

	<p style="text-align: center;">Scientific Events Gate Innovations Journal of Humanities and Social Studies مجلة ابتكارات للدراسات الإنسانية والاجتماعية IJHSS https://eventsgate.org/ijhss e-ISSN: 2976-3312</p>	
---	---	---

فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة في اللغة الإنجليزية لدى تلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية

أريج محمد صالح السياسي الزهراني

المملكة العربية السعودية

arj.22@hotmail.com

المخلص: هدفت الدراسة إلى الكشف عن فاعلية استخدام البرمجية التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة في اللغة الإنجليزية لدى تلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية. تتطلب الدراسة الحالية-في ضوء أهدافها، وطبيعة المشكلة البحثية التي تتعرض لها-اتباع المنهج شبه التجريبي؛ تم التطبيق على عينة من (24) تلميذة من تلميذات مدرسة سودة القرشية التابعة لمنطقة الباحة. قامت الباحثة ببناء أداتين لجمع البيانات وهما: اختبار تحريري في مهارة القراءة، وبطاقة ملاحظة لقياس الجوانب الأدائية لمهارة القراءة. خلصت نتائج البحث الحالي إلى أنه يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0,05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدى لصالح التطبيق البعدى لاختبار مهارة القراءة باللغة الإنجليزية. كما يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدى لاختبار مهارة القراءة باللغة الإنجليزية ودرجة التمكن المفترضة (90%) لصالح درجات المجموعة التجريبية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الإلكترونية، مهارة القراءة، اللغة الإنجليزية، المرحلة الابتدائية.

The Effectiveness of Using Educational Electronic Games in Developing English Reading Skills among Elementary School Girls

Arej Mohammed Saleh Al-Siyasi Al-Zahrani
Kingdom of Saudi Arabia

arj.22@hotmail.com

Received 01/11/2024 - Accepted 05/01/2025 Available online 15/01/2025

Abstract: The study aimed to investigate the effectiveness of using educational software based on electronic games in developing English reading skills among elementary school girls. Given the study's objectives and the nature of its research problem, a semi-experimental methodology was adopted. The study was conducted on a sample of 24 female students from Souda Al-Qarshiyah School in the Al-Baha region. The researcher developed two tools for data collection: a written test to assess reading skills and an observation checklist to measure the performance aspects of reading skills. The findings revealed a statistically significant difference at the 0.05 level between the mean scores of the experimental group in the pre- and

post-tests, favoring the post-test scores in the English reading skills test. Additionally, a statistically significant difference at the 0.05 level was found between the mean scores of the experimental and control groups in the post-test for English reading skills and the assumed proficiency level (90%), favoring the experimental group scores.

Keywords: Educational Electronic Games, Reading Skills, English Language, Elementary School.

المقدمة:

للحاسب الآلي دور رئيس ك تقنية تعليمية مهمة، حيث يرفع من مستوى العملية التربوية والتعليمية، ومع التقدم العلمي والتطور التقني السريع، شهدت العقود الثلاث الماضية زيادة كبيرة في استخدام الحاسبات في التعليم، ولقد أحدث دخول الحاسب الآلي-كمستحدث تقني في مجال التعليم-دورا هائلا بين أوساط المدرسين والمعلمين والمسؤولين، ويعدده البعض بمثابة ثورة على نظم التعليم التقليدي بكافة صورته وأساليبه القديمة.

وتعد الألعاب الإلكترونية أحد مستجدات تقنيات التعليم، فهي أحد الحلول التي تتوافق منطقياً مع متغيرات عصر المعلومات بما تقدمه من إمكانيات تتيح تعلم متميز، وتوفر خصائص التعلم التعاوني والتفاعلي من خلال تفاعل المتعلم مع اللعبة الإلكترونية (al-Sa'danī, 2011, 215).

وبرامج الألعاب الإلكترونية من أكثر البرامج التفاعلية شيوعاً وتشويقاً، ويحتوي عديد منها على أجزاء اللعب والمتعة حيث يتم عن طريق البرمجية تشويق الطلاب وجعلهم يتعلمون باللعب حيث تقوم البرمجية بتقديم لعبة مشوقة تتضمن في سياقها مفهوماً أو مهارات معينة (mbārz, wa-ismā'īl, 2010, 38).

وتعمل الألعاب الإلكترونية بشكل عام على تزويد الطالب بخبرات أقرب للواقع العملي من أية استراتيجية تعليمية أخرى، وتعمل على زيادة دافعيته للتعلم وإشباع ميوله، كما يمكن استخدام الألعاب للكشف عن شخصية الطالب وإمكاناته، وتعمل الألعاب الإلكترونية كوسيلة اجتماعية على تشجيع الطلاب على التواصل والتخلص من الأنانية والتمركز حول الذات (Abbās, 2010, 116). وتتيح الألعاب الإلكترونية بيئة تعليمية فاعلة وذلك بما تحويه من مهام ثرية تساعد في التدريب على المهارات والتمرين المختلفة، وتعطي المتعلمين الفرصة للتعرف على "العمل ذو المعنى" وذلك من خلال نشاطهم داخل اللعبة وبالتالي ينمي اللعب عدد من المهارات المعرفية (Kebritchi, 2010,560; Robertson, Howells 2008,563).

وقد أشارت العديد من الدراسات إلى دور الألعاب الإلكترونية في التعليم، حيث توصلت دراسة (Sun, & Gao, 2015) إلى فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية التحصيل والدافعية في مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وتوصلت دراسة (Abd al-Majīd wālmzyny, 2014) إلى فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكتساب المفاهيم النحوية لدى تلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية، وفي نفس السياق أكدت دراسة (Liu & Chen, 2013) على فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية التحصيل في مادة العلوم لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

وتوصلت دراسة (Marām Ḥusayn 2012) إلى وجود فاعلية للألعاب الإلكترونية في التحصيل المعرفي لتلاميذ المرحلة الابتدائية في مقرر الحاسب الآلي وأدائهم بعض مهارات التعامل معه، وأكدت دراسة (Al-Shahrūrī, Wālmzyny, 2011) أن استخدام الألعاب الإلكترونية ينمي عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن.

وفي ضوء ما سبق يتضح أن الألعاب التعليمية الإلكترونية لها دور في تحسين بيئة التعلم ونواتج التعلم في المقررات المختلفة، ومن بين المقررات التي تتطلب ذلك مقرر اللغة الإنجليزية، حيث إن تعلم اللغة الإنجليزية يعد مطلب ضروري ولم تعد مقتصره على فئات معينة أو طبقات اجتماعية معينة، بل أصبحت تعمل كأداة للنجاح في الحياة.

وتعد مهارة القراءة المهارة الأكثر استخداماً بين الأفراد غير الناطقين باللغة الإنجليزية، وذلك لأن الحاجة إلى قراءة النصوص المكتوبة باللغة الإنجليزية تفوق الحاجة إلى الاستماع أو التواصل الشفهي أو الكتابة (Al-Qaḥṭānī, Al-Shāyī, 2009, 189).

كما تعد مهارة القراءة باللغة الإنجليزية فناً من فنون اللغة الرئيسية، وتهدف هذه المهارة إلى مساعدة المتعلمين على تنمية قدراتهم العقلية واللغوية معاً، وتساعد مهارات القراءة المتعلم على اكتساب خبرات متنوعة في إنتاج تفاعل تواصلية مقبول من حيث المخرجات اللفظية والقدرة اللغوية (khtābyh, 2005, 122). ونظراً لأهمية مهارات القراءة باللغة الإنجليزية، فقد تناولت عدد من الدراسات أهمية استخدام المستحدثات التكنولوجية المختلفة في تنمية مهارات القراءة باللغة الإنجليزية، حيث أكدت دراسة (Gheytasi, Azizifar & Gowhary, 2015) على فاعلية الأجهزة الذكية في تنمية مهارات القراءة باللغة الإنجليزية، وتوصلت دراسة (Zarei & Mahmoodzadeh, 2014) إلى فاعلية الوسائط المتعددة في تنمية مهارات القراءة وإنتاج المفردات باللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بجازفين، كما أشار (Saḥlūl, 2011) أن استخدام برمجيات الحاسب التعليمية في اللغة الإنجليزية وتضمينها ببرامج صوتية ذات تقنيات عالية تمكن المتعلمين من تحسين الاستماع والقراءة ونطق الكلمات، كما تمكنهم من سماعها بصوت واضح وبلهجة سليمة.

مشكلة الدراسة وتساؤلاتها:

أشارت العديد من الدراسات إلى وجود ضعف في مهارة القراءة ومهاراته الفرعية باللغة الإنجليزية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، ومنها مثل دراسة (sinn wjyw, 2015) (Abd al-Majīd wālmzyny, 2014)، (Leo wshyn, 2013) (Marām Ḥusayn, 2012) (al-Shaḥrūrī wālymāwy, 2011)

كما أنه من واقع خبرة الباحثة في ميدان التعليم، فقد لمست ضعفاً عاماً في مهارة القراءة باللغة الإنجليزية لدى تلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية، فقد أكدت الدراسات التربوية أن ضعف مهارة القراءة لدى التلميذات له آثاراً سلبية تمتد إلى ميادين المعرفة، فالقراءة الجيدة مطلباً من أهم متطلبات الفهم السريع ونمو التحصيل، ليس في مجال اللغة فحسب، ولكن في مجالات العلوم المختلفة، وقد تؤدي إلى التأخر الدراسي بصفة عامة.

وللتأكد من وجود المشكلة قامت الباحثة بعمل دراسة استطلاعية، على عينة حجمها (59) معلمة من معلمات اللغة الإنجليزية في المرحلة الابتدائية على مستوى الإدارات التعليمية التابعة لمدينة الباحة للتعرف على أهم صعوبات القراءة لدى تلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية، حيث استخدمت الباحثة في ذلك أداة الاستبيان ملحق (2)، وتم عرض تلك الأداة على مجموعة من المحكمين، وبعد تحكيم الأداة تم توزيعها إلكترونياً حيث قام أفراد العينة بالإجابة عن مفردات الاستبانة. وقد أسفرت نتائج الدراسة فيما يتعلق بمهارة التمييز البصري للحروف والكلمات، أشارت 73% من المعلمات إلى وجود صعوبة في تسمية الحروف بدون ترتيب، أما ما يتعلق بمهارة التمييز السمعي للحروف والكلمات فبلغت نسبة صعوبة الربط بين الرمز المكتوب للحرف وصوته المنطوق (63%).

وبناء على نتائج الدراسة الاستطلاعية يتضح وجود ضعف في المهارات القرائية التالية: مهارة التمييز البصري للحروف والكلمات، مهارة التمييز السمعي للحروف والكلمات، ومهارة تمييز الحرف الأخير للكلمة وصوته ومن هنا جاءت أهمية هذه الدراسة. ومما سبق يتضح وجود الحاجة إلى بناء برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة باللغة الإنجليزية، فقد أشار العديد من الدراسات على دور البرمجيات التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية كما في دراسة (Gheytasi, Azizifar & Gowhary, 2015)، دراسة (Abdi, 2013)، دراسة (Sahloul, 2011).

وبهذا أمكن تحديد السؤال الرئيس للبحث كما يلي:

ما فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة في اللغة الإنجليزية لدى تلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية؟

ويتفرع السؤال الرئيس إلى السؤالين التاليين:

1. ما فاعلية استخدام برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة التعرف على الكلمات في اللغة الإنجليزية؟

2. ما فاعلية استخدام برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة إدراك معاني الكلمات في اللغة الإنجليزية؟

هدفا الدراسة:

سعت الدراسة الحالية إلى تحقيق الهدفين التاليين:

1. تصميم برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية وفقا لأسس التصميم التعليمي لتنمية مهارة القراءة باللغة الإنجليزية.
2. الكشف عن فاعلية استخدام البرمجية التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة في اللغة الإنجليزية لدى تلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية.

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية:

1. تلقي الدراسة الضوء على بعض مهارات القراءة في اللغة الإنجليزية، مما يعزز الفهم العلمي والمعرفي لهذه المهارة لدى غير الناطقين بها.
2. تبرز أهمية استخدام البرمجيات التعليمية في تنمية المهارات اللغوية، مما يضيف إلى الأدبيات العلمية في مجال التعليم الإلكتروني وتكنولوجيا التعليم.
3. تسهم نتائج الدراسة في توسيع الفهم النظري حول فعالية الألعاب الإلكترونية كأداة تعليمية، وما يمكن أن تقدمه في مجال تعليم اللغة الإنجليزية.

الأهمية العملية:

1. المعلمون: يمكن أن تسهم الدراسة في تغيير قناعات بعض المعلمين والمعلمات الذين قد لا يرون فائدة في استخدام الألعاب التعليمية، مما يساعدهم على تبني استراتيجيات جديدة لتنمية مهارة القراءة لدى طلابهم.
2. الطلاب: قد يستفيد الطلاب من النتائج من خلال استخدام أساليب تعليمية مبتكرة كالألعاب التعليمية، مما يسهم في تعزيز تفاعلهم وتحسين مستوى تحصيلهم في مهارة القراءة باللغة الإنجليزية.
3. مصممو البرامج التعليمية: تساعد الدراسة مصممي البرامج التعليمية على تطوير أدوات تعليمية جديدة تعتمد على الألعاب الإلكترونية وتستند إلى نتائج موثوقة حول فعالية هذه الأدوات في تعزيز مهارات اللغة.

فرضيات الدراسة:

1. لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0,05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي للتطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة باللغة الإنجليزية.
2. لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0,05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي ودرجة التمكن (90%) لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة باللغة الإنجليزية.
3. لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0,05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحريري لمهارة القراءة باللغة الإنجليزية.
4. لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0,05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي ودرجة التمكن (90%) للاختبار التحريري لمهارة القراءة باللغة الإنجليزية.

حدود الدراسة:

يتحدد تعميم نتائج هذه الدراسة بالمحددات التالية:

1. عينة من (24) تلميذة من تلميذات الصف الخامس الابتدائي في مدرسة سودة القرشية التابعة لمنطقة الباحة.
2. محتوى مقترح مكون من (10) دروس لأغراض الدراسة.
3. بعض مهارات القراءة في اللغة الإنجليزية وهي: مهارة التمييز البصري للحروف والكلمات، مهارة التمييز السمعي للحروف والكلمات، مهارة الربط بين الرمز الصوتي والبصري للمقطع الصوتي، ومهارة تمييز الحرف الأخير للكلمة وصوته.
4. تم تطبيق تجربة الدراسة في الفصل الدراسي الثاني من العام 1435-1436هـ.

مصطلحات الدراسة:

الفاعلية: Effectiveness

هي مقدار ما يحدثه المتغير المستقل من أثر أو تحسن في المتغيرات التابعة. (Abu Khatwa, 2009)

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها (الأثر المرغوب حدوثه جراء استخدام البرمجية التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة في اللغة الإنجليزية لتلميذات الصف الخامس الابتدائي في مدرسة سؤدة القرشية).

الألعاب التعليمية الإلكترونية Educational electronic games:

يعرفها (Abd al-Majid dhe al-Muzaini, 582014, -59) الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها "برمجيات تعليمية إلكترونية تختص بتقديم التعلم من خلال اللعب، وتستخدم تقنية الوسائط المتعددة ممزوجة بالترفيه والتسلية، لتستحوذ على اهتمام المتعلمين وتثير دافعهم للقيام بأنشطة هادفة تعمل على إكسابهم المهارات والمعارف المختلفة وهي تطبق وفق إجراءات وتعليمات يتبناها المتعلمين لتحقيق أهداف تعليمية محددة".

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها: مجموعة من الأنشطة التعليمية الإلكترونية، تتدرج فيها تلميذات الصف الخامس الابتدائي في مدرسة سودة القرشية بشكل منظم بهدف تنمية مهارتهن القرائية باللغة الإنجليزية.

مهارة القراءة باللغة الإنجليزية reading skills in English language:

يعرف (Phantharakphong & Pothitha, 2014, 498) القراءة بأنها "القدرة على فهم المعلومات المعروضة في صورة مكتوبة وإلقاءها بشكل صحيح".

وتعرفها الباحثة إجرائياً بأنها (عملية تعرف تلميذات الصف الخامس الابتدائي (عينة البحث) في مدرسة سودة القرشية على أشكال الحروف وأصواتها في الكلمة، وتنتهي لفهم معاني تلك الكلمات).

خلفية نظرية:

المحور الأول: البرمجيات التعليمية:

مفهوم البرمجيات التعليمية:

تعددت التعريفات التي تناولت البرمجيات التعليمية حيث يعرفها عصر، وجادو، وسليمان (2013، 107) بأنها برنامج حاسوبي تفاعلي يحتوي على معلومات تعرض على وسائط متكاملة تتضمن النصوص والرسوم والصور الثابتة والمتحركة والتعليقات والمؤثرات الصوتية ومشاهد الفيديو، ويتيح للمتعلم الخطو الذاتي وحرية الإبحار. ويعرفها أبو خطوة (2009، 136) بأنها "مجموعه من الشاشات (الإطارات) المترابطة بتتابع معين، وفق استراتيجية تعليمية محددة، لتقديم المحتوى المطلوب، باستخدام مجموعه متكاملة من الوسائط المتعددة، ويتم تنظيم هذه الشاشات وتقديمها باستخدام إحدى لغات برمجة الحاسب مع توفير فرص التفاعل بين المتعلمين والبرنامج، وذلك وفقاً لمعايير تصميم وإنتاج تلك البرامج".

كما يرى سالم (2009، 157) أن البرمجيات التعليمية منظومة تعليمية كاملة وكلية، تشتمل على مكونات من الوسائط المتعددة (نصوص مكتوبة، صوت مسموع، صور ورسوم ثابتة، ومتحركة)، متكاملة مع بعضها البعض، وتعمل بطريقة منظومية وبشكل متكامل ومتفاعل كوحدة وظيفية واحدة، تمكن المتعلم من التحكم فيها والتفاعل معها من خلال جهاز الحاسب الآلي، أو أية وسيلة إلكترونية أخرى، لتحقيق أهداف واحدة مشتركة. ويعرفها (Abboud dhe Bayati, 2007، 196) بأنها تلك الدروس أو الرزم أو الحقائق أو الأنشطة التي جرى تنظيمها وإنتاجها وحوسبتها لتحقيق أهداف محددة في موقف تعليمي تعليمي موصوف لجمهور محدد من المتعلمين.

كما عرفت بأنها طريقة لتصميم وتكامل تكنولوجيات الحاسب الآلي في وحدة واحدة تجعل المستخدم النهائي يدخل ويتعامل ويخرج نصوص أو رسومات أو صور أو جميعها مصحوبة بالحركة والألوان باستخدام وسيط تخزين واحد فقط مثل اسطوانات الفيديو Videodiscs أو الاسطوانات المدمجة CD-ROMs (Kandil, 2006, 174).

وتعرفها الباحثة على أنها مجموعة من الوحدات التعليمية المصممة من خلال جهاز الحاسب الآلي بهدف تعلم مفاهيم أو قواعد أو مهارات أو حقائق معينة وفق أسس تربوية سليمة، وتتكون البرمجية التعليمية من عدة دروس ويتكون كل درس من عدة نوافذ أو شاشات يعرض من خلالها المحتوى التعليمي مدعم بالوسائط المتعددة.

أهمية البرمجيات التعليمية:

للبرمجيات التعليمية أهمية كبيرة والأهمية التعليمية للبرمجيات التعليمية تنبع من كونها تحتوي على مجموعة من البرمجيات التعليمية المختلفة، فجمعت المميزات التعليمية لهذه البرمجيات بالإضافة إلى مالها من خصائص، وتتمثل الأهمية التعليمية للبرمجيات التعليمية في الآتي (عصر، وجادو، وسليمان، 2013، 110):

- توفر بيئة تعلم متنوعة، يجد فيها كل متعلم ما يناسبه، وذلك بتوفير مجموعته من البرمجيات التعليمية المختلفة.
- تتيح للمتعلم إمكانية التفاعل مع البرمجيات التعليمية والتحكم في السرعة والمسار وكمية المعلومات المتاحة.
- تعمل على جذب انتباه وإثارة اهتمام المتعلم عن طريق تقديم أشكال متنوعة للبرمجيات التعليمية بصوره منظمة ومتكاملة ومتفاعلة مع المتعلم.
- البرمجيات التعليمية المبنية على استراتيجيات المحاكاة تستطيع مساعدته المتعلم لإدراك أحداث وتعلم أشياء تكون بعيدة المنال أو تكون ذات تكلفة عالية أو تمثل خطورة معينة.
- تسهم البرمجيات التعليمية في معالجة مشكلة الفروق بين المتعلمين عن طريق التنوع في الوسائط وأساليب التعلم.
- تعمل البرمجيات التعليمية على تزويد المتعلم بالتغذية الراجعة بشكل فوري، وذلك يساهم في تعميق أثر التعلم.

مما سبق تستخلص الباحثة أن أهمية البرمجيات التعليمية ترجع إلى أنها تراعي الفروق الفردية بين الطلاب حيث يتخلص الطالب من خجله وخاصة عندما يكون بطيء التعلم أو أقل كفاءة من زملاءه ودون أن يشعر بالحرج، كما أنها تتيح إمكانية التعلم في أي وقت وفي أي مكان، وتوفر التغذية الراجعة الفورية والمؤجلة للتأكد من كفاءة ممارسة عمليات التعلم.

خصائص البرمجيات التعليمية:

تميزت البرمجيات التعليمية بمجموعة من الخصائص جعلتها تتناسب مع عملية التعلم وتظهر هذه الخصائص بوضوح عند إعداد وانتاج واستخدام البرمجيات وهي كما يلي (Asr, Jado dhe Suleiman, 2013, 107; Abdelhamid, 2010, 131-130):

1. التفاعلية: تسمح للمتعلم بالتفاعل مع البرنامج واختيار مسار التعلم المناسب، مما يعزز فهمه ويشجعه على المشاركة النشطة.

2. التكاملية: تنظم البرمجيات محتواها لتتناسب مع أهداف التعلم ومستوى الطلاب، حيث تجمع بين نصوص وصور وفيديو وصوتيات.

3. الفردية: توفر تعلماً مخصصاً يتناسب مع قدرات المتعلمين، ما يسهم في تحقيق الأهداف التعليمية.

4. التزامن: تتوافق توقيتات العناصر المختلفة مع سرعة المتعلم، مما يعزز استقامته.

5. الكونية: توفر وصولاً إلى مصادر متنوعة عالمياً عبر الإنترنت.

6. التنوع: تنوع المثيرات لتحفيز العقل وتعزيز تجربة شبه حقيقية.

7. وضوح معدل التعلم الفردي: يسمح للمتعلم بالتقدم حسب سرعته، مع قدرة الحاسب على ضبط المحتوى بناءً على استجابته.

8. التغذية الراجعة: تقدم معلومات تعزز استجابة المتعلم، خاصة عند الخطأ، مع رسومات داعمة لزيادة الفهم.

ويتضح مما سبق أن أهم ما يميز برامج الوسائط المتعددة تربوياً هو إمكانية التفاعل بينها وبين من يستخدمها Interactivity وعندئذ فإن الطالب باستخدامه للحاسب الآلي يستطيع أن يسير بخطوه الذاتي، وأن ينتقل من مكان إلى آخر في البرنامج حسب اختياراته واهتماماته.

المحور الثاني: الألعاب التعليمية الإلكترونية

تعد الألعاب التعليمية الإلكترونية ذات قيمة عظيمة في إعمال العقل وزيادة حافز التعلم وإيجابية المتعلم (Taylor, 1999, 123)، ويشير (KHAMIS, 2003, 332) إلى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية بيئة تعلم يقبل عليها الصغار لما تتميز به من إثارة دافعية المتعلم وتعمل على تشغيل فكره وتشويقه وزيادة إقباله على عملية التعلم في إطار جيد من المنافسة.

مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تعددت التعريفات التي تناولت الألعاب التعليمية الإلكترونية، حيث يعرفها (Saidi, 2014, 71) بأنها "مجموعة من الأنشطة الرياضية التكميلية الخاصة بوحدة القياس، تستخدم فيها الألعاب الإلكترونية كوسيلة لتقديم المادة التعليمية، من خلال الوسائط المتعددة (صوت وصورة متحركة، ثابتة، لعب، نص مكتوب) تتضمن عرضاً للمعارف والمهارات المختلفة، مع متابعة وتوجيه التلميذ إلى كيفية التعامل معها من خلال تدريبات وأنشطة متنوعة ومتعمقة، وتقويماً لأدائها على ضوء الأهداف التعليمية المرجوة، في إطار بيئة تفاعلية نشطة جذابة تثير انتباه التلميذ وتزيد من دافعيته للتعلم".

كما يعرف (Abdul Majeed dhe El-Muzaini, 2014, 58-59) الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها "برمجيات تعليمية إلكترونية تختص بتقديم التعلم من خلال اللعب، وتستخدم تقنية الوسائط المتعددة ممزوجة بالترفيه والتسلية، لتستحوذ على اهتمام المتعلمين وتثير دافعهم للقيام بأنشطة هادفة تعمل على إكسابهم المهارات والمعارف المختلفة وهي تطبق وفق إجراءات وتعليمات يتبعها المتعلمين لتحقيق أهداف تعليمية محددة".

ويعرفها (Mohammed, Azmi & Ahmed, 2014, 289) بأنها "أنشطه مزوده بمحتوى تعليمي فعال يستخدم الوسائل المتعددة التفاعلية في ضوء معايير معينه لتحقيق أهداف محددته يتفاعل معها المتعلم وتقدم له تغذيته راجعه وفقاً لاستجابته".

ويعرفها (Shehata dhe Najjar, 2011, 71) بأنها " نمط البرمجيات التي تقدم للمتعلم المتعة والإثارة في التعلم من خلال المنافسة مع متعلم آخر أو مع جهاز الحاسب نفسه".

ويعرفها (Abbas, 2010, 119) على أنها " مجموعته الألعاب التي تمت برمجتها وحوسبتها ووضعها على قرص مدمج (CD) حيث تم استخدامها واللعب بها فرديا أو جماعيا تحت إشراف المعلم أو ولي الأمر وتوجيهه".

ويعرف (Kinzie And Joseph, 2008) أن الألعاب الإلكترونية عبارة عن نشاط ومغامرة ومتعة يقوم على التحدي لتحقيق أهداف التعلم وفق قواعد معينة.

ومن خلال التعريفات السابقة يمكن استنتاج ما يلي:

- الألعاب التعليمية الإلكترونية هي نشاط أو مجموعة أنشطة يمارسها الفرد أو مجموعة من الأفراد.
- تلبى الألعاب التعليمية الإلكترونية حاجات فسيولوجية عند الفرد.
- تحقق الألعاب التعليمية الإلكترونية المتعة والتسلية والنشاط عند الفرد.
- تحقق الألعاب التعليمية الإلكترونية أهداف قد تكون مرتبطة بالمنهج.
- تنمي الألعاب التعليمية الإلكترونية القدرة على الاتصال والتفاعل مع الآخرين أي تنمي الناحية الاجتماعية عند الأفراد وتغرس في نفوسهم احترام آراء الآخرين.

ومما سبق فإن الباحثة تعرف الألعاب التعليمية الإلكترونية على أنها " نمط البرمجيات القائم على الوسائط المتعددة تهدف إلى تنمية مهارات معينة من خلال نشاط يقوم به المتعلم".

خصائص الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تتشابه الألعاب التعليمية في خصائصها إلى حد كبير مع خصائص برامج المحاكاة والتدريب والممارسة، فعلى المتعلم أن يعرف دوره بوضوح للمشاركة في اللعبة، وأن يعرف الهدف من اللعبة ولكي يكون البرنامج فعالاً فإنه ينبغي أن يكون به قوة حفز لاستثارة دافعية المتعلم للعمل لفترة أطول، وأن يستخدم الرسوم المتحركة، والألوان والأصوات للمنافسة كأساس لعناصر اللعبة، كما يجب أن يتضح الهدف النهائي من اللعبة في ذهن المتعلم ليعمل لي تحقيقه بوضوح، ويستخدم في ذلك (Nawashi, 2009, 53-54) المعلومات، والإرشادات التي توضح الطريق الذي عليه أن يسلكه.

وتتميز الألعاب التعليمية الإلكترونية بسمات تميزها عن الوسائل التعليمية الأخرى وعن أي من الألعاب الترفيهية ومن هذه الخصائص أنها (Mohammed, Azmi dhe Ahmed, 2014, 297-298):

1. تحفيزية: إن الألعاب الإلكترونية ممتعة ومرحة ومتحديه وتكافئ من يقوم بها.
2. تثقيفيه اجتماعية: إن تعليم الأفراد لا يعنى فقط أن نبني تمثيلات في عقولهم ولكن لابد من إدماج هؤلاء الأفراد في الممارسات الاجتماعية.
3. بحثية (استقصائية): عندما يدخل اللاعب في عالم اللعبة، فإنه يجب أن يتذكر بعض المعلومات السابقة ويقرر أو يحدد ما هو المطلوب من المعلومات الجديدة.

4. تجربيته: الألعاب تجربيته بطبيعتها، فمن يمارس هذه الألعاب يستخدم حواسه المتعددة في كل عمل أو تفاعل داخل اللعبة.

5. معرفيه: إن اللعبة الإلكترونية المُعدّة جيداً يمكن أن تؤدي دوراً إيجابياً من خلال سياق شبه واقعي حقيقي في اكتساب الأفراد العديد من المعارف والمهارات، فكثير من الألعاب الإلكترونية تتطلب عشرات الساعات (أو أكثر) في لعبها.

وترى الباحثة أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساعد المتعلمين على التفاعل مع المحتوى بشكل نشيط، بحيث يكون هو محور العملية التعليمية، كما أنها تساعده على الالتزام والمرونة من خلال وضع قواعد لكل لعبة ينبغي على المتعلمين احترامها والعمل من خلالها، مما يساعد المتعلم على تكوين شخصيته.

أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تعد برامج الألعاب التعليمية الإلكترونية من أكثر البرامج التفاعلية شيوعاً وتشويقاً، وترجع أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية كما يوضحها (Flea, 2009, 513–514) أنها تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك، وتقرب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء، كما أنها تعد أداة فعالة في تعزيز التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم، وتساعد على تنشيط القدرات العقلية وتحسن الموهبة لدى المتعلمين.

في حين أوضح (Nawashi, 2009, 52) إلى أن أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية تساعد مستخدميها على التعلم عن طريق الاستكشاف أثناء اللعب، فنتائج تصرف اللاعب تعلمه، وتعززه استجابته الصحيحة، هذه الأساليب الحديثة في تقديم الموضوعات الدراسية، وما يصاحبها من صورة وصوت، وكيفية في الأداء، وإشراك المتعلم بهذه الطريقة الإيجابية والمسلية لم تكن على الإطلاق في يوم من الأيام جزءاً من المنهج الدراسي.

وترجع أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية إلى قدرتها على جذب انتباه المتعلم على المادة التعليمية وتفاعله معها بأسلوب مُسلٍ وممتع بُغية تحقيق أهداف محدد، فإنه يجدر توضيح طبيعة هذه الألعاب، وكيفية تصميمها، واستعمالها أو إدارتها في حجرة الصف ثم تقويمها (al-Hīlah, 2012, 434).

ويرى (Hussain, Tan & Idris, 2012, 325) أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تزيد من التحصيل الدراسي للمتعلمين وتحسن أدائهم وتعالج صعوبات تعلمهم، وتكسبهم مهارات جديدة، وتزيد من اتجاهاتهم الإيجابية نحو عملية التعلم.

وتعمل الألعاب التعليمية الإلكترونية بشكل عام على تزويد الطالب بخبرات أقرب للواقع العملي من أية وسيلة تعليمية أخرى، كما تكشف عن بعض الجوانب الحياتية الهامة للمتعلم وتعمل على زيادة دافعيته للتعلم وإشباع ميوله، كما يمكن استخدام الألعاب للكشف عن شخصية الطالب وإمكاناته، وتعمل الألعاب كوسيلة اجتماعية على تشجيع الطلبة على التواصل والتخلص من الأنانية والتمركز حول الذات. (Abbas, 2010, 116).

المحور الثالث: مهارة القراءة في اللغة الإنجليزية:

تعد القراءة من أهم فنون اللغة التي تحتاج إلى الدراسة الواعية التي تتخذ المنهج العلمي أسلوباً لها، لما تتمتع به من أهمية بالغة للإنسان المتعلم في امتلاك ناصية العلم وهي نافذة رئيسة يطل منها على المعرفة والثقافة في العالم، ويتصل عن

طريقها بترائه، وتساؤه في صقل شخصيته ونظراته لذاته. وتمتاز القراءة عن باقي فروع اللغة بملازمتها للإنسان المتعلم في المراحل التعليمية المختلفة وما بعدها. (Alwan, Al-Tal, 2010)

ولقد اختلفت الآراء وتباينت وجهات النظر حول ماهية القراءة، وكيفية حدوثها لدى الفرد القارئ، وما إذا كانت عملية، أم ناتجا، أم كلاهما معا، ولا شك أن الاختلاف في ماهية القراءة وكيفية حدوثها انعكس بشكل أو بآخر على كلاً من الطالب والمعلم وواضع المنهاج، باعتبار أن هذه المهارة اللغوية أهم المهارات الحياتية في هذا العصر الذي يوصف بعصر المعلوماتية وعصر الاتصال. (Nasr, 2003)

وتعد اللغة الإنجليزية من أهم اللغات الأجنبية والتي تعد لغة الاتصال والتفاهم بين كثير من بلدان العالم، فهي لغة المؤتمرات والملتقيات السياسية والعملية ولغة النشء والبحث العلمي في كثير من المجالات وخصوصا التقنية والطبية ولغة التجارة والاقتصاد وغيرها. (El-Hazmi, 1426, 14)

واللغة الإنجليزية مثلها مثل أي لغة أخرى، بها عدد من المهارات التي ينبغي على الطلاب الاهتمام بها وإتقانها مثل، المفردات والقواعد النحوية، والاستماع، والقراءة، على أنه ينبغي الاهتمام بشكل خاص بالمفردات والقراءة حيث إن الاهتمام بهما يعنى أن يكون للمتعلم القدرة على التواصل مع الغير. (Abeer, 2009, 24)

مفهوم القراءة باللغة الإنجليزية:

تعددت التعريفات التي تناولت مفهوم القراءة باللغة الإنجليزية حيث يعرف (Phantharakphong & Pothitha, 2014, 498) القراءة بأنها القدرة على فهم المعلومات المعروضة في صورة مكتوبة وإلقاءها بشكل صحيح. ويعرف (Aliwat, 91, 2007) القراءة بأنها "واحدة من أهم المهارات اللغوية الأربع، ولها جانبان هما: الآلي: وهي التعرف إلى أشكال الحروف وأصواتها والقدرة على تشكيل الكلمات وجمل منها، والجانب الإدراكي الذهني: وهو الذي يؤدي إلى فهم المادة المقروءة، ولا يمكن الفصل بأي حال من الأحوال بين الجانبين. ويعرفها (Fouad, 2006, 121) بأنها التعرف على الرموز ونطقها، وترجمة هذه الرموز إلى ما تدل عليه من معان وأفكار.

ويعرفها بدير (2004, 72) بأنها تحويل الكلمات المكتوبة إلى ألفاظ منطوقة في ضوء فهم المعنى لأن اللفظ دون معنى يعد صوتاً فارغاً، وإتقانها يمكن الفرد من التعلم الذاتي.

مما سبق يتبين أن للقراءة عمليتان متصلتان:

الأولى: الشكل الميكانيكي، أي الاستجابات الوظيفية (الفسولوجية) لما هو مكتوب.

الثانية: عملية عقلية يتم من خلالها تفسير المعنى، وتشمل التفكير، والاستنتاج، وإبداء الرأي.

وتعرف الباحثة القراءة إجرائياً بأنها عملية تفاعلية تأملية تحدث في شكل عمليات مرحلية متداخلة متسلسلة، تستهدف الحصول على المعاني من المادة المكتوبة، بالإضافة إلى أنها عملية دائرية تبدأ بالتركيز على الكلمة المكتوبة، وتنتهي بالحصول على المعنى.

مكونات مهارات القراءة باللغة الإنجليزية:

تتضمن القراءة مجموعة من المهارات التي تمارس عند القراءة أو التي تُساعد على القراءة الصحيحة الخالية من العيوب، وتتكون القراءة من مهارتين أساسيتين هما: تعرف الكلمة Word Recognition ويسمى فك الرموز Decoding، والفهم القرائي Reading Comprehension حيث إن المقصود من قراءة أي مادة هو فهم محتواها، وتحويل الرموز إلى معانٍ، وهذان المكونان يشكلان أهم محاور عمليات تقويم مهارات القراءة وتشخيصها وعلاجها، ويمكن توضيحهما كالتالي (Metwally, 2010, 45-46):

أ- تعرف الكلمة Word Recognition:

تمثل القدرة على تعرف الكلمات إحدى المهارات بالغة الأهمية لقراءة المادة المطبوعة، حيث تمكن الطلاقة في هذه المهارة القراء من التركيز على معاني النصوص موضوع القراءة. وتشير مهارة تعرف الكلمة Word Recognition إلى عملية تحويل الرموز المكتوبة إلى أصوات Phonological Decoding، ولكي يتم ذلك فإن القارئ يقوم بالآتي:

يحول الكلمة إلى مناظرها الصوتي Phonological Counterpart.

يبتدئ بتتابع الأصوات الصحيحة للأصوات، فلا يبدل صوتاً مكان صوت في الكلمة، ولا يسقط صوتاً.

يؤلف الأصوات معاً حين ينطق الكلمة كاملة.

يبحث في ذاكرته عن كلمة حقيقية تناظر تتابع الأصوات التي قرأها.

ب_ الفهم القرائي Reading Comprehension:

منذ أن تغير مفهوم القراءة من كونها غاية يسعى الفرد إلى إتقانها وأدائها بشكل سليم، إلى كونها وسيلة وطريقة؛ أصبح الفرد يقرأ ليتعلم، بعد أن كان يتعلم ليقرأ؛ ولهذا ازداد الاهتمام بالفهم، باعتباره ثمرةً من ثمارها، ومهارةً من مهاراتها، ويعرفها (Mirhassani & Tossi, 2000, 302) بأنها "عملية بنائية من خلالها يتعلم القارئ استخلاص المعنى من تركيبات الكلمات في السياق، ويستخدم المعلومات الصريحة والضمنية في النص لفهم الرسالة المقصودة التي يحتويها النص".

أهداف تنمية مهارات القراءة باللغة الإنجليزية:

تهدف القراءة باللغة الإنجليزية إلى تحقيق عدة أهداف كما يلي (Gabriel, 2007, 40):

- تعزيز المتعلم إجادة النطق وطلاقة اللسان وتمثيل المعاني.
- تعزيز المتعلم التفكير المنطقي، وترتيب الأفكار، وربط بعضها ببعض.
- تنمية الثقة بالنفس من خلال مواجهة زملائه في الفصل أو المدرسة أو خارج المدرسة.
- تمكين المتعلم من التعبير عما يدور حوله من موضوعات ملائمة تتصل بحياته وتجاربه وأعماله داخل المدرسة وخارجها في عبارات سليمة.
- تشجيع المتعلم على التلقائية والطلاقة والتعبير من غير تكلف.
- التغلب على بعض العيوب النفسية التي قد تصيب المتعلم وهو صغير كالخجل أو اللجلجة في الكلام أو الانطواء.

وتشير الباحثة إلى أن من أهم أهداف تنمية مهارات القراءة باللغة الإنجليزية أنها تمد المتعلم بصورة جيدة بالتجارب الإنسانية وتعمق فهمه للناس وضروب الحياة المختلفة، وتساعد على تحقيق التبادل بشكل ميسر، كما تنمي الذوق الأدبي لدى القارئ من خلال الاستمتاع بما يقرأه والتعبير عنه بأساليب مختلفة ومتنوعة.

ثانياً: الدراسات السابقة:

من خلال اطلاع الباحثة على البحوث والدراسات السابقة التي تناولت استخدام البرمجيات والتقنيات التعليمية في تنمية المهارات اللغوية، وقد تمكنت الباحثة من الحصول على عدد من البحوث والدراسات، ولكون هذه الدراسات ذات صلة بموضوع الدراسة الحالية.

المحور الأول: دراسات سعت إلى الكشف عن فاعلية استخدام الألعاب التعليمية بنوعها المحوسبة والتقليدية في تنمية بعض المهارات اللغوية.

دراسة (Sun & Gao, 2015): هدفت إلى التعرف على فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية التحصيل والدافعية في مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. استخدمت المنهج شبه التجريبي، وتم التطبيق على عينة حجمها (53) تلميذاً من المرحلة الابتدائية في جامعة طهران، مع استخدام أدوات مثل اختبار تحصيلي ومقياس دافعية الإنجاز. توصلت النتائج إلى تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التعليمية الإلكترونية على المجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي البعدي ومقياس دافعية الإنجاز عند مستوى دلالة (0.05)، وأوصت بضرورة استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مادة العلوم بالمدارس الابتدائية.

دراسة عبد المجيد والمزيني (2014): هدفت إلى التعرف على فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكتساب المفاهيم النحوية لدى تلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية. استخدمت المنهج شبه التجريبي، وتم التطبيق على عينة حجمها (60) تلميذة من الصف الخامس الابتدائي في المدينة المنورة، وتم استخدام أدوات هي اختبار تحصيلي. أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي عند مستوى دلالة (0.05)، وأوصت بضرورة توفير البيئة الملائمة ومقومات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتحقيق نتائج متكاملة في التعليم.

دراسة (Liu & Chen, 2013): هدفت إلى التعرف على فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية التحصيل في مادة العلوم لتلاميذ المرحلة الابتدائية. استخدمت المنهج شبه التجريبي، وتم التطبيق على عينة حجمها (18) تلميذاً من المرحلة الابتدائية بشمال تايوان، مع استخدام اختبار تحصيلي كأداة. توصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي عند مستوى دلالة (0.05)، وأوصت بدمج استخدام الألعاب الإلكترونية في الفصل الدراسي.

دراسة مرام حسين (2012): هدفت إلى التعرف على أثر ألعاب الحاسب الآلي التعليمية في التحصيل المعرفي لتلاميذ المرحلة الابتدائية. استخدمت المنهج شبه التجريبي، وتم التطبيق على عينة حجمها (80) تلميذاً من المرحلة الابتدائية، واستخدمت أدوات هي اختبار تحصيلي وبطاقة ملاحظة. أظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت ألعاب الحاسوب التعليمية على المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة عند مستوى دلالة (0.05)، وأوصت بضرورة إجراء مزيد من الدراسات حول فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الأدائية.

دراسة الشحروي والريماوي (2011): هدفت إلى التعرف على أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة. استخدمت المنهج شبه التجريبي، وتم التطبيق على عينة حجمها (75) طالبًا وطالبة، مع استخدام مقياس التذكر، ومقياس حل المشكلات، ومقياس اتخاذ القرار كأدوات. أظهرت النتائج أن للألعاب الإلكترونية أثرًا إيجابيًا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار، وأوصت بضرورة الاستمرار في استخدام الألعاب الإلكترونية كوسيلة تعليمية لتعزيز المهارات المعرفية.

التعقيب على دراسات المحور الأول:

من حيث الأهداف: اتفقت جميع الدراسات على التعرف على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات والمعارف المختلفة. تتفق الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في التعرف على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية، لكنها تختلف في المتغير التابع، حيث تهدف الدراسة الحالية إلى تنمية مهارات القراءة باللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الابتدائية.

من حيث المنهج المستخدم: كما ذكر سابقاً، اتفقت جميع الدراسات على استخدام المنهج شبه التجريبي والمنهج شبه التجريبي لتحقيق أهداف الدراسة، مما يتماشى مع المنهج المستخدم في البحث الحالي.

من حيث العينة: اعتمدت دراسات مثل (Sun & Gao, 2015)، و (Abdul Majeed dhe Al-Muzaini, 2014)، و (Liu & Chen, 2013)، و (Maram Hussein, 2012)، و (Shahrouri dhe Rimawi, 2011)، و (Ibrahim, 2011) على عينات من تلاميذ المرحلة الابتدائية، وهذا يتوافق مع عينة الدراسة الحالية التي تركز على تلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية.

من حيث الأدوات: استخدمت (Sun & Gao, 2015) اختبارًا تحصيليًا ومقياس دافعية. بينما استخدمت دراسة (Abdul Majeed dhe Al-Muzaini, 2014) ودراسة (Liu & Chen, 2013) ودراسة (Maram Hussein, 2012) اختبارًا تحصيليًا وبطاقة ملاحظة. واستخدمت دراسة (Shahrouri dhe Rimawi, 2011) مقياس التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار. تتفق الدراسة الحالية مع دراسة (Maram Hussein, 2012) من حيث اعتمادها على اختبار تحصيلي وبطاقة ملاحظة، مما يعكس توافقًا في المنهجية.

المحور الثاني: دراسات تناولت مهارة القراءة في اللغة الإنجليزية.

دراسة (Gheytasi, Azizifar & Gowhary, 2015) هدفت إلى التعرف على فاعلية الأجهزة الذكية في تنمية مهارات القراءة باللغة الإنجليزية. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (40) طالبًا من جامعة طهران، تم تقسيمهم إلى مجموعتين: تجريبية (20 طالبًا) يستخدمون الأجهزة الذكية وضابطة (20 طالبًا) يستخدمون التعليم التقليدي. استخدمت الدراسة اختبارًا تحصيليًا لمهارة القراءة، وخلصت النتائج إلى تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة في الاختبار البعدي عند مستوى دلالة (0.05). أوصت الدراسة بضرورة استخدام الأجهزة الذكية في تعليم اللغات.

دراسة (Zarei & Mahmoodzadeh, 2014) هدفت إلى التعرف على فاعلية الوسائط المتعددة في تنمية مهارات القراءة وإنتاج المفردات باللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية. استخدمت المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (65) طالبة تم تقسيمهن إلى أربع مجموعات، ثلاث تجريبية (تستخدم النصوص، الصور، والفيديو) ومجموعة ضابطة. استخدمت الدراسة اختبار القراءة وبطاقة إنتاج المفردات كأدوات، وتوصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعات التجريبية، بينما لم توجد فروق بين المجموعات الثلاث. أوصت الدراسة بضرورة استخدام الوسائط المتعددة في تعليم اللغات.

دراسة (Abdi, 2013) هدفت إلى التعرف على أثر استخدام مواد النص التشعبي في تنمية مهارات القراءة والفهم في اللغة الإنجليزية. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (49) طالبًا تم تقسيمهم إلى مجموعتين، تجريبية تستخدم مواد النص الفائق وضابطة تستخدم التعلم التقليدي. استخدمت الدراسة اختبار القراءة لامتحان (Tofel)، وأظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة في الاختبار البعدي عند مستوى دلالة (0.05). أوصت الدراسة بضرورة استخدام التكنولوجيا في تعليم اللغات.

دراسة رويدا المهدي (2012): هدفت إلى التعرف على فاعلية برنامج تعليمي قائم على المدخل المنظومي في تنمية مهارات القراءة والكتابة باللغة الإنجليزية لدى تلميذات الصف السادس الابتدائي. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (64) تلميذة تم تقسيمهن إلى مجموعتين: تجريبية (32 تلميذة) تستخدم البرنامج وضابطة (32 تلميذة) تستخدم التعليم التقليدي. استخدمت الدراسة اختبار القراءة والكتابة، وأظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية على الضابطة في الاختبار البعدي عند مستوى دلالة (0.05). أوصت الدراسة بضرورة استخدام المنهج المنظومي في تدريس اللغة الإنجليزية.

دراسة (Safadi, 2011) هدفت إلى التعرف على أثر التدريس الإسنادي على تحصيل طلاب الصف الأول الثانوي في مهارات القراءة والكتابة. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (107) طلاب تم تقسيمهم إلى مجموعتين: تجريبية تستخدم التدريس الإسنادي وضابطة تستخدم التعليم التقليدي. استخدمت الدراسة اختبارات استيعاب القراءة والكتابة واستبانة اتجاهات الطالبات نحو تعلم اللغة. أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية.

دراسة سحلول (2011): هدفت إلى التعرف على أثر برمجية تعليمية قائمة على الرسوم المتحركة في اكتساب مهارات القراءة والكتابة. تكونت عينة البحث من (33) تلميذًا للمجموعة الضابطة و(31) تلميذًا للمجموعة التجريبية. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي والوصفي التحليلي، واستخدمت بطاقة ملاحظة لقياس الجانب الأدائي والاختبار التحصيلي للجانب المعرفي. أظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية، وأوصت بضرورة توسيع استخدام تقنيات الحاسب في تنمية المهارات اللغوية.

التعقيب على دراسات المحور الثاني

تتفق جميع دراسات المحور الثاني في أهدافها التي تركز على تنمية مهارات القراءة باللغة الإنجليزية، مما يتوافق مع هدف الدراسة الحالية التي تسعى إلى تنمية هذه المهارات لدى طالبات المرحلة الابتدائية. في ما يتعلق بالمنهج المستخدم، اعتمدت

جميع الدراسات السابقة على المنهجين شبه التجريبي والتجريبي لتحقيق أهدافها، وهو ما يتماشى مع المنهج المستخدم في البحث الحالي.

أما بالنسبة للعينة، فقد اتفقت دراسة (Gheytsi, Azizifar & Gowhary, 2015) ودراسة (Abdi, 2013) على اختيار عينة من طلاب الجامعة، في حين ركزت دراسة (Zarei & Mahmoodzadeh, 2014) ودراسة (Safadi, 2011) على طلاب المرحلة الثانوية. بينما اعتمدت دراسة (Mahdi, 2012) ودراسة (Sahloul, 2011) على طلاب المرحلة الابتدائية. إلا أن الدراسة الحالية تتماشى بشكل خاص مع دراسة (Mahdi, 2012) و(Sahloul, 2011).

من حيث الأدوات المستخدمة، اعتمدت دراسات (Gheytsi, Azizifar & Gowhary, 2015) وأبدي (Abdi, 2013) و (Mahdi 2012) و(Safadi, 2011) و(Sahloul 2011) على اختبار تحصيلي لقياس مستوى القراءة، بينما استخدمت دراسة (Zarei & Mahmoodzadeh, 2014) اختباراً تحصيلياً وبطاقة إنتاج المفردات. وتختلف الدراسة الحالية من حيث اعتمادها على اختبار تحريري وبطاقة ملاحظة لقياس أداء الطلاب

مدى استفادة البحث الحالي من الدراسات السابقة:

استفادت الدراسة الحالية من الدراسات السابقة في تحديد مشكلة البحث وإعداد فروضها، وتحديد ملامح الإطار النظري للدراسة، والإسهام في وضع تصور لبناء وإعداد أدواته، وتحديد المنهج المناسب له، وأيضاً اختيار عينة الدراسة، واستخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة باللغة الإنجليزية.

المنهجية:

تتطلب الدراسة الحالية في ضوء أهدافها، وطبيعة المشكلة البحثية التي تتعرض لها-اتباع المنهج شبه التجريبي؛ وهو منهج يعبر عن تغير معتمد ومضبوط للشروط المحددة لواقعة معينة، وملاحظة التغيرات الناتجة في هذه الواقعة ذاتها وتفسيرها.

مجتمع الدراسة:

تحدد مجتمع الدراسة الحالية في جميع تلميذات الصف الخامس الابتدائي في منطقة الباحة والبالغ عددهم (200) تلميذة وفق إحصائيات إدارة التعليم بالباحة للعام الدراسي 1435هـ- 1436هـ.

وقد وقع اختيار الباحثة على تلميذات الصف الخامس الابتدائي ليمثلوا مجتمع الدراسة الحالية، وفق المبررات التي كشفت عنها الدراسة الاستطلاعية التي قامت بها الباحثة والمشار إليها في مشكلة الدراسة والتي بينت وجود قصور لدى تلميذات الصف الخامس الابتدائي في مهارة القراءة باللغة الإنجليزية.

عينة الدراسة:

عينة الدراسة هي جزء من مجتمع البحث الأصل، تتوفر لها نفس الخصائص، وتم اختيار عينة عشوائية من تلميذات الصف الخامس في ابتدائية سودة القرشية بنخال الفيض والبالغ عددهن (24) تلميذة.

أداتا الدراسة:

قامت الباحثة ببناء أداتين لجمع البيانات وهما: اختبار تحريري في مهارة القراءة، وبطاقة ملاحظة لقياس الجوانب الأدائية لمهارة القراءة.

وقد قامت الباحثة بإعداد هذه الأدوات بهدف: استخدامها في القياس القبلي لمستوى التلميذات في مهارة القراءة، وكذلك استخدامها في القياس البعدي لقياس أثر استخدام البرمجية التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية في اكتساب التلميذات لمهارة القراءة.

وقد مر بناء هذه الأدوات بعدة مراحل حتى وصلت إلى صورتها النهائية التي استخدمت في سياق الدراسة الحالية؛ وفيما يلي عرض لهذه الخطوات:

أولاً: تحليل محتوى الدروس المقترحة:

قامت الباحثة بإعداد محتوى مقترح مكون من عشرة دروس (ملحق، 4)، تتضمن المهارات الرئيسة التالية:

1. مهارة إدراك معاني الكلمات.
2. مهارة التعرف على الكلمات بشكل صحيح، والتي تضمنت المهارات الفرعية التالية:
 - الإدراك البصري للحروف والكلمات.
 - الإدراك السمعي للحروف والكلمات.
 - مهارة الربط بين الرمز الصوتي والبصري للمقطع الصوتي.
 - تمييز الصوت الأخير للكلمة وصوته.

ثانياً: إعداد قائمة المهارات:

بعد تحليل محتوى الدروس تم بناء قائمة لتحديد المهارات اللازمة لتلميذات الصف الخامس الابتدائي وذلك وفق الخطوات التالية:

- تم الرجوع إلى أهداف تدريس مادة اللغة الإنجليزية في المرحلة الابتدائية كما وردت في دليل المعلم خاصة تلك المتعلقة بمهارة القراءة.
- تم اختيار قائمة بمهارات القراءة وإخراجها في صورتها الأولية.
- استطلاع آراء الخبراء والمحكمين، وقد تم تعديل قائمة المهارات المختارة وفقاً لأهميتها

وبعد توزيع الصورة المبدئية لقائمة مهارات القراءة في اللغة الإنجليزية وعددها (35) مهارة على مجموعة من المحكمين البالغ عددهم (10) محكمين من المختصين في تدريس اللغة الإنجليزية وتخصص المناهج وطرق التدريس وذلك بهدف التأكد من صلاحية القائمة لتغطية المهارات التي ينبغي تلميحها لدى تلميذات الصف الخامس الابتدائي، وقد طلبت الباحثة من المحكمين إبداء الرأي في درجة أهمية المهارة، وتعديل الصياغة اللغوية للمهارات، وإضافة أو حذف أو دمج بعض المهارات. وقد تم إجراء التعديلات المناسبة وفق آراء السادة المحكمين حيث تم حذف بعض المهارات الفرعية وتعديل صياغة بعض العبارات لتشمل القائمة على مهارتين رئيسيتين ومجموعة من المهارات الفرعية.

ثالثاً: بطاقة الملاحظة:

لتحقيق هدي الدراسة والإجابة عن أسئلتها واختبار فرضياتها تم تصميم بطاقة الملاحظة لقياس الجانب الأدائي لمهارة القراءة في اللغة الإنجليزية.

الخصائص السيكومترية لبطاقة الملاحظة:

1-صدق بطاقة الملاحظة:

يشير صدق الأداة إلى قدرتها لأن تقيس ما أعدت لقياسه، ومن أجل التأكد من ذلك فقد تم الاستدلال على صدق البطاقة من خلال التأكد من الصدق الظاهري للبطاقة أو ما يسمى بصدق المحكمين، وللتحقق من صدق محتوى بطاقة الملاحظة، والتأكد من كونها تخدم أهداف الدراسة، فقد تم عرضها على مجموعة من المحكمين من أساتذة المناهج وطرق التدريس بجامعة الباحة، والبالغ عددهم (10) محكمين وذلك للحكم على مدى مناسبة المهارة للمجال الذي تم تصنيفها فيه، ومدى وملاءمتها لتحقيق الأهداف، وبعد جمع ملاحظات المحكمين تم إجراء التعديلات عليها.

2-حساب ثبات بطاقة الملاحظة:

تمّ حساب معامل ثبات البطاقة بأسلوب تعدد الملاحظين على أداء التلميذة الواحدة، ثم حساب معامل الاتفاق باستخدام معادلة "كوبر" (Cooper, 1974)، حيث قامت الباحثة بالاشتراك مع أحد الزميلات (معلمة لغة إنجليزية)، بتقييم أداء مهارات خمسة من تلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية، وقد تمّ حساب نسبة الاتفاق بين الباحثة والزميلة، ويوضح جدول (1) معامل الاتفاق بين الملاحظين على أداء التلميذة:

الجدول 1. معامل الاتفاق بين الملاحظين في تقييم أداء مهارات القراءة لدى عينة من التلميذات.

معامل الاتفاق على أداء التلميذة الأولى	معامل الاتفاق على أداء التلميذة الثانية	معامل الاتفاق على أداء التلميذة الثالثة	معامل الاتفاق على أداء التلميذة الرابعة	معامل الاتفاق على أداء التلميذة الخامسة
93%	95%	91%	89%	90%

يتضح من الجدول (1)، أن متوسط اتفاق الملاحظين على أداء التلميذات الخمسة يساوي (91.6%)، وهو يعد معامل ثبات مرتفعاً، وأن بطاقة الملاحظة صالحة للاستخدام والتطبيق على عينة الدراسة كأداة للقياس.

إخراج بطاقة الملاحظة في صورتها النهائية:

قامت الباحثة بإعداد بطاقة ملاحظة ثلاثية التدرج، بحث تحصل الطالبة على درجتين في حال قرأت الكلمة بشكل صحيح ومن المرة الأولى، بينما تحصل الطالبة التي قرأت الكلمة بشكلها الصحيح في المرة الثانية على درجة واحدة فقط بعد التصحيح التلقائي، بينما لا تحصل الطالبة على أي درجة في حال قرأت الكلمة بشكل خاطئ، وبعد التأكد من صدق وثبات بطاقة الملاحظة، فقد أمكن من إخراج البطاقة بصورتها النهائية حيث تكونت البطاقة من (40) مفردة (ملحق، 10).

رابعا: الاختبار التحريري:

تم بناء اختبار إلكتروني من نوع اختيار من متعدد لقياس مستوى التلميذات في مهارة القراءة تحقيق هدفٍ الدراسة، وفيما يلي الخطوات التي تم اتباعها لبناء الاختبار:

1. تحديد الغرض من الاختبار: حيث تم تحديد الغرض من الاختبار في الدراسة الحالية لقياس إدراك معاني الكلمات في اللغة الإنجليزية لدى عينة الدراسة.
2. صياغة فقرات الاختبار: تكون الاختبار من (40) مفردة من نوع اختيار من متعدد حيث شملت الأسئلة مقدمة لكل سؤال يتبعه مباشرة أربعة بدائل إحداها صحيحة، بحيث تم ترتيب الإجابات الصحيحة بطريقة عشوائية لقياس القدرة على إدراك معاني المفردات (ملحق، 11).
3. تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية: تم تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية من تلميذات الصف الخامس الابتدائي (ن12)، وذلك من أجل الكشف عن الخصائص السيكومترية للاختبار من الصدق والثبات.

الخصائص السيكومترية للاختبار:

بعد تطبيق الاختبار على العينة استطلاعية في الخطوة السابقة؛ تمت الاستفادة من الدرجات التي حصل عليها أفراد العينة (ن12) في حساب صدق وثبات الاختبار، وذلك على النحو التالي:

1- صدق الاختبار:

يشير صدق الاختبار إلى قدرة الاختبار على أن يقيس ما أعد لقياسه، ومن أجل التأكد من ذلك فقد أمكن الاستدلال على صدق الاختبار وذلك عن طريق صدق المحكمين أو ما يعرف بالصدق الظاهري، حيث تأكدت الباحثة من صدق الاختبار بعد توزيع الاختبار على عدد من المحكمين المختصين في اللغة الإنجليزية، مرفقا باستمارة تحكيم أدوات الدراسة (ملحق، 9)، والاطلاع على ملاحظاتهم والأخذ بتوجيهاتهم وتعديل ما يلزم لإعداد الاختبار في صورته النهائية.

2- ثبات الاختبار:

تم حساب ثبات الاختبار باستخدام معادلة كرونباخ لاستخراج معامل ألفا-كرونباخ، وهو كما يذكر أبو علام (2007) من معاملات الثبات المعتد بها وذات الدلالة القوية في الإشارة إلى ثبات الأداة، وقد جاءت نتائج هذا الإجراء على النحو التالي:

الجدول 2. معامل ألفا كرونباخ لثبات الاختبار:

عدد المفردات	معامل ألفا كرونباخ
40	867.

3- حساب معاملي الصعوبة، والتمييز لمفردات الاختبار.

تم تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية (ن12) من تلميذات الصف الخامس الابتدائي، وبعد تصحيح استجابات التلميذات تم حساب ما يلي:

أ- حساب معامل الصعوبة:

تم حساب معاملات السهولة والصعوبة لأسئلة الاختبار، وذلك وفق المعادلة التالية:

معامل صعوبة السؤال س/ن

حيث (س) عدد التلاميذ الذين أجابوا على السؤال إجابة صحيحة.

(ن) العدد الكلي للتلاميذ في الجماعة المرجعية (Allam, 2000).

ب- حساب معامل التمييز:

يرتبط معامل التمييز إلى درجة كبيرة بمعامل الصعوبة، وتتمثل فاعليته في تحديد مدى فاعلية سؤال ما في التمييز بين الطالب ذي القدرة العالية والطالب الضعيف بالقدر نفسه الذي يفرق الاختبار بينهما في الدرجة النهائية بصورة عامة، ويحسب بتطبيق المعادلة التالية:

معامل التمييز س-ص/ن

حيث:

(س) عدد تلاميذ الفئة العليا في التحصيل الذين أجابوا عن السؤال إجابة صحيحة.

(ص) عدد تلاميذ الفئة الدنيا في التحصيل ممن أجابوا عن السؤال إجابة صحيحة.

(ن) عدد أفراد إحدى المجموعتين (Allam, 2000).

والجدول التالي يبين قيم معامل الصعوبة والتمييز لكل سؤال من أسئلة الاختبار:

الجدول 3. معاملات الصعوبة والتمييز لمفردات الاختبار التحريري.

رقم السؤال	معاملات الصعوبة	معاملات التمييز	رقم السؤال	معاملات الصعوبة	معاملات التمييز
1	0.57	0.37	21	0.53	0.43
2	0.55	0.59	22	0.51	0.45
3	0.51	0.45	23	0.54	0.41
4	0.54	0.41	24	0.61	0.65
5	0.61	0.65	25	0.51	0.60
6	0.53	0.45	26	0.60	0.43

معاملات التمييز	معاملات الصعوبة	رقم السؤال	معاملات التمييز	معاملات الصعوبة	رقم السؤال
0.47	0.45	27	0.43	0.55	7
0.49	0.54	28	0.38	0.57	8
0.61	0.55	29	0.47	0.63	9
0.45	0.51	30	0.40	0.61	10
0.36	0.53	31	0.36	0.53	11
0.41	0.59	32	0.37	0.53	12
0.46	0.54	33	0.44	0.55	13
0.40	0.57	34	0.45	0.51	14
0.37	0.61	35	0.49	0.51	15
0.49	0.53	36	0.60	0.51	16
0.39	0.60	37	0.43	0.60	17
0.59	0.55	38	0.48	0.50	18
0.42	0.64	39	0.69	0.52	19
0.65	0.61	40	0.43	0.55	20

ويتضح من الجدول (3) أن معاملات الصعوبة تراوحت بين (0,45) و(0,64) وهي قيم مرتفعة نسبياً، وهذا ما يدفع نحو الثقة في مستوى صعوبة الاختبار المستخدم في الدراسة الحالية.

كما يتضح أن معاملات التمييز قد تراوحت بين (0,36) و(0,69)، وهي قيم كبيرة تدل على توفر مستوى دال لدى الاختبار المستخدم في الدراسة الحالية في الكشف عن المستويات المتباينة لدى التلميذات الممثلات لعينة الدراسة.

خامساً: تصميم البرمجية التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية وفقاً لمراحل نموذج الجزائر (2002):

هدفت الدراسة إلى تصميم برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارة القراءة في اللغة الإنجليزية، ولتحقيق هذا الغرض قامت الباحثة بتصميم البرمجية بناءً على المصادر التالية:

البحوث والدراسات التي تناولت معايير تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية.

البحوث والدراسات التي تناولت نماذج تصميم البرمجيات التعليمية، حيث اتبعت الباحثة نموذج الجزار (2002)

وفيما يلي عرض تفصيلي لمراحل تصميم البرمجية:

أولاً: مرحلة الدراسة والتحليل: analysis

تتضمن هذه المرحلة تحديد خصائص المتعلمين، وحاجاتهم التعليمية من البرمجية، ودراسة واقع الموارد والمصادر المتاحة.

تحليل خصائص المتعلمين:

أعدت هذه البرمجية التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية لتلميذات الصف الخامس الابتدائي، اللاتي تتراوح أعمارهن بين (10-11) سنة، وتتميز هذه المرحلة بسرعة النمو الجسدي وكثرة الحركة وسرعة النمو العقلي وحب الاكتشاف، وزيادة القدرة على التعلم واكتساب المهارات والمعلومات، كما يتميز طلاب هذه المرحلة بميلهم إلى اللعب (Sadiq dhe Abu Hatab, 1994, 56).

تحديد الحاجات التعليمية لدى التلميذات:

تم في هذه المرحلة تحديد الأهداف الخاصة للدروس والمتضمنة لمهارات القراءة في اللغة الإنجليزية، للتعرف على فاعلية استخدام برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية في تنمية هذه المهارات.

تحديد المصادر والموارد المتاحة:

تم استخدام مجموعة من البرامج التقنية في بناء البرمجية الحالية، كما تم تحديد متطلبات الاستخدام وحصر المصادر والموارد المتاحة في مدرسة "سودة القرشية" بالباحة، والتي تمثلت في: معمل حاسب مزود بأجهزة حاسب آلي لكل تلميذة، وجهاز عرض للوسائط ومكبرات صوت، وتم حصر المعوقات التي تعوق التدريس باستخدام برمجية الألعاب التعليمية الإلكترونية.

ثانياً: مرحلة التصميم: Design

تشمل هذه المرحلة على صياغة الأهداف سلوكياً، وتحديد عناصر المحتوى التعليمي، ثم بناء الاختبار، يليه اختيار خبرات التعلم وطريقة تجميع التلاميذ، وأساليب التدريس المتبعة لتحقيق الأهداف، ثم اختيار الوسائط التعليمية وتصميم الرسالة والأحداث التعليمية، ووضع استراتيجية التعليم.

صياغة الأهداف السلوكية:

قامت الباحثة بصياغة الأهداف السلوكية تبعاً لتصنيف بلوم للأهداف، حيث اقتصر على الأهداف الدنيا (التذكر، الفهم، التطبيق)، حيث تم عرضها على السادة المحكمين في مجال التخصص.

بناء أدوات الدراسة:

تناولت الباحثة خطوات بناء أدوات الدراسة والمتمثلة في (بطاقة ملاحظة، واختبار تحريري) بالشرح المفصل ضمن الجزئية الخاصة بأدوات الدراسة.

اختيار خبرات التعلم للتعليم بمساعدة الكمبيوتر:

يتم في هذه المرحلة اختيار مصادر التعلم ووسائطه المتعددة، بناءً على أهداف كل موضوع تعليمي، حيث اعتمدت الباحثة أسلوب التعلم الفردي باستخدام الحاسب الآلي بالنسبة للألعاب الإلكترونية باعتباره أحد أساليب التعلم التي تتطلبها طبيعة تطبيق الألعاب التعليمية، ويكون تفاعل المتعلم مع الخبرات بشكل فردي.

اختيار عناصر الوسائط والمواد التعليمية:

حيث صممت الباحثة برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية، مع الأخذ بعين الاعتبار معايير تصميم الألعاب التعليمية.

تصميم الأحداث التعليمية وعناصر عملية التعلم:

تشمل هذه الخطوة إجراءات التعلم والتدريس التي تسهم في أحداث التعلم وإدارته، وتحقيق الأهداف المنشودة وتوظيف مصادر التعلم.

تصميم أساليب الإبحار وواجهة التفاعل مع البرنامج:

حيث راعت الباحثة في هذه الخطوة اتباع أساليب الإبحار والانسحاب المناسبة لتفاعل المتعلم مع البرمجية، واختيار الواجهة المناسب لذلك، وكذلك اختيار أشكال التفاعل مع البرمجية والمتمثلة في:

الضغط على عنصر أو مساحة أو رمز على شاشة الحاسب الآلي.

اختيار عنصر أو أمر من قائمة منسدلة يتم عن طريقها التفرع والاختيار.

اختيار أجهزة مساعدة متصلة بالحاسب الآلي (سماعات).

التفاعل البصري مع الملفات والنصوص والصور.

ثالثاً: مرحلة الإنتاج والإنشاء : Production

قامت الباحثة بإنتاج الوسائط المتعددة التي احتوتها الألعاب التعليمية حيث تم تجهيزها وإخراجها في صورتها النهائية، وقد تم الاعتماد بصورة أساسية على برنامج (أدوبي فلاش) Adobe flash CS 5. 5 في إنتاج الدروس، حيث تم توظيف كل من:

• برنامج (فوتوشوب) Photoshop CS 5. 5 في تصميم واجهة البرمجية والقالب العام وكذلك في

معالجة الشاشات والصور.

• برنامج (سوني ساوند) Sony Sound Fourge للقيام بعمل مونتاج لملفات الصوت وتسجيل الملفات الصوتية.

- برنامج الاليسترينور في كتابة نصوص البرمجية.
- لغة الجافا سكريبت، الاكشن سكريبت، وبرنامج الفلاش مع لغة Xml.
- برنامج (أدوبي فلاش) Adobe Flash CS3 لتجميع المادة العلمية وتركيبها وعمل مونتاج بين الصوت والكتابة المعروضة.

رابعاً: مرحلة التقييم: Evaluation

التقييم البنائي: تم اختبار أحد دروس البرمجية على عينة عشوائية (ن12)؛ وذلك للتأكد من مدى ملائمة البرمجية للتلميذات ومدى تفاعلهم معها، وفي ضوء ملاحظات هذا التجريب أمكن الوقوف على الشكل النهائي للبرمجية. وقد قامت الباحثة بعمل اختبار قبلي وبعدي لمعرفة مدى تحقق الأهداف.

التقييم النهائي: للتحقق من صدق محتوى البرمجية التعليمية، ومدى سلامة تصميمها، قامت الباحثة بعرض محتواها- مصحوباً باستمارة لتحكيمها

خامساً: مرحلة الاستخدام: Use

الاستخدام الميداني: تم استخدام البرمجية التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية بعد التأكد من سلامتها في معمل الحاسب الخاص بالمدرسة.

المتابعة المستمرة: حيث رصدت الباحثة ردود أفعال المتعلمين والمختصين حول البرمجية وتعديل ما يلزم.

تجربة الدراسة الميدانية:

بعد الانتهاء من تطبيق أدوات الدراسة وإخراجها في صورتها النهائية، شرعت الباحثة في تنفيذ التجربة وفقاً لمجموعة من الإجراءات تم تصنيفها حسب ترتيب حدوثها إلى إجراءات ما قبل التطبيق، وإجراءات التطبيق، وإجراءات ما بعد التطبيق، وفيما يلي وصف لهذه الإجراءات:

إجراءات ما قبل التطبيق:

1. بعد اطلاع المشرف على أدوات الدراسة، وأخذ موافقته على بدء تطبيقها، تم أخذ خطاب من سعادة عميد كلية التربية بجامعة الباحة موجه إلى إدارة التربية والتعليم بمنطقة الباحة لتسهيل مهمة الباحثة، وتمكينه من تطبيق أدوات بحثه
2. الحصول على موافقة مدير إدارة التعليم بمنطقة الباحة موجه إلى مديرة المدرسة التي وقع عليها الاختيار لتطبيق أدوات الدراسة، وذلك بغرض مساعدة الباحثة، والتعاون معها لتطبيق أدوات الدراسة
3. الحصول على موافقة مديرة المدرسة التي وقع عليها الاختيار
4. حددت الباحثة المجموعة التجريبية والتي تمثلت في تلميذات الصف الخامس الابتدائي.
5. تم تطبيق أدوات الدراسة كتطبيق قبلي للمجموعة التجريبية.

إجراءات التطبيق

طبقت الدراسة وفقاً للخطوات التالية:

1. تم إجراء تجربة الدراسة في الفترة 1436/7/9 هـ إلى 1436/8/4 هـ، حيث استغرقت فترة التطبيق أربعة أسابيع.
2. تضمنت هذه المدة (10) حصص دراسية للمجموعة التجريبية.
3. تم تدريب تلميذات المجموعة التجريبية على كيفية استخدام البرمجية التعليمية وإجراءات التعلم من خلالها.
4. البدء بتطبيق الدراسة في معمل الحاسب، حيث تم تعريف التلميذات بالبرمجية وكيفية تشغيلها واستخدامها بالشكل الصحيح في عملية التعلم.
5. تم الانتهاء من التجربة الميدانية بتاريخ 1436/8/4 هـ.
6. الحصول على إفادة تطبيق أدوات الدراسة من مديرة المدرسة.

الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة:

قامت الباحثة باستخدام مجموعة من الأساليب الإحصائية تتمثل في معادلة ألفا كرونباخ للثبات، لحساب ثبات الاختبار التحريري، ومعادلة كوبر Cooper لحساب ثبات بطاقة الملاحظة، والمتوسط الحسابي، والانحراف المعياري، واختبار (ت) للعينات المرتبطة ، t -test for Paired Samples معادلة الكسب المعدل لـ "بلاك" Black Modified Gain Ratio.

النتائج

الإجابة عن أسئلة الدراسة:

أعدت الباحثة جداول بالدرجات الخام التي حصلت عليها تلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار وبطاقة الملاحظة، وذلك تمهيداً للتعرف على الدلالات الإحصائية التي يمكن من خلالها اختبار صحة الفرضيات:

وللإجابة عن سؤال الدراسة الثاني " ما فاعلية استخدام برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية

في تنمية مهارة التعرف على الكلمات"، تم صياغة الفرضيات التالية:

الفرضية الأولى: " يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0,05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة باللغة الإنجليزية".

ولاختبار هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار (ت) للعينات المرتبطة t -test for Paired Samples، لتحديد دلالة الفروق بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة، وقد تم التوصل إلى النتائج الموضحة بجدول (4):

الجدول 4. دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية (ن24) في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة في اللغة الإنجليزية.

التطبيق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	"ت" المحسوبة	دالتها
القبلي	14,54	2,000	140,979	(0,000) دالة عند مستوى (0,05)
البعدي	75,29	2,136		

باستقراء النتائج في جدول (4) يتضح ارتفاع مستوى تنمية تلميذات المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التعليمية الإلكترونية للمهارة في التطبيق البعدي بالمقارنة بالتطبيق القبلي، حيث بلغ متوسط درجات تلميذات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي (75.29)، بينما بلغ متوسط درجاتهن في التطبيق القبلي (54.14)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (140.979)، وبلغت قيمة الدلالة (0.000)، وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (0.05)، وبذلك يتم توجيه الدلالة الإحصائية لصالح المجموعة الأعلى في المتوسط، وبالتالي يتم توجيه الدلالة الإحصائية لمتوسط درجات التلميذات في التطبيق البعدي.

ومن النتائج السابقة يتم قبول الفرضية الأولى التي تنص على أنه " يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0,05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة باللغة الإنجليزية".

الفرضية الثانية: " يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة ودرجة التمكن المفترضة (90%)".

ولاختبار هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار (ت) للعينات المرتبطة paired Samples t-test، لتحديد دلالة الفروق بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة ودرجة التمكن المفترضة (90%)، وقد تم التوصل إلى النتائج الموضحة بجدول (5):

الجدول 5. دلالة الفروق بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة الملاحظة ودرجة التمكن المفترضة (90%).

التطبيق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	"ت" المحسوبة	دالتها
القبلي	75,29	2,136	7,549	(0,000) دالة عند مستوى (0,05)
البعدي	72,00	0,000		

باستقراء النتائج في جدول (5) يتضح ارتفاع مستوى تنمية تلميذات المجموعة التجريبية للمهارة بصورة أكبر من درجة التمكّن المفترضة (90%)، حيث بلغ متوسط درجات تلميذات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي (29.75)، وهي قيمة أكبر من درجة الإتقان المحددة (90%)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (7.549)، وبلغت قيمة الدلالة (0.000)، وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (0.05)، ومن النتائج السابقة يتم قبول الفرضية الثانية التي تنص على أنه " يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0,05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي ودرجة التمكّن (90%) لبطاقة الملاحظة لمهارة القراءة باللغة الإنجليزية".

للإجابة عن سؤال الدراسة الثالث " ما فاعلية استخدام برمجية تعليمية قائمة على الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارة إدراك معاني الكلمات"، تم صياغة الفرضيات التالية:

الفرضية الثالثة: " يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0,05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي للاختبار التحريري لمهارة القراءة باللغة الإنجليزية".

ولاختبار هذه الفرضية، استخدمت الباحثة اختبار (ت) للعينات المرتبطة Paired Samples t-test، لتحديد دلالة الفروق بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار، وقد تم التوصل إلى النتائج الموضحة بجدول (6):

الجدول 6. دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية (ن24) في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحريري لمهارة القراءة في اللغة الإنجليزية

التطبيق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	"ت" المحسوبة	دالاتها
القبلي	5,17	.761	74,442	(0,000) دالة عند مستوى (0,05)
البعدي	37,17	1,633		

باستقراء النتائج في جدول (6) يتضح ارتفاع مستوى تنمية تلميذات المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التعليمية الإلكترونية للمهارة في التطبيق البعدي بالمقارنة بالتطبيق القبلي، حيث بلغ متوسط درجات تلميذات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي (37.17)، بينما بلغ متوسط درجاتهن في التطبيق القبلي (17.5)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (74.442)، وبلغت قيمة الدلالة (0.000)، وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (0.05)، وبذلك يتم توجيه الدلالة الإحصائية لصالح المجموعة الأعلى في المتوسط، وهي متوسط درجات التلميذات في التطبيق البعدي.

ومن النتائج السابقة يتم قبول الفرضية الثالثة التي تنص على أنه "يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0,05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي للاختبار التحريري لمهارة القراءة باللغة الإنجليزية".

" يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) بين متوسطي درجات تلميذات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحريري ودرجة التمكن المفترضة (90%)".

ولاختبار هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار (ت) للعينات المرتبطة paired Samples t-test، لتحديد دلالة الفروق بين متوسط درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحريري ودرجة التمكن المفترضة (90%)، وقد تم التوصل إلى النتائج الموضحة بجدول (7):

الجدول 6. دلالة الفروق بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية (ن24) في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحريري لمهارة القراءة في اللغة الإنجليزية

التطبيق	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	"ت" المحسوبة	دلالتها
القبلي	37,17	1,633	3,500	دالة عند (0,002) مستوى (0,05)
البعدي	36,00	0,000		

باستقراء النتائج في جدول (7) يتضح ارتفاع المستوى تنمية تلميذات المجموعة التجريبية للمهارة بصورة أكبر من درجة التمكن المفترضة (90%)، حيث بلغ متوسط درجات تلميذات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي (37.17)، وهي قيمة أكبر من درجة الإتقان المحددة (90%)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (3.500)، وبلغت قيمة الدلالة (0.002)، وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى (0.05)، ومن النتائج السابقة يتم قبول الفرضية الرابعة التي تنص على أنه " يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0,05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي ودرجة التمكن (90%) للاختبار التحريري لمهارة القراءة باللغة الإنجليزية".

قياس فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة في اللغة الإنجليزية لدى تلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية:

قياس فاعلية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة التعرف على الكلمات في اللغة الإنجليزية:

لقياس فاعلية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة التعرف على الكلمات في اللغة الإنجليزية لتلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية، قامت الباحثة باستخدام معادلة الكسب المعدل لـ "بلاك" Black Modified Gain Ratio وذلك لحساب فاعلية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة التعرف على الكلمات ويعبر عنها بالمعادلة الآتية (حسن، 2011، 297):

نسبة الكسب المعدل

حيث إن :

$$\frac{ص-ص}{د} + \frac{ص-ص}{د-ص}$$

ص متوسط الدرجة في الاختبار البعدي.

س متوسط الدرجة في الاختبار القبلي.

د النهاية العظمى للدرجة التي يمكن الحصول عليها في الاختبار.

ويقترح "بلاك" أن البرنامج ذو فاعلية إذا حقق حداً أدنى لهذه النسبة قدره (1,2) وحداً أعلى قدرة (2)، والجدول التالي يوضح نسبة الكسب المعدل لـ "بلاك" لقياس فاعلية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة التعرف على الكلمات في اللغة الإنجليزية:

الجدول 8. نسبة الكسب المعدل لـ "بلاك" لقياس فاعلية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة التعرف على الكلمات في اللغة الإنجليزية

التطبيق	المتوسط	الدرجة النهائية	نسبة الكسب المعدل
القبلي	17,5	40	1,71
البعدي	37,17		

ويتضح من الجدول أن نسبة معدل الكسب لفاعلية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة التعرف على الكلمات في اللغة الإنجليزية تبلغ (1,71)، وهي تزيد عن الحد الأدنى الذي وضعت "بلاك" (1,2) وبالتالي يمكن القول إن هناك فاعلية لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة التعرف على الكلمات في اللغة الإنجليزية لتلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية.

قياس فاعلية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة إدراك معاني الكلمات في اللغة الإنجليزية:

لقياس فاعلية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة إدراك معاني الكلمات في اللغة الإنجليزية لتلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية، قامت الباحثة باستخدام معادلة الكسب المعدل لـ "بلاك" Black Modified Gain Ratio وذلك لحساب فاعلية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة إدراك معاني الكلمات ويعبر عنها بالمعادلة الآتية (حسن، 2011، 297):

نسبة الكسب المعدل

حيث إن :

$$\frac{ص - س}{د} + \frac{ص - س}{د - س}$$

ص متوسط الدرجة في الاختبار البعدي.

س متوسط الدرجة في الاختبار القبلي.

د النهاية العظمى للدرجة التي يمكن الحصول عليها في الاختبار.

ويقترح "بلاك" أن البرنامج ذو فاعلية إذا حقق حداً أدنى لهذه النسبة قدرة (1,2) وحداً أعلى قدرة (2)، والجدول التالي يوضح نسبة الكسب المعدل لـ "بلاك" لقياس فاعلية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة إدراك معاني الكلمات في اللغة الإنجليزية:

الجدول 9. نسبة الكسب المعدل لـ "بلاك" لقياس فاعلية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة إدراك معاني الكلمات في اللغة الإنجليزية.

التطبيق	المتوسط	الدرجة النهائية	نسبة الكسب المعدل
القبلي	54,14	80	1,68
البعدي	29,75		

ويتضح من الجدول أن نسبة معدل الكسب لفاعلية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة إدراك معاني الكلمات في اللغة الإنجليزية تبلغ (1,68)، وهي تزيد عن الحد الأدنى الذي وضعه "بلاك" (1,2) وبالتالي يمكن القول أن هناك فاعلية لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة إدراك معاني الكلمات في اللغة الإنجليزية لتلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية.

وبذلك يكون قد تم الإجابة على سؤال الدراسة الرئيس للبحث والذي نص على:

" ما فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة في اللغة الإنجليزية لدى تلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية؟ "

تفسير نتائج الدراسة:

خلصت نتائج البحث الحالي إلى تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت الألعاب التعليمية الإلكترونية على المجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية وذلك في التطبيق البعدي للاختبار التحريري وبطاقة ملاحظة مهارة القراءة في اللغة الإنجليزية، وترى الباحثة أن النتائج السابقة تعزى إلى الاعتماد على أسلوب مدخل النظم، واستخدام نموذج الجزر المطور (2002) للتصميم التعليمي والذي يمتاز بالمرونة والذي يعد من أفضل التصاميم التعليمية للتعليم بمساعدة الكمبيوتر.

اعتماد البرمجية على الألعاب التعليمية مما يتناسب مع المرحلة العمرية للمتعلمين، حيث يمتاز المتعلمين في هذه المرحلة بميولهم إلى اللعب والاكتشاف. حيث اعتمدت البرمجية على عدد من الأنشطة والألعاب التعليمية المتنوعة وبالتالي جعل المتعلمين في حالة نشاط دائم وكذلك توفير تعلم وفق الخطو الذاتي للمتعلم وتقديم الدعم وقت الحاجة مما ساهم في تنمية مهارة القراءة لدى التلميذات.

اعتماد البرمجية التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية العديد من المثيرات البصرية مثل الصور الثابتة والمتحركة والرسوم الثابتة والمتحركة والنصوص، والمثيرات السمعية مثل اللغة المنطوقة والموسيقى والمؤثرات الصوتية، مما زاد من تركيز انتباه التلميذات لاستخدامهن أكثر من حاسة من الحواس المختلفة، وهذا بطبيعته يساعد في انتقال أثر المثير. إضافة إلى ما تمتاز به الألعاب التعليمية الإلكترونية من حيث قدرتها على المزج بين التعليم والترفيه في آن واحد، وهو ما

يعمل على توليد الاثارة والتشويق والرغبة الجادة في التعليم الممزوج بالترفيه وكذلك تضمنها العديد من الأنشطة التي تقوم على إثارة الدافعية، وتنمية حب الاستطلاع، وإدراك العلاقات وقوة الملاحظة والمثابرة.

وتتفق الدراسة الحالية مع دراسة كلا من (Gheytasi, Azizifar & Gowhary, 2015)، ودراسة (Zarei & Mahmoodzadeh, 2014)، (Mahmoodzadeh, 2014)، (Kasmani, & Davoudy, 2013)، دراسة (Abdi, 2013)، ودراسة (Sahloul, 2011).

توصيات الدراسة:

في ضوء ما توصلت إليه الباحثة من نتائج، وفي ضوء حدود الدراسة ومنهجها، أمكن للباحثة تقديم مجموعة من التوصيات البحثية؛ والتي يمكن أن تساهم في التوجهات التربوية الحديثة نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في مجال تعليم وتعلم مهارات اللغة الإنجليزية خاصة، والمواد الدراسية عامة، وفيما يلي عرض لهذه التوصيات:

- توفير العديد من الأنشطة التعليمية المتنوعة التي تجعل المتعلم مشاركاً في العملية التعليمية وليس متلقياً سلبياً، وبالتالي جعل المتعلم في حالة نشاط دائم وكذلك توفير تعلم وفق خطوه الذاتي وتقديم الدعم لوقت الحاجة لذلك.
- تجهيز المعامل والفصول الدراسية بجميع متطلبات استخدام التعليم المحوسب بشكل يُفعل عملية التعلم داخله بشكل حقيقي.
- العمل على نشر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في العملية التعليمية نظراً لفاعليتها، وتأثيرها على اكساب مهارات اللغة الإنجليزية.
- الاستفادة من أدوات البحث الحالية لتقويم تلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية في مهارة القراءة باللغة الإنجليزية.
- الاستفادة من الألعاب التعليمية الإلكترونية المستخدمة في البحث الحالي في تعليم مهارات القراءة باللغة الإنجليزية لتلميذات الصف الخامس في المرحلة الابتدائية

References:

- ‘Abbās, Muḥammad Khalīl. (2010). Athar isti‘māl al-‘āb al-riyāḍīyah al-maḥūsabah fī taḥṣīl ṭalabat al-ṣaff al-thālith al-asāsī fī māddat al-riyāḍīyāt wa muwāzanatuh bi-al-ṭarīqah al-taqlīdīyah. Majallat al-Dirāsāt al-Tarbawīyah, 2, 114–136.
- ‘Abd al-‘Āṭī, Ḥasan al-Bāti’, & Abū Khaṭwah, al-Sayyid ‘Abd al-Mawlī. (2009). Al-ta‘allum al-īkṭrūnī al-raqmī: Al-naẓarīyah al-ṭaṣmīm – al-intāj. al-Iskandarīyah: Dār al-Jāmi‘ah lil-Nashr.
- ‘Abd al-Majīd, ‘Awāṭif Ḥasan ‘Alī, & al-Muzaynī, Nūf Salmān Ṣāliḥ. (2014). Fa‘āliyat barnāmaj qā‘im ‘alā al-‘āb al-īkṭrūnīyah fī iktisāb al-mafāhīm al-naḥawīyah. Majallat al-‘Ulūm al-Insānīyah, 15(2), 54–73.

‘Aliwāt, Muḥammad. (2007). Ta‘līm al-qirā’ah li-marḥalat Riyāḍ al-Aṭfāl wa-al-marḥalah al-ibtidā’iyah. ‘Ammān: Dār al-Yāzūrī lil-Nashr wa-al-Tawzī’.

Abdi, R. (2013). The effect of using hypertext materials on reading comprehension ability of EFL learners. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 83, 557–562. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2013.06.105>

Al-‘Alwān, Aḥmad Falaḥ, & al-Tall, Mājidah Aḥmad. (2010). Al-gharaḍ min al-qirā’ah fī al-isti‘āb al-qirā’ī. *Majallat Jāmi‘at Dimashq*, 26(3).

Al-Ḥāzimī, Sulṭān bin Ḥasan. (2006). Ta‘līm al-lughah al-Ingīzīyah fī al-marḥalah al-ibtidā’iyah fī al-Mamlakah al-‘Arabīyah al-Sa‘ūdīyah bayn al-ijābīyāt wa-al-salbīyāt: Dirāsah istiṭlā’iyah. *Ḥawliyyat Kullīyat al-Mu‘allimīn fī Abḥā, al-Sa‘ūdīyah*, ‘Adad 7.

Al-Ḥīlah, Muḥammad Maḥmūd. (2012). Al-taqnūlūjiyah al-ta‘līmīyah wa-al-ma‘lūmātīyah. Al-‘Ayn: Dār al-Kitāb al-Jāmi‘ī.

Al-Qaḥṭānī, ‘Abd al-Muḥsin ‘Āyīḍ, & al-Shāya‘, Shāya‘ S‘ūd. (2009). Al-intājiyah al-ilmīyah li-a‘ḍā’ hay’at al-tadrīs fī mu’assasāt al-ta‘līm al-‘ālī wa-alāqatuhā bi-dāfi‘iyat al-qirā’ah bil-lughah al-Ingīzīyah: Dirāsah maydānīyah ‘alā Kullīyat al-Tarbīyah bi-Jāmi‘at al-Kuwayt. *Majallat Mu’tah lil-Buḥūth wa-al-Dirāsāt*, 24(2), 187–212.

Al-Sa‘danī, Muḥammad ‘Abd al-Raḥmān. (2011). Barnāmaj tadrīb iḵṭrūnī muqtarah li-tanmīyat mahārāt tawzīf al-al‘āb al-ta‘līmīyah ‘abra al-Internet ladā mu‘allimī al-ṣufūf al-awalīyah. *Majallat al-Jam‘īyah al-‘Arabīyah li-taqnūlūjiyā al-tarbīyah*, 210–243.

Al-Shahrūrī, Mahá, & al-Rīmāwī, Muḥammad ‘Ūdah. (2011). Athar al-al‘āb al-iḵṭrūnīyah ‘alā ‘amaliyyāt al-tadhakkur wa-ḥall al-mushkilāt wa-ittikhādh al-qarār ladā aṭfāl marḥalat al-ṭufūlah al-mutawassiṭah fī al-Urdunn. *Majallat al-‘Ulūm al-Tarbawīyah*, 38, 637–649.

Barghūth, Riḥāb Ṣāliḥ. (2009). Al-al‘āb al-ta‘līmīyah wa dawruhā fī tanmīyat thaqāfat al-ṭifl. *Majallat al-ṭufūlah wa-al-‘Arabīyah*, 1, 511–523.

Bdeir, Kariman. (2004). Istrātījiyāt ta‘līm al-lughah bi Riyāḍ al-Aṭfāl. Al-Qāhirah: ‘Ālam al-Kutub.

Fū'ād, 'Alyān Aḥmad. (2006). Al-mahārāt al-lughawīyah wa-ṭuruq tanmīyatuhā. Al-Riyāḍ: Dār al-Muslim lil-Nashr wa-al-Tawzī'.

Gheytsi, M., Azizifar, A., & Gowhary, H. (2015). The effect of smartphones on the reading comprehension proficiency of Iranian EFL learners. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 199, 225–230. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.07.551>

Sun, H., & Gao, Y. (2015). Impact of an active educational video game on children's motivation, science knowledge, and physical activity. *Journal of Sport and Health Science*, 5, 1–7. <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2015.03.005>

Zarei, A., & Mahmoodzadeh, P. (2014). The effect of multimedia glosses on L2 reading comprehension and vocabulary production. *Journal of English Language and Literature*, 1(1), 1–7.