القواعد النحوية باستخدام الألعاب الإلكترونية

محمد فخري عبد الرحيم محمود

الملخص

سعى البحث الحالي إلى الكشف عن أثر استخدام أسلوب الألعاب الإلكترونية في القواعد النحوية موازنة بأسلوب التدريس المعتاد، على اكساب التلاميذ القواعد النحوية في الصورتين المباشرة وغير المباشرة.وقد شملت عينة البحث (٢٧) طالبا من الصف الرابع الابتدائي مقسمة لمجموعتين (١٣) طالبا مجموعة تجريبية و(١٤) طالبا مجموعة ضابطة.وقد أُستخدم المنهج شبه التجريبي،وذلك بتدريس المجموعة التجريبية للقواعد النحوية بأسلوب الألعاب الإلكترونية أما طلبة المجموعة الضابطة فقد درست القاعدة بالطريقة العادية واشتملت أدوات البحث على الألعاب الإلكترونية والاختبارات وأوراق العمل وقد توصل البحث إلى النتائج الآتية:-

- كانت الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية ظاهرية في اختبار القواعد النحوية لصالح طلبة المجموعة التجريبية.
- أن هناك فروقا جوهرية بين متوسطي درجات تلاميذ كل مجموعة من مجموعتي البحث في التطبيق القبلي والبعدي وذلك لصالح التطبيق البعدي في كل من المجموعتين

ولكن بمستوى دلالات إحصائية.

مما يشير لأثر استخدام أسلوب الألعاب الإلكترونية في القواعد النحوية.

مقدمة

نعيش في هذه الفترة في زمن التكنولوجيا والتقدم العلمي الهائل واستخدام الإنترنت والكمبيوتر والأجهزة الإلكترونية الحديثة من أمثلة الأيباد والتابلت وما شابه ذلك من الأجهزة فكان لزاما على المعلم أن يطور من أدائه التعليمي باستخدام التكنولوجيا والوسائل الحديثة كوسائل معينة تساعده في العملية التعليمية.

وقد نجد أن بعض المدارس قد أقرت استخدام (التابلت) في المراحل العليا من التعليم من أمثلة المرحلة المتوسطة والمرحلة الثانوية وأيضا قد نجد بعض المدارس المتقدمة التي قد توفر للمعلم الوسائل المعينة والمتقدمة داخل البيئة الصفية من أمثلة (جهاز الكمبيوتر- جهاز العرض العلوي - السبورة الذكية – وأيضا الانترنت.....)

فكان من الواجب علينا في ضوء هذه الثورة الهائلة في ظل التكنولوجيا والتقنيات أن نستخدم هذه الأشياء في تدريس مادتنا وهي اللغة العربية؛ لذا لجأت إلى فكرة الألعاب في توصيل المعلومة للطالب طالما تخدم المادة وتحقق أهدافها وخصوصا الألعاب الإلكترونية التعليمية.

وأتت فكرة الألعاب عندما شاهدت كثيرا من طلابنا في مختلف المراحل يمسكون الأجهزة الذكية ويجلسون عليها الساعات الطوال ومعظمها في قضاء وقت اللعب وتحميل الأنواع المختلفة من الألعاب وأيضا قد يتواصل الطلاب مع بعضهم البعض في اللعبة مباشرة (أون لاين) وأيضا فكرة الألعاب تستهوي الصغير والكبير فلا ننكر ذلك.

فتساءلت في نفسي ما الشيء الذي ينجذب الطلاب إليه كثيرا ويمكثون عليه الوقت الطويل دون ملل وتعب؟ فوجدت الألعاب.

فقلت ولم لا ندخل فكرة الألعاب الإلكترونية من ضمن تدريس مادتنا اللغة العربية؟

فنحن نعلم أن اللغة العربية قد يعزف أبناؤنا الطلبة عنها لما تحتويه من فروع كثيرة من مثل (النحو والصرف – والبلاغة – والعروض – والأدب) وأيضا قد يجدون الصعوبة في دراستها ويتهمونها بالجمود والصلابة.

فطرأت لي فكرة الألعاب الإلكترونية في تدريس اللغة العربية حتى ينجذب إليها الطلاب بشغف وحب وشوق وترقب دون كلل ولا ملل ولا تعب كما يقبلون على اللعب بهذه الطريقة وقلت في نفسي سوف نجعل طلابنا يحبون مادتنا من خلال هذه الألعاب التي تثير في داخلهم

ISBN: 978 - 9953 - 0 - 2970 - 2

روح المنافسة والمتعة والتشويق والإثارة ولخلق روح جديدة تبعث الحياة في مادتنا العربية.

والرابح في هذه اللعبة هو المعلم لأنه استطاع أن يقول ما يريده وما يريد أن يوصله من معلومات وما يريد أن يحققه من أهداف تعليمية وأهداف تربوية من خلال الألعاب الإلكترونية التعليمية الهادفة.

وقد أثبتت الدراسات السابقة فاعلية الألعاب الإلكترونية في التعليم وقد حققت نتائج إيجابية في تحصيل الطلاب وقد أوصى الباحثون بتفعيل الألعاب الإلكترونية في التدريس.

وأيضا قد تطرقت إلى فرع مهم في مادتنا العربية وهو القواعد النحوية حيث وجدت هذه المشكلة قد تواجه الكثير من الطلاب في أثناء تحصيلهم للمادة وأيضا من خلال التطبيقات لها في أوراق العمل والتدريبات والتقويم وكذلك الاختبارات وتدني درجاتهم في مادة اللغة العربية بسبب النحو.

فلجأت إلى فكرة الألعاب الإلكترونية إلى تذليل الصعاب التي تسهل على الطالب فهم القواعد النحوية وتطبيقاتها بأسلوب من المرح والإثارة وجذب الانتباه والبعد عن الأسلوب التقليدي في تدريس النحو من خلال التلقين والتقعيد فقد يستطيع المعلم أن يضع مادته العلمية في هذه الألعاب وأيضا يمكنه تطبيق ما شرح على هيئة لعبة إلكترونية.

والألعاب الإلكترونية قد تحقق فنون اللغة العربية (الاستماع – التحدث – القراءة – الكتابة).

سائلا المولى عز وجل أن يتقبل هذا العمل وأن يكون خالصا لله وابتغاء مرضاته وأن ينفع به الطلاب والمعلمين وأن يكون نافعا وفعالا في العملية التعليمية.

الدراسات السابقة

إن أية دراسة علمية لا يمكنها أن تنطلق من فراغ، إذ لا بد من الاعتماد على الدراسات السابقة، سواء بالانطلاق من نتائجها أو ما وصلت إليه، أو محاولة تقييد ما توصلت إليه من خلال إدخال متغيرات أومعطيات جديدة غابت عن الباحثين السابقين.

بعد البحث والاستقراء أثبتت مجموعة من الدراسات العربية والخليجية أن الألعاب الإلكترونية لها أثر كبير في العملية التعليمية ومن هذه الدراسات.

١- دراسة الشحروري، الريماوي (٢٠٠٩)هدفت إلى استقصاء أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. ولتحقيق هذا الهدف تم اختيار أفراد الدراسة من طلبة الصف الخامس الابتدائي ذكورًا وإناثًا من مدارس المنهل ومدرسة الريادة العلمية. حيث بلغ عدد أفراد الدراسة (٧٥) طالبًا وطالبة، قسموا إلى مجموعة تجريبية عدد أفرادها

(٣٦) طالبًا وطالبة قسمت إلى مجموعتين فرعيتين مجموعة تلعب ألعابا موجهة ومجموعة تلعب ألعابًا غير موجهة، ومجموعة ضابطة بلغ عدد أفرادها (٣٩) طالبًا وطالبة. أظهرت نتائج الدراسة أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أفراد المجموعة غير الموجهة مقارنة بالمجموعتين الموجهة والضابطة. كما أظهرت أن للألعاب الإلكترونية أثرًا على عملية اتخاذ القرار لدى ذكور المجموعة غير الموجهة.

٢- دراسة قاسم البري(٢٠١٠) هدفت إلى معرفة أثر استخدام الألعاب اللغوية في تنمية الأنماط اللغوية لطلبة المرحلة الأساسية. وتكونت عينة الدراسة من (٨٠) طالباً وطالبةً مكونة من أربع شعب، اثنتين تجريبيتين للذكور والإناث واثنتين ضابطتين للذكور والإناث أيضاً. وقد حققت هذه الدراسة النتائج المرجوة.

٣- دراسة الموسوي (٢٠١٦) وقد هدفت إلى التحقق من فعالية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الذاكرة العاملة لدى المتفوقات عقليا في الصف السابع بدولة الكويت شملت عينة الدراسة (٢٧)طالبة من المرحلة المتوسطة، مقسمين لمجموعتين (١٣) طالبة مجموعة تجريبية و(١٤) طالبة مجموعة ضابطة وأشارت النتائج لأثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الذاكرة العاملة لدى المتفوقات عقليا.

ISBN: 978 - 9953 - 0 - 2970 - 2

.وقد ذكرت مجلة العرب في عددها (يوليو ٢٠١٧- السنة ٤٠ العدد ١٠٦٨٠)

مقالا بعنوان "الألعاب الإلكترونية تكنولوجيا ترفيهية غيرت حياة البشر". حيث أثبتت الدراسات العلمية أن ألعاب الفيديو ليست ممتعة فحسب، بل إنها تنطوي أيضا على العديد من الفوائد العلمية التي تتنوع ما بين تخفيف الألم إلى زيادة القدرة على التركيز وتنمية المهارات الذهنية.

ونشر الموقع الإلكتروني ساينس أليرت المتخصص في الأبحاث العلمية والتكنولوجيا ستة من أهم الفوائد التي تتمتع بها ألعاب الفيديو من واقع سلسلة من الأبحاث التي نشرت في الدوريات العلمية خلال السنوات الأخيرة.

١- ألعاب الفيديو المجسمة تساعد في تحسين الذاكرة، حيث أثبتت دراسة علمية أجراها باحثون أميركيون ونشرت في الدورية العلمية جورنال أوف نيورو ساينس المتخصصة في أبحاث الجهاز العصبي، أن ألعاب الفيديو تساعد في تحسين الذاكرة لدى الإنسان.

٢- ألعاب الفيديو تساعد في تخفيف الشعور بالألم، حيث نشرت الدورية العلمية الأميركية للطب الوقائي مقالا تناول مجمل النتائج التي خلصت إليها ١٩٥ دراسة طبية مختلفة وجاء فيها أن ألعاب الفيديو ساعدت في تحسين الصحة العامة بالنسبة ل ١٩٥مريضا من مختلف النواحي، سواء ممن يخضعون لعلاج بدني أو نفسي.

وخلال مؤتمر لجمعية أبحاث الألم الأميركية عام (٢٠١٠) برهنت الدراسات أن

ممارسة ألعاب الفيديو ولا سيما الألعاب ثلاثية الأبعاد التي تندرج في إطار ألعاب الواقع الافتراضي تساعد في تخفيف الشعور بالتوتر والألم الناشئ عن الأمراض المزمنة والجراحات العلاجية.

وصرح الباحث "جيفري غولد "من جامعة ساوث كاليفورنيا الأميركية بأن "تركيز المريض ينصب على اللعبة وليس على الألم الذي يشعر به جراء الإجراء الطبي الذي خضع له، حيث أن ألعاب الواقع الافتراضي تقوم بتحريك حاسة الإبصار وغيرها من الحواس".

٣- ألعاب الفيديو تساعد الأطفال الذين يعانون من مشكلة عسر القراءة، حيث أثبتت دراسة علمية نشرت في دورية "سي اي آل آل" العلمية عام (٢٠١٣) أن ألعاب الفيديو يمكن أن تساعد الأطفال الذين تتراوح أعمارهم ما بين٧ و ١٣ عاما ويعانون من مشكلة عسر القراءة، في تحسين قدراتهم على القراءة بشكل أسرع مع الحفاظ على الدقة في نفس الوقت.

٤- لعبة الذكاء "تيتريس" تساعد في تخفيف الشعور بالصدمة حيث نشرت دورية يونيو(٢٠١٧) "MOLECULAR PSYCHIATRY" نتائج دراسة علمية أثبتت أن لعبة الفيديو" تيتريس "الشهيرة التي تعتمد على الذكاء وحل الأحجيات تساعد في تخفيف الشعور بالصدمة بل وتحسن الصحة النفسية لمن تعرضوا لصدمات نفسية قوية. وتبين من خلال الدراسة أن المرضى الذين لعبوا "تيتريس" كانوا أقل تأثرا بالصدمة النفسية التي تعرضوا لها، وكانوا يسترجعون أحداث تلك الصدمة بنسبة أقل عن أقرانهم الذين لم يلعبوا باللعبة بنسبة تصل إلى ٦٢٪ في المتوسط أو أقل.

٥- ألعاب الفيديو تجعلك أكثر ذكاء حسب بعض الدراسات العلمية، حيث نشرت دراسة علمية "PloS ONE" الدورية العلمية تثبت أن استخدام جهاز ألعاب الفيديو إكس بوكس أو جهاز بلاي سيتشن يساعد في تنمية القدرات المعرفية لدى اللاعب.

وأثبتت الدراسة أن جميع ألعاب الفيديو، سواء التي تعتمد على الإثارة والحركة أو عكسها تساعد في تحسين الوظائف المعرفية لدى جميع المشاركين حسب اختبارات ذهنية مختلفة بما في ذلك اختبارات لقياس قدرات ذاكرة المدى القصير.

٦- ألعاب الفيديو مرتبطة بزيادة في حجم مناطق معينة بالمخ. حيث نشرت MOLECULAR" الدورية العلمية نتائج دراسة أجراها "PSYCHIATRY باحثون في معهد ماكس بلانك الألماني عام (٢٠١٤) وجاء فيها أن ممارسة لعبة الفيديو سوبر ماريو مرتبطة بنمو مناطق معينة في مخ الإنسان، ولا سيما المناطق المسؤولة عن التخطيط الاستراتيجي وتكوين الذكريات والأنشطة الحركية الدقيقة.

وصرح الباحث "سيمون كول" بأن هذه الدراسة "تثبت أنه من الممكن تدريب أجزاء محددة في مخ الإنسان بواسطة ألعاب الفيديو".

وقد أشير إلى ذلك خبر نشر في مجلة" المعلم " بتاريخ ٢٠١٦/٣/٢٦ إلى مشروع الألعاب الإلكترونية في المناهج المدرسية ومقترح استخدام الهواتف الذكية في التدريس في الفصول الدراسية بمدارس الكويت وتتبع خطة المشروع إلى إدخال أو دمج الألعاب الإلكترونية في المناهج المدرسية وركز هدف المشروع حول ذلك وذكرت من النتائج المتوقعة.

ISBN: 978 - 9953 - 0 - 2970 - 2

١- وضع منهج خاص لكل مجال أو مقرر دراسي يتضمن التعلم القائم باستخدام الألعاب الإلكترونية.
٢- الاستفادة من تجارب الدول التي طبقت التعلم القائم على استخدام الألعاب الإلكترونية.

مشكلة البحث

المشكلة تخص كل من الطالب والمعلم.

أولاً: الطالب يعزف عن دراسة النحو لما يحتويه من معلومات ومصطلحات من مثل " مبني على الضم في محل رفع فاعل "وكذلك التطبيق من خلال فقرة باللغة العربية يتم من خلالها استخراج معلومات الدرس المشروح.

ثانيا: المعلم يعتمد أحيانا في شرح القواعد من خلال الأمثلة ويستخلص القاعدة من الأمثلة فيلجأ لأسلوب التلقين الذي قد يلاقى من قبل الطلاب بالملل وشرود الذهن وعدم الانتباه.

مقترحات لحل المشكلة

لذا لجأت إلى حل لهذه المشكلة وهي " استخدام الألعاب الإلكترونية في القواعد النحوية" والذي يتضمنه فكرة هذا البحث الذي نحن بصدده. حيث تعتمد اللعبة الإلكترونية على أشكال مختلفة من مثيرات حسية وتفاعلية وبصرية وأصوات ومؤثرات جذابة وهادفة وخصوصا عند الإجابات الصحيحة من قبل الطلاب بالتصفيق مثلا بصوت الجمهور أو بصافرات توحي بالصواب أو بعبارات تشجيعية رائعة مع تسجيل نقاط الأهداف التي قد حصل عليها الطالب وأيضا تقديم المادة العلمية في ثوبها وهندامها الجديد باستخدام هذه التقنيات الحديثة فهذا قد يؤثر بشكل إيجابي بين المعلم والطالب وكلاهما في نشاط وفرح ويقظة وترقب والبعد عن الأسلوب التقليدي وتساعد المعلم في استخدامات أساليب التعليم النشط وكذلك تساعده في استخدام استراتيجيات حديثة في أسلوب الأداء والتدريس فقد تخدم محور العملية التعليمية بشكل فعال.

الأسئلة التي يجيب عنها البحث

وبهذا فقد جاء هذا البحث للإجابة عن السؤال الرئيس:

ما أثر فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في القواعد النحوية ؟ والتي ينبثق منه عدة أسئلة منها

١- ما النتائج المرجوة من استخدام الألعاب الإلكترونية في القواعد النحوية؟
٢- كيفية صنع الألعاب الإلكترونية في سهولة ويسر؟
٣- ما الهدف الأسمى الذي تحققه هذه الألعاب على طلابنا ؟

أهداف البحث

١- غرس حب اللغة العربية وقواعدها في نفوس الطلاب.
٢- الوقوف على فعالية استخدام الألعاب لإلكترونية في القواعد النحوية.
٣- تدريس القواعد العربية لدى طلابنا بطريقة مبتكرة.
٤- تجعل الطالب يستمتع بدراسة القواعد بطريقة مثيرة وجذابة.

أهمية البحث

١- يكمن أهمية البحث في جدة الموضوع حيث إنه يتوجه نحو الاهتمام بالألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها على الطلاب.

ISBN: 978 - 9953 - 0 - 2970 - 2

٢- إدخال عنصر المتعة والتشويق في التعليم بعيدا عن الأسلوب التقليدي.
٣- تذليل عقبات صعوبة القواعد النحوية وفهمها بطريقة سلسة وجذابة.
٤- تقليل من حدة ورتابة حصص اللغة العربية.
٥- صقل شخصية الطالب ذي القدرة على التفكير والإبداع نتيجة استخدام استراتيجيات هادفة.
٦- دمج القواعد النحوية على برامج من الألعاب الإلكترونية بهدف توصيل المعلومات والفهم.

حدود البحث

١- الحدود الزمانية : تطبيق البحث في العام الحالي ٢٠١٨ /٢٠١٩
٢- الحدود المكانية : المدرسة العالمية الأمريكية – الكويت.
٣- الحدود البشرية : طلاب الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت.
٤- الحدود الموضوعية : يقتصر البحث على أثر استخدام الألعاب الإلكترونية لدى طلاب الصف الرابع الابتدائي في دولة الكويت.

منهج البحث

استخدم البحث الحالي المنهج شبه التجريبي.

أدوات البحث

الألعاب الإلكترونية مثل (لعبة فعل الأمر- لعبة الضمائر – لعبة الكلمات المتقاطعة على الأسماء الموصولة وأسماء الإشارة – لعبة الجملة الاسمية والفعلية -.....).

الحاسب الآلي والإنترنت وبرامج Microsoft office وجهاز العرض العلوي.

المحتوى

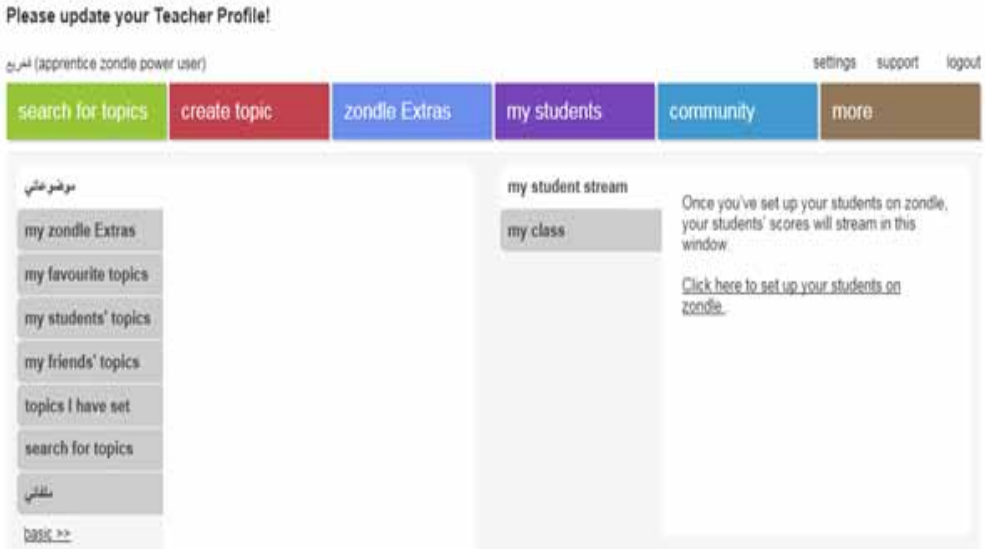
عندما طرأت لي فكرة إدخال الألعاب الإلكترونية في مادة اللغة العربية والطريقة التي ينجذب إليها الطلاب وشد انتباههم فوجدت موقعا إلكترونيا باللغة الإنجليزية يتيح للمعلم عمل الألعاب الإلكترونية بالطريقة التي تناسبه وأيضا باللعبة التي تفيد درسه النحوي أو ما يفيد المعلم في أي فرع من فروع اللغة العربية.

فقد طوعت هذه الألعاب الإلكترونية الموجودة في الموقع للقواعد النحوية وسأتناول الموضوع بشيء من التفصيل حتى يتسنى لزملائي المعلمين والمعلمات الاهتداء إلى ذلك لكي يستفيدوا في حصصهم التعليمية وأن يسيروا على هذا النهج وأيضا يستفيد من هو مهتم بهذا المجال وأن تعم الفائدة للجميع.

١- الموقع هو (zondle.com)

هو موقع تعليمي يستند إلى الألعاب يمكّن المعلمين من إنشاء ألعاب تدعم احتياجاتهم التعليمية والتعلمية.

ISBN: 978 - 9953 - 0 - 2970 - 2



فقد يظهر البرنامج بهذه الصورة

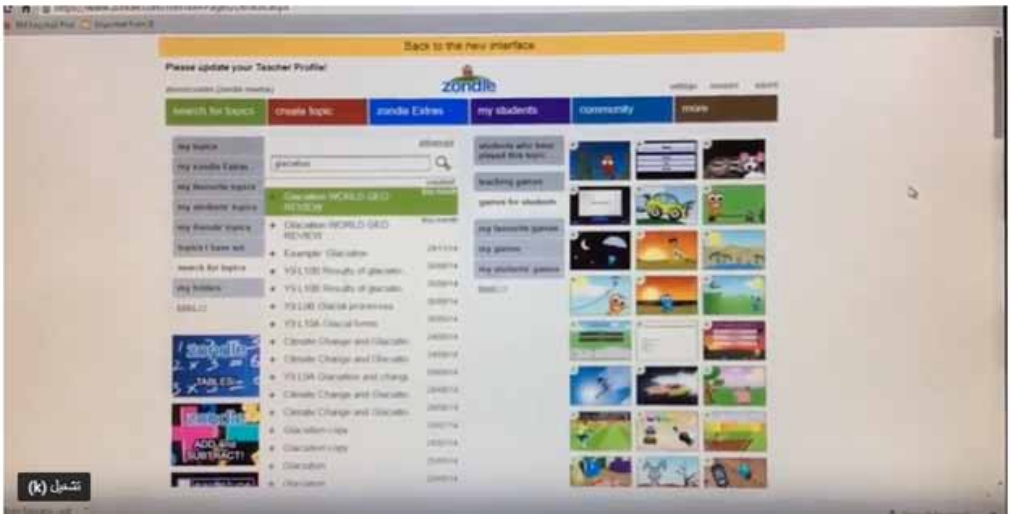
فكرة البرنامج يتيح لك ألعابا إلكترونية كثيرة وجذابة وجميلة جدا ويطلب منك تحديد اسم اللعبة – وأيضا شكل اللعبة التي ترغب في تنفيذها – وأيضا يعطيك عشر أسئلة ويطرح عليك كيفية الإجابة هل تريد الإجابة (صح أم خطأ) أم تريد (الاختيار من متعدد) أم تريد (تكملة) وهكذا فإنه يعطيك خيارات كثيرة كيفما تشاء وبالطريقة التي ترغب فيها.

فمثلا في لعبة الضمائر يتيح لك ١٠ خيارات يستطيع المعلم أن يوظفها كما يشاء ممكن ضمائر المتكلم فقط أو ضمائر المخاطب أو ضمائر الغائب كيفما يرغب في ذلك وعند الضغط على علامة (multiple choice) فإنه يعطيك خيارات كثيرة في عرض الإجابات والشكل الذي تأتي عليه. (انظر الصورة التالية)

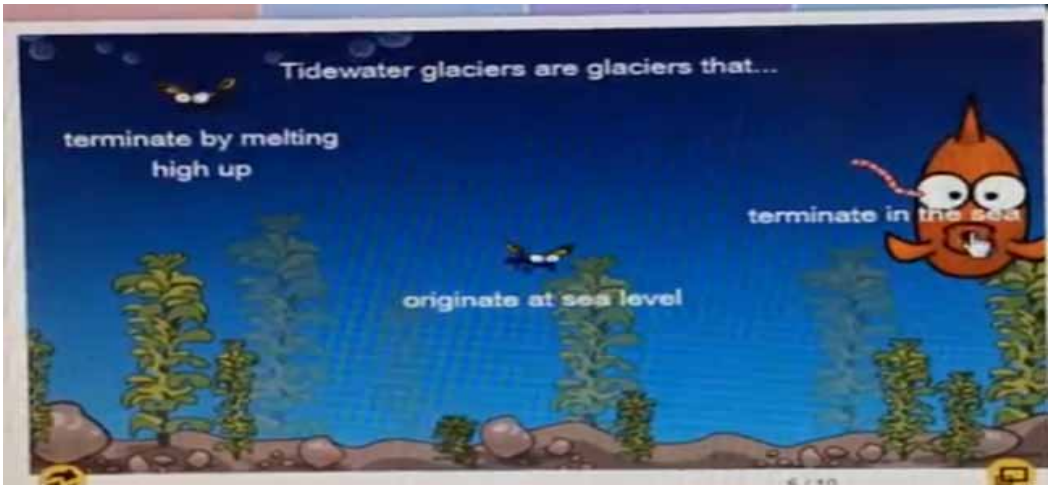
ISBN: 978 - 9953 - 0 - 2970 - 2

فمن الملاحظ الاختيارات التي تتيح لك الإتيان بالإجابات ثم بعد ذلك تنفذ اللعبة بعد إعطائك لها كل ما تريد في استخدامك للمهارات النحوية وتعرضها على طلاب صفك ويمكن للمعلم تقسيم الصف إلى فرق متساوية مع توزيع عدالة الأسئلة وأيضا اللعبة نفسها قد تحسب النقاط أو الدرجات وهي تحدد الفائز.

تمنح هذه الألعاب تنوع المعلم في شرحه للقواعد النحوية وأيضا قد يحس طلابه بالمتعة والإثارة وجذب الانتباه والتحمس دائما إلى مزيد من هذه الألعاب والتي تجد في طلابك الانتظار بشغف للحصص القادمة في القواعد النحوية وبذلك تكون المادة شيقة ومثيرة وفيها حيوية ونشاط وتجعل طلابك يقبلون على مادة اللغة العربية بحب وشغف وأيضا قد يستطيع المعلم أن يستخدم استراتيجيات التعلم النشط من خلال الألعاب الإلكترونية.



أيضا قد يظهر البرنامج بهذه الصورة ومن جهة اليمين تأتي جميع الألعاب التي يمكن استخدامها ويمكنك بالضغط عليها لتتعرف على فاعلية اللعبة وأيضا قد يساعدك هذا في صياغة درسك الذي ترغب بشرحه أو تريد التطبيق من خلاله.



فمثلا قد تظهر لك لعبة كحوت في البحر يمكنه أن يلتقط الإجابات الصحيحة ويحسب لك النقاط وفي هذا النموذج هو يعرض صورة اللعبة بعد مشاهدة التصميم يمكنك أن تستبدل المعلومات باللغة العربية بدلا من اللغة الإنجليزية، ومن جمال هذا الموقع إنه يقبل اللغة العربية.١

٢- موقع الرازي للغة العربية – أحمد أبو الهيجاء ٢

بالدخول إلى هذا الموقع سوف تجد ألعابا إلكترونية تعليمية تستخدم المهارات النحوية.

(أ) لعبة فعل الأمر

في هذه اللعبة يقوم الطالب بقراءة الفعل الماضي وعليه اختيار فعل الأمر الصحيح وعند الإجابة الصحيحة سوف تتحرك السيارة للأمام وتحسب ١٠نقاط إلى أن تصل السيارة بالدخول داخل الجراجمع الحصول على الدرجات.

ISBN: 978 - 9953 - 0 - 2970 - 2

(ب) لعبة أنواع الجمل

يقوم الطالب في هذه اللعبة بقراءة الجملة التي أمامه ومن ثم يحدد نوعية الجمل (اسمية – فعلية – استفهامية منفية) وعند الإجابة الصحيحة فقد تسجل النقاط إلى أن تصل إلى النتيجة النهائية

١- يمكنك مشاهدة الفيديو التوضيحي من خلال اليوتيوب التالي https://www.youtube.com/watch?v=eE-yprBtmns

٢- موقع الرازي للغة العربية – أحمد أبو الهيجاء

(ج) العب مع الضمائر

هذه اللعبة تظهر في الصورة الضمائر بأنواعها ونقوم عند ظهور الصورة بالضغط على الكرة التي تحمل الضمير الصحيح فإن كانت الإجابة صحيحة فسوف تضرب كرة البولينج الأجسام الخشبية مع تسجيل النقاط، وإن كانت الإجابة خاطئة فسوف تتحرك الكرة بجانب القطع الخشبية دون أن تمسها.

(د) العب مع أسماء الإشارة والأسماء الموصولة بواسطة الكلمات المتقاطعة

في هذه اللعبة والتي يكمل الطالب الحروف التي تحتوي على أسماء الإشارة والأسماء الموصولة مع تسجيل النقاط عندما تكون الإجابة

ISBN: 978 - 9953 - 0 - 2970 - 2

صحيحة.

فقد وضحت بعض الألعاب الإلكترونية والتي تساعد بقدر كبير مادة اللغة العربية وفرع القواعد النحوية مما كان له أثرا ملموسا في البيئة الصفية ومدى تفاعل وتجاوب الطلاب مع هذه الألعاب الإلكترونية وقد تحققت فائدة الألعاب التعليمية والهدف المرجو منها وقد ذكرت نماذج على سبيل المثال وليس الحصر.

٣- يمكن للمعلم أن يصنع ألعاب إلكترونية تعليمية سهلة وبسيطة من ابتكاره باستخدام برامج Microsoft office)) وخاصة برنامج (بوربوينت) ويستطيع أن يدخل المادة العلمية أو المهارة النحوية بالطريقة التي تتلاءم معه وأن يدخل عليها الأصوات والتأثيرات السهلة فهذه اللعبة قمت بعملها وأدخلت عليها صوتي الخاص بعبارات تشجيعية مثل أحسنت، حاول مرة أخرى، إلى الأمام وهكذا ويمكن للمعلم أن يدخل أصوات تصفيق أو الجمهور كيفما يشاء

ISBN: 978 - 9953 - 0 - 2970 - 2

فمثلا هذه اللعبة والتي تخص المرحلة الابتدائية في مهارة تنوين الفتح عندما يجيب الطالب عن الإجابة الصحيحة فإن الطفل يصعد ويأكل التفاح.

وهكذا يستطيع المعلم خلق أساليب جديدة ومبتكرة تخدم المادة.

النتائج

للإجابة عن أسئلة البحث جاءت النتائج كالآتي:

السؤال الرئيسي

ما أثر فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في القواعد النحوية ؟

فقد جاءت النتائج واضحة بتأثير فاعلية الألعاب الإلكترونية على المجموعة التجريبية (١٣) طالبا على عكس ما أظهرته المجموعة الضابطة (١٤) طالبا.

الأسئلة المنبثقة من السؤال الرئيس أسئلة فرعية

١- ما النتائج المرجوة من استخدام الألعاب الإلكترونية في القواعد النحوية؟

قمنا بإجراء اختبار في القواعد النحوية من (١٠) درجات للمجموعتين المجموعة الضابطة المكونة من (١٤) طالبا، والمجموعة التجريبية المكونة من (١٣) طالبا وكانت درجاتهم كالتالي:

الدرجة	١	٢	٣	٤	٥	٦	٧	٨	٩	١٠	المجموع
التجريبية	-	-	-	١	-	١	٢	٤	٣	٢	١٣
الضابطة	-	١	-	١	١	٣	٣	٢	٢	١	١٤

بالنسبة للمجموعة التجريبية

المتوسط الحسابي سَ = $\frac{٤+٦+٧\times٢+٨\times٤+٩\times٣+١٠\times٢}{١٣}$ = ٧,٩٢٣

بالنسبة للمجموعة الضابطة

المتوسط الحسابي صَ = $\frac{٢+٤+٥+٦\times٣+٧\times٣+٨\times٢+٩\times٢+١٠}{١٤}$ = ٦,٧١٤

ISBN: 978 - 9953 - 0 - 2970 - 2

فكانت النتائج كالتالي:

أ)كانت الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية ظاهرية في اختبار القواعد النحوية لصالح طلبة المجموعة التجريبية.

ب) أن هناك فروقا جوهرية بين متوسطي درجات تلاميذ كل مجموعة في التطبيق القبلي والبعدي مما يشير إلى أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في القواعد النحوية

٢- كيفية صنع الألعاب الإلكترونية في سهولة ويسر؟

يستطيع المعلم أن يصمم ألعابا إلكترونية تخدم مادته ويدخل عليها التأثيرات المطلوبة

٣- ما الهدف الأسمى الذي تحققه هذه الألعاب على طلابنا ؟

هدف البحث وهو غرس حب اللغة العربية وقواعدها في نفوس الطلاب بطريقة ممتعة وجذابة وأن يقبلوا على دراسة اللغة العربية.

التوصيات

في ضوء ما توصل إليه البحث الحالي من نتائج يوصي الباحث بالتالي:

١- تفعيل طريقة التدريس باستخدام الألعاب الإلكترونية في القواعد النحوية للصف الرابع الابتدائي وكذلك بقية الصفوف وأيضا في جميع فروع اللغة العربية.

٢- تضمين محتوى موضوعات تتعلق بالألعاب الإلكترونية في المناهج الدراسية.

٣- تقديم دورات تدريبية ومعارض تعليمية للمعلمين والمشرفين التربويين لتوعيتهم بأهمية توظيف الألعاب التعليمية كطريقة لتعليم التلاميذ وكيفية اختيارها واستخدامها في التعليم.

٤- الاهتمام والاستفادة من البحوث العلمية والدراسات السابقة التي اهتمت بالألعاب الإلكترونية.

٥- تصميم وابتكار أو تحوير الألعاب التعليمية، بما يناسب عُمر وقدرات الطلاب.

المقترحات

من الأهداف الرئيسة للبحوث العلمية دفع العلم نحو مزيد من البحث والاكتشاف بهدف الوصول إلى رؤية جديدة أكثر وضوحا وعمقا، وفي ضوء هذا البحث الحالي وحدوده ونتائجه يقترح الباحث إجراء الأبحاث المستقبلية التالية:

١- إجراء أبحاث مماثلة لاستخدام الألعاب الإلكترونية لموضوعات أخرى في اللغة العربية أو مواد دراسية أخرى ولمراحل مختلفة.

٢- دراسة فاعلية الألعاب الإلكترونية في تدريس اللغة العربية على تلاميذ ذي مستويات مختلفة؛ موهوبين أو ذوي صعوبات تعلم، أو ذوي الاحتياجات الخاصة.

٣- إعداد دليل للمعلم يوضح كيفية استخدام أسلوب الألعاب الإلكترونية في التدريس.

٤- دراسة أثر استخدام أسلوب الألعاب في تدريس المباحث الدراسية الأخرى.

٥- إجراء دراسات وبحوث إضافية بحيث يكون هدفها تطوير وابتكار ألعاب تعليمية في جميع المراحل التعليمية، تساهم في تحقيق الأهداف المرجوة.

ISBN: 978 - 9953 - 0 - 2970 - 2

المراجع

١- أميرة مشري- أثر الألعاب الإلكترونية عبر الهواتف الذكية على التحصيل الدراسي للتلميذ الجزائري ٢٠١٦/٢٠١٧م مذكرة لنيل شهادة الماستر في علوم الإعلام والاتصال.

٢- مها الشحروري ومحمد عودة الريماوي – أثر الألعاب الالكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن. تاريخ قبول البحث٢٠٠٩ م.

٣- محمد محمود الحيلة، عائشة عبدالقادر غنيم – أثر الألعاب التربوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي. مجلة جامعة النجاح للأبحاث، العلوم الإنسانية،المجلد ١٦ (٢٠٠٢، ١٢ م)

٤- قاسم البري - أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية. المجلة الأردنية في العلوم التربوية، مجلد٧، عدد١، ٢٠١١، ٢٣-٢٤.

٥- هشام إبراهيم السحار- أثر استخدام أسلوبي الألعاب ولعب الأدوار في تنمية المفاهيم العلمية بمادة العلوم لدى طلاب الصف الثالث الأساسي. قدمت هذه الدراسة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في المناهج وطرق التدريس بكلية التربية في الجامعة الإسلامية – بغزة ٢٠١٥ م.

٦- سماح عبدالحميد سليمان أحمد – فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوتر في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير المنظومي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس (ASEP) العدد السابع والسبعون سبتمبر ٢٠١٦م.

٧- عبيد بن مزعل عبيد الحربي – فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات. دراسة تكميلية لنيل درجة دكتوراه الفلسفة في التربية تخصص طرق تدريس الرياضيات ١٤٣٠/١٤٣١هـ

٨- سارة محمود الموسوي – أثر برنامج تدريبي لتنمية الذاكرة العاملة باستخدام الألعاب الالكترونية لدى المتفوقات عقليا. جزء من رسالة ماجستير – جامعة الخليج العربي – مجلة الطفولة العربية العدد الواحد والسبعون عام ٢٠١٦م

٩- مجلة العرب في عددها (يوليو ٢٠١٧- السنة ٤٠ العدد ١٠٦٨٠)

١٠- عباس سبتي – مشروع الألعاب الإلكترونية – شبكة الألوكة تاريخ الإضافة ٢٠١٦/٤/١٧م.

المواقع الإلكترونية :-

١١- مواقع ألعاب تعليمية zondel-socrativ-kahoot-quizizz –

١٢- موقع الرازي للغة العربية – أحمد أبو الهيجاء.

١٣- كيف تصمم ألعابا تعليمية ببرنامج بوربوينت

https://www.youtube.com/watch?v=wxXiqafcFco

ISBN: 978 - 9953 - 0 - 2970 - 2