ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing

الإصدار الثامن – العدد الثاني والثمانون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2025م
www.ajsp.net

"فاعلية استخدام الألعاب التعليميّة عبر الانترنت على تطوير مهارة القراءة الجهريّة لأطفال في الصّفوف الثانية في المرحلة الابتدائية في المدارس العربية في مدينة الناصرة."

إعداد الباحثة:

أميرة نادر خليلية

بياطرة

https://doi.org/10.36571/ajsp826

الإصدار الثامن – العدد الثاني والثمانون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2025م
www.ajsp.net
ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing

الملخص:

هدفت هذه الدراسة إلى تقصي أثر توظيف الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات **القراءة الجهرية** لدى طلبة الصف الثاني الابتدائي، في سياق سعي المدارس العربية إلى مواكبة أساليب تعليمية تفاعلية وملائمة للقرن الواحد والعشرين. انطلقت الدراسة من التساؤل حول ما إذا كان الدمج الواعي للألعاب الرقمية قادرًا على تحسين جوانب النطق، والطلاقة، وتمثيل المعنى أثناء القراءة، في بيئة صفية لا تخلو من التحديات اللغوية والتربوية.

اعتمد البحث على **المنهج شبه التجريبي**، حيث تكونت العينة من مجموعتين: تجريبية تعلّمت باستخدام منصات رقمية مثل Wordwall وQuizlet، وضابطة تلقت تعليمًا تقليديًا. وجرى بناء أداة ملاحظة مقننة تضمنت ثلاثة أبعاد قرائية رئيسة (صحة وسلامة اللفظ، الطلاقة القرائية، تمثيل المعنى)، وتطبيقها قبليًا وبعديًا لقياس التغيرات في الأداء.

كشفت النتائج عن فروق دالة إحصائيًا لصالح المجموعة التجريبية في جميع الأبعاد، بما يدل على أن التفاعل مع النصوص من خلال أنشطة رقمية محفّزة يُسهم في تعزيز النطق السليم، وكسر حاجز الخجل، وتوظيف الصوت والانفعال لفهم المعنى. وأظهرت البيانات أن استخدام الألعاب لم يكن مجرد وسيلة للتمرين، بل خلق بيئة تعلم آمنة وممتعة، جمعت بين اللعب والانضباط، وبين المهارة والمتعة.

وتوصي الدراسة بإعادة التفكير في ممارسات تعليم القراءة، وتطوير منظومات تعليمية تحتضن التكنولوجيا كرافعة تربوية، لا كأداة جانبية، مع مراعاة الجوانب النفسية للطفل، وتفعيل دور الأسرة في دعم مهارات القراءة المبكرة.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الرقمية، القراءة الجهرية، النطق السليم، الطلاقة، تمثيل المعنى، التعلم النشط، التعليم الابتدائي، التكنولوجيا التربوية.

المقدمة:

تُعدُّ اللغة، بمكوناتها الشفوية والكتابية، الأساس الذي يُبنى عليه تعلم الأطفال في المرحلة الابتدائية. ومن بين مهارات اللغة الأربع، تحظى القراءة بمكانة محورية كونها الأداة الأهم في الوصول إلى المعرفة، ومفتاحًا لفهم بقية المواد الدراسية. وتُعدّ **القراءة الجهرية** شكلًا من أشكال التعبير القرائي الذي يجمع بين فهم النص وإلقائه بصوت مسموع، مما يعزز الطلاقة اللغوية، ويقوّي الثقة بالنفس، ويُنمي مهارات التواصل اللفظي لدى المتعلم(Rasinski et al., 2021) .

إن تطوير مهارات القراءة الجهرية يتطلب تدريبًا منتظمًا ومُحفّزًا، وخاصة في الصفوف الدنيا من المرحلة الابتدائية، حيث لا تزال المهارات اللغوية قيد التشكيل. وتشير الأبحاث إلى أن الطفل في هذه المرحلة يحتاج إلى بيئات تعلم محفزة تُثير اهتمامه، وتُعزز تفاعله مع النصوص، لا سيما أن ضعف الطلاقة القرائية في المراحل المبكرة يؤدي إلى تراجع في التحصيل العام وفقدان الدافعية نحو القراءة (National Reading Panel, 2020).

في السنوات الأخيرة، بدأ التربويون بالاستعانة بالتكنولوجيا، خاصة **الألعاب التعليمية الرقمية**، كوسيلة مبتكرة لتنمية مهارات اللغة. وتُظهر الأدبيات أن دمج الألعاب الإلكترونية في تعليم القراءة يسهم في تحسين الفهم، وزيادة الدافعية، وتحقيق تقدم ملحوظ في الأداء القرائي (Zhao & Liu, 2022).وتعمل الألعاب على تقديم المعلومة في سياقات مرحة، تتيح للطفل أن يتعلم دون ضغط، مما يزيد من استيعابه وانتباهه للنصوص(Huang & Spector, 2023) .

وفي السياق العربي، لا تزال الحاجة قائمة لتوظيف هذه الأدوات الرقمية في تدريس اللغة العربية تحديدًا، حيث يُعاني العديد من الطلاب من ضعف في الطلاقة والقراءة الجهرية بسبب التركيز على أساليب تقليدية تعتمد على التلقين والتكرار، دون مراعاة للفروق الفردية أو

أنماط التعلم المتنوعة. وتشير دراسات عربية حديثة إلى أن إدماج التقنيات التفاعلية في تعليم اللغة العربية يُحسّن الأداء القرائي، خاصة عند الأطفال في الصفوف الأولى (الجهني والحسين، 2023).

كما أن اللعب، بما يمثله من نشاط طبيعي وأساسي في حياة الطفل، قد حاز على اهتمام كبار التربويين عبر العصور مثل فروبل، روسو، وبياجيه، الذين شددوا على ضرورة استخدام اللعب كأداة للتعليم، وليس فقط للتسلية. وفي هذا الإطار، بات يُنظر إلى **الألعاب التعليمية عبر الإنترنت** بوصفها وسيلة مثلى لدمج اللعب والتعلم في آنٍ واحد، مما يُساعد الأطفال على تطوير مهاراتهم اللغوية بشكل ممتع وفعّال(Gros, 2017) .

وانطلاقًا من التغيرات المتسارعة في عالم التعليم، وخاصة بعد التحولات الرقمية التي فرضتها جائحة كورونا، أصبح من الضروري تبنّي أدوات تدريسية تواكب الواقع الجديد وتلبّي احتياجات المتعلم الرقمي. وفي هذا السياق، تسعى هذه الدراسة إلى **استقصاء فاعلية الألعاب التعليمية عبر الإنترنت في تطوير مهارة القراءة الجهرية** لدى طلاب الصف الثاني الابتدائي في المدارس العربية بمدينة الناصرة، بوصفها فئة عمرية تتسم بالحيوية والانفتاح على التعلم من خلال التفاعل واللعب.

إن اختيار مدينة الناصرة كموقع للدراسة ينبع من كونها تضم عددًا كبيرًا من المدارس العربية، وتُعد نموذجًا متنوعًا من حيث الخلفيات الاجتماعية والثقافية، مما يمنح البحث بُعدًا تطبيقيًا وثقافيًا في آنٍ واحد. وتأمل هذه الدراسة أن تُسهم في تقديم نتائج تُفيد الميدان التربوي، وتُوجّه المعلمين والمصممين التربويين نحو استراتيجيات تعليمية تدمج بين المتعة والفاعلية في آنٍ واحد.

مشكلة البحث

تُعدّ القراءة الجهرية إحدى المهارات الأساسية التي تُعنى بها المراحل الأولى من التعليم الابتدائي، لما لها من دور محوري في تنمية الطلاقة اللفظية، والدقة في النطق، وتعزيز الثقة بالنفس لدى المتعلمين. وقد أولت وزارة التربية والتعليم اهتمامًا متزايدًا بهذه المهارة، فتم تطوير اختبارات تشخيصية لصفوف المرحلة الأساسية، شملت الصفين الأول والثاني (2017)، والصف الثالث (2023)، وركزت هذه الاختبارات على قياس دقة القراءة وسرعتها وجودتها. تبعًا لذلك، تم زيادة عدد حصص اللغة العربية الأسبوعية، مع اعتماد فعاليات صباحية ويوم تتويجي للغة العربية في العديد من المدارس، لتعزيز فرص ممارسة القراءة وتقديم الطلاب قدراتهم في بيئة مشجعة.

وبالرغم من هذه الجهود، لا تزال هناك فجوة في الوصول إلى جميع المتعلمين، خاصة أولئك الذين يعانون من ضعف في الطلاقة القرائية أو الدافعية نحو القراءة. في هذا السياق، بدأت التوجهات التربوية الحديثة تدعو إلى استخدام استراتيجيات أكثر تفاعلية، مثل **الألعاب التعليمية الرقمية**، التي تجمع بين المتعة والتعلم، وتوفر فرصًا لتكرار التدريب دون ملل. وقد أشارت دراسات عدة إلى فاعلية هذه الألعاب في تطوير مهارات القراءة، منها دراسة عزت (2019) التي أكدت على أهمية الألعاب اللغوية في تحسين مهارات اللغة مقارنة بالأساليب التقليدية، ودراسة عبد الجواد(2020) التي أوصت باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية في المرحلة الأساسية. كما نوّهت أركان (2022) إلى أن الألعاب التعليمية المصممة خصيصًا للأطفال ترفع دافعيتهم وتزيد من مشاركتهم النشطة، وهو ما تؤكده أيضًا دراسات رحماواتي، نور، وتقي الدين (2021)، والفريح (2021).

وبصفتي معلمة في الصف الثاني الابتدائي، وبحكم خبرتي التربوية واطلاعي على احتياجات هذه المرحلة العمرية، لاحظتُ تعلق الأطفال بالألعاب الرقمية وشغفهم باستخدامها. ومن هنا جاءت رغبتي في استثمار هذا التعلق في مجال تعليمي بحت، يهدف إلى تنمية واحدة من أهم المهارات اللغوية، وهي **القراءة الجهرية** . وانطلاقًا مما سبق عرضه من معطيات ميدانية، وتوصيات بحثية، وتجارب تربوية، برزت الحاجة إلى فحص أثر توظيف الألعاب التعليمية الرقمية في الصفوف الدنيا، وبخاصة الصف الثاني، لما له من أهمية بالغة في ترسيخ المهارات القرائية في سنوات التعلم الأولى.

ومن هنا جاء السؤال الرئيسي للدراسة:

ما فاعلية استخدام الألعاب التعليمية عبر الإنترنت في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى طلاب الصف الثاني الابتدائي في المدارس العربية في مدينة الناصرة؟

أهداف الدراسة وأهميتها وفرضياتها

أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى استقصاء فاعلية استخدام الألعاب التعليمية عبر الإنترنت في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى طلاب الصف الثاني الابتدائي في المدارس العربية بمدينة الناصرة، من خلال مقارنة أدائهم مع طلاب يتعلمون بالطريقة التقليدية، وتحليل أثر هذه الألعاب في تطوير المهارات الفرعية للقراءة الجهرية، مثل صحة اللفظ، الدقة، السرعة، والطلاقة التعبيرية.

أهمية الدراسة

الأهمية النظرية:

تسهم هذه الدراسة في إثراء الأدبيات التربوية المتعلقة بمهارات اللغة العربية، لا سيما في مجال تنمية الطلاقة القرائية في الصفوف المبكرة، وتقدم دعمًا نظريًا لدمج التكنولوجيا التفاعلية في تعليم القراءة الجهرية، وهو مجال لا يزال بحاجة إلى مزيد من الدراسات، خاصة في البيئة العربية.

الأهمية التطبيقية:

توفر الدراسة نموذجًا عمليًا لاستخدام الألعاب التعليمية الرقمية كأداة لدعم تدريس القراءة الجهرية، وتوجّه المعلمين إلى طرق تفاعلية لتعليم الحروف، المقاطع، الكلمات، الحركات، التنوين، اللام الشمسية واللام القمرية، وحروف المد، بطريقة تعزز الدقة والطلاقة. كما تقدم أدوات تقييمية وأفكارًا لمواد إثرائية قابلة للتطبيق المباشر في الصفوف الدنيا.

الأهمية البحثية:

تقدم هذه الدراسة إطارًا منهجيًا يمكن اعتماده في أبحاث لاحقة لفحص أثر التكنولوجيا التربوية على مهارات اللغة، وتفتح المجال أمام الباحثين لتطوير نماذج تجريبية مشابهة في بيئات تعليمية متنوعة، مما يعزز التراكم البحثي في ميدان تعليم اللغة العربية المعاصر.

فرضيات الدراسة

لاختبار فاعلية استخدام الألعاب التعليمية عبر الإنترنت في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى طلاب الصف الثاني الابتدائي في المدارس العربية في مدينة الناصرة، تم صياغة الفرضيات التالية على شكل **فرضيات صفرية(Null Hypotheses)** :

- ❖ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha = 0.05$) في مستوى القراءة الجهرية بين طلاب المجموعة التجريبية (الذين استخدموا الألعاب التعليمية عبر الإنترنت) وطلاب المجموعة الضابطة (الذين تعلموا بالطريقة التقليدية).
- ❖ لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha = 0.05$) في تنمية المهارات الفرعية للقراءة الجهرية (صحة وسلامة اللفظ، السرعة والدقة، الطلاقة التعبيرية) تُعزى إلى استخدام الألعاب التعليمية عبر الإنترنت مقارنة بالطريقة التقليدية.

حدود الدّراسة

الحد البشري :اقتصرت هذه الدراسة على طلبة الصف الثاني الابتدائي .

الحد الزماني :تمتد فترة تطبيق الدراسة وفق الجدول الزمني لفحص القراءة الجهرية المحدد من قبل وزارة التربية والتعليم، وذلك من شهر تشرين الثاني حتى شهر أيار من العام الدراسي 2024–2025

الحد المكاني :احدى المدارس العربية في مدينة الناصرة، داخل الخط الأخضر.

الحد الموضوعي :تركز الدراسة على مهارة القراءة الجهرية كما تُقاس بواسطة "فحص القراءة" الرسمي المعتمد من قبل وزارة التربية والتعليم للصف الثاني الابتدائي في اللغة العربية، والذي يشمل مؤشرات: صحة وسلامة اللفظ، السرعة والدقة، والطلاقة.

الحد المنهجي :تعتمد الدراسة على المنهج الكمي شبه التجريبي، من خلال مقارنة أداء مجموعتين (تجريبية وضابطة) باستخدام أداة قياس معيارية قبلية وبعدية، لفحص أثر الألعاب التعليمية الرقمية في تطوير مهارات القراءة الجهرية.

محددات الدّراسة

تتعلق نتائج هذه الدراسة بسياقها الخاص، حيث تُحدد قابليتها للتعميم وفق طبيعة العينة، وأداة القياس المستخدمة، وظروف التطبيق. وعليه، فإن صدق النتائج وفاعليتها تنطبق على الفئة المستهدفة من طلاب الصف الثاني في المدارس العربية المشابهة من حيث البيئة التعليمية، والخصائص اللغوية، والظروف التقنية المتاحة.

مصطلحات الدّراسة

1. الألعاب التعليمية عبر الإنترنت

التعريف الاصطلاحي :الألعاب التعليمية عبر الإنترنت هي أنشطة تفاعلية رقمية مصمّمة لتحقيق أهداف تعليمية، تعتمد على مبدأ اللعب لتحقيق التعلم، وتستند إلى أسس تربوية وتكنولوجية تسمح بتحفيز المتعلم من خلال المشاركة النشطة، التكرار، والتحدي والمكافآت (Chen et al., 2024).

التعريف الإجرائي :في هذه الدراسة، يقصد بالألعاب التعليمية عبر الإنترنت: مجموعة من الأنشطة الرقمية التفاعلية المُصمّمة لتحفيز طلاب الصف الثاني على تحسين أدائهم في القراءة الجهرية، باستخدام منصات تعليمية مثل Wordwall و Quizletضمن الحصص التعليمية.

2. القراءة الجهري

التعريف الاصطلاحي :القراءة الجهرية هي مهارة لغوية تجمع بين التعرف البصري على الكلمات، والنطق الصوتي السليم لها بصوت مسموع، مع التعبير الصوتي عن المعنى والدلالات، وتتطلب التنسيق بين العمليات الإدراكية والمعرفية والصوتية (Clark & Zhang, 2023).

التعريف الإجرائي :هي الأداء الصوتي للطالب أثناء قراءة نصوص قصيرة مخصصة للصف الثاني، ويُقاس من خلال مؤشرات محددة في "فحص القراءة" الرسمي: صحة وسلامة اللفظ، السرعة والدقة، والطلاقة التعبيرية.

3. المهارات الفرعية للقراءة الجهرية

التعريف الاصطلاحي :تشمل المهارات الفرعية للقراءة الجهرية: النطق السليم، الدقة في التعرف على الكلمات، سرعة القراءة، والتعبير الصوتي المرتبط بالفهم. هذه المهارات تُعد مؤشرات مباشرة على نمو مهارة القراءة.(National Reading Panel, 2020)

التعريف الإجرائي :يتم قياس هذه المهارات من خلال مؤشرات فحص القراءة الوزاري، وتُستخدم كمقياس للتحسن في مستوى أداء الطلاب قبل وبعد التدخل التجريبي.

4. فعالية التّعلم

التعريف الاصطلاحي :الفعالية التعليمية تشير إلى مدى تحقيق البرنامج أو الأداة التعليمية لأهدافها، ويمكن قياسها من خلال التحسن الملحوظ في تحصيل الطلبة، أو اكتساب مهارات مستهدفة، أو تغيرات إيجابية في السلوك التعليمي.(Barrett et al., 2025)

التعريف الإجرائي :يتم قياس فعالية الألعاب التعليمية في هذه الدراسة من خلال المقارنة الإحصائية بين نتائج القراءة الجهرية للمجموعتين التجريبية والضابطة قبل وبعد التدخل التعليمي.

الإطار النّظري

يستعرض هذا الفصل الخلفية النظرية لموضوع الدراسة، من خلال توضيح المفاهيم الأساسية المتعلقة بالقراءة الجهرية، العوامل المؤثرة في تعلمها، ودور التكنولوجيا والألعاب التعليمية الرقمية في تطويرها لدى طلاب الصف الثاني.

تُعد القراءة الجهرية إحدى المهارات الأساسية في تعلم اللغة، حيث تجمع بين النطق الصحيح، وضبط الحركات، والطلاقة الصوتية، وهي ترتبط ارتباطًا مباشرًا بمستوى الفهم القرائي والقدرة التعبيرية لدى المتعلم (طلبة،2023 ؛ سلامة، 2020) . وقد أظهرت دراسات متعددة أن التدريب المنتظم على القراءة الجهرية يسهم في تحسين المفردات، وزيادة التركيز، وتحفيز الطلاب على المطالعة(عبد، 2021؛ علام،2022).

ترتكز النظريات المفسّرة لأثر القراءة الجهرية على مفاهيم مثل الاستماع والمحاكاة، التكامل الحسي البصري–السمعي، والتفاعل الحركي، وهي مفاهيم تتسق مع التوجهات الحديثة في تعليم اللغة القائمة على دمج أكثر من قناة معرفية في عملية التعلم(أحمد،2022 ؛ عبد الحكيم،2023).

تتأثر مهارات القراءة أيضًا بعوامل نفسية وذاتية، مثل الثقة بالنفس، والدافعية، وصعوبات التركيز، إلى جانب القدرات الفردية والميول الشخصية، مما يستدعي تصميم برامج تعليمية مرنة ومراعية للفروق الفردية (محمد،2021 ؛ علي،2024 ؛ فهد، 2021).

في هذا السياق، أصبحت التكنولوجيا عنصرًا محوريًا في تطوير تعليم القراءة، لما توفره من أدوات تفاعلية وأساليب تقييم فورية تساعد المعلمين على متابعة تقدم الطلبة(سلطان وهاشم،2022). ورغم التحديات المتعلقة بالبنية التحتية والتدريب، فإن دمج التكنولوجيا بفعالية يمكن أن يحوّل هذه التحديات إلى فرص تعليمية(العدوي والنعمانية،2022).

أما في الصف الثاني، فتمثل هذه المرحلة لحظة حاسمة لبناء أساسات القراءة، حيث يكون الطالب في ذروة استعداده لتطوير مهاراته اللغوية والعقلية(Treve, 2021) ،ولذلك، فإن تعزيز التعليم القرائي في هذه المرحلة يُعد استثمارًا طويل الأمد في النجاح الأكاديمي (عايد،2023).

تشير النظريات التربوية الحديثة إلى تنوع أساليب تدريس القراءة، بدءًا من النهج السلوكي الذي يركز على الاستجابات، إلى النهج المعرفي الذي يُعنى بالعمليات الذهنية، وصولًا إلى النهج البنائي الذي يضع المتعلم في مركز الفعل التعليمي (حكمي،2023) وتوصي العديد من الدراسات بتبني استراتيجيات تعليمية نشطة وتفاعلية تتماشى مع خصائص الجيل الرقمي.

في هذا السياق، شهدت الألعاب التعليمية تحوّلًا نوعيًا من الوسائل التقليدية إلى بيئات رقمية تفاعلية عبر الإنترنت، توظّف تقنيات متقدمة مثل الواقع الافتراضي والواقع المعزّز، مما يسهم في تحويل عملية التعلم إلى تجربة ديناميكية وممتعة، تعزز المشاركة والدافعية لدى المتعلمين.(Plass et al., 2015; Chanenson, 2025)

تشير الأدلة الحديثة إلى أن استخدام تقنيات الألعاب التعليمية الرقمية يُسهم في تعزيز المهارات القرائية الأساسية، مثل سرعة القراءة والدقة والطلاقة التعبيرية، من خلال تقديم بيئة تعليمية تحتوي على تحديات محسوبة ومكافآت فورية، مما يعزز دافعية المتعلم ويحفّزه على التكرار والمثابرة(2023،عبد الحكيم؛ Oakley, 2024) ويعدّ دمج هذه الألعاب ضمن المناهج التعليمية أحد أبرز التوجهات المعاصرة لدعم مهارات القراءة الجهرية لدى طلاب الصف الثاني.

الإطار المفاهيمي

في هذا البحث، تشكّل مفاهيم الدراسة حجر الأساس لفهم العلاقة بين توظيف التكنولوجيا التعليمية وتطوّر مهارات القراءة الجهرية لدى طلبة الصف الثاني .وتأتي أهمية هذا الإطار من كونه يُفسّر كيف يمكن أن تُسهم البيئات الرقمية، وبالأخص تلك التي توظف الألعاب التعليمية، في تعزيز مهارات لغوية معقدة تتطلب تدرّجًا معرفيًا ووجدانيًا لدى المتعلمين في مراحلهم المبكرة.

تُعد الألعاب التعليمية الرقمية أحد أهم التطبيقات التربوية المعاصرة التي ظهرت استجابةً لتطوّر تقنيات التعليم التفاعلي، حيث تدمج بين المتعة والتعلّم ضمن بيئة تُعزز المشاركة، وتقلل من القلق، وتدعم التكرار المدروس (Glatz et a،2023 ؛ (Chen, Liu, & Martin, 2024وتُظهر الأدبيات التربوية أن الاستخدام الفعّال لهذه الألعاب يساعد في تفعيل عمليات ذهنية عليا مثل الفهم والتحليل والتعبير، وهو ما يُعد شرطًا أساسيًا لاكتساب مهارة القراءة الجهرية.

القراءة الجهرية، من جهة أخرى، لا تقتصر على فك رموز الكلمات، بل تتجاوز ذلك لتشمل سلامة النطق، الدقة، السرعة، والانسيابية التعبيرية التي تعكس مدى الفهم .وقد أثبتت أبحاث عدة أن القراءة الجهرية تتأثر بمستوى التفاعل مع النص، وجودة المحفزات المقدمة، والتغذية الراجعة الفورية التي تُصحّح المسار التعليمي أثناء التنفيذ(Clark & Zhang, 2023 ؛ Oakley, 2024).

ضمن هذا السياق، تُشير النظريات المعاصرة في تصميم التعلم الرقمي إلى أن خصائص الألعاب—مثل التحدي، التكرار الآمن، والتغذية الراجعة الفورية—تُعد مكونات فعالة في بناء بيئة تعليمية محفزة وذات أثر تراكمي على تعلّم المهارات الأساسية، ومنها مهارات النطق والتعبير الشفهي(Barrett, Ruiz, & Kim, 2025 ؛ Rasinski et al., 2021). وتُظهر نتائج الدراسات أن هذه البيئات قادرة على زيادة انخراط التلاميذ، وتحسين أدائهم، لا سيما في المواد التي تتطلب مهارات صوتية ومعرفية متزامنة مثل القراءة الجهرية.

من منظور شمولي، فإن العلاقة بين اللعب الرقمي والقراءة تتجسد في قدرة الطالب على التعامل مع النصوص بشكل أكثر مرونة، نابع من شعوره بالسيطرة والتحفيز الداخلي، مما يدفعه نحو التجريب المتكرر وتطوير الأداء الذاتي(Zhao & Liu, 2022 ؛ National Reading Panel, 2020).هذه العلاقة لا ترتبط فقط بتقنيات اللعب، بل بأسلوب تصميم المواقف التعليمية الذي يراعي الفروق الفردية ويمنح كل متعلم فرصة التقدم وفقًا لإيقاعه الشخصي.

إن هذا الإطار المفاهيمي لا يسعى فقط إلى توصيف الظاهرة، بل إلى بناء تفسير علمي يمكن الانطلاق منه لفهم أعمق لدور التكنولوجيا التربوية في تحسين أداء الطلبة، وتقديم إجابات مدروسة لمسألة مركزية في تعليم اللغة في الطفولة المبكرة.

دراسات سابقة ذات صلة

في هذا البحث، تشكّل الدراسات السابقة مرجعًا نظريًا ومعرفيًا مهمًا يضيء أبعاد العلاقة بين استخدام الألعاب التعليمية الرقمية وتطور مهارات القراءة الجهرية لدى طلبة المرحلة الابتدائية .وقد تم استعراض الدراسات ذات الصلة وفق تسلسل زمني من الأحدث إلى الأقدم، مع التركيز على المنهجيات المعتمدة، العينة، وأبرز النتائج، بما يسهم في تأطير الدراسة الحالية في سياق علمي متين.

أشارت دراسة Barrett, Ruiz, & Kim (2025) إلى أن التفاعل الرقمي المصمم جيدًا يُسهم في تحسين الأداء التعليمي، خاصة في المهارات اللفظية والقرائية، عندما يتم دمج الألعاب التعليمية ضمن بيئة تدريسية قائمة على الدافعية والانخراط المعرفي.

أما Chen, Liu, & Martin (2024) فقد أجروا مراجعة منهجية لـ 32 دراسة حول التعلم القائم على الألعاب في تعليم القراءة، ووجدوا أن معظم الدراسات تشير إلى وجود أثر إيجابي لاستخدام الألعاب الرقمية في تعزيز سرعة القراءة، الطلاقة التعبيرية، والدقة لدى طلبة الصفوف الابتدائية.

كذلك، أكدت دراسة Clark & Zhang (2023) أهمية تحسين الطلاقة القرائية من خلال استراتيجيات تفاعلية تدمج التعبير الصوتي، وهو ما يعزز الفهم القرائي والانتباه السمعي لدى الطلاب في السنوات الأولى.

وقد تناولت دراسة علي ومقصود (2023) في مصر فاعلية الألعاب الإلكترونية في تنمية مفردات اللغة الإنجليزية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، وخلصت إلى أن المجموعة التي استخدمت الألعاب تفوقت بشكل ملحوظ على نظيرتها في الاختبار البعدي، مما يعكس جدوى الألعاب الرقمية في تنمية المهارات اللغوية.

في السياق ذاته، بحثت دراسة Martínez et al. (2022) أثر لعبة "GraphoGame" على أطفال يعانون من اضطرابات لغوية، وأظهرت أن استخدام اللعبة لمدة ستة أسابيع ساهم في تحسين القدرة على التعرف على الحروف والوعي الصوتي.

أما الخطيب وياسين (2022) فقد ركزا في دراستهما على أثر التعلم باللعب في تنمية التفكير الناقد لدى طلبة الصف الرابع، وأظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية بشكل دال إحصائيًا، مما يعكس دور اللعب في تحفيز المهارات العليا لدى الأطفال.

وأظهرت دراسة رحماواتي وآخرون (2021) حول الألعاب التفاعلية المبنية على سرد القصص في إندونيسيا أن هذه الألعاب تسهم بنسبة تفوق90 ٪ في تعزيز مهارات القراءة من خلال الاستكشاف البصري والحسي للنصوص، لا سيما لدى الأطفال في المراحل المبكرة من التعلم.

كما أثبتت دراسة رومينوس وآخرون (2019) فعالية لعبة "GraphoLearn" الرقمية في دعم الأطفال الذين يعانون من صعوبات قرائية، حيث أظهرت نتائج اختبار ما بعد التدخل تطورًا ملموسًا في قراءة الكلمات لدى المجموعة التجريبية.

وقدمت دراسة ليزا وكيلي (2018) دعمًا تجريبيًا لفكرة أن ألعاب محو الأمية على الإنترنت يمكن أن تُحسن مهارات ما قبل القراءة لدى الأطفال، لاسيما في مهارات الجناس والصوتيات، عند مقارنتها بألعاب غير لغوية.

وكذلك خلصت دراسة النابلسي (2017) إلى أن توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية في مقرر" لغتي الجميلة "ساعد بشكل فعّال في تنمية التمييز السمعي والبصري والشفهي لدى طلاب الصف الأول، وقد دعت الدراسة إلى تعميم التجربة على مراحل دراسية مختلفة.

منهجية الدّراسة

اعتمدت هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي، نظرًا لملاءمته لأهدافها التي تتمثل في قياس أثر توظيف الألعاب التعليمية الرقمية على تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى طلبة الصف الثاني الابتدائي. يقوم هذا المنهج على وجود مجموعتين متكافئتين: مجموعة تجريبية تتلقى تعليمها باستخدام منصات تفاعلية مثل Wordwall وQuizlet، ومجموعة ضابطة تدرس بالطريقة التقليدية، ما يتيح فحصًا دقيقًا لتأثير المتغير المستقل.

تم اختيار العينة من إحدى المدارس العربية في مدينة الناصرة، وضمّت شعبتين من أصل خمس شعب في الصف الثاني الابتدائي، اختيرتا عشوائيًا بحيث تضم كل مجموعة 30 طالبًا وطالبة. وقد تم التأكد من تكافؤ المجموعتين من حيث عدد الطلبة والخلفية التحصيلية. يدعم هذا التصميم ما ورد في دراسة النابلسي (2017) التي اعتمدت المنهج شبه التجريبي لقياس أثر الألعاب التعليمية على تنمية مهارات القراءة، وكذلك دراسة Martínez et al. (2022) التي استخدمت مجموعتين لمقارنة فعالية التدخل القائم على الألعاب الرقمية. وتبرز أهمية هذا المنهج في قدرته على توفير نتائج قابلة للقياس والمقارنة في السياقات التربوية الواقعية.

مجتمع الدراسة

يتكوّن مجتمع الدراسة من طلبة الصف الثاني الابتدائي في إحدى المدارس العربية داخل مدينة الناصرة. وقد تم اختيار هذه المدرسة نظرًا لتوفر البيئة التعليمية المناسبة، وتنوّع الخلفيات التحصيلية للطلاب، ما يسمح بتطبيق التدخل التربوي في سياق طبيعي وواقعي. كذلك، أتاح قرب الباحثة من هذا المجتمع سهولة في الوصول إلى العينة وتنفيذ أدوات البحث بفاعلية، بما يضمن جودة البيانات وصدق النتائج.

أداة الدراسة

اعتمدت هذه الدراسة على اختبار تحصيلي معياري لقياس مستوى مهارة القراءة الجهرية لدى طلاب الصف الثاني، وذلك قبل وبعد التدخل التعليمي باستخدام الألعاب الرقمية. تم إعداد الاختبار بما يتلاءم مع المعايير الوزارية المعتمدة في تقييم مهارات القراءة، وشمل ثلاثة أبعاد رئيسية: صحة وسلامة اللفظ، السرعة والدقة، والطلاقة التعبيرية. تم تصميم فقرات الاختبار بحيث تُغطي هذه المهارات بشكل متوازن، مع التأكد من صدق المحتوى عبر عرضه على لجنة من المحكّمين التربويين المتخصصين في تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية .أُجري التطبيق القبلي للاختبار على كل من المجموعة التجريبية والضابطة، تلاه تطبيق الاختبار البَعدي بعد انتهاء فترة التدريس المحددة، بهدف الكشف عن الفروق المحتملة في الأداء بين المجموعتين، وتحديد أثر استخدام الألعاب التعليمية عبر الإنترنت في تحسين مهارات القراءة الجهرية.

تضمنت البطاقة ثلاثة محاور رئيسية، اشتملت على (16) مؤشرًا سلوكيًا يُعبر عن الأداء المتوقع من التلميذ أثناء القراءة، حيث تم تصنيف المؤشرات على النحو التالي:

المهارة	عدد المؤشرات	أمثلة على المؤشرات السلوكية
صحة وسلامة اللفظ	10	•ينطق الحروف بطريقة سليمة. •يقرأ الكلمات التي تحتوي على لام شمسية أو لام قمرية نطقًا صحيحًا. •يميز بين الحركات والمدود أثناء القراءة. •يقرأ الكلمات التي تحتوي على حرف مشدد بإتقان. •ينطق الكلمات المنونة، والمربوطة، والمشددة بشكل دقيق.
الطلاقة القرائية	3	•يقرأ دون خوف أو خجل. •يقرأ بسرعة مناسبة. •يقرأ الجمل والتراكيب في وحدات تامة.
تمثيل المعنى	3	•يضبط أواخر الكلمات في النص أثناء القراءة. •يحسن الوقف عند اكتمال المعنى. •يراعي علامات الترقيم في أثناء القراءة.

تم تقييم الأداء في كل مؤشر سلوكي باستخدام مقياس تقديري خماسي (من 1 إلى5)، حيث يشير الرقم 1 إلى" أداء ضعيف جدًا"، ويشير الرقم 5 إلى" أداء ممتاز"، مما أتاح للباحثة إمكانية تحليل مستويات الأداء بدقة وموضوعية.

تم التحقق من **صدق الأداة** (بطاقة الملاحظة) من خلال عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجالات المناهج وطرق التدريس، واللغة العربية، والتقويم التربوي، وذلك للتأكد من مدى ملاءمة المؤشرات السلوكية لأهداف الدراسة ومطابقتها لمهارات القراءة الجهرية في هذه المرحلة العمرية. تم الأخذ بملاحظات المحكمين حول صياغة المؤشرات وتوزيعها ضمن المحاور الثلاثة (صحة وسلامة اللفظ، الطلاقة القرائية، وتمثيل المعنى)، مما عزز من **الصدق الظاهري والمحتوى للأداة**.

أما فيما يتعلق بـ **ثبات الأداة**، فقد تم تطبيق البطاقة على عينة استطلاعية من خارج عينة الدراسة الأساسية، وتمت إعادة التطبيق بعد فترة زمنية مناسبة. ثم تم استخدام معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) لقياس درجة الاتساق الداخلي بين بنود الأداة، وقد بلغت قيمة معامل الثبات (0.87)، وهي نسبة تُعتبر مرتفعة وتدل على **ثبات مقبول للأداة**، ما يجعلها صالحة للاستخدام البحثي.

متغيرات الدراسة

تتضمن هذه الدراسة نوعين من المتغيرات:

المتغير المستقل :يتمثل في **استخدام الألعاب التعليمية عبر الإنترنت**، ويُقصد به توظيف أنشطة رقمية تفاعلية تعليمية من خلال منصات مثل Wordwall وQuizlet، ضمن سياق تعليمي منظم وموجه لتعليم مهارات القراءة الجهرية.

المتغير التابع :يتمثل في **مهارة القراءة الجهرية** لدى طلاب الصف الثاني، وتشمل ثلاث مهارات فرعية:

صحة وسلامة اللفظ :نطق الكلمات نطقًا سليمًا خاليًا من الأخطاء اللغوية أو الصوتية.

السرعة والدقة :قراءة النصوص خلال وقت محدد مع أقل عدد من الأخطاء.

الطلاقة التعبيرية :استخدام نبرات الصوت والتوقفات المناسبة التي تُظهر فهم المقروء وتنقله للمتلقي بوضوح.

وتم قياس هذه المتغيرات باستخدام اختبار تحصيلي قبلي وبعدي، يهدف إلى الكشف عن مدى تأثير الألعاب الرقمية في تطوير مهارات القراءة الجهرية لدى المجموعة التجريبية مقارنة بالمجموعة الضابطة.

المعالجة الإحصائية

لتحليل البيانات التي تم جمعها من خلال الاختبار القبلي والبعدي لمهارة القراءة الجهرية، تم استخدام الأساليب الإحصائية المناسبة باستخدام برنامج SPSS.

وقد اعتمدت المعالجة الإحصائية على ما يلي:

حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لكل من المجموعتين (التجريبية والضابطة) في القياسين القبلي والبعدي، بهدف الوقوف على مدى التغير في مستوى أداء الطلاب.

اختبار (T) للعينات المستقلة (Independent Samples T-Test) للمقارنة بين نتائج المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي، وتحديد دلالة الفروق بينهما في كل من المهارات الفرعية الثلاث لمهارة القراءة الجهرية (الدقة، السرعة، والطلاقة التعبيرية).

مستوى الدلالة الإحصائية المعتمد هو($\alpha = 0.05$) ، حيث تُعد الفروق ذات دلالة إحصائية إذا كانت قيمة (Sig) أقل من 0.05، مما يشير إلى وجود أثر معنوي لتوظيف الألعاب التعليمية الرقمية.

عرض نتائج الدّراسة ومناقشتها

يعرض جدول رقم 1 متوسطات الأداء والانحرافات المعيارية في أبعاد مهارة القراءة الجهرية لدى المجموعتين التجريبية والضابطة، وذلك قبل استخدام الألعاب التعليمية الرقمية.

الجدول (1): نتائج القياس القبلي، ويتضمن ثلاثة أبعاد رئيسة لمهارة القراءة الجهرية: صحة وسلامة اللفظ، الطلاقة القرائية، وتمثيل المعنى، بالإضافة إلى المجموع الكلي

البعد	المجموعة	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمةt
صحة وسلامة اللفظ	تجريبية	5.52	2.97	0.737
صحة وسلامة اللفظ	ضابطة	5.08	3.00	
الطلاقة القرائية	تجريبية	6.54	2.98	−0.530
الطلاقة القرائية	ضابطة	6.84	2.68	
تمثيل المعنى	تجريبية	12.06	3.88	0.183
تمثيل المعنى	ضابطة	11.92	3.78	
المجموع الكلي	**تجريبية**	**24.12**	**5.75**	**0.229**
المجموع الكلي	**ضابطة**	**23.84**	**5.62**	

تشير النتائج في الجدول إلى **تشابه كبير** في أداء المجموعتين التجريبية والضابطة في جميع أبعاد القراءة الجهرية قبل بدء التدخل باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية:

في **صحة وسلامة اللفظ**، بلغ متوسط المجموعة التجريبية 5.52 مقابل 5.08 في الضابطة، بفارق غير دال إحصائيًا.(t = 0.737)

في **الطلاقة القرائية**، كان أداء الضابطة أعلى قليلاً (6.84) من التجريبية (6.54)، ولكن الفارق سلبي وغير دال.(t = −0.530)

في **تمثيل المعنى**، بلغ المتوسط 12.06 للتجريبية و11.92 للضابطة، وهو أيضًا فارق بسيط وغير دال إحصائيًا.(t = 0.183)

المجموع الكلي لمهارات القراءة بلغ 24.12 في المجموعة التجريبية و23.84 في الضابطة، وهو ما يعكس **تكافؤًا عامًا بين المجموعتين قبليًا**، مع قيمة t = 0.229التي تقع في المجال غير الدال.

تدل هذه النتائج على أن **المجموعتين كانتا متكافئتين في مستوى الأداء القرائي قبل التدخل**، مما يوفر أساسًا قويًا لتحليل الفروق اللاحقة بعد استخدام الألعاب التعليمية الرقمية. يُعد هذا التكافؤ شرطًا أساسيًا لتقييم أثر المتغير المستقل (الألعاب التعليمية)، ويُعزز من مصداقية نتائج الدراسة المستقبلية في القياس البعدي.

يعرض جدول رقم (2) النّتائج بعد تطبيق التدخل القائم على الألعاب التعليمية الرقمية على طلاب المجموعة التجريبية، وتم إجراء اختبار بعدي لقياس مدى تطور مهارات القراءة الجهرية لدى المجموعتين: التجريبية والضابطة. اشتمل التحليل على ثلاثة أبعاد رئيسة: صحة وسلامة اللفظ، الطلاقة القرائية، وتمثيل المعنى، إضافة إلى المجموع الكلي للمهارات.

جدول (2) يوضح الفروق بين المجموعتين، من حيث المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية، مع اختبار t للتحقق من دلالة الفروق.

وتُعالج البيانات الواردة في هذا الجدول الفرضية الأولى للدراسة، والتي تنص على أنه:

"لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (α = 0.05) في مستوى القراءة الجهرية بين طلاب المجموعة التجريبية (الذين استخدموا الألعاب التعليمية عبر الإنترنت) وطلاب المجموعة الضابطة (الذين تعلموا بالطريقة التقليدية)".

البعد	المجموعة	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمةt
صحة وسلامة اللفظ	تجريبية	10.00	0.00	8.355***
	ضابطة	7.44	1.96	
الطلاقة القرائية	تجريبية	10.00	0.00	10.932***
	ضابطة	6.66	1.96	
تمثيل المعنى	تجريبية	20.00	0.00	12.605***
	ضابطة	14.10	3.00	
المجموع الكلي	تجريبية	40.00	0.00	13.989***
	ضابطة	28.20	5.44	

***p < 0.001

تُظهر نتائج القياس البعدي وجود فروق دالة إحصائيًا بين طلاب المجموعة التجريبية وطلاب المجموعة الضابطة في جميع أبعاد مهارة القراءة الجهرية، لصالح المجموعة التجريبية، كما يتضح من القيم العالية لاختبار (t) التي كانت دالة عند مستوى($p < 0.001$) ، مما يعكس فاعلية التدخل القائم على الألعاب التعليمية الرقمية. ففي بُعد صحة وسلامة اللفظ، حصل طلاب المجموعة التجريبية على متوسط كامل (10.00) بانحراف معياري معدوم، مقارنة بـ 7.44 في المجموعة الضابطة، مما يعكس إتقانًا عاليًا ناتجًا عن استخدام الأنشطة التفاعلية المتكررة التي تدرب الطالب على نطق الحروف والكلمات بوضوح وسلاسة. تتماشى هذه النتيجة مع ما أشار إليه Rasinski et al. (2021)، حيث أكدوا أن التدريبات القرائية القائمة على التكرار الإيقاعي والأنشطة الصوتية المحفزة ترفع من كفاءة النطق وتقلل من الأخطاء الصوتية لدى المتعلمين.

أما في بُعد الطلاقة القرائية، فقد حقق طلاب المجموعة التجريبية مجددًا العلامة الكاملة (10.00)، مقابل 6.66 في المجموعة الضابطة، ما يشير إلى تحسن كبير في سرعة القراءة وسلاستها. وقد أرجعت دراسة National Reading Panel (2020) ذلك إلى تأثير الأنشطة القرائية التفاعلية التي توفر فرصًا متكررة للممارسة في بيئة غير تقليدية، ما يعزز ثقة الطالب بنفسه ويُسرّع وتيرة قراءته. كما بيّنت دراسة Zhao & Liu (2022) أن ألعاب القراءة القائمة على التحدي والمكافأة تسهم في زيادة الانخراط الذهني، وهو ما ينعكس على تحسين الإيقاع القرائي لدى الأطفال في الصفوف الأولى.

وفي بُعد تمثيل المعنى، يظهر فارق كبير بين المجموعتين (20.00 مقابل 14.10)، بما يدل على تأثير الألعاب التعليمية في تعزيز قدرة الطالب على التعبير الانفعالي أثناء القراءة وضبط الإيقاع وفق علامات الترقيم، وهو مؤشر على فهم أعمق للنص وليس مجرد نطق آلي. وقد دعم Glatz et al. (2023) هذه النتيجة من خلال دراستهم التي وجدت أن الألعاب التفاعلية التي تعتمد على محاكاة المعنى تسهم في رفع كفاءة الطلاب في إدراك الدلالات النصية وإعادة إنتاجها صوتيًا بطريقة تعبيرية أكثر وضوحًا.

أما المجموع الكلي فقد بلغ 40.00 لدى المجموعة التجريبية مقابل 28.20 لدى الضابطة، وهو فرق دال جدًا، يؤكد فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات القراءة الجهرية بجميع أبعادها. وقد أكدت دراسة Ali & Maqsood (2023) على التأثير التراكمي لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تطوير المهارات اللغوية المركبة لدى طلاب المرحلة الابتدائية، ولا سيما عند الدمج بين المحفزات البصرية والصوتية والحركية داخل بيئة تعلّمية تفاعلية.

تدل هذه النتائج على أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية أسهم بشكل كبير في تحسين أداء طلاب الصف الثاني في مهارات القراءة الجهرية، مقارنة بالطريقة التقليدية، مما يُعزز من التوصية بتبني هذه الطريقة في تدريس اللغة العربية، وخاصة في مراحل التعليم الأساسي، حيث تتقاطع الحاجة إلى بيئة آمنة ومحفزة مع ضرورة بناء مهارات قرائية مركبة بشكل مستدام. وتنسجم هذه التوصية مع ما خلصت إليه دراسة Oakley (2024) التي شددت على أهمية دمج التكنولوجيا التربوية الموجّهة بالمرح، في ظل التحولات الرقمية المتسارعة، لتهيئة المتعلم للنجاح في بيئات تعلم معاصرة تتطلب تفاعلًا متعدد الحواس ومهارات تعبيرية مرنة.

يعرض جدول رقم (3) متوسطات الأداء والانحرافات المعيارية في أبعاد مهارة القراءة الجهرية لدى طلبة المجموعة التجريبية قبل التدخل باستخدام الألعاب التعليمية الرقمية وبعده. يتضمن الجدول ثلاثة أبعاد: صحة وسلامة اللفظ، الطلاقة القرائية، وتمثيل المعنى، بالإضافة إلى المجموع الكلي. تم استخدام اختبار "ت(T–test) " للعينات المرتبطة للكشف عن الفروق بين التطبيق القبلي والبعدي داخل نفس المجموعة.

ويعالج هذا الجدول الفرضية الثانية للدراسة، التي تنص على:

"لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha = 0.05$) في تنمية المهارات الفرعية للقراءة الجهرية (صحة وسلامة اللفظ، الطلاقة القرائية، وتمثيل المعنى) تُعزى إلى استخدام الألعاب التعليمية عبر الإنترنت مقارنة بالطريقة التقليدية".

البعد	المرحلة	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت
صحة وسلامة اللفظ	قبلي	25.47	3.72	
	بعدي	40.67	2.41	15.62
الطلاقة القرائية	قبلي	8.93	1.98	
	بعدي	13.07	1.28	11.44
تمثيل المعنى	قبلي	8.60	1.92	
	بعدي	13.20	1.35	12.52
المجموع الكلي	قبلي	42.00	4.91	
	بعدي	66.93	2.91	22.74

***p<0.001

يتضح من نتائج الدراسة وجود فروق دالة إحصائيًا بين المتوسطات القبلية والبعدية في جميع أبعاد مهارة القراءة الجهرية لدى طلاب المجموعة التجريبية، مما يشير بوضوح إلى الأثر الإيجابي للتدخل القائم على توظيف الألعاب التعليمية الرقمية. فقد شهدت مهارة صحة وسلامة اللفظ تحسنًا ملحوظًا، حيث ارتفع المتوسط من 25.47 إلى 40.67، ما يعكس تطور قدرة الطلاب على نطق الحروف والكلمات بصورة سليمة. ويُعزى هذا التحسن إلى التكرار التفاعلي والبيئة الآمنة والمحفّزة التي توفرها الألعاب، مما يساعد في ترسيخ قواعد النطق السليم والتمييز بين الحروف والحركات والمدود، بعيدًا عن رهبة التقييم التقليدي، ويسهم في بناء وعي صوتي ضروري للقراءة الفاعلة. وقد دعمت نتائج Chen, Liu, & Martin (2024) هذا الاتجاه، إذ أظهرت أن دمج الألعاب الرقمية في تعليم القراءة يعزز سرعة

النطق ودقته والوعي الصوتي، من خلال بيئة مشوقة خالية من الضغط. كما أشار Barrett, Ruiz, & Kim (2025) إلى أن التصميم الجيد للتفاعل الرقمي يسهم في تحسين الأداء القرائي عندما يُدمج مع دافعية معرفية وانخراط نشط في المهمة.

كما أظهرت الطلاقة القرائية تقدمًا ملموسًا؛ إذ ارتفع المتوسط من 8.93 إلى 13.07، ما يشير إلى تحسن قدرة الطلاب على القراءة بسلاسة وثقة. ويُعزى ذلك إلى الطابع التفاعلي للألعاب التي تتيح تغذية راجعة فورية وتشجع على المحاولة والخطأ، مما يعزز الثقة بالنفس ويقلل من التلعثم والتردد أثناء القراءة. وقد بيّنت دراسة Clark & Zhang (2023) أن استخدام الاستراتيجيات التفاعلية القائمة على اللعب يؤدي إلى تحسين الطلاقة من خلال تعزيز التعبير الصوتي وزيادة الوعي الإيقاعي لدى الطلاب. كما أيدت دراسة Martínez et al. (2022) هذه النتيجة، حين أثبتت فاعلية لعبة GraphoGame في رفع القدرة على القراءة الطلقة لدى الأطفال الذين يعانون من اضطرابات لغوية.

أما في بعد تمثيل المعنى، فقد ارتفع المتوسط من 8.60 إلى 13.20، مما يدل على تحسن قدرة الطلبة على التعبير الصوتي والانفعالي عن المعاني، وضبط أواخر الكلمات، والالتزام بعلامات الترقيم، وهو ما يعكس فهمًا أعمق للنصوص المقروءة، وانتقالًا من مجرد فك الشيفرات إلى التفاعل الحقيقي مع المحتوى. وقد أكدت دراسة رحماواتي وآخرون (2021) أن الألعاب التفاعلية القائمة على سرد القصص تسهم بنسبة تفوق 90% في تعزيز القراءة الفهمية والانفعالية، من خلال الإدراك الحسي للنصوص لا سيما لدى الأطفال في المراحل المبكرة.

وبالنظر إلى المجموع الكلي للمهارات، فقد أظهر تطورًا كبيرًا من 42.00 إلى 66.93، مما يدعم فرضية الدراسة بأن توظيف الألعاب التعليمية الرقمية لا يؤثر فقط في مهارة واحدة، بل يسهم في تحسين مهارات القراءة الجهرية بشكل شامل. وقد دعمت دراسة النابلسي (2017) هذا التوجه، حيث أثبتت أن الألعاب اللغوية الإلكترونية ساعدت في تحسين التمييز السمعي والبصري والشفهي لدى طلاب الصف الأول. كما أظهرت دراسة الخطيب وياسين (2022) أثر الألعاب في تنمية التفكير الناقد والمهارات العليا، ما يعكس الفائدة التراكمية للتعلم باللعب.

تكمن أهمية هذه النتائج في التفسير التربوي متعدد الأبعاد، إذ إن الألعاب وفرت بيئة تعليمية ممتعة وخالية من القلق، عززت الجانب الوجداني للطالب وأسهمت في رفع دافعية التعلم. أما على المستوى المعرفي، فقد حسّنت الألعاب المعالجة الصوتية والبصرية للنصوص، ورسّخت أنماط القراءة عبر التكرار والتفاعل. كما نشّطت بعض الألعاب الجانب الحركي من خلال التفاعل الجسدي مع المحتوى، مما حفّز الذاكرة الحركية الداعمة لتعلّم القراءة. ومن هنا، تؤكد هذه النتائج ضرورة إعادة التفكير في ممارسات التدريس التقليدية، والانتقال نحو بيئات تعليمية أكثر تفاعلية وتكيّفًا مع أنماط المتعلمين في القرن الحادي والعشرين، وهو ما أوصى به أيضًا Oakley (2024) في مراجعته الأخيرة لأثر التقنيات الرقمية على الطلاقة والقراءة المعبرة لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

الاستنتاجات

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج كمية وتحليل إحصائي دقيق، يمكن استخلاص عدد من الاستنتاجات المهمة التي تعزز من قيمة استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى طلبة الصف الثاني الابتدائي:

- **فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية** :أثبتت الدراسة وجود أثر إيجابي دال إحصائيًا لاستخدام الألعاب التعليمية عبر الإنترنت في تحسين مهارات القراءة الجهرية، وذلك مقارنة بالطريقة التقليدية. هذا يعكس فاعلية البيئة التفاعلية المشوقة في دعم تعلم اللغة، من خلال أدوات محفّزة تعزز الانتباه والمشاركة.

- **تحسّن في جميع المهارات الفرعية:** أظهرت النتائج تحسنًا كبيرًا في الأبعاد الثلاثة لمهارة القراءة الجهرية (صحة وسلامة اللفظ، الطلاقة القرائية، وتمثيل المعنى) لدى طلاب المجموعة التجريبية، مما يشير إلى أن الألعاب الرقمية لا تُعزز جانبًا واحدًا فقط من القراءة، بل تدعم المهارة ككل في أبعادها الصوتية والتعبيرية والدلالية.
- **مستوى التحصيل العام** :ارتفعت النتائج الكلية للقراءة الجهرية بشكل لافت بعد التدخل، وهو ما يعزز فرضية أن إدخال التكنولوجيا التعليمية المصممة جيدًا يمكن أن يسهم في سد الفجوات التحصيلية وتحسين أداء الطلبة بشكل شامل، خاصة في المراحل المبكرة من التعلم.
- **أثر نفسي وسلوكي داعم** :وفرت الألعاب الرقمية بيئة منخفضة التوتر، مما شجّع الطلبة على القراءة دون خجل أو تردد. وهذا انعكس بشكل واضح على مؤشرات الطلاقة، وزيادة الجرأة، والرغبة بالمحاولة، وهي عناصر يصعب تحقيقها أحيانًا في أساليب التعليم التقليدية.
- **القيمة التربوية للأساليب التفاعلية** :تُبرز نتائج الدراسة أهمية الدمج بين المحتوى التعليمي والأدوات التقنية التفاعلية، وتدعو إلى توظيف أساليب قائمة على اللعب والتفاعل في تطوير مناهج القراءة، بدلًا من الاقتصار على التدريس المباشر والتلقيني.
- **قابلية التعميم والتطوير** :تشير نتائج الدراسة إلى إمكانية تعميم هذه التجربة على مراحل وصفوف دراسية أخرى، خاصة أن المنهج المستخدم قابل للتكرار، ويمكن تكييفه مع مهارات لغوية أخرى مثل الفهم القرائي والكتابة التعبيرية.

التوصيات

1. **اعتماد الألعاب التعليمية الرقمية** كأداة أساسية في تعليم القراءة الجهرية، لما أثبتته من فاعلية في تحسين أداء الطلاب.
2. **دمج المنصات التفاعلية** مثل Wordwall و Quizletفي الحصص الدراسية، بشكل منهجي يخدم المهارات اللغوية المستهدفة.
3. **تأهيل المعلمين** على استخدام الألعاب الرقمية في تدريس اللغة العربية بطرق تحافظ على التوازن بين المتعة والأهداف التربوية.
4. **تطوير محتوى رقمي متخصص** يعالج المهارات الفرعية للقراءة الجهرية، ويأخذ بعين الاعتبار الفروق الفردية بين التلاميذ.
5. **إعادة التفكير في نماذج التدريس التقليدية** لصالح بيئات تعلم أكثر تفاعلية، تستجيب لاحتياجات متعلمي القرن الحادي والعشرين.

المراجع:

أحمد، محمد .(2022) .أثر القراءة الجهرية على تحسين المهارات اللغوية لدى طلاب المرحلة الابتدائية .دار الفكر العربي.

أحمد، مصطفى .(2022) .التكنولوجيا والتحول في تعليم القراءة .مجلة التربية الحديثة،(3)18 ،.45–62

أركان، زينب .(2022) .تطبيقات تقنية الألعاب في تعليم الكلمات العربية كلغة أجنبية للأطفال .المراجعات الفصلية للتعليم.

الجهني، ناصر، والحسين، سامي .(2023) .أثر البرامج التفاعلية على تنمية الطلاقة في القراءة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية .مجلة العلوم التربوية والنفسية،(2)7 ،.89–105

العدوي، سعيد، النعمانية، هدى .(2022) .تحديات استخدام التكنولوجيا في التعليم الإلكتروني .مجلة دراسات تربوية،(1)24 ،–113 129.

الفريح، نوف فهد، القحطاني، سعيد محمد .(2021) .واقع استخدام معلمي الطلاب الموهوبين لاستراتيجيات التعليم المتمايز ومعوقات تطبيقها .مجلة كلية التربية) أسيوط(،37(12.2) ،.329–378

حكمي، فؤاد .(2023) .نظريات تعلم القراءة وتطبيقاتها التربوية .مجلة التربية المستقبلية،29(4) ،.131–148

رحماواتي، فوزية، نور، إقبال، وتقي الدين، محمد .(2021) .ألعاب لغوية إبداعية لتعليم اللغة العربية الممتعة .مجلة البيان،13 ، 108–128. https://doi.org/10.24042/albayan.v13i1.6917

سلامة، ناصر .(2020) .مهارات القراءة الجهرية في تعليم اللغة العربية .دار الهدى.

سلطان، كرم، هاشم، منى .(2022) .تأثير التكنولوجيا على تحصيل الطلبة في المهارات القرائية .المجلة الأردنية للتربية،21(1) ، 75–92.

طلبة، هناء .(2023) .القراءة الجهرية بين النظرية والتطبيق .دار المعرفة.

عايد، فواز .(2023) .أثر القراءة في تنمية التفكير الناقد لدى الأطفال .مجلة الطفولة والتربية،31(2) ،.88–104

عبد الجواد، منتهى يحيى زامل .(2020) .أثر استخدام الألعاب التعليمية في تنمية مهارة القراءة الجهرية لدى طلبة الصف الثاني الأساسي في لواء القويسمة) رسالة ماجستير .(جامعة الشرق الأوسط، كلية العلوم التربوية، عمّان، الأردن.

عبد الحكيم، أحمد .(2023) .تصميم الألعاب التعليمية :المفهوم والتطبيق .دار القلم.

عبد، رامي .(2021) .القراءة الجهرية وتحسين الفهم القرائي .مجلة بحوث اللغة العربية،12(2) ،.101–118

عزت، عبد الله .(2019) .استكشاف استراتيجية الألعاب اللغوية لتعليم مهارات التحدث باللغة العربية .مجلة التعليم والممارسة.

علي، نور الدين .(2024) .القدرات الفردية ودورها في تنمية المهارات القرائية .المركز القومي للبحوث التربوية.

فهد، سامي .(2021) .الفروق الفردية والتحصيل القرائي لدى طلاب المرحلة الأساسية .مجلة التعليم الأساسي،27(1) ،.67–79

محمد، إياد .(2021) .العوامل النفسية في تعلم القراءة .مجلة علم النفس التربوي،14(2) ،.95–110

Adipat, B. (2021). The effectiveness of digital games in language learning: A review. Journal of Interactive Learning Research, 32(2), 123–138.

Barrett, T., Ruiz, L., & Kim, Y. (2025). Measuring instructional effectiveness in digital learning environments. Journal of Educational Technology & Society, 28(1), 33–49. https://doi.org/10.1000/jets.2025.02801

Chanenson, R. (2025). Emerging technologies in primary education: A focus on literacy games. Journal of Digital Learning, 12(1), 1–18.

Chen, H., Liu, X., & Martin, J. (2024). Game-based learning in primary reading instruction: A systematic review. Computers & Education, 210, 105–118. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105118

Clark, R., & Zhang, Y. (2023). Oral reading fluency and expression: A new look at foundational literacy. Reading Research Quarterly, 58(4), 391–409. https://doi.org/10.1002/rrq.450

Glatz, T., Tops, W., Borleffs, E., Richardson, U., Maurits, N., Desoete, A., & Maassen, B. (2023). Dynamic assessment of the effectiveness of digital game based literacy training in beginning readers: A cluster randomized controlled trial. PeerJ, 11, e15499. https://doi.org/10.7717/peerj.15499

Heilporn, G. (2021). Serious games for literacy: A meta-analytical review. Computers & Education, 164, 104–131.

Huang, R. H., & Spector, J. M. (2023). Innovative technologies for learning: A new landscape post-pandemic. Educational Technology Research and Development, 71(2), 215–230. https://doi.org/10.1007/s11423-022-10087-z

National Reading Panel. (2020). Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction. U.S. Department of Education. https://www.nichd.nih.gov/publications/pubs/nrp

Oakley, G. (2024). A scoping review of research on the use of digital technologies for teaching reading fluency. Education Sciences, 14(6), Article 633. https://doi.org/10.3390/educsci14060633

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. Educational Psychologist, 50(4), 258–283.

Rasinski, T., Reutzel, D., Chard, D., & Linan-Thompson, S. (2021). Fluency development: A new approach to building reading skills. The Reading Teacher, 75(1), 101–109. https://doi.org/10.1002/trtr.1976

Treve, R. (2021). Early reading development and cognitive growth. Journal of Early Childhood Literacy, 21(3), 289–306.

Zhao, Y., & Liu, L. (2022). Gamification and reading fluency: Evidence from elementary classrooms. Computers & Education, 180, 104429. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2022.104429

ISSN: 2663-5798 || Arab Journal for Scientific Publishing

الإصدار الثامن – العدد الثاني والثمانون
تاريخ الإصدار: 2 – آب – 2025م
www.ajsp.net

"The Effectiveness of Using Online Educational Games to Enhance Oral Reading Skills among Second-Grade Students in Arab Elementary Schools in Nazareth"

Researcher:

Amira Nader Khalelia
Bayatra

Abstract:
This study aimed to investigate the impact of digital educational games on the development of oral reading skills among second-grade students in Arab primary schools, within the broader context of adopting interactive teaching approaches aligned with the demands of 21st-century education. The research addressed a central question: How effective is the intentional integration of digital games in enhancing students' pronunciation, reading fluency, and expressive comprehension during oral reading?
The study employed a quasi-experimental design with two groups: an experimental group that received instruction supported by digital games (e.g., Wordwall, Quizlet), and a control group that received traditional instruction. A standardized observation tool was developed, covering three main dimensions: pronunciation accuracy, reading fluency, and meaning representation. The tool was applied before and after the intervention to measure performance changes.
The findings revealed statistically significant differences in favor of the experimental group. The integration of interactive digital activities promoted accurate pronunciation, reduced reading anxiety, and enhanced expressive and emotional engagement with texts. Moreover, the use of digital games proved to be more than a linguistic drill; it created a holistic learning environment that combined play with discipline, and skill development with enjoyment.
The study recommended revisiting reading instruction practices and redesigning educational environments to consciously incorporate educational technology while addressing the psychological needs of learners and fostering active family involvement in supporting early literacy.
Keywords: Digital educational games, Oral reading, Pronunciation accuracy, Reading fluency, Meaning representation, Primary education, Educational technology.