

أثر توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات النحوية لدى طلاب الصف السادس الأساسي

The Effect of Employing of Electronic Games in Developing Grammar Skills for Sixth Graders

محمود الرنتيسي^{1*}، حسين فريج²

الجامعة الإسلامية بغزة (فلسطين)، mrantisi@iugaza.edu.ps

الجامعة الإسلامية بغزة (فلسطين)، hussain93kh93@gmail.com

تاريخ القبول: 2023-01-09

تاريخ الاستلام: 2022-10-19

ملخص:

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات النحوية لدى طلاب الصف السادس الأساسي، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، وبلغت عينة الدراسة (76) طالباً من طلاب الصف السادس الأساسي، وزّعت على مجموعة تجريبية قوامها (38) طالباً، ومجموعة ضابطة قوامها (38) طالباً، وتم استخدام اختبار المهارات النحوية الذي تم إعداده من قبل الباحثين لتحقيق هدف الدراسة، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha = 0.05$) لصالح طلاب المجموعة التجريبية في اختبار المهارات النحوية، وأوصت الدراسة بضرورة حث المعلمين على توظيف الألعاب الإلكترونية في تدريس المهارات النحوية. الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية، المهارات النحوية، الصف السادس الأساسي

Abstract

This study aimed to know the effect of employing electronic games in developing grammar skills for sixth graders. The researchers used the experimental method, The sample of the study was (76) students sixth-grade male students, distributed to an experimental group of (38) students and a control group of (38) students. The grammar skills test prepared by the researchers was used to achieve the goal of the study. The study found that there were statistically significant differences at the level of significance ($\alpha = 0.05$) in favor of the experimental group students in the grammar skills test. The study recommended the necessity of urging teachers to employ electronic games in teaching grammar skills.

Keywords: Electronic Games, Grammar Skills, Sixth Graders

* محمود الرنتيسي: mrantisi@iugaza.edu.ps

مقدمة:

لقد تنوعت طرائق التدريس، وتعددت الاستراتيجيات التربوية وكثرت الكتابات التربوية حولها، بيد أن المعلم الناجح هو الذي يطوّر كل هذه الاستراتيجيات لخدمة الطلاب وتشويقهم، وتحقيق أهداف العملية التعليمية، لذا ينبغي أن تكون الاستراتيجيات المختارة من المعلم قادرة على زيادة المشاركة الفعالة، وتحقيق التفاعل داخل غرفة الصف، مما يؤدي إلى غرس حب المدرسة، وذلك يؤدي إلى زيادة التحصيل وتنمية المهارات لدى المتعلمين.

ومن هذه الاستراتيجيات استراتيجية الألعاب التعليمية التي تستعمل بشكل كبير في البيئة التعليمية، والتي تنقسم إلى ألعاب عادية، وألعاب إلكترونية، والألعاب العادية أكثر انتشاراً في التعليم المدرسي لسهولة استخدامها، وإمكانية تطبيقها في أي وقت على خلاف الألعاب الإلكترونية فهي تحتاج لتجهيزات فنية وتكنولوجية.

ولقد تعددت التعريفات التي تناولت الألعاب الإلكترونية حيث تعرفها (الجهني، 2020، ص184) بأنها برمجيات تختص بتقديم التعلم من خلال اللعب، وتستخدم تقنية الوسائط المتعددة ممزوجة بالترفيه والتسلية؛ لتستحوذ على اهتمام التلاميذ، وتثير دافعيتهم للقيام بأنشطة هادفة تعمل على زيادة التحصيل، وهي تطبق وفق إجراءات وتعليمات يتبعها التلاميذ لتحقيق أهداف تعليمية محددة.

وتعرفها (بسيوني وعبدالحفيظ 2020) بأنها نشاط مبني على نظام إلكتروني رقمي هادف إلى تعرف أثر بعض عناصر تصميم اللعبة الإلكترونية التي تزيد من دافعية الإنجاز لدى الأطفال وتشعرهم بالمتعة والمرح.

ولقد اعتبرت العديد من التعريفات الألعاب الإلكترونية بأنها برمجيات تستخدم الوسائط المتعددة، وأن لها هدف محدد، وخطوات منظمة، وتثير دافعية المتعلم وتحفز النشاط وتضفي جواً من المرح في التعلم.

ومن الملاحظ أن الألعاب الإلكترونية لها عدة مسميات منها (ألعاب الفيديو التعليمية، ألعاب الوسائط المتعددة، الألعاب الرقمية، ألعاب الحاسوب التعليمية، الألعاب الإلكترونية التعليمية) وكل هذه التعريفات تتحد في المفهوم والمكونات والخصائص.

وبناء على ما سبق يعرف الباحثان الألعاب الإلكترونية إجرائياً وفق الدراسة الحالية بأنها: استراتيجية يمزج فيها التعلم والترفيه، وتصمم بطريقة مخططة لها وفق أهداف تربوية وتعليمية محددة مسبقاً، ولها أشكال مختلفة عند التطبيق منها الألعاب الإلكترونية الجماعية، والفردية التي تضمنتها الدراسة، وتعمل على تشويق وإثارة دافعية الطلبة وتفاعليهم لأنها تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية متعددة تجعل أثر التعلم يبقى لأطول فترة.

ورغم أهمية الألعاب التربوية، وتعدد فوائدها ينقسم المعلمون حول جدوى استخدامها في البيئة الصفية، بين فريق يمتنع عن استخدام الألعاب الإلكترونية، ويعللون ذلك بالعديد من المبررات منها: الحاجة إلى إمكانيات لبرمجيتها وتصميمها أو عدم امتلاكهم الخبرة التقنية لذلك، وعدم توافر التجهيزات التكنولوجية المساعدة لتطبيقها داخل الصفوف المدرسية، واعتقادهم بأن الطلاب ينظرون للألعاب الإلكترونية كوسيلة ترفيه لا تعليم.

ولقد صنفت Gros (2007) الألعاب التعليمية الإلكترونية إلى عدة أنواع منها:

1. ألعاب الحركة: وتعتمد على ردود فعل اللاعبين، ومعظم ألعاب الجيل الأول من هذا النوع.
2. ألعاب المغامرات: وفيه يتقدم الطالب عن طريق حله لعدد من الاختبارات في عالم افتراضي.
3. ألعاب تقمص الأدوار: يتقمص فيه اللاعبون خصائص أشخاص أو مخلوقات مختلفة.
4. ألعاب المحاكاة: يجب على اللاعب أن ينجح في أداء دور معين لتحقيق الهدف.
5. الألعاب الإستراتيجية: وهي تعيد إنشاء مواقف خيالية أو تاريخية، ويستخدم فيها اللاعب استراتيجية مناسبة لتحقيق الهدف.

وتعتبر الألعاب التعليمية الإلكترونية جزءاً من منظومة الألعاب التربوية، وبالتالي تتقاطع أهداف الألعاب التعليمية الإلكترونية مع أهداف الألعاب التربوية.

وأشار الحيلة (2010، ص 51-52) الأهداف التي تسعى الألعاب التربوية إلى تحقيقها وهي:

1. المساعدة على التعلم، واستكشاف العالم.

2. المساعدة في تنمية الجوانب المعرفية والوجدانية والاجتماعية للطفل.

3. حل المشكلات، والتخفيف من قلق الطفل.

4. المساعدة على نمو الطفل الجسدي المتوازن.

5. المساعدة في تنمية تفكير الطفل الإبداعي والابتكاري.

6. اكتشاف مشاعر واتجاهات وقيم الطفل.

ومن أهداف الألعاب الإلكترونية في التعليم الفلسطيني:

مراعاة مستوى ضعاف التحصيل، وتمكينهم من التعلم باستخدام الألعاب الإلكترونية.

زيادة ثقة الطلبة بأنفسهم، وتشجيعهم على المشاركة والتعاون فيما بينهم.

رفع كفاءة الطلبة التعليمية في المواد المختلفة باستخدام الوسائل التكنولوجية المساعدة.

ولقد عدد زيتون (2002) بعض خصائص الألعاب التعليمية الإلكترونية على النحو التالي:

المقاصد: وهي النهاية التي يريد اللاعب أن يصل إليها، وهي تشبه تعريف الأهداف.

القواعد: وهي التعليمات الضابطة والمحددة لإجراءات اللعبة.

المنافسة: وتكون بين طالبين أو بين الطالب والوقت نفسه.

التحدي: ويعتبر من عناصر التشويق والإثارة في اللعبة.

الأمان: وذلك لأن الطالب يشعر بالأمان أثناء اللعب لأن اللعبة غير مؤذية.

الترفيه: فاللعبة تضيي جوا من المرح والمتعة والسعادة لدى الطلاب.

الخيال: وذلك لأن اللعبة تثير خيال الطلبة، وتساهم في تشويقهم أثناء اللعب.

كما بيّنت دراسة Daloukas, Dai, Alikanioti, Sirmakessis (2008) خصائص الألعاب التعليمية الإلكترونية على النحو التالي:

1-أنها ألعاب مسلية وتفاعلية، ولها أهداف واضحة، ولها قواعد منظمة.

2-توفر المنافسة، وتحتوي على مشكلات يجب حلها أثناء اللعب.

3-تعطي النتائج وردود الفعل في حالة فوز اللاعبين، وأنها تناسب الطلبة اللاعبين، وتزيد من إبداعهم، وتقوي تواصلهم الاجتماعي.

أما عن مكونات اللعبة فقد أشارت (حميد 2013، ص 35-36) بأن كل لعبة حاسوبية تتكون بشكل عام من العناصر التالية:

1.فكرة اللعبة: تصف هدف اللعبة ونقاطها الأساسية.

2.بداية اللعبة: تصف محتويات شاشة البداية في اللعبة.

3.مراحل اللعبة: تصف كيف تزداد صعوبة اللعبة خلال سيرها، وكيف يختم المستخدم كل مرحلة وينجز أهدافها.

4.أحداث اللعبة: تشرح نقاط اللعبة التي يكافأ عليها اللاعب أو يعاقب.

5.نهاية اللعبة: تشرح ماذا يحدث عندما يخسر اللاعب أو يفوز أو يحصل على أعلى درجة.

6.مدخلات اللعبة: تصف طريقة تواصل اللاعب مع اللعبة، من خلال الأزرار المستخدمة في لوحة المفاتيح أو الفارة أو عصا التحكم.

7.رسومات اللعبة: والتي تصور خصائص مكونات اللعبة وأجزائها.

8.أصوات اللعبة: الأصوات الموسيقية والتأثيرات الصوتية التي تصدر خلال أحداث ومراحل اللعبة.

9.شاشات اللعبة: أي المكونات المرئية والصوتية التي تصف اللعبة خلال مراحلها المختلفة، والشاشات الرئيسية في أي لعبة هي: شاشة العنوان، شاشة اللعب، شاشة الريح أو الخسارة.

10.دليل اللعبة: ويشرح كيفية التعامل مع اللعبة.

وتتطابق مكونات الألعاب الإلكترونية المستخدمة في الدراسة الحالية مع المكونات السابقة.

ولقد أجريت العديد من الدراسات التي أوصت بتوظيف الألعاب الإلكترونية في تدريس مختلف المواد، ومن بينها اللغة العربية، كدراسة حماد (2020) التي هدفت إلى تحديد مدى فاعلية بيئة تعلم افتراضية باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، ولقد أوصت بإعادة بناء وتنظيم مناهج اللغة العربية بالمرحلة الابتدائية وفق التعلم الإلكتروني والألعاب الإلكترونية التعليمية.

وكذلك دراسة (Aydin, 2020 Kayan and) التي هدفت إلى استقصاء تأثير التدريس بمساعدة الكمبيوتر والألعاب التعليمية على التحصيل الأكاديمي لقواعد اللغة التركية للطلاب، وأظهرت النتائج أن التدريس باستخدام الألعاب الإلكترونية له أثر في زيادة التحصيل الأكاديمي لطلبة المجموعة التجريبية.

ولقد هدفت دراسة سمارة وصوالحة (2018) إلى تقصي أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في الاستيعاب القرائي لدى طلبة الصف السابع الأساسي في مدراس وكالة الغوث بالأردن، وتوصلت الدراسة إلى وجود فروق دالة إحصائية تعزى لأثر الألعاب الإلكترونية في مستويات الاستيعاب، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية في الاستيعاب القرائي تعزى لمتغير الجنس ولصالح الإناث، وأوصت الدراسة بالتوسع في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم مهارات اللغة العربية، والمواد الأخرى بشكل عام.

ولأن الشكوى تزداد يوماً بعد يوم من صعوبة النحو العربي، فطبيعته وطرق تعليمه همّ يؤرق كل المعنيين باللغة العربية دراسة وتدرّساً، فتكمن المشكلة في حفظ القواعد النحوية واستظهارها غيباً، حيث يجدون صعوبة في وضع قواعد اللغة موضع التطبيق. (يوسف، 2019).

وتتنوع الاستراتيجيات المستخدمة من المعلمين لزيادة فهم وتطبيق الطلبة للمهارات النحوية، وهذا يرجع إلى عدم وجود طريقة أو استراتيجية محدّدة لتدريس قواعد النحو، ويرجع أيضاً إلى تدني مستويات الطلبة في قواعد النحو، وتذمرهم من دراستها، ومن الاستراتيجيات التي يستخدمها المعلمون في تدريس قواعد النحو استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تتناولها الدراسة الحالية.

ولقد أجريت العديد من الدراسات حول تدريس القواعد النحوية مثل:

دراسة سلامة وموسى وعبد رب النبي (2021) التي هدفت التعرف أثر استخدام المنهج الدرامي لتدريس القواعد النحوية في تنمية مهارات التحدث لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي، ونتج عن الدراسة وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha=0.05$) بين متوسطي درجات المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لاختبارات مهارات التحدث لصالح المجموعة التجريبية.

أما دراسة عبده (2020) فقد هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام خرائط المفاهيم الإلكترونية في فهم القواعد النحوية لدى طالبات كليات القصيم الأهلية بالسعودية، ونتج عن الدراسة تفوق طالبات المجموعة التجريبية التي

درست باستخدام خرائط المفاهيم الإلكترونية على طالبات المجموعة الضابطة في اختبار فهم القواعد النحوية البعدي.

كما أجرى الأحوال (2018) دراسة هدفت إلى تحسين مستوى الأداء اللغوي لطلاب المرحلة الثانوية في القواعد النحوية، وتنمية مهارات تطبيقها وظيفيا، وتغيير توجههم إليها إلى التوجه الإيجابي، ونتج عن الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين أداء أفراد المجموعتين في الاختبارين القبلي والبعدي حيث ثبتت الفروق في اتجاه القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

كما هدفت دراسة حميد (2017) التعرف إلى أثر استراتيجية التعلم التعاوني في اكتساب المفاهيم النحوية وتنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات الصف الخامس العلمي في مادة قواعد اللغة العربية ومن أهم نتائج الدراسة تفوق طالبات المجموعة التجريبية اللاتي يدرسن مادة قواعد اللغة العربية باستراتيجية التعلم التعاوني في اختبار اكتساب المفاهيم النحوية. يجب أن تحتوي مقدمة المقال على تناول مناسب للموضوع، مع تحديد الإطار النظري وإدراج المرجعية التي تخدم الموضوع. يجب أن تحتوي مقدمة المقال على تناول مناسب للموضوع، مع تحديد الإطار النظري وإدراج مرجعية التي تخدم الموضوع.

1. الإشكالية:

من خلال عمل أحد الباحثين معلما لمادة اللغة العربية للصف السادس الأساسي شعر بضعف عام في مستويات الطلبة في المهارات النحوية المقررة، بالإضافة إلى صعوبة يواجهها الطلبة في فهم وتطبيق مهارات القواعد النحوية المقررة، وبعد الاطلاع على نتائج اختبارات الطلبة التحصيلية في المهارات النحوية تبين أن هناك صعوبات تواجه الطلبة في فهم المهارات النحوية، وتطبيق ما تعلموه في الإجابة عن أسئلة صفية واختبارية فيما بعد. وللوقوف على تنمية المهارات النحوية لدى طلاب الصف السادس الأساسي تم طرح السؤال الرئيس الآتي: ما أثر توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات النحوية لدى طلاب الصف السادس الأساسي؟ ويتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية:

1. ما صورة الألعاب الإلكترونية المعدة لتنمية المهارات النحوية لدى طلاب الصف السادس الأساسي؟
2. ما المهارات النحوية المراد تنميتها لدى طلاب الصف السادس الأساسي؟
3. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة ومتوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية في اختبار المهارات النحوية لدى طلاب الصف السادس الأساسي؟

فرضية الدراسة:

"لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات المجموعة الضابطة ومتوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية في اختبار المهارات النحوية لدى طلاب الصف السادس الأساسي".

أهداف الدراسة:

تحددت أهداف الدراسة فيما يلي:

1. تحديد المهارات النحوية المراد تنميتها لدى طلاب الصف السادس الأساسي.
2. بناء تصور للألعاب التعليمية الإلكترونية المستخدمة في تنمية المهارات النحوية لدى طلاب الصف السادس الأساسي.

3.الكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين متوسط درجات تحصيل الطلاب في المجموعة الضابطة ومتوسط درجات تحصيل الطلاب في المجموعة التجريبية في اختبار المهارات النحوية لدى طلاب الصف السادس الأساسي.

أهمية الدراسة:

- 1.قدّمت الدراسة إطاراً نظرياً قد يستفيد منه العاملون في المجال التربوي في موضوعات الألعاب الإلكترونية.
- 2.قد يستفيد معلمو اللغة العربية من نتائج الدراسة في تدريبهم للطلاب قواعد النحو.
- 3.قد يستفيد الباحثون في المجال التربوي من نتائج هذه الدراسة عند إعداد المناهج الدراسية في مادة اللغة العربية.
- 4.قدّمت الدراسة قائمة للمهارات النحوية المراد تنميتها للصف السادس الابتدائي.

حدود الدراسة:

- 1.الحد الموضوعي: تم إجراء هذه الدراسة على موضوعات قواعد النحو الآتية (الفعل المضارع، فعل الأمر، الفاعل، المفعول به).
- 2.الحد المكاني: مدرسة الرافعي الأساسية(ب) للبنين التابعة لمديرية التربية والتعليم في شمال غزة.
- 3.الحد الزمني: الفصل الدراسي الثاني لعام 2021/2022.
- 4.الحد البشري: عينة من طلاب الصف السادس الأساسي من مدرسة الرافعي الأساسية(ب) للبنين.

مصطلحات الدراسة:

1.الألعاب الإلكترونية:

يعرف الباحثان الألعاب الإلكترونية إجرائياً:

هي استراتيجية يمزج فيها التعلم والترفيه، وتصمم بطريقة مخططة لها وفق أهداف تربوية وتعليمية محددة مسبقاً، ولها أشكال مختلفة عند التطبيق منها الألعاب الإلكترونية الجماعية، والفردية التي تضمنتها الدراسة، وتعمل على تشويق وإثارة دافعية الطلبة وتفاعلمهم لأنها تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية متعددة تجعل أثر التعلم يبقى لأطول فترة.

وتم تطبيق بعض الألعاب الإلكترونية في هذه الدراسة ومنها:

لعبة السهام، لعبة ركوب الحافلة، لعبة الأرنب والجزرة، لعبة صياد السمك، لعبة استعادة الكنز، لعبة من سيربح المليون، لعبة صواريخ المعرفة، لعبة اختر رقماً.

2.المهارات النحوية:

يعرفها الباحثان إجرائياً بأنها المهارات الدالة على فهم التلاميذ لقواعد النحو، وقدرتهم على تطبيقها في نماذج عملية، ويشمل ذلك الاختبارات الشفوية والتحصيلية.

2. الطريقة والإجراءات

1.2 منهج الدراسة:

اتبعت الدراسة المنهج التجريبي القائم على تصميم المجموعات المتكافئة؛ لملاءمته لطبيعة الهدف من الدراسة ومشكلتها ويُعرف بأنه "هو المنهج الذي يدرس ظاهرة حالية مع إدخال تغيرات في أحد العوامل أو أكثر ورصد نتائج هذا التغير". (الأغا والأستاذ، 2003م، ص83)

حيث أخضع الباحثان المتغير المستقل في هذه الدراسة وهو (الألعاب الإلكترونية)، لقياس أثره على المتغير التابع وهو (المهارات النحوية).

2.2 تصميم الدراسة:

اتبعت الدراسة أسلوب تصميم المجموعتين الضابطة والتجريبية المتكافئتين بحيث درست المجموعة التجريبية بالألعاب الإلكترونية، والضابطة فقد درست بالطريقة التقليدية، وتم التأكد من تكافؤ المجموعتين من خلال نتائج الاختبار القبلي لاختبار المهارات النحوية.

3.2 عينة الدراسة:

قام الباحثان باختيار مدرسة الرافعي الأساسية (ب) للبنين، وذلك لتطبيق الدراسة فيها في الفصل الثاني من العام الدراسي 2021-2022م، وتكونت عينة الدراسة من شعبتين تم اختيارهما بشكل عشوائي من صفوف الصف السادس الأساسي بالمدرسة المذكورة، حيث تشمل المدرسة على ثلاثة صفوف للصف السادس، وتم مراعاة التصميم التجريبي في توزيع عينة الطلاب، وبلغ عدد الطلاب في العينة (76) طالباً مقسمين إلى مجموعتين، إحداها مثلت المجموعة التجريبية وبلغ عددها (38) والآخرى مثلت المجموعة الضابطة وبلغ عددها (38).

أداة ومادة الدراسة:

تم إعداد أدوات ومواد الدراسة للإجابة عن أسئلة الدراسة والتحقق من الفرضية وهي كالتالي:

- أداة تحليل المحتوى.
- اختبار المهارات النحوية.
- دليل المعلم.

اختبار المهارات النحوية:

الهدف من بناء هذا الاختبار قياس أثر توظيف الألعاب الإلكترونية على المهارات النحوية، وقام الباحثان ببناء الاختبار وفق نمط الاختيار من متعدد وذلك وفق الخطوات الآتية:

1. تحديد المادة الدراسية:

تم اختيار كتاب لغتنا الجميلة للصف السادس الأساسي في ثلاث مستويات (مستوى التذكر _ مستوى الفهم _ مستوى التطبيق)، وتم تحديد المهارات النحوية بناء على الخبرة الشخصية للباحث، واستشارة زملائه المعلمين، وقد ذكر الباحثان قائمة المهارات النحوية في الفصل الخامس عند إجابته على أسئلة الدراسة.

الهدف من الاختبار:

هدف اختبار المهارات النحوية إلى قياس مستوى طلاب الصف السادس في المهارات النحوية في ثلاثة مستويات وهي (التذكر _ الفهم _ التطبيق).

وتم تحديد الوزن النسبي لمستويات الأهداف بناء على تحليل أهداف الدروس السابقة، بينما تم تحديد الوزن النسبي للدروس بناء على عدد صفحاتها في الكتاب الوزاري، والجدول (1) يوضح الوزن النسبي لكل مستوى.

الجدول 1: جدول مواصفات اختبار المهارات النحوية

الدرس	المهارات النحوية						الوزن النسبي	
	مستوى التذكر		مستوى الفهم		مستوى التطبيق			
	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة	تكرار	نسبة		
فعل المضارع	2	%25	2	%28.57	4	%26.67	8	%27
فعل الأمر	2	%25	1	%14.29	3	%20	6	%20
الفاعل	2	%25	2	%28.57	4	%26.67	8	%27
المفعول به	2	%25	2	%28.57	4	%26.67	8	%27
المجموع	8	%26.67	7	%23.33	15	%50	30	%100

صدق الاختبار:

يقصد بالصدق، أن يقيس الاختبار لما صمم لقياسه (فرج، 1997م، ص 254) فهو يعني درجة تحقيق الأهداف التربوية التي صمم من أجلها، وأنه كلما تعددت مؤشرات الصدق كلما كان ذلك دالاً على زيادة الثقة في الأداة. وتم التأكد من صدق الاختبار بطريقتين:

الأولى: صدق المحكمين: وقد تم التأكد من صدق المحتوى عن طريق عرضه على مجموعة من أساتذة الجامعات المتخصصين في المناهج وطرق التدريس والموجهين والمعلمين المتخصصين في مادة اللغة العربية ملحق (1)، وذلك لإخراج الاختبار بأفضل صورة وقد تم الأخذ بأرائهم وملاحظاتهم حول مناسبة فقراته، ومدى انتماء الفقرات إلى كل بعد من أبعاد اختبار المهارات النحوية.

صدق الاتساق الداخلي: تم التحقق من صدق الاتساق الداخلي بتطبيق الاختبار على العينة الاستطلاعية المكونة من (30) طالبا وتم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل فقرة من الفقرات والدرجة الكلية للاختبار، والنتائج كما يبين الجدول التالي:

جدول (2): معاملات الارتباط لكل فقرة من الفقرات مع الدرجة الكلية للاختبار

رقم السؤال	معامل الارتباط	رقم السؤال	معامل الارتباط	رقم السؤال	معامل الارتباط
1	.411*	11	.447*	21	.553**
2	.520**	12	0.341	22	.649**
3	.449*	13	.418*	23	.631**
4	.403*	14	.547**	24	.506**

5	.459*	15	0.310	25	.401*
6	.443*	16	.481**	26	.411*
7	.399*	17	.601**	27	.399*
8	.553**	18	.404*	28	.430*
9	.618**	19	.447*	29	.440*
10	.505**	20	.450*	30	.571**

يتضح من الجدول السابق أن جميع فقرات الاختبار حققت ارتباطات دالة مع الدرجة الكلية للاختبار عند مستوى دلالة (0.05) وبعض الفقرات كانت دالة عند مستوى دلالة (0.01)، مما يدل على أن الاختبار يتسم بالاتساق الداخلي.

وقد حققت الفقرتان (12) و (15) ارتباطا ضعيفا مع الدرجة الكلية للاختبار.

ثبات الاختبار:

يقصد بثبات الاختبار "الحصول على نفس النتائج عند تكرار القياس باستخدام نفس الأداة وفي نفس الظروف (الأغا، 1997م، ص120) وقد تم حساب معامل ثبات اختبار المهارات النحوية باستخدام طريقة التجزئة النصفية: حيث تم تجزئة فقرات الاختبار إلى جزأين (الأسئلة ذات الأرقام الفردية، والأسئلة ذات الأرقام الزوجية)، ثم تم حساب معامل الارتباط بين درجات الأسئلة الفردية، ودرجات الأسئلة الزوجية، وبعد ذلك تم تصحيح معامل الارتباط بمعادلة سبيرمان براون = معامل الارتباط المعدل وفقا للمعادلة التالية: (عفانة ونشوان، 2016م، ص592).

حيث R معامل الارتباط بين درجات الأسئلة الفردية ودرجات الأسئلة الزوجية.

، وتم الحصول على النتائج الموضحة في جدول (3).

جدول (3): يوضح نتائج طريقة التجزئة النصفية لقياس ثبات الاختبار

المهارات النحوية	عدد الفقرات	معامل الثبات
التذكر	8	0.807
الفهم	7	0.767
التطبيق	15	0.770
الدرجة الكلية للاختبار	30	0.769

يتضح من الجدول السابق أن قيمة معامل الثبات لاختبار المهارات النحوية (0.769) وهي قيمة مرتفعة، والتي تطمئن الباحثان للوثوق بالاختبار لتطبيقه على العينة الكلية.

حساب معاملات الصعوبة والتمييز لفقرات الاختبار:

جدول (4): معاملات الصعوبة والتمييز لاختبار المهارات النحوية

#	معامل الصعوبة	معامل التمييز	#	معامل الصعوبة	معامل التمييز
1	0.53	0.32	16	0.63	0.63
2	0.79	0.32	17	0.73	0.38
3	0.63	0.38	18	0.73	0.38
4	0.63	0.38	19	0.78	0.38
5	0.47	0.75	20	0.7	0.38
6	0.73	0.25	21	0.7	0.63
7	0.77	0.38	22	0.77	0.38
8	0.6	0.75	23	0.67	0.5
9	0.73	0.38	24	0.6	0.5
10	0.53	0.88	25	0.63	0.3
11	0.57	0.5	26	0.63	0.3
12	0.53	0.75	27	0.77	0.25
13	0.6	0.5	28	0.6	0.33
14	0.77	0.38	29	0.77	0.3
15	0.4	0.5	30	0.77	0.25
المتوسط العام لمعامل الصعوبة		0.659			
المتوسط العام لمعامل التمييز		0.45			

يتضح من الجدول السابق أن درجة صعوبة فقرات الاختبار تراوحت بين (0.40 - 0.79) بمتوسط قدره (65.9%)، وأن درجة تمييز فقرات الاختبار تراوحت بين (0.25 - 0.88) بمتوسط قدره (45%)، مما يشير إلى أن جميع فقرات الاختبار تقع ضمن المستوى المقبول لمعاملات الصعوبة والتمييز.

خاتمة:

بعد الانتهاء من إجراءات الدراسة وتطبيقها على عينة الدراسة خلصت إلى عدة نتائج وفي ضوء تلك النتائج أوصت الدراسة بمجموعة من التوصيات والمقترحات، ويمكن عرض تلك النتائج كما يأتي:

نتائج السؤال الأول:

نص السؤال على ما يلي " ما صورة الألعاب الإلكترونية المعدّة لتنمية المهارات النحوية لدى طلاب الصف السادس الأساسي؟"

تمت الإجابة عن هذا السؤال في الإطار النظري حيث تحدث الباحثان عن الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية، وذكر الصورة المقترحة للألعاب الإلكترونية وآلية تطبيقها عند إعداد دروس (فعل المضارع، وفعل الأمر، والفاعل، والمفعول به) من كتاب لغتنا الجميلة للصف السادس حيث أعد الباحثان دليلاً للمعلم من الفصل الرابع وفق الألعاب التي تم اختيارها ضمن الألعاب الإلكترونية.

نتائج السؤال الثاني:

نص السؤال على ما يلي " ما المهارات النحوية المراد تنميتها لدى طلاب الصف السادس الأساسي؟" وللإجابة عن هذا السؤال قام الباحثان بالاطلاع على الدراسات السابقة والأخذ بأراء المختصين، وكذلك من خلال كتاب اللغة العربية للصف السادس الأساسي، ودليل المعلم، حيث تم حصر الموضوعات النحوية، وإدراج جدول لهذه المهارات بعد تحكيمها من مشرفين تربويين حيث يبين الجدول (5) قائمة المهارات النحوية المتضمنة المراد تنميتها.

جدول رقم (5) قائمة المهارات النحوية المتضمنة

الدرس	المهارة	مستوى المهارة وفق تصنيف بلوم
الفعل المضارع	التعرف إلى مفهوم الفعل المضارع	تذكر
	التعرف إلى أحرف نصب وجزم الفعل المضارع	تذكر
	بيان علامات إعراب الفعل المضارع	تذكر
	بيان سبب رفع ونصب وجزم الفعل المضارع	فهم
	استخراج الفعل المضارع من الجمل المعطاة له.	تطبيق
	إعراب الفعل المضارع في الجمل.	تطبيق
فعل الأمر	التعرف إلى مفهوم فعل الأمر.	تذكر
	ذكر علامات بناء فعل الأمر	تذكر
	تمييز فعل الأمر عن غيره من الأفعال من حيث الزمن.	فهم
	بيان علامة بناء فعل الأمر صحيح الآخر.	فهم
	تعيين أفعال الأمر في الجمل المعطاة له	تطبيق
	إعراب فعل الأمر في الجمل	تطبيق
الفاعل	ذكر علامات رفع الفاعل في صوره المختلفة	تذكر
	توضيح صور الفاعل	فهم
	استخراج الفاعل من الجمل المعطاة له	تطبيق
	إعراب الفاعل الوارد في الجمل	تطبيق
المفعول به	التعرف إلى مفهوم المفعول به	تذكر
	ذكر علامات نصب المفعول به	تذكر

المهارة	الدرس	مستوى المهارة وفق تصنيف بلوم
تحديد صور المفعول به		فهم
استخراج المفعول به من الجمل المعطاة له		تطبيق
إعراب المفعول به الوارد في الجمل		تطبيق

نتائج السؤال الثالث:

نص السؤال الثالث على: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة ومتوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية في اختبار المهارات النحوية لدى طلاب الصف السادس الأساسي؟

وللإجابة عن السؤال الثالث تم صوغ الفرضية الصفرية الآتية "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة، ومتوسط درجات المجموعة التجريبية في اختبار المهارات النحوية".

وللتحقق من صحة هذه الفرضية تم استخدام اختبار "ت" لعينتين مستقلتين للكشف عن دلالة الفرق بين متوسطي الأداء في اختبار المهارات النحوية البعدي لكل من المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية، والجدول (6) يوضح ذلك.

جدول (6) نتائج استخدام اختبار "ت" لعينتين مستقلتين للكشف عن دلالة الفروق بين متوسطات درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لتنمية المهارات النحوية

المهارات النحوية	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (T) المحسوبة	القيمة الاحتمالية (Sig.)	الدلالة الإحصائية
مستوى التذكر	التجريبية	38	4.58	1.780	4.024	0.001	دالة إحصائية
	الضابطة	38	2.95	1.754			
مستوى الفهم	التجريبية	38	3.68	1.416	2.525	0.014	دالة إحصائية
	الضابطة	38	2.79	1.663			
مستوى التطبيق	التجريبية	38	10.03	3.036	0.792	0.431	غير دالة إحصائية
	الضابطة	38	9.50	2.748			
الدرجة الكلية	التجريبية	38	18.29	5.203	2.621	0.011	دالة إحصائية
	الضابطة	38	15.24	4.945			

قيمة (ت) عند درجة حرية (74) ومستوى دلالة (0.05) = 1.993

قيمة (ت) عند درجة حرية (74) ومستوى دلالة (0.01) = 2.644

من خلال الجدول السابق يتضح التالي:

أولاً: بالنسبة للدرجة الكلية لاختبار المهارات النحوية:

أن قيمة (Sig) للدرجة الكلية لاختبار المهارات النحوية تساوي (0.011) وهي أقل من مستوى دلالة (0.05) مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha = 0.05$) بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار البعدي للمهارات النحوية لصالح المجموعة التجريبية.

ثانياً: بالنسبة لمستوى التذكر:

أن قيمة (Sig) لمستوى التذكر تساوي (0.001) وهي أقل من مستوى دلالة (0.05) مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha = 0.01$) بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مستوى التذكر من الاختبار البعدي للمهارات النحوية لصالح المجموعة التجريبية.

ثالثاً: بالنسبة لمستوى الفهم:

أن قيمة (Sig) لمستوى الفهم تساوي (0.014) وهي أقل من مستوى دلالة (0.05) مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha = 0.01$) بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مستوى الفهم من الاختبار البعدي للمهارات النحوية لصالح المجموعة التجريبية.

رابعاً: بالنسبة لمستوى التطبيق:

أن قيمة (Sig) لمستوى التطبيق تساوي (0.431) وهي أكبر من مستوى دلالة (0.05) مما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha = 0.05$) بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مستوى التطبيق من الاختبار البعدي للمهارات النحوية.

وتتفق النتائج التي توصلت إليها الدراسة مع دراسة كلا من دراسة أبو جربوع (2018)، ودراسة حماد (2020)، ودراسة عالم (2018)، والتي تدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية التي تدرس باستخدام الألعاب الإلكترونية مقارنة بالمجموعة الضابطة التي تدرس بالطريقة التقليدية.

بينما تتفق نتائج الدراسة مع الدراسات التي تناولت المهارات النحوية والتي اتفقت في وجود أثر لصالح المجموعة التجريبية عند توظيف استراتيجية في التدريس، بدلا من الطريقة التقليدية مثل دراسة عبده (2020)، ودراسة الأحول (2018)، ودراسة حميد (2017).

ولا تختلف الدراسة الحالية اختلافا جوهريا مع أغلب الدراسات السابقة التي أجريت باستخدام الألعاب الإلكترونية.

التوصيات:

في ضوء نتائج الدراسة، يوصي الباحثان بما يلي:

1- توعية معلمي اللغة العربية بأهمية الألعاب الإلكترونية في التدريس وتدريبهم على استخدام استراتيجياتها في البيئة الصفية، بحسب حاجة الموقف التعليمي، وذلك من خلال إعداد ورش العمل، وتوزيع النشرات التعليمية، وعقد الدورات التدريبية لهم.

2- الاهتمام بتنمية المهارات النحوية وتوفير ما يلزم لتدريسها مثل: الوسائل التعليمية اللازمة لتدريسها بشكل صحيح.

3- إثراء المكتبات الجامعية والمدرسية والعامة بكتب تتناول الألعاب الإلكترونية خاصة المترجمة منها.

4- تدريس مقرر عن تطوير الألعاب الإلكترونية في كليات التربية وتدريب الطلبة على استخدامها.

5- تضمين وحدات النحو المقررة في كتب المراحل الأساسية لمهارات تصنيف بلوم العليا.

6- القيام بأبحاث مكملية للدراسة الحالية في توظيف الألعاب الإلكترونية في التدريس.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية

1. الأغا، إحسان. (1997). البحث التربوي: عناصره، مناهجه، أدواته. ط2، غزة: مطبعة المقداد.
2. الأغا، إحسان، الأستاذ، محمود. (2003م). مقدمة في تصميم البحث التربوي. ط3. غزة: مطبعة الرنتيسي للطباعة والنشر.
3. الأحول، أحمد سعيد محمود. (2018). أثر مدخل تدريسي قائم على تفعيل دور النحو في فهم اللغة وإنتاجها في تنمية مهارات الممارسة الوظيفية للقواعد النحوية ومدى الاتجاه نحو المادة لدى طلاب المرحلة الثانوية. مجلة التربية، 47(191)، 115-158.
4. بسيوني، عيبر وعبدالحفيظ، غادة. (2020). التفاعل بين عناصر تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وأثره في دافعية الإنجاز للأطفال التوحدين. مجلة العلوم التربوية، 4(4)، 74-122.
5. بزواوية، مختار. (2017). النحو العربي ومحاولات تيسيره دراسة وصفية تحليلية (رسالة دكتوراة). جامعة وهران أحمد بن بلة، الجزائر.
6. تويسركاني، قاسم. (1953). قواعد النحو. طهران: دانشكاه طهران.
7. أبو جريوع، أمل. (2018). أثر توظيف استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي بغزة. (رسالة ماجستير غير منشورة) الجامعة الإسلامية، فلسطين.
8. الجبني، عزة. (2020). فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة. المجلة الدولية لنشر الدراسات العالمية، 5(3)، 177-236.
9. الحيلة، محمود. (2010). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها. ط5. عمان: دار المسيرة.
10. حميد، رائدة. (2017). أثر استراتيجيات التعلم التعاوني في اكتساب المفاهيم النحوية وتنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات الصف الخامس العلمي في مادة قواعد اللغة العربية. مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية، 32(32)، 549-577.
11. حماد، رانيا. (2020). تصميم بيئة افتراضية باستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض المهارات اللغوية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في مادة اللغة العربية. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة سوهاج، مصر.
12. حميد، ولاء. (2013). أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلامذة الصف الثاني الأساسي. (رسالة ماجستير غير منشورة) جامعة دمشق، سوريا.
13. الدليبي، كامل. (2013). أساليب تدريس قواعد اللغة العربية. عمان: دار المناهج للنشر والتوزيع.
14. زيتون، كمال. (2002). تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات. القاهرة: عالم الكتب.
15. علي، سعاد. (2014). فاعلية برنامج مبني على استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات الحياتية للأطفال ذوي الإعاقات الذهنية القابلين للتعلم. مجلة كلية التربية بورسعيد، 16(16)، 630-650.
16. عالم، سامي. (2018). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الثالث الابتدائي في مادة التربية الإسلامية. مجلة كلية التربية - جامعة أسيوط، 34(9)، 139-161.
17. عاشور، راتب والحوامدة، محمد. (2009). فنون اللغة العربية وأساليب تدريسها بين النظرية والتطبيق. إربد: عالم الكتب الحديث للنشر والتوزيع.

18. عبده، هيام. (2020). أثر استخدام خرائط المفاهيم الإلكترونية في فهم القواعد النحوية. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 4(3)، 139 – 149.
 19. فرج، صفوت. (1997م). القياس والتقويم النفسي والتربوي. ط2. القاهرة: مكتبة الأنجل.
 20. محمود، عبير. (2015). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البديهية لدى طالبات الصف الأول الأساسي (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة الشرق الأوسط، الأردن.
 21. يوسف، عفاف. (2019). أثر استراتيجية خرائط المفاهيم في تحسين مهارات القواعد النحوية لدى طلاب الصف السابع الأساسي في منطقة إربد. مجلة جامعة النجاح للأبحاث، 33(1)، 103-124.
- ثانياً: المراجع الأجنبية
22. Connolly, TH, Stansfield, M, Boyle, L. (2009). Games-Based Learning Advancements for Multi-Sensory Human Computer Interfaces Techniques and Effective Practices.UK: IGI Global.
 23. Daloukas, V, Dai, V, Alikanioti, E & Sirmakessis, S. (2008, July8) The Design of Open-Source Educational Games for Secondary Schools. Paper presented at the 1st international conference on Pervasive Technologies Related to Assistive Environments, Greece: Available on the website
 24. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1389586.1389669#d63956103e1>
 25. Fellica, P (2020) Using educational games in the classroom: guidelines for successful learning outcomes. Brussels: European Schoolnet .
 26. Fellica, P. (2011). Handbook of Research on Improving Learning and Motivation through Educational Games.USA: IGI Global.
 27. Gros, B. (2007) Digital Games in Education: The Design of Games-Based Learning Environments. Journal of Research on Technology in Education, 40(1), 23–38