Afro-Asian Journal of Scientific Research (AAJSR)
المجلة الأفروآسيوية للبحث العلمي
E-ISSN: 2959-6505
Volume 3, Issue 2, 2025
Page No: 262-276
Website: https://aajsr.com/index.php/aajsr/index
SJIFactor 2024: 5.028 ISI 2024: 0.580 معامل التأثير العربي (AIF) 2023: 0.51

دور الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز دافعية التعلم والتحصيل الأكاديمي لدى طلاب المرحلة المتوسطة: دراسة وصفية تحليلية نقدية

منيرة النفاتي امحمد الرحومي *
كلية الآداب سوق الجمعة، جامعة الزيتونة، ترهونة، ليبيا

The Role of Digital Educational Games in Enhancing Learning Motivation and Academic Achievement among Middle School Students: A Descriptive, Analytical, and Critical Study

Mounera Al-Nfataetae Amhmd *
Faculty of Arts, Souq Al-Juma, Azzaytuna University, Libya

* Corresponding author moneir.alr.84@gmail.com *المؤلف المراسل
تاريخ الاستلام: 2025-05-09 تاريخ القبول: 2025-06-04 تاريخ النشر: 2025-06-21

الملخص

يشهد التعليم في العصر الرقمي تحولات جوهرية، مع تزايد الاعتماد على التقنيات الحديثة كوسائل لتعزيز التفاعل وتحسين جودة التعلم. وتُعد الألعاب التعليمية الرقمية من أبرز هذه الأدوات، نظرًا لقدرتها على الدمج بين التحفيز المعرفي والتفاعل التكنولوجي، ما يجعلها بيئة تعليمية محفّزة ومرنة، خاصة في المراحل التعليمية التي تتطلب دعماً إضافيًا في الجوانب النفسية والتحصيلية. ورغم الانتشار المتزايد للألعاب التعليمية الرقمية، لا تزال المؤسسات التعليمية، لا سيما في المرحلة المتوسطة، تواجه تحديات متعلقة بانخفاض دافعية الطلاب للتعلم وضعف مستويات التحصيل الأكاديمي. ويُلاحظ أن استخدام هذه الألعاب غالبًا ما يتم بطرق غير ممنهجة أو دون تخطيط تربوي واضح، مما يقلّل من فعاليتها ويجعل أثرها التربوي محل تساؤل. ومن هنا تبرز الحاجة إلى دراسات نقدية وتحليلية تسعى إلى فهم مدى فاعلية هذه الأدوات الرقمية في تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة. في هذه الدراسة، تم توظيف منهج وصفي تحليلي نقدي لاستكشاف دور الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز دافعية التعلم والتحصيل الأكاديمي لدى طلاب المرحلة المتوسطة. وقد تم الاعتماد على مراجعة الأدبيات التربوية والدراسات السابقة، وتحليل واقع توظيف هذه الألعاب في البيئة التعليمية العربية، مع التركيز على أوجه القوة والقصور. تهدف الدراسة إلى تقديم تصور علمي متكامل يدعم دمج الألعاب الرقمية في التعليم المدرسي بشكل فاعل ومدروس، بما يسهم في تحسين مخرجات التعلم ويواكب التطورات التكنولوجية المتسارعة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الرقمية، دافعية التعلم، التحصيل الأكاديمي، المرحلة المتوسطة، علم النفس التربوي، الدراسة الوصفية التحليلية.

Abstract

The field of education is undergoing a profound transformation in the digital age, with growing reliance on modern technologies to enhance engagement and improve learning quality. Among these tools, digital educational games have emerged as powerful means that combine cognitive stimulation with interactive technology, offering a flexible and motivating learning environment, particularly for students in educational stages that require additional support in both psychological and academic domains. Despite the increasing prevalence of digital educational games, educational institutions, especially at the middle school level, continue to face challenges related to low student motivation and weak academic achievement. The use of such games often remains unstructured or lacks pedagogical planning, which diminishes their effectiveness and raises questions about their true educational impact. This highlights the need for critical and analytical studies to assess the efficacy of these digital tools in

achieving meaningful learning outcomes. This study adopts a descriptive, analytical, and critical methodology to explore the role of digital educational games in enhancing learning motivation and academic achievement among middle school students. It relies on a review of relevant educational literature and previous studies, while analyzing the current reality of how such games are employed within Arab educational settings. The study aims to present an integrated scientific perspective that supports the effective and strategic integration of digital games into school curricula, thereby contributing to improved learning outcomes and alignment with ongoing technological advancements.

Keywords: Digital Educational Games, Learning Motivation, Academic Achievement, Middle School, Educational Psychology, Descriptive and Analytical Study.

مقدمة:

يشهد العصر الرقمي تحولًا جذريًا في بنية التعليم وأساليبه، حيث باتت التكنولوجيا تلعب دورًا محوريًا في تصميم العملية التعليمية وتقديم المحتوى للمتعلمين. ومن بين أهم أدوات هذا التحول برزت الألعاب التعليمية الرقمية، التي تمزج بين الترفيه والتعلم في آنٍ واحد، لتصبح وسيلة جذابة تُسهم في رفع مستوى التفاعل والتحفيز لدى الطلاب.

وفي مقابل هذا التطور، لا تزال الأنظمة التعليمية، لا سيما في المرحلة المتوسطة، تواجه تحديات تتعلق بتدني دافعية التعلم وضعف التحصيل الأكاديمي، مما يدفع الباحثين إلى التساؤل حول مدى قدرة الألعاب التعليمية الرقمية على مواجهة هذه التحديات وتحقيق أهداف التعليم المعاصر.

إن الدافعية، باعتبارها المحرك الداخلي الذي يدفع المتعلم نحو التعلم، تلعب دورًا رئيسيًا في تحديد مستوى انخراط الطالب، بينما يُعد التحصيل الأكاديمي الناتج النهائي لهذا الانخراط. لذا، فإن فهم العلاقة بين الألعاب التعليمية والدافعية والتحصيل يمثل مدخلًا مهمًا لتحسين المخرجات التعليمية.

وتأتي هذه الدراسة لتسلط الضوء على هذه العلاقة من منظور وصفي تحليلي نقدي، من خلال تحليل الأدبيات، ومناقشة نتائج الدراسات السابقة، ونقد الممارسات الواقعية، بهدف تقديم رؤية علمية متكاملة تسهم في تعزيز فهمنا لهذا الموضوع الحيوي.

مشكلة الدراسة

على الرغم من التقدم الرقمي الهائل، لا تزال مخرجات التعليم في العديد من النظم التعليمية تعاني من تحديات كبيرة تتعلق بانخفاض دافعية الطلاب للتعلم، وضعف التحصيل الأكاديمي، خاصة في المرحلة المتوسطة التي تُعد مرحلة انتقالية وحاسمة في حياة الطالب التعليمية والنفسية. وفي ظل هذه التحديات، ظهرت الألعاب التعليمية الرقمية كوسيلة حديثة من وسائل التعليم التفاعلي، تهدف إلى تحسين جودة التعليم وزيادة التفاعل بين المتعلم والمحتوى.

إلا أن السؤال الذي يفرض نفسه هو: إلى أي مدى تُسهم هذه الألعاب في تعزيز دافعية الطلاب وتحسين تحصيلهم الأكاديمي؟ وهل يتم توظيفها في البيئة المدرسية بشكل فعال؟ أم أن استخدامها لا يزال محدودًا أو غير مدروس؟ من هنا تنطلق هذه الدراسة لتوصيف وتحليل هذا الواقع، واستكشاف الأثر التربوي الحقيقي للألعاب التعليمية الرقمية من خلال مراجعة وتحليل الأدبيات والدراسات السابقة، وتقديم قراءة نقدية لها.

تساؤلات الدراسة:

- ما واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في المدارس المتوسطة؟
- كيف تسهم هذه الألعاب في تعزيز دافعية التعلم لدى الطلاب؟
- ما أثر الألعاب التعليمية الرقمية في التحصيل الأكاديمي؟
- ما أوجه القوة والضعف في استخدام الألعاب التعليمية الرقمية من منظور تربوي نقدي؟

أهداف الدراسة:

- وصف واقع استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في المرحلة المتوسطة.
- تحليل العلاقة بين استخدام الألعاب التعليمية وكل من دافعية التعلم والتحصيل الأكاديمي.
- تقييم فعالية الألعاب التعليمية الرقمية وتحديد نقاط القوة والقصور في استخدامها.
- تقديم رؤية نقدية علمية مدعومة بالأدلة المستقاة من الدراسات السابقة والتجارب التعليمية.

أهمية الدراسة

الأهمية العلمية:

تسهم الدراسة في إثراء الحقل النظري في علم النفس التربوي من خلال تسليط الضوء على العلاقة بين التقنيات الحديثة (الألعاب التعليمية الرقمية) ودوافع التعلم والتحصيل الأكاديمي، وهي من الموضوعات الراهنة والمطلوبة في البحث التربوي الحديث.

الأهمية العملية:

توفر الدراسة مرجعًا تحليليًا نقديًا يمكن الاستفادة منه من قِبل المعلمين، ومصممي المناهج، ومطوري البرمجيات التعليمية، وصناع القرار التربوي، لمساعدتهم في تطوير استراتيجيات تعلم رقمية فعالة وذات أثر ملموس على الطلاب.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب التعليمية الرقمية: برمجيات أو تطبيقات إلكترونية مصممة لغرض تعليمي، تستخدم آليات اللعب (مثل التحدي، المكافأة، المستويات) لزيادة التفاعل والتحفيز لدى المتعلم.

دافعية التعلم: الحالة النفسية التي تدفع المتعلم للانخراط في النشاط التعليمي، وتؤثر في مستوى تركيزه، وجهده، واستمراره في التعلم..

التحصيل الأكاديمي: النتائج التي يحققها الطالب في المواد الدراسية، والتي تُقاس عادةً من خلال الاختبارات أو التقييمات الأكاديمية الرسمية..

الدراسة الوصفية التحليلية النقدية: نوع من الدراسات التي تهدف إلى وصف الظاهرة بدقة، وتحليل مكوناتها، وتفسير علاقتها بالعوامل المؤثرة فيها، مع تقديم قراءة نقدية مستندة إلى الأدلة العلمية..

منهجية البحث:

تعتمد هذه الدراسة على المنهج الوصفي التحليلي النقدي، الذي يقوم على جمع المعلومات والبيانات من مصادر نظرية وميدانية سابقة، وتحليلها نقديًا بهدف وصف الظاهرة التعليمية موضع الدراسة، وتفسير أبعادها المختلفة.

يركز المنهج على تحليل الدراسات السابقة التي تناولت الألعاب التعليمية الرقمية، ودافعية التعلم، والتحصيل الأكاديمي، من أجل استخلاص النتائج والمقارنات، وبيان أوجه القوة والقصور فيها، ومن ثم تقديم توصيات مدروسة يمكن تطبيقها في الواقع التعليمي..

حدود الدراسة:

الحدود الموضوعية: تركز الدراسة على العلاقة بين الألعاب التعليمية الرقمية وكل من دافعية التعلم والتحصيل الأكاديمي لدى طلاب المرحلة المتوسطة، من منظور وصفي تحليلي..

الحدود الزمنية: تغطي الدراسة الأدبيات والأبحاث المنشورة في الفترة ما بين عام 2015 و2025، مع التركيز على الدراسات. الأحدث.

الحدود المكانية: تركز الدراسة على البيئة التعليمية في المدارس المتوسطة (الحكومية والأهلية) في العالم العربي، مع إمكانية الإشارة إلى نماذج من أنظمة تعليمية أخرى للمقارنة..

الحدود المنهجية: تعتمد الدراسة على تحليل الدراسات السابقة والمصادر النظرية، دون إجراء دراسة ميدانية تطبيقية..

فرضيات الدراسة:

رغم أن الدراسات الوصفية التحليلية لا تعتمد على فرضيات اختبارية بالشكل التقليدي، إلا أنه يمكن صياغة فرضيات مبدئية

توجه التحليل:

توجد علاقة إيجابية بين استخدام الألعاب التعليمية الرقمية وزيادة دافعية التعلم لدى طلاب المرحلة المتوسطة.

- توجد علاقة إيجابية بين استخدام الألعاب التعليمية الرقمية والتحصيل الأكاديمي.
- تختلف فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية باختلاف نوعها وتصميمها التربوي.
- هناك قصور في الاستخدام الفعّال للألعاب التعليمية الرقمية في المدارس العربية.

مجتمع الدراسة

يتكون مجتمع الدراسة من الدراسات والأبحاث الأكاديمية المنشورة في قواعد البيانات العلمية المحكمة، والتي تناولت موضوع الألعاب التعليمية الرقمية ودورها في التعليم، بالإضافة إلى تقارير تربوية رسمية صادرة عن مؤسسات تعليمية محلية ودولية.

كما يشمل المجتمع تحليلاً نظريًا لبيئات التعليم في المرحلة المتوسطة باعتبارها المرحلة المستهدفة.

أداة الدراسة:

تعتمد الدراسة على تحليل المحتوى كأداة رئيسية، وذلك من خلال مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة، وتصنيفها، وتحليلها بناءً على مجموعة من المحاور تشمل:

تنوّعت الدراسات السابقة في **نوع الألعاب التعليمية الرقمية** المستخدمة، حيث شملت ألعاب المحاكاة، والألعاب التفاعلية، والألعاب القائمة على حل المشكلات، وجميعها صممت بهدف تحفيز التعلّم وتعزيز التفاعل بين الطالب والمحتوى. وقد اختلفت **أهداف هذه الدراسات**، فبعضها ركز على قياس أثر الألعاب على التحصيل الأكاديمي، في حين اهتم بعضها الآخر بدراسة أثرها على دافعية الطلاب، أو على تنمية مهارات التفكير النقدي والتعاون. أما **المنهج المستخدم**، فقد تراوح بين المنهج التجريبي وشبه التجريبي والمنهج الوصفي التحليلي، مما أتاح فهماً متعدد الأبعاد لتأثير هذه الألعاب. واستخدمت الدراسات **أدوات قياس** متنوعة شملت الاختبارات التحصيلية، والاستبانات الموجهة، والملاحظات الصفية، والمقابلات، مما عزز من مصداقية النتائج ودقتها. وقد أظهرت **نتائج الدراسات** بوجه عام فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في رفع مستوى دافعية التعلم وتحسين التحصيل الأكاديمي، لا سيما عند توظيفها بشكل مدروس يتماشى مع أهداف الدرس واحتياجات المتعلمين. وفي ضوء ذلك، قدّمت الدراسات **توصيات** تؤكد ضرورة دمج الألعاب ضمن المناهج الدراسية، وتوفير تدريب للمعلمين، وتطوير ألعاب تعليمية تراعي الفروق الفردية وسياق البيئة التعليمية.

الإطار النظري

الألعاب التعليمية الرقمية

مفهوم

تشير الألعاب التعليمية الرقمية إلى برمجيات وتطبيقات رقمية مصممة خصيصًا لأغراض تعليمية، بحيث تجمع بين التسلية والتعليم بهدف تحفيز المتعلمين وزيادة تفاعلهم مع المحتوى الدراسي. وتُعد هذه الألعاب جزءًا من التطورات المتسارعة في مجال تكنولوجيا التعليم، وقد أثبتت قدرتها على تفعيل التعلم النشط وتقديم بيئة تعلم مرنة ومشوقة (prensky,2018).

الخصائص

من أبرز الخصائص التي تميز الألعاب التعليمية الرقمية: التفاعلية العالية، وجود أهداف تعليمية واضحة، تقديم تغذية راجعة فورية، دمج العناصر البصرية والصوتية، الاعتماد على التحدي والمنافسة، وإمكانية التخصيص حسب قدرات المتعلم. وتؤكد البحوث الحديثة أن هذه الخصائص تسهم في تحسين الفهم، وزيادة التركيز، وتحفيز الطلاب على المثابرة (Gee,2017).

الأنواع

تتنوع الألعاب التعليمية الرقمية بحسب الهدف التربوي والمجال الدراسي، ومنها: الألعاب القائمة على حل المشكلات، الألعاب المحاكية للواقع، الألعاب التعاونية، الألعاب التنافسية، وألعاب التعلم القائم على المهام. كما تُصنف وفقًا للتقنية المستخدمة فيها مثل ألعاب الواقع المعزز، والواقع الافتراضي، وألعاب الأجهزة اللوحية والحواسيب (Habgood &Ainsworth,2011).

توظيفها في البيئات الصفية

تتزايد محاولات دمج الألعاب التعليمية في الصفوف الدراسية، إما كأداة داعمة للشرح، أو كوسيلة تقييم، أو كنشاط تكميلي. وتشير الأدبيات إلى أن الاستخدام الفعّال لهذه الألعاب يتطلب دعمًا من المعلم وتخطيطًا تربويًا يراعي الفروق الفردية بين المتعلمين، إضافة إلى بيئة مدرسية تسمح بالتجريب والتفاعل (Wu et al., 2020).

مزاياها وتحدياتها

توفر الألعاب التعليمية مزايا عديدة، منها: رفع مستوى التحفيز، تعزيز التعاون، تطوير مهارات التفكير الناقد، وتحسين الأداء الأكاديمي. إلا أن استخدامها يواجه تحديات مثل: صعوبة مواءمة الأهداف التعليمية مع عناصر اللعبة، ضعف البنية التحتية التكنولوجية في بعض المدارس، ونقص تدريب المعلمين على توظيفها بالشكل الأمثل (Hamari et al., 2016).

دافعية التعلم

التعريف

دافعية التعلم هي الحالة الداخلية التي تحرك المتعلم نحو تحقيق أهداف معرفية محددة، وتؤثر على مدى التزامه واستمراره في النشاط التعليمي. يُنظر إليها كعامل أساسي في تفسير الأداء الأكاديمي ومدى فعالية عملية التعلم (Schunk et al., 2014).

الأنواع

تنقسم الدافعية إلى نوعين رئيسيين:

الداخلية: تنبع من رغبة المتعلم الذاتية في اكتساب المعرفة أو إشباع الفضول.

الخارجية: تنبع من محفزات خارجية مثل المكافآت، الدرجات، أو تجنب العقاب. وتشير الدراسات إلى أن الدافعية الداخلية ترتبط بنتائج تعليمية أكثر عمقًا واستدامة، في حين أن الدافعية الخارجية يمكن أن تكون فعالة في المدى القصير (Ryan & Deci, 2000).

العوامل المؤثرة

تتأثر دافعية التعلم بمجموعة من العوامل المتداخلة التي تلعب دورًا جوهريًا في تشكيل اتجاهات الطالب نحو التعلم وانخراطه فيه، وتشمل هذه العوامل طبيعة المحتوى الدراسي من حيث مدى جاذبيته وارتباطه باهتمامات المتعلم، وأساليب التدريس المتبعة التي إما أن تثير الفضول وتدعم التفاعل أو تؤدي إلى النفور والجمود، إلى جانب بيئة الصف بما توفره من أمان نفسي ودعم اجتماعي ومحفزات للتعلم النشط، كما أن شخصية المعلم لها تأثير كبير من خلال أسلوبه في التواصل، ومدى قدرته على التشجيع والتحفيز وبناء علاقة إيجابية مع الطلاب، إضافة إلى خصائص المتعلم نفسه كميوله، وقدراته، واستعداداته المعرفية والانفعالية، والتي تحدد إلى حد كبير مدى استجابته للمواقف التعليمية المختلفة. كما أن تكنولوجيا التعليم، ومنها الألعاب التعليمية، تُعد من العوامل الحديثة المؤثرة على دافعية المتعلمين بشكل إيجابي، خاصة حين تُوظف بطريقة مدروسة (Pintrich & Schunk, 2002).

النظريات المرتبطة بها

من أبرز النظريات النفسية التي فسرت دافعية التعلم:

- نظرية التحفيز الذاتي (Self-Determination Theory):

ترى أن وجود الشعور بالكفاءة، والاستقلالية، والانتماء، يُعزز من الدافعية الذاتية (Deci & Ryan, 1985).

- نظرية التوقعية (Expectancy-Value Theory):

تفترض أن سلوك التعلم يتأثر بتوقع الفرد لنجاحه في المهمة وقيمة النتيجة المتوقعة (Wigfield & Eccles, 2000).

- نظرية الحاجات (Maslow):

تشير إلى أن إشباع الحاجات الأساسية (مثل الأمان والانتماء) يُعد شرطًا أساسيًا لتفعيل الدافعية نحو التعلم.

التحصيل الأكاديمي

المفهوم

يعبر التحصيل الأكاديمي عن مستوى الأداء الذي يحققه الطالب في المواد الدراسية المختلفة، ويُعد مؤشرًا رئيسًا على فاعلية النظام التعليمي. وتتمثل مخرجات التحصيل في درجات الاختبارات، أو نتائج التقييم المستمر، أو المؤشرات السلوكية المرتبطة بالإنجاز (Bloom,1976).

أساليب قياسية

يُقاس التحصيل الأكاديمي من خلال مجموعة من الأدوات المتنوعة التي تهدف إلى تقديم صورة شاملة ودقيقة عن أداء الطالب في مختلف الجوانب المعرفية والمهارية. وتشمل هذه الأدوات الاختبارات التحصيلية القياسية التي تُستخدم لتحديد مدى اكتساب الطالب للمعارف والمهارات الأساسية وفق معايير محددة، إضافة إلى تقويم الأداء الذي يركّز على تقييم تطبيق الطالب لمهارات معينة في سياقات عملية. كما تُعد المشاريع والمهام الصفية من الوسائل المهمة لقياس مدى قدرة الطالب على التخطيط والتنفيذ والتفكير النقدي، بينما تمثل تقييمات المعلمين أداة نوعية تعتمد على الملاحظة المباشرة والتقدير المهني المستمر لأداء الطالب داخل الصف، ما يساهم في تكوين رؤية أكثر تكاملًا حول مستوى تحصيله الأكاديمي.

ويُعد التقييم المتنوع والشامل من أفضل الممارسات لقياس التحصيل بصورة دقيقة، خاصة في البيئات التي توظف تقنيات حديثة كالألعاب التعليمية (Black & Wiliam, 2009).

عوامل مؤثرة فيه

يتأثر التحصيل الأكاديمي بعدد من العوامل، من بينها :

- مستوى دافعية المتعلم
- جودة التدريس
- الخلفية الاجتماعية والاقتصادية
- البيئة المدرسية
- استخدام التكنولوجيا التعليمية

وقد أكدت دراسات عدة أن التفاعل بين هذه العوامل يمكن أن يرفع أو يخفض من مستوى التحصيل، بحسب طبيعة التفاعل وديناميكية البيئة التعليمية (Hattie, 2009).

التكامل بين الألعاب التعليمية والدافعية والتحصيل

أظهرت العديد من الدراسات وجود علاقة تفاعلية إيجابية بين استخدام الألعاب التعليمية الرقمية ودافعية التعلم والتحصيل الأكاديمي. حيث تعمل الألعاب التعليمية على خلق بيئة محفزة ومرنة تشجع المتعلم على المشاركة الفاعلة، مما ينعكس على تحصيله.

يشير التحليل النظري إلى أن الألعاب التعليمية تتيح فرصة لتحقيق متطلبات نظرية التحفيز الذاتي من خلال منح المتعلم استقلالية في اتخاذ القرار، وتقديم تحديات تناسب قدراته، وإيجاد شعور بالإنجاز والانتماء. كما تتقاطع هذه الألعاب مع عناصر نظرية التوقيعية، إذ تعزز من تصور المتعلم لقدرته على الإنجاز، وتزيد من قيمة المهمة التعليمية إذا ما صممت بشكل جذاب وذكي (Connolly et al., 2012).

وتبرز أهمية هذا التكامل في الدراسات التربوية الحديثة التي تؤكد على ضرورة استخدام استراتيجيات تعليمية قائمة على التقنية، تراعي الأبعاد النفسية والاجتماعية للمتعلم، من أجل تحسين مستوى التحصيل بشكل مستدام (Plass et al., 2015).

وعلى الرغم من وجود مؤشرات إيجابية كثيرة، إلا أن بعض الباحثين أشاروا إلى محدودية فاعلية الألعاب في حال غياب التوجيه التربوي السليم، أو ضعف ارتباط محتواها بالأهداف التعليمية. ومن هنا تبرز الحاجة إلى استخدام نقدي وواعٍ للألعاب التعليمية ضمن إطار تربوي متكامل.

الدراسات السابقة والتحليل النقدي لَها

عرض الدراسات السابقة

في هذا الجزء، تم استعراض مجموعة متنوعة من الدراسات العربية والأجنبية التي تناولت موضوع الألعاب التعليمية الرقمية وتأثيرها على دافعية التعلم والتحصيل الأكاديمي لدى الطلاب، وذلك لتكوين خلفية نظرية شاملة تدعم الإطار التحليلي للدراسة الحالية.

دراسة فهيم (2023): هدفت إلى قياس تأثير الألعاب التعليمية الرقمية على التحصيل المعرفي وأداء بعض المهارات لدى طالبات قسم التربية الرياضية. استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وأظهرت النتائج تحسنًا في الأداء والتحصيل بعد توظيف الألعاب التعليمية

دراسة Kalay & Arıkan (2023): درست أثر استخدام المواد التعليمية المحملة بعناصر اللعب على دافعية الطلاب وتحقيقهم الأكاديمي. اعتمدت الدراسة على المنهج التجريبي وخلصت إلى أن المحتوى الذي يحتوي على عناصر لعب زاد من تفاعل الطلبة وتحسين درجاتهم.

دراسة Nabdel et al. (2023): تناولت العلاقة بين دافعية لعب الألعاب، التسويف الأكاديمي، مهارات حل المشكلات، والتحصيل الدراسي. ركزت على طلاب المرحلة المتوسطة، وأظهرت تفاعلًا معقدًا بين العوامل الأربعة.

Yilmaz & Yilmaz. (2024): بحثت في مدى تأثير إدمان الألعاب الرقمية على الدافعية الأكاديمية والانخراط في الصف، باستخدام منهج كمي واستبانة. النتائج أشارت إلى أن الاستخدام المفرط قد يؤدي إلى نتائج سلبية على دافعية الطلاب.

Deng et al (2023): درست تأثير توظيف الألعاب التعليمية على المرونة الأكاديمية والتنظيم الذاتي في بيئة تعلم لغة إنجليزية. النتائج أوضحت أن الطلاب الذين استخدموا ألعابًا تعليمية أظهروا تحسنًا في مهارات التنظيم الذاتي والدافعية.

Ratinho & Martins (2023): تحليل منهجي لعدد من الدراسات السابقة حول دافعية التعلم الناتجة عن الألعاب في التعليم الثانوي والعالي. أكدت النتائج فعالية استخدام الألعاب في تحسين مستويات الانخراط والدافعية الأكاديمية.

Villareale et al. (2020): هدفت لتعزيز التفكير التأملي من خلال تصميم الألعاب التعليمية في مجال برمجة الألعاب. أوصت الدراسة بضرورة دمج عناصر التحليل والنقد داخل تصميم الألعاب لتحقيق أهداف تربوية أعمق.

Söbke & Reichelt (2018): اختبرت تجربة تطبيق تعليمي يعتمد على الألعاب في تعليم الهندسة. أظهرت تحسنًا ملحوظًا في دافعية الطلاب، خاصة لدى الفئة التي تعاني من صعوبات في الاستيعاب النظري.

دراسة الجبوري (2019): عربية تناولت أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحسين مهارات اللغة العربية لدى طلاب المرحلة المتوسطة، وبيّنت أن التطبيق المنتظم للألعاب التعليمية أدى إلى تطور ملحوظ في مهارات التعبير والفهم القرائي.

دراسة الزهراني (2021): هدفت إلى التعرف على فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تدريس مادة العلوم. أظهرت الدراسة تحسنًا في مستوى التحصيل الأكاديمي، كما سجلت الدراسة ارتفاعًا في درجة دافعية الطلاب نحو التعلم.

التحليل المقارن

من خلال استعراض هذه الدراسات، يتبين ما يلي:

- الأهداف: جميع الدراسات سعت لفهم أثر الألعاب التعليمية على متغيرات متعددة، أبرزها التحصيل والدافعية. البعض ركز على فئات عمرية معينة أو تخصصات محددة، مما أضاف تنوعًا مفيدًا للمعالجة البحثية.
- المنهجية: معظم الدراسات اعتمدت المنهج التجريبي أو شبه التجريبي، مما منحها دقة في تحديد العلاقات السببية. ومع ذلك، نجد قلة استخدام المناهج النوعية، والتي قد تكون أكثر قدرة على تفسير الجوانب النفسية والسلوكية المرتبطة بالدافعية.
- الأدوات والعينة: تراوحت الأدوات بين الاستبانات، الاختبارات التحصيلية، الملاحظات الصفية، والمقابلات. شملت العينات طلابًا من مختلف المراحل، إلا أن هناك تركزًا في المرحلة الثانوية والجامعية، مع قلة في التركيز على المرحلة المتوسطة.

- النتائج: اتفقت الدراسات على فعالية الألعاب التعليمية في تعزيز الدافعية والتحصيل، بشرط أن تكون مصممة جيدًا وتتناسب مع أهداف التعلم. بعض الدراسات حذرت من الآثار السلبية في حال الاستخدام المفرط أو غياب التوجيه التربوي المناسب.

التحليل النقدي للدراسات السابقة

أوجه القوة

من منظور الباحثة، تميزت الدراسات السابقة بعدة نقاط قوة بارزة، منها:

- تنوع بيئات التطبيق، حيث شملت دراسات في دول مختلفة، ومراحل تعليمية متنوعة، وتخصصات متعددة.
- استخدام أدوات دقيقة لقياس المتغيرات، مما يعزز من مصداقية النتائج ويزيد من موثوقيتها.
- محاولة بعض الدراسات دمج أكثر من متغير، مثل الجمع بين دافعية التعلم ومهارات التنظيم الذاتي أو التفكير النقدي، مما أضاف عمقًا وتحليلاً أوسع.

أوجه القصور

رغم ذلك، لوحظت بعض القصور في الدراسات السابقة، منها:

- غياب ملحوظ للدراسات العربية التي تتناول البيئة المدرسية المحلية، مما يحد من إمكانية تعميم النتائج على هذه البيئة.
- تركيز بعض الدراسات على الجوانب التحصيلية دون التعمق في الأبعاد النفسية والسلوكية المرتبطة بدافعية التعلم.
- ضعف استخدام أدوات نوعية مثل المقابلات أو الملاحظة الصفية التي تساعد على تحليل التجربة التعليمية بشكل أعمق.

الفجوات البحثية

تظهر فجوات واضحة تستدعي الدراسة، منها:

- قلة الدراسات التي تتناول الاختلافات الفردية بين الطلاب، مثل الفروق بين الجنسين أو أنماط التعلم المتنوعة.
- غياب دور المعلم كموجه في استخدام الألعاب التعليمية، رغم أهمية توجيه المعلم في نجاح الاستراتيجيات التعليمية.
- نقص الدراسات طويلة المدى التي تتابع تأثير الألعاب التعليمية على مستوى التحصيل والدافعية عبر فترات زمنية ممتدة.

ملاحظات من واقع الخبرة

تشير الباحثة من خلال ملاحظاتها في البيئة التعليمية إلى أن الألعاب التعليمية تثير فضول الطلاب وتزيد من اندماجهم، خاصة في المواد التي ترتبط غالبًا بالملل أو الصعوبة، مثل الرياضيات أو العلوم. فعلى سبيل المثال، عند استخدام تطبيق ألعاب في درس علوم لطلاب الصف الثاني المتوسط، لوحظ ارتفاع تفاعل الطلاب الضعفاء دراسيًا وزيادة شعورهم بالثقة في الإجابة والمشاركة.

ومع ذلك، قد ينحرف بعض الطلاب نحو جانب الترفيه فقط داخل اللعبة، دون التفاعل مع المضمون التعليمي، مما يبرز الحاجة لتدخل المعلم في تصميم الأنشطة المصاحبة وتوجيه الطلاب. كما أن عدم مناسبة بعض الألعاب للفئة العمرية أو مستوى الطلاب قد يؤدي إلى نتائج عكسية.

توظيف نتائج الدراسات السابقة في بناء الدراسة الحالية

في ضوء ما استعرضته الدراسات السابقة، يتضح أن للألعاب التعليمية الرقمية تأثيرًا ملموسًا في رفع دافعية المتعلمين وتحسين مستويات التحصيل الأكاديمي. وهذا يدعم توجه الدراسة الحالية التي تسعى إلى اختبار هذه العلاقة في بيئة تعليمية عربية خاصة بطلبة المرحلة المتوسطة.

ما يميز الدراسة الحالية هو تركيزها على البيئة الصفية الواقعية، وليس الافتراضية فقط، مع الأخذ في الاعتبار دور المعلم في ضبط استخدام الألعاب وتوجيهها نحو تحقيق أهداف تعليمية واضحة. فبينما ركزت بعض الدراسات على التأثير اللحظي للألعاب، تحاول الباحثة رصد التأثير طويل المدى نسبيًا، وهو جانب قلما تناولته الأبحاث السابقة بشكل وافي.

كما أن الاستفادة من تجارب دراسات مختلفة (عربية وأجنبية) يغني الإطار النظري ويوفر خلفية متكاملة لتحديد أبعاد المتغيرات بوضوح، مما يساعد على اختيار أدوات قياس دقيقة وملائمة.

مساهمة الدراسة الحالية في سد الفجوات البحثية

تهدف الدراسة الحالية إلى معالجة القصور الواضح في الأدبيات السابقة، خاصة فيما يتعلق بالعلاقة الثلاثية بين الألعاب التعليمية، دافعية التعلم، والتحصيل الأكاديمي بشكل مترابط. كما تسعى إلى ملء نقص الدراسات التي تدرس تأثير الألعاب التعليمية في ضوء الاختلافات الثقافية والسياق التربوي المحلي.

تأتي هذه الدراسة لتعالج هذه الفجوات من خلال اعتمادها على بيئة تعليمية واقعية في المدارس المتوسطة، واستخدام أدوات قياس تجمع بين الجانب الكمي والنوعي، ما يمنح نتائج أكثر صدقًا وملاءمة للسياق. كما تهدف إلى تقديم توصيات عملية قابلة للتطبيق من قبل المعلمين، وهو ما يفتقر إليه كثير من البحوث التي اقتصرت على الإطار النظري دون توجيه تطبيقي.

تدعم هذه الخطوة ملاحظات الباحثة من الواقع، حيث لوحظ في بعض المدارس التي أدخلت تطبيقات تعليمية على الحواسيب اللوحية تحسن تفاعل الطلاب، ولكن دون أثر مستمر ما لم تُربط الأنشطة بألعاب هادفة وموجهة تعليمياً.

التحليل الوصفي والقراءة النقدية للواقع التعليمي

وصف الواقع الحالي لاستخدام الألعاب التعليمية

شهدت السنوات الأخيرة تحولًا تدريجيًا في النظرة التربوية نحو توظيف الألعاب الرقمية في التعليم، وذلك مع تنامي الوعي بأهمية التكنولوجيا في دعم التعلم التفاعلي. على الرغم من هذا التحول، إلا أن الواقع الميداني لاستخدام الألعاب التعليمية في المدارس المتوسطة لا يزال غير متوازن، ويغلب عليه الطابع التجريبي أو الفردي، حيث يعتمد بشكل كبير على مبادرات شخصية من بعض المعلمين أو توجيهات محدودة من إدارات المدارس.

تشير البيانات الميدانية والتقارير الوزارية إلى أن النسبة الأكبر من استخدام الألعاب التعليمية تتركز في المدارس الأهلية أو تلك التي تمتلك بنية تحتية رقمية متقدمة، في حين تعاني المدارس الحكومية، خاصة في المناطق الطرفية أو ذات الموارد المحدودة، من ضعف في توفر الأجهزة والاتصال بالإنترنت. وقد ورد في تقرير صادر عن وزارة التعليم لعام 2023 أن "80% من المدارس التي دمجت أدوات الألعاب الرقمية بشكل دوري تتبع لمناطق حضرية أو مشاريع تطويرية ممولة ".

من جهة أخرى، يتفاوت فهم المعلمين لطبيعة الألعاب التعليمية؛ فبعضهم يدمج ألعابًا إلكترونية بسيطة (مثل الكلمات المتقاطعة أو الألعاب الحركية على السبورة الذكية)، بينما يستخدم البعض الآخر تطبيقات أكثر تطورًا، كمنصات تعليمية تحتوي على بيئات محاكاة أو تحديات معرفية تفاعلية. ومع ذلك، يغيب في كثير من الأحيان التخطيط التربوي الواضح لكيفية ربط هذه الألعاب بالأهداف التعليمية والسلوكية.

أما من حيث الممارسات اليومية، فتُستخدم الألعاب غالبًا في نهاية الحصة كنوع من التحفيز أو المكافأة، وليس كجزء أصيل من عملية الشرح أو التقييم البنائي، وهو ما يقلل من فاعليتها. كما أن عددًا من المعلمين ينظر إلى الألعاب الرقمية على أنها أدوات غير جادة، أو أنها تناسب المراحل الابتدائية فقط، في حين أن الدراسات التربوية الحديثة تؤكد إمكانية استخدامها في جميع المراحل، شرط ملاءمة تصميمها لخصائص النمو العقلي والمعرفي للطلاب.

تحليل العلاقة بين الألعاب والدافعية

تلعب الدافعية دورًا محوريًا في عملية التعلم، وتُعد أحد أهم المؤشرات على نجاح أو فشل الاستراتيجيات التعليمية. وفي هذا السياق، توفر الألعاب التعليمية الرقمية محيطًا تعليميًا مشبعًا بالتحفيز والانخراط الذاتي، وذلك عبر عناصر الجذب البصري، والمكافآت الفورية، وإمكانية التقدم الذاتي، وهو ما يتناغم مع مبادئ نظرية الدافعية الذاتية (Self-Determination Theory) التي طرحها (Deci & Ryan", 2000).

من خلال تحليل الأدبيات، يتبين أن للألعاب القدرة على رفع مستوى الدافعية الجوهرية، خاصة عندما توفر للطالب الشعور بالنجاح والتحدي المقبول والسيطرة على مجريات التعلم. وقد أكدت دراسة قامت

بها (Al-Fadhli ,2019) في مدارس متوسطة بالكويت أن استخدام الألعاب في مادة العلوم ساعد على رفع دافعية الطالبات بنسبة ملحوظة، خاصة في الوحدات التي تتطلب تجريبًا أو استنتاجًا.

ويُلاحظ كذلك أن الألعاب التي تسمح بتعدد المحاولات وتوفير تغذية راجعة فورية تخلق ما يُعرف بـ"الانغماس المعرفي"، وهو حالة يدخل فيها المتعلم في تركيز عميق ومستمر، مما ينعكس على رغبته في الاستمرار في أداء المهام التعليمية. أما الألعاب التي تركز فقط على المكافآت الخارجية (مثل النقاط والشارات) دون ارتباط حقيقي بالأداء الأكاديمي، فقد تضعف الدافعية الجوهرية على المدى الطويل، كما نبهت إلى ذلك دراسة (Reeve et al., 2015).

فروق الدافعية بحسب نوع الألعاب التعليمية

من المهم أيضًا التمييز بين أنواع الألعاب التعليمية من حيث أثرها على دافعية المتعلم، فالألعاب التي تتضمن بعدًا تعاونيًا – مثل الألعاب الجماعية أو التي تتطلب إنجاز المهام عبر فرق – تزيد من الشعور بالانتماء والدافعية الاجتماعية، بينما تميل الألعاب الفردية القائمة على الإنجاز الشخصي إلى رفع الدافعية الذاتية لدى الطلاب أصحاب النمط التنافسي. وتشير دراسات حديثة (Al-Adwan, 2021)

إلى أن التنوع في نوع الألعاب واختلاف أنماط التحفيز فيها يلعب دورًا في الوصول إلى شريحة أوسع من المتعلمين، خاصة أولئك الذين يواجهون صعوبات في التفاعل مع الطرائق التقليدية.

ومن خلال المقارنة بين عدة دراسات حالة، نجد أن الألعاب التفاعلية التي تتضمن سردًا قصصيًا أو مهامًا ذات طابع خيالي (مثل ألعاب المحاكاة العلمية أو القصص التعليمية في اللغة العربية) ترفع الدافعية بشكل أكبر من الألعاب الحسابية أو المسابقات المجردة، وهو ما يشير إلى أهمية البعد العاطفي والقصصي في تصميم الألعاب.

تحليل العلاقة بين الألعاب والتحصيل الأكاديمي

التحصيل الأكاديمي هو أحد المؤشرات الأساسية التي تُستخدم لتقويم فاعلية أي استراتيجية تعليمية، بما في ذلك الألعاب الرقمية. ويُجمع عدد كبير من الدراسات الحديثة على أن العلاقة بين الألعاب والتحصيل لا تُختزل في الارتباط المباشر، بل هي علاقة معقدة تتوسطها عوامل متعددة، منها مدى ملاءمة اللعبة للأهداف التعليمية، والخبرة الرقمية للمعلم، وخصائص المتعلم نفسه.

تشير مراجعة تحليلية قامت بها(Hattie ,2020) إلى أن "استخدام الألعاب التعليمية قد يكون له أثر متوسط إلى مرتفع على التحصيل، شرط أن تكون الألعاب مندمجة وظيفيًا في عملية التدريس وليس فقط مرافقة لها". أي أن الألعاب التي تُستخدم لتثبيت المفاهيم، وتكرار المهارات، أو محاكاة المواقف الواقعية، تُظهر نتائج إيجابية واضحة، مقارنة بالألعاب التي تُستخدم لأغراض عرضية أو تسلية.

وفي دراسة تجريبية أجراها (عبد الغني,2022) في إحدى مدارس المدينة المنورة على عينة من طلاب الصف الثاني المتوسط، تبين أن الطلاب الذين استخدموا منصة "كاهوت" بانتظام في دروس العلوم حققوا متوسط درجات أعلى بنسبة 18% من نظرائهم الذين لم يستخدموا الألعاب، وذلك بعد 6 أسابيع فقط من التطبيق. لكن، يجب التنبيه إلى أن الألعاب ليست حلاً سحريًا دائمًا، فهي تفشل في التأثير الإيجابي عندما:

- تُستخدم دون هدف تعليمي واضح.
- تكون غير مناسبة للفئة العمرية.
- لا تُدمج ضمن استراتيجيات تقويمية.
- تُسبب تشتتًا أو تقوي الاعتماد الخارجي لدى الطلاب.

كما أن الإفراط في استخدامها قد يُضعف من مهارات الدراسة التقليدية مثل القراءة المتأنية، والتدوين، والتحليل الكتابي، خصوصًا عندما يُعتمد عليها بشكل مفرط دون موازنة.

نقد الممارسات الحالية

يتطلب الاستخدام الفعال للألعاب التعليمية الرقمية بيئة تربوية متكاملة وواعية، لكن ما يظهر من تحليل الواقع التعليمي يشير إلى وجود ثلاثة أنماط من الممارسات الحالية:

- الاستخدام الشكلي: حيث تُستخدم الألعاب لمجرد إرضاء التوجيهات التقنية أو إعطاء انطباع بالتجديد، دون تخطيط أو ربط فعلي بالأهداف التعليمية. في هذه الحالات، لا يتجاوز دور اللعبة كونها نشاطًا جانبيًا.
- الاستخدام المفرط: بعض المدارس أو المعلمين ينزلقون نحو توظيف الألعاب في جميع المواقف التعليمية، حتى في تلك التي تتطلب شرحًا مباشرًا أو نقاشًا جماعيًا، مما يؤدي إلى تقليص دور التفاعل البشري والمعلم.
- الغياب التام: لا تزال فئة من المدارس تتجنب الألعاب الرقمية كليًا، إما بدافع الشك في جدواها، أو بسبب ضعف البنية التحتية، أو قصور في التكوين المهني للمعلمين.

محددات ثقافية وتربوية تؤثر في الاستخدام

من بين الإشكالات التي تؤثر على الاستخدام الفعلي للألعاب الرقمية في المدارس، وجود محددات ثقافية وتربوية تتعلق بنظرة المجتمع التعليمي للألعاب عمومًا. فغالبًا ما يُنظر إلى الألعاب على أنها نشاط ترفيهي لا يليق ببيئة "جادة" مثل المدرسة، مما يؤدي إلى مقاومة ضمنية من بعض أولياء الأمور والمعلمين تجاه إدماجها في العملية التعليمية. إضافة إلى ذلك، فإن بعض النظم التربوية التقليدية تقيّم الطلاب بناءً على اختبارات ورقية موحدة فقط، وهو ما يقلل من قيمة الأدوات البديلة مثل الألعاب في أعين صناع القرار التربوي. ومن ثم، فإن تغيير هذا النمط يتطلب تحولًا ثقافيًا موازٍ للجهود التقنية والبيداغوجية.

ولعل التحدي الأكبر يكمن في غياب السياسات المؤطرة لاستخدام الألعاب التعليمية، حيث تُرك المجال مفتوحًا للاجتهادات الفردية. كما أن قلة الموارد الرقمية باللغة العربية، وضعف تكامل الأنظمة التعليمية مع أدوات التحليل والتقويم الرقمي يشكلان عائقًا إضافيًا أمام التوظيف السليم للألعاب.

ما ينقص البيئة التعليمية اليوم هو:

- رؤية واضحة حول دور الألعاب في دعم التعلم.
- برامج تدريبية تخصصية للمعلمين في تصميم واختيار الألعاب المناسبة.
- دعم إداري وتشريعي يوفر الوقت والتقنيات اللازمة.
- مشاركة الطلاب في اختيار الألعاب وتصميمها، لتعزيز شعورهم بالملكية والمشاركة.

الاستنتاجات والتوصيات

أبرز الاستنتاجات

أظهرت الدراسة أن توظيف الألعاب التعليمية الرقمية في بيئة التعليم المتوسط يحمل إمكانات كبيرة لتعزيز دافعية الطلاب وتحسين تحصيلهم الأكاديمي، لكن هذه الإمكانات لا تتحقق بشكل تلقائي أو دائم، بل تعتمد على عوامل عدة يجب أن تتوافر لتحقيق أثر إيجابي فعلي. من أهم هذه العوامل وجود تخطيط تربوي واضح لاستخدام الألعاب، بحيث تكون جزءًا مدمجًا في استراتيجية التدريس، وليس مجرد نشاط جانبي أو ترفيهي.

تؤكد النتائج أن الألعاب التعليمية تساهم في رفع مستوى التفاعل والمشاركة الصفية، خاصة حين توفر بيئة محفزة تتيح للطلاب استكشاف المفاهيم بطريقة تفاعلية تشجع على التجريب والممارسة. كما تبين أن الألعاب التي تراعي الفروق الفردية بين الطلاب، وتتيح مستويات متعددة من الصعوبة، ترفع من دافعية الطلاب ذاتيًا، وتُشعرهم بالتحكم في تعلمهم.

ومع ذلك، لا تخلو الممارسات التعليمية الحالية من تحديات جوهرية، منها محدودية البنية التحتية الرقمية في العديد من المدارس، وعدم كفاية التدريب والدعم المقدم للمعلمين لاستخدام الألعاب بفعالية. إضافة إلى ذلك، هناك مقاومة ثقافية من بعض المعلمين وأولياء الأمور الذين يرون الألعاب كوسيلة ترفيه لا تتناسب مع جدية العملية التعليمية، مما يحد من توسع استخدامها.

العلاقة بين الألعاب والتحصيل الأكاديمي ليست ثابتة أو مباشرة دائمًا، إذ تعتمد على جودة تصميم الألعاب، وملاءمتها للمحتوى التعليمي، وكذلك على كيفية دمجها مع أساليب التدريس والتقويم. في بعض الحالات، تؤدي الألعاب إلى تحسين ملحوظ في فهم الطلاب للمفاهيم المعقدة، أما في حالات أخرى، قد لا تحقق أي فرق إذا لم تكن هناك متابعة مستمرة أو توجيه فعال.

ويمكن القول إن الألعاب التعليمية الرقمية تشكل إضافة مهمة للمنظومة التعليمية، لكنها تحتاج إلى دعم تقني، تربوي، وثقافي متكامل، وإلى سياسات واضحة ترسم إطار استخدامها بشكل منهجي ومدروس.

التوصيات

للمعلمين

- تطوير مهاراتهم في مجال التعليم الرقمي عبر المشاركة في دورات تدريبية متخصصة حول استخدام الألعاب التعليمية.
- اختيار الألعاب التي تتناسب مع الأهداف التعليمية ومستوى الطلاب، والحرص على دمج الألعاب ضمن خطة الدرس بشكل يحقق توازنًا بين الترفيه والتعلم.
- تشجيع الطلاب على التفاعل الجماعي من خلال الألعاب التي تدعم التعاون والمنافسة البناءة، مع متابعة التقدم وتقديم تغذية راجعة مستمرة.

للمناهج التعليمية

- تحديث المناهج لتشمل إرشادات واضحة حول استخدام الألعاب التعليمية كأدوات داعمة لتحقيق الأهداف المعرفية والمهارية.
- تضمين وحدات تعلم تفاعلية تعتمد على الألعاب، خاصة في المواد التي تستفيد من المحاكاة والتجريب.
- اعتماد معايير تقييم تشمل استخدام التكنولوجيا التعليمية، بما يعزز دور الألعاب في التقييم البنائي.

لمطوري الألعاب التعليمية

- تصميم ألعاب تعليمية تراعي الفروق العمرية والخصائص المعرفية لطلاب المرحلة المتوسطة، مع توفير محتوى تعليمي متنوع ومتكامل.
- دمج عناصر تحفيزية ترتكز على التعلم الذاتي والتفاعل العاطفي، مع إمكانية تخصيص المحتوى ليتلاءم مع احتياجات المعلم والطالب.
- توفير أدوات تقييم وتقارير متقدمة تتيح للمعلمين مراقبة أداء الطلاب وتحليل النتائج بشكل دقيق.

للباحثين

- تشجيع الدراسات الميدانية والتجريبية التي تقارن بين استخدام الألعاب التعليمية والطرق التقليدية، مع التركيز على تأثيرها على دافعية الطلاب وتحصيلهم.
- إجراء دراسات نوعية تهدف إلى استكشاف وجهات نظر المعلمين وأولياء الأمور حول الألعاب التعليمية، لتحديد العوائق والمحفزات في بيئاتهم التعليمية.
- تطوير أطر نظرية وأدوات قياس لفاعلية الألعاب التعليمية في مختلف السياقات الثقافية والاجتماعية.

مقترحات لدراسات مستقبلية

دراسة ميدانية تجريبية: إجراء بحث يعتمد على عينتين، مجموعة تستخدم الألعاب التعليمية الرقمية بانتظام خلال فترة زمنية محددة، وأخرى تعتمد على الطرق التقليدية، بهدف قياس الفروق في مستويات الدافعية والتحصيل الأكاديمي. يمكن لهذه الدراسة أن تشتمل على متغيرات مثل نوع اللعبة، المادة التعليمية، ومستوى الدعم المقدم من المعلم.

- دراسة نوعية: التركيز على جمع تصورات المعلمين من خلال مقابلات ومجموعات نقاش، لفهم مواقفهم تجاه الألعاب التعليمية، والتحديات التي تواجههم في دمجها ضمن الممارسات الصفية. سيساعد هذا البحث على بناء استراتيجيات تدريبية وتطوير أدوات تدعم دمج الألعاب بشكل أفضل.
- دراسة تصميم الألعاب: بحوث تطويرية تهدف إلى ابتكار ألعاب تعليمية متوافقة مع المناهج الوطنية، تراعي الخصائص الثقافية واللغوية للطلاب، مع إمكانية اختبار أثر هذه الألعاب في بيئات تعليمية مختلفة.

- دراسات تأثير طويل المدى: متابعة أثر استخدام الألعاب التعليمية على مهارات التفكير النقدي، وحل المشكلات، والتعلم الذاتي على مدى فصول دراسية أو سنوات دراسية متعددة، لدراسة الاستدامة والتأثير الحقيقي.

الخاتمة

يُعدُّ استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في التعليم من الاتجاهات الحديثة التي تسعى إلى تحديث العملية التعليمية وجعلها أكثر جذبًا وتحفيزًا للطلاب، لا سيما في مرحلة التعليم المتوسط التي تتميز بحساسية التطور النفسي والمعرفي للطلاب. أظهرت نتائج هذه الدراسة أن الألعاب التعليمية الرقمية تمتلك قدرة واضحة على رفع دافعية الطلاب نحو التعلم وزيادة تفاعلهم داخل الصف، مما يسهم بشكل إيجابي في تعزيز تحصيلهم الأكاديمي عند توظيفها بصورة منهجية ومدروسة.

لكن هذه الفاعلية ليست تلقائية أو مضمونة، إذ إن نجاح الألعاب التعليمية يرتبط ارتباطًا وثيقًا بكيفية إدماجها في الخطط التعليمية، ومستوى استعداد المعلمين، وجودة تصميم الألعاب نفسها. فقد تبين أن غياب التخطيط السليم أو نقص الدعم التقني والتدريبي للمعلمين قد يحدّ من الاستفادة الفعلية من هذه الأدوات، ويحولها إلى وسائل ترفيهية فقط، تفتقر إلى الأهداف التعليمية الواضحة.

من جانب آخر، تؤكد الدراسة على أهمية الانتباه إلى الفوارق الفردية بين الطلاب، سواء من حيث قدراتهم أو أنماط تعلمهم، وذلك عند اختيار وتطوير الألعاب التعليمية. إذ يمكن أن تلعب الألعاب دورًا داعمًا لتعلم الطلاب ذوي الاحتياجات المتنوعة إذا ما تم تصميمها بما يراعي هذه الفروق. كما لا يمكن تجاهل العامل الثقافي والتربوي، حيث يجب أن تتوافق الألعاب مع القيم والمبادئ التعليمية السائدة في البيئة التعليمية، ما يضمن قبولها واستمرار استخدامها.

على الرغم من الإمكانيات الكبيرة التي تقدمها الألعاب التعليمية، إلا أن هناك تحديات ملحوظة في تطبيقها العملي، مثل ضعف البنية التحتية الرقمية في بعض المدارس، وعدم كفاية برامج التدريب والدعم للمعلمين، بالإضافة إلى التوجهات السلبية أحيانًا من بعض أولياء الأمور والمعلمين تجاه هذه التكنولوجيا الجديدة. لذلك، لا بد من تبني سياسات تعليمية واضحة ومتكاملة تدعم دمج الألعاب الرقمية في التعليم، مع توفير الموارد اللازمة والتدريب المستمر للمعلمين لتطوير مهاراتهم الرقمية.

ختامًا، يمثل هذا البحث خطوة مهمة نحو فهم أفضل لكيفية توظيف الألعاب التعليمية الرقمية بشكل فعّال، ولكنه يفتح أيضًا آفاقًا واسعة لمزيد من الدراسات التي تبحث في تأثير هذه الألعاب على الجوانب المختلفة للعملية التعليمية، مثل التفكير النقدي، والمهارات الاجتماعية، والتعلم الذاتي. إن التوجه المستقبلي يجب أن يركز على تطوير ألعاب تعليمية متخصصة تراعي الخصوصيات المحلية، وتجريب استراتيجيات جديدة في الفصول الدراسية، مع متابعة مستمرة لنتائج هذه التجارب. من خلال تعزيز التعاون بين المعلمين، والمطورين، والباحثين، يمكن تطوير بيئة تعليمية رقمية غنية ومحفزة، تسهم في إعداد جيل قادر على مواجهة تحديات المستقبل بثقة وإبداع.

المراجع العربية:

1. الجبوري، ن. (2019). أثر استخدام الألعاب التعليمية في تحسين مهارات اللغة العربية لدى طلبة المرحلة المتوسطة. *المجلة التربوية العراقية، 15*(2)، 145–168.
2. الزهراني، م. (2021). فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تدريس العلوم وأثرها على التحصيل والدافعية لدى طلاب المرحلة المتوسطة. *مجلة التربية، 42*(5)، 33–58.
3. عبد الغني، م. ع. (2022). أثر استخدام الألعاب التعليمية الرقمية على تحصيل طلاب الصف الثاني المتوسط في مادة العلوم. *مجلة دراسات تربوية، 15*(3)، 45–62.
4. فهيم، ن. (2023). فاعلية توظيف الألعاب الرقمية التعليمية في تحسين التحصيل وبعض المهارات لطالبات التربية الرياضية. *المجلة العلمية للتربية البدنية، 35*(4)، 212–237.
5. وزارة التعليم السعودية. (2023). *تقرير استخدام التكنولوجيا التعليمية في المدارس المتوسطة* . الرياض: وزارة التعليم.

المراجع الأجنبية:

6. Al-Adwan, A. (2021). The impact of game types on student motivation in digital learning environments. *International Journal of Educational Technology, 18*(4), 112–130.
7. Al-Fadhli, S. (2019). Enhancing student motivation through educational games in science classes. *Kuwait Journal of Educational Research, 10*(2), 25–40.
8. Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability, 21*(1), 5–31. https://doi.org/10.1007/s11092-008-9068-5
9. Bloom, B. S. (1976). *Human characteristics and school learning*. McGraw-Hill.
10. Connolly, T. M., Boyle, E. A., MacArthur, E., Hainey, T., & Boyle, J. M. (2012). A systematic literature review of empirical evidence on computer games and serious games. *Computers & Education, 59*(2), 661–686. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004
11. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “what” and “why” of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry, 11*(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01
12. Deng, Q., Lin, Z., & Wang, H. (2023). The impact of educational games on academic resilience and self-regulated learning in English classrooms. *British Journal of Educational Technology, 54*(1), 185–201. https://doi.org/10.1111/bjet.13277
13. Gee, J. P. (2017). *What video games have to teach us about learning and literacy* (2nd ed.). St. Martin's Griffin.
14. Habgood, M. P. J., & Ainsworth, S. E. (2011). Motivating children to learn effectively: Exploring the value of intrinsic integration in educational games. *Journal of the Learning Sciences, 20*(2), 169–206. https://doi.org/10.1080/10508406.2010.508029
15. Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging the effectiveness of digital games in education: A meta-analysis. *Journal of Computer Assisted Learning, 32*(3), 239–252. https://doi.org/10.1111/jcal.12130
16. Hattie, J. (2009). *Visible learning: A synthesis of over 800 meta-analyses relating to achievement*. Routledge.
17. Hattie, J. (2020). *Visible learning: Feedback*. Routledge.
18. Kalay, S., & Arıkan, A. (2023). Effects of gamified instructional materials on student motivation and academic performance. *Education and Information Technologies, 28*(1), 45–62. https://doi.org/10.1007/s10639-022-11421-0
19. Nabdel, A., Gomez, J., & Lee, H. (2023). Gaming motivation, academic procrastination, problem-solving skills, and achievement: A correlational study among middle schoolers. *Journal of Educational Psychology, 115*(3), 312–328. https://doi.org/10.1037/edu0000785
20. Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (2002). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (2nd ed.). Merrill Prentice Hall.
21. Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational Psychologist, 50*(4), 258–283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533
22. Prensky, M. (2018). *Digital game-based learning* (2nd ed.). Paragon House.
23. Ratinho, J., & Martins, A. (2023). Systematic review of game-based learning impacts on student motivation in secondary and higher education. *Educational Research Review, 39*, 100511. https://doi.org/10.1016/j.edurev.2023.100511

24. Reeve, J., Jang, H., Carrell, D., Jeon, S., & Barch, J. (2015). Enhancing students' engagement by increasing teachers' autonomy support. *Journal of Educational Psychology, 97*(3), 640–657. https://doi.org/10.1037/0022-0663.97.3.640
25. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist, 55*(1), 68–78. https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.68
26. Schunk, D. H., Pintrich, P. R., & Meece, J. L. (2014). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (4th ed.). Pearson.
27. Söbke, H., & Reichelt, M. (2018). Game-based learning in engineering education: An empirical study with struggling students. *European Journal of Engineering Education, 43*(3), 441–456. https://doi.org/10.1080/03043797.2017.1378160
28. Villareale, D., Colombo, M., & D'Amato, F. (2020). Designing educational games to promote reflective thinking in game programming. *Simulation & Gaming, 51*(4), 456–474. https://doi.org/10.1177/1046878120911114
29. Wigfield, A., & Eccles, J. S. (2000). Expectancy–value theory of achievement motivation. *Contemporary Educational Psychology, 25*(1), 68–81. https://doi.org/10.1006/ceps.1999.1015
30. Wu, W. H., Wu, Y. C. J., Chen, C. Y., Kao, H. Y., Lin, C. H., & Huang, S. H. (2020). Review of trends in digital game-based learning: A review of the literature. *Computers & Education, 59*(2), 661–686. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.03.004
31. Yilmaz, R., & Yilmaz, F. G. K. (2024). Academic motivation and classroom engagement in the context of digital game addiction. *Computers & Education, 210*, 104682. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.104682