Journal of
Distance Learning and Open Learning
Print ISSN : 2314-8829 Online ISSN2314-8837

Trends in teachers' employment of electronic educational games in teaching students with learning difficulties in basic schools in Jerusalem

Diaa Mohamed Samiar
PhD Researcher at Arab American University

Abstract:

The study aims to explore the directions of teachers' utilization of electronic educational games in teaching the students having learning difficulties in the elementary schools in Jerusalem. Additionally, the study tries to determine whether there are differences as for the responses of the study sample participants as regards their attitudes towards teachers' utilization of electronic educational games in teaching the students who have learning difficulties in the elementary schools in Jerusalem based on the variables of gender, years of experience, and academic qualification. To achieve the objectives of the study, the researcher employed a descriptive survey methodology. The study sample, consisting of 95 Arabic language teachers, was selected using a convenient sampling method. The researcher used a scale of 20 items to measure the attitudes of teachers towards the utilization of electronic educational games in teaching the students with learning difficulties in the elementary schools. The researcher verified the validity and reliability of the tool. The findings of the study showed that the utilization of electronic educational games by teachers in teaching the students with

learning difficulties in the elementary schools was positively significant. Moreover, there were no significant differences as for the responses of the study sample participants regarding their attitudes towards the utilization of electronic educational games in teaching the students with learning difficulties in the elementary schools in Jerusalem in accordance with the variables of gender, years of experience, and academic qualification. Based on the findings of the study, the key recommendations include enhancing the training and workshops for teachers in the field of using electronic educational games and strengthening the role of educational administration in guiding and supporting teachers in this context. It is also important to promote the collaboration among teachers, motivate the use of games with students, and to conduct further research to analyze the factors influencing the adoption of educational technologies. It is also recommended to integrate games into formal curricula along with focusing on designing games that align with learning objectives.

Keywords: Electronic Educational Games, Learning Difficulties, Jerusalem

اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس

ضياء "محمد سمير" مسودة

باحث دكتوراة الجامعة العربية الامريكية

المستخلص:

هدفت الدراسة التعرف إلى اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس ، وكما هدفت الى معرفة اذا كان هناك اختلاف بين استجابات افراد عينة الدراسة حول

اتجاهاتهم نحو توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس حسب متغير الجنس وسنوات الخبرة، والمؤهل العلمي، ولتحقيق اهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي، وتم اختيار عينة الدارسة وفقاً لطريقة العينة المتيسرة وكانت بحجم (95) من معلمي اللغة العربية، حيث اعتمدت على مقياس مكون من (20) فقرة من اجل اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية وتحقق الباحثة من صدق وثبات الاداة، وخرجت الدراسة بمجموعه من النتائج كانت اهمها ان توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية كانت كبيرة أي انها ايجابية، وتبين عدم وجود فروق بين استجابات افراد عينة الدراسة حول اتجاهاتهم نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في القدس حسب متغير (الجنس وسنوات الخبرة، والمؤهل العلمي) وبناء على نتائج الدراسة كان اهم التوصيات تعزيز التدريب وورش العمل للمعلمين في مجال استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، وتعزيز دور الإدارة التربوية في توجيه ودعم المعلمين في هذا السياق. يُشجع أيضًا على تعزيز التعاون بين المعلمين، تحفيز استخدام الألعاب مع الطلاب، وإجراء مزيد من البحوث لتحليل عوامل تأثير تبني التقنيات التعليمية. يُفضل أيضًا تكامل الألعاب في المناهج الرسمية مع التركيز على تصميم الألعاب بما يتناسب مع أهداف التعلم.

الكلمات المفتاحية: اتجاهات معلمي المدارس الاساسية، الألعاب التعليمية الالكترونية ، ذوات صعوبات التعلم ، القدس

مقدمة

تُعَدّ صعوبات التعلم إحدى المجالات التي تتطلب اهتمامًا خاصًا في ميدان التربية، إذ تتسم بتأثيرها الكبير على قدرات الطلاب في التحصيل الدراسي. فقد شهدت جهودًا كبيرة في فهم خصائص ذوي صعوبات التعلم وتصنيفاتها، وتوفير الدعم المناسب لهم يظل تحديًا مستمرًا. وفي هذا السياق، أصبحت التقنيات التعليمية تلعب دورًا أساسيًا في تسهيل عمليات التعلم والتعليم، كما وان التقدم الحديث في تكنولوجيا التعلم فتح أبوابًا جديدة لتحسين تجربة التعلم، حيث أصبح بإمكان المتعلمين الاستفادة من الوسائل والتقنيات التي تساهم في تحسين فعالية التعلم. وللتلاميذ ذوي الاحتياجات الخاصة وصعوبات التعلم، يشكل استخدام هذه التقنيات تحولًا هامًا يجعلهم جزءًا لا يتجزأ من العملية التعليمية.

ومن الأدوات التكنولوجية الحديثة التي تساهم بشكل فاعل في خفض صعوبات التعلم، الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ إذ تعد إحدى الأدوات التي يمكن أن توظف في تقديم المحتوى التعليمي لذوي صعوبات التعلم، والتي قد تساهم في تحسين أداء ذوي صعوبات التعلم، والتقليل من حدة الصعوبة لديهم؛ وحسب دراسة بينفيزد(Benavides,2020), تلعب دوراً واضحاً في التقليل من صعوبات التعلم الأكاديمية من خلال توظيفها في تعليم ذوي صعوبات الحساب عن طريق تضمينها في الخطة التعليمية لذوي صعوبات التعلم، وتقديمها لهم بالإضافة الى ذلك هناك دوراً للألعاب التعليمية الإلكترونية في علاج عسر القراءة، وبالتالي تحسين المهارات اللغوية لديهم، والتقليل من حدة الصعوبة لديهم، وهذا ما أكدته دراسة فاسلو (Vasalou,2017) وذلك من خلال الفائدة التي تقدمها الألعاب التعليمية الإلكترونية من إضافة جو من الإثارة والتشويق في عملية التعلم التي تجعل الطالب فاعلا ومشاركا، وحسب دراسة الزيود والشرع (2019) أنها تساعد على توظيف ما تعلمه الطالب في جوانب حياتية مختلفة؛ مما يجعل عملية التعليم عملية مستمرة ذات معنى، كما أن التعليم باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية زاد من مستوى الفهم والاستيعاب والتذكر ودافعية الطلبة للتعلم، مقارنة بالطريقة التقليدية للتعليم، وزيادة ملحوظة في جودة وكفاءة التعلم (Jalalian,2020) .

أشارت العديد من الدراسات كدراسة سليمان(2018)؛ والعبد الله والعمري(2016)؛ (Kamara,2021). إلى ضعف الوعي لدى المعلمين حول أهمية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في المناهج الدراسية، ونقص الدافعية لديهم في ابتكار ألعاب إلكترونية

يمكن توظيفها في عملية التعلم.

ويرى الباحث بناء على ما سبق انه يتعين على معلمي التربية الخاصة، وخاصة معلمي صعوبات التعلم، الاعتماد على استخدام التقنيات التعليمية بمختلف أشكالها، والتي أثبتت جدواها في عملية التعلم، بدلًا من الاعتماد على الطرق التقليدية التي قد لا تتناسب مع احتياجات التلاميذ الذين يعانون من إعاقات تتطلب أساليب واستراتيجيات ووسائل تعليمية مخصصة، وعلاوة على ذلك، يظهر أن توظيف التقنية في مجال التعليم يسهم في زيادة خبرة التلاميذ. وفقًا لإدجار دل وفق نظريته حول مخروط الخبرة، يُظهر أن زيادة الخبرات الملموسة تُعزِّز خبرة التلميذ. وهذا يجعلهم أكثر استعدادًا لعمليات التعلم، حيث يتبادل التأثير بين الخبرة والتعلم، ومن جهة أخرى، يؤكد الباحثون على أن وسائل التعليم تسهم في تعزيز الادراك الحسي وتقوية الفهم، وتعزيز عمليات التذكر والاستعادة ، **وان** إن هذا البحث يهدف إلى فحص دور المعلمين في توظيف التقنيات التعليمية، وخاصة الألعاب التعليمية الإلكترونية، في تعليم طلاب ذوي صعوبات التعلم في مدارس القدس. سيتم التركيز على تحليل فعالية هذا التوظيف وكيف يمكن للتقنيات أن تسهم في تحسين تجربة التعلم لهذه الفئة الهامة من الطلاب .

مشكلة البحث

في مدينة القدس، كمكانٍ مميز يعكس التاريخ والتراث، يواجه النظام التعليمي تحديات مستمرة في مجال دعم الطلاب ذوي صعوبات التعلم. تعتبر الألعاب التعليمية الإلكترونية أحد الوسائل الحديثة التي تعزز تفاعل الطلاب مع المحتوى التعليمي وتوفر فرصًا للتعلم التفاعلي. يأتي توظيف المعلمين لتكامل هذه الألعاب في عملية التعليم كخطوة مبتكرة تهدف إلى تحسين أداء الطلاب ذوي صعوبات التعلم، تعتمد مدى فعالية التعليم على استخدام التقنيات الألعاب الالكترونية ، وتلعب هذه الأدوات دورًا حاسمًا في

خلق بيئة تعلم مبتكرة ومحفزة للطلاب ذوي صعوبات التعلم. يتطلب نجاح النظم التعليمية اليوم الاعتماد على وسائل التعليم كجزء أساسي في تنظيمها، كما يؤكد (بطرس 2011) تعتبر صعوبات التعلم تحديًا لا يقل أهمية عن الجوانب التقليدية في التعليم، حيث يتطلب التفاعل مع هذه الفئة من الطلاب تقنينًا مستمرًا لتلبية احتياجاتهم الفردية. يتناول هذا البحث تأثير توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تحسين تجربة تعلم الطلاب ذوي صعوبات التعلم في المدارس الابتدائية في مدينة القدس. سيتم تحليل كيفية تكامل هذه الألعاب في العملية التعليمية ودور المعلمين في توجيه وتحفيز الطلاب لتحقيق تقدم أكبر في تحصيلهم الدراسي وتطوير مهاراتهم.من خلال الإجابة على التساؤلات التالية :

1. ما هو اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس؟
2. هل توجد فروق ذات دالة إحصائيًا بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير الجنس؟
3. هل توجد فروق ذات دالة إحصائيًا بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير سنوات الخبرة؟
4. هل توجد فروق ذات دالة إحصائيًا بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير المؤهل العلمي ؟

أهداف البحث

1. تحليل واقع توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية: تقييم واقع توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوي صعوبات التعلم في المدارس الابتدائية في مدينة القدس.
2. تحليل وفحص الفروق الإحصائية في متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوي صعوبات التعلم في المدارس الابتدائية في مدينة القدس، مع التركيز على متغير الجنس.
3. تحليل وفحص الفروق الإحصائية في متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوي صعوبات التعلم في المدارس الابتدائية في مدينة القدس، مع التركيز على متغير سنوات الخبرة.
4. تحليل وفحص الفروق الإحصائية في متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوي صعوبات التعلم في المدارس الابتدائية في مدينة القدس، مع التركيز على متغير المؤهل العلمي.

أهمية البحث:

تكمن اهمية الدراسة في انها سلطت الضوء على كيف يسهم توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعزيز عملية التعلم، وانها ركزت على كيف يمكن أن تؤثر الألعاب التعليمية الإلكترونية إيجاباً على تجربة التعلم لطلاب ذوي صعوبات التعلم، وانها عملت على مراجعة الأدبيات والأبحاث السابقة التي تتعلق بتوظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية وتأثيرها على طلاب ذوي صعوبات التعلم، وانها عملت على دراسة كيف يمكن أن تلعب العوامل الشخصية مثل الجنس، وسنوات الخبرة، والمؤهل العلمي دورًا في استخدام المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية، وكذلك دراسة واقع توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في مدارس مدينة القدس بشكل خاص، وكيفية تأثير ذلك على البيئة التعليمية، وانها ستقدم توجيهات وسياسات تعليمية

مستندة إلى النتائج لتعزيز استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلاب ذوي صعوبات التعلم في مدارس القدس، وتعمل على توفير توجيهات لتحسين بيئة التعلم لهؤلاء الطلاب وتعزيز التفاعل الإيجابي مع التقنيات التعلم

حدود الدراسة:

اقتصرت الدراسة على الحدود الأتية:

- **الحدود المكانية** : اجريت هذه الدراسة في المدارس الأساسية في مدين القدس
- **الحدود الزمانية** :أجريت هذا الدراسة في الفصل الأول للعام الدراسي 2023-2024
- **الحدود البشرية** :عينة من المعلمين العاملين في مدارس التعليم الأساسي في مدينة القدس
- **الحدودا لموضوعية** : دراسة اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس.

الدراسات السابقة :

دراسة الغامدي، (2023).

هدفت الدراسة إلى التعرف على واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية، والمعوقات التي تحد من توظيفها، والكشف عن أهم متطلبات توظيفها بمدينة الرياض، وتكون مجتمع الدراسة من جميع معلمات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، وعينتها ممثلة للمجتمع، ولتحقيق أهداف الدراسة قامت الباحثة باستخدام المنهج الوصفي المسحي، وأعدت لذلك أداة الدراسة (الاستبانة)، وبعد التأكد من صدق وثبات الأداة، قامت الباحثة بتطبيقها على (241) معلمة، وهي العينة الفعلية للدراسة. وأظهرت النتائج أن درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، جاءت بدرجة عالية، بمتوسط حسابي بلغ (3.63) من أصل (5) وكانت أعلى الفقرات تنص على توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية، كوسيلة ممتعة للطالبات ذوات صعوبات التعلم، وكما أوضحت النتائج أن معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض يقدرن درجة معوقات توظيف

المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي بلغ (3.39)، من أصل (5) وكانت أبرز المعوقات قلة توفر الأجهزة الإلكترونية اللازمة لتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية، كما أظهرت النتائج أن المعلمات قدرن متطلبات توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، بمتوسط حسابي بلغ (3.54) من أصل (5)، وأهم متطلبات توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية تقديم الدورات التدريبية اللازمة لتدريب معلمات صعوبات التعلم لإنتاج ألعاب تعليمية إلكترونية، تتناسب مع خصائص الطالبات ذوات صعوبات التعلم، ومن أهم توصيات الدراسة توفير الأجهزة الإلكترونية اللازمة لتسهيل توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في الخفض من حدة صعوبات التعلم، وتقديم الدورات التدريبية التي تساعد المعلمات على معرفة التوظيف الصحيح للألعاب التعليمية الإلكترونية.

الشهري، و الحارثي (2022).

هدف البحث الحالي التعرف على واقع استخدام معلمي الطلبة ذوي صعوبات التعلم لتكنولوجيا التعليم في غرفة المصادر من وجهة نظرهم بمدينة جدة. وإيجاد أي فروق إحصائية تعزى لمتغير الجنس (ذكر، أنثى) ولتحقيق أهداف الدراسة فقد تم إتباع المنهج الوصفي وتكونت عينة الدراسة من (66) معلما من معلمي ذوي صعوبات التعلم، وقد استخدم الباحث مقياس واقع استخدام معلمي الطلبة ذوي صعوبات التعلم لتكنولوجيا التعليم في غرفة المصادر من إعداد الباحث. وأظهرت النتائج أن متوسط واقع استخدام معلمي الطلبة ذوي صعوبات التعلم لتكنولوجيا التعليم في غرفة المصادر بأبعاده كان مرتفعا وأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام معلمي الطلبة ذوي صعوبات التعلم لتكنولوجيا التعليم في غرفة المصادر من وجهة نظرهم بمدينة جدة تعزى لمتغير الجنس.

دراسة الشمري والعنزي (2021)

هدفت الدراسة الحالية إلى معرفة واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية بمنطقة الجوف، ومعرفة

اتجاهات معلمين ومعلمات التربية الفكرية نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في التدريس، ومعوقات استخدامها من وجهة نظرهم. وطبقت الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2021/2020 م، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج الوصفي المسحي؛ وتكون مجتمع الدراسة من معلمي ومعلمات التربية الفكرية لجميع المراحل التعليمية بمنطقة الجوف بالمملكة العربية السعودية والبالغ عددهم (146) فردًا بواقع (70) معلمًا و (76) معلمة. وقد تم إرسال أداة الدراسة للجميع واسترد منها (98) استبانة توزعت على النحو التالي: (34) معلمًا و (64) معلمة، ومنهم تكونت عينة الدراسة، وتم تصنيفهم حسب الجنس، والمؤهل الدراسي، والخبرة، والمرحلة التعليمية، وأما أداة القياس فكانت عبارة عن استبانة من إعداد الباحثين تكونت من جزأين خصص الأول منهما للمعلومات الأولية عن المشارك، وتكون الجزء الثاني من (37) عبارة موزعة على ثلاثة محاور، وهي: واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية من قبل معلمين ومعلمات التربية الفكرية (14) عبارة، واتجاهاتهم نحو استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة (11) عبارة، ومعوقات الاستخدام (12) عبارة .أشارت أهم نتائج الدراسة إلى أن واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية كان بدرجة كبيرة، واتجاهات المعلمين نحو استخدامها جاءت بدرجة كبيرة جدًا، مع وجود بعض المعوقات التي تحول دون استخدامها، ومنها: ضعف الحالة الاقتصادية لبعض الطلبة، وعدم توفر خدمة الإنترنت بشكل كاف، وقلة الألعاب المناسبة لقدرات مثل هؤلاء الطلبة.

ال موسى، و الدوسري،. (2020).

هدفت الدراسة الحالية إلى تعرف واقع استخدام معلمات صعوبات التعلم لمنهج مونتيسوري في غرفة المصادر للطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية، والكشف عن ما إذا كان هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى استخدام معلمات صعوبات التعلم لهذا المنهج تبعا لاختلاف متغير المؤهل العلمي وسنوات الخبرة وعدد الدورات التي تلقوها. ولتحقيق أهداف الدراسة، استخدام المنهج الوصفي، وتم اعداد استبانة كأداة لجمع البيانات. وقد قام الباحثان باختيار عينة عشوائية بلغ حجمها (240)

معلمة صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية في مدينة الرياض. وقد أظهرت نتائج الدراسة أن معلمات صعوبات التعلم يستخدمن منهج مونتيسوري بدرجة متوسطة في غرفة المصادر للتلميذات ذوات صعوبات التعلم. كما كشفت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.05 فأقل في استجابات مفردات عينة الدراسة عن واقع استخدام معلمات صعوبات التعلم لمنهج مونتيسوري في غرفة المصادر للتلميذات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية تعزي لاختلاف متغير المؤهل العلمي لأفراد عينة الدراسة، حيث كانت الفروق لصالح حملة الدكتوراه. كما كشفت النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.05 باختلاف عدد الدورات التدريبية التي تلقها أفراد عينة الدراسة، وذلك لصالح أفراد عينة الدراسة البالغ عدد الدورات التدريبية التي تلقوها (1 – 3) دورة. بينما لم تكشف نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة 0.05 فأقل تعزى لاختلاف الخبرة التدريسية لأفراد عينة الدراسة.

دراسة شعبان والمالكي (2020)

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على واقع توظيف التعليم الإلكتروني، ومتطلبات التوظيف، والمهارات اللازمة لتوظيفه في العملية التعليمية للطلبة ذوي الإعاقة الفكرية من وجهة نظر المعلمين، والكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين متوسطات المشاركين وفقًا للمتغيرات: الجنس، وسنوات الخبرة، والبرامج التدريبية في الحاسب، والدورات التدريبية في التقنية، والكشف عن أهم المعوقات لتوظيف التعليم الإلكتروني في العملية التعليمية. واقتصرت الدراسة على عينة من معلمي الطلبة ذوي الإعاقة الفكرية من كلا الجنسين بمحافظة جدة بالمملكة العربية السعودية، وطبقت الدراسة خلال الفصل الدراسي الأول من العام 2020/2019 م .ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج الوصفي التحليلي، وتكون مجتمع الدراسة من جميع معلمي الطلبة ذوي الإعاقة الفكرية من كلا الجنسين بمحافظة جدة البالغ عددهم (306) معلمًا ومعلمة، وتم اختيار العينة عشوائيًا وتكونت من (95) معلمًا و (76) معلمة، وتم توزيعهم على متغيرات الدراسة . وأما أداة القياس فكانت عبارة عن استبانة من إعداد الباحثتين تكونت في صورتها

النهائية من (31) فقرة موزعة على ثلاثة مجالات تخص توظيف التعليم الإلكتروني للطلبة ذوي الإعاقة الفكرية، وهي: المتطلبات، والمهارات اللازمة، والمعيقات .أشارت النتائج إلى أن درجة تقدير المعلمين نحو متطلبات توظيف التعليم الإلكتروني كانت مرتفعة، وإلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية لأثر كل من المتغيرات: الجنس، ولصالح الإناث، ولسنوات الخبرة ولصالح الأقل من (5) سنوات، والبرامج التدريبية في الحاسب ولصالح من تلقوا برامج تدريبية، والدورات التدريبية لصالح من شاركوا فيها.

دراسة عطية, (2019).

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على واقع استخدام معلمي التلاميذ ذوي صعوبات التعلم للتقنيات التعليمية في غرف المصادر من وجهة نظرهم في ضوء بعض المتغيرات وتكونت عينة الدراسة من (50)معلمًا من معلمو ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية، وبعد أن انتها الباحث من جمع الاستبانات تم تفريغ الدرجات وتحليلها باستخدام برنامج الحزم الاحصائية SPSS)وأظهرت النتائج: أن معظم فقرات الاستبانة مستوي التقدير لها منخفض وبالتالي فإن أفراد العينة يجدوا صعوبات كبيرة في استخدام تقنيات التعليم داخل غرف المصادر، توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوي (0.01),بين متوسطات استجابات معلمي صعوبات التعلم تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوي صعوبات حول استخدام التقنيات في تنشيط القدرات الذهنية للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم تعزي لمتغير الدورات التدريبية، توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوي (0.05) بين متوسطات استجابات معلمي تلاميذ المرحلة الابتدائية ذوي صعوبات التعلم حول استخدام التقنيات في تنشيط القدرات الذهنية للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم تعزي لمتغير الخبرة.

الخليف، (2019).

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على واقع ومعوقات استخدام معلمي ومعلمات ذوي صعوبات التعلم للأجهزة الذكية في غرفة المصادر والمعوقات التي تحد من استخدامه، واستخدم الباحث في هذه الدراسة المنهج الوصفي التحليلي وتكون مجتمع الدراسة من جميع معلمي ومعلمات ذوي صعوبات التعلم والبالغ عددهم (115) معلماً ومعلمة، الذين

يعملون في المدارس الابتدائية الحكومية التابعة لإدارة التعليم في محافظة الأحساء بالمملكة العربية السعودية. وقد توصلت هذه الدراسة إلى النتائج التالية: أبرز استخدامات معلمي ومعلمات ذوي صعوبات التعلم للأجهزة الذكية في غرفة المصادر، هي: إعداد الخطط التربوية الفردية، إعداد خطة سير العمل وتنظيمه في البرنامج، حفظ البيانات مراعاة لفقدانها أو تلفها، تسجيل التلاميذ. أبرز المعوقات التي تحد من استخدام معلمي ومعلمات ذوي صعوبات التعلم للأجهزة الذكية في غرفة المصادر، هي: قلة المخصصات المالية تحول دون تأمين الأجهزة الذكية، قلة الدورات التأهيلية للمعلمين في مجال استخدامهم الأجهزة الذكية، عدم توافر الأجهزة الذكية في برامج صعوبات التعلم، شبكة الإنترنت غير متوافرة في برامج صعوبات التعلم.

دراسة بيك (Pick ,2017)

هدفت الى التعرف على اتجاهات المعلمين حول استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في الفصول الدراسية ومعوقات استخدامها، واستخدمت المنهج الوصفي المسحي، وتكونت العينة من (٥٨٦) من معلمي المرحلة الابتدائية، واستخدمت الاستبانة كأداة للدراسة، وأظهرت النتائج أن اتجاهات المعلمين إيجابية حول الألعاب التعليمية الإلكترونية، وزيادتها لدافعية الطلبة في الصف الدراسي ، كما يرى غالبية المعلمين أنها أكثر فاعلية مع الطلاب الذين يعانون من مشكلات تعليمية، كما أظهرت النتائج عددا من المعوقات، أهمها ضيق الوقت لدمج الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية، ونقص المعلومات الكافية حول كيفية دمجها، بالإضافة إلى نقص الأجهزة الإلكترونية

دراسة ويتونك ويانغ (Watson& Yang ،2016)

هدفت الى التعرف على تصورات المعلمين حول المعوقات التي تؤثر على توظيفهم للألعاب التعليمية الإلكترونية في عملية التعلم، واستخدمت المنهج المختلط، وتكونت عينة الدراسة من (104) ،معلمين واستخدمت الاستبانة والمقابلة كأدوات للدراسة، وأظهرت النتائج أن من أبرز المعوقات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية صعوبة تقييم الطالب من خلال ممارسة لعبة إلكترونية، ونقص الأجهزة

الإلكترونية، ونقص الدعم الإداري، بالإضافة إلى عدم توفر الأدلة التي تساعد المعلمين على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية.

دراسة وي (Wu,2015)

هدفت إلى التعرف على خبرة المعلمين تجاه الألعاب التعليمية الإلكترونية وكفاياتهم، والمعوقات التي تحد من استخدامهم للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية، واستخدمت المنهج المختلط وتكونت العينة من (116) معلماً من كافة المستويات (قبل الخدمة، أثناء الخدمة بعد الخدمة، واستخدمت الاستبانة المغلقة والمفتوحة كأداة للدراسة، وأظهرت النتائج أن توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية جاء بشكل مرتفع، واتفق غالبية المعلمين على أن الألعاب الإلكترونية تضيف المتعة للتعلم، وتزيد من دافعية الطلاب، وكما أظهرت بعض المعوقات، وأبرزها نقص الدعم التكنولوجي من خلال توفير الأجهزة والتقنيين المتخصصين، وصعوبة دمج الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية، والنقص في إعداد المعلم وتأهيله لمثل هذا النوع من التعلم.

التعقيب على الدراسات السابقة

من خلال اطلاع الباحثة على العديد من الدراسات العربية والأجنبية تبين ان هناك العديد من الدراسات التي تناولت ، مما جعل الباحثة تستند الى الدراسات العربية فقط ، حيث عرضتها من الاحدث الى الاقدم، حيث كان احدثها دراسة العالول(2023) التي التعرف على واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية، والمعوقات التي تحد من توظيفها، واقدمها دراسة وي (Wu,2015) التي هدفت إلى التعرف على خبرة المعلمين تجاه الألعاب التعليمية الإلكترونية وكفاياتهم، والمعوقات التي تحد من استخدامهم للتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية ، ومن الملاحظ ان غالبة الدراسات استخدمت المنهج الوصفي والمنهج التحليلي ، واستفادت هذه الدراسة من الدراسات السابقة في وضع تصور للمنهج المستخدم وحجم العينات، وبناء أداة الدراسة والمعالجات الإحصائية، حيث تشابهت هذه الدراسة مع الدراسات السابقة في المنهج المستخدم والاداة والمعالجات الإحصائية وطريقة

اختيار العينة وتشكيل أسئلة الدراسة ، كما انها اختلفت عن الدراسات السابقة في طبيعة مجتمع الدراسة وعدد افراد عينة الدراسة وعنوان الدراسة، وتميزت هذه الدراسة عن الدراسات السابقة في انها الوحيدة التي اجريت في مدينة القدس.

الطريقة والاجراءات

يتناول هذا الجزء شرح السياق البحثي وإجراءاته لهذه الدراسة من خلال عرض المنهج المعتمد والمتغيرات المدروسة، بالإضافة إلى شرح المجتمع العيني والمشاركين فيه، وتوضيح الأداة المستخدمة والإجراءات المتبعة لتحقيق موثوقيتها وثباتها. كما سيتم مناقشة مجموعة الخطوات المتتالية الواجبة اتباعها لتنفيذ الدراسة، فضلاً عن استعراض أهم الأساليب الإحصائية المستخدمة للتحقق من صحة الفروض البحثية، وفي الختام سيتم تقديم أبرز التوصيات.

منهجية الدِّراسة

تم استخدام المنهج الوصفي المسحي في هذه الدراسة، كما ويعرف المنهج الوصفي المسحي (Descriptive Survey Methodology) على انه نهج بحثي يُستخدم في العلوم الاجتماعية والعديد من التخصصات الأخرى لفهم واستقصاء الظواهر والظواهر الاجتماعية والسلوك البشري. يعتمد هذا النهج على جمع البيانات من مجموعات كبيرة من الأفراد أو الكيانات أو الأماكن وتحليلها بشكل كمّي وإجراء التحليلات الإحصائية المناسبة(Alawneh,2022)

مجتمع وعينة الدراسة

يتألف مجتمع الدراسة من جميع معلمي المعلمين ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس. تم اختيار عينة تمثل جزءًا من هذا المجتمع، حيث شملت (99) معلمًا ومعلمة. تم توزيع استبانة على أفراد العينة، وقد تم استرداد (95) استبانة صالحة للتحليل. فيما يلي عرض لخصائص عينة الدراسة:

الجدول (1) توزيع افراد عينة الدراسة حسب خصائصها المهنية

المتغير	النوع	العدد	النسبة المئوية
الجنس	ذكر.	64	67.4
	انثى	31	32.6
	المجموع	**95**	**100.0**
سنوات الخبرة	اقل من 5 سنوات	30	31.6
	من 5–10 سنوات	22	23.2
	من 11 الى 15 سنة	22	23.2
	اكثر من 15 سنة	21	22.1
	المجموع	**95**	**100.0**
المؤهل العلمي	بكالوريوس فأقل	72	75.8
	دراسات عليا	23	24.2
	المجموع	**95**	**100.0**

اداة الدراسة

تم تطوير استبانة خاصة للحصول على الإجابات الملائمة لأسئلة الدراسة المتعلقة اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تألفت أداة الدراسة من (20) فقرة، وتم بناؤها وفقًا لمقياس ليكرت خماسي الأبعاد. تمنح الدرجات بالاتجاه الإيجابي على النحو التالي: (موافق بشدة: 5 درجات، موافق: 4 درجات، محايد: 3 درجات، معرض: 2 درجات، معارض: 1 درجة). تم تصميم هذه الأداة بعناية لضمان تغطية شاملة لمكونات البحث وتوزيع الأسئلة بشكل منظم للحصول على البيانات اللازمة.

صدق الاداة

تمت مراجعة الأداة من قبل لجنة خبراء في ميدان اساليب التدريس لذوي الاحتياجات الخاصة لضمان توافقها مع المفاهيم المراد قياسها. أما فيما يتعلق بصدق المحتوى، فقد تم تقديم الأداة لعينة من المبحوثين في الدراسة، وتم تجميع لتعليقاتهم ولآرائهم حول مدى توافق لمحتوى مع المفاهيم المستهدفة، تم تحليل نتائج الاختبار للصدق باستخدام الإحصاءات المناسبة، وأظهرت نتائج التحليل توافقًا يتجاوز نسبة 60٪ بين آراء الخبراء والمحكمين. حيث تم التأكيد أن مجمل العبارات تحمل درجات واضحة ومناسبة للاستخدام في الدراسة وعلى مجتمع الدراسة.

ثبات الأداة:

أيضًا تم تنفيذ اختبار لاستقرار الأداة بطريقة إحصائية باستخدام (الاتساق الداخلي) بموجب كرونباخ ألفا. تبينت النتائج أن قيم معامل ألفا لكل من الفقرات المختلفة والاستبانة ككل كانت مرضية ومتفوقة، مما يدل على استقرار الأداة وموثوقيتها في قياس المفاهيم المدروسة، يما يتعلق بالمحاور المختلفة، حيث بلغت قيمة كرونباخ الفا(0.89) وهذه القيمة كانت جيدة جداً مما يعكس ثبات الأداة في قياس المفاهيم المختلفة، يمكن للباحثة أن تكون واثقة تمامًا من قدرة الأداة على تحقيق أهداف الدراسة واختبار للفرضيات المطروحة.

متغيرات الدراسة:

ستحتوي الدراسة على نوعين من المتغيرات وهي:

أولا: المتغيرات المستقلة (Independent Variables) والمكونة من:

1. الجنس: ويتكون من فئتين وهما (ذكر، انثى).
2. **المؤهل العلمي:** ويتكون من مستويان وهي (بكالوريوس، دراسات عليا).

3. **سنوات الخبرة:** ولها اربع مستويات وهي (اقل من 5 سنوات، من 5–10 سنوات، من 11 الى 15 سنة – اكثر من 15سنوات).

ثانيا: المتغيرات التابعة (Dependent Variables): وتتمثل في استجابة افراد عينة الدراسة في مجالات مقياس أداة الدراسة والمكونة من مجموعة من الفقرات والتي تختص اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس

المعالجات الإحصائية

بعد جمع البيانات، قامت الباحثة باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS). استخدمت مجموعة من المعالجات الإحصائية، بما في ذلك الوسطيات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والنسب المئوية، ومعامل كرونباخ ألفا، بالإضافة إلى اختبار (ت) لعينتين مستقلتين واختبار تحليل التباين الأحادي

نتائج الدراسة

تم عرض النتائج التي تم التوصل إليها من خلال إجابة أفراد عينة الدراسة عن الأسئلة. ولقد تم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها للتعرف اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس، حيث تم الاعتماد على المعيار الاتي(Abu Shkheedim,2022):

- اكبر من 3.5 كبيرة
- من 3.49– 2.5 متوسطه
- اقل من 2.5 قليلة

السؤال الاول: ما هو اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس؟

من أجل الاجابة على السؤال اللاتي تم استخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ومقارنتها بالمعيار المحدد للدراسة والجدول (2) يوضح ذلك

الجدول رقم (2): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية المتعلقة اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس

الرقم	العبارة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	النتيجة
.1	هناك توظيف من قبل المعلمون لألعاب تعليمية إلكترونية تتناسب مع خصائص الطالبات ذوات صعوبات التعلم	4.32	0.551	كبيرة
.2	يوظف المعلمون الألعاب التعليمية الإلكترونية في مرحلة التهيئة للدرس.	4.48	0.562	كبيرة
.3	يضع المعلمون توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية كجزء من أهداف الخطة التربوية الفردية الخاصة بطالبة صعوبات التعلم	4.45	0.561	كبيرة
.4	يدمج المعلمون الألعاب التعليمية الإلكترونية بشكل يتناسب مع المحتوى التعليمي المقدم للطالبات ذوات صعوبات التعلم	4.03	0.778	كبيرة
.5	يوظف المعلمون الألعاب التعليمية الإلكترونية كطريق فاعلة في تعليم ذوات صعوبات التعلم.	4.45	0.579	كبيرة
.6	يوظف المعلمون الألعاب التعليمية الإلكترونية كوسيلة ممتعة للطلاب ذوي صعوبات التعلم.	4.25	0.743	كبيرة
.7	يوظف المعلمون الألعاب التعليمية الإلكترونية في تقييم الطلاب ذوي صعوبات التعلم.	4.22	0.732	كبيرة
.8	يوظف المعلمون الألعاب التعليمية الإلكترونية في مرحلة المراجعة وتثبيت المعلومات.	4.31	0.701	كبيرة
.9	يوظف المعلمون الألعاب التعليمية الإلكترونية الخالية من التعقيد في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم.	4.38	0.746	كبيرة
.10	يوظف المعلمون الألعاب التعليمية الإلكترونية ذات المؤثرات الصوتية والحركية الجاذبة لانتباه الطلاب ذوي صعوبات التعلم.	4.28	0.577	كبيرة
.11	يتم تقديم الدورات التدريبية اللازمة لتدريب المعلمين على	4.37	0.620	كبيرة

	صعوبات التعلم لإنتاج ألعاب تعليمية إلكترونية تتناسب مع خصائص ذوات صعوبات التعلم			
.12	يتم توفير الأجهزة الإلكترونية في غرفة المصادر بشكل كاف لاستخدامها في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلاب ذوي صعوبات التعلم.	4.22	0.814	كبيرة
.13	يتم تقديم الحوافز المادية والمعنوية للمعلمين الذين يستخدمن الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلاب ذوات صعوبات التعلم.	4.26	0.672	كبيرة
.14	يتم توفير الأدلة الإرشادية حول التوظيف الصحيح للعبة التعليمية الإلكترونية بما يتناسب مع خصائص الطلاب ذوات صعوبات التعلم	4.09	0.826	كبيرة
.15	يتم نشر الوعي بين المعلمين حول الفوائد المحققة من توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية لتعليم الطلاب ذوات صعوبات التعلم	4.40	0.642	كبيرة
.16	توفير الألعاب التعليمية الإلكترونية القابلة للتعديل من قبل المعلمون وفقا لخصائص الطلاب ذوات صعوبات التعلم.	4.52	0.543	كبيرة
.17	يتم تحديث الأنظمة التعليمية حول استخدام الطالبات ذوات صعوبات التعلم للأجهزة الإلكترونية في الصفوف التعليمية.	4.41	0.660	كبيرة
.18	يتم توفير فنيين في التقنيات التعليمية لتقديم الدعم التقني حول توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية.	4.21	0.756	كبيرة
.19	يتم توفير الوقت الكافي للحصة الدراسية ليتمكن مُعلمو صعوبات التعلم من التوظيف الصحيح للعبة التعليمية الإلكترونية.	4.38	0.788	كبيرة
.20	يتم تقديم الدعم الإداري من إدارة المدرسة لتمكين معلمين صعوبات التعلم من توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية.	4.24	0.768	كبيرة
	الدرجة الكلية	4.31	0.39905	**كبيرة**

من خلال الجدول السابق نلاحظ ان اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس جاءت كبيرة حيث تراوحت المتوسطات الحسابية عليها ما بين (4.09-4.52) وجميعها كبيرة وهذا يدل الى ان اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية

في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس ايجابية كما وبلغت الدرجة الكلية عليها (4.31) وهي تعتبر كبيرة وهذا ما يؤكد ان هناك توجه نحو توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة من ذي صعوبات التعلم بنسبة كبيرة، ويعزو الباحث هذه النتيجة الى ان هناك تعكس تحولًا إيجابيًا في استخدام التكنولوجيا التعليمية في مجال تعليم الطلاب ذوي صعوبات التعلم في مدارس مدينة القدس. يعكس توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية الاهتمام المتزايد بتحسين عملية التعلم من خلال الابتكار التكنولوجي. تشير دورات التدريب والدعم الفني والإرشاد إلى جاهزية المعلمين لاستخدام الألعاب بشكل فعّال. يُظهر الدعم الإداري وتوفير الحوافز أهمية التكنولوجيا في تحقيق أهداف التعليم. تأكيد وجود توجيه من الإدارة يعزز الرؤية الإيجابية حول دور الألعاب التعليمية في تحفيز مشاركة الطلاب ذوي الصعوبات التعلمية. تركيز المعلمين على الاستخدام القابل للتعديل للألعاب يظهر التفاعل المستدام وتحسين تجربة التعلم لهذه الفئة. بشكل عام، تُظهر هذه النتائج التزامًا فعّالًا من قبل المعلمين والإدارة لاستغلال الفوائد المحتملة للتكنولوجيا في تحسين تعلم الطلاب ذوي صعوبات التعلم في مدينة القدس ، واتفقت هذه النتيجة مع نتائج كل من دراسة الغامدي (2023) التي اشارت الى أن درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، جاءت بدرجة عالية ، ودراسة الشمري والعنزي (2021)التي اكدت ان واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية كان بدرجة كبيرة، واتجاهات المعلمين نحو استخدامها جاءت بدرجة كبيرة جدًا ، و دراسة (Pick,2017)التي اشارت أن اتجاهات المعلمين إيجابية حول الألعاب التعليمية الإلكترونية، وزيادتها لدافعية الطلبة في الصف الدراسي ، كما يرى غالبية المعلمين أنها أكثر فاعلية مع الطلاب الذين يعانون من مشكلات تعليمية.

السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دالة إحصائيًا بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم

الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير الجنس؟

ومن اجل الاجابة على هذا السؤال والمتعلق بمتغير الجنس تم استخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين والجدول رقم (3) يوضح ذلك:

الجدول (3) اختبار (ت) لعينتين مستقلتين لدلالة الفروق في اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير الجنس

المتغير	النوع	العدد	المتوسط الحسابي	الانجراف المعياري	قيمة(ت)	مستوى الدلالة
الجنس	ذكر	64	4.33	0.388	0.651	0.57
	انثى	31	4.27	0.423		

يتبيّن من الجدول (3) أنه عدم وجود اختلاف بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير الجنس ، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة على الدرجة الكلية (0.57) وهذه القيمة أكبر من (0.05)، وهذا ما يؤكد ان لا يوجد اختلاف بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير الجنس ، وقد تبين ان هناك تشابه كبير في الآراء والاستجابات و عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات الذكور والإناث حول اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية تعود إلى مجموعة من العوامل المعقدة. يبدو أن تكافؤ الوعي التكنولوجي بين الجنسين، جنبًا إلى جنب مع تشابه الخلفيات التعليمية وتأثير البيئة التعليمية، قد تسهم في عدم وجود فروق كبيرة في اتجاهات استخدام المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية. إضافة إلى ذلك، قد تكون توجيهات المناهج التعليمية تُلعب دورًا كبيرًا في تحديد

استراتيجيات التوظيف، مما يؤدي إلى تشابه النتائج بين الجنسين. ومن المهم أيضًا النظر إلى التباين الفردي بين الأفراد ذوي الصعوبات التعلم، حيث يمكن أن تكون الاختلافات في اتجاهاتهم نحو التكنولوجيا أكثر تأثيرًا من عامل الجنس. يظهر أن هذه العوامل المتعددة تعزز فهم أعمق لنتائج الدراسة وتبرز التحديات في تحليل التأثيرات الجنسانية على استخدام التكنولوجيا في مجال التعليم، واتفقت نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة الشهري، و الحارثي (2022). التي اشارت وأنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في استخدام معلمي الطلبة ذوي صعوبات التعلم لتكنولوجيا التعليم في غرفة المصادر من وجهة نظرهم بمدينة جدة تعزى لمتغير الجنس.

السؤال الثالث: هل توجد فروق ذات دالة إحصائيًا بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة في اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير سنوات الخبرة؟

ومن اجل الاجابة على هذا السؤال والمتعلق بمتغير سنوات الخبرة تم استخدام اختبار تحليل التباين Anova والجدول رقم (4) يوضح ذلك:

الجدول (4) اختبار (ت) لعينتين مستقلتين لدلالة الفروق في **اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير سنوات الخبرة ..**

ANOVA						
المتغيرات		مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	اختبار F	القيمة الاحتمالية
سنوات الخبرة	بين المجموعات	.027	3	0.009	0.054	0.983
	داخل المجموعات	14.942	91	0.164		
	الإجمالي	14.968	94			

يتبيّن من الجدول (4) أنه عدم وجود اختلاف بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول جاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير سنوات الخبرة، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة على الدرجة الكلية (0.98) وهذه القيمة أكبر من (0.05)، وهذا ما يؤكد ان لا يوجد اختلاف بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول جاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير سنوات الخبرة ويفسر الباحث هذه النتيجة لعدة عوامل مشتركة، حيث يُظهر تجانس مستويات الخبرة بين المعلمين، حيث يشير ذلك إلى أن الخبرة المكتسبة قد تكون متجانسة بين فئات معينة من المعلمين. بالإضافة إلى ذلك، يُبرز تدريب المعلمين على نحو متساوٍ في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، وهو عامل يُسهم في تشابه رؤى واتجاهات المعلمين بغض النظر عن فترة خبرتهم. تعزز سياسات التعليم تكامل التكنولوجيا في التدريس، مما يؤدي إلى استخدام متجانس للألعاب التعليمية الإلكترونية داخل الفصول الدراسية. في ظل هذه الظروف، يظهر نقص في التباين بين مجموعات الخبرة المختلفة، مما يشير إلى عدم وجود فروق بارزة في استجابات المعلمين تعزى لاختلاف سنوات الخبرة. يبرز هذا الاستنتاج أهمية التحليل الدقيق للعوامل التي تؤثر على اعتماد المعلمين للتكنولوجيا في تدريس الطلاب ذوي صعوبات التعلم.

السؤال الرابع: هل توجد فروق ذات دالة إحصائيًا بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير المؤهل العلمي ؟

ومن اجل الاجابة على هذا السؤال والمتعلق بمتغير المؤهل العلمي تم استخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين والجدول رقم (5) يوضح ذلك:

الجدول (5) اختبار (ت) لعينتين مستقلتين لدلالة الفروق في اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير المؤهل العلمي

المتغير	النوع	العدد	المتوسط الحسابي	الانجراف المعياري	قيمة(ت)	مستوى الدلالة
المؤهل العلمي	بكالوريوس فاقل	72	4.3208	.39305	.285	.76
	دراسات عليا	23	4.2935	.42568		

يتبيّن من الجدول (5) أنه عدم وجود اختلاف بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير المؤهل العلمي ، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة على الدرجة الكلية (0.76) وهذه القيمة أكبر من (0.05)، وهذا ما يؤكد ان لا يوجد اختلاف بين متوسطات استجابات افراد عينة الدراسة حول اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الاساسية في مدينة القدس تعزى لمتغير المؤهل العلمي ، وقد تبين ان هناك تشابه كبير في الآراء والاستجابات بين معلمي عينة الدراسة، ويفسر الباحث هذه النتيجة بوجود وعي مشترك بين المعلمين حول أهمية وفعالية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية كأداة تعليمية. رغم اختلاف مستويات التحصيل الأكاديمي، يظهر أن المعلمين في الدراسة يرون بأن الألعاب التعليمية الإلكترونية تلعب دورًا فعّالًا في تعزيز وتحسين عملية التدريس وتحقيق أهداف التعلم، قد يكون هذا التوافق ناتجًا عن فهم مشترك لمدى قوة الألعاب التعليمية الإلكترونية في جذب انتباه الطلاب وتحفيزهم للمشاركة الفعّالة في عملية التعلم. يُعزى الوعي المشترك إلى تدريبات تربوية تسلط الضوء على فوائد التكنولوجيا في التعليم وتطوير مهارات التدريس الحديث.

التوصيات :

بناءً على النتائج التي تم الوصول إليها في دراستك حول توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطلاب ذوي صعوبات التعلم في المدارس الابتدائية في مدينة القدس، يمكن تقديم التوصيات التالية:

1. تعزيز التدريب وورش العمل :قد تكون هناك حاجة إلى توفير فرص تدريب إضافية وورش عمل للمعلمين حول فعاليات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية. هذا يساعد في تطوير مهاراتهم وزيادة فهمهم لكيفية تكامل هذه الأدوات في التعليم.
2. تعزيز التوجيه الإداري :ينبغي على الإدارة التربوية تعزيز دورها في تشجيع ودعم المعلمين في استخدام التكنولوجيا التعليمية، بما في ذلك توفير الإمكانيات والدعم الفني اللازم.
3. تشجيع التعاون بين المعلمين :يمكن تعزيز تبادل الخبرات والأفكار بين المعلمين حول استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال تشجيع التعاون وورش العمل الجماعية.
4. تحفيز استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية مع الطلاب :يمكن تحسين فعالية الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال تصميم ألعاب تتناسب مع احتياجات ومستويات الفهم لدى طلاب ذوي صعوبات التعلم.
5. إجراء مزيد من البحوث :لفهم أفضل دوافع وتحديات المعلمين في استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، يُنصح بإجراء مزيد من البحوث لتحليل العوامل التي قد تؤثر على تبني هذه التقنية.

6. تكامل الألعاب في المناهج الدراسية :يُفضل تكامل الألعاب التعليمية الإلكترونية في المناهج الدراسية الرسمية، مع التركيز على تصميم ألعاب تتوافق مع أهداف التعلم.

المصادر والمراجع

المراجع العربية

آل موسى، مها والدوسري، مبارك .(2020). واقع استخدام معلمات صعوبات التعلم لمنهج مونتيسوري في غرفة المصادر للطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية. مجلة العلوم التربوية،28(1)، 155-189.

بطرس، حافظ (2011). تدريس الأطفال ذوي صعوبات التعلم. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الخليف، عبدالله. (2019). واقع ومعوقات استخدام معلمي ومعلمات تلاميذ ذوي صعوبات التعلم للأجهزة الذكية في غرفة المصادر بمحافظة الأحساء. مجلة التربية الخاصة والتأهيل،29(8)، 145 - 182.

الزيود، نعمة والشرع، إبراهيم (2019). "أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التحصيل الرياضي وتنمية الحساب الذهني لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في الأردن." دراسات العلوم التربوية بالجامعة الأردنية، 46(2)، 469-483.

السليمان، بدر (2018). تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية: المعوقات والممكنات من وجهة نظر معلمي المدارس السعودية." الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية،12(6)، 199-179.

شعبان، منال والمالكي، مريم (2020) واقع توظيف التعليم الإلكتروني في العملية التعليمية للطلبة ذوي الإعاقة الفكرية من وجهة نظر المعلمين، *المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة*.(11)، 51-86

الشمري، وجدان والعنزي، عادل (2021) واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف، مجلة التربية الخاصة والتأهيل.12(43)، 73-113

الشهري، يعن الله، و الحارثي، صبحي .(2022). واقع استخدام معلمي الطلبة ذوي صعوبات التعلم لتكنولوجيا التعليم في غرفة المصادر من وجهة نظرهم بمدينة جدة. مجلة البحوث التربوية والنوعية،(15) ، 218-251

العبد الله، ريم، والعمري، محمد (2016). معيقات استخدام معلمي اللغة العربية في مدارس قصبة إربد للألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظرهم واتجاهاتهم نحوها.(رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة اليرموك: اربد.

عطية, عمر.(2019). واقع استخدام معلمي التلاميذ ذوي صعوبات التعلم للتقنيات التعليمية في غرف المصادر من وجهة نظرهم في ضوء بعض المتغيرات. مجلة علمية محكمة للبحوث التربوية والنفسية والاجتماعية,38(182),277-315.

الغامدي، أروا والغامدي، أسماء .(2023). واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض، *مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية لكلية التربية جامعة سوهاج*،(14)،133-156.

المراجع الاجنبية

Benavides-Varela, S., Zandonella Callegher, C., Fagiolini, B., Leo, I., Altoè, G., & Lucangeli, D. (2020). "Effectiveness of digital-based interventions for children with mathematical learning difficulties: A meta-analysis." Computers in Education, 10(3),239-255.

Jalalian, F. (2018). "Study on the Role of Video Educational Games with a Linguistic Approach in English Language Education of the 2nd Grade High School Students." Advances in Language and Literary Studies, 9(1), 09.12.

Kaimara, P., Fokides, E., Oikonomou, A., & Deliyannis, I. (2021). "Potential Barriers to the Implementation of Digital Game-Based Learning in the Classroom: Pre-service Teachers' Views." Technology, Knowledge and Learning,12 (7)107-119

Picka, K. (2017). "Digital Games in Education From the Perspective of Teachers." Technology and Information Education,13 (8),211-223

Vasalou, A., Khaled, R., Holmes, W., & Gooch, D. (2017). "Digital games-based learning for children with dyslexia: A social constructivist perspective on engagement and learning during group game-play."journal Computers in Education,9(7),144-169.

Watson, W., & Yang, S. (2016). "Games in schools: Teachers' perceptions of barriers to game-based learning." Journal of Interactive Learning Research,2(10),159-171.

Wu, M. L. (2015). "Teachers' experience, attitudes, self-efficacy and perceived barriers to the use of digital game-based learning: A survey study through the lens of a typology of educational digital games." PhD thesis, Michigan State University [Michigan State University].