1-المنهج الوصفي :استخدمت الباحثة المنهج الوصفي في هذه الدراسة في جمع البيانات وعرض الدراسات السابقة والأدبيات المرتبطة بالدراسة.

2-المنهج شبه التجريبي :حيث تم في هذه الدراسة تطبيق برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية على عينة الدراسة.

ثانيًا :مجتمع البحث وعينته:

يتكون مجتمع الدراسة الحالية من تلميذات الصف الخامس الابتدائي المنتظمات في المدارس الحكومية في المدينة المنورة للعام الدراسي 1434– 1435هـ. والعينة قصدية وذلك للأسباب التالية:

توفر متطلبات تنفيذ تجربة الدراسة،وتوفر معمل مصادر التعلم في المدرسة،وتوفر الإمكانات المادية،تعاون إدارة المدرسة.

والجدول التالي يوضح توزيع أعداد عينة الدراسة على المجموعتين الضابطة والتجريبية:

الجدول رقم (1) – أعداد عينة الدراسة وتوزيعها

الطالبات	المجموعة التجريبية الصف الخامس ب	المجموعة الضابطة الصف الخامس أ	المجموع
العدد	30	30	60
النسبة المئوية	%50	%50	%100

ثالثًا: أدوات البحث:

قامت الباحثتان بإعداد أدوات الدراسة المتمثلة في:

1– قائمة المفاهيم النحوية.

2– اختبار المفاهيم النحوية.

وفيما يلي وصف لهذه الأدوات :

أولاً : إعداد قائمة بالمفاهيم النحوية المناسبة لتلميذات الصف الخامس الابتدائي:

لقد قامت الباحثتان بإعداد قائمة تتضمن عددًا من المفاهيم النحوية (المبتدأ والخبر،رفع الفاعل بالعلامات الفرعية ،نصب المفعول به بالعلامات الفرعية، التعجب،أنواع الجموع،جمع المذكر السالم ،الصفة ، الحال، نداء ما أوله ال، اسم التفضيل ، الاسم الممدود، المفعول المطلق ، المفعول لأجله)،وتم تحديد بديلين لكل مفهوم (مناسب، غير مناسب)، ومن ثم تم عرض القائمة على محكمين تربويين من المتخصصين في اللغة العربية وطرق تدريسها وقد اتفق جميع المحكمين على مناسبة المفاهيم المتضمنه في القائمة لتلميذات الصف الخامس.

وفي ضوء آراء السادة المحكمين تم اختيار المفاهيم التي حصلت على أعلى نسبة اتفاق (90%) فمافوق،وهي المبتدأ والخبر ،والفاعل، والمفعول به، وأنواع الجموع، وجمع المذكر السالم،والتعجب ،وبما أن كتاب لغتي الجميلة للفصل الدراسي الأول مقسم إلى وحدات دراسة(ثلاث وحدات) وقد تم اختيار المفاهيم النحوية التي تندرج تحت وحدة واحدة من مجموعة المفاهيم التي حصلت على أعلى نسبة اتفاق وهي (المبتدأ والخبر ،ورفع الفاعل بالعلامات الفرعية،وجمع المذكر السالم ،والمفعول به، وأنواع الجموع، ،والتعجب) فكانت المفاهيم التي تقع في وحدة واحدة

هي :

–التعجب.

– أنواع الجموع.

–رفع الفاعل بالعلامات الفرعية.

وبناءً على ذلك تم بناء برنامج الألعاب التعليمية الإلكترونية في هذه المفاهيم الثلاثة.

ثانيًا: إعداد الاختبار التحصيلي:

تم إعداد اختبار تحصيلي بهدف قياس فاعلية البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية لدى تلميذات الصف الخامس الابتدائي، وبناءً على ذلك تم إعداده لقياس الجوانب المعرفية المتعلقة بالمفاهيم النحوية وقد تضمنت هذه الجوانب المستويات المعرفية لتصنيف بلوم، واقتصر الاختبار على قياس مستويات بلوم الدنيا وهي: التذكر،والفهم ،والتطبيق .

وتكونت مفردات الاختبار من ست عشرة مفردة، وقد تم تحديد عدد مفردات الأسئلة الموضوعية من نمط الاختيار من متعدد وكل مفردة من مفردات الاختبار تناولت هدفاً من الأهداف السلوكية المحددة للمفاهيم المختارة، وتمت صياغة مفردات الاختبار بشكل يتفق مع المعايير المحددة لصياغة الأسئلة حتى تقيس تلك المفردات بكل شفافية ما أعدت من أجله (الفايز، ٢٠١٠ ، ص ٢٩٤-295).

التأكد من صدق الاختبار:

الاختبار الصادق كما يراه العساف (2010م) هو الذي يقيس ما أُعد لقياسه بدقة (ص429).وصدق المحتوى يتم بفحص محتوى الاختبار،وتحليل أسئلته لمعرفة مدى تمثيلها للسلوك الذي تقيسه ،فالاختبار الصادق هو الذي يقيس ما وضع لقياسه. عليه فقد حرصنا على الأخذ بآراء أهل التخصص من الأساتذة والخبراء في الميدان التربوي من معلمي ومعلمات اللغة العربية حرصًا على سلامة هذا الاختبار وبناءً على ملاحظات وتوصيات واقتراحات السادة المحكمين قامت الباحثتان بتعديل الاختبار في ضوء الملحوظات التي أبداها المختصون في المناهج وطرق تدريس اللغة العربية نظرًا لاقتناع الباحثة بها. ولقياس الثبات الداخلي والصدق لفقرات الاختبار تم تطبيق الاختبار التحصيلي بعد إجراء التعديلات التي أشار اليها المحكمون على (22) تلميذة كعينة استطلاعية غير عينة الدراسة

صدق الاتساق الداخلي لفقرات الاختبار:

بلغت قيمة معامل ألفا كرونباخ للاختبار(0.910)، وهو معامل ثبات مرتفع، وبالتالي يمكن الاعتماد على فقرات الاختبار في الوصول إلى استنتاجات وإجابات عن أسئلة الدراسة.

كما تم حساب الاتساق الداخلي وذلك بحساب معامل الارتباط بيرسون بين البعد والكل، وجاءت النتائج كما في الجدول التالي:

الجدول رقم (2) – معاملات الارتباط الداخلي

	أبعاد الاختبار	الفقرات	معامل الارتباط
1	التعجب	1، 2، 4	0.897
2	أنواع الجموع	3، 5، 6، 7، 8، 14	0.915
3	رفع الفاعل بالعلامات الفرعية	9، 10، 11، 12، 13، 15، 16	0.948

جاءت جميع معاملات الثبات مرتفعة اكبر من 0.7 وهذا يطمئن بأن الاختبار يتمتع بدرجة عالية من الثبات.

حساب ثبات الاختبار:

ويقصد بالثبات دقة المقياس أو اتساقه، فإذا حصل نفس الفرد على نفس الدرجة أو قريبًا منها عند تطبيقه لأكثر من مرة فهذا يعني أن الاختبار على درجة عالية من الثبات(أبو علام، ٢٠٠٧ ، ص ٤٨١). ولكي يتم التأكد من ثبات الاختبار قامت الباحثة بالتجربة الاستطلاعية، و باستخدام معادلة ألفا كرونباخ لقياس اتساق مفردات الاختبار بلغت قيمة معامل ألفا كرونباخ للاختبار(0.910)، وهو معامل ثبات مرتفع، وبالتالي يمكن الاعتماد على فقرات الاختبار في الوصول الى استنتاجات

واجابات عن أسئلة الدراسة كما أن هذه الدرجة مطمئنة جدًا إلى استخدام هذا الاختبار أداة للقياس في هذه الدراسة. حساب معاملات الصعوبة والتميز لمفردات الاختبار

أولًا:معامل الصعوبة:

يحدد معامل الصعوبة الواحدة من فقرات الاختبار بعدد عينة الفحص الذين أجابوا إجابة صحيحة على الفقرة، مقسومًا على عدد من حاول الإجابة عليه من العينة، أي مقسومًا على مجموع عدد الإجابات الصحيحة والخاطئة على الفقرة ومضروبًا في 100% حسب المعادلة التالية.

$$\text{معامل الصعوبة} = \frac{\text{عدد الذين أجابوا اجابة صحيحة على الفقرة}}{\text{عدد الذين حاولوا الاجابة}} \times 100\%$$

وقد تراوحت معملات الصعوبة بين (0.32 و 0.68) بمتوسط كلي (0.588) وعليه فإن جميع الفقرات مقبولة حيث كانت في الحد المعقول من الصعوبة حسبما يقرره المختصون في القياس والتقويم.

ثانيًا:معامل التمييز

يقصد بمعامل التمييز:قدرة الاختبار على التمييز بين الطلبة الممتازين وبين الطلبة الضعاف0

وقدتم ترتيب التلميذات بحسب درجات تحصيلهم ترتيبًا تنازليا، ومن ثم تم تقسيمهن إلى مجموعتين، أعلى (15) تلميذة وهي المجموعة العليا، وأقل (15) تلميذة وهي المجموعة الدنيا، مع العلم أنه تم احتساب درجة واحدة لكل فقرة من فقرات الاختبار.

وقد تراوحت معاملات التمييز لفقرات الاختبار بين (0.295 و 0.883) بمتوسط بلغ (0.593)، حيث كانت في الحد المعقول من التمييز بحسب خبراء الإحصاء.

رابعآ: مواد الدراسة

وتمثلت مواد الدراسة فيما يلي:

تصميم برمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية لإكساب المفاهيم النحوية

بعد أن القيام باختيار المفاهيم النحوية المناسبة ،وبعد الاطلاع على المراجع والأدبيات التربوية التي تهتم بتدريس النحو ،وأيضًا الدراسات التي تهتم باستخدام الحاسوب والبرمجيات التعليمية في تدريس العلوم المختلفة خصوصًا الألعاب التعليمية الإلكترونية ، وبعد الاطلاع على كتاب لغتي الجميلة للصف الخامس الابتدائي ، وتحديد المفاهيم النحوية فيه ، تم تصميم ألعاب تعليمية إلكترونية لتدريس المجموعة التجريبية بها جنبًا إلى جنب مع المنهج الدراسي .

نتائج الدراسة:

كشفت الدراسة الحالية عن النتائج التالية:

1- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات تلميذات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار القبلي.

2-توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات تلميذات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي.

4- ارتفاع فعالية البرنامج القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية لدى تلميذات المجموعة التجريبية ،حيث بلغت قيمة مربع إيتا (0.85) وهي قيمة كبيرة تشير إلى وجود دلالة عملية لتطبيق البرنامج.

توصيات البحث:

وفي ضوء ما خلص إليه البحث من نتائج، تم تقديم عددًا من التوصيات وهي:

1 – ضرورة توفير البيئة الملائمة ومقومات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ؛ حتى تظهر نتائجها بشكل متكامل في المواد عامة وفي النحو بصفة خاصة.

2 –تأكيد الجهات المعنية بالتعليم على أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية لكونها عنصرًا فعالًا لتنمية التحصيل الدراسي.

3 –تطوير نوعية الألعاب التعليمية الإلكترونية ؛ لتضم برامج هادفة لتعليم النحو في المراحل التعليمية المختلفة.

4 – استفادة معلمي ومعلمات اللغة العربية من نتائج البحث الحالي في تطوير استراتيجيات التعليم عن طريق استخدام ألعاب تعليمية إلكترونية مناسبة لتلاميذهم في المراحل المختلفة.

5–إعداد معامل الحاسب الآلي بشكل جيد،وتزويدها بكافة التجهيزات اللازمة ؛ حتى يستفاد منها في المواد المختلفة،ومنها مادة لغتي الجميلة التي يحتاج تلاميذها إلى ممارسة البرمجيات التعليمية بأنفسهم.

مقترحات البحث:

١ –فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات مواد اللغة العربية لدى تلميذات المرحلة الابتدائية.

2 –أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الخيال الأدبي بمادة الأدب لدى تلميذات المرحلة الثانوية

3 –فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي لدى تلميذات المرحلة المتوسطة

4–دراسة مقارنة في النحو لفاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية وفاعلية برمجيات تعليمية أخرى مثل: المحاكاة ، التدريب والمران، التعليم الخصوصي ،وحل المشكلات في المرحلة المتوسطة.

المصادر: القرآن الكريم

المراجع العربية:

إبراهيم، عبد الله علي(2010م). أثر استخدام مهارات التفكيرالناقد على اكتساب المفاهيم النحوية لطلاب الصف الرابع العلمي ،مجلة التربية والعلم،م7(3)، ص9– 45.

بدوي،عفاف حسين (2008م). فاعلية تدريس وحدة في العلوم باستخدام العاب الكمبيوتر التعليمية على تنمية التفكير ألابتكاري والاتجاه نحو مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ،رسالة ماجستير(غير منشورة). جامعة عين شمس ، كلية التربية ،القاهرة. جاب الله ،علي سعد (1992م) . المفاهيم النحوية المناسبة لتلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي وتقويم منهج النحو المقرر في ضوئها ، رسالة دكتوراة (غير منشورة). جامعة بنها ،كلية التربية،مصر.الجهني،عزة سالم حامد، (2011). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة ،رسالة ماجستير،(غير منشوره). جامعة الملك عبد العزيز ،قسم تقنيات التعليم ،جدة. الحربي،عبيد بن مزعل بن عبيد، (2010م). فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء اثر التعلم في الرياضيات ، رسالة دكتوراة(غير منشورة). جامعة أم القرى كلية التربية ،قسم المناهج وطرق التدريس، مكة المكرمة.

الحيلة،محمد محمود ؛ وغنيم،عائشة عبدالقادر (2002).أثر الألعاب التربوية اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي، مجلة جامعة جامعة النجاح للأبحاث، م ١٦ (2)،ص

ص33-65 .

الخطيب ، عامر يوسف (1998م) . أسس استراتيجية تربوية مقترحة لأطفال ما قبل المدرسة في فلسطين،بحث مقدم إلى المؤتمر الثاني للدراسات الفلسطينية ، غزة.

الخياط ،حورية ،(1982م) .إعادة بناء مفاهيم النحو في المرحلة الاعدادية ،رسالة دكتوراة (غير منشورة) .جامعة عين شمس ،كلية التربية ، مصر .

الدبور،ختام مصطفى(2012م). أثر توظيف نموذج جانيية في اكتساب مفاهيم النحو لدى طالبات الصف السادس الأساسي في محافظة شمال غزة،رسالة ماجستير(غير منشورة).جامعة الأزهر ،كلية التربية ، قسم المناهج وطرق التدريس،غزة.

الدسوقي، محمد إبر اهيم (2003م) . الألعاب التعليمية الإلكترونية مدخل لرعاية ذوي الإحتياجات الخاصة ، سلسلة دراسات وبحوث محكمة في تكنولوجيا التعليم ، جامعة حلوان ، القاهرة .

دويدي، علي محمد جميل (2003م) .أثر استخدام ألعاب الحاسب الآلي وبرامجه التعليمية في التحصيل ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة و الكتابة بالمدينة المنورة، رسالة دكتوراة (غيرمنشورة). فرع جامعة الملك عبد العزيز ،كلية التربية، بالمدينة المنورة.

زيتون، حسن حسين (٢٠٠٧ م)، أساسيات الوسائل التعليمية وتكنولوجيا التعليم،ط(1)، الرياض، دار الصلوتية للنشر .

السليطي، ظبية سعيد (2002م) .تدريس النحو العربي في ضوء الاتجاهات الحديثة ,ط(1) , الدار المصرية اللبنانية , القاهرة.

السيد ،محمود أحمد ، (1989م). شؤون لغوية ،ط(1) ، دمشق ، دار الفكر .

الشحروري، مها حسني (٢٠٠٨ م). الألعاب الإلكترونية في عصر العولمة مالها وما عليها،ط(1) ،عمان ، دار الميسرة للنشر والتوزيع والطباعة .

طلبة،خلف عبد المعطي(2013م).فاعلية برنامج حاسوبي قائم على استراتيجية خرائط المفاهيم في تنمية بعض المفاهيم النحوية ومهارات التفكير الناقد لدى تلاميذ الحلقة الثانية من التعليم الأساسي ، رسالة ماجستير (غير منشورة) .جامعة الفيوم ،كلية التربية ، قسم المناهج وطرق التدريس، مصر .

العساف،صالح بن حمد (2010م) . المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية ، ط (1) ، الرياض ، دار الزهراء للنشر والتوزيع.

عسيري، فوزية محمد (2010م).أثر استخدام ألعاب تربوية محوسبة مقترحة على تنمية بعض المهارات الإملائية لدى تلميذات الصف الثاني الابتدائي، رسالة ماجستير(غيرمنشورة). جامعة الملك عبد العزيز، جدة .

عطية،جمال سليمان؛ و خلف الله، محمود عبد الحافظ (2012م) .برنامج قائم على نموذج أبعاد التعلم لتنمية المفاهيم النحوية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية ، مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس ، م5(183)،ص ص 93-136.

أبو علام، رجاء محمود (٢٠٠٧ م) . مناهج بحث في العلوم النفسية والتربوية،ط(2)، القاهرة، دار النشر للجامعات.

الفايز، ميرفت محمد (2010م) . التقييم في تعليم الطفولة المبكرة . مترجم للمؤلفة :سيو ورثان، عمان :دار الفكر،الأردن.

فضل الله ، محمد رجب ؛و زهري ،عبد الحميد (1998م) .كفاءة التعلم التعاوني في اكساب تلاميذ التعليم الأساسي لبعض المفاهيم النحوية (دراسة تجريبية) ،دراسات في المناهج وطرق التدريس ، مصر ، م1(53) ،ص ص 178-212.

قنديل،محمد متولي ؛ و بدوي ،رمضان سعد (2005م) .الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة ، ط(1) ، عمان ، دار الفكر للطباعة والنشر.

محمد،جبرين عطية ؛ و عبيدات،لؤي مفلح (2010 م) .أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى ،مجلة جامعة دمشق، م 26 (1)،ص ص21 –58 .

محمود،صلاح الدين عرفة (2005م). تعلم وتعليم مهارات التدريس في عصر المعلومات ، ط (2) ، القاهرة ، عالم الكتب.

المخزومي ، ناصر (2003م). أثر استخدام بعض طرق تدريس النحو في اكتساب تلاميذ الصف التاسع الأساسي لبعض المفاهيم النحوية ، مجلة جرش للبحوث والدراسات ، م8(1) ، ص ص 9–34.

مطاوع، ضياء الدين محمد،(2000م)، فعالية الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة (الديسلكسيي) لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية ،مجلة رسالة الخليج العربي،م77 (1)،ص ص139 – 199

أبو منديل،أيمن عبد ربه سالم، (2006م). فاعلية العاب الحاسوب في تدريس بعض قواعد الكتابة على تحصيل طلبة الصف الثامن اساسي بمحافظة غزة ،رسالة ماجستير(غير منشورة).الجامعة الاسلامية، كلية التربية،قسم المناهج وطرق التدريس ،غزة.

الهرش ،عايدحمدان؛وعبابنة،زياد وليد محمد (2006م).أثر استخدام برمجيتين تعليميتين مختلفتين في تحصيل تلميذات الصف الأول الأساسي في الرياضيات ، مجلة جامعة تشرين ،سلسلة الآداب والعلوم الإنسانية، م28 (1)،ص36–52 .

المراجع الأجنبية:

Charsky, Dennis. & Ressler, William. (2011)."Games Are Made for Fun: Lessons on the Effects of Concept Maps in the Classroom Use of Computer Games". University of Alabama. United States

Frederick, A.Patricia .(2009).“Using Digital Games Based Learning to Support Vocabulary Instruction for Developmental Reading Students”. Graduate School of Computer and Information Science, Nova University, United State

Goldstein, Maya .(2010). *Powering Up In Education: Assessing the Effectiveness of Playing Educational Computer Games as a Pedagogical Technique Based on Student’s Motivation Level*. York University, United State.

Kebritchi, Mansureh .(2008). *Effects on a Computer Game on Mathematics Achievement and Class Motivation: An experimental Study*. University of Central Florida, United State Norcia, Andrea. (2010). *The Impact of Video Games On Children*, retrieved 23/9/2013,1:30 from:

http://www.pamf.org/preteen/parents/videogames.htm

Merril , M ,David , and Tennyson ,d , Robert Teaching concepts : An instructional Guide , Educational Technology , Englewood cliffs ,New Jersy ,1977 , p12.

Reed, Tammy Doston .(2010). The Relationship Between Computer Games and Reading Achievement. York University, United State