OPEN ACCESS
Received: 09/11/2024
Accepted: 30/01/2025

مجلة الآداب

The Impact of Employing Electronic Language Games on Developing Reading Skills Among Elementary School Female Students

Dr. Ali Mohamed Saeed Mohamed*
ailsaeedm1966@gmail.com

Aseel Amer Faleh Al-Juhmi**
Asee12828a@gmail.com

Abstract:

This study aimed to identify electronic language games impact on developing reading skills among sixth-grade female students in the elementary stage in Bisha Governorate. For the study purposes, the descriptive survey approach and a quasi-experimental method were adopted. A list of reading skills, a teacher's guide, and appropriate electronic language games were prepared, along with an achievement test. The validity and reliability of the tools were verified. The study sample of comprised 46 students, selected purposively in the first semester of the academic year 1444/1445 AH., divided into two groups: a control group consisting of 22 students who studied the first unit of the "My Beautiful Language" textbook using the traditional method, and an experimental group comprising 24 students who studied the same unit using electronic language games. The study key results showed a statistically significant difference between the mean scores of the experimental and control groups in the skills of reading strategies, text appreciation, and memorization, attributed to the teaching method used and in favor of the experimental group in the post-test. The study recommendations highlighted the importance of employing electronic language games in delivering educational content.

Keywords: Electronic Language Games, Reading Skills, Sixth Grade.

*Associate Professor of Arabic Language Curricula and Teaching Methods - Lecturer at Several Universities.

** MA scholar in Arabic Language Curricula and Teaching Methods - Kingdom of Saudi Arabia.

Cite this article as: Mohamed, A. M. S., & Al-Juhmi, A. A. F. (2025). The Impact of Employing Electronic Language Games on Developing Reading Skills Among Elementary School Female Students, *Journal of Arts, 13*(1), 168 -198.

© This material is published under the license of Attribution 4.0 International (CC BY 4.0), which allows the user to copy and redistribute the material in any medium or format. It also allows adapting, transforming or adding to the material for any purpose, even commercially, as long as such modifications are highlighted and the material is credited to its author.

(EISSN):2708-5783 ISSN:2707-5508
DOI:https://doi.org/10.35696/joa.v13i1.2443

OPEN ACCESS
تاريخ الاستلام: 09/ 11/ 2024
تاريخ القبول:30/ 01/ 2025

مجلة الآداب

أثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المهارات القرائية لدى تلميذات المرحلة الابتدائية

د. علي محمد سعيد محمد *
ailsaeedm1966@gmail.com

أسيل عامر فالح الجهني**
Asee12828a@gmail.com

الملخص:

هدفت هذه الدراسة إلى التعرّف على أثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المهارات القرائية لدى طالبات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية بمحافظة بيشة، ولتحقيق ذلك استخدم الباحثان المنهج الوصفي المسحي، والمنهج شبه التجريبي، وتم إعداد قائمة بالمهارات القرائية، ودليل المعلمة، وتصميم الألعاب اللغوية الإلكترونية المناسبة لعينة الدراسة، وبناء الاختبار التحصيلي، كما قاما بإجراء التحقّق من صدق الأدوات وثباتها. وتمّ تطبيق الدراسة على عينة مكوّنة من (46) طالبة حدّدت بطريقة قصدية في الفصل الأول من العام الدراسي 1445/1444هـ وتقسيمهن إلى مجموعتين: ضابطة تكوّنت من (22) طالبة درست الوحدة الأولى من كتاب لغتي الجميلة بالطريقة الاعتيادية، ومجموعة تجريبية تكوّنت من (24) طالبة درست الوحدة نفسها باستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية. وتوصلت الدراسة إلى جملة من النتائج، منها: وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارات: إستراتيجية القراءة، وتذوق النصوص واستظهارها تُعزى لمتغير طريقة التدريس المستخدمة ولصالح المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي. وفي ضوء هذه النتائج قدّم الباحثان جملة من التوصيات، ومنها: الاهتمام بتوظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تقديم المادة التعليمية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب اللغوية الإلكترونية، المهارات القرائية، الصف السادس.

---

* أستاذ مناهج وطرق تدريس اللغة العربية المشارك- محاضر في عديد من الجامعات.

** ماجستير مناهج وطرق تدريس اللغة العربية - المملكة العربية السعودية.

للاقتباس: محمد، ع. م. س. والجهني، أ. ع. ف. (2024). أثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المهارات القرائية لدى تلميذات المرحلة الابتدائية، *مجلة الآداب*، *13* (1)، 168-198.

© نُشر هذا البحث وفقًا لشروط الرخصة Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)، التي تسمح بنسخ البحث وتوزيعه ونقله بأي شكل من الأشكال، كما تسمح بتكييف البحث أو تحويله أو الإضافة إليه لأي غرض كان، بما في ذلك الأغراض التجارية، شريطة نسبة العمل إلى صاحبه مع بيان أي تعديلات أُجريت عليه.

(EISSN):2708-5783 ISSN:2707-5508
DOI:https://doi.org/10.35696/joa.v13i1.2443

المقدمة:

تمثّل اللغة أهم الخصائص التي وهبها الله للإنسان، فهي وعاء الفكر والمعرفة؛ ووسيلة التعايش والتفاعل بين أفراد المجتمع؛ وبوساطتها ينمو الفرد اجتماعيًّا ومعرفيًّا. وفي البيئة المدرسية تؤدي اللغة دورًا رئيسًا؛ إذ هي القناة التي تنتقل بواسطتها المعرفة إلى الطالب.

وقدرة الطالب اللغوية هي وسيلته لتحصيل أنواع العلوم والمهارات المتعددة، والعلاقة بين مهارات اللغة علاقة تأثير وتأثر، والصّلات بين الفنون اللغوية متداخلة، فكلُّ شكلٍ من أشكالها له وجودٌ في الآخر، والكفاءة في فنٍ منها ينعكس على الفنون الأخرى (مدكور، 2000، ص 14، Alharbi, 2022).

ومن أبرز أهداف اللغة العربية في مرحلة التعليم الأساسي: اكتساب الطلاب المهارات اللغوية (التحدث، والاستماع، والقراءة، والكتابة)، وتتمثل أهمية ممارستهم للنشاط اللغوي بأنواعه في استخدام اللغة استخدامًا موجهًا في المواقف الحيوية في الحصص الدراسية أو خارجها، داخل المدرسة أو خارجها، وتحت إشراف معلمي اللغة العربية. والقراءة من أهم المهارات اللاّزم توفرها في الطلاب؛ كونها وسيلة من وسائل التواصل والاتصال الأساسية بينهم وبين مجتمعهم، وسبيلًا في توسيع آفاقهم العلمية والمعرفية، وقد أصبحت في الوقت الحاضر معيارًا من المعايير التي يُقاس بها تطور أي مجتمع، وقد أكّد الفيلسوف الإنجليزي (فرانسيس بيكون) أنّ القراءة تصنع الإنسان الكامل (عطية، 2014، ص 48، آل كدم، 2024).

وهي مهارة لغوية لها دورها في الاتصال اللغوي، وخير وسيلة لتزويد الفرد بما يحتاج إليه من الثقافة والعلوم، وبها يرتشف الإنسان من رحيق الفكر ما يغذي العقل، ويصقل الوجدان، ويهذب العاطفة، وينقل الفرد من ظلمات الجهل إلى نور العلم، وكان أول ما نزل على الرسول قول الله تعالى: {اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ *خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ} [العلق: 1-2].

والقراءة بمهاراتها المختلفة هي أساس التعليم في المرحلة الابتدائية؛ لأنها تؤثر في تقدّم الطالب في المواد الدراسية جميعها، إلّا أنّ تأثيرها يختلف من مادة إلى أخرى، فبعضها يتأثر بها تأثيرًا ضعيفًا؛ كالرسم، والتربية البدنية، وبعضها يرتبط بها ارتباطًا وثيقًا؛ كالتعبير، والحساب، والعلوم، والمواد الاجتماعية، ولذلك ارتبط النجاح في المدرسة الابتدائية بالكفاية في القراءة (عاشور، ومقداد، 2009، 121، Rababah, & Bani Abdelrahman, 2024).

والقراءة نافذة يطل من خلالها الفرد على المعارف والثقافات المتنوعة، ووسيلة من وسائل الرقي والنمو الاجتماعي والعلمي وعامل مهم في تطوير شخصية الطالب، فعن طريقها يشبع الفرد حاجاته، وينمي فكره وعواطفه، ويثري خبراته بما تزوده من أفكار وآراء وخبرات، إنها أسمى الإلهامات، وأرفع المثل، وأنقى المشاعر التي عرفها الجنس البشري (حرامشة، 2013، الشهري، 2024).

وفي ظل المستجدات العالمية والتطور التكنولوجي المذهل في وسائل الاتصالات، وتطوّر الحاجات اللغوية للفرد، بما يفرضه هذا التطوّر من تعليم اللغة لأبنائها، وضرورة أن يمتد التطوير في المكونات الرئيسة للمنهج، وفي مقدمتها الأهداف، ظهرت مستويات تعلّم اللغة بحسبانها مكوّنًا رئيسًا في السياسات التعليمية للدول المتقدمة، بحيث تساعد هذه المستويات على اكتساب الطالب الكفاءة في مهارات اللغة، والتي هي أساس لكل أنواع التعلّم (سعودي، 2007، ص 815).

وتوفر الألعاب التربوية بيئة خصبة تساعد في نمو التلميذ، وتستثير دافعيته، وتحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية، من حقائق ومفاهيم ومبادئ وقوانين ونظريات، في جو واقعي قريب من مداركه الحسية، وتجعله ينجذب إليها، ويسعى إلى التعامل معها بأسلوب مسلٍ وممتعٍ لتحقيق أهداف معينة (الحيلة، 2022). كما تعمل الألعاب الإلكترونية على زيادة مستوى التركيز، وتحفيز التلاميذ على المشاركة في الأنشطة الصفية؛ لأنّ الألعاب بالنسبة لهم مألوفة، ومعظمهم شارك

في ألعاب مختلفة، وتوظيف الألعاب الإلكترونية من أهم الحوافز للمشاركة في البيئة التعليمية، ويمكن بكل سهولة مراقبة تقدّم الطلاب للمادة التي يدرسونها (Zichermann & Linder, 2013).

وقد بدأ في السنوات الأخيرة الاهتمام بالألعاب الإلكترونية من قبل التربويين، وأثارت انتباههم، فاستحقت الدراسة والبحث؛ بهدف الاستفادة من حب الطلاب والطالبات للألعاب الجاذبة التي لا تفارقهم إلا بتحقيق الهدف المنشود، وبيئة تعليمية إيجابية تحفّزهم للتعلّم. (خليفة، وجاد، 2013، ص 2).

وفي هذا السياق، ونظرًا لأهمية هذا الموضوع فقد أجريت عدد من الدراسات تناولت دور الألعاب اللغوية الإلكترونية:

فقد أجرى (حسن، 2017) دراسة هدف منها إلى تعرّف أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية على الذكاء اللغوي والاجتماعي لدى أطفال مرحلة الطفولة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية، شملت عينة مكوّنة من (233) تلميذا وتلميذة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بست مدارس بمحافظات (الرياض، المدينة المنورة، الخرج) واعتمدت الدراسة على الاستبانة في جمع المعلومات، وأشارت النتائج إلى عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية والذين لا يمارسونها على مقياس الذكاء الاجتماعي، وعدم وجود فروق دالة إحصائيا، تعزى لمتغير المدينة بين متوسطات درجات أفراد العينة الذين يمارسون الألعاب الإلكترونية.

وعكف (عثمان، 2018) لإجراء دراسة هدف منها إلى معرفة تأثير ممارسة الألعاب الإلكترونية على سلوكيات المرحلة الابتدائية العليا بمدينة الجبيل الصناعية بالمنطقة الشرقية بالمملكة العربية السعودية، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي واعتمدت على عينة عشوائية بسيطة تكوّنت من (200) ولي أمر تلميذ، واستخدمت الدراسة الاستبانة أداةً لجمع المعلومات.

وأشارت النتائج إلى أن هناك عوامل تدفع الأطفال لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل: السعي للفوز، والمنافسة، والتحدي، وحب الاستطلاع، كما أشارت إن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت تسهم في تحسين بعض المهارات الأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، ومهارة الكتابة.

وقام (النابلسي، 2018) بإجراء دراسة هدف منها إلى تحديد مهارات التمييز الشفهي الفرعية التي يمكن تنميتها لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي، وتصميم ألعاب إلكترونية لغوية تساعد في تنمية مهارات التمييز الشفهي لديهم، ومعرفة أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغويةّ المُصمّمة لتنمية المهارات القرائيةّ (التمييز الشفهي) لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مدينة سكاكا.

ولتحقيق هذا الهدف استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي، واختار مجموعة من تلاميذ الصف الأول الابتدائي قوامها (60) تلميذًا، قُسموا إلى مجموعتين تجريبية وأخرى ضابطة بالتساوي، وتحليل محتوى الوحدة الخامسة (ألعابي وهواياتي) من مقرر لغتي الجميلة لتحديد قائمة مهارات التمييز الشفهي التي يمكن تنميتها لدى تلاميذ العينة المستهدفة، و قد صمّم الباحث ألعابًا إلكترونية لغوية وفق أحد نماذج تصميم الألعاب الإلكترونية المناسبة بهدف تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى عينة الدراسة، وبناء بطاقة للملاحظة في ضوء المهارات المراد تنميتها، وقد تبين بعد تحليل النتائج، فعالية إستراتيجية الألعاب الإلكترونية اللغوية، في تنمية مهارات التمييز الشفهي، لدى عينة الدراسة.

وأجرى (عبده، 2020) دراسة هدف منها إلى الكشف عن فعالية برنامج قائم على إستراتيجيات الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية والمهارات الاجتماعية للأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلّم، واستُخدم المنهج شبه التجريبي، وتكونت عينة الدراسة من (12) طفلًا من ذوي الاحتياجات الخاصة بأبو ظبي، في الصفين الرابع

والخامس الابتدائي، وتمثلت أدوات الدراسة في بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية، واختبار المهارات اللغوية والبرنامج المقترح، وطُبقت أدوات البحث قبليًا وبعديًا على عينة الدراسة.

وتوصلت النتائج إلى وجود فرق دال إحصائيا بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في اختبار المهارات الحياتية في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي، ووجود فرق دال إحصائيا بين متوسطات درجات أطفال المجموعة التجريبية في بطاقة ملاحظة المهارات الحياتية في التطبيقين القبلي والبعدي لصالح التطبيق البعدي.

كما قام كل من (محمود، ومرغني، والزهراني، 2022) بدراسة هدفوا منها إلى تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، باستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية، وتكوّنت عينة الدراسة من (33) تلميذًا وتلميذة، بإحدى مدارس مدينة أسيوط في مصر، وتمّ إعداد قائمة مهارات القراءة الموسعة المناسبة لتلاميذ الصف الثاني الإعدادي، التي اشتملت على (18) مهارة، واختبار مهارات القراءة الموسعة، وتمّ استخدام المنهج التجريبي القائم على التصميم شبه التجريبي ذي المجموعة الواحدة، وتمّ قياس مهارات القراءة الموسعة قبليًا وبعديًا على مجموعة الدراسة.

وقد أسفرت النتائج عن وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى (0.01) بين متوسط درجات تلاميذ مجموعة الدراسة بين القياسين القبلي والبعدي لاختبار مهارات القراءة الموسعة ككل، وفي كل بُعد رئيس على حِدة لصالح القياس البعدي.

وأجرى كل من (James & Mayer, 2018) دراسة هدفا منها إلى تعرّف فعالية تطبيقات الألعاب لتعلّم اللغة الإيطالية كلغة ثانية، من خلال ممارسة لعبة تعلّم اللغة عبر الإنترنت Duolingo، ولتحقيق ذلك استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، من خلال تطبيقها على عينة مكونة من (64) طالبًا جامعيًا من جامعة أمريكية ليس لديهم معرفة أو تدريب على اللغة الإيطالية، في مجموعتين، الأولى (30) مشاركًا في مجموعة Duolingo، والثانية (34) في مجموعة تدرس من خلال عرض الشرائح Slideshow.

وقد بينت النتائج أنّ مستوى المجموعتين لم يختلف اختلافًا كبيرًا في الاختبارات البعدية إلّا أن مجموعة Duolingo صنّفت تجربة التعلّم الخاصة بهم على أنها ممتعة بشكل ملحوظ وأكثر جاذبية وأقل صعوبة، وكانوا أكثر استعدادًا للاستمرار في تجارب التعلّم مقارنةً بالمجموعة التي درست تقليديًا من خلال عرض الشرائح، وهو ما يشير إلى الفوائد التحفيزية والعاطفية لبرنامج Duolingo كبديل واعدٍ للطرق الأكثر تقليدية.

وقام (Yukselturk et al., 2018)، وآخرون بدراسة هدفوا منها إلى تطوير أنشطة التعلّم القائمة على الألعاب باستخدام تقنية Kinect في دورة اللغة الإنجليزية على مستوى التعليم العالي في تركيا، وتقنية Kinect هو جهاز إدخال استشعار الحركة، يتكوّن من كاميرا، ومستشعرات ثلاثية الأبعاد، وميكروفون، ووحدة معالجة مدمجة، واستخدمت للتحقيق في آثار أنشطة التعلم على معتقدات الكفاءة الذاتية للمتعلمين في تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، وموقفهم تجاه ذلك، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي من خلال تطبيقها على العينة المكوّنة من (62) من طلاب السنة الأولى المسجلين في دورة اللغة الأجنبية في إحدى الجامعات في تركيا، وتم تدريس المجموعة الضابطة (30) طالبًا دورة اللغة الإنجليزية بالأساليب التقليدية بينما تمّ تدريس المجموعة التجريبية (32) طالبًا دورة اللغة الإنجليزية مدعومة بأنشطة التعلّم القائمة على الألعاب بتقنية Kinect.

وبينت النتائج عدم وجود فرق معنوي في درجات الاختبار القبلي للطلاب في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، ووجود فرق معنوي في درجاتهم في الاختبار البعدي، وأنّ المجموعتين لديهما معتقدات ومواقف متشابهة حول الكفاءة الذاتية تجاه اللغة الإنجليزية قبل التجربة، لكن الطلاب في المجموعة التجريبية طوروا موقفًا إيجابيًا تجاه تعلّم اللغة الإنجليزية بعد استخدام الألعاب القائمة على Kinect في الفصل الدراسي، وعند تحليل درجات الاختبار القبلي والبعدي

للمقياس الخاص بمعتقدات الكفاءة الذاتية للطلاب، لم يُظهر التحليل فرقًا كبيرًا في درجات الاختبار الأولي بين المجموعات. أما درجات ما بعد الاختبار، وهي التي أعقبت التجربة فقد أظهرت اختلافًا كبيرًا، فكان للألعاب القائمة على Kinect تأثيرات إيجابية على تعزيز معتقدات الكفاءة الذاتية في المجموعة التجريبية، خاصة مهارات التحدّث والاستماع.

وقام (Gamlo, 2019) بإجراء دراسة هدف منها إلى تعرّف تأثير دمج تطبيقات تعلّم اللغة المعتمدة على الألعاب المحمولة على تحفيز طالبات اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية، واكتشاف أنواع التحفيز لديهن ومستوياتها، وكيف يدركن تأثير التطبيقات المستندة على الألعاب المحمولة في دوافعهن لتعلّم اللغة الإنجليزية، واستخدمت الدراسة المنهج الكمي من خلال تطبيقها على العينة المكونة من (30) من تلميذات اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية في السنة التحضيرية بمعهد اللغة الإنجليزية بجامعة الملك عبد العزيز.

وتمّ استخدام الاستبانة لجمع البيانات: استبانة تكامل ما قبل استخدام تطبيقات تعلّم اللغة القائمة على الألعاب المحمولة، واستبانة ما بعد الاستخدام، وهدفت الاستبانة القبلية إلى اكتشاف دوافع الطلاب لتعلّم اللغة الإنجليزية، واستنباط مدى تحفيز الطلاب لتعلّم اللغة الإنجليزية، وهدفت الاستبانة البعدية إلى تقييم ما إذا كان استخدام هذه الألعاب يغير من دوافع الطلاب.

وبيّنت النتائج أنّ طلاب اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية لديهم مستوى أعلى من التحفيز الفعّال من الدافع التكاملي في الاستبانة القبلية. أمّا الاستبانة البعدية فأشارت إلى أنّ غالبية الطلاب يعتقدون أنّ استخدام الألعاب المحمولة كان مفيدًا كطريقة لتحفيزهم على تعلّم اللغة الإنجليزية، ووجدوا أنّ التطبيقات سهلة الاستخدام، ويمكن الوصول إليها، مما يجعل من السهل عليهم ممارسة اللغة الإنجليزية بشكل أكبر.

وأجرى (حاتم، 2020) دراسة هدف منها إلى تعرّف أثر الألعاب الإلكترونية على الطلاقة اللغوية لدى التلاميذ، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي، وصمم مقياسًا من أربعة أجزاء لقياس الطلاقة اللفظية، والطلاقة الفكرية. وتمّ تطبيق الدراسة على عينة مكونة من (110) تلاميذ من الصف الخامس الابتدائي في بعض مدارس اللاّذقية بسوريا.

وتوصلت الدراسة لجملة من النتائج، منها: وجود فرق ذي دلالة إحصائية في مستوى الطلاقة اللغوية يعزى لمتغير الجنس، ولصالح الإناث، كما كشفت النتائج وجود فرق ذي دلالة إحصائية في مستوى الطلاقة اللغوية لصالح المجموعة التجريبية.

وهدفت دراسة (آل علي، 2023) إلى الكشف عن فعالية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى طلاب معهد تعليم اللغة العربية بالجامعة الإسلامية في المدينة المنورة للناطقين بغيرها، ومعرفة اتجاهات العينة نحو التعلّم باستخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية، ولتحقيق ذلك اعتمد الباحث المنهج الوصفي التحليل، وقام ببناء استبانة، وتمّ تطبيق الدراسة على عينة بلغت نحو (60) طالبًا.

وأشارت النتائج إلى أن هناك اتجاهات إيجابية لدى عينة الدراسة نحو توظيف الألعاب اللغوية في تنمية المفردات لدى عينة الدراسة حيث بلغ المتوسط الحسابي نحو (70، 30) من (5) كما كشفت النتائج اتجاهات إيجابية نحو التعلّم من خلال الألعاب الإلكترونية باختلاف المستوى الدراسي، ولصالح تلاميذ المستوى السادس.

وأجرى كل من (حويل، وعارف، والعتيبي،2023) دراسة هدفت إلى تصميم بيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفّزات الألعاب الرقمية لتنمية مهارات برنامج "بلندر" لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة بدولة الكويت، ولتحقيق ذلك قام الباحثون

بإعداد اختبارٍ تحصيلي لقياس الجانب المعرفي، وبطاقة ملاحظة لقياس الجانب المهاري، وتمّ تطبيق الدراسة على مجموعتين ضابطة، وتجريبية، قوامها (134) تلميذًا.

وتوصلت الدراسة لجملة من النتائج، منها: وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى (0.0.1) بين متوسطي درجات مجموعتي الدراسة لصالح المجموعة التجريبية في اختبار قياس الجوانب المعرفية، كما كشفت النتائج وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى(0.0.1) في قياس الجانب المهاري لبطاقة المراقبة، ولصالح المجموعة التجريبية.

وأجرى (عبد الناصر، 2024) دراسة هدف منها إلى التحقّق من فعالية برنامج قائم على محفّزات الألعاب الرقمية، ولتحقيق هذا الهدف قام بتصميم قائمة المحفّزات اللغوية لبرنامج تعليمي قائم على الألعاب الرقمية المصوّرة لقياس الطلاقة اللغوية، واستخدام المنهج شبه التجريبي، وتّم تطبيق الدارسة على عينة مكونة من (35) طفلًا، قسّمت إلى مجموعتين ضابطة، وتجريبية.

وتوصّلت الدراسة لمجموعة من النتائج، منها وجود فرق ذي دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.0.5.) بين متوسطي درجات عينة الدراسة في التطبيقين القبلي، والبعدي لمقياس الطلاقة اللغوية لصالح التطبيق البعدي مما يفسّر أثر المتغير المستقل على المجموعة التجريبية التي درست وفق الألعاب الرقمية المصوّرة.

وقام كل من (خطاب، وسالم، عبد الحليم 2024). بإجراء دراسة هدفوا منها إلى الكشف عن فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية الوعي الصوتي لدى تلاميذ صعوبات تعلّم القراءة بالصف الخامس الابتدائي، ولتحقيق ذلك أعدّ الباحثون اختبارا تحصيليًا، كما استخدموا عددًا من المقاييس المعتمدة مثل مقياس "استا نفورد"، واختبار المسح النيورولوجي السريع لذوي صعوبات التعلّم، وفي ضوء ذلك، تمّ تصميم مقياس الوعي الصوتي، من إعداد الباحثين، وتّم تطبيق البرنامج التدريبي على عينة الدراسة البالغة (16) تلميذًا، وتلميذة، وقد قسمت إلى مجموعتين ضابطة، وتجريبية. وقد كشفت النتائج عن فاعلية استخدام الألعاب اللغوية في تعلّم القراءة الإلكترونية في تنمية مهارات الوعي الصوتي.

وأجرى (عائض، 2024) دراسة هدف منها إلى معرفة أثر بيئة تعلّم إلكترونية قائمة على التلعيب لتنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية، والاستمتاع بالتعلّم لدى طالبات ماجستير تقنيات التعليم في جامعة الملك خالد، ولتحقيق لذلك استخدمت الدراسة المنهجين الوصفي، والمنهج شبه التجريبي لتطبيق أدوات الدراسة، وتّم تطبيق الدراسة على عينة مكوّنة من (12) طالبة، وقد أسفرت النتائج عن وجود أثر إيجابي لبيئة التعلم القائمة على التلعيب في تنمية الجوانب المعرفية، وتنمية الاستمتاع بالتعلّم.

كما قام (عبد الله 2024) بإجراء دراسة هدف منها إلى الكشف عن أثر الألعاب اللغوية في تنمية الذكاء اللغوي لدى طلبة المرحلة الابتدائية. ولتحقيق ذلك استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتصميم اختبار قياس الذكاء اللغوي، وتّم تطبيق الدراسة على عينة مكوّنة من (40) طالبًا وطالبة قسّمت إلى مجموعتين ضابطة، وتجريبية (20) لكل منهما. وبعد تطبيق الاختبار البعدي على عينة من مركز مدينة أربيل بالعراق، توصلت الدراسة إلى عدد من النتائج، منها: أن مستوى الذكاء اللغوي لدى العينة كان بدرجة متوسطة، كما أسفرت النتائج عن وجو فرق ذي دلالة إحصائية يعزى لأثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في التدريس، لصالح المجموعة التجريبية.

يتضح مما سبق أنّ الألعاب اللغوية الإلكترونية وسيلة سهلة وميّسرة للعملية التعليمية تربط بين الترفيه وبيئة التعلّم، وتساعد التلاميذ على ربط المعرفة السابقة بالمعرفة الجديدة، وتجعلهم أكثر فاعلية ومشاركة في الموقف التعليمي التعلّمي، وتضعهم في مواقف الحياة اليومية، وتساعدهم على الانتباه والإدراك والتخيل والابتكار والإبداع، وتحقيق ذواتهم، وتلبية احتياجاتهم، وتراعي متطلباتهم في اكتشاف المعلومات والمعارف بأنفسهم، مما يحقّق لهم تعلمًا ذا معنى.

وتهدف هذه الدراسة من خلال توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية لتنمية المهارات القرائية لدى تلميذات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية في محافظة بيشة، حيث لم تجر دراسة علمية -في حدود علم الباحثين- وهي الثغرة البحثية التي تحاول هذه الدراسة إكمالها، وتمّ تحديد الصف السادس ليكون عينة للدراسة كونه آخر فصول المرحلة الابتدائية، التي يفترض أن ينتقل الطلبة منها وقد أتقنوا المهارات القرائية بشكل جيد حتى لا تواجههم مشكلة في مواصلة رحلتهم العلمية مستقبلًا، ويؤمل أن تسهم هذه الدراسة في ذلك.

مشكلة الدراسة:

تعاني العديد من تلميذات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية من ضعف في المهارات القرائية نتيجة للتقليدية في أساليب التدريس المستخدمة، مما يؤثر على قدرتهن في فهم النصوص القرائية والتفاعل معها.

وهو ما أكّدته نتائج بعض الدراسات العربية والأجنبية، ومنها دراسة كل من: (العقيلي، 2005؛ المالكي، 2020؛ الزغلول، 2020؛ صوالحة، 2022)، ودراسات: (Amin, 2019; Yudhana, 2021; Akan et al., 2022) ، التي أظهرت نتائجها أن هناك مظاهر ضعف في المهارات القرائية لدى الطالبات بشكل عام ولدى طالبات المرحلة الابتدائية بشكل خاص ، إضافة إلى الخبرة الشخصية للباحث الرئيس، فقد عمل في مجال تعليم وتعلّم اللغة العربية في التعليم الجامعي، والعالي تدريسًا، وإشرافًا لمدة تربو على (15) عامًا، مما يرجّح لدى معدّي هذه الدراسة أن سبب ذ لك ربما يعود لطرائق وأساليب التدريس المتّعبة.

وكان من دوافع إجراء هذه الدراسة أنهما يريان أن الألعاب اللغوية الإلكترونية توفر فرصًا تعليمية مبتكرة قد تسهم في تحفيز الطالبات وتحسّن مهاراتهن في القراءة. فضلًا عن توصيات عدد من الدراسات التي دعت لتوظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تعليم وتعلم اللغة العربية، ومنها دراسة (المحلافي، 2023).

لذا فإن هذه الدراسة تهدف إلى تعرّف أثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المهارات القرائية لدى طالبات الصف السادس الابتدائي، وتحديد مدى فعاليتها مقارنة بالأساليب التقليدية في تحسين فهم النصوص، وزيادة دافعية الطالبات نحو ممارسة القراءة؛ الأمر الذي يؤكّد دور التكنولوجيا الحديثة في تطوير أساليب التعليم التقليدية ويقدم حلولًا عملية لتطوير المهارات اللغوية للطلاب.

ويمكن تحديد المشكلة الدراسة في: الكشف عن أثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المهارات القرائية لدى طالبات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية.

فرضيات الدراسة:

الفرض الأول: يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) يُعزى لأثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة إستراتيجية القراءة بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في الاختبار البعدي، لصالح المجموعة التجريبية.

الفرض الثاني: يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) يُعزى لأثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة تذوق النصوص المقروءة بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في الاختبار البعدي، لصالح المجموعة التجريبية.

الفرض الثالث: يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) يُعزى لأثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة استظهار النصوص بالشكل الذي قدمت به بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في الاختبار البعدي، لصالح المجموعة التجريبية.

الفرض الرابع: يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) يُعزى لأثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تمنية مهارات: (إستراتيجية القراءة، وتذوق النصوص المقروءة، واستظهار النصوص) ككل في الاختبار البعدي، لصالح المجموعة التجريبية.

أهداف الدراسة: هدفت الدراسة الحالية لتحقيق الآتي:

1. تحديد قائمة بالمهارات القرائية المناسبة لتلميذات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية في ضوء الأدب التربوي والدراسات السابقة ذات الصلة.
2. الكشف عن أثر الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة إستراتيجية القراءة لدى تلميذات الصف السادس في المرحلة الابتدائية.
3. الكشف عن أثر الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة تذوق النصوص المقروءة لدى طالبات الصف السادس في المرحلة الابتدائية.
4. الكشف عن أثر الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة استظهار النصوص لدى طالبات الصف السادس في المرحلة الابتدائية.
5. الكشف عن أثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية على تمنية مهارات: (إستراتيجية القراءة، وتذوق النصوص المقروءة، واستظهار النصوص) لدى طالبات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية.

أهمية الدراسة:

أولًا: الأهمية النظرية: يؤمل أن تفيد الدراسة في

1. الإسهام في معالجة ضعف المهارات القرائية لدى طالبات الصف السادس في المرحلة الابتدائية.
2. أن تستفيد الجهات المختصة في تخطيط مناهج اللغة العربية أثناء تطويرهم للمحتوى التعليمي في المرحلة الابتدائية.
3. تطوير تعليم اللغة العربية وفقًا لرؤية المملكة 2030م.

ثانيًا: الأهمية التطبيقية: يؤمل أن تفيد الدراسة في:

1. تقديم قائمة بالمهارات القرائية اللازم توافرها لدى طالبات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية مما يفيد معلمات اللغة العربية، وأهمية تنميتها لدى طالبات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية.
2. تصميم عدد من الألعاب اللغوية الإلكترونية التي تفيد معلمات اللغة العربية أثناء تعليمهن طالبات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية.
3. تقديم توصيات قد توجه الباحثين إلى إجراء بحوث ذات علاقة.

حدود الدراسة: اقتصرت الدراسة على الحدود التالية:

1. الموضوعية: توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية لتنمية المهارات القرائية في الوحدة الأولى (قدوات ومُثُل عليا) من كتاب لغتي الجميلة، للصف السادس الابتدائي، الصادر عن وزارة التعليم بالمملكة العربية السعودية، طبعة عام (1444-2023).
2. البشرية: عينة من تلميذات الصف السادس الابتدائي في محافظة بيشة.
3. المكانية: بعض مدارس المرحلة الابتدائية في محافظة بيشة، إحدى محافظات إمارة عسير بالمملكة العربية السعودية.

4. الزمانية: الفصل الدراسي الأول من العام الجامعي (1444-1445هـ).

مصطلحات الدراسة:

أثر: عرّفها كل من (شحاته والنجار، 2003، ص 22) بأنها "محصلة تغيير مرغوب أو غير مرغوب فيه يحدث في الطالب نتيجة لعملية التعليم المقصود".

ويعرّفه الباحثان إجرائيًا بأنه: "ما تتركه الألعاب اللغوية الإلكترونية، من تغييرات في المهارات القرائية؛ نتيجةً لتفاعل طالبات الصف السادس الممثلات في عينة الدراسة مع الألعاب اللغوية الإلكترونية، والتي تحدث بشكل مقصود".

الألعاب اللغوية الإلكترونية: عرّفها كل من (محمود، مرغني، زهراني، 2022، ص 219) بأنها: "مجموعة متنوعة من الأنشطة اللغوية الإلكترونية الشاملة التي يمارسها الطالب من خلال الحاسب، أو الأجهزة المحمولة، أو الإنترنت، ويتم التفاعل فيها بين تلميذين أو أكثر تحت إشراف المعلم، وبطريقة منظّمة؛ من أجل الوصول إلى أهداف تعليمية محدّدة، تهدف إلى تنمية مهارات القراءة ".

ويعرّفها الباحثان إجرائيًا بأنها: مجموعة من الأنشطة اللغوية الإلكترونية المصمّمة وفق إجراءات وخطوات محدّدة على أجهزة الحاسوب أو الأجهزة المحمولة؛ لمعرفة أثرها لدى طالبات المجموعة التجريبية ممثلات في عينة من طالبات الصف السادس الابتدائي، وقياس مدى درجة تحقّقها من خلال الاختبار الذي قام الباحثان بتصميمه لأغراض هذه الدراسة.

المهارات: يعرفها السيالي (2014)، بأنها: "قدرة المتعلّم على تنفيذ أمرٍ ما بدرجة إتقانٍ مقبولةٍ، ويعنى بدرجة الإتقان المقبولة أنْ تُؤدى تلك المهارة على وفق المستوى التعليمي للمتعلم" (ص، 33).

ويُعرّفها الباحثان إجرائيًا بأنها: قدرة اكتساب طالبات الصف السادس الابتدائي للمهارات القرائية من خلال الألعاب اللغوية الإلكترونية التي قام بتصميمها الباحثان لأغراض هذه الدراسة.

المهارات اللغوية: عرّفها عليان (2000)، بأنها: "أداء لغوي صوتي أو غير صوتي، يتميز بالسرعة والدقة والكفاءة والفهم، مع مراعاة القواعد اللغوية المنطوقة والمكتوبة، ويقصد بالحيّز الصوتي اللغة المنطوقة، والحيّز غير الصوتي هو اللغة المكتوبة" (ص، 98).

ويعرّفها الباحثان إجرائيا بأنها: توظيف اللغة من خلال الألعاب الإلكترونية بما يسهم في تنمية المهارات القرائية لدى طالبات المجموعة التجريبية.

مهارات القراءة: عرّفها (عبد الحميد، 2006، ص 18) بأنها: "عملية تفاعل بين الرموز ذات الدلالات وبين القارئ فكريًا، وعقليًا، وبصريًا، مما يؤدي إلى فهمه، وتذوقه لما يقرأ، ثم تحديد موقف عقلي نفسي عاطفي نحو ما يقرأ، ومِن ثَمّ توظيف تلك المواقف في الحياة، حيث تتحوّل تلك التفاعلات مع المادة المقروءة إلى أنماط سلوكية، توجه بشكل مباشر خبرات الفرد". وهو التعريف الذي تنطلق منه هذه الدراسة لتحقيق مقاصدها.

الإطار النظري

الألعاب اللغوية الإلكترونية:

تمهيد:

تُعدُّ الألعاب اللغوية من الوسائل الفعّالة في التعليم، حيث تساعد الطالبات على اكتساب اللغة وتنمية المهارات اللغوية والقرائية، وتحفّز الانتباه والإدراك بطريقة ممتعة. وقد تطوّرت هذه الألعاب باستخدام أساليب حديثة، مما جعلها أداة فعّالة تحت إشراف المعلم، حيث تسهم في تنشيط ذهن الطالبات وتسريع الفهم والإتقان. (محمود، ومرغني، والزهري، 2022).

وقد حظيت الألعاب اللغوية باهتمام المربين والتربويين، فتوالت التطوّرات باستخدام أساليب وطرق حديثة في تعليم اللغة، واكتساب مهاراتها؛ لما لها من أثر قوي وفعّال في الموقف التعليمي؛ كنشاط تعليمي هادف تحت إشراف المعلم، بحيث يوجه الطالب أو مجموعة من الطلاب نحو تحقيق مجموعة من الأهداف التربوية، في جوٍّ من المرح والسرور، يُلطّف من جفاف الدروس ورتابتها. (علي، 2017). كما تعمل الألعاب اللغوية على تنشيط ذهن الطالبات، وتمكّنهن من سرعة الفهم والإتقان للمادة التعليمية بطريقة ممتعة وجذابة، وتجعلهن في حالة تفاعلية نشطة مع الألعاب اللغوية أثناء اكتسابهن للمهارات المطلوبة (إبراهيم، 2016).

ومع التطوّر التكنولوجي، ظهرت الألعاب اللغوية الإلكترونية التي تعزّز عملية التعلّم. (خليفة، وجاد، 2013).

وتهدف الألعاب اللغوية الإلكترونية إلى تعزيز المعرفة والتفكير الإبداعي، وحل المشكلات، وتنمية الجوانب الاجتماعية والوجدانية. (بلال، 2019).

كما تسعى لتحقيق أهداف جسمية، ومعرفية، واجتماعية، ووجدانية، ومهارية مثل تعزيز الثقة بالنفس واكتساب مهارات اجتماعية. (صوالحه، 2014).

وتنقسم الألعاب الإلكترونية إلى عدّة أنواع عديدة منها:

1.ألعاب المحاكاة التي تنمي مهارات التخطيط والتنظيم.

2.ألعاب الأدوار التي تعزّز التواصل.

3. ألعاب الذكاء، والإثارة والمتعة.

4.الألعاب التعليمية التي تهدف إلى نقل المعلومات بطريقة ممتعة (قهلوز، وعرقابي، 2020).

العناصر الأساسية للألعاب التعليمية الإلكترونية:

وجود هدف تعليمي واضح، وقواعد محددة، ومنافسة، وتحدٍّ، وخيال، ومتعة. كما تشمل المثيرات والاستجابة الإيجابية، والتكيف مع أساليب التعلّم، والتغذية الراجعة والتعزيز الفوري. (بن زهرة، وعواطف، 2021). وأشار مورنو جير وآخرون إلى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تتضمّن عناصر أساسية مثل المثيرات والاستجابة الإيجابية، والتكيف مع أنماط التعلم، والتغذية الراجعة الفورية (بن زهرة، وعواطف، 2021).

وللألعاب اللغوية معايير يجب مراعاتها عند اختيار الألعاب اللغوية الإلكترونية، ومنها:

1.البساطة.

2.الأمان.

3. التناسب مع تطوّر الطالبات.

4. الجاذبية من الناحية الجمالية.

5.بالإضافة إلى تعدّد الاستخدامات لتحقيق الأهداف التعليمية وفقًا لمرحلة الطالبات العمرية. (جربوع، 2018).

وتختلف الألعاب التعليمية عن اللعب العشوائي من حيث وجود قواعد وأهداف محدّدة تتعلّق بتطوير مهارات فكرية أو سلوكية (Isaacs. 2015). ومع تقدّم التكنولوجيا، أصبح التعلّم القائم على الألعاب الإلكترونية أداة فعّالة في العملية التعليمية، حيث يعزّز من رغبة الطالبات في التعلّم، ويزيد من دافعيتهن لاكتساب المهارات والمعرفة .(Prensky, 2017) وتعمل الألعاب الإلكترونية على تعزيز المهارات المعرفية والخيالية وتنشيط التفكير، مما يجعلها أكثر فعالية مقارنة بأساليب التعليم التقليدية.

كما أن للألعاب اللغوية الإلكترونية أهمية، تتمثّل في:

تعزيز دافعية الطالبات، وتحسين المهارات المعرفية والإبداعية، وتوفير بيئة تعليمية ممتعة تسهم في زيادة فرص النجاح والتعلم الذاتي (الحربي، 2010؛ عبد المجيد، والمزيني، 2014).

يتضح ما سبق أنّ للألعاب اللغوية الإلكترونية أهمية بالنسبة لمختلف المراحل العمرية بصفة عامة، وطالبات المرحلة الابتدائية بصفة خاصة؛ لأنها أداة ووسيلة محببة لجميع الطالبات، حيث تصبح الطالبة إيجابية ونشطة في عملية التعلم واكتساب المعلومات بنفسها؛ كما تعد أداة قوية وفعّالة في تعديل سلوك الطالبات ودوافعهن للتعلم؛ لأنها تجذب انتباه الطالبات بما لها من مؤثرات بصرية وحركية وصوتية، وتجعل الطالبة تشارك أقرانها مشاركة فعّالة عن طريق التنافس فيما بينهن.

مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية:

تُعد الألعاب التعليمية الإلكترونية من الوسائل الجذابة للطالبات، حيث تساعد على تركيز المعلومة وثباتها، وتتميز بعدة خصائص مثل:

1. تفريد التعلّم وتنظيمه وفقًا للفروق الفردية.
2. تكرار البرامج لضمان التمكن والإتقان.
3. زيادة دافعية التعلم من خلال تحفيز الميل الفطري للعب.
4. تقديم وسيلة تعليمية ممتعة وجذابة.
5. التحفيز على إثبات الذات وتحقيق الأهداف دون الحاجة للمساعدة.
6. تنمية التفكير الإبداعي وتحفيز الخيال.
7. إمكانية اللعب في أي وقت ولفترة غير محدودة.
8. تخفيف الضغوط النفسية عن الطالبات.
9. تقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة مع تغذية راجعة فورية.
10. تدريب الطالبات على التعامل مع الأجهزة الحاسوبية.
11. دمج المعرفة بالمهارات مثل التفكير المنطقي وحل المشكلات.
12. استخدام المؤثرات السمعية والبصرية، مما يعزز تأثير التعلم. (بن زهرة، وعواطف، 2021).

القراءة: مفهومها، مراحل تطوّرها:

تمهيد:

هي وسيلة أساسية لنمو الإنسان في جوانب حياته المختلفة، حيث تسهم في تطوير الخبرات العلمية والاجتماعية والنفسية. وقد تطوّر مفهوم القراءة مع مرور الزمن، ومع تزايد أهمية الوسائل التكنولوجية الحديثة مثل الإنترنت والحواسيب في نقل المعرفة.

مفهوم القراءة:

القراءة هي (عملية عقلية تهدف إلى تفسير الرموز المكتوبة وتحويلها إلى كلام منطوق، مما يتيح للقارئ التحليل والنقد والاستنتاج. (أبو محفوظ، د. ت، ص 20). وتُعد عملية تفاعل متكاملة حيث يدرك القارئ الكلمات ويُفكر فيها وفقًا لخلفيته وتجربته). (حبيب الله، 2009، ص 11).

أهمية القراءة :

تتمثّل أهمية القراءة في كونها وسيلة للتحصيل العلمي وتوسيع المدارك، وتساهم في تنمية قدرات القارئ على التفكير النقدي والمقارنة والاستفادة من تجارب الآخرين (جاب الله، 2011، ص 43).

مراحل تطور القراءة:

1. في أوائل القرن العشرين، كانت القراءة تقتصر على معرفة الحروف والكلمات.
2. في العقد الثاني من القرن العشرين، أضيف عنصر الفهم.
3. ثم أضيف عنصر النقد.
4. وفي بداية العقد الثالث من القرن العشرين، أُضيف عنصر حل المشكلات كجزء من النشاط الفكري (زايد، 2006، ص 37).

أنواع مهارات القراءة:

هناك مهارات متعددة ترتبط ارتباطًا وثيقًا بطبيعة عملية القراءة في هذه المرحلة، كما ترتبط في الوقت ذاته بمستوى النمو الفكري واللغوي للطالبات، وفيما يلي عرض بعض مهارات القراءة:

أ. مهارة التّعرّف

التَّعرّف هو: إدراك الرموز المطبوعة بصريًا، ويضيف بعضهم إلى الإدراك البصري فهم المعنى، ويُذكر أنه لا فائدة من مجرد الإدراك البصري بدون فهم المعنى، ففهم المعنى جزء أساسي في مهارة التّعرف، ومن أهم مهارات التعرف ما يأتي:

الإدراك البصري للحروف؛ والتمييز بين الحروف بصريًا؛ ومعرفة اسم الحرف؛ والإدراك السمعي للحروف؛ والتمييز بين الحروف سمعيًا؛ والربط بين صوت الحرف وشكله؛ وتمييز الكلمات. (زهران، 2011، ص 56).

ب. مهارات الفهم

يقصد بمهارة (فهم القراءة): امتلاك الطالب القدرة على فهم ما يقوم بقراءته، ويشمل الفهم القرائي القوي مجموعة متنوعة من مهارات القراءة والكتابة اللازمة؛ من أجل القدرة على تفسير وتحديد المعاني داخل النص، ويمكن أن تكوّن العديد من العناصر غير المألوفة -مثل: الطلاقة، والقدرة على فك شفرة المفردات-، واستخدام أدلة السياق من القراءة لتحديد السمات الرئيسة للنص، وكلها مكونات لفهم القراءة الفعّالة، وتتمثّل هذه المهارة من خلال ما يلي:

1. الطلاقة

يشير مفهوم الطلاقة في القراءة إلى مزيج من العوامل المختلفة بصورة أولية، ويُركز على قدرات الطالبة على القراءة بوضوح مع التدفق، وفك شفرات المفردات الجديدة بسرعة أثناء القراءة، وقد يؤثر هذا المفهوم أيضًا وبشكل مباشر على قدرتها على فهم ما تقرأ، على سبيل المثال: عندما تصبح الطالبات أكثر طلاقة في قراءتهن، سوف يتمكنَّ من العثور بسرعة على المعنى، وفهم ما يقرأنه، ممّا يساهم في فهم النص.

2. فهم الكلمات

تؤثر القدرة على فك الشفرة وتحديد معنى الكلمات الجديدة على فهم الطالبة للمقروء، وتفسير المعاني الجديدة بسرعة، وتحديد العلاقات بين المفردات الجديدة والمصطلحات المألوفة، وزيادة قدرتها على وضع الافتراضات، وتكوين الأفكار، وفهم النصوص التي تقرأها بشكل أفضل.

ج. الاستنباط

يعد الاستدلال عنصرًا أساسيًا في فهم المقروء، وعندما نقوم بعمل استنتاجات فإنّنا نربط المعلومات من النصوص بالأفكار والآراء التي تساعد الطالبة على تحديد معنى ما تقرأه، ويحدث الاستنتاج عندما تقرأ الطالبة نصًا لا يُذكر فيه غرض النص ومعناه بشكل ضمني، وتساعدها هذه القدرة على ربط الأفكار، وتقديم الاستنتاجات في زيادة الاحتفاظ بها.

د. الاحتفاظ:

يتمحور فهم المقروء عادةً حول الاحتفاظ بما تقرأه الطالبة، ويعتمد الفهم على الاحتفاظ بالمعلومات، ومن خلال ممارسة الطالبة مهارات التلخيص، وتذكُّر ما تقرأه يزداد تعزيز فهمها للقراءة. (زهران، 2011، 75).

وذهب بعض الباحثين إلى أنّ للقراءة ثلاث مهارات رئيسة، هي:

1.التعرف: وتعني تعرف الكلمات بصريًا وصوتيًّا ودلاليًا، وبهذا المعنى فهي تتضمن مجموعة من المهارات، هي: (الناقة، 2017، ص 231).

١- معرفة شكل الكلمة.

٢- معرفة صوت الكلمة.

٣- معرفة معنى الكلمة.

*النطق: أي النطق بصوت الحروف نطقًا صحيحًا، مستقلًا أو متصلًا.

*الفهم: وهي المهارة المستهدفة من تعليم القراءة، وتعني تمكين الطالب من معرفة معنى الكلمة، ومعنى الجملة، وربط المعاني بعضها ببعض، وتنظيمها في تتابع منطقي متسلسل، كما تعني الاحتفاظ بالمعاني والأفكار، واستخدامها في أنشطة الحياة.

المهارات القرائية:

تُعرّف المهارات القرائية بأنها عملية التعرف على الرموز المكتوبة وفهم معانيها بناءً على الخبرات السابقة (إبراهيم، 2014، ص 30). كما تُعدُّ نشاطًا فكريًا يتأثر بالقارئ، والبيئة، والمادة المقروءة (جاب الله، 2011، ص 17؛ أبو حمزة، 2015، ص 95).

عوامل تنمية المهارات القرائية:

تشمل التأثيرات الأسرية، والمدرسية، والبرامج التلفزيونية، بالإضافة إلى الاستعدادات الوراثية لدى الطفل (عويضة، 1996، ص 87).

الخصائص النمائية لطلبة المرحلة الابتدائية:

أولًا: النمو اللغوي

تنمو مهارة القراءة لدى الطفل، ويحبها بصفة عامة، ويزيد إتقانه للخبرات والمهارات اللغوية، ويُظهر الطفل الفهم والاستماع لما يقرأ، ويُدرك الطفل التباين والاختلاف القائم بين الكلمات، ويدرك التماثل والتشابه اللغوي. ويتمكّن الطفل من إدراك المعاني المجرّدة، مثل: (الصدق، الكذب، الأمانة، الحرية... إلخ)، وتزداد المفردات لدى الطفل، ويزداد فهمه لها؛ لأنّ الطفل في عمر تسع إلى عشر سنوات يكتسب في المتوسط (5000) كلمة، وقد وُجد أنّ الكلمات كثيرًا ما تشتمل على تعبيرات عامية، يستخدمها الطفل في تعامله مع جماعة الرفاق، أو الجماعات التي ينضم إليها.

التطبيقات التربوية لخصائص النمو اللغوي في هذه المرحلة يمكن إجمالها في: (عويضة، 1996، ص،35): أهمية العلاقة السليمة بين المعلم والطفل، والعمل على تنمية وتشجيع المواهب والاتجاهات والميول؛ بالإجابة عن كل أسئلة الأطفال، وتنمية الابتكار عند الأطفال، وتدريبهم على إجادة القراءة الصامتة، وسرعة الفهم من خلالها؛ لأن هذا النوع من القراءة هو المستخدم في الحياة اليومية، وتشجيع الطالبة بأن يُوفر لها مجموعة من القصص والكتب العلمية والاجتماعية الممتعة؛ لتدفعها إلى القراءة والتحصيل الذاتي.

ثانيًا: النمو العقلي:

تتمثل مظاهر النمو العقلي لدى الطفل في: (سعدات، 2014، ص 34-36)

أنه يستطيع التعامل مع عدة متغيرات في وقت واحد؛ كالتعامل مع الزمان والمكان معًا، وتتضح تدريجيًّا القدرة على الابتكار، ويزداد مدى الانتباه ومدته وحدّته، ويطرد نمو الذكاء عند الطفل حتى سن الثانية عشرة، وفي منتصف هذه المرحلة يصل إلى حوالي نصف إمكانات نمو ذكائه في المستقبل، وتنمو الذاكرة نموًا مطردًا، ويصبح الأطفال في عمر (9-10) سنوات قادرين على تحليل وإجراء المقارنات، وتصنيف الأحداث والموضوعات والخبرات، كما يستطيع الطفل في عمر (11) سنة إيجاد التشابه بين أكثر من ثلاثة أشياء، مثل: (الوردة والشجرة والبطاطس)

ثالثًا: النمو الاجتماعي:

وتتمثل مظاهره في الآتي: (فرجيوي وحيواين، 2022، ص 196)

يزداد تأثير جماعة الرفاق، ويكون التفاعل الاجتماعي على أشده، ويعجب بالأبطال، ويكون وديعًا في وجود الضيوف والغرباء، وتنمو فردية الطفل وحب الخصوصية وشعوره بفردية غيره، ويزداد الشعور بالمسؤولية والقدرة على الضبط الذاتي للسلوك، ويتضح التوحّد مع الجماعات، فيفخر الطفل بفوز فريقه، ويتأثر الطفل في هذه المرحلة بالحالة الاجتماعية والاقتصادية للأسرة، وبالجو المدرسي، وقبوله الاجتماعي من عدمه، ويتأثر بالنجاح والرسوب.

التطبيقات التربوية لخصائص النمو الاجتماعي في هذه المرحلة هي: (الزغلول، والهنداوي، 2014، ص 45): الثناء على الطفل، واحترام رأيه، وعدم تحقيره؛ وتشجيعه على الانضمام إلى جماعات النشاط؛ وتعليمه مراعاة الفروق الفردية بينهم، واحترامهم؛ وتدريبه على القيادة وتحمل بعض المسؤولية الاجتماعية؛ وتوجيهه إلى اختيار الرفاق الصالحين، وتحذيره من الأشرار؛ وتشجيعه على الاستقلال، والتخفيف من سلطة الضبط؛ وتزويده بالقيم والضوابط الشرعية دون إفراط أو تفريط.

رابعًا: النمو الانفعالي

سرعان ما يكتشف الأطفال في هذه المرحلة أنّ التعبيرات الانفعالية الحادة - خاصة الانفعالات غير السارة - غير مقبولة اجتماعيًّا من أقرانه، وأن الثورات الغضبية لا تناسب غير صغار الأطفال، فيصبح لديهم دافعًا قويًا للتحكم في التعبير عن انفعالاتهم ومحاولة السيطرة على النفس ، والميل نحو المرح، كما يفهم الطفل النكتة ويطرب لها، وتنمو الاتجاهات الوجدانية ، وتقل مظاهر الثورة الخارجية، ويتعلّم الطفل كيف يتنازل، ويكون التعبير عن الغضب بالتمتمة، وعن الغيرة بالوشاية، ويحاط الطفل ببعض مصادر القلق والصراع، ويستغرق في أحلام اليقظة. (زهران، 2015، ص 78). (الزعبي، 2013، ص 65).

التطبيقات التربوية لخصائص النمو الانفعالي في هذه المرحلة: (سعدات، 2014، ص 37-39):

مساعدة الطفل في السيطرة على انفعالاته بالتدريب على ضبطها، والتحكم في نفسه، ومناقشته في مخاوفه، وإزالة مصادر غضبه وثورته؛ وفهم وتقبل مشاعر الطفل نحو نفسه والعالم المحيط به؛ وإشباع الحاجات النفسية للطفل؛ كالحاجة للحب والتقدير والانتماء، وتوفير الأمن والثقة، والشعور بالسعادة، والاهتمام بالهوايات وتنميتها.

النمو الديني والأخلاقي:

يتميز الطفل بالشعور الديني وتأثره بالبيئة الاجتماعية؛ وتتسع آفاق الطفل فيربط بين أهله وذاته والعالم؛ ويعرف الطفل أنّ الدين يجمع جماعة كبيرة، وأنّ هناك جماعات أخرى تتبع أديانًا أخرى؛ ويعرف الطفل بعض المفاهيم؛ كالجنة والنار، والحسنات والسيئات، والصلوات المفروضة؛ ويتجه الشعور الديني لدى الطفل نحو البساطة والوحدة، ويقترب من المنطق والعقل.

التطبيقات التربوية لخصائص النمو الديني والأخلاقي في هذه المرحلة:

ربط الطفل بخالقه، من خلال ترغيبه في العبادات، والتربية على القدوة الحسنة بذكر نماذج من السلف، واختيار الأنشطة والمفاهيم والموضوعات الدينية المناسبة لخصائص نمو الأطفال في هذه المرحلة، والاعتدال في التربية الدينية للطفل، وعدم تحميله ما لا يطيق من المواقف التعليمية التربوية المختلفة.

وبناء على ما سبق فإن الدراسة الحالية توصلت إلى أن المهارات القرائية المناسبة لطالبات الصف السادس ثلاث مهارات رئيسة، وتندرج تحتها مجموعة من المهارات الفرعية، وذلك على النحو الآتي:

أولًا: إستراتيجية القراءة:

1. القدرة على تدوين الملحوظات.
2. القدرة على القراءة التمشيطية.

ثانيا: تذوق النصوص المقروءة:

1. القدرة على استنتاج الحالة النفسية للأديب من النص.
2. القدرة على استنتاج الفكرة الرئيسة.
3. القدرة على التحكم في مواطن الوقف والوصل.
4. القدرة على شرح مقطوعة شعرية.

ثالثًا: استظهار النصوص بشكلها الذي قدمت به:

1. القدرة على استظهار النصوص الأدبية.
2. القدرة على الضبط الصحيح للمفردات أثناء الاستظهار.

وبناء على ما سبق فإن الدراسة الحالية توصلت إلى أن المهارات القرائية المناسبة لطالبات الصف السادس ثلاث مهارات رئيسة، وتندرج تحتها مجموعة من المهارات الفرعية، وذلك على النحو الآتي:

أولًا: إستراتيجية القراءة:

1.القدرة على تدوين الملحوظات

2.القدرة على القراءة التمشيطية.

ثانيا: تذوق النصوص المقروءة:

1.القدرة على استنتاج الحالة النفسية للأديب من النص.

2.القدرة على استنتاج الفكرة الرئيسة.

3.القدرة على التحكم في مواطن الوقف والوصل.

4.القدرة على شرح مقطوعة شعرية.

ثالثًا: استظهار النصوص بشكلها الذي قدمت به:

1.القدرة على استظهار النصوص الأدبية.

2. القدرة على الضبط الصحيح للمفردات أثناء الاستظهار.

منهجية الدراسة وإجراءاتها

منهج الدراسة: استخدم الباحثان المنهج الوصفي في الإطار النظري والدراسات السابقة لأنه أنسب المناهج البحثية لمثل هذا البحث؛ إذ يعتمد على جمع ووصف، وتحليل الظاهرة موضوع الدراسة، ومن ثم تفسير النتائج (الحربي، 2015:

145)، والمنهج شبه التجريبي في الدراسة الميدانية؛ ولتحليل نتائج اختبار القرائية استخدم الباحث البرنامج الجاهز للتحليل الإحصائي (SPSS) (Statistical Package for Social Science) الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية.

وقام الباحثان بتطبيق مجموعة من المعالجات الإحصائية؛ تمثّلت في: معامل ارتباط بيرسون لمعرفة الاتساق الداخلي للاختبار؛ ومعامل ألفا كرونباخ لحساب الثبات؛ واختبار مان ويتني لمعرفة الفروق بين المرتفعين والمنخفضين على اختبار المهارات القرائية (صدق المقارنة الطرفية)؛ واختبار(ت) لمجموعتين مستقلتين t- Independent Samples Test لمعرفة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة؛ ومربع إيتا " η2" لمعرفة حجم الأثر وذلك طبقا للمستويات الآتية: حجم أثر صغير (من 0.01 – أقل من 0.06)؛ وحجم أثر متوسط (من 0.06 – أقل من 0.14) ؛ وحجم أثر كبير (أكبر من 0.14).

مجتمع الدراسة:

تكوّن مجتمع الدراسة من عينة من طالبات الصف السادس الابتدائي في محافظة بيشة، وسط بيشة، خلال الفصل الدراسي الأول من العام 1445/1444هـ – 2023- 2024م في المدارس الحكومية.

عينة الدراسة:

تكوّنت عينة الدراسة من (46) طالبة من طالبات الصف السادس.

كانت العينة الأساسية وعددها (46) طالبة من مدرسة (الابتدائية الخامسة عشرة) مقسمات إلى (24) طالبة يمثلن المجموعة التجريبية ممن تتراوح أعمارهن ما بين (12-13) سنة بمتوسط عمري مقداره (12.208) وبانحراف معياري (414.)، و(22) طالبة يمثلن المجموعة الضابطة ممن تتراوح أعمارهن ما بين (12 – 13) سنة بمتوسط عمري مقداره (12.227) سنة وبانحراف معياري (428.)، والجدول التالي يوضح توزيع عينة الدراسة.

جدول (1)

يوضح توزيع عينة الدراسة:

اسم المدرسة	الشعب	عدد الطالبات / التلميذات
الابتدائية الخامسة عشرة	الشعبة (أ) المجموعة التجريبية	24
	الشعبة (ب) المجموعة الضابطة	22
	المجموع	46

أدوات الدراسة وموادها التعليمية:

1. إعداد قائمة بالمهارات القرائية المناسبة لتلميذات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية في ضوء الأدب التربوي والدراسات السابقة ذات الصلة.
2. إعداد الاختبار التحصيلي في المهارات القرائية لتلميذات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية.
3. تصميم ألعاب لغوية إلكترونية لتلميذات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية.
4. إعداد دليل المعلمة لطالبات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية.

وقد تمّ تحكيم الأدوات جميعها من قبل متخصصين في مجال المناهج، ومتخصص في مجال تصميم الألعاب الإلكترونية على النحو الآتي:

التحقّق من الخصائص السيكومترية:

التحقّق من الصدق الظاهري:

تم عرض الاختبار في صورته الأولية على أساتذة من المتخصصين في مجال المناهج وطرق التدريس، بلغ عددهم (8) محكمين.

نسب الاتفاق بين المحكمين على مفردات اختبار المهارات القرائية

م	عناصر التحكيم	عدد الاتفاق	نسب الاتفاق
1	صلاحية الاختبار من حيث وضوح صياغة تعليماته.	7	**%87.5**
2	مدى دقة صياغة أنشطة الاختبار ووضوحها.	8	**%85.7**
3	مدى تمثيل كل سؤال للمهارة التي يقيسها	7	**%87.5**
4	مدى تمثيل الاختبار للهدف الذي وضع لقياسه.	8	**%100**
5	مدى ملاءمة الأسئلة لمستوى طالبات المرحلة الابتدائية	8	**%100**
	متوسط نسب الاتفاق.		**%95.00**

اتضح من الجدول (2) أنّ نسب اتفاق المحكمين على بنود التحكيم تراوحت ما بين (87.5% - 100%) وكان متوسط نسب الاتفاق (95.0%) وهي نسب اتفاق عالية، مما يدعو إلى الثقة في صلاحية الاختبار لقياس ما يهدف إليه، هذا وقد تم تعديل الصياغة اللغوية لبعض الأنشطة وفقا لما أشار إليه بعض المحكمين، وتعّد نسبة اتفاق المحكمين مؤشرًا لصدقه مما يدعو إلى الثقة في النتائج التي يمكن التوصل إليها بعد تطبيق الاختبار على أفراد العينة.

الصدق التجريبي للاختبار:

وذلك عن طريق حساب معامل الارتباط بين درجة كل سؤال والدرجة الكلية للمهارة التي تنتمي إليها تلك العبارة على العينة الاستطلاعية البالغ عددها (30) تلميذة بالصف السادس الابتدائي. والجدول (12) التالي يوضح معاملات الارتباط بين درجة كل سؤال والدرجة الكلية للمهارة التي ينتمي إليها.

جدول (3)

يوضح معاملات الارتباط بين درجة كل سؤال والدرجة الكلية للمهارة التي ينتمي إليها (ن=30) طالبة بالصف السادس الابتدائي

مهارة إستراتيجية القراءة		مهارة تذوق النصوص المقروءة		مهارة استظهار النصوص بشكلها الذي قدمت به	
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
1	**0,544	4	**0,676	7	**0,544
2	**0,435	5	**0,459	8	**0,711
3	*0,398	6	**0,651	9	**0,746
10	**0,551	14	**0,767	---	-----

مهارة إستراتيجية القراءة		مهارة تذوق النصوص المقروءة		مهارة استظهار النصوص بشكلها الذي قدمت به	
رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط	رقم العبارة	معامل الارتباط
11	**0,698	---	-----	---	-----
12	**0,604	---	-----	---	-----
13	**0,499	---	-----	---	-----

**: دالة عند مستوى (0,01)، * : دالة عند مستوى(0,05)

اتضح من الجدول (3) أنّ قيم معاملات الارتباط تراوحت ما بين (0.435- 0.767) وهي قيم دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01) باستثناء العبارة رقم (3) من مهارة إستراتيجية القراءة فقد كانت دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.05)، وبذلك أصبح الاختبار مكونا من (14) سؤالا موزعة على مهارات الاختبار الثلاث، أي أنه لم يحذف منه شيء. كما تم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل مهارة فيما بينها، والدرجة الكلية لاختبار المهارات القرائية، والجدول التالي يبين حساب معاملات الارتباط بين درجة كل مهارة فيما بينها، والدرجة الكلية لاختبار المهارات القرائية على النحو الآتي: جدول (4) يوضح معاملات الارتباط بين درجة كل مهارة فيما بينها والدرجة الكلية للاختبار (ن= 30) تلميذة بالصف السادس الابتدائي

المهارات	مهارة إستراتيجية القراءة	مهارة تذوق النصوص المقروءة	مهارة استظهار النصوص بشكلها الذي قدمت به	الدرجة الكلية
مهارة إستر اتيجية القراءة	—			
مهارة تذوق النصوص المقروءة	** 0,763	—		
مهارة استظهار النصوص بشكلها الذي قدمت به الذاتية	** 0,670	** 0,734	—	
الدرجة الكلية	**0,801 **	**0,912 **	**0,896 **	—

**: دالة عند مستوى(0,01) ، * : دالة عند مستوى(0,05)

اتضح من جدول (4) أنّ قيم معاملات الارتباط بين درجة كل مهارة فيما بينها والدرجة الكلية لاختبار المهارات القرائية تراوحت ما بين (0.670- 0.912) وهي قيم دالة إحصائيا عند مستوى دلالة (0.01) مما يشير إلى الثقة في النتائج التي يمكن التوصل إليها من خلال الاختبار.

تحديد سيناريو الألعاب اللغوية الإلكترونية:

1. تحديد وتجميع الوسائط التعليمية المستخدمة من موضوعات قرائية، وصور، ورسوم، وأشكال.
2. تمّ الاستعانة بأحد المتخصصين في مجال البرمجة.
3. تكوّنت البرمجة من عشرة ألعاب إلكترونية مختلفة لمحتوى الدروس، وذلك على النحو التالي:

1.لعبة الصواب أو الخطأ.

2.لعبة اختبار تنافسي.

3.لعبة العجلة العشوائية.

4.لعبة البحث عن الكلمات المطابقة.

5.لعبة فرز المجموعات.

6.لعبة تتبع المتاهة.

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

استخدم الباحثان لتحليل البيانات إحصائيًا الأساليب الإحصائية التالية:

أولًا: الأساليب الإحصائية المستخدمة لحساب الخصائص السيكومترية للاختبار:

1.معامل ارتباط بيرسون لمعرفة الاتساق الداخلي للاختبار.

2.معامل ألفا كرونباخ لحساب ثبات الاختبار.

3. اختبار مان ويتني لمعرفة الفروق بين المرتفعين والمنخفضين على اختبار المهارات القرائية (صدق المقارنة الطرفية).

ثانيًا: الأساليب الإحصائية المستخدمة للتحقق من فرضيات الدراسة:

1. اختبار(ت) لمجموعتين مستقلتين t- Independent Samples Test لمعرفة الفروق بين المجموعتين التجريبية والضابطة في اختبارات المهارات القرائية.

2.مربع إيتا " η2" لمعرفة حجم الأثر وذلك طبقا للمستويات الآتية:

- ✓ حجم أثر صغير (من 0.01 – أقل من 0.06)
- ✓ حجم أثر متوسط (من 0.06 – أقل من 0.14)
- ✓ حجم أثر كبير (أكبر من 0.14).

عرض النتائج مناقشتها وتفسيرها

فيما يأتي عرض للنتائج التي توصل إليها الباحثان في ضوء فرضيات الدراسة

عرض النتائج المتعلقة بالفرض الأول، ومناقشتها وتفسيرها:

الذي ينص على: (يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) يُعزى إلى أثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة إستراتيجية القراءة بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في الاختبار البعدي، لصالح المجموعة التجريبية).

وللتحقّق من هذا الفرض، تم استخدام اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين Independent Samples Test لمعرفة الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمهارة إستراتيجية القراءة، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (5):

يوضح قيمة (ت) لمعرفة الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لمهارة إستراتيجية القراءة

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة	قيمة "η2"	حجم التأثير
تجريبية	24	6.500	.884	7.527	0.05	0.56	كبير
ضابطة	22	3.636	1.619				

اتضح من الجدول (5) أنّ قيمة (ت) لمعرفة الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لمهارة (إستراتيجية القراءة) بلغت (7.527)، وهي قيمة دالة إحصائيا عند مستوى (0.05)؛ مما يشير إلى وجود فرق دال إحصائيا بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لمهارة (إستراتيجية القراءة)، كما كان حجم التأثير كبيرًا، فقد بلغت قيمة (η2) (0.56)، وهذا يُعد مؤشرًا على فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة (إستراتيجية القراءة) كإحدى المهارات القرائية.

ويستنتج من هذه النتيجة أنّ التحسّن الملحوظ لدى المجموعة التجريبية في مهارة إستراتيجية القراءة يرجع إلى أنّ الألعاب اللغوية الإلكترونية ساعدت طالبات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية على اكتساب المعلومات، وربطها بخبراتهن السابقة ربطًا ذا معنى، مما أدّى إلى زيادة قدرتهن على تحديد الفكرة الرئيسة والأفكار الفرعية، والعلاقات بين الأفكار المختلفة، وذلك بأفضل صورة ممكنة؛ لتوظيف المعلومات المكتسبة، كما أنّ الألعاب اللغوية الإلكترونية أتاحت للطالبات فرصة المشاركة والحوار في مجموعات تعاونية، من خلال موضوعات القراءة التي تضمنها المحتوى؛ مما مكّنهن من تبادل المعلومات والأفكار، وزيادة الحصيلة اللغوية لديهن، وهو من التوجهات الحديثة في التعليم والتعلّم.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسات كل من: (النابلسي، 2018؛ عبده، 2020؛ محمود وآخرون، 2022)، التي أسفرت عن فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة. ودراسة: AlNatour & Hijazi (2018)، و(Avagimyan and et al ,2019 .

عرض النتائج المتعلقة بالفرض الثاني، ومناقشتها وتفسيرها:

الذي ينص على: (يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) لأثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة تذوق النصوص المقروءة بين المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في الاختبار البعدي، لصالح المجموعة التجريبية).

وللتحقق من هذا الفرض، تم استخدام اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين Independent Samples Test؛ بهدف معرفة الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمهارة تذوق النصوص المقروءة، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (6):

يوضح قيمة (ت) لمعرفة الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمهارة تذوق النصوص المقروءة

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة	قيمة "η2"	حجم التأثير
تجريبية	24	3.500	.659	11.295	0.05	0.74	كبير
ضابطة	22	1.181	.732				

يتضح من الجدول (6) أنّ قيمة (ت) لمعرفة الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمهارة (تذوق النصوص المقروءة) بلغت (11.295)، وهي قيمة دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.05) مما يشير إلى وجود فرق دال إحصائيًّا بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لمهارة (تذوق النصوص المقروءة)، وكان حجم التأثير كبيرًا، فقد بلغت قيمة (η2) (0.74)، وهذا يُعدُّ مؤشرًا على فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة (تذوق النصوص المقروءة) كإحدى المهارات القرائية، والشكل البياني التالي يوضح متوسط المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمهارة (تذوق النصوص المقروءة).

وتدل هذه النتيجة على أنّ التحسن الملاحظ في مهارة تذوق النصوص لدى المجموعة التجريبية يرجع إلى طبيعة ونوعية الألعاب اللغوية الإلكترونية المقدمة للطالبات، مما ساعد على تنمية تذوق النصوص لدى طالبات المجموعة التجريبية.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج الدراسات التي قام بها كل من: (النابلسي، 2018؛ عبده، 2020؛ الزغول، 2020؛ محمود وآخرون، 2022)، التي أسفرت نتائجها عن فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة تذوق النصوص المقروءة.

عرض النتائج المتعلقة بالفرض الثالث، ومناقشتها وتفسيرها:

الذي ينص على: (يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) لأثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة استظهار النصوص بالشكل الذي قدمت به بين المجموعة الضابطة، والمجموعة التجريبية في الاختبار البعدي، لصالح المجموعة التجريبية).

وللتحقق من هذا الفرض، تم استخدام اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين Independent Samples Test؛ بهدف معرفة الفرق بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمهارة (استظهار النصوص)، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (7):

يوضح قيمة (ت) لمعرفة الفرق بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لمهارة استظهار النصوص

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة	قيمة "η2"	حجم التأثير
تجريبية	24	2.792	.414	8.441	0.05	0.62	كبير
ضابطة	22	1.682	.476				

كشفت النتائج الواردة في الجدول (7) أنّ قيمة (ت) لمعرفة الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لمهارة (استظهار النصوص) بلغت (8.441)، وهي قيمة دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.05)؛ مما يشير إلى وجود فرق دال إحصائيًّا بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي لمهارة (استظهار النصوص المقروءة)، وكان حجم التأثير كبيرًا؛ فقد بلغت قيمة (η2) (0.62)، وهذا يُعدُّ مؤشرًا على فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة (استظهار النصوص) كإحدى المهارات القرائية، والشكل البياني التالي يوضح متوسط المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمهارة (استظهار النصوص).

ويمكن تفسير هذه النتيجة بأنّ التحسن الأكبر لدى طالبات المجموعة التجريبية في مهارة (استظهار النص) يعود إلى الإجراءات التدريسية التي تم الاعتماد عليها من خلال استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية التي تم تقديمها للطالبات، والتي ساهمت في استثارة دافعيتهن وأذهانهن، والمشاركة الإيجابية، من خلال تقديم النصوص بشكل غير تقليدي، وإثارة روح المتعة والفكاهة أثناء تنفيذ أنشطة الألعاب اللغوية الإلكترونية، وعرض النصوص بشكل جذّاب، مع التركيز على بعض الكلمات المفتاحية التي ساعدت طالبات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية على تذكّر النصوص، وزادت لديهن القدرة على استدعائها واستظهارها كما تم قراءتها.

وتتفق هذه النتيجة مع التوجهات الحديثة التي تنادي بضرورة جعل المتعلمين مركز العملية التعليمية، وأن يكون المعلم مرشدًا ووسيطًا معرفيًا، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج الدراسات التي قام بها كل من: (النابلسي، 2018؛ عبده، 2020؛ الزغول، 2020؛ محمود وآخرون، 2022)، التي أسفرت نتائجها عن فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة استظهار النصوص المقروءة بالشكل الذي قُدمت به.

عرض النتائج المتعلقة بالفرض الرابع، ومناقشتها وتفسيرها:

الذي ينص على: (يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05) لأثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية على تمنية مهارات: (إستراتيجية القراءة، وتذوق النصوص المقروءة، واستظهار النصوص) ككل في الاختبار البعدي، لصالح المجموعة التجريبية).

وللتحقق من هذا الفرض، تم استخدام اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين Independent Samples Test؛ بهدف معرفة الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي للدرجة الكلية للمهارات القرائية المدروسة، والجدول التالي يوضح ذلك.

جدول (8):

يوضح قيمة (ت) لمعرفة الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي للدرجة الكلية للمهارات القرائية

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	مستوى الدلالة	قيمة "η2"	حجم التأثير
تجريبية	24	12.792	1.102	14.323	0.05	0.82	كبير
ضابطة	22	6.500	1.819				

اتضح من الجدول(8) أنّ قيمة (ت) لمعرفة الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي للدرجة الكلية للمهارات القرائية بلغت (14.323)، وهي قيمة دالة إحصائيًّا عند مستوى (0.05)؛ مما يشير إلى وجود

فرق دال إحصائيًا بين المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي للدرجة الكلية للمهارات القرائية، وكان حجم التأثير كبيرًا؛ فقد بلغت قيمة ($\eta 2$) (0.82)، وهذا يُعدُّ مؤشرًا على فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية الدرجة الكلية للمهارات القرائية، والشكل البياني التالي يوضح متوسط المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي للدرجة الكلية للمهارات القرائية.

ويمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء ما يلي:

1. تعمل الألعاب اللغوية الإلكترونية على مشاركة طالبات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية بشكل إيجابي أثناء تنفيذ الأنشطة، بحيث تكون الطالبة هي محور العملية التعليمية، وتقوم المعلمة بدور الموجه والميسر لعملية التعليم، الأمر الذي يعمل على تنمية المهارات القرائية لديهن.
2. توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية للموضوعات القرائية التي تضمّنها المحتوى في تنمية مهارات إستراتيجية القراءة وتذوق النصوص، في تزويد طالبات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية بألفاظٍ ومعانٍ وتعبيراتٍ جميلةٍ اكتسبنها من خلال الحوار والمناقشة، مما ساعد على تنمية المهارات القرائية لدى طالبات المجموعة التجريبية.
3. استخدام مجموعة من الألعاب اللغوية الإلكترونية المتنوعة أثناء تقديم الدروس في التمهيد والعرض والأنشطة التعليمية، أدى إلى إثارة انتباه طالبات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية، وزيادة الدافعية بشكل عام، والدافعية للقراءة بصفة خاصة، ومشاركتهنّ بفاعلية في الأنشطة اللغوية المعدة إلكترونيا لتنمية مهارات القرائية، ولم يشعرنَ بالملل، بل أقبلنَ بشغف في تنفيذ مهام الدروس؛ الأمر الذي ساهم في زيادة مهارات القرائية لديهن.
4. التنويع في الأنشطة والمهام المطلوبة من طالبات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية أثناء إعداد الألعاب اللغوية الإلكترونية لتنمية المهارات المختلفة، وعرضها بصورة جذابة؛ شجّع طالبات الصف السادس بالمرحلة الابتدائية على التنافس فيما بينهن، وتحقيق مستوى عال في المهارات القرائية. وتتفق هذه النتيجة مع نتائج الدراسات التي قام بها كل من: (النابلسي، 2018؛ عبده، 2020؛ الزغول، 2020؛ محمود وآخرون، 2022)؛ وعبد الله 2024 التي أسفرت نتائجها عن فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارة القراءة.

أهم النتائج:

1. أن المهارات القرائية المناسبة لطلاب الصف السادس الابتدائي ثلاث مهارات، هي: (إستراتيجية القراءة، وتذوق النصوص المقروءة، واستظهار النصوص المقروءة)، وتتضمّن (8) مهارات فرعية.
2. وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة إستراتيجية القراءة في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية.
3. وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة تذوق النصوص في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية.
4. وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارة استظهار النصوص في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية.
5. وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في الدرجة الكلية للمهارات القرائية في الاختبار البعدي، ولصالح المجموعة التجريبية.

التوصيات:

1. الاستفادة من نتائج هذه الدراسة.
2. الاهتمام بتوظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تقديم المادة التعليمية؛ لما لها من آثار إيجابية في تنمية المهارات القرائية.

3.عقد دورات تدريبية وورش عمل للمعلمين في كيفية توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية.

4. العمل على تضمين أدلة معلمي اللغة العربية كيفية استخدام وتوظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تدريس فنون اللغة العربية.

المقترحات:

من خلال النتائج السابقة يوصي البحث بإجراء دراسات تتناول:

1. استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الناقد في اللغة العربية في فصول دراسية أخرى في التعليم العام.

2.أثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المهارات القرائية لدى طلاب المرحلة المتوسطة.

3.أثر توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية الذكاء اللغوي لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

المراجع

القرآن الكريم

إبراهيم، هـ. (2016). *الألعاب اللغوية وتوظيفها في اكتساب اللغة الثانية العربية أنموذج. ملخصات أبحاث مؤتمر إسطنبول الدولي الثاني (تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها إضاءات ومعالم)*. مؤسسة إسطنبول للتعليم والأبحاث.

أبو حمزة، م. ف. (2015). *فعالية برنامج مقترح لتنمية مهارتي الحوار في اللغة العربية لغير الناطقين بها* [رسالة دكتوراه غير منشورة]، جامعة دمشق.

آل علي، أ. ح. أ. (2023). فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية المفردات لدى متعلمي اللغة العربية الناطقين بغيرها والاتجاه نحوها، *مجلة الدراسات التربوية والإنسانية، كلية التربية، 15* (4)، ص 437-478.

بلال، أ. ع. (2019). فاعلية برنامج قائم على الألعاب اللغوية لتنمية مهارات القراءة والكتابة والاتجاه نحو اللغة العربية لدى الدارسات بمدارس الفصل الواحد، *المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل، 2* (8)، 89-116.

جاب الله، ع. س. (2011). *تعليم القراءة والكتابة أسسه وإجراءاته التربوية* (ط.1). دار المسيرة للنشر والتوزيع.

جربوع، أ. ع. (2018). *أثر توظيف إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي بغزة* [رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة الأزهر، غزة.

حاتم، ع. (2020)، الطلاقة اللغوية لدى تلاميذ الصف الخامس وفق ممارسة الألعاب الإلكترونية، *مجلة جامعة تشرين، 42* (44)، ص 80-94.

حبيب الله، م. (2009). *أسس القراءة وفهم المقروء بين النظرية والتطبيق* (ط.3). دار عمان.

حرامشة، إ. م. ع. (2013)، *المهارات القرائية وطرق تدريسها بين النظرية والتطبيق*، الأردن.

الحربي، ع. ب. م. (2010). *فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعليم في الرياضيات* [أطروحة دكتوراه غير منشورة]، كلية التربية، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية.

حماد، خ. ع. (2014). *إستراتيجيات تدريس اللغة العربية* (ط.2). مكتبة سمير منصور.

حويل، ح. م. وعارف، أ. د. والعتيبي، ف. خ. ن. (2023). تصميم بيئة تعلّم إلكترونية قائمة على محفّزات الألعاب الرقمية لتنمية مهارات لبرنامج بلندر لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة بدولة الكويت، *المجلة العلمية، 39*(10)، 275-300.

الحيلة، م. م. (2022). *الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيًا وتعليميًا وعلميًا* (ط.1). دار المسيرة للنشر والتوزيع.

خطاب، د. م. وسالم، هـ. ع. وعبد الحليم، د. م. أ.ا. (2024) فعالية استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية الوعي الصوتي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية لذوي صعوبات تعلّم القراءة، *مجلة التربية الخاصة، 13* (46)، 192-248.

خليفة، ز. م. وجاد، م. م. (2013). أثر التفاعل بين نمط الإبحار في برنامج الألعاب التعليمية والدافعية في تنمية بعض المهارات اللغوية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية والميل نحوها. *مجلة دراسات العربية في التربية وعلم النفس*، *4*(43)، 1-29.

الخوسيكي، ز. ك.. (2014). *المهارات اللغوية (الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة)*. دار المعرفة الجامعية.

الرميح، م. ب. أ. ب. ع. (2019). دور مناهج اللغة العربية المطورة في تحسين مهارات اللغة العربية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في المملكة العربية السعودية من وجهة نظر معلمي ومعلمات اللغة العربية. *مجلة جامعة الأنبار للعلوم الإنسانية*،*3*، 262-396..

زايد، ف. خ. (2006). *إستراتيجيات القراءة الحديثة*. دار يافا العلمية.

الزعبي، أ. م. (2013) *علم نفس النمو الطفولة والمراهقة* (ط.1)، مطابع زهران.

الزغلول، ش. م. (2020). *فاعلية برمجية تعليمية في تنمية مهارات القراءة الأولية والتحصيل في مادة اللغة العربية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في محافظة الزرقاء* [رسالة ماجستير غير منشورة]، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

الزغلول، ع. الهنداوي، ع. (2014). *مدخل إلى علم النفس* (ط.2). دار الكتاب الجامعي.

زهران، ح. ع. (2011) *المفاهيم اللغوية عند الأطفال -أسسها، ومهاراتها وتدريسها، وتقويمها* (ط.2)، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

زهران، ح. ع. (2015)، *علم نفس النمو (الطفولة والمراهقة)* (ط.6). عالم الكتب.

السبيعي، ع. (1998). *الصحة النفسية لأطفال المدرسة الابتدائية* (ط.1). دار الفكر.

سعدات، م. ف. م. (2014). *برنامج صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية*. جامعة عين الشمس.

سعودي، ع. (2007). *برنامج لتنمية مهارات القراءة لدى تلاميذ الصفوف الثلاثة الأولى من المرحلة الابتدائية في ضوء المستويات المعيارية* [أطروحة دكتوراة غير منشورة]، جامعة عين شمس.

السيالى، ح. (2014). *أثر استخدام المعمل الافتراضي في تنمية المهارات العملية لدى طالب مادة العلوم للصف الأول متوسط* [رسالة ماجستير غير منشورة]، كلية التربية، جامعة أم القرى، السعودية.

شحاته، ح. النجار، ز. (2003). *معجم المصطلحات والنفسية عربي-انكليزي*. الدار المصرية اللبنانية.

الشهري ظ. ع. ع. (2024). برنامج مقترح قائم على إستراتيجية الممارسة لتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها. *الآداب للدراسات اللغوية والأدبية*، *6*(3)، 462-485. https://doi.org/10.53286/arts.v6i3.2080

صوالحة، م. أ. (2014). *علم نفس اللعب* (ط6). دار المسرة للنشر والتوزيع والطباعة.

صوالحة، و. ت. ع. (2022). *صعوبات تعلّم مهارات القراءة لدى طلبة رياض الأطفال من وجهات نظر معلّمات ومديرات ومشرفات رياض الأطفال* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة النجاح الوطنية، فلسطين.

عاشور، ر. ق. والحوامدة، م. ف. (2007). *أساليب تدريس اللغة العربية* (ط.2). دار الميسرة للنشر والتوزيع.

عاشور، ر. ق. ومقداد، م. ف. (2009). *المهارات القرائية والكتابية طرائق تدريسها وإستراتيجياتها* (ط.2). دار المسيرة.

عايض، أ. م. ع. (2024). بيئة تعلم إلكترونية قائمة على التلعيب وأثرها على تنمية مهارات إنتاج الأنشطة إلكترونية والاستمتاع بالتعلّم لدى طالبات ماجستير تقنيات التعليم بجامعة الملك خالد، مركز الأستاذ الدكتور/أحمد، *المجلة العلمية لكلية التربية*، *40*(7)، 53-94.

عبد الحميد، ب. د. ح. (2021). تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية. *مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية*، (عدد خاص)، 896-878.

عبد الحميد، هـ. م. (2006). *أنشطة ومهارات القراءة والاستذكار في المدرستين الابتدائية والإعدادية* (ط.1). دار صفاء.

عبد الحميد، و. ر. (2006). *تصميم برنامج تعليمي متكامل لتهيئة طفل الروضة للتعامل مع مصادر التحكم الإلكترونية ومقياس فاعليته* [رسالة دكتوراة غير منشورة]، كلية التربية، جامعة حلوان.

عبد الله، هـ. ف. (2024)، أثر الألعاب اللغوية على تنمية الذكاء اللغوي لدى طلبة المرحلة الابتدائية في مركز مدينة أربيل، *المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية*، (58)، 27-42.

عبد المجيد، ع. ح. والمزيني، ن. س. (2014). فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في اكتساب المفاهيم النحوية. *مجلة العلوم الإنسانية*، (2)، 55-72.

عبد الناصر، ح. (2024)، فعالية لبرنامج قائم على محفّزات الألعاب الإلكترونية لتنمية الطلاقة اللغوية لدى الطفل الروضة، *مجلة البحوث العليمة في الطفولة*. *5*(17)، 92-122.

عبده، ن. ح. (2020). فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية والاجتماعية لذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس بدولة الإمارات العربية المتحدة. *المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة*، *4*(14)، 787- 808..

عثمان، أ. خ. (2018)، أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا، *مجلة كلية التربية*، *34*(1)، 127-160.

العقيلي، ع. ب. س. (2005). نحو بناء معاصر لمهارات القراءة وتصنيف مجالاتها في المرحلة الابتدائية. *مجلة القراءة والمعرفة*، (49)، 78-146.

علي، ر. م. (2017). فاعلية الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات الاستعداد القرائي لدى الأطفال المعاقين عقليًا في مرحلة التهيئة بمدارس التربية الفكرية، *المجلة العلمية، كلية التربية بالوادي الجديد*، (26)، 177-243.

عليان، أ. ف. (2000). *المهارات اللغوية ماهيتها وطرائق تنميتها*، دار المسلم للنشر والتوزيع.

عويضة، ك. م. (1996). *الحياة النفسية* (ط.1). دار الكتب العلمية.

فرجيوي، م. وحيواين، ص. (2022). الخصائص النمائية وتطبيقاتها التربوية في مرحلة التعليم الابتدائي. *مجلة البحوث التربوية والتعليمية*. *11* (2)، 185-200.

قهلوز، م. ومنير، ع. (2020) "الالعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية" *المجلة العربية للتربية النوعية*، *4*(12)، 109-122.

آل كدم م. ب. ن. (2024). الأنموذج اللغوي في كتب تعليم العربية للدبلوماسيين الناطقين بغيرها: قراءة تحليلية مقارنة. *الآداب للدراسات اللغوية والأدبية*، *6*(1)، 499-534. https://doi.org/10.53286/arts.v6i1.1796

المالكي، أ. ب. هـ. ع. (2020). *فاعلية برنامج تعليمي مقترح قائم على أنماط المتعلمين لتنمية مهارات القراءة الجهرية لدى التلميذات ذوات صعوبات التعلم* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة تبوك. المملكة العربية السعودية.

محمد، ش. س. (2020). استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية ودورها في تنمية المهارات التربوية واللغوية. *مجلة مستقبل العلوم الاجتماعية، الجمعية العربية للتنمية البشرية والبيئة*، *1* (1)، 35-56.

محمود، ع. م. ومرغني، أ. ح. والزهري، م. م. ح. (2022). أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي، *المجلة التربوية لتعليم الكبار بجامعة أسيوط، 4*(2)، 213- 252.

مدكور، ع. أ. (2000). *تدريس فنون اللغة العربية*، دار الفكر العربي.

النابلسي، م. ب. م. ب. م. (2018). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية اللغوية في تنمية مهارات التمييز الشفهي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مدينة سكاكا بالمملكة العربية السعودية. *مجلة كلية التربية بجامعة الإسكندرية، 28*(1)، 149- 172.

الناقة، م. ك. (2017). *تعليم اللغة العربية لأبنائها المدخل والطرائق والفنيات والإستراتيجيات المعاصرة* (ط.1). دار الفكر العربي.

Arabic References

al-Qur'ān al-Karīm

Ibrāhīm, H. (2016). *al-Alʿāb al-lughawīyah wa-tawẓīfuhā fī iktisāb al-lughah al-thānīyah al-ʿArabīyah Unmūdhaj. Mulakhkhaṣāt Abḥāth Muʿtamar Isṭanbūl al-dawlī al-Thānī* (Taʿlīm al-lughah al-ʿArabīyah lil-nāṭiqīn bi-ghayrihā Iḍāʾāt wa-maʿālim). Muʾassasat Isṭanbūl lil-taʿlīm wa-al-Abḥāth.

Abū Ḥamzah, M. F. (2015*). faʿālīyat Barnāmaj muqtaraḥ li-Tanmiyat mhārty al-Ḥiwār fī al-lughah al-ʿArabīyah li-ghayr al-nāṭiqīn bi-hā* [Risālat duktūrāh ghayr manshūrah], Jāmiʿat Dimashq.

Āl ʿAlī, U. Ḥ. U. (2023), faʿilīyat al-Alʿāb al-lughawīyah al-iliktrūnīyah fī Tanmiyat al-Mufradāt ladá mtʿlmy al-lughah al-ʿArabīyah al-nāṭiqīn bi-ghayrihā wālātjāh naḥwahā, *Majallat al-Dirāsāt al-Tarbawīyah wa-al-insānīyah, Kullīyat al-Tarbiyah, 15* (4), Ṣ 437-478.

Bilāl, U. ʿA. (2019). fāʿilīyat Barnāmaj qāʾim ʿalá al-Alʿāb al-lughawīyah li-Tanmiyat mahārāt al-qirāʾah wa-al-kitābah wālātjāh Naḥwa al-lughah al-ʿArabīyah ladá aldārsāt bi-madāris al-faṣl al-Wāḥid, *al-Majallah al-ʿArabīyah lil-Iʿlām wa-thaqāfat al-ṭifl, 2* (8), 89-116.

Jāb Allāh, ʿA. S. (2011). *Taʿlīm al-qirāʾah wa-al-kitābah ususuhu wa-ijrāʾātuh al-Tarbawīyah* (Ṭ. 1). Dār al-Masīrah lil-Nashr wa-al-Tawzīʿ.

Jarbūʿ, U. ʿA. (2018). *Athar Tawẓīf istirātījīyah al-Alʿāb al-taʿlīmīyah al-iliktrūnīyah fī Tanmiyat mahārāt al-tafkīr al-riyāḍī ladá ṭālibāt al-ṣaff al-rābiʿ al-asāsī bi-Ghazzah* [Risālat mājistīr ghayr manshūrah], Jāmiʿat al-Azhar, Ghazzah.

Ḥātim, ʿA. (2020), alṭlāqh al-lughawīyah ladá talāmīdh al-ṣaff al-khāmis wafqa mumārasat al-Alʿāb al-iliktrūnīyah, *Majallat Jāmiʿat Tishrīn, 42* (44), Ṣ 80-94.

Ḥabīb Allāh, M. (2009). *Usus al-qirāʾah wa-fahm almqrwʾ bayna al-naẓarīyah wa-al-taṭbīq* (Ṭ. 3). Dār ʿAmmān.

Ḥrāmshh, I. M. ʿA. (2013). *almhārāt alqrāʾyh wa-ṭuruq tadrīsihā byn alnẓryh wālṭṭbyq*, al-Urdun.

al-Ḥarbī, ʿA. b. M. (2010). *faʿilīyat al-Alʿāb al-taʿlīmīyah al-iliktrūnīyah ʿalá al-taḥṣīl al-dirāsī wa-baqāʾ Athar al-Taʿlīm fī al-riyāḍīyāt* [uṭrūḥat duktūrāh ghayr manshūrah], Kullīyat al-Tarbiyah, Jāmiʿat Umm al-Qurá, al-Mamlakah al-ʿArabīyah al-Saʿūdīyah.

Ḥammād, Kh. ʿA. (2014). *Istirātījīyāt tadrīs al-lughah al-ʿArabīyah* (Ṭ. 2). Maktabat Samīr Manṣūr.

Ḥuwayl, Ḥ. M. wʿārf, U. D. wālʿtyby, F. Kh. N. (2023). taṣmīm bīʾat tʿllm iliktrūnīyah qāʾimah ʿalá mḥffzāt al-Alʿāb al-raqmīyah li-Tanmiyat mahārāt li-Barnāmaj blndr ladá talāmīdh al-marḥalah al-mutawassiṭah bi-Dawlat al-Kuwayt, *al-Majallah al-ʿIlmīyah, 39* (10), 275-300.

al-Ḥīlah, M. M. (2022). *al-Alʿāb al-Tarbawīyah wa-tiqnīyāt intājhā ṣykwlwjyan wtʿlymyan wʿlmyan* (Ṭ. 1). Dār al-Masīrah lil-Nashr wa-al-Tawzīʿ.

Khaṭṭāb, D. M. wa-Sālim, Ḥ. ʿA. wa-ʿAbd al-Ḥalīm, D. M. U. A. (2024) faʿālīyat istikhdām al-Alʿāb al-lughawīyah al-iliktrūnīyah fī Tanmiyat al-Waʿy al-ṣawtī ladá talāmīdh al-marḥalah al-ibtidāʾīyah li-dhawī ṣuʿūbāt tʿllm al-qirāʾah, *Majallat al-Tarbiyah al-khāṣṣah, 13*(46), 192-248.

Khalīfah, Z. M. wjād, M. M. (2013). Athar al-tafāʿul bayna namaṭ al-ibḥār fī Barnāmaj al-Alʿāb al-taʿlīmīyah wāldāfʿyh fī Tanmiyat baʿḍ al-mahārāt al-lughawīyah ladá talāmīdh al-marḥalah al-ibtidāʾīyah wa-al-mayl naḥwahā. *Majallat Dirāsāt al-ʿArabīyah fī al-Tarbiyah wa-ʿilm al-nafs, 4* (43), 1-29.

Alkhwsyky, Z. K .. (2014). *al-mahārāt al-lughawīyah* (al-Istimāʿ wāltḥdth wa-al-qirāʾah wa-al-kitābah). Dār al-Maʿrifah al-Jāmiʿīyah.

al-Rumayḥ, M. b. U. b. ʿA. (2019). Dawr Manāhij al-lughah al-ʿArabīyah al-muṭawwarah fī Taḥsīn mahārāt al-lughah al-ʿArabīyah ladá talāmīdh al-marḥalah al-ibtidāʾīyah fī al-Mamlakah al-ʿArabīyah al-Saʿūdīyah min wijhat naẓar Muʿallimī wmʿlmāt al-lughah al-ʿArabīyah. *Majallat Jāmiʿat al-Anbār lil-ʿUlūm al-Insānīyah, 3*, 262-396.

Zāyid, F. Kh. (2006). *Istirātījīyāt al-qirāʾah al-ḥadīthah*. Dār Yāfā al-ʿIlmīyah.

al-Zuʿbī, U. M. (2013) *ʿilm nafs al-numūw al-ṭufūlah wālmrāhqh* (Ṭ. 1), Maṭābiʿ Zahrān.

Alzghlwl, Sh. M. (2020). *fāʿilīyat brmjyh taʿlīmīyah fī Tanmiyat mahārāt al-qirāʾah al-awwalīyah wa-al-taḥṣīl fī māddat al-lughah al-ʿArabīyah ladá ṭalabat al-ṣaff al-thālith al-asāsī fī Muḥāfaẓat al-Zarqāʾ* [Risālat mājistīr ghayr manshūrah], Jāmiʿat al-Sharq al-Awsaṭ, al-Urdun.

Alzghlwl, ʿA. al-Hindāwī, ʿA. (2014). *madkhal ilá ʿilm al-nafs* (Ṭ. 2). Dār al-Kitāb al-Jāmiʿī.

Zahrān, Ḥ. ʿA. (2011) *al-mafāhīm al-lughawīyah ʿinda al-aṭfāl-ʾsshā, wa-mahārātuhā wa-tadrīsihā, wtqwymhā* (Ṭ. 2), Dār al-Masīrah lil-Nashr wa-al-Tawzīʿ wa-al-Ṭibāʿah.

Zahrān, Ḥ. ʿA. (2015), *ʿilm nafs al-numūw (al-ṭufūlah wālmrāhqh)* (Ṭ. 6). ʿĀlam al-Kutub.

al-Subayʿī, ʿA. (1998). *al-Ṣiḥḥah al-nafsīyah li-aṭfāl al-Madrasah al-ibtidāʾīyah* (Ṭ. 1). Dār al-Fikr.

Sʿdāt, M. F. M. (2014). *Barnāmaj ṣuʿūbāt al-taʿallum fī al-marḥalah al-ibtidāʾīyah*. Jāmiʿat ʿAyn al-shams.

Saʿūdī, ʿA. (2007). *Barnāmaj li-Tanmiyat mahārāt al-qirāʾah ladá talāmīdh al-ṣufūf al-thalāthah al-ūlá min al-marḥalah al-ibtidāʾīyah fī ḍawʾ al-mustawayāt al-miʿyārīyah* [uṭrūḥat duktūrāh ghayr manshūrah], Jāmiʿat ʿAyn Shams.

Alsyālá, Ḥ. (2014). *Athar istikhdām al-Maʿmal al-iftirāḍī fī Tanmiyat al-mahārāt al-ʿamalīyah ladá Ṭālib māddat al-ʿUlūm lil-ṣaff al-Awwal mutawassiṭ* [Risālat mājistīr ghayr manshūrah], Kullīyat al-Tarbiyah, Jāmiʿat Umm al-Qurá, al-Saʿūdīyah.

Shiḥātah, Ḥ. al-Najjār, Z. (2003). *Muʿjam al-muṣṭalaḥāt wa-al-nafsīyah ʿrby-ānklyzy*. al-Dār al-Miṣrīyah al-Lubnānīyah.

Al-Shahri, D. A. A. (2024). A Proposed Program Based on the Practice Strategy for Teaching Arabic to Non-Native Speakers. *Arts for Linguistic & Literary Studies, 6*(3), 462–485. https://doi.org/10.53286/arts.v6i3.2080

Ṣawāliḥah, M. U. (2014). *ʿilm nafs al-laʿib* (t6). Dār al-Masarrah lil-Nashr wa-al-Tawzīʿ wa-al-Ṭibāʿah.

Ṣawāliḥah, wa. t. ʿA. (2022). *ṣuʿūbāt tʿllm mahārāt al-qirāʾah ladá ṭalabat Riyāḍ al-aṭfāl min wijhāt naẓar mʿllmāt wa-mudīrāt wmshrfāt Riyāḍ al-aṭfāl* [Risālat mājistīr ghayr manshūrah]. Jāmiʿat al-Najāḥ al-Waṭanīyah, Filasṭīn.

ʿĀshūr, R. Q. wālḥwāmdh, M. F. (2007). *Asālīb tadrīs al-lughah al-ʿArabīyah* (Ṭ. 2). Dār al-muyassarah lil-Nashr wa-al-Tawzīʿ.

ʿĀshūr, R. Q. wmqdād, M. F. (2009). *al-mahārāt al-Qirāʾīyah wa-al-kitābīyah Ṭarāʾiq tadrīsihā wʾstrātyjyāthā* (Ṭ. 2). Dār al-Masīrah.

ʿĀyiḍ, U. M. ʿA. (2024). bīʾat taʿallum iliktrūnīyah qāʾimah ʿalá altlʿyb wa-atharuhā ʿalá Tanmiyat mahārāt intāj al-anshiṭah iliktrūnīyah wālāstmtāʿ bālṭʿllm ladá ṭālibāt mājistīr Tiqniyāt al-Taʿlīm bi-Jāmiʿat al-Malik Khālid, Markaz al-Ustādh al-Duktūr / Aḥmad, *al-Majallah al-ʿIlmīyah li-Kullīyat al-Tarbiyah, 40* (7), 53-94.

ʿAbd al-Ḥamīd, b. D. Ḥ. (2021). taṣmīm al-Alʿāb al-iliktrūnīyah li-ithrāʾ al-ʿamalīyah al-taʿlīmīyah. *Majallat al-ʿImārah wa-al-Funūn wa-al-ʿUlūm al-Insānīyah,* (ʿadad khāṣṣ), 896-878.

ʿAbd al-Ḥamīd, H. M. (2006). *anshiṭat wa-mahārāt al-qirāʾah wālāstdhkār fī al-madrasatayn al-ibtidāʾīyah wāl"dādyh* (Ṭ. 1). Dār Ṣafāʾ.

ʿAbd al-Ḥamīd, wa. R. (2006). *taṣmīm Barnāmaj taʿlīmī mutakāmil lthyʾh ṭifl al-Rawḍah lil-taʿāmul maʿa maṣādir al-taḥakkum al-iliktrūnīyah wmqyās faʿilīyatih* [Risālat duktūrāh ghayr manshūrah], Kullīyat al-Tarbiyah, Jāmiʿat Ḥulwān.

ʿAbd Allāh, H. F. (2024), Athar al-Alʿāb al-lughawīyah ʿalá Tanmiyat al-dhakāʾ al-lughawī ladá ṭalabat al-marḥalah al-ibtidāʾīyah fī Markaz Madīnat Arbīl, *al-Majallah al-Dawlīyah lil-ʿUlūm al-Insānīyah wa-al-Ijtimāʿīyah*, (58), 27-42.

ʿAbd al-Majīd, ʿA. Ḥ. wālmzyny, N. S. (2014). faʿālīyat Barnāmaj qāʾim ʿalá al-Alʿāb al-taʿlīmīyah al-iliktrūnīyah fī iktisāb al-mafāhīm al-naḥwīyah. *Majallat al-ʿUlūm al-Insānīyah*, (2), 55-72.

ʿAbd al-Nāṣir, Ḥ. (2024), faʿālīyat li-Barnāmaj qāʾim ʿalá mḥffzāt al-Alʿāb al-iliktrūnīyah li-Tanmiyat alṭlāqh al-lughawīyah ladá al-ṭifl al-Rawḍah, *Majallat al-Buḥūth alʿlymh fī al-ṭufūlah. 5* (17), Ṣ 92-122.

ʿAbduh, N. Ḥ. (2020). faʿālīyat Barnāmaj qāʾim ʿalá al-Alʿāb al-taʿlīmīyah al-iliktrūnīyah fī Tanmiyat al-mahārāt al-lughawīyah wa-al-Ijtimāʿīyah li-dhawī al-iḥtiyājāt al-khāṣṣah alqāblyn llтʿlm wālmdmjyn bi-al-madāris bi-Dawlat al-Imārāt al-ʿArabīyah al-Muttaḥidah. *al-Majallah al-ʿArabīyah li-ʿUlūm al-iʿāqah wa-al-mawhibah, 4* (14), 787-808.

ʿUthmān, U. Kh. (2018), Athar al-Alʿāb al-iliktrūnīyah ʿalá slwkyāt Aṭfāl al-marḥalah al-ibtidāʾīyah al-ʿUlyā, *Majallat Kullīyat al-Tarbiyah, 34* (1), 127-160.

al-ʿAqīlī, ʿA. b. S. (2005). Naḥwa bināʾ muʿāṣir lmhārāt al-qirāʾah wa-taṣnīf majālātuhā fī al-marḥalah al-ibtidāʾīyah. *Majallat al-qirāʾah wa-al-maʿrifah*, (49), 78-146.

ʿAlī, R. M. (2017). fāʿilīyat al-Alʿāb al-lughawīyah al-iliktrūnīyah fī Tanmiyat baʿḍ mahārāt al-istiʿdād alqrāʾy ladá al-aṭfāl al-muʿāqīn ʿqlyan fī marḥalat al-Tahyiʾah bi-madāris al-Tarbiyah al-fikrīyah, *al-Majallah al-ʿIlmīyah,* (26), 177-243.

ʿAlyān, U. F. (2000). *al-mahārāt al-lughawīyah māhīyatuhā wa-ṭarāʾiq tanmiyatihā*, Dār al-Muslim lil-Nashr wa-al-Tawzīʿ.

ʿUwayḍah, K. M. (1996). *al-ḥayāh al-nafsīyah* (Ṭ. 1). Dār al-Kutub al-ʿIlmīyah.

Frjywy, M. wḥywāyn, Ṣ. (2022). al-Khaṣāʾiṣ al-Namāʾīyah wa-taṭbīqātuhā al-Tarbawīyah fī marḥalat al-Taʿlīm al-ibtidāʾī. mjlh al-Buḥūth al-Tarbawīyah wa-al-taʿlīmīyah. 11 (2), 185-200.

Qhlwz, M. wa-Munīr, ʿA. (2020) "alālʿāb al-iliktrūnīyah wa-ʿalāqatuhā bāltḥṣyl al-dirāsī ladá talāmīdh al-marḥalah al-ibtidāʾīyah" *al-Majallah al-ʿArabīyah lil-Tarbiyah al-nawʿīyah, 4* (12), 109-122.

Al Kadam, M. B. N. (2024). The Linguistic Model in Books Teaching Arabic to Non-native Speaker Diplomats: A Comparative Analytical Reading. *Arts for Linguistic & Literary Studies*, *6*(1), 499–534. https://doi.org/10.53286/arts.v6i1.1796

al-Mālikī, U. b. H. ʿA. (2020). *faʿilīyat Barnāmaj taʿlīmī muqtaraḥ qāʾim ʿalá Anmāṭ al-mutaʿallimīn li-Tanmiyat mahārāt al-qirāʾah aljhryh ladá altlmydhāt dhawāt ṣuʿūbāt al-taʿallum* [Risālat mājistīr ghayr manshūrah]. Jāmiʿat Tabūk. al-Mamlakah al-ʿArabīyah al-Saʿūdīyah.

Muḥammad, Sh. S. (2020). istikhdām al-Alʿāb al-taʿlīmīyah al-iliktrūnīyah wa-dawruhā fī Tanmiyat al-mahārāt al-Tarbawīyah wa-al-lughawīyah. *Majallat Mustaqbal al-ʿUlūm al-ijtimāʿīyah, 1* (1), 35-56.

Maḥmūd, ʿA. M. wmrghny, U. Ḥ. wālzhry, M. M. Ḥ. (2022). Athar istikhdām al-Alʿāb al-lughawīyah al-iliktrūnīyah fī Tanmiyat mahārāt al-qirāʾah al-muwassaʿah ladá talāmīdh al-ṣaff al-Thānī alʾʿdādy, *al-Majallah al-Tarbawīyah li-taʿlīm al-kibār bi-Jāmiʿat Asyūṭ, 4* (2), 213-252.

Madkūr, ʿA. U. (2000). *tadrīs Funūn al-lughah al-ʿArabīyah*, Dār al-Fikr al-ʿArabī.

al-Nābulusī, M. b. M. b. M. (2018). Athar istikhdām al-Alʿāb al-iliktrūnīyah al-lughawīyah fī Tanmiyat mahārāt al-Tamyīz al-shafahī ladá talāmīdh al-ṣaff al-Awwal al-ibtidāʾī fī Madīnat Sakākā bi-al-Mamlakah al-ʿArabīyah al-Saʿūdīyah. *Majallat Kullīyat al-Tarbiyah bi-Jāmiʿat al-Iskandarīyah, 28* (1), 149-172.

al-Nāqah, M. K. (2017). *Taʿlīm al-lughah al-ʿArabīyah l'bnāʾhā al-Madkhal wa-al-ṭarāʾiq wālfnyāt wa-al-istirātījīyāt al-muʿāṣirah* (Ṭ. 1). Dār al-Fikr al-ʿArabī.

References

Akan, E., Köçeri, K., & Ulaş, A. H. (2022). Discussion of the Relationship between Fluent Reading Skills and Reading Comprehension. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, *10*(2), 314-322.

Alharbi, K. N. (2022). Female Saudi ESL Learners' Attitudes Toward Communication in Mixed Gender Classes in the USA. *Arts for Linguistic & Literary Studies*, *1*(13), 7–30. https://doi.org/10.53286/arts.v1i13.838

AlNatour, Amal Shehadeh & Hijazi, Dima (2018), The Impact of Using Electronic Games on Teaching English Vocabulary for Kindergarten Students, *US-China Foreign Language*, *16*(4), 193-205.

Amin, M. R. (2019). Developing reading skills through effective reading approaches. *International Journal of Social Science and Humanities*, *4*(1), 35-40.

Avagimyan, Arine & Avagyan. Laura & Yenokyan, Tatevik & Mikayelyan, Armine (2019), *Linguistic Electronic Games in the Process of Junior Schoolchild's Speech Development*, https://doi.org/10.31435/rsglobal_sr/30092019/6680

Belland, B. R., Walker, A. E., Kim. N. J., & Lefler. M. (2017). Synthesizing results from empirical research on computer- based scaffolding in STEM education: A meta- analysis. *Review of Educational Research*, *87*(2), 309- 344.

Gamlo, N. (2019). The Impact of Mobile Game-Based Language Learning Apps on EFL Learners' Motivation. *English Language Teaching*, *12*(4), 49-56.

Isaacs, Steven. (2015). *The Difference between Gamification and Game-Based Learning*. Retrieved on September8, 2016 from http://inservice.ascd.org/the-difference-between.

James, K. K., & Mayer, R. E. (2019). Learning a second language by playing a game. *Applied Cognitive Psychology*, *33*(4), 669-674.

Prensky, M. (2017). " Why Education and Training Have Not Changed. In digital Game-Based Learning, McGraw-Hill.

Rababah, B. M., & Bani Abdelrahman, A. (2024). The Effect of Storyboards Technique on EFL Sixth-Grade Students' Reading Comprehension. *Arts for Linguistic & Literary Studies*, *6*(3), 553–573. https://doi.org/10.53286/arts.v6i3.2084.

Warlella, E. (2017). *Electronic Childhood. In Children and the Media* (pp. 29- 37). Routledge.

Wiggins, B. E. (2016), An overview and Study on the use of games, simulations, and gamification in higher education review of the role of instructional support in game- based learning. *Computers & Education*, 60(1), 412- 425.

Yudhana, S. (2021). The Implementation of Blended Learning to Enhance English Reading Skills of Thai Undergraduate Students. *English Language Teaching*, *14*(7), 1-7.

Yukselturk, E., Altıok, S., & Başer, Z. (2018). Using game-based learning with kinect technology in foreign language education course. *Journal of Educational Technology & Society*, *21*(3), 159-173.