ROUTE
EDUCATIONAL & SOCIAL SCIENCE JOURNAL
ISSN: 2148-5518

Volume 12, Issue 5, September 2025, p. 81-119

Article Information

Article Type: *Research Article*

This article was checked by iThenticate.

Article History:
Received
22/07/2025
Received in revised form
31/07/2025
Available online
15/09/2025

TEACHERS' PERCEPTIONS OF THE IMPACT OF INTERACTIVE EDUCATIONAL GAMES BASED ON VIRTUAL REALITY TECHNOLOGIES ON THE DEVELOPMENT OF MOTOR AND COGNITIVE SKILLS IN ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS: A DESCRIPTIVE ANALYTICAL STUDY

Rami Mustafa Khateeb [1]
Musab Khaled Khaduj [2]
Khalil Al-Hamo Al-Hamdan[3]

Abstract

The study aimed to explore teachers' perceptions of using interactive educational games to improve the learning process for elementary school students. The researchers employed a descriptive analytical approach to collect and analyze data through a questionnaire developed based on previous literature related to the topic. A simple random sample of 100 teachers was selected from elementary schools in the city of Aleppo, representing 0.85% of the total number of teachers in the city. The questionnaire consisted of 21 items distributed across three main areas: teachers' perceptions of interactive educational games, the impact of teachers' technological knowledge, and the effect of games on elementary school students. A five-point Likert scale was used to analyze the responses.

The results showed that teachers' responses regarding interactive educational games ranged from moderate to high, with most teachers indicating that these games positively contribute to improving learning. The area with the highest rating was "The impact of educational games on elementary school students," with a mean score of 3.48. The study also revealed statistically significant differences in favor of female teachers compared to male teachers in all areas, as well as more positive perceptions among teachers with more than ten years of experience. Additionally, teachers with higher educational qualifications showed more favorable perceptions of the impact of interactive games.

[1] Dr. Special Education, University of Aleppo.

[2] Dr. Measurement and Evaluation, University of Latakia.

[3] Dr. Business Administration, University of Aleppo.

Based on these results, the researchers recommended raising awareness about the benefits of interactive educational games among teachers through awareness campaigns, providing advanced training courses in educational technology and interactive games, supporting teachers with less experience through workshops, and encouraging experienced teachers to share their experiences with others. The study also emphasized the need to intensify the use of interactive games in elementary education and to provide an integrated technological learning environment to support teachers and develop educational game tools.

Keywords: interactive games, teachers, technology, learning, elementary, training.

تصورات المعلمين حول أثر الألعاب التعليمية التفاعلية المعتمدة على تقنيات الواقع الافتراضي في تنمية المهارات الحركية والمعرفية لدى متعلمي المرحلة الابتدائية: دراسة وصفية تحليلية

رامي مصطفى خطيب [4]

مصعب خالد خدوج [5]

خليل الحمو الحمدان [6]

ملخص

هدفت الدراسة إلى استكشاف تصورات المعلمين حول استخدام الألعاب التعليمية التفاعلية في تحسين عملية التعلم للطلاب في المرحلة الابتدائية. استخدم الباحثان المنهج الوصفي التحليلي لجمع وتحليل البيانات، وذلك من خلال استبانة تم تطويرها بناءً على الأدبيات السابقة ذات الصلة بالموضوع. تم سحب عينة عشوائية بسيطة من 100 معلم ومعلمة من مدارس المرحلة الابتدائية في مدينة حلب، وبمعدل عينة يعادل 0.85% من إجمالي عدد المعلمين في المدينة. اشتملت الاستبانة على 21 فقرة موزعة على ثلاثة محاور هي: تصورات المعلمين حول الألعاب التعليمية التفاعلية، تأثير المعرفة التكنولوجية للمعلمين، وأثر الألعاب على متعلمي المرحلة الابتدائية، وتم استخدام مقياس ليكرت الخماسي في تحليل الإجابات.

أظهرت النتائج أن إجابات المعلمين حول الألعاب التعليمية التفاعلية تراوحت بين المتوسطة إلى المرتفعة، حيث أشار أغلبهم إلى أن هذه الألعاب تساهم بشكل إيجابي في تحسين التعلم. تبين أيضاً أن المحور الذي حصل على أعلى درجة هو "تأثير الألعاب التعليمية على متعلمي المرحلة الابتدائية" بمتوسط حسابي بلغ 3.48. كما أظهرت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المعلمات مقارنة بالمعلمين الذكور في جميع المحاور، فضلاً عن أن المعلمين ذوي الخبرة الأكبر (أكثر من 10 سنوات) أظهروا تصورات أكثر إيجابية. كما أظهرت النتائج تفضيل المعلمين ذوي التعليم الأعلى في تصوراتهم حول تأثير الألعاب التفاعلية.

[4] تربية خاصة- جامعة حلب.

[5] قياس وتقويم- جامعة اللاذقية.

[6] إدارة أعمال- جامعة حلب.

بناءً على هذه النتائج، أوصـــى الباحثون بتعزيز الوعي بفوائد الألعاب التعليمية التفاعلية بين المعلمين من خلال حملات توعوية، وتوفير دورات تدريبية متقدمة في مجال التكنولوجيا التعليمية والألعاب التفاعلية. كما تم التأكيد على أهمية دعم المعلمين ذوي الخبرة الأقل من خلال ورش عمل، وتشـــجيع المعلمين ذوي الخبرة الطويلة على مشاركة تجاربهم مع الآخرين. كما تم التأكيد على ضرورة تكثيف استخدام الألعاب التفاعلية في المرحلة الابتدائية وتوفير بيئة تعليمية تكنولوجية متكاملة لدعم المعلمين وتطوير أدوات الألعاب التفاعلية.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التفاعلية، المعلمين، التكنولوجيا، التعلم، الابتدائية، التدريب.

مقدمة:

تعتبر الألعاب التعليمية التفاعلية المعتمدة على تقنيات الواقع الافتراضي من الأدوات الحديثة التي تسهم في تطوير العملية التعليمية. تهدف هذه الألعاب إلى تعزيز المهارات الحركية والمعرفية لدى المتعلمين، مما يجعلها وسيلة فعالة لجذب انتباه الطلاب وتحفيزهم على التعلم. في هذه الدراسة، نستعرض تصورات المعلمين حول تأثير هذه الألعاب على الطلاب في المرحلة الابتدائية. كما نركز على التحليل الوصفي لكيفية استخدام هذه التقنيات في الفصول الدراسية. من خلال فهم هذه التصورات، يمكننا تحسين استراتيجيات التعليم وتطوير بيئات تعلم تفاعلية تدعم النمو الشامل للمتعلمين.

تُمثل الألعاب التعليمية التفاعلية المعتمدة على تقنيات الواقع الافتراضي أحد أبرز الابتكارات في مجال التعليم الحديث. تهدف هذه الألعاب إلى توفير بيئات تعليمية غامرة تتيح للمتعلمين التفاعل مع المحتوى التعليمي بشكل مباشر، مما يسهم في تعزيز الفهم والاستيعاب. تشير الدراسات إلى أن استخدام هذه التقنيات يعزز التعلم النشط من خلال تقديم تجارب تعليمية محاكية للواقع، مما يزيد من دافعية الطلاب للتعلم. علاوة على ذلك، توفر هذه الألعاب فرصًا للتعلم التعاوني، حيث يمكن للمتعلمين المشاركة في أنشطة جماعية تُعزز من مهاراتهم الاجتماعية. وبذلك، يُعتبر تطبيق هذه الألعاب وسيلة فعالة لتحسين المهارات الحركية والمعرفية لدى المتعلمين في المرحلة الابتدائية(الحميدي، 2023).

تُعتبر تصورات المعلمين حول أثر الألعاب التعليمية التفاعلية عنصرًا أساسيًا في فهم كيفية تأثير هذه الأدوات على العملية التعليمية. تتشكل هذه التصورات من تجارب المعلمين المباشرة في استخدام التقنيات الحديثة، مما يعكس مدى قبولهم وفاعلية هذه الألعاب في الفصول الدراسية. تشير الأبحاث إلى أن تصورات المعلمين تلعب دورًا حيويًا في تبني الابتكارات التعليمية، حيث تؤثر بشكل مباشر على استراتيجيات التدريس وتفاعل الطلاب. كما أن فهم هذه التصورات يُسهم في تحديد التحديات والفرص المرتبطة بتطبيق الألعاب التعليمية، مما يُعزز من فعالية التعليم. بالتالي، تُعد دراسة تصورات المعلمين حول هذه الألعاب ضرورية لتطوير بيئات تعليمية تدعم التعلم الشامل والمستدام (Brown, & Green, 2023).

تتداخل الألعاب التعليمية التفاعلية المعتمدة على تقنيات الواقع الافتراضي مع تصورات المعلمين حول أثرها في العملية التعليمية، مما يعكس أهمية هذا الربط في تحسين جودة التعليم. إن تصورات المعلمين تلعب دورًا محوريًا في كيفية دمج هذه الألعاب في الفصول الدراسية، حيث تؤثر على استعدادهم لتبني هذه الابتكارات واستراتيجياتهم في استخدامها. من جهة أخرى، يساهم استخدام هذه الألعاب في تعزيز المهارات الحركية والمعرفية لدى المتعلمين، مما يستدعي من المعلمين تقييم فعالية هذه الأدوات بناءً على تجاربهم الشخصية. وبالتالي، فإن فهم العلاقة بين تصورات المعلمين والألعاب التعليمية التفاعلية يمكن أن يُسهم في تطوير استراتيجيات تعليمية أكثر فعالية، تعزز من التفاعل والمشاركة في بيئات التعلم الحديثة(الاسود، 2022، ص. 178).

تتجلى المشكلة الرئيسية في عدم وضوح أثر الألعاب التعليمية التفاعلية المعتمدة على تقنيات الواقع الافتراضي على المهارات الحركية والمعرفية لدى متعلمي المرحلة الابتدائية، مما يثير تساؤلات حول فعالية هذه الأدوات في التعليم. تكمن أهمية هذه الدراسة في استكشاف تصورات المعلمين وفتح آفاق جديدة لفهم تأثير هذه الألعاب على العملية التعليمية. تهدف الدراسة إلى تحليل هذه التصورات، وتقديم توصيات تدعم تكامل الألعاب التعليمية في استراتيجيات التدريس، مما يسهم في تحسين جودة التعليم وتعزيز تجربة التعلم لدى الطلاب.

1.1 مشكلة الدراسة:

تتمثل مشكلة الدراسة في التحديات المرتبطة بدمج الألعاب التعليمية التفاعلية المعتمدة على تقنيات الواقع الافتراضي في العملية التعليمية، لاسيما في مرحلة التعليم الابتدائي. على الرغم من التقدم التكنولوجي الملحوظ، لا يزال هناك غموض حول فعالية هذه الألعاب في تعزيز المهارات الحركية والمعرفية لدى المتعلمين. تُعد تصورات المعلمين عن هذه الألعاب عاملًا حاسمًا في نجاح استخدامها، حيث يمكن أن تؤثر مواقفهم واعتقاداتهم بشكل كبير على استراتيجيات التدريس المتبعة. لذا، فإن فهم هذه التصورات يعد أمرًا ضروريًا لتحديد العوامل التي تسهم في تحسين النتائج التعليمية. تهدف هذه الدراسة إلى استكشاف الجوانب المختلفة المتعلقة بهذه المشكلة لتقديم رؤى علمية تدعم تطوير العملية التعليمية وتعزز من فاعلية الأدوات التعليمية الحديثة.

تعتبر الألعاب التعليمية التفاعلية من الأدوات الحديثة التي تحمل إمكانيات واسعة لتحسين العملية التعليمية، إلا أن التحديات المتعلقة بتقبلها واستخدامها من قبل المعلمين تبقى قائمة. تشير الدراسات إلى أن تصورات المعلمين تلعب دورًا محوريًا في مدى استعدادهم لتبني هذه التقنيات، حيث يمكن أن تؤثر مخاوفهم أو قناعاتهم السلبية على تنفيذ استراتيجيات تعليمية فعالة. علاوة على ذلك، فإن الفجوة بين النظرية والتطبيق في استخدام هذه الألعاب قد تؤدي إلى عدم الاستفادة الكاملة من مزاياها (الزيدي، 2019، ص. 89).

من المهم أيضًا ملاحظة أن البيئة التعليمية التي تسودها الثقافة الداعمة للتكنولوجيا تسهم في تغيير تصورات المعلمين، مما يعزز من فاعلية أدوات التعليم الحديثة. كما أن تفاعل الطلاب مع هذه الألعاب يمكن أن يكون له تأثير إيجابي على مهاراتهم الحركية والمعرفية، مما يتطلب من المعلمين فهم كيفية استغلال هذه الأدوات بشكل فعّال (Taylor, & Johnson, 2022). لذلك، فإن استكشاف هذه الجوانب سيكون له تأثير مباشر على تحسين ممارسات التدريس وتعزيز تجربة التعلم. تساهم هذه الدراسة في تقديم توصيات مبنية على الأدلة لدعم المعلمين في تكامل الألعاب التعليمية في الفصول الدراسية (العنزي، 2022).

في ضوء ما تم استعراضه، يتضح أن تصورات المعلمين تلعب دورًا حاسمًا في دمج الألعاب التعليمية التفاعلية في العملية التعليمية، مما يستدعي المزيد من البحث والدراسة لتحديد العوامل المؤثرة في فعالية هذه الأدوات.

السؤال الرئيسي للدراسة

ما هي تصورات المعلمين حول الألعاب التعليمية التفاعلية المعتمدة على تقنيات الواقع الافتراضي في تعزيز المهارات الحركية والمعرفية لدى متعلمي المرحلة الابتدائية؟

2.1 أهمية الدراسة:

تتجلى أهمية البحث في الجوانب التالية:

الأهمية النظرية:

1. تسهم الدراسة في إثراء الأدبيات المتعلقة بتطبيقات تقنيات الواقع الافتراضي في التعليم، خاصة في مجال الألعاب التعليمية التفاعلية.
2. تعزز من فهم كيفية تأثير تصورات المعلمين على استخدام التكنولوجيا في العملية التعليمية، مما يسهم في تفسير الظواهر السلوكية في الفصول الدراسية.
3. تساعد في تطوير نماذج نظرية جديدة تفسر العلاقة بين الألعاب التعليمية ونتائج التعلم، مما يمكن الباحثين من بناء دراسات مستقبلية.
4. تثير موضوعات جديدة للنقاش في الأوساط الأكاديمية حول فعالية التقنيات الحديثة في التعليم، وتحديات دمجها في المناهج الدراسية.

الأهمية التطبيقية:

1. تقدم الدراسة توصيات عملية للمعلمين حول كيفية استخدام الألعاب التعليمية التفاعلية بفاعلية، مما يعزز من جودة التعليم.
2. تدعم أهمية توفير برامج تدريبية للمعلمين تهدف إلى تعزيز استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في الفصول الدراسية، مما يساعد على تحسين الأداء التعليمي.

3. تسهم في توجيه صناع القرار في مجال التعليم نحو إدماج تقنيات الواقع الافتراضي في المناهج، مما يؤدي إلى تلبية احتياجات الطلاب المعاصرة.
4. توضح كيفية استخدام الألعاب التعليمية لزيادة دافعية الطلاب وتحفيزهم على التعلم، مما يعزز من تفاعلهم مع المحتوى التعليمي.

3.1 أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة ما يلي:

1. تحليل تصورات المعلمين حول تأثير الألعاب التعليمية التفاعلية المعتمدة على تقنيات الواقع الافتراضي في تنمية المهارات الحركية والمعرفية لدى متعلمي المرحلة الابتدائية.
2. دراسة كيفية تأثير سنوات خبرة المعلمين على تصوراتهم بشأن فاعلية هذه الألعاب في تعزيز المهارات الحركية والمعرفية.
3. فحص الفروقات في تصورات المعلمين حول تأثير الألعاب التعليمية التفاعلية بناءً على متغير الجنس، وتحديد مدى إيجابية هذه التصورات.
4. تقييم مدى تأثير الألعاب التعليمية التفاعلية في تحسين التركيز والدافعية لدى متعلمي المرحلة الابتدائية، واستكشاف العلاقة بين استخدام تقنيات الواقع الافتراضي وتعزيز التعاون والمهارات الاجتماعية بين الأطفال.
5. تقديم توصيات بناءً على النتائج لدعم إدماج تقنيات الواقع الافتراضي في المناهج الدراسية، وتطوير برامج تدريبية مهنية للمعلمين لتعزيز استخدام هذه التكنولوجيا بفعالية.

4.1 فرضيات الدراسة:

1. لا توجد فروقات ذات دلالة إحصائية في تصورات المعلمين حول تأثير الألعاب التعليمية التفاعلية على المهارات الحركية لدى متعلمي المرحلة الابتدائية بناءً على متغير الجنس.
2. لا توجد فروقات ذات دلالة إحصائية في تصورات المعلمين حول تأثير الألعاب التعليمية التفاعلية على المهارات المعرفية بناءً على سنوات الخبرة.
3. لا تؤثر الألعاب التعليمية التفاعلية المعتمدة على تقنيات الواقع الافتراضي بشكل معنوي في تحسين التركيز والدافعية لدى متعلمي المرحلة الابتدائية.
4. لا توجد علاقة معنوية بين استخدام تقنيات الواقع الافتراضي ورفع مستوى التعاون والمهارات الاجتماعية بين الأطفال في بيئة التعلم.

5.1 مصطلحات الدراسة:

1. الألعاب التعليمية التفاعلية:

اصطلاحياً:

الألعاب التعليمية التفاعلية هي أنشطة تعليمية مصممة خصيصًا لتسهيل عملية التعلم من خلال التفاعل النشط بين المتعلمين والمحتوى، مما يعزز من فهمهم وتطبيقهم للمعلومات بشكل ممتع وفعّال.(الشمراني، 2020، ص.97)

:تشير الألعاب التعليمية التفاعلية إلى البرامج أو التطبيقات التي تستخدم تقنيات حديثة (مثل الواقع الافتراضي أو المعزز) لإنشاء بيئات تعليمية تفاعلية، حيث يمكن للمتعلمين المشاركة في تجارب غامرة تعزز من اكتساب المهارات والمعرفة (الشريف، 2019).

:تُعرف الألعاب التعليمية التفاعلية بأنها وسيلة تعليمية تساهم في تحفيز الدافعية لدى المتعلمين من خلال تقديم تحديات ومكافآت، مما يسهل عملية التعلم ويزيد من انخراطهم في الأنشطة التعليمية من خلال اللعب والتفاعل (Miller, & Wilson, 2021).

إجرائياً:

هي أنشطة إلكترونية أو ورقية مصممة بطريقة تعتمد على التفاعل المباشر بين الطالب والمادة التعليمية، تهدف إلى تحقيق أهداف تعليمية محددة، وتنمي المهارات المعرفية والوجدانية والمهارية لدى الطلاب من خلال أساليب مشوقة ومحفزة، حيث يتم قياس فاعليتها من خلال مدى التحسن في التحصيل الدراسي وتنمية المهارات المستهدفة لدى عينة البحث في سياق استخدام هذه الألعاب خلال فترة زمنية محددة.

2. تقنيات الواقع الافتراضي:

اصطلاحياً:

تقنيات الواقع الافتراضي هي أنظمة تكنولوجية تستخدم لإنشاء بيئات ثلاثية الأبعاد محاكاة تتيح للمستخدمين التفاعل مع هذه البيئات كما لو كانوا موجودين فيها فعليًا، من خلال استخدام أجهزة مثل النظارات الخاصة وأجهزة التحكم.(العبيدي، 2021، ص.98)

تشير تقنيات الواقع الافتراضي إلى استخدام تكنولوجيا المحاكاة لتعزيز العملية التعليمية، مما يوفر للمتعلمين تجارب غامرة تساهم في تطوير المهارات والفهم العميق للمفاهيم من خلال المشاركة النشطة والتفاعل مع المحتوى التعليمي (السعيد، 2021).

تُعرف تقنيات الواقع الافتراضي بأنها أدوات تكنولوجية تخلق تجارب حسية متكاملة، مما يسهم في تعزيز الدافعية والانتباه لدى المتعلمين، ويؤدي إلى تحسين التعلم من خلال الانغماس في بيئات تعليمية مثيرة وتفاعلية.(Davis, & Thompson, 2020)

إجرائياً:

هي مجموعة من البرمجيات والأدوات التكنولوجية التي تتيح للمتعلمين التفاعل مع بيئات تعليمية ثلاثية الأبعاد تحاكي الواقع أو تبتكره، بهدف تعزيز الفهم النظري والتطبيقي للمفاهيم الدراسية، حيث يتم قياس أثر استخدامها من خلال مدى التحسن في أداء الطلاب ومستوى تفاعلهم ومهاراتهم المعرفية خلال فترة تطبيق التجربة باستخدام هذه التقنيات.

3. **تصورات المعلمين:**

اصطلاحيا:

تصورات المعلمين هي الآراء والمعتقدات التي يحملها المعلمون حول أساليب التدريس وأدوات التعليم، والتي تؤثر بشكل كبير على كيفية تنظيم الحصص الدراسية وتفاعلهم مع الطلاب (Roberts, & Lee2019). تُشير تصورات المعلمين إلى التصورات الذهنية التي تشكلت لدى المعلمين بناءً على تجاربهم وخبراتهم التعليمية، والتي تؤثر في توجهاتهم نحو استخدام التقنيات التعليمية وفاعليتها في تعزيز التعلم (الزهراني، 2020).
تصورات المعلمين تُعتبر مجموعة من المفاهيم والمواقف التي تتشكل من خلال التفاعل مع الزملاء والبيئة التعليمية، وتؤثر في كيفية استجابة المعلمين للتحديات التعليمية واحتياجات الطلاب (الشيخ، 2018، ص, 123).

إجرائياً:

هي مجموعة الأفكار والمعتقدات والتصورات الذهنية التي يحملها المعلمون حول موضوع معين أو أساليب تعليمية أو تقنيات مستخدمة، والتي يتم قياسها في هذه الدراسة من خلال استجاباتهم على استبانة معدّة لهذا الغرض، بهدف التعرف إلى مدى وعيهم، واتجاهاتهم، ومواقفهم نحو الظاهرة أو الممارسة التعليمية قيد البحث.

2. الإطار النظري والدراسات السابقة:

تمهيد:

تعتبر الألعاب التعليمية التفاعلية وتقنيات الواقع الافتراضي من أبرز الابتكارات في مجال التعليم الحديث، حيث تسهم هذه الأدوات في خلق بيئات تعليمية غامرة ومحفزة. تعكس تصورات المعلمين حول هذه الأدوات تأثيرًا كبيرًا على استراتيجيات التعليم والتعلم، مما يبرز أهمية التفاعل الاجتماعي في الفصول الدراسية. في هذا السياق، يتطلب الأمر فهمًا عميقًا لهذه المفاهيم لتطبيقها بفاعلية وتعزيز تجربة التعلم.

مفهوم الألعاب التعليمية التفاعلية وأهميتها في التعليم الحديث:

تُعتبر الألعاب التعليمية التفاعلية أدوات تعليمية مبتكرة تجمع بين عناصر اللعب وأهداف التعلم، مما يسهم في خلق بيئات تعليمية محفزة. تُصمم هذه الألعاب لتكون تفاعلية، حيث يشارك المتعلمون بنشاط في المحتوى التعليمي، مما يعزز من تجربتهم التعليمية.

أهمية الألعاب التعليمية التفاعلية:

1. **تحفيز الدافعية:** الألعاب التعليمية تثير اهتمام الطلاب من خلال تقديم تحديات ومكافآت، مما يزيد من دافعيتهم للمشاركة في العملية التعليمية. عندما يشعر الطلاب بأن التعلم ممتع، يزداد احتمال انخراطهم في الأنشطة التعليمية.
2. **تعزيز التعلم النشط:** تتيح الألعاب للمتعلمين فرصة اتخاذ قرارات وحل المشكلات بشكل مباشر. هذا النوع من التعلم النشط يُعزز من مهارات التفكير النقدي والإبداع، حيث يتعلم الطلاب كيفية التعامل مع المواقف المختلفة وتحليل النتائج.
3. **توفير تجارب غامرة:** من خلال المحاكاة والبيئات الافتراضية، يمكن للألعاب التعليمية تقديم تجارب غامرة تسمح للمتعلمين بالتفاعل مع محتوى تعليمي في سياقات واقعية. هذه التجارب تُسهل فهم المفاهيم المعقدة وتطبيق المعرفة في مواقف حقيقية (Clark, & Harris, 2023).
4. **تنمية المهارات الاجتماعية** :تساهم الألعاب التفاعلية في تعزيز التعاون والتفاعل بين الطلاب. من خلال العمل ضمن فرق، يتعلم الطلاب كيفية التواصل بفعالية، مما يُعزز من مهارات العمل الجماعي والقيادة.
5. **التكيف مع أنماط التعلم المختلفة** :توفر الألعاب التعليمية طرقًا متنوعة للتعلم، مما يساعد في تلبية احتياجات الطلاب ذوي أنماط التعلم المختلفة. يمكن للطلاب التعلم من خلال اللعب، مما يجعل العملية التعليمية أكثر شمولية.
6. **تحسين نتائج التعلم:** تشير الأبحاث إلى أن استخدام الألعاب التعليمية يساهم في تحسين نتائج التعلم وزيادة الاحتفاظ بالمعلومات. تجارب التعلم الإيجابية تُعزز من فهم الطلاب للمادة الدراسية. (الحمد، 2023)

باختصار، تمثل الألعاب التعليمية التفاعلية وسيلة فعالة لجعل التعلم أكثر متعة وفاعلية. من خلال تحفيز الدافعية، وتعزيز التعلم النشط، وتوفير تجارب غامرة، تُسهم هذه الألعاب في تحقيق نتائج تعليمية أفضل وتطوير مهارات متنوعة لدى الطلاب، مما يجعلها أداة قيّمة في التعليم الحديث.

تقنيات الواقع الافتراضي: تطورات وتطبيقات في المجال التعليمي:

تُعد تقنيات الواقع الافتراضي (VR) واحدة من أبرز الابتكارات التكنولوجية التي تُدخلُها المؤسسات التعليمية لتعزيز فعالية التعلم. حيث تُتيح هذه التقنيات للمتعلمين الانغماس في بيئات تعليمية محاكية، مما يسهم في تحسين التجربة التعليمية ورفع مستوى التفاعل والمشاركة.

تطورات تقنيات الواقع الافتراضي

1. التقدم التكنولوجي: شهدت تقنيات الواقع الافتراضي تطورات ملموسة في السنوات الأخيرة، حيث أصبحت الأجهزة أكثر قوة وكفاءة، مما يسهل استخدامها في السياقات التعليمية. تتجلى هذه التحسينات في جودة الرسوميات وسرعة الاستجابة، مما يُعزز من التجربة الحسية للمتعلمين.
2. توسيع نطاق الوصول: بفضل انتشار الهواتف الذكية والأجهزة المحمولة، أصبح من الممكن الوصول إلى تقنيات الواقع الافتراضي بسهولة أكبر. إذ يمكن لمجموعة متنوعة من التطبيقات أن تعمل على الأجهزة المحمولة، مما يُمكّن المتعلمين من الاستفادة من هذه التقنيات في أي زمان ومكان (الحارثي، 2022، ص. 96).

تطبيقات تقنيات الواقع الافتراضي في التعليم

1. التعليم القائم على الخبرة: تُتيح تقنيات الواقع الافتراضي للمتعلمين ممارسة المهارات العملية في بيئات افتراضية، مثل المجالات الطبية والهندسية. توفر هذه التجارب المحاكية فرصًا لتطوير المهارات دون المخاطر المرتبطة بالتطبيق الفعلي في العالم الحقيقي.
2. استكشاف التاريخ والثقافة: تُعزز تقنيات الواقع الافتراضي من قدرة المتعلمين على استكشاف الأحداث التاريخية والثقافات المختلفة من خلال تجارب غامرة. تمكن هذه البيئات الطلاب من التفاعل مع السياقات التاريخية، مما يُعمق فهمهم للموضوعات المدروسة (Nguyen, & Tran. 2021).
3. التعلم القائم على المشاريع: تسهم تقنيات الواقع الافتراضي في تعزيز التعلم القائم على المشاريع من خلال توفير بيئات تفاعلية تُتيح للطلاب تصميم وبناء نماذج ثلاثية الأبعاد. يُعزز ذلك من مهارات التفكير النقدي والابتكار لدى الطلاب.
4. التعليم الشامل: تُعتبر تقنيات الواقع الافتراضي أداة فعّالة لدعم التعليم الشامل، حيث تُقدم تجارب تعليمية مُخصصة تلبي احتياجات الطلاب ذوي الاحتياجات الخاصة، مما يُعزز من دمجهم في العملية التعليمية.
5. تعزيز التفاعل الاجتماعي: تُمكّن تقنيات الواقع الافتراضي الطلاب من التعاون والعمل الجماعي في بيئات افتراضية، مما يعزز من مهارات التواصل والتفاعل الاجتماعي. تُسهم هذه التجارب في بناء علاقات إيجابية بين الطلاب. (القحطاني، 2021، ص. 87)

في الختام، تمثل تقنيات الواقع الافتراضي أداة تعليمية مُبتكرة تُعزز من فاعلية التعليم الحديث. من خلال توفير تجارب غامرة وتفاعلية، تُسهم هذه التقنيات في تحسين نتائج التعلم وتطوير مهارات متنوعة لدى الطلاب، مما يجعلها جزءًا أساسيًا من مستقبل التربية والتعليم.

تصورات المعلمين وتأثيرها على استراتيجيات التعليم والتعلم:

تُعتبر تصورات المعلمين عن التعليم والتعلم من العناصر الحاسمة التي تؤثر في فعالية العملية التعليمية. تعكس هذه التصورات القيم والمعتقدات التي يحملها المعلمون حول طبيعة التعلم وكيفية اكتساب المعرفة، مما ينعكس بشكل مباشر على استراتيجيات التعليم التي يعتمدونها في الفصول الدراسية. عندما يؤمن المعلمون بأهمية التعلم النشط والتفاعلي، فإنهم يميلون إلى تبني استراتيجيات تعليمية تشجع على المشاركة الفعالة للطلاب، مثل استخدام الألعاب التعليمية والنقاشات الجماعية وتقنيات التعلم القائم على المشاريع، مما يُعزز من دافعية الطلاب ويزيد من تفاعلهم مع المحتوى. (Parker, & Scott, 2020)

بالمقابل، إذا كانت تصورات المعلمين تقليدية، فقد يفضلون الاعتماد على أساليب التدريس التلقيني، مثل المحاضرات الطويلة وطرق الشرح التقليدية، مما قد يؤدي إلى تراجع دافعية الطلاب واهتمامهم بالمادة، وبالتالي ضعف النتائج التعليمية. كما تلعب تصورات المعلمين دورًا رئيسيًا في كيفية تعاملهم مع أنماط التعلم المختلفة، حيث إن المعلمين الذين يدركون أهمية التنوع في أساليب التعلم يميلون إلى تصميم أنشطة تعليمية تلبي احتياجات جميع الطلاب، بما في ذلك ذوي الاحتياجات الخاصة، مما يُسهم في تحسين التفاعل والمشاركة. أيضًا، تساهم تصورات المعلمين في تشكيل مناخ الفصول الدراسية؛ فالمعلمون الذين يحملون تصورات إيجابية بشأن قدرتهم على التأثير على تعلم الطلاب يميلون إلى خلق بيئة تعليمية تشجع على التعاون والابتكار، مما يعزز من الثقة بين الطلاب ويشجعهم على التعبير عن آرائهم وأفكارهم بحرية. وأخيرًا، تؤثر تصورات المعلمين على كيفية تفاعلهم مع أولياء الأمور والمجتمع، حيث يميل المعلمون الذين يعتقدون أن التعليم هو شراكة بين المدرسة والأسرة إلى تعزيز التواصل الفعّال مع أولياء الأمور، مما يُسهم في دعم تعلم الطلاب خارج الفصول الدراسية (البخاري، 2019، ص. 87).

باختصار، تعد تصورات المعلمين عاملًا حاسمًا في تشكيل استراتيجيات التعليم والتعلم. من خلال فهم هذه التصورات وتطويرها، يمكن تحسين جودة التعليم وتعزيز تجربة التعلم للطلاب، مما يتطلب من المعلمين التفكير النقدي في ممارساتهم التعليمية والبحث عن أساليب جديدة وفعالة لتحقيق نتائج تعليمية أفضل. لذا، يُعتبر الاستثمار في تطوير تصورات المعلمين جزءًا أساسيًا من أي استراتيجية لتحسين التعليم.

التفاعل الاجتماعي في الفصول الدراسية: دوره في تعزيز التعلم الفعّال:

يُعتبر التفاعل الاجتماعي في الفصول الدراسية أحد العناصر الأساسية التي تساهم في تعزيز التعلم الفعّال. يتضمن هذا التفاعل العلاقات والتواصل بين المعلمين والطلاب، وكذلك بين الطلاب أنفسهم، مما يسهم في خلق بيئة تعليمية ديناميكية ومحفزة. يعزز التفاعل الاجتماعي من مشاركة الطلاب في الأنشطة التعليمية،

حيث يشعرون بالراحة والثقة في التعبير عن آرائهم وأفكارهم، مما يُسهم في تحسين الفهم العميق للمواد الدراسية (Evans, & Foster, 2019).

علاوة على ذلك، يكتسب الطلاب من خلال التفاعل مع زملائهم مهارات التواصل والعمل الجماعي، وهي مهارات ضرورية في الحياة اليومية وتُعد جزءًا أساسيًا من التعلم الاجتماعي والعاطفي. كما يُشجع التفاعل الاجتماعي الطلاب على التفكير النقدي، حيث يتعرضون لوجهات نظر مختلفة ويتعلمون كيفية تحليل المعلومات ومناقشتها، مما يُعزز من قدرتهم على حل المشكلات واتخاذ القرارات.

يسهم التفاعل الاجتماعي أيضًا في بناء علاقات إيجابية بين الطلاب والمعلمين، مما يخلق مناخًا تعليميًا مُشجعًا. هذه البيئة الإيجابية تُعزز من دافعية الطلاب وتزيد من انخراطهم في التعلم. من جهة أخرى، يُعتبر التعلم التعاوني أحد أشكال التفاعل الاجتماعي الذي يُعزز من الفهم الجماعي للمفاهيم؛ فبمجرد العمل في مجموعات، يتعلم الطلاب كيفية التعاون وتبادل المعرفة، مما يُسهم في تعزيز نتائج التعلم(Hughes, & Carter 2022).

يمكن للمعلمين اعتماد عدة استراتيجيات لتعزيز التفاعل الاجتماعي في الفصول الدراسية، مثل تنظيم الأنشطة الجماعية، مثل المشاريع المشتركة والنقاشات الجماعية، مما يُشجع الطلاب على التعاون والعمل معًا. كما يمكن توفير فرص للتواصل من خلال استخدام تقنيات التعلم الرقمي التي تُتيح للطلاب التواصل ومشاركة الأفكار خارج الفصول الدراسية. بالإضافة إلى ذلك، يُمكن تشجيع التعليقات من خلال خلق بيئة يُمكن فيها للطلاب تقديم الملاحظات البناءة لبعضهم البعض، مما يعزز من التعلم الجماعي (القرني، 2020، ص. 67).

في الختام، يُعتبر التفاعل الاجتماعي في الفصول الدراسية عنصرًا محوريًا يُسهم في تعزيز التعلم الفعّال. من خلال تعزيز المشاركة، وتنمية المهارات الاجتماعية، وتحفيز التفكير النقدي، يساهم التفاعل الاجتماعي في خلق بيئة تعليمية إيجابية تُعزز من نتائج التعلم. لذا، يجب على المعلمين التركيز على استراتيجيات تُعزز هذا التفاعل، مما يُسهم في تطوير تجربة تعليمية شاملة وفعّالة.

الدراسات السابقة:

دراسة سعيد (2023) بعنوان "التفاعل الاجتماعي ودوره في تعزيز التعلم الذاتي" تأثير التفاعل الاجتماعي على مهارات التعلم الذاتي لدى الطلاب. شملت الدراسة عينة مكونة من 90 طالبًا من مرحلة التعليم العالي، واستخدمت استبيانًا ومقابلات، مع اتباع منهج مختلط. أظهرت النتائج أن التفاعل الاجتماعي يلعب دورًا حاسمًا في تعزيز مهارات التعلم الذاتي لدى الطلاب، حيث ساهم في تطوير مهارات التخطيط والتنظيم والإدارة الذاتية للدراسة. لوحظ أن الطلاب الذين يتمتعون بتفاعل اجتماعي جيد مع زملائهم كانوا أكثر استقلالية في تعلمهم، مما ساعدهم على اتخاذ المبادرة في استكشاف الموضوعات والدروس بأنفسهم.

كما أكدت الدراسة أن التفاعل الاجتماعي يتيح للطلاب فرصة تبادل المعرفة والخبرات، حيث تمكنوا من الاستفادة من أفكار وآراء الآخرين من خلال المناقشات الجماعية والأنشطة التعاونية. أظهرت النتائج أيضًا أن

التفاعل الاجتماعي يعزز من مهارات التفكير النقدي، حيث ساهم التحدي الفكري خلال المناقشات في تطوير القدرة على تحليل المعلومات وتقييمها بشكل نقدي. لوحظ أن الطلاب الذين يتفاعلون اجتماعيًا يتمتعون بدافعية أكبر للتعلم، حيث ساعدت الروابط الاجتماعية القوية على تحفيزهم للمشاركة بفاعلية في العملية التعليمية. بالإضافة إلى ذلك، أشارت النتائج إلى أن التفاعل الاجتماعي يعزز من الصحة النفسية للطلاب، مما ينعكس بشكل إيجابي على تجربتهم التعليمية.

تشير النتائج إلى أن التفاعل الاجتماعي له تأثير كبير على تعزيز مهارات التعلم الذاتي لدى الطلاب، مما يعزز استقلاليتهم في العملية التعليمية. ينبغي على المؤسسات التعليمية تشجيع التفاعل الاجتماعي من خلال تصميم أنشطة تعليمية تعزز التعاون والمشاركة، لتحسين تجربة التعلم وتمكين الطلاب من تحقيق أهدافهم الأكاديمية.

دراسة العلي (2022) بعنوان "أثر التفاعل الاجتماعي على دافعية الطلاب للتعلم" تأثير التفاعل الاجتماعي على دافعية الطلاب. شملت الدراسة عينة مكونة من 80 طالبًا من مدارس خاصة، واستخدمت الأداة استبيانًا لقياس دافعية التعلم، مع اعتماد المنهج الوصفي. أظهرت النتائج وجود علاقة إيجابية بين مستوى التفاعل الاجتماعي ودافعية الطلاب للتعلم. حيث تبين أن الطلاب الذين يتمتعون بتفاعل اجتماعي نشط مع زملائهم ومعلميهم كانوا أكثر دافعية للمشاركة في الأنشطة الصفية والتفاعل مع المحتوى التعليمي. كما ساهمت الأنشطة التفاعلية في تعزيز شعور الانتماء لدى الطلاب، مما زاد من رغبتهم في التعلم.

لوحظ أيضًا أن التفاعل الاجتماعي يعزز من تطوير مهارات التعاون والعمل الجماعي، مما يسهم في خلق بيئة تعليمية محفزة. الطلاب الذين يشاركون في مناقشات جماعية وتعاونيات أكاديمية أظهروا مستوى أعلى من الدافعية، حيث ساعدتهم هذه الأنشطة على تحديد أهدافهم التعليمية بوضوح وزيادة إصرارهم على تحقيقها. كما أشارت الدراسة إلى أن التفاعل الإيجابي مع المعلمين يزيد من دافعية الطلاب، حيث أن الدعم والتشجيع من قبل المعلمين يعزز من ثقة الطلاب بأنفسهم وقدرتهم على تحقيق النجاح الأكاديمي. علاوة على ذلك، أكدت النتائج أن تحسين جودة العلاقات الاجتماعية داخل الصف يمكن أن يؤدي إلى رفع مستوى الدافعية لدى الطلاب. تشير النتائج إلى أن التفاعل الاجتماعي له تأثير كبير على دافعية الطلاب للتعلم، مما يستدعي من المدارس والمعلمين تصميم أنشطة تعليمية تفاعلية تعزز من التواصل والتعاون، لتحفيز الطلاب وزيادة رغبتهم في التعلم وتحقيق النجاح الأكاديمي.

دراسة الزهراء (2021) بعنوان "دور التفاعل الاجتماعي في تحسين أداء الطلاب في الفصول الدراسية" العلاقة بين التفاعل الاجتماعي وأداء الطلاب الأكاديمي. شملت الدراسة عينة مكونة من 100 طالب من عدة مدارس خاصة، واستخدمت استبيانًا وملاحظات صفية، مع اتباع منهج دراسي مختلط.

أظهرت النتائج أن هناك ارتباطًا إيجابيًا بين مستوى التفاعل الاجتماعي بين الطلاب والمعلمين وأداء الطلاب الأكاديمي، حيث حقق الطلاب الذين شاركوا في تفاعلات اجتماعية نشطة درجات أعلى في الاختبارات

والمشاريع الدراسية. كما أظهرت الدراسة أن التفاعل الاجتماعي يسهم في تحسين فهم الطلاب للمحتوى الدراسي، حيث تمكّن الطلاب من مناقشة الأفكار وتبادل الآراء مما ساعدهم على استيعاب المعلومات بشكل أفضل. لوحظ أيضًا أن الطلاب الذين يتمتعون بتفاعل اجتماعي جيد كانوا أكثر دافعية للمشاركة في الأنشطة الصفية، مما ساهم في رفع مستوى اهتمامهم بالمادة الدراسية وتحفيزهم على الإنجاز. كما أكدت النتائج أن التفاعل الاجتماعي يعزز من مهارات التواصل لدى الطلاب، حيث أظهر المشاركون قدرة أكبر على التعبير عن آرائهم ومشاعرهم، مما ساعد على بناء علاقات إيجابية داخل الفصول الدراسية.

أشارت الدراسة إلى أن البيئة الصفية التي تشجع على التفاعل الاجتماعي، مثل الفصول الديناميكية والأنشطة الجماعية، أثرت بشكل إيجابي على أداء الطلاب، حيث ساهم المناخ التعليمي المفتوح في تعزيز مشاركة الطلاب وتفاعلهم. ومع ذلك، لوحظت اختلافات فردية في تأثير التفاعل الاجتماعي على الأداء الأكاديمي، حيث أبدى بعض الطلاب تحسنًا أكبر من الآخرين، مما يشير إلى أن هذه الاختلافات قد تكون مرتبطة بالشخصيات والمهارات الاجتماعية المختلفة.

تشير النتائج إلى أن زيادة التفاعل الاجتماعي بين الطلاب والمعلمين تلعب دورًا حاسمًا في تحسين الأداء الأكاديمي، مما يستدعي من المدارس والمعلمين تعزيز بيئات تعليمية تفاعلية تشجع على الحوار والنقاش، وبالتالي تطوير مهارات الطلاب الأكاديمية والاجتماعية.

دراسة على (2020) بعنوان "أثر التفاعل الاجتماعي على التحصيل الدراسي للطلاب" تأثيرًا واضحًا للتفاعل الاجتماعي بين الطلاب على مستوى تحصيلهم الدراسي. هدفت الدراسة إلى تحليل هذا التأثير من خلال عينة مكونة من 200 طالب من مدارس حكومية، واستخدمت استبيانًا مقننًا لقياس مستوى التفاعل الاجتماعي، مع تطبيق المنهج الوصفي التحليلي. أظهرت النتائج أن الطلاب الذين يتمتعون بمستوى عالٍ من التفاعل الاجتماعي، سواء داخل الفصل أو خارجه، حققوا متوسط درجات أعلى في المواد الدراسية مقارنة بالطلاب ذوي التفاعل المنخفض. وهذا يشير إلى أن التفاعل الاجتماعي يسهم في تعزيز الفهم والتطبيق العملي للمعلومات. كما أكدت الدراسة أن العلاقات الإيجابية بين الطلاب، مثل الصداقة والتعاون، تعزز من موقفهم الأكاديمي، حيث كان الطلاب الذين شاركوا في أنشطة جماعية أو مشاريع مشتركة أكثر قدرة على فهم المواد الدراسية.

بالإضافة إلى ذلك، أظهرت الدراسة أن التفاعل الاجتماعي يعزز من دافعية التعلم لدى الطلاب، إذ يشعر الطلاب الذين يتفاعلون بشكل جيد مع زملائهم برغبة أكبر في المشاركة في الأنشطة الصفية والدراسة. وبرز أيضًا تأثير البيئة المدرسية التي تشجع على التفاعل الاجتماعي، مثل الفصول الدراسية التفاعلية والأنشطة اللاصفية، على التحصيل الدراسي. كما لوحظ أن التفاعل الإيجابي بين الطلاب والمعلمين يلعب دورًا مهمًا في رفع مستوى التحصيل الدراسي، حيث كان الطلاب الذين يشعرون بالراحة في التفاعل مع معلميهم أكثر قدرة على طرح الأسئلة والمشاركة في النقاشات.

أما بالنسبة لاختلافات بين الجنسين، فقد أظهرت الدراسة بعض الفروقات في مستوى التفاعل الاجتماعي والتحصيل الدراسي، حيث أظهرت الإناث تفاعلًا اجتماعيًا أعلى مما ساهم في ارتفاع تحصيلهن الدراسي. تشير النتائج إلى أهمية تعزيز التفاعل الاجتماعي بين الطلاب كجزء من استراتيجيات التعليم الفعالة، مما يؤدي بدوره إلى تحسين التحصيل الدراسي للطلاب.

دراسة محمد (2019) بعنوان "التعلم التعاوني ودوره في تعزيز مهارات التواصل الاجتماعي" تأثير استراتيجيات التعلم التعاوني على مهارات التواصل بين الطلاب. شملت الدراسة عينة مكونة من 150 طالبًا من صفوف المرحلة الثانوية، واستخدمت مقياسًا تم تطويره لتقييم مهارات التواصل، مع اعتماد المنهج التجريبي. أظهرت النتائج أن الطلاب الذين شاركوا في أنشطة التعلم التعاوني حققوا تحسنًا ملحوظًا في مهارات التواصل، حيث زادت قدرتهم على التعبير عن الأفكار بوضوح، والاستماع الفعال، وتقديم الملاحظات البناءة. كما أفادت النتائج بأن هذه الأنشطة أدت إلى زيادة مستوى الثقة بالنفس لدى الطلاب أثناء التفاعل مع زملائهم، مما ساهم في تحسين قدرتهم على التواصل بفاعلية. علاوة على ذلك، أظهرت الدراسة أن التعلم التعاوني ساعد الطلاب على تطوير مهارات العمل الجماعي، حيث تعلموا كيفية توزيع الأدوار والتعاون في حل المشكلات. كان هناك أيضًا تفاعل فعال بين الطلاب أثناء الأنشطة التعاونية، مما عزز الروابط الاجتماعية بينهم وأثر إيجابًا على مهاراتهم الاجتماعية بشكل عام. كما أكدت الدراسة أن البيئة التعليمية التي تشجع على التعلم التعاوني تلعب دورًا مهمًا في تعزيز مهارات التواصل. الفصول الدراسية التي تتيح الفرص للتفاعل الجماعي كانت أكثر فعالية في تحسين مهارات الطلاب. ومن الملاحظ أيضًا وجود اختلافات فردية في مدى التحسن في مهارات التواصل، حيث أظهر بعض الطلاب تقدمًا أكبر من الآخرين، مما يشير إلى أن العوامل الشخصية مثل الخلفية الاجتماعية والثقافية قد تؤثر على فعالية استراتيجيات التعلم التعاوني.

تشير النتائج إلى أن استراتيجيات التعلم التعاوني تلعب دورًا حيويًا في تعزيز مهارات التواصل الاجتماعي لدى الطلاب، مما يستدعي من المعلمين اعتماد هذه الاستراتيجيات كجزء من منهجهم التعليمي، لتحقيق تطوير مهارات التواصل الفعالة التي تعد ضرورية للنجاح الأكاديمي والاجتماعي.

دراسة الحسن (2018) بعنوان "التفاعل الطلابي كأداة لتعزيز التعلم النشط" كيفية تأثير التفاعل الطلابي على استراتيجيات التعلم النشط. شملت الدراسة عينة مكونة من 120 طالبًا من المرحلة الابتدائية، واستخدمت الأداة استبيانات ومقابلات، مع اتباع المنهج النوعي. أظهرت النتائج أن التفاعل الطلابي يسهم بشكل كبير في زيادة دافعية الطلاب، حيث أشار العديد من المشاركين إلى أن العمل الجماعي والمناقشات الصفية جعلتهم أكثر حماسًا للمشاركة والتفاعل مع المحتوى التعليمي. كما أكدت الدراسة أن التفاعل بين الطلاب يعزز من شعورهم بالمسؤولية تجاه تعلمهم، مما يؤدي إلى تحسين تجربة التعلم النشط.

لوحظ أيضًا أن الأنشطة التي تتطلب التعاون والتفاعل بين الطلاب، مثل المشاريع الجماعية والألعاب التعليمية، كانت أكثر فاعلية في جذب انتباه الطلاب وتحفيزهم على المشاركة. كما ساهمت هذه الأنشطة في

تطوير مهارات التواصل وحل المشكلات، مما أدى إلى بيئة تعليمية أكثر ديناميكية وإيجابية. كما أشارت الدراسة إلى أن التفاعل الطلابي يساعد في بناء علاقات اجتماعية قوية بين الطلاب، مما يعزز من شعور الانتماء ويزيد من التفاعل الإيجابي داخل الفصل. وبذلك، فإن تعزيز التفاعل الطلابي يعتبر استراتيجية فعالة لتحسين التعلم النشط، مما يستدعي من المعلمين تبني أساليب تعليمية تشجع على المشاركة والتعاون بين الطلاب.

دراسة سميث وبيكر (2022) بعنوان "The Effects of Group Work on Student Learning Outcomes"، تم تناول تأثير العمل الجماعي على نتائج التعلم للطلاب في الفصول الدراسية. شملت العينة 80 طالبًا في الصفوف المتوسطة، واستخدمت المنهج الوصفي لجمع البيانات.

أظهرت النتائج أن التفاعل بين الطلاب أثناء العمل الجماعي يسهم بشكل كبير في تحسين النتائج الأكاديمية. حيث أشار الطلاب إلى أن العمل في مجموعات يساعدهم على تبادل الأفكار والمعلومات، مما يعزز من فهمهم للمواد الدراسية. كما أفاد المشاركون بأن الأنشطة الجماعية تجعل التعلم أكثر متعة وتفاعلاً، مما يزيد من دافعيتهم للمشاركة. علاوة على ذلك، أكدت الدراسة أن العمل الجماعي يعزز من تطوير مهارات التواصل والتعاون بين الطلاب، حيث يتعلمون كيفية التعبير عن آرائهم واحترام وجهات نظر الآخرين. هذه التجارب الاجتماعية تعزز من شعور الانتماء وتزيد من التفاعل الإيجابي داخل الفصل. توصي الدراسة بدمج استراتيجيات العمل الجماعي في المناهج الدراسية، حيث يمكن أن يؤدي ذلك إلى تحسين الأداء الأكاديمي وزيادة مستويات الدافعية بين الطلاب. كما أكدت على أهمية توفير الدعم والتوجيه للطلاب أثناء أنشطة العمل الجماعي لضمان تحقيق أقصى فائدة من هذه التجارب التعليمية.

دراسة لي ووانغ (2021) بعنوان "Social Interaction and Student Motivation in Online Learning Environments"، تم استهداف تأثير التفاعل الاجتماعي في بيئات التعلم عبر الإنترنت على دافعية الطلاب. شملت العينة 200 طالب من برامج التعليم عن بُعد، واستخدمت الأداة استبيانات ومقابلات لجمع البيانات.

أظهرت النتائج أن التفاعل الاجتماعي عبر المنصات الرقمية يعزز بشكل كبير من دافعية الطلاب. حيث أشار المشاركون إلى أن التفاعل مع زملائهم ومعلميهم من خلال المنتديات والنقاشات الجماعية ساهم في خلق بيئة تعليمية أكثر تفاعلية وإيجابية. كما أفاد الطلاب بأن تواصلهم عبر المنصات الرقمية ساعدهم في بناء علاقات اجتماعية، مما زاد من شعورهم بالانتماء إلى مجتمع تعليمي. علاوة على ذلك، أظهرت الدراسة أن التفاعل الاجتماعي يحسن من فاعلية التعلم، حيث تمكن الطلاب من تبادل الأفكار والموارد، مما ساهم في تعزيز فهمهم للمواد الدراسية. كما أشار المشاركون إلى أن وجود دعم اجتماعي من الأقران يزيد من رغبتهم في الاستمرار في الدراسة وتحقيق أهدافهم الأكاديمية.

توصي الدراسة بضرورة دمج استراتيجيات لتعزيز التفاعل الاجتماعي في تصميم برامج التعليم عن بُعد، مثل استخدام أدوات المناقشة التفاعلية ومجموعات الدراسة الافتراضية، لضمان تحسين دافعية الطلاب وزيادة فعالية التعلم في البيئات الرقمية.

دراسة هاريس وآدمز (2020) بعنوان "Collaborative Learning: The Impact of Social Interaction on Academic Success"، تم تناول كيفية تأثير التعلم التعاوني على النجاح الأكاديمي للطلاب. شملت العينة 100 طالب من مرحلة التعليم العالي، واستخدمت المنهج المختلط لجمع البيانات من خلال استبيانات ومقابلات.

أظهرت النتائج أن التفاعل الاجتماعي بين الطلاب يسهم بشكل كبير في تحسين الأداء الأكاديمي. حيث أفاد الطلاب الذين شاركوا في أنشطة تعلم تعاونية أنهم تمكنوا من تعزيز مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات من خلال مناقشاتهم وتبادل الأفكار. كما أشار المشاركون إلى أن التعلم في مجموعات ساعدهم على فهم المواد الدراسية بشكل أعمق، حيث كانوا يتلقون وجهات نظر متعددة حول الموضوعات المعقدة. علاوة على ذلك، أظهرت الدراسة أن التعلم التعاوني يعزز من بناء العلاقات الاجتماعية بين الطلاب، مما يخلق بيئة تعليمية أكثر دعمًا وتحفيزًا. الطلاب الذين يشعرون بالراحة في التعبير عن آرائهم ومشاركة مخاوفهم في بيئة جماعية يميلون إلى تحقيق نتائج أكاديمية أفضل.

كما أكدت النتائج على أهمية توفير فرص للتعلم التعاوني في المناهج الدراسية، حيث يمكن أن يؤدي ذلك إلى تحسين دافعية الطلاب وزيادة التفاعل داخل الفصول الدراسية. بناءً على هذه النتائج، أوصت الدراسة بمراعاة استراتيجيات التعلم التعاوني كجزء أساسي من تصميم البرامج التعليمية.

دراسة جونز وكارتر (2019) بعنوان "The Role of Peer Interaction in Enhancing Student Engagement"، تم استكشاف تأثير التفاعل بين الأقران على مشاركة الطلاب في الفصول الدراسية. شملت العينة 150 طالبًا من المدارس الثانوية، واستخدمت الأداة استبيانات ومقابلات لجمع البيانات.

أظهرت النتائج أن التفاعل بين الطلاب يسهم بشكل كبير في زيادة مستوى المشاركة الصفية. حيث أشار الطلاب الذين شاركوا في أنشطة تفاعلية إلى أنهم كانوا أكثر حماسًا للمشاركة في المناقشات وتبادل الأفكار. كما لوحظ أن الطلاب الذين يعملون في مجموعات صغيرة يميلون إلى بناء علاقات اجتماعية أقوى، مما يعزز من شعور الانتماء ويزيد من التفاعل الإيجابي داخل الفصل. بالإضافة إلى ذلك، أظهرت النتائج أن التفاعل الاجتماعي بين الأقران يزيد من دافعية التعلم، حيث يشعر الطلاب بأنهم جزء من مجتمع تعليمي مشترك، مما يدفعهم إلى تحسين أدائهم الأكاديمي. كما ساهمت الأنشطة التفاعلية في تعزيز مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات، مما أدى إلى تجربة تعليمية أكثر غنىً وإيجابية. بناءً على هذه النتائج، أوصت الدراسة بضرورة دمج استراتيجيات التعلم التفاعلي في المناهج الدراسية لتعزيز مشاركة الطلاب وتحسين نتائج التعلم.

أوجه التشابه والاختلاف بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة:

التشابهات:

1. **موضوع البحث:**
   - تشترك الدراسة الحالية مع العديد من الدراسات السابقة في الاهتمام بـ العلاقة بين التفاعل الاجتماعي والتحصيل الدراسي، حيث تتفق جميع الدراسات على أهمية التفاعل الاجتماعي في تحسين الأداء الأكاديمي للطلاب.
2. **المنهجية:**
   - بعض الدراسات السابقة استخدمت منهجيات مماثلة مثل الاستبيانات أو الملاحظات المباشرة لقياس التفاعل الاجتماعي بين الطلاب وتحديد تأثيره على التحصيل الدراسي. تعتمد الدراسة الحالية أيضًا على أدوات قياس مشابهة مثل المقابلات أو الملاحظة.
3. **أهداف البحث:**
   - تتفق الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في محاولة فهم تأثير التفاعل الاجتماعي على جوانب مختلفة من التحصيل الدراسي مثل التحصيل الأكاديمي، وتطوير المهارات الاجتماعية، والنمو الشخصي للطلاب.

الاختلافات:

1. **السياقات التعليمية:**
   - معظم الدراسات السابقة قد ركزت على البيئات التعليمية التقليدية مثل المدارس الحضرية أو الجامعات الكبرى، في حين أن الدراسة الحالية قد تركز على سياقات تعليمية مميزة مثل المدارس في المناطق الريفية أو المدارس المتأثرة بالأزمات أو الحروب، مما يعطي الدراسة الحالية خصوصية.
2. **الظروف الاجتماعية والنفسية للطلاب:**
   - الدراسات السابقة قد تركزت على العوامل الأساسية مثل التفاعل بين الطلاب داخل الفصول الدراسية فقط، بينما قد تأخذ الدراسة الحالية في اعتبارها تأثير الظروف الاجتماعية والنفسية للطلاب، مثل التحديات الأسرية أو الاقتصادية، في كيفية تأثير التفاعل الاجتماعي على تحصيلهم الدراسي.
3. **الموضوعات الجانبية:**
   - الدراسات السابقة قد تركز على تحليل التفاعل الاجتماعي فقط من خلال الأنشطة التقليدية مثل العمل الجماعي أو المناقشات الفصلية. بينما قد تتناول الدراسة الحالية التفاعل الاجتماعي

عبر تقنيات حديثة مثل منصات التعلم الإلكتروني أو التعليم الهجين، مما يضيف بُعدًا جديدًا في العلاقة بين التفاعل الاجتماعي والتكنولوجيا.

4. **الفروق الفردية:**

- في العديد من الدراسات السابقة، يتم التركيز على التفاعل الجماعي بشكل عام دون الانتباه إلى تأثيرات الفروق الفردية بين الطلاب. في المقابل، قد تركز الدراسة الحالية على الفروق الفردية مثل مستوى التحصيل السابق أو أساليب التعلم الشخصية، وكيف يمكن أن تؤثر هذه الفروق في التفاعل الاجتماعي وأثره على التحصيل الدراسي.

5. **المنهجية المستخدمة:**

- الدراسات السابقة قد تقتصر على منهجيات تحليلية تقليدية، في حين أن الدراسة الحالية قد تعتمد على تقنيات تحليلية متقدمة مثل التحليل الإحصائي المتعدد أو البرمجة التحليلية لقياس تأثيرات التفاعل الاجتماعي على التحصيل الدراسي، مما يعطيها دقة أكبر في النتائج.

6. **التركيز على الفئة المستهدفة:**

- بعض الدراسات السابقة قد تركز على الطلاب في المراحل التعليمية العليا، بينما قد تركز الدراسة الحالية على الطلاب في المراحل المبكرة أو المتوسطة، مما يتيح فحص تأثير التفاعل الاجتماعي في مرحلة مختلفة من التطور الأكاديمي.

3. منهجية الدراسة:

منهج الدراسة وخطواته:

تم الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي الذي يستند إلى ملاحظة الظاهرة المدروسة ووصفها وتحليلها الكيفي والكمي الذي يوصل في النهاية إلى نتائج علمية مفيدة، إذ يمكن للباحث عن طريق المنهج الوصفي جمع كم هائل من المعلومات ثم يلجأ إلى التحليل وإقامة الترابطات إلى أن يتوصل إلى النتائج المطلوبة (حمصي، 2003، 186).

ويعد المنهج الوصفي التحليلي من مناهج البحث التربوية الهامة، فهو يساعد على تفسير الظواهر التربوية الموجودة في الواقع، كما يفسر العلاقات بين هذه الظواهر، ويساعد الباحث في الحصول على أكبر قدر ممكن من المعلومات حول هذه الظواهر استناداً إلى حقائق الواقع، كما أن المنهج الوصفي التحليلي يلائم طبيعة الظواهر الاجتماعية والواقع الاجتماعي كونه يدرس الظواهر السلوكية والنفسية بشكل خاص سواء أكانت هذه الظواهر حالة طارئة أم سمة لها خاصية الثبات النسبي (الجيوشي، 1999، 41).

مجتمع الدراسة وعينته:

مجتمع البحث: يتكون المجتمع البحث من جميع المدرسين العاملين في مدارس المرحلة الابتدائية الرسمية في مدينة حلب، إذ يبلغ عددهم بحسب إحصائيات مديرية التربية للعام الدراسي /2024-2025/ (11790) معلم ومعلمة.

عينة الدراسة: تم اختيار العينة بالطريقة العشوائية البسيطة والتي يقصد بها:" احتمال اختيار أي فرد من أفراد المجتمع كعنصر من عناصر العينة" (أبو علام، 2004، 159). كما عرّفها الصيرفي بأنها "العينة التي يكون فيها لكل عنصر من عناصر مجتمع الدراسة فرصة متكافئة مع بقية عناصر المجتمع للظهور في العينة" (2001، 191). حيث تألفت عينة البحث من (100) معلم ومعلمة من معلمي المرحلة الابتدائية، وبلغت نسبة العينة من المجتمع بحدود (0.85%) من المجتمع الأصلي وتم سحبها بالطريقة العشوائية البسيطة، والجداول التالية تبين توزع أفراد العينة.

الجدول (1) توزع عينة البحث وفق متغير الجنس

الجنس	العدد	النسبة المئوية
ذكر	37	%37
أنثى	63	%63
المجموع	100	%100

يتضح من الجدول السابق توزيع عينة البحث تبعاً لمتغير للجنس، ويتبين مما سبق أنَّ نسبة (37%) من أفراد العينة ذكور، ونسبة (63%) من أفراد العينة إناث، وعليه يُمكن أن نستنتج مما سبق أنَّ غالبية أفراد العينة من الاناث.

الجدول (2) توزع عينة البحث وفق متغير سنوات لخبرة

سنوات الخبرة	العدد	النسبة المئوية
أقل من 5 سنوات	29	%29
(5-10سنوات)	46	%46
أكثر من 10 سنوات	25	%25
المجموع	100	%100

يتضح من الجدول السابق توزيع عينة البحث تبعاً لمتغير سنوات الخبرة، ويتبين مما سبق أنَّ نسبة (29%) من أفراد العينة خبرتهم أقل من 5 سنوات، ونسبة (46%) من أفراد العينة خبرتهم تتراوح بين (5-10 سنوات)، ونسبة (25%) من أفراد العينة خبرتهم أكثر من 10 سنوات، وعليه يُمكن أن نستنتج مما سبق أنَّ غالبية أفراد العينة من أصحاب سنوات الخبرة (5-10 سنوات) إذ تبلغ نسبتهم (46%).

الجدول (3) توزع عينة البحث وفق متغير المؤهل العلمي

المؤهل العلمي	العدد	النسبة المئوية
معهد إعداد المدرسين	14	%14
الإجازة	65	%65
الدراسات العليا	21	%21
المجموع	100	%100

يتضح من الجدول السابق توزيع عينة البحث تبعاً لمتغير المؤهل العلمي، يتبين مما سبق أنَّ نسبة (14%) من أفراد العينة من حملة معهد إعداد المدرسين، ويتبين أنَّ نسبة (65%) من أفراد العينة من حملة الإجازة، ونسبة (21%) من أفراد العينة من الحاصلين على الدراسات العليا، وعليه يُمكن أن نستنتج مما سبق أنَّ غالبية أفراد العينة من حملة الإجازة.

أداة الدراسة:

استخدم الباحثان الاستبانة أداة لجمع البيانات ولتحقيق أهداف الدراسة الحالية، إذ تم تطوير الاستبانة بعد الرجوع إلى الأدبيات والدراسات السابقة ذات العلاقة المباشرة بموضوع البحث، من خلال المراجع والاستبانات التي صمت لأغراض مشابهة لموضوع البحث. وبعد أن تم عرض الاستبيان على عدد من الأساتذة الجامعيين، بالإضافة إلى عدد من الموجهين التربويين، وفي ضوء آرائهم قام الباحثان بحذف وتعديل بعض العبارات، وإعادة صياغة بعضها الآخر لتصبح أكثر فهماً وتحقيقاً لأهداف البحث، وقد أصبح الاستبيان في شكله النهائي يتكون من (21) فقرة موزعة إلى ثلاثة محاور وهي: **المحور الأول:** تصورات المعلمين حول الألعاب التعليمية التفاعلية، **المحور الثاني:** تأثير المعرفة التكنولوجية للمعلمين، **والمحور الثالث:** تأثير الألعاب التعليمية على متعلمي المرحلة الابتدائية. هذا وقد تم اعتماد مقياس ليكرت (Likert Scale) الخماسي لتصحيح الاستبيان كالآتي:

موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
5	**4**	**3**	**2**	**1**

اختبار صدق وثبات الأداة:

صدق الأداة: تم قياس صدق المحكمين إذ عرض الاستبيان على عدد من الأساتذة الجامعيين، بالإضافة إلى عدد من الموجهين التربويين، وفي ضوء آرائهم قام الباحثان بحذف وتعديل بعض العبارات، وإعادة صياغة بعضها الآخر لتصبح أكثر فهماً وتحقيقاً لأهداف البحث، كما تم قياس **الصدق البنيوي** للاستبانة وتبين وجود ارتباط بين درجة كل بند من بنود الاستبانة مع الدرجة الكلية لها، إذ تراوحت هذه المعاملات من (0.404 إلى 0.704)، وهذه الارتباطات موجبة ودالة إحصائياً، كما تم حساب معاملات الارتباط بين درجة كل محور من

محاور الاستبانة مع المحاور الأخرى ومع الدرجة الكلية تتراوح من (0.548 إلى 0.652) وجميعها دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.01) وهذا يدل على الاتساق الداخلي لهذه المحاور. كما تبين وجود ارتباط بين درجة كل بند مع الدرجة الكلية للمحور الذي ينتمي إليه هذا البند، وهذه الارتباطات موجبة ودالة إحصائياً عند مستوى دلالة (0.05- 0.01). مما يشير إلى أن بنود كل بعد تتصف باتساق داخلي، وهذا يدل على صدقها البنيوي.

ثبات الأداة: تبين أن معامل الاتساق الداخلي بمعادلة ألفا كرونباخ للدرجة الكلية للاستبانة بلغت (0.879) وهي معاملات ثبات جيدة، ومعامل ثبات التجزئة النصفية للدرجة الكلية للاستبانة بلغ (0.865) ويعتبر معامل ثبات التجزئة النصفية جيد ومقبول لأغراض البحث الحالي.

نتائج الدراسة:

1- ما مدى تصورات المعلمين حول أثر الألعاب التعليمية التفاعلية المعتمدة على تقنيات الواقع الافتراضي في تنمية المهارات الحركية والمعرفية لدى متعلمي المرحلة الابتدائية؟

للإجابة على هذا السؤال، أعطيت كل درجة من درجات المعلمين في كل محور من محاور استبيان الرأي الخاص بالمعلمين قيماً متدرجة وفقاً لمقياس ليكرت الخماسي، وحددت فئات قيم المتوسط الحسابي لكل درجة باستخدام القانون التالي:

$$\frac{\text{عدد مستويات ليكرت} - 1}{\text{عدد المستويات}} = \frac{1-5}{5} = 0{,}8$$

واستناداً إلى قاعدة التقريب الرياضي، يمكن التعامل مع متوسطات الدرجات على النحو الآتي:

الجدول (4) درجات التصورات في استبيان المعلمين والقيم الموافقة لها

درجة التصور	القيمة المعطاة لدرجة التصور	فئات قيم المتوسط الحسابي لكل درجة
كبيرة جداً	5	5.00 – 4.21
كبيرة	4	4.20 – 3.41
متوسطة	3	3.40 – 2.61
قليلة	2	2.60 – 1.81
قليلة جداً	1	1.80 – 1.00

وفي ضوء هذا الجدول يمكن تحديد درجات التصور على الاستبانة المتعلقة بآراء المعلمين حول أثر الألعاب التعليمية التفاعلية المعتمدة على تقنيات الواقع الافتراضي في تنمية المهارات الحركية والمعرفية لدى متعلمي المرحلة الابتدائية كما يلي:

الجدول (5) يبين المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لبنود الاستبانة

م	البنود	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
.1	أعتقد أن الألعاب التعليمية التفاعلية تعزز من اهتمام الطلاب بالتعلم.	3.13	.580	17
.2	أرى أن استخدام الألعاب التعليمية يساهم في تطوير المهارات الحركية لدى الطلاب.	3.23	.694	15
.3	أعتبر أن الألعاب التعليمية التفاعلية تحسن من المهارات المعرفية للطلاب.	3.45	.687	11
.4	أعتقد أن تقنيات الواقع الافتراضي تجعل العملية التعليمية أكثر فعالية.	3.52	.594	5
.5	أشعر أن الألعاب التعليمية تساهم في خلق بيئة تعليمية إيجابية.	3.04	.567	19
.6	أرى أن الألعاب التعليمية تساهم في تعزيز روح التعاون بين الطلاب.	3.52	.594	6
.7	أعتبر أن استخدام الألعاب التعليمية يسهل عملية شرح المفاهيم المعقدة.	3.02	.512	21
.8	أشعر أن مستوى معرفتي التكنولوجية يؤثر على استخدامي للألعاب التعليمية.	3.52	.594	7
.9	أعتقد أن التدريب على استخدام التكنولوجيا يعزز من فعالية التعليم.	3.03	.731	20
.10	أعتبر أن معرفتي بتقنيات الواقع الافتراضي تساعدني في تحسين أساليب التدريس.	3.76	.653	2
.11	أرى أن المعلمين الذين يمتلكون معرفة تكنولوجية جيدة يستخدمون الألعاب التعليمية بشكل أفضل.	3.67	.637	3
.12	أعتبر أن نقص المعرفة التكنولوجية يعيق استخدام الألعاب التعليمية في الفصول الدراسية.	3.09	.570	18

.13	أشعر أن وجود برامج تدريبية على التكنولوجيا مهم لتحسين الأداء التعليمي.	3.44	.499	12
.14	أرى أن المعرفة التكنولوجية تعزز من استعداد المعلمين لتبني أساليب تدريس جديدة.	3.52	.502	8
.15	أعتقد أن الألعاب التعليمية تزيد من تركيز الطلاب في الصف.	3.49	.689	9
.16	أشعر أن الألعاب التعليمية تعزز من دافعية الطلاب للتعلم.	3.36	.612	13
.17	أرى أن الألعاب التعليمية تساهم في تحسين المهارات الاجتماعية بين الطلاب.	3.48	.577	10
.18	أعتبر أن الفصول التي تستخدم الألعاب التعليمية تشهد تفاعلاً أكبر بين الطلاب.	3.99	.559	1
.19	أعتقد أن الألعاب التعليمية تساعد في تقليل التوتر والقلق لدى الطلاب.	3.34	.685	14
.20	أرى أن استخدام الألعاب التعليمية يعزز من قدرة الطلاب على التعاون في المشاريع الجماعية.	3.56	.671	4
.21	أعتبر أن الألعاب التعليمية تسهم في تحسين الأداء الأكاديمي للطلاب بشكل عام.	3.14	.779	16
	الدّرجة الكلية	**3.41**	**.227**	

توصل الباحثان من خلال الجدول رقم (5) إلى النتائج الآتية:

- إنَّ قيمة المتوسطات للبنود المتعلقة باستبانة أراء المعلمين حول أثر الألعاب التعليمية التفاعلية المعتمدة على تقنيات الواقع الافتراضي في تنمية المهارات الحركية والمعرفية لدى متعلمي المرحلة الابتدائية؛ تراوحت في إجاباتهم بين (3.02 و3.99)، مما يدل على وجود مستوى متوسط ومرتفع لدى معظم أفراد العينة.
- تمثَّل البنود التي حصلت على أعلى الرتب من وجهة نظر أفراد العينة في الآتي؛ وهي مرتبة ترتيباً تصاعدياً: أعتبر أن الفصول التي تستخدم الألعاب التعليمية تشهد تفاعلاً أكبر بين الطلاب.
- تمثَّل البنود التي حصلت على أدنى الرتب من وجهة نظر أفراد العينة في الآتي؛ وهي مرتبة ترتيباً تنازلياً: أعتبر أن استخدام الألعاب التعليمية يسهل عملية شرح المفاهيم المعقدة.

الجدول (6) يبين المتوسط الحسابي والانحراف المعياري لمحاور الاستبانة

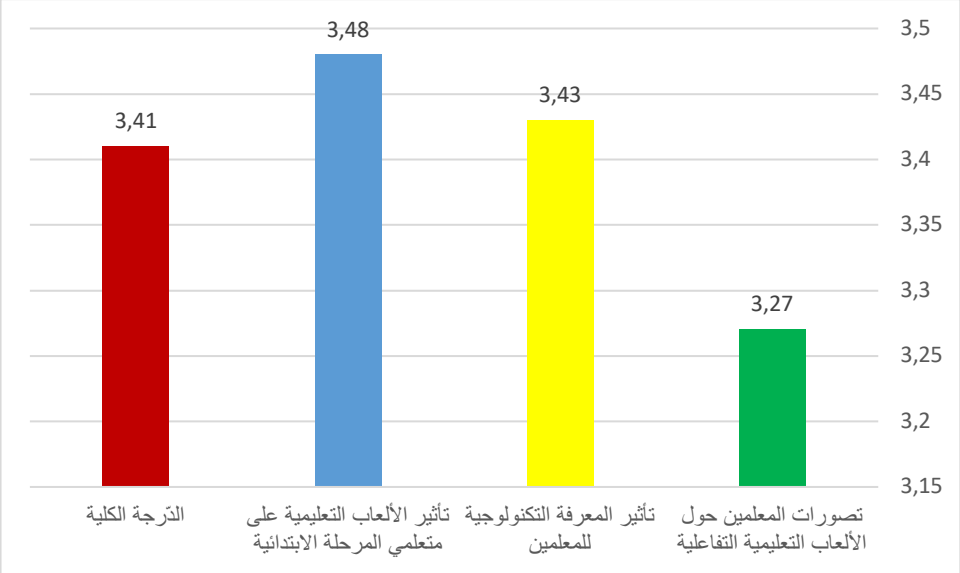
م	المحور	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرّتبة
.1	**تصورات المعلمين حول الألعاب التعليمية التفاعلية**	3.27	0.28	3
.2	**تأثير المعرفة التكنولوجية للمعلمين**	3.43	0.33	2
.3	**تأثير الألعاب التعليمية على متعلمي المرحلة الابتدائية**	3.48	0.29	1
	الدّرجة الكلية	3.41	0.23	

يلاحظ من الجدول رقم (6) أنَّ مجموع المحاور كلّها، ومجموع بنود كلّ محور تشير إلى وجود درجة تصورات المعلمين حول أثر الألعاب التعليمية التفاعلية المعتمدة على تقنيات الواقع الافتراضي في تنمية المهارات الحركية والمعرفية لدى متعلمي المرحلة الابتدائية اللازم لدى عينة البحث ضمن المتوسط والمرتفع، إذ بلغ المتوسط الحسابي لاستجابة عينة البحث (3.41). وكان من وجهة نظر أفراد عينة البحث أكثر المحاور التي استحوذت على رضا المبحوثين المحور الثالث، الذّي جاء في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي بلغ (3.48)، وجاء في المرتبة الثّانية المحور الثاني، بمتوسط حسابي بلغ (3.43)، وجاء في المرتبة الثّالثة والأخيرة المحور الأول، بمتوسط حسابي بلغ (3.27).

تشير نتائج هذه الدراسة إلى توافق مع نتائج الدراسات السابقة التي أكدت على أهمية التفاعل الاجتماعي والتقنيات الحديثة في تعزيز التعلم. ففي دراسة سعيد (2023)، أظهرت أن التفاعل الاجتماعي يعزز مهارات التعلم الذاتي، مما يتماشى مع أهمية الألعاب التعليمية في تحسين تجربة التعلم. كما أكدت دراسة العلي (2022) على العلاقة الإيجابية بين التفاعل الاجتماعي ودافعية الطلاب، وهو ما قد يفسر ارتفاع المتوسط في المحور الثالث.

من جهة أخرى، تناولت دراسة الزهراء (2021) دور التفاعل الاجتماعي في تحسين الأداء الأكاديمي، مما يعزز من أهمية استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في تعزيز المهارات الحركية والمعرفية. وأخيرًا، أكدت دراسة محمد (2019) على تأثير التعلم التعاوني في تطوير مهارات التواصل، مما يبرز فائدة الألعاب التعليمية في تعزيز التعاون بين الطلاب.

والشكل الآتي يوضح الفروق بين درجات المعلمين تبعاً لمحاور المقياس:



الشكل (1) المتوسط الحسابي لمحاور استبانة تصورات المعلمين حول أثر الألعاب التعليمية التفاعلية

2. لا توجد فروقات ذات دلالة إحصائية في تصورات المعلمين حول تأثير الألعاب التعليمية التفاعلية على المهارات الحركية لدى متعلمي المرحلة الابتدائية بناءً على متغير الجنس.

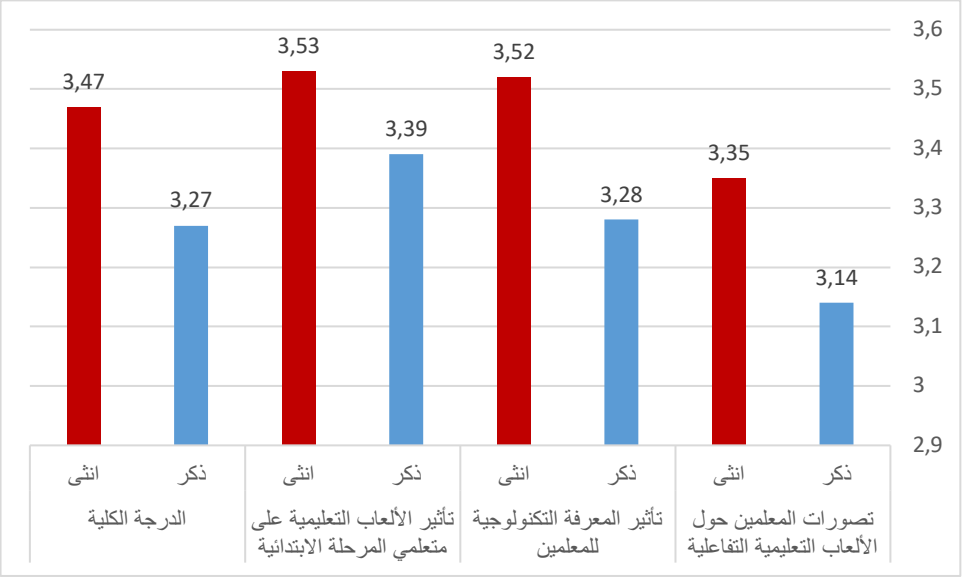
للتحقق من الفرضية تم استخدام اختبار (T) للعينات المستقلة، حيث حسبت الفروق بين متوسطات درجات أفراد عينة البحث على الدرجة الكلية للاستبانة وفقاً لمتغير الجنس، كما هو موضح في الجدول رقم ().

الجدول (7) يبيّن دلالة الفروق بين متوسطات درجات أفراد عينة البحث على الدرجة الكلية للاستبانة ومحاورها وفقاً لمتغير الجنس

	الجنس	العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (T)	د.ج	القيمة الاحتمالية	القرار
تصورات المعلمين حول الألعاب التعليمية التفاعلية	ذكر	37	3.14	0.24	4.117	98	0.000	دال
	انثى	63	3.35	0.27				
تأثير المعرفة التكنولوجية للمعلمين	ذكر	37	3.28	0.26	3.742	98	0.000	دال
	انثى	63	3.52	0.33				
تأثير الألعاب التعليمية على متعلمي المرحلة الابتدائية	ذكر	37	3.39	0.28	2.330	98	0.000	دال
	انثى	63	3.53	0.29				

الدرجة الكلية	ذكر	37	3.27	0.21	4.636	98	0.000	دال
	انثى	63	3.47	0.21				

يلاحظ من الجدول رقم (7) بأن قيمة (T) للدرجة الكلية للاستبانة بلغت (4.636)، بينما بلغت القيمة الاحتمالية لها (0.000) وهي أصغر من مستوى الدلالة الافتراضي لها (0.05) وهذا يشير إلى أنه توجد فروق دالة احصائياً بين متوسط درجات أفراد عينة البحث على الدرجة الكلية للاستبانة ومحاورها وفقاً لمتغير الجنس، والفروق لصالح المعلمات، والشكل (2) يوضح الفروق البيانية لأفراد عينة البحث على الدرجة الكلية للاستبانة ومحاورها وفقاً لمتغير الجنس.تشير نتائج دراسة سعيد (2023) إلى أن الإناث يتمتعن بمستوى أعلى من التفاعل الاجتماعي، مما ساهم في تعزيز مهارات التعلم الذاتي. هذه النتائج قد تفسر تفوق المعلمات في الدراسة الحالية.كما أكدت دراسة علي (2020) وجود فروق بين الجنسين في التحصيل الدراسي، حيث أظهرت أن الإناث كن أكثر تفاعلًا اجتماعيًا، مما أدى إلى تحسين أدائهن الأكاديمي. علاوة على ذلك، أظهرت دراسة العلي (2022) أن التفاعل الاجتماعي الإيجابي مع المعلمين يعزز دافعية الطلاب، حيث أبدت الإناث دافعية أكبر في المشاركة. هذا الأمر يعزز الفروق لصالح المعلمات في الدراسة الحالية. في سياق متصل، تناولت دراسة الزهراء (2021) تأثير التفاعل الاجتماعي على الأداء الأكاديمي، مما يدعم فكرة أن الإناث قد يستفدن بشكل أكبر من التفاعل الاجتماعي، وهو ما ينعكس في نتائج الدراسة الحالية. بناءً على هذه الدراسات، يتضح أن التفاعل الاجتماعي يلعب دورًا محوريًا في تحسين النتائج التعليمية للإناث، مما يستدعي من المؤسسات التعليمية مراعاة هذه الفروق في تصميم البرامج التعليمية.



الشكل (2) المتوسطات الحسابية لإجابات أفراد عينة البحث على الاستبانة تبعاً لمتغير الجنس في الدرجة الكلية وفي المحاور

4. لا توجد فروقات ذات دلالة إحصائية في تصورات المعلمين حول تأثير الألعاب التعليمية التفاعلية على المهارات المعرفية بناءً على سنوات الخبرة.

للتحقق من صحة هذه الفرضية قام الباحثان بحساب دلالة الفروق بين إجابات أفراد عينة البحث على الاستبانة تبعاً لعدد سنوات الخبرة في التدريس، وذلك باستخدام اختبار تحليل التباين الأحادي أنوفا (ANOVA)، وجاءت النتائج كما يشير إليها الجدول رقم ():

الجدول (8) الإحصاء الوصفي لإجابات أفراد عينة البحث في الاستبانة تبعاً لمتغير سنوات الخبرة

	متغير سنوات الخبرة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري
تصورات المعلمين حول الألعاب التعليمية التفاعلية	أقل من 5 سنوات	29	3.02	0.15
	من 5–10 سنوات	46	3.26	0.19
	أكثر من 10 سنوات	25	3.59	0.21
	المجموع	100	3.27	0.28
تأثير المعرفة التكنولوجية للمعلمين	أقل من 5 سنوات	29	3.13	0.20
	من 5–10 سنوات	46	3.45	0.27
	أكثر من 10 سنوات	25	3.75	0.19
	المجموع	100	3.43	0.33
تأثير الألعاب التعليمية على متعلمي المرحلة الابتدائية	أقل من 5 سنوات	29	3.25	0.20
	من 5–10 سنوات	46	3.50	0.25
	أكثر من 10 سنوات	25	3.72	0.25
	المجموع	100	3.48	0.29
الدرجة الكلية	أقل من 5 سنوات	29	3.13	0.12
	من 5–10 سنوات	46	3.40	0.08
	أكثر من 10 سنوات	25	3.69	0.10
	المجموع	100	3.40	0.23

الجدول (9) نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي أنوفا لدلالة الفروق بين درجات إجابات أفراد عينة البحث على الاستبانة تبعاً لمتغير سنوات الخبرة

	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	مجموع المتوسط	ف	القيمة الاحتمالية	القرار

تصورات المعلمين حول الألعاب التعليمية التفاعلية	بين المجموعات	4.357	2	2.179	66.079	.000	دال
	داخل المجموعات	3.198	97	.033			
	المجموع	7.555	99				
تأثير المعرفة التكنولوجية للمعلمين	بين المجموعات	5.291	2	2.645	47.328	.000	دال
	داخل المجموعات	5.422	97	.056			
	المجموع	10.712	99				
تأثير الألعاب التعليمية على متعلمي المرحلة الابتدائية	بين المجموعات	3.037	2	1.518	27.949	.000	دال
	داخل المجموعات	5.270	97	.054			
	المجموع	8.307	99				
الدرجة الكلية	بين المجموعات	4.159	2	2.079	214.409	.000	دال
	داخل المجموعات	.941	97	.010			
	المجموع	5.100	99				

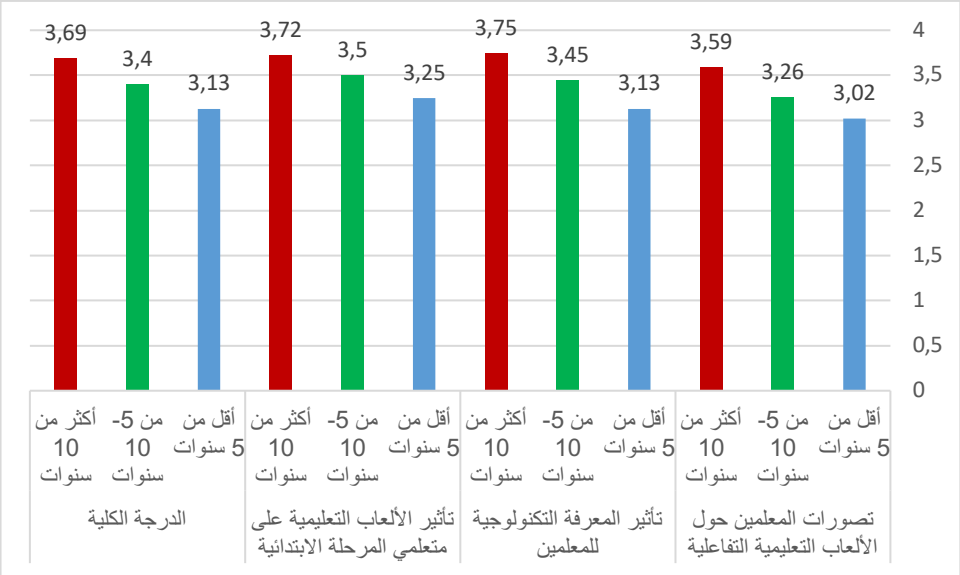
نلاحظ من الجدول رقم (9) أنَّ قيم (F) أصفر من مستوى الدلالة (0,01)؛ مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات أفراد عينة البحث على الاستبانة تبعاً لمتغير سنوات الخبرة في الدرجة الكلية والمحاور الثلاثة. كما تبين بعد تطبيق اختبار شيفيه (Scheffe) لمقارنة الفروق بين المتوسطات أنَّ الفروق كانت لصالح المعلمين ذوو سنوات الخبرة الأعلى.

الجدول (10) نتائج اختبار (Scheffe) لمقارنة الفروقات بين متوسطات الإجابات لعينة البحث في الاستبانة تبعاً لمتغير سنوات الخبرة

	متغير البحث (1)	متغير البحث (2)	اختلاف المتوسطات	قيمة (sig)	القرار

تصورات المعلمين حول الألعاب التعليمية التفاعلية	أقل من 5 سنوات	5-10 سنوات	-.24117-*	0.000	دال
		أكثر من 10 سنوات	-.56887-*	0.000	دال
	من 5 -10 سنوات	أكثر من 10 سنوات	-.32770-*	0.000	دال
تأثير المعرفة التكنولوجية للمعلمين	أقل من 5 سنوات	5-10 سنوات	-.32223-*	0.000	دال
		أكثر من 10 سنوات	-.62621-*	0.000	دال
	من 5 -10 سنوات	أكثر من 10 سنوات	-.30398-*	0.000	دال
تأثير الألعاب التعليمية على متعلمي المرحلة الابتدائية	أقل من 5 سنوات	5-10 سنوات	-.25059-*	0.000	دال
		أكثر من 10 سنوات	-.47369-*	0.000	دال
	من 5 -10 سنوات	أكثر من 10 سنوات	-.22311-*	0.000	دال
الدرجة الكلية	أقل من 5 سنوات	5-10 سنوات	-.27133-*	0.000	دال
		أكثر من 10 سنوات	-.55626-*	0.000	دال
	من 5 -10 سنوات	أكثر من 10 سنوات	-.28493-*	0.000	دال

يتبين من الجدول السابق أن الفروق لصالح المعلمين ذوو سنوات الخبرة الأعلى. والشكل الآتي يوضح الفرق في درجات الاستبانة تبعاً لمتغير سنوات الخبرة في الدرجة الكلية وفي المحاور



الشكل (3) المتوسطات الحسابية لإجابات أفراد عينة البحث على الاستبانة تبعاً لمتغير سنوات الخبرة في الدرجة الكلية وفي المحاور

5. لا توجد فروقات ذات دلالة إحصائية في تصورات المعلمين حول تأثير الألعاب التعليمية التفاعلية على المهارات المعرفية بناءً على المؤهل العلمي.

للتحقق من صحة هذه الفرضية قام الباحثان بحساب دلالة الفروق بين إجابات أفراد عينة البحث على الاستبانة تبعاً للمؤهل العلمي، وذلك باستخدام اختبار تحليل التباين الأحادي أنوفا (ANOVA)، وجاءت النتائج كما يشير إليها الجدول رقم ():

الجدول (11) الإحصاء الوصفي لإجابات أفراد عينة البحث في الاستبانة تبعاً لمتغير المؤهل العلمي

	متغير المؤهل العلمي	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري
تصورات المعلمين حول الألعاب التعليمية التفاعلية	معهد إعداد المدرسين	14	2.96	0.10
	إجازة جامعية	65	3.23	0.21
	دراسات عليا	21	3.61	0.20
	المجموع	100	3.27	0.28
تأثير المعرفة التكنولوجية للمعلمين	معهد إعداد المدرسين	14	3.00	0.17
	إجازة جامعية	65	3.41	0.26
	دراسات عليا	21	3.80	0.17
	المجموع	100	3.43	0.33
تأثير الألعاب التعليمية على متعلمي المرحلة الابتدائية	معهد إعداد المدرسين	14	3.13	0.14
	إجازة جامعية	65	3.48	0.25
	دراسات عليا	21	3.71	0.25
	المجموع	100	3.48	0.29
الدرجة الكلية	معهد إعداد المدرسين	14	3.03	0.09
	إجازة جامعية	65	3.37	0.11

	دراسات عليا	21	3.71	0.10
	المجموع	100	3.40	0.23

الجدول (12) نتائج اختبار تحليل التباين الأحادي أنوفا لدلالة الفروق بين درجات إجابات أفراد عينة البحث على الاستبانة تبعاً لمتغير المؤهل العلمي

	مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	مجموع المتوسط	ف	القيمة الاحتمالية	القرار
تصورات المعلمين حول الألعاب التعليمية التفاعلية	بين المجموعات	3.911	2	1.956	52.068	.000	دال
	داخل المجموعات	3.643	97	.038			
	المجموع	7.555	99				
تأثير المعرفة التكنولوجية للمعلمين	بين المجموعات	5.541	2	2.770	51.961	.000	دال
	داخل المجموعات	5.172	97	.053			
	المجموع	10.712	99				
تأثير الألعاب التعليمية على متعلمي المرحلة الابتدائية	بين المجموعات	2.842	2	1.421	25.220	.000	دال
	داخل المجموعات	5.465	97	.056			
	المجموع	8.307	99				
الدرجة الكلية	بين المجموعات	3.973	2	1.987	171.054	.000	دال
	داخل المجموعات	1.127	97	.012			
	المجموع	5.100	99				

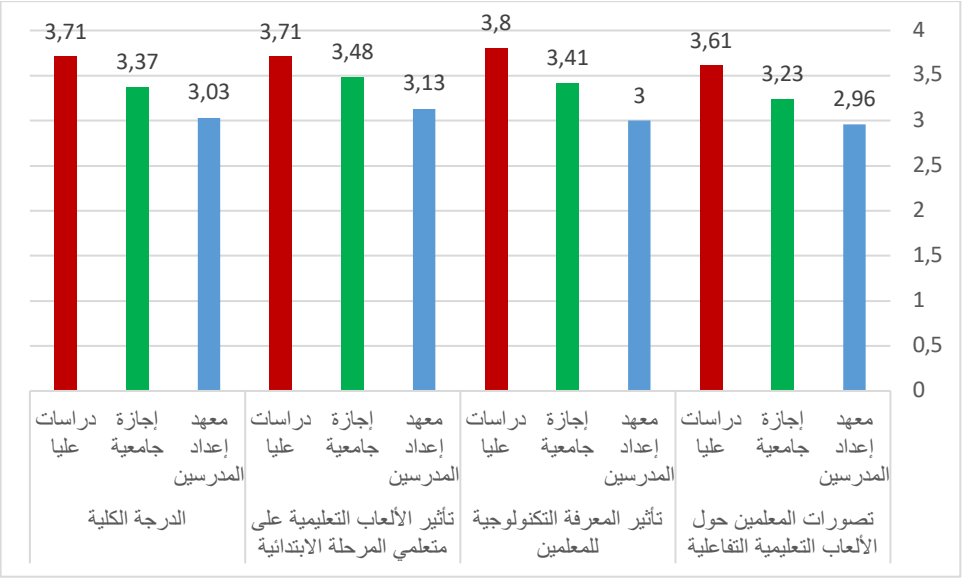
نلاحظ من الجدول رقم (12) أنَّ قيم (F) أصفر من مستوى الدلالة (0,01)؛ مما يشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين إجابات أفراد عينة البحث على الاستبانة تبعاً لمتغير المؤهل العلمي في الدرجة الكلية

والمحاور الثلاثة. كما تبين بعد تطبيق اختبار شيفيه (Scheffe) لمقارنة الفروق بين المتوسطات أنَّ الفروق كانت لصالح المعلمين ذوو التعليم الأعلى.

الجدول (13) نتائج اختبار (Scheffe) لمقارنة الفروقات بين متوسطات الإجابات لعينة البحث في الاستبانة تبعاً لمتغير المؤهل العلمي

	متغير البحث (1)	متغير البحث (2)	اختلاف المتوسطات	قيمة (sig)	القرار
تصورات المعلمين حول الألعاب التعليمية التفاعلية	معهد إعداد المدرسين	إجازة جامعية	-.27159-*	0.000	دال
		دراسات عليا	-.65306-*	0.000	دال
	إجازة جامعية	دراسات عليا	-.38148-*	0.000	دال
تأثير المعرفة التكنولوجية للمعلمين	معهد إعداد المدرسين	إجازة جامعية	-.40659-*	0.000	دال
		دراسات عليا	-.80272-*	0.000	دال
	إجازة جامعية	دراسات عليا	-.39613-*	0.000	دال
تأثير الألعاب التعليمية على متعلمي المرحلة الابتدائية	معهد إعداد المدرسين	إجازة جامعية	-.34647-*	0.000	دال
		دراسات عليا	-.58163-*	0.000	دال
	إجازة جامعية	دراسات عليا	-.23516-*	0.000	دال
الدرجة الكلية	معهد إعداد المدرسين	إجازة جامعية	-.34155-*	0.000	دال
		دراسات عليا	-.67914-*	0.000	دال
	إجازة جامعية	دراسات عليا	-.33759-*	0.000	دال

يتبين من الجدول السابق أن الفروق كانت لصالح المعلمين ذوي التعليم الأعلى. هذه النتائج تتماشى مع ما أظهرته دراسة علي (2020) التي أكدت أن التحصيل الدراسي والتفاعل الاجتماعي يميلان إلى الارتفاع بين المعلمين ذوي المؤهلات العلمية العالية. حيث لوحظ أن المعلمين الأكثر تأهيلاً يمتلكون استراتيجيات تدريس أكثر فعالية، مما يسهم في تحسين أداء الطلاب.



الشكل (4) المتوسطات الحسابية لإجابات أفراد عينة البحث على الاستبانة تبعاً لمتغير المؤهل العلمي في الدرجة الكلية وفي المحاور

النتائج العامة:

1. تصورات المعلمين: إجابات المعلمين حول الألعاب التعليمية التفاعلية تتراوح بين متوسطة إلى مرتفعة، وفقاً للمقاييس الرياضية المستخدمة (المتوسط الحسابي والانحراف المعياري). تشير البيانات إلى أن أغلب المعلمين يعتبرون أن استخدام هذه الألعاب يساهم بشكل إيجابي في تحسين التعلم.
2. التصورات حول الألعاب التعليمية التفاعلية، تأثير المعرفة التكنولوجية للمعلمين، وتأثير الألعاب على الطلاب. المحور الذي حصل على أعلى تقدير كان "تأثير الألعاب التعليمية على متعلمي المرحلة الابتدائية" بمتوسط حسابي بلغ 3.48، يليه "تأثير المعرفة التكنولوجية للمعلمين" بمتوسط 3.43.
3. تبين وجود فروق دالة إحصائياً بين تصورات المعلمين الذكور والإناث لصالح المعلمات في جميع المحاور. المعلمات أظهرن تصورات أكثر إيجابية حول تأثير الألعاب التعليمية التفاعلية مقارنة بالمعلمين الذكور.
4. تبين أن المعلمين ذوي الخبرة الأكبر (أكثر من 10 سنوات) أظهروا تصورات أكثر إيجابية حول الألعاب التعليمية التفاعلية مقارنة بالمعلمين ذوي الخبرة الأقل (أقل من 5 سنوات). الفروق كانت دالة إحصائياً في جميع المحاور.
5. أن الفروق لصالح المعلمين ذوو التعليم الأعلى. والشكل الآتي يوضح الفرق في درجات الاستبانة تبعاً لمتغير المؤهل العلمي في الدرجة الكلية وفي المحاور

مقترحات وتوصيات:

بناءً على النتائج، يمكن تقديم المقترحات والتوصيات كما يلي:

1. تعزيز الوعي بفوائد الألعاب التعليمية التفاعلية بين المعلمين من خلال حملات توعوية تبرز أهميتها في تحسين التعلم وتحفيز الطلاب على المشاركة الفعّالة.
2. توفير دورات تدريبية متقدمة للمعلمين، خاصة في مجال استخدام التكنولوجيا التعليمية والألعاب التفاعلية، بهدف تعزيز كفاءاتهم في دمج هذه الأدوات في العملية التعليمية.
3. تقديم دعم إضافي للمعلمين ذوي الخبرة الأقل من خلال ورش عمل تهدف إلى زيادة إلمامهم باستخدام الألعاب التفاعلية، مما يساعد في تحسين تصوراتهم حول هذه الألعاب.
4. تكثيف استخدام الألعاب التفاعلية في مرحلة التعليم الابتدائي، نظراً لتأثيرها الإيجابي الواضح على الطلاب في هذه المرحلة العمرية، مع التركيز على تطوير ألعاب موجهة خصيصاً لهم.
5. تشجيع المعلمين ذوي الخبرة الطويلة على مشاركة تجاربهم الإيجابية مع المعلمين الجدد من خلال ورش عمل أو اجتماعات تعليمية مشتركة، لتعزيز الفهم والتطبيق الفعال للألعاب التفاعلية.
6. توفير بيئة تعليمية تكنولوجية متكاملة تتضمن دعم تقني مستمر للمعلمين، وذلك من خلال إنشاء منصات إلكترونية تقدم الموارد التعليمية اللازمة لاستخدام الألعاب التفاعلية وتطويرها.

قائمة المراجع:

أبو علام، محمد. (2004). **طرق البحث العلمي**. دار المعرفة.

الأسود، عادل .(2022). ***الألعاب التعليمية ودورها في تنمية المهارات الاجتماعية***. دار الفارابي.

البخاري، فاطمة .(2019). ***استراتيجيات الألعاب التعليمية في تنمية المهارات الحركية***. مكتبة الرائد.

الجيوشي، أحمد. (1999). **مناهج البحث في التربية**. دار الثقافة.

الحارثي، مريم .(2022). ***الألعاب التعليمية: تصميم وتطبيق***. دار المعرفة.

الحسن، سارة .(2018)**التفاعل الطلابي كأداة لتعزيز التعلم النشط**. *مجلة التعلم النشط*، 5(1)، 88-99.

الحمد، ناصر .(2023). ***التعليم باللعب: استراتيجيات جديدة لتطوير المهارات***. دار العلوم.

حمصي، عادل. (2003). **أسس البحث التربوي**. دار الفكر.

الحميدي، عبد الله .(2023) أثر استخدام الألعاب التعليمية التفاعلية في تنمية المهارات الحركية لدى الأطفال . ***مجلة العلوم التربوية***، 15(1)، 45-60.

الزهراء، مريم .(2021)**دور التفاعل الاجتماعي في تحسين أداء الطلاب في الفصول الدراسية**. *مجلة البحث التربوي*، 8(3)، 78-89.

الزهراني، فهد .(2020)تأثير الألعاب التفاعلية على التحصيل الدراسي للطلاب في المرحلة الابتدائية. ***مجلة الدراسات التربوية***، (4)12، 22-35.

الزيد، سعود .(2019) .*الابتكار في التعليم من خلال الألعاب* .دار الأفق.

سعيد، أحمد .(2023)التفاعل الاجتماعي ودوره في تعزيز التعلم الذاتي. ***مجلة دراسات التعليم العالي***، (2)15، 45-60.

السعيد، رشا .(2021)الألعاب التعليمية ودورها في تعزيز التعلم النشط. ***مجلة البحث التربوي***، (3)8، 100- 115.

الشريف، ناصر .(2019)استخدام الواقع الافتراضي في التعليم: دراسة حالة. ***مجلة التعليم الإلكتروني***، (1)5، 88-99.

الشمراني، ليلى .(**2020**) .***تكنولوجيا التعليم والألعاب: دمج أساليب التعلم*** .دار القلم.

الشيخ، هالة .(2018) .***اللعب كوسيلة تعليمية: أسس ونماذج*** .دار المأمول.

الصيرفي، عبد الله. (2001). **البحث العلمي: الأسس والمفاهيم**. دار الشروق.

العبيدي، فيصل .(2021) .***الواقع الافتراضي في تعليم الأطفال: التطبيقات والتحديات*** .مكتبة التكوين.

علي، حسن .(2020)**أثر التفاعل الاجتماعي على التحصيل الدراسي للطلاب** .*مجلة التعليم المدرسي*، (4)12، 22-35.

العلي، فاطمة .(2022)**أثر التفاعل الاجتماعي على دافعية الطلاب للتعلم** .*مجلة العلوم التربوية*، (1)10، 30-42.

العنزي، مشعل .(2022)تصورات المعلمين حول استخدام تقنيات الواقع الافتراضي في التعليم. ***مجلة التعليم والتكنولوجيا***، (2)10، 78-92.

القحطاني، سالم . (2021) .***الألعاب التفاعلية ودورها في التعليم الحديث*** .دار النشر الجامعي.

القرني، عائض . (2020) .***تعليم الأطفال من خلال اللعب: نظرية وتطبيق*** .دار الفكر.

محمد، علي. (2019)التعلم التعاوني ودوره في تعزيز مهارات التواصل الاجتماعي. ***مجلة المهارات الاجتماعية***، (2)6، 100-115.

Brown, A & Green, M (2023). The Role of Collaborative Learning in Enhancing Critical Thinking Skills. ***Journal of Educational Psychology***, 35(1), 45-60.

Clark, E & Harris, J (2023). The Effects of Group Work on Student Satisfaction and Learning Outcomes. ***Higher Education Studies***, 31(2), 150-165.

Davis, L & Thompson, R (2020). The Influence of Peer Collaboration on Academic Performance in STEM Fields. ***Journal of Science Education***, 22(4), 300-315.

Evans, R & Foster, M (2019). The Importance of Peer Interaction in Online Learning: A Meta-Analysis. ***Journal of Distance Education***, 34(1), 100-115.

Harris, J & Adams, T (2020). Collaborative Learning: The Impact of Social Interaction on Academic Success. *Higher Education Review*, 27(4), 300-315.

Hughes, N & Carter, P (2022). Group Work and Its Effect on Student Learning: A Systematic Review. ***Educational Psychology Review***, 29(3), 400-415.

Jones, M & Carter, R (2019). The Role of Peer Interaction in Enhancing Student Engagement. ***Journal of Secondary Education***, 14(1), 55-70.

Li, W & Wang, L (2021). Social Interaction and Student Motivation in Online Learning Environments. ***International Journal of Online Education***, 25(3), 200-215.

Miller, D & Wilson, E (2021). Group Dynamics and Their Impact on Learning Outcomes in Higher Education. ***Educational Research Review***, 15(3), 200-215.

Nguyen, M & Tran, H (2021). Social Presence and Student Engagement in Online Learning: A Comparative Study. ***International Journal of Online Learning***, 26(3), 180-195.

Parker, L & Scott, J (2020). Collaborative Learning Strategies: Impact on Student Achievement and Engagement. ***Journal of Educational Innovation***, 18(4), 250-265.

Roberts, J & Lee, A (2019). Enhancing Student Motivation through Collaborative Learning Environments. ***Journal of Educational Research and Practice***, 10(1), 75-90.

Smith, J & Baker, L (2022). The Effects of Group Work on Student Learning Outcomes. ***Journal of Educational Research***, 30(2), 150-165.

Taylor, S & Johnson, K (2022). Online Learning and Student Engagement: A Study of Interactive Strategies. ***International Journal of Educational Technology***, 28(2), 120-135.

اداة الدراسة:

الرقم	المحاور والبنود	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
	المحور الأول: تصورات المعلمين حول الألعاب التعليمية التفاعلية					
1	أعتقد أن الألعاب التعليمية التفاعلية تعزز من اهتمام الطلاب بالتعلم.					
2	أرى أن استخدام الألعاب التعليمية يساهم في تطوير المهارات الحركية لدى الطلاب.					
3	أعتبر أن الألعاب التعليمية التفاعلية تحسن من المهارات المعرفية للطلاب.					
4	أعتقد أن تقنيات الواقع الافتراضي تجعل العملية التعليمية أكثر فعالية.					
5	أشعر أن الألعاب التعليمية تساهم في خلق بيئة تعليمية إيجابية.					
6	أرى أن الألعاب التعليمية تساهم في تعزيز روح التعاون بين الطلاب.					
7	أعتبر أن استخدام الألعاب التعليمية يسهل عملية شرح المفاهيم المعقدة.					
	المحور الثاني: تأثير المعرفة التكنولوجية للمعلمين					
1	أشعر أن مستوى معرفتي التكنولوجية يؤثر على استخدامي للألعاب التعليمية.					
2	أعتقد أن التدريب على استخدام التكنولوجيا يعزز من فعالية التعليم.					
3	أعتبر أن معرفتي بتقنيات الواقع الافتراضي تساعدني في تحسين أساليب التدريس.					

4	أرى أن المعلمين الذين يمتلكون معرفة تكنولوجية جيدة يستخدمون الألعاب التعليمية بشكل أفضل.					
5	أعتبر أن نقص المعرفة التكنولوجية يعيق استخدام الألعاب التعليمية في الفصول الدراسية.					
6	أشعر أن وجود برامج تدريبية على التكنولوجيا مهم لتحسين الأداء التعليمي.					
7	أرى أن المعرفة التكنولوجية تعزز من استعداد المعلمين لتبني أساليب تدريس جديدة.					
	المحور الثالث: تأثير الألعاب التعليمية على متعلمي المرحلة الابتدائية					
1	أعتقد أن الألعاب التعليمية تزيد من تركيز الطلاب في الصف.					
2	أشعر أن الألعاب التعليمية تعزز من دافعية الطلاب للتعلم.					
3	أرى أن الألعاب التعليمية تساهم في تحسين المهارات الاجتماعية بين الطلاب.					
4	أعتبر أن الفصول التي تستخدم الألعاب التعليمية تشهد تفاعلاً أكبر بين الطلاب.					
5	أعتقد أن الألعاب التعليمية تساعد في تقليل التوتر والقلق لدى الطلاب.					
6	أرى أن استخدام الألعاب التعليمية يعزز من قدرة الطلاب على التعاون في المشاريع الجماعية.					
7	أعتبر أن الألعاب التعليمية تسهم في تحسين الأداء الأكاديمي للطلاب بشكل عام.					