

أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية
لطلّابات الصف السابع في مدارس مديرية الغيضة - اليمن

**The effect of using instructional games strategy on acquisition of
vocabulary for Seventh Grade's Students. English language
Researcher/ Asa'ad Mohammed Thabet**

[10.35781/1637-000-135-007](https://doi.org/10.35781/1637-000-135-007)

الباحث/ أسعد محمد ثابت حزام القمري

الملخص:

في الاختبار التحصيلي البعدي لصالح طلبة المجموعة التجريبية، حيث بلغت قيمة (t) (5.929)، وهي دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.000)؛ لأنها أقل من القيمة الحرجة ($\alpha=0.05$) وبلغ متوسط المجموعة (27.17)، بانحراف معياري بلغ (3.91)، بينما بلغ متوسط المجموعة الضابطة (20) بانحراف معياري بلغ (5.21)، وهذا يدل على تفوق طلبة المجموعة التجريبية على طلبة المجموعة الضابطة، يعزى للأثر التجريبي في تعلم مفردات اللغة الإنجليزية.

2. عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في الاختبار التحصيلي القبلي، حيث بلغت قيمة (t) (0.430)، وهي غير دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.669)؛ لأنها أكبر من القيمة الحرجة ($\alpha=0.05$).

3. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعة (التجريبية) في الاختبار التحصيلي القبلي البعدي لصالح الاختبار البعدي حيث بلغت قيمة (t) (22.112)، وهي دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.000)؛ لأنها أقل من القيمة الحرجة ($\alpha=0.05$)، وبلغ متوسط

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية لطلّابة الصف السابع في مديرية الغيضة - اليمن

استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي للتحقق من هدف الدراسة، وتكونت عينتها المفضوعة من (58) طالبة من طلبة الصف السابع الأساسي في مدرسة 26 سبتمبر، حيث تم اختيار المدرسة قصدياً لظروف الدراسة، وقد قسمت إلى مجموعتين بطريقة عشوائية، المجموعة الأولى: التجريبية مكونة من (29) طالبة، استخدم معها استراتيجية التعلم باللعب والمجموعة الثانية: ضابطة وتكونت من (29) طالبة استخدم معها الطريقة التقليدية (التلقين).

قام الباحث باستخدام الاختبار التحصيلي النظري أداة لجمع البيانات، وتكونت فقرات الاختبار من (30) فقرة من نوع الاختيار من متعدد، وبعد التأكد من صدق الأداة وثباتها تم تطبيقها على عينة الدراسة قبل وبعد التجربة، وتم إدخال البيانات في البرنامج الإحصائي (SPSS) وإجراء المعالجات الإحصائية اللازمة. توصل الباحث إلى:

1. وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعتين (التجريبية، الضابطة)

(12.325)، وهي دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.000)؛ لأنها أقل من القيمة الحرجة ($\alpha=0.05$) وبلغ متوسط المجموعة في الاختبار البعدي (20.00)، بانحراف معياري بلغ (5.21)، ومتوسط حسابي الاختبار القبلي (9.69)، بانحراف معياري بلغ (4.23).

الكلمات المفتاحية: استراتيجية التعلم باللعب، مفردات اللغة الانجليزية

المجموعة في الاختبار البعدي (27.17)، بانحراف معياري بلغ (3.91)، ومتوسط حساب الاختبار القبلي (10.10) بانحراف معياري بلغ (3.00) وهذه النتيجة تعزز فعالية استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب وتعلم مفردات اللغة الانجليزية.

4. وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعة (الضابطة) في الاختبار التحصيلي القبلي البعدي، حيث بلغت قيمة (t)

Abstract

This study aimed to identifying the effect of using instructional games strategy on acquisition of the vo+cabulary for Seventh Grade's Students. English language

The researcher used the quasi-experimental method to investigate the fulfilment of the hypothesis of the study. The sample of the study was chosen randomly. The examined sample of the study consists of (58) students from the seventh grade students in 26th of September girls' school. The sample was divided into two groups، The first group is the experimental group، consists of (29) students. And The control group consists of (29)، was taught by traditional way of teaching (drill).

The study resulted in the following after finishing the experiment:

0.05) between the average of the marks
1) There is statistically at ($\alpha=$

significant different of the two groups (experimental and control) in the later achievement test in favor of experimental group.

2) There is no statistically significant different at ($\alpha=0.05$) between the average of the marks of the two groups (experimental and control) in the before achievement test

0.05) between the average of the
3) There is statistically at ($\alpha=$ marks of the group of significant different (experimental) in the later and before achievement test in favor of the later achievement test

0.05) between the average of the
4) There is statistically at ($\alpha=$ marks significant different

using instructional games

Key : strategy, English vocabulary words

المقدمة:

تُعدّ اللغة الإنجليزية اليوم لغة عالمية تتجاوز حدود الجغرافيا والثقافات، إذ تشكّل أداة للتواصل والانفتاح على المعارف الحديثة. وتمثل إتقانها مدخلاً أساسياً للحصول على فرص تعليمية ومهنية أوسع في مختلف الميادين. كما أن تعلمها يفتح للمتعلمين آفاقاً أرحب للاطلاع على العلوم والبحوث، والمشاركة الفاعلة في الحوار الحضاري والثقافي العالمي.

وتعتبر الألعاب التعليمية مدخل من مداخل التدريس المهمة التي تسهم بتنشيط التعلم وبناء شخصية متزنة للمتعلم، وزيادة ثقته بنفسه. كما تساعد الألعاب التعليمية في بث روح المنافسة الشريفة من خلال بعض الألعاب التنافسية، وكذلك تساهم الألعاب التعليمية في غرس مبدأ التعاون بواسطة الألعاب الجماعية، كما أن الألعاب التعليمية غدت وسيلة هامة لتحقيق الأهداف التعليمية المنشودة في المواقف التعليمية المختلفة (الغوالي، 2012).

ونظراً لما توفره الألعاب التعليمية من بيئة خصبة تساعد في نمو الطفل، وما تمتلكها من خصائص ومميزات تستثير دافعية المتعلم وتحثه على التفاعل النشط مع المادة التعليمية في جو واقعي قريب من مداركه الحسية، وتجعله ينجذب إليها، ويسعى إلى التعامل معها بأسلوب مسل وممتع لتحقيق أهداف معينة، فقد أخذت المناهج التربوية الحديثة بتبني فكرة المناهج التربوية القائمة على الألعاب التربوية التي تسعى إلى تحقيق أهداف متنوعة وشاملة لجميع جوانب نمو المتعلم الوجدانية والمعرفية والمهارية (الحيلة، 2002، 11).

ومن خلال اطلاع الباحث على الأدبيات التربوية في مجال اللعب التعليمي و تدريسه في بعض المدارس الحكومية، لاحظ ان الطلبة يعانون من صعوبة في اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية، لذا قرر الباحث ضرورة تجريب استراتيجية يمكن من خلالها تحسين مستوى الطلبة في اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية، وهي استراتيجية الألعاب التعليمية.

مشكلة الدراسة:

إن المتأمل في طرائق التدريس المتبعة في تدريس مادة اللغة الإنجليزية في معظم مدارسنا يجدها طرائق تقليدية ولا تحاكي المتعلم كونه محور العملية التعليمية وأساسها، فهي طرائق تعتمد على التلقين والحفظ، علاوة على أنها طرائق تبعث السأم والملل في نفوس الطلبة، (القدومي، 2007) وقد اشارت بعض الدراسات إلى أهمية طريقة اللعب في التدريس ومن هذه الدراسات: دراسة محمود (2015) التي أكدت على "أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية" وأيضاً دراسة Aldabbus (2013)، التي هدفت إلى تقصي أثر استخدام الألعاب اللغوية على التفاعل الصفي في

مدارس تعلم اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية في ليبيا"، وكذلك دراسة القدومي (2007) "التي أشارت إلى أثر التعلم عن طريق اللعب في التحصيل الدراسي والاحتفاظ في مادة اللغة الإنجليزية".

وتقديراً من الباحث لخطورة الآثار الناجمة عن هذا النوع من التدريس ومن خلال تدريسه في المدارس الحكومية وجد أن الطلبة يجدون صعوبة في اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية عند تدريسهم باستخدام طريقة التدريس التقليدية (التلقين)، لذلك قرر الباحث البحث عن طرائق أكثر فاعلية لمعالجة هذه المشكلة، ومن هذه الطرائق طريقة التعلم باللعب "فالألعاب لم تعد وسيلة للتسلية وقضاء وقت الفراغ فحسب، بل أصبحت وسيلة لتحقيق النمو العقلي والمعرفي" (البري، 2010). لذلك جاءت مشكلة الدراسة من أجل التعرف على أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية مقارنة بالطريقة التقليدية (التلقين)، وتحديد الإجابة عن السؤال الآتي "ما أثر استخدام استراتيجيات التعلم باللعب على اكتساب مفردات اللغة الانجليزية لدى طلبة الصف السابع في مدارس مديرية الغيضة؟"

الهدف من الدراسة:

هدفت الدراسة إلى التعرف على أثر التعلم عن طريق اللعب في اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية، لدى طلبة الصف السابع الأساسي في مدارس مدينة الغيضة بالجمهورية اليمنية.

أهمية الدراسة:

تكمن أهمية الدراسة في الآتي:

1 - من المتوقع أن يستفيد من هذه الدراسة مُعدي مناهج اللغة الإنجليزية ، من حيث إدخال الألعاب التعليمية في مناهج اللغة الإنجليزية.

2- قد يستفيد من هذه الدراسة معلمي اللغة الإنجليزية.

3- لفت نظر القائمين على العملية التعليمية ، إلى أن اللعب حاجة ضرورية للمتعلمين.

حدود الدراسة:

1 - الحدود الموضوعية: أثر التعلم عن طريق اللعب في اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية ، لدى طالبات الصف السابع الأساسي في مدارس مدينة الغيضة بالجمهورية اليمنية، حيث تم الاقتصار على مقرر اللغة الانجليزية للصف السابع الأساسي الوحدات الخامسة، السادسة، السابعة.

2 - الحدود الزمانية: أجري البحث في الفصل الثاني للعام الدراسي 2024-2025.

3- الحدود البشرية والمؤسسية: طالبات الصف السابع الأساسي في مدرسة 26 سبتمبر للبنات في مديرية الغيضة.

فرضيات الدراسة:

1- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha = 0.05$) في تعلم المفردات بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الألعاب التعليمية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية في مادة اللغة الانجليزية للصف السابع الأساسي في الاختبار القبلي.

2- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في تعلم المفردات في الاختبار البعدي.

3- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي والبعدي.

مصطلحات الدراسة:

استراتيجية: (Strategy)

مجموعة من الإجراءات والممارسات التي يتبعها المعلم داخل الفصل للوصول الى مخرجات في ضوء الأهداف التي وضعها (شحاته و النجار ، 2003).

استراتيجية: فهي مجموعة التحركات التي يقوم بها المعلم (العرض - التنسيق - التدريب النقاش) بهدف تحقيق أهداف تدريسية محددة مسبقاً. (شاهين، 2011: 25)

التعريف الإجرائي: هي الطريقة التي أستخدمها الباحث في هذا البحث لتعليم طالبات الصف السابع من خلال الألعاب والأنشطة الممتعة، بهدف مساعدة الطالبات على اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية.

التعلم : (Learing)

يعرف التعلم على أنه:

"عملية تغير شبه دائم في سلوك الفرد لا يلاحظ بشكل مباشر ولكن يستدل عليه من السلوك ويتكون نتيجة الممارسة ، كما يظهر نتيجة الأداء لدى الكائن الحي" (الشرقاوي: 2012)

"أي تغير يحدث في سلوك المتعلم نتيجة الخبرات أو التدريب" (العدوان والحوامدة ، 2011)

وعرفه جابر(2005) بأنه "مجموعة التغيرات الدائمة الثابتة نسبياً التي تحدث نتيجة مرور الإنسان بخبرة أو من خلال تكرار تلك الخبرة"

ويعرفه (القطامي وآخرون ، 2000) "بأنه تغيير وتعديل في السلوك ثابت نسبياً وناتج عن التدريب"

التعريف الإجرائي: هي العملية التي من خلالها تكتسب الطالبات في الصف السابع مفردات اللغة الإنجليزية ومهارات استخدامها وفهمها.

اللعب التعليمي:

ويعرفه (شحاته والنجار ، 2003) على أنه "نشاط منظم يتبع مجموعة قواعد في اللعب ، ويتم بين طالبين أو أكثر ، يتفاعلون للوصول إلى أهداف محددة بوضوح"

التعريف الإجرائي لاستراتيجية التعلم باللعب:

يُعرف الباحث استراتيجية التعلم باللعب وفقاً لإجراءات بحثه كالتالي:

"مجموعة الألعاب التعليمية التي سيستخدمها الباحث لتحقيق الأهداف المرجوة من الدراسة ، ومنها لعبة الجيكسو ، لعبة الكلمة المفقودة ، لعبة البطاقات التعليمية".

الإطار النظري:

الألعاب التعليمية:

اللعب التعليمي من الأساليب التربوية الهامة ، فهي تجدد نشاط المتعلم ، للإقبال على المعرفة بهمة عالية.

1) مفهوم اللعب التعليمي:

أن مفهوم اللعب يختلف باختلاف التوجهات والمدارس الفكرية للمهتمين به ، فقد وردت العديد من المفاهيم للعب التعليمي منها :

ذكرت العناني (2014م، ص15) أن اللعب (وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية.

ونقلت الحريري (2014، ص 11) عن جود أن اللعب " نشاط حر موجه أو غير موجه يقوم به الأطفال من أجل تحقيق المتعة والتسلية ويستغله الكبار عادة ليسهم في تنمية سلوكياتهم وشخصياتهم بأبعادها المعرفية والجسمية والعاطفية.

ويعرف الهويدي (2012، ص27) اللعب بأنه " نشاط هادف يتضمن أفعالاً يقوم بها المعلم أو مجموعة الطلاب لتحقيق الأهداف المرغوبة في مجالاتها المختلفة المعرفية والنفسحركية والوجدانية".

وأشار الأحمدى (2010، ص15) نقلاً عن الببلاوي أنه (نشاط تلقائي يمارسه الفرد لكي يبعث في نفسه البهجة، ويهدف للهو واستهلاك الطاقة والجهد، بدون أن تكون هناك قوة أو دوافع خارجية تحركه وتوجهه، وهو بذلك يختلف عن العمل الحقيقي الذي هو نشاط موجه نحو غاية محددة يقوم بها الفرد".

كما عرفه الخضر (2007، ص3) بأنه "مجموعة الأنشطة المطلوب القيام بها لإنجاز مهمة ما، ويتم ذلك في جو مصطنع يحاكي الواقع".

أما الحيلة (2002، ص20) فذهب إلى أن اللعب " نشاط حر موجه أو غير موجه، يكون على شكل حركة أو عمل يمارس فردياً أو جماعياً، ويستغل طاقة الجسم الحركية والذهنية، ويمتاز بالسرعة والخفة لارتباطه بالدوافع الداخلية، ولا يتعب صاحبه، وبه يتمثل الفرد المعلومات وتصبح جزءاً من حياته، ولا يهدف إلا إلى الاستمتاع".

وعرفه حنا (1999) "وسيط تربوي يساهم في نمو الشخصية والصحة النفسية للأطفال، كما أنه وسيلة لتعلم الكثير من المفاهيم العلمية والرياضية واللغوية والدينية والاجتماعية".

من خلال ما سبق ذكره يتضح وجود تباين في وجهات النظر عند كل من جود، والببلاوي، والحيلة، وحنا من جهة، والهويدي والخضر من جهة أخرى. حيث اتفق كلا من جود والببلاوي والحيلة وحنا في أن اللعب يهدف إلى المتعة والهو والتسلية، أما الهويدي والخضر فيرون أن اللعب نشاط يسعى

لتحقيق أهداف أو إنجاز مهمة ما. كما نلاحظ اتفاق بين كل من الهويدي وجود في أن اللعب يشمل مختلف جوانب شخصية الفرد المعرفية والجسمية والعاطفية والنفسحركية.

(ب) نشأة اللعب التعليمي:

لاقى اللعب اهتمام واضح على مر العصور والحضارات القديمة، فقد ذكر الحيلة (2002، ص 16) أنه "يعود استعمال الألعاب إلى ما قبل 1500 سنة عندما استعمل الهنود لعبة الشطرنج".

وذكر الأحمدي (2010) نقلاً عن سلامة "أن أطفال قدماء المصريين هم أول من عرف اللعب بالكرة، فقد كانوا يلعبون بكرات مصنوعة من الحجارة، وأن أولى لعب الأطفال تلك التي تصدر أصواتاً تستثير متعة الطفل كالخشخشة، والتي عرفت لدى أطفال قدماء العراقيين، والمصريين، والإغريق"

وقد حرص الإسلام على تعليم الأطفال أنواع الرياضات وممارستها، فقد روي عن عمر بن الخطاب رضي الله عنه قوله (علموا أولادكم السباحة والرمية وركوب الخيل) (باشا، 2010)، وروي عن عائشة رضي الله عنها أنها كانت مع النبي صلى الله عليه وسلم في سفر: فسابقته فسبقته على رجلي، فلما حملت اللحم سابقته فسبقني، فقال: ((هذه بتلك السابقة)) سنن أبو داود. وفيه درس من الرسول عليه الصلاة والسلام إلى اللعب والترويح عن النفس وفيه إشارة أن في ديننا فسحة للمرح.

وقد أشار الودعان (2013، ص 64) أن الإسلام قد أباح وشجع على الألعاب التي تعني بتعليم اللغة العربية وبخاصة الأطفال، وكذلك التي تعني بتعليم اللغة الإنجليزية.

أما في العصر الحديث فقد كان اللعب محل اهتمام الكثير من علماء النفس، فقد ذكرت ميلر (1987، ص 31) أنه استخدم كوسيلة لعلاج بعض الأمراض النفسية وتعديل سلوك الأطفال عند العديد من علماء النفس.

(ج) الأهداف التي تسعى الألعاب التعليمية لتحقيقها:

يذكر الهويدي (2012: ص 28) أهداف الألعاب التعليمية:

1. الألعاب التعليمية أداة تعلم.
2. تنمية الجوانب المعرفية.
3. تنمية التفكير الإبداعي.
4. إتاحة الفرصة أمام الفرد للتعرف على قدراته الطبيعية من خلال اختيار اللعبة التي تنا سب قدراته ومستواه.

وأشار الحيلة (2002م: 31) أن الألعاب تساعد في:

1. الألعاب التربوية أداة لتنمية النواحي الاجتماعية والوجدانية من خلال اللعب مع الآخرين.
2. الألعاب التربوية أداة تعويض حيث تخلص الألعاب التربوية الطفل من التوتر الذي يتولد أو يتجمع لديه نتيجة القيود والضغوطات المختلفة.
3. الألعاب التربوية أداة تعبير تفوق اللغة والكلام وتجعل التواصل بين المتعلمين الذين ينتمون إلى ثقافات ولغات مختلفة ممكناً.

(د) أنواع الألعاب التعليمية:

يقسم الخضر (2007: 16) الألعاب التعليمية على النحو الآتي:

1. من حيث المشاركين إلى:

- ألعاب فردية
- ألعاب جماعية

2. من حيث الجانب الإنساني المستخدم:

- ألعاب عقلية
- ألعاب عضلية / حركية

3. من حيث المكان المناسب لها إلى:

- ألعاب خارجية في الهواء الطلق.
- ألعاب داخلية في مكان مغلق.

4. من حيث المواد المستخدمة:

- لا مواد أو مواد قليلة مستخدمة.
- ألعاب ورقية.
- مواد وأجهزة.

5. من حيث توقيت عرضها:

- ألعاب افتتاحية تلعب في بداية البرنامج للتسخين وكسر الحواجز النفسية في نفوس الأفراد.
- ألعاب منشطة لتجديد النشاط وإزالة الملل في نفوس الأفراد وجذب انتباههم.
- ألعاب للمراجعة تستخدم لمراجعة ما تم تقديمه خلال برنامج ما سواء المادة العلمية أو المفاهيم التربوية وذلك للتأكد من أن المتعلمون قد استوعبوا المفاهيم الأساسية.

6. من حيث طبيعتها:

- ألعاب تنافسية: تعتمد على مبدأ التنافس بين الفرد والآخرين لتحقيق هدف ما.
 - ألعاب التمارين: هي نوع من الألعاب تستخدم لإيضاح مفهوم محدد، وهي لا تعتمد على قدرة الفرد على حل المشكلات، ولكن على مدى استيعابه للمفهوم المطروح، وقدرته على إسقاط ما تعلمه على الواقع.
 - ألعاب المسائل العقلية: تتطلب من الفرد نشاطاً ذهنياً لحلها.
 - ألعاب محاكاة: تستخدم لوضع الفرد في مواقف حقيقية لتقريبه للواقع من أجل تدريبه لأن الخطأ في الأداء قد يكون مكلفاً وخطيراً.
 - ألعاب تمثيل الأدوار: ويتم فيها وضع الفرد في موقف افتراضي تمثيلي لمعرفة ما هو تصرف الفرد خلال ذلك الموقف.
 - ألعاب لدراسة الحالة: يتم خلالها عرض مشكلات واقعية من واقع بيئة عمل الفرد، ويطلب منه ومن مجموعته تحليل المشكلة وتقديم حلول لها، ومن ثم مقارنة هذه الحلول.
- (هـ) دور المعلم في استغلال اللعب:

أوضح الهويدي (2012، 47) إلى أن للمعلم دور في استغلال اللعب في العملية التعليمية من خلال الآتي:

1. إجراء دراسة للألعاب الموجودة في بيئة الطفل واستغلالها، وذلك لأن كل طفل ينتمي إلى بيئة وثقافة معينة.
2. التخطيط لاستغلال الألعاب، وينبغي على التخطيط أن يراعي العوامل الآتية:
 - ميول المتعلم ورغباته وعمره.
 - التعرف إلى اللعبة وقواعدها.
 - التعرف إلى المواد ومدى توافرها وقيمتها.
3. التعرف إلى الأهداف التي تحققها اللعبة.

تعقيب الباحث على ما سبق:

يمكن القول إن تنوع الألعاب التعليمية يفتح آفاقاً واسعة أمام العملية التعليمية، إذ يسهم كل نوع منها في تلبية حاجات مختلفة لدى المتعلمين، سواء من حيث تنمية المهارات المعرفية أو تعزيز القدرات الاجتماعية والانفعالية. كما أن الدور المحوري للمعلم يتمثل في القدرة على اختيار اللعبة المناسبة وفقاً للأهداف التعليمية، وتكييفها بما يتلاءم مع مستوى الطلاب وخصائصهم الفردية، فضلاً عن إدارة التفاعل أثناء تنفيذها لضمان تحقيق الفائدة المرجوة. ومن خلال هذا التوظيف الواعي، تصبح الألعاب

التعليمية وسيلة فاعلة لتنشيط الدافعية للتعلم، وترسيخ المفاهيم، وإكساب الخبرات بصورة أكثر جاذبية وفاعلية.

- الدراسات السابقة:

(أ) الدراسات العربية:

1. دراسة محمود (2015)

الهدف من الدراسة: هدفت الدراسة إلى قياس أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طالبات المرحلة الأساسية في عمان.

العينة: وتم اختيار عينة البحث بطريقة عشوائية حيث تم اختيار إحدى المدارس الخاصة في مدينة عمان والتي تستخدم الألعاب الالكترونية في التدريس.

الأداة: تم إعداد أداتين تمثلت الأولى باختبار لقياس مهارات اللغة الانجليزية البديهية، والثانية في برمجة الكترونية لقياس أثر استخدام الألعاب الالكترونية في تنمية مهارات اللغة الانجليزية البديهية.

المنهج: تم استخدام المنهج شبه التجريبي في هذه الدراسة.

نتائج الدراسة: توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مهارات اللغة الانجليزية البديهية بين طالبات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة تعزى لطريقة التدريس ولصالح برمجة الألعاب الإلكترونية.

2. دراسة الأحمد (2010)

الهدف من الدراسة: هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استخدام الألعاب التعليمية في إكساب تلاميذ الصف السادس الابتدائي الحروف الهجائية والمفردات لمادة اللغة الإنجليزية.

العينة: وأما عينة البحث فقد تم اختيارها عشوائياً.

الأداة: اختبار تحصيلي، امتحان قبلي و امتحان بعدي.

المنهج: واستخدم المنهج شبه التجريبي في الدراسة.

نتائج الدراسة:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط المجموعتين التجريبية والضابطة في الاختبار البعدي في تعلم الحروف الهجائية لمادة اللغة الإنجليزية لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية والضابطة لتعلم المفردات لمادة اللغة الإنجليزية لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية.

3. دراسة معروف (2010)

الهدف: هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على اتجاهات الطلبة نحو مادة اللغة الإنجليزية والفرق بين هذه الاتجاهات لدى الجنسين وعلاقة ذلك بالتحصيل فيها. كما هدفت إلى التعرف على آراء الطلبة نحو الإدارة الصفية السائدة، وعلاقته بالاتجاه نحو مادة اللغة الإنجليزية.

العينة: ولإجراء هذه الدراسة تم اختيار عينة عشوائية من الطلبة، مؤلفة من (420) طالباً وطالبة في الثانويات الرسمية والخاصة في مدينة دمشق، وعينة من المدرسين مؤلفة من (60) مدرساً ومدرسة يدرسون مادة اللغة الإنجليزية في هذه الثانويات.

الأداة: من أجل تحقيق أهداف الدراسة صممت الباحثة استبانة مؤلفة من (46) عبارة موجهة للطلبة لقياس اتجاهاتهم نحو مادة اللغة الإنكليزية. واستبانة أخرى مؤلفة من (38) عبارة موزعة على (ثمانية أبعاد) موجهة للمدرسين في إدارة الصف وتنظيم التعليم. كذلك قامت الباحثة بإجراء اختبار تحصيلي لطلبة الصف الأول الثانوي في مادة اللغة الإنكليزية.

نتائج الدراسة: لا يوجد فرق ذو مستوى دلالة (0.01) بين الاتجاه نحو مادة اللغة الإنكليزية والتحصيل لدى الجنسين. ولكن يوجد فروق بين الاتجاه نحو مادة اللغة الإنكليزية لدى الجنسين لصالح الذكور.

4. دراسة القدومي (2007)

الهدف من النتائج: هدفت هذه الدراسة التعرف إلى أثر التعلم، من خلال اللعب في التحصيل الدراسي والاحتفاظ في مادة اللغة الإنجليزية، لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مدارس مدينة نابلس الحكومية.

العينة: وقد تكون مجتمع الدراسة من طلبة الصف الرابع الأساسي في مدارس مدينة نابلس الحكومية، وتألقت عينة الدراسة من (120) طالباً وطالبة، تم تقسيمهم إلى مجموعتين، مجموعة

ضابطة، ومجموعة تجريبية، حيث درست المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب التعليمية، بينما درست المجموعة الضابطة باستخدام الطريقة التقليدية.

الاداة: تم إعداد أداة الدراسة (الاختبار التحصيلي).

نتائج الدراسة: وأظهرت نتائج الدراسة ما يلي :

وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) ، بين المستويات في القياسات: القبلي والبعدى والاحتفاظ للمجموعة التجريبية.

(ب) الدراسات الأجنبية:

1. دراسة (AL-Natour & Hijazi، 2018)

الهدف من الدراسة: هدفت هذه الدراسة إلى بحث أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس مفردات اللغة الإنجليزية لأطفال الروضة.

العينة: وتكونت عينة الدراسة من 100 طالب من الروضة من رياض الأطفال الأهلية في مدينة أربد تم اختيارها (بطريقة مقصودة) خلال الفصل الدراسي الأول للعام 2016-2017م.

الأداة: اختبار تحصيلي وقد تم تطبيقه لتحقيق هدف الدراسة أُجري امتحان قبلي و امتحان بعدي لقياس مستوى الطلاب في اللغة الإنجليزية.

المنهج: شبه التجريبي.

نتائج الدراسة: أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الامتحان البعدي بين المجموعتين التجريبية والضابطة لصالح المجموعة التجريبية.

2.دراسة (Ibrahim، 2017)

الهدف من الدراسة: هدفت هذه الدراسة إلى بحث مزايا استخدام الألعاب اللغوية في تدريس اللغة الإنجليزية كلفة أجنبيه في المدارس الأساسية في السودان.

العينة: تكونت عينة الدراسة من 30 طالب من في منطقة شرق.

الأداة: اختبار قبلي و بعدي.

المنهج: ولإجراء هذه الدراسة استخدم المنهج شبه التجريبي.

نتائج الدراسة: وأظهرت نتائج الدراسة بأن تدريس اللغة الإنجليزية باستخدام الألعاب مفيد للطلبة الدارسين الإنجليزية كلغة اجنبية.

3. دراسة (Hang 2017)

الهدف من الدراسة: هدفت الدراسة إلى بحث فعالية استخدام الألعاب التعليمية في تدريس اللغة الإنجليزية من وجهة نظر المعلمين.

العينة: تكونت عينة الدراسة من 27 معلما للغة الإنجليزية من المركز الأسترالي للتعليم في كمبوديا كمرحلة أولى ، ومن ثم تم اختيار 7 من المعلمين عشوائياً.

الأداة: استخدمت الاستبانة أداة للبحث ، حيث تم ارسالها عبر الانترنت ل 27 معلما من المركز الأسترالي للتعليم كمرحلة أولية / وفي المرحلة الثانية تم اختيار 7 معلمين فقط من أصل ال 27 لأجراء المقابلة الشخصية معهم عبر الانترنت.

المنهج: استخدم المنهج الكمي في الاستبانة ، والمنهج الكيفي(النوعي) عند إجراء المقابلة الشخصية للمعلمين ال 7 الذين تم اختبارهم عشوائياً.

نتائج الدراسة: أظهرت نتائج الدراسة فعالية استخدام الألعاب عند تدريس اللغة الإنجليزية.

4.دراسة (Cam & Tran, 2017)

الهدف من الدراسة: هدفت الدراسة إلى الإجابة على السؤالين الآتيين:

(1) كيف يمكن للألعاب أن تساعد الطلاب في تعلم قواعد اللغة الإنجليزية؟

(2) ما هو انطباع الطلبة حول الألعاب في الصف؟

العينة: أجريت الدراسة على 25من طلبة المستوى الأول في جامعة دونج ناي (Dong Nai) التكنولوجية الواقعة في مدينة بين هوي (Bien Hoe) في دولة فيتنام تم اختيارهم بطريقة عشوائية.

الأداة: أُستُخدمت الاستبانة من خمسة أسئلة مغلقة وزعت على جميع أفراد عينة البحث كما استخدمت الملاحظة أداة أخرى للبحث ، حيث أُستُدعيَ معلمان من معلمي اللغة الإنجليزية من جامعة

اللغات لإجراء الملاحظة، كما نُفذت المقابلة غير المقتنة في الدراسة لعدد 6 من الطلبة الذين تم اختيارهم بطريقة عشوائية.

المنهج: استخدم المنهج الكمي والمنهج النوعي في هذه الدراسة بسبب تنوع أدوات البحث.

نتائج الدراسة: أظهرت نتائج الدراسة وجود تأثير إيجابي على تعلم الطلبة للغة الإنجليزية.

5. دراسة (Asif & Mehmood-(Perveen) 2016

الهدف من الدراسة: هدفت الدراسة إلى معرفة فعالية الألعاب اللغوية في اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية كلفة ثانية في المقررات الباكستانية.

العينة: وتكونت عينة الدراسة من (150) من معلمي اللغة الإنجليزية وطلبة الصف الثامن في المدارس الحكومية في مدينة لاهور في باكستان.

الأداة: واستخدمت قوائم التقويم والاستبانة أداتي البحث.

نتائج الدراسة: وأظهرت نتائج الدراسة إلى أن الألعاب تساعد الطلبة على اكتساب كلمات وعبارات وتساعد أيضا على حدوث التعلم العميق للمفردات (deep learning) بطريقة أفضل وأيسر بالمقارنة مع طريقة الحفظ.

6. دراسة (Gozcu & Caganaga 2016)

الهدف من الدراسة: هدفت الدراسة إلى البحث عن أهمية استخدام الألعاب في تدريس اللغة الإنجليزية كلفة أجنبية.

العينة: 6 من طلاب المدارس الابتدائية تم اختيارهم بطريقة عشوائية طبقت عليهم أدوات الملاحظة جميعاً، أما المقابلة فقط 2 من عينة الدراسة استجابوا لإجراء المقابلة معه فقط.

الأداة: تم استخدام الملاحظة والمقابلة شبه المقتنة في هذه الدراسة.

المنهج: أتبع المنهج النوعي في هذه الدراسة لمناسبة ظروف الدراسة.

نتائج الدراسة: أظهرت نتائج الدراسة أن تدريس اللغة الإنجليزية بواسطة الألعاب اللغوية توفر بيئة مفيدة ومريحة للطلاب والمعلمين خاصة إذا ارتبطت بهدف تربوي.

7. دراسة (Darfilal، 2015)

الهدف من الدراسة: هدفت الدراسة إلى معرفة مدى فعالية استخدام الألعاب اللغوية في تدريس مفردات اللغة الإنجليزية.

العينة: تألفت عينة الدراسة بطريقة عشوائية من معلمي اللغة الإنجليزية وطلبة الصف الثالث في مدرسة العيد آل خليفة المتوسطة في دائرة مغنية بولاية تلمسان في الجزائر.

الأداة: أُسْتُخْدِمَت الاستبانة (للمعلمين) والملاحظة (للطلاب) أدوات للبحث.

المنهج: اسْتُخْدِمَ المنهج الوصفي في الدراسة.

نتائج الدراسة: وأظهرت نتائج الدراسة فعالية استخدام الألعاب في تحسين معرفة طلاب الصف الثالث بمفردات اللغة الإنجليزية.

8. دراسة (Al Nasari & Al Najar، 2014)

الهدف من الدراسة: هدفت الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام الألعاب الكلمات لطلبة المرحلة الابتدائية في تحصيل مفردات اللغة الانجليزية في مدرسة مرج الهمام للبنات ومدرسة البراء للبنين في مدينة عمان في الأردن.

العينة: تكونت عينة الدراسة من عدد (76) بنين، وعدد (82) بنات.

الأداة: ولتحقيق الهدف من الدراسة عمد الباحثان إلى استخدام اختبار قبلي وبعدي لقياس مستوى الطلبة في مفردات اللغة الانجليزية.

المنهج: وقد استخدم الباحثان المنهج التجريبي في بحثهما.

نتائج الدراسة: وقد اظهرت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية في الامتحان البعدي بين المجموعتين الضابطة والتجريبية لصالح المجموعة التجريبية.

9. دراسة (Taheri، 2014)

الهدف من الدراسة: هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استخدام الألعاب اللغوية على طلبة الابتدائي للمفردات اللغة الإنجليزية.

العينة: تكونت عينة الدراسة من 32 طالباً من معهد اللغات في إيران، قسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين تجريبية وتضم (16) طالباً وأخرى ضابطة تضم أيضاً (16) طالباً تم اختيارهم بطريقة عشوائية.

الأداة: تم إجراء امتحان تحديد مستوى للتأكد من أن الطلبة جميعهم من نفس المستوى التحصيلي، ومن ثم تم عمل 3 اختبارات، الاختبار الأول لقياس مدى تحسن مستوى الطلبة خلال فترة قصيرة، والاختبار الثاني والثالث لقياس مدى تحسن الطلبة خلال فترة زمنية أطول. طبقت جميع هذه الاختبارات على عينة استطلاعية لقياس صدقهم.

المنهج: استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي في دراسته لمناسبة طبيعة الدراسة.

النتائج: أظهرت نتائج الدراسة أن الألعاب اللغوية وسيلة فعالة ومناسبة لتدريس مفردات اللغة الإنجليزية، وتساعد الطلبة على استرجاع واستبقاء مفردات اللغة الإنجليزية لفترة طويلة.

10. دراسة (Qteefan، 2012)

الهدف من الدراسة: التعرف على أثر استخدام ألعاب الحاسوب التربوية على تحصيل اللغة الإنجليزية لطلبة الصف الخامس في محافظة غزة.

العينة: تكونت عينة الدراسة من (70) طالباً، من مدرسة الشاطئ و (70) طالبة وزعت على مجموعتين تجريبية وضابطة بطريقة قصدية.

الأداة: قامت الباحثة ببناء اختبار تحصيلي مكون (55) فقرة، واختبار قبلي وبعدي.

المنهج: استخدمت الباحثة المنهج شبه التجريبي في الدراسة.

نتائج الدراسة: أظهرت الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة تعزى الطريقة التدريس لصالح استراتيجية ألعاب الحاسوب (المجموعة التجريبية).

التعليق على الدراسات السابقة:

(أ) أوجه الاتفاق بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة:

1. اتفقت الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة في المنهج المتبع في الدراسة وهو المنهج شبه التجريبي.

2. اتفقت الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة في الأداة المستخدمة في البحث (الامتحان القبلي والامتحان البعدي).

3. اتفقت الدراسة الحالية مع تلك الدراسات السابقة في نوع عينة البحث وهي العينة القصدية.

(ب) أوجه الاختلاف بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة:

1. اختلفت الدراسة الحالية مع بعض الدراسات السابقة في المنهج المتبع في الدراسة مثل دراسة 2015 (Darfilal)، ودراسة (معروف، 2010) حيث اتبع كلاهما المنهج الوصفي في بحثه، ودراسة 2017 (Hang) اعتمدت الدراسة على المنهج الكمي والنوعي، دراسة (Gozcu 2016) ودراسة (Caganaga &) طبقت المنهج النوعي.

2. وجد تباين في نوع عينة الدراسة الحالية (القصدية) و نوع عينة دراسة كلا من محمود(2015) ودراسة الأحمدى (2011)، ودراسة معروف(2010) ودراسة (Ibrahim، 2017) ودراسة (، 2017 Cam & Tran)، ودراسة (Gozcu & Caganaga 2016) ودراسة (Taheri، 2014) ودراسة الذين اختاروا عيناتهم بطريقة عشوائية.

3. اعتمدت بعض الدراسات السابقة الاستبانة كأداة للبحث مثل دراسة (معروف، 2010)، ودراسة (، 2016 Asif & Mehmood)، ودراسة (Darfilal، 2015)، و (، 2016 Gozcu & Caganaga) طبقت الملاحظة وللمقابلة كأداتين للبحث على خلاف الدراسة الحالية التي اعتمدت الاختبار التحصيلي كأداة للبحث.

منهجية الدراسة وإجراءاتها

نظراً لطبيعة الدراسة والتي تبحث في (أثر استراتيجيات التعلم باللعب على اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف السابع الأساسي في مدارس مدينة الغيضة) استخدم الباحث المنهج شبه التجريبي لقياس أثر استخدام التعلم باللعب (كمتغير مستقل) على اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية (كمتغير تابع).

مجتمع الدراسة: طلبة الصف السابع في مديرية الغيضة محافظة المهرة.

عينة الدراسة:

تعرف عينة الدراسة بأنها: "عبارة عن جزء من مجتمع الدراسة، يتم اختيارها بطريقة معينة لتمثل مجتمع الدراسة" (العريقي: 2010، 160)

تم اختيار عينة الدراسة بطريقة قصدية وتكون عددها (58) طالبة تم تقسيمهن إلى مجموعتين متكافئتين بعد تنفيذ الاختبار القبلي، وهما مجموعة تجريبية بلغ عددها 29 طالبة تدرس باستخدام التجربة القائمة على اللعب، مجموعة ضابطة بلغ عددها (29) طالبة تدرس بالطريقة المعتادة التلقين.

تصميم الدراسة:

هدفت الدراسة إلى معرفة أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية لطلقة الصف السابع الأساسي ولتنفيذ هذه الدراسة تم اختيار التصميم شبه التجريبي، لأن اختيار العينة لم يكن عشوائياً، ويرى عودة وملكاوي (1992)، أن من أهم الصعوبات التي تعيق الباحث وتحول دون حصوله على تصاميم تجريبية حقيقية هي عدم الاختيار العشوائي للمجموعتين التجريبية والضابطة (عودة وملكاوي، 1992، 133).

مجتمع الدراسة: يعرف مجتمع الدراسة بأنه: "مجموعة العناصر الطبيعية محل البحث، أي مجموعة العناصر المطلوبة لمعرفة خصائصها" (زايد: 103، 1990). يتألف مجتمع الدراسة من طلبة الصف السابع الأساسي بمدارس مديرية الغيضة لعام 2024-2025م.

متغيرات الدراسة:

يمكن تعريف المتغير بأنه "مصطلح يدل على صفة محددة تأخذ عدداً من الحالات أو القيم، أو يشير إلى مفهوم معين يجري تعريفه إجرائياً بدلالة إجراءات الدراسة، ويتم قياسه كمياً أو وصفه كيفياً".

(عودة وملكاوي، 1992: 145)

المتغير المستقل: ويعرف المتغير المستقل بأنه "المتغير الذي يستطيع الباحث ان يعالجه وفقاً لطبيعة البحث" (المنيزل وغرابية، د.ت: 14)، وفي الدراسة الحالية المتغير المستقل هو استراتيجية التعلم باللعب.

المتغير التابع: ويعرف بأنه "المتغير الذي يتأثر بالمتغير المستقل" (المرجع السابق: 14)، وفي الدراسة الحالية المتغير التابع هو اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية.

وقد صمم الباحث المجموعتين الضابطة والتجريبية باختبار قبلي وبعدي. وتم عرض الاختبار وتحكيمة في صورته الأولى على مجموعة من المحكمين المختصين في مناهج وطرائق التدريس، ومشرف تربوي، ومعلمين من ذوي الخبرة وعددهم جميعاً سبعة.

مبررات اختيار العينة:

تم اختيار العينة بطريقة قصدية من مدرسة 26 سبتمبر للبنات في مدينة الغيضة لقربها من منزل الباحث، ولعرفة الباحث بإدارة المدرسة وأنهم سيتعاونون معه، ولتوفر الإمكانيات والوسائل المساعدة على إجراء الدراسة.

أدوات الدراسة:

اختبار تحصيلي:

يعرف الاختبار بأنه: أداة قياس يتم إعدادها وفق طريقة منظمة من عدة خطوات تتضمن مجموعة من الإجراءات التي تخضع لشروط وقواعد محددة ولغرض تحديد درجة امتلاك الفرد لسمة أو قدرة معينة من خلال إجابته على مجموعة من المثيرات التي تمثل السمة أو القدرة المراد قياسها (عودة: 2005: 77).

ويهدف الاختبار التحصيلي إلى قياس مدى تأثير استخدام استراتيجية التعلم باللعب على اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف السابع بمدرسة 26 سبتمبر. و كما تم تصميم مخطط مكون من مجموعة من الألعاب لبعض الدروس وعددها خمسة دروس كتجربة، إضافة إلى كيفية تطبيق اللعبة، والهدف من هذه اللعبة.

أساليب المعالجات الإحصائية:

استخدم الباحث الأساليب الإحصائية الآتية:

1. المتوسطات الحسابية.
2. اختبار t. Test لمجموعتين مستقلتين.
3. اختبار t. Test لمجموعتين مترابطتين.
4. معامل الثبات بيرسون.

خطوات الدراسة:

- 1- الاطلاع على الأدبيات والدراسات التي لها علاقة بالألعاب.
- 2- اختيار الدروس المراد تطبيق الدراسة عليها ، وعددها خمسة دروس (درس من الوحدة السادسة وأربعة دروس من الوحدة السابعة) والسبب في اختيار هذه الدروس هو أنها تحتوي على المفردات وسبب آخر أنها تدرس ضمن خطة الفصل الدراسي الثاني في الخطة السنوية للصف السابع أساسي.
- 3- عرض الاختبار بصورته الأولية على مجموعة من المحكمين المختصين باللغة الإنجليزية ومناهج وطرائق التدريس.
- 4- تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية غير عينة الدراسة للتأكد من ثبات الاختبار وبلغ عددها 50 طالبة.
- 5- تنفيذ الاختبار القبلي على عينة الدراسة لقياس مستوى الطالبات في اللغة الإنجليزية.
- 6- تقسيم العينة إلى مجموعتين تجريبية وضابطة بناءً على درجات الاختبار القبلي.
- 7- إجراء التجربة على المجموعة التجريبية باستخدام الألعاب التعليمية ، وتدريب المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية (التلقين).
- 8- إجراء الاختبار البعدي على المجموعتين التجريبية والضابطة ورصد درجته.

إعداد أداة الدراسة:

صدق الأداة:

قام الباحث بعرض أداة الاختبار على مجموعة من المحكمين ذوي الخبرة والاختصاص في المناهج وطرائق التدريس؛ بغرض تحكيمها ومعرفة مدى مناسبتها للدراسة الحالية وبلغ عددهم (10).

وبعد تفريغ البيانات التي حصل عليها الباحث من لجنة التحكيم، اعتمد الباحث الفقرات التي حصلت على نسبة موافقة 80% فأكثر، وقد أشار الوكيل والمفتي (1996) أنه "إذا كان نسبة الاتفاق أقل من 70% فهذا يعبر عن انخفاض الأداة وإذا كان 85% يدل على الارتفاع" (الوكيل والمفتي، 1996، 288)، وقام الباحث بإجراء التعديلات التي أوصت بها لجنة التحكيم وأطمأن إليها وبذلك أصبحت الأداة في صورتها النهائية.

ثبات الأداة:

يقصد بالثبات حصول الفرد على نفس الدرجات أو قريبة منها إذا طبق عليه نفس الأداة وتحت نفس الظروف (أبو علام، 1987، 283) و(مراد وسليمان، 2005، 359).

وقد يتعذر على الباحث فحص الطلبة مرتين في الاختبار نفسه؛ لذلك يتم اللجوء إلى تقسيم الاختبار إلى نصفين، والطريقة الأبسط والتي يكثر استخدامها هي وضع الأرقام الفردية في النصف الأول والزوجية في النصف الثاني، وحساب الارتباط بين النصفين، وهو معامل الثبات في هذا الاختبار أبو جادو (2000، ص443)

ولحساب ثبات الاختبار في هذه الدراسة استخدم الباحث طريقة التجزئة النصفية لصعوبة إعادة الاختبار، ومن مميزات التجزئة النصفية ما يلي:

- طريقة اقتصادية في الوقت والجهد والتكاليف مقارنة بالطرق الأخرى.
- يتم إجراء الاختبار بجزئيه في نفس الوقت مما يبعد عوامل التذكر والنمو والألفة بموقف الاختبار.
- تم استخراج معامل الارتباط بين جزئي الاختبار باستخدام معادلة بيرسون من خلال البرنامج الإحصائي (SPSS) وبلغ معامل ثبات الاختبار (0.919). وهو معامل ثبات عالي.

كما قام الباحث بحساب الثبات من خلال استخدام معامل ألفا كرنباخ وبلغ معامل الثبات (0.87) وهو معامل ثبات عالي يدل على صلاحية الاختبار لهذه الدراسة.

تطبيق الاختبار على عينة استطلاعية:

معامل السهولة والصعوبة:

تراوحت سهولة فقرات الاختبار بين (0.52 - 0.78) وهو ضمن المدى المقبول، كما تراوحت صعوبة الفقرات الامتحانية بين (0.22 - 0.48) وهو ضمن المدى المقبول، مما يجعل الاختبار صالح للدراسة.

معامل تمييز فقرات الامتحان:

تراوح معامل تمييز الفقرات الاختبارية بين (0.27 - 0.73)، وهي ضمن المدى المقبول، مما يجعل الاختبار في صورتها النهائية صالحة لتطبيقها على العينة الأساسية للدراسة.

- تكافؤ العمر الزمني لمجموعات الدراسة:

تم الحصول على المعلومات المطلوبة عن أفراد العينة المفحوصة المتعلق بالعمر الزمني (بالسنة) من السجل المدرسي، ثم تم حساب متوسط الأعمار لكل مجموعة فكان متوسط العمر الزمني للمجموعة التجريبية (14.03) سنة، ومتوسط العمر الزمني للمجموعة الضابطة (14.62) سنة.

ولمعرفة دلالة الفروق بين متوسطات المجموعتين تم استخدام اختبار (t) للعينتين المستقلتين، وكانت النتائج كما في الجدول (2) الآتي:

جدول رقم (2) يوضح اختبار (t) للعينتين المستقلتين لمتغير العمر الزمني

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة T	مستوى الدلالة	الدلالة اللفظية
التجريبية	29	14.03	1.21	56	-1.501	.140	غير دلالة إحصائية
الضابطة	29	14.62	1.72				

من خلال النتائج الواردة في الجدول رقم (2) يتضح أن قيمة (t) بلغت (1.501)، وهي غير دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.05)، لأنها أكبر من القيمة الحرجة (1.40)، وهذا يعني أن مجموعتي الدراسة متكافئتان في العمر الزمني.

- تكافؤ مجموعتي الدراسة في التحصيل الدراسي السابق:

تم الحصول على درجات الاختبار التحصيلي لمادة اللغة الانجليزية للفصل الدراسي الأول للعام 2024-2025م، لأفراد عينة الدراسة من السجلات المدرسية. ثم تم حساب متوسط التحصيل الدراسي السابق لكل مجموعة فكان متوسط التحصيل الدراسي للمجموعة التجريبية (84.03) درجة، ومتوسط التحصيل الدراسي السابق للمجموعة الضابطة (80.55) درجة.

جدول رقم (3) يوضح اختبار (t) للعينتين المستقلتين لمتغير التحصيل الدراسي السابق

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة T	مستوى الدلالة	الدلالة اللفظية
التجريبية	29	84.03	14.44	56	.928	.358	غير دالة إحصائياً
الضابطة	29	80.55	14.16				

ولمعرفة دلالة الفروق بين متوسطي المجموعتين تم استخدام اختبار (t) للعينتين المستقلتين، وكانت النتائج كما في الجدول رقم (3) كالآتي:

من خلال النتائج الواردة قبل الجدول رقم (3) يتضح أن قيمة (t) بلغت (.928)، وهي غير دالة إحصائية عند مستوى دلالة (.358)؛ لأنها أكبر من القيمة الحرجة ($\alpha=0.05$)، وهذا يعني أن مجموعتي الدراسة متكافئة في التحصيل الدراسي السابق.

عرض النتائج ومعالجتها إحصائياً لاختبار صحة الفروض، ومن ثم مناقشة النتائج وتفسيرها

الفرضية الأولى: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي.

قام الباحث بحساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (T) للمقارنة بين متوسطي درجات طلبة مجموعتي الدراسة (التجريبية، الضابطة) في التحصيل البعدي وتوصلت إلى النتائج الواردة في الجدول رقم (4) الآتي:

جدول رقم (4) يوضح اختبار (t) للعينتين المستقلتين (التجريبية والضابطة) في الاختبار التحصيلي البعدي

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة T	مستوى الدلالة	الدلالة اللفظية
التجريبية	29	27.17	3.91	56	5.929	.000	دالة إحصائياً
الضابطة	29	20.00	5.21				

من خلال النتائج الواردة في الجدول رقم (4) يتضح أن قيمة (t) بلغت (5.929)، وهي دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.000)؛ لأنها أقل من القيمة الحرجة ($\alpha=0.05$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في الاختبار التحصيلي البعدي لصالح طلبة المجموعة التجريبية، إذ بلغ متوسط المجموعة (27.17)، بانحراف معياري بلغ (3.91)، بينما بلغ متوسط المجموعة الضابطة (20) بانحراف معياري بلغ (5.21)، وهذا يدل على تفوق طلبة المجموعة التجريبية على طلبة المجموعة الضابطة.

ويعزي الباحث هذه النتائج إلى التجربة، وهذا يدل على أن تدريس اللغة الإنجليزية لطلبة الصف السابع باستخدام اللعب التعليمي له أثر في اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية أفضل من الطريقة التقليدية (التلقين).

وفي ضوء النتائج السابقة يرفض الفرض الصفري الأول الذي نصه: لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في تعلم المفردات بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي.

ويقبل الفرض البديل: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في تعلم المفردات بين متوسط درجات المجموعة التجريبية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة.

الفرضية الثانية:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) في تعلم المفردات بين متوسط درجات المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الألعاب التعليمية ومتوسط درجات المجموعة الضابطة التي درست بطريقة التقليدية في مادة اللغة الإنجليزية للصف السابع الأساسي في الاختبار القبلي.

قام الباحث بحساب المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة (T) للمقارنة بين متوسطي درجات طلبة مجموعتي الدراسة (التجريبية، الضابطة) في التحصيل القبلي وتوصل إلى النتائج الواردة في الجدول (5) الآتي:

جدول رقم (5) يوضح اختبار (t) للعينتين المستقلتين (التجريبية والضابطة) في الاختبار التحصيلي القبلي:

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة T	مستوى الدلالة	الدلالة اللفظية
التجريبية	29	10.10	3.00	56	.430	.669	غير دالة إحصائياً
الضابطة	29	9.69	4.23				

من خلال النتائج الواردة في الجدول رقم (5) يبين أن قيمة (t) بلغت (.430)، وهي غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (.669)؛ لأنها أكبر من القيمة الحرجة ($\alpha=0.05$)، مما يدل على عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في الاختبار التحصيلي القبلي.

يعزي الباحث هذه النتيجة إلى طريقة وجود لبعض الطالبات اللاتي يدرسن في معاهد تدريس اللغة الإنجليزية.

الفرضية الثالثة:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في الاختبار القبلي البعدي.

جدول رقم (6) يوضح قيمة (t) للعينتين المرتبطتين للمجموعة التجريبية في الاختبار التحصيلي القبلي البعدي

الاختبار	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة T	مستوى الدلالة	الدلالة اللفظية
البعدي	29	27.17	3.91	28	22.112	.000	دالة إحصائياً
القبلي	29	10.10	3.00				

من خلال النتائج الواردة في الجدول رقم (6) يتضح أن قيمة (t) بلغت (22.112)، وهي دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (.000)؛ لأنها أقل من القيمة الحرجة ($\alpha=0.05$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعة (التجريبية) في الاختبار التحصيلي القبلي البعدي.

البعدي لصالح الاختبار البعدي، إذ بلغ متوسط المجموعة في الاختبار البعدي (27.17)، بانحراف معياري بلغ (3.91)، ومتوسط حسابي الاختبار القبلي (10.10) بانحراف معياري بلغ (3.00).

يعزي الباحث هذه النتيجة لطريقة التعلم باللعب.

الفرضية الرابعة:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha = 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعة الضابطة في الاختبار القبلي البعدي.

جدول رقم (7) يوضح قيمة (t) للعينتين المرتبطتين للمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي القبلي البعدي:

الاختبار	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة T	مستوى الدلالة	الدلالة اللفظية
البعدي	29	20.00	5.21	28	12.325	.000	دالة احصائية
القبلي	29	9.69	4.23				

من خلال النتائج الواردة في الجدول رقم (7) يتضح أن قيمة (t) بلغت (12.325)، وهي دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.000)؛ لأنها أقل من القيمة الحرجة ($\alpha=0.05$)، مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعة (الضابطة) في الاختبار التحصيلي القبلي البعدي، إذ بلغ متوسط المجموعة في الاختبار البعدي (20.00)، بانحراف معياري بلغ (5.21)، ومتوسط حسابي الاختبار القبلي (9.69)، بانحراف معياري بلغ (4.23).

يعزي الباحث ذلك إلى وجود بعض التلميذات الدارسات في بعض مراكز ومعاهد تدريس اللغة الإنجليزية.

نتائج الدراسة:

1. أوضحت الدراسة أن هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في الاختبار التحصيلي البعدي لصالح طلبة المجموعة التجريبية، حيث بلغت قيمة (t) (5.929)، وهي دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.000)؛ لأنها أقل من القيمة الحرجة ($\alpha=0.05$) وبلغ متوسط المجموعة (27.17)، بانحراف معياري بلغ (3.91)، بينما بلغ متوسط المجموعة الضابطة (20) بانحراف معياري بلغ (5.21)، وهذا يدل على تفوق طلبة المجموعة التجريبية على طلبة المجموعة الضابطة، يعزى للأثر التجريبي في تعلم مفردات اللغة الإنجليزية.
2. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعتين (التجريبية، الضابطة) في الاختبار التحصيلي القبلي، حيث بلغت قيمة (t) (4.30)، وهي غير دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.669)؛ لأنها أكبر من القيمة الحرجة ($\alpha=0.05$).
3. توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعة (التجريبية) في الاختبار التحصيلي القبلي البعدي لصالح الاختبار البعدي حيث بلغت قيمة (t) (22.112)، وهي دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.000)؛ لأنها أقل من القيمة الحرجة ($\alpha=0.05$)، وبلغ متوسط المجموعة في الاختبار البعدي (27.17)، بانحراف معياري بلغ (3.91)، ومتوسط حساب الاختبار القبلي (10.10) بانحراف معياري بلغ (3.00) وهذه النتيجة تعزز فعالية استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب وتعلم مفردات اللغة الانجليزية.
4. وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات طلبة المجموعة (الضابطة) في الاختبار التحصيلي القبلي البعدي، حيث بلغت قيمة (t) (12.325)، وهي دالة إحصائية عند مستوى دلالة (0.000)؛ لأنها أقل من القيمة الحرجة ($\alpha=0.05$) وبلغ متوسط المجموعة في الاختبار البعدي (20.00)، بانحراف معياري بلغ (5.21)، ومتوسط حسابي الاختبار القبلي (9.69)، بانحراف معياري بلغ (4.23).

التوصيات:

في ضوء النتائج التي أسفرت عنها الدراسة الحالية، فإن الباحث يوصي بما يلي:

1. عقد ندوات وورش عمل حول الألعاب التعليمية وأهميتها في عمليتي التدريس والتعلم.
2. تقديم دورات تدريبية لمعلمي ومعلمات اللغة الإنجليزية في كيفية تطبيق الألعاب التعليمية في عمليتي التدريس والتعلم.
3. ضرورة استخدام معلم ومعلمات اللغة الإنجليزية للألعاب التعليمية في التدريس.
4. تدريب طلبة كلية التربية على استخدام الألعاب التعليمية في التدريس.

- 5 توفير وسائل تعليمية معينة للاستفادة منها في التدريس باستخدام الألعاب التعليمية.
- 6 تصميم ألعاب تعليمية تفاعلية في مادة اللغة الانجليزية خاصة والمواد الأخرى عامة من قبل تربويين مختصين، ورفعها في موقع وزارة التربية والتعليم ليسهل تحميلها.
- 7 عمل دليل للألعاب التعليمية لمادة اللغة الإنجليزية خاصة وكافة المواد عامة.

المقترحات:

بعد إتمام الدراسة الحالية، يمكن اقتراح الدراسات التالية:

1. أثر استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في اكتساب مهارة الاستماع باللغة الإنجليزية لطلبة المرحلة الثانوية.
2. أثر استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في اكتساب مهارة التحدث باللغة الإنجليزية لطلبة المرحلة الثانوية.
3. أثر استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في اكتساب قواعد اللغة الإنجليزية لطلبة المستوى الأول في كلية التربية المهرة.
4. أثر استخدام استراتيجيات التعلم باللعب على التحصيل الدراسي لمختلف المراحل التعليمية.
5. معوقات استخدام الألعاب التعليمية في تدريس اللغة الانجليزية لطلبة التعليم العام.
6. دراسة مقارنة بين تدريس اللغة الإنجليزية في معاهد تدريب اللغة الإنجليزية والمدارس الحكومية.

المصادر والمراجع

المراجع والدراسات العربية:

- أبو جادو، صالح محمد علي. علم النفس التربوي. ط 2 عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع 2000.
- أبو علام، رجاء محمود. (1987). قياس وتقويم التحصيل الدراسي. ط 1، الكويت: دار القلم للنشر والتوزيع
- الأحمدى، أحمد بن عبدالله. (2010). أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب تلاميذ الصف السادس الابتدائي الحروف الهجائية والمفردات لمادة اللغة الإنجليزية بمدينة جدة. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم القرى.
- باشا، حسان شمسي. (2010). كيف تربي أبناءك في هذا الزمان. دمشق: دار القلم.
- البري، قاسم. (2011). أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمي الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية. بحث منشور، المجلة الأردنية في العلوم التربوية، مجلد (7)، العدد (1)، ص 23.
- جابر، وليد أحمد. (2005). طرق التدريس العامة تخطيطها وتطبيقاتها التربوية. عمان: دار الفكر.
- الحريري، رافدة. (2014). الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال. عمان: دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.
- حنا، فاضل. (1999). اللعب عن الأطفال. دمشق: دار مشرق.
- حيدر، عبداللطيف حسين. (2015). إعادة هيكلة التعليم العالي من تعليم عالٍ إلى تعلم عالٍ. جامعة صنعاء: الجمهورية اليمنية.
- الحيلة، محمد محمود. (2002). الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.
- الخضر، عثمان حمود. (2007). الألعاب التربوية. الكويت: شركة الإبداع الفكري للنشر والتوزيع.
- زائد، مصطفى. (1990). الإحصاء والاستقراء. ط 1 القاهرة: هجر للطباعة والنشر.
- شاهين، عبد الحميد حسن عبد الحميد. (2011). استراتيجيات التدريس المتقدمة واستراتيجيات التعلم وأنماط التعلم. جامعة الإسكندرية، مصر.
- شحاتة، حسن والنجار، زينب. (2003). معجم المصطلحات التربوية والنفسية. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.
- الشرقاوي، أنور محمد. (2012). التعلم نظريات وتطبيقات. مصر: مكتبة الأنجلو المصرية.
- العدوان، زيد سليمان والحوامة، محمد فؤاد. (2011). تصميم التدريس بين النظرية والتطبيق. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

- العريقي، منصور محمد إسماعيل. (2010). (طرق البحث للباحثين في العلوم الإدارية والتسويقية والمالية والمصرفية ط1 ل صنعاء :مؤسسة الربوة للطباعة والتجارة.
- العناني، حنان عبد الحميد. (2014). اللعب عند الأطفال، الأسس النظرية والتطبيقية. عمان: دار الفكر.
- عودة، أحمد سليمان وملكاوي فتحي حسن. (1992). أساسيات البحث العلمي في التربية والعلوم الإنسانية ط 2، الأردن: مكتبة الكتاني.
- عوده، أحمد. (2005) القياس والتقويم في العملية التدريسية. ط2، الأردن: دار الأمل.
- الغوالي، نشوى عبد الحميد. (2012). فعالية استخدام برنامج من الألعاب التعليمية في تنمية ميل تلاميذ الصف الرابع الابتدائي. رسالة ماجستير منشورة، مجلة جامعة بور سعيد، العدد (11).
- القدومي، تغريد عبد الرحيم. (2007). أثر التعلم عن طريق اللعب في التحصيل الدراسي والاحتفاظ في مادة اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي في مدارس مدينة نابلس الحكومية. دراسة ماجستير غير منشورة، جامعة النجاح الوطنية، فلسطين.
- قطامي، يوسف و أبو جابر، ماجد و نايفة، قطامي. (2000). تصميم التدريس. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
- محمود، عبيد فاروق. (2015). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية البديهية لدى طالبات الصف الأول الأساسي. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الشرق الأوسط.
- مراد، صلاح أحمد وسليمان، أمين علي. (2005). الاختبارات والمقاييس في العلوم النفسية والتربوية خطوات إعدادها وخصائصها ط 1: دار الكتاب الحديث.
- معروف، سعاد. (2010). اتجاهات الطلبة نحو اللغة الإنكليزية وعلاقتها بالتحصيل لدى الجنسين في ضوء أنماط الإدارة الصفية السائدة (دراسة ميدانية على عينة من طلبة الصف الأول الثانوي في ثانويات مدينة دمشق الرسمية والخاصة). بحث منشور، مجلة جامعة دمشق، المجلد (26)، العدد (1، 2)، ص ص 739-740.
- المنيزل، عبد الله فلاح وغرايبة، عايش موسى. (د.ت). الإحصاء التربوي تطبيقات باستخدام الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية. الجامعة الأردنية.
- ميلر، سوزانا. (1987). سيكولوجية اللعب، ترجمة: حسن عيسى، عالم المعرفة: الكويت.
- الهويدي، زيد. (2012). الألعاب التربوية استراتيجيات لتنمية التفكير. الإمارات العربية المتحدة: دار الكتاب الجامعي.
- الودعان، وليد بن فهد. (2013). القواعد والضوابط الفقهية الحاكمة لباب اللهو واللعب والترفيه وتطبيقاتها المعاصرة. بحث منشور، مجلة الجمعية الفقهية السعودية، العدد (16)، ص 64.

- الوكيل، حلمي أحمد والمفتي، محمد أمين. (1996). **المنهج، المفهوم، العناصر، الأسس،
التطبيقات، التطور.** القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.

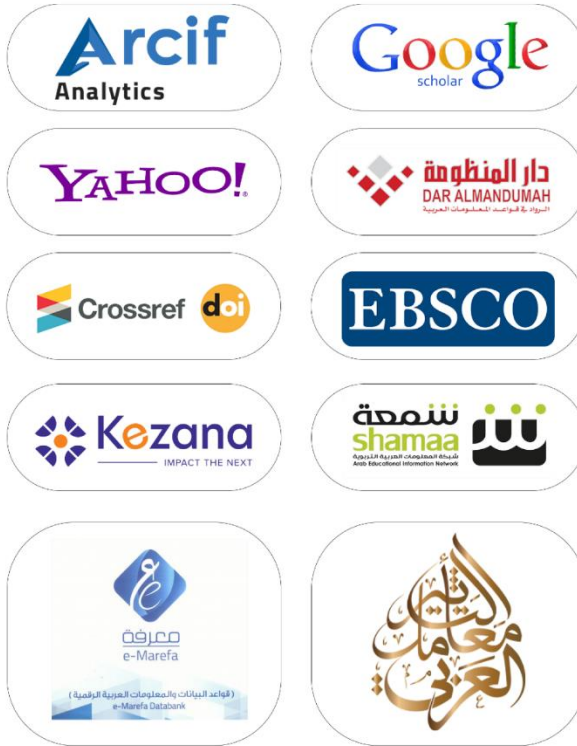
المراجع باللغة الإنجليزية:

- 1 - Aldabbus, Shaban. (2008). **An Investigation into the Impact of Language Games on Classroom Interaction and Pupil Learning in Libyan EFL Primary Classrooms.**Newcastle University.
- Al Masri, Amaal & Al Najar, Majeda. (2014). **The Effect of Using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan.** Vol. 4, No. 9.
- 3- AlNatour, Amal Shehadeh , & Hijazi, Dima. (2018) **The Impact of Using Electronic Games on Teaching English Vocabulary for Kindergarten Students.** US-China Foreign Language, Vol. 16, No. 4, April.
- 4- Cam, Lien & Tran, Thi Minh Thu..(2017).**An Evaluation of using Games in Teaching English Grammar for First Year English-Majored Students at Dong Nai Technology University.** International Journal of Learning, Teaching and Educational Research Vol. 16, No. 7, July.
- 5 - Darfilal, Ilhem..(2015). **The Effectiveness of Using Language Games in Teaching Vocabulary The Case of Third Year Middle School Learner.** University of Tlemcen.
- 6 - Gozcu, E. & Caganaga, C. K. (2016).**The importance of using games in EFL classrooms.** Cypriot Journal of Educational Sciences, Volume 11, Issue 3.
- Ibrahim, Abdelrazig.(2017). **Advantages of Using Language Games in Teaching English as a Foreign Language in Sudan Basic Schools.** American Scientific Research Journal for Engineering, Technology, and Sciences (ASRJETS) (2017) Volume 37, No 1.
- 8 - Perveen, Ayesha & Asif, Muhammad & Mehmood, Sidra. (2016). **Effectiveness of Language Games in Second Language Vocabulary Acquisition.** Sci.Int.(Lahore),Vol (1),NO 28.
- Qteefan, Ghosoon Nafeth.(2012). **The Effectiveness of Using Educational Computer Games on Developing Palestinian Fifth Graders' Achievement in English Language in Gaza Governorate.** The Islamic University of Gaza.
- 10 - Taheri, Marzieh.(2014). **The Effect of Using Language Games on Vocabulary Retention of Iranian Elementary EFL Learners.** Journal of Language Teaching and Research, Vol. 5, No. 3.



مجلة الأندلس للعلوم الإنسانية والاجتماعية
مجلة دولية شهرية علمية محكمة
التقييم الدولي الإلكتروني : ISSN : 2410- 521X
التقييم الدولي الورقي : ISSN : 2410- 1818
البريد الإلكتروني : journal@andalusuniv.net

المجلة مفهرسة في المواقع الآتية :



2024	2023	2022	2021	2020	العام
0.3068	0.3759	0.1954	0.2692	0.0366	معامل أرسيف
1.55	1.25	1.73	1.60	1.60	معامل التأثير العربي