

## فاعلية تدريب إلكتروني قائم على موقع Baamboozle لإكساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية

ريم سعيد العبود\* أ. د. محمد سليمان صليبي\*\* د. أسمهان ماجد حاجو\*\*\*

(الإيداع: 11 شباط 2026، القبول: 6 نيسان 2026)

### الملخص:

هدف البحث إلى قياس فاعلية تدريب إلكتروني قائم على موقع Baamboozle في إكساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، ولتحقيق هدف البحث اعتمدت الباحثة المنهج شبه التجريبي ذي المجموعة الواحدة، وتكونت أدوات البحث من اختبار تحصيلي معرفي، واختبار أدائي وبطاقة ملاحظة خاصة به، وتكونت عينة البحث من (30) طالباً وطالبة من طلبة كلية التربية في جامعة دمشق – تخصص معلم الصف – السنة الثالثة. وأظهرت نتائج البحث ما يأتي:

فاعلية التدريب الإلكتروني في إكساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية في الجانبين المعرفي والأدائي بدرجة كبيرة، وبنسبة كسب (0.71) للجانب المعرفي و(0.76) للجانب الأدائي، وبدرجة إتقان قدرها (90%) في الجانب المعرفي، و(93.3%) في الجانب الأدائي.

وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي المعرفي القبلي ودرجاتهم في الاختبار التحصيلي المعرفي البعدي، لصالح الاختبار البعدي.

وجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية في الاختبار الأدائي القبلي ودرجاتهم في الاختبار الأدائي البعدي، لصالح الاختبار البعدي.

الكلمات المفتاحية: التدريب الإلكتروني – موقع Baamboozle – الألعاب التعليمية الإلكترونية.

\* طالبة دكتوراه تقنيات التعليم، قسم المناهج وطرائق التدريس، كلية التربية، جامعة دمشق، سورية.

\*\* أستاذ، قسم المناهج وطرائق التدريس، كلية التربية، جامعة دمشق، سورية.

\*\*\* مدرس، قسم المناهج وطرائق التدريس، كلية التربية، جامعة دمشق، سورية.

## The Effectiveness of E-training Based on Baamboozle Website to Equip Class Teacher Students the Skills of Designing E- Educational Games

\* Reem Saeed Alaboud \*\* Dr Mohammed Suleiman Salibi \*\*\* Dr Asmahan Majed Hajo

( Received: 11 February 2026, Accepted: 6 April 2026)

### Abstract:

The research aimed to measure the effectiveness of e-training based on Baamboozle website in equip class teacher students the skills of designing e- educational games. To achieve the research goal, the researcher adopted the quasi-experimental approach with a single-group design. The research tools consisted of a cognitive achievement test, a performance test, and its corresponding observation card. The research sample consisted of (30) male and female students from the Faculty of Education at Damascus University – Class Teacher specialty – third year.

The research results showed the following:

- The effectiveness of e-training in equip class teacher students the skills of designing e- educational games in both cognitive and performance aspects to a high degree , and a gain ratio of (0.71) for the cognitive aspect and (0.76) for the performance aspect, and a mastery level of(%90) in the cognitive aspect and (%93.3) in the performance aspect.
- The existence of a statistically significant difference between the mean scores of the experimental group members in the pre-cognitive achievement test and their scores in the post-cognitive achievement test, in favor of the post-test.
- The existence of a statistically significant difference between the mean scores of the experimental group members in the pre-performance test and their scores in the post-performance test, in favor of the post-test.

**Keywords:** E-training – Baamboozle website – E- Educational Games.

---

\* PhD Student of Education technologies, Department of Curricula and teaching Methods, Faculty of Education, Damascus University, Syria.

\*\* Professor, Department of Curricula and teaching Methods, Faculty of Education, Damascus University, Syria.

\*\*\* Lecture, Department of Curricula and teaching Methods, Faculty of Education, Damascus University, Syria.

## المقدمة:

يشهد العالم اليوم تطوراً معرفياً، وتقنياً متسارعاً، ونقلة رقمية هائلة في كافة مجالات الحياة بما في ذلك مجال التعليم، فقد أدى التطور التقني وثورة المعلومات والاتصالات إلى ظهور أساليب جديدة للتعليم والتدريب تعتمد على توظيف التقنيات الرقمية، وأصبحت هذه التقنيات الرقمية أدوات فعالة لبناء المعرفة وإكساب المهارات بطرق مبتكرة، ولما كبة التطورات المستمرة في العالم الرقمي لابد من إعداد الأفراد للتفاعل مع معطياته، وتحقيق أهداف التعليم بصورة مبتكرة.

ومن هذا المنطلق فإن إعداد معلم العصر وتأهليه أكاديمياً ومهنياً وتدريبه على دمج المستحدثات التكنولوجية في عمليات التواصل والتعليم أصبح ضرورة ملحة في ظل الثورة العلمية والمعلوماتية والتكنولوجية التي يشهدها عالمنا المعاصر.

لذلك من المهم جداً استثمار إمكانات البرامج الحاسوبية التفاعلية وتضمين التدريب على استخدامها واكتساب مهاراتها ضمن برامج إعداد المعلم، ومنها تدريب طلبة معلم الصف وهم في مرحلة الإعداد على استخدام البرامج الحاسوبية وتصميم المادة التعليمية والوسائل المساعدة، ومن الدراسات التي أكدت على ضرورة توظيف التكنولوجيا في تدريب طلبة معلم الصف دراسة ديوب (2025) حيث بينت الدراسة أن درجة استخدام التكنولوجيا الرقمية في مؤسسات إعداد المعلمين في برنامج معلم الصف جاءت منخفضة، وعليه أوصت الدراسة بضرورة تدريب طلبة معلم الصف على المهارات الرقمية التي يحتاجونها لمواكبة متطلبات العصر، وهذا أيضاً ما أكدته دراسة جمال (2023) التي أوضحت وجود صعوبات لدى طلبة معلم الصف في استخدام التقنيات التعليمية وتوظيفها بشكل عملي في برامج التربية العملية، وعليه أوصت الدراسة بضرورة تدريب طلبة معلم الصف على المهارات التقنية، والربط بين الجانب النظري والعملي في مقررات تقنيات التعليم بما يمكن الطلبة من القدرة على توظيف المهارات التقنية في مواقف تعليمية مختلفة.

وفي هذا الإطار أكدت العديد من المؤتمرات على ضرورة إعداد المعلم إعداداً تقنياً، وإكسابه مهارات تصميم المنتجات الرقمية المتنوعة، كمؤتمر المؤسسات التربوية والتحول الرقمي الذي عقد في كلية التربية الثالثة بدمشق عام 2023، مؤتمر التطوير التربوي الذي عقد في الجمهورية العربية السورية عام 2019، مؤتمر تكنولوجيا وتقنيات التعليم والتعلم الإلكتروني الذي عقد في الإمارات العربية المتحدة عام 2019.

ومن أهم المواقع التي يُنصح بتدريب الطلبة على استخدامها هي المواقع التي تمكنهم من تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، إذ تعد الألعاب التعليمية الإلكترونية من أبرز المستحدثات التكنولوجية التي تزايد الاهتمام بها في الآونة الأخيرة، فهي تمزج التعلم بالمتعة والتشويق، وفقاً لقواعد وقوانين اللعبة واستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية في ضوء معايير معينة؛ لتحقيق أهداف محددة يتفاعل معها المتعلم فتزويد من تحصيله الدراسي، وتنمي التفكير الإبداعي لديه بأساليب مبتكرة.

ومع ظهور البرمجيات الجاهزة لم يعد المعلم بحاجة إلى الإلمام بمعرفة واسعة عن كيفية برمجة الحاسوب، حيث إن استخدامها لا يتطلب من المعلم أي خبرة في البرمجة. فيمكن للمعلم تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام كثير من المواقع التي أعدها المتخصصون في مجال التكنولوجيا، كموقع Baamboozle الذي يوفر للمستخدم قوالب جاهزة تمكنهم من تصميم ألعاب تعليمية إلكترونية بخطوات بسيطة، وبأدوات يسهل على المعلم استخدامها في التصميم، وفي التطبيق داخل الصفوف الدراسية.

وانطلاقاً من ذلك، أُجري هذا البحث لتدريب طلبة كلية التربية على مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle، ولمعرفة فاعلية التدريب الإلكتروني القائم على موقع Baamboozle في إكساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية.

### مشكلة البحث:

يشهد المجال التربوي على الصعيدين المحلي والعالمي تزايداً ملحوظاً في الاهتمام بدمج التكنولوجيا في العملية التعليمية، حيث أصبحت استراتيجيات التعليم القائمة على التقنيات الحديثة أداة حيوية لتسهيل التواصل التعليمي وتحسين جودة المخرجات.

هذا التحول يتطلب من كليات التربية ضرورة تطوير برامجها لإعداد طلابها بشكل فعال في هذا الإطار التكنولوجي المتطور.

وفي هذا السياق، تبرز الألعاب التعليمية الإلكترونية كتنقية تعليمية هامة، حيث أوضحت دراسة (Petelin et al., 2019) أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تُعد من الأدوات المبتكرة والضرورية التي تسهم في تطوير الكفاءة المهنية للطلبة المعلمين في مجال تكنولوجيا التعليم.

ومن خلال مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع البحث نجد العديد من الدراسات أكدت على أهمية تدريب الطلبة المعلمين على مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، كدراسة العبود (2023) حيث أكدت على أن إكساب الطلبة المعلمين مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية ضروري لتمكينهم من مواكبة العصر الرقمي وتلبية احتياجات المتعلمين، كما أشارت دراسة العبد الله (2022) إلى أن دمج مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية في برامج إعداد المعلمين يعزز من كفاياتهم المهنية المستقبلية في عصر التعليم الرقمي، كما أكدت دراسة العمري والشنقيطي (2020) على أن التدريب العملي على تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية يرفع من مستوى جاهزية الطالبات المعلمات للتدريس في البيئات الرقمية،

وبناءً على هذه الدراسات التي تؤكد جميعها على ضرورة إكساب الطلبة المعلمين مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، أجرت الباحثة دراسة استطلاعية بتاريخ 2024\6\3 على عينة من طلبة كلية التربية جامعة دمشق مكونة من (30) طالباً وطالبة من طلبة السنة الثالثة اختصاص معلم الصف، حيث تم عقد جلسة نقاشية معهم جرى خلالها تطبيق استبانة خاصة بالدراسة الاستطلاعية؛ للتعرف إلى مدى اكتسابهم لمهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية خلال فترة دراستهم في الكلية، ولقد تبين بنتيجة هذه الدراسة أن (90%) من الطلبة لا يمتلكون أي معرفة حول تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، فعلى الرغم من أهمية الجهود التي تبذلها كلية التربية في إعداد الطلبة المعلمين، نجد أن التطور التكنولوجي المستمر يفرض تحديات مستمرة في التركيز على إعداد الطلبة المعلمين إعداداً تكنولوجياً مستمراً.

انطلاقاً من ذلك، جاء هذا البحث تماشياً مع أهمية تدريب الطلبة المعلمين على تصميم التقنيات التعليمية وإكسابهم مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، وكمحاوله لتعرف فاعلية التدريب الإلكتروني القائم على موقع Baamboozle في إكساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية.

**أهمية البحث:** تتبع أهمية البحث من النقاط الآتية:

1. يُعد انعكاساً للاتجاهات التربوية الحديثة، ولتوصيات عددٍ من المؤتمرات والدراسات التي تؤكد ضرورة مواكبة المستجدات التكنولوجية المعاصرة.
2. قد تفيد نتائج البحث في لفت انتباه القائمين على كلية التربية لإدخال التدريب على مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle ضمن الخطة التدريسية في الجانب العملي من المقررات التي تعنى بدمج التكنولوجيا بالتعليم في التخصصات المختلفة التي تدرّس في كلية التربية.
3. يقدم هذا البحث تدريباً إلكترونياً يفيد في إكساب الطلبة المعلمين مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle.

4. يساعد هذا البحث في تطوير المهارات التكنولوجية لدى طلبة معلم الصف.

#### أهداف البحث:

سعى البحث الحالي إلى تحقيق الأهداف الآتية:

1. التعرف إلى فاعلية التدريب الإلكتروني القائم على موقع Baamboozle في إكساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية.

2. إكساب طلبة معلم الصف (عينة البحث) مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle.

#### أسئلة البحث:

سعى البحث الحالي للإجابة عن السؤالين الآتيين:

1. ما فاعلية التدريب الإلكتروني القائم على موقع Baamboozle في إكساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية؟

2. ما درجة إتقان الطلبة (عينة البحث) لمهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle؟

#### متغيرات البحث: تمثلت بالآتي:

1. المتغير المستقل: التدريب الإلكتروني على مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle.

2. المتغيرات التابعة:

1.2. التحصيل المعرفي للطلبة أفراد العينة في الاختبار التحصيلي المعرفي الشامل.

2.2. أداء الطلبة أفراد العينة في الاختبار الأدائي الشامل.

#### فرضيات البحث:

أُختبرت الفرضيات عند مستوى دلالة (0.05):

1. لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي المعرفي القبلي، ودرجاتهم في الاختبار التحصيلي المعرفي البعدي.

2. لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية في الاختبار الأدائي القبلي، ودرجاتهم في الاختبار الأدائي البعدي.

#### حدود البحث:

تمثلت حدود البحث بالآتي:

1. الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2024 – 2025.

2. الحدود المكانية: كلية التربية جامعة دمشق.

3. الحدود البشرية: عينة من طلبة السنة الثالثة، اختصاص معلم الصف.

4. الحدود العلمية: مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle.

#### مصطلحات البحث:

- **التدريب الإلكتروني:** جميع الأنشطة والبرامج التدريبية التي تقدم للمعلم من خلال استخدام الوسائل التكنولوجية والمعلوماتية والاتصالية المتاحة مثل الحاسب الآلي، وشبكة الإنترنت، والأقراص المدمجة، والبرمجيات التدريبية وغيرها، وذلك لتلبية الاحتياجات التدريبية لكل معلم يرغب في التدريب في أي وقت ومن أي مكان وفي أي تخصص، وتتم هذه الأنشطة التدريبية بصورة منظمة ومُخططة مسبقاً، بهدف رفع كفاءة المعلم في مجال عمله. (وهبه، 2011، 262)

- وتعرفه الباحثة إجرائياً: مجموعة الخبرات التربوية والتعليمية القائمة على مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية التي تقدم لطلبة معلم الصف وفق خطة تعليمية تعليمية منظمة وهادفة لإكسابهم مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، وتشمل هذه الخطة الأهداف والمحتوى وطرائق التدريب والتقنيات التعليمية وأساليب تقويم المتدربين بما يجعلهم قادرين على تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية.
  - **المهارة:** السهولة والسرعة والدقة في أداء العمل مع القدرة على تكيف الأداء للظروف المتغيرة. (علي، 2011، 38)
  - وتعرفها الباحثة إجرائياً: قدرة الطلبة أفراد العينة على تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية بأقل جهد ووقت ممكنين، وبمستوى جيد من الإتقان.
  - **الألعاب التعليمية الإلكترونية:** نشاط تعليمي يقدم في شكل لعبة إلكترونية محددة الأهداف والقواعد، وليس بالضرورة وجود فوز أو خسارة بها، لأن الهدف الرئيس منها دعم العملية التعليمية وتطويرها وجعلها أكثر تحفيزاً وتشويقاً. (بهنسي، 2021، 882)
  - وتعرفها الباحثة إجرائياً: الألعاب التي سيصممها الطلبة أفراد العينة باستخدام موقع Baamboozle مع مراعاة المبادئ التقنية والمبادئ التربوية في تقديم المعلومات، لينتج لدينا لعبة تعليمية إلكترونية تتميز بالتفاعلية، تساعد على تحقيق الأهداف التعليمية التعلمية، تثير اهتمام الفئة المستهدفة، تضفي متعة على التعلم.
- دراسات سابقة:**
- اطلعت الباحثة على بعض الدراسات السابقة العربية والأجنبية ذات الصلة بالبحث الحالي، وتم عرضها من الأقدم إلى الأحدث:
- **دراسة العمري والشنقيطي (2020) في المملكة العربية السعودية بعنوان: فاعلية بيئة تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات تصميم الألعاب الإلكترونية في مقرر تفريد التعليم لدى طالبات كلية التربية بجامعة طيبة.**  
هدفت الدراسة إلى تعرف فاعلية بيئة تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات تصميم الألعاب الإلكترونية في مقرر تفريد التعليم لدى طالبات كلية التربية بجامعة طيبة، وتكونت أدوات الدراسة من بطاقة تقييم تصميم الألعاب الإلكترونية والاختبار المعرفي، واعتمدت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وقد تكونت عينة الدراسة من (60) طالبة يدرسن مقرر تفريد التعليم تم اختيارهن بطريقة عشوائية، قسمت العينة على مجموعتين تجريبية وضابطة بعدد (30) طالبة لكل مجموعة، وأشارت النتائج إلى فاعلية البيئة التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات تصميم الألعاب الإلكترونية في مقرر تفريد التعليم.
  - **دراسة (Kucher, 2021) في الولايات المتحدة الأمريكية بعنوان: مبادئ وأفضل الممارسات لتصميم بيئات التعلم القائمة على الألعاب الإلكترونية.**  
Principles and best practices of designing digital game-based learning environments  
هدفت الدراسة إلى تعرف أفضل الممارسات لتصميم بيئات التعلم القائمة على الألعاب الإلكترونية، واقتصرت الدراسة على مراجعة لأفضل الممارسات في السنوات الأخيرة لتطوير بيئات الألعاب التعليمية الإلكترونية، ولتحقيق أهداف الدراسة تم استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وأظهرت النتائج أن تصميم بيئات التعلم المستند إلى الألعاب الرقمية واستخدامها أكثر جاذبية للمتعلمين بإشراكهم في عملية التصميم، هناك انفصال بين الأهداف التي يحاول المعلمون تحقيقها واستراتيجيات التصميم التي يستخدمونها لتحقيق أهدافهم، لا يوجد طريقة صحيحة وحيدة لتصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، ولكن الطرائق جميعها تشترك في مجموعة من المبادئ، وهي: التفاعلية، الانغماس، حل المشكلات التكيفي، التغذية الراجعة، حرية الاكتشاف.

- دراسة العبد الله (2022) في الجمهورية العربية السورية بعنوان: فاعلية برنامج تدريبي لإكساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وفق برنامج سكراتش (Scratch).

هدفت الدراسة إلى قياس فاعلية برنامج تدريبي لإكساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وفق برنامج سكراتش، ومن أجل تحقيق هدف الدراسة اتبع الباحث المنهج التجريبي ذا المجموعة الواحدة، وتكونت عينة الدراسة من (35) طالباً وطالبة من طلبة السنة الثالثة تخصص معلم الصف، وتكونت أدوات الدراسة من برنامج حاسوبي متعدد الوسائط، واختبار تحصيلي معرفي، واختبار أدائي شامل لمهارات البرنامج التدريبي مع بطاقة الملاحظة الموافقة لها، وأظهرت نتائج الدراسة فاعلية البرنامج التدريبي في إكساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وفق برنامج سكراتش بنسبة كسب فعالة ودرجة إتقان أكبر من 85%، ووجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلبة في التطبيق القبلي والبعدي المباشر في الاختبار التحصيلي المعرفي لصالح التطبيق البعدي المباشر، ووجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات الطلبة في التطبيق القبلي والبعدي المباشر في الاختبار الأدائي الشامل لصالح التطبيق البعدي المباشر.

- دراسة العبود (2023) في الجمهورية العربية السورية بعنوان: فاعلية برنامج Make It في اكتساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية.

هدفت الدراسة إلى معرفة فاعلية برنامج Make It في اكتساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، واستخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي، وقد تكونت عينة الدراسة من (30) طالباً وطالبة من كلية التربية الثالثة، وأظهرت نتائج الدراسة فاعلية برنامج Make It في اكتساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية في الجانبين المعرفي والأدائي، ووجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي المعرفي القبلي ودرجاتهم في الاختبار التحصيلي المعرفي البعدي لصالح الاختبار البعدي، ووجود فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية في الاختبار الأدائي القبلي ودرجاتهم في الاختبار الأدائي البعدي لصالح الاختبار البعدي.

- دراسة بكر وأحمد (2025) في جمهورية مصر العربية بعنوان: التفاعل بين نمط تقديم الدعم المعلوماتي القائم على "الفيديوهات الروابط" من خلال روبوت المحادثة الذكي في بيئة تعلم إلكتروني وبين مستوى الحاجة إلى المعرفة "مرتفعاً منخفضاً" وأثره على تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية والتفكير الإبداعي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم.

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر التفاعل بين نمط تقديم الدعم المعلوماتي القائم على (الفيديوهات، الروابط) من خلال روبوت المحادثة في بيئة تعلم إلكتروني وبين مستوى الحاجة إلى المعرفة (مرتفع، منخفض) وأثره على تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية والتفكير الإبداعي، وتكونت عينة الدراسة من (80) طالباً وطالبة من طلبة الفرقة الثالثة قسم تكنولوجيا التعليم في كلية التربية النوعية جامعة الزقازيق، وأظهرت الدراسة وجود فروق بين المجموعات التجريبية في الجانب المعرفي لصالح مجموعة الدعم المعلوماتي (الفيديوهات) ومستوى الحاجة إلى المعرفة (منخفض)، ووجود فروق بين المجموعات التجريبية في الجانب الأدائي لصالح مجموعة الدعم المعلوماتي (الفيديوهات) ومستوى الحاجة إلى المعرفة (منخفض)، ووجود فروق بين المجموعات التجريبية في بطاقة تقييم جودة المنتج لصالح مجموعة الدعم المعلوماتي (الروابط) ومستوى الحاجة إلى المعرفة (منخفض).

### التعليق على الدراسات السابقة:

بعد استعراض عدد من الدراسات العربية والأجنبية ذات الصلة بموضوع البحث، يُلاحظ أن البحث الحالي يتفق مع العديد من الدراسات السابقة في الهدف العام للبحث الذي يتمثل بتدريب عينة البحث على مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية كدراسة (العمرى والشنيقطي، 2020)، ودراسة (العبد الله، 2022)، ودراسة (العبود، 2023)، ودراسة (بكير وأحمد، 2025)، كما يختلف مع دراسة (Kucher, 2021) التي هدفت إلى تعرف أفضل الممارسات لتصميم بيئات التعلم القائمة على الألعاب الإلكترونية، كما يتفق البحث الحالي مع العديد من الدراسات السابقة في المنهج المستخدم المنهج التجريبي كدراسة (العمرى والشنيقطي، 2020)، ودراسة (العبد الله، 2022)، ودراسة (العبود، 2023)، ودراسة (بكير وأحمد، 2025)، كما يختلف مع دراسة (Kucher, 2021) التي اعتمدت المنهج الوصفي التحليلي، كما يتفق البحث الحالي مع الدراسات السابقة في العينة المستهدفة عينة الطلبة المعلمين، وقد تمت الاستفادة من الدراسات السابقة في تحديد مشكلة البحث، وبناء أدواته، وأهم ما يميز البحث الحالي تدريب الطلبة المعلمين على تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle.

### الإطار النظري:

#### مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية:

زخر الأدب التربوي بالعديد من التعريفات التي تناولت الألعاب التعليمية الإلكترونية ونذكر منها ما يأتي:

- شكل من أشكال التعلم القائم على مجموعة من الخطوات والإجراءات المخططة التي يؤديها المتعلم على الحاسوب، من خلال التزام قواعد معينة لتحقيق هدف تعليمي محدد في إطار تنافسي ممتع، وهي نوع من التعلم يتمركز حول المتعلم ويتيح له حرية الاستكشاف والتجربة بفاعلية داخل البيئة التعليمية. (هاشم، 2017، 61)
  - أنشطة مزودة بمحتوى تعليمي فعال، يستخدم الوسائل المتعددة التفاعلية في ضوء معايير معينة لتحقيق أهداف محددة يتفاعل معها المتعلم وتقدم له تغذية راجعة وفقاً لاستجاباته. (عزمي، 2014، 289)
- وتعرف الباحثة الألعاب التعليمية الإلكترونية بأنها: برمجية تعليمية تستخدم التكنولوجيا التعليمية لتحويل عملية التعلم إلى تجربة ممتعة وهادفة، تحقق أهدافاً تعليمية عن طريق اللعب، تحفز المتعلم، وتساهم في زيادة مشاركته وتركيزه.

#### أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية:

- من خلال اطلاع الباحثة على دراسات عدة تناولت موضوع الألعاب التعليمية الإلكترونية، نتضح أهميتها فيما يأتي:
- تميز التعلم بالمتعة والتشويق، وتزويد من التحصيل الدراسي، وتنمي التفكير الإبداعي بأساليب مبتكرة، وتساهم في تغريد التعليم مما يسمح للتعلم بأن يتقدم في تعلمه بما يلائم قدراته وسرعته في التعلم دون خجل أو خوف. (بهنسي، 2021، 883)
  - تطوير المهارات المعرفية والمكانية والحركية، وتحسين المهارات التكنولوجية، وتقديمها أمثلة عملية للمفاهيم والقواعد التي يصعب توضيحها في العالم الحقيقي، ومفيدة بشكل خاص لإجراء التجارب التي يمكن أن تكون خطيرة في الحياة الواقعية مثل استخدام المواد الخطرة. (Felicia, 2020, 11)
  - إثارة التأمل والتفكير وتشجيع توليد الحلول الإبداعية والتكيف والتأقلم، وتساعد على التمكن من تطبيق الآراء والأفكار المهمة في وقائع وأحداث الحياة الحقيقية. (عطيفي والمليجي، 2014، 126)
  - زيادة مستوى التركيز والانتباه لدى المتعلم، وتحفيز المتعلمين على المشاركة في الأنشطة الصفية، بالإضافة إلى أنها تثير التأمل والتفكير وتحسين التحصيل الدراسي، وتشجع على نقل المعرفة بين المتعلمين ونشرها ورغبتهم في الحصول

على المعلومات، إذ تعد الألعاب الإلكترونية أدوات تعليمية قوية؛ لأنها تخلق بيئة تعليمية متكاملة تركز على المتعلم وتطور مهاراته المعرفية. (جابر، 2020، 160 – 161)

- وسيلة فعالة يتعلم منها الطفل العديد من المهارات اللازمة، كما تعد وسيلة تطويرية للعملية التعليمية سواء في مرحلة رياض الأطفال أو في مراحل متقدمة. (اليامي، 2020، 474)

وترى الباحثة أن أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية تتبع من الهدف المصممة لأجله، وطريقة تصميمها، ومن هنا تأتي أهمية تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية من قبل المعلم، لما لديه من خبرة وقدرة على اختيار ما يناسب العملية التعليمية من صور ونصوص وألوان وغيرها من الأمور التي يجب مراعاتها تربوياً، التي قد يغفل عنها مصممو الألعاب التعليمية الإلكترونية، حتى تحقق اللعبة جميع الأهداف المنشودة، مما يبرز أهمية تدريب الطلبة المعلمين وهم في مرحلة الإعداد على مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، وهذا ما يبرر اختيار الباحثة لمهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، ليُدَرَّب الطلبة على تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ ليكونوا قادرين على تصميم ألعاب تعليمية إلكترونية تساعد على زيادة فاعلية العملية التعليمية، وتحسّن منتجاتها، وتضفي المتعة إليها، وتجذب اهتمام الطلبة.

#### الجانب الميداني للبحث: منهج البحث ومجتمعه وعينته وأدواته

- 1- **منهج البحث:** اقتضت طبيعة البحث الحالي استخدام المنهج شبه التجريبي ذي المجموعة الواحدة؛ لقياس فاعلية التدريب في اكتساب الطلبة أفراد العينة مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية.
- 2- **مجتمع البحث:** تكون مجتمع البحث من جميع طلبة السنة الثالثة اختصاص معلم الصف في كلية التربية جامعة دمشق، المسجلين في العام الدراسي 2024 – 2025، والبالغ عددهم (465) طالباً وطالبة وفقاً لبيانات شؤون الطلبة في كلية التربية جامعة دمشق، وقد وقع عليهم الاختيار كونهم يدرسون مقرر دمج التكنولوجيا في التعليم.
- 3- **عينة البحث:** تم تقسيم عينة البحث إلى مجموعتين:
  - **مجموعة الدراسة الاستطلاعية:** ضمت (16) طالباً وطالبة من اختصاص معلم الصف، وطبق على أفراد هذه العينة البرنامج التدريبي استطلاعياً تمهيداً للتطبيق النهائي، كما تم إجراء الدراسة السيكمترية (معاملات الصدق والثبات) لأدوات البحث.
  - **مجموعة التجربة الأساسية:** تم اختيار العينة بطريقة قصدية حيث تم اختيار الزمرة المسؤولة عنها الباحثة في القسم العملي، وضمت العينة الأساسية (30) طالباً وطالبة.

#### 4- أدوات البحث:

بعد الاطلاع على الأدبيات والدراسات السابقة المتعلقة بالبحث، وعلى العديد من نماذج التصميم التعليمي، اعتمدت الباحثة في تصميم البرنامج التدريبي على النموذج العام لتصميم التعليم (ADDIE)، وذلك لكونه من النماذج الشائعة والمناسبة لبناء البرامج التدريبية المعتمدة على التقنيات التعليمية. ويتكون هذا النموذج من خمس مراحل متتابعة ومتداخلة هي: التحليل (Analysis)، التصميم (Design)، التطوير (Development)، التنفيذ (Implementation)، والتقييم (Evaluation).

#### مراحل بناء البرنامج التدريبي وفق نموذج ADDIE:

##### 1.4. مرحلة التحليل (Analysis):

في هذه المرحلة، تم جمع المعلومات الأساسية التي اعتمدت عليها الباحثة في تصميم التدريب:

- تحليل الخصائص: تحديد خصائص طلاب معلم الصف في السنة الثالثة بكلية التربية بجامعة دمشق، الذين يمثلون مجتمع وعينة البحث. وتبين أن أعمارهم بين (21- 27) سنة؛ أي إنهم في مرحلة عمرية ناضجة بحيث يستطيعون تحديد احتياجاتهم والمهارات اللازمة لهم بدقة، وكانت لديهم رغبة في تعلم برامج حاسوبية تهيئهم لامتلاك مهارات تكنولوجيا مختلفة تساعدهم على مواكبة متطلبات العملية التعليمية الناتجة عن التقدم العلمي والتكنولوجي.

- تحديد الاحتياجات التدريبية: حُدِّدَت الاحتياجات التدريبية بكافة مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle.

- تحديد الهدف العام للتدريب: الهدف العام من التدريب هو إكساب عينة البحث مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle.

#### 2.4. مرحلة التصميم (Design):

بناءً على نتائج التحليل، تم اتخاذ القرارات التصميمية التالية:

- صياغة الأهداف التعليمية: تم صياغة الأهداف التعليمية للبرنامج، وبلغ عددها الإجمالي 22 هدفاً، منها 10 أهداف معرفية، و12 هدفاً مهارياً.

- تحديد المحتوى وتنظيمه: تم تحديد المحتوى النظري والمهاري اللازم، والشكل التالي يوضح طريقة تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle بشكل مختصر:



الشكل رقم (1): خطوات طريقة تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle (الشكل من تصميم الباحثة)

- تحديد أدوات التقويم: تحديد أدوات القياس اللازمة لتقويم اكتساب الطلاب للمهارات، وهي: الاختبار التحصيلي المعرفي الشامل، والاختبار الأدائي الشامل وبطاقة الملاحظة الخاصة به.

أولاً: إعداد الاختبار التحصيلي المعرفي الشامل: لضمان تمثيل الاختبار للأهداف التعليمية للبرنامج التدريبي، تم إعداد جدول مواصفات للاختبار التحصيلي المعرفي الشامل، وجاء على النحو الآتي:

**الجدول رقم (1): جدول مواصفات الاختبار التحصيلي المعرفي الشامل:**

| عدد الأسئلة لكل مهارة | الوزن النسبي للأهداف لكل مهارة | توزع الأهداف المعرفية على المهارات |         |          |         |          |       |        | المهارة         |
|-----------------------|--------------------------------|------------------------------------|---------|----------|---------|----------|-------|--------|-----------------|
|                       |                                | المجموع                            | التقويم | التركيبي | التحليل | التطبيقي | الفهم | التذكر |                 |
| 1                     | 10%                            | 1                                  | -       | -        | -       | -        | 1     | -      | المهارة الأولى  |
| 5                     | 50%                            | 5                                  | 1       | 1        | 1       | 2        | -     | -      | المهارة الثانية |
| 1                     | 10%                            | 1                                  | -       | -        | -       | 1        | -     | -      | المهارة الثالثة |
| 2                     | 20%                            | 2                                  | -       | -        | 1       | 1        | -     | -      | المهارة الرابعة |
| 1                     | 10%                            | 1                                  | -       | -        | -       | -        | -     | 1      | المهارة الخامسة |
| 10                    | 100%                           | 10                                 | 1       | 1        | 2       | 4        | 1     | 1      | المجموع:        |

**ثانياً: وصف الاختبار التحصيلي المعرفي الشامل:** هدف الاختبار إلى قياس فاعلية التدريب في إكساب طلبة معلم الصف الجانب المعرفي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle. وتكون الاختبار من (10) أسئلة من نوع الاختيار من متعدد، وبلغت درجته (10) درجات لكل سؤال درجة واحدة، وُحِد زمن التطبيق بـ (20) دقيقة.

**ثالثاً: دراسة صدق الاختبار التحصيلي المعرفي الشامل:**

- **التأكد من صدق المحكمين:** عُرِضَ الاختبار على عدد من السادة المحكمين المختصين، وقد اقترح السادة المحكمين تعديلات تمثلت بإعادة صياغة بعض الأسئلة وبعض بدائل الإجابات، واستبدال بعض المفردات، وتم الأخذ بالتعديلات المقترحة، وكانت آراء السادة المحكمين حول الاختبار إيجابية، وكان هناك اتفاق بين السادة المحكمين على أن الاختبار يتميز بالسلامة العلمية وممثل للغرض الذي وضع من أجله.
- **التأكد من الصدق التمييزي:** حُسِبَ هذا النوع من الصدق بدلالة الفرق الطرفية إذ جرى تقسيم عينة الصدق إلى فئتين، الفئة العليا تمثل الربع الأعلى أي أعلى 25% من الدرجات، في حين تمثل الفئة الدنيا الربع الأدنى أي أدنى 25% من الدرجات، وجاءت النتائج كما هو موضح في الجدول الآتي:

**الجدول رقم (2): اختبار (مان ويتني) لحساب الصدق التمييزي للاختبار التحصيلي المعرفي الشامل**

| العينة       | العدد | متوسط الرتب | مجموع الرتب | مان ويتني | قيمة Z | مستوى الدلالة |
|--------------|-------|-------------|-------------|-----------|--------|---------------|
| الفئة الدنيا | 4     | 2.50        | 10          | 0.00      | 2.32   | 0.02          |
| الفئة العليا | 4     | 6.50        | 26          |           |        |               |

يتضح من الجدول السابق أن قيمة "Z" بلغت (2.32)، كما أن مستوى الدلالة (0.02) وهو أصغر من مستوى الدلالة الافتراضي (0.05)، وهذا يعني أن الاختبار يتصف بالصدق التمييزي، إذ إنه قادر على التمييز بين ذوي الدرجات العليا والدنيا.

#### رابعاً: دراسة ثبات الاختبار التحصيلي المعرفي الشامل:

- الثبات بطريقة ألفا كرونباخ: حُسِبَ معامل ثبات "ألفا كرونباخ" للاختبار التحصيلي المعرفي الشامل، وقد بلغت قيمته (0.84)، وهي قيمة مرتفعة؛ مما يدل على أن الاختبار يتمتع بدرجة عالية من الثبات.
- الثبات بطريقة التجزئة النصفية: استُخدمت طريقة التجزئة النصفية للتأكد من الاتساق الداخلي، وحُسِبَ معامل الارتباط بين قسمي الاختبار مع تصحيح معامل الثبات؛ إذ استُخدمت معادلة (سبيرمان براون) لمعرفة معامل الثبات، وقد بلغت (0.85)، وهو معامل ثبات مرتفع؛ مما يدل على أن الاختبار يتمتع بدرجة عالية من الثبات.

**خامساً: إعداد الاختبار الأدائي الشامل:** هدف الاختبار إلى قياس فاعلية التدريب في إكساب طلبة معلم الصف الجانب الأدائي لمهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle. وقد صُمم الاختبار ليغطي كافة الأهداف المهارية للتدريب؛ حيث تم تحويل كل هدف مهاري إلى أداء إجرائي، وبذلك تكون الاختبار من (12) أداء يُطلب من الطالب تطبيقها حاسوبياً، وبلغت درجته (24) درجة لكل أداء درجتين، وحُدّد زمن التطبيق بـ (35) دقيقة.

**سادساً: إعداد بطاقة الملاحظة الخاصة بالاختبار الأدائي الشامل:** هدفت بطاقة الملاحظة إلى قياس مدى اكتساب طلبة معلم الصف لمهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle. وقد اعتمدت بطاقة الملاحظة من نوع قائمة المراجعة، حيث تضمنت (12) عبارة، تصف كل منها أداءً واحداً محدداً. وتستخدم البطاقة كسلم تقدير (تصحيح) للاختبار الأدائي الشامل؛ إذ تشتمل على احتمالين فقط (فعل، لم يفعل)، حيث يُمنح الطالب درجتين (2) في حال تنفيذ الأداء المطلوب، ودرجة الصفر (0) في حال عدم تنفيذه.

**سابعاً: دراسة صدق بطاقة الملاحظة الخاصة بالاختبار الأدائي الشامل:** عُرضت بطاقة الملاحظة على عدد من السادة المحكمين المختصين، للتأكد من صدقها، وقد اقترح السادة المحكمين تعديلات تمثلت بإعادة صياغة بعض المهام، وأن يحتوي كل بند على مهمة واحدة، واستبدال بعض المفردات، وتم الأخذ بالتعديلات المقترحة، وكانت آراء السادة المحكمين حول بطاقة الملاحظة إيجابية، وكان هناك اتفاق بين السادة المحكمين على أن بطاقة الملاحظة تتميز بالسلامة العلمية ومناسبة للاختبار الأدائي وممثلة للغرض الذي وضعت من أجله.

**ثامناً: دراسة ثبات بطاقة الملاحظة الخاصة بالاختبار الأدائي الشامل:** تعد بطاقة الملاحظة في هذا البحث بمثابة سلالمة تصحيح الاختبار الأدائي، ولذلك لا بد من التأكد من ثباتها وذلك وفق طريقة اتفاق الملاحظين، ولذلك قامت الباحثة بالاستعانة بملاحظ ثاني لتطبيق بطاقة الملاحظة على أربع أفراد من أفراد العينة، وذلك بعد تدريب الملاحظ الثاني على كيفية استخدام بطاقة الملاحظة، إذ قامت الباحثة والملاحظ الثاني بملاحظة أداء الطلبة أنفسهم في الوقت نفسه، ووضعاً التقييم كل على حدة لضمان الموضوعية في النتائج، وبعدها تم حساب معامل اتفاق الملاحظين لكل طالب كما يوضح الجدول الآتي:

الجدول رقم (3): عدد مرات الاتفاق والاختلاف بين الملاحظين:

| الطالب | مرات الاتفاق | مرات الاختلاف |
|--------|--------------|---------------|
| 1      | 12           | 0             |
| 2      | 12           | 0             |
| 3      | 12           | 0             |
| 4      | 12           | 0             |

وتم حساب نسبة اتفاق الملاحظين لأداء كل طالب على حدة باستخدام معادلة كوبر (Coper) الآتية:

$$\text{نسبة الاتفاق} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق}}{\text{عدد مرات الاتفاق} + \text{عدد مرات الاختلاف}} \times 100$$

الجدول رقم (4): نسبة الاتفاق بين الملاحظين

| الطالب  | نسبة الاتفاق |
|---------|--------------|
| 1       | %100         |
| 2       | %100         |
| 3       | %100         |
| 4       | %100         |
| المتوسط | %100         |

يلاحظ من الجدول السابق، وجود توافق تام بين تقييم الباحثة وتقييم الملاحظ الثاني؛ مما يشير لثبات بطاقة الملاحظة وتمتعها بالموضوعية، وبالتالي صلاحيتها للتطبيق وتفسير الباحثة سبب ذلك؛ كون بطاقة الملاحظة في البحث الحالي من نوع قوائم المراجعة، أي يوجد احتمالان فقط للإجابة (فعل، لم يفعل).

### 3.4. مرحلة التطوير / الإنتاج (Development):

في هذه المرحلة تم تحويل عناصر التصميم إلى منتج رقمي:

- إنتاج البرنامج التدريبي: تم إنتاج برنامج تدريبي يشتمل على شرح تفاعلي ونصوص وصور ورسوم توضيحية لمهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle.

- تجهيز العروض العملية: تم صياغة خطوات العروض العملية التي ستقدمها الباحثة أمام الطلاب لضمان سهولة تطبيق البرنامج التدريبي.

### 4.4. مرحلة التنفيذ (Implementation):

شملت مرحلة التنفيذ إجراء التجربة الاستطلاعية والتطبيق الفعلي للبرنامج:

- التجربة الاستطلاعية: تم تطبيق البرنامج بكامله مع أدواته على عينة استطلاعية (16) طالباً وطالبة من خارج العينة الأساسية، بهدف ضبط أدوات البحث وتحديد المدد الزمنية اللازمة للتطبيق، وذلك خلال المدة الممتدة من 2025\4\6 إلى 2025\4\30.

- المدة الإجمالية للتطبيق النهائي للتدريب: احتاج تطبيق التدريب مع أدوات التقييم إلى (5) جلسات تدريبية، على النحو الآتي:

الجدول رقم (5): سير الجلسات التدريبية خلال التجربة النهائية:

| رقم الجلسة | الموضوع                                                  | التاريخ   | المدة  |
|------------|----------------------------------------------------------|-----------|--------|
| 1          | تطبيق الاختبار التحصيلي القبلي + الاختبار الأدائي القبلي | 2025\7\3  | ساعة   |
| 2          | التعرف على موقع baamboozle                               | 2025\7\6  | ساعتان |
| 3          | تصميم ألعاب تعليمية إلكترونية باستخدام موقع baamboozle   | 2025\7\8  | ساعتان |
| 4          | مشاركة الألعاب المصممة وتطبيقها                          | 2025\7\10 | ساعتان |
| 5          | تطبيق الاختبار التحصيلي البعدي + الاختبار الأدائي البعدي | 2025\7\13 | ساعة   |

- إجراءات العرض العملي: اعتمدت الباحثة استراتيجية العرض العملي التي تضمنت ثلاث خطوات رئيسية هي: التحضير، العرض (تقديم الأساس النظري ثم عرض المهارة عملياً على الحاسوب)، والمتابعة والتقييم.

5.4. مرحلة التقييم (Evaluation): اتبع في تقييم البرنامج التدريبي مع أدواته نوعان من التقييم:

**أولاً: تقييم البرنامج التدريبي مع أدواته وفقاً لملاحظات السادة المحكمين:**

تم عرض البرنامج التدريبي مع أدواته على مجموعة من السادة المحكمين، وقد اقترح بعض السادة المتخصصين تعديلات أُخذَ بها، والملاحظات دُكرت سابقاً بشكل مفرد لكل أداة عند عرض كيفية التحقق من صدق المحكمين للأدوات ضمن مرحلة التصميم. وكانت آراء السادة المحكمين حول البرنامج وأدواته إيجابية، وكان هناك اتفاق بين السادة المحكمين على أن البرنامج التدريبي مع أدواته تتميز بالسلامة العلمية ومناسبة لخصائص الطلبة، وممثلة للغرض التي وضعت من أجله، وبذلك أصبح البرنامج التدريبي مع أدواته محققاً لصدق المحكمين، وجاهزاً للدراسة الاستطلاعية.

**ثانياً: تقييم البرنامج التدريبي وفقاً لنتائج الدراسة الاستطلاعية:**

طُبّق البرنامج على عينة استطلاعية مؤلفة من (16) طالباً وطالبة من طلبة السنة الثالثة اختصاص معلم الصف في كلية التربية في جامعة دمشق من خارج عينة البحث النهائية، وقدمت لهم التعليمات اللازمة عن سير تطبيق البرنامج التدريبي في مخبر الحاسوب، وكان الهدف من تطبيق التجربة الاستطلاعية: معرفة صلاحية الأجهزة والأدوات، وحساب المدة اللازمة لتطبيق البرنامج التدريبي مع أدواته، وإجراء الدراسة السيكومترية (معاملات الصدق والثبات) لأدوات البحث، والبيانات جميعها دُكرت سابقاً بشكل مفرد لكل أداة ضمن مرحلة التصميم، وتوزيع الجلسات التدريبية والمدد الزمنية دُكرت سابقاً ضمن مرحلة التنفيذ.

**نتائج البحث ومناقشتها:**

**أولاً: النتائج المتعلقة بالسؤال الأول:** ما فاعلية التدريب الإلكتروني القائم على موقع Baamboozle في إكساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية؟

للإجابة عن السؤال الحالي تم حساب نسبة الكسب البسيطة لهريدي (H-SGR) وفق المعادلة الآتية:

$$H-SGR = (M2-M1) / P \text{؛ حيث:}$$

H-SGR: نسبة الكسب البسيطة لهريدي.

M1: متوسط الدرجات في القياس القبلي.

M2: متوسط الدرجات في القياس البعدي.

P: الدرجة العظمى للاختبار.

يكون البرنامج غير فعال إذا لم تبلغ نسبة الكسب (0.30)، وتكون الفاعلية متوسطة بين (0.30-0.70)، وكبيرة بين (0.70-1)، وقد جاءت النتائج كما يوضح الجدول الآتي:

الجدول رقم (6) نسبة الكسب البسيطة لهريدي (H-SGR)

| الاختبار         | H-SGR | الدلالة |
|------------------|-------|---------|
| التحصيلي المعرفي | 0.71  | كبيرة   |
| الأدائي          | 0.76  | كبيرة   |

واستناداً إلى نتائج الجدول السابق نجد أن التدريب الإلكتروني حقق فاعلية كبيرة في إكساب طلبة المجموعة التجريبية المعارف والمهارات المتعلقة بتصميم في إكساب طلبة المجموعة التجريبية المعارف والمهارات المتعلقة بتصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، وتعزى النتيجة السابقة إلى أن التدريب الإلكتروني يتميز بالتفاعلية والتصميم العلمي المنظم، وفاعلية موقع Baamboozle في تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، إذ أنه يتميز بواجهة سهلة الاستخدام، ويشتمل على أنماط متنوعة من الألعاب التعليمية الإلكترونية وقوالب جذابة وممتعة تمكن المستخدم من تصميم ألعاب إلكترونية تفاعلية جذابة بخطوات سهلة.

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة (العمرى والشنقيطي، 2020) التي أشارت إلى فاعلية بيئة تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، ما يشير إلى أن تصميم البيئات الإلكترونية وفق معايير تربوية، وبصميم علمي منظم هو العامل الأساسي في تحقيق أهداف التدريب.

ثانياً: النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني: ما درجة إتقان الطلبة (عينة البحث) لمهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle؟

للإجابة عن السؤال الحالي أعتمدت نسبة (80%) كدرجة إتقان في البحث الحالي، وحسبت نسبة الطلاب الذين حصلوا على نسبة (80%) وما فوق من الدرجة العظمى للأداة؛ للتحقق من بلوغ الطلبة عينة البحث درجة الإتقان المطلوبة في الجانبين المعرفي والأدائي، وقد جاءت النتائج كما يوضح الجدول الآتي:

الجدول رقم (7): القيم المتعلقة بدرجة الإتقان:

| الجانب  | عدد أفراد العينة | عدد الطلبة الذين بلغوا النسبة المئوية | المعيار |
|---------|------------------|---------------------------------------|---------|
| المعرفي | 30               | 27                                    | 90%     |
| الأدائي | 30               | 28                                    | 93.3%   |

واستناداً إلى نتائج الجدول السابق نجد أن التدريب الإلكتروني حقق فاعلية كبيرة في بلوغ طلبة المجموعة التجريبية درجة الإتقان المراد تحقيقها، تفسر الباحثة ذلك بالتدريب على المهارات عملياً على أجهزة الحاسوب، وطريقة التدريب المتبعة التي تبدأ بالتعريف بالمهارة التي سيدرب عليها، ثم التعريف بالأهداف التي ستحقق من خلال الجلسة التدريبية، ثم التعريف بالقدرة التي سيكتسبها المتعلمون بعد الانتهاء من التدريب على المهارة، ومن ثم عرض المحتوى العلمي للمهارة على جهاز العرض، ومن ثم تطبيق المهارة عملياً من قبل الباحثة على جهاز العرض، يلي ذلك المناقشة والحوار بما عُرض، ومنح الطلبة وقتاً للتطبيق العملي للمهارة على الحاسوب، وإجراء تقويم في نهاية الجلسة التدريبية، ما يتيح إتقان المهارة المطلوبة وإمكانية الانتقال للمهارة التي تليها، بالإضافة إلى رغبة الطلبة باكتسابهم مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، والتزامهم بالجلسات التدريبية.

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة (العبد الله، 2022) التي أشارت إلى فاعلية البرنامج التدريبي في بلوغ المتدربين درجة عالية من الإتقان، ما يشير إلى أن إتاحة الفرصة للطلبة للتطبيق العملي للمهارات أثناء التدريب يساعد في بلوغ درجة إتقان للمهارات مرتفعة.

#### ثالثاً: التحقق من صحة الفرضيات:

أُختبرت فرضيات البحث عند مستوى الدلالة (0.05):

الفرضية الأولى: لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي المعرفي القبلي، ودرجاتهم في الاختبار التحصيلي المعرفي البعدي.

للتحقق من صحة هذه الفرضية؛ استعملت الباحثة اختبار (Paried-Samples T Test) للعينتين المرتبطتين، وكانت النتائج كما يأتي:

الجدول رقم (8): دلالة الفرق بين متوسطي درجات الطلبة أفراد العينة في التطبيقين القبلي والبعدي في الاختبار التحصيلي المعرفي الشامل:

| التطبيق | العينة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة (t) المحسوبة | درجة الحرية | القيمة الاحتمالية | القرار |
|---------|--------|-----------------|-------------------|-------------------|-------------|-------------------|--------|
| القبلي  | 30     | 2.13            | 1.13              | 46.02             | 29          | 0.000             | دال    |
| البعدي  | 30     | 9.23            | 1.07              |                   |             |                   |        |

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (t) قد بلغت (46.02)، وقد بلغت القيمة الاحتمالية (0.000) وهي دالة إحصائية؛ لأنها أصغر من (0.05)، ومن ثم ترفض الفرضية الصفريّة، وتقبل الفرضية البديلة التي تنص على أنه: يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي المعرفي القبلي ودرجاتهم في الاختبار التحصيلي المعرفي البعدي لصالح الاختبار البعدي.

تشير النتائج السابقة إلى تطور الجانب المعرفي الخاص بتصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية لدى الطلبة أفراد العينة، تعزو الباحثة ذلك إلى أن التدريب الإلكتروني تضمن معلومات معرفية شاملة عن تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle، وعرضت المعلومات بشكل مبسط ومتسلسل، وبأسلوب عملي مرتبط بالمهارات، بالإضافة إلى إعداد الجانب المعرفي بطريقة منظمة وهادفة وتلبي احتياجات الطلبة.

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة (بكير وأحمد، 2025) حيث أظهرت نتائج الدراسة تطور الجانب المعرفي الخاص بمهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية، ما يشير إلى أن تصميم المحتوى المعرفي وفق معايير تعليمية دقيقة، وتقديمه من خلال وسائط إلكترونية منظمة يساهم بفاعلية في اكتساب المعلومات المعرفية المرتبطة بمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية.

الفرضية الثانية: لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية في الاختبار الأدائي القبلي، ودرجاتهم في الاختبار الأدائي البعدي.

للتحقق من صحة هذه الفرضية؛ استعملت الباحثة اختبار (Paried-Samples T Test) للعينتين المرتبطتين، وكانت

النتائج كما يأتي:

الجدول رقم (9): دلالة الفرق بين متوسطي درجات الطلبة أفراد العينة في التطبيقين القبلي والبعدي في الاختبار الأدائي الشامل:

| التطبيق | العينة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة (t) المحسوبة | درجة الحرية | القيمة الاحتمالية | القرار |
|---------|--------|-----------------|-------------------|-------------------|-------------|-------------------|--------|
| القبلي  | 30     | 3.5             | 1.5               | 97.6              | 29          | 0.000             | دال    |
| البعدي  | 30     | 21.8            | 1.8               |                   |             |                   |        |

يتضح من الجدول السابق أن قيمة (t) قد بلغت (97.6)، وقد بلغت القيمة الاحتمالية (0.000) وهي دالة إحصائية؛ لأنها أصغر من (0.05)، ومن ثم ترفض الفرضية الصفرية وتقبل الفرضية البديلة التي تنص على أنه: يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات أفراد المجموعة التجريبية في الاختبار الأدائي القبلي ودرجاتهم في الاختبار الأدائي البعدي لصالح الاختبار البعدي.

تشير النتائج السابقة إلى تطور الجانب الأدائي لدى الطلبة أفراد العينة؛ مما يدل على اكتسابهم المهارات الأدائية الخاصة بتصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، تعزو الباحثة ذلك إلى فاعلية التدريب الإلكتروني الذي يجذب المتعلمين، ورغبة الطلبة باكتساب مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، وتصميم التدريب الإلكتروني بطريقة منظمة وهادفة ومنطقية تركز على نشاط المتعلمين وتلبي احتياجاتهم، وتسلسل عرض المهارات، والتدريب عليها بحيث تؤدي كل مهارة للمهارة التي تليها، وإغناء التدريب الإلكتروني بالأنشطة التي تنتهي بها كل جلسة تدريبية التي تمكنهم من القدرة على تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle.

وتتفق هذه النتيجة مع دراسة (العبود، 2023) في فاعلية البيئة التدريبية في تنمية المهارات الأدائية لتصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية، ما يساهم في إكسابهم مهارات تطبيقية تضمن كفاءة الأداء عند تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية في البيئات الرقمية المختلفة.

#### مقترحات البحث:

في ضوء النتائج التي توصلت إليها الباحثة تقترح ما يأتي:

1. تدريب طلبة كلية التربية على مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام موقع Baamboozle.
2. تضمين التدريب على البرامج والمواقع الإلكترونية الحديثة في الجانب العملي للمقررات ذات العلاقة بتكنولوجيا التعليم، والمقررات الأخرى.
3. إقامة أنشطة تُرغّب الطلبة في امتلاك مهارات تصميم وإنتاج تقنيات تعليمية متنوعة، كإطلاق مسابقة فصلية لأفضل منتج رقمي، مع تقديم جوائز مادية ومعنوية للفائزين.
4. زيادة عدد المحاضرات المخصصة للجانب العملي للمقررات ذات العلاقة بتكنولوجيا التعليم.
5. زيادة عدد الحواسيب في المخبر؛ لتتناسب مع عدد الطلبة.
6. القيام بالمزيد من الدراسات المشابهة، والتي تتعلق بالتدريب على تصميم تقنيات تعليمية حديثة، والتي تتماشى مع تطورات العصر.

#### المراجع العربية:

- بهنسي، دعاء حمدي عبد الحميد. (2021). تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، 6(2): 878-896.

- بكير، سماح، وأحمد، منى. (2025). التفاعل بين نمط تقديم الدعم المعلوماتي القائم على "الفيديوهات الروابط" من خلال روبوت المحادثة الذكي في بيئة تعلم إلكتروني وبين مستوى الحاجة إلى المعرفة "مرتفعاً منخفضاً" وأثره على تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية والتفكير الإبداعي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، 35(1): 3 – 167.
- جمال، معين. (2023). صعوبات استخدام تقنيات التعليم في التربية العملية لدى الطلبة المعلمين في كلية التربية الثالثة جامعة دمشق. مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية والنفسية، 39(1): 130 – 147.
- جابر، سامر. (2020). دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، (49): 159 – 167.
- ديوب، علا عزيز. (2025). درجة استخدام التكنولوجيا الرقمية في مؤسسات إعداد المعلمين في برنامجي معلم الصف ودبلوم التأهيل التربوي من وجهة نظر الطلبة. مجلة جامعة دمشق للعلوم التربوية والنفسية، 41(2): 357 – 379.
- العبود، ريم سعيد. (13 تشرين الثاني، 2023). فاعلية برنامج Make It في اكتساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية. مؤتمر المؤسسات التربوية والتحول الرقمي. كلية التربية الثالثة، جامعة دمشق، سورية.
- العبد الله، محمود. (2022). فاعلية برنامج تدريبي لإكساب طلبة معلم الصف مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وفق برنامج سكراتش (Scratch) [أطروحة ماجستير غير منشورة]. كلية التربية، جامعة دمشق.
- علي، محمد السيد. (2011). موسوعة المصطلحات التربوية. ط: 1، دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- العمري، عائشة، والشنقيطي، أميمة. (2020). فاعلية بيئة تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات تصميم الألعاب الإلكترونية في مقرر تفريد التعليم لدى طالبات كلية التربية بجامعة طيبة. مجلة العلوم التربوية، 3(23): 19 – 66.
- عزمي، نبيل. (2014). بيئات التعلم التفاعلية. ط: 1، دار الفكر العربي.
- عطيفي، زينب، والمليجي، ريهام. (2014). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتقديم المفاهيم الهندسية لأطفال ما قبل المدرسة في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي لديهم. دراسات في المناهج وطرائق التدريس، (205): 107 – 144.
- هاشم، مجدي يونس. (2017). التعليم الإلكتروني. ط: 1، دار زهور المعرفة والبركة.
- وهبه، عماد صموئيل. (2011). فلسفة التدريب الإلكتروني ومتطلباته كمدخل للتنمية المهنية المستدامة لمعلمي التعليم الثانوي العام – دراسة تحليلية ميدانية. مجلة كلية التربية جامعة أسيوط، 27(1): 248 – 307.
- اليامي، نسرين علي زايد. (2020). فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية عمليات العلم الأساسية لدى طفل الروضة. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية. (35): 466 – 516.
- Felicia, P. (2020). Using educational games in the classroom. European Schoolnet.
- Kucher, T. (2021). Principles and best practices of designing digital game-based learning environments. *International Journal of Technology in Education and Science (IJTES)*, 5(2), 213-223.
- Petelin, A., Galustyan, O., Prosvetova, T., Petelina, E., & Ryzhenkov, A. (2019). Application of Educational Games for Formation and Development of ICT Competence of Teachers. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, 14(15), 193-201.