مجلة التكامل في بحوث العلوم الاجتماعية والرياضية
pISSN 2716-9391 / eISSN 2773-3971
المجلد: (6) العدد: (2) ديسمبر 2022
ص ص : 13-36
DOI: https://doi.org/10.34118/ajsssr.v8i1.3909

الألعاب التربوية التعليمية التفاعلية وتأثيرها على المتعلم

Interactive educational games and their impact on students

Chebbi ASMA[1]

أسماء الشابي [1] [*] المعهد العالي للدراسات التطبيقية في الانسانيات بسبيطلة جامعة القيروان(تونس).

DOI 10.34118/ajsssr.v8i1.3909

تاريخ الاستلام: 2023/11/04؛ تاريخ القبول: 2023/12/30؛ تاريخ النشر: 2024/06/30

ملخص:

استهدفت الدراسة توظيف الألعاب التعليمية التفاعلية من قبل المدرسين ودورها في اكتساب التعلمات من قبل التلاميذ في المدارس الابتدائية بمدينة سبيطلة ومنه انطلقنا من جملة من التساؤلات تتلخص في ما يلي: إلى أيّ مدى تساهم الألعاب التعليميّة التفاعليّة في اكتساب التعلّمات؟ ولتحقيق أهداف الدراسة تم اعتماد المنهج الوصفي التحليلي، قمنا بتحليل استمارة وجهت إلى معلمي المدارس الابتدائية بدوائر التفقد بسبيطلة2 و3 و5. أثبتت الدراسة أن الالعاب التعليمية التفاعلية تساهم في تحسين التحصيل الدراسي للمتعلمين رغم وجود عدة عوامل تؤثر على تفعيل هذه الألعاب.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، الألعاب التفاعلية، التحصيل الدراسي، اكتساب التعلمات.

Abstract:

The study focused on interactive educational games and their role in learning acquisition in elementary schools in the city of Sbeitla. The study was guided by several questions, including: To what extent do interactive educational games contribute to learning acquisition?To achieve the study's objectives, a descriptive-analytical methodology was adopted. An analysis of a questionnaire was conducted, which was directed to elementary school teachers in the supervision areas of Sbeitla 2, 3, and 5. The study demonstrated that interactive educational games contribute to improving students' academic performance, despite the presence of several factors that impact the activation of these games.

Keywords: Educational games, interactive games, academic achievement, learning acquisition.

[*] المؤلف المرسل: أسماء الشابي، البريد الالكتروني: chebbiasma88@yahoo.fr

1. مقدمة :

يواجه العالم اليوم مجموعة من التحديات والتغيرات التكنولوجية، التي أدت الى ازدياد الاهتمام بالعملية التعليمية وبالأساليب والاستراتيجيات التعليمية الحديثة التي تهتم بالمدرس والمتعلم، والتي تتوافق مع المهام الجديدة لهما في ظل التطور المعرفي التكنولوجي في العصر الحالي، حيث تطورت النظرة للتعليم التقليدية المتمثلة في اعتماد بعض المعلقات والسبورة والطباشير وعلى تفرد المعلم في بناء التعلمات فلا يكون المتعلم سوى متلقي غير فاعل وغير مشارك.

ففي الوقت الحالي أصبحت المهام والأدوار التي يؤديها المعلم في المدارس الحديثة متعددة ومختلفة عما كانت عليه في المدارس القديمة والتقليدية، إذ بات للمعلم أدورا عديدة للتفاعل والتواصل مع المتعلمين، وتنمية مهاراتهم وقدراتهم العلمية والعملية كما بات للمتعلم ميولات شديدة نحو الاجهزة الالكترونية مثل الهاتف والحاسوب فأغلبية الأطفال اليوم يفضلون اللعب بهذه الأجهزة على اللعب بالكرة أو بعض الألعاب التقليدية الأخرى وهذا الكلام لا ينقص من هذه اللعب شيئا فهي ماضينا وهويتنا وقد كبرنا بها وفي أحضانها.

وبناءً عليه كان لابد من تصميم ألعاب تعليمية تفاعلية تواكب هذا التطور وتشبع هذه الميولات بطريقة جذابة ومبتكرة وتسهم في دعم وتطوير العملية التعليمية وتجعلها أكثر تحفيزاً وتشويقاً ، لأن العملية التعليمية تُصبح على قدر كبير من الملل أو النمطية مما يكون له بالغ الأثر في نفوس المتعلمين، كما تهدف هذه الألعاب إلى جذب انتباه المتعلمين وزيادة دافعيتهم نحو التعلم مع إضفاء جو من المرح والترفيه واكتساب المهارات في جو من التحفيز يساعده على الاستمرارية والتفاعلية فهو لا يرتكز على الحفظ والتلقين وإنما على تنمية التفكير الإبداعي والقدرة على حل المشكلات وعلى العمل الجماعي والتعلم النشط التفاعلي.

لذا يمكن القول ان البحث يهدف الى الكشف عن تأثير هذه الألعاب التربوية التعليمية التفاعلية داخل الفصل في التحصيل الدراسي للمتعلمين واكتسابهم للتعلمات وبالتالي تبني هذه الألعاب كوسيلة دائمة في تقديم المعرفة.

الإشكاليّة:

إلى أيّ مدى تساهم الألعاب التعليميّة التفاعليّة في اكتساب التعلّمات؟ وما مدى ما تأثير هذه الألعاب على التحصيل الدراسي للمتعلّم؟

الفرضيّات:

1. تساهم الألعاب التعليميّة التفاعليّة في اكتساب التعلّمات وتحسين التحصيل الدراسي للمتعلم.
2. تؤثر عوامل عديدة في تطبيق الألعاب التعليميّة التفاعليّة.

أهميّة البحث:

- تتماشى الألعاب التعليمية التفاعليّة مع الاتجاهات الحديثة من حيث فعاليتها في تحسين آداء المتعلمين.
- الكشف عن الصعوبات التي تعيق عملية تطبيق الألعاب التعليميّة التفاعليّة.
- مواكبة التقدم التكنولوجي الذي نعيشه ومساعدة المعلمين على حسن تطبيق الألعاب التعليمية التفاعلية من أجل تحسين العملية التعليمية.

أهداف البحث:

- ✓ إبراز أهميّة هذه الألعاب وتأثيرها على التّحصيل المعرفي للتّلميذ.
- ✓ الوقوف على صعوبات تفعيل الألعاب في المدارس (تكوين المعلّم والبرامج وتجهيزات المؤسّسة.)

الجانب النظري

2. النظريات الحديثة للعب:

1.2 النظرية المعرفية:

تركّز هذه النظريّة على أعمال جون بياجيه في النموّ العقلي، وفي النموّ المعرفيّ. فيرى بياجيه في اللّعب تعبيرا عن تطوّر الأطفال، ومتطلّبا أساسيّا له. وأنّه يرتبط بمراحل النموّ

العقلي عند الأطفال، وأنّ التوافق الحسّي الحركي هو أوّل خطوة من خطوات التّفكير، وأنّ لكلّ مرحلة نمائيّة ألعابا خاصّة بها، ويشكّل اللّعب أساس التطّور والنموّ المعرفي والفكريّ لدى الإنسان.

وتقوم هذه النظريّة على عمليّتين أساسيّتين، وهما:

***التمثّل:** يشير التمثّل إلى العمليّات الّتي يؤدّيها الفرد لكي يحوّل المعلومات والخبرات الّتي يتلقاها من العالم المحيط به إلى جزء من معرفته الفعليّة، ولتتناسب مع حاجاته ومطالبه.

***الملاءمة:** الملاءمة أو التكيّف هي النشاط الّذي يؤدّيه الفرد للتكيّف مع العالم المحيط به، أو بعبارة أخرى تعديل معارفه، وتغييرها لتتلاءم مع العالم الخارجي. ويرى بياجيه أنّ اللّعب والتّقليد (المحاكاة) له أهميّة كبرى في النموّ العقليّ، فاللّعب تمثّل خالص أمّا التّقليد فيعدّ مواءمة خالصة، وبالنتيجة يظهر كل منهما في النموّ العقلي وتطوّره، من هنا كانت لهذه النظريّة أهميّة كبرى بيّنت أنّ هناك ارتباطا قويّا بين اللّعب والنموّ العقلي[1].

2.2 نظرية التحليل النفسي:

ظهرت هذه النظريّة مع العالم المعروف سيجموند فرويد، الّذي فسّر اللّعب وفقا لمبدأ اللّذة والألم، فالطّفل يميل إلى إشباع الخبرات الباعثة على السرور والمتعة، ويتجنّب إشباع الخبرات الّتي تؤدّي إلى الألم والإحباط.

يرى فرويد أنّ الطّفل يسعى إلى ايجاد عالم من الوهم والخيال، يمارس فيه خبراته ونشاطاته الباعثة على الشّعور بالسّعادة، بعيدا عن الواقع المؤلم ومن دون الخوف من أحد لإفساد متعته، فنرى الطّفلة تلقي أوامرها إلى الدّمية الّتي بين يديها، وكأنّها أنسان حقيقيّ، والطّفل يتوهّم العصى حصانا يركبه من دون أن يخاف من السّقوط أرضا. ومن هنا يمكن القول أنّ النظريات الكلاسيكيّة والنظريات الحديثة قد تختلفتا في طريقة تفسير اللعب، في الخلفيّات والأساسيّات والمراحل إلا أنّ كلتاهما تتكاملان في تحقيق تفسير شامل لمفهوم اللّعب. فاللّعب ميل طبيعيّ قويّ وتلقائيّ يكاد يكون حرفة لدى الطّفل، أمّا الألعاب

[1] عمر يونس، بشرى، "أثر استخدام الألعاب التربويّة في تنمية بعض مهارات التّفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلامذة الصّف الثالث الأساسي"، رسالة ماجستير، كليّة التربية في الجامعة الإسلامية غزّة، 2015، ص11.

التعليميّة بأنواعها فهي أنشطة مخطّطة وهادفة يتمّ صياغة قوانين وقواعد محدّدة لتنفيذها، وتحقيق الأهداف المرجوّة منها.

3. أنواع اللعب:

1.3 اللعب الاستكشافي:

يعد هذا النوع بداية ممارسة اللعب، يستخدم فيه الطفل الحركات التي تمكنه من إتقان مهارة الجلوس والوقوف والمشي كوسيلة للعب ويزداد بازدياد طاقات الطفل. [2]

2.3 اللعب الإيهامي:

"يسمى أيضا باللعب الرمزي أو اللعب الخيالي وهو يوافق مرحلة بداية تكون الوظيفة الرمزية وهو وظيفة تسمح بتمثل الأشياء والحوادث غير المدركة عن طريق التذكر بواسطة الرموز والعلامات المميزة. يبدأ هذا اللعب عندما يبدأ الطفل في إعطاء الحياة لأشياء لا حياة فيها (استخدام عصا على أنّها بندقيّة مثلا) وإعطاء الأشياء صفات شخصيّة(الدمى مثالا). ويرى كثير من علماء النفس أن اللعب الإيهامي يعبر عن مشاعر الطّفل المكبوتة وعلى رأسهم فرويد فينظر إلى هذا النوع من اللعب على أنّه أحد مخارج هذه الرغبات المكبوتة".[3]

3.3 اللعب الإجتماعي:

أثبتت دراسات بياجيه أن اللعب الإجتماعي ينمو عند الأطفال بعد سن السابعة أو الثامنة إذ "يبدأ الطّفل باللعب بالدمى خاصة في مرحلة ما قبل المدرسة ويكون لعبه انفراديا ثم يعقبه اللعب المتوازي (لعب المحاذاة) أي يلعب الطفل ما يلعبه الآخرون في وجودهم دون مشاركة لهم وبعد ذلك يأتي اللعب التعاوني أو الاجتماعي وكلما تقدم الطفل في العمر يكون أكثر قدرة على التعاون مع غيره من الأطفال. ويتأثر اللعب الاجتماعي كمّا وكيفا بالعادات والتقاليد والمكان الذي يعيش فيه الطّفل".[4]

---

[2] المرجع نفسه، ص ص 88-89.

[3] المرجع السابق، ص90.

[3] المرجع السابق، ص 92.

4.3 **اللعب والمحاكاة:** "تعرف ميلر المحاكاة بأنّها تعتمد على إعادة إنتاج الوقائع أو عكسها بدقّة وبنفس التتابع الذي حدثت به. إن كثيرا من اللعب هو محاكاة ويقر بياجيه أن المحاكاة معكوس اللعب. ومعظم اللعب القائم على المحاكاة يتصل بتمثيل الأدوار وعادة تمثيل الوقائع".[5]

4. أهميّة اللّعب:

"اللّعب دافع اجتماعي، وهو قديم قدم الحضارة نفسها. إنّه ينتشر في كلّ مناحي الحياة، فالطّقوس نمت في اللّعب المقدّس، والشعر نما في اللّعب وانتعش من خلاله، والموسيقى والرّقص كانا لعبا خالصا، وقوانين الحروب وتقاليد النبلاء وعاداتهم بنيت على اللّعب وعليه فالحضارة في وجهها المبكّر كانت لعبا. ولم تنفصل عن اللّعب مثل الطّفل الصّغير الّذي يستقلّ عن الرّحم، بل نشأت فيه ومثله ولم تغادره مطلقا".[6]

1.4 أهميّة اللّعب للنمو الجسمي والحركي والحسّي:

يتدفقّ الأطفال صحّة وسعادة عندما يمارسون ألعابهم البدنيّة، وهم من خلالها يطوّرون جهازهم الحركي فتنمو قدرتهم على العمل والتّفاعل مع البيئة تفاعلا مثمرا بنّاءً.

تظهر أهميّة اللّعب للنموّ الجسمي والحركي والحسّي في الآتي:

*تقوية الجسم وتمرين العضلات الكبيرة والصّغيرة كما في ألعاب الحركة والمجهود الجسمي.

*تعليم الأطفال العديد من المهارات الحركيّة مثل الرّكض والقفز والتسلّق.

*التخلّص من اضطرابات الحركة وذلك حين يعمل اللّعب على التخلّص من الانفعالات الّتي قد يؤدّي وجودها إلى اضطرابات حركيّة.

*تدريب الحواس وإغناء القدرة على استخدامها.[7]

2.4 أهميّة اللّعب في النموّ العقلي:

[4] المرجع السابق.

[6] عبد الحميد العناني (حنان)، اللعب عند الأطفال-الأسس النظريّة والتطبيقيّة، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، ط9، 2014، ص 23.

[7] المرجع نفسه، ص ص 23-24.

اللّعب عمليّة نشطة، حيويّة، ينظّم فيها الطّفل البيئة وفق استيعابه لمتغيّراتها، ووفق ما تسمح به أبنيته المعرفيّة بهدف تحقيق التّوازن، أي السّيطرة المعرفيّة للأشياء عن طريق المعالجة الحسيّة، وتقليب الأشياء، وتعديل الصّورة المتكوّنة لديه.

ويساهم اللّعب في النموّ العقلي عن طريق:

*توفير فرص الابتكار والتّشكيل كما في ألعاب التّركيب.

*تنمية الإدراك الحسّي.

*تنمية القدرة على التذكّر والرّبط والتبصّر والاستبصار وتقوية الملاحظة.

*التّدريب على التركيز والانتباه.

*تنمية القدرة على التّفكير المستقلّ وعلى حلّ المشكلات وذلك عن طريق حلّ الأحجيات والألغاز.[8]

5. **أهمية اللعب:**

1.5 أهميّة اللّعب للنموّ الاجتماعي:

اللّعب ليس مجرّد نشاط فردي إنّه نشاط اجتماعيّ، إنّ له قوّة تجعله يغيّر العالم.

ويمكن تلخيص فوائد اللّعب للنمو الاجتماعي فيما يلي:

*معرفة عادات وقوانين المجتمع

*التربية على القيم الاجتماعية كالتّعاون والحب والعطاء والانتماء.

*فهم الذّات وتقبلّها وتنميتها ومعرفة الآخرين وتقبلهم.

*التدريب على الانتقال من التمركز حول الذّات إلى الإهتمام بالآخرين والشّعور بهم وفهم وجهة نظرهم.

*تعلّم مهارات التواصل الاجتماعي وتقبّل الخسارة بروح رياضيّة.[9]

2.5 أهميّة اللّعب للنمو الإنفعالي:

[8] عبد الحميد العناني (حنان)، المرجع السابق، ص 24.

[9] المرجع نفسه، ص 25.

تعد ميلاني كلاين من أبرز المعالجين النّفسيين الّذين اتّخذوا اللّعب مدخلا لعلاج الأطفال وتشخيص مشكلاتهم وذكرت بأنّه لكي يمكن الولوج إلى تداعيات الطّفل وإلى لا وعيه ينبغي استخدام تقنية اللّعب، فباللّعب يعبّر الطّفل عن رغباته وتجاربه المعاشة، وهو به يستخدم نفس الخطاب الّذي نألفه في الأحلام.

ويمكن تلخيص فوائد اللّعب للنمو الإنفعالي في الآتي:

*تنمية التّعبير عن الحاجات النّفسيّة وإشباعها.
*التّخفيف من الإنفعالات الضّارة، فاللّعب يعوّض الطّفل عن الحرمان الّذي يعانيه في الواقع، ويطهّر نفسه من انفعالات الغضب والعدوان.
* تنمية الثقة بالنّفس ورفع الرّح المعنويّة.
*الشّعور بالمتعة والبهجة.
*المساهمة في علاج عدد من الاضطرابات الانفعاليّة كالخوف مثلا.[10]

3.5 الأهميّة التعليميّة للعب:

يعدّ اللّعب من الأساليب المهمّة الّتي عن طريقها نجذب انتباه الطّفل ونرغبه في التّعليم، فالتّعليم باللّعب يوفّر للطفل جوّا طليقا يندفع فيه للعمل من تلقاء نفسه. ويعدّ اللّعب أداة تعلّم واستكشاف لأنّه يساعد الطّفل على:

*اكتساب العديد من المعلومات عن العالم المحيط به فيتعرّف من خلاله على الخصائص الحسيّة للأشياء والأشخاص وعلى الأشكال والألوان والأحجام، وما بين الأشياء من تشابه واختلاف.
*معرفة الذّات، فمن خلال التجربة والاستكشاف يتعرّف الطّفل على ما يحبّه وما يميل إليه فيزداد معرفة بذاته وامكانياتها، ويتعرّف على مشكلاته ويصبح أكثر قدرة على حلّها.[11]
من خلال عرضنا لأهميّة اللعب فإننا نرى أنّه الوسيلة المثلى والمدخل الراقي والمعين الصادق الذي يلجأ إليه المعلم لإعداد الأطفال، وتحقيق نموّهم المتكامل وتوازنهم عقليّا واجتماعيّا وجسميا ونفسيا، لاسيما أنّه معشوق جميع الأطفال دون استثناء.

[10] المرجع نفسه، ص ص 25-26.
[11] عبد الحميد العناني (حنان)، المرجع السابق، ص27.

6. **أنواع اللّعب:**

هناك العديد من أنواع الألعاب الّتي يمارسها الأطفال، وقبل التطرق إلى هذه الأنواع علينا أن نذكر بأن الأنماط الشائعة لأنشطة اللّعب في عالم الطفولة تنقسم إلى قسمين رئيسيين:

***اللعب الإيجابي:** يطلق على الألعاب التي تحقق المتعة لما يقوم به الأطفال أنفسهم. من أنواعه: اللعب التلقائي الحر واللعب المسرحي واللعب الإنشائي والموسيقي وجمع الأشياء.

***اللعب السلبي:** يمثّل الألعاب التي يقوم بها الأطفال من أجل التسلية دون أن يبذلوا جهدا كبيرا مثل: مشاهدة التلفاز أو تصفح الكتب والمجلات، ويلعب دورا بارزا في تحقيق التوازن النفسي والاجتماعي والثقافي لدى الأطفال باعتباره مصدرا هاما للمعرفة.[12]

ويأخذ اللعب عدة أشكال من حيث عدد المشتركين، والتنظيم، ونوعية اللعب وطبيعته وحداثته. نظرا لارتباط موضوع بحثنا بالألعاب التفاعليّة سنركز على تقسيم الألعاب من حيث حداثتها. تنقسم الألعاب من ناحية حداثتها إلى:

***الألعاب التقليديّة البسيطة، (تونس مثالا):** "مارس التونسيّون في المدن والبوادي ألعابا كثيرة بعضها مختصّ بالأطفال وبعضها مختصّ بالكبار، وبعضها يشترك فيها الكبار والصّغار(...)، وأغلب الألعاب التي يمارسها التونسيّون يشترك فيها الذكور والإناث على حدّ السّواء، كما أن هناك ما هو مختص بالإناث وما هو مختصّ بالذكور".[13]

***ألعاب الحديثة:**

وهي ألعاب الكمبيوتر والانترنت برز هذا النوع من الألعاب خلال السنوات الأخيرة وأصبحت ظاهرة تثير الانتباه وتستحق البحث والتمحيص[14]، خاصّة وأنّه يمكن دمجها واستغلالها في مجال التّعليم مثل الألعاب التعليميّة التفاعليّة التي نحن بصدد دراستها والبحث فيها. وهي ألعاب تمكّن المعلم من التجديد والتطوير وتساهم من اكتساب

[12] الحريري(رافدة)، الألعاب التربويّة وانعكاساتها على تعلّم الأطفال، دار اليازوري العلميّة للنشر والتّوزيع، عمان-الأردن، الطبعة العربيّة، 2014، ص 64.

[13] الصغيري، فريد، "الألعاب الشّعبيّة التونسيّة، مؤشّرات التنمية الثقافيّة والاندماج الاجتماعي التربوي"، الثقافة الشّعبيّة، العدد 24، 2022.

[14] صوالحة (محمد أحمد)، علم نفس اللعب، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان, 2014، ص 115.

التعلمات بصورة أنجع بالنسبة للمتعلمين في مختلف المجالات مثل اللغات والعلوم ناهيك عما تقدّمه لهم من ترفيه. رغم الاختلاف العميق بين الألعاب التقليديّة والألعاب الحديثة التي ظهرت نتيجة تطور التكنولوجيا يمكن القول إن الألعاب تغيّرت ولكنّ اللعب باقٍ وتأثيره الإيجابيّ في المتعلمين خير وأبقى.

7. الألعاب التعليميّة التفاعليّة:

من المعروف أنّ التّعليم المقتصر على الكتب والكرّاسات والكتابة المجهدة والوسائل "البالية" الّتي تخلو من التنشيط وتقلل من حماسة التلاميذ، حماسة يرجوها كل معلّم وكل وليّ وكل فرد يسعى إلى التجديد والبناء والرّفع من حال هذا الوطن الهزيل الّذي أتعبه التخلّف اللامقصود نتيجة لأسباب عدّة قد تخفى على القليل ولكن تعلمها الأغلبيّة.

إنّنا نشهد تطورا تكنولوجيّا عظيما، ربّما لم تلامس هذه العظمة وطننا كما الأوطان الأخرى بعد، ولكن بما أننا نخوض في مثل هذه المواضيع فمن المؤكد أنّها طالتنا ولو نسبيّا. وفي ظلّ هذا التقدّم التكنولوجي الرّهيب أصبح على التعليم أن يساير هذا التقدّم ويستفيد من كلّ ما هو جديد. التعلم النشط التفاعلي من أهم المظاهر التي رافقت هذا التطور التكنولوجي في مجال التعليم وهو من أنجح الطرق التعليميّة الحديثة الّتي تشدّ انتباه المتعلمين وتزيد من دافعيّتهم للتعلم وتزيد من الجانب الترويحيّ. بل وتسري بهم من دور المتلقّي الخامد إلى دور المشارك والمتفاعل. وتخرجهم من ظلمات التلقين والتقليد والملل إلى نور العطاء والتجديد والحماس.

وعليه نستنتج أن الألعاب التعليميّة التفاعليّة هي مجموعة من الأنشطة التعليميّة الممتعة تدمج بين التسلية والتعلم، مبرمجة من خلال الحاسوب تعمل على تحميس الطلاب للتعلم ودفعهم نحو المشاركة والتفاعل.

1.7 الأهداف العامّة للألعاب التعليميّة التفاعليّة:

يمكن تلخيص أهداف الألعاب التعليميّة التفاعليّ فيما يلي:

*مساعدة المتعلمين على تكوين اتجاه ايجابي نحو الحاسوب.
*تطوير حس المبادرة والتخطيط وتحفيز التركيز والانتباه
*تنمية المهارات الحياتية وتنمية الابتكار والابداع

*زيادة دافعية المتعلم ورغبته في الحصول على المعلومات بتنشيط تفكيره وذلك من خلال تميزها بالتفاعل.
*إثارة التأمل والتفكير، وتشجيع توليد الحلول الإبداعيّة.
*تحسين التحصيل الدراسي.
*وجيه المتعلم نحو عملية التعلم من خلال استخدام عناصر تشويق متنوعة.

2.7 عناصر الألعاب التعليميّة التفاعليّة:

ذكرت (الأكاديميّة العربيّة للتعليم الإلكتروني) عددا من العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب التعليميّة سواء كانت تقليديّة أو رقميّة تفاعليّة وهي:

- **الهدف من اللعبة:** يجب أن يكون الهدف تعليمي وواضح ومحدد.
- **قواعد وقو انين:** تحدد كيفيّة وآليّة اللعب.
- **المنافسة:** بين متعلم وآخر أو بين متعلم وحاسوب.
- **التحدّي:** يستفزّ الطالب في حدود إمكانياته.
- **الخيال:** يحقق الدافعيّة والرغبة لدى المتعلّم.
- **الترفيه:** يحقق عنصر التسلية والمتعة.
- **التكيّف:** تراعي أنماط التعلم المختلفة للمتعلمين ومعلوماتهم السابقة.
- **المثيرات والاستجابة الايجابيّة:** هي التي تعرض على المتعلم وتتطلب ايجابيّة للانتقال إلى خطوات جديدة.
- **التغذية الراجعة والتعزيز الفوري:** عند تقديم الطالب لاستجابة للمثير وتكون بمثابة تعزيز للمتعلم لمواصلة اللعب.(محمد الشهراني، فاطمة، 2019 ص 408.)

وبناء على ما ذكر سابقا أنّه من أهم مواصفات ومميزات الالعاب التعليميّة التفاعلية أن تكون جاذبة لانتباه المتعلمين ومراعية لفروقاتهم الفرديّة، مشوقة، سهلة الاستخدام، تستخدم في تدريس مواد أدبيّة وعلميّة وفنيّة واجتماعيّة وتدفع المتعلم إلى التفاعل والمشاركة من أجل تحقيق تحصيل دراسي ممتاز. فضلا عن تميّزها بمؤثرات سمعية وبصريّة تثير حواس المتعلم المختلفة لتجعل من التعلم أكثر تأثيرا وأبقى أثرا.

8. دور الألعاب التعليميّة التفاعلية في اكتساب التعلمات.

1.8 أثر اللعب التفاعلي في بناء شخصيّة الطّفل:

يساهم اللعب التفاعلي في تنمية المهارات الحركيّة الجسديّة للطفل مثل حركة الأيدي والأرجل والأصابع والرأس مع إضفاء نوع من المرح والترفيه ومواكبة التطور الحاصل وذلك من خلال تصميم ألعاب تفاعليّة ترتكز أساسا على المؤثرات الصوتيّة لزيادة التنشيط تستهدف هذه المهارات. يساهم اللعب أيضا في تنمية الطّفل من الناحية الانفعاليّة والاتزان العاطفي، فمن خلال ممارسته للعب ومشاركة الأطفال الآخرين فيه خاصة في تلك الألعاب التفاعليّة الجماعيّة التنافسيّة يتعلم قواعد اللعب ويلتزم بالقوانين فيتعلّم التعاون والإيثار والأخذ والعطاء واحترام حقوق الآخرين وأدوارهم، كما يمكنه أن يكتسب مهارة العمل الجماعي ويتخلى عن الأنانيّة والتمركز حول الذّات ويمكنّه من اكتساب قواعد السلوك والأخلاق والقيم الاجتماعيّة حيث يكتسب مفاهيم التعاون والمحبّة والقيادة وتقبل الفشل وتحمل المسؤوليّة. (الهويدي زيد، 2012، ص 43.)

2 دور اللعب التفاعلي في اكتساب المعرفة:

يسهم اللعب التفاعلي في نمو الذاكرة والتفكير والإدراك والتخيّل والانفعالات والاتجاهات والقيم وغيرها من القدرات والمهارات التي لا غنى عنها في اختيار ألوان المعرفة واكتسابها وتمثّلها. وينبغي على المربي تنظيم استعمالاته لهذه الألعاب واستغلالها استغلالا جيدا لتوجيه أنشطة المتعلمّين بشكل هادف نحو النمو السّليم لعقل الطفل ومعارفه. ويساهم اهتمام الطّفل بهذه الألعاب التكنولوجية المعاصرة التي نشأت معه وترعرع في أحضانها في تنمية حصيلته اللغويّة وقدراته التواصليّة والحسابيّة والفنيّة. (الحيلة محمود محمد، ص98.)

3 اللعب التفاعلي للاكتشاف والتعلم

اللعب هو أداة تعلم وتنشيط للقدرات العقليّة عند الطفل فعن طريق اللعب التفاعلي يكتشف الطفل العالم الذي يحيط به، ويكتسب الكثير من المعلومات والحقائق عن طريق حواسه خاصة البصر والسمع لكل ما يتصّل به من أشياء وأشخاص فيتعرف إلى الأشكال والأحجام والألوان، ويتعرف إلى خصائصها والعلاقات بينها مما يثري عقل الطّفل بالمعرفة

عن المحيط الذي يعيش فيه والمحيط الذي لا يعيش فيه فهذه الألعاب تعمل على تقريب وتمثيل ما لا يمكن للطفل الوصول إليه واكتشافه واقعيّا عن طريق المؤثرات البصريّة والسّمعيّة. (الهويدي زيد، 2012، ص 19) ويأتي هنا دور المعلّم في اختيار الألعاب التفاعليّة المناسبة.

الجانب التطبيقي

عرض النتائج ومناقشتها:

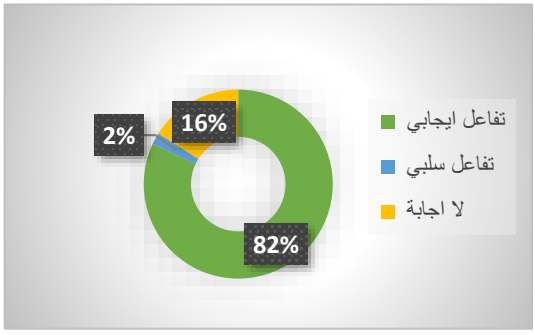
يندرج بحثنا ضمن البحوث الوصفية التحليلية وقد اعتمدنا المنهج الوصفي التحليلي في دراستنا باعتباره يتلائم وطبيعة موضوعنا حيث سنقوم وصف لأفكارنا المدروسة وتحليلها عبر آراء ومواقف المربين. يهدف هذا المنهج إلى الوصول إلى نتائج نهائية تمكننا من التحقق من فرضياتنا حول موضوع الألعاب التعليمية التفاعلية وأثرها في التحصيل الدراسي للمتعلمين .

وقد اعتمدنا الاستبيان كأداة لبحثنا. "للحصول على معلومات وحقائق تتعلق بآراء واتجاهات الجمهور حول موضوع أو موقف معين، يتكون من جدول من الأسئلة توزع على عينة من المجتمع الذي يراد العمل عليه بواسطة البريد أو اليد"[15] أو يكون رقميا. شمل مجتمع دراستنا على 491 معلم من ثلاث دوائر بمدينة سبيطلة وقد حددنا عينتنا بنسبة 10% من مجتمع الدراسة أي ما يقارب 50 مربي موزعين على دوائر التفقد 2 و3 و5 بمدينة سبيطلة من ولاية القصرين.

[15] خمقاني، مباركة،" أساليب وأدوات تجميع البيانات "، مجلة الذاكرة، العدد التاسع، 2017، ص 45.

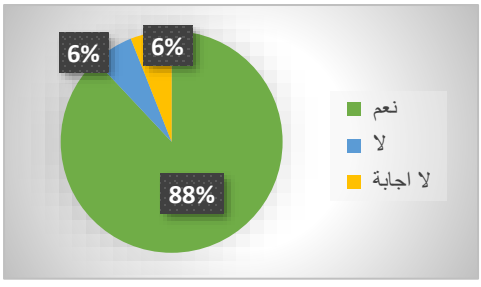
1. **الألعاب التعليمية التفاعلية ودورها في اكتساب التعلمات.**

الشكل1: تفاعل التلميذ مع الألعاب التعليمية التفاعلية



أكد 82% أي حوالي اربعة أخماس المربين أن تفاعل التلميذ مع الالعاب التعليمية التفاعلية يكون ايجابيا في المقابل يرى 2%فقط منهم أن التلميذ يتفاعل سلبيا مع هذا الألعاب. أما 16% الباقون فلم يقوموا بتحديد نوعية التفاعل سلبي أو ايجابي. نلاحظ من خلال هذه النتائج أهمية اللعب عامة واللعب التفاعلي خاصة في زيادة تفاعل ومشاركات التلاميذ الايجابية الأمر الذي يساهم في تحسين تحصيلهم الدراسي وزيادة دافعيتهم للتعلم لذلك وجب على كل مربي أن يحاول الاطلاع والتكون في مجال التكنولوجيا من أجل تطبيق هذه الالعاب.

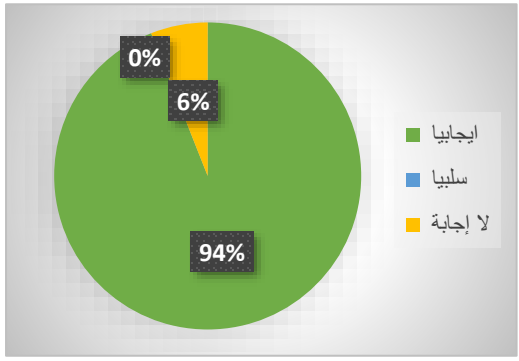
الشكل 2: **(الألعاب التعليمية التفاعلية وتأثيرها على العملية التعليمية التعلمية)**



حسب الشكل أعلاه يرى معظم المربين 88% أن الالعاب التعليمية التفاعلية مكملة للعملية التعليمية التفاعلية وهي جزء لا ينفصل عنها إذا ما أردنا تكوين متعلمين ناجحين يسعون للتطوير والرقي بالمجتمع ومواكبة حداثة العالم علما وانّ هذا الموقف لا ينقص من

أهمية الالعاب التربوية الملموسة وإنما هو فقط موقف يسعى الى تطوير مجال التعليم بإدماج التكنولوجيات الحديثة وجعلها مادة رئيسية في هذا المجال.

الشكل3: **تأثير اعتماد المعلم على الالعاب التعليمية التفاعلية على مستوى المتعلمين**



يبين الرسم البياني التالي ان اغلبية المربين 94% أقروا بأن الالعاب التعليمية التفاعلية تؤثر ايجابيا على مستوى المتعلمين في حين لم يرى أي مربي أن هذه الالعاب تؤثر سلبيا على مستوى التلاميذ. ولم يقم 6% من المربين بتقديم إجابة. فنلاحظ تفاوتا ملفتا بين نسبة من أيد التأثير الإيجابي لهذه الألعاب وبين من عارضه مما يؤكد التأثير الايجابي لهذه الالعاب على مستويات المتعلمين وبالتالي على تحصيلهم المعرفي والدراسي.

الجدول 1: المجالات التي تتو افق مع الألعاب التفاعلية

المرتبة / المجال	المرتبة 1		المرتبة2		المرتبة3		المرتبة4		الحاصل	النسبة	رتبة
	تك	ض4	تك	ض 3	تك	ض2	تك	ض1			
العلوم	25	100	10	30	9	18	4	4	152	%31،66	1
اللغة العربية	9	36	18	54	13	26	8	8	124	%25،83	2
التنشئة الفنية	10	40	12	36	15	30	11	11	117	%24،38	3

التنشئة الاجتماعية	4	16	8	24	11	22	25	25	87	%18،13	4
المجموع	48	192	48	144	48	96	48	48	480	%100	

نلاحظ من خلال هذا الجدول أن 31،66%من المربين يرون أن هذه الألعاب تتماشى أكثر مع مجال العلوم ليحتل بذلك المرتبة الأولى، يليه مجال اللغة العربية في المرتبة الثانية بنسبة (25،83%) ثم يأتي في المرتبة الثالثة مجال التنشئة الفنية بنسبة 24،38% ليكون بذلك مجال التنشئة الاجتماعية في المرتبة الأخيرة بنسبة (18،13%) وهي نسب متقاربة مما يثبت فاعلية هذه الألعاب مع جميع المجالات ولكنها تتماشى أكثر مع مجال العلوم واللغة العربية حسب ما أدلى به المعلمون.

الجدول 2: الالعاب التعليمية التفاعلية للمتعلم في اكتساب التعلمات

المراحل / الإجابات		بصفة كافية	بصفة منقوصة	لا تساعد	لا إجابة	المجموع
التمهيد للدرس	التكرارات	34	9	5	2	50
	النسبة	%68	%18	%10	%4	%100
التعلم الآلي	التكرارات	31	7	5	7	50
	النسبة	%62	%14	%10	%14	%100
التقييم	التكرارات	24	10	11	5	50
	النسبة	%48	%20	%22	%10	%100

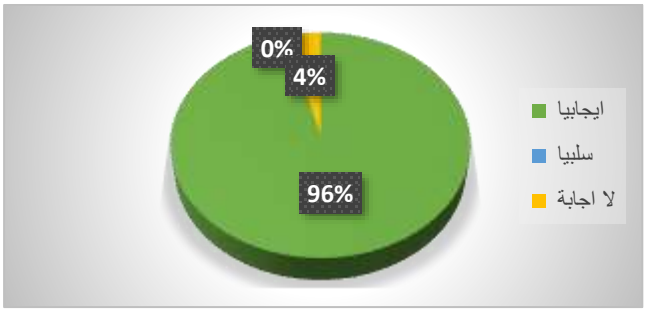
حسب الجدول التالي نلاحظ أنه: في مستوى التمهيد للدرس: يرى 68% من المربين أن الألعاب التعليمية التفاعلية تساعد المتعلم على اكتساب التعلمات بصفة كافية ويرى 18% انها تساعد بصفة منقوصة ونسبة 10% يرون أنها لا تساعد. في مستوى التعلم الآلي: 62% من المربين يرون أن الألعاب التفاعليّة تساعد على اكتساب التعلمات بصفة كافية.

في مستوى التقييم: 48% من المربين يرون أن الألعاب التفاعليّة تساعد على اكتساب التعلمات بصفة كافية في حين يرى 22% منهم انها لا تساعد.

من خلال هذه المعطيات نلاحظ أن الالعاب التفاعلية تساعد المتعلم على اكتساب التعلمات في جميع مراحل الدرس خاصة في مرحلة الاستكشاف أين يمكن للمعلم أن يعرض الوضعية في شكل لعبة لزيادة التفاعل وفتح المجال للمتعلم للتفكير والتركيز من خلال جذب انتباهه.

إلا أن نسبة مساعدة هذه الألعاب في اكتساب التعلمات في مستوى التقييم انخفضت وقد يعود هذا لكون التقييم نشاط قصير لا يستطيع المعلم فيه تقييم كل تلميذ بلعبة.

الشكل4 : تأثير الألعاب التعليمية التفاعلية في اكتساب التعلمات



أقر معظم المعلمين 96% بأن الالعاب التفاعلية تؤثر ايجابيا في اكتساب التعلمات من خلال ما يوضحه الرسم في حين لم يرى أي معلم أنها تؤثر تأثيرا سلبيا.

تأثر الألعاب التفاعليّة إيجابيا في اكتساب التعلمات وهو ما يبرز مرة أخرى أهمية هذه الألعاب ودورها الفعال في مساعدة المتعلمين على اكتساب التعلمات وبالتالي النجاح وتحقيق تحصيل دراسي مرتفع ويبين الجدول التالي التّأثيرات الايجابية لهذه الألعاب:

الجدول 3: التأثيرات الايجابية للألعاب التعليمية التفاعلية في اكتساب التعلمات

المقترحات	ايصال المعلومة	استثمار الوقت	تطوير القدرات الذهنية	المجموع
التكرارات	41	22	33	96
النسبة	**%42.71**	**%22.92**	**%34.37**	**%100**

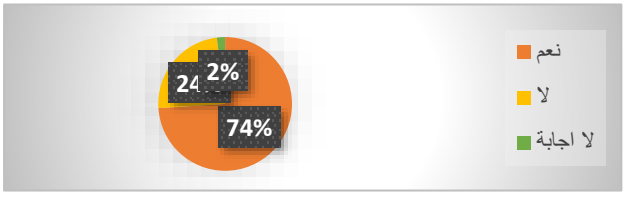
يرى 42،71% من المربين أن الألعاب التعليمية تسهل عملية ايصال المعلومة، ويرى 22،92% منهم أنها تساعد في استثمار الوقت وحسن استغلاله ويرى 34،37% أن الايجابية تتجلى في كونها تساعد في اكتساب التعلمات من خلال تطوير القدرات الذهنية ولعل ما قدمناه في الجانب النظري فيما يخص تأثير هذه الألعاب في تطوير القدرات الإبداعية للطفل خير دليل على هذه النتائج. ويعود هذا أساسا إلى مدى تعلق الأطفال باللعب وميولهم للتجديد وإضفاء المرح على التعلم.

الجدول 4: الجانب الذي على المعلم أن يركز عليه في الألعاب التعليمية التفاعلية

المرتبة / الجانب	م 1		م 2		م 3			
	تكرار	ض3	تكرار	ض2	تكرار	ض1	الحاصل	النسبة	المرتبة
المعرفي	23	69	10	20	3	3	92	%41،44	1
الاجتماعي	13	39	12	24	11	11	74	%33،33	2
الترفيهي	4	12	12	24	20	20	56	%25،23	3
المجموع	40	120	34	68	34	34	222	%100	

يبين الجدول التالي أن 41،44%من المعلمين يركزون على الجانب المعرفي التعليمي الذي يأتي في المرتبة 1 يليه في المرتبة الثانية الجانب التواصلي الاجتماعي بنسبة 33،33% أما في المرتبة الأخيرة فيأتي الجانب التنشيطي الترفيهي بنسبة 25،23%. رغم أهمية الجانب الترفيهي التنشيطي خاصة وأنه يعد دافع مهما في زيادة دافعية وتفاعل المتعلمين إلا أنه احتل المرتبة الأخيرة في مقابل الجانب المعرفي التعليمي والذي ارتأى أغلبية المربين إلى كونه أهم جانب وجب التركيز عليه لكونه في نظرهم السبيل الأهم في تحقيق نتائج دراسية جيدة.

الشكل 5:**استعمال الألعاب التعليمية التفاعلية كبديل لطرق التقليدية للتدريس**



يؤيد 74% أي ما يقارب ثلاثة ارباع المربين فكرة استعمال الألعاب التعليمية التفاعلية كبديل عن الطرق التقليدية للتدريس في حين تمثل نسبة المعارضين 24% فقط الأمر الذي يجعلنا نفكر في استراتيجيات وتقنيات وطرق تساعد على تفعيل هذه الفكرة والعمل عليها من خلال تكوين المعلمين وتوعيتهم بأهمية التكنولوجيا الحديثة في عصرنا وفي حياة الطفل المعاصر.

جدول5: **عند استعمال الملعم للألعاب التعليمية التفاعلية يكون القسم**

حالة القسم	كثير النشاط	متوسط النشاط	قليل النشاط	لا إجابة	المجموع
العدد	40	5	_	5	50
النسبة	%80	%10	_	%10	%100

نلاحظ من خلال الجدول التالي أن 80% وهو ما يمثل حوالي اربعة أخماس المربين يرون أن القسم أثناء استعمال المعلم للألعاب التفاعلية يكون كثير النشاط في حين لم يرى اي مربٍ أن القسم يكون قليل النشاط. ويرى 10% أي العشر أن القسم يكون متوسط النشاط اما العشر الآخر فلم يقدم أي إجابة.

كما سبق وقلنا فإن هذه الألعاب التفاعلية تجذب انتباه المتعلمين وتزيد من دافعيتهم نحو التعلم بفضل المؤثرات البصرية والسمعية التي تحتوي عليها إضافة إلى كونها تضفي نوعا من المرح والترفيه خاصة التنافسية منها مما يزيد نشاط المتعلمين، ولكن يجب التنبيه إلى ضرورة مراقبة المعلم وتدخله أثناء استعمال هذه الالعاب لأن الكثير من النشاط قد يؤدي إلى الفوضى في غياب رقابة المعلم.

2. **العوامل المؤثرة على تطبيق الألعاب التعليمية التفاعليّة.**

جدول 6 : يساعد فضاء القسم /المدرسة في تطبيق الألعاب التعليمية التفاعلية:

الإجابة	في الغالب	أحيانا	نادرا	لا إجابة	المجموع
العدد	7	28	13	2	50

النسبة	%14	%56	%26	%4	100%

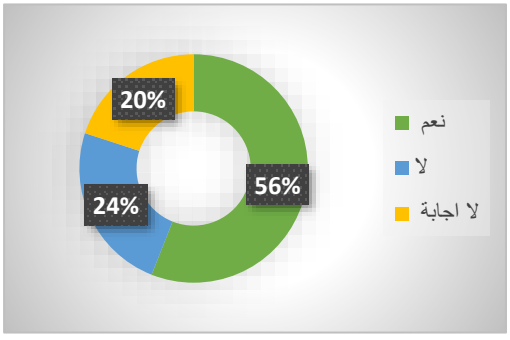
من خلال هذا الجدول يظهر لنا أن ما يقارب نصف المربين 50% أحيانا فقط ما يساعدهم فضاء المدرسة أو القسم في تطبيق الألعاب التفاعلية أما ربع المربين 26% فنادرا ما يساعدهم الفضاء أما ما يقارب السدس 14% فقد أكدوا أن الفضاء غالبا ما يساعدهم على تطبيق الألعاب وهي نسبة ضعيفة مقارنة بباقي النسب. نستنتج أن تجهيز الفضاءات الخارجية والداخلية أيضا من أهم العوائق التي تقف في طريق حسن تفعيل هذه الألعاب.

جدول 7 :يسمح عدد التلاميذ بتطبيق الألعاب التعليمية التفاعلية

الإجابات	غالبا	الى حد ما	نادرا	لا اجابة	المجموع
العدد	7	28	14	1	50
النسبة	%14	%56	%28	%2	%100

بين هذا الجدول أن 14% من العينة صرحت أنه غالبا ما يسمح عدد التلاميذ بتطبيق الألعاب التفاعليّة أما العينة التي أدلت بأنه الى حد ما يسمح عدد التلاميذ بتطبيق الألعاب التفاعليّة فقد وصلت نسبة 56% أي حوالي نصف العينة وأخبر 28% من العينة انه نادرا ما يسمح عدد التلاميذ بتطبيق الألعاب وقد سبق وذكرنا أن المعدل العام لعدد التلاميذ حسب العينة هو من 20 إلى 30 تلميذ وهو عدد مرتفع لتطبيق هذه الألعاب ونذكر مرة أخرى بضرورة تدخل كل الأطراف من أجل النظر في هذه العوائق ومحاولة ايجاد حلول لتجاوزها.

شكل 6: الزمن المخصص لكل نشاط عائق أمام تطبيق الالعاب التعليمية التفاعلية



أدلى 56% من العينة أن الزمن المخصص لكل نشاط يمثل عائقا أمام تطبيق الألعاب، اما 24% فيرون انه لا يمثل عائقا، ولم يقدم الخمس الآخر اي إجابة.

إذا قام المعلم بالتخطيط لهذه الألعاب قبل المجيء إلى الفصل واختار اللعبة حسب الزمن المخصص لكل نشاط خاصة وأن هذه الالعاب كثيرة ومتنوعة ويمكن التعديل عليها حسب احتياجات المعلم فلن يواجه مشاكل في الزمن.

أجاب 74% من العينة بأن هناك صعوبات أخرى تحول دون تطبيقهم للألعاب التفاعلية، أما 22% الآخر فليس لديهم أية صعوبات أخرى. يظهر تفاعل المعلمين مع هذا السؤال كونهم يهتمون بهذه الألعاب وينشدون تطبيقها ولكن هذه الصعوبات التي سيذكرونها لاحقا تقف عائقا أمامهم.

ذكر المعلمون العديد من الصعوبات من أهمها: الفضاء والوسائل والتكوين، اكتظاظ التلاميذ، نقص الأجهزة وضغط الزمن، عدم توفر شبكة الانترنت في أغلب المدارس. وهي صعوبات يواجهها أغلب المعلمون تتجاوز قدراتهم في أغلب الأحيان.

وحسب ما صرّح به المعلمون يمكن تفعيل هذه الألعاب من خلال ايلاء الاهتمام لتكنولوجيا التعليم وتكثيف التكوين وتوفير التجهيزات، التقليص في عدد التلاميذ بالأقسام، تعديل الزمن المدرسي ومراجعة المناهج، توفير الوسائل والفضاءات الملاءمة لتطبيق هذه الالعاب، وأخيرا حرص المعلم على تكوينه الذاتي في هذا المجال.

الخاتمة:

نلاحظ من خلال تحليلنا للنتائج أنّ أغلب المعلمين ليست لديهم فكرة واضحة عن الألعاب التعليميّة التفاعليّة ولكن رغم ذلك فقد أقروا أن لهذه الألعاب تأثيرا إيجابيا على المتعلمين من حيث التعلم والتفاعل والمشاركة واكتساب التعلمات وقد اعتبروا أن هذه الألعاب مكملة وجزء لا يتجزأ من العملية التعليميّة فهي تؤثر ايجابيا على المستويات المعرفية للتلاميذ من خلال تسهيلها لعملية ايصال المعلومة، استثمار الوقت وتطوير القدرات الذهنية والإبداعيّة. كما أنها تناسب وتتماشى مع أغلب مراحل تقديم الدروس ومع معظم المواد والمجالات ولتحقيقها للنتائج المرجوة يجب التركيز عند تصميمها على هذه الجوانب الثلاث: الجانب المعرفي التعليمي، الجانب الاجتماعي التواصلي والجانب الترفيهي التنشيطي وقد أيد الأغلبية فكرة استعمال الألعاب التعليمية التفاعليّة كبديل عن الطرق التقليديّة.

لذلك أقر أغلب المربين بالتأثير الإيجابي والفعال لهذه الألعاب في اكتساب التعلمات.

كما لاحظنا من خلال النتائج المقدمة أن هناك العديد من العوامل المؤثرة على تطبيق الألعاب التعليميّة التفاعليّة وهي عوامل سلبية وصعوبات يواجهها المعلم وتقف حاجزا أمام تفعيل هذه اللعب في المدرسة ومن أهم هذه الصعوبات نقص الوسائل والتجهيزات اللازمة كالحواسيب والعوارض الرقمية وشبكة الانترنت وانعدامها في بعض الأحيان، اكتظاظ التلاميذ وارتفاع عددهم وضيق الوقت المخصص لكل نشاط.

في ضوء النتائج التي أسفرت عنها دراستنا، نقدم جملة من الاقتراحات التوجيهية والتوصيات اللازمة التي نأمل ان تفيد المسؤولين والمهتمين بموضوع الدراسة، كما يلي:

* عقد دورات تدريبية منظمة وموجهة من قبل محترفين في تطبيق واستعمال وسائل تكنولوجيا الاتصال للمدرسين الذين يعجزون على استعمال الوسائل التكنولوجية.
*إبراز أهمية توظيف واستعمال الوسائل الحديثة في عملية التعلم.
*إبراز أهمية توظيف الألعاب التعليمية التفاعلية في زيادة دافعية المتعلمين نحو التعلم.
*ضرورة الاستفادة من الألعاب التعلمية التفاعلية في العديد من المجالات والمواد وفي مختلف المستويات.
*ضرورة توفير الوسائل التكنولوجية (حواسيب، عارض رقمي) على الأقل في كل مدرسة.

*نشر ثقافة التدريس بالوسائل الحديثة من قبل الإطارات التربوية (متفقدين، مدرسين، مساعدين بيداغوجيين) من خلال توظيف دورات تكوينية وتدريبيه في المجال التكنولوجي.

ومما لا شك فيه أن أجيال اليوم، أجيال التكنولوجيا والحداثة، أجيال الهواتف والحواسيب وكل ما هو إلكتروني تميل ميلا فطريا إلى استعمال هذه الأجهزة لتصبح رفيقة لهم في الشارع والمنزل وحتى في المدرسة، فكثيرا ما نلاحظ أن الصور الورقية واللعب البسيطة التقليدية لا تستهوي هذه الأجيال ولا تجذبها كما كانت تفعل مع الأجيال السابقة التي كبرت وترعرعت في أحضان كل ما هو تقليدي من ألعاب ووسائل لذلك رأينا أنه من الضروري أن يواكب التعليم هذه التكنولوجيا ويستغل تعلق الأطفال بها لدفعهم نحو التعلم ولعل الألعاب التعليمية التفاعلية من أنجع البرامج التي تزيد من دافعية المتعلمين وتشد انتباههم لذلك تناولنا هذا الموضوع في بحثنا لإثبات نجاعة هذه الألعاب وأهميتها في اكتساب التعلمات.

وقد أثبتت نتائج دراستنا هذه الفكرة حيث أدلت أغلب عينتنا بالتأثير الايجابي لهذه الألعاب وأظهرت أن تكوين المعلم التكنولوجي أحد أهم ركائز فاعليتها وكشفت عن العوامل والصعوبات التي تؤثر على تطبيقها لنجد حلولا تساعد على تجاوز هذه الصعوبات.

المراجع:

1. الحريري(رافدة)، الألعاب التربويّة وانعكاساتها على تعلّم الأطفال، دار اليازوري العلميّة للنشر والتّوزيع، عمان-الأردن، الطبعة العربيّة، 2014.
2. خمقاني، مباركة،" أساليب وأدوات تجميع البيانات "، مجلة الذاكرة، العدد التاسع، 2017.
3. الصغيري، فريد، "الألعاب الشّعبيّة التونسيّة، مؤشّرات التنمية الثقافيّة والاندماج الاجتماعي التربوي"، الثقافة الشّعبيّة، العدد 24، 2022.
4. صوالحة (محمد أحمد)، علم نفس اللعب، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان, 2014.
5. عبد الحميد العناني (حنان)، اللعب عند الأطفال-الأسس النظريّة والتطبيقيّة، دار الفكر ناشرون وموزعون، عمان، ط9، 2014.
6. عمر يونس، بشرى، "أثر استخدام الألعاب التربويّة في تنمية بعض مهارات التّفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلامذة الصّف الثالث الأساسي"، رسالة ماجستير، كليّة التربية في الجامعة الإسلامية غزّة، 2015.
7. محمد الشهراني، فاطمة، "معايير مقترحة لاختيار الالعاب الرقميّة التعليميّة في مناهج المرحلة الابتدائية"، رسالة ماجستير، كليّة التربية, 2019، المجلد 35، العدد الحادي عشر، الجزء الثاني.
8. الهويدي(زيد)، الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، دار الكتاب الجامعي، الإمارات العربية المتحدة، ط3، 2012.