أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي

The effect of using electronic games on developing functional writing skills among students in the first stage of basic education

إعداد

مها محمد محمد موسى

إشراف

أ.د/صابر عبد المنعم محمد عبد النبي

أستاذ المناهج وطرق تدريس اللغة العربيةالمتفرغ

كلية الدراسات العليا للتربية– جامعة القاهرة

أ.م.د/ أمير صلاح الهواري

أستاذ المناهج وطرق تدريس اللغة العربية

المساعد /كلية التربية – جامعة الفيوم

أ.م.د/ محمد أحمد عويس

أستاذ المناهج وطرق تدريس اللغة العربية

المساعد /كلية التربية – جامعة الفيوم

مستخلص البحث:

هدف البحث الحالي إلى تعرف أثر استخدام **الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي**؛ وتحددت مشكلة البحث في ضعف مستوى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي في مهارات الكتابة الوظيفية، وللوصول إلى هذا الهدف تم إعداد قائمة بمهارات الكتابة الوظيفية، واختبار مهارات الكتابة الوظيفية، ومفتاح لتصحيح الاختبار، وكتيب التلميذ، ودليل

المعلم في البحث الحالي، وتكوّنت عينة البحث من (40) تلميذا، واستخدم التصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة (التجريبية) ورُصدت النتائج وتمت معالجتها إحصائياً، وأكدت النتائج فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية، وعليه فقد قدم البحث مجموعة من التوصيات والمقترحات بناء على ما تم التوصل إليه من نتائج

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية ، الكتابة الوظيفية.

Abstract

The current research aims to identify the effect of using electronic games on developing writing skills among students in the first stage of basic education. The research problem was identified in the weak level of third-grade primary school students in writing skills. To reach this goal, a list of writing skills was prepared, a writing skills test, a key to correcting the test, a student's book, and a teacher's guide in the current research. The research sample consisted of (40) students, and it was used Experimental design with a group (experimental) and the results were monitored and treated statistically. The results confirmed the effectiveness of using electronic games in developing functional writing skills, and therefore the research presented a set of recommendations and proposals based on the results reached.

مقدمة البحث:

لقد شرفت اللغة العربية بنزول القرآن الكريم بها، فأصبحت راسخة في مكانتها، وثابتة في قواعدها، ومترابطة في فروعها، وسامية في معانيها، ومتنوعة في أساليبها، وصادقة في تراكيبها، وثرية في كلماتها،حافظة لتراثنا مرنة متطورة، تعمل العقل والفكر والشعور، من يفهمها يذوب في تعبيراتها، ومن يتقنها يعشق ألفاظها،

ومن يتحدث بفصحتها ينفر من اللحن فيها، ويتحاشى عاميتها، التمكن منها واجب، واللحن فيها ضلال، تكفل الحافظ بحفظها.

لذلك صارت اللغة العربية جزءا لا يتجزأ من عقيدة كل مسلم، وفرضا من فرائض دينه، الذي لا يسع المسلم التقصيرَ فيه، يقول ابن تيمية: "فإن نفس اللغة العربية من الدين، ومعرفتها فرض واجب، فإن فهم الكتاب والسنة فر ض، ولايفهم إلا بفهم اللغة العربية، وما لا يتم الواجب إلا به فهوواجب " وهو ما ميز اللغة العربية دون سائر اللغات الأخري. (هاني اسماعيل، 2018:ص4)

ولما كانت الكتابة إحدى مهارات اللغة العربية والتي بها يتم التواصل بين الأفراد لذلك تعتبر أهمية الكتابة من أهمية اللغة التي تعد وعاء الفكر والثقافة لأي مجتمع، فاللغة ليست مجرد مجموعة من الأصوات بل هي أداة للتعبير عن مشاعره، وأحاسيسه، عما يفكر به يستطيع أن ينمي شخصيته، وبها يستطيع أن يكتسب المعارف، والخبرات، والقيم، والاتجاهات، والمعلومات، وأنماط السلوك المختلفة، فالكتابة تسمح للفرد بتنظيم أفكاره وترتيبها بشكل منطقي، وتساعده على التعبير عن مشاعره وأفكاره بطريقة دقيقة وواضحة. ومن خلال الكتابة، يمكن للفرد أيضًا توثيق تجاربه ومعرفته وخبراته، وبالتالي يمكنه مشاركتها مع الآخرين ونقلها إلى الأجيال القادمة.

وتعد الكتابة عامة إنجاز العقل الإنساني وفخره، فهي أعظم ما أنتجه الفكر الإنساني؛ فعن طريقها أمكن تسجيل التراث الثقافي، ونقله عبر الأجيال والزمان والمكان، والتعرف على التطورات التي أحدثها غيره، وأثرت في حياته وفي بناء المجتمعات.(مجاور، 2000، 177)

و الكتابة الوظيفية تعتبر ذلك النوع الذي يرتبط بمواقف اجتماعية معينة، غرضها اتصال الناس بعضهم ببعض؛ لقضاء حاجاتهم، وتنظيم شئونهم، وهذا النوع من الكتابة لا يخضع لأساليب التجميل اللفظي، والخيال، ولا التأنق الجمالي، والاستعانة بالصور، ولا يتسم بالإسهاب في العرض، أو محاولة تكرار الأفكار والمعلومات لتأكيدها، وإنما له غاية محددة يسعى لتحقيقها من أقصر الطرق، وهذا النوع من الكتابة له أنماطه المتعارف عليها، كما أن له طريقته الخاصة ومهاراته النوعية المميزة له عما سواه، أي أن الكتابة الوظيفية تؤدي غرضا حياتيا يمثل أهمية وضرورة تقتضيه حياة المتعلم داخل المدرسة وخارجها ، فهي كتابة تتصل بمطالب الحياة ، مثل كتابة التقارير، و الخطابات الرسمية، والاستمارات، والبرقيات ...إلخ(ماهر شعبان،15،2009)

ومن هنا تحتاج المجتمعات إلى هيكلة معارفها ونمذجة مسائلها التربوية، وكل ذلك يساعد في التميز والقدرة على اختيار الحلول، وتنظيم والمعارف المعلومات، وحسن استخدامها لإعداد أجيال قادرة على استيعاب التدفق التكنولوجي وتطوير استخداماته(حمدي عبدالعزيز،2013، 275)

واللعبة الإلكترونية إحدى الوسائل التكنولوجية و الأساليب التربوية الحديثة الهامة المشوقة التي يستميل التلاميذ إليها و تتفق مع ميوله النفسية والعقلية فهي تحمل الكثير من المعاني التي تمس الوجدان والفكر.

ويتزامن الانتشار الواسع للألعاب الإلكترونية الحاجة للاستعانة بها لتنمية مهارات االكتابة وعلي الرغم مما ثبت تربويا بأن التمكن من الكتابة يساعد التلاميذ للتعبير عن مشاعرهم وما يدور يجول بأفكارهم وخاصة التلاميذ الذين لديهم بعض الشعور بالحرج عند التحدث والكتابة أيضا تعمل على زيادة التحصيل اللغوي وتثبيته

في أذهان التلاميذ وزيادة التحصيل لديهم وبالرغم من هذا فقد لاحظت الباحثة اهمال مهارات التعبير الكتابي في المدارس، الأمر الذي أدي إلي الحاجة للاستعانة بالوسائل التعليمية الحديثة التي تتفوق بدورها علي الوسائل التقليدية وبخاصة في عرضها للمواقف والأحداث والمؤثرات التابعة لهذه الوسائل، وكان من بين هذه التكنولوجيا الألعاب الإلكترونية، وقد نادي العديد من المختصين في مناهج اللغة العربية وطرائق تدريسها باستخدام الوسائل التعليمية الحديثة ومنها الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة العربية ومن بينها الكتابة والتعبير الكتابي لما لها من أثر في قوي وتأثير واضح في نفوس التلاميذ.

ويتضح مما سبق إمكانية استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس الكتابة الوظيفية، وإكساب مهاراتها للتلاميذ.

وقد أجريت مجموعة من البحوث والدراسات اهتمت بتنمية مهارات الكتابة ومن أهم هذه البحوث والدراسات

– دراسة(ثناء عبد المنعم رجب. (2005). التي هدفت إلى أثر استخدام المنهج التفاوضي وأسلوب الحافظة على تنمية مهارات التعبير الإبداعي والاتجاه نحو المادة لدى طلاب الصف الأول الثانوي

– دراسة(عبد الحميد يحيى الصبري. (2010). التي هدفت إلى أثر استخدام الحاسوب في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى طلاب المرحلة الثانوية.

دراسة(أحمد سيد محمد، وأحمد محمد علي، وعبد الرازق مختار محمود، وعبد الرحيم فتحي محمد(2014). والتي هدفت إلى فعالية برنامج قائم على تآلف الأشتات في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى التلاميذ الموهوبين لغوياً بالمرحلة الإعدادية.

-- دراسة(محمد فايز أبو دية. (2016). التي هدفت إلى أثر استخدام حقائب العمل في تنمية المهارات الكتابية لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي بغزة

-- دراسة(وجيه المرسي إبراهيم، ونورا إبراهيم عبد الغفار. (2016). التي هدفت إلى فاعلية استراتيجية مقترحة في ضوء المدخل الاتصالي في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى طلاب المستوى المتوسط الناطقين بلغات أخرى.

- دراسة (أحمد محمد حسن. (2017). التي هدفت إلى فاعلية برنامج مقترح قائم على تكامل فنون اللغة في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطلاب المعلمين بكلية التربية بالعراق.

- ودراسة (رانيا حماد، 2020)، والتي هدفت إلى تصميم بيئة افتراضية باستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض المهارات اللغوية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائية في مادة اللغة العربية.

-تحديد مشكلة البحث:

تمثلت مشكلة البحث الحالي في وجود ضعف في مستوى التلاميذ بمهارات الكتابة الوظيفية ومن أمثلة هذا الضعف : استخدام علامات الترقيم، تكوين جمل بسيطة من مجموعة كلمات متفرقة، كتابة بطاقة دعوة أو برقية أو تلخيص فقرة أو موضوع، أو كتابة رسالة.

مما دفع الباحثة إلى اقتراح الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي وتتصدى الدراسة الحالية لهذه المشكلة من خلال الإجابة عن السؤال الرئيس التالي:

ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي؟

ويتفرع من هذا السؤال الأسئلة الفرعية التالية:

1- ما مهارات الكتابة الوظيفية التي يجب تنميتها لدى تلاميذ المرحلة الاولي من التعليم الاساسي؟

2- ما التصميم التعليمي القائم على الألعاب الالكترونية لتنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي؟

3- ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي؟

<u>حدود البحث</u> : اقتصر البحث الحالي على الحدود التالية:

- حدود بشرية : مجموعة بحثية من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي.
- حدود زمانية :الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي2022-2023
- حدود مكانية: مجموعة من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي بمحافظة الفيوم حيث تقيم الباحثة.
- حدود المحتوى: موضوعات مهارات الكتابة الوظيفية المقررةعلى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي.
- حدود تقنية: مجموعة من الألعاب اللغوية التي يتم إعدادها تقنياً، وتقديمها عن طريق لعبة إلكترونية مع بعض التعليمات التي تسهل على التلاميذ التعامل معها.

أدوات البحث:- اعتمد البحث الحالي على الأدوات التالية:

أولاً: أدوات تعليمية: استبانة قائمة مهارات الكتابة الوظيفية، ومعايير التقنية والتعليمية والفنية التي يتم بناء البرنامج عليها، وكتيّب التلميذ، ودليل المعلم.

ثانيا: أدوات قياس: تمثلت في اختبار مهارات الكتابة الوظيفية.

أهداف البحث: هدف البحث الحالي إلى تحقيق ما يلي:

1- تنمية مهارات الكتابة الوظيفية من خلال الألعاب الإلكترونية

2- -التعرف على فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي.

أهمية البحث: ترجع أهمية البحث إلى أنه قد يفيد:

- **الطلاب مجموعة البحث من خلال:** تنمية مهارات الكتابة الوظيفية؛ لاستثمارها بما ينفعهم في الحاضر والمستقبل.
- معلمي اللغة العربية من خلال: تزويدهم بقائمة مهارات الكتابة الوظيفية المناسبة لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي.
- مخططي المناهج والخبراء المتخصصين, من خلال: مساعدتهم على بناء وتطوير مقررات اللغة العربية في ضوء مداخل واستراتيجيات تقوم على نشاط المتعلم.
- الباحثين في ميدان المناهج وطرق تدريس اللغة العربية من خلال:

فتح آفاق أخرى أمام الباحثين؛ لإجراء أبحاث ودراسات أخرى تتعلق بموضوع البحث

منهجا البحث: يعتمد البحث الحالي على الجمع بين المنهجين الوصفي و التجريبي, كما يلي:

1-المنهج الوصفي التحليلي: في عرض الإطار النظري للبحث ومسح الدراسات السابقة, وكذلك في بناء بعض أدوات الدراسة.

2-المنهج التجريبي: للتطبيق الميداني لتجربة البحث, حيث تضمّن التصميم شبه التجريبي للبحث باختيار مجموعة تجريبية.

فروض البحث: حاول البحث الحالي اختبار صحة الفروض التالية:

- يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الوظيفية النوعية لصالح التطبيق البعدي.
- يوجد فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الوظيفية الأساسية لصالح التطبيق البعدي.

مصطلحات البحث:

- **الألعاب الإلكترونية:**عرفتها (أماني حسن،2017، 234) بأنها عبارة عن ألعاب رقمية، يتم التعامل معها من خلال شاشات التليفزيون، والحاسب الآلي، والأجهزة الكفية، والهواتف المحموله، وتتميز بالعديد من المؤثرات السمعية، والمرئية المشوقة، وتنشئ هذه الألعاب جوا من التفاعل الإفتراضي بينها وبين اللاعب.

- **الكتابة الوظيفية** : هي كتابة رسمية ذات قواعد محددة، ولا تحتاج إلى موهبة؛ فهي كتابة مباشرة وصحيحة، يخلو أسلوبها من الإيحاء، وألفاظها محددة وقاطعة، وعباراتها لا تحمل التأويل.(محمد رجب، 2008، 62)

الإطـار الـنـظـري للـبـحـــث:

أولًا : <u>الكتابة الوظيفية</u>

- مفهومها:

وتتمثل في الكتابة النفعية التي تؤدي وظائف محددة في حياة الفرد والجماعة، منها الفهم والتواصل الاجتماعي؛ فهي تنقل الأفكار بين الأفراد بكل دقة ووضوح وبشكل مباشر(وليد جابر، 1991، 203)، ومن مجالاتها: الرسائل، والتلخيص، والتقارير، والبرقيات، والمذكرات، والإعلانات، والتعليمات، والاستمارات، والمذكرات، والمقالات، وكتابة السجلات، ومحاضر الاجتماعات، وعقود البيع والشراء، والتوثيق والهوامش، والنقاط الأساسية للأحاديث الشفهية، والتعليقات، والكلمات الافتتاحية والختامية.(عبد الحميد يحيى، 2010، 186)

وهي تعتمد _في كافة مجالاتها_ على استخدام الأسلوب التقريري للتعبير عما يتعرض له الفرد من مواقف حياتية، أو الأسلوب العلمي لكتابة بحث علمي مثلاً، وغيرها من الأساليب ذات الصلة. وتعد الكتابة الوظيفية أكثر استخداماً من قِبل الإنسان في حياته؛ لذا ينبغي الاهتمام بتنميتها لدى المتعلمين؛ من أجل مساعدتهم على أداء المهام التي يتطلبها المجتمع.(فتحي يونس، 2000، 443)

ومعنى ما سبق أن الكتابة الوظيفية تعني قدرة تلاميذ الصف الثالث الابتدائي على استخدام قواعد الكتابة من علامات الترقيم والتلخيص المبسط وكتابة البرقية واللافتات بشكل مبسط وواضح وخلوها من الأخطاء اللغوية.

- **أهدافها:**

إن الحياة اليومية لا تخلو من موقف يتطلب تمكن الفرد من الكتابة الوظيفية، فالكتابة الوظيفية لها عدة أهداف من المرجو تحقيقها كما يلي:

1. استخدام الأفراد للكلمات المكتوبة في التعبير عن احتياجاتهم المهنية، مثل كتابة الرسائل والتقارير ومحاضر الاجتماعات والطلبات المهنية المختلفة.
2. إتقان الأفراد لاستخدام الكلمات والجمل والفقرات وعلامات الترقيم وأدوات الربط.
3. إتقان الأفراد للأعمال الكتابية التي يمارسونها داخل المؤسسات التعليمية وخارجها.
4. توظيف ما لدى الأفراد من معلومات وحقائق، في إنجاز عمل كتابي مفيد.
5. إجادة الأفراد عرض معلوماتهم وأفكارهم بكلمات مناسبة وأسلوب مناسب موجز دون إخلال.(حسن شحاتة، 2000، 242) و(محمد رجب، 2003، 72)

- **أهميتها:**

تحظى الكتابة الوظيفية بأهمية خاصة؛ لما لها من دور كبير في العصر الحالي؛ حيث تشابكت مصالح الناس وتعقدت، وازداد إيقاع الحياة سرعة، وبالتالي فإن إنهاء الأعمال وقضاء المصالح أصبح مرهوناً بتوافر مهاراتها؛ فالكتابة الوظيفية هي ذلك النوع من الكتابة الذي تقتضيه ضرورات الحياة، ويؤدي وظيفة نفعية

للإنسان في مواقفه الحياتية، وتتجلى أهمية الكتابة الوظيفية _كما يذكرها (محمد فايز، 2016، 56)، (وجيه المرسي، نورا إبراهيم، 2016، 1145) _ فيما يلي:

1. تنظيم حياة الأفراد.
2. قضاء حوائج الأفراد المادية والاجتماعية، وإنجاز أعمالهم.
3. تحقيق التعاون والتواصل بين الأفراد، وتقوية الروابط الفكرية والاجتماعية بينهم.
4. تعد الكتابة الوظيفية وسيلة للتفاهم والإفهام بين الأفراد.
5. العجز عن الكتابة الوظيفية يُشعر صاحبه بالإحباط وفقدان الثقة بالنفس وبالتالي تأخر نموه الفكري والاجتماعي.
6. تعد الكتابة الوظيفية أداة ماهرة في توظيف الفرد لما لديه من معارف في التعبير عن آرائه ومشاعره.

- **سماتها:**

1- ألفاظها محددة وقاطعة .
2- تأخذ طابعا رسمياً.
3- لاتحتاج إلى موهبة لأدائها .
4- كتابية مباشرة وواضحة
5- قد تخلو من المشاعر والأحاسيس .
6- عباراتها مختصرة، ولا تحتمل التأويل .
7- منظمة وأسلوبها علمي، ومفصلة.
8- لها قواعد لغوية محددة.

- **مهاراتها:** تتمثل مهارات الكتابة الوظيفية فيما يلي:

1. القدرة على الكتابة السريعة، والسليمة، والواضحة، والتي تتميز بخط جميل.

2. القدرة على رسم الحروف رسماً صحيحاً وواضحاً.
3. القدرة على كتابة المفردات بشكل صحيح من الناحيتين اللغوية والنحوية.
4. القدرة على صياغة المفردات والجمل والفقرات المعبرة عن المعاني والأفكار.
5. القدرة على اختيار الأفكار التي يجب أن يتضمنها كل لون أو مجال من مجالات الكتابة الوظيفية.
6. القدرة على تنظيم الأفكار بما يتفق مع كل لون أو مجال من مجالات الكتابة الوظيفية.
7. القدرة على الاستخدام الصحيح لعلامات الترقيم خلال الكتابة.
8. القدرة على صياغة عنوان مناسب، ومقدمة، وصلب، وخاتمة للنص المكتوب.(عبد الحميد يحيى، 2010، 187)

نستخلص من هذا أن الكتابة الوظيفية يندرج تحتها مهارات أساسية(كأدوات الترقيم، وأدوات الربط، كتابة العناوين الرئيسة والفرعية)

- – ومهارات نوعية (كالتلخيص و كتابة الرسائل ، والبرقيات، التقارير ،وكتابة الإعلانات ،والإرشادات، والدعوات الرسمية، والمذكرات اليومية، وملء الاستمارات) وسوف ننوه في هذا البحث على المهارات الأساسية، كأدوات الترقيم والربط، و المهارات النوعية كالتلخيص، وكتابة البرقية، وكتابة الرسائل.

ويمكن تنمية الكتابة الوظيفية عن طريق مجموعة من المراحل وهي كما حددها (محمد جابر، 2022)

مرحلة التخطيط: فهوعملية أساسية و في مقدمة عملية الكتابة الوظيفية، فهو عملية ذهنية متمثلة في الرسم والتصور لما سيكون عليه العمل الكتابي لاحقا لما سوف يكون عليه.

مرحلة البناء: والتي تتمثل في البدء بما تم تنظيمه.

مرحلة المراجعة: والهدف منها تطوير المنهج الكتابي إلى أكبر درجة، من خلال إعادة القراءة، وتحديد الأخطاء وتصويبها، والتأكد من سلامة استخدام علامات الترقيسم ، وأدوات الربط ، وحذف الحشو، وتوضيح الخط إلى مراجعة التنظيم والشكل.

توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية:

أفاد مجال التدريس بشكل عام وتدريس اللغة العربية بشكل خاص من تكنولوجيا التعليم، ويؤكد ذلك ظهور عديد من البرمجيات التعليمية التي تقدم دروس اللغة العربية بطريقة ممتعة ومشوقة للتلاميذ مستفيدة في ذلك من الإمكانات التقنية التي يوفرها الكمبيوتر من صوت، وصورة، وألوان، فضلا عن المؤثرات الحركية والميزات الآتية حيث يعمل الكمبيوتر على إضفاء الحيوية والتعليم المشوق على تعليم اللغة العربية في كل مجالاتها، بما يتميز به من حركات وألوان وأصوات وصور تجذب المتعلم، وإظهار الحروف والكلمات بطريقة تجعل التلاميذ أكثر انتباها ووعيا واستفادة أكثر وهذا يحرر تعليم اللغة من أسلوبي التلقين والمحاضرة، ويخرج التعليم باستخدام الكمبيوتر اللغة العربية من النظرية والتجريد، ليربطها بالناحية التطبيقية والعملية، ويربط التلميذ بشكل مباشر وعملي بالواقع، كما تسهم تكنولوجيا التعليم في تنمية مهارات التعلم الذاتي لدي التلاميذ، وتشجعهم علي مواصلة التعلم مدى الحياة، فالتعلم الذاتي نمط من التعليم المخطط والمنظم والموجه فرديا أو ذاتيا، والذي يمارس فيه التلميذ النشاطات التعليمية فرديا وينتقل من نشاط إلى آخر متجها نحو الأهداف التعليمية المقررة بحرية، وبالمقدار والسرعة التي تناسبه؛ مستعينا في ذلك بالتقويم الذاتي، وتوجيهات المعلم حينما يلزم الأمر.

وقد حددت درسة (فهد إسماعيل، وزينب خليل ، 2018 ص49) عددا من الشروط المهمة لكي يتم توظيف الألعاب بشكل جيد، منها:

– دراسة اللعبة بدقة وإتقان، وذلك لمعرفة القوانين التي تقوم عليها اللعبة وأدوار التلاميذ، والتأكيد على النقاطالأساسية والمفاهيم المهمة فيها، وتحديد وقت استخدامها وكيفية تنفيذها.

– تهيئة البيئة التعليمية المناسبة لإجراء اللعبة التعليمية؛ وذلك من حيث سلامة أجهزة الكمبيوتر اللازمة لتنفيذ اللعبة.

– التأكد من مدى إتقان التلاميذ لمهارات الكمبيوتر اللازمة لتشغيل وممارسة الألعاب ومعالجة المشكلات.

– توضيح أهداف وقواعداللعبة وخطوات السير فيها وكيفية الفوز من أجل إيجاد عنصر التشويق وربط اللعبة بالموقف التعليمي.

بالإضافة إلى إتاحة الفرصة للتلاميذ للاستفسار عن أي جوانب خاصة باللعبة والإجابة عنها، ثم تحديد وقت إجراء اللعبة.

– متابعة تنفيذ اللعبة والتدخل أحيانا لإزالة أي توتر قد يحدث.

– متابعة الرجع بدقة؛ وذلك لضمان تحقيق الأهداف بصورة علمية ودقيقة وعدم الوقوع في الأخطاء وسوء الفهم.

– تقويم اللعبة التعليمية، ويتضمن ذلك وضوح الأهداف التعليمية، وخطوات تحقيقها، وردود فعل التلاميذ وانطباعاتهم عن اللعب.

ولذلك ينبغي على المعلمين تحفيز عملية التعلم وذلك بالتعامل مع البرامج التعليمية والتعلم بالوسائط المتعددة والتعلم التفاعلي والتعليم الإفتراضي والتعليم بالاتصال المباشر من أجل الوصول إلى الأعمدة الأربعة للتربية وهي تعلم لتكون، وتعلم لتعرف، وتعلم لتعمل، وتعلم لتعيش(زينب أمين، فهد اسماعيل، 2018)

يتبين مما سبق أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في مساعدة التلاميذ والمعلمين، وكل المهتمين باللغة العربية للميزات العديدة التي تحتويها الألعاب التعليمية، وعلى الأخص إذا روعي في تصميمها المعايير التقنية والفنية والتربوية الجيدة، ومن أجل ذلك اهتم التربويون بتوظيفها في العملية التعليمية، الأمر الذي دعا إلى تطوير البرامج الخاصة لإنتاجها، خاصة وأنها استخدمت في معالجة القصور الذي تعانيه بعض المقررات التعليمية.

بعد الإشارة إلى أهمية تكنولوجيا العصر بصفة عامة والألعاب الكمبيوترية بصفة خاصة تبرز أهمية الاستعانة بهذه التكنولوجيا في تدريس الكتابة، ومعرفة أثرها في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.

ثانيا: الألعاب الإلكترونية:

تعددت تعريفات الألعاب الالكترونية وتنوعت حيث عرفها (ماجد محمد الزيودي،2015، 21) بأنها جميع أنواع الألعاب المتوافرة على هيئات إلكترونية والتي تشمل ألعاب الحاسب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وألعاب الهواتف النقالة، وألعاب الأجهزة الكفية المحمولة.

وعرفتها (عفاف بدوي،2008، 27) بأنها مجموعة من الأنشطة المبرمجة، التي تهدف إلى بناء جو من التحدي لفكر المتعلم، والتي تزيد من دافعيته لما توفره من درجة عالية من التفاعلية، كما تتسم بالمتعة، والتشويق، وإثارة الخيال؛ للوصول إلى الحلول الغير تقليدية لمشكلة اللعبة تحت إشراف المعلم، والوصول إلى ما تتضمنه اللعبة من معلومات.

وتعرفها (رانيا حماد2020 ،40) أن الألعاب الإلكترونية عبارة عن برمجية إلكترونية يركز فيها على تقديم المادة العلمية على هيئة ألعاب يمارسها الطالب؛ بهدف إثارة انتباههم، وتحقيق التسلية، والمتعة، وإكسابهم المعلومات والمهارات بشكل محبب إليهم.

وعرفها (Madelyns & lubell,k 2012, 160) بأنها نوعاً جديداً من أشكال الألعاب الحديثة، كالأقراص المدمجة بالكمبيوتر CD، أو Games الموجودة بالمواقع عبر الإنترنت، التي تسيطر على اهتمامات الأطفال، ويستغنون بها عن الألعاب الأخرى.

حيث عرفتها (أماني حسن،2017 ،234) بأنها عبارة عن ألعاب رقمية، يتم التعامل معها من خلال شاشات التليفزيون، والحاسب الآلي، والأجهزة الكفية، والهواتف المحموله، وتتميز بالعديد من المؤثرات السمعية، والمرئية المشوقة، وتنشئ هذه الألعاب جوا من التفاعل الإفتراضي بينها وبين اللاعب.

وتستخلص الباحثة من التعريفات السابقة بأنها محتوى لغوي وأنشطة لتعليم اللغة العربية، مبرمجة على هيئة ألعاب إلكترونية تقدم لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي؛ والتي تهدف إلي بناء جو من المتعة، والإثارة ، والتسلية عند تنمية مهارات الكتابة الوظيفية، وتزيد من دافعية التلاميذ عند تعلم هذه مهارات.

- **خصائص الألعاب الالكترونية:**

تنوعت خصائص ألالعاب الإلكترونية حيث ذكرتها خديجة الدفتار 2014 ،8)، والتي تتمثل فيما يلي:

- أن تتفق مع منظومة القيم التي نسعى إلى ترسيخها في طبيعة الطفل التنموية.
- أن تكون الألعاب ذات إمكانيات متنوعة، ويمكن الأستفادة منها، وتقديمها بهدف المتعة، وبناء أحاسيس، ومشاعر متنوعة لدى الطفل تتوافق مع عمره الزمني، وتعمل علي تنمية الحس و الذوق الجمالي.
- ضرورة تأمين فرص الفوز بشكل متكافئ لكل اللاعبين والكمبيوتر في آن واحد.
- أن تتضمن مكافآت رمزية معنوية للفائزين بقصد التشجيع على التفوق، تحث على المثابرة والنجاح.
- أن تتوجه نحو موضوع يغني ثقافة الطفل، ويطور قدراته، واستعداداته الحسية، والإدراكية، وينمي مفاهيم العمل، ويزيد النشاط الذهني، والدافعية، ويحفز المواهب.

ومعنى ما سبق أن الألعاب اللغوية الالكترونية يجب أن تتصف بالإثارة والدافعية ، والتغذية الراجعة، وتنمي لدي التلاميذ المنافسة والتشجيع على التفوق، وتتصف بالتنوع والمتعة.

➢ **<u>وظائف الألعاب الإلكترونية التعليمية:</u>**

بالإضافة إلى ما يؤديه اللعب من أدوار تربوية، ونفسية كبيرة فإنه يقدم وظائفاً وأدواراً متنوعة ومهمة لتكوين شخصيات التلاميذ؛ حيث يرى كل من (Anişoara Dumitrache & Beatrice Almăşan (2014

- أن الألعاب التعليمية تزود التلاميذ بخبرات كثيرة وأقرب للواقع العملي عن أي وسيلة تعليمية أخرى؛ حيث يتعرف التلاميذ على الكثير من المشكلات التي تواجهه في المستقبل ثم يضعون لها الحلول واتخاذ القرارات نحوها؛ فتعمل على تقليل الفجوة بين ما يدور في غرفة الصف وما يدور في حياتهم اليومية.

- أنها تقلل من الملل الذي قد يصيب التلاميذ غالبا أثناء عملية التعليم؛ لهذا يمكن وضع المهارات المرجو تنميتها في قالب لعبة ، مما يساعد في اكتساب هذه المهارات بطريقة أسرع وأرسخ.
- تساعد المعلم في وضع استراتيجية جديدة لمعالجة الفروق الفردية بين التلاميذ، من خلال توفير مهارات عديدة لمستويات مختلفة وهي بذلك تناسب معظم فئات الصف الواحد.
- تساعد في صقل شخصية التلميذ، فيصبح أكثر التزامًا، ويشعر بالمسئولية أثناء عملية التعلم، لأنه هو المنفذ للموقف التعليمي فيسعى لإتمام المهمة المكلف بها.

وتري الباحثة أن اللعب أداة تساعد الأطفال على اكتسابهم الكثير من المهارات التي تعمل على تكوين شخصياتهم، واكتسابها بصورة أسرع وأبقي في نفوسهم؛ لذا يجب على المعلم أن يكون على دراية كبيرة باستخدام الألعاب الإلكترونية؛ حتي يؤتي ثمارها المرادة من تنمية المهارات المطلوبة وبث القيم التربوية في نفوس تلاميذه.

- **أهمية الألعاب الإلكترونية في التعليم والتعلم:**

تؤكد الاتجاهات التربوية الحديثة أنه من الضروري الاستفادة من التكنولوجيا الحديثة في مجالات التعليم والتعلم؛ حيث يُعد استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من أكثر الوسائل الناجحة لتعليم الأطفال بعض المهارات الأساسية، فهي تصمم بطريقة تجذب الأطفال وتسليهم ضمن برامج الأطفال في المرحلة الابتدائية؛ لتعزيز بعض المفاهيم **والمبادئ** والقيم لديهم، واكسابهم مهارات كثيرة بأساليب مشوقة وممتعة.(عبير محمود، 2015 ، 17)

وقد أشار كل من (عادل المغذوي،2018 ،321)،(أماني حسن،2017، 240) إلى أهمية الألعاب الإلكترونية لعمليتي التعليم والتعلم حيث إنها:

- ❖ تعمل على تنمية الذاكرة والانتباه وسرعة التفكير.
- ❖ تطور حس المبادرة والمنطق والتخطيط الجيد.
- ❖ تسهم في الإندماج مع التقنيات الحديثة، بحيث يستطيع الطفل تولي تشغيل المقود، والتعامل مع الآلات باحترافية، ويجيد استعمال عصا التوجيه .
- ❖ تحفز المتعلمين على الانتباه والتركيز وتنشط الذكاء، لأنها تقوم على ابتكار عوالم من صنع المخيلة.
- ❖ تساعد المتعلمين على التفكير العلمي، الذي يتمثل في وجود مشكلة ما ثم التدرج لحلها.
- ❖ تعطي للطفل فرصة كبيرة للتعامل مع التكنولوجيا الحديثة ومصدراً هاما لتعليم الطفل.

ومعنى ما سبق أن الألعاب الإلكترونية تعمل على تطور حس المبادرة والانتباه والتركيز وابتكار عوالم من الخيال، والذي بدوره أحد مراحل الكتابة الوظيفية التي تتصف بالتصور والخيال .

القيمة التربوية للألعاب الألكترونية:

- تستعمل أكثر من حاسة لدى االتلميذ، فتستخدم المؤثرات السمعية والبصرية، فتجعل التعلم أكثر بقاءًا وتأثيراً
- تزيد من الدافعية لدى التلاميذ للتعلم، لأن اللعب ميل فطري لديهم.
- من أكثر الوسائل التعليمية متعة وتشويقاً، والتي تثير التفكير لدى المتعلمين وتعمل على زيادة نموه العقلي.
- تقوم بدور فعال في اكتساب المهارات من حيث أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تقوم بتقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة، وتعطي تغذية راجعة

فورية، مما يركز على الهدف التعليمي ويدفع المتعلم لمواصلة اللعب، ومن خلال اللعب أيضاً يتخلص المتعلم من الضغوط التي تقع عليه من الممارسات التربوية.

- تعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم، وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم المتعلمين وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم

دور المعلم والمتعلم في الألعاب التعليمية:

للمعلم دور بارز في الألعاب الإلكترونية التعليمية حيث يكون موجها وقادرا على تشغيل واستخدام الأجهزة الحاسوبية، وتعليم مبادئها للتلاميذ، وتصميم الأنشطة الطلابية إلكترونيا، وقادرا على استخدام الوسائل المتعددة لدعم العملية التعليمية،ويستطيع استخدام الوسائل التي تضمن له التطور المهني.

وأشار (منصور الصعيدي،2014، 85)أيضا أن للمعلم عدة أدوار عند استخدام الألعاب الإلكترونية وهي:

- الدراسة الجيدة لعبة المعروضة، مع التأكيد على المفاهيم والنقاط المهمة، مع تحديد الوقت الكاف لها وكيفية القيام بتنفيذها.
- التهيئة الجيدة للبيئة التعليمية المناسبة لإجراء اللعبة الإلكترونية.
- التأكد إلى أي مدى يتقن التلاميذ أساسيات الحاسوب لممارسة اللعبة الألكترونية.
- الإجابة عن الاستفسارات الخاصة باللعبة والتوضيح الجيد لها .
- متابعة المتعلم أثناء ممارسة اللعبة مع التدخل في حالة ظهور أي صعوبات.
- المتابعة الجيدة للتغذية الراجعة لضمان تحقق الأهداف .

- تقويم الألعاب الإلكترونية وذلك من خلال توضيح الأهداف وخطوات تطبيقها ورد فعل التلاميذ نحوها.

وأما عن أدوار المتعلم فيستطيع التلميذ أن الوصول إلى المعلومة بنفسه والتفاعل مع المواقف التعليمية المتنوعة، يفكر باستقلالية ولديه القدرة على التخيل والتوقع والتفاعل، بالإضافة إلى أن يكون لديه طموحا للتعلم وذلك يتطلب مهارة التنظيم الذاتي للتعلم، ويكون قادرا على التعامل مع التعقيدات المستقبل القائم على التعليم الإلكتروني والذي لابد له من إعمال عقله لمواكبة التطورات.

وقد أفادت الباحثة مما سبق في تحديد ما يجب أن يقوم به كل من المعلم والمتعلمين عند استخدام الألعاب الإلكترونية ، فيكون دور المعلم تصميم الأنشطة المعروضه، وكذلك الموجه والمرشد والمعالج للمشكلات التي تقابل متعلميه، والمتعلمين القائد الذي يدير اللعبة ومحاولة الوصول للمستويات التي أمامه ، والتعامل مع المشكلات التي تواجهه، وتدخل المعلم إذا تطلب الأمر.

- **علاقة الألعاب الإلكترونية بخصائص التلاميذ:**

أشارت (رانيا حماد،2020، 47) التلاميذ في المراحل العمرية الأولى يميلون إلى اللعب، وخاصة في هذا العصر الملئ بالعديد من الألعاب الهائلة والمتاحة، وخاصة الألعاب الإلكترونية مما يسهم في العمل على تغيير روتين الحصص الدراسية ، وتقديم المناهج والمهارات المراد تنميتها عن طريق هذه الألعاب سوف يسهم كثيرا إلى تنمية المهارات المراد تنميتها بالإضافة إلى أن الألعاب الإلكترونية تعمل على زيادة الدافعية لدى التلاميذ وتثير متعتهم نحو التعلم.

ثالثًا : إعداد أدوات البحث والدراسة الميدانية ونتائجها:

إعداد أدوات البحث: لما كان البحث الحالي يهدف إلى الكشف عن استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي فإن ذلك تطلب القيام بالإجراءات التالية:

- بالنسبة لمهارات الكتابة الوظيفية:إعداد قائمة بمهارات الكتابة الوظيفية الأساسية والنوعية؛ وذلك بالاطلاع على الأدبيات والبحوث السابقة المرتبطة بمجال مهارات الكتابة الوظيفية وأهمية تنميتها بالمرحلة الابتدائية، واستطلاع آراء بعض المختصين في تدريس اللغة العربية في تلك المهارات، وكذلك الاطلاع على المراجع والكتب المختلفة في المناهج وطرق تدريس اللغة العربية، وعرضها على 10محكمين وقد تمّ ضبط القائمة ووضعها في صورتها النهائية.
- إعداد مادتي التعلم اللازمتين للبرنامج وفقاً للألعاب الإلكترونية وشملتا:
- كتيّب التلميذ : إعداد كتيّب التلميذ في صورته الأولية في ضوء قائمة مهارات الكتابة الوظيفية المناسبة لتلاميذ الصف الثالث الابتدائي التي توصلت له الباحثة بعد عرضه على المحكمين.
- دليل المعلم: اعداد دليل المعلم وعرضه على السادة المحكمين ووضعه في صورته النهائية.
- بالنسبة للتصميم التعليمي القائم على الألعاب الالكترونية لتنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي.

وذلك من خلال مراعاة الأسس العامة للألعاب الإلكترونية ، ومعايير تصميم البرامج التعليمية وقد تم تصميم البرنامج إلكترونيا.

- بالنسبة لمكونات الألعاب الإلكترونية في تدريس الكتابة الوظيفية: تم القيام بالإجراءات التالية :

- تحديد الأساس الفلسفي لبناء الألعاب.
- تحديد الأهداف العامة ، والإجرائية للألعاب .
- تحديد محتوى الألعاب
- تحديد طرق تدريسها ومصادر التعلم والأنشطة.
- تحديد أساليب التقويم.
- عرض الألعاب في صورتها المبدئية علو مجموعة من المحكمين، وتعديلها في ضوء آرائهم ووضعها في صورتها النهائية التي تجعلها صالحة للتطبيق.

- إعداد اختبار مهارات الكتابة الوظيفية الأساسية والنوعية والتأكد من صدقه وثباته

أولاً: صدق الاختبار:

صدق المحكمين:

1-ثبات اختبار مهارات الكتابة الوظيفية: تم التحقق من ثبات اختبار مهارات الكتابة الوظيفية من خلال الدراسة الاستطلاعية ، إذ تم تطبيق اختبار مهارات الكتابة الوظيفية على عينة عشوائية من التلاميذ بلغ عددهم 40 طالب وقد تم حساب معامل ثبات المقياس باستخدام :

1-" معادلة ألفا – كرونباخ" : و قد بلغت قيمتها (0.827) وهي قيمة تشير إلي تمتع الاختبار بدرجة عالية من الثبات .

2-طريقة التجزئة النصفية :

تم حساب الارتباط بين جُزأي الاختبار، ثم صُححت بمعاملات الارتباط بمعادلة سبيرمان – بروان، وقد بلغ قيم معامل الثبات لسبيرمان –بروان وجيتمان 0.752 وهى قيم ثبات مرتفعة مما يدل على تمتع المقياس بالثبات.

وجدول (1) يوضح ثبات الاساليب بمعامل ثبات الفا والتجزئة النصفية

المهارة	معامل ثبات الفا	التجزئة النصفية	دالة
المهارات الأساسية	0.839	0.827	0.01
مهارات التلخيص	0.838	0.891	0.01
مهارة كتابة رسالة اقتراح	0.875	0.899	0.01
مهارة كتابة البرقية	0.855	0.834	0.01

ويتضح من الجدول السابق قوة تماسك أبعاد المقياس بالمقياس ككل عند مستوى(0.01)

2-الاتساق الداخلي للاختبار: تم حساب معامل ارتباط بنود المقياس بالدرجة الكلية وجدول(2) يوضح ذلك :

معامل ارتباط بنود المقياس بالدرجة الكلية

البند	معامل الارتباط	البند	معامل الارتباط	دالة
1	.483**	21	.910**	0.01
2	.570**	22	.733**	0.01
3	.568**	23	.710**	0.01
4	.661**	24	.571**	0.01
5	.338*	25	.592**	0.01

0.01	.570**	26	.662**	6
0.01	.562**	27	.566**	7
0.01	.710**	28	.756**	8
0.01	.428**	29	.540**	9
0.01	.764**	30	.533**	10
0.01	.375*	31	.585**	11
0.01	.730**	32	.617**	12
0.01	.784**	33	.591**	13
0.01	.894**	34	.890**	14
0.01	.916**	35	.816**	15
0.01	.844**	36	.648**	16
0.01	.811**	37	.562**	17
0.01	.676**	38	.894**	18
0.01	.733**	39	.816**	19
0.01	.583**	40	.844**	20

جدول(2)

يتضح من الجدول السابق أن معامل ارتباط بنود المقياس بالدرجة الكلية له جميعها دالة عند مستوي (0.01) مما يدل على الاتساق الداخلى للمقياس.

معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لمفردات اختبار مهارات الكتابة الوظيفية:

تم حساب معامل السهولة المصحح من أثر التخمين والصعوبة ومعامل التمييز لكل مفردة من مفردات الاختبار (وفقًا لمعادلة معامل السهولة المصحح من أثر التخمين) من خلال نتائج تطبيق الاختبار على أفراد العينة الاستطلاعية . وتم أخذ متوسط معاملات السهولة والصعوبة، ومعامل التمييز لحساب معامل السهولة والصعوبة للاختبار ككل وهو : معامل السهولة (0.49) ، ومعامل الصعوبة (0.51) ، و معامل التمييز (0.23) نسب مقبولة .

معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لمفردات اختبار مهارات الكتابة الوظيفية

السؤال	عدد من أجابوا صواب	عدد من أجابو خطأ	المجموع	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز
1	23	17	40	0.58	0.43	0.24
2	25	15	40	0.63	0.38	0.23
3	14	26	40	0.35	0.65	0.23
4	19	21	40	0.48	0.53	0.25
5	18	22	40	0.45	0.55	0.25
6	21	19	40	0.53	0.48	0.25
7	18	22	40	0.45	0.55	0.25
8	23	17	40	0.58	0.43	0.24
9	14	26	40	0.35	0.65	0.23
10	24	16	40	0.60	0.40	0.24
11	19	21	40	0.48	0.53	0.25
12	25	15	40	0.63	0.38	0.23
13	14	26	40	0.35	0.65	0.23
14	29	11	40	0.73	0.28	0.20
15	11	29	40	0.28	0.73	0.20
16	29	11	40	0.73	0.28	0.20
17	24	16	40	0.60	0.40	0.24
18	19	21	40	0.48	0.53	0.25
19	26	14	40	0.65	0.35	0.23

السؤال	عدد من أجابوا صواب	عدد من أجابو خطأ	المجموع	معامل السهولة	معامل الصعوبة	معامل التمييز
20	28	12	40	0.70	0.30	0.21
21	19	21	40	0.48	0.53	0.25
22	28	12	40	0.70	0.30	0.21
23	23	17	40	0.58	0.43	0.24
24	27	13	40	0.68	0.33	0.22
25	14	26	40	0.35	0.65	0.23
26	24	16	40	0.60	0.40	0.24
27	22	18	40	0.55	0.45	0.25
28	19	21	40	0.48	0.53	0.25
29	28	12	40	0.70	0.30	0.21
30	24	16	40	0.60	0.40	0.24
31	19	21	40	0.48	0.53	0.25
32	21	19	40	0.53	0.48	0.25
33	24	16	40	0.60	0.40	0.24
34	22	18	40	0.55	0.45	0.25
35	25	15	40	0.63	0.38	0.23
36	19	21	40	0.48	0.53	0.25
37	28	12	40	0.70	0.30	0.21
38	21	19	40	0.53	0.48	0.25
39	18	22	40	0.45	0.55	0.25
40	19	21	40	0.48	0.53	0.25

جدول(3)

ويتضح من الجدول السابق أن : معاملات السهولة لأسئلة اختبار مهارات الكتابة الوظيفية الأساسية والنوعية، ومعامل السهولة الكلي معاملات سهولة مقبولة.

كما أن معاملات الصعوبة لأسئلة اختبار مهارات الكتابة الوظيفية الأساسية والنوعية، ومعامل الصعوبة الكلي معاملات صعوبة مقبولة.

كما أن معاملات التمييز لأسئلة اختبار مهارات الكتابة الوظيفية الأساسية والنوعية، ومعامل التمييز الكلي لاختبار مهارات الكتابة الوظيفية معاملات تمييز مقبولة للاختبار ككل.

إجراءات الدراسة الميدانية:

سارت الإجراءات التجريبية للبحث الحالي وفقًا للخطوات التالي:

1-أهداف تجربة البحث: تهدف التجربة الأساسية في هذا البحث التعرف على أثر استخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى المرحلة الأولى من التعليم الأساسي، وذلك عن طريق المقارنة بين نتائج تلاميذ مجموعة البحث قبل وبعد تطبيق البرنامج.

- تحديد التصميم التجريبي للبحث: وشمل اختيار مجموعة من تلاميذ الصف الثالث الابتدائي بإحدى مدارس محافظة الفيوم
- الخطة الزمنية لتجربة البحث: في ضوء الهدف الرئيس للبحث, وفي ضوء الخطوات التي تم اتباعها في إعداد أدوات البحث, تم وضع خطة لتجربة البحث بحيث تتناسب مع إجراءاته.

–تطبيق أدوات البحث: لتطبيق أدوات البحث وإجراء التجربة اتبعت الباحثة الخطوات الآتية:

– التطبيق القبلي لأدوات البحث: تم تطبيق اختبار مهارات الكتابة الوظيفية في 10 من شهر نوفمبر من العام الدراسي2023/2022م، وتم تصحيح الاختبار ورصدت نتائجه.

– التدريس باستخدام البرنامج المقترح بعد الانتهاء من التطبيق القبلي لأدوات البحث :تم البدء في تدريس مهارات الكتابة الوظيفية الأساسية والنوعية.

– التطبيق البعدي لأدوات البحث: تم تطبيق اختبار مهارات الكتابة الوظيفية 25 من شهر ديسمبر من العام الدراسي 2023 / 2024 وتم تصحيح الاختبار ورصدت نتائجه ومعالجتها إحصائيًا ، تمهيدًا لتفسيرها وتقديم التوصيات والمقترحات

نتائج البحث :

سوف يتم عرض نتائج البحث من خلال اختبار صحة الفروض الآتية:

1–**اختبار صحة الفرض الأول:** والذي ينص على" توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لاختبار مهارات الكتابة الوظيفية النوعية لصالح التطبيق البعدى ".

للتحقق من صحة هذا الفرض قامت الباحثة بحساب قيمة (ت) للمقارنة **بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لاختبار مهارات الكتابة الوظيفية النوعية ،**

ويتضح ذلك من الجدول التالي:

قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لاختبار مهارات الكتابة الوظيفية النوعية

البيانات الإحصائية / التطبيق		العدد (ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	حجم التأثير (d)
مهارات التلخيص	القبلي	40	6.43	2.65	23.65	0.001	7.57
	البعدي	40	18.00	1.43			
مهارة كتابة رسالة اقتراح	القبلي	40	5.23	2.31	16.97	0.01	5.43
	البعدي	40	12.38	1.39			
مهارة كتابة البرقية	القبلي	40	7.43	5.00	14.72	0.001	4.71
	البعدي	40	19.05	1.83			

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (ت) المحسوبة أكبر من قيمة (ت) الجدولية بالنسبة **لمهارات الكتابة الوظيفية النوعية** ، وكذلك يتضح أن حجم التأثير كبير لمهارات الكتابة الوظيفية النوعية مما يدل على وجود فرق دال إحصائياً لصالح التطبيق البعدي وتفسر الباحثة هذه النتيجة بأن التدريس باستخدام البرنامج القائم على الألعاب الإلكترونية ساعد في تحسن مهارات الكتابة الوظيفية النوعية لدى التلاميذ، وبذلك تم التحقق من صحة الفرض الأول.

2- اختبار صحة الفرض الثاني: والذي ينص على" توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لاختبار مهارات الكتابة الوظيفية الأساسية لصالح التطبيق البعدى ".

للتحقق من صحة هذا الفرض قامت الباحثة بحساب قيمة (ت) للمقارنة **بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لاختبار مهارات الكتابة الوظيفية الأساسية** ، ويتضح ذلك من الجدول التالي:

قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعة التجريبية فى التطبيقين القبلى والبعدى لاختبار مهارات الكتابة الوظيفية النوعية.

البيانات الإحصائية / التطبيق		العدد (ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	قيمة (ت)	مستوى الدلالة	حجم التأثير (d)
المهارات الأساسية	القبلي	40	9.20	3.35	23.33	0.001	7.47
	البعدي	40	22.05	1.75			
الاختبار ككل	القبلي	40	28.28	5.83	43.56	0.001	13.95
	البعدي	40	71.48	2.44			

وقد أظهرت نتائج البحث لاختبار مهارات الكتابة الوظيفية الاساسية دالة عند مستوى دلالة(0.01) مما يشير إلى نمو المهارات الأساسية للكتابة الوظيفية .

وقد أظهرت نتائج البحث لاختبار مهارات الكتابة الوظيفية الاساسية والنوعية دالة عند مستوى دلالة(0.01) مما يشير إلى نمو المهارات الأساسية والنوعية للكتابة الوظيفية .

تفسير النتائج:

بعد معالجة البيانات احصائيا، والتحقق من فرضيات البحث، تم توصل إلى فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مهارات الكتابة الوظيفية النوعية والأساسية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية عن طرق التدريس المعتادة، كما أتضح من النتائج أن هناك تأثيراً كبيراً للألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية الاساسية والنوعية، والذي طبق على المجموعة التجريبية، حيث أشارت النتائج عن وجود فرق دال إحصائيا بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في التطبيقين القبلي والبعدي لاختبار مهارات الكتابة الوظيفية الأساسية والنوعية لصالح التطبيق البعدي، ويعزى ذلك إلى:

- الألعاب الإلكترونية تثير انتباه التلاميذ بطريقة أفضل تجعلهم يشاركون في الموقف التعليمي بصورة أفضل بما تحويه سيناريوهات الألعاب الإلكترونية من وسائط تعليمية وصور وأصوات وألوان جذابة.
- سايرت الألعاب الإلكترونية ميول التلاميذ من المبادرة والإثارة والتحدي دون أن يشعر التلاميذ بالملل.
- جعلت الألعاب الإلكترونية تلاميذ المجموعة التجريبية أكثر مرونة وأكثر قدرة على التصرف وانعكس إيجابيا على أدائهم واستجابتهم للألعاب الإلكترونية؛ ومن ثم على تنمية مهاراتهم في الكتابة الوظيفية.

- أصبح تلاميذ المجموعة أكثر تفاعلا مع محتوى التعليمي خلال التعلم الذاتي وتنفيذ الأنشطة الفردية وبعض الأنشطة الجماعية وقد لاحظت الباحثة ذلك من خلال شغف التلاميذ وإقبالهم على عملية التعلم.
- جاءت آراء التلاميذ إيجابية حول السيناريوهات المطبقة، فقد حظي بإعجابهم وتأييدهم، وانسجام التلاميذ أثناء تعلمهم، وتلهفهم لاجتياز مراحله، وتنمية مهارات الكتابة الوظيفية لديهم إضافة إلى المساعدة التي قدمتها من توفير الجهد والوقت في الحصة الدراسية، كل ذلك كان سبب رضا المعلمين وإيجابيتهم نحو البرنامج واقتناعهم فيه كطريقة حديثة في التعليم.
- **تفسير النتائج في ضوء الدراسات السابقة:**

- **يمكن تفسير النتائج التي توصل إليها البحث الحالي في ضوء الدراسات السابقة على النحو التالي:** حيث تتفق دراسة كل من الدرسات الآتية مع البحث الحالي: دراسةمحمد جابر(2022)، ودراسة مروة ابراهيم(2019)، ودراسة Ma Ruo Nan & Suo Yan Mei(2018)، Anderson, T. (2016) وهذه النتيجة تعد منطقية لاختلاف نوع التعليم المستخدم بالألعاب الإلالكترونية بدءاً من التهيئة وانتهاء بمرحلة التقويم وذلك لأن الألعاب الإلكترونية تثير انتباه التلاميذ لما تحتوية من مؤثرات وعوامل جذب كثيرة ووسائط تعليمية متنوعة صور ومؤثرات وغيرهامن عوامل التحدي والمثابرة.

- **خامسًا : توصيات البحث ومقترحاته:**

التوصيات : بناء على ما توصل إليه البحث من نتائج، يوصى بما يلي:

- عقد دورات خاصة لتدريب المعلمين على استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لأهمية الموضوع في حياة التلميذ العلمية والعملية، وتطوير أداء التلاميذ التعبيري ، وذلك من خلال إضافتها في وحدات التدريب الخاصة بمعلمي اللغة العربية بالمدرسة.
- العمل على وضع منهجية واضحة لتدريس مهارات الكتابة الوظيفية للمرحلة الابتدائية؛ حيث إن هذه المهارات هي الأساس في هذه المرحلة، وذلك من خلال إضافتها إلى مقرر التعبير.
- زيادة حصص التعبير الوظيفي لإتاحة الفرصة للتلاميذ لاكتساب الخبرات المتنوعة، والارتقاء بأدائهم، وذلك من خلال مشرفين اللغة العربية بالمدارس.

الإفادة من دليل المعلم الذي تم اعداده الأغراض البحث الحالي في مناهج إعداد مدرسي.

مقترحات البحث: في ضوء ما توصّل إليه البحث من نتائج تقترح الباحثة القيام بما يلي:

- بناء برامج إلكترونية لتحسين مستوى التعبير في الصفوف المختلفة.
- استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المفاهيم الأدبية، والاتجاه نحو اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية.
- استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات القراء والتحدث في الصفوف الصغرى

المراجع العربية:

-إبراهيم محمد عطا. (2006). **المرجع في تدريس اللغة العربية**، القاهرة، مركز الكتاب للنشر والتوزيع.

-أبو العباس أحمد بن علي القلقشندي. (2004). **صبح الأعشى في صناعة الإنشاء**، ج1، القاهرة، الهيئة العامة لقصور الثقافة.

-أحمد سيد محمد، أحمد محمد علي، عبد الرازق مختار محمود، عبد الرحيم فتحي محمد.(2014).تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى التلاميذ الموهوبين لغوياً بالمرحلة الإعدادية باستخدام برنامج قائم على تآلف الأشتات، **مجلة كلية التربية**، جامعة أسيوط، المجلد 30،العدد3،ص171- ص203.

-أحمد محمد حسن. (2017). فاعلية برنامج مقترح قائم على تكامل فنون اللغة في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية لدى الطلاب المعلمين بكلية التربية بالعراق، **مجلة القراءة والمعرفة**، العدد 189. ص85-ص117.

-أسماء عبد الرحمن فهمي. (2002). فعالية استخدام الأنشطة في مرحلة ما قبل الكتابة في تنمية بعض مهارات التعبير الكتابي والتفكير الإبداعي لدى طالبات الصف الثالث الثانوي، **مجلة القراءة والمعرفة**، العدد 18. ص63 ص106

-أماني عبدالتواب حسن(2017). تأثير ممارسة الألعاب الالكترونية على الذكاء اللغوي والأجتماعي لدى الأطفال: دراسة وصفية تحليلية على أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية،ع (25)مجلد(3)،230-253.

-ثناء عبد المنعم رجب. (2005). أثر استخدام المنهج التفاوضي وأسلوب الحافظة على تنمية مهارات التعبير الإبداعي والاتجاه نحو المادة لدى طلاب الصف الأول الثانوي، **دراسات في المناهج وطرق التدريس**، العدد 100. ص 132-192ص

-حاتم حسين البصيص.(2011). **تنمية مهارات القراءة والكتابة: استراتيجيات متعددة للتدريس والتقويم**. دمشق، الهيئة العامة السورية للكتاب.

-حسن شحاتة. (2000). **تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق**. القاهرة، الدار المصرية اللبنانية.

-حسني عبد الباري عصر. (1994). **الاتجاهات الحديثة لتدريس اللغة العربية في المرحلتين الإعدادية والثانوية**، الإسكندرية، المكتب العربي الحديث للطباعة والنشر.

-حمدي أحمد عبدالعزيز(2013). تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على المحاكاة الحاسوبية وأثره في تنمية بعض مهارات الأعمال المكتبية وتحسين مهارات عمق التعلم لدى طلاب المدارس الثانوية التجارية، المجلة الأردنية في العلوم التربوية، مجلد 9، عدد3،275-292ص.

-خديجة اسماعيل الدفتار.(2014) فاعلية استخدام ألعاب الكترونية فى تنمية بعض عادات العقل لدى طفل ما قبل المدرسة، مجلة البحث العلمي في التربية، جامعة عين شمس عدد15،مجلد2، ص1-25 ص .

-رانيا حماد(2020).تصميم بيئة افتراضية باستخدام الألعاب الإلكترونية لتنمية بعض المهارات اللغوية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائية في مادة اللغة العربية، رسالة ماجستير،كلية التربية، جامعة سوهاج.

-زين كامل. (2008). **المهارات اللغوية**، الإسكندرية، دار المعرفة الجامعية.

-عادل عائض المغذوي(2018). معايير توظيف الالعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الإبتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات، مجلة كلية التربية جامعة الأزهر،ع177،ج2،ص298-ص343.

-عبد الحميد يحيى الصبري. (2010). أثر استخدام الحاسوب في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى طلاب المرحلة الثانوية بالمملكة العربية السعودية، **مجلة القراءة والمعرفة**، العدد 110. ص178-206 ص

-عبير محمود محمود(2015). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية البديهية لدى طالبات الصف الأول الأساسي. رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية، عمان.

-عفاف علي بدوي(2008).فاعلية تدريس وحدة في العلوم بإستخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية على تنمية التفكير الابتكاري والاتجاه نحو مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة عين شمس.

-علي أحمد مدكور. (2002). **تدريس فنون اللغة العربية**، القاهرة، دار الفكر العربي للطباعة والنشر.

-فتحي يونس. (2000). **استراتيجيات تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية. القاهرة**، مطبعة الكتاب الحديث.

-فهد إسماعيل -زينب أمين (2018). فاعلية الالعاب التعليمية والإلكترونية في تنمية مهارات التعبير الكتابي عبر تدريس القواعد النحوية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية .

-ماجد محمد الزيودي(2015).الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، المجلد(10) العدد(1)، *مجلة جامعة طيبة للعلوم التربويةص15-31ص.*

-ماهر شعبان عبدالباري(2009)،الكتابة الوظيفية والإبداعية،عمان ، دار الميسرة للنشر والتوزيع،ط1، ص13.

-محمد محمد جابر.(2022)، فاعلية استراتيجية مقترحة قائمة على التعلم الرقمي لتنمية مهارات التعبير الكتابي الوظيفي لدى دارسي اللغة العربيةالناطقين بغيرها في المستوى المتوسط، رسالة ماجستير ، كلية التربية، جامعة الفيوم.

-محمد جابر قاسم.(2004) وحدة قائمة على العمليات لتنمية مهارات الكتابة الوظيفية وعلاج الأخطاء اللغوية لدى طلاب المرحلة الإعدادية"،مجلة الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس ع 16.

-محمد رجب فضل الله. (2008). **عمليات الكتابة الوظيفية وتطبيقاتها: تعليمها وتقويمها**، ط2، القاهرة، عالم الكتب.

-محمد رجب فضل الله. (2003). **الاتجاهات التربوية المعاصرة في تدريس اللغة العربية**، القاهرة، عالم الكتب.

- محمد صلاح الدين مجاور. (2000). **تدريس اللغة العربية في المرحلة الثانوية**، القاهرة، دار الفكر العربي.

- محمد فايز أبو دية. (2016). أثر استخدام حقائب العمل في تنمية المهارات الكتابية لدى تلاميذ الصف الثالث الأساسي بغزة، **رسالة ماجستير غير منشورة**، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة.

- محمود كامل الناقة. (2006). **تعليم اللغة العربية: مداخله وفنياته**، ج2، بنها، مؤسسة الإخلاص للطباعة والنشر.
- مروة ابراهيم.(2019). فاعلية برنامج قائم على المدخل الكلي في تنمية مهارات الكتابة الإبداعية والكتابة الوظيفية لدى طلاب المرحلة الإعدادية.
- منصور سمير السيد الصعيدي(2014). الألعاب التعليمية الالكترونية في تدريس الرياضيات على تنمية مهارات التصور البصري وبقاء أثر التعلم لدى المتفوقيين ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية ، المجلة العلمية لتربويات الرياضيات ص 62–112،مج17،ع2.
- وجيه المرسي إبراهيم، نورا إبراهيم عبد الغفار. (2016). فاعلية استراتيجية مقترحة في ضوء المدخل الاتصالي في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى طلاب المستوى المتوسط الناطقين بلغات أخرى، **المؤتمر السنوي الرابع عشر (من تعليم الكبار إلى التعلم مدى الحياة للجميع من أجل تنمية مستدامة)**، مركز تعليم الكبار، جامعة عين شمس.
- وليد جابر. (1991). **أساليب تدريس اللغة العربية**، عمان، دار الفكر للنشر والتوزيع.

المراجع الأجنبية:

- Anderson, T. (2016). Theories for learning with emerging technologies. Emergence and innovation in digital learning: Foundations and applications, 35-50.
- Anișoara Dumitrache & Beatrice Almășan (2014) Educative valences of using educational games in virtual

classrooms Procedia - Social and Behavioral Sciences 142 ،pp. 769 – 773

- Ma Ruo Nan & Suo Yan Mei, Learning Arabic writing skill at Ningxia University China: Analysis study, European Journal of Social Science Education and Research, April 2018 Vol 5 No 1.

- Madelyns & lubell,k (2012). seeking help from the internet and adolescent problems. Journal of the American academy of pediatrics, 206 (2), 156_167