

المخلص

أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحصيل طلبة الصف الخامس
الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم

إعداد

شيرين أنور أبو عودة

إشراف

الدكتورة خولة شخشير صبري

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية على التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في فلسطين في العام الدراسي 2010/2011، والإجابة عن التساؤلات التالية:

- ما أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية (كطريقة تدريس) على التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الخامس الأساسي؟
- هل يوجد أثر للجنس في التحصيل الدراسي لطلبة الصف الخامس الأساسي؟
- هل هناك تفاعل بين طريقة التدريس (استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية، والطريقة الاعتيادية) والجنس في التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف الخامس الأساسي؟

اتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وبلغت العينة (114) طالباً وطالبة من مدرستين للذكور وللإناث التابعة للسلطة الوطنية الفلسطينية، وقسمت العينة عشوائياً إلى أربع شعب، شعبتين تجريبيتين شعبة ذكور والأخرى إناث، وشعبة ضابطة ذكور وأخرى إناث. أما أدوات الدراسة فتمثلت في: ألعاب إلكترونية تعليمية، وخطة تعليمية باستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية، واختبار تحصيلي.

تم تطبيق الألعاب الإلكترونية التعليمية والاختبار التحصيلي على عينة استطلاعية عددها (32) طالبة من مجتمع الدراسة ومن خارج عينتها، وباستخدام اختبار (Test- retest) لحساب ثبات الاختبار التحصيلي بلغ 0.85.

طبق الاختبار التحصيلي قبل البدء بتدريس وحدة المادة على مجموعتي الدراسة ، ودرست المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية، فيما درست المجموعة الضابطة الموضوع نفسه بالطريقة الاعتيادية، ثم طبق الاختبار التحصيلي بعد تدريس وحدة المادة على مجموعتي الدراسة.

بعد تحليل البيانات والإجابة عن أسئلة الدراسة واختبار فرضياتها الصفرية باستخدام تحليل التباين المصاحب (ANCOVA). بينت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($0.05 \geq \alpha$) في تحصيل الطلاب يعزى لطريقة التدريس بين المجموعة التجريبية والضابطة ولصالح المجموعة التجريبية التي تعلمت باستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية، بينما لم تظهر النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في التحصيل يعزى للجنس أو التفاعل بين طريقة التدريس والجنس.

وفي ضوء ما توصلت إليه الباحثة من نتائج قدمت عدداً من التوصيات، أهمها تفعيل طريقة التدريس باستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعليم مناهج العلوم لطلاب الصف الخامس الأساسي خصوصاً وبقيّة المراحل التعليمية عموماً.