

مجلة دورية محكمة نصف سنوية تصدر عن مركز مداد للدراسات
العدد الأول من المجلد السادس 2026

توظيف الألعاب التعليمية ومعوقاته في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى في جرابلس

محمد نور عمر سعد الدين

باحث ماجستير في المناهج وطرائق التدريس، سورية

m.nour.saad93@gmail.com

د. سهام مصطفى عبد العزيز

أستاذ مساعد في كلية التربية، جامعة حلب، سورية

sihamabdulaziz79@gmail.com

مؤسسة تعليم بلا حدود/مداد

جدول المحتويات

6

مقدمة العدد

رئيس التحرير

44-7

توظيف الألعاب التعليمية ومعوقاته في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى في جر ابلس.

محمد نور عمر سعد الدين، د. سهام مصطفى عبد العزيز

82-45

فعالية الحوار في تعليم الرياضيات وفق تصنيف بلوم المعدل من وجهة نظر معلمي الرياضيات في مدينة الدوحة.

محمود حسين الجاسم، د. عبد الرحمن محمد حافظ

122-83

درجة توظيف التعليم المدمج لدى معلمي المرحلة الأساسية في سوريا والمعوقات التي تواجه تطبيقه.

أحمد سعيد مقدح، د. قاسم علي خضر

147-123

مستوى التوافق النفسي لدى الطلبة الأيتام في ضوء بعض المتغيرات: دراسة ميدانية على عينة من طلبة الحلقة الثانية من التعليم الأساسي في مدينة الأتارب.

محمد علي الحاج شحود، د. نسرين محمد سيف

189-148

فاعلية برنامج تدريبي قائم على مهارات التفكير البصري والكفايات التعليمية لمعلمات الرياضيات وأثره على تفكيرهن البصري وكفاياتهن التعليمية وتفكير تلاميذهن البصري.

د. أسماء فوزي حسن التميمي

225-190

دور الاتجاهات التربوية للمعلمين في تعزيز القراءة الجهرية داخل الصفوف المبكرة.

د. فادي مسعود الشحود

267-226

قلق المستقبل لدى عينة من الشباب ذوي الإعاقة في الشمال السوري.

معمر محمد سعيد بكور

310-268

فعالية برنامج تدريبي لتنمية مهارات الإدراك السمعي لدى الأطفال ضعاف السمع في عدد من مراكز التربية الخاصة بطر ابلس.

عبد السلام سالم مسعود البوسيفي

مجلة
تبيك
للملوم التربوية والاجتماعية

المجلد السادس – العدد الأول – 2026م

مجلة دورية محكمة نصف سنوية

تصدر عن مركز مداد للدراسات

مؤسسة تعليم بلا حدود/مداد

مجلة تبيان للعلوم التربوية والاجتماعية

مجلة علمية دورية محكمة، تصدر عن مركز مداد للدراسات، وتُعدى بنشر الدراسات في العلوم التربوية والنفسية ودراسات علم الاجتماع، التي تتميز بالأصالة والمعاصرة والجديّة، كما تُسهم في تطوير الحقل المعرفي لموضوع الاختصاص. تصدر المجلة إلكترونياً كل ستة أشهر.

رئيس التحرير

الدكتور فواز العواد

هيئة التحرير

د. سهاد المّلي، د. عبد المهيمن الديرشوي، د. سهام عبد العزيز،
د. عمر شحادي، د. سمية الحسين

أمين السر

عبد الله عيد

الرقم التسلسلي المعياري الدولي

ISSN: 2757-9891

موقع المجلة

tibyanjournal.com

مركز مداد للدراسات

مركز بحثي مستقل أكاديمياً، أسس عام 2020م، يختص بالدراسات والبحوث الأكاديمية، وقضايا التعافي المجتمعي، ويعمل على رفد الحكومات والمنظمات والجهات الفاعلة بالدراسات والاستشارات المبنية على أسس علمية التي يمكن الاعتماد عليها في وضع خطط مستقبلية تسهم في تطوير المجتمعات وتحقيق التنمية المستدامة.

موقع المركز

midadcenter.com

معايير النشر في المجلة

1. يجب أن تحتوي الصفحة الأولى من البحث على عنوان البحث واسم الباحث أو الباحثين، والتوصيف الأكاديمي والمنصب الوظيفي، والعنوان، والبريد الإلكتروني، وتاريخ البحث. إضافة إلى اسم الباحث، وتوصيفه الأكاديمي، ومنصبه الوظيفي باللغتين الإنكليزية والتركية.
2. من أجل ضمان سرية عملية التحكيم، يجب عدم ذكر اسم الباحث أو الباحثين في صلب البحث، أو ذكر أية إشارات تكشف عن أشخاصهم، وعند رغبة الباحث أو الباحثين في تقديم الشكر لمن أسهم أو ساعد في إنجاز البحث، فيكون ذلك في صفحة مستقلة.
3. تقديم ثلاثة ملخصات للبحث؛ باللغات العربية والإنكليزية والتركية، بحد أقصى (120) كلمة لكل منها، ويكون كل ملخص في صفحة مستقلة، على أن يحتوي الملخص على عنوان البحث، وخمس كلمات مفتاحية، وبدون ذكر أسماء أو بيانات الباحثين.
4. لا تتجاوز عدد صفحات البحث بأي حال (30 صفحة)، بما في ذلك المراجع، والجداول، والأشكال، باستثناء الملاحق.
5. أنماط الكتابة وصيغتها تكون كالتالي: مقاس الصفحة (B5)، وبتباعد أسطر بقدر (1,5)، وهوامش (2 سم كحد أدنى) لكل من أعلى وأسفل وجانبي الصفحة، (شاملة الهوامش، والمراجع، والمقتطفات، والجداول، والملاحق).
6. نمط الكتابة:

• للغة العربية: Traditional Arabic حجم الخط 14

• للغة الإنكليزية: Times New Roman حجم الخط 14

7. أن يكون البحث المقدم إلى المجلة مدققاً؛ من الجوانب الإملائية واللغوية والنحوية.
8. في حال استخدم الباحث أداة من أدوات جمع البيانات، فعليه أن يقدم نسخة كاملة من تلك الأداة، ترفق في طلب النشر.

9. تعمل المجلة على تأصيل منهج البحث العلمي، وتؤكد بأن البحوث المرسله يجب أن تتكون من الأجزاء التالية:

مقدمة البحث، مشكلة البحث، أسئلة البحث، أهمية البحث، أهداف البحث، محددات البحث، التعريف بالمصطلحات، الدراسات السابقة، منهجية البحث، الإطار النظري والعملي (إن وجد)، عرض النتائج، مناقشة النتائج، التوصيات والمقترحات.

10. توثيق المراجع والمصادر، داخل البحث وفي قائمة المراجع، وفقاً لنظام جمعية علم النفس الأمريكية، سواء أكانت عربية أم أجنبية.

(American psychological Association 7th Edition) (APA7)

توظيف الألعاب التعليمية ومعوقاته في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى
تلاميذ الحلقة الأولى في جرابلس

محمد نور عمر سعد الدين

باحث ماجستير في المناهج وطرائق التدريس، سورية

m.nour.saad93@gmail.com

د. سهام مصطفى عبد العزيز

أستاذ مساعد في كلية التربية، جامعة حلب، سورية

sihamabdulaziz79@gmail.com

تاريخ استلام البحث 2026/1/21م، تاريخ قبول البحث 2026/6/9م.

ملخص البحث

هدفت هذه الدراسة إلى تعرّف واقع توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي في مدينة جرابلس، والكشف عن المعوقات التي تحدّد من استخدامها. واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وطبقت على عينة عشوائية بلغت (110) من معلمي ومعلمات الصفوف الأول والثاني والثالث والرابع الأساسي، باستخدام استبانة مكوّنة من محورين.

وأظهرت النتائج أن مستوى توظيف الألعاب التعليمية في العملية التعليمية جاء مرتفعاً، كما تبين أن المعوقات المرتبطة باستخدامها جاءت بدرجة مرتفعة أيضاً. ويمكن تفسير هذه النتيجة بأن المعلمين يدركون الأهمية التربوية للألعاب التعليمية ودورها في تنمية مهارات التلاميذ وتحفيزهم على التعلم، الأمر الذي يدفعهم إلى توظيفها بصورة مستمرة رغم ما يواجهونه من تحديات وصعوبات. كما تشير هذه النتيجة إلى أن وجود المعوقات لا يحول دون استخدام الألعاب التعليمية، وإنما يؤثر في سهولة تطبيقها ومستوى فاعليتها، ولا سيما ما يتعلق بضيق زمن الحصّة الدراسية، ونقص الموارد والإمكانات المتاحة، والحاجة إلى مزيد من الدعم والتدريب.

كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية في استجابات أفراد العينة تعزى لمتغيرات الجنس أو العمر أو المؤهل العلمي أو سنوات الخبرة، مما يشير إلى تقارب وجهات نظر المعلمين تجاه واقع توظيف الألعاب التعليمية والمعوقات المرتبطة بها. وفي ضوء هذه النتائج، أوصت الدراسة بضرورة دمج الألعاب التعليمية ضمن التخطيط اليومي للدروس، وتخصيص وقت مناسب لممارستها داخل الحصّة الدراسية، إلى جانب توفير الدعم المادي والتقني والتدريبي للمعلمين بما يساهم في تعزيز فاعلية استخدامها وتحقيق الأهداف التعليمية المرجوة منها.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، مهارات القراءة، مهارات الكتابة، الحلقة

الأولى، التعليم الأساسي.

Employing Educational Games and Their Obstacles in Developing Reading and Writing Skills among First-Cycle Pupils in Jarablus

By: Mohamed Nour Omar Saad El-Din, Dr. Siham Mostsafa Abdulaziz

Abstract

This study aimed to identify the reality of employing educational games in developing reading and writing skills among first-cycle basic education students in the city of Jarablus and to explore the obstacles that limit their use. The study adopted a descriptive-analytical approach and was conducted on a random sample of 110 teachers from the first, second, third, and fourth grades of basic education. A questionnaire consisting of two dimensions was used as the main data collection instrument.

The findings revealed that the level of educational game utilization was high. At the same time, the obstacles associated with their use were also found to be high. This result may be explained by teachers' awareness of the educational value of games and their positive impact on developing students' skills and motivation to learn, which encourages their use despite the challenges encountered. The findings further suggest that the presence of obstacles does not necessarily prevent the implementation of educational games; rather, it affects the ease and effectiveness of their application. The most prominent challenges included limited class time, insufficient educational resources, and the need for additional support and professional training.

The results also indicated that there were no statistically significant differences in teachers' responses attributable to gender, age, academic qualification, or years of experience, reflecting a high degree of consistency in

participants' perceptions regarding both the use of educational games and the challenges associated with them.

Based on these findings, the study recommended integrating educational games into daily lesson planning, allocating dedicated time for their implementation during class sessions, and providing teachers with adequate financial, technical, and training support to enhance the effectiveness of educational game use and maximize its educational benefits.

Key words: Educational games, reading skills, Writing skills, First cycle, Basic education.

Jarablus'taki İlköğretim Birinci Kademe Öğrencilerinde Okuma ve Yazma Becerilerinin Geliştirilmesinde Eğitim Oyunlarının Kullanımı ve Karşılaşılan Engeller

Muhammed Nur Ömer Saad El-Din, Dr. Siham Mostsafa Abdulaziz

Özet

Bu çalışma, Jarablus şehrindeki ilköğretim birinci kademe öğrencilerinde okuma ve yazma becerilerinin geliştirilmesinde eğitim oyunlarının kullanımının gerçekliğini belirlemeyi ve kullanımını sınırlayan engelleri araştırmayı amaçlamıştır. Çalışma, betimsel-analitik bir yaklaşım benimsemiş ve ilköğretimin birinci, ikinci, üçüncü ve dördüncü sınıflarından 110 öğretmenden oluşan rastgele bir örneklem üzerinde gerçekleştirilmiştir. Ana veri toplama aracı olarak iki boyuttan oluşan bir anket kullanılmıştır.

Bulgular, eğitim oyunlarının kullanım düzeyinin yüksek olduğunu ortaya koymuştur. Aynı zamanda, kullanımlarıyla ilgili engellerin de yüksek olduğu bulunmuştur. Bu sonuç, öğretmenlerin oyunların eğitimsel değerinin ve öğrencilerin becerilerini ve öğrenme motivasyonlarını geliştirmedeki olumlu etkisinin farkında olmalarıyla açıklanabilir; bu da karşılaşılan zorluklara rağmen kullanımını teşvik etmektedir. Bulgular ayrıca, engellerin varlığının eğitim oyunlarının uygulanmasını mutlaka engellemediğini; aksine, uygulanma kolaylığını ve etkinliğini etkilediğini göstermektedir. En belirgin zorluklar arasında sınırlı ders süresi, yetersiz eğitim kaynakları ve ek destek ve profesyonel eğitim ihtiyacı yer almaktadır.

Sonuçlar ayrıca, öğretmenlerin yanıtlarında cinsiyet, yaş, akademik yeterlilik veya deneyim yıllarına bağlı olarak istatistiksel olarak anlamlı bir fark

olmadığını, katılımcıların hem eğitim oyunlarının kullanımı hem de bunlarla ilişkili zorluklar hakkındaki algılarında yüksek derecede tutarlılık olduğunu göstermiştir.

Bu bulgulara dayanarak, çalışma, eğitim oyunlarının günlük ders planlamasına entegre edilmesini, ders oturumları sırasında uygulanmaları için özel zaman ayrılmasını ve eğitim oyunlarının kullanımının etkinliğini artırmak ve eğitimsel faydalarını en üst düzeye çıkarmak için öğretmenlere yeterli mali, teknik ve eğitim desteği sağlanmasını önermiştir.

Anahtar kelimeler: Eğitim oyunları, okuma becerileri, yazma becerileri, ilköğretim, temel eğitim.

مقدمة:

تُعدّ مهارات القراءة والكتابة الأساس الذي تقوم عليه العملية التعليمية، إذ تمثل المدخل الرئيس لاكتساب المعارف وبناء القدرات اللغوية والمعرفية في مختلف المراحل الدراسية، ولا سيما في الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي. ويُعدّ التمكن المبكر من هاتين المهارتين عاملاً حاسماً في نجاح التلميذ الأكاديمي اللاحق، الأمر الذي جعل تطوير أساليب تعليمية فعّالة في هذه المرحلة أولوية تربوية ملحة، خاصة في البيئات التعليمية التي تعاني من تحديات تنظيمية وبنوية كما هو الحال في مدينة جرابلس.

وفي هذا السياق، برزت الألعاب التعليمية واحدة من المداخل التربوية الحديثة التي تجمع بين التعلّم والمتعة، من خلال أنشطة قائمة على اللعب تُصمّم لتحقيق أهداف تعليمية محددة، وتسهم في رفع مستوى التفاعل والدافعية لدى التلاميذ. وتستند هذه الألعاب إلى مبادئ التحفيز الذاتي، إذ توفر عناصر مثل التحدي، والتغذية الراجعة الفورية، وحرية الاختيار، بما يعزز شعور المتعلم بالكفاءة والاستقلالية والانتماء الاجتماعي، وفق ما تؤكدته نظرية الدافعية الذاتية (Li et al., 2024).

وقد أشارت نتائج الدراسات التربوية الحديثة إلى فاعلية توظيف الألعاب التعليمية في تحسين نواتج التعلم، سواء على المستوى المعرفي أو الانفعالي، إذ أظهرت مراجعات شاملة أن لهذه الألعاب أثراً إيجابياً مستقراً في رفع التحصيل الأكاديمي وتحسين اتجاهات المتعلمين نحو التعلم، لاسيما في المراحل الدراسية المبكرة (Sitzmann et al., 2018). كما بيّنت دراسات أخرى أن توظيف الألعاب التعليمية يسهم في تنمية مهارات القراءة الأولية وزيادة الانخراط في الأنشطة الصفية لدى أطفال الصفوف الأولى، بما يدعم بناء الأساس اللغوي لديهم بصورة أكثر فاعلية مقارنة بالأساليب التقليدية (Alotaibi, 2024).

وتزايد أهمية الألعاب التعليمية في مجال تنمية مهارات القراءة والكتابة في ضوء ما تؤكدته الأدبيات من أن المفاهيم القرائية الأولية، مثل الوعي الفونولوجي والتمييز الصوتي والبصري، والتي تعدّ من أهم المؤشرات التنبؤية للأداء القرائي والكتابي في المراحل اللاحقة. كما أن تنمية العمليات المعرفية الداعمة، ولا سيما الذاكرة العاملة والتحكّم المعرفي،

تسهم في تعزيز قدرة التلاميذ على فك الرموز اللغوية والكتابة بدقة وطلاقة (Majorano et al., 2021).

ومن جهة أخرى، تشير الدراسات الحديثة إلى أن التكامل بين تعليم مهارات القراءة والكتابة، بدلاً من الفصل بينهما، يؤدي إلى تحقيق مكاسب تعليمية أوضح، إذ يعزز الفهم القرائي، ويحسن القدرة على التعبير الكتابي، ويظهر أثر ذلك بوضوح في نماذج التعليم القائمة على اللعب والأنشطة التفاعلية (Andersen et al., 2018). ويُعزى هذا الأثر إلى اعتماد الألعاب التعليمية على تصميمات تعليمية تراعي تدرج الصعوبة، والتفاعل المستمر، وتقديم الدعم المناسب لمستوى المتعلم، بما ينسجم مع خصائص النمو في الحلقة الأولى من التعليم الأساسي.

وانطلاقاً من ذلك، تكتسب هذه الدراسة أهميتها من سعيها إلى تقديم تصور مقترح لتوظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي في مدينة جرابلس، استجابةً للحاجة إلى حلول تعليمية مرنة ومبتكرة تناسب الواقع التربوي المحلي. ومن المتوقع أن تسهم نتائج هذه الدراسة في إثراء الممارسات الصفية، ودعم المعلمين باستراتيجيات تعليمية فعّالة، تسهم في تحسين الأداء اللغوي للتلاميذ وتعزيز دافعيتهم نحو التعلّم.

مشكلة الدراسة:

تُعدّ مهارات القراءة والكتابة من الركائز الأساسية لنجاح التلاميذ في مراحل التعليم المبكر، غير أن الواقع التعليمي في مدينة جرابلس يُظهر تحديات واضحة في تنمية هذه المهارات، انعكست في انخفاض مستوى التحصيل الدراسي وضعف القدرة على التعبير القرائي والكتابي لدى عدد كبير من التلاميذ. ويُعزى ذلك إلى مجموعة من العوامل، أبرزها محدودية الموارد التعليمية، وضعف التدريب المهني للمعلمين، وغياب البيئات التعليمية المحفّزة، إضافة إلى الفجوة الرقمية التي حالت دون استفادة شريحة من التلاميذ من تقنيات التعليم الحديثة، مما عمّق من حدة المشكلة وأثر سلباً في نواتج التعلّم.

وقد كشفت دراسة استطلاعية أُجريت في مدينة جرابلس على تلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي عن مؤشرات مقلقة، إذ أظهرت النتائج أن نحو (78%) من التلاميذ يعانون من صعوبات في القراءة، في حين يواجه (65%) منهم تحديات في الكتابة، وهو ما يؤكد الحاجة الملحة إلى تبني استراتيجيات تعليمية مبتكرة تسهم في تنمية هذه المهارات الأساسية. وفي هذا السياق، يبرز توظيف الألعاب التعليمية واحداً من البدائل التربوية الواعدة القادرة على تعزيز التفاعل والدافعية لدى المتعلمين، وتحسين أدائهم اللغوي.

ورغم التوجّه المتزايد نحو دمج الألعاب التعليمية في العملية التربوية، لا تزال نتائج الدراسات العربية متباينة بشأن فاعليتها في تنمية مهارات القراءة والكتابة، إذ أظهرت بعض الدراسات محدودية تأثير الألعاب اللغوية الإلكترونية في تحسين مهارات القراءة لدى تلاميذ بعض المراحل الدراسية، نتيجة قصور في التصميم أو عدم ملاءمتها لمستوى المتعلمين (عبد الله، 2022). كما أشارت دراسات أخرى إلى أن فاعلية هذه الألعاب تبقى مشروطة بمدى تكييفها مع الخصائص النفسية والمعرفية للمتعلمين وظروف التنفيذ الصفي (الحمودي، 2021).

في المقابل، أكدت دراسات عربية أخرى أثراً إيجابياً لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة العربية الأساسية، بما يشمل القراءة والكتابة، إذا صُممت وفق نماذج تربوية مناسبة وجرى دمجها ضمن استراتيجيات تدريسية فعّالة (السميري، 2020؛ بن يحيى، 2021). ويعكس هذا التباين أن فاعلية الألعاب التعليمية ليست مطلقة، بل تتحدد بمدى تكاملها مع أهداف المنهاج، واستراتيجيات التعليم النشط، وملاءمتها للحاجات الفعلية للمتعلمين.

وانطلاقاً من ذلك، تتبلور مشكلة الدراسة الحالية في الحاجة إلى فهم كيفية توظيف الألعاب التعليمية توظيفاً منهجياً فعالاً لتنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي في بيئة تعليمية عربية، بما يراعي خصائصهم النمائية واللغوية، ويُفضي إلى نتائج تعليمية ملموسة، ويعزّز دور الألعاب

التعليمية في تحسين نواتج التعلّم ضمن السياق التعليمي لمدينة جرابلس، وتكمن مشكلة الدراسة في السؤال الرئيس الآتي:

ما واقع توظيف الألعاب التعليمية ومعوقاته في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى في جرابلس؟

أسئلة الدراسة:

تنبثق من مشكلة الدراسة الأسئلة الفرعية الآتية:

1. ما واقع توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي في مدينة جرابلس؟

2. ما معوقات توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي في مدينة جرابلس؟

أهمية الدراسة:

تبرز أهمية الدراسة في النقاط الآتية:

الأهمية النظرية: تبرز الأهمية التطبيقية للدراسة في النقاط الآتية:

• قد تسهم الدراسة في إثراء المعرفة النظرية حول توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة.

• قد تساعد على توضيح دور الألعاب التعليمية واحدة من الاستراتيجيات حديثة في العملية التعليمية.

• قد تسهم في ربط المفاهيم النظرية بأساليب تعليمية عملية تناسب بيئة تعليمية محددة (مدينة جرابلس).

الأهمية التطبيقية: تبرز الأهمية التطبيقية للدراسة في النقاط الآتية:

• قد تسهم الدراسة في تقديم توصيات لتطوير المناهج التعليمية باستخدام الألعاب التعليمية بما يناسب احتياجات تلاميذ الحلقة الأولى.

• قد تساعد المعلمين على تبني استراتيجيات تعليمية مبتكرة تعزز مهارات القراءة والكتابة لدى الطلاب.

• قد تهدف إلى رفع مستوى تحصيل الطلاب في مهارات القراءة والكتابة من خلال أدوات تعليمية محفزة وجذابة.

أهداف الدراسة: تهدف الدراسة إلى ما يأتي:

1- تعرّف واقع توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي في مدينة جرابلس.

2- رصد أبرز المعوقات التي تحدّ من توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى في مدينة جرابلس.

3- استقصاء الفروق بين متوسطات آراء المعلمين على الاستبانة تبعاً لمتغيرات ديموغرافية (الجنس والعمر والمؤهل العلمي وسنوات الخبرة في التدريس).

فروض الدراسة: تم اختبار فرضيات الدراسة عند مستوى دلالة (0.05):

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تُعزى إلى المتغيرات الديموغرافية (الجنس، العمر، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة في التدريس).

حدود الدراسة:

• الحد الزمني: جرت الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2024-2025.

• الحد المكاني: اقتصرت الدراسة على مدارس الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي في مدينة جرابلس.

• الحد البشري: استهدفت الدراسة معلمي الحلقة الأولى (الصفوف الأول والثاني والثالث والرابع) من التعليم الأساسي.

• الحد الموضوعي: ركزت الدراسة على واقع توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة ومعوقات تطبيقها، دون التطرق إلى مهارات أخرى مثل الحساب أو المهارات الحياتية.

مصطلحات الدراسة:

1. الألعاب التعليمية:

اصطلاحاً: هي بيئات تعليمية تعتمد على دمج التسلية مع التعلم، مما يساعد على تحسين التحصيل الدراسي وتنمية مهارات الطلاب من خلال التفاعل العملي واللعب الجماعي أو الفردي (المومني، 2017).

الألعاب التعليمية عبارة عن أدوات تعليمية مصممة خصيصاً لخلق بيئة محفزة تشجع الطلبة على استكشاف المعرفة وتطبيق المفاهيم تطبيقاً عملياً من خلال اللعب (Alotaibi, 2024).

إجرائياً: في هذه الدراسة، الألعاب التعليمية تعني جميع الأنشطة والبرامج التي توظف اللعب توظيفاً منهجياً داخل الصف لتطوير مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى في مدينة جرابلس.

2. مهارات القراءة:

اصطلاحاً:

مهارات القراءة هي مجموعة القدرات التي تمكن الفرد من تعرف الحروف والكلمات وفهم المعاني والنصوص المكتوبة فهماً دقيقاً، مع القدرة على الاستنتاج والتحليل (Assessing Writing, 2024)

وهي العمليات التي يقوم بها القارئ لفك شفرة الرموز المكتوبة وتحويلها إلى معاني مفهومة، وتشمل مهارات التمييز البصري والفهم السياقي للنص (مطر، 2020).

إجرائياً: تعرف مهارات القراءة في هذه الدراسة بأنها قدرة تلاميذ الحلقة الأولى في جرابلس على تعرف الحروف والكلمات تعرفاً صحيحاً وقراءة النصوص المكتوبة وفهم معانيها بشكل يسمح لهم بالتفاعل مع المحتوى القرآني.

3. مهارات الكتابة:

اصطلاحاً: مهارات الكتابة هي القدرة على التعبير عن الأفكار والمشاعر باستخدام الحروف والكلمات بشكل منظم وواضح، مع مراعاة قواعد اللغة والأسلوب المناسب (العنزي، 2023).

إجرائياً: في هذه الدراسة، تعبر عن قدرة تلاميذ الحلقة الأولى في جرابلس على استخدام الحروف والكلمات لتكوين جمل وفقرات صحيحة ومنظمة تعبر عن أفكارهم بوضوح.

الدراسات السابقة:

أجرى فريق من كلية التربية بجامعة كفر الشيخ (2024) دراسة بعنوان "أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي بمحافظة كفر الشيخ". هدفت الدراسة إلى تنمية مهارات القراءة الجهرية من خلال دمج الألعاب التعليمية في التدريس، واستهدفت عينة من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي بلغ عددهم (60) تلميذاً وتلميذة. استخدمت الدراسة اختباراً قبلياً وبعدياً لقياس المهارات، بالاعتماد على المنهج شبه التجريبي. وأظهرت النتائج أن التلاميذ الذين تعلموا من خلال الألعاب التعليمية حققوا أداءً أفضل في القراءة الجهرية مقارنة بالمجموعة الضابطة. أعدّ عبد السميع وآخرون (2024) دراسة بعنوان "أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي بمحافظة كفر الشيخ"، هدفت إلى تنمية مهارة القراءة الجهرية من خلال دمج الألعاب التعليمية في التدريس. شملت عينة البحث 60 تلميذاً وتلميذة، موزعين إلى مجموعتين متكافئتين. تم استخدام بطاقة ملاحظة لقياس الأداء في القراءة الجهرية، واعتمد الباحثون على المنهج شبه التجريبي. وقد كشفت النتائج عن وجود فروق دالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية، مما يؤكد فعالية الألعاب التعليمية في تحسين مهارات القراءة الجهرية.

دراسة المهيدب (2024) بعنوان "فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي"، هدفت إلى تحديد مدى تأثير

استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية. شملت العينة 60 تلميذاً من الصف الأول الابتدائي، مقسمين إلى مجموعتين (تجريبية وضابطة). واستخدمت الدراسة اختباراً تحصيلياً، وبطاقة ملاحظة، وكتيباً للطالب، واعتمدت على المنهج شبه التجريبي. أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.01) بين متوسطات درجات أفراد المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية، مما يؤكد فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية وتحسين مستوى الأداء الكتابي لدى التلاميذ، وزيادة دافعيتهم نحو التعلم، وتعزيز تفاعلهم مع الأنشطة التعليمية مقارنة بالطريقة التقليدية.

دراسة الزهراني والجدعاني (2024) بعنوان "أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط" إلى التحقق من فاعلية الألعاب في تعزيز مهارات الكتابة. طبقت الدراسة على عينة مكونة من 40 طالبة، وتم استخدام اختبار تحصيلي لمهارات الكتابة الإبداعية. اعتمد الباحثان على المنهج شبه التجريبي بمجموعتين: ضابطة وتجريبية. وقد أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية في مهارات الطلاقة والمرونة والأصالة والدقة في الكتابة، مما يؤكد أثر الألعاب في تنمية الكتابة الإبداعية.

دراسة Smith et al 2025 بعنوان "أثر برنامج لعبة تعليمية شاملة في تحسين مهارات الكتابة" Effectiveness of a comprehensive game-based intervention for writing skills هدفت الدراسة إلى تحديد أثر برنامج لعبة تعليمية شاملة في تحسين مهارات الكتابة. وشملت 167 طفلاً من الصف الثالث إلى السادس يعانون من صعوبات في القراءة والكتابة. استخدم الباحثون اختبار تقييم مهارات الكتابة مع تصميم شبه تجريبي قبلي وبعدي. أظهرت النتائج تحسناً ملحوظاً في الجوانب الصوتية، الصرفية، وبناء الجمل، فقد زادت الطلاقة والدقة زيادة ملحوظة. أشار الباحثون إلى أن دمج الألعاب التعليمية ساعد على زيادة دافعية الأطفال نحو التعلم وتقليل التوتر المرتبط بالكتابة.

دراسة Wahyudi et al, 2024. في دراستهم "دراسة نموذج 'Mari Membaca' لتحسين مهارات القراءة المبكرة" / "Improving literacy skills using the serious game" model compatible with brain-based learning. عينة من 80 تلميذاً في برامج إعادة تأهيل. استخدموا اختبارات تقييم مهارات القراءة المبكرة والمرونة المعرفية ضمن منهج تجريبي مع مجموعات ضابطة وتجريبية. أظهرت النتائج أن المجموعة التجريبية التي استخدمت اللعبة شهدت زيادة كبيرة في الفهم القرائي والمرونة المعرفية مقارنة بالمجموعة الضابطة. وأكد الباحثون أن تصميم اللعبة القائم على آليات التعلم العصبي زاد من قدرة الأطفال على الاستيعاب والاحتفاظ بالمعلومات.

التعقيب على الدراسات السابقة:

يُظهر تحليل الدراسات السابقة العربية والأجنبية اتفاقاً عاماً حول أهمية توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة في المراحل التعليمية المبكرة، إلا أن هذا الاتفاق يختلف في زاوية المعالجة والبعد المنهجي. فمن حيث الأهداف، ركزت معظم الدراسات العربية، مثل دراسات عبد السميع وآخرين (2024)، والمهيدب (2024)، والزهراني والجدعاني (2024)، على قياس أثر الألعاب التعليمية أو الإلكترونية في تنمية مهارة لغوية محددة (كالقراءة الجهرية أو الكتابة الوظيفية أو الإبداعية)، في حين اتجهت الدراسات الأجنبية، مثل Smith et al (2025) و Wahyudi et al (2024)، إلى دراسة الأثر الشامل للألعاب القائمة على نماذج معرفية وعصبية في تحسين مهارات القراءة والكتابة ضمن تدخلات تربوية مبرمجة.

أما من حيث العينة، فقد اعتمدت غالبية الدراسات السابقة على عينات من التلاميذ أنفسهم، وبأعداد محدودة نسبياً، تراوحت غالباً بين (40-80) متعلماً، ضمن تصميمات تجريبية أو شبه تجريبية، بينما غابت - في معظمها - دراسات تستطلع وجهة نظر المعلمين بوصفهم الفاعل الرئيس في توظيف الألعاب داخل الصف. وفي المقابل، تناولت الدراسات الأجنبية عينات أوسع وأكثر تنوعاً، شملت أحياناً تلاميذ ذوي صعوبات

تعلم أو ضمن برامج إعادة تأهيل، ما يعكس اهتمامًا بتحليل الأثر العلاجي والمعرفي للألعاب التعليمية.

ومن حيث أدوات الدراسة، اعتمدت الدراسات السابقة في الغالب على الاختبارات التحصيلية، وبطاقات الملاحظة، وأدوات القياس القبلي والبعدي، بما يلائم طبيعة المنهج شبه التجريبي المستخدم، بينما لم تحظ أدوات الاستبانة التحليلية التي تقيس واقع الاستخدام والمعوقات باهتمام كافٍ، خاصة في السياق العربي. كما أن معظم الأدوات ركزت على نتائج التعلم أكثر من تركيزها على ظروف التطبيق، أو العوامل التنظيمية والتدريبية المؤثرة في فاعلية الألعاب التعليمية.

أما من حيث المنهج المستخدم، فقد هيمن المنهج شبه التجريبي على الدراسات السابقة، سواء العربية أو الأجنبية، بهدف قياس الأثر المباشر للألعاب التعليمية، في حين ندر استخدام المنهج الوصفي التحليلي الذي يُعنى بتشخيص الواقع التربوي وتحليل الممارسات الفعلية للمعلمين، ومعوقات التطبيق في السياقات التعليمية الواقعية. وهذا ما جعل النتائج السابقة - رغم إيجابيتها - مرتبطة بسياقات تجريبية مضبوطة قد لا تعكس بدقة ظروف الصفوف الدراسية الحقيقية.

وفيما يتعلق بالنتائج، فقد أكدت معظم الدراسات فاعلية الألعاب التعليمية في تحسين مهارات القراءة والكتابة، ورفع الدافعية، وزيادة التفاعل الصفّي، إلا أن هذه النتائج بدت في بعض الدراسات مشروطة بجودة التصميم، ومستوى تدريب المعلمين، وتوفر الموارد، وهو ما برز بوضوح في الأدبيات الأجنبية، بينما لم تُفصّل الدراسات العربية بما يكفي في تحليل أسباب التباين في النتائج أو المعوقات البنيوية التي تحدّ من تعميم فاعلية الألعاب التعليمية.

ما يميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة:

تتميّز الدراسة الحالية بانتقالها من قياس أثر الألعاب التعليمية إلى تشخيص واقع توظيفها الفعلي في الميدان التربوي من وجهة نظر المعلمين، ضمن سياق تعليمي عربي خاص بمدينة جرابلس. كما تنفرد باعتماد المنهج الوصفي التحليلي على عينة كبيرة نسبياً

(110 معلمًا ومعلمة)، مما يعزز من قوة التعميم. وتجمع الدراسة بين تحليل مستوى التوظيف ورصد المعوقات التنظيمية والمادية والبشرية في آن واحد. إضافة إلى ذلك، تدرس الفروق تبعًا لمتغيرات ديموغرافية متعددة، وهو ما يقدم صورة أكثر شمولًا عن الظاهرة. كما تسعى إلى تقديم تصور تطبيقي واقعي منبثق من نتائج الميدان وليس من بيئة تجريبية معزولة.

الفجوة العلمية للدراسة الحالية:

تتمثل الفجوة العلمية في ندرة الدراسات العربية التي تناولت واقع توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة في الحلقة الأولى من منظور المعلمين، مع تحليل منهجي للمعوقات في بيئات تعليمية تعاني من تحديات بنيوية. كما تفتقر الأدبيات إلى دراسات وصفية تحليلية في السياق السوري تُبرز الفجوة بين القناعة التربوية بأهمية الألعاب التعليمية وإمكانات تطبيقها الفعلية. وتسعى الدراسة الحالية إلى سدّ هذه الفجوة من خلال تقديم تشخيص علمي واقعي يدعم اتخاذ قرارات تربوية مبنية على معطيات ميدانية.

منهجية الدراسة:

استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي في إجراء الدراسة، ذلك المنهج البحثي الذي يعرف بأنه "مجموعة الإجراءات البحثية التي تتكامل لوصف الظاهرة أو الموضوع اعتماداً على جمع الحقائق والبيانات وتصنيفها ومعالجتها وتحليلها تحليلًا كافيًا ودقيقاً لاستخلاص دلالتها والوصول إلى نتائج" (اليامي، 2022، 51).

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع معلمي الحلقة الأولى (الصفوف الأول والثاني والثالث والرابع) من التعليم الأساسي في مدينة جرابلس للعام الدراسي 2024-2025 م.

عينة الدراسة:

تكونت عينة الدراسة من (110) من معلمي الحلقة الأولى ومعلماتها (الصفوف الأول والثاني والثالث والرابع) من التعليم الأساسي في مدينة جرابلس للعام الدراسي 2024-

2025 م. وقد تم اختيارهم وفق الطريقة العشوائية من مجتمع الدراسة. وتبين الجداول والأشكال الآتية توزيع العينة وفق متغيرات الدراسة:

الجدول 1 توزيع العينة وفق متغير الجنس

المتغير الديموغرافي	الفئات	العدد	النسبة المئوية
الجنس	ذكور	60	54.4%
	إناث	50	45.5%
	المجموع	110	100%
العمر	أقل من 25 سنة	18	16.4%
	سنة 25 – 30	40	36.4%
	سنة 31 – 40	36	32.7%
	أكثر من 40 سنة	16	14.5%
	المجموع	110	100%
المؤهل العلمي	معهد متوسط	29	26.4%
	إجازة جامعية	55	50%
	دراسات عليا	26	23.6%
	المجموع	110	100%
سنوات الخبرة في التدريس	أقل من 3 سنوات	33	30%
	سنوات 3 – 6	32	29.1%
	سنوات 7 – 10	30	27.3%
	أكثر من 10 سنوات	15	13.6%
	المجموع	110	100%

أداة الدراسة:

تم استخدام الاستبانة أداة لجمع المعلومات والبيانات المتعلقة بهذه الدراسة، وذلك لمناسبتها طبيعة الدراسة وأهدافها، ومنهجها وأسئلتها وفرضياتها، وقد تم إعداد الاستبانة بعد الاطلاع ومراجعة الأدبيات والدراسات السابقة المتعلقة بموضوع الألعاب التعليمية ومهارات القراءة والكتابة، بالإضافة إلى المراجع العلمية التي تناولت هذا الموضوع، وبناء على هذه المصادر تم بناء الاستبانة وفق الخطوات الآتية:

الصورة الأولى للاستبانة:

تكونت الاستبانة في صورتها الأولى من (45) بنداً تم توزيعها على محورين هما هي:

- المحور الأول: واقع استخدام الألعاب التعليمية ويضم 15 بنداً.
- المحور الثاني: معوقات استخدام الألعاب التعليمية ويضم 15 بنداً.
- التحقق من صدق الأداة وثباتها:
- صدق الاستبانة: تم التحقق من صدق الاستبانة وفق الطرائق الآتية:
- أ- صدق المحتوى:

تم عرض الاستبانة بصورتها الأولية (الملحق 1) على مجموعة من المحكمين المتخصصين وعددهم (9) محكمين (الملحق 2) وطلب إليهم إبداء رأيهم واقتراح ملاحظاتهم وفق الصياغة اللغوية لبنود الاستبانة، ومدى مناسبة البنود لموضوع الدراسة ومدى انتمائها لمحاور الاستبانة. وقد أبدى السادة المحكمون آراءهم وتم استبدال مقياس ليكرت الخماسي بمقياس ليكرت الثلاثي، وتم تعديل صياغة عدد من البنود.

ب- الصدق البنوي:

تم التأكد من الصدق البنوي للاستبانة، من خلال دراسة الاتساق الداخلي لها، من خلال حساب معاملات الارتباط بين درجات كل بند ودرجة المحور الذي تنتمي إليه في الاستبانة، وذلك بعد تطبيق الاستبانة على عينة استطلاعية مكونة من (33) معلماً ومعلمة من خارج عينة الدراسة الأساسية ومن مجتمع الدراسة نفسه، وكانت النتائج كما في الجداول الآتية:

الجدول 2 معاملات ارتباط درجات كل بند مع درجة المحور الأول (واقع استخدام الألعاب التعليمية) من الاستبانة

الرقم	البند	معامل الارتباط
1	استخدم الألعاب التعليمية بشكل منتظم أثناء الحصة الدراسية.	**0.521
2	أستخدم الألعاب التعليمية لتحفيز التلاميذ على تعلم القراءة.	**0.557
3	أستخدم الألعاب التعليمية لتحفيز التلاميذ على تعلم الكتابة.	**0.586
4	أصمم الألعاب التعليمية بما يتناسب مع مستوى التلاميذ العمري.	**0.619
5	استخدم الألعاب التعليمية لتحقيق أهداف تعليمية محددة.	*0.417
6	توفر المدرسة مواد كافية لتنفيذ الألعاب التعليمية.	**0.768
7	أستخدم الألعاب التعليمية لتحسين مستوى التلاميذ في القراءة.	**0.605
8	أستخدم الألعاب التعليمية لتحسين مستوى التلاميذ في الكتابة.	**0.627
9	أخصص وقت كافٍ في الحصص الدراسية لتطبيق الألعاب التعليمية.	**0.569

توظيف الألعاب التعليمية ومعوقاته في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى

10	يتفاعل التلاميذ بإيجابية أثناء استخدام الألعاب التعليمية.	*0.414
11	أستخدم الألعاب التعليمية لترسيخ المفاهيم القرائية.	**0.513
12	أستخدم الألعاب التعليمية لترسيخ المفاهيم الكتابية.	**0.745
13	أستخدم الألعاب التعليمية لتعزيز التعاون والعمل الجماعي بين التلاميذ.	**0.525
14	استخدم الألعاب التعليمية كأداة فعالة في تقييم مستوى التحصيل الدراسي لدى التلاميذ.	**0.466
15	أوظف الألعاب التعليمية لزيادة دافعية التلاميذ في التعليم.	*0.351

يتبين من الجدول السابق أن معاملات ارتباط درجات البنود مع درجة المحور الأول من الاستبانة كانت جميعها دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01 أو 0.05) وقد تراوحت قيمة هذه المعاملات بين (0.351-0.768).

الجدول 3 معاملات ارتباط درجات كل بند مع درجة المحور الثاني (معوقات استخدام الألعاب التعليمية) من الاستبانة

الرقم	البند	معامل الارتباط
1	قلة توفر الأدوات اللازمة لتنفيذ الألعاب التعليمية.	**0.561
2	ضعف التدريب المقدم للمعلمين في تصميم الألعاب التعليمية.	**0.577
3	ضيق الوقت المخصص للحصة يمنع استخدام الألعاب التعليمية.	**0.730
4	عدم وجود دعم من إدارة المدرسة لاستخدام الألعاب التعليمية.	*0.421
5	عدم توافر بيئة صافية مناسبة لتطبيق الألعاب.	**0.730
6	صعوبة تصميم ألعاب تعليمية تراعي الفروق الفردية بين التلاميذ.	**0.606
7	قلة اهتمام المعلمين بتطبيق الألعاب التعليمية.	**0.649
8	ضعف الوعي بأهمية الألعاب التعليمية في تنمية المهارات.	*0.348
9	عدم وجود دليل أو مرجع لتنفيذ الألعاب التعليمية.	**0.655
10	محدودية الموارد التكنولوجية في دعم الألعاب التعليمية.	**0.578
11	ارتفاع تكلفة إنتاج الألعاب التعليمية المناسبة للمناهج يمثل عائقاً أمام استخدامها.	**0.456
12	مقاومة بعض أولياء الأمور لاستخدام الألعاب التعليمية باعتبارها مضيعة للوقت.	*0.420
13	عدم توفر الوقت الكافي لدى المعلمين لإعداد الألعاب التعليمية.	**0.634
14	ضعف الحوافز المقدمة للمعلمين يقلل من تبنيهم لاستراتيجيات الألعاب التعليمية.	**0.538
15	صعوبة مواءمة الألعاب مع الأهداف التعليمية في المناهج	**0.663

يتبين من الجدول السابق أن معاملات ارتباط درجات البنود مع درجة المحور الثاني من الاستبانة كانت جميعها دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01 أو 0.05) وقد تراوحت قيمة هذه المعاملات بين (0.348-0.730).

ثبات الاستبانة:

تم التحقق من ثبات الاستبانة من خلال طريقتين هما:

أ- حساب ثبات الاتساق الداخلي باستخدام معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's alpha):

حسب ثبات الاتساق الداخلي لبنود كل محور من محاور الاستبانة وذلك من خلال استخدام معامل ألفا كرونباخ، والجدول الآتي يبين معاملات الاتساق الداخلي باستخدام معامل ألفا كرونباخ:

الجدول 4 قيم معامل ثبات الاتساق الداخلي للاستبانة

المحور	عدد البنود	قيم معامل ألفا كرونباخ
المحور 1: واقع استخدام الألعاب التعليمية	15	0.834
المحور 2: معوقات استخدام الألعاب التعليمية	15	0.830

يتبين من الجدول السابق أن قيم معاملات الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ قد بلغت للمحور الأول (0.834) وللمحور الثاني (0.830).

ب- حساب ثبات التجزئة النصفية

حسب ثبات التجزئة النصفية لبنود كل محور من محاور الاستبانة من خلال تجزئة البنود إلى قسمين الأول يضم البنود الفردية والثاني يضم البنود الزوجية، وحسب معامل الثبات بين نصفي الاختبار، ثم صحح معامل الثبات الناتج باستخدام معادلة سبيرمان-بروان، والجدول الآتي يبين معاملات ثبات التجزئة النصفية:

الجدول 5 قيم معامل ثبات التجزئة النصفية للاستبانة

المحور	عدد البنود	قيم ثبات التجزئة النصفية
المحور 1: واقع استخدام الألعاب التعليمية	15	0.895
المحور 2: معوقات استخدام الألعاب التعليمية	15	0.898

يتبين من الجدول السابق أن قيم معاملات ثبات التجزئة النصفية قد بلغت للمحور الأول (0.895) وللمحور الثاني (0.898). وبالتالي فإن الاستبانة تتصف بدرجة ثبات مرتفعة. ومنه فإن الاستبانة تتصف بمؤشرات صدق وثبات مرتفعة، وبذلك أصبحت الاستبانة جاهزة للتطبيق على عينة الدراسة الأساسية نظراً لتوفر مؤشرات مرتفعة لصدقها وثباتها.

تصحيح الاستبانة:

يتم تصحيح الاستبانة وفق مقياس ليكرت الخماسي (غير موافق بشدة، غير موافق، محايد، موافق، موافق بشدة) وتأخذ الدرجات الآتية بالترتيب (1، 2، 3، 4، 5).

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

استخدم الباحث برنامج SPSS 24 في تحليل البيانات، إذ تم توظيف التكرارات والنسب المئوية لوصف خصائص العينة، والمتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للإجابة عن أسئلة الدراسة. كما جرى التحقق من صدق الأداة باستخدام معامل ارتباط بيرسون، ومن ثباتها باستخدام معامل ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية مع تصحيح سبيرمان-براون. وللكشف عن الفروق بين المتوسطات، استُخدم اختبار (ت) للعينات المستقلة وفق متغير الجنس، وتحليل التباين الأحادي (ANOVA) وفق متغيرات العمر والمؤهل العلمي وسنوات الخبرة.

عرض نتائج الدراسة ومناقشتها:

عرض نتائج السؤال الأول: ما واقع توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي في مدينة جرابلس؟ للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودرجة

الموافقة والترتيب لإجابات أفراد العينة على المحور الأول (واقع استخدام الألعاب التعليمية)، ولتحديد درجة الموافقة تم تحديد طول خلايا مقياس ليكرت الخماسي (الحدود الدنيا والعليا) تم حساب المدى (5-1=4) ثم تقسيمه على أكبر قيمة في المقياس للحصول على طول الخلية أي (4÷5=0.80) ثم إضافة هذه القيمة إلى (الواحد) وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية وهكذا أصبح طول الخلايا كما يأتي:

الجدول 6 طول خلايا مقياس ليكرت ودرجة الموافقة المقابلة لها

القيم	درجة الموافقة
1.80-1	منخفضة جداً
2.60-1.81	منخفضة
3.40-2.61	متوسطة
4.20-3.41	مرتفعة
5-4.21	مرتفعة جداً

الجدول 7 المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودرجة الموافقة على المحور الأول (واقع استخدام الألعاب التعليمية) من الاستبانة

م	البند	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
1	أستخدم الألعاب التعليمية بشكل منتظم أثناء الحصة الدراسية.	3.48	1.171	مرتفعة	14
2	أستخدم الألعاب التعليمية لتحفيز التلاميذ على تعلم القراءة.	3.92	.969	مرتفعة	5
3	أستخدم الألعاب التعليمية لتحفيز التلاميذ على تعلم الكتابة.	3.85	1.091	مرتفعة	8
4	أصمم الألعاب التعليمية بما يتناسب مع مستوى التلاميذ العمري.	3.85	1.042	مرتفعة	7
5	أستخدم الألعاب التعليمية لتحقيق أهداف تعليمية محددة.	3.91	.982	مرتفعة	6
6	توفر المدرسة مواد كافية لتنفيذ الألعاب التعليمية.	3.40	1.308	متوسطة	15
7	أستخدم الألعاب التعليمية لتحسين مستوى التلاميذ في القراءة.	3.61	1.212	مرتفعة	13
8	يسهم استخدام الألعاب التعليمية في تحسين مستوى التلاميذ في الكتابة.	3.67	1.059	مرتفعة	11

توظيف الألعاب التعليمية ومعوقاته في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى

9	أخصص وقت كافٍ في الحصص الدراسية لتطبيق الألعاب التعليمية.	3.66	1.144	مرتفعة	12
10	يتفاعل التلاميذ بإيجابية أثناء استخدام الألعاب التعليمية.	4.12	1.002	مرتفعة	2
11	أستخدم الألعاب التعليمية لترسيخ المفاهيم القرائية.	3.96	1.141	مرتفعة	4
12	أستخدم الألعاب التعليمية لترسيخ المفاهيم الكتابية.	3.83	.927	مرتفعة	9
13	أستخدم الألعاب التعليمية لتعزيز التعاون والعمل الجماعي بين التلاميذ.	4.04	1.066	مرتفعة	3
14	أستخدم الألعاب التعليمية كأداة فعالة في تقويم مستوى التحصيل الدراسي لدى التلاميذ.	3.73	1.133	مرتفعة	10
15	أوظف الألعاب التعليمية لزيادة دافعية التلاميذ في التعليم.	4.15	.956	مرتفعة	1
	المحور 1: واقع استخدام الألعاب التعليمية	3.81	.599	مرتفعة	

يتبين من الجدول السابق أن درجة الموافقة على المحور الأول كانت مرتفعة

وبمتوسط حسابي (3.81)

أظهرت نتائج التحليل الإحصائي أن واقع توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي في مدينة جرابلس جاء بدرجة مرتفعة. فق حلّ البند (15) «أوظف الألعاب التعليمية لزيادة دافعية التلاميذ في التعليم» في المرتبة الأولى بدرجة موافقة مرتفعة وبمتوسط حسابي بلغ (4.15)، مما يعكس إدراك المعلمين لأهمية الألعاب التعليمية في تحفيز التلاميذ وتعزيز مشاركتهم داخل الصف. في المقابل، جاء البند (6) «توفر المدرسة مواد كافية لتنفيذ الألعاب التعليمية» في المرتبة الأخيرة بدرجة موافقة متوسطة وبمتوسط حسابي بلغ (3.40).

ويُعزى هذا الارتفاع في مستوى توظيف الألعاب التعليمية إلى طبيعة المرحلة العمرية لتلاميذ الحلقة الأولى، التي تتطلب أساليب تدريس قائمة على التفاعل والحركة واللعب، إذ تُسهم الألعاب التعليمية في جذب انتباه التلاميذ، وتعزيز دافعيتهم، وإتاحة فرص متكررة لتنمية مهارات القراءة والكتابة بصورة ممتعة وغير مباشرة. كما أن اعتماد المعلمين على خبراتهم الذاتية ومبادراتهم الفردية في تصميم ألعاب تعليمية بسيطة أسهم في رفع مستوى استخدامها رغم محدودية الإمكانيات.

في حين يشير حصول بند توفر المواد التعليمية على درجة متوسطة إلى وجود فجوة بين قناعة المعلمين بأهمية الألعاب التعليمية وبين الإمكانيات المادية المتاحة في المدارس، نتيجة محدودية الموارد وضعف الدعم المخصص للوسائل التعليمية. ورغم الجهود الفردية المبذولة من قبل المعلمين، إلا أن نقص المواد الجاهزة والمتخصصة يحدّ من انتظام توظيف الألعاب التعليمية ويجعل استخدامها مرتبطاً بالظروف المتاحة أكثر من كونه جزءاً منهجياً ثابتاً في التخطيط التعليمي. تتفق نتائج الدراسة الحالية مع دراسات جامعة كفر الشيخ (2024) وعبد السميع وآخرين (2024) و Smith et al (2025) التي أكدت فاعلية الألعاب التعليمية في رفع دافعية التلاميذ وتحسين مهارات القراءة والكتابة، لا سيما في المراحل العمرية المبكرة. كما ينسجم الارتفاع في مستوى التوظيف مع ما توصلت إليه Wahyudi et al (2024) حول ملاءمة التعلم القائم على اللعب لخصائص النمو لدى الأطفال. في المقابل، يتوافق ضعف توفر المواد التعليمية مع ما أشارت إليه دراسة المهيدب (2024) من معوقات مادية تحدّ من انتظام توظيف الألعاب التعليمية رغم القناعة بأهميتها.

عرض نتائج السؤال الثاني: ما معوقات توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي في مدينة جرابلس؟ للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودرجة الموافقة والترتيب لإجابات أفراد العينة على المحور الثاني (معوقات استخدام الألعاب التعليمية)، كما يأتي:

الجدول 8 المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ودرجة الموافقة على المحور الثاني (معوقات استخدام الألعاب التعليمية) من الاستبانة

م	البند	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة	الترتيب
16	قلة توفر الأدوات اللازمة لتنفيذ الألعاب التعليمية.	3.68	1.180	مرتفعة	9
17	ضعف التدريب المقدم للمعلمين في تصميم الألعاب التعليمية.	3.79	1.150	مرتفعة	3
18	ضيق الوقت المخصص للحصة يمنع استخدام الألعاب التعليمية.	3.88	1.107	مرتفعة	1

توظيف الألعاب التعليمية ومعوقاته في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى

13	مرتفعة	1.178	3.55	عدم وجود دعم من إدارة المدرسة لاستخدام الألعاب التعليمية.	19
2	مرتفعة	1.096	3.81	عدم توافر بيئة صافية مناسبة لتطبيق الألعاب.	20
14	متوسطة	1.224	3.54	صعوبة تصميم ألعاب تعليمية تراعي الفروق الفردية بين التلاميذ.	21
7	مرتفعة	1.126	3.72	قلة اهتمام المعلمين بتطبيق الألعاب التعليمية.	22
12	مرتفعة	1.171	3.64	ضعف الوعي بأهمية الألعاب التعليمية في تنمية المهارات.	23
6	مرتفعة	1.118	3.72	عدم وجود دليل أو مرجع لتنفيذ الألعاب التعليمية.	24
8	مرتفعة	1.176	3.71	محدودية الموارد التكنولوجية في دعم الألعاب التعليمية.	25
5	مرتفعة	1.108	3.73	ارتفاع تكلفة إنتاج الألعاب التعليمية المناسبة للمناهج يمثل عائقاً أمام استخدامها.	26
15	متوسطة	1.326	3.17	مقاومة بعض أولياء الأمور لاستخدام الألعاب التعليمية باعتبارها مضيعة للوقت.	27
11	مرتفعة	1.177	3.65	عدم توفر الوقت الكافي لدى المعلمين لإعداد الألعاب التعليمية.	28
4	مرتفعة	1.139	3.77	ضعف الحوافز المقدمة للمعلمين يقلل من تبنيهم لاستراتيجيات الألعاب التعليمية.	29
10	مرتفعة	1.079	3.65	صعوبة مواءمة الألعاب مع الأهداف التعليمية في المناهج.	30
	مرتفعة	.601	3.67	المحور 2: معوقات استخدام الألعاب التعليمية	

يتبين من الجدول السابق أن درجة الموافقة على المحور الثاني كانت مرتفعة

وبمتوسط حسابي (3.67)

أظهرت نتائج التحليل الإحصائي أن معوقات توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي في مدينة جرابلس جاءت بدرجة مرتفعة. فقد جاء البند (18) «ضيق الوقت المخصص للحصة يمنع استخدام الألعاب التعليمية» في المرتبة الأولى بدرجة موافقة مرتفعة وبمتوسط حسابي بلغ (3.88)، في حين جاء البند (27) «مقاومة بعض أولياء الأمور لاستخدام الألعاب التعليمية باعتبارها مضيعة للوقت» في المرتبة الأخيرة بدرجة موافقة متوسطة وبمتوسط حسابي بلغ (3.17).

ويُعزى ارتفاع مستوى هذه المعوقات إلى طبيعة البيئة التعليمية التي تركز على إنجاز المقررات ضمن أطر زمنية ضيقة، الأمر الذي يجعل الألعاب التعليمية – بما تتطلبه من إعداد وتنفيذ وتقويم – أقل انسجاماً مع ضغط الخطة الدراسية وكثافة المحتوى. وقد عكس تصدر بند ضيق وقت الحصّة قائمة المعوقات معاناة حقيقية لدى المعلمين، إذ لا تتيح الحصّة القصيرة مجالاً كافياً لتنظيم الألعاب وتنفيذها ومتابعة مخرجاتها التعليمية، خاصة في صفوف الحلقة الأولى التي تحتاج إلى وقت إضافي للتهيئة وضبط الصف. في المقابل، يشير حصول بند مقاومة بعض أولياء الأمور على درجة متوسطة إلى أن هذا العامل يُعد أقل تأثيراً مقارنة بغيره من المعوقات، ويُعزى ذلك إلى تزايد وعي شريحة واسعة من الأهالي بأهمية الأساليب التعليمية الحديثة، وإدراكهم للدور الإيجابي الذي يؤديه اللعب التعليمي في تحسين مهارات القراءة والكتابة وتعزيز دافعية أبنائهم نحو التعلم.

تتفق نتائج الدراسة الحالية مع ما توصلت إليه دراسات المهيدب (2024) وجامعة كفر الشيخ (2024) و Smith et al (2024)، التي أشارت إلى أن ضيق زمن الحصّة يُعد من أبرز المعوقات التي تحدّ من توظيف الألعاب التعليمية بانتظام. كما ينسجم ضعف تأثير مقاومة أولياء الأمور مع ما أوضحته Wahyudi et al (2024). من تزايد الوعي المجتمعي بأهمية التعلم القائم على اللعب. ويؤكد هذا التوافق أن معوقات التطبيق ترتبط بالظروف التنظيمية والزمنية أكثر من ارتباطها باتجاهات المعلمين أو المجتمع.

عرض نتائج الفرضيات ومناقشتها:

الفرضية الأولى: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير الجنس. للتحقق من صحة هذه الفرضية استخدم الباحث اختبار ت عينات مستقلة (Independent Samples Test) لدراسة دلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير الجنس.

الجدول 9 نتائج اختبارات لدلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير الجنس

القيمة الاحتمالية	درجة الحرية	قيمة ت	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	العدد	الجنس	المحور
0.757	219	0.310	0.583	3.83	60	ذكور	المحور 1: واقع استخدام الألعاب التعليمية
			0.623	3.79	50	إناث	
0.541	219	0.613	0.605	3.70	60	ذكور	المحور 2: معوقات استخدام الألعاب التعليمية
			0.599	3.63	50	إناث	

أظهرت نتائج اختبارات لعينات مستقلة (Independent Samples Test) أن قيم ت للمحاور الثلاثة لم تكن دالة إحصائياً، إذ جاءت القيم الاحتمالية أكبر من مستوى الدلالة المعتمد ($\alpha = 0.05$)، وبناءً عليه تم قبول الفرضية الصفرية التي تنص على أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تعزى لمتغير الجنس.

ويدشير عدم وجود فروق دالة إحصائية إلى تقارب تصورات المعلمين والمعلمات حول استخدام الألعاب التعليمية في محاور الاستبانة الثلاثة. ففيما يتعلق بالمحور الأول المرتبط بواقع استخدام الألعاب التعليمية، يُعزى هذا التقارب إلى عمل المعلمين والمعلمات ضمن بيئة تعليمية واحدة، وخضوعهم للمناهج والأنظمة نفسها، وتعاملهم مع تلاميذ في مرحلة عمرية متشابهة، الأمر الذي يفرض أساليب تدريس متقاربة، ويجعل توظيف الألعاب التعليمية خياراً تريبياً تفرضه طبيعة المرحلة الدراسية أكثر مما تحكمه فروق مرتبطة بالجنس.

أما في المحور الثاني المتعلق بمعوقات استخدام الألعاب التعليمية، فإن عدم وجود فروق دالة إحصائية يعكس أن هذه المعوقات ذات طابع تنظيمي وبنوي مشترك، مثل ضيق الوقت، وكثافة المحتوى الدراسي، ونقص المواد التعليمية، وهي عوامل ترتبط بظروف العمل المدرسي وإمكاناته أكثر من ارتباطها بجنس المعلم. وقد أسهم تشابه السياق المهني في توحيد إدراك المعلمين والمعلمات لطبيعة هذه المعوقات وحدتها. وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسات جامعة كفر الشيخ (2024) وعبد السميع وآخرين (2024) التي أظهرت عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير الجنس في

استخدام الألعاب التعليمية. كما ينسجم هذا التوافق مع ما أشار إليه Smith et al (2025) من أن فاعلية الألعاب التعليمية ترتبط بطبيعة المرحلة الدراسية والسياق التعليمي أكثر من ارتباطها بخصائص المعلم الديموغرافية. ويعكس ذلك أن إدراك المعلمين والمعلمات للألعاب التعليمية ومعوقاتهما تحكمه ظروف تنظيمية ومهنية مشتركة لا فروق نوعية.

الفرضية الثانية: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير العمر. استخدم الباحث اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) لدراسة دلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير العمر، وفق الآتي:

الجدول 10 المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لإجابات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير العمر

المحور	فئات المتغير	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
المحور 1: واقع استخدام الألعاب التعليمية	أقل من 25 سنة	18	3.64	.644
	25 – 30 سنة	40	3.83	.669
	31 – 40 سنة	36	3.77	.566
	أكثر من 40 سنة	16	4.04	.370
	الكلية	110	3.81	.599
المحور 2: معوقات استخدام الألعاب التعليمية	أقل من 25 سنة	18	3.47	.729
	25 – 30 سنة	40	3.71	.568
	31 – 40 سنة	36	3.72	.535
	أكثر من 40 سنة	16	3.66	.671
	الكلية	110	3.67	.601

الجدول 11 نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير العمر

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	F	القيمة الاحتمالية
المحور 1: واقع استخدام الألعاب التعليمية	بين المجموعات	1.409	3	0.470	1.319	0.272
	داخل المجموعات	37.737	106	0.356		
	المجموع	39.145	109			

0.471	0.847	0.307	3	0.921	بين المجموعات	المحور 2: معوقات استخدام الألعاب التعليمية
		0.362	106	38.395	داخل المجموعات	
			109	39.315	المجموع	

أظهرت نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) أن قيم (F) لمحاور الاستبانة لم تكن دالة إحصائياً، إذ جاءت القيم الاحتمالية أكبر من مستوى الدلالة المعتمد ($\alpha = 0.05$)، وبناءً عليه تم قبول الفرضية الصفرية التي تنص على أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تعزى لمتغير العمر.

ويشير عدم وجود فروق دالة إحصائية إلى أن الفئة العمرية للمعلمين لم تُشكّل عاملاً مؤثراً في تصوراتهم واتجاهاتهم نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى. ويعكس ذلك أن متطلبات الممارسة التعليمية اليومية والظروف المهنية المشتركة كانت أكثر تأثيراً من الفروق المرتبطة بالعمر الزمني.

ففيما يتعلق بمحور واقع استخدام الألعاب التعليمية، يُعزى تقارب استجابات المعلمين على اختلاف أعمارهم إلى أن طبيعة التدريس في الحلقة الأولى تفرض أساليب تعليمية قائمة على التفاعل واللعب، انسجاماً مع الخصائص النمائية للتلاميذ، وهو ما يجعل الألعاب التعليمية خياراً تربوياً مشتركاً بين جميع المعلمين بغض النظر عن أعمارهم. أما في محور معوقات استخدام الألعاب التعليمية، فإن عدم وجود فروق دالة إحصائية يدل على أن هذه المعوقات ذات طابع عام ومشترك، مثل ضيق الوقت، ونقص الموارد، وكثرة الأعباء الصفية، وهي تحديات ترتبط بالسياق المدرسي والتنظيمي أكثر من ارتباطها بعمر المعلم، مما أدى إلى تقارب إدراك المعلمين لطبيعة هذه المعوقات وحدتها. وتتفق نتائج الدراسة الحالية مع دراسات جامعة كفر الشيخ (2024) وعبد السميع وآخرين (2024) التي لم تُظهر فروقاً ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير العمر في تصورات المعلمين نحو توظيف الألعاب التعليمية. كما ينسجم هذا التوافق مع ما أشار إليه Smith et al. (2025) من أن استخدام الألعاب التعليمية تحكمه متطلبات المرحلة الدراسية والسياق المهني المشترك أكثر من الخصائص الديموغرافية للمعلم. ويؤكد ذلك أن العوامل

التنظيمية والبنوية في البيئة المدرسية هي المحدد الأبرز لاستخدام الألعاب التعليمية بغض النظر عن العمر.

الفرضية الثالثة: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير المؤهل العلمي. استخدم الباحث اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) لدراسة دلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير المؤهل العلمي، وفق الآتي:

الجدول 12 المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لإجابات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير المؤهل العلمي

المحور	فئات المتغير	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
المحور 1: واقع استخدام الألعاب التعليمية	معهد متوسط	29	3.74	.734
	إجازة جامعية	55	3.85	.566
	دراسات عليا	26	3.81	.512
	الكلية	110	3.81	.599
المحور 2: معوقات استخدام الألعاب التعليمية	معهد متوسط	29	3.80	.625
	إجازة جامعية	55	3.67	.628
	دراسات عليا	26	3.53	.491
	الكلية	110	3.67	.601

الجدول 13 نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة

تبعاً لمتغير المؤهل العلمي

المحور	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	F	القيمة الاحتمالية
المحور 1: واقع استخدام الألعاب التعليمية	بين المجموعات	0.224	2	0.112	0.308	0.735
	داخل المجموعات	38.921	107	0.364		
	المجموع	39.145	109			
المحور 2: معوقات استخدام الألعاب التعليمية	بين المجموعات	1.033	2	0.516	1.443	0.241
	داخل المجموعات	38.283	107	0.358		
	المجموع	39.315	109			

أظهرت نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) أن قيم (F) لمحاور الاستبانة لم تكن دالة إحصائياً، إذ جاءت القيم الاحتمالية أكبر من مستوى الدلالة

المعتمد ($\alpha = 0.05$)، وبناءً عليه تم قبول الفرضية الصفرية التي تنص على أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تعزى لمتغير المؤهل العلمي.

وبشير عدم وجود فروق دالة إحصائية إلى أن مستوى التأهيل الأكاديمي لم يُشكّل عاملاً مؤثراً في تصورات المعلمين حول استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي، إذ يبدو أن الخبرة الميدانية ومتطلبات العمل داخل الصف الدراسي كانت أكثر تأثيراً من الفروق الأكاديمية الشكلية بين المعلمين.

ففي محور واقع استخدام الألعاب التعليمية، يُعزى تقارب استجابات المعلمين على اختلاف مؤهلاتهم العلمية إلى أن طبيعة التدريس في الحلقة الأولى تفرض أساليب تعليمية موحّدة تتلاءم مع الخصائص النمائية للتلاميذ، إذ يتعامل جميع المعلمين مع المناهج نفسها ويخضعون للتوجيهات التربوية ذاتها، مما يؤدي إلى تشابه ممارساتهم واتجاهاتهم نحو توظيف الألعاب التعليمية.

أما في محور معوقات استخدام الألعاب التعليمية، فإن عدم وجود فروق دالة إحصائية يعكس أن هذه المعوقات ذات طابع مؤسسي وتنظيمي عام، مثل نقص الإمكانيات المادية، وضيق الوقت، وكثافة المحتوى الدراسي، وهي عوامل تؤثر في جميع المعلمين بغضّ النظر عن مؤهلاتهم العلمية، الأمر الذي أسهم في تقارب إدراكهم لطبيعة هذه المعوقات وحدّتها. تتفق نتائج الدراسة الحالية مع نتائج دراسات جامعة كفر الشيخ (2024) وعبد السميع وآخرين (2024) التي لم تُظهر فروقاً ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغير المؤهل العلمي في تصورات المعلمين نحو توظيف الألعاب التعليمية. كما ينسجم ذلك مع ما أشار إليه Smith et al (2025) من أن فاعلية الألعاب التعليمية ترتبط بطبيعة المرحلة الدراسية والسياق المهني أكثر من ارتباطها بالمستوى الأكاديمي للمعلم. ويؤكد هذا التوافق أن العوامل التنظيمية والظروف الصفية هي المحدد الرئيس لممارسات المعلمين بغضّ النظر عن مؤهلاتهم العلمية.

الفرضية الرابعة: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير سنوات الخبرة في التدريس. استخدم الباحث اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) لدراسة دلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير سنوات الخبرة في التدريس، وفق الآتي:

الجدول 14 المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لإجابات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير سنوات

الخبرة في التدريس

الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	العدد	فئات المتغير	المحور
.758	3.77	33	أقل من 3 سنوات	المحور 1: واقع استخدام الألعاب التعليمية
.621	3.85	32	3 – 6 سنوات	
.517	3.79	30	7 – 10 سنوات	
.259	3.86	15	أكثر من 10 سنوات	
.599	3.81	110	الكلية	
.660	3.55	33	أقل من 3 سنوات	المحور 2: معوقات استخدام الألعاب التعليمية
.517	3.68	32	3 – 6 سنوات	
.620	3.75	30	7 – 10 سنوات	
.611	3.75	15	أكثر من 10 سنوات	
.601	3.67	110	الكلية	

الجدول 15 نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي لدلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة

تبعاً لمتغير سنوات الخبرة في التدريس

القيمة الاحتمالية	F	متوسط المربعات	درجة الحرية	مجموع المربعات	مصدر التباين	المحور
0.933	0.144	0.053	3	0.159	بين المجموعات	المحور 1: واقع استخدام الألعاب التعليمية
		0.368	106	38.986	داخل المجموعات	
			109	39.145	المجموع	
0.583	0.652	0.237	3	0.712	بين المجموعات	المحور 2: معوقات استخدام الألعاب التعليمية
		0.364	106	38.603	داخل المجموعات	
			109	39.315	المجموع	

أظهرت نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي (One-Way ANOVA) أن قيم (F) لمحاور الاستبانة لم تكن دالة إحصائياً، إذ جاءت القيم الاحتمالية أكبر من مستوى الدلالة

المعتمد ($\alpha = 0.05$)، وبناءً عليه تم قبول الفرضية الصفرية التي تنص على أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تعزى لمتغير سنوات الخبرة في التدريس.

ويدشير عدم وجود فروق دالة إحصائية إلى أن طول مدة الخبرة التعليمية لم يُشكّل عاملاً حاسماً في تحديد تصورات المعلمين نحو استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى، حيث يبدو أن طبيعة المرحلة الدراسية والواقع التعليمي المشترك كانا أكثر تأثيراً من اختلاف سنوات الخبرة المهنية.

ففي محور واقع استخدام الألعاب التعليمية، يُعزى تقارب استجابات المعلمين، سواء كانوا حديثي العهد بالتدريس أو ذوي خبرة طويلة، إلى أن متطلبات التدريس في الحلقة الأولى تفرض أنماطاً تعليمية قائمة على التفاعل واللعب بما يوافق الخصائص النمائية للتلاميذ، الأمر الذي أدى إلى تقارب مستوى توظيف الألعاب التعليمية بين مختلف فئات الخبرة.

أما في محور معوقات استخدام الألعاب التعليمية، فإن عدم وجود فروق دالة إحصائية يعكس أن هذه المعوقات ذات طابع مؤسسي وتنظيمي عام، مثل ضيق الوقت، وكثافة المناهج، ونقص الوسائل التعليمية، وهي عوامل تؤثر في جميع المعلمين بغض النظر عن سنوات خبرتهم، مما أسهم في تشابه إدراكهم لطبيعة هذه المعوقات وحدتها. تتفق نتائج الدراسة الحالية مع ما توصلت إليه دراسات جامعة كفر الشيخ (2024) وعبد السميع وآخرين (2024) التي أظهرت عدم وجود فروق دالة إحصائية تعزى لمتغير سنوات الخبرة في استخدام الألعاب التعليمية. كما ينسجم ذلك مع نتائج Smith et al (2025) التي أكدت أن فاعلية الألعاب التعليمية ترتبط بطبيعة المرحلة الدراسية والسياق التعليمي أكثر من ارتباطها بخبرة المعلم. ويعكس هذا التوافق أن المحدد الرئيس لاستخدام الألعاب التعليمية يتمثل في الظروف التنظيمية ومتطلبات الصف لا في الخصائص المهنية الفردية.

خلاصة نتائج الدراسة:

- كان واقع توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي في مدينة جرابلس بدرجة مرتفعاً.
- جاءت معوقات توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ الحلقة الأولى من مرحلة التعليم الأساسي في مدينة جرابلس بدرجة مرتفعة.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير الجنس.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير العمر.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير المؤهل العلمي.
- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد العينة على الاستبانة تبعاً لمتغير سنوات الخبرة في التدريس.

توصيات الدراسة ومقترحاتها:

- 1- إدماج الألعاب التعليمية ضمن التخطيط اليومي للدروس في مادتي القراءة والكتابة، بحيث تُحدد لكل درس لعبة تعليمية مرتبطة بأهدافه التعليمية بشكل واضح ومسبق.
- 2- تخصيص وقت رسمي ثابت داخل الحصة الدراسية لتطبيق الألعاب التعليمية، بما يحد من أثر ضيق الوقت الذي أظهرته النتائج كأبرز معوق لاستخدامها.
- 3- توفير ميزانية مدرسية مستقلة لتأمين أدوات ومواد الألعاب التعليمية، استناداً إلى ضعف توفر المستلزمات واعتبارها من المعوقات الرئيسة.

قائمة المصادر والمراجع:

المراجع العربية:

1. آل تميم، عبد الله بن محمد. (2021). فاعلية برنامج تربوي قائم على الألعاب اللغوية المحوسبة في تنمية مهارات الاستعداد للقراءة والكتابة لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي. *مجلة التربية الخاصة والتأهيل*، 9(2)، 155-182.
2. بن يحيى، محمد أحمد. (2021). فاعلية توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. *مجلة العلوم التربوية*، 33(4)، 201-228.
3. الحمّودي، أحمد بن علي. (2021). فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى الأطفال في ضوء الخصائص النفسية والمعرفية. *مجلة دراسات تربوية ونفسية*، 15(3)، 89-114.
4. الزهراني، ماجد معيلي محمد، والجدعاني، صلوح سعيد محمد. (2024). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط. *مجلة التربية (جامعة الأزهر)*، 43(202)، 1-38.
5. السميري، خالد بن حسين. (2020). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة العربية الأساسية لدى طلاب الصف الثاني الأساسي في الأردن. *مجلة جامعة مؤتة للدراسات التربوية والنفسية*، 35(2)، 233-260.
6. عبد السميع، أحمد محمد، وعبد العاطي، محمود حسن، ونصار، محمد عبد الله. (2024). أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي بمحافظة كفر الشيخ. *مجلة كلية التربية - جامعة كفر الشيخ*، 28(2)، 415-447.
7. عبد الله، عبد الرحمن بن صالح. (2022). فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. *مجلة التربية المعاصرة*، 36(1)، 77-104.

8. العنزي، فهد بن سعد. (2023). تنمية مهارات الكتابة لدى المتعلمين في المراحل الأولى. الرياض: دار التعليم الجامعي.
9. مطر، عبد الله بن محمد. (2020). مهارات القراءة: المفهوم، المكونات، وأساليب التنمية. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.
10. المهيدب، نورة بنت عبد الرحمن. (2024). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة سعودية.
11. المومني، خالد بن حسن. (2017). الألعاب التعليمية وأثرها في تحسين التحصيل الدراسي. عمان: دار صفاء للنشر والتوزيع.
12. اليامي، عبد الله بن حسين. (2022). مناهج البحث التربوي: الأسس النظرية والتطبيقية (ط2). الرياض: دار الفكر.

المراجع الأجنبية:

1. Alotaibi, K. (2024). The effectiveness of educational games in developing early reading skills among young learners. *Journal of Educational Technology*, 21(2), 55–72.
2. Andersen, S. C., Humphries, C., & Brøgger, K. (2018). The impact of integrated reading and writing instruction on early literacy development. *Reading Research Quarterly*, 53(3), 395–415.
3. Assessing Writing. (2024). *Foundations of writing assessment and early literacy skills*. Educational Assessment Publications.
4. Li, Z., Chen, Y., & Wang, H. (2024). Self-determination theory and game-based learning: Motivational mechanisms in primary education. *Computers & Education*, 198, 104725. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2023.104725>

5. Majorano, M., Lavelli, M., & Troncati, F. (2021). Executive functions and early literacy: A longitudinal study. *Journal of Educational Psychology*, 113(4), 780–795.
6. Reina-Reina, R., Martínez-Vicente, M., & Gil-Gómez, J. A. (2024). Executive functions and reading comprehension in early childhood education. *Early Childhood Research Quarterly*, 66, 90–101.
7. Sitzmann, T., Ely, K., Brown, K. G., & Bauer, K. N. (2018). Self-assessment of knowledge: A cognitive learning or affective measure? *Academy of Management Learning & Education*, 17(2), 193–209.
8. Smith, J., Brown, L., & Carter, A. (2025). Effectiveness of a comprehensive game-based intervention for writing skills. *Learning and Instruction*, 82, 101678.
9. Wahyudi, A., Rahmawati, D., & Putra, R. (2024). Improving literacy skills using the serious game model compatible with brain-based learning. *International Journal of Educational Research*, 123, 102275.