تصورات معلمي محافظة جنين نحو دمج الألعاب التعليمية في المناهج ودورها في فهم الطلبة

Jenin Governorate Teachers' Perceptions toward Integrating Educational Games into Curricula and Their Role in Students' Understanding

وعد وليد حمدان مكحل [1] جعفر وصفي توفيق ابو صاع [2] مجدي راشد نمر جيوسي [3]

Waad waleed hamdan mukahal [1] Jafar Wasfi Tawfeeq Abu Saa [2] Majdi Rashed Nimer Jayousi [3]

10.15849/ZJJES.260330.05

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على تصورات معلمي محافظة جنين نحو دمج الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية ودورها في فهم الطلبة، بالإضافة إلى تحديد الفروق في هذه التصورات تبعاً لمتغيرات (النوع الاجتماعي، سنوات الخبرة في التدريس، والتخصص التعليمي). حيث تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وكان مجتمع الدراسة (3166) وطُبقت استبانة على عينة مكونة من (351) من معلمي محافظة جنين تم اختيارهم بالطريقة المتيسرة. أظهرت النتائج أن تصورات المعلمين حول دمج الألعاب التعليمية في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة كانت إيجابية بدرجة مرتفعة جداً، كما بينت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تصورات المعلمين تعزى لمتغيري النوع الاجتماعي وسنوات الخبرة في التدريس. بينما وجدت فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير التخصص التعليمي، حيث أظهر معلمو التخصص العلمي تصورات أكثر إيجابية مقارنة ببعض التخصصات الأخرى مثل الأدبي والصناعي، كما أظهر معلمو التخصص التجاري تصورات أكثر إيجابية مقارنة بالتخصص الصناعي، والتكنولوجي مقارنة بالأدبي. أوصت الدراسة بضرورة تعزيز استخدام الألعاب التعليمية، وتوفير الدعم والتدريب اللازم للمعلمين، ودمجها كجزء أساسي من استراتيجيات التدريس.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، دمج المناهج، فهم الطلبة، تصورات المعلمين، محافظة جنين.

Abstract:

The objective of this study was to identify the perceptions of teachers in Jenin Governorate concerning the incorporation of educational games into the curricula and their influence on student comprehension. It also sought to determine if there were statistically significant differences in these perceptions based on variables such as gender, age, years of teaching experience, and academic specialization. A descriptive analytical method was employed with a study population of (3,166) teachers. A questionnaire was administered to a conveniently selected sample of 351 male and female teachers from Jenin Governorate. The results revealed that teachers' perceptions of integrating educational games into curricula and their impact on student understanding were highly positive. The findings also indicated no statistically significant differences in teachers' perceptions attributable to gender or years of teaching experience. However, statistically significant differences were found attributable to academic specialization, with science teachers showing more positive perceptions compared to some other specializations like literary and industrial. Similarly, commercial specialization teachers showed more positive perceptions than industrial and technology teachers more than literary. The study recommended promoting the use of educational games, providing necessary support and training for teachers, and integrating them as a fundamental part of teaching strategies

Keywords: Educational Games, Curriculum Integration, Student Understanding, Teacher Perceptions, Jenin Governorate.

[1] جامعة فلسطين التقنية – خضوري [2] جامعة فلسطين التقنية – خضوري

[3] جامعة فلسطين التقنية – خضوري

* للمراسلة: waadmkahal11@gmail.com

تاريخ استلام البحث: 2025/08/19

تاريخ قبول البحث: 2025/12/14

[1] : Palestine Technical University - Kadoorie [2] : Palestine Technical University - Kadoorie

[3] : Palestine Technical University - Kadoorie

* Corresponding author : waadmkahal11@gmail.com

Received: 19/08/2025

Accepted: 14/12/2025

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

المقدمة:

يشهد العالم تطورًا متسارعًا، خاصة في المجال التربوي، مما يجعل اعتماد أساليب تدريس حديثة ضرورة ملحّة. ويبرز دمج الألعاب التعليمية كإحدى هذه الاستراتيجيات، إذ تحولت بدعم التكنولوجيا والذكاء الاصطناعي من أنشطة ترفيهية إلى أدوات تعليمية فعّالة تعزز دافعية الطلبة وتفاعلهم. وتوفر هذه الألعاب بيئة تعلم تفاعلية تساعد على استيعاب المفاهيم بطرق جذابة، مما يجعلها خيارًا مناسبًا خاصة للطلبة الذين يواجهون صعوبة في التعلم التقليدي.

"جاءت المحفزات التعليمية لتقدم الأدوات المناسبة لتقديم تعليم أكثر فاعلية وجاذبية" وتعتبر محفزات الألعاب التعليمية من التقنيات الحديثة التي تسعي المؤسسات التعليمية للاستفادة منها كونها تضيف بعداً آخر للعملية التعليمية، كونها تعمل علي تحفيز المتعلمين نحو التعلم، وإضافة عناصر اللعب في مواقف تعليمية، التي تتمركز حول المتعلم والتي يمكن أن تنمى دافعيته نحو التعلم الموجة ذاتيًا وتنمي لديه مهارات الأمن الرقمي لأنه يمكن تطوير بيئة التعلم باستخدام عناصر الألعاب التعليمية وتحفيز المتعلم لتنميتها لديهم خاصة أن كلاهما يعتمد على الدافعية الداخلية للمتعلم حيث يمثل فرصة للتعرف علي ما يمتلكه من مهارات والعمل علي تطويرها ومواجهة التحديات التي قد تكون عائقاً أمامه لتحقيق إنجازه(محمد، وعبدالرحيم،2023).

ومن وظائف الألعاب التعليمية أنها تزود المتعلم بخبرات أقرب إلى الواقع العملي من أي وسيلة تعليمية أخرى إذ يتعرف المتعلم إلى المشكلات التي سوف تواجهه في المستقبل؛ وتساعد المعلم على وضع إستراتيجية المعالجة الفروق الفردية بين الطلبة ويساعد أيضاً على صقل شخصية المتعلم فيصبح أكثر التزاما، ويشعر بالمسؤولية أثناء عملية التعلم ويدرب اللعب الطفل العدواني تدريجيا على الالتزام بأخلاقيات العمل وسط الجماعة (جيوسي،2015).

مشكلة الدراسة:

يُعاني العديد من الطلاب في محافظة جنين من صعوبة في استيعاب بعض المواد الدراسية، خاصة في المواد العلمية والرياضية، نظرًا لاعتماد المناهج الفلسطينية على أساليب تدريس تقليدية تفتقر إلى دمج التكنولوجيا والوسائل التفاعلية الحديثة. في فترة تدريبي في إحدى المدارس، لاحظت أن الطرق التقليدية غالبًا ما تؤدي إلى ضعف التفاعل بين المعلم والطالب داخل الصفوف، مما ينعكس سلبًا على جودة التعليم ومخرجاته. في إحدى الحصص، قمت بتجربة استخدام الألعاب التعليمية، مثل الألغاز والمسابقات التفاعلية والألعاب الإلكترونية، فوجدت أن الطلاب أصبحوا أكثر حماسًا وتفاعلًا، واستطاعوا فهم المفاهيم بشكل أسرع. على الرغم من هذه التجربة الناجحة، إلا أن استخدام الألعاب التعليمية في المدارس ما زال محدودًا جدًا، حيث يواجه هذا النهج التربوي العديد من المعيقات، مثل عدم إيمان بعض المعلمين بفاعليته واعتباره مضيعة للوقت، بالإضافة إلى نقص الموارد والبنية التحتية اللازمة. كما يرى البعض أن تطبيقه يتطلب جهدًا ووقتًا إضافيًا، أو أنه قد لا يحقق الأهداف التعليمية

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

المرجوة. ومع ذلك، فإن التعلم من خلال اللعب يعدّ أداة قوية لتعزيز مهارات التعلم والتواصل، وتنمية الاستقلالية والثقة بالنفس، مما يساهم في تحسين جودة التعليم وإعداد الطلاب لسوق العمل والمشاركة الفاعلة في المجتمع.

وهذا ما أشار إليه البطاط وآخرون (74،2015) من أن موضوع الألعاب التعليمة يحظى باهتمام المربين والعلماء بشكل عام وتتنوع طرق وأساليب التعليم والتدريس والمناهج في عصر المعلومات التي جعلت التدريس أكثر مناسبة لحاجات المتعلمين وظروفهم وميولهم ورغباتهم. إلا أننا نلاحظ وجود مشكلة عامة وكبيرة ألا وهي تركيز معظم معاهدنا ومدارسنا على أسلوب التعلم عن طريق التلقين ذلك التعليم الذي يعتمد على سكب المعلومات وما على المتعلم إلا حفظها للامتحانات وبعدها تتسرب وتتبخر.

مما دفعني للإجابة عن سؤال الدراسة الرئيس ما **تصورات معلمي محافظة جنين نحو دمج الألعاب التعليمية في المناهج وتأثيرها في فهم الطلبة؟**

أسئلة الدراسة:

سعت هذه الدراسة للإجابة عن التساؤلات الآتية:

السؤال الأول: ما تصورات معلمي محافظة جنين حول دمج الالعاب التعليمية في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة؟

السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة وتصورات معلمي محافظة جنين حول دمج الالعاب التعليمة في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة والتي تعزى إلى متغير (النوع الاجتماعي، سنوات الخبرة في التدريس، التخصص التعليمي)؟

أهداف الدراسة:

سعت هذه الدراسة للتعرف إلى:

- تصورات معلمي محافظة جنين حول أهمية دمج الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية.
- تحليل أثر استخدام الألعاب التعليمية على مستوى فهم الطلبة واستيعابهم للمفاهيم الدراسية.
- مدى وجود فروق عند مستوى ($\propto \geq 0.05$) في استجابة المبحوثين حول تصورات معلمي محافظة جنين حول دمج الألعاب التعليمة في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة تبعاً للمتغيرات المتمثلة ب (النوع الاجتماعي، سنوات الخبرة في التدريس، التخصص التعليمي)

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية:

تعد هذه الدراسة إضافة نوعية إلى المجال التربوي، من خلال تسليط الضوء على دور الألعاب التعليمية في تحسين جودة التعليم وتطوير استراتيجيات التدريس الحديثة. كما يساعد في إبراز العلاقة بين استخدام الألعاب

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

التعليمية ومستوى فهم الطلبة، خاصة في وقتنا هذا في محافظة جنين بشكل خاص وفلسطين بشكل عام لما يتعرض له الطلبة من ضغوط نفسية بسبب الأحداث الواقعة ولأن من مهام العملية التعليمية الاهتمام في نفسية الطلبة وليس فقط تقديم المعرفة والعلم لهم. و الألعاب التعليمية للمساعدة على ذلك، مما يتيح تقديم أدلة علمية وعملية يمكن الاستفادة منها في تطوير المناهج الدراسية بشكل أكثر تفاعلية.

الأهمية التطبيقية:

لا يقتصر تأثير هذه الدراسة على الجانب الأكاديمي فحسب، بل يمكن أن تشكل مرجعًا مهمًا لصانعي القرار في وزارة التربية والتعليم، حيث تقدم توصيات مبنية على أسس علمية حول دمج الألعاب التعليمية في المدارس الفلسطينية، بهدف جعل العملية التعليمية أكثر فاعلية وتحفيزًا للطلاب، لأن أغلب المناهج فيها جمود وعبارة عن كلمات مرصوصة ، كما تسهم الدراسة في تطوير استراتيجيات التدريس من خلال تزويد المعلمين بأساليب عملية تساعدهم على إدخال الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية وتدريب معلمي المدراس على هذه الأساليب ، مما يجعل التعلم أكثر تشويقًا وتفاعلًا. بالإضافة إلى ذلك، تعمل على تحليل أثر استخدام الألعاب على استيعاب الطلبة للمفاهيم المختلفة، الأمر الذي يسهم في تحسين مستوى تحصيلهم الأكاديمي. كما تسلط الدراسة الضوء على أهمية خلق بيئة تعليمية تفاعلية ومحفزة تعزز من مشاركة الطلبة وترفع من مستوى اندماجهم في العملية التعليمية. وبشكل خاص، توفر هذه الدراسة مقترحات عملية للمعلمين في محافظة جنين، تساعدهم في تطوير وتطبيق أساليب التدريس والاستفادة من التكنولوجيا في تحسين جودة التعليم، مما يسهم في بناء بيئة تعليمية أكثر تطورًا وفعالية.

التعريفات الاصطلاحية والإجرائية:

تشير الباحثة **أن تصورات المعلمين** هي وجهة نظر وآراء وأفكار معلمي محافظة جنين والتي عبّروا عنها نحو دمج الألعاب التعليمية في المناهج ودورها في فهم الطلبة وتقاس في هذه الدراسة من خلال استجاباتهم على فقرات الاستبانة.

الألعاب التعليمية: هي أنشطة تعليمية تنافسية موجهة يقوم بها المتعلم بصورة فردية أو جماعية محددة بإجراءات وقوانين تنظمها تعمل على إثارة دافعية المتعلم نحو التعلم، وتجعله أكثر إيجابية وتفاعلاً في اكتساب الخبرات والمهارات، وتنتهي بفائز وخاسر بسبب المهارة أو الحظ أو كليهما، وتنفذ داخل الصف أو خارجه (أبو حسين، الصيفي،2021).

تشير الباحثة أن **الألعاب التعليمة** هي إحدى استراتيجيات التعليم الحديثة التي تجمع ما بين الترفيه وتقديم المعلومات والخبرات وزيادة دافعية الطلبة للتعلم من خلال بيئة ممتعة وتشاركية ومتفاعلة حيث هناك الألعاب التعليمية التقليدية والإلكترونية.

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

المناهج: هو كل العمليات والأنشطة التربوية والتعليمية المخطط لها المتعلقة بالأهداف وبالمحتوى والوسائل والأنشطة الصفية واللاصفية العلمية والثقافية والترفيهية والرياضية التي غايتها تربية الأجيال وتعليمهم وتحقيق أهداف المجتمع المرجوة من المدرسة (فلوح،2023،182).

تشير الباحثة أن **المناهج** هي جميع الكتب المقررة التي من خلالها يتم تدريس الطلبة والملزم بها المعلم في الغرف الصفية حيث يتم تحقيق الأهداف التعليمية من خلالها.

فهم الطلبة: قدرة الدارس على فهم طبيعة المهمة التي هو بصددها والإجراءات التي ينبغي اتباعها في تعلم هذه المهمة وأكد بأن القدرة على الفهم ترتبط بالقدرات اللفظية للمتعلمين (الكنعاني، حسين،2013).

تشير الباحثة أن **فهم الطلبة** هي عملية استيعاب المعلومات المقدمة لطلبة ومن خلال ذلك يتم تطبيقها في مواقف مختلفة.

محافظة جنين: تقع في شمال الضفة الغربية التابعة للسلطة الفلسطينية ومركزها مدينة جنين. تشكل المحافظة ثقلاً اقتصادياً أكبر بكثير من حجمها السكاني. يبلغ عدد سكانها حوالي 256,000 نسمة (غرفة التجارية وصناعية جنين).

حدود الدراسة:

سعت هذه الدراسة الى تطبيق الحدود الآتية:

- **الحدود الزمانيّة:** تضمنت هذه الدراسة الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي (2025 م).
- **الحدود المكانيّة:** تم تطبيق هذه الدراسة في محافظة جنين.
- **الحدود البشريّة:** تم تطبيق هذه الدراسة على معلمي محافظة جنين.

أولاً: الإطار النظري:

الألعاب التعليمية:

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

تعد الألعاب من أهم الأنشطة التي يمارسها الطفل في جميع مراحل حياته خصوصاً في مرحلة الطفولة المبكرة، حيث تؤدي إلى صقل شخصية الطفل وإشباع حاجاته ورغباته وتحقيق النضج والنمو وإكسابه المهارات الحركية والجسمية والعقلية والاجتماعية، وللألعاب دور أساسي في استثارة دافعية المتعلم وبقاء أثر التعلم، فإنها تصنف كظاهرة سلوكية عامة تسود عالم الكائنات الحية سواء الإنسان أو الحيوان وتعمل على إثارة روح المنافسة مع الذات والآخرين، وتعتبر محور العملية التعليمية. (أبو حسين، الصيفي،2021).

حيث عرفت الألعاب التعليمية أنها عبارة عن مهارات وأنشطة منظمة منطقياً، يبذل اللاعبون فيها جهوداً كبيرة ويتفاعلون معاً لتحقيق أهداف محددة وواضحة في ضوء قوانين معينة موضوعة مسبقاً، وتكون على شكل مسابقات رياضية فردية أو جماعية، وتدور حول موضوع الدرس. (إسماعيل،2020).

أهمية الألعاب التعليمية:

ترجع أهمية أسلوب الألعاب التعليمية إلى أنها تؤدي دوراً مهماً في عملية التعلم ، حيث أنها تجسد المفاهيم المجردة وتقدم المعلومات بطريقة تجذب انتباه المتعلم إلى المادة التعليمية وتثير في نفسه العديد من التساؤلات والدافعية إلى الاستزادة وتعلم الكثير، فيتفاعل معها بأسلوب مسلّ وممتع ويكتسب من خلالها معلومات ومفاهيم واتجاهات وقيم، ويمارس من خلالها المهارات المختلفة، بغية تحقيق أهداف محددة ومخططة مسبقاً، كما يجد المحلل لأنواع الألعاب التعليمية أنها تنمي جميع جوانب شخصية التلميذ الجسمية والعقلية والانفعالية والاجتماعية.(الدقيل،2015).

أهداف الألعاب التعليمية ووظيفتها:

الألعاب التعليمية أداة تعلم وفيها يتعرف التلميذ على الأدوات التي تستخدم ومعرفة قواعد اللعبة وأنظمتها، وأيضاً التعرف على بعض الحقائق والخصائص والصفات للأشياء وباقي التلاميذ الذين لهم علاقة بتلك اللعبة تعمل أيضا على تنمية الجوانب المعرفية بمعنى أن اللعبة تساهم في تنمية الجانب المعرفي عند التلميذ، وذلك من خلال القواعد وأنظمتها، التلميذ الذي يمارس اللعبة لابد من أن يستخدم في تلك القواعد قدراته على التحليل والتركيب والابتكار لكي يلعبها بنجاح و تنمية الجوانب الاجتماعية حيث تتطلب بعض الألعاب التعاون مع أفراد المجموعة، اذ تعود الألعاب كيفية الاتصال والتواصل مع الآخرين، لذلك فإنَّ الألعاب التعليمية تنمي مهارة العمل الجماعي، كما تنمي الناحية الانفعالية و إبعاده عن الانفعال الشديد، مثل تقبل الفشل أو الخسارة، تنمية التفكير الإبداعي ويكون ذلك في حث العقل على إيجاد الجديد في تلك الألعاب فقد يكون ذلك في تطوير أساليب التعامل مع الأدوات، أو فيما تفعله الأدوات من تأثير على التفكير فيما يحدث من استخدامات جديدة لموضوعات قديمة، فكل هذه يمكن أن تكون بمثابة ابتكارات جديدة، إتاحة الفرصة أمام التلميذ للتعرف على قدارته الطبيعية.(اندش،شرتيل،2020).

العناصر الأساسية للألعاب التعليمية:

العناصر الأساسية للألعاب التعليمية، سواء كانت تقليدية أو إلكترونية.

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

1.الهدف: يجب أن تحدد اللعبة هدفًا تعليميًا واضحًا يتناسب مع الهدف الذي يسعى اللاعب لتحقيقه.

2. القواعد: تحتاج اللعبة إلى قواعد تحدد كيفية اللعب وتوجيه اللاعبين خلال اللعبة.

2. المنافسة: يجب أن تشمل اللعبة عنصر المنافسة لتحفيز اللاعبين على تحقيق الأهداف التعليمية، سواء كانت المنافسة بين اللاعبين أو مع أنظمة ذكاء اصطناعي أو معايير محددة.

3. التحدي: تحتاج اللعبة إلى مستوى من التحدي المناسب يجعل اللاعب يستنفد قدراته ويعمل على تطوير مهاراته في حدود ممكنة.

4. الخيال: يجب أن تثير اللعبة خيال اللاعب وتعزز الدافعية والرغبة في التعلم والمشاركة.

5 الترفيه: يجب أن توفر اللعبة عنصر التسلية والمتعة، ولكن يجب أن يكون ذلك متوازناً مع المحتوى التعليمي لضمان التركيز والانخراط الفعال في عملية التعلم. (العمري ،2018).

مميزات التعلم من خلال الألعاب:

إن مزايا الألعاب التعليمية يمكن إيجازها على النحو التالي:

إن الهدف من إنشائها تطبيق المهارات الرياضية من خلال الألعاب و تنمي الألعاب عند الأطفال الدافعية، فله حرية الاختيار والمشاركة والاستمتاع باللعب وتوفر الألعاب الفرصة لبناء مفهوم الذات وتنمية اتجاهات إيجابية نحو الواد الدراسية من خلال الحد من الخوف والفشل والخطأ، يمكن أن تحدث زيادة في التعلم من خلال زيادة التفاعل بين الطلاب، وفرصة لاختبار الأفكار البديهية واستراتيجيات حل المشكلات ويصبح تفكير الطلاب في كثير من الأحيان واضحاً من خلال الإجراءات والقرارات التي يتخذونها أثناء اللعبة و وبالتالي فإن المعلم لديه الفرصة الجيدة لإجراء تشخيص وتقييم التعلم بعيداً عن أية تهديد و كسر الحواجز اللغوية ويظهر ذلك واضحاً عندما يكون الطالب من غير الناطقين بالإنجليزية؛ حيث يكون المضمون الأساسي لبعض الألعاب مشتركاً بين العديد من الثقافات، ويمكن للطالب تعلم الألعاب البسيطة من خلال الملاحظة، فكثير من الطلاب يترددون في المشاركة في الأنشطة بسبب حواجز اللغة (أحمد، 2025)

شروط اعتماد الألعاب في المنهج التعليمي:

- أن تكون جزءًا من البرنامج التعليمي وتتصل اتصالا وثيقا بالأهداف التربوية وتحقق الأهداف.
- تمثل الواقع إلى حد كبير بحيث يشعر المتعلم عندما يمارسها وكأنه يتعامل مع الواقع.
- أن تكون ملائمة لقدرات المتعلمين الذهنية والجسمية.
- أن تتوافر البيئة التعليمية ممكنة الاستعمال خالية من التعقيدات.
- أن يتوافر فيها عنصر السلامة والأمان في استخدامها.
- أن تتلاءم وأعداد الطلبة الذين يراد أن يستفيدوا منها.

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

- أن يكون هناك معيار واضح للفوز فيها. (عيادة واخرون،2020).

إن دمج الألعاب في المنهاج الدراسي أمر محبب وناجح أكثر من مجرد استخدام الألعاب، فإذا الألعاب اندمجت مع المنهاج الدراسي فإن استراتيجيات التعليم ربما تذهب إلى أبعد من مجرد لعب لعبة فالخيار البديل للعب لعبة هو سؤال الأطفال لنقد هذه اللعبة وهذا يسمح للأطفال أن يستكشفوا ليس فقط مواد اللعبة لكن بنية هذه اللعبة، فعلى التربوي أخذ الاعتبار إلى ما أبعد من اختيار اللعبة وهو كيفية دمج اللعبة في المنهاج أو في الصف، فالألعاب يجب أن تعتبر جزء من بنية البيئة التعليمية. (عرابي وآخرون،2020).

فهم الطلبة:

مجموعة من العمليات الذهنية التي يوظفها الطلاب لفهم محتوى منهج معين فهو يقوم على الشرح والتوضيح والتفسير وتطبيق واتخاذ المنظور (حتحوت،2018).

العلاقة بين الألعاب التعليمية وتعزيز الفهم:

تُظهر النظريات التربوية الحديثة أن الطالب يفهم بصورة أفضل عندما يشارك بفاعلية في الموقف التعليمي. وتوفر الألعاب بيئة ذات خصائص تدعم الفهم، وفق الآتي:

1. نظرية البنائية:

يرى بياجيه وفيجوتسكي أن التعلم يحدث عندما يبني الطالب معرفته بنفسه من خلال التفاعل مع البيئة (Vygotsky, 1978).

وتعمل الألعاب التعليمية على خلق مواقف تعلم تُمكّن الطالب من اكتشاف العلاقات وفهم المفاهيم من خلال التجربة والممارسة، مما يعزز الفهم الحقيقي.

2. نظرية التعلم باللعب:

تشير هذه النظرية إلى أن اللعب يمثل وسيلة فعالة لبناء الفهم، لأنه يتيح التعامل مع المفاهيم بطرق محسوسة وملموسة، قبل الانتقال إلى التفكير المجرد.

3. التعلم النشط:

تؤكد الدراسات أن دمج الألعاب الموجهة يسهم في رفع مستوى الانتباه، وتثبيت المعلومات، وبالتالي تحسين الفهم القرائي والرياضي والعلمي.

إن ربط الفهم لدى الطلبة بالألعاب التعليمية يقصد به: توظيف الألعاب سواء كانت رقمية أو ورقية أو حركية كأداة تعليمية تهدف إلى تعزيز فهم الطلبة للمفاهيم، من خلال دمج التعلم بالمتعة والتحدي التفاعلي. ويتم الربط عن طريق تحويل المفهوم الدراسي إلى لعبة، مثال: لعبة بطاقات لتمييز أنواع الجمل أو معاني المفردات. وتقديم

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

المعلومة عبر التحدي، مثل: مسابقة جماعية لحل مسائل رياضية، أو "متاهة كلمات" للوصول إلى الجواب الصحيح وتعزيز الفهم عبر الممارسة الطلبة يتعلمون بالمحاولة والخطأ، مما يثبّت المعلومة بشكل أفضل. وربط اللعب بأهداف تعليمية محددة كل لعبة يجب أن تقيس مهارة: فهم، تحليل، تمييز، تطبيق... إلخ.

حسب ما ترى الباحثة فإن توظيف الألعاب التعليمية يسهم في تعزيز مستوى الفهم لدى الطلبة من خلال جعل عملية التعلم أكثر تفاعلاً وتشويقاً، مما يساعدهم على ترسيخ المفاهيم بطريقة عملية بعيدة عن التلقين ويؤدي– دمج الألعاب التعليمية في الدرس إلى تحسين القدرة على الاستيعاب، إذ يُشرك الطلبة في مواقف تعليمية تحاكي الواقع وتدفعهم لاستخدام التفكير والتحليل.

ثانياً: الدّراسات السابقة:

أوضحت دراسة **التكروري (2024)** بعنوان "واقع توظيف الألعاب التعليمية وعلاقته بالذكاء الاجتماعي لدى معلمات المرحلة الأساسية في مديرية تربية الخليل" ، أهمية الخلفية المهنية للمعلمين في توظيف الألعاب. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي الارتباطي من خلال استبانتين إحداهما تقيس واقع توظيف الألعاب التعليمية وبلغت عيّنتها (234) معلمة. أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في درجة توظيف الألعاب التعليمية تُعزى لمتغير سنوات الخبرة أو المؤهل العلمي.

وعملت دراسة **حمادنة وآخرون (2024)** بعنوان " درجة توظيف معلمي التربية الخاصة للألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الطلبة ذوي الإعاقة" في منطقة نجران في المملكة العربية السعودية. حيث استخدم المنهج الوصفي المسحي. وتكونت عينة الدراسة من (96) معلمًا ومعلمة، وتم استخدام استبانة مكونة من (30) فقرة، كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات عينة الدراسة حول درجة توظيف معلمي التربية الخاصة للألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الطلاب ذوي الإعاقة تعزى لمتغيري المؤهل العلمي لصالح الدراسات العليا، وسنوات الخبرة لصالح أكثر من عشر سنوات. في حين لم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير الجنس.

وأوضحت دراسة **فان دير ليندن، مولينبروكس، وفان جولينجن (Van der Linden, Molenbroeks, & Van Joolingen, 2024)** بعنوان "تعلم ميكانيكا نيوتن من خلال لعبة تعليمية متكاملة جوهريًا" في هولندا. أثر لعبة تعليمية رقمية على الفهم العميق لقوانين نيوتن لدى طلاب المرحلة الثانوية. استخدم الباحثون المنهج متعدد الأساليب، وشملت العينة (223) طالبًا، أظهرت النتائج تحسنًا ملحوظًا في استخدام الطلاب للمفاهيم الفيزيائية الصحيحة داخل بيئة اللعبة مع التقدم في المستويات. كما كشفت الدراسة عن وجود بعض التحديات في انتقال المعرفة إلى مواقف جديدة غير مألوفة، مما يسلط الضوء على أهمية دمج اللعبة في بيئة تعليمية أوسع.

توصلت دراسة **الشحي (2023)** بعنوان" أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على الفهم القرائي والمرونة المعرفية لدى طلاب التعليم الأساسي " في الإمارات. إلى فاعلية هذه الألعاب في تعزيز مهارات الفهم. تم استخدام المنهج شبه التجريبي على عينة مكونة من (60) طالبًا حيث تم استخدام أداة اختبار الفهم القرائي ومقياس المرونة

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

المعرفية. وقد أظهرت النتائج فروقًا تعزى للعمر حيث كانت الفئة العمرية الأصغر أكثر استجابة وتفاعلاً مع الألعاب التعليمية، مما يشير إلى أن العمر قد يلعب دورًا في مدى تقبل الأساليب التعليمية الحديثة.

وقدمت دراسة **الزبيدي وآخرون (2023)** بعنوان" واقع تطبيق الألعاب الإلكترونية التعليمية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية" في مدينة الخبر. استخدم الباحثون المنهج الوصفي، وتم استخدام استبانة لجمع البيانات اللازمة للبحث. تكون مجتمع الدراسة من (649) معلمًا ومعلمة من معلمي المرحلة الابتدائية. وخلصت نتائج الدراسة توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في العملية التعليمية وفقًا لمتغير الخبرة لصالح الأقل خبرة، كما توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في العملية التعليمية وفقًا لمتغير المؤهل العلمي وجاءت لصالح الحاصلين على درجة الماجستير.

كما بينت **دراسة عبد الرحيم (2023)** "محفزات الألعاب الرقمية وتأثيرها على مستوى التحصيل المعرفي لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية للطالبات وأرائهن وانطباعاتهن نحو استخدامها" في مدينة السادات. واعتمد على المنهج التجريبي. وبلغت العينة (180) من مجتمع طالبات كلية التربية الرياضية جامعة. وتمثلت الأدوات في تصميم استمارة، لتسجيل البيانات، تحليل البيانات، اختبار مستوى القدرات العقلية الذكاء، اختبار التحصيل المعرفي لمقرر طرق وأساليب التدريس، اختبار التحصيل المعرفي، استمارة آراء، تطبيق برنامج تعليمي، توجد فروق بين القياسات البعدية في مستوى التحصيل المعرفي لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية لصالح المجموعة التجريبية.

عملت دراسة **يامان وآخرون (Yaman et al., 2023)** بعنوان "البنية المعرفية لطلاب المرحلة الثانوية فيما يتعلق بالألعاب التعليمية" في تركيا.إلى تحليل البنية المعرفية لطلاب المرحلة الثانوية حول مفهوم الألعاب التعليمية. شملت الدراسة (340) طالبًا من الصفوف الخامس إلى الثامن، واستخدمت المنهج الوصفي بالاعتماد على اختبار تداعي الكلمات واختبار الرسم كأدوات لجمع البيانات. أظهرت النتائج أن الطلاب يربطون مفهوم الألعاب التعليمية بشكل أساسي بالجانب الترفيهي، مع تركيز أقل على البعد التعليمي. كما تبين أن هناك تنوعًا محدودًا في المفردات المتعلقة بالجانب التعليمي في بنيتهم المعرفية. .

وقامت دراسة **كوركماز، جتين ديندار، وكوجوكسن أونر (Korkmaz, Çetin Dindar, & Kucuksen Oner, 2023)** بعنوان "تأثير تطوير الألعاب التعليمية على تحصيل الطلاب واتجاهاتهم نحو العلوم" في تركيا. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، حيث قام الباحثون بتطبيق برنامج تطوير الألعاب التعليمية على عينة مكونة من (17) طالبًا في الصف السابع. تم جمع البيانات باستخدام اختبارات تحصيلية ومقاييس للاتجاهات نحو العلوم. أظهرت النتائج تأثيرًا إيجابيًا ملحوظًا لتطوير الألعاب التعليمية على تحصيل الطلاب واتجاهاتهم نحو العلوم، حيث عبر الطلاب عن استمتاعهم بالأنشطة وشعروا بتحسن في فهمهم للمادة.

أشارت دراسة **عياد وآخرون (2020)** بعنوان" أثر توظيف أسلوب الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي" في غزة. استخدم الباحثون المنهج الوصفي وشبه التجريبي، معتمدين على اختبار تحصيلي لجمع البيانات من عينة مكونة من (60) طالبًا. أظهرت النتائج وجود فروق دالة

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

إحصائيًا في الأداء تُعزى لمتغير سنوات الخبرة لدى المعلمين، حيث أظهر المعلمون أصحاب الخبرة الأكبر قدرة أعلى على توظيف الألعاب بشكل فعال في الحصة الدراسية.

تعقيب الدراسات السابقة:

ترى الباحثة بعد مراجعة عدد من الدراسات السابقة ذات العلاقة بِتصورات معلمي محافظة جنين حول دمج الألعاب التعليمية في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة أن هناك العديد من الدراسات التي تشابهت مع دراستها واستخدمت المنهج الوصفي، ومنها دراسة **التكروري (2024)، دراسة حمادنة وآخرون (2024)، دراسة الزبيدي وآخرون (2023)، دراسة يامان وآخرون (Yaman et al., 2023)، دراسة عياد وآخرون (2020).**

وأيضا من خلال النتائج اتفقت الدراسة مع كل من دراسة **التكروري (2024)، دراسة كوركماز، جتين ديندار، وكوجوكسن أونر (Korkmaz, Çetin Dindar, & Kucuksen Oner, 2023)** وهناك ضرورة لاستخدام الألعاب التعليمية لرفع مستوى تحصيل الطلبة، وأيضا ما أوصت به **دراسة فان دير ليندن، مولينبروكس، وفان جولينجن,van der Linden, Molenbroeks, & van Joolingen(2024)** بدمج الألعاب في أنشطة تعليمية داعمة لتعزيز الفهم وانتقال المعرفة لدى الطلاب.

بينما هناك اختلاف بين هذه الدراسة عن الدراسات السابقة من حيث حجم العينة، عينة هذا البحث هي (351)، حيث يدل على الشمولية ويعزز من النتائج.

بينما تميزت هذه الدارسة بانها تناولت موضوع الألعاب التعليمية لجميع الفئات العمرية ولا تقتصر على مرحلة عمرية محددة، ولجميع الطلبة بينما **دراسة حمادنة** وآخرون كانت لطلبة ذوي الإعاقة وأيضا هذه الدراسة تم تنفيذها في دولة فلسطين من حيث زاوية تصورات معلمي محافظة جنين وهي منطقة متأثرة بالاحتلال والضغوط النفسية، حيث أشارت الدراسة لأهمية الألعاب ليس فقط كوسيلة تعليم بل كدعم نفسي واجتماعي للطلبة.

المعالجة الإحصائية

منهجيّة الدراسة:

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي للحصول على المعلومات الخاصة بموضوع الدراسة، وذلك لأنه أكثر المناهج ملاءمة لطبيعة هذه الدراسة؛ حيث أن المنهج الوصفي التحليلي هو الأمثل لتحقيق أهداف هذه الدراسة، كونه المنهج الذي يقوم بدراسة وفهم ووصف الظاهرة وصفاً دقيقاً من خلال المعلومات والأدبيات السابقة، وإن هذا المنهج لا يعتمد فقط على جمع المعلومات إنما يقوم بالربط وتحليل الفروق ما بين متغيرات الدراسة للوصول إلى الاستنتاجات المرجو الوصول إليها من خلال الدراسة (عوده وملكاوي، 1992).

مجتمع الدراسة وعينتها:

تكوّن مجتمع الدراسة من جميع معلمي ومعلمات محافظة جنين، والبالغ عددهم (3166) حسب إحصائية، للعلم الدراسي (2025/2024).

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

أما عينة الدراسة، فقد اختيرت كالآتي:

العينة الاستطلاعية (Pilot Study)

اختيرت عينة استطلاعية مكونة من (30) من معلمي ومعلمات محافظة جنين، وذلك بغرض التأكد من صلاحية أداة الدراسة واستخدامها لحساب الصدق والثبات.

عينة الدراسة (Sample Study)

اختيرت عينة الدراسة اختيرت عينة الدراسة بالطريقة المتيسرة (المتاحة) غير العشوائية، وقد بلغ حجم العينة (351) من معلمي ومعلمات محافظة، والجدول (1) يبين توزيع عينة الدراسة حسب المتغيرات متغيراتها المستقلة (الديمغرافية):

جدول (1): وصف العينة حسب المتغيرات الديمغرافية

المتغير		العدد	النسبة
النوع الاجتماعي	ذكر	169	48.1
	أنثى	182	51.9
سنوات الخبرة في التدريس	أقل من 5 سنوات	123	35.0
	من 5 – أقل من 10 سنوات	137	39.0
	10 سنوات فأكثر	91	25.9
التخصص التعليمي	علمي	130	37.0
	أدبي	129	36.8
	تكنولوجي	39	11.1
	تجاري	32	9.1
	صناعي	21	6.0
المجموع لكل متغير		**351**	**100.0**

أداة الدراسة:

استخدمت الباحثة الاستبانة كأداة للدراسة وتعتبر الاستبانة من أكثر الأدوات استخداماً وانتشاراً في البحوث التربوية وتعرف الاستبانة على أنها: "استمارة يصممها الباحث في ضوء الإطار النظرية ذات الصلة بموضوع

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

البحث وذلك طبقا لأسس علمية يطلب من الأفراد الإجابة عنها وقد يتم إعدادها بصيغة مغلقة أو مفتوحة أو أنها تشمل كلا النوعين" (الشربيني وآخرون، 2013).

بحيث تكونت الاستبانة من المجال المعرفي، مجال تطبيق النظرية البنائية، والمجال التربوي، والمجال الاجتماعي، والمجال التعليمي.

1- صدق الاستبانة: يُقصد بصدق الاستبانة قياسها ما وضعت لقياسه، وقد تم قياس الصدق بالطرق الآتية:

- **صدق المحكمين:** تم عرض الصورة الأولية للاستبانة على مجموعة من الدكاترة العاملين في الجامعات العربية المتخصصين بالعلوم التربوية، وقد تم تعديل صياغة بعض الفقرات، وأصبحت الاستبانة مكونة من (31) فقرة.
- **صدق الاتساق الداخلي:** ويُقصد به وجود علاقة ارتباطية موجبة ذات دلالة إحصائية بين كل فقرة من فقرات الاستبانة والدرجة الكلية لها، والجدول (2) يوضح النتائج:

جدول (2): معاملات الارتباط بين فقرات الاستبانة والدرجة الكلية لها

رقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
1	تساعد الألعاب التعليمية تعزيز فهم المفاهيم الصعبة لدى الطلاب.	0.45**	0.011
2	تدعم الألعاب التعليمية التذكر السريع للمعلومات.	0.78**	0.001
3	توظيف الألعاب التعليمية يعمل على تنمية التفكير النقدي.	0.68**	0.001
4	تساعد الألعاب التعليمية الطلاب على ربط المعرفة النظرية بالتطبيق العملي.	0.65**	0.001
5	تكشف ممارسة الألعاب التعليمية الفروقات الفردية في قدرات الطلاب المعرفية بسهولة.	0.64**	0.001
6	الألعاب التعليمية تشجع الطلاب على بناء المعرفة بأنفسهم من خلال التجربة والخطأ.	0.53**	0.003
7	تسمح الألعاب للطلاب بالتعلم من خلال التفاعل الاجتماعي	0.78**	0.001
8	استخدام الألعاب التعليمية يتماشى مع مبادئ التعلم النشط.	0.86**	0.001
9	الألعاب التعليمية تعزز التعلم الذاتي لدى الطلاب من خلال المشاركة الفاعلة.	0.78**	0.001
10	الطالب يصبح محور العملية التعليمية من خلال تفاعله النشط مع الألعاب.	0.89**	0.001
11	الألعاب التعليمية تساهم في رفع دافعية الطلاب نحو التعلم.	0.94**	0.001
12	الألعاب التعليمية تساعد في ضبط سلوكيات الطلاب داخل الصف بطريقة غير مباشرة.	0.77**	0.001
13	الألعاب التعليمية تخلق بيئة صفية إيجابية مليئة بالحماس والنشاط.	0.87**	0.001

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

رقم	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
14	استخدام الألعاب التعليمية يساعد في دمج الطلاب ذوي صعوبات التعلم بطريقة أكثر فاعلية.	0.53**	0.003
15	الألعاب التعليمية تقلل من مظاهر الملل في الصف.	0.83**	0.001
16	الألعاب التعليمية تعزز العمل الجماعي بين الطلاب.	0.78**	0.001
17	استخدام الألعاب التعليمية يساعد الطلاب على تنمية مهارات التواصل.	0.56**	0.001
18	الألعاب التعليمية تُنمّي قيم المشاركة والاحترام المتبادل بين الطلاب.	0.89**	0.001
19	الألعاب التعليمية تتيح فرصاً للطلاب ليتعلموا مهارات القيادة.	0.83**	0.001
20	الألعاب التعليمية تتيح فرصاً للطلاب ليتعلموا تحمل المسؤولية.	0.75**	0.001
21	اللعب الجماعي داخل الصف يساعد في الانتماء بين الطلاب.	0.91**	0.001
22	الألعاب التعليمية تقلل من النزاعات بين الطلاب من خلال إشغالهم بأنشطة تعاونية.	0.50**	0.005
23	اللعب الجماعي يجعل الطلاب يشعرون بالانتماء للصف.	0.94**	0.001
24	الألعاب التعليمية تمنح الطلاب الخجولين فرصة أكبر للاندماج مع زملائهم.	0.70**	0.001
25	من خلال الألعاب التعليمية، يكتسب الطلاب مهارات حل النزاعات بطريقة إيجابية وتعاونية.	0.70**	0.001
26	الألعاب التعليمية تساعد في تحقيق أهداف الدرس بطرق ممتعة.	0.91**	0.001
27	دمج الألعاب في الحصة يحتاج إلى تخطيط دقيق.	0.91**	0.001
28	استخدام الألعاب التعليمية في التدريس يزيد من فاعلية استراتيجيات التعليم الحديثة.	0.85**	0.001
29	أحتاج إلى تدريب أو دعم لتطبيق الألعاب التعليمية بفاعلية.	0.72**	0.001
30	توفر الألعاب التعليمية تنوعاً في أساليب عرض المحتوى التعليمي.	0.55**	0.002
31	المعلم بحاجة إلى دعم إداري من الإدارة لاستخدام الألعاب التعليمية داخل الحصة.	0.62**	0.001

يتضح من الجدول (2) أن جميع معاملات الارتباط دالة إحصائيًا عند مستوى دلالة أقل من (0.05)، وهذا يعني وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين فقرات الاستبانة والدرجة الكلية لها.

2- ثبات الاستبانة:

تم التأكد من ثبات درجات الاستبانة من خلال استخدام طريقتي ألفا كرونباخ (Cronbach's alpha)، والتجزئة النصفية (المعدلة)، والجدول (3) يوضح معاملات الثبات:

جدول (3): ثبات الاستبانة باستخدام طريقتي ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

المجال	عدد الفقرات	معامل ألفا كرونباخ	التجزئة النصفية	
			معامل الارتباط بين نصفي الاستبانة	معامل الثبات
فقرات الاستبانة	31	0.967	0.966	0.983

يتضح من الجدول (3) أن معامل ثبات درجات فقرات الاستبانة باستخدام معامل ألفا كرونباخ بلغ (0.967)، فيما بلغ معامل الارتباط الخطي (بيرسون) بين نصفي الاختبار (0.966) وبعد تعديله باستخدام معادلة سبيرمان براون بلغ معامل الثبات باستخدام التجزئة النصفية (0.983)، ويُلاحظ أن كلا المعاملين أكبر من (0.80)، مما يؤشر على ثبات مرتفع للاستبانة. وبعد التأكد من صدق وثبات الاستبانة، أصبحت في صورتها النهائية مكون من (31) فقرة تقيس تصورات معلمي جنين حول دور الألعاب التعليمية.

المحك المعتمد:

لقد تم اعتماد مقياس ليكرت الخماسي (غير موافق1، موفق2، محايد3، موافق4، موافق بشدة5) والجدول التالي يوضح ذلك بدقة.

جدول (4)

جدول (4): يوضح درجة الموافقة حسب مقياس ليكرت الخماسي

درجة الموافقة	المتوسط الموزون	الوزن النسبي
غير موافق بشدة	1 – أقل من 1.8	20 % – أقل من 36 %
غير موافق	1.8 – أقل من 2.6	36 % – أقل من 52 %
محايد	2.6 – أقل من 3.4	52 % – أقل من 68 %
أوافق	3.4 – أقل من 4.2	68 % – أقل من 84 %
أوافق بشدة	5 – 4.2	84 % – 100 %

إجراءات تنفيذ الدراسة:

اتبعت الباحثة في تنفيذ الدراسة عدداً من الخطوات على النحو الآتي:

- جمع البيانات من العديد من المصادر الثانوية كالكتب والمقالات والتقارير والرسائل الجامعية وغيرها، وذلك من أجل وضع الإطار النظري للدراسة، والاستعانة بها في بناء أداة وتوظيفها في الوصول إلى نتائج الدراسة لاحقاً.
- تحديد مجتمع الدراسة ومن ثم تحديد عينة الدراسة.
- الحصول على موافقة الجهات المعنية لإجراء الدراسة.
- تطوير أداة الدراسة من خلال مراجعة الأدب التربوي في هذا المجال.
- تحكيم أداة الدراسة المراد تطبيقها على عينة الدراسة.

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

- تطبيق أداة الدراسة على عينة استطلاعية ومن خارج عينة الدراسة الأساسية، إذ شملت (30) من معلمي ومعلمات محافظة جنين، وذلك بهدف التأكد من دلالات صدق وثبات أداة الدراسة.
- تطبيق أداة الدراسة على العينة الأصلية، والطلب منهم الإجابة على فقراتها بكل صدق وموضوعية، وذلك بعد إعلامهم بأن إجابتهم لن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي.
- إدخال البيانات إلى ذاكرة الحاسوب، حيث استخدم برامج الرزمة الإحصائي (SPSS, 28) لتحليل البيانات، وإجراء التحليل الإحصائي المناسب.
- مناقشة النتائج التي أسفر عنها التحليل في ضوء الأدب النظري والدراسات السابقة، والخروج بمجموعة من التوصيات والمقترحات البحثية.

المعالجات الإحصائيّة:

من أجل معالجة البيانات وبعد جمعها قامت الباحثة باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS, 28) وذلك باستخدام المعالجات الإحصائية الآتية:

- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسب المئوية.
- معامل كرونباخ ألفا (Cronbach's Alpha) لفحص الثبات.
- اختبار بيرسون (Pearson Correlation) لمعرفة صدق أداة الدارسة.
- اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين (Independent Samples t-test)، لفحص الفرضيات
- اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA)، لفحص الفرضيات المتعلقة.

عرض ومناقشة نتائج الدراسة:

الإجابة عن السؤال الأول:

ما تصورات معلمي محافظة جنين حول دمج الالعاب التعليمية في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة؟

للإجابة عن السؤال، قامت الباحثة باستخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، والأوزان النسبية ودرجة الموافقة حول تصورات معلمي محافظة جنين حول دمج الالعاب التعليمية في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة، ويوضح الجدول (5) النتائج:

جدول (5): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، والأوزان النسبية ودرجة الموافقة

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي	الترتيب	درجة الموافقة
1	تساعد الألعاب التعليمية تعزيز فهم المفاهيم الصعبة لدى الطلاب.	4.55	0.66	% 91.2	9	مرتفعة جدًا
2	تدعم الألعاب التعليمية التذكر السريع للمعلومات.	4.51	0.73	% 90.3	16	مرتفعة جدًا
3	توظيف الألعاب التعليمية يعمل على تنمية التفكير النقدي.	4.44	0.71	% 88.8	27	مرتفعة جدًا
4	تساعد الألعاب التعليمية الطلاب على ربط المعرفة النظرية بالتطبيق العملي.	4.56	0.59	% 91.2	7	مرتفعة جدًا
5	تكشف ممارسة الألعاب التعليمية الفروقات الفردية في قدرات الطلاب المعرفية بسهولة.	4.42	0.76	% 88.5	28	مرتفعة جدًا
6	الألعاب التعليمية تشجع الطلاب على بناء المعرفة بأنفسهم من خلال التجربة والخطأ.	4.49	0.688	% 89.9	18	مرتفعة جدًا
7	تسمح الألعاب للطلاب بالتعلم من خلال التفاعل الاجتماعي	4.53	0.63	% 90.7	13	مرتفعة جدًا
8	استخدام الألعاب التعليمية يتماشى مع مبادئ التعلم النشط.	4.44	0.68	% 88.9	26	مرتفعة جدًا
9	الألعاب التعليمية تعزز التعلم الذاتي لدى الطلاب من خلال المشاركة الفاعلة.	4.45	0.68	% 89.1	23	مرتفعة جدًا
10	الطالب يصبح محور العملية التعليمية من خلال تفاعله النشط مع الألعاب.	4.45	0.67	% 89.2	22	مرتفعة جدًا
11	الألعاب التعليمية تساهم في رفع دافعية الطلاب نحو التعلم.	4.55	0.59	% 91.1	10	مرتفعة جدًا
12	الألعاب التعليمية تساعد في ضبط سلوكيات الطلاب داخل الصف بطريقة غير مباشرة.	4.38	0.77	% 87.6	30	مرتفعة جدًا
13	الألعاب التعليمية تخلق بيئة صفية إيجابية مليئة بالحماس والنشاط.	4.53	0.60	% 90.7	12	مرتفعة جدًا
14	استخدام الألعاب التعليمية يساعد في دمج الطلاب ذوي صعوبات التعلم بطريقة أكثر فاعلية.	4.51	0.61	% 90.3	15	مرتفعة جدًا
15	الألعاب التعليمية تقلل من مظاهر الملل في الصف.	4.56	0.55	% 91.4	6	مرتفعة جدًا

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي	الترتيب	درجة الموافقة
16	الألعاب التعليمية تعزز العمل الجماعي بين الطلاب.	4.57	0.58	% 91.6	4	مرتفعة جدًا
17	استخدام الألعاب التعليمية يساعد الطلاب على تنمية مهارات التواصل.	4.49	0.62	% 90.0	17	مرتفعة جدًا
18	الألعاب التعليمية تُنمّي قيم المشاركة والاحترام المتبادل بين الطلاب.	4.45	0.64	% 89.1	25	مرتفعة جدًا
19	الألعاب التعليمية تتيح فرصاً للطلاب ليتعلموا مهارات القيادة.	4.45	0.65	% 89.1	24	مرتفعة جدًا
20	الألعاب التعليمية تتيح فرصاً للطلاب ليتعلموا تحمل المسؤولية.	4.48	0.66	% 89.7	19	مرتفعة جدًا
21	اللعب الجماعي داخل الصف يساعد في الانتماء بين الطلاب.	4.47	0.67	% 89.6	20	مرتفعة جدًا
22	الألعاب التعليمية تقلل من النزاعات بين الطلاب من خلال إشغالهم بأنشطة تعاونية.	4.47	0.70	% 89.4	21	مرتفعة جدًا
23	اللعب الجماعي يجعل الطلاب يشعرون بالانتماء للصف.	4.52	0.65	% 90.4	14	مرتفعة جدًا
24	الألعاب التعليمية تمنح الطلاب الخجولين فرصة أكبر للاندماج مع زملائهم.	4.55	0.61	% 91.2	8	مرتفعة جدًا
25	من خلال الألعاب التعليمية، يكتسب الطلاب مهارات حل النزاعات بطريقة إيجابية وتعاونية.	4.41	0.76	% 88.3	29	مرتفعة جدًا
26	الألعاب التعليمية تساعد في تحقيق أهداف الدرس بطرق ممتعة.	4.58	0.64	% 91.7	3	مرتفعة جدًا
27	دمج الألعاب في الحصة يحتاج إلى تخطيط دقيق.	4.55	0.64	% 91.0	11	مرتفعة جدًا
28	استخدام الألعاب التعليمية في التدريس يزيد من فاعلية استراتيجيات التعليم الحديثة.	4.57	0.64	% 91.5	5	مرتفعة جدًا
29	أحتاج إلى تدريب أو دعم لتطبيق الألعاب التعليمية بفاعلية.	4.20	0.66	% 84.0	31	مرتفعة جدًا
30	توفر الألعاب التعليمية تنوعاً في أساليب عرض المحتوى التعليمي.	4.62	0.63	% 92.4	1	مرتفعة جدًا

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الوزن النسبي	الترتيب	درجة الموافقة
31	المعلم بحاجة إلى دعم إداري من الإدارة لاستخدام الألعاب التعليمية داخل الحصة.	4.60	0.64	% 92.1	2	مرتفعة جدًا
الدرجة الكلية لتصورات المعلمين		**4.50**	**0.42**	**% 89.9**	--	**مرتفعة جدًا**

يتضح من الجدول (5) أن جميع المتوسطات الحسابية تراوحت ما بين (4.20 – 4.62)، وجميعها جاءت بدرجة موافقة مرتفعة جدًا، فيما بلغ متوسط الدرجة الكلية لتصورات المعلمين (4.5) وبوزن نسبي (89.9 %)، وبدرجة موافقة مرتفعة جدًا، مما يُشير إلى أن المعلمين في محافظة جنين يمتلكون تصورات إيجابية مرتفعة جدًا حول دمج الألعاب التعليمية في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة، تُفسَّر إيجابية تصورات المعلمين في ضوء **السياق النفسي والاجتماعي الفلسطيني**؛ إذ يواجه الطلبة ضغوطًا ناتجة عن ظروف الاحتلال، مما يجعل الحاجة إلى أساليب تعليمية تخفف التوتر أكثر إلحاحًا. وتبرز الألعاب التعليمية هنا كوسيلة داعمة للجانب النفسي، حيث تسهم في خفض القلق وزيادة الانتباه، وهو ما أكدته دراسة جيوسي (2015) التي أشارت إلى دور اللعب في تعزيز النمو الوجداني والاجتماعي. وعليه، فإن ارتفاع متوسطات التصورات لا يعكس فقط قناعة تربوية بفاعلية الألعاب، بل يعكس أيضًا الحاجة إلى أدوات تعليمية تفاعلية تدعم الصحة النفسية للطلبة في هذا السياق.

ومن خلال النظر للنتائج تبين أن الفقرة التي تنص على "توفر الألعاب التعليمية تنوعاً في أساليب عرض المحتوى التعليمي حازت على المرتبة الأولي وأعلى متوسط حسابي حيث قدر (4.621) وعلى وزن نسبي 92.4 % ، لأنه من وجهة نظر الباحثة ان الألعاب التعليمية هي من الأساليب الرائعة التي يمكن استخدامها في شرح المحتوى التعليمي ،بينما جاءت الفقرة "أحتاج إلى تدريب أو دعم تطبيق الألعاب التعليمية بفاعلية" المرتبة الأخيرة وعلى متوسط حسابي 4.202 وعلى وزن نسبي 84.0 % ، هذا يدل على أن درجة استجابات عينة الدراسة جاءت مرتفعة جدا عي جميع الفقرات، وهذا ما اتفقت عليه دراسة التكروري (2024) إلى ضرورة استخدام الألعاب التعليمية لرفع مستوى تحصيل الطلبة، وأيضا ما اتفقت عليه دراسة فان دير ليندن، مولينبروكس، وفان جولينجن van der Linden, Molenbroeks, & van Joolingen,(2024) بدمج الألعاب في أنشطة تعليمية داعمة لتعزيز الفهم وانتقال المعرفة لدى الطلاب ،ودراسة حمادنة وآخرون(2024) حيث أوصت وزارة التربية والتعليم بالاهتمام بعقد وتنظيم برامج تدريبية متخصصة متنوعة لتطوير قدرات معلمي التربية الخاصة على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس، وخاصة في التخطيط والتنفيذ والتقويم واتفقت مع دراسة عياد وآخرون (2020) حيث أوصت الدراسة بتدريب المعلمين على استراتيجيات استخدام الألعاب في التدريس .

السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة وتصورات معلمي محافظة جنين حول دمج الالعاب التعليمة في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة تعزى إلى متغير (النوع الاجتماعي، سنوات الخبرة في التدريس، التخصص التعليمي)؟

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

وللإجابة عن هذا السؤال تم اختبار صحة فرضية الدراسة التي تنص على: **توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة وتصورات معلمي محافظة جنين حول دمج الالعاب التعليمية في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة تعزى إلى متغير (النوع الاجتماعي، سنوات الخبرة في التدريس، التخصص التعليمي)**. على النحو الآتي:

أ- اختبار الفرض المتعلق بمتغير النوع الاجتماعي:

نظرًا لكون متغير النوع الاجتماعي ثنائي (معلم، معلمة)، تم استخدام اختبار "ت" لعينتين مستقلتين، والجدول يُوضح النتائج:

جدول (6): نتائج الكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات تقديرات أفراد العينة حول دمج الألعاب التعليمية في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة تبعًا لمتغير النوع الاجتماعي

المجال	العدد		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت" المحسوبة	قيمة الدلالة Sig.
تصورات المعلمين حول دمج الألعاب التعليمية	معلم	169	4.54	0.39	1.946	0.052
	معلمة	182	4.45	0.42		

يتضح من الجدول (6) أن قيمة الدلالة الإحصائية .Sig أكبر من (0.05)، وهذا يعني عدم وجود فروق بين أفراد عينة الدراسة في تقديراتهم حول دمج الالعاب التعليمية في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة تعزى إلى متغير النوع الاجتماعي (معلم، معلمة).

هذا يعني أن استجابات عينة الدارسة أكدت جميعها على التقدير المرتفع لكلا الجنسين في أن دمج الألعاب التعليمية في المناهج يساعد على فهم الطلبة للمواد الدراسية، وهذا ما اتفقت معه نتائج دراسة الشحي (2023) حيث أظهرت النتائج أن هناك استجابة وتفاعلاً مع الألعاب التعليمية من قبل طلاب المرحلة الأساسية، ودراسة حمادنة وآخرون ، حيث ترى الباحثة درجة الوعي والتقدير العالي والايجابية في موضوع الألعاب التعليمية لدى المعلمي بغض النظر عن جنسهم سواء كان معلم أو معلمة اتفقوا على أهمية الألعاب التعليمية وكانت لديهم تصورات جيدة .

ب- اختبار الفرض المتعلق بمتغير سنوات الخبرة في التدريس:

لكون متغير المؤهل سنوات الخبرة في التدريس، قامت الباحثة باستخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمتغير سنوات الخبرة، ويوضح الجدول (3.4) المتوسطات والانحرافات المعيارية:

جدول (7): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمجالات الاستبانة والدرجة الكلية تبعًا لمتغير سنوات الخبرة في التدريس

سنوات الخبرة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
أقل من 5 سنوات	123	4.55	0.39
من 5 - أقل من 10 سنوات	137	4.45	0.45
10 سنوات فأكثر	91	4.49	0.38

يتضح من الجدول (7) وجود فروق ظاهرية بين المتوسطات الحسابية، ولتحديد هذه الفروق، تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي، والجدول يُوضح نتائج اختبار الفرضية:

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

جدول (8): نتائج الكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات تقديرات أفراد العينة حول دمج الالعاب التعليمية في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة تبعاً لمتغير سنوات الخبرة في التدريس

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف" المحسوبة	قيمة Sig
بين المجموعات	0.739	2	0.370	2.109	0.123
داخل المجموعات	60.981	348	0.175		
المجموع	61.720	350			

يتضح من الجدول (8) أن قيمة الدلالة الإحصائية .Sig أكبر من (0.05)، وهذا يعني عدم وجود فروق بين أفراد عينة الدراسة في تقديراتهم حول دمج الالعاب التعليمية في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة تعزى إلى متغير سنوات الخبرة في التدريس وهذا ما اختلفت به مع دراسة حمادنة وآخرون (2024) التي من نتائجها وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير سنوات الخبرة، حيث جاءت هذه النتيجة للتأكد على أن جميع المعلمي، بغض النظر عن سنوات الخبرة لديهم في العملية التعلمية، يرون قيمة في الألعاب التعليمية .هذا يسهّل عمليات التطوير المهني والتدريب، حيث لن تكون هناك حاجة لمعالجة مقاومة مرتبطة بالخبرة، سواء كانوا معلمين حديثي التخرج أو لديهم خبرة طويلة في الميدان، فإن تصوراتهم لأهمية الألعاب التعليمية وتأثيرها على فهم الطلبة لا يختلف.

ج- اختبار الفرض المتعلق بمتغير التخصص التعليمي:

لكون متغير المؤهل التخصص التعليمي ثلاثي فأكثر، قامت الباحثة باستخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمتغير التخصص التعليمي، ويوضح الجدول (9) المتوسطات والانحرافات المعيارية:

جدول (9): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لمجالات الاستبانة والدرجة الكلية تبعًا لمتغير التخصص التعليمي

التخصص التعليمي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
علمي	130	4.55	0.41
أدبي	129	4.44	0.41
تكنولوجي	39	4.48	0.36
تجاري	32	4.64	0.37
صناعي	21	4.33	0.36

يتضح من الجدول (10) وجود فروق ظاهرية بين المتوسطات الحسابية، ولتحديد هذه الفروق، تم استخدام اختبار تحليل التباين الأحادي، والجدول يُوضح نتائج اختبار الفرضية:

جدول (10): نتائج الكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات تقديرات أفراد العينة حول دمج الألعاب التعليمية في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة تبعاً لمتغير التخصص التعليمي

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة "ف" المحسوبة	قيمة Sig
بين المجموعات	2.094	4	0.524	3.038	0.018
داخل المجموعات	59.625	346	0.172		
المجموع	61.720	350			

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

يتضح من الجدول (10) أن قيمة الدلالة الإحصائية .Sig أقل من (0.05)، وهذا يعني وجود فروق بين أفراد عينة الدراسة في تقديراتهم حول دمج الالعاب التعليمية في المناهج وتأثيرها على فهم الطلبة تعزى إلى متغير التخصص التعليمي. ولتحديد اتجاه الفروق تم استخدام أسلوب شيفيه (Scheffe) للمقارنات البعدية.

جدول (11) :نتائج اختبار شيفيه () للمقارنات البعدية تبعًا لمتغير الجامعة

التخصص التعليمي	المتوسط الحسابي	علمي	أدبي	تكنولوجي	تجاري	صناعي
علمي	4.55	--				
أدبي	4.44	0.026	--			
تكنولوجي	4.48	0.335	0.014	--		
تجاري	4.64	0.290	0.288	0.107	--	
صناعي	4.33	0.025	0.288	0.193	0.009	--

يتضح من الجدول (11) أن هناك فروقاً لصاح المتوسط الأعلى وهي على النحو التالي

- أن هناك فروق بين التخصص العلمي والتخصص الأدبي ولصالح التخصص العلمي.
- أن هناك فروق بين التخصص العلمي والتخصص الصناعي لصالح التخصص العلمي.
- أن هناك فروق بين التخصص الأدبي والتخصص التكنولوجي لصالح التخصص التكنولوجي.
- أن هناك فروق بين التخصص الصناعي والتخصص التجاري لصالح التخصص التجاري.

هذا يعني أن هناك فروقا في استجابات أفراد العينة تبعاً للتخصص التعليمي الذي يدرسونه، حيث أن الفروق كانت لصالح العلمي على حساب الأدبي والصناعي، تفسر الباحثة نظرا لاهتمام طلبة التخصص العلمي بالتكنولوجيا والألعاب لفهم المواد الدراسية العلمية، تتفق نتائج الدراسة مع ما أشار إليه Korkmaz et al. (2023) من أن المواد العلمية تستفيد بصورة أكبر من الألعاب التعليمية بسبب طبيعتها التطبيقية. كما تتقاطع مع نتائج Van der Linden et al. (2024)التي أكدت أن الألعاب تسهم في تبسيط المفاهيم العلمية المعقدة، وحسب ما تم الذكر في مشكلة هذه الدراسة أن الطلبة يواجهون صعوبة في استيعاب بعض المواد الدراسية، خاصة في المواد العلمية، وحاجتهم الماسة لحضور الفيديوهات الموضحة الدروس العملية من خلال الألعاب أو غيرها واستخدامهم ألعاب المحاكاة ، ومن وجهة نظر الباحثة فإن التخصص التكنولوجي وكون معلمي هذا التخصص لديهم خبرة عالية في الأجهزة والمعدات وهم الأكثر خبرة بالأساليب الحديثة في التعليم المعتمدة على التكنولوجيا ويمكن استخدامهم الألعاب التعليمية الالكترونية بطريقة رائعة وتفاعلية، وأيضا مناهجهم غنية بالأدوات الرقمية والتكنولوجيا وتصميهم للبرامج وتطبيقات ومنها الألعاب الإلكترونية ، مما يجعل دمج الألعاب التعليمية جزءاً طبيعياً من ممارساتهم ، ومعلمي هذا التخصص يعملوا أيضا على الحديث عن الألعاب واهمية هذه الألعاب للمعلمين الاخرين مما يعمل على نشر تصورات رائعة عن الألعاب التعليمية، بينما التخصص التجاري يعتمد بشكل كبير على المفاهيم التي يمكن محاكاتها بشكل فعال من خلال الألعاب التعليمية (مثل ألعاب إدارة الأعمال، محاكاة سوق الأسهم، اتخاذ القرارات الاقتصادية). هذه الألعاب تساعد الطلاب على فهم آليات السوق والتخطيط المالي والمخاطر.

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

التوصيات:

بناءً على نتائج الدراسة، توصي الباحثة بما يلي:

- **تعزيز ثقافة استخدام الألعاب التعليمية:** تشجيع ودعم المعلمين على دمج الألعاب التعليمية بشكل أوسع في مختلف المواد الدراسية، نظراً للتصورات الإيجابية المرتفعة لديهم نحوها ودورها المثبت في تحسين فهم الطلبة.
- **التدريب والتطوير المهني:** توفير برامج تدريب وورش عمل متخصصة ومستمرة للمعلمين حول كيفية تصميم واختيار وتطبيق الألعاب التعليمية (التقليدية والإلكترونية) بفعالية في البيئة الصفية، مع التركيز على الجوانب العملية والتطبيقية، ومعالجة الحاجة للتدريب التي عبر عنها المعلمون.
- **توفير الدعم والموارد:** قيام وزارة التربية والتعليم وإدارات المدارس بتوفير الدعم الإداري والموارد اللازمة (مثل الأجهزة، البرمجيات، الأدوات، الوقت الكافي للتخطيط والتنفيذ) لتسهيل عملية دمج الألعاب التعليمية في المناهج.
- **تطوير المناهج:** العمل على مراجعة المناهج الدراسية الحالية وتضمين إرشادات واقتراحات لأنشطة وألعاب تعليمية يمكن للمعلمين الاستفادة منها مباشرة، بما يتناسب مع الأهداف التعليمية لكل مادة.
- **الاهتمام بالتخصصات المختلفة:** توجيه اهتمام خاص للمعلمين في التخصصات التي قد تحتاج إلى دعم إضافي (مثل التخصصات الأدبية والصناعية كما أشارت بعض الفروق) لتشجيعهم على تبني الألعاب التعليمية وتجاوز أية تحديات خاصة بموادهم.
- **إشراك الطلبة:** تشجيع المعلمين على إشراك الطلبة في تصميم أو اختيار بعض الألعاب التعليمية، مما يزيد من حماسهم وتفاعلهم.

المقترحات (الدراسات مستقبلية):

تقترح الباحثة إجراء الدراسات التالية:

1. إجراء دراسات تجريبية لقياس الأثر الفعلي لدمج أنواع مختلفة من الألعاب التعليمية (تقليدية مقابل إلكترونية، ألعاب فردية مقابل جماعية) على التحصيل الدراسي للطلبة، ومهارات التفكير العليا، والدافعية نحو التعلم في مواد دراسية محددة بمحافظة جنين.
2. إجراء بحث معمق حول المعيقات الفعلية (التنظيمية، المادية، التقنية، الزمنية) التي تواجه معلمي محافظة جنين عند محاولة تطبيق الألعاب التعليمية، واقتراح حلول عملية لها، وذلك من خلال مقابلات أو مجموعات بؤرية.
3. دراسة تصورات الطلبة وأولياء الأمور حول استخدام الألعاب التعليمية في العملية التعليمية وتأثيرها على جوانب تعلمهم المختلفة.
4. بحث فعالية دمج الألعاب التعليمية في تدريس الطلبة ذوي صعوبات التعلم أو الاحتياجات الخاصة في مدارس محافظة جنين.

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

5. العمل على تطوير وتقييم نماذج لألعاب تعليمية مبتكرة تتناسب مع البيئة والمناهج الفلسطينية، وقياس مدى قبولها وفعاليتها.
6. إجراء دراسات مقارنة بين تصورات وتطبيقات المعلمين للألعاب التعليمية في محافظات فلسطينية مختلفة، أو بين المدارس الحكومية والخاصة.
7. الدعم المنهجي والمستمر من المشرفين التربويين حيث يمكن للمعلمين استغلال الإمكانات الهائلة للألعاب التعليمية ليس فقط كأداة لتحسين التحصيل الأكاديمي، ولكن يمثل أيضًا بيئة خصبة لتنمية المهارات الحياتية الأساسية التي يحتاجها الطلبة مثل التعاون وحل المشكلات والتواصل والقيادة ليصبحوا أفرادًا فاعلين ومنتجين في مجتمعاتهم.

المصادر والمراجع

المراجع العربّية:

أبو حسين، مدلين، والصيفي، عبد الغني. (2021). **أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب المفاهيم العلمية في مادة العلوم لدى طلبة الصف الخامس الأساسي في فلسطين** (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة النجاح الوطنية، نابلس.

إسماعيل، محمد. (2020). فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية المفاهيم والقضايا الجغرافية والتفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية. **مجلة كلية التربية**، 36(12)، 278–322.

اندش، حميدة وشرشل، نبيلة. (2020). الألعاب التعليمية ودورها في تنمية التفكير الابتكاري لدى تلميذ مرحلة التعلم الأساسي من وجهة نظر المعلمين. مجلة **البحوث الأكاديمية**،15،528–513.

البطاط، نور الدين، بوازيد، المختار، وصواش، عيسى. (2015). تعليمية الألعاب في ظل التدريس بالمقارنة بالكفاءات. **مجلة الإبداع الرياضي**، 18، 73–85.

التكروري، سوزان. (2024). **واقع توظيف الألعاب التعليمية وعلاقته بالذكاء الاجتماعي لدى معلمات المرحلة الأساسية في مديرة التربية الخليل** (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة القدس، القدس.

الدقيل، صفية. (2015). أثر استخدام الألعاب التعليمية في تدريس مقرر التربية الاجتماعية والوطنية على التحصيل الدراسي لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي بمدينة مكة المكرمة. **دراسات عربية في التربية وعلم النفس**، 3، 55–79.

الشحي، فاطمة. 2023.أثر استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية على الفهم القرائي والمرونة المعرفية لدى طلاب التعليم الأساسي، **المجلة العربية للتربية النوعية** ،7(29).

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026

العمري، عائشة. (٢٠١٥): الألعاب التعليمية مميزاتها أنماطها، مراحل تصميمها، متاح على

http://learning-otb.com/index.php?option=com

k2&view=item&id=168:educational-games&itemid=203

الكنعاني، عبد الواحد، وحسين، خولة. (2013). مدى فهم طلبة الصف الأول المتوسط للمفاهيم الرياضية. **مجلة آداب البصرة**، 66، 301-326.

جيوسي، مجدي. (2015). التعلم باللعب واهميته في النمو المعرفي والوجداني لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا في فلسطين من وجهة نظر معلميهم. **مجلة جامعة فلسطين تقنية للأبحاث**،3(1)،43-30.

حتحوت، تهاني. (2018). أثر استخدام بعض استراتيجيات كيجان على تنمية الفهم العميق والتحصيل في العلوم لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي. **المجلة المصرية للتربية العلمية**، 21(5)، 1-37.

عرابي، فاطمة محمود، الدعيس، صفية ناجي إسماعيل، والدعيس، رقية ناجي إسماعيل. (2020). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم العلمية لدى أطفال رياض الأطفال في ماليزا. **مجلة جامعة المدينة العالمية للعلوم التربوية والنفسية**، 1، 135-168.

عبد الرحيم، أميرة. (2023). محفزات الألعاب الرقمية وتأثيرها على مستوى التحصيل المعرفي لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية للطالبات وآرائهن وانطباعاتهن نحو استخدامها. **مجلة أسيوط لعلوم وفنون التربية الرياضية**، 3(65)، 677-705.

فلوح، أحمد. (2023). قراءة في مفاهيم المنهاج التربوي. **مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية**، 15(1)، 181-188.

عوده، أحمد وملكاوي، فتحي حسن. (1992). **أساسيات البحث العلمي في التربية والعلوم الإنسانية**: *عناصر البحث ومناهجه والتحليل الإحصائي*. إربد: مكتبة الكتابي.

عيادة، نور سمير، شبير، إسلام حسن، أبو شقورة، هديل سلمان، الغندور، شيرين سفيان، وأبو شقير، محمد سلمان. (2020). أثر توظيف أسلوب الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي. **المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية**، 40(58)، 99-148.

https://www.jenincci.org/home/435.html

References:

Er Nas, S., & Yaman, H. (2023). An evaluation of the educational game's implementation process from the teacher candidates, students and parents' perspective. **Malaysian Online Journal of Educational Technology**, 11(4), 291–308.

https://eric.ed.gov/?q=Educational+games&id=EJ1409119

Korkmaz, S., Cetin-Dindar, A., & Kucuksen Oner, F. (2023). Impact of educational game development on students' achievement and attitudes toward science. **Journal of Educational Research**, 116(5), 268–279.

https://eric.ed.gov/?q=Educational+games&id=EJ1405178

Van der Linden, A., Meulenbroeks, R. F. G., & van Joolingen, W. R. (2024). Learning Newtonian mechanics with an intrinsically integrated educational game. **Journal of Computer Assisted Learning**, 40(4), 1500–1510.

https://eric.ed.gov/?q=Educational+games&id=EJ1432279

© جميع الحقوق محفوظة،عمادة البحث العلمي والابتكار/ جامعة الزيتونة الأردنية 2026