كلية التربية

كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم

إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

=======

معايير مقترحة لإختيار الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية

إعـــــداد

الطالبة / فاطمة محمد الشهراني

أستاذة المقرر

د / بتول السعدون

﴿المجلد الخامس والثلاثون–العدد الحادى عشر–جزء ثانى– نوفمبر ٢٠١٩م﴾

http://www.aun.edu.eg/faculty_education/arabic

الإطار العام:

مقدمة البحث:

يتسم عصرنا الحالي بالتقدم العلمي والتقني الهائل والذي ساهم في إحداث كثير من التغيرات في شتى ميادين الحياة المختلفة الاجتماعية، والثقافية، والإقتصادية، والتربوية وغيرها، وقد دخل مجتمعنا عصر التقنية من أوسع أبوابها ، وعلى الدولة مواكبة غيرها من الدول المتقدمة في جميع المجالات بشكل عام والمجال التقني بشكل خاص. (العليمات والخوالدة،٢٠١٥)

ومع مايتميز به عصرنا الحالي بالتقنية المتقدمة في مجال المعلومات ونظم الاتصالات والتي كان لتطبيقاتها المتنوعة تأثير كبير في شتى مجالات حياتنا المعاصرة، ومنها المجال التربوي التعليمي، الذي تأثر بشكل كبير بهذه التطورات التي ساهمت بشكل واضح في تحسين نوعية المخرجات التعليمية و التغلب على كثير من المشكلات التربوية،وتعد التكنولوجيا التعليمية أحد فروع التكنولوجيا التي أثرت المجتمع التعليمي، وساهمت في التغلب على العديد من مشكلات التعليم، ومن الاتجاهات الحديثة في التدريس استخدام الألعاب الرقمية التعليمية حيث إنها تزيد من دافعية المتعلم وتضمن تفاعله مع المادة التعليمية التي تقدم بأسلوب مسل وممتع بغية تحقيق الأهداف المرجوة منها، وتعمل هذه الألعاب على إشراك المتعلم إيجابيا في عملية التعلم أكثر من أية وسيلة تعليمية أخرى.(الملاح وفهيم،٢٠١٦)

لذا هدفت الدراسة الحالية الى إيضاح الأهمية التربوية للألعاب الرقمية التعليمية ، ووضع معايير مقترحة لإختيار الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية، ولتحقيق هدف الدراسة قامت الباحثة باستخدام المنهج الوصفي، حيث قامت بتطبيق استبانة مكونة من(٣٠) فقرة، مقسمة على ثلاث محاور، وتم تطبيق الإستبانة على عدد من معلمات المرحلة الإبتدائية والبالغ عددهم(٨٥) معلمة وقد توصلت الدراسة الى عدة نتائج أهمها:

١-أجمع الجميع على أن استخدام الألعاب الألعاب الرقمية التعليمية يزيد من فاعلية البيئة التعليمية ومساهمتها في توفير بيئات صفية نشطة.

٢-اتفق الأغلبية على مساهمة الألعاب الرقمية التعليمية في مساعدة المتعلم على اكتساب المعرفة ، وكذلك مساهمتها في تنمية مهارات الإتصال وحل المشكلات لدى المتعلم وقدرته أيضا على التعبير عن رأيه، والمساهمة في زيادة دافعيته للتعلم.

٣- اتفق الأغلبية أن العائق الأساسي هو الحاجة للتدريب على اختيار واستخدام الألعاب الرقمية التعليمية ،و اتفق عدد كبير على عدم توفر الألعاب الرقمية التعليمية، وكثرة الأعطال إن وجدت، كما تباينت الآراء حول صعوبة قياس أداء المتعلم من خلال الألعاب الرقمية التعليمية.

٤-اتفق الأغلبية على ضرورة أن لا تتعارض أهداف اللعبة الرقمية التعليمية مع الأهداف الدينية والإجتماعية والأخلاقية، ووضوح الهدف النهائي من اللعبة الرقمية التعليمية للمعلم والمتعلم،كما ترى الأغلبية ضرورة ملائمة اللعبة الرقمية التعليمية مع مستويات المتعلمين الثقافية والإجتماعية ، وملائمتها أيضا لقدرات المتعلمين ومراعاة الفروق بينهم، فيما تباينت الآراء حول ضرورة ملائمتها للمستوى اللغوي للمتعلمين.

٥-كما تم الاتفاق على ضرورة أن تحقق اللعبة الرقمية التعليمية التفاعل الإيجابي بين المتعلمين، وأن تساعد على تنمية مهارات التساؤل والتفكير والمناقشة والتنبؤ لدى المتعلمين.

٦-أجمع الأغلبية على ضرورة بعض الشروط في اللعبة الرقمية التعليمية: مثل التدرج في الصعوبة، وتوفر عامل السرعة في التعامل مع مهام اللعبة الرقمية التعليمية، والعمل على استثارة حماس المتعلم للعمل لأطول فترة ممكنة، وتوفر عنصر الرسوم المتحركة والألوان والموسيقى والمنافسة والتعزيز الفوري في اللعبة الرقمية التعليمية.

مشكلة البحث:

تعتبر تكنولوجيا التعليم أحد فروع التكنولوجيا التي أثرت على العملية التعليمية بشكل واضح، بما فيها الألعاب الرقمية التعليمية، والتي تزيد من دافعية التلميذ للتعلم وتحافظ على نشاطه وايجابيته، كما تعمل على تنمية شخصية التلميذ من جميع الجوانب الثقافية والاجتماعية ، وتزيد من قدرته على التواصل والتفاعل مع أقرانه والبيئة المحيطة به.(الملاح وفهيم،٢٠١٦)

كما تعود أهمية توظيف الألعاب التعليمية في عملية التعلم الى دورها في إكساب المعرفة للمتعلم وربطها بالحياة، كما أن التلاميذ في المراحل العمرية الأولى من تعليمهم لايدركون الأشياء المجردة بل يحتاجون الى ربط الأشياء بمدلولاتها الحسية.(البركات والحسن،٢٠١٠)

وقد وجدت الألعاب الرقمية التعليمية قبولا كبيرا بين المعلمين والمتعلمين، على حد سواء، إذ بلغ عدد الطلبة الذين رغبوا في استعمال الألعاب التعليمية حسب إحصائية قامت بها منظمة Educause نسبة ١٥% سنة ٢٠١١، لترتفع هذه النسبة الى ٥٥% سنة ٢٠١٢ ثم الى قرابة ٧٥%سنة (www.insidehighered.com)

وبحسب إحصائية قام بها الكاتب بنجامين هرولد في Education week فإن عدد المعلمين الذين يستعملون الألعاب التعليمية في المدارس الإبتدائية قد بلغ ٧٤% (Benjamin Herold,2014)

كما أن صناعة الألعاب الرقمية أصبحت أكثر انتشارا الأمر الذي حتم على القائمين على التعليم البحث والتفكير في مجال الألعاب الرقمية التعليمية من حيث اختيارها و طرق تنفيذها وتقييم فاعليتها في العملية التعليمية.

ومن خلال عمل الباحثة في هذا المجال وادراكها لأهمية الألعاب الرقمية التعليمية وأثرها في تحسين العملية التعليمية وبالرغم من أن أسلوب وكيفية اختيار وتوظيف الألعاب الرقمية في التعليم واحدة من العقبات الرئيسية التي تحول دون اعتماد الألعاب الرقمية في التعليم ، شعرت الباحثة بضرورة معرفة :

-ماهي معايير اختيار الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية؟

أسئلة البحث:

يسعى البحث للإجابة عن السؤال:

-ماهي معايير اختيار الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية؟

والذي تتفرع منه الأسئلة التالية:

-ماهو مفهوم الألعاب الرقمية التعليمية؟

-ما الأهمية التربوية لإستخدام الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية؟

-ماهي معوقات إستخدام الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية؟

-ماهي معايير اختيار الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الى:

١-التعرف على مفهوم الألعاب الرقمية التعليمية.

٢-التعرف على الأهمية التربوية لاستخدام الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية.

٣-التعرف على معوقات استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية.

٤-التعرف على معايير اختيار الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية.

أهمية البحث:

تتمثل أهمية البحث فيما يلي:

-تعريف المعلمين بأهمية توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الابتدائية.

-تزويد الميدان التربوي والمعلمين خاصة بمعايير اختيار الألعاب الرقمية في مناهج المرحلة الابتدائية.

-تزويد الأبحاث والمكتبات بأبحاث جديدة، كما يمكن أن يمهد البحث الطريق لأبحاث جديدة.

حدود البحث:

-**الحد المكاني:** مدارس المرحلة الإبتدائية في مدينة الرياض.

-**الحد الزماني:**الفصل الدراسي الثاني لعام (١٤٣٩هـ-١٤٤٠هـ)

-**الحد البشري:**عينة عشوائية من معلمات المرحلة الإبتدائية بلغ عددها (٨٥) معلمة.

مصطلحات البحث:

-المعايير:

عبارات وصفية تحدد الصورة المثلى التي ينبغي أن تتوفر في الشيء الذي توضع له المعايير، أو التي نسعى الى تحقيقها.(الضبع،٢٠٠٦)

-الألعاب الرقمية التعليمية:

-الألعاب الرقمية هي مجموعة من الأنشطة المبرمجة التي تزيد من دافعية المتعلم لما توفره من درجة عالية من التفاعلية، كما تتسم بالمتعة والتشويق واثارة الخيال، في إطار تعليمي يهدف الى خلق جو التحدي لفكر المتعلم، للوصول الى الحلول غير التقليدية لمشكلة اللعبة تحت إشراف المعلم، والوصول الى ماتتضمنه اللعبة من معلومات.(الملاح وفهيم،٢٠١٦)

-وتعرف أيضا بأنها نشاط تنافسي محكوم بقواعد بين فردين بشكل متزامن، أو بين المتعلم والكمبيوتر من خلال بعض الاستجابات التي تهدف الى تحقيق أهداف تعليمية محددة وهو التعريف الإجرائي.(عطية،٢٠٠٣)

-المنهج:

-**المنهج هو** "مجموعة الخبرات والأنشطة التي تقدمها المدرسة لتلاميذها داخلها وخارجها ، بقصد مساعدتهم على النمو الشامل المتكامل، الذي يؤدي الى تعديل سلوكهم ، ويضمن تفاعلهم مع بيئتهم ومجتمعهم ، ويجعلهم يبتكرون حلولا مناسبة لما يواجههم من مشكلات".

-**المنهج هو** " خطة مكتوبة تتضمن مجموعة من العناصر أو المكونات (الأهداف ، المحتوى ،طرق التدريس ، أنشطة التعليم ، وسائل التعليم ، التقويم) يتم اعدادها وتطويرها وفق خطوات معينة ، من قبل طائفة من المختصين ، بناء على أسس معينة (عقدية فلسفية ، نفسية ، اجتماعية ، معرفية) ويعهد بتنفيذ هذه الخطة الى المعلمين من خلال عملية التدريس داخل الفصول الدراسية وخارجها".(الخليفة،٢٠١٧)

الإطار النظري:

المحور الأول: الألعاب الرقمية التعليمية

-مفهوم الألعاب الرقمية التعليمية:

"تعد الألعاب الرقمية من أهم الظواهر التي رافقت ظهور الحاسوب وتطوره، وهي برمجيات تحاكي واقعا حقيقيا أو افتراضيا بالإعتماد على إمكانات الحاسوب في التعامل مع الوسائل المتنوعة وعرض الصور وتحريكها واصدار الصوت، أما في المفهوم الاجتماعي فهي تفاعل بين الإنسان والآلة لغرض التعليم والتسلية والترفيه، ومن الناحية العلمية تمثل الألعاب الرقمية أداة تحد لقدرات المتعلم إذ تضعه أمام مهام تتدرج من البساطة الى التعقيد، ومن البطء الى السرعة، وأداة تطوير لثقافته وقدراته إذ تشد انتباهه وتنقل اليه المعلومة بيسر ومتعة".(الملاح وفهيم،٢٠١٦)

ومن التعريف نجد أن برامج الألعاب الرقمية التعليمية تعتمد على عملية دمج التعلم مع اللعب مبني على المنافسة للحصول على النقاط وذلك من خلال استخدام مهارات حل المشكلات، أو الإجابة على الأسئلة، فهي تضيف عنصر التشويق والإثارة في العملية التعليمية، وتكون بشكل يجذب انتباه المتعلم ويزيد من دافعيته.

كما أن مفهوم الألعاب الرقمية يتحدد في أنها مواقف تعليمية يقوم فيها الكمبيوتر بتوفير الدعم والإقتراحات للمتعلم للوصول الى أهدافه في إطار يتميز بالتشويق والإثارة والتسلية.(أمين،٢٠٠٠)

-أهداف الألعاب الرقمية التعليمية:

تسعى الألعاب الرقمية التعليمية لتحقيق العديد من الأهداف وهي على النحو التالي:

١-أداة استكشاف: بحيث يكتشف المتعلم البيئة المحيطة به من خلال اكتساب الكثير من المعلومات عنها.

٢-تنمية الجوانب المعرفية: من خلال فهم قواعد اللعبة وقوانينها وتطبيقها بالإضافة الى القدرة على التحليل والتركيب.

٣-تنمية الجوانب الاجتماعية والوجدانية: ويبرز هذا الجانب في تنشئة المتعلم اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا والتعاون والإثارة والأخذ العطاء واحترام الآخرين وأدوارهم واكتساب مهارات العمل الجماعي والتخلي عن الأنانية، بالإضافة الى تعلم قواعد السلوك والأخلاق والقيم والعلاقات الاجتماعية وتقبل الفشل والمسئولية.

٤-أداة تعبيرية بحيث تجعل المتعلمين أكثر تواصلا فهي خير وسيلة لفهم عالم المتعلم والتعرف ال ميوله واهتماماته واحتياجاته.(الحيلة،٢٠٠٢)

-الأهمية التربوية للألعاب الرقمية التعليمية:

يجب أن تسعى أي تقنية جديدة الى تحقيق أهدافا وقيما تربوية جيدة لتحسين العملية التعليمية، وهنا تذكر الباحثة بعض الآراء التي تؤيد الألعاب الرقمية التعليمية وتشيد بأهميتها، حيث ترى بريجيت مياير(mayer.B,2005) أن أهم المقومات التي تحققها الألعاب الرقمية للعملية التعليمية ما يلي(النشاط مقابل السلبية- العمل المتوازي مقابل الخطى الدقة وتنسيق الحركات- القدرة على توليد الأدوار بشكل رمزي يسهم في التعامل مع القيم ومواقف المجتمع السائدة).

أما ربيكا تيد(Teed.R,2004) فترى أن استخدام التعلم القائم على الألعاب الرقمية يحقق مايلي:

-تحفيز الطلاب على التعلم.

-المساهمة في انغماس المتعلم في اللعبة وجعله أكثر فعالية.

-تشجع الطالب على التعلم من أخطائه.

-حفز الطلاب على التعلم خارج حجرات الدراسة.

وهناك قيم تربوية تتمركز حول المتعلم منها:

١-تنمية مهارات المتعلم الحياتية: مثل اكتساب بعض مهارات الثقافة الكمبيوترية كمهارات التشغيل والتعامل مع النظام، كما أنها تنمي شخصية المتعلم من خلال تنمية ثقته بنفسه وقدرته على اتخاذ القرارات، وتقبل الفشل والسعي لتحقيق النجاح وهو مايسمى بالروح الرياضية، وغرس روح التحدي والإرادة.

٢-تنمية مهارات المتعلم العقلية: ومن أهمها مهارات حل المشكلات، والتفكير التأملي من خلال دراسة كافة تفاصيل اللعبة والتحركات واستراتيجيات الفوز، والتفكير العلمي من خلال تنظيم الأفكار بحيث يستوعب المتعلم جميع مدخلات اللعبة واستراتيجيات الفوز.

كما أن هناك قيم تربوية تتمركز حول بيئة التعلم:

فهي تجعل التعلم أكثر فعالية من خلال النشاط الذاتي للمتعلم، وتجعل التعلم أكثر تنافسية فهناك أشكال عدة لهذا التنافس:

-تنافس المتعلم مع ذاته: بحيث يسعى المتعلم دائما لتحقيق الفوز واشباع رغبته في النجاح والتفوق.

-تنافس المتعلم مع الآلة: في كثير من الأحيان تصمم اللعبة على أساس وجود منافس للمتعلم يتحداه مما يستثير المتعلم.

-تنافس المتعلم مع غيره من المتعلمين: بحيث يلعب المتعلم وأمامه منافس حقيقي ويظل التنافس قائم حتى يفوز أحدهم.

وهي أيضا تجعل التعلم أكثر واقعية بحيث تقدم في صورة محاكاة أو مواقف تشبه الواقع والمتعلم جزء من هذا الواقع الافتراضي.(الملاح وفهيم،٢٠١٦)

-عناصر الألعاب الرقمية التعليمية:

هناك عدد من العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب التعليمية بشكل عام سواء كانت تقليدية أو الكترونية ومنها:

١-الهدف: بحيث يجب أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد.

٢-القواعد:لكل لعبة قواعد معينة تحدد كيفية اللعب.

٣-المنافسة: بحيث تعتمد على عنصر المنافسة وقد يكون بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والجهاز، أو بين المتعلم ومحك أو معيار وذلك لإتقان مهارة ما أو هدف ما.

٤-التحدي: بحيث تتضمن اللعبة قدرا من التحدي الذي يستنفر قدرات المتعلم.

٥-الخيال: يحيث تثير اللعبة خيال المتعلم مما يدفعه للتعلم.

٦-الترفيه: بحيث تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة على أن لا يكون ذلك هو هدف اللعبة ، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.(الملاح وفهيم،٢٠١٦)

أما مايخص الألعاب الرقمية فتضيف الباحثة العناصر التالية:

١-التكيف: يجب أن تراعي أنماط التعلم المختلفة للطلاب، واختلاف معلوماتهم السابقة واختلاف توقعاتهم وأهدافهم.

٢-المثيرات والإستجابة الإيجابية: وهو أن الموقف التعليمي في اللعبة التي تعرض على المتعلم يعد مثيرا ويتطلب استجابة إيجابية حتى ينتقل الى خطوة جديدة.

٣-التغذية الراجعة والتعزيز الفوري: بحيث تعرض النتيجة الفورية بعد الاستجابة للمثير وتكون بمثابة التعزيز للمتعلم الذي يدفعه لمواصلة اللعب.(العمري،٢٠١٥)

-تصنيف الألعاب الرقمية التعليمية:

يمكنتصنيفالألعاب الرقميةحسب طبيعتها وفقا لسالين وزيمرمان(Salen&Zimmerman) الى الأصناف الآتية:

الصنف الأول: الغازي(المحارب، المقاتل) وهدف هذا الصنف التنافس والإنتصار مهما كانت الخسائر، ويسعى اللاعبون في هذا النوع لتحقيق أهداف محددة مسبقا.

الصنف الثاني: المدير ويهدف الى تطوير مهارات محددة الى درجة الاتقان، وتمكين اللاعبين من استخدام المهارات المتقنة سابقا والعمل على توظيفها لاحقا بهدف إتقان مهارات أخرى أكثر عمقا وتفصيلا في اللعبة ذاتها.

الصنف الثالث:المستغرب(المتعجب) يتم عرض وبيان خبرات وتجارب جديدة وممتعة ولكن درجة التحدي أقل مما هي عليه في الصنفين السابقين بحيث يكون الهدف هو المتعة والإسترخاء.

الصنف الرابع:المشارك وفي هذا الصنف يستمتع اللاعبون بالألعاب ذات الطابع الاجتماعي، أو المشاركة في العوالم الإفتراضية.(الملاح وفهيم،٢٠١٦)

-مميزات الألعاب الرقمية التعليمية:

من أهم مميزات برامج الألعاب الرقمية التعليمية هي إثارتها للمتعلم بشكل يدفعه للمشاركة الفعالة في الدرس ويستثير طاقاته من أجل مواصلة العمل مع البرنامج والتغلب على الملل أو الرتابة التي قد تصيبه جراء دراسة بعض الموضوعات الغير محببة له، ومن ناحية أخرى تقدم هذه البرامج الصور والمؤثرات الصوتية والتي تظهر أحيانا عند حدوث استجابة خاطئة مما يعد تعزيزا لإستجابة المتعلم.(محمود،٢٠١٥)

ومن مميزاتها أيضا:

-تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثرا وأكثر تأثيرا.

-تزيد دافعية التعلم لدى التلاميذ لأن اللعب ميل فطري لدى المتعلم، لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلم لتعلم المواضيع التي لا يرغب في تعلمها من قبل.

تجنب الخصومة والنزاع إذا كان اللعب انفراديا دون الحاجة إلى مشاركة زميل.-

إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.-

الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقا وجذبا.-

-من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي، نظرا لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف.

الألعاب التعليمية الإلكترونية غير مرتبطة بزمن محدد، فيستطيع المتعلم اللعب في أي وقت يرغبه ولأي مدة يريدها.-

-تقوم الألعاب التعليمية الإلكترونية بتقسيم المعلومات إلى مهام صغيرة تتطلب استجابة وتعطي تغذية راجعة فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب.

من خلال اللعب يتخلص المتعلم من الضغوط النفسية التي تقع عليه من الممارسات التربوية أو التنشئة الاجتماعية.-

تدمج المعرفة بالمهارات مثل: مهارة التفكير المنطقي، مهارة حل المشكلات، مهارة التخطيط واتخاذ القرارات.-

-تعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقا لإمكاناتهم وقدراتهم. إمكانية تكرار برامج الألعاب التعليمية تضمن تعلم الطالب حتى مرحلة التمكن والإتقان.

-تكون بمثابة التدريب للمتعلمين على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية وتعطيهم الخبرة في ذلك والتي قد يصعب إكسابها لهم بالتدريب المتعمد. (العمري،٢٠١٥)

-عيوب الألعاب الرقمية التعليمية:

على الرغم من الفوائد التي تقدمها الألعاب الرقمية في مجال التعليم إلا أن هناك بعض السلبيات التي تعوق استخدام هذه الألعاب، الأمر الذي يقلل من استخدامها في العملية التعليمية، فقد تكون اللعبة سهلة جدا عند بعض المتعلمين وفي الوقت ذاته صعبة عند البعض الآخر، مما يؤدي الى انخفاض الحافز لدى الصنف الأول والإحباط والشعور بالفشل لدى الصنف الثاني، كما أنها تستغرق وقت أطول بما لا يتناسب مع مدة الحصة الدراسية والفترة المحددة لإنهاء المنهج الدراسي، لاسيما سوء تصميم بعض الألعاب الرقمية مثل وجود مشاكل في تصميم واجهة التفاعل وردود الفعل مع إمكانية وجود قواعد غير منطقية، كما أن التغير المستمر في تكنولوجيا الألعاب الرقمية يجعل من الصعب تقييم الأثر التعليمي لها عبر المدى الطويل.

وقد تكون أهداف اللعبة غير متوافقة مع الأهداف التعليمية، كماأنه من الصعب أن تجذب اللعبة في أغلب الأحيان المتعلمين من الذكور والاناث بنفس القدر بحيث لا يراعى عند تصميم اللعبة الخصائص العقلية والجسمية والنفسية للمتعلمين.(الملاح وفهيم،٢٠١٦)

معوقات استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية:

تعتبر كيفية وأسلوب اختيار وتوظيف الألعاب الرقمية التعليمية واحدة من العقبات التي تحول دون استخدامها في العملية التعليمية، كما أنها تحتاج الى تحديث أجهزة الكمبيوتر ببرامج جديدة من حين الى آخر، كما أن هناك نقص في معدات ألعاب الفيديو والكمبيوتر في المدارس، وان وجدت فهي بحاجة الى فنيين مسؤولين عن الصيانة والحفاظ على مثل هذه المعدات.

ويوجد هناك الصعوبة في تنظيم وقت الحصة الدراسية لممارسة هذه الألعاب، وصعوبة توفير ألعاب تغطي جميع أجزاء المنهج.

أما من ناحية المعلمين فهناك من يتخوف من عدم بلوغ الأهداف التعليمية المنشودة، أو يجد صعوبة في استخدامها ، أو يعتقد أنها غير مجدية.(الملاح وفهيم، ٢٠١٦)

المحور الثاني: معايير اختيار الألعاب الرقمية التعليمية:

يحتاج اختيار الألعاب الرقمية التعليمية الى تحديد عدد من المعايير التربوية والفنية منها:

-أن تكون اللعبة مناسبة للمتعلم ولمستواه العقلي والثقافي والجسمي والإجتماعي، وألا تتعارض مع قيم مجتمعه.

-أن تكون خطوات إجراءاتها بسيطة ومناسبة لعمر المتعلم ، وأن تكون قوانينها واضحة ومفهومة.

-أن تكون منسجمة مع الأهداف المرجو تحقيقها من ورائها.

-أن تثير التفكير الإبداعي وأن تكون مشوقة ومفيدة بنفس الوقت ، ومصممة لمساعدة المتعلم على حل المشكلات واتخاذ القرارات.(الحريري،٢٠١٤)

-توضيح أهداف كل نشاط أو مهمة للمتعلم في شكل صوتي مع مراعاة أن تكون هذه الأهداف مصاغة بأسلوب لغوي يناسب المتعلم وفي عبارات قصيرة ومحددة.

-التحقق من صحة المحتوى وسلامته العلمية، بحيث تكون المعلومات الأساسية والضمنية خالية من الأخطاء العلمية واللغوية.

-يقدم المحتوى مستويات صعوبة متدرجة، فيبدأ من القدرات الحالية للمتعلم ثم يتدرج في الصعوبة بعد ذلك.

-أن لا يقدم صورة ذهنية سلبية أو تحيز ضد فئة أو جنس.

-يساعد المحتوى على تقريب المفاهيم الى ذهن المتعلم.

-يسهم المحتوى في اعداد أجيال على درجة من المعرفة والتفكير المنطقي. (العليمات والخوالدة،٢٠١٥)

-العمل على استثارة حماس المتعلم للعمل لأطول فترة.

-استخدام الرسوم المتحركة والألوان والموسيقى والمنافسة كأساس لعناصر اللعبة.

-يتضح الهدف النهائي من اللعبة في ذهن المتعلم ليعمل على تحقيقه بوضوح ويستخدم في ذلك المعلومات والإرشادات التي توضح الطريق الذي عليه أن يسلكه.(محمود،٢٠١٥)

المحور الثالث:مناهج المرحلة الإبتدائية والألعاب الرقمية التعليمية:

أهمية المرحلة الابتدائية :

تعتبر المرحلة الابتدائية هي القاعدة التي يتركز عليها إعداد الناشئين للمراحل التالية من حياتهم ، بحيث تقوم بتزويدهم بالأساسيات من العقيدة الصحيحة و الاتجاهات السليمة والخبرات والمعلومات والمهارات" (العقيل ، ٢٠٠٥)

أهداف المرحلة الابتدائية :

تعددت أهداف المرحلة الابتدائية تبعا لثقافة وظروف كل مجتمع ، وهي بصفة عامة تصنف إلى:

١) أهداف الجانب العقدي .

٢) أهداف الجانب المعرفي .

٣) أهداف الجانب الوجداني .

٤) أهداف الجانب الجسمي.

٥) أهداف الجانب الاجتماعي .

٦) أهداف الجانب الخلقي .

وتعد المرحلة الإبتدائية الركيزة التعليمية المهمة التي تقوم عليها الركائز التعليمية اللاحقة، حيث تتشكل فيها استعدادات المتعلم وتتبلور قدراته، وتتكون مفاهيمه.

ويمثل اللعب الجماعي نموا أساسيا في هذه المرحلة التعليمية، وتظهر لديه صفات اجتماعية كصفات الزعامة والقيادة، وصفة التعاون والمشاركة الإيابية، وصفة المنافسة.

أما من جانب النمو العقلي والمعرفي فنجد أنه يتعلم من خلال التجريب والخطأ والصواب والمحاولة في كثير من الموضوعات(منصور وآخرون،٢٠١٤)

فاللعب هو أحد الوسائل التربوية الهامة التي تمكن المتعلم من اكتساب المعارف والمفاهيم والخبرات ، وتكون اللعبة الرقمية التعليمية جيدة عندما تساعد المتعلم على تطوير آليات متعددة لديه تتمثل في النواحي العقلية، والنواحي الاجتماعية، والنواحي الشخصية، والنواحي النفسية والجسمية.(الحريري،٢٠١٢)

الدراسات السابقة:

دراسة (آل عطوة، ٢٠١٧) بعنوان تصور مقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بالصفوف الأولية بالمرحلة الإبتدائية والتي هدفت إلى وضع تصور مقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بالصفوف الأولية وذلك من خلال دراسة واقع استخدام هذه الألعاب في التعليم في مدارس شمال مدينة الرياض. ولتحقيق هذا الهدف فقد اتبعت المنهج الوصفي في هذه الدراسة. وتكونت عينة الدراسة من (٢٠٠) معلمة من مختلف التخصصات والمؤهلات، تم اختيارهم عشوائيا بمدارس شمال مدينة الرياض، وتمثلت أدوات الدراسة في الاستبانة كأداة للحصول على المعلومات اللازمة وتضمنت محاور عدة وذلك تبعا لأسئلة الدراسة وأهدافها. وكان من أهم نتائج الدراسة أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تستخدم في الصفوف الأولية لنشر ثقافة استخدام التقنيات في التعليم وتساعد الأطفال على التعايش في بيئة تقنية عن طريق تدريبهم على استخدام هذه التقنيات،وتعمل الألعاب التعليمية الإلكترونية على جعل مخرجات التعليم أقل عرضه للنسيان والمعلومات أكثر ثباتا ، ولذلك تعتبر عنصر هام يساعد المتعلم على زيادة سرعة التعلم. وتساعد المعلم بشكل خاص على عرض المقرر بطريقة أسهل. وفي هذه الدراسة توصي الباحثة المسؤولين في جهاز وزارة التربية والتعليم بتبني التصور المقترح. وبضرورة دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بين طلاب الصفوف الأولية في المرحلة الابتدائية

بناءا على استجابة أفراد مجتمع الدراسة للمحاور التي تضمنتها أداة الدراسة. وتوفير الحوافز للمعلمات ممن يدمجن الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية والعمل على تعزيز تمكن المعلمات من المهارات الأساسية اللازمة لعملية الدمج، واتفقت دراسة(محمد،٢٠٠٣) مع دراسة (آل عطوة،٢٠١٧) في أن ما تقدمه الألعاب التعليمية للمتلقي يمكن أن يحمل في طياته العديد من الأهداف التربوية والقيمية الى جانب الأهداف التعليمية، مما يعزز الإنتماء ويدعم القيم الإيجابية المرغوبة للمجتمع ويحافظ على هويته في ظل عالم منفتح يفتقد الكثير من الضوابط. بحيث استهدفت الدراسة تحليل الصفات والخصائص التعليمية المميزة لبعض الفئات التعليمية وكذلك الخصائص والسمات المميزة للألعاب التعليمية، ومحاولة الربط بين النتائج في تحقيق فرض البحث الرئيس من إمكانيات توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية منها بالذات التعليمية اللزمة لأكثر من فئة من الفئات التعليمية في ضوء خصائص الفئات وسمات الألعاب، وقد توصلت النتائج إلى أن نماذج تطوير التعليم يمكن أن تخضع لفكر تطبيقي تعليمي من زاوية مختلفة توظف فيه هذه النماذج في تطوير الألعاب التعليمية، كما اتفقت معها أيضا في الأداة والمنهج الوصفي .

وقامت دراسة(Blum.T&Jean,Y ,1996) بتقديم إرشادات لتصميم ألعاب تعليمية ذات كفاءة تناسب جميع التلاميذ واهتمت باستخدام الألعاب التعليمية لدعم التلاميذ سواء العاديين أو من ذوي الاحتياجات الخاصة، وتم وصف عينات من تلك الألعاب التعليمية مثل الكوتشينة الانفعالية ولعبة التيك تاك الحسابية.. وغيرها، وأكدت الدراسة على فاعلية الألعاب التعليمية في إثارة دافعية التلاميذ، وقدرة تلك الألعاب على تسهيل التعليم الفردي. (الملاح وفهيم،٢٠١٦)

كما هدفت دراسة (marshall,1997)الى عمل بحث مسحي تحليلي يطرح بعض الأسئلة مثل: لماذا يقبل الناس على ألعاب الكمبيوتر؟ وما أكثر الألعاب جاذبية؟ وبعد جمع البيانات من خلال المقابلات والملاحظات تم التوصل الى ضرورة توفر عنصر الدفع والحفز الداخلي لدى المتعلم للبقاء مع اللعبة، بالإضافة الى تنمية مهارات التفكير العليا ومهارات حل المشكلات، واتفقت معها دراسة(Dempsey, J.et al.1994) في أن الألعاب التعليمية تخدم كثيرا من الوظائف مثل التعليم والتدريب والتسلية، والمساعدة على اكتشاف مهارات جديدة، ودعم الشعور باحترام الذات، ومهارة الممارسة أو البحث عن تغيير الميول والاتجاهات. (الملاح و فهيم،٢٠١٦)

ووضعت دراسة(gorge,G.2005)بعض المواصفات التي يجب أن تتسم بها اللعبة الرقمية التعليمية ومنها(السرعة في التعامل مع اللعبة وما بها من معلومات– التكيف مع اللعبة– المكافأة المباشرة– الربط بين الترفيه والمعرفة– توفر الفنتازيا في التصميم) وتؤكد الدراسة على أن التعلم في الألعاب الرقمية يحدث من خلال الفعل والتأثير والفهم والتطبيق لاستخلاص المعلومات.

منهج البحث:

اتبعت الباحثة المنهج الوصفي .

مجتمع البحث:

يتكون مجتمع الدراسة من معلمات المرحلة الإبتدائية في منطقة الرياض لعام ١٤٣٩هـ-١٤٤٠هـ.

عينة البحث:

تكونت العينة الأساسية للدراسة الحالية من (٨٥) من معلمات المرحلة الإبتدائية وقد تم اختيارهم بطريقة عشوائية.

أدوات البحث:

استخدمت الباحثة استبانة من تصميمها موضحة في الملحق رقم (١) للحصول على المعلومات اللازمة وذلك بالرجوع للدراسات السابقة، وتكونت الاستبانة من جزأين:

الجزء الأول: يختص بالبيانات الشخصية لأفراد عينة الدراسة ممثلة في: الاسم، المؤهل الدراسي، سنوات الخبرة، الدورات التدريبية في مجال تكنولوجيا التعليم والألعاب الرقمية التعليمية.

الجزء الثاني: يتكون من (٣٠) فقرة، مقسمة على ٣محاور على النحو التالي:

المحور الأول: الأهمية التربوية لاستخدام الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية، والمكون من (٩) فقرات.

المحور الثاني: معوقات استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية، مكون من (٨) فقرات.

المحور الثالث: معايير اختيار الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية، مكون من (١٣) فقرة.

وقد قامت الباحثة بحساب الصدق الظاهري بعرضها على عدد من المحكمين، وبلغ عددهم(٥) محكمين.

وفي ضوء آراء المحكمين الموضحة أسمائهم في الملحق رقم (٢) قامت الباحثة بإعداد أداة هذه الدراسة بصورتها النهائية، والملحق رقم (٣) يوضح الأداة بصورتها النهائية.

نتائج الدراسة:

بعد تطبيق أداة البحث وعرض استجابات عينة البحث على تساؤلات البحث وتفسيرها تم التوصل إلى النتائج التالية:

مناقشة نتائج أسئلة المحور الأول(الأهمية التربوية لاستخدام الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية)وتفسيرها:

١-أجمع الجميع على أن استخدام الألعاب الألعاب الرقمية التعليمية يزيد من فاعلية البيئة التعليمية ومساهمتها في توفير بيئات صفية نشطة.

٢-اتفق الأغلبية على مساهمة الألعاب الرقمية التعليمية في مساعدة المتعلم على اكتساب المعرفة ، وكذلك مساهمتها في تنمية مهارات الإتصال وحل المشكلات لدى المتعلم وقدرته أيضا على التعبير عن رأيه، والمساهمة في زيادة دافعيته للتعلم.

٣-كما اتفق الأغلبية على أن الألعاب الرقمية التعليمية تعتبر مصدرا للأنشطة التعليمية يستفيد منها المعلم في العملية التعليمية.

٤-كما ذكر البعض أن الألعاب الرقمية التعليمية تسهم في مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين، وتعمل على زيادة الثقة بالنفس لدى المتعلم ، كما يمكن استخدامها كنوع من التحفيز.

مناقشة نتائج المحور الثاني(معوقات استخدام الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية) وتفسيرها:

١-اتفق الأغلبية أن العائق الأساسي هو الحاجة للتدريب على اختيار واستخدام الألعاب الرقمية التعليمية .

٢-كما اتفق عدد كبير على عدم توفر الألعاب الرقمية التعليمية، وكثرة الأعطال إن وجدت.

٣-تباينت الآراء حول صعوبة قياس أداء المتعلم من خلال الألعاب الرقمية التعليمية.

٤-واتفق الأغلبية على أن استخدام الألعاب الرقمية التعليمية يستغرق الكثير من الوقت.

٥-رفض الأغلبية كون الألعاب الرقمية التعليمية تقود المتعلم الى الملل.

٦-ذكر البعض أنه من المعوقات لاستخدام الألعاب الرقمية التعليمية: التكلفة المادية، عدم وجود البيئة الصفية الداعمة لهذه التقنيات.

مناقشة نتائج المحور الثالث (معايير اختيار الألعاب الرقمية التعليمية في مناهج المرحلة الإبتدائية) وتفسيرها:

١-اتفق الأغلبية على ضرورة أن لا تتعارض أهداف اللعبة الرقمية التعليمية مع الأهداف الدينية والإجتماعية والأخلاقية، ووضوح الهدف النهائي من اللعبة الرقمية التعليمية للمعلم والمتعلم.

٢-كما ترى الأغلبية ضرورة ملائمة اللعبة الرقمية التعليمية مع مستويات المتعلمين الثقافية والإجتماعية ، وملائمتها أيضا لقدرات المتعلمين ومراعاة الفروق بينهم، فيما تباينت الآراء حول ضرورة ملائمتها للمستوى اللغوي للمتعلمين.

٣-كما تم الاتفاق على ضرورة أن تحقق اللعبة الرقمية التعليمية التفاعل الإيجابي بين المتعلمين، وأن تساعد على تنمية مهارات التساؤل والتفكير والمناقشة والتنبؤ لدى المتعلمين.

٤-أجمع الأغلبية على ضرورة بعض الشروط في اللعبة الرقمية التعليمية: مثل التدرج في الصعوبة، وتوفر عامل السرعة في التعامل مع مهام اللعبة الرقمية التعليمية، والعمل على استثارة حماس المتعلم للعمل لأطول فترة ممكنة، وتوفر عنصر الرسوم المتحركة والألوان والموسيقى والمنافسة والتعزيز الفوري في اللعبة الرقمية التعليمية.

واتفقت نتائج الدراسة مع دراسة (gorge,G.2005) في بعض المواصفات التي يجب أن تتسم بها اللعبة الرقمية التعليمية مثل السرعة في التعامل مع اللعبة وما بها من معلومات- التكيف مع اللعبة- المكافأة المباشرة، كما اتفقت مع دراسة (marshall,1997)في ضرورة توفر عنصر الدفع والحفز الداخلي لدى المتعلم للبقاء مع اللعبة، بالإضافة الى تنمية مهارات التفكير العليا ومهارات حل المشكلات.

واتفقت أيضا في نتائجها مع دراسة كل من (محمد،٢٠٠٣) ودراسة (آل عطوة،٢٠١٧) في أن ما تقدمه الألعاب التعليمية للمتلقي يمكن أن يحمل في طياته العديد من الأهداف التربوية والقيمية الى جانب الأهداف التعليمية، كما اتفقت معها في كل من منهج الدراسة(الوصفي) وأداة الدراسة(الإستبانة).

التوصيات:

في ضوء ماتوصلت إليه الباحثة من خلال هذا البحث من نتائج فإن الباحثة توصي بما يلي:

١-بينت الدراسة أن غالبية عينة الدراسة لم يتلقوا دورات تدريبية في مجال الألعاب الرقمية التعليمية، لذا توصي الباحثة بإقامة دورات تدريبية في مجال الألعاب الرقمية التعليمية والتركيز على الدورات المخصصة في اختيار الألعاب الرقمية التعليمية وكيفية استخدامها.

٢-العمل على المزيد من البحوث للتعريف بالأهمية التربوية للألعاب الرقمية في العملية التعليمية وبالأخص مناهج المرحلة الإبتدائية.

٣-يجب على المعلم الأخذ بعين الإعتبار عند اختيار اللعبة الرقمية التعليمية مايلي:

-عدم تعارض أهداف اللعبة الرقمية التعليمية مع الأهداف الدينية والإجتماعية والثقافية، وملائمتها مع الهدف التعليمي.

-ملائمتها لقدرات المتعلمين ومستوياتهم الثقافية والإجتماعية واللغوية، ومراعاة الفروق الفردية بينهم.

-أن تعمل اللعبة الرقمية التعليمية على تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات والتنبؤ لدى المتعلم، وتحقيق التفاعل الإيجابي بين المتعلمين.

-يمكن اعتبار الألعاب الرقمية التعليمية مصدرا غنيا للأنشطة يمكن للمعلم الإستفادة منها.

-توفر بعض السمات في اللعبة الرقمية التعليمية كالتدرج في الصعوبة ، والتعزيز الفوري، المنافسة، الرسوم المتحركة والألوان والأصوات.

المراجع:

-أبو النصر، مدحت.(٢٠٠٤): قواعد ومراحل البحث العلمي، مجموعة النيل العربية، القاهرة.

-ال عطوة، سيدة.(٢٠١٧): تصور مقترح لدمج الألعاب التعليمية الإلكترونية بالصفوف الأولية بالمرحلة الإبتدائية. كليات الشرق العربي.

-البركات، علي والحسن، أمية.(٢٠٠٩): اتجاهات معلمي تربية الطفولة نحو تنمية خبرات الأطفال التعليمية من خلال الألعاب التعليمية المحوسبة. مجلة العلوم التربوية والنفسية، العدد(٣).

-الحريري، رافدة.(٢٠١٤):الألعاب التربوية وانعكاستها على تعلم الأطفال. دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع. عمان.

-الخليفة، حسن. (٢٠١٧): المنهج المدرسي المعاصر. مكتبة الرشد. الرياض.

-الشامي،هيفاء.(٢٠١٦):أثر برنامج مقترح للألعاب التعليمية في مقرر الرياضيات للصف الأول الابتدائي على التحصيل الدراسي واتجاه معلميهم نحوها. جامعة الملك سعود.

-الشهري، منار. (٢٠١٢). الألعاب التعليمية الإلكترونية. متاح على الرابط faculty.ksu.edu.sa/manar/ar/Documents/3.doc

-الضبع، محمود.(٢٠٠٦): المناهج التعليمية صناعتها وتقويمها، مكتبة الأنجلو المصرية، القاهرة.

-العقيل، عبدالله.(٢٠٠٥): سياسة التعليم ونظامه في المملكة العربية السعودية. مكتبة الرشد. الرياض.

-العليمات، علي والخوالدة، زهير.(٢٠١٥): برامج الأطفال المحوسبة، دار كنوز المعرفة للنشر والتوزيع،عمان.

-العمري، عائشة.(٢٠١٥):الألعاب التعليمية: مميزاتها، أنماطها، مراحل تصميمها ، متاح على الرابط http://learning-otb.com/index.php?option=com_k2&view=item&id=168:educational-games&itemid=203

-المعارك، أحمد.(٢٠١٢): ألعاب الفيديو في التعليم. متاح على الرابط https://almaarik.wordpress.com

-الملاح، تامر وفهيم، نور الهدى.(٢٠١٦): الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية، دار السحاب للنشر والتوزيع، القاهرة.

-أمين، زينب.(٢٠٠٠):إشكاليات حول تكنولوجيا التعليم.دار الهدى للنشر والتوزيع. المنيا.

-عبود، عبدالغني وآخرون.(١٩٩٤):التعليم في المرحلة الأولى واتجاهات تطويره، مكتبة النهضة المصرية، القاهرة.

-محمود، حمدي.(٢٠١٥): التطبيقات التربوية للحاسوب في المواد الدراسية، دار المناهج للنشر والتوزيع، عمان.

-مرزوق، سماح.(٢٠١٠): برامج الأطفال المحوسبة، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.

-منصور وآخرون.(٢٠١٤):علم النفس التربوي.مكتبة العبيكان. الرياض.

-Gorg.G,.(2005).Digital game learning(Ed.),Encyclopedia of Educational Technology.Retrieved August3.2006.

-Mashall G.(1997):learning to play; playing to learn:lessons learned from computer games, journal of digital information, vol(12),no(4),p134-166.aaaaqqaa

Mayer.B.(2005): Game-based learning, journal of Educational Media International, v23, n6, p155-201-

-Steve Kolowich, (2012),

-Teed.R. (2001): Game-based learning,[Online].Available at http://serc.carleton.edu/introgeo/index.html:

-www.insidehighered.com/news/2012/10/10/educause-survey-finds-rise-use-anddemand-classroom-technology