

تاريخ الإرسال (2022-06-18)، تاريخ قبول النشر (2022-08-01)

Ibrahim Abdullah Al-نوري - إبراهيم عبدالله النوري  
Nouri

Nadia Mohammed - نادية محمد مخزومي  
Makhzoumi

Fidaa Saeed Khandakji - فداء سعيد خندقجي

اسم الباحث الأول:

اسم الباحث الثاني (إن وجد):

اسم الباحث الثالث (إن وجد):

Educational Sciences - العلوم التربوية- علم نفس - فلسطين  
- Psychology - Palestine

College of Science - كلية العلوم - كيمياء تطبيقية- فلسطين  
Applied Chemistry - Palestine

تكنولوجيا المعلومات - تكنولوجيا المعلومات والاتصالات- فلسطين  
Information Technology - Information and  
Communications Technology - Palestine

1 اسم الجامعة والبلد (لأول)

2 اسم الجامعة والبلد (لثاني)

3 اسم الجامعة والبلد (لثالث)

\* البريد الإلكتروني للباحث المرسل.

E-mail address:

Fidaa.kh34@gmail.com

Doi:

الملخص:

هدفت الدراسة الحالية إلى تسليط الضوء على الألعاب الإلكترونية التعليمية المصممة بناء على المحتوى التعليمي ودورها في الكشف عن النواحي الإبداعية للطلبة، وذلك من خلال معرفة وجهات نظر معلمات المرحلة الأساسية بعد تدريبهن على هذه الألعاب واستخدام تطبيقات تكنولوجية مختلفة في مدرسة بنات ظهر المالح الأساسية كدراسة حالة. وتم استخدام المنهج الوصفي؛ للتعرف على التطبيقات التي يمكن من خلالها توظيف الألعاب الإلكترونية المختلفة وطبقت الدراسة على معلمات مدرسة ظهر المالح الأساسية اللواتي طبقن برنامج نيربود للاستفادة منه في تصميم ألعاب الكترونية مختلفة وتم دراسة المجتمع كاملاً وعددهن (8) معلمات، حيث أجريت معهن مقابلات فردية وزميرية. وتوصلت الدراسة إلى عدة نتائج أهمها، أن للتطبيقات التكنولوجية عظيم الأثر في الكشف عن الإبداعات المختلفة للطلاب، نتيجة سهولة الوصول للمعلومة، والوصول إليها بطريقة جاذبة ومحبية أيضاً، كما توصلت إلى أن تطبيق الأنشطة عن طريق تطبيق nearpod كان أفضل من التفاعل الصفي بسبب إعطاء المتعلم فرصة المشاركة والحديث والتفاعل مع المعلم داخل الفصل، وبناء على النتائج التي توصلت إليها الدراسة فقد أوصت بأهمية تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية من خلال تطبيقات مختلفة، كما أوصت بضرورة التخطيط المسبق للألعاب الإلكترونية التعليمية بناء على ما يراد تحقيقه من أهداف، أملاً في التغلب على ما تعانيه مدارسنا التقليدية من مشكلات وروتين متعب، وتحقيق تعليم جاذب للطلبة

كلمات مفتاحية: الألعاب التعليمية الإلكترونية – الإبداع – التطبيقات التكنولوجية

The use of electronic educational games through technological applications and their role in revealing the creativity of students from the point of view of the teachers of the basic stage, "case study" of the Thahr Al-Malih girls' primary school "as a model"

The current study aimed highlight on educational electronic games designed based on educational content and their role in revealing the creative aspects of students, by knowing the perspectives of primary school teachers after training them on these games and using different technological applications in Dahr El Maleh Basic Girls School as a case study.

The descriptive approach was used; To get acquainted with the applications through which various electronic games can be employed. The study was applied to the teachers of Dahr El Maleh Primary School who applied the Nearbud program to benefit from it in designing various electronic games. The entire community of them (8) was studied, where they were interviewed individually and by group. The study reached several results, the most important of which is that technological applications have a great impact in revealing the various creativity of the student, as a result of the ease of access to information, and access to it in an attractive and pleasant way as well. Participation, talk and interaction with the teacher in the classroom, and based on the findings of the study, it recommended the importance of activating the use of electronic educational games through various applications, and also recommended the need to pre-plan educational electronic games based on the goals to be achieved, in the hope of overcoming what they suffer Our traditional schools consist of problems and routines that are followed, and achieve an attractive education for students capable of revealing the creative aspects of the student.

**Keywords:** Electronic Educational Games – Creativity – Technological Applications

## المحور الأول: الإطار العام للبحث

### المقدمة:

في ظل التغيرات، والتحديات، والثورات المعلوماتية والتكنولوجية المضطردة التي يعيشها العالم، فإن القبول بالواقع التقليدي كما هو، لا سيما في سير العملية التعليمية التعلمية، أصبح درباً من الخيال والمستحيل، وظهر هذا التحدي بشكل جلي واضح خلال جائحة كورونا وما لحق به من تبعات على الجانب التربوي. فكان قطاع التعليم خلالها من أكثر القطاعات الحياتية خسارة وتضرراً في منتجه وهو الطالب.

لذا أصبح لزاماً على المهتمين بالعملية التعليمية التعلمية من تربويين وباحثين ومتقنين، ومؤسسات العمل الدؤوب والجاد لجسر الهوة التي أحدثتها هذه الجائحة من جانب، والانفتاح على العالم نتيجة للتطور الهائل في وسائل الاتصال والتواصل من جانب آخر. فأصبح ما يقبله الطالب كمحور للعملية التعليمية، من وسائل وأساليب واستراتيجيات، وبيئة تعليمية، لا يلائمه ولا يقنعه ولا يجذبه في الوقت الحاضر.

من هنا كان لزاماً على المؤسسات التربوية وكل المهتمين بالعملية التعليمية التعلمية التفكير بعمق حول الكيفية التي يمكن من خلالها التعامل مع هذه الفجوة الحاصلة. وما دام الجميع يؤمن بأن الطالب هو محور العملية التربوية، إذا فالجميع يؤمن بضرورة توفير ما يحتاجه لتحقيق ذلك. منطلقين من الطالب نفسه ومن دراسة لاحتياجاته التي يعبر عنها بنفسه، إضافة لما سيديده المهتمين بهذه القضية من تربويين وباحثين وعلماء من آراء وتصورات. حتى نصل الى عملية تربوية جاذبة تحقق أهدافها ومخرجاتها.

فهذه الدراسة حرصت على إلقاء الضوء على الطرق، والأساليب، والاستراتيجيات، التي تجعل من العملية التعليمية عملية جاذبة، يحرص عليها جميع المهتمين بها، ويسعون لتوفيرها وتحقيقها، فحاولت أن تجعل من العملية التعليمية التعليمية عملية لها دور في الكشف عن الجوانب الإبداعية التي يتمتع بها الطالب بطريقة جاذبة ومحبة لدية باستخدام تطبيقات تكنولوجية قد تساهم في هذا الكشف. وتم اختيار مدرسة بنات ظهر المالح الأساسية "نموذجاً" لما لها من خصوصية حيث تقع خلف جدار الفصل العنصري.

مشكلة الدراسة: تم تحديد مشكلة الدراسة بالسؤال الرئيس الاتي:

هل يمكن للتطبيقات التكنولوجية الكشف عن الجوانب الإبداعية للطالب، بعرض ألعاب الكترونية خلالها؟

انبثق من السؤال الرئيس عدة أسئلة فرعية:

- ما اهم التطبيقات المستخدمة والتي تلعب دوراً في الكشف عن إبداعات الطالب؟
- ما اهم الجوانب الإبداعية للطالب التي يمكن اكتشافها من خلال هذه التطبيقات؟
- ما اهم المتطلبات والإجراءات الواجب اتباعها لتطوير وتفعيل هذه التطبيقات؟

#### أهمية الدراسة ومبرراتها:

- أهمية المدرسة وما تعنيه هذه المؤسسة للنشء من وسيلة لتحقيق ما يصبوا إليه من معارف ومهارات وقيم واتجاهات.
- أهمية توفر ميزات وخصائص في هذه المؤسسة لتصبح بيئة التعلم جاذبة لتحقيق الهدف من عملية التعليم والتعلم وحصول ارتقاء فيها.

- أهمية التعرف إلى آراء المهتمين بالعملية التربوية (المعلمات داخل المدرسة) حول الألعاب الإلكترونية والتطبيقات التكنولوجية.

- قلة الدراسات وندرتها على المستوى المحلي التي تناولت الألعاب الإلكترونية من خلال تطبيقات تكنولوجية مختلفة
- الحد من عزوف الطلبة عن الدراسة وقلة الدافعية وانخفاض مستوى التحصيل لديهم.

#### منهجية الدراسة وأدواتها:

استعان الباحثون بالمنهج الوصفي؛ للتعرف على التطبيقات التي يمكن من خلالها توظيف الألعاب الإلكترونية المختلفة بما أفرزته الدراسات السابقة. كما يمكن الاستفادة من نتائج وتوصيات هذه الدراسات بما ينسجم والحالة الفلسطينية. باستخدام المقابلة الفردية والمقابلات الجماعية لمعلمات المدرسة، للتعرف على الأساس الذي يمكن البناء عليه لمعرفة البرامج والتطبيقات الإلكترونية المختلفة بناء على وجهة نظرهن.

مجتمع الدراسة وعينتها:

يتكون مجتمع الدراسة من معلمات مدرسة ظهر المالح الأساسية اللواتي طبقن برنامج نيربود للاستفادة منه في تصميم ألعاب

الكترونية مختلفة، وسيتم دراسة المجتمع كاملاً وعددهن (8)

#### حدود الدراسة:

تمثلت حدود الدراسة فيما يأتي:

الحد الموضوعي: استخدام الألعاب الإلكترونية من خلال تطبيقات تكنولوجية في الكشف عن إبداعات الطلبة من وجهة نظر

معلمات المرحلة الأساسية، "دراسة حالة" مدرسة بنات ظهر المالح الأساسية "نموذجاً"

الحد البشري: الاقتصار على التعرف على وجهة نظر معلمات مدرسة ظهر المالح اللواتي طبقن برنامج نيربود في استخدام

الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية

الحد المكاني: تطبيق أداة الدراسة المقابلة (الفردية والجماعية) على مجتمع الدراسة الذي تم أخذه كعينة، وهو معلمات مدرسة

بنات ظهر المالح الأساسية.

الحد الزمني: العام الدراسي 2021-2022.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب التعليمية الإلكترونية: أشار (Shang & Parks & Zeng، 2020) إلى أن الألعاب التعليمية: عبارة عن نظام

تعليمي برمجي يتم فيه دمج التعلم والمعرفة بواسطة اللعب، مما يعزز للمتعلم دافع التعلم. ويرى أن الألعاب التعليمية

الإلكترونية تعتبر أداة تعليمية تم تطويرها بهدف تعليمي محدد؛ لتزويد الطفل بخبرات جديدة والتطوير من

شخصيته، كما أنها تساهم في تسهيل العملية التعليمية، بحيث تكون بهدف المتعة والترفيه والتكيف مع التعليم.

الإبداع: عرفه أبو لطيف (2015): على أنه عمل ذهني يقوم به الفرد باستخدام قدراته للوصول إلى أفكار جديدة، أو

استعمالات غير مألوفة، أو تفعيل خبرات محدودة.

إجرائياً: تحويل الأفكار التقليدية إلى أفكار جديدة، بحيث تتسجم هذه الأفكار والقدرات مع البيئة المحيطة.

التطبيقات التكنولوجية: يشير مصطلح تطبيقات التكنولوجيا إلى حزم البرامج والأنظمة المستخدمة من قبل كل صناعة تقريباً

للاتصالات وإنتاجية المكاتب والبحث وأمن البيانات والتحليلات وما إلى ذلك. تساعد التطبيقات التكنولوجية المؤسسات على

تشغيل عملياتها بشكل أكثر احترافاً.

إجراءات الدراسة:

- الاطلاع على الأدب النظري والدراسات السابقة المتعلقة بالألعاب الإلكترونية، والتطبيقات التكنولوجية لا سيما برنامج

نيربود ودورها في الكشف عن إبداعات الطلبة

- إعداد أسئلة تتعلق بموضوع الدراسة، لاستخدامها في المقابلات الفردية والجماعية.

- الخروج بتصور حول أهمية التطبيقات التكنولوجية والألعاب الإلكترونية في الكشف عن الجوانب الإبداعية للطلبة

#### الدراسات السابقة:

دراسة باقديم (2021). هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن مدى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في مرحلة الروضة، ومدى قدرتها في تنمية الإبداع من وجهة نظر معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة، وكذلك الكشف عن دور معلمات الروضة في حث الأطفال على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية. كما سعت الدراسة إلى معرفة ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية حول كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة تعزى لمتغيرات الجنس والعمر ونوع المدرسة وعدد سنوات الخبرة وصفة المستجيب. ولتحقيق هدف الدراسة تم إعداد أداة استبانة إلكترونية لدراسة الظاهرة والحصول على المعلومات بعد التأكد من صدق الأداة، و تم تعبئتها من قبل معلمات الروضة وأولياء الأمور، واتبعت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وتمثلت العينة من معلمات الروضة وأولياء الأمور، وقد توصلت الدراسة إلى النتائج الآتية: أن معلمات رياض الأطفال في مكة المكرمة يرون أن الألعاب التعليمية الإلكترونية لها "قدرة عالية" في تنمية الإبداع لدى الأطفال في مرحلة الروضة، وتشير أيضاً إلى اتفاق أولياء الأمور والمعلمات على كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة.

دراسة السناني(2021). هدفت هذه الدراسة إلى بيان أثر الألعاب الإلكترونية في ذكاء الأطفال الاجتماعي، وآلية الاستفادة من التقنية الحديثة، والألعاب الرقمية وتوظيفها في العملية التعليمية، وتنمية ذكاء الطفل، وتحديد سلبيات استخدامها. لذا تناولت هذه الدراسة محوران: يمثل الأول الشق النظري منه، ويتمثل في تناول الألعاب الإلكترونية، وواقع الطفل بين الألعاب التقليدية والإلكترونية، وبيان إيجابيات الألعاب الإلكترونية، وعرض السلبيات الناتجة من إدمان الطفل الألعاب الإلكترونية. أما المحور الآخر فهو الشق الذي يركز على أثر الألعاب الإلكترونية في ذكاء الطفل الاجتماعي، وقراءة واقع الطفل والألعاب الإلكترونية بين العزلة الاجتماعية والتواصل الاجتماعي؛ لتأسيس بعض الحقائق، وتحقيق أهداف رئيسة: أولها: الوقوف على بعض المصطلحات العلمية المتصلة بالألعاب الإلكترونية، ونظرية الذكاءات المتعددة، والذكاء الاجتماعي وثانيها: عرض أهم إيجابيات الألعاب الإلكترونية، وسلبياتها. ثالثاً: بيان أثر هذه الألعاب الإلكترونية في ذكاء الطفل الاجتماعي. استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التفسيري القائم على توصيف الظاهرة، وبيان أسبابها، وتقديم الحلول التي تساعد على تحسين ذكاء الطفل

اللغوي الذي سينعكس على ذكائه الاجتماعي، ونوصلت الدراسة إلى أنه و في ظل التطور التقني الذي يشهده العالم، وانتشار الألعاب الإلكترونية، وطلب الأطفال والمراهقين المتزايد على اقتناء هذه الألعاب التي اكتسبت شهرة واسعة، وقدرة على جذب من يلعبها، فتنافس الشركات العالمية في تقديم الألعاب الإلكترونية التي غدت سهولة الوصول إلى أيدي أطفالنا، مع تسابق الأسر إلى شراء هذه الألعاب التي يتفنن منتجوها في تزويدها بالوسائل التي تجذب الأطفال حتى الكبار بالرسوم، والألوان، والخيال، والمغامرة؛ لما فيها من مؤثرات سمعية، وبصرية قوية. كما أن الأسر مطالبة بضرورة الوقوف على حقيقة هذه الألعاب، ومواكبة هذا التسارع في إنتاجها، والانتباه لما يجري فيها لانه لا يمكن لأحد أن يغلق على نفسه الباب، أو يحتفظ بأطفاله بعيدا، معزولا عن التطورات التقنية. كما توصلت إلى أن الألعاب الإلكترونية لا تختلف عن نظيراتها من الألعاب الشعبية التقليدية، فكل لعبة لها محاسنها وعيوبها، وإن كانت المخاطر في اللعبة الإلكترونية أكثر، لكن أي لعبة متى استخدمت بالصورة المعتدلة وفي أوقات معينة مع مراقبة الوالدين، وإشرافهم عند اختيار الطفل هذه اللعبة، وشرح عيوبها، وإبراز إيجابياتها، فضلا عن متابعة الوالدين أو الراشدين عند ممارسة الطفل هذه الألعاب، ومشاركته، ومناقشته بصفة مستمرة فيما يشاهده. كل هذا يعطي نتائج جيدة، ويحقق أهدافا تربوية منشودة، مع التركيز على الألعاب ذات الطابع التعليمي المتوافق مع عمره واحتياجاته المرئية، لأنها تكسبه مهارات جديدة في توجيهه العقلي والفكري، وتمنحه كياسة اجتماعية، وقدرات لغوية على التعبير. وأوصت الدراسة بضرورة تضافر الجهود الفردية والمؤسسية، وإحاطة أولياء الأمور، والتربويين بإيجابيات الألعاب الإلكترونية وسلبياتها؛ بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية، والحد من أثار الجوانب السلبية في البيت، المدرسة. كما أوصت بأهمية إنتاج ألعاب إلكترونية تربوية، وتعليمية، وتثقيفية ذات عناصر جاذبة وشائقة تتوافق مع ديننا، وعاداتنا، وتقاليده المجتمعية والإسلامية والعربية، وإشراف أولياء الأمور على اختيار الألعاب الإلكترونية بما يتناسب مع أعمار أطفالهم، والتحقق من الرموز المطبوع على اللعبة قبل شرائها، واستخدامها، وأهمية منابعه الأبناء أثناء ممارسة هذه الألعاب.

دراسة أبو القاسم، ومحمد. (2020). هدفت الدراسة إلى معرفه أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على مستوى ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بولاية الخرطوم. ولتحقيق هذا الهدف استخدمت الباحثتان المنهج شبه التجريبي القائم على المجموعة الواحدة قياسين قبلي وبعدي. وشمل مجتمع الدراسة الأصلي (450) تلميذا، اختيرت منه عينة الدراسة بالطريقة العشوائية، ضمت (27) من تلاميذ الحلقة بمدرسة (القبس) بمحلية امدر مان وكانت أعمارهم تتراوح بين (6-9) سنوات. وتمثلت أدوات الدراسة في مقياس الذكاء ل (جون. رافن) وتم تقنينه على البيئة السودانية من خلال مهيد المتوكل وآخرون (2006) تم تحليل البيانات

باستخدام الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية والتربوية (SPSS) ) وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بعد تطبيق برنامج الألعاب الإلكترونية لتحسين الذكاء لدى تلاميذ الحلقة الأولى بمرحلة الأساس بمحلية أم درمان- ولاية الخرطوم لصالح التطبيق البعدي. وأنه توجد فروق ذات دلالة إحصائية في فاعلية برنامج الألعاب الإلكترونية في تحسين ذكاء أفراد العينة لصالح تلاميذ الصف الأول والثاني. وبناء على ذلك قامت الباحثون بوضع مجموعة من التوصيات أهمها: تعميم البرنامج على مدارس ولاية الخرطوم لتنمية ذكاء أطفال الحلقة الأولى والتشجيع على استخدام الألعاب الإلكترونية في عملية التعلم وتنمية مهارات الذكاء لديهم.

دراسة الشهري، والحجيلان(2018) \_هدفت الدراسة الحالية إلى قياس فاعلية تطبيق Nearpod في الأجهزة اللوحية على التفاعل الصفي اللفظي وغير اللفظي لدى طالبات الصف الثاني ثانوي في مادة الحاسب الآلي في مدينة الرياض، وقد اتبعت الدراسة المنهج الشبه تجريبي على مجموعة واحدة، وتكونت العينة من فصل واحد تم اختياره عشوائيا مكون من 25 طالبة، واستخدمت الدراسة أداة قياس التفاعل الصفي وهو نموذج "منف" المعدل، كما استخدمت أداة المقابلة والتي تم تصميمها لمعرفة وجهات نظر المعلمة والطالبات نحو التفاعل الصفي بعد تطبيق التجربة، حيث تم تدريسهم وحدة كاملة بالطريقة التقليدية في المرة الأولى وفي وحدة تليها تم استخدام تطبيق Nearpod، وتم استخدام التعلم النشط كاستراتيجية في تصميم الأنشطة التي تم استخدامها في التطبيق، وأشارت نتائج الدراسة إلى أن استخدام الأنشطة عن طريق تطبيق Nearpod كان أفضل في التفاعل الصفي، بسبب أنها أعطت المتعلم فرصة المشاركة والحديث والتفاعل مع المعلم داخل الفصل، كما أنه شجع على التفاعل الغير لفظي بين المعلمة والطالبات. كما تم التوصل إلى أن تطبيق Nearpod شجع على الصمت المنتج الذي يعمل فيه الطالب بمفرده أو مع طالب آخرين. كما اظهرت نتائج تحليل مقابلة المعلمة والطالبات إلى أن هناك اتجاه ايجابي نحو استخدام تطبيق Nearpod وأنه كان له أثر ايجابي في تحفيزهن على التفاعل والمشاركة أكثر من الطريقة التقليدية.

دراسة الخولة. (2018). هدفت هذه الدراسة إلى اختبار فعالية برنامج تدريبي قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض مفاهيم اللغة الإنجليزية لدى الطالبات الموهوبات، أما عينة الدراسة فقد تكونت من (40) طالبة تم اختيارهم بالطريقة القصدية من المدرسة المتوسطة للموهوبات بجدة. موزعة على مجموعتين المجموعة التجريبية وقوامها (20) طالبة والمجموعة الضابطة وقوامها (20) طالبة ولتحقيق اهداف الدراسة أعدت الباحثة برنامج تدريبي قائم على الألعاب لتنمية بعض مفاهيم اللغة الإنجليزية للوحدة الرابعة من الفصل

الدراسي الثاني للصف الأول المتوسط، واختبار تحصيلي لقياس مستوى أداء الطلبة بعد تقديم البرنامج التدريبي. واتبعت الدراسة المنهج الوصفي المقارن لملاءمته لأهداف الدراسة. وأشارت النتائج فعالية البرنامج القائم على الألعاب التعليمية في تنمية مفاهيم اللغة الإنجليزية، حيث توصلت إلى وجود فروقاً ذات دلالة إحصائية في متوسطي درجات الطالبات في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في تنمية البرنامج مفاهيم اللغة الإنجليزية، ولصالح المجموعة التجريبية، ووجود فروقاً بين متوسطي درجة الطالبات الموهوبات في المجموعة التجريبية في القياسين القبلي والبعدي في تنمية مفاهيم اللغة الإنجليزية تعزى للبرنامج التدريبي. وأخيراً ان استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية قد زاد من تنمية مفاهيم الطالبات الموهوبات للغة الإنجليزية في اختبار التحصيل البعدي المؤجل. وأوصت الباحثة ضرورة استخدام برمجيات ألعاب تعليمية إلكترونية لتعليم الطالبات الموهوبات والمتفوقين تبني استخدام برمجيات ألعاب تعليمية إلكترونية تتفق وخصائصهم العقلية والنفسية تماشياً مع متطلبات عصر المعرفة في المراحل والمواد الدراسية المختلفة لمساعدتهم على الإبداع والتفرد.

دراسة دنهام (Denham, 2017). أشارت الدراسة إلى أن استخدام الألعاب الرقمية كأداة تعليمية حظي باهتمام متزايد في مجتمع التعليم. وتم التوصل إلى إجماع على أن الألعاب الرقمية توفر وسيلة ممتازة لاكتساب المهارات واستكشاف المفاهيم. ومع ذلك، يفترق هذا المجال إلى البحث حول أفضل طريقة للتدريس باستخدام هذه الألعاب. وهناك تساؤلات لم يتم الإجابة عنها ومن هذه التساؤلات والمتعلقة بالألعاب الرقمية، السؤال الذي لم يتم الرد عليه هو ما إذا كان يجب أن يتم اللعب قبل التعليمات، أو بعد التعليمات، أو يتم دمجها طوال الوقت من أجل زيادة فعالية اللعبة إلى أقصى حد. للإجابة على هذا السؤال، والذي كان الهدف من هذه الدراسة، أجريت الدراسة على 103 من طلاب المدارس الإعدادية الذين لعبوا إما لعبة رقمية مصممة لتعليم المفاهيم الجبرية قبل تلقي تعليمات رسمية، أو تلقوا تعليمات رسمية قبل لعب اللعبة، أو تلقوا تعليمات رسمية بشكل متقطع أثناء جلسة اللعب. تشير النتائج إلى أنه بينما أظهر جميع المشاركين في المتوسط تحسناً من حيث التعلم، أظهر أولئك الذين لعبوا اللعبة قبل تلقي التعليمات تحسناً ملحوظاً. توفر هذه النتائج دليلاً يدعم النظرية القائلة بأن الألعاب فعالة عند استخدامها كأداة تنظيمية متقدمة.



دراسة سوسي((Suci, 2016) هدفت التعرف على فاعلية لعبة الكلمات المتقاطعة في تعليم الطلبة مفردات اللغة الإنجليزية، وتكونت عينة الدراسة من 70 طالباً وطالبة اختيروا من الصف الثاني الابتدائي من إحدى مدارس جاكارتا، قسموا إلى صفيين المجموعة التجريبية 35 طالباً قدم لهم أسلوب التعلم باستخدام (لعبة اللغز) الكلمات المتقاطعة) والمجموعة الضابطة 35 طالباً درسوا بالطريقة التقليدية. وتم مقارنة نتائج المجموعتين في الاختبار القبلي والبعدي المكون من 25 سؤالاً متعدد الخيارات. وأشارت النتائج إلى فعالية استخدام لعبة (الألغاز) الكلمات المتقاطعة) في تعليم الطلبة مفردات اللغة الإنجليزية.

دراسة حوجات وآخرون. ((Hojjat, M. & Others, 2015) هدفت الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب الإلكترونية على زيادة سرعة التعلم والانتباه للطلاب في تعلم الرياضيات وأجريت الدراسة على عينة عشوائية متعددة المراحل من الذكور في المرحلة العمرية من (6-9) سنوات من المدارس العامة من مدينة أورميا الإيرانية في العام الدراسي (2012-2013) واستخدم الباحثون أدوات الدراسة اختبار الانتباه لدولور - يرون واختبار المصفوفات المتتابعة لرافن و اختبار التعلم وسرعة التعلم وثبات التعلم من إعداد الباحثين وتوصلت النتائج إلى سرعة التعلم والانتباه لصالح المجموعة التجريبية في العمليات الرياضية المختلفة.

دراسة لفلّي (2002، Loveley)، أشارت إلى أنه يمكن أن تشارك أدوات مثل الصوت الرقمي، وأجهزة الفيديو، وأجهزة الكمبيوتر في العمليات الإبداعية، بمجموعة من الطرق المتنوعة حيث تتيح للطلبة إمكانية إجراء الأشياء التي لا يستطيعون أداءها، أو التي لا يمكنهم تنفيذها بكفاءة مثلما يفعلون باستخدام التكنولوجيا، حيث يتميز النمو العقلي للطفل في هذه المرحلة بالسرعة سواء من حيث القدرة على التعلم أو التذكر أو التخيل أو الإبداع، وإدراك العلاقة بين الأسباب والنتائج والقدرة على استبدالها والتعامل معها.

التعقيب على الدراسات السابقة:

أظهرت الدراسات السابقة أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية للأطفال في مختلف المراحل التعليمية كما جاء في دراسة (باقديم، 2021) ودراسة (السناني، 2021)، كما أظهرت الدراسات دور المعلم الفاعل في الحث على استخدام هذه الألعاب لدورها في تنمية الإبداع والذكاء بكافة أنواعه كما جاء في دراسة (أبو القاسم، 2020) ودراسة (باقديم، 2021) ودراسة (السناني، 2021).

كما اتفقت الدراسات السابقة على أن الألعاب الإلكترونية شأنها شأن الألعاب التقليدية، من حيث إيجابياتها وسلبياتها لذا لا بد من مراقبة هذه الألعاب كما جاء في دراسة (باقديم، 2021) ودراسة (السناني، 2021)، وعليه لا بد من التخطيط لاستخدام هذه الألعاب، كما أظهرت الدراسات السابقة دور الآباء في متابعة هذه الألعاب من أجل الاستخدام الأمثل الذي يحقق الأهداف المرجوة منها. وأظهرت أن الألعاب التعليمية الإلكترونية لها دور في تنمية المفاهيم اللغوية المختلفة لدى الطلبة كما في دراسة (الخولة، 2018) ودراسة (دينهام، 2017) ودراسة (سوسي، 2016) الذين اتفقوا على أن الألعاب الإلكترونية التعليمية لها دور في اكتساب الطلبة للمهارات والمفاهيم المختلفة. وأن لهذه الألعاب دور في تنمية النمو العقلي والتخيل والتذكر لدى الطلبة كما في دراسة (لفلي، 2002). وستحاول الدراسة الحالية معرفة ما إذا كان لهذه الألعاب من دور في الكشف عن الإبداعات المختلفة للطلبة في مدرسة من المدارس المهمشة والمستهدفة من الاحتلال حيث تقع خلف جدار الفصل العنصري، ويعاني فيها المعلم والطالب على حد سواء، حيث لا بد من وجود تصريح يتاح بموجبه الدخول للمدرسة، فهل لهذه الألعاب الإلكترونية التعليمية من دور في الكشف عن إبداعات الطلبة وسط هذه المعوقات، هذا ما سيتم التعرف عليه من خلال هذه الدراسة ومعرف وجهة نظر معلمات المدرسة في ذلك.

#### المحور الثاني: الإطار النظري للبحث

في هذا البحث سوف يتم استخدام سبعة محاور أساسية هي: المحور الأول الألعاب التعليمية الإلكترونية ، المحور الثاني التطبيقات التكنولوجية في التربية والتعليم ، المحور الثالث تأثير التطبيقات التكنولوجية على النمو المعرفي للطلاب في المرحلة الأساسية المحور الرابع الإبداع ، المحور الرابع النمو المعرفي والتحديات التكنولوجية المعاصرة للطلاب في المرحلة الأساسية، المحور الخامس دور التطبيقات التكنولوجية في تسهيل العملية التعليمية، المحور السادس الإبداع ،المحور السابع الألعاب التعليمية الإلكترونية وعلاقتها بالإبداع.

#### المحور الأول: الألعاب التعليمية الإلكترونية:

#### مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تطرقت العديد من الدراسات الى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية لها ميزات عديدة ومن هذه الميزات ما يأتي:

1- تحفيز دافع المتعلم: غالباً ما نلاحظ أن بعض الأطفال لديهم دافع للتعلم، ولكن في نفس اللحظة يكون الطفل متعلقاً

بالألعاب الإلكترونية، لذلك لا بد من جعل التعلم أكثر اثارة ودافعية حيث تم دمج التعلم باللعب.

2- تحسين نتيجة التعلم: الألعاب التعليمية تحتوي على ثروة من المهارات والمعرفة التي تساعد الطفل على التعلم وحل المشكلات واتخاذ القرار ومهارات التفكير والمزيد من القدرات العليا.

3- خلق بيئة التعلم: تخلق الألعاب التعليمية بيئة تفاعلية تعليمية تتيح للطلاب التجربة والخطأ، حيث يتمكن من تكرار العمليات والاكتشاف والمشاركة من خلال هذه الألعاب، مما يوفر بيئة آمنة وسهلة، وفي الألعاب التعليمية يتمكن من تجربة البيئات الافتراضية واكتشافها وتعلمها.

4- تعزيز التحول في أساليب التعلم: غيرت الألعاب طريقة التعلم ومواد القراءة الى طريقة تفاعلية من خلال تفاعل

المتعلم مع هذه الألعاب واكتشاف البيئة (Zeng& Parks& Shang، 2020)

لذلك نرى أن مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية خلق بيئة تعليمية تفاعلية تجعل الطالب أكثر تفاعلاً وتعاوناً ومشاركة أصدقائه وتنمي لديه حب الابداع وتساعده على الاكتشاف، وهذه الألعاب تساعد الطالب على اثبات الذات والتعاون والتعزيز من ثقته، كما تساعد على تنمية التفكير والابداع لدى الطفل مما يجعله أكثر ابداعاً وابتكاراً (القزاز، 2018).

#### المحور الثاني: التطبيقات التكنولوجية في التربية والتعليم:

أصبح التعليم الإلكتروني بديلاً عن التعليم التقليدي وطرق التدريس التقليدية، أو مكملاً له. فالتقنيات غير المحدودة التي يتيحها التعليم الإلكتروني تساهم في رفع مستوى التعليم التقليدي. فعند استخدام طريقة التعليم التقليدي التي تعتمد على المعلم (والتي تتمحور حول المعلم) يتلقى خلالها الطالب المعلومات بشكل غير فعال: تلقي المعلومات يكون من المعلم إلى الطالب، فيعتمد الطالب كلياً على تلقي المعلومات فقط (. أما عن طريق التعليم الإلكتروني فقد تمحور حول الطالب) مما أتاح له المشاركة بالعديد من الأنشطة المختلفة، وأصبح الطالب مستقلاً أكثر فأكثر. هذا النموذج التعليمي يساهم في تحفيز المتعلمين، وتحقيق مستوى أعلى من التفكير النقدي ومهارات حل المشاكل. كما لا يشكل الوقت عائقاً للتعليم عند استخدام التعليم الإلكتروني، فالطالب يتمكن من تكرار المواد التعليمية لتحقيق استيعاب أفضل، وكذلك يكون باستطاعته البحث عن مواد تعليمية إضافية. التعليم القائم على استخدام الألعاب الإلكترونية يعد من أساليب التعليم المعاصرة وقد طبق في المدارس الغربية حديثاً مع وجود المعوقات والسلبيات التي تواجه هذا التعليم وبالتالي تطبيق هذا التعليم بالمدارس العربية يحتاج إلى وقت أطول وإمكانات جبارة. مقال (عباس سبتي، 2016).

-المحور الثالث: دور التطبيقات التكنولوجية في تسهيل العملية التعليمية:

-تلعب التكنولوجيا دور المرشد الذي يساعد المعلم في توجيه المادة العلمية للطلاب. فالتكنولوجيا تستطيع أن تغير شكل تقديم الدروس للطلاب على نحو يعطي فرصة أكبر وأسهل في الفهم والتعلم.

-إنه وسيلة تعليمية حديثة كالكومبيوتر يكون محط أنظار الطلبة المستخدمة في مجال التعليم واتخاذ كمرشد أو معلم إلكتروني مساعد يرشدهم ببرامجه المتنوعة ووظائفه المختلفة في مجال التعلم.

-كذلك يفتح الإنترنت بابا جديدا يساعد الطلبة في الفصل الواحد أن يشتركوا في أنشطة تعليمية مختلفة في مجال البحث وتبادل المعلومات من خلال هذه الأنشطة

- توفر التكنولوجيا مصدرا غزيرا من المعلومات التي يحتاج لها المعلم والطلاب على حد سواء.

-التكنولوجيا كمصدر للتخاطب فتحت فرعا واسعا أصبح فيه المعلم والطلاب في اتصال متواصل عن طريق التحدث عبر شبكة الانترنت. (خير، 2014)

#### المحور الرابع: الإبداع

حددت بعض الدراسات أن الإبداع لابد أن يمر بعد مراحل منها

1- مرحلة الاحتضان: هذه المرحلة يترك للعقل أن يعمل فيها بشكل لاشعوري حتى يتوصل الى حل للمشكلة.

2- مرحلة الاشراق: وصول الفكرة الى الذهن بصورة مفاجئة تجعل الفرد يتمسك بها ويستفيد منها في حل المشكلة.

3- مرحلة التحقيق: وتتمثل هذه المرحلة من التحقق والتأكيد من صحة الحقائق التي تم التوصل لها (القباطي وأحمد

ومحمد، 2019).

#### المحور الخامس: الألعاب التعليمية الالكترونية وعلاقتها بالإبداع:

يظهر لنا أن الألعاب التعليمية الالكترونية لها تأثير في تنمية الإبداع، وذلك من خلال نتائج الدراسات التي تناولت هذا الموضوع، حيث:

أكدت دراسة الغامدي (2018) أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يكون لها دور إيجابي في الحصول على المعلومة والتفاعل معها، مما يساعد في تنمية التفكير الإبداعي وزيادة التحصيل الدراسي، وتحتوي هذه الألعاب على العديد من الوسائط المتعددة التي تساعد الطالبات التعامل مع الحقائق والمفاهيم بطرق إبداعية جديدة، وقد اتفقت نتائج هذه الدراسة مع عدد من الدراسات السابقة - والتي أثبتت أهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل وتنمية الإبداع.

وأثبتت دراسة امام (2014) أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساعد على تنمية الإبداع، وأن لها تأثير إيجابي نحو تنمية التفكير الإبداعي للطلاب.

وترى دراسة ماليكي وموسافي (Maleki&Mousavi، 2015)) أن التدريس باستخدام ألعاب التعلم الإلكترونية يلعب دوراً مهماً في الإبداع ومكوناته منها : ( الطلاقة، المرونة ، توسيع المبادرة ، والأصالة) ، هذا يعني أنه كلما زادت الخبرة في ألعاب التعلم الإلكترونية ، زاد التطور في المهارات الإبداعية ، وأن القدرة على ممارسة الألعاب تعتبر سمة من سمات الانسان بدافع الاكتشاف واشباع الفضول ، وتعتبر هذه الألعاب أداة تعليمية متعددة الحواس تساعد الطلاب على حل المشاكل وتمنحهم فرصة للتحدي، كما أنها أداة مساعدة في تدريس وتعزيز الطلاب.

#### نتائج الدراسة:

بناء على المقابلات الفردية التي قام بها الباحثون مع عينة الدراسة، كانت النتائج بناء على الأسئلة التي طرحت خلالها على النحو الآتي:

#### المعلمة (ر، ع)

هل يمكن للتطبيقات التكنولوجية الكشف عن الجوانب الإبداعية للطالب، بعرض ألعاب الكترونية خلالها؟  
من وجهة نظري أرى أن الطالب وبمساعدة المعلم يحصل على المعلومات الأساسية التي يجب عليه معرفتها ، وفي ذات الوقت أصبحت التطبيقات التكنولوجية داعم و حافز للتعلم فهي تكسر حاجز الملل وتشعر الطالب بالرغبة للحصول على المعلومات والاستكشاف ، والنفس البشرية دائماً تتوق للتسلية ولكل ما هو جديد فهذا التسارع في التطبيقات والألعاب

الإلكترونية التعليمية الذي يعيشه هذا الجيل يحفزهم على مجاراته، بالإضافة إلى أنها فتحت آفاق واسعة أمام الطلبة  
للخوض فيها والتعمق في كافة أنواع العلوم التي تساعد الطالب في اكتشاف ذاته وميوله الذي بإمكانه الإبداع فيه.

.....

الإجابة عن الأسئلة التي انبثقت عن السؤال الرئيس:

- ما اهم التطبيقات المستخدمة والتي تلعب دوراً في الكشف عن إبداعات الطالب؟

تطبيقات نشر ومشاركة الدروس وتساعد الطالب على التواصل ويستطيع الطالب من خلالها عرض ما قام بإنجازه وتقديم  
تغذية راجعة بالقدر الذي يحتاجه.

مثل تطبيق اليوتيوب والمايكرو سوفت تيمز وتطبيق nearpod الذي يشمل مشاركة الدروس والألعاب والإختبارات  
والكثير الكثير من الطرق والأساليب التي تكشف إبداعات الطلاب.

- ما اهم الجوانب الإبداعية للطلاب التي يمكن اكتشافها من خلال هذه التطبيقات؟

من خلال هذه التطبيقات تزيد قدرة الطالب في ربط العلوم والاطلاع على مهارات متعددة تشجع الطالب اكتشاف نفسه من  
خلالها وخلق كل ما هو جديد سواء ابداع فكري أو انتاجي أو فني أو أدبي.

- ما اهم المتطلبات والإجراءات الواجب اتباعها لتطوير وتفعيل هذه التطبيقات؟

١. توفير الأجهزة والوسائل التي تساعد الطالب في العمل على هذه التطبيقات.

٢. التواصل الدائم بين المعلم والطالب والأسرة.

٣. التدريب المستمر على كل ما هو جديد.

٤. استثمار إبداعات المعلمين والطلاب في تحديث البرامج وتطويرها.

المعلمة (ف، ق)

هل يمكن للتطبيقات التكنولوجية الكشف عن الجوانب الإبداعية للطلاب بعرض ألعاب الكترونية خلالها؟

نعم .... لتطبيقات التكنولوجية دور فاعل في كشف الإبداعات عند الطالب حيث تمثل شيء جديد للطلاب مغاير للبيئة الصفية  
الروتينية ويكتشف مواهب وإبداعات خفية له وذلك من خلال توجيهات معلمه وتعزيزه وتحفيزه له.

الإجابة عن الأسئلة التي انبثقت عن السؤال الرئيس:

- ما اهم التطبيقات المستخدمة والتي تلعب دوراً في الكشف عن إبداعات الطالب؟

تطبيقات نشر ومشاركة الدروس تساعد الطالب على التواصل ويستطيع الطالب من خلالها عرض ما قام بإنجازه وتقديم تغذية راجعة بالقدر الذي يحتاجه.

مثل تطبيق YouTube و Microsoft، وتطبيق Nearpod الذي يشمل مشاركة الدروس والألعاب والاختبارات والكثير الكثير من الطرق والأساليب التي تكشف ابداعات الطلاب.

- ما اهم الجوانب الإبداعية للطلاب التي يمكن اكتشافها من خلال هذه التطبيقات؟

من خلال هذه التطبيقات زادت قدرة الطالب على الربط العمودي والأفقي للمواد المختلفة، إضافة لاكتشافه لذاته وما يمتلكه من قدرات ومهارات وإبداعات يمكن استثمارها.

- ما اهم المتطلبات والإجراءات الواجب اتباعها لتطوير وتفعيل هذه التطبيقات؟

١. توفير الأجهزة والوسائل التي تساعد الطالب في العمل على هذه التطبيقات.

٢. التواصل الدائم بين المعلم والطالب والأسرة.

٣. التدريب المستمر على كل ما هو جديد.

٤. استثمار ابداعات المعلمين والطلاب في تحديث البرامج وتطويرها.

٥. عرض كل ما ينجزه الطالب عبر مواقع التواصل لإفادة بقية الطلبة منه وبذلك يكون معزز للطلاب نفسه وتقديراً لجهوده

المعلمة (د، و)

هل يمكن للتطبيقات التكنولوجية الكشف عن الجوانب الإبداعية للطلاب، بعرض ألعاب الكترونية خلالها؟

نعم حيث تنمي التطبيقات التكنولوجية الجوانب الإبداعية لدى الطلبة فهي تعلمهم بأسلوب شيق وممتع وتطمس صفة الملل عن

الدرس مما يجعلهم تواقين للمعرفة فتزداد اسئلتهم واستفساراتهم ويزيد فضولهم في معرفة معلومات أكثر عنه

الإجابة عن الأسئلة التي انبثقت عن السؤال الرئيس:

ما اهم التطبيقات المستخدمة والتي تلعب دوراً في الكشف عن إبداعات الطالب؟

بالنسبة لي كمعلمة رياضيات فان هناك بعض التطبيقات والمواقع التي تخص المادة منها Grapher free و

MathPlayground وتطبيق Gaeo Gebra ولكن بشكل عام وفيما يخص جميع المواد الدراسية فان تطبيق nearpod فيه

الكثير من الإمكانيات التي تجعل المعلم ينقل المعرفة للطلبة بسهولة وبطريقة تكشف قدراتهم الإبداعية

ما اهم الجوانب الإبداعية للطلاب التي يمكن اكتشافها من خلال هذه التطبيقات؟

يمكن لهذه التطبيقات ان تنمي حب الفضول والاستكشاف لدى الطلبة بالإضافة لزيادة قدرتهم على التخيل وربط العلوم المختلفة

ببعضها من جهة وبالحياة العملية من جهة أخرى.

ما اهم المتطلبات والإجراءات الواجب اتباعها لتطوير وتفعيل هذه التطبيقات؟

لتطوير هذه التطبيقات يلزم عمل نسخ عربية منها بل وفلسطينية أيضا بحيث تتواءم مع اللغة أولا والقضية الفلسطينية ثانيا

حيث ان معظم التطبيقات والمواقع ذات المحتوى الهادف تعرض باللغة الإنجليزية وفي سياق حياتي لا يتناسب مع مدارسنا

المعلمة (ر، ق)

هل يمكن للتطبيقات التكنولوجية الكشف عن الجوانب الإبداعية للطلاب، بعرض ألعاب الكترونية خلالها؟

نعم. يمكن لهذه التطبيقات الكشف عن الجوانب الإبداعية للطلبة.

الإجابة عن الأسئلة التي انبثقت عن السؤال الرئيس:

-ما اهم التطبيقات المستخدمة والتي تلعب دوراً في الكشف عن إبداعات الطالب؟

نيربورد، تيمز

ما اهم الجوانب الإبداعية للطلاب التي يمكن اكتشافها من خلال هذه التطبيقات؟

قوة الملاحظة والتركيز والقدرة على التعامل مع التطبيقات الإلكترونية.

ما اهم المتطلبات والإجراءات الواجب اتباعها لتطوير وتفعيل هذه التطبيقات؟

تدريب الطلبة على استخدام بعض التطبيقات الإلكترونية المهمة والتي يمكن أن تساعد الطالب في التعليم وتطوير مهاراته، عقد

حصص تجريبية.

المعلمة (آ، ي)



هل يمكن للتطبيقات التكنولوجية الكشف عن الجوانب الإبداعية للطلاب، بعرض ألعاب الكترونية خلالها؟

نعم يمكن للتطبيقات التكنولوجية كشف الجوانب الإبداعية لدى الطلاب

الإجابة عن الأسئلة التي انبثقت عن السؤال الرئيس:

-ما اهم التطبيقات المستخدمة والتي تلعب دوراً في الكشف عن إبداعات الطالب؟

من أهم التطبيقات في كشف الإبداع هي لعبة مطابقه الصور ومطابقة الصورة مع الكلمة.

ما اهم الجوانب الإبداعية للطلاب التي يمكن اكتشافها من خلال هذه التطبيقات؟

تظهر قوة التركيز لدى الطالب، وتظهر مدى تحقق الهدف عنده

ما اهم المتطلبات والإجراءات الواجب اتباعها لتطوير وتفعيل هذه التطبيقات؟

ويمكن تطوير هذه التطبيقات من خلال استخدامها من فترة لأخرى مع الطلبة ومن الممكن إعطاهم الفرص لاكتشاف مواهبهم

في هذا البرنامج أو في برامج أخرى تعمل على تشجيعهم على استخدامه باستمرار

المعلمة (ن، ق)

هل يمكن للتطبيقات التكنولوجية الكشف عن الجوانب الإبداعية للطلاب، بعرض ألعاب الكترونية خلالها؟

نعم يمكن للتطبيقات الإلكترونية الكشف عن ابداعات الطلبة.

الإجابة عن الأسئلة التي انبثقت عن السؤال الرئيس:

-ما اهم التطبيقات المستخدمة والتي تلعب دوراً في الكشف عن إبداعات الطالب؟

تطبيق نير بود Nearpod – يعتبر قناة تواصلٍ ومنصةً تعليميةً مواكبةً لمتطلبات النهضة التكنولوجية التي يعيشها الإنسان

الآن؛ و يساهم في التعليم بالشكل الاعتيادي لما يحتوي من مزايا تسمح بخلق تفاعلٍ بين الطلبة والمُدرسين، فبالإمكان ومن

خلال هذا البرنامج عمل: (مقاطع الصوت، الفيديو، ملفات pdf، استطلاعات الرأي، مسابقات، امتحانات مدرسية، تتبع

إنجازات الطلاب ومكتبةً تعليميةً ثريةً بالتجارب والدروس) وأيضاً يكون فعالاً في حالات التعليم عن بُعد وذلك عبر تحضير

الدروس وإنشاء الأنشطة التفاعلية .

ما اهم الجوانب الإبداعية للطلاب التي يمكن اكتشافها من خلال هذه التطبيقات؟

يمكن الكشف عن الجوانب الإبداعية للطلبة من خلال التعرف على الفروق الفردية بينهم ، والتعرف على الجوانب الإبداعية التي قد تكون في عدة مجالات مثل الرسم او الكتابة، تنمية ميول واتجاهات الطلبة من خلال التعلم الذاتي.....

ما اهم المتطلبات والإجراءات الواجب اتباعها لتطوير وتفعيل هذه التطبيقات؟

من وجهة نظر شخصية اولا إمكانية توفير أجهزة حاسوب او الاياد في كل مدرسة لتطبيق هذا البرنامج، والذي يمكن الاستفادة منه في ظل الازمات كما حصل تماما مع جائحة الكورونا، ويبقى هذا البرنامج من وجهة نظري الأكثر تميزا وكسراً لروتين الحصة الصفية من منصة التميز. فهذا البرنامج يتيح للطلاب الدخول عليه متى شاء والتربث في حل الأسئلة بروح معنوية عالية، ويبقى الطالب على حماس في انتظار نتيجة حلوله من قبل المعلم وايضا من خلال استخدام هذا التطبيق يمكن للطلاب فتحة في اي وقت حسب ما تقتضيه ظروفه وظروف المعلم على حد سواء.

لذلك انصح انا كمعلمة وكمصممة لدرس على تطبيق النيربود بتعميمه على جميع المؤسسات التعليمية.

المعلمة (د، ج)

هل يمكن للتطبيقات التكنولوجية الكشف عن الجوانب الإبداعية للطلاب، بعرض ألعاب الكترونية خلالها؟

نعم يمكن

الإجابة عن الأسئلة التي انبثقت عن السؤال الرئيس:

-ما اهم التطبيقات المستخدمة والتي تلعب دوراً في الكشف عن إبداعات الطالب؟

\_ العاب تركيز (مطابقة الكلمة والصورة ومطابقة الصورة مع صورة المخفية ودمج الصوت والصورة وتوضيح أجزاء الصورة المعروضة بدقة عالية وعرض صور وفيديوهات وصوت).

ما اهم الجوانب الإبداعية للطلاب التي يمكن اكتشافها من خلال هذه التطبيقات؟

الكشف عن الفروق الفردية بينهم، ومهارة السرعة في الإجابة وقوة التركيز لديهم وذكاءاتهم التي يتمتعون بها.

ما اهم المتطلبات والإجراءات الواجب اتباعها لتطوير وتفعيل هذه التطبيقات؟

الاستمرار في استخدامها وتطويرها، والتدريب على استخدامها بكفاءة.

المعلمة (د، ع)

هل يمكن للتطبيقات التكنولوجية الكشف عن الجوانب الإبداعية للطلاب، بعرض ألعاب الكترونية خلالها؟

نعم يمكن

الإجابة عن الأسئلة التي انبثقت عن السؤال الرئيس:

-ما اهم التطبيقات المستخدمة والتي تلعب دوراً في الكشف عن إبداعات الطالب؟

برنامج النيربود يساهم في الكشف عن ابداعات الطالب حيث يتم تصميم عروض للدرس من خلال شرائح يتم فيها شرح  
الدرس وإضافة ميزات عليه كالصوت والصورة لتوضيح المفاهيم وشرحها ويتم أيضاً متابعة نمو الطالب مفاهيمياً عن طريق  
استخدام الـ3D الخاص ببرنامج النيربود وايضا يمكن دعم واثراء الطالب علميا من خلال إضافة فيديو تعليمي وصوت او  
رابط لصفحات تعليمية ويمكن إضافة نشاطات وأساليب كالأسئلة الموضوعية في لعبة وقت التسلق وايضا لعبة وفق بين  
الصورة والصورة أو الصوت أو الكتابة المناسبة لها ويمكن أيضا إضافة سؤال للرسم وايضا اختبار الذاكرة .

ما اهم الجوانب الإبداعية للطلاب التي يمكن اكتشافها من خلال هذه التطبيقات؟

من أهم الجوانب الإبداعية امتلاك الطالب اسلوب حل المشكلات واستخدام نظرية الذكاءات المتعددة وتنشيط الذاكرة واستخدام  
اسلوب العصف الذهني وغيرها.

ما اهم المتطلبات والإجراءات الواجب اتباعها لتطوير وتفعيل هذه التطبيقات؟

1-الدعم المادي 2 -تدريب الطلاب والمعلمين على استخدام التطبيقات التكنولوجية

**مناقشة النتائج:**

بناء على إجابات عينة الدراسة عن السؤال الرئيس، فقد أجمعت على أن للتطبيقات التكنولوجية عظيم الأثر في الكشف عن  
الإبداعات المختلفة للطلاب، نتيجة سهولة الوصول للمعلومة والكشف عن خفايا الأمور، ليس هذا فحسب وإنما يمكن الوصول  
إليها بطريقة جاذبة ومحبية أيضاً، وقد يعود ذلك إلى التطور المضطرد في وسائل الاتصال والتواصل، وأصبحت التكنولوجيا  
لغة العصر، ولغة التفاهم، ولغة الحصول على المعارف ... لذا يمكن أن يكون لها هذا الدور الفاعل في الكشف عن الإبداع  
كما أظهرت المقابلات أن للتطبيقات التكنولوجية المختلفة كتطبيق تيمز وزووم دور في الكشف عن هذه الإبداعات، وان من  
بين البرامج الداعم والمحفزة لهذا الكشف برنامج nearpod و Geo-Gebra و Grapher free و mathplayerground  
لما لهذه البرامج من قدرة على جذب الطالب ومحاكاته وهذه النتيجة اتفقت مع دراسة (الشهري، والحجيلان، 2018) التي  
توصلت إلى أن تطبيق الأنشطة عن طريق تطبيق nearpod كان أفضل من التفاعل الصفي بسبب إعطاء المتعلم فرصة

المشاركة والحديث والتفاعل مع المعلم داخل الفصل كما اتفقت مع دراسة ( الخولة،2018) ودراسة (دنهام، 2017) في تنمية المفاهيم اللغوية المختلفة، وأظهرت أن لها قدرة في الكشف عن الإبداع الفكري، والفني، والإداري للطلاب، ومن الجوانب الإبداعية زيادة قدرة الطالب على ربط العلوم المختلفة مع بعضها البعض، إضافة للاطلاع على مهارات متعددة تشجع الطالب على اكتشاف ذاته وهنا اتفقت مع دراسة ( سوس، 2016)، ولها دور في فتح آفاق للطلاب وتعمل على تشجيعه على طرح التساؤلات المختلفة مما قد يؤدي ونتيجة لمعرفة الإجابة عن هذه التساؤلات إلى الإبداع، إضافة لحب الاستكشاف، وتنمية الخيال وتشجيع الملاحظة والتركيز لديهم.

ويلعب وجود الأجهزة التكنولوجية المختلفة وتوافرها دور بارز وداعم ومساعد في الكشف عن هذه الإبداعات، كما أن لطبيعة العلاقة الإيجابية بين المدرسة وأولياء الأمور دور في الكشف عن الإبداعات المختلفة للطلاب، حيث يكمل دور أحدهما الآخر إذا ما كانت العلاقة وطيدة بينهم.

كما أظهرت النتائج المتمخضة عن المقابلات أن لتمكّن المعلم من تنفيذ التطبيق بفاعلية أثر واضح في الكشف عن إبداعات الطالب المختلفة.

وهنا اتفقت هذه النتيجة مع دراسة (أبو القاسم، 2020)، ودراسة (السناني، 2021)، ودراسة (باقديم، 2021)، كما أظهرت الدراسة أن وجود المدرسة خلف الجدار زاد من عزيمة المعلمات وإصرارهن على العطاء والتحدي للاحتلال وبالتالي محاولة استخدام كل وسيلة متاحة للرفي بمستوى الطلبة إضافة لمحاولتهن الكشف عن الإبداعات المختلفة للطلبة رغم الصعوبات التي قد تعترض طريقهن في اكتساب المعارف المختلفة لا سيما في المجال التكنولوجي لتحقيق أهدافهن السامية.

التوصيات:

بناء على ما توصلت إليه الدراسة من نتائج فهي توصي بالآتي:

1. تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية من خلال تطبيقات مختلفة.
2. التخطيط المسبق للألعاب الإلكترونية التعليمية بناء على ما يراد تحقيقه من أهداف
3. مراقبة أولياء الأمور والمعلمون للألعاب الإلكترونية المراد استخدامه من الطلبة
4. العمل على تمكين المعلمين لهذه التطبيقات بالتدريب المستمر من ذوي الاختصاص
5. تشجيع الطلبة على استخدام مصادر التعلم المفتوحة والمرخصة

6. عمل تقييم دوري ومستمر لهذه الألعاب والنتائج التي تحققها باستمرار.

## المصادر والمراجع

### المراجع العربية:

- أبو لطيف، ديب (2015). الإبداع من الفكر إلى الممارسة. سوريا: دار ومؤسسة رسلان للطباعة والنشر والتوزيع، ص280
- باقديم، منال. (2021). تقييم كفاءة وفاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الإبداع لدى أطفال مرحلة الروضة بمكة المكرمة. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، ع64، 275-320. مسترجع من <https://search.mandumah.com/Record/114>
- السناني، بدر. (2021). الإدمان الناعم: الألعاب الإلكترونية وذكاء الاطفال الاجتماعي. المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، ع23، 73-112. مسترجع من <https://search.mandumah.com/Record/1>
- أبو القاسم، هبة ، ومحمد، بخيتة. (2020). أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بمحلية أدمرمان: دراسة تجريبية بمرحلة الأساس ولاية الخرطوم. مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج4، ع3، 123 - 138. مسترجع من <https://search.mandumah.com/Record/1>
- الخولة، سمر. (2018). فاعلية برنامج تدريبي قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض مفاهيم اللغة الإنجليزية لدى الطالبات الموهوبات. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، ع12، 14 - 48 مسترجع من <https://search.mandumah.com/Record/9>
- الشهري، مني ، والحجيلان، محمد. (2018). فاعلية استخدام تطبيق Nearpod في الأجهزة اللوحية على التفاعل الصفي لمادة الحاسب الآلي لدى طالبات الصف الثاني ثانوي، المجلة الدولية التربوية المتخصصة. مج(7)، ع(1)، ص ص 129-140
- خير، النور. (2014) توظيف تقنيات التعليم في معالجة بعض مشكلة التربية المعاصرة". مجلة جامعة بحري لأداب والعلوم الإنسانية .
- الغامدي، رحاب (2018).أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين التفكير الإبداعي والتحصيل في مادة الحاسب الآلي لدى طالبات المرحلة المتوسطة (رسالة منشورة) . مسترجع من: <https://search.mandumah.com/record/923422> .
- خير، النور. (2014) توظيف تقنيات التعليم في معالجة بعض مشكلات التربية المعاصرة". مجلة جامعة بحري لأداب والعلوم الإنسانية .
- مقال سيتي، عباس. (2014) مشروع الألعاب الإلكترونية في المناهج المدرسية .
- مسترجع من : <https://www.alukah.net/social/0/101822/>
- القزاز ، منذر. (2018) فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية القائمة على الهواتف النقالة الذكية في اكتساب المفاهيم التكنولوجية والاحتفاظ بها لدى طالب الصف العاشر الأساسي بغزة.

- القباطي ، هلال أحمد، أحمد ، توفيق ، علي ، محمد، ذكريات سلطان(2019). أثر اختلاف نمط التغذية الراجعة في الألعاب التعليمية الإلكترونية على تنمية التفكير الإبداعي لدى أطفال الروضة بالجمهورية اليمنية(رسالة منشورة).جامعة العلوم والتكنولوجيا.مسترجم من <https://search.mandumah.com/record/958782>

#### المراجع العربية الانجليزية

- Abu Latif, D (2015). Creativity from thought to practice (in Arabic). Syria: Dar and Raslan Foundation for Printing, Publishing and Distribution, pg. 280
- Bagdim, M. (2021). Evaluating the efficiency and effectiveness of using electronic educational games in developing creativity among kindergarten children in Makkah Al-Mukarramah (in Arabic). International Journal of Educational and Psychological Sciences, p. 64, 275-320. Retrieved from <https://search.mandumah.com/Record/114>
- Al-Sanani, b. (2021). Soft Addiction: Electronic Games and Children's Social Intelligence (in Arabic). The Arab Journal of Educational and Psychological Sciences, p. 23, 73-112. Retrieved from <https://search.mandumah.com/Record/1>
- Abu Al-Qasim, H, and Muhammad, B. (2020). The impact of the electronic games program on the intelligence of first-cycle students in Omdurman locality: an experimental study in the basic stage, Khartoum state (in Arabic). Journal of Educational and Psychological Sciences, Vol. 4, P3, 123-138. Retrieved from <https://search.mandumah.com/Record/1>
- Khawla, S. (2018). The effectiveness of a training program based on electronic educational games in developing some English language concepts among gifted female students (in Arabic). International Journal of Educational and Psychological Sciences, pp. 12, 14-48. Retrieved from <https://search.mandumah.com/Record/9>
- Al-Shehri, M., and Al-Hujailan, M. (2018). The Effectiveness of Using the Nearpod Application on Tablet Devices on the Classroom Interaction of Computer Subject for Second Year Secondary Female Students (in Arabic), The Specialized International Journal of Education. Maj. (7), p. (1), pp. 129-140
- Khair, A. (2014) Employing educational technologies in addressing some of the problems of contemporary education" (in Arabic). Bahri University Journal of Arts and Humanities.
- Al-Ghamdi, R. (2018). The effect of electronic educational games on improving creative thinking and achievement in computer subject among middle school students (published thesis) (in Arabic). Retrieved from: <https://search.mandumah.com/record/923422> .
- Khair, A. (2014) Employing educational technologies in addressing some of the problems of contemporary education" (in Arabic). Bahri University Journal of Literature and Human Sciences.
- City article, p. (2014) Electronic Games Project in School Curricula (in Arabic).
- Retrieved from: <https://www.alukah.net/social/0/101822/1>
- Al-Qazzaz, M. (2018) The effectiveness of employing educational electronic games based on smart mobile phones in acquiring and retaining technological concepts among tenth grade students in Gaza (in Arabic).
- Al-Qubati, H, A, T, P, M, Y (2019). The impact of different feedback patterns in electronic educational games on the development of creative thinking among kindergarten children in the

Republic of Yemen (published thesis). University of Science and Technology. Retrieved from  
<https://search.mandumah.com/record/958782>

### ثانياً: المراجع الأجنبية:

Denham, ANRE'R. (2017). Using a digital game as an advance organizer, Educational Technology Research and Development, V66, pp. 1–24 (24 pages), Published by: Springer

Hojjat, M. Mohsen, K. Javed, A, Ghasen, P. (2015). The effect of Computer games on speed, attention and consistency of learning mathematics among student. Journal of proedia social and behavioral sciences, V (176). 419–424.

Lovely, A. L. (2002). Literature review in creativity, new technologies, and learning. Brighton: NESFA.

Suci, Kurnia Sari. (2016). The Effectiveness of Crossword Puzzle Game Toward Students, Vocabulary Mastery (An Experimental Study at the Second Grade of SMP Pusplta Bangs Ciputat). State Islamic University Syrif Hidayatullah, Jakarta.

Zeng, Jialing, Park, Sophie, Shang (2020). To Learn Scientifically, effectively, and enjoyably: A review of educationally games. China National Social Science Foundation, Retrieved from:

<https://onlinelibrary. Wiley.com/doi/full/10.1002/nbe2.188>.

–Maleki, Parvin, Mousavi, Faranak(2015). Examining the Role of Electronic –Learning and Traditional Games Over Creativity of Female Students in Fifth Grade Primary School. Retrieved from <https://2u.pw/Drlwx>.