فاعلية التّعلُّم بالألعاب الإلكترونية في ترقية مهارة الكلام لدى متعلمي المرحلة الابتدائية–السنة الثالثة أُنموذجا–

Effectiveness of learning through electronic games in developing speech skill with primary school learners – 3rd grade as a case study

صباح مرسي * (1)

جامعة 08 ماي1945 قالمة،(الجزائر)

البريد الإلكتروني: merci.sabah@univ-guelma.dz

تاريخ الإرسال:2022/01/25	تاريخ القبول:2022/12/25	تاريخ النشر:2022/12/30

الملخص:

سعيًا لخدمة تعليم اللغة العربية، تُحاول هذه الدراسة تقصي فاعلية التّعلُّم بالألعاب الإلكترونية في ترقية مهارة الكلام لدى متعلمي المرحلة الابتدائية (السنة الثالثة أُنموذجا)؛ باعتبار أنّ الألعاب التعليمية الإلكترونية أحد الفنيّات والطرائق الإبداعية الحديثة المستخدمة في تدريس اللغة العربية وتنمية مهاراتها.

اتّبعت الباحثة كلّ من المنهج الوصفي والمنهج التجريبي المُرتكِنيين على آليات: الوصف، والإحصاء، لتفسير وتحليل النتائج، بعد تطبيق أدوات الدراسة الميدانية على عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي، وتوصّلت الورقة البحثية إلى عدة نتائج منها: وجود ميول عند متعلمي العربية إلى استخدام الألعاب الالكترونية كأسلوب لتعلّم والتفاعل معها، كما أنّ المدرسة الجزائرية تهدف لترقية تعليم العربية، ومواكبة الانفجار التكنولوجي، ذلك لاعتمادها تضمين التعليم الإلكتروني في المنظومة التربوية.

الكلمات المفتاحية: التّعلّم، الألعاب الإلكترونية، مهارة الكلام، التعليم الإلكتروني.

الملخص باللغة الأجنبية :

Abstract

With a view to serve the Arabic language, this paper shall inquire the effectiveness of learning through electronic games in developing speech skill with primary school learners (3rd grade case study), considering that electronic games are one of the modern techniques and creative methods used in teaching Arabic and developing its skills.

* صباح مرسي

This paper followed both the descriptive and empirical researches based on mechanisms of: description, statistics; to explain and analyze results after applying methods of field study on a sample of pupils of 3rd grade primary school, we found many results including: Arabic learners tend to use electronic games as a method to learn it and interact with it, hence the Algerian school aims at promoting Arabic teaching and meeting the technological explosion, by adopting electronic learning in the educational system.

Keywords: learning, Electronic games, Speech skill, Electronic learning

1.مقدمة :

يشهد قرن الواحد و العشرون تطّورات تكنولوجية طرقت أبواباً عديدة في شتى المجلات، من بينها باب مجال التعليم، فاستبدلت المنظومة التعليمية ثوبها الورقي بالإلكتروني، المبني على استراتيجيات تكنولوجية والتّي من بينها الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ لذا جاءت هذه الدراسة لتلقي الضوء على الألعاب الإلكترونية، ومدى فاعلية استخدامها في التعليم لتنمية المهارات اللغوية العربية.

برزت مشكلة الدراسة نتيجة لرصدنا فاعلية استراتيجية التّعلّم بالألعاب الإلكترونية في ترقية المهارات اللغوية و التفكير العلمي والإبداعي عند متعلم اللغة العربية في مراحله التعليمية الأولى، وفي مقابل ذلك نجد أنّ المنظومة التربوية الجزائرية رغم سعيِّها إلى إصلاح النظام التعليمي باستحداث وتضمين الطرائق والأساليب الحديثة والتكنولوجية في التّعلم وتنمية قدرات ومعارف المتعلمين، إلاّ أنّها شهدت وجود تفاوت وخلل في تطبيقها، ويرجع ذلك لما هو متعلق بأقطاب العمليـــة التعليميـــة التعلّميـــة (المعلم، والمتعلم ،والمنهاج)،أو ما تعلق بالأمور البيداغوجية كالزمن المحدد لتطبيق الألعاب غير كافي، والبيئة المادية و التحتية للمؤسسة التربوية لا تسمح باقتناء وتوفير الألعاب الإلكترونية المستعملة في التّعلم. وتُحدد أهمية الدراسة من خلال الجوانب التالية:

- توجيه واضعي المناهج الدراسية في تضمين استراتيجية اللعب الإلكترونية أثناء إعدادهم المحتويات التعليمية.
- تشجيع معلمي المرحلة الابتدائية على تصميم برنامج لألعاب تعليمية إلكترونية من إعدادهم وفق ما تقتضيه العملية التعليمية التعلّمية، هدفها تسهيل أدائهم وتحقيق الكفاية المنشودة بصورة صحيحة.

لذا ارتأينا إجراء هذه الدراسة لتقصي فاعلية التّعلم بالألعاب الإلكترونية في ترقية مهارة الكلام لدى متعلمي المرحلة الابتدائية ، للإجابة على الأسئلة التالية:

- ما واقع الألعاب التعليمية الإلكترونية في المدرسة الجزائرية؟
- ما فاعلية التعلّم بالألعاب الإلكترونية في ترقية مهارة الكلام لدى متعلمي المرحلة الابتدائية؟

تهدف الدراسة بشكل رئيسي إلى التعرف على فاعلية التعلّم بالألعاب الإلكترونية في ترقية مهارة الكلام، ولذلك اتّبعت المنهجيْن الوصفي والتجريبي المُرتكِنيين على آليات: الوصف، والإحصاء، لتفسير النتائج وتحليلها، بعد تطبيق أدوات الدراسة الميدانية على عينة من تلاميذ السنة الثالثة ابتدائي، سعيا إلى تحقيق الأهداف التالية:

- بيان مدى تضمين المدرسة الجزائرية للطرائق والأساليب التكنولوجية على وجه العموم، واستراتيجية اللعب الإلكتروني على وجه الخصوص لتنمية المهارات اللغوية.
- التّعرف على فاعلية التعلّم بالألعاب الإلكترونية في ترقية مهارة الكلام عند متعلمي المرحلة الابتدائية.
- مكاشفة ميول المتعلمين إلى تعلّم اللغة العربية الشفهية باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية.

2.مصطلحات و مفاهيم الدراسة :

1.2 مصطلح التعلّم:

لغة: هو الإتقان، كما جاء في معجم لسّان العرب: "...علم الأمر وتعلّمه: أتقنه"[1].

اصطلاحا: " هو التغير المستمر في سلوك الفرد نتيجة مروره بخبرة و تفاعله مع البيئة، وحتّى يسمى التعلّم تعلماً، ينبغي أن يظهر على صورة سلوك قابل للملاحظة و القياس"[2].

وتعرفه الباحثة إجرائيا بأنّه: تعديل في سلوك المتعلم نتيجة التعليم والتدريب المقصود، ذلك بهدف ترقية المهارات اللغوية والتعبيرية.

2.2 مفهوم الألعاب الإلكترونية:

يُحدد مفهوم الألعاب الإلكترونية بأنّها: " مجموعة من الألعاب التي استخدمت التقنيات التكنولوجية في تصميمها لإيجاد التفاعل بين اللاعب و الجهاز الإلكتروني (التلفاز أو الحاسوب أو الأجهزة اللوحية أو الكيفية أو الهواتف الذكية أو أجهزة الألعاب)..."[3].

وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنّها : الألعاب التي تستخدم في العملية التعليمية التعلّمية، وذلك لترقية مهارة الكلام لدى المتعلمين في وسط يسوده التفاعل والتسلية والتحفيز.

3.2 مصطلح الترقية:

لغة: من ارتقى، ترقى فلان في العلم ونحوه: ارتقى فيه؛ صعِد فيه درجة درجة، ترقّى في السلم الاجتماعي، مازال يترقى في الأمر حتى بلغ غايته[4].

اصطلاحا: تعددت واختلفت تحديدات مفهوم الترقية، باختلاف مشارب المفكرين و المجالات، وفي هذا الإطار، فالترقية من الناحية التربوية تعني: " نقل الطالب لفرقة أعلى"[5].

وتعرفه الباحثة إجرائيا بأنّه: رفع مستوى الأداء الكلامي لدى متعلمي المرحلة الابتدائية.

4.2 مفهوم مهارة الكلام:

يُحدد مفهوم مهارة الكلام بأنّها: "هو كل ما يصدرُ عن الإنسان ليعبر به عن شيء له دلالة في ذهن المتكلم و السامع"[6].

وأيضاً: "أداة من أدوات عرض الأفكار، ووسيلة للتعبير عن الأحاسيس و إبداء المشاعر، كما يحقق حسن التفكير، وجودة الأداء عن طريق اختيار الألفاظ و ترسيخها و الربط بينهما... "[7].

وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنّها: مهارة من مهارات اللغوية الأربعة، التّي يهدف تدريسها إلى تعبير المتعلم عمّا في نفسه تعبيراً سليماً، خاليا من الأخطاء الصوتية و الدلالية.

5.2 مفهوم المرحلة الابتدائية:

يُحدد مفهوم المرحلة الابتدائية بأنّها:" مرحلة التعليم الأولى بالمدرسة، التّي تكفل للطفل المتمدّرس على طرق التفكير السليم، وتؤمن له الحد الأدنى من المعارف والمهارات و الخبرات التّي تسمح له بالتهيؤ للحياة، وممارسة دوره كمواطن منتج داخل إطار التعليم النظامي"[8].

وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنّها: مجموعة المتعلمين الذين يزاولون دراستهم في السنة الثالثة من مرحلة التعليم الابتدائي في المدرسة الجزائرية، و الذي تكون أعمارهم بين 09-10 سنوات.

3.الإطار النظري للدراسة:

1.3. مهارة الكلام في المرحلة الابتدائية:

تُعّد مهارة الكلام فن من فنون مهارات اللغة العربية، وأداة لتعبير ونقل الأفكار في المرحلة الابتدائية التّي يركز عليها في العملية التعليمية؛ باعتبارها وسيلة لتنشئة المتعلم لغوياً وفكرياً ليحقق ذاته ويفرض شخصيته في المجتمع.

ومن هذا المنطلق، يهدف تعليم مهارة الكلام إلى:[9]

- تعويد المتعلم إيجاد النطق، وطلاقة اللسان، و تمثيل المعاني.
- تنمية التفكير المنطقي، وترتيب الأفكار وربطها بعضها البعض.
- زيادة الثقة بالنفس، داخل المدرسة وخارجها.
- التغلب على العيوب الشخصية كالخجل، و الانطواء، والعيوب النطقية كاللثغة، واللجلجة.

وفي هذا الصدد، تنضوي على مهارة الكلام مهارات فرعية، يجب ترقيتها لدى متعلمي المرحلة الابتدائية، وهي على النحو التالي:[10]

- مهارة النطق بلا إبدال، أو حذف، أو إضافة.

- مهارة إعطاء كل حرف حقه في النطق.
- مهارة استخدام الكلمة في معناها الصحيح.
- مهارة تكوين الجملة تكويناً صحيحاً.

2.3. الأهمية التعليمية للألعاب الالكترونية:

تُعد الألعاب الإلكترونية نوع من التعليم الإلكتروني، الذّي برز حديثاً كطريقة تعليمية تواكب التغييرات التكنولوجية لهذا العصر، وذلك لما لها من أهمية كبيرة تعود على المتعلمين، نلخصها في النقاط التالية:

- تعلّم المهارات في جو من المتعة و التلقائية وزيادة الدافعية للتعلّم الفاعلية أكثر من الطرق التقليدية[11].
- تركيز المعلومة وترسيخها في أذهان المتعلمين لقدرتها على شد انتباههم أثناء استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية[12].
- تعمل الألعاب الإلكترونية على تحفيز المتعلمين، وسهولة مراقبة تقدّمهم ومعرفة مدى فهمهم للمحتويات المقدمة[13].
- تحويل المتعلمين السلبيين إلى مشاركين إيجابيين من خلال التفاعل الاجتماعي أثناء اللعب[14].

3.3. توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية:

لتوظيف الألعاب الإلكترونية أثناء التدريس خطوات و قواعد، يتم السير عليها بعد تصميم المعلم الألعاب باستخدام البرامج والتطبيقات الإلكترونية، أو اختيار ألعاب تعليمية جاهزة متوفرة على شبكة الأنترنت :

أ. خطوات إعداد الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تتلخص خطوات إعداد الألعاب الإلكترونية أثناء التدريس في المراحل التالية:[15]

- مرحلة الإعداد: يتم في هذه المرحلة تحديد خطوات تنفيد اللعبة وقوانينها، ثم توفير الأجهزة المستخدمة في عرضها، إضافة إلى تحديد وقت المستغرق بما يتناسب مع طبيعة اللعبة وزمن الحصة.
- مرحلة الاستخدام: يتم في هذه المرحلة تعزيز المتعلمين و بث الحماس فيهم، مع مشاركة المعلم في اللعبة لتحقيق هدفها.
- مرحلة التقويم: يتم في هذه المرحلة تقويم أداء المتعلمين ،و تحديد نقائص اللعبة وتحكيميها.

ب. قواعد استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية:

لاستخدام الألعاب الإلكترونية أثناء التدريس قواعد، ومن هذه الأخيرة:[16]

- أن تكون اللعبة جزءا من المحتوى الدراسي.

- أن تكون اللعبة متصلة بالأهداف التعليمية.
- أن تكون اللعبة مناسبة لمستوى النمو العقلي للمتعلمين.
- أن تكون اللعبة بسيطة خالية من التعقيد.

4.الإطار التطبيقي للدراسة:

تناول هذا الإطار وصفاً للإجراءات التي اتبعتها الباحثة لتطبيق الدراسة الميدانية، والتّي تشمل:

1.4. منهج الدراسة:

استخدمت الباحثة منهجين للإجابة على أسئلة الدراسة:

- المنهج الوصفي التحليلي : استخدم لغرض مكاشفة واقع الألعاب التعليمية في المدرسة الجزائرية .
- المنهج التجريبي: استخدم لمعرفة مدى فاعلية التعلّم بالألعاب الإلكترونية، في ترقية مهارة الكلام لدى متعلمي السنة الثالثة ابتدائي.

أ. مجتمع الدراسة وعينته :

ينقسم مجتمع الدراسة إلى عينتين:

- العينة العشوائية: تتكون العينة من معلمي المرحلة الابتدائية في المدرسة الجزائرية، بمجموع عدد 25 معلم يتوزعون في عدد من ولايات الجزائر، حيث تم اختيار أفراد العينة عشوائيا لرصد مدى توظيفهم للألعاب التعليمية الإلكترونية، وبالتالي مكاشفة واقع التعليم الإلكتروني.
- العينة القصدية: تتكون العينة من متعلمي السنة الثالثة ابتدائي في مدينة عنابة، بمجموع عدد 18 متعلم (10إناث/ 08 ذكور) ، تتراوح أعمارهم ما بين (09سنوات–10 سنوات). وقد تم اختيار العينة القصدية ومكان تطبيق الدراسة الميدانية في ابتدائية (كرمادي مسعود) ، الواقعة في ولاية عنابة(الجزائر)، نظراً لضماننا وجود أعضاء من الهيئة التدريسية يمكنهم مساعدتنا في تطبيق أدوات الدراسة.

ب. أدوات الدراسة :

اشتملت الدراسة على الأدوات التالية:

- استبانة إلكترونية: توظيف معلم المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في المرحلة الابتدائية.
- بطاقة ملاحظـة: مقياس فاعلية التعلّم بالألعاب الإلكترونية في ترقية مهارة الكلام.
- لعبة تفاعلية إلكترونية: فهم المنطوق (من إعداد الباحثة).

ونفصل ذلك على النحو التالي:

- الاستبانة الإلكترونية*: لتحقيق هدف الدراسة، تم تصميم استبانة إلكترونية، ونشرها عبر صفحات مواقع التواصل الاجتماعي للحصول على معلومات أكثر دقة وموضوعية يمكن تعميمها، ذلك لمعرفة مدى توظيف معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في المدرسة الجزائرية.

وتم تفريغ نتائج تطبيق الاستبانة الإلكترونية، باستخدام الأسلوب الإحصائي (حساب التكرار، والنسبة المئوية) ، وتضمنت مستوين من الأسئلة:

- أسئلة خاصة بالمتغيرات الديموغرافية: الجنس، وسنوات الخبرة، مرحلة التدريس، والولاية.
- أسئلة خاصة بالألعاب الإلكترونية ومدى توظيفها أثناء تقديم المحتويات التعليمية، واشتملت على 10عبارات.

- بطاقة الملاحظة: تم إعداد بطاقة الملاحظة بعد الاطلاع على عدة مراجع ودراسات تناولت موضوع تنمية المهارات اللغوية العربية ،كأداة لتقويم مهارات كلام أفراد العينة، حيث يتم عن طريقها ملاحظة الأداء الكلامي ثم يتم قياس المهارة وتحديد مدى ترقيتها بعد استخدام الألعاب الإلكترونية كطريقة تعليمية.

وتضمنت البطاقة أربعة مهارات رئيسة تتفرع تحت كل مهارة مهارتين فرعيتين كما هو موضح في الجدول (1)، تم تطبيقها فردياً في زمن مدته 05 دقائق من خلال استخدام الاختبار القبلي و البعدي- الاختباريين عبارة عن مواقف كلامية بين الباحثة و أفراد العينة، بحيث يترك لكل عينة حرية الكلام دون مقاطعة مع المساعدة في بعض الأحيان للاسترسال لفظيّاً و فكريّاً[17]-، ثم وضع علامة في بطاقة الملاحظة عند ترقية المهارة أو عدم ترقيتها.

جدول 1: بطاقة ملاحظة مقياس فاعلية التعلّم بالألعاب الإلكترونية في ترقية مهارة الكلام

المهارة / العينة	الوعي الصوتي إدراك الأصوات فهم الأصوات		التطابق الصوتي التعرف على الأصوات النطق الصحيح للأصوات		الرصيد اللغوي المنطوق استعمال الألفاظ المعبرة ترابط الأفكار وتسلسلها		التعبير الجسدي استخدام إشارات اليد استخدام إيماءات الوجه	
	محققة	غير محققة	محققة	غير محققة	محققة	غير محققة	محققة	غير محققة
رقم العينة								

- اللعبة الإلكترونية**: إنّ من أهداف التي تسعى الدراسة إلى تحقيقها هي تجريب مجموعة من الألعاب الإلكترونية، قصد مساعدة أفراد العينة في ترقية مهارات الكلام و الزيادة من دافعيتهم للتعلّم بشكل مسلي و خلق جوٍّ من التنافس و التفاعل ، وفيما يلي الخطوات التي سارت عليها الباحثة لإعداد الألعاب:

- مصادر تصميم الألعاب: تم إعداد الألعاب الإلكترونية بالاعتماد على مناهج اللغة العربية للسنة الثالثة من التعليم الابتدائي، من خلال تحويل أنشطة ميدان فهم المنطوق إلى نص إلكتروني، باستخدام تطبيق MAKE IT (تطبيق متوفر على أجهزة الهواتف الذكية لتصميم الألعاب و المسابقات التعليمية ويتيح نشر رابط اللعبة المصممة و مشاركتها على الحاسوب المتصل بالأنترنت).

- السيناريو التعليمي: عرضت الألعاب وفق سيناريو تعليمي التالي:

✓ تسلسل ظهور الألعاب على شاشة الحاسوب على شكل نصوص مكتوبة .

✓ استخدام الأصوات و الموسيقى التحفيزية.

✓ تحديد الفواصل الزمنية بين لعبة و أخرى.

- سرد الألعاب المصممة:

اللعبة الأولى (اسأل):

هدف اللعبة: فهم الأصوات و إدراك دلالتها.

كيفية إجرائها:

✓ يقوم المعلم بإلقاء النص المسموع بلغة سليمة و واضحة مع استخدام التعبيرات الصوتية و الجسدية.

✓ يطرح على المتعلمين أسئلة للتأكد من مدى فهم النص المنطوق.

✓ انطلاقا من لعبة اسأل، يجيب المتعلم على الأسئلة التي تتضمنها.

✓ يختار المتعلم من بين اختيارين، ويرافق الإجابة الصحيحة صوت التصفيق و الإجابة الخاطئة صوت يعبر عن الفشل.

صورة اللعبة:

اللعبة الثانية (أنتج شفاهيا):

هدف اللعبة: ترقية مهارة النطق الصحيح للأصوات و ترابط الأفكار و تسلسلها.

كيفية إجرائها: عرض صورة معبرة على المتعلمين و طلب تحويلها إلى إنتاج شفهي.

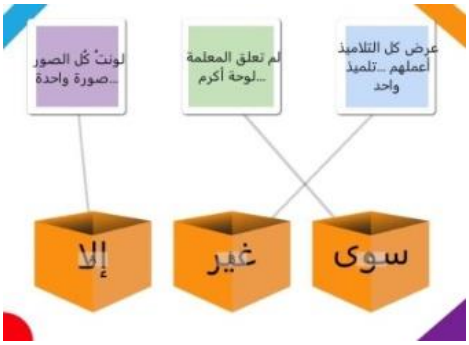
صورة اللعبة:

اللعبة الثالثة: (اسحب إلى الحاوية)

هدف اللعبة: التعرف على الأصوات العربية و استخدام الألفاظ المعبرة.

كيفية إجرائها: يقوم المتعلم بسحب الجمل إلى الحاوية التي تتناسب معها.

صورة اللعبة:



اللعبة الرابعة: (المسة)

هدف اللعبة: ترقية مهارة الرصيد اللغوي المنطوق و التعبير الجسدي.

كيفية إجرائها: يطلب من المتعلم لمس صورة المهنة المفضلة، ويبين من خلالها كيف يخدم وطنه.

صور اللعبة:

5.نتائج الدراسة ومناقشتها:

تتخذ الدراسة مسارين لتطبيقها، يركز المسار الأول على مكاشفة واقع الألعاب التعليمية الإلكترونية في المرحلة الابتدائية، بينما يتمحور المسار الثاني في بيان فاعلية التّعلّم بالألعاب الإلكترونية لدى متعلمي السنة الثالثة ابتدائي في ترقية مهارة الكلام. وسيتم عرض النتائج ومناقشتها وفق أسئلة الدراسة:

السؤال الأول: ما واقع الألعاب التعليمية الإلكترونية في المدرسة الجزائرية ؟

إجراءات تطبيق الاستبانة الإلكترونية:

تم تطبيق استبانة " توظيف معلم المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية في المدرسة الجزائرية" في الفترة الممتدة ما بين 2021/11/12 إلى 2021/11/19، حيث قام مجموع 25 معلم من مختلف ولايات الجزائر بالمشاركة و الإجابة عن الاستبانة الإلكترونية التي تم نشرها على مواقع التواصل الاجتماعي، و فيما يلي وصف للنتائج المتحصل عليها:

جدول 2: وصف أفراد العينة العشوائية

المتغير	المستوى	التكرار	النسبة المئوية
الجنس	أنثى	20	%80
	ذكر	5	%20
سنوات الخبرة	أقل من 5 سنوات	6	%24
	ما بين5– 10 سنوات	16	%64
	أكثر من10 سنوات	3	%12

يبين الجدول (2) وصف أفراد عينة الدراسة العشوائية بناءً على المتغيرات المحددة لأفرادها، حيث كانت نسبة الإناث(80%) أما نسبة الذكور فكانت (20%)، ومن حيث سنوات الخبرة، كانت أعلى نسبة لمن خبرتهم بين 5 سنوات إلى10سنوات وذلك بنسبة(64%)، ثم تلاها سنوات الخبرة أقل من5سنوات وذلك بنسبة (24%)،وأدنى نسبة كانت (22%) لذوي خبرة أكثر من 10 سنوات.

وقد جاء توزيع عينة الدراسة وفق الجدول التالي:

جدول 3: توزيع أفراد العينة

المتغير	المستوى	التكرار	النسبة المئوية
مراحل التدريس	السنة الأولى	4	%16
	السنة الثانية	5	%20
	السنة الثالثة	7	%28
	السنة الرابعة	3	%16
	السنة الخامسة	6	%20

الولاية	عنابة	8	%32
	وهران	4	%16
	قسنطينة	3	%12
	تيارت	3	%12
	البيض	2	%8
	بشار	1	%4
	مسيلة	1	%4
	معسكر	1	%4
	غليزان	1	%4
	وادي سوف	1	%4

يظهر الجدول(3) وصفاً لتوزيع العينة العشوائية وفقاً للمتغيرات الديمغرافية(مراحل التدريس، والولاية)، فتنوعت مراحل تدريس العينة في مختلف مراحل التعليم الابتدائي، وتحتل السنة الثالثة المرتبة الأولى نسبة(28%) ؛ باعتبارها الأنموذج الذي تركز عليه الدراسة الحالية، تلاها السنوات الأخرى بنسب متقاربة. وجاء توزيع أفراد العينة وفقاً لولاية التدريس بعدد عشر ولايات، تمركزت نسبة كبيرة من العينة في كل من ولاية عنابة بنسبة تصل إلى(32%) و ولاية وهران بنسبة (16%)، بينما وصلت نسبة توزع العينة في كل من الولايتين قسنطينة و تيارت (12%)، ونسبة (8%) في ولاية البيض، أما باقي الولايات (بشار، ومسيلة، وغليزان، و وادي سوف) تصل نسبة توزع أفراد العينة إلى (4%)، ويرجع التفاوت في التوزيع لفشل وصول الاستبانة الإلكترونية إلى عدد كبير من المعلمين، إما لعدم توفر خدمة الأنترنت ونقص تدفقها، أو لعدم استخدامهم لمواقع التواصل الاجتماعي و مواكبة التطور التكنولوجي.

جدول 4: نسبة درجة إجادة أفراد العينة للبرامج الإلكترونية

العبارة01: أجيد استخدام البرامج/ التطبيقات الإلكترونية.	التكرار	النسبة المئوية
بدرجة بسيطة	3	12
بدرجة متوسطة	19	76
بدرجة عالية	3	12

يتضح من الجدول(4)أنّ أفراد عينة الدراسة من معلمي المرحلة الابتدائية، يجّيدون استخدام البرامج الإلكترونية بدرجة متوسطة، بلغ عددهم19معلم من مجموع 25 معلم وذلك بنسبة تصل إلى (76%)، في حين باقي أفراد العينة تساوت نسبة درجة إجادتيهم، حيث بلغت نسبة من يجدون استخدام البرامج الإلكترونية بدرجة عالية و بسيطة (12%).

و يبين الجدول التالي، مدى استخدام أفراد العينة للوسائل و الطرائق التعليمية الإلكترونية، وجاءت النتائج كالتالي:

جدول 5: مدى استخدام الوسائل والطرائق التعليمية الإلكترونية

العبارة	التكرار		النسبة المئوية	
	نعم	لا	نعم	لا
العبارة02:أستخدم الحاسوب أثناء التدريس	9	16	%36	%64
العبارة03: أحرص على استخدام الأساليب و الطرائق الإبداعية أثناء التدريس	23	2	%92	%8
العبارة04: تعد الألعاب التعليمية الإلكترونية أحد الاستراتيجيات المستحدثة في التعليم ،التي أستخدمها لتقديم المحتويات التعليمية	8	17	%32	%68

يتبين من الجدول(5)،أنّ أفراد العينة اتفقوا على حرصهم على استخدام الأساليب و الطرائق الابداعية أثناء الدرس، وذلك بنسبة بلغت (92%)، إلا أنّهم لا يعتمدون على الحاسوب و الألعاب التعليمية الإلكترونية، وبالتالي لا يستخدمون الطريقة التعليمية الإلكترونية و يستبدلونها بأساليب تعليمية أخرى.

والجدول (6) يفسّر أسباب عزوف معلم المرحلة الابتدائية على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية:

جدول 6:صعوبات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية

العبارة	التكرار			النسبة المئوية		
	أوافق	لا أوافق	محايد	أوافق	لا أوافق	محايد
العبارة5: تساعد الألعاب الإلكترونية في تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة	12	3	10	%48	%12	%40
العبارة6: أجد صعوبة في دمج الألعاب الإلكترونية و المحتويات التعليمية	18	2	5	%72	%8	%20
العبارة7: وقت الحصة لا يكفي لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية	22	1	2	%88	%4	%8
العبارة8: عدم توفر الحواسيب و أجهزة العرض في المؤسسة	23	1	1	%92	4	4

من الجدول السابق، يتضح اتفاق أفراد العينة بنسبة(48%) أنّ الألعاب التعليمية الإلكترونية لا تساعد في تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة، ونسبة الذين يرون عكس ذلك كانت(48%)، أمّا العبارة(6) التي تنص على صعوبة دمج الألعاب الإلكترونية و المحتويات التعليمية ، فاتفق حولها مجموع 18معلم بنسبة (72%)، واختلف أفراد العينة بنسبة(8%)، وبالنسبة للعبارة(7) فيتفق نسبة(88%) من

أفراد العينة أنّ وقت الحصة غير كافي حتى يسمح لهم باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، و أمّا العبارة(8) يتفق 23 معلم بنسبة (92%) على عدم توفر الحواسيب و الأجهزة المستعملة في عرض الألعاب الإلكترونية، وعليه نرجع هذا التفاوت في النسب إلى صعوبة استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، أما وجود فئة من العينة اختاروا المحايدة أثناء الإجابة يفسّر بأنّهم لا يستخدمون الطريقة التعليمة الإلكترونية.

جدول 7: مصادر الألعاب التعليمية الإلكترونية

العبارة	الاختيار	التكرار	النسبة المئوية
العبارة 9: أستخدم الألعاب التعليمية التّي:	أصممها و أعدّهـــــــــا	10	%40
	المتاحة على شبكة الأنترنت	15	%60

و يظهر من الجدول(7) أنّ نسبة (60%) من أفراد العينة، يعتمدون على الألعاب التعليمية الإلكترونية الجاهزة و المتوفرة على شبكة الأنترنت، بينما نسبة (40%) تكون الألعاب الإلكترونية المستخدمة ممن إعدادهم، وذلك بما يتناسب و الأهداف و المحتويات التعليمية المسّطرة.

جدول 8: الطريقة التعليمية الفعّالة

العبارة	الاختيار	التكرار	النسبة المئوية
العبارة10: أفضل التعليم باستخدام:	الطريقة التعليمية التقليدية	15	%60
	الطريقة التعليمية الإلكترونية	10	%40

و من الجدول(8) نجدّ أنّ أفراد العينة يفضلون استخدام الطريقة التقليدية في التعليم، وذلك بنسبة تصل إلى (60 %)، في المقابل نسبة(40 %) يرون أنّ الطريقة الإلكترونية أفضل طريقة تعليمية فعّالة.

للتعرف على واقع الألعاب التعليمية الإلكترونية في المدرسة الجزائرية، قامت الباحثة ببناء استبانة إلكترونية موجه لمعلمي المرحلة الابتدائية، و جاءت النتائج كالتالي:

- يجّيد فئة من معلمي المرحلة الابتدائية استخدام البرامج و التطبيقات الإلكترونية، إضافة إلى توظيف جهاز الحاسوب في تقديم المحتويات التعليمية، ويمثل هذه الفئة ذوي الخبرة ما بين 5 سنوات إلى 10 سنوات لصغر سنهم، وبالتالي قدرتهم على مواكبة التطور التكنولوجي، وسعيهم إلى إدخال كل جديد في مجال الإلكتروني إلى العملية التعليمية التعلمية.
- وجود ما يعيق استخدام معلمي المرحلة الابتدائية للألعاب التعليمية الإلكترونية، ومن بينها:

- عدم تناسب الألعاب الإلكترونية للأهداف التعليمية المنشودة.
- صعوبة دمج الألعاب الإلكترونية و المحتويات التعليمية.
- وقت الحصة الدراسية المبرمجة لا يكفي لاعتماد الألعاب التعليمية كطريقة تعليمية.

- نقص العتاد الإلكتروني(الأجهزة الحاسوب، وأجهزة العرض الضوئي، والألواح الإلكترونية) في المؤسسات التعليمية.
- اعتماد معلم المرحلة الابتدائية على الألعاب التعليمية الالكترونية المتاحة على شبكة الأنترنت.
- تفضيل معلم المرحلة الابتدائية الطريقة التعليمية التقليدية على حساب الطريقة التعليمية الإلكترونية، وذلك لفاعليتها في التعليم حسب رأيهم.

إنّ النتائج التي توصلت إليها الباحثة انطلاقا من تطبيقها للاستبانة تمثل الواقع، الذّي تبيّن أنّه مخالف لمساعي المنظومة الجزائرية لتضمين التعليم الإلكتروني في الأقطاب التعليمية ، فمن خلال دراسة استطلاعية للمنهاج الدراسي و دليل المعلم ، وجدنا أنّ هناك دعوة جادة و صريحة للمعلمين، لاستخدام كل الطرق و الأساليب التعليمية الحديثة التي تواكب العصر التكنولوجي، فجاء في دليل استخدام كتاب اللغة العربية للسنة الثالثة ابتدائي: "... وبالتالي فإنّ الأستاذ حينما يخطط لمواقف التدريس اليومية، يفكر باستمرار فيما يتناسب هذا الدرس أو ذاك فيكون اختياره للوسائل التعليمية و الأنشطة المصاحبة التي سوف يستخدمها في ضوء أسس و معايير خاصة تحددها طبيعة الدرس، ومعنى ذلك أنّ استخدام الوسائل التعليمية في التدريس يجب ألا يترك للصدفة، و هي متنوعة أهمها ....أجهزة عرض الصور و الأفلام و الشرائح ، أجهزة الحاسوب..."[18].

السؤال الثاني: ما فاعلية التّعلّم بالألعاب الإلكترونية في ترقية مهارة الكلام لدى متعلمي المرحلة الابتدائية؟

إجراءات تطبيق بطاقة الملاحظة:

تم تطبيق بطاقة " مقياس مهارات الكلام " في الفترة الممتدة ما بين 2021/11/14 إلى 2021/11/16، تضمنت هذه الفترة إجراء الباحثة اختبارين (قبلي و بعدي) على العينة القصدية على النحو التالي:

- يوم 14/ 11/ 2021: الاختبار القبلي لمعرفة مستوى الأداء الكلامي لأفراد العينة، والذي من خلاله تم تصميم بطاقة ملاحظة.
- يوم 2021/11/15: استلام المعلمة المسؤولة عن تدريس العينة، اللعبة الإلكترونية (من إعداد الباحثة)، حيث قامت الأخيرة باستخدامها أثناء تقديم ميدان فهم المنطوق، تحت نص المسموع المعنون ب: "عمر الصغير". وقد قامت الباحثة بحضور الحصة، ولاحظت تفاعل المتعلمين مع اللعبة التي زادت من دافعيتهم نحو المشاركة والإجابة عن الأسئلة التي تضمنتها اللعبة التفاعلية الإلكترونية.

- يوم 16/ 11/ 2021: إجراء الاختبار البعدي، ثم قياس مستوى ترقية الأداء الكلامي لكل عينة حسب المهارات الرئيسة المتضمنة في بطاقة الملاحظة.

وبعد تطبيق بطاقة " قياس مهارات الكلام" على أفراد عينة الدراسة، تم تفريغ البيانات وكانت النتائج في الجدول التالي:

جدول9: نتائج تطبيق بطاقة ملاحظة مقياس مهارات الكلام

المهارة / العينة	الوعي الصوتي إدراك الأصوات فهم الأصوات		التطابق الصوتي التعرف على الأصوات النطق الصحيح للأصوات		الرصيد اللغوي المنطوق استعمال الألفاظ المعبرة ترابط الأفكار وتسلسلها		التعبير الجسدي استخدام إشارات اليد استخدام إيماءات الوجه	
	محققة	غير محققة	محققة	غير محققة	محققة	غير محققة	محققة	غير محققة
1	✓		✓			○		○
2	✓		✓		✓			○
3		○	✓			○		○
4	✓		✓		✓		✓	
5	✓			○				○
6	✓		✓		✓		✓	
7	✓		✓		✓		✓	
8			✓					○
9	✓		✓		✓			○
10	✓		✓		✓		✓	
11	✓				✓			○
12	✓		✓		✓		✓	
13	✓		✓		✓		✓	
14			✓			○		○
15	✓		✓		✓		✓	
16	✓		✓		✓		✓	
17	✓		✓					○
18	✓		✓		✓			○
مجموع	14		16		12		08	

المهارات المحققة				
نسبة التحقق	%77	%88	%66	61%

من خلال نتائج الجدول (9) ، نلاحظ أنّ مهارة التطابق الصوتي و التي تندرج تحتها المهارات الفرعية (التعرف على الأصوات ونطقها بشكل صحيح) أكثر المهارات التي تم ترقيتها لدى عينة الدراسة بنسبة(88%)، وتأتي مهارة الوعي الصوتي (إدراك الأصوات وفهمها) في المرتبة الثانية بنسبة (77%)، ثم تليها مهارة الرصيد الصوتي المنطوق (استعمال الألفاظ لمعبرة ، وترابط الأفكار وتسلسلها) في المرتبة الثالثة بنسبة (66%)، وتأتي مهارة التعبير الجسدي بنسبة(61%) في المرتبة الأخيرة.

جدول 10: نسبة ترقية وتطور مهارات الكلام

المهارة	كل المهارات	لا مهارة	مهارة واحدة	مهارتين	ثلاث مهارات
المجموع	10	01	02	2	3
النسبة	%55	%5	%11	%11	%16

من خلال نتائج الجدول (10) عدد المتعلمين الذين تطورت لديهم جميع المهارات الكلامية، والتي رغبت الباحثة في ترقيتها و رفع فاعليتها بلغت نسبتها (55%) بعدد 10متعلمين من مجموع 18عينة، أما باقي المتعلمين، فكان تطور المهارات بنسب متقاربة، حيث بلغت نسبة من تطورت لديهم ثلاث مهارات على الأقل 16% بعدد 6 متعلمين، ونسبة 11%من تطورت لديهم مهارة واحدة إلى مهارتين على الأقل وذلك بعدد متعلمين اثنين، أمّا الذّين لم ترقي لديهم ولا مهارة ، فكانت بالنسبة5% مثلها متعلم واحد.

ويمكن تفسير هذه النتائج في النقاط التالية :

- ترقية مهارات الكلام راجع إلى فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية التعلمية، و التي خلقت جوّاً تسوده روح المنافسة بين المتعلمين، والمزج بين التسلية والتّعلّم في قاعة الدرس.
- ميول المتعلمين إلى أسلوب اللعب، وتفاعلهم الإيجابي مع الألعاب التعليمية الإلكترونية.
- الكفاءة المهنية للمعلمة، إضافة إلى تحكمها الجيّد بالأجهزة التكنولوجية التي عرضت بواسطتها اللعبة الإلكترونية، وعليه تحقق هدف وغاية الدراسة.
- الاختلاف بين نسب ترقية مهارات الكلام، نرجعه لسببين:

✓ ضعف مستوى بعض أفراد العينة، وخجل بعضهم أثناء ممارسة مهارة الكلام والتعبير الشفهي أمام زملائهم.

✓ ضيق وقت حصة فهم المنطوق، مما جعل بعض العينات لم تأخذ وقتها الكافي لتقويم مهارتهم الكلامية و قياس مدى ترقيتها.

6.خاتمة:

لقد ألقت هذه الورقة البحثية الضوء على واقع الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية، وبيان مدى فاعليتها في ترقية مهارة الكلام. هذا، ويمكن تلخيص النتائج التي تم التوصل إليها في النقاط الرئيسة التالية:

- تهدف المدرسة الجزائرية لترقية تعليم العربية، ومواكبة الانفجار التكنولوجي، ذلك لاعتمادها تضمين الوسائل الإلكترونية في المنظومة التربوية.
- نقص التجهيزات الإلكترونية في المؤسسات التعليمية، و الكفاءة التكنولوجية للمعلمين، أدت إلى تشكيل صعوبة في استخدام الألعاب الإلكترونية كطريقة تعليمية.
- فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في ترقية مهارات الكلام لدى متعلمي السنة الثالثة من التعليم الابتدائي.
- ميول متعلم المرحلة الابتدائية إلى أسلوب اللعب، و تفاعله الإيجابي مع التعليم الإلكتروني.

وفي ضوء أهداف وإجراءات ونتائج الدراسة عن فاعلية الألعاب الإلكترونية في التعليم، توصي الباحثة بالتالي:

- دمج الألعاب الإلكترونية في المحتويات التعلمية المقدمة لمتعلمي المرحلة الابتدائية.
- تدريب معلمي المرحلة الابتدائية على التحكم الجيّد في الأجهزة والوسائط التكنولوجية، وحثّهم لتوظيفها في مراحل التدريس.
- تضمين المنهاج الدراسي ألعاباً تعليمية إلكترونية، تساعد على تحقيق الأهداف المنشودة بصورة فعّالة ومشوقة ومسلية، تزيد من الدافعية للتعلّم.
- توفير الأجهزة الإلكترونية في المدارس الجزائرية في مختلف المراحل الدراسية، إضافة إلى تجهيز قاعات مخصصة للتعليم الإلكتروني، والاعتماد عليها في تقديم المحتويات التعليمية.
- إجراء دراسات أخرى على فاعلية التعليم الإلكتروني و استخدام الاستراتيجيات التكنولوجية.

7.قائمة المراجع:

[1] أبو الفضل، جمال الدّين محمّد بن مكرم، دت، لسان العرب، مادة (ع ل م)، القاهرة، مصر، دار المعارف، ط1، ص3109.

[2] محمود الحيلة، محمّد،2007، الألعاب من أجل التفكير و التعليم، الأردن، دار المسيرة، ط 2، ص23.

[3] محمود حمدان، سارة، 2016، إيجابيات الألعاب الإلكترونية التي يمارسها أطفال مرحلتي الطفولة المتأخرة و المراهقة وسلبياتها من وجهة نظر المعلمين و الأطفال أنفسهم، رسالة ماجستير، كلية العلوم و التربية، جامعة الشرق الأوسط، الأردن، ص8.

[4] انظر، عمر، أحمد مختار، معجم اللغة العربية، 2008، عالم الكتب، مصر، مجلد2، ط1، ص931.

[5] السيد الشريفي، شوقي، معجم مصطلحات العلوم التربوية، 2000، السعودية، مكتبة العبيكان، ط1، ص199.

[6] محمد عطار، ابراهيم، 2006، المرجع في تدريس اللغة العربية مصر، مطابع آمون، ط2، ص149.

[7] من تأليف مجموعة من المؤلّفين، 2017-2018، دليل استخدام كتاب اللغة العربية السنة الثالثة من التعليم الابتدائي، الجزائر، الديوان الوطني للمطبوعات المدرسية، دط، ص14.

[8] من تأليف مجموعة من المؤلّفين، معلم المرحلة الابتدائية وتحديات تعامله مع التلاميذ ذوي صعوبات التعلّم، مجلة العلوم الإنسانية والاجتماعية، العدد30، جامعة الجزائر2، سبتمبر2017، ص227.

[9] محمد عطار، ابراهيم، مرجع سابق، ص 152-153.

[10] رجب، محمّد،1997، الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة، مصر، علم الكتب، ط2، ص 25.

[11] بن حسين، عبد اللطيف، 2005، طرق التدريس في القرن الواحد و العشرين، عمان، الأردن، دار المسيرة، ط1، ص58.

[12] انظر، حميد، ولاء، 2013-2014، أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلامذة الصف الثاني أساسي- دراسة تجريبية في مدارس محافظة اللاذقية وريفها-، بحث ماجستير، تخصص تقنيات تعليم، كلية التربية ،جامعة دمشق، سوريا، ،ص42.

[13] انظر، سامر جابر، دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم، يوم الاطلاع الجمعة 2021/11/19، الساعة:20:30 =https://esrc.org.lb/article.php?id=4399&cid=248&catidval

[14] بن حسين، عبد اللطيف، مرجع سابق، ص 59.

[15] انظر، مصطفى، سعاد، 2014، فاعلية برنامج مبني على استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات الحياتية للأطفال ذوي الإعاقات الذهنية القابلين للتعلم- ملخص رسالة ماجستير-، مجلة كلية التربية، العدد16، ص 636.

[16] بن حسين، عبد اللطيف، مرجع سابق، ص61.

* الرابط الإلكتروني للاستبانة الإلكترونية:https://forms.gle/qxbNaUwomJ5rvcb77

[17] رجب، محمّد، الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة، مرجع سابق، ص27.

** الرابط الإلكتروني للعبة فهم المنطوق:https://play.makeit.app/play.html?code=319481

[18] من تأليف مجموعة من المؤلّفين، دليل استخدام كتاب اللغة العربية السنة الثالثة من التعليم الابتدائي مرجع سابق، ص14.