فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكتساب مفاهيم مقرر الفقه لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي بمدينة الرياض

إعـــــداد

الباحثة/ أروى بنت سعد بن سليمان العجلان
مناهج وطرق التدريس مناهج وطرق التدريس العامة
جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية

تاريخ الاستلام: ٢٠٢٢/٣/١٠م
تاريخ القبول: ٢٥/ ٤ /٢٠٢٢م

ملخص:

هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكتساب مفاهيم مقرر الفقه لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي بمدينة الرياض، ولتحقيق هدف الدراسة تم استخدام المنهج التجريبي والمنهج الوصفي التحليلي، وتكون مجتمع البحث من طالبات الصف الخامس الابتدائي في مدارس التعليم العام، وطُبقت على عينة قصدية بلغ عددها (٣٩) طالبة من طالبات الصف الخامس الابتدائي في الابتدائية (خولة بنت الأزور) بمدينة الرياض، وقد تم توزيعهن إلى مجموعتين، الأولى تجريبية مكونة من(٢١) طالبة تم تدريسها باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، والثانية ضابطة مكونة من (١٨) طالبة تم تدريسها بالطريقة المعتادة، وقد تمثلت أدوات الدراسة في اختبار اكتساب المفاهيم الفقهية القبلي والبعدي، إضافة إلى الألعاب التعليمية الإلكترونية، وأظهرت نتائج الدراسة فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مقرر الفقه على إكساب المفاهيم الفقهية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي حيث تفوقت طالبات المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في متوسط درجات اختبار المفاهيم الفقهية البعدي التي تشملها وحدة صفة الصلاة وهي (تكبيرة الإحرام، والقيام، والركوع، والرفع من الركوع، والسجود، والجلسة بين السجدتين، والتشهد الأول، والتشهد الأخير، والتسليم من الصلاة)، وأن هذا التفوق دال إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥). ووفقاً لتلك النتائج أوصت الدراسة بعدد من التوصيات منها:

- تفعيل الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الفقه في المرحلة الابتدائية، وفي جميع مراحل التعليم.
- إعادة النظر في طريقة تدريس المرحلة الابتدائية لتنسجم مع التقدم التكنولوجي في جميع المجالات لتحقق الأهداف التربوية.
- توفير أجهزة الحاسوب في مدارس المرحلة الابتدائية لتخدم الألعاب وتكنولوجيا التعليم بشكل عام.

الكلمات المفتاحية: التعليم المبرمج، تكنولوجيا التعليم، النظرية السلوكية، طرائق التدريس، التعليم، الألعاب.

Abstract:

This study aims at identifying the effectiveness of educational electronic games on the acquisition of the concepts of Fiqh (Islamic jurisprudence) subject for female fifth graders. In order to achieve the aim of this study, the researcher used the empirical approach. The research population consisted of the female fifth graders in public schools; the research was applied on a sample of 39 female fifth graders from Khawla bint Al Azor Primary School in Riyadh. The girls were divided into two groups; one was the experimental group which consisted of 21 students who were taught using electronic educational games. The second group was the control group; it consisted of 18 students who were taught conventionally. The research tool included a pre and post-test about the acquisition of the jurisprudential concepts, and some electronic educational games.

The findings of the study showed that the experimental group students surpassed the control group students in the mean of the results of the post-test of jurisprudential concepts, which included the unit about the parts of prayer, which are the opening of the prayer (Takbir), standing for prayer (Qiyam), bowing (Ruku), returning to the standing position, prostrating to Allah (sujud), sitting, saying the first tashahud and the final tashahud, and the closing of the prayer (Taslim).

This surpassing was statistically significant at 0.05 level.

Therefore, the study recommends the following:

- Activating electronic educational games in the teaching of Fiqh in primary schools and all other educational levels.
- Rethinking about the current way of teaching primary levels so to come to methods that are in harmony with the technological advancements to achieve the desired educational objectives.
- Providing computers at primary schools so to enable the use of games, and instructional technology in general.

Keywords: Programmed Instruction, Educational Technology, Behavioral Theory, Teaching, Learning, Games.

المقدمة:

منذ أن بزغت شمس الحياة على الدنيا بدأ الأنسان رحلة الاكتشاف والبحث، فنشأت من تلك الأفكار حضارات وأمم سعت جاهدة في التعليم، فقد تصدرت الثقافات اليونانية والهندية والفارسية تلك الأمم وسعت لتخليد أمجادها في مؤلفات وكتب ترجمة لعدد من اللغات.

ولأن التعليم يصف ماهية الإنسان وعقليته، جندت أغلب الدول عدداً من علمائها وهيئت لهم كل ما أمكن من وسائل وأدوات وليدة لتبدأ معها رحلة العلم والعلماء، ومع تعاقب الأمم والحضارات والتطور المستمر أيقن العالم أهمية العلم كيفاً وكمًّا ومضموناً.

ولعل قبلة المسلمين ألبست التعليم في المملكة العربية السعودية حُلة دينية ليرتبط التعليم بكل أنواعه بالتيار الديني، فكان الاهتمام بمقررات العلوم الشرعية واضحاً، وكانت لها الحصيلة الكبيرة من تلك المقررات التي تدرس يوميًّا في أروقة المدارس، فللقرآن والحديث الشريف والفقه والتفسير والتجويد نصيب واضح جليل في تلك المؤسسات التعليمية.

ويعتبر مقرر الفقه أحد فروع العلوم الشرعية الذي يتضمن عدداً من المفاهيم الفقهية ذات العلاقة الوثيقة بحياة المتعلمين سواءً في الأمور المتعلقة بالعبادات أو المعاملات بينه وبين البشر، فتكمن أهمية الفقه ومفاهيمهُ في تفقيه المتعلم في أمور دينه، موضحة له الأحكام الشرعية، وكذلك في تكوين شخصية المتعلم الإسلامية.

فكان تعليم الفقه بشكل خاص وفروع المواد الأخرى بشكل عام في المملكة سابقاً يعتمد على الإلقاء والمحاضرة كوسيلة تعليمية تحقق الأهداف، لكن ما جاءت به النظريات التربوية وتعدد احتياجات وخصائص المتعلمين باختلاف عقولهم وتفكيرهم ومداركهم تدعو إلى التغيير والتجديد، واتباع منهجية أخرى لإيجاد ما يتناسب مع زمنهم ويتوافق مع قدراتهم وميولهم.

وهذا ما يميز هذا القرن (الحادي والعشرين) في السعي إلى أحدث الطرق والوسائل الفاعلة التي تسهم في بناء المعارف والمفاهيم وتنمية اتجاهات المتعلمين ومراعاة حاجاتهم وميولهم بقصد إكسابهم المفاهيم مما يؤدي إلى رفع تحصيلهم الدراسي.

ومما تقدم فقد تعددت وسائل التعليم سواء كانت غايتها تعليمية أو الغرض منها التعليم واللعب معاً، كما نجدها في الألعاب التعليمية، وهي إحدى وسائل التعليم كما ذكره حمادنة، عبيدات (٢٠١٢، ص ٨١)، "أن الألعاب التعليمية من وسائل تربية التفكير عند الأطفال، وتسهم بصورة فاعلة في تنمية الجانب العقلي للطفل، فتنمو قدراته على الكلام الذي يتعلمه من والديه وأقرانه، وكذلك يعمل اللعب على تنشيط ذاكرة الطفل وتوسيع مداركه وتكسب القدرة على التخيل".

وأيضاً تُستخدم الألعاب التعليمية في "تنمية الجانب الوجداني لدى المتعلمين من خلال اللعب، بالإضافة إلى تنمية الجوانب المعرفية والمهارية المتمثلة في اكتساب الحقائق والمفاهيم والمهارات". (ابن فرج، ٢٠١٠، ص ٥٩).

واليوم تسعى كثير من الدول العالم إلى توظيف التعليم الإلكتروني من خلال دمج المعارف والمعلومات والمفاهيم والترفيه كالألعاب التعليمية في التقنيات، لكي يستجيب للتعليم الجيل الحالي الذي نشأ عليها وأصبحت جزءاً من حياتهم وتوجهاتهم القادمة.

مشكلة الدراسة:

تواجه معلمات الفقه في المرحلة الابتدائية صعوبات في إكساب الطالبات المفاهيم الفقهية، عن طريق استظهار هذه المفاهيم بالاعتماد على الطرق التقليدية كالحفظ وتلقين بدون استيعاب ووعي لها، مما يؤدي إلى ضعف الطالبات في إكساب

المفاهيم الفقهية بالاعتماد على الأسلوب تقليدي كدراسة (أمل البورسعيدي، ١٩٩٥) ودراسة الجهيمي (١٤٢١).

ولما كانت عليه الاتجاهات التربوية الحديثة اليوم من التركيز على الابتعاد عن الأسلوب التقليدي في التعليم، وتفعيل دور المتعلم في الصفوف الدراسية، فقد أصبح من الضروري دمج التعليم مع التكنولوجيا ليصبح المتعلم محوراً للعملية التعليمية، وكذلك لمراعاة المواقف التعليمية ذات طابع تشويقي وأتباعاً للأسس النفسية للطالبات وميولهن من خلال اللعب، فقد رأت الباحثة القيام بهذه الدراسة لتقديم أسلوباً جديداً في إكساب الطالبات المفاهيم الفقهية مستنداً إلى مبدأ التعلم من خلال اللعب.

أسئلة الدراسة:

تسعى الدراسة الحالية للإجابة عن التساؤلات التالية:

١- ما المفاهيم الفقهية المتوافرة في كتاب الفقه لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي بمدينة الرياض؟
٢- ما الصيغة التقديمية الملائمة لتدريس مقرر الفقه بالألعاب التعليمية الإلكترونية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي بمدينة الرياض؟
٣- ما فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على إكساب المفاهيم الفقهية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي بمدينة الرياض؟

أهداف الدراسة:

تسعى الدراسة إلى تحقيق الأهداف التالية:

١- الكشف عن المفاهيم الفقهية المتوافرة في كتاب الفقه لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي بمدينة الرياض.
٢- الكشف عن الصيغة التقديمية الملائمة لتدريس مقرر الفقه بالألعاب التعليمية الإلكترونية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي بمدينة الرياض.

٣- الكشف عن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على إكساب المفاهيم الفقهية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي بمدينة الرياض.

أهمية الدراسة

الأهمية العلمية:

- تقديم بيانات وصفية وكمية تبين مدى فاعلية الألعاب التعلمية الإلكترونية في تدريس مقرر الفقه على إكساب المفاهيم الفقهية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي بمدينة الرياض.
- توجيه اهتمام مخططي المناهج ومؤلفي الكتب المدرسية في العلوم الشرعية لأهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية.
- لفت نظر المختصين لأهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية

الأهمية العملية:

- ستسهل الألعاب التعليمية الإلكترونية على المعلمات في تدريس الطالبات المفاهيم الفقهية.
- ستقدم هذه الألعاب التعليمية الإلكترونية للمعلمات والطالبات مهارات استخدام الحاسب الآلي والتقنيات الحديثة وتسعى إلى تأقلمهن معها.
- ندرة الدراسات التي تناولت الألعاب التعليمية الإلكترونية في الفقه على المستوى المحلي والعربي.

حدود الدراسة:

الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة على مفاهيم وحدة الصلاة من مقرر الفقه للصف الخامس الابتدائي، طبعة ١٤٣٦هـ/١٤٣٧هـ.

الحدود المكانية: قد تم تطبيق الدراسة الحالية على مجموعتين متكافئتين من طالبات الصف الخامس الابتدائي، وتم اختيار مدرسة خولة بنت الأزور الابتدائية في مدينة الرياض.

الحدود الزمانية: تم تطبيق الدراسة في الفصل الدراسي الأول لعام ١٤٣٧/١٤٣٨هـ.

مصطلحات الدراسة:

فاعليــة: عرفـه شـحاته والنجـار (١٤٢٤، ص ٢٣٠) بأنـه" مـدى الأثـر الـذي يمكن أن تحدثه المعالجة التجريبية، بوصفها متغيراً مستقلاً في أحد المتغيرات التابعة، أو مدى أثر عامل، أو بعض العوامل المستقلة على عامل، أو بعض العوامل التابعة، ويتم تحديد هذا الأثر إحصائياً عن طريق مربع إيتا".

المفاهيم الفقهية

يعرف المطرودي (٢٠٠٩، ص١٤٣) بأنها "لفظ أو عبارة تعبر عن صفة أو عدد صفات مشتركة ينطوي تحتها عدة أشياء أو مواقف أو أحداث فقهية مثل الزكاة، وصلاة الاستسقاء، وصلاة الجمعة".

الألعاب التعليمية الإلكترونية:

لغة: لعبة مصدر (ل ع ب): ضد الجد: لهوٌ وتسلية. واللعب: هو النشاط الذي يقوم به الراشد طلبًا للراحة بعد التعب. (محمد، ٢٠١٠، ص٣٨٠).

الألعاب التعليمية الإلكترونية اصطلاحاً:

يعـرف أبـو ريـا وحمـدي (٢٠٠١، ص ١٨) بأنهـا "نشـاط منفـذ مـن خـلال الحاسـوب يبـذل فيـه اللاعبـون جهـودًا لتحقيـق أهـداف معينـة فـي ضـوء قـوانين اللعبـة، وتعتمـد هـذه الإسـتراتيجية علـى عنصـر المنافسـة بـين اللاعـب ومعيـار أو محك".

يعرفها محمد وعبيدات (٢٠١٠، ص٦٥٠) بأنها "مجموعة من الألعاب التي أعدت بشكل محوسب باستخدام برنامج فلاش لتعليم المفاهيم، والذي يعد العنصر الرئيس بهذه الألعاب".

الإطار النظري:

الألعاب التعليمية:

تعد الألعاب التعليمية من أهم المواد أو الوسائل التعليمية التي يمكنها أن تجسد المفاهيم المجردة، كما يمكنها أن تجعل المتعلم نشيطاً وفاعلاً أثناء عملية التعلم واكتساب الحقائق والمفاهيم والقواعد والنظريات.

وتنوعت الألعاب التعليمية مع التقدم الذي حدث في المجال الصناعي، فظهرت الألعاب السمعية والألعاب البصرية، ومنها الألعاب الثابتة وكذلك الألعاب المتحركة، وكذلك الألعاب الفردية أو الجماعية، "وقد تسابقت المدارس المختلفة على امتلاك الألعاب التعليمية، حتى أصبح التمييز بين هذه المدارس من حيث درجة امتلاكها للألعاب التعليمية وليس من حيث توظيفها أو حتى درجة تحقيقها للأهداف التربوية" (الهويدي، ٢٠٠٢، ص٦).

ويعتبر اللعب وسيطاً تربوياً يعمل بدرجة كبيرة على تشكيل شخصية الطفل بأبعادها المختلفة؛ وهكذا فإن الألعاب التعليمية متى أحسن تخطيطها وتنظيمها والإشراف عليها تؤدي دوراً فعالاً في تنظيم التعلم، وقد أثبتت الدراسات التربوية القيمة الكبيرة للعب في اكتساب المعرفة ومهارات التوصل إليها إذا ما أحسن استغلاله وتنظيمه" (هناء جمال الدين وعائشة العمري، ٢٠٠٨، ص٢٨١).

نظريات اللعب:

توجد العديد من النظريات التي تفسر اللعب عند الأطفال، وقد اختلف علماء النفس في تفسير اللعب كظاهرة من الظواهر الإنسانية التي اتصلت بالإنسان حتى صارت جزءاً من حياته الاجتماعية. (سرج، ٢٠٠٩، ص٢٩)، ولأهمية اللعب فقد ظهرت عدد من النظريات لتفسير اللعب، ومن أهم هذه النظريات:

أولاً: نظرية التحليل النفسي

نظر أصحاب نظرية التحليل النفسي إلى اللعب كأداة للتنفس أو التطهير، وفسروه وفقاً لمبدأ اللذة والألم، فاللعب يسمح للأطفال بالتعبير عن الانفعالات السلبية التي يختبرونها في المواقف الحياتية اليومية التي يتعرضون لها ولا يستطيعون السيطرة عليها، وتتضمن الخبرات الدرامية والصراعات. فالطفل يميل إلى إشباع الخبرات الباعثة على السرور والمتعة، ويتجنب إشباع الخبرات التي تؤدي إلى الألم والإحباط (مها الشحروري، ٢٠٠٨، ص٣٣).

ثانياً: نظرية الاسترجاع والتلخيص

ترى هذه النظرية بأن اللعب ما هو إلا تلخيص للماضي وأن الإنسان منذ ميلاده وحتى اكتمال نضجه يميل إلى المرور بالأدوار التطورية نفسها التي مرت بها الحضارة البشرية منذ ظهور الإنسان على وجه الأرض إلى الآن، وأن ما يمارسه من ألعاب وحركات ليس إلا تذكير هذا الإنسان أو استعادته للغرائز الحيوية التي مر بها عبر مراحل التطور التاريخي للإنسان (سحر نسيم وجيهان محمد، ٢٠١٥، ص٥٤).

ثالثاً: نظرية الإعداد للحياة المستقبلية

ترى هذه النظرية أن اللعب وسيلة للتدريب على ظروف الحياة وإعداده لوظائف الحياة المستقبلية (سحر نسيم وجيهان محمد، ٢٠١٥، ص٥٤).

رابعاً: النظرية الاجتماعية الثقافية (فيجوتسكي)

ترى أن اللعب وجه آخر لثقافة المجتمع التي تؤثر على نمو الطفل من جميع جوانبه، إذ إنه يرى أن نوعية اللعب والألعاب تحددها ثقافة ذلك المجتمع (مها الشحروري، ٢٠٠٨، ص٤٢).

خامساً: نظرية الطاقة الزائدة

وترى أن اللعب مهمته الأصلية التخلص من الطاقة الزائدة عند الطفل، ولهذا يحتاج إلى ممارسة مجموعة من أنشطة اللعب حتى يستطيع تقليل الطاقة التي لم تستنفذها الأعمال الجدية (سحر نسيم وجيهان محمد، ٢٠١٥، ص٥٣).

سادساً: نظرية الاستجمام والراحة

وترى هذه النظرية أن الكائن الحي حينما يلعب يحرك أعضاء غير التي أجهدها بالعمل، ولذلك يريح العضلات التي تعبت فيتجدد نشاطها، بينما تكسب العضلات التي مارس بها اللعب تدريباً يزيد من قوتها وقدرتها على بذل نشاط مجدد (سحر نسيم وجيهان محمد، ٢٠١٥، ص٥٣).

سابعاً: النظرية المعرفية

يرى أصحاب النظرية المعرفية (بياجيه، وبرونر) أن اللعب جزء رئيس ومهم للنمو العقلي والمعرفي للطفل وتتماشى مراحله مع مراحل النمو المعرفي (مها الشحروري، ٢٠٠٨، ص٤٢).

ثامناً: النظرية السلوكية

تناول علماء السلوكية سلوك اللعب كأي سلوك آخر في ضوء مفاهيم المثير والاستجابة، والتعلم والتعزيز، والتكرار، ومن ثم يؤكدون دور البيئة الخارجية في مجمل السلوك.

ويذكر سكولسكرى Scholskery أن اللعب يخضع لنفس القواعد الأساسية للتعلم، والتي يتم تطبيقها على الفئات الأخرى من السلوك، فاللعب حينما يؤدي إلى – أو يرتبط بإشباع – بعض الاحتياجات فسوف يميل إلى التكرار (سلوى عبد الباقي، ١٩٩٢، ص ٥٢).

"وقد وصف برلين Berlyne مفهوم الجدة لشرح رضا الأطفال الذي يدفعهم لسلوك اللعب الكشفي، وقد فسر ميرفى Murphy انخراط الأطفال في اللعب الفردي الانعزالي في ضوء مفهوم الاحتياج للأم" (سلوى عبد الباقي، ١٩٩٢، ص ٥٢).

الألعاب التعليمية الإلكترونية

أخذت أساليب الألعاب التعليمية في الانتشار، وظهرت الحاجة إلى ابتكار ما يتلاءم منها مع موضوعات الدراسة المختلفة وأهداف التعليم، والظروف الاجتماعية والحضارية للمتعلمين والمجتمع، وبات من الضروري وجودها كنمط مستقل من أنماط التعليم والتعلم المعزز بالحاسوب (المحوسب) أو متضمنة في أغلب الأنماط على اختلاف أنواعها (الفار، ٢٠٠٠، ص٢١٨).

كذلك الألعاب التعليمية الإلكترونية تعتمد جملة من وسائل التشويق التي تشجع التنافس، أو تتحدى المتعلم وتثير خياله، وتحثه دوماً على المواصلة، واستنفار ذاكرته وخبراته السابقة إلى حدها الأقصى، لمواجهة المواقف المتنوعة والجديدة التي تضعه فيها اللعبة بغية استخدام قدراته الابتكارية قدر استطاعته (عبود، ٢٠٠٧، ص ٢٠٣).

دور الألعاب الإلكترونية في التعليم:

إن اللعب هو من طبيعة الطفل خاصة والإنسان عامة، وأن الألعاب تظهر بمدى متنوع عبر الثقافات، فلكل ثقافة ألعابها، وحتى نهاية القرن التاسع عشر كانت الألعاب من أجل التسلية فقط، ولكن اليوم أصبحت الألعاب بأنواعها المختلفة تلعب دوراً كبيراً في التعلم والتعليم، وقد تنبه المعلمون لذلك، حيث وجدوا أن الألعاب لها طاقة تعليمية كبيرة، فهي لا تحرك فقط الدماغ بل تفيد الذاكرة أيضاً، وتساعد الطلاب على تطوير مهاراتهم وقدراتهم واستراتيجيات تفكيرهم، وهذه تجعلها جزءاً مهماً من التعليم في المدارس، وفي هذا السياق؛ فإن ألعاب الحاسوب الإلكترونية أصبحت تستخدم في الدول

الأجنبيــة المتطـورة، وبشـكل موسـع لتحقيـق أهـداف التعلـيم وتطـوير الاسـتراتيجيات العقلية والقدرات لدى الأطفال (آندي حجازي، ٢٠١٠، ص٧٩).

الدراسات السابقة:

دراسة (مأرب المولي ولميعه العبيدي، ٢٠١٢) هدفت هذه الدراسة إلى معرفة اتجاهات المتعلمين (ذكوراً وإناثاً) في الصف الخامس في المدرسة الابتدائية في العراق نحو الألعاب الإلكترونية، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام منهج مسحي وصفي، وتكوّن مجتمع الدراسة من طلاب وطالبات من الملتحقين بالدراسة بالصف الخامس الابتدائي لعشر مدارس في مدينة بغداد ومدينة الموصل، وطبقت على عينة مكونة من (٣٠٠) طالب وطالبة، وتمثلت أداة الدراسة في استبانة لقياس الاتجاه نحو الألعاب الإلكترونية، وقد أظهرت نتائج الدراسة:

- أن اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي على جميع فقرات الاتجاهات نحو الألعاب الإلكترونية إيجابية، ويتضح كذلك عدم وجود فروق في اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي تعزى لمتغير الجنس.

دراسة (Shane ،et al ،٢٠١٢) هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية على تعلم طلاب المرحلة الأساسية في الرياضيات، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج التجريبي، وتكون مجتمع البحث من طلاب المرحلة الأساسية، وطبقت على عينة مكونة من (٥٠) طالباً، وقد تمثلت أدوات الدراسة باختبار تحصيلي لمادة الرياضيات واختبار آخر لقياس اتجاه الطلاب نحو الرياضيات، وأظهرت نتائج الدراسة:

- أن استخدام الألعاب في الفصول الدراسية مفيد لجميع الطلاب باختلاف مستوياتهم في تعلم المهارات الحسابية.

دراسة (أمل الحمدان، ٢٠١٤) هدفت هذه الدراسة إلى الكشف عن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين تحصيل اللغة العربية لدى طالبات الصف الرابع الابتدائي، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج التجريبي، وتكون مجتمع الدراسة من طالبات الصف الرابع الابتدائي بمنطقة الباحة، وطبقت على عينة تكونت من (٣٨) طالبة، وتمثلت أداة الدراسة في اختبار تحصيلي (قبلي وبعدي)، لقياس الفروق بين تحصيل الطالبات في المجموعة التجريبية والضابطة، وأظهرت النتائج الدراسة:

- وجود فروق فردية ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطات درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة عند مستوى (التذكر، الفهم، التطبيق) في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

منهجية الدراسة وإجراءاتها

منهج الدراسة: اتبعت الباحثة المنهج التجريبي الذي اشتمل على مجموعتين: مجموعة تجريبية، والأخرى ضابطة.

كما اتبعت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي للكشف عن فاعلية أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكتساب الطالبات مفاهيم الفقه.

مجتمع الدراسة:

يشمل مجتمع الدراسة الحالية جميع طالبات الصف الخامس الابتدائي بمدينة الرياض، وتم إحصاء عددهن من قبل إدارة التخطيط والتطوير التابعة لإدارة التعليم بمدينة الرياض والبلغ عددهن (٤٢٧٨٨) طالبة اللواتي يدرسن في مدارس التعليم العام (الحكومي – والأهلي) بمدينة الرياض في الفصل الدراسي الأول لعام ١٤٣٧/ ١٤٣٨هـ.

عينة الدراسة:

اقتصرت عينة الدراسة على طالبات الصف الخامس الابتدائي بمدرسة خولة بنت الأزور الحكومية وبلغ عددهن (٣٩) طالبة، وتم اختيارها بطريقة قصدية.

تم اختيار فصلين من فصول الصف الخامس الابتدائي، يمثل كل فصل مجموعة واحدة، الفصل الأول مجموعة تجريبية بعد (٢١) طالبة، والآخر مجموعة ضابطة وعدد طالبتها (١٨) طالبة.

أدوات الدراسة وإجراءاتها:

للإجابة عن أسئلة الدراسة قامت الباحثة بإعداد أدوات الدراسة التالية:

١- قائمة المفاهيم الفقهية المتوفرة في كتاب مقرر الفقه.

٢- الصيغة التقديمية الملائمة لتدريس مقرر الفقه بالألعاب التعليمية الإلكترونية.

٣- إعداد الاختبار التحصيلي للمفاهيم الفقهية في كتاب مقرر الفقه.

٧- صدق الاختبار:

للتحقق من صدق محتوى الاختبار، على مجموعة من المحكمين من ذوي الاختصاص في المناهج وطرق التدريس في بعض جامعات المملكة العربية السعودية، بهدف التأكد من صلاحيته كأداة لقياس المفاهيم الفقهية لطالبات الصف الخامس الابتدائي في وحدة الصلاة.

٩- تكافؤ مجموعتي الدراسة

للتأكد من تكافؤ مجموعتي الدراسة في الاختبار القبلي، تم استخدام اختبار (ت) للعينات المستقلة، كما يوضح الجدول التالي:

جدول رقم (١)

يوضح نتائج اختبار (ت) للعينات المستقلة (Independent-Samples T test) لدلالة الفروق بين متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار القبلي للمفاهيم الفقهية في وحدة صفة الصلاة.

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	مستوى الدلالة
التجريبية	٢١	١٢.٣٣	٢.٥٧٦	٠.٥٤٢	٣٧	٠.٥٩١
الضابطة	١٨	١١.٨٣	٣.١٨٥			

ويبين الجدول رقم (١) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار القبلي للمفاهيم الفقهية ومستوى دلالة الفرق بينهما باستخدام اختبار (ت) عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)، وتبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بينهما، حيث كانت قيمة مستوى الدلالة (٠.٥٩١) وهي غير دالة إحصائياً، وهذا يدل على تكافؤ مجموعتي الدراسة في المفاهيم الفقهية التي تشملها وحدة الصلاة قبل استخدام الألعاب التعليمية.

تحديد زمن الاختبار:

في ضوء التجربة الاستطلاعية وجدت الباحثة أن الزمن المناسب لتطبيق الاختبار هو (٤٠) دقيقة، لأنه متوسط المدة الزمنية الذي استغرقته كل طالبة في العينة الاستطلاعية.

ثبات الاختبار:

لقياس ثبات الاختبار تم تطبيق اختبار اكتساب المفاهيم الفقهية على العينة الاستطلاعية وبفارق أسبوعين بين التطبيق الأول والتطبيق الثاني، وتم استخدام معامل

ارتباط بيرسون، حيث بلغت قيمته (٠.٨٥)، وهذا يدل على وجود ثبات كافٍ للاختبار يمكننا الاعتماد عليه.

معاملات السهولة والتمييز لفقرات الاختبار:

١- معامل السهولة لفقرات الاختبار:

قامت الباحثة بحساب معامل السهولة الخاصة لكل فقرة من فقرات الاختبار باتباع المعادلة الآتية:

معامل السهولة = ص/(خ + ص) × ١٠٠

وبتطبيق المعادلة السابقة تم حساب معامل السهولة لكل فقرة من فقرات الاختبار، والجدول **(٣-٢) يوضح معامل السهولة لكل فقرة من فقرات الاختبار.**

٢- معامل التمييز لفقرات الاختبار:

قامت الباحثة بحساب معامل التمييز لكل فقرة من فقرات الاختبار باتباع المعادلة الآتية: معامل التمييز= (د مج-ع مج)/ن × ١٠٠

وبتطبيق المعادلة السابقة تم حساب معامل التمييز لكل فقرة من فقرات الاختبار، والجدول (٣-٢) يوضح معامل التمييز لكل فقرة من فقرات الاختبار.

جدول (٢) معاملات السهولة والتمييز لكل فقرة من فقرات الاختبار

رقم الفقرة	معامل السهولة	معامل التمييز	رقم الفقرة	معامل السهولة	معامل التمييز
١	٨٦.٩	١٦.٦	١٢	٤٧.٨	١٦.٦
٢	٦٠.٨	٢٥	١٣	٥٦.٥	٣٣.٣
٣	٧٣.٩	٢٥	١٤	٩١.٣	١٦.٦
٤	٣٩.١	٢٥	١٥	٤٣.٤	٣٣.٣

رقم الفقرة	معامل السهولة	معامل التمييز	رقم الفقرة	معامل السهولة	معامل التمييز
٥	١٣.٠	١٦.٦	١٦	٨٦.٩	١٦.٦
٦	٦٩.٥	٣٣.٣	١٧	٨٢.٦	١٦.٦
٧	٨٦.٩	٨.٣٣	١٨	٢١.٧	١٦.٦
٨	٨٢.٦	١٦.٦	١٩	٦٠.٨	٣٣.٣
٩	٧٨.٢	١٦.٦	٢٠	٩١.٣	٨.٣٣
١٠	٨٢.٦	٢٥	٢١	٩١.٣	١٦.٦
١١	٣٤.٧	٤١.٦	٢٢	٨٢.٦	١٦.٦

- ويتضح من الجدول (٢) أن معاملات السهولة قد تراوحت بين (١٣٪- ٩١٪).
- وكما يتضح أن معاملات التمييز قد تراوحت بين (٨٪- ٤١٪).

إجراءات تطبيق الدراسة:

قامت الباحثة بالحصول على موافقة من الجهات الرسمية لتطبيق الأداة وشملت ما يأتي:

- خطاب تسهيل مهمة بحث من عميد كلية العلوم الاجتماعية بجامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.
- خطاب تسهيل مهمة بحث من مدير إدارة التخطيط والتطوير التابعة لإدارة التعليم بمنطقة الرياض.
- قامت الباحثة بزيارة المدرسة التي سيتم تطبيق أداة البحث عليها، بهدف الاطلاع على أداء المدرسة ومعلمات الفقه للصف الخامس الابتدائي، وتم توضيح أهمية تطبيق أداة البحث وطبيعة تطبيقها، وقد وجدت الباحثة تعاونًا من إدارة المدرسة والمعلمات لتطبيق أداة البحث.

- إعداد البيئة التعليمية: تم اختيار معمل الحاسوب كبيئة تعليمية ومكان مناسب لتطبيق أداة البحث.
- تجهيز معمل الحاسوب: فقد قام الباحثة بتجهيز الألعاب وتحميلها على أجهزة الحاسوب المدرسية، كما طلبت من أجهزة إضافية خاصة بالطالبات ليتناسب عدد الأجهزة مع عدد طالبات المجموعة التجريبية.
- وتم اختيار المجموعة الضابطة والتجريبية للصف الخامس الابتدائي، وشرح مفصل لآلية عمل الألعاب التعليمية لطالبات المجموعة التجريبية، وتوضيح الهدف من هذه الألعاب وكذلك توضيح التعليمات الخاصة باللعبة.
- وتم تطبيق الاختبار قبلياً للتأكد من تكافؤ كلتا المجموعتين الضابطة والتجريبية في تاريخ ١٤٣٨/٢/٢٠هـ.

إجراءات أثناء تطبيق الدراسة:

- تم تحديد عينة الدراسة المتمثلة في المجموعة الضابطة والتجريبية والتنسيق معها حسب الجدول الزمني المخصص لتطبيق الدراسة.
- بدأت تدريس المجموعة الضابطة والتجريبية.
- حيث تم تدريس المجموعة الضابط بالطريقة المعتادة.
- وتم تدريس المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية.

إجراءات ما بعد تطبيق الدراسة:

- وبعد الانتهاء من تدريس المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية، أُجرِي الاختبار البعدي لكلتا المجموعتين.
- تم استخدام المعالجة الإحصائية لبيانات الدراسة من خلال جمع البيانات وتبويبها وتنظيمها وتحليلها باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة.

أسلوب تحليل البيانات:

للإجابة عن سؤال الدراسة تم استخدام الحزم الإحصائية (SPSS) لإجراء المعالجات الإحصائية لنتائج الاختبار، وتم استخدام الأساليب الإحصائية التالية:

١- حساب الثبات واختبار اكتساب المفاهيم باستخدام بيرسون.

٢- المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية.

٣- اختبار "ت" للمجموعات المستقلة (Independent-Samples T Test) لدراسة دلالة الفروق بين متوسطات مجموع درجات الطالبات في المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار القبلي والبعدي.

٤- معامل إيتا لقياس حجم الأثر.

تحليل المعلومات وتفسيرها

للإجابة عن السؤال الدراسة بصورة تفصيلية للنتائج التي تم التوصل إليها، والذي ينص على ما يلي:

١- ما فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكتساب مفاهيم الفقه لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي بمدينة الرياض؟

وللإجابة عن السؤال قامت الباحثة بعرض النتائج على النحو التالي:

١- نتائج تحليل بيانات اختبار اكتساب المفاهيم الفقهية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي البعدي للمجموعة التجريبية والضابطة.

٢- نتائج تحليل بيانات اختبار اكتساب المفاهيم الفقهية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي القبلي – البعدي وتتعلق بجانبين:

أ- نتائج تحليل بيانات اختبار اكتساب المفاهيم الفقهية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي القبلي – البعدي للمجموعة التجريبية.

ب- نتائج تحليل بيانات اختبار اكتساب المفاهيم الفقهية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي القبلي – البعدي للمجموعة الضابطة.

أولاً: نتائج تحليل بيانات اختبار اكتساب المفاهيم الفقهية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي البعدي للمجموعة التجريبية والضابطة:

وللتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)، بين متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في الاختبار البعدي للمفاهيم الفقهية تم استخدام اختبار (ت) كما يوضح الجدول التالي:

جدول (٣)

يوضح نتائج اختبار (ت) للعينات المستقلة (Independent-Samples T test) لدلالة الفروق بين متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار البعدي للمفاهيم الفقهية

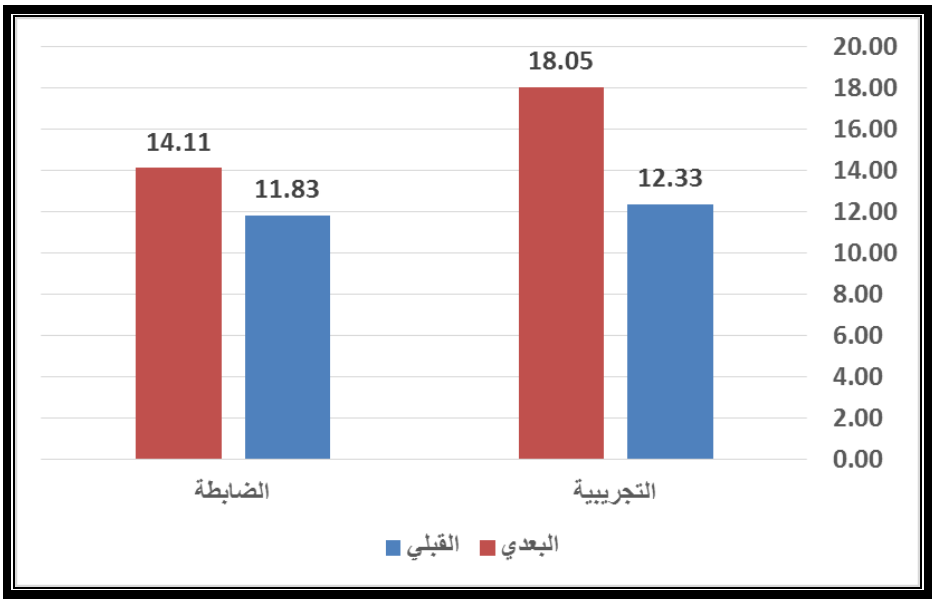
المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	مستوى الدلالة	مربع ايتا
التجريبية	٢١	١٨.٥	٣.٣٣٩	٢.٨٠٨	٣٧	٠.٠٠٨	٠.١٧٦
الضابطة	١٨	١٤.١١	٥.٣٢٤				

ويبين الجدول رقم (٣) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي للمفاهيم الفقهية ومستوى دلالة الفرق بينهما باستخدام اختبار (ت) عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)، وتبين وجود فروق بينهما، حيث كانت قيمة مستوى الدلالة (٠.٠٠٨)، حيث حصلت المجموعة التجريبية على متوسط حسابي قيمته (١٨.٠٥) بينما حصلت المجموعة الضابطة على متوسط حسابي قيمته (١٤.١١).

كما بينت النتائج أن حجم الأثر كان كبيراً، حيث بلغت قيمة مربع إيتا (٠.١٧٦)، وهذا يدل على وجود أثر كبير للألعاب التعليمية في اكتساب المفاهيم الفقهية في وحدة الصلاة لدى طالبات الصف الخامس.

شكل (١)

رسم بياني يبين المتوسطات الحسابية لدرجات طالبات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبارين القبلي والبعدي للمفاهيم الفقهية



ثانياً: نتائج تحليل بيانات اختبار اكتساب المفاهيم الفقهية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي (القبلي – البعدي) وتتعلق بجانبين:

أ- نتائج تحليل بيانات اختبار اكتساب المفاهيم الفقهية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي القبلي – البعدي للمجموعة التجريبية.

وللتحقق من وجود فروق ذات دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)، بين متوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمفاهيم

الفقهية تم استخدام اختبار (ت) كما يوضح في الجدول التالي:

(٤) نتائج اختبار (ت) للعينات المترابطة (Paired-Samples T test) لدلالة الفروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعة التجريبية بين الاختبارين القبلي والبعدي للمفاهيم الفقهية

الاختبار	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	مستوى الدلالة	درجة الكسب المعدل
القبلي	٢١	١٢.٣٣	٢.٥٧٦	_ ٩.١٣٧	٢٠	٠.٠٠٠	٠.٨٥٢
البعدي	٢١	١٨.٠٥	٣.٣٣٩				

ويبين الجدول رقم (٤) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات طالبات المجموعة التجريبية بين الاختبارين القبلي و البعدي للمفاهيم الفقهية، حيث بلغت مستوى دلالة (٠.٠٠٠) وهذا يعني وجود فروق بينهما لصالح الاختبار البعدي، حيث بلغ متوسط الحسابي للاختبار البعدي (١٨.٠٥) بينما بلغ للاختبار القبلي (١٢.٣٣).

وتبين النتيجة أن درجة الكسب المعدل للمفاهيم الفقهية بلغ (٠.٨٥٢)، وهي أقل من الحد الأدنى لمستوى الفاعلية التي حددها بليك وهو (١.٢).

ب- نتائج تحليل بيانات اختبار اكتساب المفاهيم الفقهية لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي القبلي – البعدي للمجموعة الضابطة.

وللتحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)، بين متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة بين الاختبارين القبلي والبعدي للمفاهيم الفقهية تم استخدام اختبار (ت) كما يوضح في الجدول التالي:

(٥) نتائج اختبار (ت) للعينات المترابطة (Paired-Samples T test) لدلالة الفروق بين متوسطي درجات طالبات المجموعة الضابطة بين الاختبارين القبلي والبعدي للمفاهيم الفقهية

الاختبار	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	مستوى الدلالة	درجة الكسب المعدل
القبلي	١٨	١١.٨٣	٣.١٨٥	– ٢.١٥٠	١٧	٠.٠٤٦	٠.٣٢٨
البعدي	١٨	١٤.١١	٥.٣٢٤				

ويبين الجدول رقم (٥) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات طالبات المجموعة الضابطة بين الاختبارين القبلي و البعدي للمفاهيم الفقهية، حيث بلغت مستوى دلالة (٠.٠٤٦) وهذا يعني وجود فروق بينهما لصالح الاختبار البعدي، حيث بلغ متوسط الحسابي للاختبار البعدي (١٤.٨٣) بينما بلغ للاختبار القبلي (١١.٨٣).

وتبين النتيجة أن درجة الكسب المعدل للمفاهيم الفقهية بلغ (٠.٣٢٨)، وهي أقل من الحد الأدنى لمستوى الفاعلية التي حددها بليك وهو (١.٢).

نتائج الدراسة:

وأظهرت نتائج الدراسة تفوق طالبات المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في متوسط درجات اختبار المفاهيم الفقهية البعدي التي تشملها وحدة صفة الصلاة وهي (تكبيرة الإحرام، والقيام، والركوع، والرفع من الركوع، والسجود، والجلسة بين السجدتين، والتشهد الأول، والتشهد الأخير، والتسليم من الصلاة)، وأن هذا التفوق دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥).

تفسير النتائج:

- إن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس يحقق الأهداف التربوية بصورة أكبر من التعليم التقليدي، وكما تسمح للمتعلمين بالاحتفاظ بالمعلومات والمعارف لوقت أطول مقارنة بغيرها من الإستراتيجيات، وهذا ما أظهرته النتائج العالمية للدراسة.
- إن تفعيل الألعاب التعليمية الإلكترونية داخل الفصول التعليمية مفيد لجميع المتعلمين باختلاف مستوياتهم، ويظهر ذلك من خلال مقارنة درجات المجموعة التجريبية، وتبين أنه لا توجد فروق فردية كبيرة بين الطالبات، حيث إن الألعاب التعليمية الالكترونية ساعدت في تقليص الفروق الفردية بين الطالبات بشكل كبير.
- إن ما تم التوصل إليه من نتائج كبيرة في درجات الطالبات بسبب ما قدمته الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تعمل بدورها على زيادة المتعة والدافعية في التعليم، وما هو إلا تنفيس وتعبير عن الانفعالات، فالطفل يميل إلى إشباع الخبرات الباعثة على السرور والمتعة.
- إن الألعاب التعليمية الإلكترونية ساعدت الطالبات على الملاحظة والتركيز وسرعة استرجاع المعارف بشكل كبير، وكان ذلك ملاحظاً من قبل الباحثة أثناء التطبيق مقارنة بالمجموعة الضابطة.

توصيات الدراسة:

توصلت الدراسة إلى عدة توصيات منها:

- تفعيل الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الفقه في المرحلة الابتدائية، وفي جميع مراحل التعليم.
- إعادة النظر في طريقة تدريس المرحلة الابتدائية لتنسجم مع التقدم التكنولوجي في جميع المجالات لتحقق الأهداف التربوية.
- توفير أجهزة الحاسوب في مدارس المرحلة الابتدائية لتخدم الألعاب وتكنولوجيا التعليم بشكل عام.
- العمل على تصميم وإنتاج ألعاب تعليمية إلكترونية جديدة تناسب خصائص الطالبات في مجالات مختلفة وبأساليب وطرق مختلفة.

مقترحات الدراسة:

توصلت الدراسة إلى عدة مقترحات منها:

- إجراء المزيد من الدراسات حول أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم الفقه للمرحلة الابتدائية تشمل كل الوحدات الدراسية، وليس جزءًا منه، وتطبيقها على عينة أكبر.
- إجراء دراسات تستهدف الكشف عن أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مقررات العلوم الإسلامية الأخرى.
- إجراء المزيد من الدراسات حول أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم مقررات أخرى للمرحلة الابتدائية.
- إجراء مزيد من الدراسات حول استخدام التكنولوجيا في التعليم وأثرها على المتعلمين.

المراجع

١- أبو عاذره، سناء محمد. (٢٠١٢). **تنمية المفاهيم العلمية ومهارات علميات العلم**. ط١، عمان: دار الثقافة للنشر والتوزيع.

٢- أبو ريا، محمد، وحمدي، نرجس. (٢٠٠١). **أثر استخدام إستراتيجية التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب في اكتساب طلبة الصف السادس الأساسي لمهارات والعلميات الحسابية الأربعة**. دراسات العلوم التربوية، ٢٨(١)، ١٦٤- ١٧٦.

٣- أبو عودة، شرين أنور، (٢٠١١). **أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحصل الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم**. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الدراسات العلياء، جامعة بيرزيت، فلسطين.

٤- أبو معيلق، سهى. (٢٠٠٦). **المفاهيم المستمدة من آيات الدعاء في القران الكريم ودلالاتها التربوية**. رسالة غير منشورة. قسم أصول التربية، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

٥- أبو جاد، صالح محمد علي. (٢٠٠٠). **علم النفس التربوي**. ط١، الأردن: دار الميسرة للنشر والتوزيع.

٦- اشتيوة، فوزي فايز، وأبو رزق، ابتهال محمود. (٢٠١١). **مناهج التربية الإسلامية وأساليب تدريسها**. ط١. عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.

٧- البريفيكاني، خولة أحمد. (٢٠١٤). **أثر استخدام أنموذج جانيه التعليمي في اكتساب المفاهيم الفقهية لدى طالبات الإعدادية الإسلامية في مادة الفقه ودافعيتهن نحو تعلمها**. مجلة أبحاث كلية التربية الأساسية. كلية التربية، جامعة الموصل، ١٣(٢)، ٢٦٥ – ٣٠٨.

٨- التميمي، ايمان. (٢٠١٣). **في تحصيل المفاهيم الفقهية لدى طلبة (Vee) أثر استخدام خريطة الشكل الصف السابع الأساسي في محافظة الزرقاء**. مجلة الأردنية في العلوم التربوية، ٩ (٣)، ٢٣٩- ٣٠٦.

٩- الجلاد، ماجد زكي، الشملتي، عمر عبد القادر. (٢٠٠٤). **أثر دورة التعلم والخرائط المفاهيمية في اكتساب طلاب الصف التاسع الأساسي للمفاهيم الفقهية**. مجلد جامعة الشارقة للعلوم الإنسانية، ٤(١)، ١-٢٥.

١٠- الجلاد، ماجد زكي. (٢٠١١). **تدريس التربية إسلامية الأسس النظرية والأساليب العلمية**. ط٢. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

١١- الجهني، عزة سالم حامد. (٢٠١١). **فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة المتوسطة**. رسالة ماجستير غير منشورة. قسم تقنيات التعليم، جامعة الملك عبدالعزيز، جدة

١٢- الجهيمي، أحمد عبد الرحمن.(١٤٢١). **مدى اكتساب طلاب الصف الثاني (شرعي) بمدينة الرياض المفاهيم الفقهية المقررة**. رسالة ماجستير غير منشورة، قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة الملك سعود، الرياض.

١٣- الحربي، عبيد بن مزعل عبيد. (٢٠١٠). **فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات**. رسالة دكتوراه قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة أم القرى، مكة.

١٤- الحميدان، أمل معجب. (٢٠١٤). **فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الكترونية في تحسين تحصيل اللغة العربية لدى طالبات المرحلة الابتدائية**. رسالة ماجستير غير منشورة، قسم تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة الباحة، الباحة.

١٥- الحيلة، محمد محمود.(٢٠٠٥). **أثر استخدام الألعاب المحوسبة والعادية في تحصيل طالبات الصف الثاني الأساسي في مادة الرياضيات مقارنة بطريقة الاعتيادية**. مجلة جامعة مؤتة للبحوث والدراسات، ٢٠(٧)، ١١- ٣٤.

١٦- الحيلة، محمد محمود.(٢٠١٥). **الألعاب التعليمية وتقنيات إنتاجها**. ط٨. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

١٧- الخطيب، عمر؛ وأبو تايه، خالد؛ وكريشان، أسامة؛ والصبحيين، عيد حسن.(٢٠١٠). **أثر استخدام خريطة الشكل (V) في تحصيل المفاهيم الفقهية وتكوين بنية مفاهيمية متكاملة لدى طلبة جامعة الحسين بن طلال**. مجلة علوم إنسانية، (٤٥).١- ٣٢.

١٨- الخليفة، حسن جعفر، وهاشم، كمال الدين محمد. (٢٠٠٥). **فصول في تدريس التربية الإسلامية. الرياض:** مكتبة الرشد.

١٩- الخوالدة، محمد محمود. (٢٠١١). **أسس بناء المناهج التربوية وتصميم الكتاب التعليمي**. ط٢. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

٢٠- الخوالدة، ناصر احمد، والتميمي، إيمان. (٢٠١٣). **أثر استخدام حقيبة تعليمية محوسبة (انتل) في التحصيل الفوري المؤجل للمفاهيم الفقهية لطلبة الصف السادس الأساسي في الأردن**. المجلة الأردنية في العلوم التربوية، ٩(١)، ١-١٣.

٢١- الدسوقي، محمد إبراهيم. (٢٠٠٣). **الألعاب التعليمية الإلكترونية مدخل رعاية ذوي الاحتياجات الخاصة.** المؤتمر السنوي التاسع تكنولوجيا التعليم لذوي الاحتياجات الخاصة، ١٩(٣٠)، ٢٣٧- ٢٤١.

٢٢- الراشدي، سالم محمد. (٢٠١٣). **أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحصيل مادة الفقه لدى طلاب الصف الثاني متوسط بمحافظة القنفذة.** رسالة ماجستير غير منشورة، قسم تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة الباحة، الباحة.

٢٣- الربيعي، السيد محمود؛ والجندي، عادل السيد؛ ودسوقي، أحمد أحمد؛ والجبيري، عبدالعزيز بن إبراهيم. (١٤٢٥). **التعليم عن بعد وتقنياته في الألفية الثالثة.** ط١. الرياض: مطابع الحميضي.

٢٤- الرملي، إسلام. (٢٠١١). **أثر توظيف المدخل المنظومي في تنمية المفاهيم الفقهية والاتجاه نحوها لدى طالبات صف الحادي عشر في محافظة غزة.** رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

٢٥- الرفاعي، محمد نايف. (٢٠١١). **أثر استخدام استراتيجيتي التدريس فوق المعرفي والبنائي للتعلم في اكتساب المفاهيم الفقهية وتنمية التفكير الاستقرائي لدى طلبة المرحلة الثانوية في الاردن.** رسالة دكتورة غير منشورة، كلية العلوم التربوية والنفسية، جامعة عمان العربية، الأردن.

٢٦- الزرقاء، مصطف أحمد. (١٩٦٧). **المدخل غلى الفقه العام.** (ج١). ط٩. دمشق: ألف باء الاديب.

٢٧- الزعبي، إبراهيم أحمد. (٢٠٠٦). **مناهج التربية الإسلامية وأساليب تدريسها.** ط١، الأردن: دار المسار للنشر والتوزيع.

٢٨- الزعبي، إبراهيم أحمد. (٢٠١٤). **فاعلية التدريس باستخدام استراتيجية لعب الأدوار في اكتساب المفاهيم الفقهية لدى طلاب الصف الثامن الأساسي في تربية لواء الكورة.** رسالة ماجستير. قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة ال بيت، الأردن.

٢٩- الشحرور، مها حسني. (٢٠٠٨). **الألعاب التعليمية الإلكترونية في عصر العولمة.** ط١. عمان: دار المسيرة.

٣٠- الشحروري، مها حسني، والريماوي، محمد عودة.(٢٠١١). **أثر الألعاب الإلكترونية على عمليات التذكر وحل المشكلات واتخاذ القرار لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة في الأردن.** دراسات العلوم التربوية، ٢٨(٢)، ٦٣٧- ٦٤٩.

٣١- الشمري، هدى علي جواد، والساموك، سعدون محمود. (٢٠٠٥). **الطرق العلمية لتدريس الحديث والسيرة والفقه "من التربية الإسلامية**. ط١. عمان: دار وائل للنشر.

٣٢- الصاعدي، مريم بن حميد. (٢٠٠٩). **أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مقرر التاريخ على تحصيل وتنمية قدرات التفكير الابداعي**. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة طيبة، المدينة المنورة.

٣٣- الصاوي، محمد وجيه، والرشيد، حمد فالح. (١٩٩٩). **التعليم الابتدائي الواقع والمأمول**. الكويت: مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع.

٣٤- العناني، حنان. (٢٠٠٢). **اللعب عند الاطفال: الأسس النظرية والتطبيقية**. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر.

٣٥- الغزو، إيمان. (٢٠٠٤). **دمج التقنيات في التعليم "إعداد المعلم تقنياً للألفية الثالثة"**. الأمارات العربية المتحدة: دار القلم للنشر.

٣٦- الفار، إبراهيم عبد الوكيل. (٢٠٠٤). **تربويات الحاسوب وتحديد مطلع القرن الحادي والعشرون**. القاهرة: دار الفكر العربي.

٣٧- اللقاني، أحمد حسين، وأبو سنية، عودة. (١٩٩٠). **أساليب تدريس الدراسات الاجتماعية**. ط١، عمان: مكتبة دار الثقافة.

٣٨- المشيقح، محمد محمود. (١٩٩٧). **دور البرمجيات في تنمية ثقافة الطفل في دول الخليج العربي**. الرياض: مكتب دول الخليج العربي لدول الخليج.

٣٩- المطرودي، خالد بن إبراهيم. (٢٠٠٩). **مدى اكتساب طلاب الصف السادس الابتدائي بمدية الرياض للمفاهيم الفقهية المقررة**. مجلة القراءة، ٩٨، ١٢٦-١٦٩.

٤٠- المطيري، حسين صعفك.(٢٠١٣). **أثر استخدام معلمي التربية الإسلامية للتعلم الإلكتروني لطلاب الصف العاشر في التحصيل والتفكير الإبداعي بدولة الكويت**. بحث ماجستير، قسم الإدارة والمناهج، كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق، الكويت.

٤١- المطيري، مؤمنة. (٢٠١٣). **فاعلية استراتيجيات التعلم النشط في تنمية المفاهيم الفقهية لدى طالبات الصف الأول الثانوي بمدينة الرياض**. رسالة ماجستير غير منشورة، قسم المناهج وطرق التدريس، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة محمد بن سعود الإسلامية، الرياض.

٤٢- المولي، مأرب محمد أحمد، والعبيدي، لميعة، محمود صالح. (٢٠١٢). **اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكترونية**. جرش للبحوث والدراسات. ١٤(٢)٦٠٥- ٦٢٨.

٤٣- الهويدي، زيد. (٢٠٠٢). **الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير**. ط١. العين: دار الكتاب الجامعي.

٤٤- الهويدي، زيد. (٢٠١٠). **أساليب واستراتيجيات تدريس الرياضيات**. ط٢. العين: دار الكتاب الجامعي.

٤٥- بقلاوة، داليا محمود محمد. (٢٠٠٩). **فاعلية ألعاب تعليمية إلكترونية في تنمية التفكير الابداعي لدى طلاب المرحلة الابتدائية**. رسالة ماجستير غير منشورة. قسم تكنولوجيا التعليم، كلية التربية، جامعة بور سعيد، مصر.

٤٦- بلقيس، أحمد، ومرعي، توفيق. (١٩٨٦). **سيكولوجية اللعب. عمان: مطابع الجمعية العلمية الملكية.**

٤٧- بن فرج، عبداللطيف بن حسين. (٢٠١٣). **طرق التدريس في القرن الواحد والعشرون.** ط٣. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

٤٨- جزاع، عبدالله، وجاسم، صالح. (١٩٨٦). **دراسة لتحديد المفاهيم العلمية للعلوم ومدى مناسبتها لمراحل التعليم العام بدولة الكويت. المجلة التربوية.** ٣(١١)

٤٩- جمال الدين، هناء محمد، والعمري، عايشة بليهش محمد. (٢٠٠٨). **المدخل إلى تقنيات التعليم.** المدينة المنورة: دار الزمان للنشر والتوزيع.

٥٠- حجازي، آندي محمد. (٢٠١٠).**دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. مجلة الطفولة العربية**، ١١(٤٣)، ٦٦- ١٠١.

٥١- حمادنه، محمد محمود، عبيدات، خالد حسين.(٢٠١٢). **مفاهيم التدريس في العصر الحديث.** ط١. الأردن: عالم الكتب الحديث للنشر والتوزيع.

٥٢- حمزة، محمد عبد الوهاب. (٢٠١١).**مناهج الرياضيات وإستراتيجيات تدريسها**. ط١. عمان:دار جليس الزمان.

٥٣- خضر، ريما يسري، وخالد، سعاد محمد. (٢٠٠٧). **صعوبات التعلم**. ط١. عمان: دار البداية.

٥٤- خلاف، عبد الوهاب. (١٩٧٨). **علم أصول الفقه**. دمشق: دار القلم.

٥٥- خيري، عبد اللطيف، وآخرون. (١٩٩٥). **سيكولوجية اللعب**. عمان: جامعة القدس المفتوحة.

٥٦- رقية، بنت حسين بن محمد فلاته.(٢٠٠٨). **فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تحصيل مقرر الفقه لدى تلميذات الصف الرابع الابتدائي بالعاصمة المقدسة**. بحث ماجستير غير منشور، قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة ام القرى، مكة.

٥٧- ريان، محمد هاشم؛ والشباطات، محمود مزعل؛ وحمدان، ابراهيم محمود؛ والقواسمة، غازي خليل. (٢٠٠٩). **أساليب تدريس التربية الإسلامية**. القاهرة: الشركة العربية المتحدة للتسويق والتوريد بالتعاون مع جامعة القدس المفتوحة.

٥٨- زهران، حامد عبد السلام. (١٩٩٩). **علم نفس النمو الطفولي والمراهقة**. ط١. القاهرة: عالم الكتب.

٥٩- سرج، أشرف. (٢٠٠٨). **التفكير الإبتكاري لدى الأطفال ومدى تأثره بالألعاب الإلكترونية**. ط١. مصر: المكتبة العصرية للنشر والتوزيع.

٦٠- سلامة، عادل أبو العز. (٢٠٠٤). **تنمية المفاهيم والمهارات العلمية وطرق تدريسها**. ط١. عمان: دار الفكر.

٦١- سمور، سحر. (٢٠١١). **اثر توظيف الصفوف الافتراضية في اكتساب مفاهيم الفقه الإسلامي لدى طالبات الدبلوم المتوسط واتجاهاتهم نحوها**. بحث ماجستير، قسم مناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة الإسلامية، عزة.

٦٢- شحاته، حسن، والنجار، زينب. (٢٠٠٣). **معجم المصطلحات التربوية والنفسية**. القاهرة: دار المصرية اللبنانية.

٦٣- عبد الباقي، سلوى. (١٩٩٢). **اللعب بين النظرية والتطبيق**. ط٢. القاهرة: بيت الخبرة الوطني.

٦٤- عبد الحميد، عبد العزيز طلبة. (٢٠١١). **تطبيقات تكنولوجيا التعليم في المواقف التعليمية**. ط١. المنصورة: المكتبة العصرية.

٦٥- عبد الحميد، عواطف حسان. (٢٠١٠). **تكوين المفاهيم العلمية عند أطفال الروضة**. ط١. كفر الشيخ: دار العلم والبيان للنشر والتوزيع.

٦٦- عبد الفتاح، سماح. (٢٠٠٨). **دور التعليم المبرمج في تنمية بعض المفاهيم الفيزيقية لطفل الروضة باستخدام ألعاب بالكبيوتر**. رسالة دكتوراة غير منشورة. قسم العلوم التربوية، كلية رياض الأطفال، جامعة القاهرة، مصر.

٦٧- عبد الفتاح، عزة.(١٩٩٧). **تنمية المفاهيم العلمية والرياضية للأطفال**. القاهرة: دار قباء

٦٨- عبد الهاشمي، عبد الرحمن؛ والخطيب، محمد إبراهيم؛ وصومان، أحمد إبراهيم؛ والمواجدة، بكر سميح؛ وفخري، فائزة محمد. (٢٠١٤). **أساليب التربية الإسلامية**. ط١. الأردن: دار الاعصار العلمي.

٦٩- عبود، حارث محمود. (٢٠٠٧). **الحاسوب في التعليم**. ط١. الأردن: دار وائل للنشر والتوزيع.

٧٠- عرفان، خالد محمود. (٢٠٠٨). **مناهج المدرسة الابتدائية**. ط١، الرياض: مكتبة الرشد.

٧١- عسيري، مفرح علي. (٢٠١٤). **فعالية تدريس الفقه باستخدام مدونة إلكترونية في اكتساب المفاهيم الفقهية وتنمية الاتجاه نحو المادة لدى طلاب الصف الثاني متوسط**. رسالة ماجستير غير منشورة، قسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية، جامعة الملك خالد، أبها.

٧٢- عفانه، عزو إسماعيل. (١٩٩٦). **تخطيط المناهج وتقويمها**. غزة: دار مقداد للطباعة والنشر.

٧٣- عفانه، عزو إسماعيل. (٢٠٠٢). **أسلوب الألعاب في التعليم وتعلم الرياضيات**. عمان: دار حنين.

٧٤- عياد، منى خالد. (٢٠٠٨). **أثر برنامج بالوسائط المتعددة في ضوء نظريات الذكاء المتعددة على اكتساب المفاهيم التكنولوجية وبقاء أثر المتعلم لدى طالبات الصف السابع الأساسي**. رسالة ماجستير غير منشورة، مناهج وطرق التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

٧٥- فرج، عبد اللطيف. (٢٠٠٦). **المناهج لأطفال المدارس الرائدة**. ط١، عمان: دار مجدلاوي للنشر والتوزيع.

٧٦- قنديل، محمد متولي. وبدوي، رمضان مسعد. (٢٠٠٧). **المواد التعليمية في الطفولة المبكرة**. ط١. الأردن: دار الفكر.

٧٧- محمد، جبرين عطية، وعبيدات، لؤي مفلح. (٢٠١٠). **أثر استخدام الألعاب التربوية الحاسوبية في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث أساسي في مديرية اربد الأولى**. مجلة دمشق، ٢٦(١+٢)، ٦٤٣- ٦٧٢.

٧٨- محمد، حسين عطيه. (٢٠٠٧). **الألعاب الإلكترونية، فوائدها ومضارها**. عمان: دار الشرق.

٧٩- محمد، عبير عبد الحميد فتحي. (٢٠١٢). **فاعلية استخدام الألعاب التعليمية التربوية الإلكترونية في تنمية مهارات التواصل الاجتماعي للأطفال التوحد**. الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، (٢)، ٦٨٠ – ٦٩٤.

٨٠- محمد، غريد الشيخ. (٢٠١٠). **المعجم في اللغة والنحو والصرف والاعراب والمصطلحات العلمية والفلسفية والقانونية والحديثية**.(ج٥)، بيروت: مؤسسة النخبة للتأليف والترجمة والنشر.

٨١- محمد، غريد الشيخ. (٢٠١٠). **المعجم في اللغة والنحو والصرف والاعراب والمصطلحات العلمية والفلسفية والقانونية والحديثية**. (ج٦). بيروت: مؤسسة النخبة للتأليف والترجمة والنشر.

٨٢- مرعي، توفيق أحمد. والحيلة، محمد محمود.(٢٠٠٢). **طرائق التدريس العامة**. ط١.دار المسيرة: الأردن.

٨٣- مصطفى، صلاح عبد الحميد. (١٩٨٩). **التعليم الابتدائي**. ط١، الكويت: مكتبة الفلاح.

٨٤- مطاوع، ضياء الدين محمد. (٢٠٠٠). **فعالية الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ معسري القراءة لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية**. مجلة رسالة الخليج، ٧٧(١)، ١٣٩- ١٩٩.

٨٥- ندى، لقمان الحبار. (٢٠٠٨). **أثر استخدام طريقة الوحدات في اكتساب المفاهيم الفقهية لدى طالبات قسم التربية الإسلامية**. مجلة أبحاث كلية التربية الأساسية، ٧(٤)، ٦٦- ٩٢.

٨٦- نسيم، سحر توفيق، ومحمد، جيهان لطفي. (٢٠١٥). **الألعاب التربوية لطفل الروضة**. ط٢. عمان: دار النشر.

المراجع الأجنبية:

87- Can, Gulfidan, Cagltay, Kursat. (2006). Turkish Prospective Teachers Perceptions Regarding The Ues Of Computer Games With Educational Features. Educational Technology & Society, 9(1), 321-308.

88- Cornu, Carmen, Militaru, Daniela, Stefan, Antoniu.(2012). The Educational Potential Commercial Computer Games. The Internal Scientific Conference ELearning and Software For Education, 2(1), 319-324.

89- Dipietro, Meredith, Ferdig, Richard, Richerd, Boyer, Black, Erikw.(2007). To Wards a Framework From Understanding Electronic Educational *Gaming*. journal of Educational Multimedia and Hypermedia, 16(3), 225- 248.

90- Griffifts, mark. (2002). The educational benefits of video games. Psychology Division, Notting Trent Universe.

91- Shane, Namoos , Sutherland, M., Leeann, Cathleen, A., Norris. (2012). The effects of techndogy learning in mathematics student. The British journal of Educational Technology, 34(4),121-170.

92- Tuan, Luu , Doan, Nguyeri. (2012). Teaching English cra mar Through Cames. Studies in literature and language, 1(7), 50-81.

93- Meyer, R., Moreno, R. (2000). An Approach The Focuses on Learner Multimedia explanations: Derivation Of Instructional Design Principles Of Cognitive theory Interactive Multimedia. Journal Of Computer Enhanced Learning, 2(2), 1-11.

94- Neese, Mary, Neil, Mary. (2007). Using Edition Mint Software To Enhance online Learning Cren. International journal On ELearning, 6(1), 5-16.

95- Yolagrldili, Gulin, Arikan, Arda. (2011). Effectiveness Of Using in Teaching Grammar to Young Learners Elementary Education Online. Ilkogretim Online, 10(1), 219-229.