

المجلد (١٢)، العدد (٤٣)، الجزء الأول، يوليو ٢٠٢١، ص ٧٣ - ١١٣

واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف

إعداد

وجدان بن علي الشمري عادل بن صبر العنزي

استاذ مساعد - قسم التربية الخاصة

معلمة - وزارة التعليم

كلية التربية - جامعة الجوف

واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف

إعداد

وجدان بن علي الشمري^(*) & عادل بن صبر العنزي^(**)

ملخص

هدف هذا البحث إلى الكشف عن واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف، حيث تم استخدام المنهج الوصفي، واشتملت عينة الدراسة على معلمين ومعلمات التربية الفكرية لجميع المراحل التعليمية بمنطقة الجوف بالمملكة العربية السعودية، وبلغ عددهم (٩٨) معلماً ومعلمة. وتم استخدام الاستبانة كأداة لجمع البيانات اللازمة للدراسة، وتكونت في صورتها النهائية من (٣٧) عبارة موزعة على ثلاثة محاور رئيسية وهي: واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف، واتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس، والمعوقات التي تحول دون استخدامها. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف جيد بدرجة كبيرة، حيث يمتلك المعلمين والمعلمات اتجاهات إيجابية نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة بدرجة كبيرة جداً، إلا أنه يوجد بعض المعوقات التي تواجه المعلمين وتحول دون استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية تتمثل أبرزها في: ضعف الحالة الاقتصادية لبعض الطلاب مما يحول دون اقتناء الأجهزة الذكية وعدم توفر أجهزة ذكية في المدرسة تدعم تطبيقات الألعاب المحوسبة وعدم توفر خدمة الإنترنت في القاعات الدراسية بشكل كافي وقلة تطبيقات الألعاب التعليمية المحوسبة المناسبة لقدرات ذوي الإعاقة الفكرية. كما قدم البحث مجموعة من التوصيات والمقترحات بغرض تحقيق تعليم نوعي وفعال لذوي الإعاقة الفكرية يوكب متطلبات التطور التكنولوجي في الوقت الراهن.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية المحوسبة، ذوي الإعاقة الفكرية.

(*) معلمة- وزارة التعليم

(**) استاذ مساعد- قسم التربية الخاصة- كلية التربية- جامعة الجوف

The reality of the use of computerized educational games in teaching people with intellectual disabilities in the Al-Jawf region

By

Wejdan Al-shammari (*) & Adel alanazi ()**

Abstract

This research aims to uncover the reality of using computerized educational games in teaching people with intellectual disabilities in the Al-Jawf region, where the descriptive approach was used in its survey entry to suit the nature of the current study, and the study sample included teachers of intellectual education at all levels of education in the Al-Jawf region of Saudi Arabia, 98 of whom were teachers. The questionnaire was used as a tool for collecting the data needed for the study, and the final version consisted of 37 phrases spread across three main axes: the reality of using computerized educational games in teaching people with intellectual disabilities in the Al-Jawf region, the trends of teachers and intellectual education teachers in the Al-Jawf region towards the use of computerized educational games in teaching, and in teaching, the obstacles to their use. The results of the study concluded that the reality of using computerized educational games in teaching students with intellectual disabilities in Al-Jawf is particularly good, as teachers have highly positive trends towards using computerized educational games. The research provided a set of recommendations and proposals with the aim of achieving a qualitative and effective education for persons with intellectual disabilities that reflects the requirements of technological development at present.

Keywords: Computerized educational, games, intellectual disabilities.



(*) Teacher, Ministry of Education

(**) Assistant Professor, Jouf University

مقدمة:

يشهد العصر الحالي ثورة تكنولوجية صاخبة أثرت في جميع مناحي الحياة وطرقت الكثير من المعايير والاتجاهات الحديثة فأصبح لزاماً على مجتمعات العالم أجمع مواكبة هذا التطور والأخذ بهذه المعايير التكنولوجية الحديثة سواء على مستوى الأفراد أو على مستوى المؤسسات الحكومية المختلفة، ولا شك أن من أهم هذه المؤسسات هي المؤسسات التعليمية على اختلاف مستوياتها والتي كان لزاماً عليها أكثر مما سواها مواكبة متطلبات العصر لإشباع حاجات المستفيدين منها. فأصبح اهتمام التربويين في مختلف تخصصاتهم منصباً على كيفية توظيف التقنية في العملية التعليمية وتسخيرها لخدمة الطالب حيث انه من الضروري الاستعانة في الحاسوب وتطبيقاته المختلفة في التغلب على المشكلات والتحديات التي تواجه الطالب في اكتساب المعارف والمهارات المختلفة في داخل وخارج الغرفة الصفية للحصول على مخرجات تعليم بشكل أكثر جودة وموائمة لسمة العصر الذي نعيش فيه. ويشير أكوا وكاتز (Acquah & Katz, 2020) أن هذا الانفجار التكنولوجي أثر في نوعية المتعلمين الحاليين في المدارس حيث نشأ طلاب القرن الحادي والعشرون مع انتشار استخدام التكنولوجيا في مختلف مجالات الحياة بما في ذلك التلفاز وأجهزة الكمبيوتر وأجهزة الآيباد والهواتف الذكية، ويشير إلى أن هؤلاء الطلاب يميلون الى التعلم باستخدام المستحدثات التكنولوجية ويمتلكون قدرات عالية في التعامل الأجهزة الرقمية والتطبيقات الذكية المختلفة كما يتوقعون أن يكون التعلم من خلالها أكثر فاعلية ومتعة.

وقد أوجد هذا الانفجار المعرفي التكنولوجي العديد من المسميات التكنولوجية الحديثة ولعل من أهمها ما يسمى بالألعاب المحوسبة والتي لاقت قبولاً ورواجاً هائلاً بين أفراد المجتمع حيث كشف سوق الألعاب العالمية نيوزو في الإحصائية الأخيرة (Newzoo, 2020) بأن المملكة العربية السعودية تحتل المركز الأول عربياً في مردود الألعاب المحوسبة بأرباح تقدر بنحو ٥٧٧ مليون دولار، كما تحتل المركز ٢٢ عالمياً، وهذا ما يبين لنا مدى رواج هذه الألعاب خاصة بين فئات الأطفال والمراهقين الذين أثبتوا دخولهم إلى العالم الرقمي بنجاح وذلك عن طريق الألعاب المحوسبة (Vasilakaki & Moniarou, 2021).

ومن أنواع الألعاب المحوسبة ما يسمى بالألعاب التعليمية المحوسبة والتي تعد أحد الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التعليم حيث تعمل هذه الألعاب على إشراك المتعلم بشكل إيجابي في التعليم أكثر من أية وسيلة تعليمية أخرى (الملاح والفهم، ٢٠١٦). وتعرف الألعاب التعليمية المحوسبة بأنها: نشاط هادف وموجه ينفذ عن طريق الحاسوب ويحكمه مجموعة القواعد والقوانين التي يتبعها الطلاب بغرض تنمية معارف ومهارات واتجاهات محددة لدى المتعلمين (Adzic et al, 2021) كما عرفها الجابر (٢٠٢٠) بأنها: "مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلم باستخدام الكمبيوتر أو الهواتف الذكية أو الكمبيوتر اللوحي (الآيباد)، من خلال الالتزام بقواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد في إطار تنافسي وممتع يتيح للمتعلم حرية الاستكشاف والتجربة داخل البيئة التعليمية". وبالاطلاع على التعريفات المختلفة للألعاب التعليمية المحوسبة نستنتج أنها عبارة عن وسائط تعليمية موجهة لتحقيق أهداف تعليمية محددة معتمدة بذلك على التسلية والترفيه واستثارة خيال المتعلمين لتنمية تفكيرهم وقدراتهم المختلفة.

أن توظيف الألعاب التعليمية المحوسبة في العملية التعليمية يؤدي الى توفير بيئة تعليمية جذابة للطالب وذلك نظرا لما توفره الألعاب من عناصر التسلية والتشويق والإثارة (الجابر، ٢٠٢٠)، كما يشير مقابلة (٢٠٢٠) أن استخدام هذه الألعاب يمكن أن يتيح لنا ميداناً تعليمياً خصباً يستثير دافعية المتعلم بأسلوب مشوق وممتع لتحقيق أكبر قدر من أهداف العملية التعليمية على أتم وجه ممكن وذلك كونها تشكل للطالب إطاراً يحقق فيه الإنجازات ويتخطى الصعاب محققاً بذلك الفوز والوصول الى الهدف في نهاية اللعبة مدعوماً بكل مقومات التداخل والتكامل اللذين توفرهما هذه الألعاب، وقد حظيت الألعاب التعليمية الإلكترونية بأشكالها المختلفة على اهتمام الباحثين وذلك بفعل تأثيرها الكبير على الطلاب ونموهم الذهني والاجتماعي والحركي والتربوي والنفسي على حد سواء (Adzic et al, 2021).

ونظرا لما تميزت به الألعاب التعليمية المحوسبة فقد أظهرت التوجهات الحديثة في مجال تعليم ذوي الاحتياجات الخاصة اهتماما كبيرا باستخدام هذه الألعاب في البرامج المقدمة لهم، خاصة وأن التكنولوجيا سبق بأن أثبتت فاعليتها بشكل كبير في تعليم وتدريب مختلف فئات ذوي

الاحتياجات الخاصة بما فيهم من ذوي الإعاقة الفكرية (Cinquin et al, 2019)، ولا شك أن المعاقين فكريا أحوج ما يكونون الى توفير بيئة تعليمية خصبة باستخدام الألعاب المحوسبة إذ تتيح لهم فرصة للتدريب والممارسة بشكل تفاعلي وجذاب مستثيرة بذلك دافعيتهم نحو التعلم وجذب انتباههم من خلال المؤثرات الصوتية والسمعية والمرئية المختلفة (حميدة، ٢٠١٧).

كما أضاف عبده (٢٠٢٠) أن ذوي الإعاقة الفكرية دائما ما يكونون في حاجة ماسة إلى الجانب الترفيهي في التعليم وذلك نظرا لتأثير الإعاقة السلبي على توافقههم النفسي مما يؤدي الى شعورهم بالضيق والإحباط والأسى وبالتالي فهم بحاجة إلى ما يخرجهم عن واقعهم الأليم ويدعم شعورهم بالسعادة، ومن جهة أخرى فإن أهم ما يجب مراعاته عند تدريس ذوي الإعاقة الفكرية هو استثمار كل ما يمتلكونه من حواس وهو الأمر الذي يمكن تحقيقه بشكل أكبر عند استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة.

وحتى يتسنى لنا تحقيق الاستفادة القصوى من الألعاب التعليمية المحوسبة في العملية التعليمية فلا بد أن يمتلك المعلمين الكفايات المهنية التكنولوجية اللازمة، وهذا ما دعا الجمعية الدولية لتقنيات التعليم (ISTE) على التأكيد بضرورة امتلاك المعلمين لمهارات التعليم الرقمي الحديث في مختلف المراحل والفئات التعليمية كما وضعت المعايير الخاصة بذلك والتي نصت على أهمية رفع كفاءة المعلمين وقدراتهم الإنتاجية في مجال تقنيات التعليم وذلك من خلال تقديم البرامج التدريبية الخاصة لهم من قبل المنظمات الحكومية للتعليم (Wilson et al, 2020).

وفي ضوء ما تم ذكره من المزايا المتعددة لاستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التعليم ظهرت الحاجة إلى دراسة واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية واتجاهات المعلمين نحوها وأهم المعوقات التي تحول دون استخدامها ليكون ذلك كركيزة لوضع تصور عن مدى استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التعليم.

مشكلة الدراسة

نظرا للحاجة إلى ضرورة تطوير طرق واستراتيجيات التدريس لدى المعلمين ودور المعلم في توظيف التقنيات التكنولوجية الحديثة التي تثير اهتمام الطلاب وتلبي حاجاتهم التعليمية

(Wilson et al, 2020)، ولأن الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية يتميزون بحاجات خاصة تستلزم وجود تقنيات تعليمية تقابل هذه الحاجات حيث تعتبر الألعاب التعليمية المحوسبة وسيلة فعالة فيها من الإمكانيات والمميزات ما هو قادر على مواجهة الخصائص المعرفية للطلاب ذوي الإعاقة الفكرية (حميدة، ٢٠١٧)، ونظرا لندرة الدراسات العربية التي تناولت واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تعليم ذوي الإعاقة الفكرية بالرغم من إثبات فاعلية الألعاب التعليمية المحوسبة ونجاحها في تعليم ذوي الإعاقة الفكرية وفق العديد من الدراسات مثل دراسة سيلا وآخرون (Sella et al, 2021) ودراسة عبده (٢٠٢٠) ودراسة تيراس وآخرون (Terras et al, 2018) دراسة تسيكيناس وآخرون (Tsikinas et al, 2017) ودراسة حميدة (٢٠١٧).

وبالرغم من اتفاق معظم الدراسات على أهمية استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في العملية التعليمية بشكل عام مثل دراسة أدزيك وآخرون (Adzic et al, 2021) ودراسة أكوا وكاتز (Acquah& Katz, 2020) ودراسة الفقيه وزكي (٢٠٢٠) ودراسة أبو القاسم ومحمد (٢٠٢٠) ودراسة الجابر (٢٠٢٠) ودراسة مقابلة (٢٠٢٠) ودراسة المصطفى والكيلاني (٢٠٢٠) ودراسة سليمان (٢٠٢٠)، إلى أن استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة على أرض الواقع لا يمثل سوى مبادرات فردية من قبل بعض المعلمين المتحمسين لها والذين يدركون مدى أهميتها في رفع مستوى دافعية الطلاب وإكسابهم المعارف والمهارات المختلفة.

وبناءً على ما سبق فقد جاءت هذه الدراسة لمعرفة واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية في منطقة الجوف، واتجاهات المعلمين نحوها، والمعوقات التي تحول دون استخدامها، حيث تتمحور مشكلة الدراسة في السؤال التالي: ما واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف؟

أسئلة الدراسة

تسعى هذه الدراسة إلى الإجابة عن الأسئلة التالية:

- ١- ما واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف؟

- ٢- ما اتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس؟
- ٣- ما معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف من وجهة نظرهم؟

أهداف الدراسة

- تهدف الدراسة إلى محاولة التعرف على:
- ١- واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف.
- ٢- اتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس.
- ٣- معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف من وجهة نظرهم.

أهمية الدراسة

- ١- جاءت هذه الدراسة استجابة لتوصيات المؤتمرات والدراسات السابقة التي تؤكد أهمية استخدام الألعاب المحوسبة في العملية التعليمية.
- ٢- ندرة الدراسات ذات المنهج الوصفي التي تناولت الألعاب التعليمية المحوسبة لدى طلاب التربية الفكرية.
- ٣- قد تسهم هذه الدراسة في مساعدة القائمين على العملية التعليمية في معرفة واقع استخدام الألعاب المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية وتحديد المعوقات التي تحول دون استخدامها من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف.

حدود الدراسة

- الحدود المكانية:** الإدارة العامة للتعليم بمنطقة الجوف.
- الحدود الزمانية:** الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ١٤٤١-١٤٤٢ هـ.

الحدود البشرية: معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف.

الحدود الموضوعية: واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف.

مصطلحات الدراسة

الإعاقة الفكرية البسيطة: "هي حالة من توقف النمو الذهني أو عدم اكتماله، وتتميز بشكل خاص باختلال المهارات، ويظهر ذلك أثناء دورة النماء، ويؤثر في المستوى العام للذكاء أي القدرات المعرفية واللغوية والحركية والاجتماعية، وقد يحدث ذلك مع أو بدون اضطراب نفسي أو جسمي آخر" (وزارة الصحة السعودية، ١٤٤٢).

وتعرف الباحثة الإعاقة الفكرية البسيطة اجرائياً بأنها: مجموعة الطلاب والطالبات ذوي الإعاقة الفكرية البسيطة الملحقين بمراكز التربية الخاصة ومدارس الدمج والذين تتراوح نسب ذكائهم ما بين (٥٥-٧٠).

الألعاب المحوسبة: نشاط هادف وموجه ينفذ عن طريق الحاسوب ويحكمه مجموعة القواعد والقوانين التي يتبعها الطلاب بغرض تنمية معارف ومهارات واتجاهات محددة لدى المتعلمين (Adzic et al, 2021).

وتعرف اجرائياً بأنها: مجموعة الألعاب التعليمية المحوسبة التي تستخدم داخل البيئة التعليمية وتحت اشراف المعلم.

الإطار النظري

مدخل إلى الألعاب التعليمية المحوسبة

يعد اللعب عامل أساسي مهم في تعليم الطفل حيث عبر الفلاسفة والمنظرين عبر التاريخ أمثال أفلاطون وبياجيه وروسو وفيجوتسكي عن الدور الإيجابي للعب في تنمية الطفل وتعليمه (Acquah & Katz, 2020)، فمن أهم الحقائق التي اتفق عليها علماء نفس النمو هي أن اللعب يعد أحد أهم الضروريات لتحقيق النمو السليم للطفل فلا يمكن أن نتجاهل كتربيين دور اللعب في تنمية مختلف النواحي العقلية والمعرفية والجسمية والاجتماعية واللغوية والمهارية لدى المتعلمين (عليه، ٢٠١٧).

ونظرا للتطور التكنولوجي الذي يشهده العصر الحالي فقد ظهر العديد من الألعاب المحوسبة والتي لاقت انتشارا واسعا فلا يكاد يخلو بيت منها حيث أنها استحوذت على اهتمام كل من الصغار والكبار مما جعلهم يقضون أوقاتاً لا يستهان بها في ممارسة هذه الألعاب باعتبار أنها واحدة من أهم أدوات الترفيه (Hamari & Keronen, 2017)، ومن هنا اتجه التربويين إلى محاولة استغلال هذه الألعاب في العملية التعليمية والاستفادة منها في المسار الصحيح وتوجيه استخدامها بشكل مفيد وآمن وعدم احتكارها في مجال الترفيه فقط والذي قد يخدم أهداف تغزو أفكار الجيل الحديث وتوجهاتهم وهو ما يسميه البعض بالحرب الناعمة (جابر، ٢٠٢٠).

وتعتبر الألعاب التعليمية المحوسبة أداة حديثة لدمج اللعب بكفاءة داخل الفصول الدراسية بما يتوافق مع متطلبات القرن الحادي والعشرين خاصة وأن برامج الألعاب المحوسبة تتسم بأنها ذات طابع مرح ومسلي يمنح المتعلمين البهجة والسرور أثناء العملية التعليمية مما يدعم تكوين اتجاهات إيجابية لديهم نحو التعلم (السيد، ٢٠١٨)، كما أشارت بشارت وعفونة (٢٠١٩) بأن هناك علاقة قوية بين استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس وارتفاع مستوى الدافعية والمتعة وتحسين النظرة إلى الذات لدى المتعلمين وانخفاض مستوى القلق؛ وأضاف أحمد (٢٠١٦) أن الألعاب التعليمية المحوسبة تتميز بكونها استراتيجية تعليمية واسعة المجال حيث يمكن من خلالها تناول مختلف المقررات والموضوعات الأكاديمية كالعلاقات الرياضية والمصطلحات اللغوية والإملاء والمفاهيم العلمية والمفاهيم الاجتماعية.

المحور الأول: مفهوم الألعاب التعليمية المحوسبة ودورها في التعليم

هي نوع من أنواع ألعاب الحاسوب التي يمكن استخدامها من خلال الكمبيوتر أو مختلف الأجهزة الذكية ويكون الهدف منها اكتساب التعلم لموضوع ما ويتم ذلك وفق أنواع متعددة من البرمجيات التفاعلية وتتميز بكونها تحقق التوازن ما بين الاستماع والتعلم، ويعرفها هودجز وآخرون (Hodges et al, 2021) بأنها: أنشطة تعليمية منظمة تعتمد على تفاعل المتعلمين وإثارة دافعيتهم نحو التعلم لتحقيق أهداف تعليمية محددة واكتسابهم المفاهيم والمعلومات والمعارف ويتم ذلك تحت إشراف المعلم وتوجيهه؛ كما يعرفها سيناب وإبراهيم (Senap & Ibrahim, 2019)

بأنها: لعبة تم تصميمها بغرض التعلم يتم استخدامها عن طريق جهاز إلكتروني كالمبيوتر والأجهزة الذكية وفق قوانين محددة وتتميز باستخدام المؤثرات السمعية والبصرية ويتم الفوز فيها اما بإحراز نقاط أو الانتقال الى مرحلة متقدمة أو إتمام مهمة معينة؛ كذلك يعرفها الملاح والفهم (٢٠١٦) بأنها: طريقة تفاعلية في التعليم تتم من خلال جهاز إلكتروني لتقديم المادة العلمية باستخدام برمجيات جذابة لإثارة انتباه المتعلمين مع متابعة المعلم وتوجيه لتحقيق الأهداف التعليمية؛ ونستنتج من خلال الاطلاع على التعريفات السابقة بأن الألعاب التعليمية المحوسبة هي:

- ألعاب موجهة لتحقيق أهداف العملية التعليمية.

- تتميز هذه الألعاب بعنصر الإثارة والتشويق والمتعة.
- تسير خطوات هذه الألعاب من خلال أنظمة وقوانين محددة لتحقيق الفوز.
- يتم استخدام هذه الألعاب تحت إشراف وتوجيه المعلم.

المحور الثاني: اتجاهات المعلمين نحو الألعاب التعليمية المحوسبة ودورهم في تفعيلها

تعد اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة عامل رئيسي في تحديد نجاح أو فشل هذه الألعاب فقد أشار باننتق وآخرون (Bunting et al, 2021) بأن استخدام التكنولوجيا في التعليم عامة يتمحور حول معتقدات المعلمين ونظرتهم الخاصة تجاهها بل أن توفير الموارد والتمويل والدعم الخارجي لم يكن ذا جدوى في تفعيل التكنولوجيا من قبل المعلمين الغير مقتنعين بأهمية استخدامها، والواقع أن محاولة المؤسسات التعليمية في حث المعلمين على تبني نظرة إيجابية عن التكنولوجيا ليس بالأمر السهل وذلك لارتباطها بشكل أو بآخر بمستوى الكفاءة الشخصية للمعلمين ومفاهيمهم الخاصة ومخاوفهم تجاه استخدامها. كما أضاف الجابر (٢٠١٧) بأن بعض المعلمين يمتلكون نظرة سلبية تجاه التعليم الإلكتروني وخاصة فيما يتعلق بجانب الألعاب التعليمية المحوسبة اعتقاداً منهم بعدم وجود جدوى من استخدامها وإنما تشكل أعباء زائدة تستهلك وقت المعلم وجهده فيما لا يرجى منه فائدة. وعلى العكس من ذلك فقد عبر بعض المعلمين عن أهمية استخدام التقنيات التكنولوجية عامة في العملية التعليمية وأنها تمثل استراتيجيات واعدته يمكن من خلالها تخفيف الأعباء التدريسية وتحقيق أهداف العملية التعليمية على أتم وجه ممكن (Bunting et al, 2021).

ولأن المعلم عامل اساسي في نجاح أو إخفاق توظيف الألعاب التعليمية المحوسبة وتحقيق أهدافها، فقد حددت عواطف وسلمان (٢٠١٤) عدداً من الشروط الهامة التي يجب مراعاتها من قبل المعلمين لكي يتم توظيف الألعاب بالشكل الصحيح وهي كالتالي:

- ١- دراسة اللعبة بدقة واتقان وذلك لمعرفة قوانينها وأدوار المتعلمين فيها والتأكيد على النقاط والمفاهيم المهمة فيها وتحديد وقت وكيفية استخدامها.
- ٢- تهيئة البيئة التعليمية المناسبة لإجراء اللعبة التعليمية، وذلك بالتأكد من سلامة الأجهزة اللازمة لتنفيذ اللعبة.
- ٣- التأكد من مدى اتقان المتعلمين لمهارات استخدام الكمبيوتر وممارسة الألعاب ومعالجة المشكلات.
- ٤- توضيح أهداف اللعبة وقواعدها وخطوات السير فيها وربطها بالموقف التعليمي.
- ٥- إتاحة الفرصة أمام المتعلمين للاستفسار عن كل ما يتعلق باللعبة وتقديم إجابات وافيه لهم ثم تحديد وقت إجراء اللعبة.
- ٦- متابعة تنفيذ اللعبة والتدخل أحياناً لإزالة أي توتر قد يحدث.
- ٧- متابعة التغذية الراجعة بدقة، وذلك لضمان تحقيق الأهداف التعليمية وعدم الوقوع في الأخطاء نتيجة سوء الفهم.
- ٨- تقويم اللعبة التعليمية ويتضمن ذلك وضوح أهدافها وخطواتها وملاحظة ردود أفعال المتعلمين والانطباع العام لديهم عن اللعبة.

المحور الثالث: معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة

هناك العديد من المعوقات التي قد تحول دون استخدام الألعاب المحوسبة في التدريس ومن أهم هذه المعوقات هو ضعف المهارات التكنولوجية لدى بعض المعلمين الأمر الذي قد يسبب لهم صعوبة في استخدام التطبيقات المختلفة من الألعاب كذلك ندرة الألعاب المحوسبة المتاحة باللغة العربية، كما أن بعض هذه الألعاب تتسم بالصعوبة والتعقيد الأمر الذي يستغرق جهداً كبيراً من المعلم في شرح اللعبة وجهداً من الطلاب في محاولة التنفيذ (جابر، ٢٠١٧)، كما أشار أكوا

وكاتز (Acquah & Katz, 2020) بأن أحد أهم التحديات التي تواجه المعلمين عند استخدام الألعاب المحوسبة هي ضيق وقت الحصة وعدم وجود رؤيا واضحة حول كيفية ربط الألعاب بالمنهج الدراسي وكذلك مواقف بعض أولياء الامور السلبية تجاه استخدام هذه الألعاب، ويرى أحمد (٢٠١٦) بأن أحد معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة هو ضعف المهارات التكنولوجية في برامج اعداد المعلمين وعدم تدريبهم على مثل هذه التطبيقات مما يسبب لهم صعوبة عند استخدامها، كما أضاف الملاح والفهيم (٢٠١٦) بأن أحد المعوقات الرئيسية التي تحول دون استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة هو ضعف البنية التكنولوجية الأساسية في معظم المدارس حيث أن تطبيقات الألعاب غالبا ما تكون بحاجة إلى توفر شبكات الانترنت بشكل قوي وللأسف أن المدارس غير قادرة على تحقيق ذلك دائما، ومن ناحية أخرى فالأجهزة اللوحية والكمبيوترية قد لا تكون متوفرة بعدد كافي للطلاب وحتى في حال توفرها فهي تحتاج إلى التحديث بشكل دائم لإضافة البرامج والتطبيقات اللازمة لاستخدام الألعاب وهو ما يحتم وجود كوادر كافية من الأخصائيين الفنيين المسؤولين عن الصيانة الأمر الذي يعد بمثابة تحدي أمام المدارس التي تقنقير بشكل كبير لمثل هؤلاء المتخصصين. كما يشير عزمي (٢٠١٥) بأن استعدادات الطلاب وقدراتهم قد تكون أيضا أحد معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة حيث يعاني بعض الطلاب من الأمية الكمبيوترية مما يتطلب من المعلم وقت وجهد إضافي لتعليم مثل هؤلاء التلاميذ المهارات الأساسية اللازمة لاستخدام الأجهزة المختلفة فضلاً عن تعليمهم التقنيات الخاصة بكل لعبة.

الدراسات السابقة

دراسة الزبيد والشرع (٢٠١٩) هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الرياضي وتنمية الحساب الذهني لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي وتكونت عينة الدراسة من (٨٠) طالب وطالبة وتم تقسيمهم بالتساوي إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، وتمثلت أداة الدراسة باختبار لقياس التحصيل الرياضي والحساب الذهني لدى الطلبة، وتوصلت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل الرياضي والحساب

الذهني لدى طلاب المجموعة التجريبية تعزى إلى استراتيجية التدريس.

دراسة أبو القاسم ومحمد (٢٠٢٠) هدفت الدراسة إلى معرفة أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على مستوى ذكاء تلاميذ الحلقة الأولى بولاية الخرطوم، استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي القائم على مجموعة واحدة والقياس القبلي والبعدي وتكونت عينة الدراسة من (٢٧) طالب من طلاب الحلقة الأولى بمحلية أم درمان وتتراوح أعمارهم من (٦-٩) سنوات، وتمثلت أداة الدراسة في مقياس الذكاء (جون-رافن) والمقنن على البيئة السودانية وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بعد تطبيق برنامج الألعاب المحوسبة لتحسين الذكاء لدى طلاب الحلقة الأولى بمحلية أم درمان لصالح القياس البعدي.

دراسة سليمان (٢٠٢٠) هدفت الدراسة إلى التعرف على تأثير برنامج تعليمي مقترح للألعاب الإلكترونية على تعلم بعض المهارات الحركية الأساسية وتقليل قلق الانفصال لدى طالبات الصف الأول للمرحلة الابتدائية، استخدمت الدراسة المنهج التجريبي وتكونت عينة الدراسة من (٥٠) طالبة مقسمة إلى مجموعتين تجريبية وضابطة بواقع (٢٥) طالبة في كل مجموعة، وتمثلت أداة الدراسة بمقياس (قلق الانفصال) وأظهرت النتائج وجود أثر إيجابي في تحسين المهارات الحركية الأساسية وتقليل قلق الانفصال لدى المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام برنامج تعليمي قائم على الألعاب المحوسبة أكثر منه لدى المجموعة الضابطة التي تعلمت بالطريقة التقليدية.

دراسة الفقيه وزكي (٢٠٢٠) هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الذاكرة العاملة اللفظية لدى زارعي القوقعة في مرحلة رياض الأطفال بمدينة جدة، استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي وتكونت عينة الدراسة من (٦) أطفال زارعين للقوقعة في مرحلة رياض الأطفال، وتمثلت أدوات الدراسة بمجموعة ألعاب تعليمية محوسبة واختبار مصور لقياس الذاكرة العاملة اللفظية تم تطبيقه على الأطفال قبلًا وبعديًا، وأسفرت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية

بين متوسط درجات الأطفال زارعي القوقعة في اختبار الذاكرة العاملة اللفظية المصور القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي.

دراسة مقابلة وعيادات (٢٠٢٠) هدفت الدراسة إلى معرفة أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسي في مبحث الرياضيات ودافعيتهم نحوها، وفقا لطريقة التدريس الاعتيادية وطريقة التدريس باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة واستخدمت الدراسة المنهج الشبه التجريبي حيث تكونت عينة الدراسة من المجموعة التجريبية (٢٠) طالبة والمجموعة الضابطة (٢٠) طالبة، وتم اجراء اختبار قبلي وبعدي لقياس التحصيل واستخدام مقياس الدافعية لدى كلا المجموعتين، وأسفرت النتائج بأن هناك أثر إيجابي لطريقة التدريس باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسي في مبحث الرياضيات كما أشارت إلى زيادة دافعيتهم نحو التعلم باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة.

دراسة مصطفى والكيلاني (٢٠٢٠) هدفت الدراسة إلى استقصاء أثر برنامج تعليمي مستند إلى المنحنى البنائي المدعم بالألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفاعل الصفي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، وتكونت عينة الدراسة من (٣٨) طالب وطالبة من الصف الثالث الأساسي بمنطقة وادي السير وتم توزيع الطلاب الى مجموعتين بواقع (٢٠) طالب وطالبة للمجموعة التجريبية و(١٨) طالب وطالبة للمجموعة الضابطة حيث تم تدريس المجموعة التجريبية باستخدام برنامج تعليمي مستند إلى المنحنى البنائي المدعم بالألعاب المحوسبة بينما درست المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية وأشارت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تنمية مهارات التفاعل الصفي تعزى لطريقة التدريس لصالح المجموعة التجريبية.

دراسة اليامي (٢٠٢٠) هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية عمليات العلم الأساسية لدى طفل الروضة، استخدمت الدراسة المنهج الوصفي والمنهج الشبه تجريبي وتكونت عينة الدراسة من (٥٤) طفل من أطفال الروضة التاسعة بمحافظة جدة وتم تقسيمهم بالتساوي الى مجموعتين أحدها

تجريبية والأخرى ضابطة وتمثلت أدوات الدراسة بمقياس (عمليات العلم) من إعداد الباحثة، وأشارت النتائج إلى وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في اختبار عمليات العلم الأساسية في التطبيق القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي، كما يوجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لعمليات العلم الأساسية لصالح المجموعة التجريبية.

دراسة ليو وآخرون (Liu et al, 2021) والتي تهدف إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية

المحوسبة في تنمية انتباه الأطفال في مرحلة ما قبل المدرسة، استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي وتكونت عينة الدراسة من (١٢٨) طفل من مدينة شمال شرق الصين تراوحت أعمارهم ما بين (٣-٤) سنوات وتم تقسيمهم بالتساوي إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، خضعت المجموعة التجريبية للتدريب باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة لمدة (٣) أشهر بواقع جلستين لكل أسبوع وتم قياس مدة الانتباه وسرعة الاستجابة الأولى للأطفال قبل وبعد التطبيق، وأسفرت النتائج عن وجود تطور ملحوظ في الانتباه لدى أطفال المجموعة التجريبية يعزى إلى استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة.

دراسة حميدة (٢٠١٧) هدفت الدراسة إلى التعرف على فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية

في تنمية المهارات المهنية اللازمة للأطفال ذوي الإعاقة الفكرية القابلين للتعلم، وتكونت عينة الدراسة من (١٠) أطفال ذوي إعاقة فكرية قابلين للتعلم ما بين عمر (١٠-١٣) سنة وتراوحت نسب ذكائهم ما بين (٥٥-٧٠) درجة، وتمثلت أدوات الدراسة في (بطاقة ملاحظة المهارات المهنية) من إعداد المعلم وخمس ألعاب تعليمية محوسبة تتعلق في العناية بالملابس واعداد الطعام ومهارات التنظيف، وتوصلت نتائج الدراسة إلى فعالية استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية بعض المهارات المهنية لدى الأطفال ذوي الإعاقة الفكرية القابلين للتعلم.

دراسة تسيكيناس وآخرون (Tsikinas et al, 2017) والتي تهدف إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تحسين التعلم المدمج لدى الأشخاص ذوي الإعاقة الفكرية والأشخاص المصابين بالتوحد، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن استخدام التعليم المدمج القائم على الألعاب التعليمية المحوسبة أدى إلى تحسن ملحوظ في المهارات المفاهيمية لدى الأشخاص ذوي الإعاقة الفكرية والأشخاص المصابين بالتوحد كما أحدثت أيضا تحسن في المهارات الاجتماعية لدى كلا الفئتين خاصة عند استخدام الألعاب القائمة على أسلوب لعب الأدوار.

دراسة تيراس وآخرون (Terras et al, 2018) والتي تهدف إلى التعرف على أهم الفرص والتحديات أمام استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تعليم ذوي الإعاقة الفكرية، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة يقدم فرص تعليم مميزة للأشخاص ذوي الإعاقة الفكرية خاصة فيما يتعلق بالمهارات الاستقلالية والمهارات الاجتماعية غير أن هناك بعض التحديات أمام استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة لذوي الإعاقة الفكرية تتمثل في الاستبعاد الرقمي الذي يعانون منه ويعزى ذلك إلى قلة التطبيقات المناسبة لهم والحاجة إلى وجود إطار مفاهيمي أكثر تكاملا وشمولا لتصميم ألعاب مناسبة تلبي الاحتياجات الخاصة لدى الفئات المختلفة من المتعلمين.

دراسة عبده (٢٠٢٠) هدفت الدراسة إلى الكشف عن فاعلية برنامج قائم على استراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية والمهارات الاجتماعية للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين في المدارس، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي وتكونت عينة الدراسة من (١٠) أطفال من ذوي الإعاقة الفكرية القابلين للتعلم وتمثلت أدوات الدراسة في (بطاقة ملاحظات المهارات الحياتية) و (مقياس المهارات اللغوية) وتم تطبيقها على عينة البحث قبلها وبعديا، وأشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط

درجات المجموعة التجريبية على بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية ومقياس المهارات اللغوية في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي.

دراسة سيلا وآخرون (Sella et al, 2021) والتي تهدف إلى الكشف عن فاعلية استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تحسين المهارات العددية الأساسية لدى فئة متلازمة داون، واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي وتكونت عينة الدراسة من (٤١) طفل من أطفال متلازمة داون في المدى العمري ما بين (٩-١٢) سنة وتم تقسيمهم إلى مجموعة تجريبية بواقع (٢٠) طفل ومجموعة ضابطة بواقع (٢١) طفل واستمرت فترة التدريب لمدة ثلاثة أشهر بواقع جلستين لكل أسبوع لمدة تتراوح ما بين (٢٠-٣٠) دقيقة، وتمثلت أداة الدراسة في (اختبار المهارات العددية) وتم تطبيقه على عينة البحث قبلًا وبعديًا، وأسفرت النتائج عن وجود تحسن ملحوظ في المهارات العددية الأساسية لدى أطفال المجموعة التجريبية.

التعليق على الدراسات السابقة

بعد الاستعراض السابق لبعض الدراسات التي اطّلت عليها الباحثة في موضوع الألعاب التعليمية المحوسبة أصبح بالإمكان تحديد أهم أوجه الاتفاق والاختلاف بين الدراسة الحالية وتلك الدراسات من خلال المقارنة بينها في ضوء ما يلي:

- معظم الدراسات السابقة اتبعت المنهج التجريبي في البحث بينما اتبعت الدراسة الحالية المنهج الوصفي واتفقت في ذلك مع دراسة تسكيناس وآخرون (Tsikinas et al, 2017) ودراسة تيراس وآخرون (Terras et al, 2018).
- اختلفت الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة التي كانت تبحث استخدام الألعاب المحوسبة في مادة دراسية واحدة فقط، في حين أن الدراسة الحالية تبحث مدى استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في مختلف المواد الدراسية واتفقت في ذلك مع دراسة تسكيناس وآخرون (Tsikinas et al, 2017) ودراسة أبو القاسم ومحمد (٢٠٢٠) ودراسة مصطفى والكيلاني (٢٠٢٠) ودراسة عبده (٢٠٢٠).

- معظم الدراسات السابقة اتجهت لبحث استخدام الألعاب المحوسبة في مرحلة دراسية معينة بينما اتجهت الدراسية الحالية إلى بحث مدى استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في مختلف المراحل الدراسية للطلاب ذوي الإعاقة الفكرية واتفقت في ذلك مع دراسة تسيكيناس وآخرون (Tsikinas et al, 2017) فقط.
 - يتمثل مجتمع وعينة البحث في معظم الدراسات السابقة بفئة الطلاب بينما يمثل مجتمع البحث وعينته في هذه الدراسة بفئة المعلمين واتفقت في ذلك دراسة تسيكيناس وآخرون (Tsikinas et al, 2017) ودراسة تيراس وآخرون (Terras et al, 2018).
- من خلال ما سبق نلاحظ تميز الدراسة الحالية عن معظم الدراسات السابقة إما باختلاف المنهج المستخدم أو باختلاف مجتمع البحث المستهدف أو باختلاف أهداف الدراسة وشمولها لبحث مدى استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في مواد ومراحل دراسية مختلفة للطلاب ذوي الإعاقة الفكرية وهو ما يمثل جانب قوة وتفرد في هذه الدراسة.

منهج وإجراءات البحث

أولاً: المنهج المستخدم

يتحدد المنهج المستخدم وفقاً للهدف الرئيسي من البحث، حيث تنتمي هذه الدراسة إلى المنهج الوصفي بمدخله المسحي والذي يهدف إلى دراسة الحقائق الراهنة المحيطة بواقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف، واتجاهات المعلمين نحوها، وكذلك المعوقات التي تحول دون استخدامها، ويأتي ذلك وفقاً لمجموعة من المتغيرات كالجنس، والمؤهل الدراسي، وسنوات الخبرة، والمرحلة التدريسية.

ثانياً: مجتمع وعينة البحث

يتكون مجتمع البحث الأصلي من معلمي ومعلمات التربية الفكرية لجميع المراحل التعليمية في منطقة الجوف والبالغ عددهم (١٤٦) بواقع (٧٠) معلم و(٧٦) معلمة. وقد تم ارسال أداة البحث (الاستبانة) الى جميع أفراد المجتمع بينما لم يستجب منهم سوى عدد (٩٨) معلماً ومعلمة والذين يمثلون أفراد عينة البحث بواقع (٣٤) معلم و(٦٤) معلمة، وفيما يلي وصف عينة البحث

في ضوء المتغيرات التالية: الجنس، المؤهل الدراسي، سنوات الخبرة، والمرحلة التعليمية.

١- **متغير الجنس:** يوضح الجدول رقم (٤-١) توزيع أفراد العينة من حيث الجنس حيث نرى ان ٦٥,٣% من أفراد العينة هن من الاناث، بينما يمثل الذكور ٣٤,٧% من العينة.

جدول (٤-١) توزيع أفراد العينة من حيث متغير الجنس

الجنس	التكرار	النسبة المئوية
ذكر	٣٤	٣٤,٧
انثى	٦٤	٦٥,٣
المجموع	٩٨	١٠٠,٠

٢- **متغير المؤهل الدراسي:** يوضح الجدول رقم (٤-٢) توزيع افراد العينة من حيث المؤهل الدراسي حيث نجد أن ٩٤,٩% من افراد العينة حاصلون على درجة البكالوريوس، بينما يمثل الحاصلون على درجة الدبلوم التربوي ٢%، والدراسات العليا ٣,١%.

جدول (٤-٢) توزيع أفراد العينة من حيث متغير المؤهل الدراسي

المؤهل الدراسي	التكرار	النسبة المئوية
بكالوريوس	٩٣	٩٤,٩
دبلوم تربوي	٢	٢,٠
دراسات عليا	٣	٣,١
المجموع	٩٨	١٠٠,٠

٣- **متغير عدد سنوات الخبرة:** يوضح الجدول رقم (٤-٣) توزيع أفراد العينة من حيث سنوات الخبرة في التدريس حيث نجد أن ٥٨,٢% من أفراد العينة لديهم خبرة في التدريس من (٦ الى ١٠) سنوات، بينما تبلغ نسبة الذين لديهم خبرة أكثر من (١٠) سنوات ٣١,٦% من أفراد العينة، اما الذين لديهم خبرة (٥) سنوات فأقل فمثلوا ١٠,٢%.

جدول (٤-٣) توزيع أفراد العينة من حيث متغير عدد سنوات الخبرة

عدد سنوات الخبرة	التكرار	النسبة المئوية
٥ سنوات فأقل	١٠	١٠,٢
من ٦ إلى ١٠ سنوات	٥٧	٥٨,٢
أكثر من ١٠ سنوات	٣١	٣١,٦
المجموع	٩٨	١٠٠,٠

٤- متغير المرحلة التدريسية: يوضح الجدول رقم (٤-٤) توزيع أفراد العينة وفقاً للمرحلة التدريسية حيث نجد أن ٥٢,٠% من أفراد العينة يدرسون للمرحلة الابتدائية، بينما ٢٨,٦% من أفراد العينة يدرسون للمرحلة الثانوية، و ١٩,٤% يدرسون للمرحلة المتوسطة.

جدول (٤-٤) توزيع أفراد العينة من حيث متغير المرحلة التدريسية

المرحلة التدريسية	التكرار	النسبة المئوية
الابتدائية	٥١	٥٢,٠
المتوسطة	١٩	١٩,٤
الثانوية	٢٨	٢٨,٦
المجموع	٩٨	١٠٠,٠

ثالثاً: أداة البحث

قامت الباحثة بتطوير استبانة كأداة لجمع البيانات والمعلومات المتعلقة بواقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف، حيث تم إعدادها خصيصاً للوصول إلى نتائج هذا البحث وتحقيق أهدافه، وقد تكونت من جزئين: يحتوي الجزء الأول منها على المعلومات العامة للمستجيبين كالجنس، المؤهل الدراسي، عدد سنوات الخبرة، والمرحلة التدريسية.

أما الجزء الثاني من الاستبانة فقد احتوى على (٣٧) عبارة موزعة على ثلاثة محاور رئيسية وهي كالتالي: المحور الأول واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة واشتمل على (١٤) عبارة، المحور الثاني اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة واشتمل على

(١١) عبارة، المحور الثالث معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة واشتمل على (١٢) عبارة. وقد تم اعتماد مقياس "ليكرت" الخماسي لتقدير إجابات أفراد العينة وذلك وفقا لما يلي: إعطاء (٥) درجات لإجابة أوافق بشدة، (٤) درجات لإجابة أوافق، (٣) درجات لإجابة محايد، (درجتان) لإجابة لا أوافق، و(درجة واحدة) لإجابة لا أوافق بشدة.

صدق وثبات الأداة

أ) صدق المحكمين:

تم عرض الأداة على ثلاثة محكمين من ذوي الخبرة والتخصص لمعرفة آرائهم حول مدى انسجام الاستبانة ووضوحها وشموليتها وذلك من حيث انتماء الفقرات للمقياس ككل وانتماء الفقرات للمحاور، وقد تم تعديل وصياغة الفقرات بناءً على توصية المحكمين وفي ضوء ما تم تقديمه من مقترحات حيث اشتمل ذلك على تعديل وحذف بعضاً منها بالإضافة إلى إعادة صياغة بعض الفقرات لتشير بشكل مباشر ومختصر وواضح لما تهدف له الفقرة مما حقق الصدق الظاهري لها.

ب) صدق البناء:

بغرض استخراج صدق البناء تم تطبيق المقياس على عينة استطلاعية مكونة من (٣٠) معلماً ومعلمة، والذين تم اختيارهم عشوائياً من خارج مجتمع الدراسة ثم تم حساب صدق البناء بطريقتين: الطريقة الأولى: تم حساب معامل الارتباط بين درجة كل فقرة ودرجة المحور الذي تنتمي إليه، حيث بلغت درجة معامل الارتباط في محور واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية ما بين (٠,١٠٢، ٠,٨٥٠)، ومحور اتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس ما بين (٠,١٥٣، ٠,٦٠٥)، و محور معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف ما بين (٠,٢٩٨، ٠,٦٩٨)، وقد تبين أنها جميعاً مناسبة وذات دلالة احصائية عند مستوى $(\alpha \leq 0.05)$ و $(\alpha \leq 0.01)$ وهذا ما يبيئه جدول رقم (٤-٥).

الطريقة الثانية: تم حساب معامل الارتباط بين درجة كل فقرة ودرجة المقياس ككل، حيث بلغت درجة

معامل الارتباط في محور واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية ما بين (0,212 ، 0,572)، ومحور اتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس ما بين (0,216 ، 0,503)، ومحور معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف ما بين (0,228 ، 0,468)، وقد تبين انها جميعا مناسبة وذات دلالة احصائية عند مستوى $(\alpha \leq 0.05)$ و $(\alpha \leq 0.01)$ وهذا ما يبينه جدول رقم (٤-٥).

جدول (٤-٥) معاملات الارتباط بين العبارات والمحاور التي تنتمي إليها والمقياس ككل لتحديد صدق الأداة

واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف			اتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة			معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف		
رقم العبارة	المحور الاول	المقياس ككل	رقم العبارة	المحور الثاني	المقياس ككل	رقم العبارة	المحور الثالث	المقياس ككل
١	.837**	.572**	١	0.153*	.216*	١	.657**	.400**
٢	.791**	.500**	٢	.286**	.316**	٢	.380**	.420**
٣	.778**	.480**	٣	.412**	.275**	٣	.618**	.406**
٤	.102*	.212*	٤	.624**	.452**	٤	.298**	.362**
٥	.779**	.478**	٥	.396**	.398**	٥	.686**	.415**
٦	.845**	.542**	٦	.326**	.328**	٦	.663**	.382**
٧	.832**	.482**	٧	.349**	.409**	٧	.632**	.341**
٨	.602**	.404**	٨	.424**	.370**	٨	.604**	.410**
٩	.625**	.330**	٩	.605**	.503**	٩	.621**	.228*
١٠	.517**	.244*	١٠	.605**	.451**	١٠	.698**	.423**
١١	.850**	.571**	١١	.520**	.293**	١١	.665**	.332**
١٢	.804**	.526**				١٢	.423**	.468**
١٣	.684**	.457**						
١٤	.644**	.438**						

ثبات الأداة

لغرض التحقق من ثبات الاستبانة استخدمت الباحثة معامل ألفا كرونباخ حيث بلغت قيمة معامل الثبات للدرجة الكلية وفق معادلة ألفا كرونباخ (٠,٨٤٧) وهي قيمة عالية تشير إلى ثبات الاستبانة وإمكانية الوثوق بالنتائج التي يمكن الوصول إليها من خلالها، حيث إن الهدف من هذا التحليل هو إمكانية الحصول على البيانات نفسها عند إعادة التطبيق باستخدام الأداة نفسها وفي ظل نفس الظروف. كما هو موضح في الجدول (٤-٦)

الجدول (٤-٦) معاملات الثبات لمحاو الدراسة والمجال الكلي باستخدام معامل الفا كرونباخ

أبعاد الاستبانة	عدد العبارات	قيمة معامل الثبات
المحور الأول	١٤	٠,٨٩٦
المحور الثاني	١١	٠,٦٠٠
المحور الثالث	١٢	٠,٨٢٩
الاستبانة ككل	٣٧	٠,٨٤٧

رابعاً: أساليب المعالجة الإحصائية

تم استخدام برنامج الحزم الإحصائية (SPSS) لتحليل البيانات التي تم الوصول إليها وذلك من خلال الأساليب الإحصائية التالية:

- ١- التكرارات والنسب المئوية.
- ٢- الحكم على المستوى باستخدام المتوسط: من خلال تكوين بداية ونهاية فئات التدرج الخماسي ثم ترميز وإدخال البيانات إلى الحاسب الآلي، ولتحديد طول خلايا المقياس خماسيا (الحدود الدنيا والعليا) تم حساب المدى (٥-١ = ٤) ثم تم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية الصحيح (٤/٥ = ٠,٨٨) وبعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (أو بداية المقياس وهي واحد صحيح) وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية حيث أصبح طول الخلايا كما يلي:

إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد بين ١ : ١,٨	ضعيفة جدا
إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد بين ١,٨ : ٢,٦	ضعيفة
إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد بين ٢,٦ : ٣,٤	متوسطة
إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد بين ٣,٤ : ٤,٢	كبيرة
إذا تراوحت قيمة المتوسط للعبارة أو البعد بين ٤,٢ : ٥	كبيرة جدا

١- الانحراف المعياري ويفيد في معرفة مدى تشتت أو عدم تشتت استجابات أفراد العينة كما يساعد في ترتيب العبارات أو المتغيرات مع الوسط الوزني حيث إنه في حالة تساوى العبارات في المتوسط الوزني فإن العبارة أو المتغير الذي انحرافه المعياري أقل يأخذ الترتيب الأول.

٢- اختبار ألفا كرونباخ للتأكد من مدى ثبات عبارات الاستبانة.

٣- اختبار بيرسون للارتباط لقياس صدق الاتساق الداخلي.

نتائج الدراسة

عرض ومناقشة النتائج المرتبطة بالسؤال الأول: ما واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في

تدريس ذوي الإعاقة الفكرية من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف؟

للتعرف على واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية من

قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف تم حساب التكرارات والنسب المئوية لعبارات

المحور الأول ومن ثم حساب المتوسط الوزني والانحراف المعياري لكل عبارة وللمحور ككل لتحديد

الأهمية النسبية للعبارة وترتيبها داخل المحور، ويوضح الجدول رقم (٥-١) عبارات المحور الأول.

□

الجدول (٥-١) المحور الأول "واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية"

م	العبارة	أوافق بشدة	أوافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة	المتوسط الوزني	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الموافقة
١	استخدم الألعاب المحوسبة في تدريس بعض الموضوعات	٤٤%	٤٤%	٣%	٧%	٠%	٤,٢٨	٠,٨٣	٣,٠٠	كبيرة
٢	استخدم الألعاب المحوسبة كوسيلة لجذب انتباه الطلاب	٥٩%	٣٢%	٢%	٥%	٠%	٤,٤٨	٠,٧٨	١,٠٠	كبيرة
٣	يسهل علي القيام بدمج الألعاب المحوسبة في التدريس	٣٠%	٤٦%	٩%	١٣%	٠%	٣,٩٥	٠,٩٧	٩,٠٠	كبيرة
٤	لم يسبق لي التدريس باستخدام الألعاب المحوسبة	٩%	٢٩%	٥%	٤٠%	١٥%	٢,٧٧	١,٢٨	١٤,٠٠	متوسطة
٥	استخدم الألعاب المحوسبة لتسهيل توصيل المعلومة للطلاب	٤٥%	٤١%	٧%	٦%	٠%	٤,٢٧	٠,٨٤	٤,٠٠	كبيرة
٦	استخدم الألعاب المحوسبة لتقديم التغذية الراجعة للطلاب	٣٧%	٤١%	١٣%	٨%	٠%	٤,٠٨	٠,٩٢	٦,٠٠	كبيرة
٧	استخدم الألعاب المحوسبة في تقييم نواتج التعلم لدى الطلاب	٣٢%	٤٤%	١٥%	٧%	٠%	٤,٠٣	٠,٨٨	٧,٠٠	كبيرة
٨	أجد الدعم والتشجيع من إدارة المدرسة لاستخدام الألعاب المحوسبة في التدريس	١٦%	٤٢%	٢١%	١٨%	٢%	٣,٥٢	١,٠٤	١٢,٠٠	متوسطة
٩	أولياء أمور الطلاب يدعمون توجهه التدريس باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة	١٣%	٤٤%	٢٤%	١٦%	٢%	٣,٥٠	٠,٩٩	١٣,٠٠	متوسطة
١٠	يحب التلاميذ ذوي الإعاقة الفكرية التعلم باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة	٥١%	٤١%	٤%	٣%	٠%	٤,٤٢	٠,٧٢	٢,٠٠	كبيرة
١١	استخدم الألعاب المحوسبة في تدريس جميع المقررات	٢١%	٤١%	١٤%	٢٠%	٣%	٣,٥٧	١,١٣	١١,٠٠	متوسطة
١٢	استخدم الألعاب المحوسبة في تدريس الطلاب بشكل فردي	٣٢%	٤٥%	١١%	١٠%	١%	٣,٩٨	٠,٩٧	٨,٠٠	كبيرة
١٣	استخدم الألعاب المحوسبة في تدريس الطلاب بشكل جماعي	٣٢%	٣٣%	١٩%	١٢%	٣%	٣,٨٠	١,١٢	١٠,٠٠	كبيرة
١٤	أراعي اختيار نوع اللعبة وفقا لرغبة الطالب وميوله	٤٦%	٣٧%	١٠%	٥%	٠%	٤,٢٧	٠,٨٤	٤,٠٠	كبيرة
	المتوسط العام للمحور						٣,٩٢	٠,٦٣		كبيرة

يتضح من بيانات الجدول السابق:

يتضمن المحور الأول واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية ويشتمل على (١٤) عبارة، جاءت موافقة أفراد العينة على (١٠) عبارات منها بدرجة كبيرة وهي العبارات (١، ٢، ٣، ٥، ٦، ٧، ١٠، ١٢، ١٣، ١٤)، وجاءت موافقة أفراد العينة على (٤) عبارات منها بدرجة متوسطة وهي العبارات (٤، ٨، ٩، ١١)، وكانت درجة الموافقة للمحور ككل كبيرة حيث بلغ المتوسط العام لعبارات المحور (٣,٩٢) وبانحراف معياري (٠,٦٣).

وتشير هذه النتائج إلى أن واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف جيد بدرجة كبيرة حيث يحقق ذلك بعض المزايا التعليمية وتتفق هذه النتائج مع دراسة (السيد، ٢٠١٨)، ودراسة (بشارت وعفونة، ٢٠١٩) بأن استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة يمنح المتعلمين المتعة في التعلم مما يعمل على جذب انتباههم وزيادة دافعيتهم نحو التعلم؛ كما تتفق النتائج مع ما أشار إليه (الملاح والفهم، ٢٠١٦) بأن استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة يعمل تسهيل توصيل المعلومات والمعارف المختلفة إلى الطلاب كما أنه يساعد المعلمين على تقييم نواتج التعلم لدى الطلاب؛ تتفق كذلك مع دراسة (أحمد، ٢٠١٦) بأنه يمكن استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس مختلف المواد والمقررات ذلك بأنها استراتيجية تعليمية واسعة المجال وغير محصورة في مواضيع معينة. كما أشارت النتائج بأن دعم أولياء أمور الطلاب للتعلم باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة جاء بدرجة متوسطة وهي تتفق في ذلك مع دراسة أكوا وكاتز (Acquah & Katz, 2020) والتي ذكرت أن بعض أولياء الأمور يمتلكون اتجاهات سلبية نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس.

عرض ومناقشة النتائج المرتبطة بالسؤال الثاني: ماهي اتجاهات معلمين ومعلمات التربية

الفكرية بمنطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس؟

للتعرف على اتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس تم حساب التكرارات والنسب المئوية لعبارات المحور الثاني ومن ثم حساب المتوسط الوزني والانحراف المعياري لكل عبارة وللمحور ككل لتحديد الأهمية النسبية للعبارة وترتيبها داخل المحور، كما هو موضح في الجدول رقم (٥-٢).

الجدول (٥-٢) استجابات افراد العينة على عبارات المحور الثاني "اتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس"

م	العبارة	أوافق بشدة	أوافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة	المتوسط الوزني	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الموافقة
١	أعتقد أن استخدام الألعاب المحوسبة في التدريس يضيف عنصر التشويق والمتعة	٦٦	٣٠	٢	٠	٠	٤,٦٥	٠,٥٢	١,٠٠	كبيرة
		%٦٧	%٣١	%٢	%٠	%٠				
٢	أعتقد أن استخدام الألعاب المحوسبة في التدريس يدعم تحقيق الأهداف التعليمية	٥٤	٤٠	٣	١	٠	٤,٥٠	٠,٦١	٢,٠٠	كبيرة
		%٥٥	%٤١	%٣	%١	%٠				
٣	أعتقد أن استخدام الألعاب المحوسبة في التدريس ليس مهما	٦	١٤	٥	٤٤	٢٩	٢,٢٢	١,٢٠	١١,٠٠	كبيرة
		%٦	%١٤	%٥	%٤٥	%٣٠				
٤	أعتقد أن استخدام الألعاب المحوسبة في التدريس يتطلب مجهود أكبر من المعلم	١٧	٤٠	٢١	١٥	٥	٣,٥٠	١,١١	٧,٠٠	متوسطة
		%١٧	%٤١	%٢١	%١٥	%٥				
٥	أعتقد أن استخدام الألعاب المحوسبة في التدريس يعود بالفائدة في الجانب المعرفي للطلاب ذوي الإعاقة الفكرية	٤٣	٤٨	٧	٠	٠	٤,٣٧	٠,٦٢	٤,٠٠	كبيرة
		%٤٤	%٤٩	%٧	%٠	%٠				
٦	أعتقد أن استخدام الألعاب المحوسبة في التدريس ينمي دافعية الطلاب نحو التعلم	٤٩	٤٥	٤	٠	٠	٤,٤٦	٠,٥٨	٣,٠٠	كبيرة
		%٥٠	%٤٦	%٤	%٠	%٠				
٧	أعتقد أن استخدام الألعاب المحوسبة في التدريس يدفع الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية لتحقيق الإنجاز	٤٣	٤٨	٧	٠	٠	٤,٣٧	٠,٦٢	٤,٠٠	كبيرة
		%٤٤	%٤٩	%٧	%٠	%٠				
٨	أنتصرون أن استخدام الألعاب المحوسبة مفيد في الأنشطة الغير تعليمية	٣٥	٥١	٩	٣	٠	٤,٢٠	٠,٧٣	٦,٠٠	متوسطة
		%٣٦	%٥٢	%٩	%٣	%٠				
٩	أعتقد أن استخدام الألعاب المحوسبة في التدريس يُقابل بعدم الجدية من الطلاب	٧	١٣	١٦	٥٠	١٢	٢,٥٢	١,١٠	١٠,٠٠	متوسطة
		%٧	%١٣	%١٦	%٥١	%١٢				
١٠	أنتصرون أن استخدام الألعاب المحوسبة في التدريس يؤدي الى نشوء خلافات بين الطلاب	٥	١٩	١٦	٤٩	٩	٢,٦١	١,٠٦	٩,٠٠	كبيرة
		%٥	%١٩	%١٦	%٥٠	%٩				
١١	أعتقد أن استخدام الألعاب المحوسبة في التدريس يحتاج وقتا إضافيا	١٤	٤٢	١٦	٢٣	٣	٣,٤٢	١,٠٩	٨,٠٠	متوسطة
		%٢١	%٤١	%١٤	%٢٠	%٣				
	المتوسط العام للمحور						٣,٧١	٠,٣٩		كبيرة

يتضح من بيانات الجدول السابق:

يتضمن المحور الثاني اتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس ويشتمل على (١١) عبارة، وجاءت موافقة افراد العينة على (٧) عبارات منها بدرجة كبيرة وهي العبارات (١، ٢، ٣، ٥، ٦، ٧، ١٠)، وجاءت موافقة افراد العينة على (٤) عبارات منها بدرجة متوسطة وهي العبارات (٤، ٨، ٩، ١١)، وكانت درجة الموافقة للمحور ككل كبيرة حيث بلغ المتوسط العام لعبارات المحور (٣,٧١) بانحراف معياري (٠,٣٩).

وتشير هذه النتائج بأن معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف لديهم اتجاهات ايجابية بدرجة كبيرة نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس وتتفق في ذلك مع دراسة (Bunting et al, 2020) والتي أشارت إلى أن بعض المعلمين عبروا عن أهمية استخدام التكنولوجيا في التعليم بما فيها من ألعاب تعليمية محوسبة حيث تعد استراتيجيات تعليمية واعدته يمكن من خلالها تخفيف الأعباء التدريسية على المعلمين وتحقيق أهداف التعلم على أتم وجه ممكن.

عرض ومناقشة النتائج المرتبطة بالسؤال الثالث: ماهي معوقات استخدام الألعاب التعليمية

المحوسبة من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف؟

للتعرف على معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف تم حساب التكرارات والنسب المئوية لعبارات المحور الثالث ومن ثم حساب المتوسط الوزني والانحراف المعياري لكل عبارة وللمحور ككل لتحديد الأهمية النسبية للعبارة وترتيبها داخل المحور، كما هو موضح في الجدول رقم (٥-٣).

الجدول (٣-٥) استجابات أفراد العينة على عبارات المحور الثالث "معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف"

م	العبارات	أوافق بشدة	أوافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة	المتوسط الوزني	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الموافقة
١	عدم امتلاك المهارة في التعامل مع الأجهزة الذكية	٩	٣٤	١٦	٣١	٨	٣,٠٥	١,١٧	٨,٠٠	متوسطة
		%٩	%٣٥	%١٦	%٣٢	%٨				
٢	عدم توفر أجهزة ذكية في المدرسة تدعم تطبيقات الألعاب المحوسبة	٤٨	٤٢	٥	٢	١	٤,٣٧	٠,٧٧	٢,٠٠	كبيرة
		%٤٩	%٤٣	%٥	%٢	%١				
٣	عدم كفاية وقت الحصص الدراسية لاستخدام الألعاب المحوسبة في التدريس	١٧	٣٦	١٥	٢٥	٥	٣,٣٦	١,١٩	٦,٠٠	متوسطة
		%١٧	%٣٧	%١٥	%٢٦	%٥				
٤	عدم توفر خدمة الإنترنت في القاعات الدراسية	٤٩	٣٩	٣	٦	١	٤,٣٢	٠,٨٨	٣,٠٠	كبيرة
		%٥٠	%٤٠	%٣	%٦	%١				
٥	أجد صعوبة في استخدام تطبيقات الألعاب المحوسبة	١٤	٢٢	١٥	٣٧	١٠	٢,٩٣	١,٢٦	١٠,٠٠	متوسطة
		%١٤	%٢٢	%١٥	%٣٨	%١٠				
٦	لا أملك الخبرة عن كيفية دمج الألعاب المحوسبة في التدريس	٧	٢١	٢١	٣٤	١٥	٢,٧٠	١,١٨	١٢,٠٠	متوسطة
		%٧	%٢١	%٢١	%٣٥	%١٥				
٧	قلة تطبيقات الألعاب المحوسبة في اللغة العربية	١٨	٥٣	١٢	١٢	٣	٣,٧٢	١,٠٠	٥,٠٠	كبيرة
		%١٨	%٥٤	%١٢	%١٢	%٣				
٨	قلة تطبيقات الألعاب المحوسبة المناسبة لقدرات ذوي الإعاقة الفكرية	٢٤	٥١	٨	١٠	٥	٣,٨١	١,٠٨	٤,٠٠	كبيرة
		%٢٤	%٥٢	%٨	%١٠	%٥				
٩	عدم تشجيع إدارة المدرسة على تبني الألعاب المحوسبة في التدريس	١٣	٢٦	٢٩	٢٤	٦	٣,١٦	١,١٣	٧,٠٠	متوسطة
		%١٣	%٢٧	%٣٠	%٢٤	%٦				
١٠	صعوبة ضبط إدارة الفصل عند استخدام الألعاب المحوسبة	٧	١٩	٢٠	٤٤	٨	٢,٧٢	١,٠٩	١١,٠٠	متوسطة
		%٧	%١٩	%٢٠	%٤٥	%٨				
١١	عدم ملائمة المناهج الدراسية لاستخدام الألعاب المحوسبة في التدريس	٩	٢٨	١٩	٣٦	٦	٢,٩٨	١,١٣	٩,٠٠	متوسطة
		%٩	%٢٩	%١٩	%٣٧	%٦				
١٢	الحالة الاقتصادية لبعض الطلاب لا تساعدهم على اقتناء الأجهزة الذكية	٤٥	٤٨	٣	١	١	٤,٣٨	٠,٧٠	١,٠٠	كبيرة
		%٤٦	%٤٩	%٣	%١	%١				
	المتوسط العام للمحور						٣,٤٦	٠,٦٣		كبيرة

يتضح من بيانات الجدول السابق:

يتضمن المحور الثالث معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف ويشتمل على (١٢) عبارة، وجاءت موافقة أفراد العينة على (٥) عبارات منها بدرجة كبيرة وهي العبارات (٢، ٤، ٧، ٨، ١٢)، بينما جاءت موافقة أفراد العينة على (٧) عبارات منها بدرجة متوسطة وهي العبارات (١، ٣، ٥، ٦، ٩، ١٠، ١١)، وكانت درجة الموافقة للمحور ككل كبيرة حيث بلغ المتوسط العام لعبارات المحور (٣,٤٦) بانحراف معياري (٠,٦٣) مما يشير إلى اتفاق أفراد العينة من معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف على وجود بعض المعوقات التي تحول دون استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة ويمكن ترتيب هذه المعوقات حسب وجهة نظر أفراد العينة بشكل تنازلي وفقاً للتالي:

- ١- الحالة الاقتصادية لبعض الطلاب لا تساعدهم على اقتناء الأجهزة الذكية.
- ٢- عدم توفر أجهزة ذكية في المدرسة تدعم تطبيقات الألعاب المحوسبة.
- ٣- عدم توفر خدمة الإنترنت في القاعات الدراسية.
- ٤- قلة تطبيقات الألعاب المحوسبة المناسبة لقدرات ذوي الإعاقة الفكرية.
- ٥- قلة تطبيقات الألعاب المحوسبة في اللغة العربية.
- ٦- عدم كفاية وقت الحصص الدراسية لاستخدام الألعاب المحوسبة في التدريس.
- ٧- عدم تشجيع إدارة المدرسة على تبني الألعاب المحوسبة في التدريس.
- ٨- عدم امتلاك المهارة في التعامل مع الأجهزة الذكية.
- ٩- عدم ملائمة المناهج الدراسية لاستخدام الألعاب المحوسبة في التدريس.
- ١٠- أجد صعوبة في استخدام تطبيقات الألعاب المحوسبة.
- ١١- صعوبة ضبط إدارة الفصل عند استخدام الألعاب المحوسبة.
- ١٢- لا أملك الخبرة عن كيفية دمج الألعاب المحوسبة في التدريس.

وتتفق هذه النتائج مع ما أشار إليه (الملاح والفهم، ٢٠١٦) بأن أحد أهم معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة هو ضعف البنية التكنولوجية في المدارس بما في ذلك عدم توفر عدد

كافي من الأجهزة الذكية وعدم توفر خدمة الانترنت بشكل كافي داخل القاعات الدراسية؛ كما تتفق مع دراسة (أحمد، ٢٠١٦)، ودراسة (جابر، ٢٠١٧) بأن أحد معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة ما يتعلق بضعف المهارات التكنولوجية لدى المعلمين وعدم توفر المعرفة الكافية باستخدام تطبيقات الألعاب التعليمية المحوسبة؛ كما أضاف جابر (٢٠١٧) بأن قلة تطبيقات الألعاب التعليمية المحوسبة المتاحة باللغة العربية تشكل أيضا عائقاً أمام استخدامها؛ كما تتفق هذه النتائج مع دراسة أكوا وكاتز (Acquah & Katz, 2020) التي أشارت إلى أن عدم كفاية وقت الحصة وعدم وجود رؤيا واضحة لدى المعلمين حول كيفية ربط الألعاب التعليمية المحوسبة بالمنهج الدراسي والتي تعد أيضا من أبرز المعوقات.

النتائج المرتبطة بأثر العوامل الديموغرافية على محاور الدراسة

أولاً: الفروق باختلاف متغير الجنس

لمعرفة الفرق في واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية، واتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس، وأيضا معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف في ضوء متغير الجنس (ذكور - إناث) تم استخدام اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين، والجدول رقم (٥-٤) يوضح النتائج.

الجدول (٥-٤) الفروق في استجابات أفراد العينة على محاور الدراسة في ضوء متغير الجنس

اختبارات لعينتين مستقلتين						
الجنس	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة اختبارات	درجات الحرية	مستوى الدلالة
المحور الاول: واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية	34	2.4029	.62691	3.926	60.352	.000
	64	1.9016	.55133			
المحور الثاني: اتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس	34	2.3118	.35570	.227	75.755	.821
	64	2.2938	.40742			
المحور الثالث: معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف	34	2.5412	.57689	-.020	75.721	.984
	64	2.5438	.66042			

يتضح من الجدول رقم (٥-٤) ان قيمة (ت) للمحور الأول واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية هو (٣,٩٢٦) وبمستوى معنوية $> ٠,٠٥$ مما يعنى انها دالة احصائيا أي ان متغير الجنس يؤثر على واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية حيث كان الفرق لصالح فئة المعلمين.

بينما بلغت قيمة (ت) للمحورين الثاني والثالث على التوالي (٠.٢٢٧) و (-٠.٠٢٠) وهي قيم غير دالة احصائيا مما يعنى ان متغير الجنس لا يؤثر على اتجاهات أفراد العينة أو رؤيتهم للمعوقات.

ثانياً: الفروق باختلاف متغير المؤهل العلمي

لمعرفة الفرق في واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية، واتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس، وأيضا معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف في ضوء متغير المؤهل العلمي تم استخدام اختبار كروسكال ويلز اللامعلمي نظرا لعدم تقارب حجم المجموعات داخل المتغير، كما هو موضح في الجدول رقم (٥-٥)

الجدول (٥-٥) الفروق في استجابات أفراد العينة على محاور الدراسة في ضوء متغير المؤهل التعليمي

المؤهل العلمي			
المحور الثالث : معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف	المحور الثاني : اتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس	المحور الاول : واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية	
3.744	1.390	1.147	قيمة اختبار كروسكال ويلز
2	2	2	درجات الحرية
.154	.499	.564	مستوى المعنوية

يتضح من الجدول رقم (٥-٥) ان قيمة اختبار كروسكال ويلز للمحاور الثلاثة على التوالي هي (1.147)، (1.390)، (1.390) وهي قيم غير دالة احصائيا مما يعنى ان متغير

المؤهل العلمي لا يؤثر على واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية واتجاهات أفراد العينة أو رؤيتهم للمعوقات.

ثالثاً: الفروق باختلاف متغير سنوات الخبرة

للتعرف على ما إذا كان هناك فروق دالة إحصائية في استجابات أفراد العينة على محاور الاستبانة باختلاف متغير سنوات الخبرة تم استخدام اختبار كروسكال ويلز اللامعلمي نظراً لعدم تقارب حجم المجموعات داخل المتغير؛ كما هو موضح في الجدول رقم (٦-٥)

الجدول (٦-٥) الفروق في استجابات أفراد العينة على محاور الدراسة في ضوء متغير سنوات الخبرة في التدريس

سنوات الخبرة في التدريس			
المحور الثالث: معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف	المحور الثاني: اتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس	المحور الأول: واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية	
5.121	.172	.153	قيمة اختبار كروسكال ويلز
2	2	2	درجات الحرية
.077	.918	.926	مستوى المعنوية

يتضح من الجدول رقم (٦-٥) ان قيمة اختبار كروسكال ويلز للمحاور الثلاثة على التوالي هي (153)، (.172)، (5.121) وهي قيم غير دالة إحصائية مما يعنى ان متغير سنوات الخبرة في التدريس لا يؤثر على واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية اتجاهات أفراد العينة أو رؤيتهم للمعوقات.

رابعاً: الفروق باختلاف المرحلة التدريسية

للتعرف على ما إذا كان هناك فروق دالة إحصائية في استجابات أفراد العينة على محاور الاستبانة باختلاف متغير المرحلة التدريسية تم استخدام اختبار كروسكال ويلز اللامعلمي نظراً لعدم تقارب حجم المجموعات داخل المتغير؛ كما هو موضح في الجدول رقم (٧-٥)

الجدول (٧-٥) الفروق في استجابات أفراد العينة على محاور الدراسة في ضوء متغير المرحلة التدريسية

المرحلة التدريسية			
المحور الثالث : معوقات استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف	المحور الثاني : اتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية في منطقة الجوف نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس	المحور الاول : واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية	
153	.522	2.493	قيمة اختبار كروسكال وليز
2	2	2	درجات الحرية
926	.770	.288	مستوى المعنوية

يتضح من الجدول رقم (٧-٥) ان قيمة اختبار كروسكال وليز للمحورين الأول والثاني والثالث على التوالي هي (2.493)، (.522)، (926) وهي قيم غير دالة احصائيا مما يعنى ان متغير المرحلة التدريسية لا يؤثر على واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية او اتجاهات أفراد العينة أو رؤيتهم للمعوقات.

جاءت هذه النتائج بمجملها لتؤكد بأن واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف جيد بدرجة كبيرة، حيث يمتلك معلمون ومعلمات التربية الفكرية اتجاهات إيجابية بدرجة كبيرة جدا نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة. ويتفق هذا بحد كبير مع ما يشهده العصر الحالي من توجه تكنولوجي في جميع المجالات بما في ذلك المجال التعليمي فالمنتبع لمراحل تطور التقنيات التعليمية سيرى مدى الإقبال والتوجه نحو التقنيات التكنولوجية الحديثة خاصة وأن الإصدارات الجديدة منها قائمة على مبدأ تسهيل استخدام التقنية وملاءمتها لجميع المستفيدين وهو الأمر الذي أصبح مجال تنافس وسباق بين الشركات العالمية المنتجة لها. غير انه يوجد بعض المعوقات التي تحول دون استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس تتمثل أبرزها في: ضعف الحالة الاقتصادية لبعض الطلاب مما يحول دون اقتناء الأجهزة الذكية وعدم توفر أجهزة ذكية في المدرسة تدعم تطبيقات الألعاب المحوسبة وعدم توفر

خدمة الإنترنت في الفاعات الدراسية بشكل كافي وقلة تطبيقات الألعاب التعليمية المحوسبة المناسبة لقدرات ذوي الإعاقة الفكرية. كما كشفت النتائج عن وجود فروق دالة إحصائيا على واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة تبعا لمتغير الجنس بينما لم يؤثر المتغير ذاته على محوري الاتجاهات والمعوقات، كما انه لا يوجد فروق في استجابات أفراد العينة على محاور الاستبانة تعزى إلى متغيرات المؤهل العلمي أو سنوات الخبرة أو المرحلة التدريسية.

توصيات الدراسة

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة الحالية من نتائج يمكن الاستناد إلى مجموعة من التوصيات الهامة في مجال تعليم الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية وهي كالتالي:

- ١- الاهتمام بتطوير مناهج الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية لتشتمل على المهارات الأساسية في استخدام الحاسب والأجهزة اللوحية لدعم مدى استفادتهم من تطبيقات الألعاب التعليمية المحوسبة.
- ٢- حث معلمين التربية الفكرية على مواكبة الطرق والاستراتيجيات الحديثة في التدريس وتجنب الطرق التقليدية القائمة على أسلوب التلقين والتي تجعل المتعلم في دور المتلقي السلبي فقط.
- ٣- تفعيل دور إدارة المدرسة في تشجيع المعلمين المبادرين الى استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة من خلال توفير البنية التكنولوجية اللازمة لهم والتي تتيح لهم المزيد من التجدد والإبداع في التدريس.
- ٤- تقديم برامج تدريبية للمعلمين عن كيفية استخدام التقنيات الحديثة في التدريس بما فيها الألعاب التعليمية المحوسبة والتركيز في ذلك على الجانب العملي التطبيقي وعدم الاكتفاء بالبرامج النظرية فقط ومتابعة مدى استفادتهم من هذه البرامج.
- ٥- تطوير برامج إعداد المعلمين قبل الخدمة من خلال إضافة بعض المقررات التي تتعلق بمهارات استخدام التقنيات التكنولوجية الحديثة في مجال التعليم والتوجهات العلمية الحديثة التي تبين مدى فاعليتها ودورها في تحسين التعليم بما فيها من ألعاب تعليمية محوسبة.

٦- عقد مؤتمرات ولقاءات تستهدف أولياء الأمور يتم من خلالها توعيتهم بأهمية استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في استثمار الأوقات التي يقضيها الأبناء على الأجهزة اللوحية وتبصيرهم بكيفية ربط هذه الألعاب في تعليم المفاهيم والمهارات المختلفة من خلال مواقف الحياة اليومية.

مقترحات الدراسة

بناءً على ما توصلت إليه نتائج الدراسة الحالية تقترح الباحثة إجراء المزيد من الأبحاث والدراسات التي من شأنها تحسين تعليم الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية وذلك وفقاً للمواضيع التالية:

١- تصميم دليل المعلم لاستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية.

٢- تصور مقترح لمنهج قائم على الألعاب التعليمية المحوسبة لتنمية مهارات الحياة اليومية لدى الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية.

٣- أثر استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في زيادة تحصيل الطلاب ذوي الإعاقة الفكرية ودافعيتهم نحو التعلم.

٤- فاعلية استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تعليم مهارات القراءة والكتابة للطلاب ذوي الإعاقة الفكرية.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية

- ابن صقر، أبرار عبد العزيز، وعبد المقصود، ناهد فهيم. (٢٠١٩). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية. *المجلة الدولية للتعليم بالإنترنت*، ٧-٣٤.
- أبو القاسم، هبة أحمد بشورة، ومحمد، بخيته محمد. (٢٠٢٠). أثر برنامج الألعاب الإلكترونية على نداء تلاميذ الحلقة الأولى بمحلية أمدردمان: دراسة تجريبية بمرحلة الأساس ولاية الخرطوم. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*. ٤ (٣)، ١٢٣-١٣٨.
- أحمد، سماح عبد الحميد. (٢٠١٦). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير المنطومي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي. *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*. (٧٧)، ٢٩٧-٣٤٤.
- بشارت، أمل، وعفونة، سائدة. (٢٠١٩). أثر استخدام الألعاب المحوسبة على القلق والمتعة والدافعية والنظرة إلى الذات لدى طالبات الصف السادس في مدارس محافظة طوباس عند تعلمهم مادة الرياضيات. *مجلة جامعة النجاح للأبحاث*، ٣٣ (٧)، ١٠٦١-١٠٩٦.
- جابر، سامر. (٢٠٢٠). دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، (٤٩)، ١٥٩-١٧٦.
- الحازمي، عدنان ناصر. (٢٠١٤). *التدريس لذوي الإعاقة الفكرية*. (ط.٢). دار المسيرة.
- حميدة، السيد فتوح. (٢٠١٧). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية لتنمية المهارات المهنية اللازمة للأطفال المعاقين عقلياً القابلين للتعلم. *دراسات تربوية واجتماعية*، ٢٣ (٢)، ١٢٧٥-١٣٢٢.
- الزيود، نعمة عواد علي، والشرع، إبراهيم أحمد. (٢٠١٩). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الرياضي وتنمية الحساب الذهني لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في الأردن. *دراسات في العلوم التربوية*، (٤٦)، ٤٦٩-٤٨٣.

- سليمان، سوزان بدران محمد. (٢٠٢٠). تأثير برنامج تعليمي مقترح للألعاب التعليمية الإلكترونية على تعلم بعض المهارات الحركية الأساسية وتقليل قلق الانفصال لتلميذات الصف الأول للمرحلة الابتدائية. *المجلة العلمية للتربية البدنية وعلوم الرياضة*. ٢٥ (٣)، ٣٩-٧٢.
- السيد، محاسن أبو الحسن (٢٠١٨). العلاقة بين مستوى ممارسة الألعاب الإلكترونية والمهارات الاجتماعية لدى عينة من طلاب الصف الثالث متوسط في مدينة ينبع. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، (١٥)، ص ٢٢١-٢٥٢.
- عبد، نهى حسين. (٢٠٢٠). فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات الاجتماعية واللغوية لذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس بدولة الإمارات العربية المتحدة. *المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة*. (١٤)، ٧٨٧-٨٠٨.
- عزمي، نبيل جاد. (٢٠١٥). *بيئات التعلم التفاعلية*. (ط.٢). عالم الكتاب للنشر والتوزيع.
- العلي، عواطف حسن، والمزيني، سلمان صالح. (٢٠١٤). فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكساب المفاهيم النحوية [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة السودان للعلوم والتكنولوجيا.
- عليوة، شيماء عبد الرؤف السيد عبد الرحمن. (٢٠١٧). فاعلية برنامج تدريبي مقترح للألعاب التعليمية لتحسين التذكر لذوي الإعاقة العقلية القابلين للتعلم. *المجلة العربية لدراسات وبحوث العلوم التربوية*. (٩)، ٥١-٧٨.
- فقيه، حليلة حسن إبراهيم، ومروة زكي توفيق. (٢٠٢٠). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية الذاكرة العاملة لدى زارعي القوقعة في مرحلة رياض الأطفال بمدينة جدة. *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*. (١٨)، ٢٣-٤١.
- متولي، فكري لطيف (٢٠١٥). *أساليب تدريس المعاقين عقليا*.
- مصطفى، أسماء حابس، والكيلاني، صفاء أمين. (٢٠٢٠). برنامج تعليمي مستند إلى المنحى البنائي المدعم بالألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفاعل الصفي لدى طلبة الصف الثالث الأساسي. *المجلة التربوية الأردنية*، (٤)، ٣١٨-٣٤٣.

مقابلة، علا منصور، وعيادات، يوسف أحمد. (٢٠٢٠). أثر الألعاب الإلكترونية في تحصيل طلبة الصف الثالث الأساسي في مبحث الرياضيات ودافعيتهم نحوها. [رسالة ماجستير، جامعة اليرموك بالأردن]. قاعدة معلومات دار المنظومة.

الملاح، تامر المغاوري، الفهم، نور الهدى محمد. (٢٠١٦). الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية. (ط.١). دار السحاب للنشر والتوزيع.

اليامي، نسرين علي زايد. (٢٠٢٠). فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية عمليات العلم الأساسية لدى طفل الروضة. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية*، (٣٥)، ٥١٦-٤٦٦.

موقع وزارة الصحة السعودية. تعريف الإعاقة الفكرية البسيطة، تم استرجاعه في ٢٠٢١/٢/٩ على الرابط:

<https://www.moh.gov.sa/awarenessplatform/VariousTopics/Pages/Disability.aspx.com>

ثانياً: المراجع الأجنبية

- Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). Digital game-based L2 learning outcomes for primary through high-school students: A systematic literature review. *Computers & Education*, 143, 103667.
- Adžić, S., Al-Mansour, J., Naqvi, H., & Stambolić, S. (2021). The Impact of Video Games on Students' Educational Outcomes. *Entertainment Computing*, 100412.
- Bunting, L., af Segerstad, Y. H., & Barendregt, W. (2021). Swedish teachers' views on the use of personalised learning technologies for teaching children reading in the English classroom. *International Journal of Child-Computer Interaction*, 27, 100236.
- Cinquin, P. A., Guitton, P., & Sauzéon, H. (2019). Online e-learning and cognitive disabilities: A systematic review. *Computers & Education*, 130, 152-167.

- Hamari, J., & Keronen, L. (2017). Why do people play games? A meta-analysis. *International Journal of Information Management*, 37(3), 125-141.
- Hodges, G. W., Oliver, J. S., Jang, Y., Cohen, A., Ducrest, D., & Robertson, T. (2021). Pedagogy, partnership, and collaboration: A longitudinal, empirical study of serious educational gameplay in secondary biology classrooms. *Journal of Science Education and Technology*, 1-16.
- Liu, W., Tan, L., Huang, D., Chen, N., & Liu, F. (2021). When Preschoolers Use Tablets: The Effect of Educational Serious Games on Children's Attention Development. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(3), 234-248.
- Sella, F., Onnivello, S., Lunardon, M., Lanfranchi, S., & Zorzi, M. (2021). Training basic numerical skills in children with Down syndrome using the computerized game "The Number Race". *Scientific reports*, 11(1), 1-14.
- Senap, N. M. V., & Ibrahim, R. (2019). A review of heuristics evaluation component for mobile educational games. *Procedia Computer Science*, 161, 1028-1035.
- Terras, M. M., Boyle, E. A., Ramsay, J., & Jarrett, D. (2018). The opportunities and challenges of serious games for people with an intellectual disability. *British Journal of Educational Technology*, 49(4), 690-700.
- Tsikinas, S., Xinogalos, S., Satratzemi, M., & Kartasidou, L. (2017, November). Using serious games for promoting blended learning for people with intellectual disabilities and autism: Literature vs reality. In *Interactive Mobile Communication, Technologies and Learning* (pp. 563-574). Springer, Cham.

- Vasilakaki, E., & Moniarou-Papaconstantinou, V. (2021). Mobile technology and use of educational games in HE. *In Future Directions in Digital Information* (pp. 147-159). Chandos Publishing.
- Wilson, M. L., Ritzhaupt, A. D., & Cheng, L. (2020). The impact of teacher education courses for technology integration on pre-service teacher knowledge: A meta-analysis study. *Computers & Education*, 156, 103941.
- Newzoo. Global Games Market 2020, Retrieved at 4/2/2021 from:
<https://newzoo.com/insights/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2020-light-version.com>