MJHSS

Volume (41), Number (1), 2026.
ISSN: 1021-6804. On line ISSN: 3006-8665.

Mutah Journal of Humanities and Social Sciences

Attitudes of Karak Education Directorate Teachers Towards the Use of Educational Electronic Games in Teaching

Basil Mbarak Za,al Alqarraleh*

dr.basil71@gmail.com

Received: 23/8 /2025 **Accepted: 19 / 1/2026**

Abstract:

The aim of the research was to investigate the attitudes of teachers in the Karak Education Directorate towards the usage of electronic educational games in teaching in light of some variables. The researcher adopted the descriptive survey method; a stratified random sample from the study population was selected, consisting of 255 male and female teachers. A 30-item scale was developed, and its psychometric properties were verified. The results showed that the general arithmetic mean of the study sample's estimates regarding teachers' attitudes toward the use of electronic games in teaching (3.73)with a standard deviation of (0.489) indicating a high level of estimation. The results also showed no statistically significant differences at the significance level ($\alpha \leq 0.05$) in the attitudes of Karak teachers towards the use of electronic educational games in teaching, attributed to variables: gender, specialization, and teaching experience, and their interactions. The research concluded that teachers' attitudes towards using electronic games in teaching are positive and high. The researcher recommended Enhancing the the necessity of providing the required technological infrastructure in classes Karak Governorate schools. This includes implementing standardized training programs for all teachers on designing and using educational e-games to transform this into a skill and a practical application.

Key words: Attitudes, educational electronic games, teaching, karak.

* Curricula and Educational Administration Department, College of Educational Sciences, Mutah University, Jordan.

المجلد(41)، العدد (1)، 2026م.
ISSN: 1021-6804. On line ISSN: 3006-8665.
MJHSS
مجلة مؤتة للدراسات الإنسانية والاجتماعية

اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس

باسل مبارك زعل القراله*
dr.basil71@gmail.com

تاريخ الاستلام: 2025 /8/23 تاريخ القبول: 2026/1/19

الملخص:

هدف البحث إلى الكشف عن اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس في ضوء بعض المتغيرات. واعتمد الباحث المنهج الوصفي المسحي؛ إذ تم اختيار عينة الدراسة بطريقة طبقية عشوائية من مجتمع الدراسة، وتكونت من(255) معلماً ومعلمة وقد تم تطوير مقياس تكون من (30) فقرة تم التحقق من خصائصه السيكومترية. وقد أظهرت النتائج أن المتوسط الحسابي العام لتقديرات أفراد عينة الدراسة حول اتجاهات المعلمين حول استخدام الألعاب الالكترونية في التدريس، بلغ (3.73) بانحراف معياري (0.489)، وهذا يشير إلى مستوى تقدير مرتفع. كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس تعزى لمتغيرات (الجنس، التخصص، الخبرة في التدريس) والتفاعل بينهما. وخلص البحث إلى أنّ اتجاهات المعلم لاستخدام الألعاب الالكترونية في التدريس إيجابية وبشكل مرتفع، أوصى الباحث بضرورة توفير البنية التحتية التكنولوجية اللازمة وتوظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية فعليا داخل الصفوف في مدارس محافظة الكرك. إلى جانب تنفيذ برامج تدريبية موحدة لجميع المعلمين على تصميم وتوظيف الألعاب التعليمية الالكترونية لتحويل الاتجاه إلى مهارة وممارسة.

الكلمات الدالة: اتجاهات، الألعاب التعليمية الإلكترونية، التدريس، قصبة الكرك.

* قسم المناهج والإدارة التربوية، كلية العلوم التربوية، جامعة مؤتة، الأردن.

DOI: https://doi.org/10.35682/mjhss.v41i1

المقدمة:

أصبحت التكنولوجيا جزءًا لا يتجزأ من مختلف جوانب الحياة اليومية، وخصوصًا في مجال التعليم؛ حيث أدى الانتشار الواسع للأجهزة الذكية مثل الهواتف المحمولة والأجهزة اللوحية، إلى جانب التطور في شبكات الإنترنت، إلى إحداث تغيير جذري في الطرق التقليدية للتعليم، مما ساهم في ظهور أدوات تعليمية وأساليب حديثة تسعى إلى تحسين تجربة التعلم وجعلها أكثر تفاعلًا وإثارة لاهتمام الطلاب؛ فلم يعد التعليم مقتصرًا على القاعات الدراسية التقليدية أو الكتب الورقية، بل أصبح بيئة متعددة الأبعاد تعتمد على التكنولوجيا الرقمية لتقديم محتوى تعليمي غني ومرن يتماشى مع احتياجات الطلاب المعاصرة.

من بين هذه الابتكارات البارزة، جاءت الألعاب التعليمية الإلكترونية لتحدث نقلة نوعية في مجال التعليم، حيث استطاعت أن تمزج بين متعة اللعب، وتحقيق النتاجات التعليمية؛ ولقد ساعدت هذه الألعاب على تقديم مفاهيم تعليمية بطرق مشوقة، تحدت النمطية والجمود الذي عادةً ما يتسم به التعليم التقليدي؛ إذ تتيح هذه الألعاب للطلاب فرصة التعلم من خلال التفاعل مع بيئات افتراضية مصممة خصيصًا لتطوير مهاراتهم وتعزيز معارفهم؛ ومن خلال استخدام عناصر اللعب مثل التحديات، والمستويات المختلفة، والمكافآت الافتراضية، تحفّز هذه الألعاب الطلاب على الانغماس في العملية التعليمية، مما يجعل التعلم أكثر جاذبية وأقرب إلى طبيعتهم الفضولية. (الشحروري، 2018)

ولعلّ أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية لا تتوقف عند هذا الحد؛ فهي تقدم أيضًا بيئة تعليمية تفاعلية تشجع الطلاب على التفكير النقدي واستكشاف المفاهيم بشكل عملي ومباشر؛ ويمكن للطلاب من خلالها أن يجربوا حلولًا مختلفة للمشكلات التي تواجههم داخل اللعبة، مما ينمي لديهم مهارات حل المشكلات، ويعزز قدراتهم الإبداعية؛ فعلى سبيل المثال، تستخدم بعض الألعاب في تعليم الرياضيات عبر تقديم ألغاز حسابية تحفز الطالب على التفكير وتحليل المعطيات للوصول إلى الحل، مما يجعل العملية التعليمية ممتعة ومثمرة في الوقت ذاته؛ كما أن هذه الألعاب قادرة على تقديم تجارب تعليمية مخصصة، حيث يمكن تصميمها لتتناسب مع مستويات الطلاب المختلفة واحتياجاتهم الفردية. إضافة إلى ذلك، تشير الدراسات الحديثة إلى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساهم في تحسين الأداء الأكاديمي للطلاب بشكل ملحوظ؛ فهي لا تكتفي بتقديم المعلومات بصورة شيقة فقط، بل تساهم أيضًا في زيادة دافعية الطلاب للتعلم، حيث يشعرون بمتعة تحقيق الإنجازات داخل اللعبة، وهو ما ينعكس إيجابيًا على أدائهم العام في الصفوف الدراسية؛ كما أن استخدام هذه الألعاب يسهم في تعزيز التعاون والعمل الجماعي، حيث تحتوي بعض الألعاب على أنشطة تفاعلية جماعية تشجع الطلاب على العمل معًا لحل المشكلات أو تحقيق الأهداف المشتركة. (الغفيلي، 2016).

تجمع الألعاب التعليمية الإلكترونية بين نظرية التعلم والتكنولوجيا؛ لجعل بيئات التعلم أكثر فائدة. لذلك تؤكد معظم الدراسات المتعلقة بالألعاب التعليمية الإلكترونية ارتكازها على نظريات التعلم البنائية وفقًا لبياجيه (Piaget, 1980) فإن فلسفة النظرية البنائية وهي نظرية تعلم تنص على أن المتعلمين يبنون فهمهم ومعرفتهم من خلال تجاربهم وقدراتهم على التفاعل مع التجربة عندما يشاركون بنشاط في عملية التعلم، مما يؤدي ذلك إلى زيادة الدافع للحصول على المعرفة وتطبيقها. تدعم النظرية البنائية التعلم النشط أو التعلم بالممارسة (Sardone & Devlin-Scherer, 2010) .

DOI: https://doi.org/10.35682/mjhss.v41i1

تشير الأدبيات التربوية الحديثة إلى أن نجاح توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في عملية التدريس لا يرتبط بوجودها أو فاعليتها التربوية بقدر ما يرتبط باتجاهات المعلمين نحو استخدامها. باعتبارهم الفاعل الرئيس في تنفيذ أي توجه تعليمي داخل الغرفة الصفية. وقد بينت دراسات متعددة أن اتجاهات المعلمين تمثل عاملاً حاسماً في تبني أو رفض الأساليب التعليمية الحديثة حيث تؤثر هذه الاتجاهات بصورة مباشرة في مستوى توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية داخل الغرف الصفية(صلاح، 2024؛ مسودة، 2024؛ picka, 2017) وعلى الرغم من الإقرار بأهمية الألعاب التعليمية الالكترونية، إلا أن درجة تقبل المعلمين لها ومستوى استعدادهم لاستخدامها في التدريس ما تزال متفاوتة بين البيئات التعليمية المختلفة، الأمر الذي يجعل دراسة اتجاهاتهم مسألة جوهرية لفهم واقع التطبيق الفعلي لهذه الألعاب.

عربياً، أظهرت نتائج عدد من الدراسات وجود اتجاهات إيجابية لدى المعلمين نحو استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية، مع تفاوت وتباين في مستوى الاتجاهات باختلاف البيئات التعليمية (المطيري، 2023؛ الغامدي، 2023؛ الفيلكاوي وآخرون، 2022) حيث يعكس هذا التباين الحاجة إلى دراسات ميدانية محلية تكشف عن واقع اتجاهات المعلمين في بيئات تعليمية مختلفة، بدل الاعتماد على تعميم نتائج دراسات أجريت في بيئات أخرى.

وبناءً على ما ذكر يلاحظ أن واقع اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس لم يحظ بدراسة علمية مستقلة تكشف عن هذه الاتجاهات. كما أن غياب هذا النوع من الدراسات قد يودي إلى تبني تصورات غير دقيقة حول تقبل المعلمين مما ينعكس على أدائهم في العملية التدريسية.

تاريخ الألعاب الإلكترونية

ظهرت الألعاب الإلكترونية لأول مرة في منتصف القرن العشرين، عندما بدأت التكنولوجيا تفتح آفاقًا جديدة للإبداع والتفاعل؛ ففي تلك الفترة، كانت الحواسيب تعتبر أجهزة ضخمة ومعقدة، تستخدم بشكل أساسي لأغراض علمية وحسابية فقط؛ ومع ذلك، ومع تُطوّر تقنيات البرمجة وزيادة الاهتمام بالإمكانات الترفيهية للحواسيب، بدأت تظهر المحاولات الأولى لتطوير ألعاب إلكترونية تستفيد من هذه الإمكانات؛ وفي عام 1958، تمكن الفيزيائي الأمريكي "ويليام هيغينبوثام" من تصميم لعبة تدعى "Tennis for Two"، والتي تعد واحدة من أوائل الألعاب الإلكترونية التي عرضها على شاشة حاسوب؛ وقد كانت اللعبة عبارة عن محاكاة بسيطة لرياضة التنس، حيث يمكن للاعبين التحكم بكرتين باستخدام ذراع تحكم، مما جعلها تجربة تفاعلية فريدة ومبتكرة في ذلك الوقت. (النعيمي، 2020).

ومع بداية الستينيات، استمرت المحاولات لتطوير ألعاب إلكترونية أكثر تطورًا، وأصبحت "سبايس وار (Spacewar) "التي أطلقت عام 1962 نقطة تحول مهمة؛ وقد تم تصميم هذه اللعبة على يد مجموعة من طلاب معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا (MIT)؛ واستخدمت أجهزة الحواسيب الأولية لتقديم تجربة لعب متكاملة؛ وقد كانت اللعبة تدور حول سفينتين فضائيتين تتحركان على شاشة سوداء تحاكي الفضاء الخارجي، وكان اللاعبان يحاولان تدمير بعضهما البعض؛ فعلى الرغم من محدودية الرسومات، إلا أن فكرة التفاعل الفوري بين اللاعبين والجهاز جعلت اللعبة تجربة مذهلة وجديدة تمامًا، ووضعت أساسًا للمفاهيم التفاعلية التي تعتمد عليها الألعاب الحديثة. (صلاح الدين، 2015).

DOI: https://doi.org/10.35682/mjhss.v41i1

مع نهاية السبعينيات وبداية الثمانينيات، بدأت الألعاب الإلكترونية تأخذ شكلاً أكثر تطورًا وتعقيدًا؛ إذ ظهرت أجهزة الألعاب المنزلية مثل "أتاري 2600" التي نقلت تجربة اللعب من صالات الآركيد إلى غرف المعيشة؛ وتزامن هذا التطور مع إصدار ألعاب شهيرة مثل "Pac-Man" و"Space Invaders"، اللتان حققتا نجاحًا عالميًا لعبةPac-Man، على سبيل المثال، كانت أول لعبة تقدم شخصية رمزية يمكن للاعبين التعرف عليها بسهولة، مما جعلها تتجاوز كونها مجرد لعبة وتصبح جزءًا من الثقافة الشعبية؛ ففي الوقت نفسه، أتاحت Space Invaders تجربة تفاعلية جديدة من خلال استراتيجيات إطلاق النار على الغزاة الفضائيين، مما جعل اللاعبين يشعرون بمزيد من المشاركة والاندماج؛ ومع تطور تقنيات الحوسبة خلال التسعينيات، انتقلت الألعاب الإلكترونية إلى مستوى جديد كليًا؛ فقد ظهرت أجهزة الألعاب المتقدمة مثل "سوني بلايستيشن " (PlayStation) و"نينتندو 64(Nintendo 64) "، التي قدمت رسومات ثلاثية الأبعاد وتجارب لعب أكثر واقعية؛ والوقت نفسه، شهدت أجهزة الحاسوب الشخصي (PC) تطورًا كبيرًا في قدرتها على تشغيل الألعاب، مما فتح الباب أمام تطوير ألعاب تعليمية وألعاب تحاكي الواقع بشكل أكبر؛ وفي هذه المرحلة، ظهرت ألعاب تعليمية مثل سلسلة "أوريغون تريل التي كانت تستخدم في المدارس لتعزيز مهارات التفكير والتخطيط لدى الطلاب؛ كما بدأت الألعاب تستخدم في التدريب المهني، حيث قدمت برامج محاكاة لتعليم الطيران والطب والهندسة. (صلاح الدين، 2015).

أما في السنوات الأخيرة، فقد ساهمت الهواتف الذكية في انتشار الألعاب الإلكترونية بشكل أكبر؛ ومع ظهور تطبيقات الألعاب على الأجهزة المحمولة، أصبحت الألعاب متاحة للجميع في أي وقت، وأي مكان؛ وهذا التحول جعل الألعاب الإلكترونية جزءًا لا يتجزأ من حياة الناس اليومية، سواء كانت للترفيه أو للتعليم؛ فبفضل التقنيات المتقدمة مثل الواقع الافتراضي (VR) والواقع المعزز (AR)، أصبحت الألعاب الإلكترونية وسيلة قوية لمحاكاة الواقع وتقديم تجارب غامرة تتجاوز حدود الخيال؛ وقد تطورت الألعاب الإلكترونية بشكل مذهل، من كونها مجرد وسيلة ترفيهية بسيطة إلى صناعة متكاملة تساهم في التعليم، والتدريب، والتفاعل الثقافي والاجتماعي. (صلاح الدين، 2015).

الفرق بين الألعاب الترفيهية والألعاب التعليمية الإلكترونية

تعد الألعاب الإلكترونية ظاهرة عالمية أثرت على مختلف جوانب الحياة، بما في ذلك التعليم والترفيه؛ وعلى الرغم من أن الألعاب الترفيهية والألعاب التعليمية الإلكترونية تشترك في استخدام التكنولوجيا والتصاميم الجذابة لجذب المستخدمين، فإن هناك فروقًا جوهرية بينهما تتعلق بالأهداف، وطريقة التصميم، والجمهور المستهدف، والقيم المكتسبة من كل نوع.

تهدف الألعاب الترفيهية في الأساس إلى تقديم تجربة ممتعة ومسلية للاعبين؛ وقد يتم تصميم هذه الألعاب لتحفيز الشعور بالمتعة والإنجاز من خلال التحديات، مثل جمع النقاط أو الفوز في المسابقات؛ فغالبًا ما تتمحور الألعاب الترفيهية حول القصص المشوقة أو الرسوم المتحركة المبهرة أو التحديات المثيرة التي تبقي اللاعب في حالة من الاندماج لفترات طويلة؛ وفي المقابل، تسعى الألعاب التعليمية الإلكترونية إلى تحقيق أهداف تربوية وتعليمية واضحة؛ إذ تصمم هذه الألعاب لتقدم المحتوى التعليمي بطريقة تفاعلية وممتعة، مما يجعلها أداة تعليمية فعالة تنمي المهارات الأكاديمية والحياتية مثل القراءة، الحساب، التفكير النقدي، وحل المشكلات. (بهوت، 2019).

DOI: https://doi.org/10.35682/mjhss.v41i1

وقد تختلف طريقة تصميم كل نوع من هذه الألعاب؛ في حين تركز الألعاب الترفيهية على الرسومات المبهرة والمؤثرات الصوتية المشوقة لتوفير تجربة ترفيهية بحتة، وتهتم الألعاب التعليمية الإلكترونية بدمج المحتوى التعليمي داخل سياق اللعبة؛ إذ يتم تصميم الألعاب التعليمية بأسلوب يساعد اللاعبين على اكتساب المعرفة أو تطوير المهارات من خلال الأنشطة التفاعلية، مثل حل الألغاز أو اجتياز التحديات التي تتطلب التفكير والإبداع؛ فعلى سبيل المثال، قد تقدم لعبة تعليمية للأطفال درسًا في الرياضيات من خلال مجموعة من التحديات التي يجب حلها لتحقيق تقدماً في اللعبة؛ ومن ناحية الجمهور المستهدف، تصمم الألعاب الترفيهية لتلبية احتياجات فئات عمرية مختلفة، بدءًا من الأطفال وصولاً إلى البالغين، حيث تشمل أنماطًا مختلفة مثل ألعاب الحركة والمغامرات والمحاكاة؛ أما الألعاب التعليمية الإلكترونية فتركز بشكل أكبر على الأطفال والشباب في المراحل الدراسية المختلفة، حيث تستخدم كأداة تعليمية تعزز التفاعل مع المحتوى التعليمي داخل الفصول الدراسية أو المنازل؛ ومع ذلك، ظهرت ألعاب تعليمية تستهدف الكبار أيضًا، خاصة في مجالات مثل تعلم اللغات أو تطوير المهارات التقنية. (بهوت، 2019).

الدراسات السابقة:

تعد الدراسات السابقة من أهم المصادر التي تسهم في فهم الأبعاد المختلفة لموضوع " اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس" حيث توفر رؤية شاملة للمفاهيم والنظريات المتبعة في هذا المجال، بالإضافة إلى تسليط الضوء على أبرز النتائج التي توصلت إليها الدراسات السابقة في هذا السياق. حيث سيتم استعراض أهم الدراسات التي تناولت استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم. مع التركيز على العوامل المؤثرة في اتجاهات المعلمين نحو هذه الوسيلة التعليمية وسيتم عرض الدراسات وفق منجية الترتيب الزمني تنازلياً من الأحدث للأقدم.

هدفت دراسة (صلاح، 2024) لمعرفة مدى استخدام الألعاب الالكترونية في تدريس العلوم لطلبة المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، حيث تم اختيار عينة الدراسة وفقاً لطريقة العينة المتيسرة وكانت (220) معلما ومعلمة، اعتمدت على مقياس مكون من (30) فقرة لمعرفة مدى استخدام الألعاب الالكترونية في تدريس العلوم لطلبة المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم. وخرجت الدراسة بمجموعة من النتائج كان أهمها أن مدى استخدام الألعاب الالكترونية في تدريس العلوم لطلبة المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم كانت كبيرة أي إيجابية، وتبين عدم وجود فروق في استجابات أفراد عينة الدراسة حول مدى استخدام الألعاب الالكترونية في تدريس العلوم لطلبة المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة نظر معلميهم حسب متغير (الجنس، وسنوات الخبرة، والمؤهل العلمي).

أجرى (مسودة، 2024) دراسة هدفت إلى التعرف إلى اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الالكترونية في تعليم الطلبة ذوي صعوبات التعلم في المدارس الأساسية في القدس، ولتحقيق هدف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي، وتم اختيار عينة الدراسة وفقاً لطريقة العينة المتيسرة بحجم (95) من معلمي اللغة العربية، اعتمدت الدراسة مقياسا مكونا من (20) فقرة، وتوصلت الدراسة إلى نتائج من أهمها: إن توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الالكترونية في تعليم الطلبة ذوي صعوبات التعلم في المدارس الأساسية كانت كبيرة؛ أي أنها إيجابية وتبين عدم وجود فروق بين استجابات أفراد عينة الدراسة حول اتجاهاتهم نحو توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية في تعليم الطلبة ذوي صعوبات التعلم في المدارس الأساسية في القدس حسب متغير (الجنس، سنوات الخبرة والمؤهل العلمي).

كما اتجهت دراسة كلّ من (Alzubaidi, Amani Hashim, 2024) إلى التعرف إلى "واقع تطبيق الألعاب الإلكترونية التعليمية من وجهة نظر معلمي المرحلة الابتدائية" استخدم الباحثون المنهج الوصفي، وتم استخدام استبانة لجمع البيانات اللازمة للبحث بعد التحقق من صدقها وثباتها؛ وتألف مجتمع الدراسة من 649 معلماً ومعلمة من معلمي المرحلة الابتدائية في مدينة الخبر؛ وخلصت نتائج الدراسة إلى أن أغلب المعلمين متفقون على توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية بدرجة كبيرة؛ كما كشفت النتائج أن المعلمات يواجهن معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية بدرجة متوسطة؛ كما وجدت فروقاً ذات دلالة إحصائية في درجة توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في العملية التعليمية وفقاً لمتغير الخبرة لصالح الأقل خبرة، إلا أنها لم تؤثر على معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في العملية التعليمية؛ كما وجدت فروقاً ذات دلالة إحصائية في درجة توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في العملية التعليمية وفقاً لمتغير المؤهل العلمي وجاءت لصالح الماجستير، إلا أنها لم تؤثر على الاستجابات لمعوقات توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في العملية التعليمية؛ وأخيراً لم توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في العملية التعليمية ومعوقاتها تعزى للمرحلة التعليمية.

كما أجرت (المطيري، 2023) دراسة هدفت للكشف عن اتجاهات المعلمات نحو استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وتكونت عينة الدراسة من (162) معلمة، تم اختيارها بالطريقة العشوائية البسيطة قامت الباحثة بتطوير أداة تكونت من (32) فقرة أظهرت نتائج الدراسة أن اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية التفكير الإبداعي كان مرتفعا، وأظهرت النتائج أيضاً عدم وجود فروق دالة إحصائياً في اتجاهات معلمات رياض الأطفال نحو استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تنمية التفكير الإبداعي تعزى لمتغيرات المؤهل العلمي، وقطاع العمل، وسنوات الخبرة.

هدفت الدراسة التي أجراها (الفيلكاوي؛ القطان؛ العرادة، 2022) إلى تقصي آراء معلمي المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية بدولة الكويت نحو توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم، تبنت هذه الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وتكونت عينة هذه الدراسة من (250) معلماً ومعلمة، جمعت آراؤهم بواسطة استبانة الكترونية. وأظهرت النتائج أن معلمي المواد الاجتماعية يؤيدون توظيف الألعاب الالكترونية في تدريس المواد الاجتماعية بدرجة كبيرة، وكذا في المحورين: التقني والتعليم. كما كشفت النتائج أن متغير الجنس كان له تأثير ذو دلالة إحصائية لصالح آراء المعلمات. بينما لم يكن تاثير ذو دلالة إحصائية على آراء معلمي المواد الاجتماعية في المحور التقني، وعلى النقيض من ذلك فقد كان لمتغير الجنس ثاثير ذو دلالة إحصائية على آرائهم في المحور التعليمي؛ حيث كان لصالح المعلمات. أما متغير سنوات الخبرة التدريسية، فلم يكن تاثير ذو دلالة إحصائية في المحورين: التقني والتعليمي.

وأما دراسة كارمان وار وكارادينيز (Karaman,Er.H & Karadeniz, 2022) فقد هدفت إلى معرفة كيفية استخدام معلمي الدراسات الاجتماعية الأتراك للألعاب التعليمية. استخدمت الدراسة المنهج النوعي من خلال إجراء مقابلات شبه مبنية على (15) معلما. أظهرت النتائج أن معلمي الدراسات الاجتماعية يتعاملون بشكل إيجابي مع استخدام الألعاب التعليمية، كما أظهرت أن الألعاب التعليمية تساهم بشكل كبير في تسهيل التعلم وزيادة دافعية الطلبة نحوه، مما يسهل تحقيق الأهداف التعليمية.

هدفت الدراسة التي أجراها (البلهان، والوتار، 2017) إلى التعرف إلى اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التربوية في التعليم والتعلم في مدارس دولة الكويت، وتبنت الدراسة المنهج الوصفي. ولتحقيق أهداف الدراسة وزعت استبانة عل (425) معلماً ومعلمة شاركوا بهذه الدراسة 86 معلماً و357 معلمة في مراحل تعليمية مختلفة بدولة الكويت. كشفت النتائج عن اتفاق المعلمين حول أهمية توظيف الألعاب التعليمية في التعليم. كما بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة أحصائية في الأهمية التربوية للألعاب لصالح المعلمين ذوي سنوات الخبرة (1–5) سنوات، ثم لصالح المعلمين من ذوي سنوات الخبرة (–10) سنوات. بينما لم يكن متغير الجنس دالاً إحصائياً في رأي المعلمين نحو توظيف الألعاب في التعليم. وأكدت الدراسة أهمية ارتباط الألعاب بالأهداف التعليمية. وأنها تراعي الفروق الفردية بين المتعلمين، وتوفر المشاركة والتفاعلية بيتهم، وأنها تتصف بسهولة الإجراءات العملية، كما أنها قابلة للتقييم والتعليق.

كما أجرى (الغامدي، 2023) دراسة هدفت إلى التعرف إلى واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الالكترونية في تعليم ذوي صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية، والمعوقات التي تحد من توظيفها، والكشف عن أهم متطلبات توظيفها بمدينة الرياض، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم المنهج الوصفي المسحي، وتم بناء وتطوير استبانة، قامت الباحثة بتطبيقها على عينة مكونة من (241) معلمة. وأظهرت النتائج أن درجة توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الالكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية في مدينة الرياض، جاءت بدرجة عالية، بمتوسط حسابي (3.36) من أصل (5) وكانت أعلى الفقرات تنص على توظيف المعلمات للألعاب التعلمية الالكترونية، كوسيلة ممتعة للطالبات ذوات صعوبات التعلم. كما أوضحت النتائج أن معلمات المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض يقدرن درجة معوقات توظيف المعلمات للألعاب الالكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم بدرجة متوسطة بمتوسط حسابي (3.39)، من أصل (5) وكانت أبرز المعوقات قلة توافر الأجهزة الالكترونية اللازمة لتوظيف الألعاب الالكترونية، كما أظهرت النتائج أن المعلمات قدرن متطلبات توظيف المعلمات للألعاب الالكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض بمتوسط حسابي (3.54) من أصل (5). وأهم متطلبات توظيف الألعاب التعليمية تقديم الدورات التدريبية اللازمة للمعلمات لإنتاج الألعاب التعليمية.

هدفت دراسة (البركاتي، 2023) إلى الكشف عن "مدى استخدام معلمات الرياضيات بالتعليم العام لاستراتيجية التلعيب بمحافظة الليث " ولتحقيق أهداف البحث استخدم الباحثان المنهج المختلط، وتكونت عينة البحث من (121) معلمة من معلمات الرياضيات بالمرحلتين المتوسطة والثانوية بمحافظة الليث، وقد تم إعداد استبانة مكونة من (11) محوراً تمثل أهمية استخدام معلمات الرياضيات لاستراتيجية التلعيب، وبعد التأكد من دلالات صدقها وثباتها تم توزيعها إلكترونيا على العينة، وكانت نسبة المسترد (109) استبانة، وفي الوقت ذاته تم إعداد بطاقة ملاحظة مكونة من (12) محوراً تمثل مدى استخدام معلمات الرياضيات لاستراتيجية التلعيب في حصصهن، وبعد التأكد من دلالات صدقها وثباتها تم ملاحظة (30) معلمة رياضيات للمرحلتين المتوسطة والثانوية، وبعد إجراء الأساليب الوصفية والإحصائية على البيانات توصل الباحثان إلى نتائج أهمها: إيمان معلمات الرياضيات بشكل كبير بأهمية استخدام التلعيب في دروس الرياضيات للمرحلتين المتوسطة والثانوية، ورغم الوصول إلى هذه النتيجة إلا أن استخدامهن للتلعيب في التدريس ضعيف جدا.

وتناولت دراسة بيك (picka, 2017) التعرف على اتجاهات المعلمين حول استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في الفصول الدراسية ومعوقات استخدامها، واستخدم المنهج الوصفي المسحي، وتكونت العينة من (486) من معلمي المرحلة الابتدائية، واستخدمت الاستبانة كأداة للدراسة، وأظهرت النتائج أن اتجاهات المعلمين إيجابية حول الألعاب الالكترونية، وزيادتها لدافعية الطلبة في الدراسة، كما أظهرت النتائج عدداً من المعوقات، أهمها ضيق الوقت لدمج الألعاب الالكترونية في العملية التعليمية، ونقص المعلومات الكافية حول كيفية دمجها بالإضافة إلى نقص الأجهزة الالكترونية.

التعليق على الدراسات السابقة:

يتضح من استعراض الدارسات السابقة أن هناك اتجاهاً عاما إيجابياً في الأدبيات التربوية نحو استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية، سواء من حيث القناعة بأهميتها أو مستوى توظيفها في التدريس، والدراسات التي توصلت نتائج إيجابية هي (صلاح، 2024؛ مسودة، 2024؛ المطيري، 2023؛ الفليكان وآخرون، 2023؛ البلهان والوتار، 2017؛ الغامدي، 2023؛ البركاتي، 2023؛ picka, 2017).

من ناحية أخرى أظهرت في نتائج الدراسات السابقة قلة الفروق الدالة إحصائياً تبعاً لمتغيرات (الجنس، الخبرة، المؤهل) مثل دراسة (صلاح، 2024؛ مسودة، 2024؛ المطيري، 2023؛ الغامدي، 2023؛ picka, 2017).

اما الدراسات السابقة التي أظهرت نتائجها فروق دالة إحصائياً لصالح بعض المتغيرات مثل دراسة (الفيلكان وآخرون، 2023) التي أظهرت فروقا دالة إحصائياً تعزى لمتغير الجنس(لصالح الإناث) في آراء معلمي المواد الاجتماعية نحو توظيف الألعاب الالكترونية. أما دراسة (البلهان، والوتار، 2017) فقد أظهرت نتائجها فروقا دالة إحصائياً تعزى لمتغير سنوات الخبرة في تقدير المعلمين للأهمية التربوية للألعاب التعليمية، حيث جاءت الفروق لصالح المعلمين ذوي الخبرة (1–5 سنوات) ثم (–10سنوات). بينما لم تظهر لمتغير الجنس.

وجود فجوة بين قناعة المعلمين بأهمية الألعاب التعليمية الالكترونية والتطبيق الفعلي كما في دراسة (البركاني، 2023) تباينت هذه الدراسات في أهدافها، ومناهجها، وعيناتها، وأدواتها، ونتائجها. مما يعكس تنوع زوايا تناول موضوع الألعاب التعليمية الالكترونية. ويؤكد الحاجة إلى دراسات جديدة تسد الفجوات البحثية القائمة، خاصة فيما يتعلق بالتطبيق الفعلي في التدريس.

وبالرغم من تعدد الدراسات التي تناولت موضوع الألعاب التعليمية الالكترونية إلا أن مراجعة الدراسات السابقة تكشف عن وجود ثمة فجوة بحثية لم يتم تناولها بشكل مباشر سدتها هذا الدراسة، أولاً: مكان الدراسات فالدراسات السابقة أجريت في أماكن غير مكان الدراسة الحالية الكرك، ثانياً: الفجوة من حيث الفئة المستهدفة حيث استهدفت الدراسة الحالية معلمي قصبة الكرك بشكل عام، دون حصرهم في مادة أو فئة تعليمية محددة في الوقت الذي ركزت فيه الدراسات السابقة إما على معلمات رياض الأطفال، أو معلمات مادة بعينها (اللغة العربية أو الرياضيات أو الاجتماعيات). ثالثاً: الفجوة في السياق التعليمي: في الوقت الذي ركزت فيه الدراسات السابقة على واقع الاستخدام أو المعوقات أو المتطلبات حيث ركزت هذه الدراسات على الاتجاهات في بيئة تعليمية محلية مما يتيح فهماً أعمق لمدى تقبل المعلمين للألعاب في هذا السياق.

من هنا تنبع أهمية الدراسة الحالية " اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس" في أنها تسهم في إثراء الأدبيات التربوية وتوفير بيانات للاستفادة منها في تطوير العملية التدريسية.

DOI: https://doi.org/10.35682/mjhss.v41i1

مشكلة الدراسة:

تنبثق مشكلة الدراسة من الأمور التالية:

- بعد الاطلاع على مجموعة من الدراسات السابقة ذات الصلة بموضوع الدراسة التي تتحدث وتؤكد أهمية الألعاب الإلكترونية في التدريس مثل (صلاح، 2024؛ مسودة، 2024؛ المطيري، 2023؛ الفليكان وآخرون، 2023؛ البلهان والوتار، 2017؛ الغامدي، 2023؛ البركاتي، 2023؛ picka, 2017).
- من خلال عمل الباحث في الميدان التربوي وملاحظته ضرورة توظيف الألعاب الإلكترونية في التدريس بمراحله المختلفة, حيث يشكل المعلمون عنصراً أساسياً في العملية التعليمية، ودورهم لا يقتصر فقط على نقل المعرفة، بل يتضمن توجيه الطلاب وتبني أساليب تعليمية مبتكرة تتناسب مع احتياجات الجيل المعاصر؛ ولكن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يعتمد بشكل كبير على مدى تقبل المعلمين لفكرة الدمج بين التعليم والتكنولوجيا؛ فبعض المعلمين قد يرون في هذه الأدوات وسيلة لتعزيز التفاعل داخل الصفوف الدراسية، بينما قد يتردد آخرون في تبنيها بسبب نقص الخبرة التكنولوجية أو لاعتقادهم بأنها قد تشتت انتباه الطلاب عن الأهداف التعليمية؛ وفي السياق المحلي، تمثل قصبة الكرك في الأردن نموذجًا يعكس تحديات وفرص استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية؛ ونستطيع القول بأن مشكلة البحث تتمثل في الإجابة عن السؤالين التاليين:

السؤال الأول: ما مستوى اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس؟

السؤال الثاني: هل هناك فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة الفا =0.05 بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد العين حول اتجاهات المعلمين نحو الألعاب الالكترونية تعزى إلى متغيرات (الجنس، التخصص، الخبرة في التدريس)؟

أهداف الدراسة:

- الكشف عن مستوى اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.
- التعرف عما إذا كان هنالك فروق دالة إحصائياً وإيجابية في اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس تعزى لمتغيرات (الجنس، التخصص، الخبرة في التدريس).

أهمية الدراسة:

- **الأهمية النظرية:** تعد هذه الدراسة إضافة نظرية لموضوع استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس ومعرفة علاقتها باتجاهات المعلمين. كما تكتسب هذه الدراسة أهميتها – في الوقت الحالي – من أهمية الموضوع الذي تطرحه (الألعاب التعليمية الإلكترونية). وما أحدثه شيوع الألعاب التعليمية الالكترونية من اتجاهات متباينة حول مدى تحقيقها للأهداف التربوية. وقد تفيد هذه الدراسة في برامج تدريب المعلمين والمعلمات في كليات التربية في كيفية دمج الألعاب المناسبة لتحقيق الأهداف التعليمية.
- **الأهمية العملية:** تكمن أهمية البحث من الناحية العملية في الإفادة من نتائجها لتوفير التغذية الراجعة للمعلمين والمعلمات لتعرف أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس. إضافة إلى إفادة أصحاب القرار للتوجيه أثناء تصميم المحتوى لتضمين الألعاب التعليمية الإلكترونية في المناهج الدراسية.

DOI: https://doi.org/10.35682/mjhss.v41i1

تعريف المصطلحات:

الاتجاهات: عبارة عن استجابة مكتسبة من الفرد نحو موضوع ما، وقد تكون الاستجابة إيجابية أو سلبية وذلك حسب خبرات الفرد السابقة (Pickaens, 2013) .

إجرائياً: لغايات هذا البحث الاتجاه يقاس بالدرجة التي يحصل عليها المعلم على مقياس الاتجاهات نحو استخدام الألعاب الإلكترونية في التدريس.

الألعاب التعليمية الإلكترونية: تعددت التعريفات للألعاب التعليمية الإلكترونية، نورد منها:

عرفها نور الدين: بأنها أجهزة تعليمية مصممة لدعم التعلم، ومساعدة الطلاب على تطوير مهاراتهم مثل التواصل وحل المشكلات والتفكير الإبداعي ومهارات صنع القرار عندما يلعب المتعلمون الألعاب (Noraddin, 2015)

منهج الدراسة: استخدم الباحث المنهج الوصفي وذلك لملائمته لتحقيق أهداف الدراسة والإجابة عن أسئلتها.

المشاركون في الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع معلمي قصبة محافظة الكرك العاملين في المدارس الحكومية والخاصة والبالغ عددهم (2858) معلماً ومعلمة. تم اختيار عينة متيسرة عشوائية من مجتمع البحث، وتم تحديد حجمها وفقًا لجداول سيكران وبوجي (Sekaran & Bougie, 2016) المخصصة لتحديد حجم العينات، حيث بلغ حجم العينة المناسب ما مجموعه (255) فردا، قام الباحث بتوزيع الاستبانات على أفراد عينة البحث من خلال تطبيق جوجل درايف (Google Drive)، استجاب منهم ما مجموعه (255) فرداً وكانت ردودهم مكتملة الإجابات وصالحة للتحليل الإحصائي، وشكلت ما نسبته (75%) من مجتمع البحث. والجدول التالي رقم (1) يبين توزع أفراد عينة البحث حسب خصائصهم الشخصية والوظيفية:

جدول (1): توزع أفراد عينة البحث حسب خصائصهم الشخصية والوظيفية

المتغير	فئة المتغير	التكرار	النسبة %
الجنس	ذكر	60	23.5
	أنثى	195	76.5
المجموع		255	
التخصص	علمي	78	30.6
	إنساني	126	49.4
	تخصص آخر	51	20.0
المجموع		255	
الخبرة في التدريس	1-5 سنوات	54	21.2
	6-10 سنوات	46	18.0
	11-15 سنة	45	17.6
	16-20 سنة	58	22.7
	أكثر من 20 سنة	52	20.4
المجموع		255	

DOI: https://doi.org/10.35682/mjhss.v41i1

أداة الدراسة: لتحقيق أهداف البحث، تم تطوير أداة البحث متبعاً الباحث في تطويرها الإجراءات الآتية:

1. مراجعة المراجع العلمية المرتبطة بموضع الدراسة: اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.
2. مراجعة الأدوات المستخدمة في جمع البيانات في الدراسات والبحوث العلمية السابقة العالمية والعربية والمحلية، سواء كانت تقيس متغيرات الدراسة بشكل مباشر، أو ذات صلة.
3. عرض أداة البحث على أصحاب الخبرة والاختصاص للتحقق من صدقها.
4. استرجاع أداة البحث من السادة المحكمين، والاطلاع على ملاحظاتهم والتعديل عليها.
5. التحقق من الخصائص السيكومترية لأدوات البحث، وفيما يلي توضيح تفصيلي للإجراءات المتبعة في تطويرها لتناسب تحقيق أهداف الدراسة والثقة بنتائجها.

وقد تم تصميم العبارات (الفقرات) الواردة في الاستبانة جميعها على غرار نمط مقياس ليكرت الخماسي Likert Scale الذي تتمثل درجاته في (الدرجة 5 موافق بشدة، الدرجة 4 موافق، الدرجة 3 محايد، الدرجة 2 غير موافق، والدرجة 1 غير موافق بشدة).

وللتعليق على قيم المتوسطات الحسابية لإجابات أفراد العينة على فقرات الأداة، تـــم استخدام قاعدة الأهمية النسبية (Sekeran & Bougie, 2016)، وعلى النحو الاتي:

قاعدة الأهمية النسبية = (الحد الأعلى للبديل – الحد الأدنى للبديل) / عدد المستويات

$$= (5-1)/3 = 1.333$$

$$1.333+1 = 2.333$$

$$1.333+2.333 = 3.666$$

$$1.333+3.666 = 5$$

وعليه، فإن الحكم على قيم المتوسطات الحسابية لتفسير النتائج يكون باستخدام المعيار الآتي كما يلي:

منخفض	متوسط	مرتفع
أقل من 2.33	3.66-2.34	أكثر من 3.66

صدق الأداة:

1.الصدق الظاهري:

لاستخراج الصدق الظاهري لأداة الدراسة، تم عرضها على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص العلمي في مجال البحث، لإبداء آرائهم حول سلامة الصياغة اللغوية، ومدى وضوح فقرات الأداة (المقياس)، وانتمائها لمجال البحث، ومناسبتها للعينة، وإضافة ما يرونه مناسباً من تعديلات ومقترحات. حيث تم اعتماد نسبة اتفاق لا تقل عن ثمانين بالمئة (80% وأعلى) للحكم على صلاحية الفقرة لتضمينها في الأداة، وبعد الاطلاع على آراء المحكمين تم إيجاد اتفاق بالنسبة المعتمدة على

DOI: https://doi.org/10.35682/mjhss.v41i1

مدى مناسبة فقرات الأداة للعينة المستهدفة، وتم الأخذ بملاحظاتهم، للوصول إلى الأداة النهائية المكونة من (30) فقرة لقياس اتجاهات معلمين قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.

2. الاتساق الداخلي:

تم استخدام معامل ارتباط بيرسون (Pearson Coefficients) لاستخراج دلالات صدق البناء لأداة البحث، حيث تم استخراج معاملات ارتباط درجة كل فقرة مع الدرجة الكلية، بعد تطبيقه على عينة استطلاعية من مجتمع البحث وخارج عينتها بلغ حجمها (30) معلماً ومعلمة، والجدول (2) يعرض النتائج.

جدول (2): معاملات ارتباط بيرسون (Pearson Coefficients) بين الفقرة والدرجة الكلية لأداة البحث

الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية	الفقرة	معامل الارتباط	الدلالة الاحصائية
1	.57**	11	.62**	0.000	21	.64**	0.000
2	.51**	12	.61**	0.000	22	.58**	0.000
3	.59**	13	.64**	0.000	23	.64**	0.000
4	.63**	14	.65**	0.000	24	.67**	0.000
5	.58**	15	.63**	0.000	25	.61**	0.000
6	.62**	16	.59**	0.000	26	.66**	0.000
7	.55**	17	.65**	0.000	27	.53**	0.000
8	.48**	18	.66**	0.000	28	.61**	0.000
9	.54**	19	.58**	0.001	29	.55**	0.000
10	.63**	20	.69*	0.037	30	.67**	0.000

**دالة احصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$).

يتضح من النتائج الواردة في الجدول (3)، أن معاملات ارتباط الفقرات مع الدرجة الكلية كانت جميعها دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.01$)، وهذا يشير إلى صدق الأداة ومناسبتها لإجراء البحث.

ثبات أداة البحث:

للتأكد من ثبات أداة البحث، فقد تم استخدام طريقة الاختبار وإعادة الاختبار (Test-Retest) بتطبيق الأداة، وإعادة تطبيقها بعد أسبوعين على عينة استطلاعية من مجتمع البحث وخارج عينتها، تكونت من (30) معلماً ومعلمة، ومن ثم تم حساب معامل ارتباط بيرسون بين إجاباتهم في المرتين. كما تم أيضاً حساب معامل الثبات بطريقة الاتساق الداخلي حسب معادلة كرونباخ ألفا، وقد تبين أن قيمة معامل الارتباط بين التطبيقين للدرجة الكلية بلغت (.85) وهي دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$). أما قيمة ثبات كرونباخ ألفا للدرجة الكلية للأداة فقد بلغت (.925) وهي درجة تدل على ثبات الأداة، ومناسبتها لإجراء البحث.

DOI: https://doi.org/10.35682/mjhss.v41i1

متغيرات البحث:

اشتمل البحث على المتغيرات الآتية:

المتغيرات الوسيطة تشمل:

- الجنس: (ذكر، أنثى)
- التخصص:(علمي، إنساني، تخصص آخر)
- الخبرة:(1-5، 6-10، 11-15، 16-20، اكثر من 20 سنة)

المتغير الرئيس: اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس.

الأساليب الإحصائية:

لاستخراج النتائج، تم استخدام المعالجات الإحصائية الآتية:

1. المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للإجابة عن سؤال البحث الأول.
2. تحليل التباين الثلاثي (Three Way Anova) للإجابة عن سؤال البحث الثاني.

عرض النتائج ومناقشتها

نتائج السؤال الأول الذي نصه: ما مستوى اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس؟

للإجابة عن هذا السؤال تم استخراج المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية والرتبة والمستوى للفقرات والدرجة الكلية، وعلى الآتي:

جدول (3): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والرتبة والمستوى للفقرات التي تقيس اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب الالكترونية في التدريس

رقم الفقرة	الفقرة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الرتبة	المستوى
3	أشعر أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تضفي المتعة والتشويق على عملية التعلم	4.23	0.767	3	مرتفع
20	أرغب من إدارة المدرسة توفير أجهزة حاسب آلي وأجهزة لوحية لاستخدام الألعاب التعليمية	4.14	0.849	20	مرتفع
21	أرغب بحضور دورات خاصة بتصميم برمجيات للألعاب الإلكترونية	4.08	0.936	21	مرتفع
1	أعتقد أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تسهم في إكساب المتعلم للمادة التعليمية	4.06	0.786	1	مرتفع

DOI: https://doi.org/10.35682/mjhss.v41i1

8	أشعر بأن الألعاب التعليمية الإلكترونية تزيد من دافعية المتعلم للتعلم	4.03	0.853	8	مرتفع
6	أرى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تشجع المتعلم على ممارسة التعلم الذاتي	4.01	0.800	6	مرتفع
22	أشعر بأن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساعد في تحسين فهم المتعلمين للمفاهيم الصعبة	4.00	0.877	22	مرتفع
2	أرى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساعد في تحقيق الأهداف التدريسية	3.97	0.822	2	مرتفع
5	أعتقد أن الألعاب التعليمية الإلكترونية توفر الجهد في تنفيذ المحتوى التعليمي	3.96	0.845	5	مرتفع
23	أرى بأن الألعاب التعليمية الإلكترونية تسهم في تطوير مهارات التفكير المختلفة لدى المتعلمين	3.96	0.898	23	مرتفع
28	أشعر أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تتناسب مع طرق التعلم الجديدة	3.93	0.790	28	مرتفع
7	أشعر أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساعد في تدريس الموضوعات الصعبة	3.87	0.893	7	مرتفع
13	أعتقد أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تنمي لدى المتعلمين روح المثابرة والإصرار أثناء التعلم	3.85	0.930	13	مرتفع
11	أعتقد أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تسهم في توفير بيئة صفية نشطة	3.83	0.919	11	مرتفع
12	أرى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساعد على نقل مسؤولية التعلم من المعلم إلى المتعلم	3.78	0.919	12	مرتفع
26	أشعر بأن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يقلل الإحباط لدى المتعلم في حالة الفشل	3.72	0.817	26	مرتفع
17	أرى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تناسب متعلمي المراحل المختلفة	3.68	0.917	17	مرتفع
25	أعتقد أن استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية يزيد من أعباء التعليم الإضافية للمتعلمين	3.64	0.938	25	متوسط

DOI: https://doi.org/10.35682/mjhss.v41i1

15	أزعم أن إعداد الألعاب الإلكترونية يستهلك الكثير من وقت الحصة	3.61	0.995	15	متوسط
24	أعتقد أن أدوات التقويم المرتبطة بالألعاب التعليمية الإلكترونية فيها صعوبة	3.57	0.947	24	متوسط
16	أعتقد أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تُحدث خلافات بين المتعلمين بسبب التنافس	3.56	0.924	16	متوسط
4	أرى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تراعي الفروق الفردية	3.55	0.979	4	متوسط
29	أعتقد أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تقلل من المهارات الحياتية	3.52	0.987	29	متوسط
30	أحبذ التدريس باستخدام الألعاب الإلكترونية بدلًا من الطريقة الاعتيادية	3.50	1.057	30	متوسط
10	أشعر أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تزيد من قدرة المتعلم على التعبير عن رأيه	3.48	1.017	10	متوسط
9	أشعر بأن الألعاب التعليمية الإلكترونية تقلل من تفاعل المتعلمين في الموقف التعليمي	3.47	1.071	9	متوسط
27	أعتقد أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تدفع إلى رفض المتعلم العودة للتعلم الصفي	3.41	0.985	27	متوسط
14	أشعر بأن الألعاب التعليمية الإلكترونية تؤدي إلى تدني تركيز المتعلمين في الحصة	3.28	1.095	14	متوسط
18	أشعر بالصعوبة عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية بسبب تعقيدها	3.21	1.011	18	متوسط
19	أجد صعوبة في إدارة الفصل الدراسي عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية	3.13	1.015	19	متوسط
–	الدرجة الكلية	3.73	0.489	–	مرتفع

تظهر نتائج الجدول (3) أن المتوسط الحسابي العام لتقديرات أفراد عينة البحث حول استخدام الألعاب الالكترونية في التدريس ، قد بلغ (3.73) بانحراف معياري (0.489)، وهذا يشير إلى مستوى تقدير مرتفع، واحتلت الفقرة (3) التي تنص " أشعر أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تضفي المتعة والتشويق على عملية التعلم " بمتوسط حسابي (4.23) وانحراف معياري (0.767) المرتبة الأولى تلتها في المرتبة الثانية الفقرة رقم (20) التي تنص " أرغب من إدارة المدرسة توفير أجهزة حاسب آلي وأجهزة لوحية لاستخدام الألعاب التعليمية " بمتوسط حسابي (4.14) وانحراف معياري (0.489) ، وفي المرتبة الأخيرة جاءت الفقرة رقم (19) التي نصها" أجد صعوبة في إدارة الفصل الدراسي عند استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية " بمتوسط حسابي (3.13) وانحراف معياري (1.015)، وتراوح مستوى الفقرات بين المتوسط، والمرتفع.

يعزو الباحث ارتفاع تقديرات المعلمين إلى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية وسيط وأسلوب حديث في الميدان التربوي. ويحقق أهدافاً تعليمية بطريقة غير مباشرة. وأنها أيضاً تتكيف مع أنماط التعليم المختلفة (البصرية والسمعية والحركية)، كما أنها تعزز التعلم الذاتي بإعطاء الطلبة فرصة لاستكشاف المعرفة بمفردهم، وتعطي إمكانية التعلم بـأي وقت وأي مكان. كما يفسر هذا الارتفاع بـإدراك المعلمين المتزايد لأهمية هذه الألعاب في دعم التعلم النشط ومواكبة أساليب التعلم الحديث.

اتفقت هذه النتيجة مع نتيجة دراسة (Alzubaidi& Hashim, 2024) التي توصلت إلى أن أغلب المعلمين متفقون على توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية بدرجة كبيرة. كما اتفقت مع نتائج دراسات (صلاح، 2024؛ مسودة، 2024؛ المطيري، 2023؛ الفليكان وآخرون، 2023؛ البلهان والوتار، 2017؛ الغامدي، 2023؛ البركاتي، 2023) ودراسة (picka, 2017) التي أكدت إيجابية اتجاهات المعلمين نحو توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية في العملية التعليمية. حيث كانت اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية جاءت بدرجات مرتفعة مما يعكس وجود قناعة تربوية عامة باهميتها ودورها في تحسين نواتج التعلم.

كما تتفق نتيجة الفقرة التي تنص: " أن الألعاب التعليمية الالكترونية تضفي المتعة والتشويق على عملية التعلم" بمتوسط حسابي (4.23) مرتبة اولي. مع ما أشارت إليه نتائج دراسات (المطيري، 2023؛ picka, 2017)التي أكدت أن الألعاب التعليمية الالكترونية تسهم في زيادة دافعية المتعلمين وإضفاء جو من التفاعل والمتعة داخل البيئة الصفية. ويتوافق ذلك أيضاً مع نتائج دراسة (البركاتي، 2023) التي بينت قناعة المعلمات الكبيرة بأهمية التلعيب في العملية التعليمية رغم ضعف مستوى التطبيق.

تتفق النتائج المتعلقة برغبة المعلمين في توفير الأجهزة الالكترونية وحضور دورات تدريبية لتصميم الألعاب التعليمية مع نتائج دراسات (الغامدي، 2023؛ picka, 2017) اللتين أشارتا إلى نقص الأجهزة وقلة التدريب يمثلان أبرز التحديات التي تحد من توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية مما يعكس وعي المعلمين بأهمية الدعم المؤسسي والتأهيل المهني.

في المقابل، فـإن حصول الفقرات المتعلقة بصعوبة إدارة الصف، وتعقيد الألعاب، واستهلاك وقت الحصة، على مستوى متوسط يتفق جزئياً مع نتائج دراسة (picka, 2017)التي أظهرت وجود معوقات تنظيمية وزمنية تواجه المعلمين عند استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية. إلا أن كون هذه الفقرات جاءت بمستوى متوسط وليس منخفضاً يشير إلى أن المعوقات لا تشكل عائقاً رئيساً أمام المعلمين، وإنما التحديات يمكن تجاوزها من خلال التدريب وتطوير الإمكانات التقنية. وهو ما أشارت إليه معظم الدراسات الحديثة.

DOI: https://doi.org/10.35682/mjhss.v41i1

بوجه عام توكد نتائج السؤال الأول التي تضمنها الجدول(4) انسجامها مع الاتجاه العام للأدبيات التربوية التي تشير إلى اتجاهات إيجابية مرتفعة نحو استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية.

نتائج سؤال الداسة الثاني الذي نصه: هل هناك فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ألفا =0.05 بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد العين حول اتجاهات المعلمين نحو الألعاب الالكترونية تعزى إلى متغيرات (الجنس، التخصص، الخبرة في التدريس)؟ للإجابة عن هذا السؤال تم اجراء تحليل التباين الثلاثي (Three Way Anova)، وفيما يلي عرض للنتائج:

جدول (4): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لاتجاهات العينة نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس باختلاف متغيرات (الجنس، التخصص، الخبرة في التدريس)

الجنس	التخصص	الخبرة في التدريس	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
ذكر	علمي	1–5 سنوات	3.89	0.422
		6–10 سنوات	4.21	0.684
		11–15 سنة	3.76	0.303
		16–20 سنة	3.63	0.315
		أكثر من 20 سنة	3.59	0.320
	إنساني	1–5 سنوات	3.87	0.653
		6–10 سنوات	4.06	0.512
		11–15 سنة	3.73	0.763
		16–20 سنة	3.69	0.320
		أكثر من 20 سنة	3.90	0.484
	تخصص آخر	1–5 سنوات	3.63	0.315
		6–10 سنوات	3.21	0.306
		11–15 سنة	3.85	0.259
		16–20 سنة	4.36	0.895
		أكثر من 20 سنة	3.63	0.315
أنثى	علمي	1–5 سنوات	3.75	0.450
		6–10 سنوات	3.68	0.539
		11–15 سنة	3.95	0.333
		16–20 سنة	3.57	0.736
		أكثر من 20 سنة	3.32	0.288
	إنساني	1–5 سنوات	3.82	0.346
		6–10 سنوات	3.86	0.541
		11–15 سنة	3.81	0.497

DOI: https://doi.org/10.35682/mjhss.v41i1

	20–16 سنة	3.66	0.536
	أكثر من 20 سنة	3.72	0.466
تخصص آخر	5–1 سنوات	3.76	0.262
	10–6 سنوات	3.69	0.316
	15–11 سنة	3.63	0.545
	20–16 سنة	3.71	0.616
	أكثر من 20 سنة	3.52	0.175

تبين نتائج الجدول رقم (4) وجود فروق ظاهرة بين المتوسطات الحسابية لاستجابات أفراد العينة على فقرات الأداة ككل التي تقيس اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس باختلاف متغيرات (الجنس، التخصص، والخبرة في التدريس)، ولبيان فيما إذا كانت تلك الفروق دالة إحصائيا، فقد تم إجراء تحليل التباين (3way-Anova)، والجدول التالي رقم (5) يبين النتائج:

جدول (5): نتائج تحليل التباين (3way-Anova) لبيان دلالة الفروق في اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس باختلاف متغيرات (الجنس، التخصص، الخبرة في التدريس)

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	قيمة F	الدلالة الاحصائية
الجنس	0.344	1	0.344	1.454	0.229
التخصص	0.322	2	0.161	0.679	0.508
الخبرة في التدريس	0.638	4	0.159	0.673	0.611
الجنس*التخصص	0.061	2	0.031	0.129	0.879
الجنس*الخبرة	0.408	4	0.102	0.431	0.786
التخصص*الخبرة	2.870	8	0.359	1.515	0.153
الجنس*التخصص*الخبرة	1.625	7	0.232	0.980	0.446
الخطأ	53.528	226	0.237		
الكلي المصحح	60.782	254			

توضح نتائج الجدول رقم (6) عدم وجود فروق دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في اتجاهات معلمي قصبة الكرك نحو استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التدريس باختلاف المتغيرات الديمغرافية (الجنس، التخصص، الخبرة في

التدريس)، والتفاعل بينهما، اعتمادا على قيم (F) المحسوبة الظاهرة في الجدول السابق ومستوى الدلالة المناظر لها، وهي غير دالة إحصائيا عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$). وهذا يشير إلى أن اتجاهات المعلمين نحو استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية تتسم بدرجة عالية من التجانس بغض النظر عن اختلاف خصائصهم الديمغرافية. كما يدل على أن تقبل هذه الأداة التعليمية لم يعد مرتبطاً بخصائص ديمغرافية بل أصبح نابعاً من قناعة تربوية عامة بأهميتها في دعم التعلم التفاعلي.

أيضاً يمكن أن يعزو الباحث هذه النتيجة إلى عوامل منها أولاً: إلى أن الألعاب التعليمية الالكترونية تعتبر أداة حديثة وذات قيمة مشتركة في نظر جميع المعلمين بغض النظر عن خلفياتهم أوتجاربهم السابقة. ثانياً يشير غياب الفروق إلى أن هذه الوسيلة التعليمية قد تم استيعابها بشكل جماعي من قبل المعلمين كمصدر جذب ومحفز للطلاب. بغض النظر عن الجنس أو التخصص. أضف إلى أن الخبرة في التدريس قد لا تكون عاملاً حاسماً في تبني الألعاب التعليمية، حيث إن التقنية الحديثة قد تتسم بكونها مؤثرة بشكل متساوٍ على المعلمين ذوي الخبرات المختلفة. خاصة مع توافر الموارد التدريبية والتطوير المهني التي توفرها المؤسسات التعليمية. ويشير هذا أيضاً إلى وعي عام بأهمية الألعاب في العملية التعليمية. أو إلى تأثير المعلمين بعوامل أخرى أكثر تأثيراً في تبني هذه التقنية بغض النظر عن انتشار ثقافة التكنولوجيا في التعليم.

كما يمكن أن يشير عدم وجود الفروق ذات الدلالة الإحصائية إلى أن هذه المتغيرات الديموغرافية لم يكن لها تأثير معنوي على اتجاهات المعلمين نحو استخدام هذه الوسيلة التعليمية. ويُفهم من ذلك أن جميع المعلمين – بغض النظر عن كونهم ذكورًا أو إناثًا، أو تخصصاتهم الأكاديمية، أو سنوات خبرتهم في المهنة – يتبنون مواقف متقاربة تجاه توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في بيئة التعلم.

وتُعَد هذه النتيجة مؤشراً على وجود وعي عام أو تقبّل مشترك لدى أفراد العينة لأهمية أو فاعلية هذه الوسائل التعليمية، مما قد يُعزز من فرص دمجها في العملية التعليمية بشكل أوسع.

اتفقت هذه النتيجة مع نتيجة مجموعة كبيرة من نتائج الدراسات السابقة مثل نتيجة دراسة (صلاح، 2024؛ مسودة، 2024؛ المطيري، 2023).

تقاطعت نتائج الدراسة الحالية مع نتيجة دراسة (الغامدي، 2023؛ picka, 2017) اللتين أشارتا إلى ارتفاع درجة الألعاب التعليمية الالكترونية أو الاتجاهات الإيجابية نحوها. كما تتفق مع نتيجة دراسة (البلهان والوتار، 2017) في تأكيدها أهمية الألعاب التعليمية واتفاق المعلمين حول قيمتها التربوية، رغم اختلافها جزئياً من حيث ظهور فروق دالة إحصائياً تعزى لمتغير الخبرة في تلك الدراسة.

اختلفت نتائج هذه الدراسة جزئياً مع دراسة (الفيلكاوي واخرين، 2022) التي أظهرت وجود فروق دالة إحصائياً تعزى لمتغير الجنس لصالح المعلمات في بعض المحاور، وكذلك اختلفت مع نتيجة دراسة (Alzubaidi, Amani Hashim, 2024) التي كشفت عن فروق دالة إحصائياً تعزى لمتغير الخبرة والمؤهل العلمي، ويمكن تفسير هذا الاختلاف بتباين السياقات التعليمية،

والمرحلة الدراسية، ونوع المادة التعليمية، إضافة إلى اختلاف أدوات القياس وحجم العينات، وهو ما يؤدي إلى اختلاف النتائج أحياناً.

توكد نتائج الدراسة الحالية توافقها مع الاتجاه العام في الأدبيات التربوية الذي يشير إلى إيجابية اتجاهات المعلمين نحو الألعاب التعليمية الالكترونية. مع ميل واضح إلى تلاشي الفروق الديمغرافية والمهنية في كثير من البيئات التعليمية. مما يعزز فرضية أن تبني الألعاب التعليمية الالكترونية أصبح نابعاً من قناعة تربوية مشتركة أكثر من كونه مرتبطاً بخصائص المعلمين الفردية.

التوصيات:

1- تعزيز توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية فعليا داخل الصفوف في المرحل الدراسية المختلفة وبكافة الحصص.

2- ضرورة توفير البنية التحتية التكنولوجية اللازمة في مدارس محافظة الكرك. إلى جانب تنفيذ برامج تدريبية موحدة لجميع المعلمين على تصميم وتوظيف الألعاب التعليمية الالكترونية؛ لتحويل الاتجاه إلى مهارة وممارسة.

المراجع

البركاتي، أحلام بنت محمد بن عبدالرحمن، المالكي، عبدالملك بن مسفر بن حسن، (2023)، "مدى استخدام معلمات الرياضيات بالتعليم العام لاستراتيجية التلعيب بمحافظة الليث"، *مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية لكلية التربية*، جامعة سوهاج، 14(2)، ص 503-540.

البلهان، عيسى محمد والوتار، نوري يوسف (2017)، "اتجاهات المعلمين حول استخدام الألعاب التربوية في مدارس دولة الكويت"، *مجلة الارشاد النفسي*، (52)، ص203-273.

بهوت، عبدالجواد عبدالجواد، سليمان، محمد فتحي رجب، عشوش، إبراهيم محمد رشوان، (2019)، "فاعلية مدخل الألعاب الالكترونية في علاج صعوبات إجراء عملية ضرب عددين لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية بطيئي التعلم"، *مجلة كلية التربية*، جامعة كفر الشيخ، 19(4)، ص 39-32.

الشحروري، مها حسني، (2018)، *الالعاب الالكترونية في عصر العولمة*، عمان، دار الميسرة للطباعة والنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، ص 18-47.

صلاح الدين، رأفت صلاح الدين، (2015)، الألعاب الإلكترونية وآثارها علي الأطفال، مركز أبواب الاعلام، لبنان، الطبعة الأولى، ص 17-19.

صلاح، لمى عادل (2024). مدى استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم لطلبه المرحلة الأساسية الدنيا في مدارس جنين من وجهة معلميهم. مجلة كلية الامة الجامعية للعلوم التربوية. فلسطين. 160-136 ,(1)1

الغامدي، أروي والشيخ، أسماء، (2023)، "واقع توظيف المعلمات للألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الطالبات ذوات صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدينة الرياض"، *مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية لكلية التربية جامعة سوهاج*، (14)2، ص37-1.

الغفيلي، فهد بن عبدالعزيز، (2016م)، *الألعاب الإلكترونية خطر غفلنا عنه يهدد الأسرة والمجتمع*، المملكة العربية السعودية، الدار الجامعي للطباعة والنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، ص 10.

الفيلكاوي، عبدالله يوسف. القطان، موسى محمد، العرادة، سعود عبدالرزاق، (2022)، "تقصي اراء معلمي المواد الاجتماعية في المرحلة الثانوية بدولة الكويت نحو توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية في التعليم"، *المجلة التربوية*، جامعة الكويت، (145)1، ص49-13 .

مسودة، "ضياء محمد" سمير، (2024)، "اتجاهات توظيف المعلمين للألعاب التعليمية الالكترونية في تعليم الطلبة ذوات صعوبات التعلم في المدارس الأساسية في القدس"، *مجلة التعليم عن بعد والتعليم المفتوح*، جامعة بني سويف، (12)23، ص 99-127.

المطيري، نوف نهار، (2023)، "اتجاهات المعلمات نحو استخدام الالكترونية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال في حفر الباطن"، *المجلة العربية للعلوم ونشر الأبحاث*، (2)7، ص109-92 .

النعيمي، سناء، (2020)، *الألعاب الإلكترونية والانتباه الانتقائي*، عمان، دار المناهج للطباعة والنشر والتوزيع، الطبعة الأولى، ص13.

References

Alzubaidi, A; Alanazi, N; Alwahbi& Najla T. (2024).The Reality of Applying Educational Electronic Games from Elementary School Teachers' Viewpoint, International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology, 11(4), 1013-1038

Karaman, B., Er, H., & Karadeniz, O. (2022). Teaching with Educational Games in Social Studies: A Teacher's Perspective. TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, 21(1), 124–13

Noraddin, E. M. (2015). Three learning potentials in digital game: Perception of Malaysian University teachers. Journal of e-Learning and Knowledge Society, 11(2), 143-160

Piaget, J. (1980). Piaget's theory of cognitive development. Retrieved from; https://en.wikipedia.org/wiki/Piaget%27s_theory_of_cognitive_development

Picka, K. (2017). "Digital Games in Education from the Perspective of Teachers." Technology and Information Education, 9(2)228-248

Sardone, N. B., & Devlin-Scherer, R. (2010). Teacher candidate responses to digital games: 21st-century skills development. Journal of Research on Technology in Education, 42(4), 409-425. Available at: https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782558.

Sekaran, U. & Bougie, R. (2016) Research Methods for Business: A Skill Building Approach. 7th Edition, Wiley & Sons, West Sussex.