أثر استخدام استراتيجية الألعاب الإلكترونية المستندة على المنصات الرقمية في تنمية بعض مهارات التفكير النحوي لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي

نهى حسين عبده حسانين

هدف البحث: بناء إستراتيجية مقترحة لتدريس القواعد النحوية قائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية، وتحديد أثرها في تنمية مهارات التفكير النحوي الصف الخامس الابتدائي، وتحقيقًا لهذا الهدف استخدم البحث المنهج التجريبي القائم على التصميم الحقيقي ذي المجموعتين الضابطة، وعددها (34) تلميذ، والتجريبية وعددها (42) تلميذ بالصف الخامس الابتدائي بمدرسة المنيا الرسمية للغات بمحافظة المنيا، خلال الفصل الدراسي الثاني 2023/ 2024م، وقد قامت الباحثة بإعداد أداتي البحث ومادته التجريبية، وتطبيقها في ضوء الخطوات الآتية: تحديد قائمة مهارات التفكير النحوي، وإعداد اختبار التفكير النحوي، وتم ضبطهما، وتحكيمهما من خلال مجموعة من الخبراء المتخصصين، وعددهم (13) محكمًا، وتطبيق الاختبار على مجموعة استطلاعية من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي العام بمدرسة المنيا الرسمية للغات قوامها (30) تلميذ؛ بهدف تحديد بعض الثوابت الإحصائية المتمثلة في زمن الاختبار وصدقه وثباته، ثم بناء الألعاب الإلكترونية التعليمية لدروس النحو، ثم إعداد كتاب الطالب ودليل المعلم، ثم تطبيق أداة القياس قبليًّا على مجموعة البحث، وتعيين مجموعة البحث إلى مجموعتين إحداهما : تجريبية والأخرى ضابطة عشوائيًّا، ثم درست المجموعة الضابطة بالمعالجة المعتادة، في حين درست المجموعة التجريبية بالمعالجة التجريبية في ضوء الإستراتيجية المقترحة المعدة وفق الألعاب التعليمية الإلكترونية، وإجراء المعالجة الإحصائية المناسبة والتي أظهرت عن:

. تحسن أداء طالبات المجموعة التجريبية – بشكل كبير – مقارنة بأداء طالبات المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير النحوي، ويدعم ذلك وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبار مهارات التفكير النحوي بالقياس البعدي لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية ؛ مما يدل على فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب الإلكترونية باستخدام المنصات الرقمية في تنمية بعض مهارات التفكير النحوي لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الإلكترونية ، المنصات الرقمية ، مهارات التفكير النحوي .

The effectiveness of using the E-Games via digital platforms on developing grammar thinking skills for fifth grade primary school students

Noah Hussien Abdou Hassanein

Abstract :

This research aimed to build a proposed strategy for teaching grammar rules based on electronic educational games, and to determine its effect on developing grammatical thinking skills in the fifth grade of primary school. To achieve this goal, the research used the experimental method based on the real design with two control groups, numbering (34) students, and the experimental group, numbering (42) students in the fifth grade of primary school at Minya Official Language School in Minya Governorate, during the second semester of 2023/2024 AD. The researcher prepared the research tools and its experimental material, and applied them in light of the following steps: determining the list of grammatical thinking skills, and preparing the grammatical thinking test, and they were adjusted and judged by a group of specialized experts, numbering (13) judges, and applying the test to a survey group of fifth grade general primary school students at Minya Official Language School, numbering (30) students; In order to determine some statistical constants represented by the test time, its validity and reliability, then build educational electronic games for grammar lessons, then prepare the student book and teacher's guide, then apply the pre-measurement tool to the research group, and assign the research group to two groups, one of which is experimental and the other is randomly controlled, then the control group studied with the usual treatment, while the experimental group studied with the experimental treatment in light of the proposed strategy prepared according to the electronic educational games, and conduct the appropriate statistical treatment which showed: - The performance of the experimental group students improved - significantly - compared to the performance of the control group students in the post-application of Grammatical thinking skills, and this is supported by the presence of a statistically significant difference at the level (0.05) between the average scores of the students of the control and experimental groups in the grammatical thinking skills test in the post-measurement in favor of the students of the experimental group; which indicates the effectiveness of using the electronic games strategy using digital platforms in developing some grammatical thinking skills For fifth grade students.

Keywords: Electronic educational games, digital platforms, grammatical thinking skills.

أولاَ . المقدمة:

إنَّ اللغةَ العربيةَ من أهمِ الدعائم الأساسية التي تقوم عليها الحياة العربية الإسلامية؛ وتُمَيز اللغةُ الإنسانَ عن غيره من سائر المخلوقات؛ فهي من أهم مقومات الحياة حيث إنها قوام الحياة ومطلب أساسي للفرد، فضلًا عن أنها سجل لتراث الشعوب وثقافتهم وحضارتهم. للغة العربية منزلة كبيرة بين اللغات فهي أداة التواصل بين الأفراد، وعامل من عوامل توثيق الأواصر بين أبناء الأمة العربية والإسلامية؛ حيث تعزز اللغة مفاهيم الانتماء وبناء الشخصية وتحقيق الهوية المصرية والعربية والإسلامية، فضلا لغة القرآن الكريم، قال تعالى: " إِنَّا أَنزَلْنَاهُ قُرْآنًا عَرَبِيًّا لَّعَلَّكُمْ تَعْقِلُونَ" (سورة يوسف، آية ٢)، فقد شرفها الله سبحانه وتعالى؛ لتكون لغة الوحي والرسالة.

ويعتبر علم النحو أحد علوم العربية التي نشأت في ظل القرآن الكريم؛ حتى يستقيمَ اللسان العربي عن الانحراف، ويهدف علم النحو إلى تقنين القواعد والتعميمات التي تصف تركيب الجمل والكلمات وعملها في حالة الاستعمال اللغوي، وضبط أواخر الكلمات داخل التركيب وتحديد العلاقات القائمة بين الكلمات في الجمل والعبارات واستنتاج دلالاتها (طعيمة، ١٩٩٨، 61).

ونظرًا لما يتمتع به النحو من أهمية فقد اهتمت به عديد من الدراسات والبحوث التربوية لدى جميع المراحل الدراسية، وذلك باستخدام استراتيجيات تدريسيَّة متنوعة للتصدي لمشكلاته مما ينعكس على تنمية مهاراته ومهارات لغوية أخرى كدراسة كل من: كامل (٢٠١٠)، والعزيزي (٢٠١٠)، وعبد المنعم (٢٠١١)، وخليل (**5**٢٠١)، عبد الله (٢٠١٩)، ومحمود (٢٠٢١).

وتمثل عملية إسقاط مهارات التفكير عامة على مهارات النحو العربي بُعدًا رئيسًا لفهم واستيعاب المفاهيم النحوية بشكل وظيفي فيما يُسمَّى مهارات التفكير النحوي، وهي التي تستهدف البحث تنمية بعضها لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي، ومنها على سبيل المثال: مهارة التحليل، والتعامل والتصنيف، والاستنتاج، والاستدلال النحوي، فقد قدَمَ (عبد الباري،٢٠١٢: ٢٢ – ٢٤) قائمةً لمهارات التفكير النحوي ضمت سبع مهارات أساسية للتفكير النحوي، تمثلت في: مهارات الفهم النحوي، مهارات التصنيف النحوي، مهارات الاستنتاج النحوي، مهارات التحليل النحوي، مهارات التفسير النحوي، مهارات التطبيق النحوي، مهارات الضبط النحوي.

كما رافق التغير السريع الذي شهده العالم مع بدايات الألفية الثالثة، تغير مفهوم اللعب عند الأطفال، وجاءت ولادة أجيال عديدة من ألعاب الفيديو كنتيجة حتمية للطفرة المعلوماتية التي احتلت حياتنا بكل تفاصيلها، وأصبح اللعب يشكل مخزونًا معرفيًا يرتبط بفهم الطفل وتفكيره، حيث تؤكد

النظريات العلمية أن استخدام الألعاب التعليميَّة الإلكترونيَّة من أكثر الوسائل التي تعمل على جذب انتباه المتعلمين في عملية التعلَّم.

كما يعد استخدام بيئة التعليم الإلكتروني عبر شبكة الإنترنت من أهم ما فرضته التكنولوجيا على الأنظمة التعليميَّة في العصر الحالي، نظرًا لما له من إيجابيات كدعم استقلال المتعلم وإتاحة الفرصة أمامه للتحكم في عمله، وتنمية قدرة المتعلِّم على التفكير بأنواعه (البرعي ، أحمد،عبد العزيز 2020، 350).

إذ تعتبر شبكة الإنترنت من أهم وأبرز إنجازات العلم، والتي قلبت كافة الموازين في العالم، فمن خلالها يمكن الوصول إلى كثير من المعلومات في كافة المجالات والأفكار السياسية والاقتصادية والعلمية والثقافية والفكرية والأخبار وغيرها الكثير الكثير، بل إنها سهلت الصعب، وقربت المسافات بجعلها العالم كقرية صغيرة (الأحمري2015).

وتعد المنصات التعليميَّة هي إحدى أدوات التعلم الإلكتروني المهمَّة، حيث أصبحت واحدة من الركائز الأساسية التي تقوم عليها العملية التعليميَّة، وذلك نتيجة لما توفره من تطبيقات وأدوات وأساليب تواصل مختلفة ومتنوعة. (شلتوت،٢٠١٨، ٥٣٩)

وهناك عديد من الخصائص التي تميز المنصات التعليميَّة الإلكترونيَّة والتي منها، ما أشارت إليه نتائج العديد من الدراسات والبحوث السابقة التي اهتمت بتوظيف التقنيات الحديثة في المضمار التعليمي بأشكال وصور مختلفة ومنها دراسة كل من أحمد، ٢٠١٦؛ بركات، ٢٠١١؛ البيطار، ٢٠١٦؛ حجي، وعزازي، ٢٠٠٨؛ السلوم٢٠١٩؛ الصعيدي، ٢٠١٩؛ عبد العال، ٢٠١٨؛ عطية، ٢٠١٣؛ عليان، ٢٠١٧).

وباعتبار أن المنصة التعليميَّة أحد أدوات التعليم عن بعد؛ وتساعد في إيجاد بيئة تعليميَّة تفاعليَّة متكاملة من خلال التنوع في مصادر المعلومات الإلكترونيَّة المثيرة والجذابة التي تتغلب على مشكلة الشرود الذهنيّ للتلاميذ، وتركز انتباههم على موضوع التعلُّم لتفعيل مشاركتهم الإيجابية، كما تعمل على دعم التفاعل الرقمي بين طرفي العملية التعليميَّة، من خلال تبادل الآراء والخبرات التعليميَّة، والحوارات والمناقشات الهادفة عبر توظيف أدوات الاتصال والتفاعل المتزامنة وغير المتزامنة، وبالتالي تساعد في التغلب على مشكلة بعدي الزمان والمكان، وتزيد من خبرات التعاون الرقمي (أحمد، ٢٠١٦؛45)

ومن فوائد المنصـات التعليميَّة الإلكترونيَّة، أنه يمكن للطلبة الوصـول إلى الموارد التعليميَّة في أي وقت ومن أي مكان- يمكنهم تخزين أعمالهم الإلكترونية وملاحظاتهم والرجوع إليها عند الحاجة، حيث تعمل المنصـات التعليميَّة الإلكترونيَّة على مراعاة الفروق الفردية وحاجات المتعلمين الشـخصـية، وتسـمح للطلبة بتبادل المعلومات والنقاشـات مع غيرهم من المسـتخدمين عن طريق منتديات النقاش الخاصَّـة بالمنصـة، ويمكن للمدرسين أو الأساتذة إنشـاء ومشـاركة المواد التعليميَّة عبر الإنترنت وطباعتها أو اسـتخدامها مع السـبورة التفاعلية، كما تسـهل المنصـة عملية تقييم أداء الطلبة من خلالها، وتمكن الأسـاتذة من مراقبة العمل الجماعي أو الفردي للطلبة، كما يمكنهم مشاركة المحاضرات والدورات مع غيرهم من الزملاء. (الشوابة،2019 ،14).

وبالرغم من الفوائد التي تتمتع بها المنصات الإلكترونية إلا أنها تواجه العديد من المشكلات ذكرها (رضـوان 19،2016) هي: ضـعف البنية التحتية من حيث توفر الأجهزة والأدوات المسـاعدة لإنشـاء المنصـات، عدم إلمام بعض المتعلمين بمهارات اسـتخدام التقنيات الحديثة كالحاسـوب والتصـفح في شبكات الاتصالات الدولية، عدم اقتناع بعض من أعضاء هيئة التدريس باستخدام التقنيات الحديثة في التدريس أو التدريب، صـعوبة الاتصال فـي بعض الأحيان بالإنترنت لرسومه المرتفعة في التصميم.

ومن المنصـات التعليميَّة التي برزت في الآونة الأخيرة لأنها متاحة ومجانية وتدعم اللغة العربية هي: منصـة النيربود Nearpod، منصـة Quizziz، منصـة كاهوت Kahoot، منصـة بادلت.

منصـة النيربود Nearpod : هي أداة تعليمية إلكترونية تتيح للمعلمين تصـميم دروس تفاعلية وأنشطة تقويمية لقياس أداء التلاميذ. تناسب الفصول التقليدية والافتراضية، المتزامنة وغير المتزامنة. توفر خدمات مثل إنشـاء العروض التقديمية التفاعلية، الاختبارات، اسـتيراد الملفات، تصـميم دروس ثلاثية الأبعاد، رحلات الواقع الافتراضي، وتتبع تقدم التلاميذ مع تقديم تقارير تفصيلية. كما توفر خاصيتي التحكم بعرض الأنشـطة للمعلم أو الطالب.. (المنصـوري،2022،211)، في حين تعتبر منصـة Quizizz أداة لتقييم تعليمي مجاني يتيح إنشـاء اختبارات ومسـابقات تعليمية ممتعة للتلاميذ من جميع الأعمار. يوفر أوضـاعًا مرنة للتعلم في الفصـل أو المنزل، مع تقديم ملاحظات فورية للمعلمين حول تقدم التلاميذ. يعمل على أجهزة متعددة، مما يجعله مناسـبًا للتعلم التعاوني أو الفردي. (العضـيبات، 2020)، أما منصـة Padlet فهي أداة تشـاركية لإنشـاء حوائط افتراضـية حيث يمكن للمعلمين والتلاميذ مشـاركة النصـوص

والوسائط المتعددة بسهولة. يدعم التعلم التفاعلي من خلال تشجيع تبادل الأفكار، تحسين العلاقات بين المعلم والتلاميذ، وزيادة الدافعية. يتيح تصدير المحتوى ومشاركته، مما يعزز التعاون والتواصل داخل وخارج الفصول الدراسية.. (الزهراني 2018). بينما تعد منصة Kahoot لعبة تعليمية مجانية تُستخدم كأداة تعليمية تقنية لخلق بيئة تعليمية ممتعة وجذابة. تدعم اللغة العربية وتمكّن المعلمين من إنشاء اختبارات وأسئلة تفاعلية تشجع التلاميذ على التفكير النقدي والإبداعي. تعزز الحماس، التواصل، والتنافس بين التلاميذ، سواء في الفصل أو أثناء التعلم عن بُعد. (الزيد، 2019, 509).

أولاً . الإحساس بمشكلة البحث:

اتفق الجميع على إن مهارات التفكير في تدريس النحو مهمَّة ولا غنى عنها، إلا أن هناك ضعفًا ملحوظٌ في تمكن تلاميذ الصف الخامس من مهارات التفكير النحوي.

وقد استشعرت الباحثة مشكلة البحث من خلال الآتي : خبرة الباحثة، ونتائج البحوث والدراسات السابقة، والمقابلة الشخصية، والدراسة الاستطلاعية التي قامت بها الباحثة.

ثانيًا . تحديد مشكلة البحث:

تحددت مشكلة البحث في ضعف مستوى أداء تلاميذ الصف الخامس في تطبيق مهارات التفكير النحوي ، وللتصدي لحل هذه المشكلة، وقد يرجع هذا الضعف إلى عدة عوامل منها إتباع المعلم أساليب وأدوات تدريسية تقليدية لا يمكن من خلالها معالجة هذا الضعف.

وللتصدي لهذه المشكلة، يسعى هذا البحث للإجابة عن السُّؤال الآتي:

ما أثر إستراتيجية الألعاب الإلكترونية باستخدام المنصات الرقمية في تنمية بعض مهارات التفكير النحوي لكل مهارة على حدة والمهارات ككل لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي؟

ثالثًا – أهداف البحث:

1) يهدف هذا البحث إلى:

1ـــ صوغ دروس القواعد النحوية باستخدام إستراتيجية الألعاب الإلكترونية باستخدام المنصات الرقمية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي.

2ـــ تحديد أثر إستراتيجية الألعاب الإلكترونية من خلال المنصات الرقمية في تنمية بعض مهارات التفكير النحوي لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي .

اقتصر البحث على الحدود الآتية:

1ـــ عينة عشوائية من تلاميذ الصف الخامس قوامها 85 تلميذًا وتلميذة من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي، وتَمَّ اختيار هذه العينة؛ من تلاميذ مدارس اللغات بالمنيا، حيث إنهم يمتلكون المهارة في اســتخدام التكنولوجيا، واســتيعاب المصــطلحات الإنجليزيَّة المدرجة بالتطبيق، ولقدرتهم على التواصـل بشـكل غير متزامن لحل الواجبات الإلكترونيَّة المصـاحبة للبرنامج، وقدرتهم أيضًـا على توفير هواتف ذكية متصلة بشبكة الإنترنت داخل المدرسة.

2ـــ بعض المفاهيم النحوية المناسبة لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي من خلال فحص كتاب اللغة العربية المقرر عليهم في الفصل الدراسي الثاني 2023 / 2024، دروس (مراجعة الجملة الاسمية والجملـة الفعليـة، المفعول بـه، حروف الجر والاســـم المجرور، علامـات إعراب المثنى والجمع بأنواعه، المضـــاف إليه وإعرابه، العلامات الأصـــلية والفرعية) وما يناســبها من مهارات التفكير النحوي، و المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المحكمين وبموافقة 80% فأكثر منهم.

3ـــ تطبيق الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام المنصـات الرقمية (تطبيق كاهوت Kahoot) كتطبيق إلكتروني عبر الويب لتصـــميم الألعاب الإلكترونية، لما يتمتع به من مميزات أهمها: أنه يدعم تدريس اللغة العربية، ويمكن استخدامه مجانًا، ويسهل استخدامه مع التلاميذ في هذه المرحلة العمرية فهو الأنسب والأيسر لهم.

خامسًا – مصطلحات البحث:

1- الألعاب الإلكترونية:

يعرّفها الحربي (116،٢٠١٠) بأنها: برمجيات تهدف إلى المزج بين التعلم وبين الترفيه في آن واحد، وذلك لتوليد الإثارة والتشويق والرغبة الجادة في التعلم الممزوج بالترفيه، وتعتمد على وضع التلميذ أمام مشكلة تتحدى ذهنه ويقوم بحلها عن طريق اللعب، أي أن الألعاب التعليميَّة تحتوي على مادة علمية يفترض عرضها مسبقًا على التلاميذ، فيكون برنامج الألعاب لتعزيز المفاهيم والمهارات، وتعتمد الألعاب التعليميَّة على روح المنافسة لإثارة دافعية التلميذ، وطرد الملل والرتابة من اللعبة .

وتعرف الألعاب التعليمية الإلكترونية إجرائيًا بأنها: برمجيات تعليمية إلكترونية تختص بتقديم التعلم من خلال اللعب، وتستخدم تقنية الوسائط المتعددة ممزوجة بالترفيه والتسلية؛ وهي تطبق وفق

إجراءات وتعليمات محددة، لتستحوذَ على اهتمام التلاميذ، وتثير دافعيتهم للقيام بأنشطة هادفة تعمل على إكسابهم المفاهيم النحوية.

2- المنصات الرقميَّة Digital Platform:

عرفها الغامدي (٢٠١٦)، بأنها: "بيئة تعليميَّة تفاعلية توظف تقنية الويب وتجمع بين مميزات أنظمة إدارة المحتوى الإلكتروني وبين شبكات التواصل الاجتماعي (الفيس بوك وتويتر)، وتمكن المعلمين من نشر الدروس والأهداف ووضع الواجبات وتطبيق الأنشطة التعليمية، والاتصال بالمعلمين من خلال تقنيات متعددة، تقسيم التلاميذ إلى مجموعات عمل، وتساعد على تبادل الأفكار والآراء بين المعلمين والتلاميذ، ومشاركة المحتوى العلمي، مما يساعد على تحقيق مخرجات تعليمية ذات جودة عالية".

وتعرفه الباحثة إجرائيًّا بأنه منصات افتراضية تقدم العديد من الأدوات والوسائل الرقمية بطريقة ممتعة تتيح للتلاميذ المشاركة في التعلم داخل الغرفة الصفيَّة، عن طريق تحميلهم للمنصات على الأجهزة الإلكترونية كأجهزة الحاسوب والأجهزة اللوحية والهواتف الذكية أو الدخول المباشر إلى المنصة عبر شبكة الإنترنت.

3- مهارات التفكير النحوي (Grammatical thinking skills):

يعرفها (أبو جادو ، نوفل، 2007، 159) بأنها: "مجموعة من العمليات العقلية المحددة نمارسها ونستخدمها عن قصد في معالجة البيانات والمعلومات النحوية؛ لتحقيق أهداف تربوية متنوعة تتراوح بين تذكر المعلومات، ووصف الأشياء، وتدوين الملاحظات إلى التنبؤ بالأمور وتصنيف الأشياء وإقامة الدليل، وحل المشكلات والوصول إلى استنتاجات".

ويعرفها (عبد الباري، ٢٠١٢، ٣٥٨)، بأنها مجموعة من العمليات العقلية التي يوظفها التلاميذ عند تعلمهم لمقرر النحو العربي، وتتمثل هذه الأداءات في تصنيف التلاميذ للقواسم المشتركة في التركيب النحوي، وتحليلهم لها تحليلاً يوضح جزئياتها، وتفسيرهم لهذا التركيب اعتمادًا على نتائج التحليل .

وتعرف مهارات التفكير النحوي إجرائيا بأنها مجموعة من العمليات العقلية تقاس من خلال أداءات تعتمد على توظيف بعض مهارات التفكير في دراسة القواعد النحوية المقررة على تلاميذ

الصف الخامس الابتدائي وتقاس هذه الأداءات من خلال الدرجة التي يحصل عليها التلاميذ في اختبار التفكير النحوي.

سادسًا – فرض البحث:

1. يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى≤0.05 بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في اختبار مهارات التفكير النحوي بالقياسين القبلي والبعدي في اتجاه القياس البعدي.
2. يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى≤0.05 بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبار مهارات التفكير النحوي لكل مهارة على حدة والمهارات ككل بالقياس البعدي لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية.

سابعًا – منهج البحث:

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج التجريبي القائم على التصميم شبه التجريبي: ذي المجموعتين حيث تدرس المجموعة الضابطة القواعد النحوية بالطريقة المعتادة، في حين تدرس المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية عبر المنصات الرقمية، وذلك للوقوف على أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام المنصات الرقمية في تنمية مهارات التفكير النحوي لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي.

ثامنًا – أدوات البحث، ومادة التعلم:

- قائمة التفكير النحوي اللازمة لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي.
- اختبار التفكير النحوي لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي.
- إعداد مادة المعالجة التجريبية لدروس النحو في ضوء الألعاب التعليمية الإلكترونية المستندة على المنصات الرقمية.

تاسعًا – خطوات البحث وإجراءاته:

سوف نتبع الخطوات والإجراءات الآتية :

1. الإطلاع على الدراسات والبحوث (العربية والأجنبية) التي أجريت في مجال البحث.
2. دراسة الألعاب التعليمية الإلكترونية من حيث مفهومها، أهميتها، أهدافها ، أسسها، استراتيجيتها المستخدمة داخل غرفة الدراسة.

3ـــ تتبع الدراسات، والبحوث السابقة، والأدبيات، بهدف تحديد العلاقة إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال المنصات التعليمية وإكساب التلاميذ مهارات التفكير النحوي.

4ـــ فحص محتوى كتاب اللغة العربية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي، والاطلاع على الدراسات السابقة، والأدبيات؛ بهدف التوصل إلى قائمة مهارات التفكير النحوي وعرضها على المحكمين، وتعديلها في ضوء ملاحظات المحكمين.

5. إعداد المعالجة القائمة على إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال المنصات الرقمية؛ وصوغ دروس النحو في ضوء المعالجة المعدة.

6ـــ إعداد اختبار مهارات التفكير النحوي، وعرضها على المحكمين، وتعديلها في ضوء آرائهم، ثم التأكد من بعض الثوابت الإحصائية.

7ـــ اختيار عينة من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة المنيا الرسمية للغات بإدارة المنيا التعليمية، وتطبيق اختبار مهارات التفكير النحوي، تطبيقًا قبليًا، للتأكد من تكافؤ أفراد عينة البحث، ثم تقسيمها عشوائيًا لمجموعتين؛ إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية .

8ـ تدريس مقرر النحو في ضوء المعالجة القائمة على إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال المنصات التعليمية الرقمية لتلاميذ المجموعة التجريبية، وتدريسه بالمعالجة المعتادة لتلاميذ المجموعة الضابطة.

9. تطبيق اختبار مهارات التفكير النحوي، على المجموعتين الضابطة والتجريبية تطبيقًا بعديًا .

10. استخلاص النتائج، وعرضها، وتفسيرها.

11. تقييم بعض التوصيات ، والبحوث المقترحة في ضوء تلك النتائج .

عاشرًا – أهمية البحث : تتحدد أهمية البحث في الآتي:

1 . تلاميذ الصف الخامس الابتدائي ؛ سوف تتحقق إيجابيتهم في حصص النحو، ويصبحون محور العملية التعليمية، ويتم تفاعلهم مع بعضـــهم، ومع معلميهم من خلال التعلم بالألعاب التعليمية الإلكترونية؛ مما يؤدي إلى إكسابهم بعض مهارات التفكير النحوي .

2 ـــ واضعو المناهج : سوف يقدم البحث معالجة لتدريس النحو قائمًة على إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال المنصـــات التعليمية، وأثرها في وتنمية بعض مهارات التفكير النحوي، ويمكن الاستعانة به في تطوير مناهج اللغة العربية.

3 – المعلمون والموجهون : يمكن للمعلمين والموجهين الاســـتعانة بالمعالجة لتدريس النحو القائمة على إســـتراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال المنصـــات التعليمية، حيث يقدم دليل المعلم كيفية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس مقرر النحو.

4 – الباحثون : حيث يفتح البحث الطريق أمام دراسات أخرى تستخدم إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال المنصـــات التعليمية لإكســـاب التلاميذ المفاهيم، والحقائق، والمهارات في المواد الدراسية الأخرى .

5 ـ مسايرة الاتجاهات الحديثة: في التدريس بصفة عامة، وتدريس اللغة العربية بصفة خاصة، في تجريب أساليب ومداخل تدريسية تؤدي إلى نتائج إيجابية في العملية التعليمية.

الخلفية النظريَّة للبحث:

المحور الأول : تضـــمنَ هذا المحور الألعاب الإلكترونية، مفهومها، وأهميتها، وفوائدها، وأشكالها، وخصائصها، ومعوقاتها، ومدى الإفادة من هذا المحور.

أولاً ـ مفهوم الألعاب الإلكترونية :

تعرف اللعبة بأنها نشاط اجتماعي تفاعلي يستطيع الفرد من خلاله اكتساب المهارات التفاعلية الاجتماعية كما يمكن أن يقال بأنها نشاط ينخرط فيها اللاعبون في نزاع مفتعل، محكوم بقواعد معينة، بشكل يؤدي إلى نتائج قابلة للقياس الكمي. ويطلق على لعبة ما بأنها إلكترونية في حال توفرها على هيئة رقمية (الجارودي، 2011، 34).

وتعرفها عطيفي والمليجي (2014 م، 117) بأنها " أنشطة منظمة من خلال الكمبيوتر ، تجعل الطفل نشطا ومتفاعلا من خلال مزج التعلم والترفيه، وتعمل على تقديم بعض المفاهيم الرياضية بصورة مثيرة وجذابة للطالب" .

ويتم تشغيلها عادة على منصة الحاسب والإنترنت والتلفاز والفيديو Playstation والهواتف النقالة، والأجهزة الكفية (المحمولة بالكف Palm devices).

وتعرفها الباحثة بأنها تلك الألعاب التي تعتمد على الحاسوب لتحقيق أهداف تعليمية محددة، لتنمية مهارات التلاميذ في جو من المتعة والتشويق والإثارة، سواء كانت افتراضيه، أو غير افتراضية.

ثانياً . أهمية الألعاب الإلكترونية:

أن الألعاب التعليمية تمتاز بالعديد من الأهداف كما أنها تسعى إلى تحقيق هذه الأهداف من خلال توظيفها في العملية التعليمية:

1. **الألعاب أداة تعلم واستكشاف:**

بما أن الألعاب التعليمية تعتمد على أن يمارس الفرد هذه اللعبة بذاته دون الاعتماد على الآخرين فهو يعتبر أداة للتعلم والاستكشاف:

- تساعد الطفل على اكتشاف العالم الذي يحيط به.
- إكساب الطفل الكثير من المعلومات والحقائق عن الأشياء والناس في البيئة.
- يتعرف من خلال أنشطة اللعب على الأشكال والألوان والأوزان والأحجام ويقف على ما يميزها من خصائص مشتركة وما يجمع بينها من علاقات.
- يتعلم الطفل من خلال الألعاب الكثير عن نفسه وعن قدراته وشخصيته.

2. **الألعاب أداة لتنمية الجوانب المعرفية الإدراكية:**

- تتطلب الألعاب من الطفل فهم وحفظ قواعد اللعب، وقوانينه البسيطة، والمعقدة وتطبيقها.
- القدرة على التحليل والتركيب والابتكار في نطاق اللعب وقواعده.
- القدرة على تكوين صور عقلية للأشياء والحركات لاسيما في نطاق الألعاب التي تتطلب تصور الموقف وتوقع الحركات المطلوبة لذلك.

3. **الألعاب أداة لتنمية النواحي الاجتماعية والوجدانية:**

- تؤدي الألعاب دورا بناء في تنشئة الطفل اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا.
- تعلم الأطفال من خلال اللعب مع الآخرين ومشاركتهم في أداء الأدوار والالتزام بقواعد الألعاب وقوانينها، والتعاون والإثارة والأخذ، والعطاء، واحترام الآخرين، وأدوارهم.
- يكتسب مهارات العمل الجماعي، ويتخلى عن الأنانية والتمركز حول الذات.
- يتعلم قواعد السلوك والأخلاق والقيم والعلاقات الاجتماعية والقيادة والدوام والثبات وتقبل الفشل والمسؤولية.

ثالثا . النظريات النفسية المرتكزة عليها الألعاب التعليمية :

أ . نظرية الدافعية Motivation Theory

تشير هذه النظرية إلى أن اندفاع المتعلم نحو التشارك في الألعاب يرتكز على دوافع رئيسة منها:

-الدوافع الذاتية القائمة على الاستمتاع الشخصي حيث تتيح بيئات محفزات الألعاب عديد من المحفزات كالأوسمة وقائمة المتصدرين والنقاط، والتي تتيح للمتعلمين الوصول إليها في أي زمان ومكان دون حواجز أو قيود مما يشعر المتعلمين الإحساس بالاستمتاع الشخصي.

- الدوافع الخارجية: التي تركز على التنمية الذاتية للمتعلمين وتطوير قدراتهم ومهاراتهم، حيث توفر بيئات محفزات الألعاب للمتعلمين مجموعة متنوعة من التطبيقات التعليمية يمكن استخدامها والتفاعل معها بسهولة في إطار فردي أو تشاركي مما يسهم في عمليات التنمية الذاتية للمتعلمين (فرحات، 2019 ، 34 - 36) .

وهنا تشير الباحثة إلى أن استثارة الانتباه أحد العوامل المهمة لزيادة الدافعية، ويتم ذلك من خلال استثارة الحواس باستخدام المؤثرات البصرية والمتحركة التي يمكن تعمل على جذب انتباه المتعلمين، وترى الباحثة أن محفزات الألعاب تعتمد في معظم تطبيقاتها على التعلم من خلال المؤثرات التي تعمل على جذب انتباه المتعلمين وبالتالي زيادة دافعية المتعلم للتعلم.

ب . النظرية السلوكية Theory Behaviorism :

توجد علاقة قوية بنظريات علم النفس وخصوصا النظرية السلوكية، حيث بإمكانه إحداث تغيرات ذات دلالة في السلوك الإنساني، وأظهر عديد من الباحثين العلاقة بين محفزات الألعاب والتغيرات النفسية والسلوكية في ضوء ارتكازها على ثلاثة من العناصر الأساسية ألا وهي: الدافعية، ومستوى القدرة والمحفزات، وهناك عديد من المبادئ الأساسية للنظرية السلوكية كتعزيز السلوكيات المرغوبة (عفيفي 2023، 1147)

وهنا تشير الباحثة إلى أنه يمكن استخدام أسلوب التعزيز لتشجيع المتعلم فالعملية التعليمية باستخدام المكافآت، أو تصحيح السلوكيات غير الملائمة من خلال العقاب أو عدم منح المكافآت، وهذا يتماشى مع بعض عناصر التلعيب كالإثابة أو العقاب من خلال منح النقاط والأوسمة تبعا لمستوى الأداء.

ج . (نظرية تقرير المصيرSelf Determination)

نظرية تقرير المصير ((SDT). تهتم باحتياجات الفرد النفسية، وتسعى للفهم الكامل، ليس فقط للسلوك الموجه نحو الهدف، بل أيضًا تهتم بالنمو النفسي والرفاهية التي لا يمكن تحقيقها بدون تحديد الاحتياجات التي تعزز من قوة الأهداف؛ ومن ثم، يؤثر هذا على العمليات التنظيمية التي توجه الأشخاص إلى الأهداف التي يسعون إليها. ولنظريةSDT)) ثلاثة احتياجات نفسية أساسية؛ وهي تساعد في فهم محتوى وإجراءات الهدف الذي يسعى إليه الفرد؛ وهي المهارة، والصلة، والحكم الذاتي 2000 (Deci and Ryan).

د . (نظرية التدفقFlow Theory)

- نظرية التدفق تركز على الدافعية الداخلية والخبرة التدفقية، وتقدم الخبرة على أنها مطلب ومكافأة للشخص، وأن التدفق حالة إنتاجية مرغوبة في العقل، وذكرت هذه النظرية أنه يجب أن يحتوي النشاط الذي يؤدي إلى التدفق على ثلاث عناصر رئيسة؛ وهي:
  - أن يكون النشاط واضحًا، وله أهداف محددة.
  - أن يكون للنشاط تغذية راجعة فورية.
  - وإذا طبقت هذه النظرية في الألعاب، فيعني ذلك أن المتعلم يجب أن يكون في حالة التدفق التي تجعله منغمسًا في النشاط الذي يقوم به. Skarzauskiene&kalinkauskas,2014

هـ- نظرية هدف الإنجاز Theory of plaaned behavior)

تفترض نظرية هدف الإنجاز أنه من الممكن تحفيز الأفراد من خلال معتقداتهم أو رغبتهم لتحقيق أهداف معينة، وتشير تلك النظرية إلى أن هناك نوعين من الأهداف الرئيسة التي تسعى لتحقيقها وهي: أهداف السيطرة وأهداف الأداء، وتتمثل أهداف السيطرة في الرغبة نحو اكتساب القدرات اللازمة لتنفيذ مهام معينة أو تحقيق الفهم لمفهوم ما، والأفراد ذوي أهداف السيطرة يركزون على التعلم الذاتي، تنمية الكفاءة، وتطوير الذات، ومن جهة أخرى تشير أهداف الأداء في الرغبة نحو تحقيق مستويات مرتفعة من الإنجاز الذي يمكن من خلاله التفوق على أقرانهم، حيث ينصب تركيزهم على ما يسمي بالمقارنات الاجتماعية وما يترتب عليها، فالأفراد ذوي أهداف السيطرة يمتلكون مستويات مرتفعة من فعالية الذات وتنظيم الذات والاتجاه الأكاديمي، بينما تؤثر أهداف الأداء سلبيا على فعالية الذات والدافعية (Seifert,2004,142-143). .

ومن ثم تشير الباحثة أنه يمكن توظيف نظرية هدف الإنجاز في العملية التعليمية من خلال تحديد المهمة والهدف منها(تنافسي، ترفيهي، تنمية مهارات) ويكون الحافز الحصول على شارة تعبر عن المستوى الذي حققه المتعلم أو التقدم في قائمة المتصدرين

رابعاً . أنواع الألعاب التعليمية الرقمية :

في البحث الحالي قامت الباحثة باستخدام عدد من الألعاب الإلكترونية التعليمية بهدف تحقيق أفضل استجابة واستفادة ممكنه للتلاميذ وأهمها لعبة كاهوت Kahoot.

كاهوت Kahoot :

يعتبر المختصون تطبيق الكاهوت بمثابة أحد أهم التطبيقات التي تستخدم مفهوم اللعب، في مجال التعلم باستخدام عناصر الألعاب في البيئة التعلمية، بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة من خلال التركيز على المهام التعليمية في إطار المنافسة باللعب يتميز الكاهوت بأنه يمكّن المعلمين من مزج التقنية والواقع في البيئة الصفية، وهو يعني تواجد المعلم والطلبة في نفس المكان ونفس الوقت الذي يتم فيه تقويم إجابات الطلبة التي تتم من خلال التصويت وهو الأمر الذي يمكن الطلبة من التواصل أكثر مع المعلم وزملائه مما يُسهم في التحفيز على التعلم، وأن ينفذوا ما يوكل لهم من مهام تعليمية بفاعلية ورغبة مرتفعة في الصف وخارجه أيضًا.) .

ويُعرّف الكاهوت بأنه " برنامج تعليمي يستند إلى نظام اللعب والاستجابة في الفصول الدراسية والذي من شأنه أن يحمّس الطلبة ويشجعهم على الانتقال من الجو الاعتيادي إلى جو الحماس والتنافس والمتعة Singer (2016)

وعرفه (الزيد 2019, 509) بأنه لعبة تعليمية مجانية تستخدم كمنصة تعليمية تقنية في المدارس والمؤسسات.، يستطيع المستخدمون الدخول عبر متصفح الويب أو تطبيق الكاهوت. ومن أهداف البرنامج متابعة ما تعلمه التلاميذ بطريقة غير تقليدية

التعريف الاصطلاحي "kahoot " مستمد من عبارة " in cahoots "والتي تدل على التعاون مع الآخرين و " K " استخدم بدلا من " " C نظرا للتركيز على المعرفة و "! " في النهاية يمثل العزم على تنشيط التجربة وبالتالي الاسم kahoot! (كاهوت ،2018)، وعرفه (2016) Brand بأنه برنامج تعليمي يخلق بيئة تعليمية مرحة وجذابة، لمساعدة المتعلمين على إدراك إمكاناتهم العميقة في الفصول الدراسية وخارجها.

منصة "Kahoot!" هي منصة تعليمية تفاعلية عبر الإنترنت تُستخدم في الفصول الدراسية والمحاضرات والورش العمل والتدريبات التعليمية. تهدف منصة Kahoot! إلى جعل عملية التعلم ممتعة وتفاعلية من خلال إنشاء أسئلة واختبارات تفاعلية يمكن للمشاركين الاستجابة لها باستخدام أجهزتهم الذكية. (العبادي ،2020:10).

والتعريف الإجرائي: هو تطبيق إلكتروني يساعد على خلق بيئة تعليمية مرحة وجذابة للتلاميذ في وقت قصير عن طريق شاشة عرض أمام التلاميذ وباستخدام أجهزتهم الذكيَّة للقيام بأحد أربعة مهام: الاختيار أو الاستبانة أو المناقشة والمسابقة.

ميزة Kahoot! الرئيسة هي إمكانية إنشاء "ألعاب" تعليمية، حيث يقوم المعلم أو المدرب بإنشاء سلسلة من الأسئلة حول الموضوع المطلوب، ويشارك رمز الوصول (PIN) مع المشاركين. يمكن للمشاركين الانضمام إلى المسابقة باستخدام هواتفهم الذكية أو أجهزة الكمبيوتر، ويتنافسون للإجابة على الأسئلة بأسرع وقت ممكن. يتم عرض نتائج المسابقة بعد كل سؤال، مما يوفر تجربة تعليمية تفاعلية ومحفزة. (جابر، سامر، 2018).

يساعد كاهوت كذلك وبكل سهولة في عملية التقييم الدقيق لمستوى التلاميذ باستخدام الأسئلة والاستبانات.

يعتمد البرنامج عرض أسئلة الاختبار على شاشة المعلم فقط ولا يسمح بعرضها على أجهزة التلاميذ بل يعرض لهم الاختيارات فقط للإجابة عليها، يساعد هذا في خلق بيئة تفاعليَّة بربط التلاميذ مع معلمهم ومع بعضهم البعض متجنبًا بذلك ما ينجم عن استخدام الأجهزة اللوحيَّة من فصل الطالب عن محيطه الاجتماعي، كما يجعل كاهوت من عملية التعلم عادة يومية ممتعة حيث يستطيع التلاميذ التواصل مع زملائهم من كل مكان حول العالم وإنشاء التنافسات فيما بينهم (درادكة، محمود. (2020)، وتَمَّ تحديث التطبيق ليظهر الأسئلة والإجابات على شاشات الطلبة كما يمكن للمعلم أن يبرمجَ اللعبة كواجب منزلي في حال حدوث مشكلة بالإنترنت.

تستخدم منصة Kahoot! في العديد من السياقات التعليمية، بما في ذلك:

1- الفصول الدراسية: لتقديم مراجعات قبل الاختبارات أو لتثبيت المفاهيم الجديدة بطريقة تفاعلية.
2- ورش العمل والتدريبات: لتوفير تجارب تعلم مشوقة ومحفزة للمشاركين.
3- الاجتماعات التعليمية عبر الإنترنت: لزيادة التفاعل والمشاركة في الاجتماعات والمحاضرات عبر الإنترنت.

بشكل عام، تعتبر منصة Kahoot! أداة تعليمية ممتعة وفعالة تستخدم التكنولوجيا لتعزيز التواصل والتفاعل وتحفيز المشاركين في عملية التعلم. و يمكن تصميم لعبة إلكترونية باستخدام منصة Kahoot! من خلال الخطوات، التالية :

1- تحديد الأهداف التعليمية: يجب أن تكون اللعبة موجهة نحو تحقيق أهداف تعليمية محددة. قبل البدء في تصميم اللعبة، حدد المفاهيم أو المهارات التي ترغب في تعزيزها لدى اللاعبين.
2- إنشاء الأسئلة: استخدم واجهة Kahoot! لإنشاء أسئلة متعددة الاختيارات. قم بكتابة الأسئلة بطريقة واضحة وبسيطة، وتأكد من أنها تغطي المفاهيم التعليمية المطلوبة.
3- إضافة الصور والفيديوهات (اختياري): يمكنك إضافة صور أو فيديوهات لتوضيح الأسئلة وجعل اللعبة أكثر تشويقًا وإثارة.
4- تحديد الإجابة الصحيحة**: قم بتحديد الإجابة الصحيحة لكل سؤال، وتأكد من تحديد الإجابات الخاطئة أيضًا.
5- إعداد المسابقة: بعد إنشاء الأسئلة، قم بإعداد المسابقة على منصة Kahoot! من خلال إدخال التفاصيل المطلوبة مثل عنوان المسابقة ومدة كل سؤال وترتيب الأسئلة.
6- مشاركة رمز الوصول (PIN): عند الانتهاء من إعداد المسابقة، ستحصل على رمز الوصول الذي يمكنك مشاركته مع اللاعبين. يستخدم اللاعبون هذا الرمز للانضمام إلى المسابقة من خلال تطبيق Kahoot! على هواتفهم الذكية.
7- تشغيل المسابقة: بعدما ينضم اللاعبون إلى المسابقة، يمكنك بدء تشغيلها ومتابعة تقدم اللاعبين والنتائج النهائية.
8- تقديم التغذية الراجعة : بعد الانتهاء من المسابقة، يمكنك مراجعة النتائج وتقديم التغذية الراجعة للمشاركين، مما يساعدهم على فهم الأسئلة الصعبة وتحسين أدائهم في المرات القادمة.
9- منصة Kahoot! توفر واجهة سهلة الاستخدام وميزات تفاعلية تجعل من تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية ممتعًا وسهلًا.

- **<u>أهمية تطبيق الكاهوت</u>**

أكد بيد (Pade 2017) في دراسة قدمت في جامعة العلوم والتكنولوجيا في النرويج أن أهمية الكاهوت تتمحور على أنه أداة فعالة لقياس معرفة الطلبة عن موضوع الدرس قبل شرحه، حيث يُستخدم كأداة تقييم قبلي تمكن المعلم معرفة مستوى إدراك الطلبة أو خلفيتهم عن موضوع الدرس،

ويزيد من دافعية الطلبة ومشاركتهم في الأنشطة حيث إن الكاهوت والألعاب القائمة على استجابات الطلبة أسهمت في زيادة رغبتهم في المشاركة الصفية، كما يمكن من متابعة نشاط الطلبة وانجازهم باستخدام عناصر بسيطة لإدارة عملية التعلم، ويدعم التعلم المباشر وغير المباشر.

وأوضح (dkk & Drajati, 2019) أن برنامج الكاهوت نظام مستند إلى اللعب والاستجابة في الفصول الدراسية من شأنه أن ينشط الطلبة ويحمسهم على الًانتقال من الجو التقليدي إلى جو الحماس والمتعة والتنافس بحيث يُقدَّم بطريقة سهلة ومفيدة جدا عبر استخدام التكنولوجيا حيث تمثلت مزايا الكاهوت بأنها لعبة سهلة وممتعة ولا تحتاج إلى تسجيل حساب مسبق للطلبة وأيضا إمكانية إدراج صور ومقاطع فيديو لزيادة دافعية الطلبة وتمكنهم من إضافة تأثيرات صوتية على الأسئلة وكل سؤال محدد بزمن يحدده المعلم وتكون المسابقة مبنية على مدى اختيار الجواب الصحيح وبسرعة أعلى ويعطى تعزيز بعد كل سؤال للمجموعة أو الفرد الأسرع في الإجابة.

ومما سبق يمكن القول أن الكاهوت هو تطبيق إلكتروني شيّق يترك أثراً عميقًا لدى الطلبة ويؤثر في نفوسهم ويسهم في تحقيق أهدافهم وأهداف العملية التعليمية، وتطبيقه في مجال التعلم يساعد على إيصال المعلومات والمعارف بطريقة محفزة من خلال إكساب الطلبة معارف جديدة وتثبيت المعلومات والأهداف التدريسية عن طريق اللعب مما يثير دافعيتهم ورغبتهم لإكتساب خبرات جديدة تبقى معهم وتربطهم بمواقف الحياة المختلفة.

- **مميزات برنامج كاهوت:**

1- يدعم العديد من اللغات بما فيها اللغة العربية.

2- يقدم مجانيا ومتاحاً للجميع.

3- يمكن للمعلم إنشاء مجموعة الأسئلة والاختبارات الخاصة به مما يمكنه من الإبداع في إدخال مواد وعناوين جديدة على الموقع يسمح للجميع بالاستفادة منها.

4- يمكن الدخول والاستفادة من محتويات الموقع في الفصول الدراسية أو حتى من المنزل حيث يساعد في الربط بين التلاميذ أثناء عملية التعلم عن بعد.

5- يتسم بالمميزات التفاعلية والتنافسية العالية لبث روح الحماس والشغف في التلاميذ مما يعمل على كسر الحاجز تجاه الصف متيحاً فرصة المشاركة لجميع التلاميذ خاصة أولئك الذين يواجهون مشاكل في التحدث أمام زملائهم، ويطوِر من أدائهم في الأنشطة الصفية.

6- يخلق كاهوت بيئة تعليمية إيجابية، مرحة وآمنة تساعد في تطوير الأداء الأكاديمي للتلاميذ عن طريق كسر الصورة التقليدية للعملية التعليمية.

7- يجذب انتباه التلاميذ عن طريق أسئلة صح أم خطأ وينمي مهارات التفكير النقدي والإبداعي.

8- يتيح فرصة التعلم فرديا أو ضمن فريق.

9- يساعد كاهوت كذلك وبكل سهولة في عملية التقييم الدقيق لمستوى التلاميذ باستخدام الأسئلة والاستبانات.

10- يتعمد البرنامج عرض أسئلة الاختبار على شاشة المعلم فقط ولا يسمح بعرضها على أجهزة التلاميذ بل يعرض لهم الاختيارات فقط للإجابة عليها، يساعد هذا في خلق بيئة تفاعلية بربط التلاميذ مع معلمهم ومع بعضهم البعض متجنباً بذلك ما ينجم عن استخدام الأجهزة اللوحية من فصل التلميذ عن محيطه الاجتماعي.

11- يجعل كاهوت من عملية التعلم عادة يومية ممتعة حيث يستطيع التلاميذ التواصل مع زملائهم من كل مكان حول العالم وانشاء التنافسات فيما بينهم.

وهذا ما أسفرت عنه نتائج دراسة كل من: والي (2016)، ودراسة جيتين (Getin, 2018)، والمغذوى (2018)، و يوروك (Yuruk, 2019)، ودراسة الزيد (٢٠١٩)، وسلامة (2019)، والماجد والسيف (2020)، والشراع (2020)، والزهري (2022).

مما سبق نستنتج أن المنصة التعليميَّة كاهوت هي منصة تدعم اللغة العربية وقادرة على خلق بيئة تعليميَّة مرحة وجذابة للتلاميذ في وقت قصير، وتساهم بشكل واضح في تنمية المهارات اللغويَّة لدى التلاميذ، وتعتبر اللغة أداة تواصل وتفاهم بين الأفراد، ويستطيع التلميذ أن يكتسبَ مهارات التواصل اللغوي السليم تحدثًا وقراءةً وكتابةً من خلال اللغة، إلا أنه لن يستطيع تحقيق ذلك بدقة إلا من خلال إلمامه بالقواعد النحويَّة، فهي أساس اللغة وجوهرها، ولولاها لا يستقيم لسان ولا تصح عبارة.

المحور الثاني: المنصات الرقمية : مفهومها ، وأهميتها، وفوائدها، ومستوياتها، وخصائصها، ومعوقاتها .

يبحث التربويون باستمرار عن أفضل الطرق والوسائل لتوفير بيئة تعليمية تفاعلية لجذب اهتمام المتعلمين وحثهم على تبادل الآراء والخبرات، وتعتبر تقنية المنصات الرقمية الإلكترونية، وما

يلحق بها من وسائط متعددة ومصادر متنوعة من الوسائل الناجحة لتوفير هذه البيئة التعليمية الثرية. وقد اختلفت الدراسات والأدبيات حول تسمية أنظمة البرمجيات التي تعمل على تسهيل ودعم التعليم الإلكتروني منها ما أطلقت عليها اسم أنظمة إدارة التعلم Learning Management System (LMS) ومنها ما أطلقت عليها منصات التعليم الإلكترونية (Electronic Learning Platforms) وسوف تعتمد هذه الدراسة مصطلح منصات التعليم الإلكترونية.

أولًا: مفهوم منصات التعليم الإلكترونية:

يعرفها عبد النعيم (2016، ص. 110) بأنها: " أرضيات للتكوين عن بعد قائمة على تكنولوجيا الويب، وهي بمثابة الساحات التي يتم بواسطتها عرض الأعمال وجميع ما يختص بالتعليم الإلكتروني، وتشمل المقررات الإلكترونية وما تحتويه من نشاطات من خلالها تتحقق عملية التعلم باستعمال مجموعة من أدوات الاتصال والتواصل، وتمكن المتعلم من الحصول على ما يحتاجه من مقررات دراسية وبرامج ومعلومات ".

كما تعرفها بيركتوفا وهومانوفا (Prextova) &Homanova, 2017–55) بأنها: "مجموعة من الخدمات التفاعلية عبر الإنترنت والتي توفر للمعلمين والمتعلمين والآباء المعلومات والأدوات والموارد لدعم وتعزيز تقديم التعليم والإدارة".

كذلك عرفها العجرش (٢٠١٧، ٩٢) بأنها: "بيئة تعليمية تفاعلية توظف تقنية الويب وتجمع بين مميزات أنظمة إدارة المحتوي الإلكتروني وبين شبكات التواصل الاجتماعي الفيسبوك وتويتر، وتمكن المعلمين من نشر الدروس والأهداف، ووضع الواجبات وتطبيق الأنشطة التعليمية، والاتصال بالتلاميذ من خلال أدوات متعددة، كما وتساعد على تبادل الأفكار والآراء بين المعلمين والتلاميذ ومشاركة المحتوى التعليمي، مما يساعد على تحقيق مخرجات تعليمية ذات جودة عالية.

كما يعرفها شلتوت (٢٠١٧، ٣٨٠) بأنها: "مواقع قائمة على الاتصال والمشاركة بين المعلمين والمعلمات وتلاميذهم من حيث تبادل المعلومات والأنشطة التعليمية باستخدام الأدوات الحديثة للويب.

وقد عرفتها الباحثة إجرائيا لغرض الدراسة بأنها بيئة تفاعلية تعليمية تعمل على توظيف أدوات ومواد تفاعلية لتقديم المحتوى التعليمى ومشاركة المصادر والموارد بشكل متزامن أو غير متزامن،وتجمع بين أنظمة إدارة التعلم وشبكات التواصل الاجتماعية، بالإضافة إلى إمكانية الاتصال بالصوت والصورة وإتاحة التفاعل بين المعلم والمتعلم وبين تلاميذ الصف الخامس بعضهم البعض وأولياء الأمور في العملية التعليمية لتحقيق الأهداف التعليمية المنشودة.

ثانيًا: أهمية منصات التعليم الإلكترونية:

ترتبط أهمية منصات التعليم الإلكترونية كما ذكرتها الزهراني (2018) بأهمية التعليم الإلكتروني بشكل عام وذلك باعتبارها أحد برمجياته الأساسية حيث تعمل على دعم التعليم التقليدي، كما تسمح بتعليم أعداد كبيرة من المتعلمين، بالإضافة إلى أنها تسهل من الوصول إلى المحتوى التعليمي. كما يرى الحلفاوي (598 – 2017) أن أهمية المنصات التعليمية الإلكترونية ترجع للانفتاحية والمشاركة والدافعية التي تتميز بها حيث تعمل المنصات كبوابات تعليمية تقدم مصادر تعليمية تؤدي إلى اشباع احتياجات المتعلم، كما يشارك المعلمون والمتعلمون سويًا في تطوير النظام التعليمي مما يولد عنه الابداع والابتكار في توليد وإعادة بناء المحتوى، بالإضافة إلى مشاركة المعلمين بفاعلية في تحفيز المتعلمين من خلال حضورهم عبر المنصات ويتمثل هذا الحضور في تسليم مصادر التعلم وتقديم المساهمات والاقتراحات المرتبطة بالمحتوى.

ويمكن توضيح أهمية المنصات التعليمية فيما يلي :

1. بالنسبة للمتعلم :

- تنمية قدرات المتعلم فيما يخص التعامل مع التكنولوجيا الحديثة.
- ينمي لدى المتعلم الرغبة في التعلم وطرق البحث عن المعلومات والمعارف.
- سهولة الاتصال مع المشرف الأكاديمي.
- – تنمية مسؤولية المتعلم تجاه تعليمه بنفسه.
- – إمكانية تحميل المادة التعليمية على جهاز الحاسوب الخاص بالمتعلم أو طباعتها وبالتالي قراءتها في أي وقت حسب رغبة التلميذ. (مهدي , 2012 , ص 325)

2. بالنسبة للمؤسسة التعليمية :

–السماح للمدرسة بتعيين أهداف جديدة لبرامج التدريس، مثل تطوير علاقات جديدة في أنشطة جديدة.

–السماح للمدرسة بتولي مسؤولية المجالات الجديدة متعدد التخصصات .

– السماح للمدرسة بتولي مسؤولية التقنيات الجديدة ،واستغلال ثرواتهم ويكون لها موقف تجاههم.

– السماح للمدرسة بتجربة الابتكارات التعليمية التقنية.

– السماح ب "التغذية المرتدة" من خلال إثارة البحث الجديد في التقنية (LAMMARI : page 73-74).

وهناك بعض الدراسات التي أكدت على أهمية منصات التعليم الإلكترونية منها دراسة دولينغ (3,Dowling، 2011) والتي أشارت إلى أهمية منصة أدمودو كبيئة تعلم الكترونية حيث تسمح للمعلمين والمتعلمين بالتواصل أثناء عملية التعلم لمناقشة الموضوعات المختلفة في المقرر الدراسي. ودراسة الكثيري (AL–Kathiri, 2015) التي تناولت أهمية منصات التعليم الإلكترونية وأوصت بضرورة تغيير عادات التدريس للتلاميذ واستخدام منصة الادمودو داخل وخارج الفصول الدراسية لزيادة الثقة بالنفس لدى التلاميذ، وتنمية المهارات التكنولوجية.

وترى الباحثة أن أهمية منصات التعليم الإلكترونية تتمثل في كونها أداة فاعلة إذا تمَّ توظيفها التوظيف الأمثل لتحقيق الأهداف التربوية، ووجهت توجيهًا سليمًا في إكساب المتعلمين معارف أو مهارات حياتية تساعدهم على مواكبة التطور والتكيف مع من حولهم، كما أنها قد تصبح ضرورة تفرضها بعض الظروف كانتشار الأوبئة والأمراض مثل ما حدث في مواجهة جائحة كورونا حيث لجئت معظم الدول لاعتماد منصات التعليم الإلكترونية في التعليم وذلك للحد من انتشار المرض.

ثالثاً . فوائد منصات التعليم الإلكترونية:

أن للمنصات التعليمية فوائد كثيرة منها زيادة فرص الاستقلالية والتعلم الذاتي، وتحسين عمليات مراقبة وتقييم التعليم والتعلم، بالإضافة إلى أنها يمكن أن تكون غير متزامنة، فتراعي أوقات التلاميذ، حيث يمكنهم مشاهدة الدروس دون الالتزام بوقت محدد ،الحبشي وبدر (2017).

ويرى الحسن (2018) أن من فوائدها أنها توفر الوقت والمال لانعدام تكاليف الوصول والتطوير، لأن المواد عادة تكون جاهزة للاستخدام الفوري، بالإضافة إلى التحديث الدائم للمعلومات والمناهج لتتوافق مع التطورات العلمية والأكاديمية، والاستفادة من الموارد التعليمية المقدمة من المؤسسات ذات السمعة العالمية.

وتنوع المنصات جعلها تتناسب مع الكثير من فئات المستفيدين ، سواء كانوا معلمين أو تلاميذ أو أولياءالأمور أو هيئة إدارية ، مما أكسبها مميزات قد لاتجدها عند غيرها من طرق وأساليب التعلم الإلكترونى وفيما يلى عرض لأهم هذه المميزات:

1. تحقق هدف التعلم الذاتى والتعلم مدى الحياة: فهى طريقة للتعلم تعتمد على المتعلم نفسه فى تحصيله للمعرفة، كما أن إتاحتها وعند وضع قيود عمرية أو علمية للتسجيل والاستفادة منها يجعلها تدعم استمرارية للتعلم والتعلم مدى الحياة ، ومدى كانت ظروف المتعلم وقدارته وخبراته.(أبو خطوة ،2019، ص368).

2. تقديم خدماتها مجانا دون رسوم او مقابل مالى :لاتتميز مواقع المنصات التعليمية بالمجانية مما ساهم فى زيادة معدلات وسرعة وسهولة الوصول اليها والاستفادة من خدماتها المختلفة عبر استخدام اى من اجهزة الحاسب الالى او الهواتف الذكية او الاجهزة المحمولة حيث تم نشر تطبيق المنصات المجاني عام 2010 .

3. سهولة إنشائها وتدشينها : فإنشاها لايحتاج الى خبير تكنولوجي وإنما يستطيع أى شخص عادي لديه إنترنت يستطيع إنشائها (الجهنى، 2017 ، 165).

4. تزويد المعلمين ببرامج متطورة فى التدريب والتنمية المهنية:

هذه البرامج تم تقديمها بناء على مقترحات المعلمين أنفسهم أو عند الطلب فى مستوى إدارتهم التعليمية المختلفة وهذا يساعدهم على توسيع نطاق شبكات تعلمهم المهني، ويساعدهم فى تبادل وتشارك الأفكار التربوية عن عمليتى التدريس والتعلم مع زملائهم من المعلمين حول العالم .

5. مراكز تعليم وتدريب غير متزامنة: حيث تعتبر المنصات مراكز تدريب وتعليم تقدم خدماتها وتطبيقاتها التعليمية التى يتم الحصول عليها بمجرد الطلب من المتعلم ، فتراعي أوقات المستخدمين ، فبإمكانهم مشاهدة ما يريدون وقتما يريدون بدون قيود زمانية او مكانية .

6. التشابه الكبير بينها وبين مواقع التواصل الاجتماعى: وهذا التشابه جعل المتعلم سواء كان متعلم او متدرب يشعر بالألفة والتعود عليها ويجعلها تتميز بمستويات مرتفعة من السرعة وسهولة الاستخدام . (عسيري، 2022،464)

7. تمكين المعلمين من تكوين مجتمعات تعلم مهنية على مستوى المواد والتخصصات الدراسية المختلفة :-

فهى تساعد المعلمين على تكوين مجموعات وفرق عمل مهنية ، فكل مجموعة تخصصيه تضم مادة دراسية واحدة وهذا يساعدهم فى توسيع من خبرات تدريسهم وتنميتهم مهنيا أثناء الخدمة من منظور مستدام مدى الحياة .(Homanova 2017 ,p, 195)

كما تساعد المنصات التعليمية بشكل عال على تبادل الخبرات بين المتخصصين مما يحقق مفهوم عولمة التعليم ، وهذا ما جعلها تمتاز بالعديد من الفوائد أبرزها: تسهيل الوصول إلى المعرفة ،وإشراك التلاميذ في المحتوى الدراسي ،و تحديث دائم للمعلومات وتنوع وإثراء المصادر ، كما تساعد على إيجاد الجو النفسي الآمن ، وتمكن المعلمين من إنشاء فصول افتراضية للتلاميذ غير مقيدة بالحدود المكانية أو الزمانية ، إمكانية تحميلها على الهواتف الذكية والأجهزة اللوحية . (الراشدي ص 2018- 162).

جدير بالذكر أن البحث اقتصر على منصات الأتية : منصة كلاسدوجو (ClassDojo) ، ومنصة اليوتيوب (you tube)، وبرنامج ميكروسوفت تيمز (Microsoft Teams)، والواتس أب (Wats App).

رابعاً : مستويات استخدام المنصات الرقمية في التدريس

- تتعدد مستويات استخدام تطبيقات (ويب (٢) في التدريس لتشمل ثلاثة مستويات هي (عبد الهادي ٢٠١٥، ٥٧٨):

– المستوى الأساسي : Essential Level وفيه يتم الاعتماد في تدريس المحتوى على بيئة التعلم الإلكترونية بشكل كامل من حيث توفير المقررات للمتعلم، والتدريب، والأنشطة، والاختبارات، وغيرها من عناصر واجراءات التدريس والتقويم .

– المستوى التكميلي أو المتكامل Supplemental Level وفيه يتم الاعتماد في تدريس المحتوى على بيئة التعلم الإلكترونية بشكل جزئي من حيث توفير المقررات للمتعلم، إضافة إلى تقديم التدريب، أو بعض الأنشطة الموجهه والهادفة، وبعض الاختبارات حول المقرر. أو غيرها من بعض عناصر واجراءات التدريس والتقويم حيث الدمج بين التعلم الصفي والإلكتروني.

– والمستوى الإثرائي Enrichment Level يغلب عليه التعلم الصفي ويقتصر التعلم الإلكتروني فقط على تقديم بعض الأنشطة التفاعلية الإلكترونية لتنمية بعض المهارات المرجوة لدى المتعلمين التي يكشف عنها الموقف التدريسي الصفي.

تجدر الإشارة إلى أن البحث اعتمد على المستوى التكميلي أو المتكامل لاستخدام الألعاب الإلكترونية من خلال المنصات الرقمية في تدريس مقرر النحو العربي لطلاب الصف الخامس الابتدائي.

حيث يتم استخدام برنامج (Wats App) للتواصل عن بعد مع الطلاب وإرسال واستقبال التكليفات والأنشطة التدريسية والتقويمية المتنوعة وإرسال الواجبات وتحديد مواعيد الحصص الافتراضية، وكذلك استخدام المنصة التعليمية (Microsoft Teams) لإنشاء الفصول الافتراضية للطلاب وإجراء البث المباشر معهم طبقا للجدول المحدد ، ومنصة (ClassDojo) لتعزيز الطلاب وتحفيزهم لمواصلة التعلم ومكافأتهم بنقاط ونجوم، والاستفادة من تطبيق يوتيوب (youtube) من خلال الفيديوهات التعليمية التي تخدم تحقيق الأهداف.

خامساً: خصائص منصات التعليم الإلكترونية ومتطلبات نجاحها:

ذكرت الشوارية (13،2019) أن المنصات التعليمية الإلكترونية نظام مصمم لخلق بيئات تعليم افتراضية، وتمتاز

بالعديد من الخصائص من أهمها:

1- إدارة المحتوى: إن الأدوات التي تستخدمها المنصات التعليمية تسمح بالوصول إلى المحتوى التعليمي الإلكتروني

2- تخطيط المناهج: إذ تتوفر المنصـــات على الأدوات والســـعة التخزينية اللازمة لتقديم ودعم الدروس أو المحاضرات ورسم خطة عملية التعلم

3- التواصل:تسهل المنصات التعليمية عملية التواصل والاتصال حيث تتوفر الأدوات المختلفة لعملية التواصل عن طريق البريد الإلكتروني.

4- الإدارة:يشمل نظام المنصات التعليمية كل ما يخص التعليم والمعلومات ومواعيد حضور الطلبة وجدولها الزمنية.

وترى الباحثة أن من خصائص منصات التعليم الإلكترونية إتاحة المواد التعليمية للتلاميذ بشكل متكامل مما يوفر بيئة مليئة بالوسائط التفاعلية المحفزة للتعلم الذاتي المستمر، كما أنها صممت على أسس تعليمية تساعد المعلمين والمتعلمين على توفير بيئة تعليمية الكترونية إما بشكل شخصي على مستوى الفرد أو بشكل جماعي يخدم العدد الهائل من التلاميذ، كما أن الكثير منها يدعم لغات متعددة منها اللغة العربية، وتتميز بواجهة تفاعل سهلة تتيح للمستخدم التفاعل مع البرمجيات والأدوات بيسر.

سادساً : مميزات استخدام التعلم عن بعد عن طريق المنصات التعليمية :

للمنصات التعليمية العديد من المميزات والتي قد لا تختلف كثيراً عن مميزات التعلم الإلكتروني، فالمنصات التعليمية هي أحد أدوات، ويعرض جويت وآخرون ، بعض المميزات لاستخدام المنصات التعليمية، ومنها: al Jewitt,et 2010,18-59

1. تقليل التكاليف، حيث إنه يوفر تكاليف إنشاء صفوف جديدة لعمل دورات وحلقات تعليمية، ويوفر الكهرباء والماء وغيرها من المواد المستخدمة في المدرسة، إضافة إلى أنه لا حاجة للذهاب إلى المدارس والمراكز التعليمية، وهذا من شأنه أن يقلل تكاليف التنقل.

2. متاح لجميع الأفراد والفئات العمرية، حيث يستطيع جميع الأفراد بغض النظر عن أعمارهم الاستفادة من الاجتماعات والدورات المطروحة على الانترنت، واكتساب مهارات وخبرات جديدة بعيدة عن قيود المدارس التقليدية.

1- المرونة، فهو لا يرتبط بوقت معين، فيستطيع الأفراد التعليم في أي وقت شاء أو حسب الوقت الملائم لهم.

2- استثمار الوقت وزيادة التعليم، حيث تقل التفاعلات غير المجدية بين التلميذ من خلال تقليل الدردشة والأسئلة الزائدة التي تضيع الوقت، فتزداد كمية ما يتعلمه التلميذ دون أي تعطيل أو عوائق.

3- جعل التعليم أكثر تنظيماً ومحايدة، إضافة إلى تقييم الاختبارات بطريقة محايدة وعادلة والدقة في متابعة إنجازات كل طالب.

4- صديق للبيئة، حيث لا يوجد استخدام الأوراق والأقلام التي قد تضر البيئة عند التخلص منها .

سابعاً – معوقات المنصات التعليمية:

من خلال إطلاع الباحثة على العديد من المراجع وجدت أن معوقات التعلم الإلكتروني قد تنطبق على المنصات التعليمية ومن هذا المعوقات ما يلي:

1- ضعف البنية التحتية من حيث توفر الأجهزة والأدوات المساعدة لإنشاء المنصات.

2- عدم إلمام بعض المتعلمين بمهارات استخدام التقنيات الحديثة كالحاسوب والتصفح في شبكات الاتصالات الدولية.

3- عدم اقتناع بعض من أعضاء هيئة التدريس باستخدام التقنيات الحديثة في التدريس أو التدريب.

صعوبة الاتصال في بعض الأحيان بالانترنت لرسوم المرتفعة في التصميم. (رضوان , 2016).

المحور الثالث: التفكير النحوي : مفهومه، وأهميته، ومهاراته، وطرق قياسه.

أولا- مفهوم التفكير النحوي

تعددت اتجاهات الباحثين في تعريفهم للتفكير التحوي فقد عرف (عبد الباري، ٢٠١٢، ٨) التفكير النحوي بأنه " نشاط عقلي يقوم على تركيب الكلمات داخل الجملة بما يحقق الفهم والإفهام عند استخدام اللغة ، وهذا يدل على الدور الرئيس الذي يحققه النحو العربي في كيفية نظم الكلمات وتركيبها بطريقة سليمة، بما يساعد على تحقيق الرسالة المقصودى بشكل صحيح" .

وعرف (عصر، ١٩٩٢، ١٨٢) مهارات التفكير النحوي بأنها "مجموعة من العمليات العقلية يمارسها من يتعامل مع المعرفة النحوية؛ ومن تلك العمليات العقلية : التصنيف النحوي، والاستدلال النحوي، وقرائن الوظائف النحوية .

وعرف (جبار، ٢٠١٥،٤٩) مهارات التفكير النحوي بأنها قدرة التلاميذ على التمييز النحوي، والتعليل النحوي، والتوجيه والاستنتاج النحوي، والتقويم".

كما عرفتها (عبد الجواد ، ٢٠١٦، ٥٠-٥١) بأنها: "أداءات عقلية يوظفها التلاميذ عند دراستهم للنحو المقرر عليهم؛ حيث يستخدمون الكلمات والتراكيب مع معرفة وظيفتها النحوية والدلالية، وموقعها في الوحدة الإسنادية في التطبيقات اللغوية المختلفة ".

يلاحظ من التعريفات السابقة أن هناك اتجاهين تناولا مهارات التفكير النحوي باعتبارها عمليات قدرة التلاميذ على تطبيق المهارات المتنوعة للتفكير : كالتعليل، والاستنتاج والتقويم أو أداءات عقلية ويشمل الاتجاه الأول مهارات التفكير الناقد والاستدلالي والتاملي، بينما اعتبرها آخرون قدرة التلاميذ على تطبيق المهارات المتنوعة للتفكير : كالتعليل ، والاستنتاج والتقويم النحوي.

ثانياً – أهمية التفكير النحوي :

يمكن إيجاز أهمية تنمية مهارات التفكير النحوي لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي فيما يلي: أبو المكارم (٢٠٠٧، ١٠٢) ، عبدالله (٢٠١٩، ٧٨).

1. ربط الخبرات النحوية السابقة واللاحقة المختلفة للتلاميذ من خلال تدريبهم على عمليات عقلية تحقق ذلك الغرض من القياس والتعليل والتحليل، وتحديد أوجه الشبه والاختلاف بين التركيب.
2. تحرير عقول التلاميذ من التركيز على الحفظ، فالنحو رياضة عقلية، وهذا ماتحققه مهارات التفكير النحوي .
3. جعل دور التلاميذ إيجابيًا، وفاعلا في تعلم النحو العربي؛ مما يؤدي إلى تحسن مستوى تحصيلهم وتوظيف القواعد، وتفوقهم في الاختبارات المدرسية .

ونظرا لأهمية مهارات التفكير النحوي فقد تناولتها بحوث ودراسات عديدة؛ كدراسة كل من: شرقاوي (٢٠١٥)، ومحمود (٢٠٢١)، وهنداوي (٢٠٢٢).

ثالثاً – مهارات التفكير النحوي

1. مهارة التحليل النحوي:

عرف (الزيني، ٢٠١٣، ١١٣) مهارة التحليل النحوي بأنها : عمليات عقلية تحليلية تطبيقية تهدف إلى دراسة الكلمة والجملة لتحديد علاقاتها، وتطبيق قواعد اللغة عليها للتحقق من صحتها النحوية، وفهم دلالتها المختلفة، وتحديد معناها، ولا ينحصر التحليل النحوي في إعراب أواخر الكلمات، وإنما يشمل الأصول التي تضبط سلوك المفردات والجمل وأشباهها حين تنتظم داخل التعبير، ومن ثم يتحدد في ضوئها معنى الجملة .

وتعرف مهارة التحليل النحوي إجرائيا بأنها: عملية عقلية تهدف إلى قيام تلاميذ الصف الخامس بتجزئة التركيب النحوي إلى مكوناته، وتحديد الحكم الإعرابي الصحيح للمفردات داخل التركيب، وتحديد علامة الإعراب أو حركة البناء الصحيحة المتفقة مع الحكم النحوي للمفردات داخل التركيب اللغوي، ويقاس ذلك من خلال درجة التلميذ في اختبار التفكير النحوي .

- مهارات التحليل النحوي : نظرًا لأهمية مهارة التحليل النحوي كمهارة رئيسة للتفكير النحوي؛ فقد تناولها الباحثون بالدراسة، والعمل على تنمية مهاراتها الفرعية لدى التلاميذ كدراسة كل من : (عصر (١٩٩٤، ٢٩٨)، قباوة (٢٠٠٢، ١٢٣) ، عبد الجواد (٢٠١٦ ، ٥٥) ، ومن هذه المهارات: تحديد أنواع الأجزاء المكونة للجملة، والوظائف النحوية ، تحديد علاقة الأجزاء المكونة للجملة بما يسبقها، وما يلحق بها ،تحديد الحكم النحوي الصحيح للكلمة داخل الجملة ، تحديد العلامة الإعرابية التي تتفق مع الحكم الإعرابي ، تحليل أسباب الحكم الإعرابي اللازم لوظيفة الكلمة في التركيب.

2. مهارة التعليل النحوي

قد عرف (العميريني ،84:2007) مهارة التعليل النحوي بأنها: "عملية عقلية تهدف إلى تعرف أسباب الأحكام النحوية التي نطلقها على الكلمات والتراكيب؛ فهي الميزان الدقيق الذي يوزن به كل إعراب، وتندرج تلك العملية تحت عمليات القياس العقلي النحوي حيث البحث عن العلل التي تجمع بين ركني القياس؛ المقيس والمقيس عليه".

وتُعرف مهارة التعليل النحوي إجرائيًا بأنها عملية عقلية تهدف إلى قيام تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بتجزئة التركيب النحوي إلى مكوناته، وتحديد الحكم الإعرابي الصحيح للمفردات داخل التركيب، وتحديد علامة الإعراب الصحيحة المتفقة مع الحكم الإعرابي للمفردات داخل التركيب اللغوي ، ويقاس ذلك من خلال درجة التلميذ في اختبار التفكير النحوي .

- مهارات التعليل النحوي : نظرا لأهمية مهارة التعليل النحوي كمهارة رئيسة للتفكير النحوي؛ فقد تناولها الباحثون بالدراسة، والعمل على تنمية مؤشراتها الفرعية لدى التلاميذ كدراسة كل من: الزهراني (٢٠٠٦، ٢٠٣) وأبو المكارم (٢٠٠٧ (١٠٩)، وعبد الباري (٢٠١٢،٢٠)، وهديه (٢٠١٥، ٦٢)، عبد السميع (2022 ،21) ومن هذه المهارات: تعليل ضبط بعض الكلمات في التركيب النحوي ،تعليل الحكم الإعرابي للكلمة في الجملة ، تعليل الحكم الإعرابي للمبتدأ والخبر في صيغته الصحيحة داخل الجملة ، تعليل سبب ضبط المضاف إليه المثنى والجمع في صيغته الصحيحة داخل الجملة .

3. مهارة التصنيف النحوي:

تعرف (عبد الجواد2016، 58) مهارة التصنيف النحوي بأنها : أداءات عقلية يقوم فيها التلميذ بالتمييز بين الكلمات وبعضها ، والتراكيب وبعضها، وفقا لأوجه الشبه والاختلاف بينها ، وتجميع المتشابه منها تحت مصطلح نحوي واحد .

وتعرف مهارة التصنيف النحوي إجرائيًا بأنها : عملية عقلية تهدف إلى قيام تلاميذ الصف الخامس بتصنيف الكلمات تبعًا للمصطلح النحوي الذي تنتمي إليه، وتصنيف أنواع الجموع (تكسير – مؤنث سالم – مذكر سالم) ، وتصنيف علامات الإعراب الأصلية والفرعية للفاعل والمفعول به وللمضاف إلية والاسم المجرور، ويُقاس ذلك من خلال درجة التلميذ في اختبار التفكير النحوي".

- مهارات التصنيف النحوي: تتمثل مهارات التصنيف النحوي من خلال ما عرضته الأدبيات والدراسات السابقة فيما يلى: (الزهراني (٢٠٠٦، ٢٠٣)، حسان (٢٠٠٩، 134)، عبد الباري (٢٠١٢، ٢٠)، ومحمود (٢٠٢١):

– تصنيف الكلمات من حيث النوع (اسم – فعل) ، تصنيف الكلمات تبعًا للمصطلح النحوي الذي تنتمي إليه ، التمييز بين علامة الإعراب الأصلية والفرعية، تحديد أوجه التشابه بين المفهوم النحوي وملحقاته، تحديد أوجه الاختلاف بين لفظين ينتميان إلى مفهوم نحوي معين.

4. مهارة الاستنتاج النحوي :

عرف (عصر، ٢٠٠5، ١٧٤) مهارة الاستنتاج النحوي بأنها "عملية عقلية تهدف إلى استخلاص العلاقات الموجودة بين مفردات وتراكيب الأصناف النحوية والصرفية، وتعرف السمات التي تميز كل صنف في ذاته، وتفرق كل صنف عن غيره من الأصناف، أو هو استنساخ سمات الأصناف في صورة تقرير يعطي تعميمًا للعلاقات المجردة من الأصناف ".

تعرف مهارة الاستنتاج النحوي إجرائيًا بأنها " عملية عقلية تهدف إلى قيام تلاميذ الصف الخامس الابتدائي باستنتاج القاعدة النحوية من خلال تركيب الجملة، واستنتاج الوظيفة النحوية من خلال تركيب الجملة، ويُقاس ذلك من خلال درجة التلميذ في اختبار التفكير النحوي.

– مهارات الاستنتاج النحوي: محمد (٢٠١٢، ٧٠.٦٣)، وشرقاوي **(٢٠١٥)**، **والسلمي (٢٠١٨)**: من أمثلة مهارات الاستنتاج النحوي ما يلي :استنتاج القاعدة النحوية من خلال تركيب الجملة، استنتاج الوظيفة النحوية من خلال التركيب النحوي، استنتاج التعريفات الاصطلاحية للمفاهيم النحوية، استنتاج الحكم الإعرابي من الأمثلة المختلفة للقاعدة.

5. <u>مهارة الاستدلال النحوي</u> :

عرف (عصر، ١٩٩٢، ١٨٢) مهارة الاستدلال النحوي بأنها : عملية عقلية أساسها القدرة على تبرير صحة الحكم النحوي، أو خطئه وفقا لأدلة نحوية توجد في تعريف المفهومات النحوية وأصول القواعد المعروفة في كتب النحو ."

وتعرف مهارة الاستدلال النحوي إجرائيا بأنها عملية عقلية تهدف إلى قيام تلاميذ الصف الخامس الابتدائي باكتشاف وتصويب الأخطاء النحوية في التراكيب اللغوية في ضوء القاعدة، والتدليل على صواب، أو خطأ حكم نحوي، ويُقاس ذلك من خلال درجة التلميذ في اختبار التفكير النحوي ".

- مهارات الاستدلال النحوي : نظرا لأهمية مهارة الاستدلال النحوي كمهارة رئيسة للتفكير النحوي؛ فقد تناولها الباحثون بالدراسة، كدراسة كل من: أبو المكارم (٢٠٠٧،١٢٣)، ومحمد (٢٠٢٠، ٦٧)، ومن هذه المهارات مايلي: التدليل على صحة الاستنتاجات النحوية، تصويب التراكيب الخطأ نحويًا في ضوء القاعدة مع تقديم الدليل، اكتشاف الأخطاء الإعرابية في ضوء القاعدة ، التدليل على خطأ بعض الأحكام النحوية.

رابعاً – تقويم مهارات التفكير النحوي

من خلال استعراض الدراسات السابقة التي اهتمت بتنمية مهارات التفكير النحوي للمتعلمين ومنها دراسة كل من: الدهماني (٢٠٠٢) ، الزهراني (٢٠٠٦)، عبد الباري (٢٠١٢) ، محمد (٢٠١٢)، جبار (٢٠١٥)، هديه (٢٠١٥)، عبد الجواد (٢٠١٦) ، عبد السميع (2022) .

يتضح أن عملية تقويم تعلم التلاميذ تلك المهارات كما يرى علام،(١٩٩٩، ٣١٥–٢٢٠) تتم عن طريق الألعاب التعليمية والاختبارات التحصيلية وهي اختبارات تستخدم لأغراض تربوية تنطلق من تقويم كفايات التلاميذ وما يمتلكون من معارف ومهارات وظيفية مكتسبة من برامج تعليمية أو

تدريبية محددة الأهداف والنواتج، وتقاس درجات التلاميذ في الاختبار من خلال تطبيق المهارات ومؤشراتها، ومن فوائد تلك الطريقة في التقويم أنها تنظم للمعلم عملية التقويم بشكل موضوعي وواضح، وكذلك تثير دافعية التلاميذ عندما يتحققون من المهارات التي حققوا فيها تقدمًا، وتمد كل متعلم بتغذية راجعة متتابعة عن مستواه في العناصر التفصيلية والمهارات المقصودة في كتاباتهم، وقد اعتمد البحث ذلك النوع من التقويم من خلال بناء اختبار التفكير النحوي لقياس مهارات التفكير النحوي لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي .

أدوات البحث وإجراءاته التجريبية:

سارت أدوات البحث وإجراءاته في ضوء الخطوات المُتتابعة الآتية:

أولا . إعداد أدوات البحث:

إعداد قائمة مهارات التفكير النحوي اللازمة لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي :

هدف إعداد القائمة تحديد مهارات التفكير النحوي اللازمة لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي، تمهيدًا لإعداد اختبار مهارات التفكير النحوي.

مصادر اشتقاق القائمة :

أ – الإطار النظري للبحث : بما يشـمله من أدبيات، ودراسـات سـابقة تناولت تحديد أبعاد الفهم العميق، وقياسـها، وتنميتها؛ وذلك لما تشـتمل عليه من قوائم عديدة لأبعاد الفهم العميق، وقد تمكنت الباحثة من الاطلاع على ما تيسر لها من الدراسات والبحوث.

ب – الكتابات العربية والأجنبية: تم اسـتقراء بعض الكتابات ذات الصـلة بتحديد أبعاد الفهم العميق وتطبيقاتها، وأساليب تنميتها وقياسها.

ج – آراء الخبراء المتخصصين: حرصت الباحثة عند تصميمها للصورة الأولية للقائمة بترك حرية الحذف أو الإضافة، وتخصيص مساحة للسادة المحكمين في نهاية القائمة بإضافة ما يرونه من مهارات أخرى لازمة.

د – وثيقة المعايير القومية للتعليم، معايير اللغة العربية للتعليم العام وزارة التربية والتعليم، جمهورية مصر العربية، الهيئة القومية لضـمان جودة التعليم والاعتماد (٢٠٠6) خاصـة المسـتوى المعياري الثالث (التمكن من مهارات التفكير العليا).

هـ- أهداف تدريس اللغة العربية للمرحلة الابتدائية عامة وللصف الخامس خاصة والتي سبق ذكرها بالإطار النظري.

الصورة الأولية للقائمة:

من خلال المصادر السابقة؛ تم وضع الصورة الأولية لاستبانة مهارات التفكير النحوي التي اشتملت على (10) مهارات تندرج تحت (5) أبعاد ؛ التحليل النحوي ، التعليل النحوي، التصنيف النحوي، الاستنتاج النحوي ، الاستدلال النحوي.

وقد بدأت القائمة بمقدمة تبين الهدف منها وتوضح تعليماتها للسادة المحكمين ثم عرض مكوناتها في خمسة أبعاد ،و اشتمل كل بعد على بعض المؤشرات .

ضبط القائمة:

هدفت هذه الخطوة إلى الوصول إلى الصورة النهائية لاستبانة مهارات التفكير النحوي المناسبة لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي؛ ولتحقيق ذلك تم التأكد من صدق الاستبانة، وعرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال اللغة العربية وطرق تدريسها ؛ وعددهم (11) إحدى عشر محكما بهدف إبداء رأيهم فيما يلي :

- تحديد مدى مناسبة المهارة لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي.
- ملائمة المهارة للبعد الذي تنتمي إليه .
- ملائمة المؤشر للمهارة التي تنتمي إليها .

تعديل، أو حذف، أو إضافة أي مهارة أخرى مناسبة من وجهة نظرهم.

نتائج التحكيم على القائمة :

- من حيث الإطار العام :

أجمع المحكمون على صلاحية القائمة بوجه عام، وأهمية ما ورد فيها من مهارات لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي ، ومناسبة المهارات لهم.

- من حيث ما رأى المحكمون تعديله:

بعد تجميع الاستبانة من السادة المحكمين ومعرفة اقتراحاتهم ، والموافقة على المهارات التي حظيت باتفاق المحكمين بنسبة تفوق 80% ، وحذف المهارات التي لم تصل إلى تلك النسبة، أسفرت نتائج التحكيم على الآتي:

البعد	المهارة قبل التعديل	المهارة بعد التعديل
(البعد الثاني) مهارات التعليل النحوي	تعليل ضبط الكلمات في التركيب اللغوي طبقا للقاعدة الصحيحة	تعديل كلمة القاعدة الصحيحة بالقاعدة النحوية
(البعد الثالث) مهارات التصنيف النحوي	تعليل ضبط الكلمات في التركيب اللغوي طبقا للقاعدة الصحيحة	تعديل كلمة القاعدة الصحيحة بالقاعدة النحوية
(البعد الرابع) مهارات الاستنتاج النحوي	–	إضافة مهارة أخرى للبعد وهي الوظيفة النحوية من خلال تركيب الجملة
(البعد الخامس) مهارات الاستدلال النحوي	يكتشف بعض الأخطاء النحوية في التراكيب في ضوء القاعدة الصحيحة.	تعديل كلمة القاعدة الصحيحة بالقاعدة النحوية
	تصويب الأخطاء النحوية في التراكيب في ضوء القاعدة الصحيحة .	تعديل كلمة القاعدة الصحيحة بالقاعدة النحوية

- الصورة النهائية للقائمة:

بعد استفاء التعديلات التي أشار إليها المحكمون اشتملت الاستبانة على خمسة أبعاد هي التحليل، والتعليل ، والتصنيف، والاستنتاج ، والاستدلال النحوي، وقد تضمن البعد الأول على ثلاث مهارات بينما تضمنت الأبعاد الأربعة الأخيرة ثمان مهارات بواقع مهارتين لكل بعد، وبذلك يصبح العدد النهائي لمهارات التفكير النحوي في الأبعاد الخمسة إحدى عشرة مهارة .

إعداد اختبار التفكير النحوي لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي :

مرّ إعداد اختبار التفكير النحوي بالإجراءات الآتية :

المرحلة الأولى: خطوات بناء الاختبار:

☒ **إعداد اختبار مهارات التفكير النحوي:**

1. تحديد الهدف من الاختبار:

هدف الاختبار إلى قياس مستوى أداء تلاميذ الصف الخامس الابتدائي في بعض مهارات التفكير النحوي .

(1) المصادر التي ارتكز عليها الاختبار:

- اعتمد بناء الاختبار على مايلي:

–استبانة مهارات التفكير النحوي المناسبة لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي في صورتها النهائية.

–الأدبيات والدراسات والبحوث السابقة مثل: (عصر، 2005)،(سعادة (2008)، عبد الباري (2012)، طنطاوي (2014) ، شرقاوي (2015)، بن جبارة (2018)، محمود (2021).

– وثيقة المعايير القومية للتعليم، معايير اللغة العربية للتعليم العام، (وزارة التربية والتعليم، جمهورية مصر العربية، الهيئة القومية لضمان التعليم والجودة ،2006) خاصة المستوى المعياري الثالث (التمكن من مهارات التفكير العليا).

2. وصف محتوى الاختبار:

اشتمل اختبار التفكير النحوي لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي على (25) مهارة في خمسة أبعاد للتفكير النحوي وهي : (التحليل، والتصنيف، والتعليل، والاستنتاج، والاستدلال النحوي)؛ تم وضع سؤالين لكل مؤشر أداء ليصبح عدد أسئلة الاختبار الكلية خمسين سؤالاً من نوع أسئلة الاختيار من متعدد .

3. جدول مواصفات الاختبار:

تم إعداد جدول مواصفات اختبار التفكير النحوي ، والذي اشتمل على خمسة أبعاد ، لكل بعد مهاراته الخاصة ، وعدد المفردات التي تقيس تلك المهارات ، وأوزانه النسبية ، ويوضح الجدول الآتي ذلك:

جدول (1)

مواصفات اختبار مهارات التفكير النحوي اللازم لطلاب الصف الخامس الابتدائي.

البعد	دد العبارات	توزيع المفردات	الوزن النسبي %
التحليل النحوي	6	12	% 24
التعليل النحوي	4	8	% 16
التصنيف النحوي	5	10	% 20
الاستنتاج النحوي	5	10	% 20
الاستدلال النحوي	5	10	% 20
الاختبار ككل	25 عبارة	50 مفردة	% 100

يتضح من الجدول السابق أن البعد الأول (التحليل النحوي) اشتمل على (6) مهارات تم إعداد (2) مفردة لكل مؤشر، ليصبح عدد أسئلة ذلك البعد (12) سؤالاُ، ومجموع أوزانه النسبية 24%، في حين اشتمل البعد الثاني (التعليل النحوي) على (4) مهارات ،وتم إعداد (2) مفردة لكل مؤشر، ليصبح عدد أسئلة ذلك البعد (8) أسئلة ، ومجموع أوزانه النسبية 16% %، في حين أن الأبعاد الثلاثة الأخيرة (التصنيف، والاستنتاج والاستدلال النحوي) اشتملت على (15) مهارة، تم إعداد (2) مفردة لكل مؤشر أداء ليصبح عدد الأسئلة (30) سؤالاُ، ومجموع أوزانهم النسبية 20% لكل بعد على حدة، في حين ولكل الاختبار الكلية خمسين سؤالاً من نوع أسئلة الاختيار من متعدد .

5. صياغة مفردات الاختبار:

تمت صياغة مفردات الاختبار من نوع الاختيار من متعدد، وخصص لكل مفردة ثلاثة بدائل، وقد تم إعداد مفتاح للتصحيح بحيث يكون لكل مفردة درجة واحدة .

6. ضبط اختبار مهارات التفكير النحوي :

تم عرض اختبار مهارات التفكير النحوي في صورته الأولية والمقياس المتدرج على السادة المحكمين المتخصصين في مجال مناهج وطرق تدريس اللغة العربية، وبعض موجهي اللغة العربية ومعلميها؛ بهدف تعرف آرائهم حول مدى صلاحيته الاختبار لقياس مهارات التفكير النحوي، وذلك في ضوء ما يأتي :

–مناسبة كل مفردة للمهارات المقيسة.

–السلامة العلمية والدقة اللغوية لمفردات الاختبار، ومقترحات أخرى بالحذف أو الإضافة أو التعديل، وكذلك المقياس المتدرج الذي يبين دلالات مؤشرات الأداء بالاختبار.

وقد أشار المحكمون إلى الدقة العلمية للاختبار والمقياس المتدرج وصلاحيته لقياس ما أعد من أجله .

7. ضبط الاختبار:

هدفت هذه المرحلة إلى حساب زمن الاختبار، والتحقق من معاملات الصعوبة والتمييز، وحساب صدقه وثباته، وإجراءات ذلك كما يلي:

- **التطبيق الاستطلاعي للاختبار:**

التَّجربة الاستطلاعيَّة لاختبار مهارات التفكير النحوي: قامت الباحثة بتطبيق اختبار مهارات التفكير النحوي على عينة استطلاعية؛ بلغ عددها (30) تلميذ وتلميذة من طلاب الصف الخامس الابتدائي؛ وذلك في يوم الأحد الموافق 2024/3/3م؛ بهدف تحديد زمن الاختبار، ومُعاملات السُّهولة والصُّعوبة والتَّمييز لمفرداته، وصدقه، وثباته، وهذا بيانها:

أ – زمن تطبيق الاختبار: جاء زمنُ الإجابةِ عِنْ الاختبارِ (50) دقيقةً، وخمس دقائق لإلقاء التعليمات، وكيفية الإجابة عن الاختبار، وذلك يكون الزمن الكُلي للإجابة عن الاختبار (55) دقيقة.

ب – معاملات الصُّعوبة والتَّمييز : تراوحت قيم معاملات صعوبة المفردات ما بين (0.43 : 0.72)، وتراوحت قيم معاملات تمييز المفردات ما بين (0.21 : 0.28)، وهي قيم تقع في المدى المقبول مما يشير إلى مدى مناسب من الصعوبة والقدرة على التمييز لمفردات الاختبار.

ج – حساب صدق الاختبار : تم الحصول على صدق الاختبار من خلال:

4. صدق المحتوى: اعتمدت الباحثة في تحديد صدق الاختبار على صدق المُحتوى، ويقصد به مدى تمثيل مفردات الاختبار للسلوك المحك تمثيلًا كافيًا (صلاح الدين علَّام 2007، 246). وقد تمَّ مراعاة ذلك في الاختبار الحالي حيثُ تَمَّ إعداد جدول مواصفات راعت فيه الباحثُة قياسَ خمسة وعشرينَ مُؤشرًا من المؤشرات الدَّالة على مهارات التفكير النحوي اللازمة لتلاميذ الصف الخامس بخمسين مفردةً اختباريةً، وللتَّأكد من ذلك قامت الباحثة بعرض الاختبار على أحد عشر (11) مُحكمًا من المتخصصين في تعليم اللغة العربية (انظر : ملحق 1)؛ لتعرف آرائهم.

5. صدق الاتساق الداخلي: اعتمدت الباحثة في حساب الاتساق الداخلي على حساب معامل الارتباط بين الدرجة الكلية لكل بعد من أبعاد الاختبار والدرجة الكلية للاختبار، وكانت معاملات الارتباط تتراوح بين (0.527 – 0.727)، وكانت جميعُها قيمًا دالة إحصائيًا عند مستوى (00.5) مِمّا يُشير إلى اتساق أبعاد (مهارات الاختبار) مع الدرجة الكُلية للاختبار للمهارة التي تقيسها.

د- ثبات الاختبار : تمَّ حساب ثبات الاختبار باستخدام معادلة كيودرو ريتشاردسون Kuder, 21 Richardson21 ، ووصلت قيمة ثبات الاختبار ككل (0,814)، وهو **معامل ثبات مقبول للاختبار**. كما تم حساب معامل ثبات بالتجزئة النصفية بحساب معامل الارتباط بين نصفي الاختباري وبلغ معامل ثبات نصف الاختبار (0,681)، وتم حساب معادلة تصحيح سبيرمان براون وكذلك جتمان للحصول على معامل ثبات الاختباري ككل وكان قيمهما على الترتيب (0.810 . 0.802)

ثانيًا – بناء مادة المعالجة التجريبية:

هدفت هذه الخطوة إلى إعداد الإطار العام لتدريس النحو القائم على استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية، ومن ثم تقسيمه إلى كتاب التلميذ، ودليل المعلم، وفيما يلي تفصيل ذلك:

(2) إعداد الإطار العام لتدريس النحو العربي باستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال المنصات التعليمية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي، وقد تمثل ذلك فيما يلي :

1. تحديد الأهداف العامة للاستراتيجية، والمحتوى المناسب لها من دروس النحو العربي، وتحديد المنصات التعليمية المساعدة للألعاب التعليمية والمناسبة لتحقيق تلك الأهداف، وكذلك الأنشطة والوسائل التعليمية، ووسائل وأدوات التقويم، والزمن المناسب لكل هدف.

أ- إعادة صياغة موضوعات النحو المقررة لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي ،الفصل الدراسي الثاني (2023-2024) ووفق الخطوات الإجرائية لتدريس الاستراتيجية، وقد تم تطبيقه في كتاب تلميذ ودليل معلم كالتالي:

2. **إعداد كتاب التلميذ لتدريس مهارات النحو المقررة لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي في ضوء الألعاب التعليمية الإلكترونية، وقد اشتمل على:**

(أ) **مقدمة الكتاب**، وقد تضمنت بعض التوجيهات التي يجب أن يتبعها التلاميذ في أثناء عملية التدريس؛ لتحقيق الفائدة من الكتاب، وتحقيق أهدافه المرجوة، ثم نبذة تعريفية عن الألعاب التعليمية

الإلكترونية والمنصات التعليمية، وبالتحديد لعبة كاهوت ولعبة وردوول وبرنامج ميكروسوفت تيمز ومنصة اليوتيوب .

(ب) الهدف من كتاب التلميذ؛ صوغ دروس القواعد النحوية وفق استراتيجية الألعاب اللغوية باستخدام المنصات الرقمية

(ج) موضوعات النحو العربي المتضمنة في الوحدة الثالثة والرابعة لمنهج اللغة العربية وفق استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية، وقد تضمن كل موضوع تحديد أهدافه الإجرائية، والتمهيد للدرس، والمحتوى، والأنشطة التنفيذية، والتقويم في صورة لعبة تعليمية خاصة في نهاية كل موضوع؛ للتأكد من تحقق الأهداف.

(د) مصادر بناء كتاب التلميذ؛ من خلال فحص ودراسة الدراسات والأدبيات بالبحث الحالي لإفادة منها في إعداد كتاب التلميذ.

3. إعداد دليل المعلم لتدريس موضوعات النخو العربي لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بواسطة المنصات التعليمية للفصل الدراسي لثاني، وقد تمثل ذلك فيما يلي:

- **القسم الأول**، وهو الجانب النظري للدليل، وقد اشتمل على:

(أ) **مقدمة الدليل**، وقد تضمن على نبذة مختصرة عن الألعاب التعليمية ومهارات التفكير النحوي المناسبة لتلامذ الصف الخامس الابتدايي .

(ب) الأهداف العامة، لدليل المعلم وأهداف تدريس النحو في المرحلة الابتدائية، كما حددتها وزارة التربية والتعليم في الوثيقة القومية لمنهج اللغة العربية.

(ج) مصطلحات أساسية في البرنامج، الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس موضوعات النحو الكاهوت والوردول، والمنصات التعليمية وبالتحديد برنامج ميكروسوفت تيمز ويوتيوب وكاهوت وكلاسدوجو.

(د) الأسس النظرية، والفلسفية والتربوية للألعاب الإلكترونية المعتمدة على (المنصات التعليمية التفاعلية) في التدريس .

(هـ) السيناريو الخاص بتصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية .

(و) إجراءات تدريس موضوعات النحو في ضوء إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية

(ع) محتوى البرنامج؛ حيث يشتمل على ثمانية دروس من دروس النحو المقررة على الصف الخامس الابتدائي للفصل الدراسي الثاني.

(ن) أهمية الدليل، وتوجيهات للمعلم، والوسائل التعليمية المستخدمة ، وأساليب التقويم.

القسم الثاني : وقد تضمن الجانب التطبيقي للدليل، والخطة الزمنية لتدريس كتاب الطالب، ودليل تدريس المعلم لكل درس من دروس القراءة مع تقديم الإجابات لأسئلة وأنشطة كتاب التلميذ، ووصف تفصيلي لكيفية تنفيذ الأنشطة المتنوعة؛ لتحقيق الأهداف المرجوة.

ثالثًا. التصميم البحثي وإجراءاته:

قد مر التصميم البحثي، وإجراءاته بمجموعة من الخطوات تتمثل في الآتي:

-استخدام التصميم التجريبي الحقيقي الذي يتطلب اختيار مجموعة البحث بطريقة عشوائية ثم قياس المتغيرات التابعة قبليًا؛ لتحديد التكافؤ في مجموعة البحث، ثم التعيين العشوائي لمجموعتي البحث الضابطة والتجريبية، كما تم ضبط جميع العوامل المؤثرة في المتغير التابع بتجربة البحث ما عدا عاملاً واحدًا وهو الاستراتيجية المقترحة المعدة وفق الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام المنصات الرقمية، بهدف تحديد فاعليته في المتغيرات التابعة.

-تم اختيار مجموعة البحث عشوائيًا من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة المنيا الرسمية للغات التابعة لإدارة المنيا التعليمية، بواقع ثلاثة فصول في الصف الخامس الابتدائي ووقع الاختيار على فصلين، هما (3/5)، و(4/5).

- وتم تقسيم العينة إلى مجموعتين : المجموعة الضابطة وقوامها (34) تلميذًا بفصل (4/5) درست بالمعالجة المعتادة، والمجموعة التجريبية وقوامها (43) تلميذًا بفصل (3/5) ودرست باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال المنصات التعليمية، وتأكدت الباحثة من عدم وجود راسيين في مجموعة البحث .

-تطبيق أداة القياس المتمثلة في اختبار التفكير النحوي تطبيقًا قبليًا على مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية يوم الأحد الموافق 2024/3/3م، ورصد النتائج التي أسفرت عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين مجموعتي البحث، وأن المجموعتين متكافئتين في القياس القبلي، وقد تم التعين العشوائي لمجموعة البحث، فأصبح تلاميذ فصل 4/5 مجموعة ضابطة، وتلاميذ فصل 3/5 مجموعة تجريبية.

–تم تطبيق مادة المعالجة التجريبية لتلاميذ المجموعة التجريبية وفق المراحل والإجراءات التي تم عرضها في دليل المعلم، وقد تكونت مادة المعالجة التجريبية من (8) دروس، واستغرقت التجربة خمسة أسابيع بدأت من يوم الثلاثاء الموافق 2024/3/5م، وانتهت يوم الخميس الموافق 2024/4/18م، وقد كان عدد مرات التقاء الباحثة مع المجموعة التجريبة ثلاث مرات أسبوعيًا، أما المجموعة الضابطة فقد درست الدروس نفسها وفق الطريقة المعتادة مع معلم الفصل خلال الفصل الدراسي الثاني.

–تم تطبيق اختبار مهارات التفكير النحوي تطبيقًا بعديًا على مجموعتي البحث التجريبية والضابطة يوم الخميس 2024/4/18؛ لقياس أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال المنصات التعليمية لتنمية بعض مهارات التفكير النحوي لتلاميذ المرحلة الابتدائية ، وتم رصد درجات التلاميذ وتسجيلها في جداول تمهيدًا لمعالجتها إحصائيًا، والحصول على نتائج البحث وتحليلها وتفسيرها.

– نتائج البحث .. تحليلها، وتفسيرها:

أولًا – عرض نتائج فرض البحث وتحليلها، وتفسيرها :

ينص الفرض الأول للبحث على أنه: " يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى≤0.05 بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في اختبار مهارات التفكير النحوي بالقياسين القبلي والبعدي في اتجاه القياس البعدي. ".

وللتحقق من صحة هذا الفرض إحصائيًا، تم حساب المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لدرجات تلاميذ المجموعتين الضابطة والتجريبية في القياس البعدي لاختبار مهارات التفكير النحوي ككل ومهاراته الفرعية كلٌّ على حدة، كما تم حساب قيمة " ت " (T–test) باستخدام البرنامج الإحصائي SPSS v.(25) ؛ وذلك لمعرفة اتجاه الفروق ودلالتها الإحصائية، ويوضح الجدول التالي النتائج التي تم التوصل إليها.

جدول (2)

دلالة الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في القياس القبلي والبعدي لاختبار مهارات التفكير النحوي عند درجة حرية (65)

	أبعاد الاختبار	التطبيق القبلي			التطبيق البعدي			قيمة " ت "	مستوى الدلالة	نوع الدلالة
		ن	م	ع	ن	م	ع			
1	مهارات التحليل النحوي	34	5.62	0.96	42	10.90	1.08	26.488	0.000	دال للبعدي
2	مهارات التعليل النحوي	34	4.67	1.52	42	7.21	0.75	10.447	0.000	دال للبعدي
3	مهارات التصنيف النحوي	34	4.83	1,68	42	8.71	1.27	11.492	0.00	دال للبعدي
4	مهارات الاستنتاج النحوي	34	5.52	2.30	42	9.81	1.52	11.563	0.007	دال للبعدي
5	مهارات الاستدلال النحوي	34	4.98	1.67	42	8.64	1.64	10.723	0.000	دال للبعدي
	المجموع الكلي	34	25.62	5.24	42	45.29	4.99	18.846	0.000	دال للبعدي

يتضح من نتائج الجدول السَّابق ارتفاع مستوى أداء تلاميذ المجموعة التجريبية مقارنة بأداء تلاميذ المجموعة الضـابطة في القياس البعدي لاختبار التفكير النحوي ككل وأبعاده الخمس مقارنة بالتطبيق القبلي، ويدعم ذلك وجود فروق دالة إحصـائيا عند مسـتوى ≤ (0.05) بين متوسـطي درجات المجموعتين الضـابطة والتجريبية في الاختبار البعدي لمهارات التفكير النحوي لصـالح تلاميذ المجموعة التجريبية.

حيث أن القياسين القبلي والبعدي يظهران الزيادة في متوسطات درجات تلاميذ المجموعة التجريبية مقارنة بدرجات تلاميذ المجموعة الضابطة، ويرجع ذلك إلى استخدام المعالجة القائمة على استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام المنصات الرقمية في التدريس للمجموعة التجريبية، مما يعني تحسن مستوى أداء تلاميذ المجموعة التجريبية لتنمية مهارات التفكير النحوي عن مستوى أداء تلاميذ المجموعة الضابطة في مجموع كل بعد على حدة وفي المجموع الكلي

للأبعاد، الأمر الذي يدل على فاعلية استخدام إستراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام المنصات الرقمية لدي تلاميذ المجموعة التجريبية.

واختبار (ت) اختبار دلالة للفروق؛ أي أنه يشـير إلى مدى الثقة في وجود الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية، بصرف النظر عن حجم هذا الفرق (رشدي فام منصور،1997، 65 . 69).

ومن طرق حسـاب حجم الأثر للمتغير المسـتقل على المتغير التابع في حالة معرفة قيمة النسـبة التائية (ت) طريقة تعتمد على حسـاب قوة العلاقة بين المتغيرين، وهي الدليل القوي على الأثر الفعلي للمعالجة التجريبية على نتائج البحث، ويمكن قياس حجم الأثر باستخدام مربع إيتا من خلال المعادلة الآتية:

$$\text{ايتا}^2 = \frac{(\text{ت}^2)}{\text{ت}^2 + \text{درجات الحرية}}$$

(رضا مسعد ، 2003 ، 666)

(عبد المنعم الدردير، 78،77،2006)

والجدول التالي يوضح النتائج التي تمَّ التوصل إليها :

جدول (3)

حجم تأثير المتغير المستقل (إستراتيجية الألعاب الإلكترونية) في المتغير التابع (اختبار التفكير النحوي) في القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية

القياس/ المحور	قيمة " ت "	درجة الحرية	مربع إيتا	حجم التأثير
مهارات البعد الأول ككل	26,488	41	0,873	كبير
مهارات البعد الثاني ككل	10,447	41	0,535	كبير
مهارات البعد الثالث ككل	11,492	41	0,634	كبير
مهارات البعد الرابع ككل	11,563	41	0,635	كبير
مهارات البعد الخامس ككل	10,723	41	0,557	كبير
الاختبار ككل	18,846	41	0,791	كبير

- **تفسير نتائج الفرض الأول :**

تشير الفروق الدالة إحصائيًا إلى تحسن أداء تلاميذ المجموعة التجريبية في القياس البعدي لاختبار مهارات التفكير النحوي عن الاختبار القبلي ؛ وقد يعزي ذلك إلى ما يلي:

- تنوع الألعاب التعليمية والمنصـــات التفاعلية في تدريس موضـــوعات النحو في البرنامج التدريسـي، مما سـاعدت على التفاعل النشـط، والتعبير عن آرائهم وأفكارهم، وتناولت محتوى النحو من منظور تفكيري وليس كقواعد جافة للحفظ والتلقين، ومن هذه الألعاب لعبة Kahoot ,Word wall , ومن هذه المنصـات منصـة اليوتيوب ووبرنامج ميكروسـوفت تيمز التفاعلي والوتس آب و برنامج كلا سدوجو.

- مساعدة الإستراتيجية في كتاب التلميذ القائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في التطبيق، فقد لاحظت الباحثة استمتاع التلاميذ في المجموعات أثناء تطبيق الألعاب التعليمية، وظهر شـغفهم باستكشاف الألعاب والفوز بها من أجل التعزيز على برنامج كلاسدوجو .

-حرص الباحثة في إطار توجيهات أســاتذتي المشــرفين على تقديم وكتابة كتاب التلميذ بلغة ســهلة، ومفهومة، ومناسـبة لتلاميذ الصـف الخامس، وتجنب اسـتخدام الألفاظ الغامضـة الغريبة مما جعل طريقة عرض ودراســة النحو الموجودة في كتاب التلميذ المقدم لتلاميذ المجموعة التجريبية أكثر اجتذاباً لهم بينما لم يتوفر ذلك لتلاميذ المجموعة الضابطة بنفس الدرجة .

-وتتفق نتائج هذا الفرض مع النتائج التي أسفرت عنها بعض البحوث والدراسات، كدراسة كل من : الزهري 2022 ، والتي توصـلت إلى فعالية اسـتخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموســـعة لدى تلاميذ الصـف الثاني الإعدادي، ودراسـة المغذوى (2018) هدفت دراسـة المغذوى والتي توصـــلت إلى معايير توظيف الألعاب الإلكترونية فى تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية.، ودراسة والـي (2016) لتقصي أثر استخدام برامج الألعاب التعليمية الإلكترونية (غير المباشـــرةoffline games ، ومواقع الألعاب التعليمية الإلكترونية (المباشـــرة online) games في تنمية مهارات التعلم الذاتي والتحصيل في العلوم لدى طلاب الصف الأول الإعدادي، وبهذا فقد تحقق صحة الفرض الأول من فروض البحث.

2- عرض النتائج الخاصة بالفرض الثاني ، وتحليلها وتفسيرها:

يـنص الفـرض الثـاني للبحـث علـى أنـه: " يوجـد فـرق ذو دلالـة إحصـائية عنـد مستوى≤0.05 بـين متوسـطي درجـات تلاميـذ المجمـوعتين الضـابطة والتجريبيـة فـي اختبـار مهارات التفكير النحوي بالقياس البعدي لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية " .

وللتحقق من صحة هذا الفرض إحصائيًا، والإجابة عن السؤال الأول تم حساب المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية لدرجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لاختبار مهارات التفكير النحوي ككل ومهاراته الفرعية كلٌّ على حدة، كما تم حساب قيمة " ت " (T-test) باستخدام البرنامج الإحصائي SPSS. v.(25) ؛ وذلك لمعرفة اتجاه الفروق ودلالتها الإحصائية بين متوسطات الدرجات، ويعرض الجدول التالي النتائج التي تَّم التوصل إليها:

جدول (4)

دلالة الفروق بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لاختبار مهارات التفكير النحوي عند درجة حرية (75)

م	أبعاد الاختبار	المجموعة الضابطة			المجموعة التجريبية			قيمة " ت "	مستوى الدلالة	نوع الدلالة
		ن	م	ع	ن	م	ع			
1	مهارات التحليل النحوي	34	8.76	2.65	42	10.90	1.08	4.771	0.000	دال للتجريبية
2	مهارات التعليل النحوي	34	5.15	1.48	42	7.21	0.75	7.895	0.000	دال للتجريبية
3	مهارات التصنيف النحوي	34	6.79	2.06	42	8.71	1.27	4.987	000..0	دال للتجريبية
4	مهارات الاستنتاج النحوي	34	8.59	2.30	42	9.81	1.52	2.778	0.007	دال للتجريبية
5	مهارات الاستدلال النحوي	34	6.03	2.14	42	8.64	1.64	6.037	0.000	دال للتجريبية
مهارات الاختبار ككل.		34	35.32	8.90	42	45.29	4.99	6.160	0.000	دال للتجريبية

يتضح من نتائج الجدول السابق تحسن أداء تلاميذ المجموعة التجريبية **في القياس البعدي** مقارنة بأداء تلاميذ المجموعة الضابطة في القياس البعدي لاختبار التفكير النحوي ككل ومهاراته الفرعية كل على حدة، ويدعم ذلك وجود فرق دالٍ إحصائيًا عند مستوى (0,05) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين الضابطة

والتجريبية؛ وبناءً على ذلك يمكن قبول الفرض الثاني .

-حساب حجم الأثر:

ولمعرفة حجم تأثير المتغير المستقل (استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام المنصات التعليمية) في إحداث الفرق الحاصل للمتغير التابع (بعض مهارات التفكير النحوي)، تم استخدام مربع إيتا من قيمة " ت " المحسوبة.

$$\text{إيتا}^* = \frac{\text{ت}^2}{\text{ت}^2 + \text{درجات الحرية}}$$

ويوضح الجدول التالي النتائج التي تم التوصل إليها:

جدول (5)

حجم تأثير المتغير المستقل (استراتيجية الألعاب الإلكترونية) في المتغير التابع (اختبار التفكير النحوي) في التطبيق البعدي

القياس/ المحور	قيمة " ت "	درجة الحرية	مربع إيتا	حجم التأثير
مهارات البعد الأول ككل	771,.4	74	0.374	كبير
مهارات البعد الثاني ككل	7.895	74	0.461	كبير
مهارات البعد الثالث ككل	4.987	74	0.325	كبير
مهارات البعد الرابع ككل	2.778	74	0.188	كبير
مهارات البعد الخامس ككل	6.037	74	0.366	كبير
الاختبار ككل	6.160	74	0.419	كبير

يتضح من الجدول السابق أنَّ حجم تأثير المتغير المستقل [المعالجة التجريبية] في المتغير التابع ((مهارات التفكير النحوي)) في الأبعاد الخمس، والاختبار ككل كان كبيرًا، وتدل هذه النتيجة على أن نسب الدلالة من التباين الحادث في المتغير التابع يرجع بالضرورة إلى المتغير المستقل، (استراتيجية الألعاب الإلكترونية باستخدام المنصات الرقمية)، أي أنَّ المعالجة التجريبية تؤثر في المتغير التابع بتلك النسب السابقة .

حيث يتضح من الجدول السابق أن قيمة مربع إيتا المحسوبة لاختبار مهارات التفكير النحوي ككل (.419) مما يشير إلى أن حجم تأثير المتغير المستقل (استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية) في المتغير التابع (اختبار التفكير النحوي) كان **كبيراً**؛ مما يدل على أثر المعالجة التجريبية .

تراوحت القيم بين (7.895 –2.778) وبلغت للدرجة الكلية (6.160)، وهي قيم تتراوح بين حجم التأثير للمهارتين الأولى والثانية وحجم تأثير للمهارة الثالثة والدرجة الكلية للاختبار.

وبهذا يتم قبول الفرض الثاني من فروض البحث، وتمت الإجابة عن السؤال الأول في هذا البحث، والذي ينص على: ما أثر استراتيجية الألعاب الإلكترونية من خلال المنصات التعليمية في تنمية بعض مهارات التفكير النحوي لتلاميذ الخامس الابتدائي؟

- **تفسير نتائج الفرض الثاني :**

تشير الفروق الدالة إحصائيًا إلى تحسن أداء تلاميذ المجموعة التجريبية في القياس البعدي لاختبار مهارات التفكير النحوي؛ وقد يعزي ذلك إلى ما يلي:

– وضوح الأهداف العامة للمعالجة لتدريس النحو العربي لتلاميذ الصف الخامس القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام المنصات التعليمية (كاهوت – ورد وول – اليوتيوب – .....) وكتابة كتاب التلميذ بلغة سهلة، ومفهومة، ومناسبة لتلاميذ الصف الخامس، بما يحقق استهداف تنمية مهارات التفكير النحوي والعمل على تحقيقها من خلال إجراءات التدريس والأنشطة التكوينية الهادفة لكل درس، مما جعل طريقة عرض ودراسة النحو المقدم لتلاميذ المجموعة التجريبية أكثر اجتذاباً لهم بينما لم يتوفر ذلك لتلاميذ المجموعة الضابطة بنفس الدرجة .

– اختيار محتوى للألعاب التعليمية الإلكترونية باستخدام المنصات الرقمية يلائم ميول ورغبات التلاميذ، مما يساعد على الاحتفاظ بالمعرفة المتعلمة، فمن خلال تنوع الألعاب التعليمية والمنصات التفاعلية في تدريس موضوعات النحو في البرنامج التدريسي، ساعد على التفاعل النشط، والتعبير عن آرائهم وأفكارهم، وتناولت محتوى النحو من منظور تفكيري وليس كقواعد جافة للحفظ والتلقين،

ومن هذه الألعاب لعبة , Kahoot ,Word wall ومن هذه المنصات منصة اليوتيوب ووبرنامج ميكروسوفت تيمز التفاعلي والوتس آب وبرنامج كلاسدوجو. وقد توافر ذلك لتلاميذ المجموعة التجريبية بينما لم يتوافر لدى تلاميذ المجموعة الضابطة.

- اعتمدت المعالجة القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية على أن التلاميذ يتوصلوا إلى المعلومات بأنفسهم من خلال الأنشطة، والمنصات الرقمية ومصادر التعليم والتعلم، وتعمل على ربط المعلومات التي يتوصل إليها بما لديه من معلومات سابقة، وقد جعل ذلك التلاميذ أكثر إيجابية، وساعدهم على تنمية مهارات التفكير النحوي.
- استخدام المعالجة القائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية في التطبيق ، يعمل على زيادة نشاط التلاميذ في الموقف التعليمي، فقد لاحظت الباحثة استمتاع التلاميذ في المجموعات أثناء التعلم بالألعاب التعليمية الإلكترونية، وظهر شغفهم باستكشاف الألعاب والفوز بها من أجل التعزيز بنقاط إضافية على منصة كلاسدوجو .
- وضوح الأهداف الإجرائية لكل درس على حدة، مما يحقق استهداف تنمية مهارات التفكير النحوي من خلال إجراءات التدريس والأنشطة التكوينية الهادفة لكل درس، مما أدى إلى تنمية مهارات التفكير النحوي لدى التلاميذ.
- اعتمدت التهيئة للدرس على تنشيط ذاكرة التلاميذ على استدعاء القواعد النحوية السابقة لديهم وربطها بالقاعدة النحوية الجديدة لتكوين فكرة عامة حول القاعدة التي سيتم مناقشتها في الدرس والمهارات التي يشملها.
- تنوع الألعاب والأنشطة التي تتطلب عملاً جماعياً أو فرديا من خلال شاشة العرض أو من خلال الأجهزة الذكية ؛ مما ساعد على تدريب التلاميذ على مهارات التفكير النحوي بشكل أفضل وبطريقة غير مباشرة.
- مشاركة وتفاعل التلاميذ الإيجابي في أثناء تطبيق الأنشطة المتنوعة والتي تتلاءم مع تلاميذ الصف الخامس الابتدائي وتساعدهم على تنشيط ذاكرتهم ومعارفهم السابقة وتنمي مهارات التفكير النحوي .
- ساعد استخدام الإستراتيجية التلاميذ على ربط وإضافة خبراتهم السابقة بالخبرات المتولدة من الدرس الجديد مما ساعد في تنمية مهارات التفكير النحوي لديهم.

– تقديم التغذية الراجعة المستمرة بعد كل نشاط، وإرشاد التلاميذ إلى كيفية أداء المهارات المطلوبة في كل نشاط بشكل صحيح.

– وجود دافع التعلم لدى تلاميذ المجموعة التجريبية أدى لتنمية المهارات، وهذا يتفق مع فلسفة الألعاب التعليمية الإلكترونيبة، حيث يعد الحافز المعرفي من أهم مكونات المعرفة التي تؤدي إلى زيادة الدافعية، التي تساعد التلاميذ على تنمية مهارات التفكير النحوي.

– وقد اتفقت هذه النتائج مع دراسة عبد السلام (2010)، النابلسي (2018) ، دراسة (أبو عنزة 2015) التي هدفت إلى استقصاء أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة العربية الأساسية (الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة) لدى طلبة الصف الثاني الأساسي في الأردن حيث تكونت عينة الدراسة من (60) طالبا وطالبة من طلبة الصف الثاني الأساسي بواقع (30) طالبا لكل مجموعة، تم توزيعهم عشوائيا، بحيث شكلتا مجموعتي الدراسة التجريبية والضابطة. درست المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية، أما المجموعة الضابطة فدرست بالطريقة الاعتيادية. أظهرت نتائج الدراسة فروقا دالة إحصائيا في متوسطات الدرجات البعدية لدى الطلبة في المجموعة التجريبية على مهارات الاستماع، والتحدث، والقراءة، مما يشير إلى الأثر الإيجابي للتدريس باستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية على مهارات الاستماع، والتحدث، والقراءة، بينما لم تظهر فروقا دالة إحصائيا في متوسطات الدرجات البعدية لدى الطلبة في المجموعة التجريبية على مهارة الكتابة .

وبهذا يتم قبول الفرض الثاني من فروض البحث، وتمت الإجابة عن سؤال البحث، والذي ينص على: ما أثر إستراتيجية الألعاب الإلكترونية باستخدام المنصات الرقمية في تنمية بعض مهارات التفكير النحوي لتلاميذ الخامس الابتدائي؟

ثانيًا . توصيات البحث:

في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها توصي الباحثة بالآتي:

1 ـ التوصيات الخاصة بنتائج فرض البحث:

- **خلاصة نتائج البحث :**

أشارت نتائج البحث إلى مايلي:

1– تحسن أداء تلاميذ المجموعة التجريبية – بشكل كبير – في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير النحوي ، ويدعم ذلك وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية في اختبار مهارات التفكير النحوي بالقياسين القبلي والبعدي في

اتجاه القياس البعدي ؛ مما يدل على فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب الإلكترونية باستخدام المنصات الرقمية في تنمية بعض مهارات التفكير النحوي لتلاميذ الصف الخامس.

2- تحسن أداء تلاميذ المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاختبار مهارات التفكير النحوي لصالح المجموعة التجريبية، ويدعم ذلك وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين الضابطة والتجريبية في اختبار مهارات التفكير النحوي بالقياس البعدي لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية؛ مما يدل على فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب الإلكترونية باستخدام المنصات الرقمية في تنمية بعض مهارات التفكير النحوي لتلاميذ الصف الخامس.

ثانيًا . توصيات البحث:

في ضوء النتائج التي تم التوصُّل إليها؛ فإن الباحثة توصي بما يلي :

1 ـــــ لمَا كَانَ للبَحْثِ مِن نَتَيجَةٍ تتَعلَّقُ بِتَحْديدِ مَهَارَاتِ التفكير النحوي اللازِمَةِ والمُنَاسِبَةِ لِتلامِيذ المَرْحَلَة الابتدائية، يُوصي البحثُ بالإفادةِ مِنها فِي أثْناءِ تَدْريسِ القواعد النحوية .

2 ـــــ تَدْرِيبُ مُعَلّمِي اللُّغَةِ العَرَبِيَّةِ بالمَرْحَلَةِ الابتدائية عَلَى كَيفِيَّةِ اسْتِخْدَامِ اسْتِرَاتِيجِيّة الألعاب الإلكترونية التعليمية فِي تَدْرِيسِ فُرُوعِ اللُّغَةِ العَرَبِيَّةِ مِنْ خلالِ عَقْد بَرَامِج تَدْرِيبيَّةٍ مُوجَّهَةٍ على توظيف الاتجاهات الحديثة في التدريس وبهدف تدريبهم على توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية مهارات التفكير النحوي .

3 ــ زِيَادَة وَعي القَائمين عَلَى تَعلِيم اللُّغَةِ العَرَبِيَّةِ بِالمَرَحَلَةِ الابتدائية بإستراتيجية الألعاب الإلكترونية التعليمية، ودَورها المُهِم والفَعَّالِ فِي التَّعلُّمِ والتَّحْصِيلِ الأكَادِيمِيّ .

4 . تَوفِيرُ أدِلَّةٍ إرْشَادِيَّةٍ تُوضِّحُ كَيفِيَّةَ اِسْتِخْدَامِ اسْتِرَاتِيجِيّة الألعاب التعليمية الإلكترونية فِي تَدْرِيسِ اللُّغَةِ العَرَبِيَّةِ بالمَرْحَلَةِ الابتدائية و تدعيم أنشطة الكتاب المدرسي لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي بالأنشطة المبتكرة المتنوعة التي تعتمد على الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية مهارات التفكير النحوي؛ ليعتاد التلاميذ على ممارسة تلك والمهارة كـ(التحليل النحوي . الاستنتاج النحوي، والاستدلال النحوي، التصنيف النحوي، التعليل النحوي). وإعداد كتيبات تشمل مجموعة متنوعة من الألعاب والأنشطة الإلكترونية؛ لتدريب التلاميذ وتعويدهم على اكتساب مهارات التفكير النحوي.

5 ـ إعَادَةُ النَّظَرِ فِي أهْدَافِ تَدْرِيْسِ النحو بالمَرْحَلَةِ الابتدائية بِحَيْث تَتَضَمَّن أهْدَافًا واضِحَة تَسْتَهْدِف تَنْمِيَةَ مَهَارَاتِ التفكير النحوي، والاهْتِمَامِ بِالأنْشِـــطَةِ اللُّغَوِيَّةِ التِّي تُتِيْح للمُتَعَلِّمِ مُمَارَسَـــةِ مَهَارَاتِ التَّفْكِيْرِ اللُّغَوِيّ .

6. إعادة صياغة دروس النحو في ضوء الألعاب الإلكترونية باستخدام المنصات التعليمية وخطواتها الإجرائية المذكورة في البحث خاصة في كتاب دليل المعلم؛ حتى يستفيد منها المعلمون في تحقيق أهداف تدريس النحو العربي، وتنمية مهارات التفكير النحوي للمتعلمين.

7. –تنوع وسائل تقويم مهارات التفكير النحوي لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

8. توظيف المنصات التعليمية في عملية التعلم عن بعد لتدريس اللغة العربية للمرحلة الابتدائية لما لذلك النوع من التعليم من مزايا.

9. تضمين مهارات التفكير النحوي بشكل متوازن في موضوعات كتاب اللغة العربية للصف الخامس ودليل المعلم.

ثالثًا – البحوث المقترحة:

في ضوء النتائج التي تم التوصُّل إليها، والتوصيات السابق بيانها، يُقْتَرح إجراء البحوث والدراسات التالية:

1– برنامج في تدريس النحو قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية بعض مهارات التفكير النحوي والاتجاه نحو اللغة العربية لتلاميذ المرحلة الإعدادية.

2– استخدام استراتيجية مقترحة قائمة على الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية بعض مهارات النقد الأدبي وتحليل بنية النص لدى تلاميذ المرحلة الثانوية.

3– برنامج مقترح لتدريس التربية الإســلامية قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في اســتيعاب المفاهيم الدينية والوعي بالقضايا المعاصرة لتلاميذ المرحلة الإعدادية .

4– نموذج تدريســي مقترح قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية وفاعليته في تنمية بعض مهارات الاستماع الناقد لتلاميذ الصف الثالث الإعدادي.

5– نموذج تدريســـي مقترح قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية بعض مهارات الكتابة السردية لتلاميذ المرحلة الثانوية .

المراجع

أولا ـ المراجع العربية :

1. أبو المكارم، علي (2007): **أصول التفكير النحوي**، القاهرة: دار غريب للطباعة والنشر والتوزيع.

2ـــــ أبو جادو، صـــالح محمد ؛ نوفل ، محمد بكر (2007). **تعليم التفكير (النظرية والتطبيق)**،عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.

3ـــــ أبو خطوة، السيد عبد المولى (2019)التفاعل بين المهام (الكلية/ الجزئية) ومستوى الدافعية للإنجاز (مرتفع /متوســـط/ منخفض) في بيئة للتعلم الإلكتروني قائمة على محفزات الألعاب وأثره في تنمية التحصـيل والتدفق في التعلم لدى التلاميذ المعلمين، تكنولوجيا التربية – **دراسـات وبحوث: الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية**،ع41 ، 107-234.

4ـــــ الأحمري، سعدية (2015). التعليم الإلكتروني، دار النشر الدولي، السعودية ، مكتبة عالم الأفق للنشر والتوزيع، الرياض،.

5ـ البرعي، إمام محمد علي؛ عبد العزيز، أحمد يوسف؛ أحمد، آمال سليمان. (2020). توظيف النظم الخبيرة في اكتسـاب مفاهيم الدراسـات الاجتماعية: دراسـة تجريبية على تلاميذ الصـف السـادس الابتدائي **مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية**، العدد الثاني، 340 – 380.

6ـ الجارودي، حسين (2011). **أضرار العاب الكمبيوتر على الأطفال**. تم استعراضه بتاريخ 2023/9/9 على الرابط http://waelarabic.in-goo.com/t596-topic.

7ـــــ جبار ، أحمد عبد الكاظم (2015): فعالية استراتيجية بنائية مقترحة لتنمية مهارات التفكير النحوي لدى التلاميذ الفائقين للمرحلة الإعدادية بالعراق، **رسالة ماجستير، كلية التربي**ة، جامعة المنصورة.

8ـــــ الحبشـي، آيات، وبدر، بثينة. (2017). أثر اسـتخدام المنصـات التعليمية لمتابعة الواجبات المنزلية في الكفاءة الذاتية المدركة وتحصيل الرياضيات لطالبات الصف الثالث المتوسط بمدينة مكة المكرمة. **مجلة تربويات الرياضيات**، 20 (9)، 25-58.

9ـ الحربي، عبيد بن مزعل بن عبيد، (2010م). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضـيات، **رسـالة دكتوراه** ، كلية التربية، قسـم المناهج وطرق التدريس، مكة المكرمة، جامعة أم القرى.

10. حسان ،تمام (2009): **اللغة العربية معناها ومبناها**، ط 6، القاهرة، عالم الكتب.

11 . الحسن، عصام (2018) العوامل المؤثرة في توظيف عضو هيئة التدريس لمنصات التعلم ذي المقررات الإلكترونية المفتوحة هائلة الالتحاق MOOCs في التدريس الجامعي بجامعة الخرطوم. **مجلة البحوث التربوية والنفسية**، (59)، ص ص 1-32.

12ـــ الحلفاوي، وليد. (2017). **نموذج مقترح لمنصة فنية عبر الويب وقياس فاعليتها في تنمية التفكير الإبداعي لدى التلاميذ المعلمين في التربية الفنية. ورقة مقدمة إلى المؤتمر العلمي الرابع** والدولي الثاني: التعليم النوعي: تحديات الحاضر ورؤى المستقبل. جامعة عين شمس، القاهرة.

13ـــ الدردير ، عبد المنعم أحمد (2006): **الإحصاء البارامتري واللابارامتري في اختبار البحوث النفسية والتربوية والاجتماعية**، القاهرة، عالم الكتب.

14ـ الراشدى، عبد الله بن احمد عبد الله (2018)، المتطلبات التربوية لتوظيف المنصات التعليمية الالكترونية في العملية التعليمية في المرحلة الثانوية من وجهة نظر المشرفين التربويين والمعلمين بتعليم الخرج " ، **مجلة البحث العلمي في التربية**، جامعة عين شمس – كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، ع (194) ، ج1، ص275.

15. رضوان ، محمد عبد النعيم (2016)، **المنصات التعليمية**: المقررات التعليمية المتاحة عبر الإنترنت، دار العلوم للنشر والتوزيع، القاهرة.

16ـــ الزمراني ، مرضي بن غرم الله (2006). فعالية مجمعات تعليمية في تنمية المهارات اللغوية لدى طلاب المستوى الأول في كلية اللغة العربية بجامعة أم القرى واتجاهاتهم نحوها، **رسالة دكتوراه**، كلية التربية، جامعة أم القرى، مكة المكرمة.

17ـــ الزهراني، حنان. (2018). أثر استخدام منصة تعليمية في تنمية بعض مهارات التواصل الرياضي لدى طالبات المرحلة الثانوية في مدينة الباحة. **المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية**، القاهرة، ط12 ، 223-295.

18ـــ الزهري ، محمد محمود حسن (2022) . أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي ، **المجلة التربوية لتعليم الكبار**– كلية التربية – جامعة أسيوط ، م4،ع2.

19ـــ الزيد ، حنان بنت احمد (2019)، أثر برنامج التقويم الإلكتروني (برنامج كاهوت Kahoot كنموذج) على زيادة دافعية طالبات جامعة الأميرة نورة نحو التعليم، **مجلة كلية التربية الأساسية للعلوم التربوية والإنسانية**، جامعة بابل ، ع 14 ، 509- 527)

20ـــ الزيني ، محمد السيد(2013). فاعلية برنامج مقترح قائم على نظرية الدلالة في تنمية أبعاد إبداعية من التحليل النحوي لدى التلاميذ المعلمين بكلية التربية، **مجلة كلية التربية** – جامعة عين شمس، العدد السابع والثلاثون، الجزء الرابع ص 608–667.

21ـــ سعادة، جودت أحمد (2001). **تدريس مهارات التفكير** (مع مئات الأمثلة التطبيقية)، عمان ، الأردن، دار الشروق للنشر والتوزيع.

22ـ سلامة، عبد الحافظ، وعطاري، عبير (2019) . أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول أساسي، **المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية** 2 ، (2) 123–127

23ـ السلمي، فواز بن صالح بن جباره (2018): فاعلية برنامج مقترح قائم على نحو النص في تنمية مهارات التفكير النحوي وخفض قلق الإعراب لدى تلاميذ قسم اللغة العربية بجامعة الطائف ، **مجلة أم القرى للعلوم التربوية والنفسية** ، كلية التربية، جامعة الطائف ، المملكة العربية السعودية، مج9،ع1، مارس، ص ص 123–189.

24ـــ شحاتة، حسن سيد (1993): تعليم اللغة العربية بين النظرية والتطبيق، ط 2، القاهرة، الدار المصرية اللبنانية.

25ـ شرقاوي، سعاد (2015): مراحل تطور التفكير النحوي العربي، **مجلة قسم اللغة العربية**، جامعة كيرالا – الهند، يناير، مجلد 2، العدد 8، ص ص 892.

26ـــ شلتوت، محمد شوقي (٢٠١٨): فاعلية مستودع رقمي قائم على المصادر التعليمية المفتوحة في تنمية مهارات التصور الرقمي لدى طلبة الدراسات العليا، **دراسات تربوية واجتماعية (٣)**.

27ـــ الشوارية، دالية خليل عبد الكريم (2019): درجة استخدام طلبة الدراسات العليا في الجامعات الأردنية الخاصة للمنصات التعليمية الإلكترونية واتجاهاتهم نحوها. **رسالة ماجستير** قسم التربية الخاصة وتكنولوجيا التعليم – كلية العلوم التربوية – جامعة الشرق الأوسط.

28ـــ طعيمة، رشدي أحمد (١٩٩٨): **الأسس العامة لمناهج تعليم اللغة العربية في التعليم العام نظريات وتجارب**، ط2، القاهرة، دار الفكر العربي.

29ـــ العبادي ، مجدولين عبد الرحمن عبد الله (2020) فاعلية استخدام تطبيق الكاهوت في زيادة الدافعية والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في مادة التاريخ في لواء ناعور، **رسالة ماجستير** ، كلية العلوم التربوية ، جامعة الشرق الأوسط .

30ـــ عبد الباري، ماهر شعبان (2012): فاعلية برنامج لتنمية مهارات التفكير العليا في النحو العربي لدى طلاب شعبة اللغة العربية في كلية التربية ببنها باستخدام إستراتيجية التعلم البنائي، **المجلة التربوية** الصادرة عن مجلس النشر العلمي لجامعة الكويت، المجلد السادس والعشرون، ع 102 ،ج2، ص ص .347:416

31ـــ عبد الباقي ، خميس (2015).تصور مقترح لعلاج عيوب القراءة الجهرية إلكترونياً لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. **مجلة كلية التربية** بالسويس، 24، 1–26.

32ـ عبد الجواد ، هدى إمام (2016) . فاعلية استراتيجية التعلم البنائي في تنمية مهارات التفكير في النحو العربي لدى تلاميذ المرحلة الثانوية، **رسالة ماجستير**، كلية التربية،جامعة بنها .

33ـ عبد السميع، عبد السميع (2022): برنامج في تدريس النحو قام على المدخل القصصي باستخدام أدوات الويب (2) لتنمية بع مهارات التفكير النحوي والكتابة الحجاجية والقيم الخلقية لتلاميذ الصف الأول الثانوي، **رسالة دكتوراه** كلية التربية جامعة المنيا.

34ـــ عبد الله ، حجاج أحمد (2019). استخدام طريقة الاستقصاء في تنمية بعض مهارات التفكير النحوي لدى تلاميذ الفرقة الرابعة شعبة اللغة العربية بكلية التربية، **دراسات عربية في التربية وعلم النفس**، كلية التربية، جامعة مدينة السادات، العدد 116 ، ديسمبر، ص ص61–104.

35ـــ عبد الهادي، محمد محمد (2015). فاعلية بيئة إلكترونية تشاركية قائمة على بعض أدوات ويب 2.0 ونظام إدارة المحتوى بلاك بورد في تنمية المهارات التقنية ومعالجة المعلومات لدى طلاب الدبلوم التربوي ، **مجلة كلية التربية** ، جامعة الأزهر،ع166، ج2 ، ديسمبر، ص578–638.

36. العجرش، حيدر (2017). **التعلم الإلكتروني رؤية معاصرة**. بغداد: مؤسسة دار الصادق الثقافية.

37ـــ عسيري ، منال علي (2022). المنصات التعليمية الإلكترونية ودورها في تنمية الكفايات الرقمية لدى المعلم: منصة مدرستي نموذجا **المجلة العربية للتربية النوعية** المجلد/العدد22،ص 464–437

38ـــ عسيري ، منال علي (2022). فاعلية استخدام المنصات الرقمية التعليمية في تنمية الفهم القرائي باللغة الانجليزية لدى طالبات الصف الأول الثانوي بمدينة جدة ،6(23) ، يوليو ، **المجلة العربية للتربية النوعية** ، المؤسسة العربية للتربية والعلوم و الآداب ، مصر، 471–498.

39ـــ عصر ، رضا مسعد السعيد (2003) : حجم الأثر: أساليب إحصائية لقياس الأهمية العلمية كنتائج البحوث التربوية، الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس **المؤتمر العلمي الخامس عشر** لمناهج التعليم والإعداد للحياة المعاصرة) المجلد (2)، يوليو، ص ص 645 . 674.

40ـــ عصر، حسني عبد الباري (1992): تقويم تمكن تلاميذ المرحلة الثانوية من الإعرابين: المقدر والمحلي في الجملة العربية، **مجلة كلية التربية**، جامعة طنطا، العدد الخامس عشر، ـــ يناير، ص 175-191.

41ـــــ عفيفي ، رضـــوي عفيفي محمد ؛ فرجون، خالد محمد محمد؛ احمد، كريمة محمود محمد (2023): الأسس النظرية لمحفزات الألعاب التعليمية، **مجلة الجمعية المصرية للكمبيوتر التعليمي** ، المجلد 11 العدد 21 ،يونيو –، ص 1164-1147

42ـــ علام، صـلاح الدين محمود (2002): **القياس والتقويم التربوي في العملية التدريسية**، عمان، دار الميسرة للنشر والتوزيع، الأردن.

43ـــ فرحات، أحمد.(2019) : .أثر التفاعل بين أسلوب التدريب القائم على الواقع المعزز وبين السعة العقلية في اكتساب مهارات استخدام المستحدثات التكنولوجيه لطلاب الدراسات العليا، **رسالة دكتوراه**، كلية التربية، جامعة حلوان.

44. قباوة ، فخر الدين (2002): **التحليل النحوي** ، القاهرة، الشركة المصرية العالمية للنشر، لونجمان.

45ـــ محمد ،علي عبدالمنعم (2020): فاعلية استخدام استراتيجية الأبعاد السداسية " في اللغة العربية لتنمية مهارات الاســـتدلال النحوي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، **المجلة التربوية، كلية التربية**، جامعة سوهاج، مج 76 ، ص ص 885 – 971

46ـــ محمود ، سامية محمد (2021) : إستـراتيجية مقترحة لتدريس النحو قائمة على نظرية العبء المعرفي باســـتخدام تقنية الواقع المعزز لتنمية مـهارات التفكير النحوي وخفض قلق الإعراب لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، **مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفســـية**، كلية التربية، جامعة الفيوم، ع 15 ،ج 9 ، يوليو، ص ص 864 – 9.

47. المغذوى، عادل (2018) : معايير توظيف الألعاب الإلكترونية فى تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائيةمن وجهة نظر المعلمين والمعلمات فى ضـــوء بعض المتغيرات ، **مجلة كلية التربية** ،جامعة الأزهر المجلد 37، العدد 177، ج2 .

48ـــ منصور، رشدي فام (1997): حجم التأثير (الوجه المكمل للدلالة)، القاهرة، **المجلة المصرية للدراسات النفسية**، ع6، ج (7)، يونيه، ص ص 57 . 75 .

49ـــ المنصوري، ميثاء قران سعيد صياح (2022). أثر استخدام المنصات التعليمية على اكتساب المهارات النحوية بماده اللغة العربية لدي طالبات الصـف الثاني عشـر – **المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسـية**، المجلد 6، العدد 29، الصفحة 226-205 ،.

50ــ مهدي ، حسن ربحي (2012) استـراتيجيتان للتعلم التشاركي القائم على أدوات الويب 2 بمقرر إلكتروني عن بعد ، و فاعليتهما في تنمية مهارات توليد المعرفة و تطبيقه ، **مجلة البحث العلمي في التربية** جامعة عين شمس – كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، العدد13،ج2، ص789– 807.

51ــ هديه، خميس عبد الهادي (2015): فاعلية برنامج مقترح في تدريس النحو العربي قائم على نظرية اريجلوث التوسعية في تنمية بعض مهارات التفكير النحوي والاتجاه نحو المادة للطلاب المعلمين بكلية التربية، **رسـالة ماجسـتير، كلية التربية**، جامعة المنيا.

52ـــ هنداوي ، صفوت توفي (2022): وحدة مقترحة قائمة على مدخل نحو النص لتنمية مهارات تحليل النصوص الأدبية والنحو الوظيفي وأثرها في خفض قلق الإعراب لدى تلاميذ الصـف الأول الثانوي، **الجمعية المصـرية للمناهج وطرق التدريس**، كلية التربية، جامعة عين شمس، عدد253، ص ص 141–194.

53 ـ والـي ، محمد فـوزي ريـاض (2016): استخدام برامج ومواقع الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية مهارات التعلم الذاتي والتحصـــيل في مـادة العلوم لـدى طلاب المرحلـة الإعداديـة، **مجلـة كليـة التربيـة** بنهـا، المجلد 27، العدد 106(1110–2411)

ثانياً ـ المراجع الأجنبية : References

1- Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal), Volume I, No 3, October 2018, Page: 251-263

2- Deci, Edward. Ryan, Richard. (2000). The “What” and “Why” of Goal Pursuits: Human Needs and the Self-Determination of Behavior. An International Journal for The Advancement Psychology Theory. (4). (11). 268

3- Dowling, S. (2011). Web-based learning moving from learning islands to learning environments. The Electronic Journal for English as a Second Language, 15 (2), Retrieved from http://www.tesl-ej.org/wordpress/issues/volume15/ej58/ej58int/

4- Drajati, N. A., & dkk. (2019). Pembelajaran Bahasa Inggris SMA/SMK/MA dengan Kerangka TPACK Teori & Praktik. Surakarta: Yuma Pustaka.

5- Homanova, Z., & Prextova, T. (2017). Educational Networking Platforms Through the Eyes of Czech Primary School Students. Paper presented at the Proceedings of the European Conference on Games Based Learning, Czech Republic City. Retrieved from https://aip.scitation.org/doi/abs/10.1063/1.5079083. , 195-204.

6- Richards,C, , Cooper, M. L., Cozzarelli, C., & Zubek, J. (1998). Personal resilience, cognitive appraisals, and coping: An integrative model of adjustment to abortion. Journal of Personality and Social Psychology, 74(3), 735–752.

7- Seifert,T.(2004).Understanding student motivation. Educational Research,46 (2), 137 – 149.

8- Singer. (2016). kahoot app brings urgency of a quiz show to the classroom. New York Times.