مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية ٢٠٢٥ المجلد ١٥ / العدد ١

أثر ألعاب الباوربوينت التعليمية في تحصيل تلاميذ الصف الخامس الابتدائي في مادة قواعد اللغة العربية

م.م. زينب مردان حمود الجمعه

مديرية تربية بابل / العراق

البريد الإلكتروني Email : zainabalakam78@gmail.com

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الالكترونية، برنامج الباوربوينت، التعليم المدمج، قواعد اللغة العربية.

كيفية اقتباس البحث

الجمعه ، زينب مردان حمود، أثر ألعاب الباوربوينت التعليمية في تحصيل تلاميذ الصف الخامس الابتدائي في مادة قواعد اللغة العربية ، مجلة مركز بابل للدراسات الانسانية، كانون الثاني ٢٠٢٥،المجلد:١٥ ،العدد:١ .

هذا البحث من نوع الوصول المفتوح مرخص بموجب رخصة المشاع الإبداعي لحقوق التأليف والنشر (Creative Commons Attribution) تتيح فقط للآخرين تحميل البحث ومشاركته مع الآخرين بشرط نَسب العمل الأصلي للمؤلف، ودون القيام بأي تعديل أو استخدامه لأغراض تجارية.

مفهرسة في Indexed
IASJ

مسجلة في Registered
ROAD

(The effect of the PowerPoint educational games on the collection of fifth grade primary students in the subject of Arabic grammar)

Ass.lce. Zainab Mardan Hammoud Al-Jumaa
Directorate of Education of Babylon / Iraq

Keywords : electronic educational games, PowerPoint program, blended learning, Arabic grammar.

How To Cite This Article
Al-Jumaa, Zainab Mardan Hammoud, (The effect of the PowerPoint educational games on the collection of fifth grade primary students in the subject of Arabic grammar), Journal Of Babylon Center For Humanities Studies, January 2025,Volume:15,Issue 1.

This is an open access article under the CC BY-NC-ND license (http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Abstract: The current research seeks to know: (The effect of the PowerPoint educational games on the collection of fifth grade primary students in the subject of Arabic grammar). The researcher formulated the following null hypothesis: (There is no statistically significant difference at the level of significance (0.05) between the average scores of students who study Arabic grammar using PowerPoint games and the average scores of students who study Arabic grammar in the traditional way in the achievement post-test). The research boundaries included a intentional sample of the students of the researcher's school itself, as it is a teacher of Arabic language in the same school in the Babil Governorate Center for the academic year (2023-2024). The research sample reached (60) students distributed in two groups, including the experimental group, and reached (30) students in the Division (A), and the control group reached (30) pupils in the Division (B). They studied the same Arabic grammar subject in the fifth grade curriculum for two months in the second semester. The researcher used two tools that she prepared herself. The first tool was to design a blended lesson in which the independent

variable was interwoven (PowerPoint games), and the second tool was (the achievement test). After conducting the experiment, the research concluded that the experimental group was superior to the control group. In light of this result, the researcher recommends the following:

1. Adopting the blended learning method as a result of the preventive change imposed after the events of Corona.
2. Self-training for the teacher on contemporary teaching design techniques and strategies through research, review, and use of specific electronic technologies.
3. Benefit from current research as a theoretical and applied reference.
4. Conducting the experiment in different grade levels and subjects other than the Arabic language.

ملخص البحث: يسعى البحث الحالي الى معرفة: (أثر ألعاب البوربوينت التعليمية في تحصيل تلاميذ الصف الخامس الابتدائي في مادة قواعد اللغة العربية). وصاغت الباحثة الفرضية الصفرية الآتية:(لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠٥ ، ٠) بين متوسط درجات التلاميذ الذين يدرسون مادة قواعد اللغة العربية باستعمال ألعاب البوربوينت وبين متوسط درجات التلاميذ الذين يدرسون مادة قواعد اللغة العربية بالطريقة التقليدية في الاختبار البعدي التحصيلي). وشملت حدود البحث عينة قصدية من تلاميذ مدرسة الباحثة نفسها كونها معلمة مادة اللغة العربية في المدرسة ذاتها بمركز محافظة بابل للعام الدراسي (٢٠٢٣ـ ٢٠٢٤). إذ بلغت عينة البحث (٦٠) تلميذا موزعين في مجموعتين منهم المجموعة التجريبية وبلغت (٣٠) تلميذا في شعبة (أ)، والمجموعة الضابطة قد بلغت (٣٠) تلميذا في شعبة (ب) درسوا مادة قواعد اللغة العربية نفسها الموجودة في منهج الصف الخامس الابتدائي ولمدة شهرين في الفصل الدراسي الثاني، واستعملت الباحثة أداتين أعدتهما بنفسها الأداة الأولى تصميم درس مدمج يتداخل فيه المتغير المستقل (ألعاب الباوربوينت) ، والأداة الثانية (الاختبار التحصيلي) وبعد إجراء التجربة توصل البحث الحالي الى تفوق المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي البعدي ، وعلى ضوء هذه النتيجة توصي الباحثة بالآتي:

١.تبني أسلوب التعليم المدمج نتيجة ما يفرضه التغيير الوقائي بعد أحداث كورونا.

٢.التدريب الذاتي للمعلم على تقنيات تصميم التدريس واستراتيجياته المعاصرة من طريق البحث والاطلاع والاستعانة بتقنيات الكترونية معينة.

٣.الاستفادة من البحث الحالي كمرجع نظري وتطبيقي.

٤. اجراء التجربة في مراحل صفية مختلفة ومواد دراسية غير اللغة العربية.

الفصل الأول

مشكلة البحث: إنّ الألعاب التعليمية الالكترونية نمط حديث يتبعه المعلم الرقمي مع تلاميذه سواء عن بعد حسب ما يعرف بمصطلح الصف المقلوب أو في التعليم المدمج الوجاهي داخل الصف حين يصمم المعلم درسه وفق ذلك، وكما هو حال الدرس المطبق في البحث الحالي، وقد تعددت البرامج والمنصات التي صممها المصممون حول العالم في انتاج العابا تعليمية تتميز بالسهولة والمتعة وتنوع المؤثرات، ويمكن الاطلاع على دراسة وصفية للباحثة نفسها حول الألعاب التعليمية الالكترونية اذ صممت اختبارات تفاعلية في لعبتي (كاهوت و كويزز) (الجمعه، ٢٠٢٤: ٢٠٥ ـ ٢١٠)، ويذكر وليز (Willis، ١٩٩٥): بإنّ المعلمون حول العالم لاحظوا كيف أنّ استعمال عروض الحاسب الآلي في الصف يزيد من دهشة التلاميذ ويبث الطاقة في نفوسهم وتسمو ببيئة الصف إلى مستوى عال من التفاعل التعليمي الإيجابي (Willis).ومنه يمكن أن نقول: إنّ الألعاب التعليمية التي يمكن تصميمها وتصديرها من برنامج مايكروسوفت باوربوينت (powerpoint) تعد أداة فعالة في انتاج العروض التفاعلية بشكل محفزات رقمية عن بعد أو داخل الصف تدرج على الشرائح المكونة للعرض التفاعلي في البرنامج فيمكن ربط عناصر الشريحة بمؤثرات خارجية تكون على شكل (روابط، أو ملفات، أو شرائح أخرى من نفس البرنامج...) من طريق الارتباطات التشعبية (Hyperlinks)، ثم يمكن خزن المشروع وتصديره على شكل ملف باوربوينت قابل للتعديل بسهولة ليعرض في أي وقت؛ **لذا يطرح البحث الحالي السؤال الآتي:** كيف يمكن توظيف العاب الباوربوينت في انشاء اختبارات قواعد اللغة العربية؟

ـ أهمية البحث: يوفر للمعلمين والباحثين الآخرين ما يأتي:

١.إطارا نظريا ودرسا تطبيقيا يمكن الاطلاع عليه والاستشهاد به.

٢.إمكانات الدرس المدمج المطلوبة لنجاح التجربة.

٣.أداتي البحث: الأولى: إجراءات تصميم درس مدمج بألعاب الباوربوينت، والثانية: الاختبار التحصيلي.

ـ حدود البحث:

أ. حدود موضوعية: وتشمل الآتي:

١.سبعة موضوعات في قواعد اللغة العربية للفصل الدراسي الثاني وهي: (كان وأخواتها، إنّ وكأنّ، الجار والمجرور، المثنى، جمع المذكر السالم، جمع المؤنث السالم، العطف).

٢.برنامج مايكروسوفت باوربوينت ٢٠١٦.

٣.نوع الاختبار موضوعي لملاءمته (تصميم اللعبة والاختبار التحصيلي البعدي).

ب . **حدود زمانية ومكانية:** الفصل الثاني من العام الدراسي (٢٠٢٣ ـ ٢٠٢٤) في مدرسة الجمهورية الابتدائية للبنين.

ج . **حدود بشرية:** تلاميذ الصف الخامس الابتدائي.

ـ **فرضية البحث:** (لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسط درجات التلاميذ الذين يدرسون مادة قواعد اللغة العربية باستعمال ألعاب البوربوينت وبين متوسط درجات التلاميذ الذين يدرسون مادة قواعد اللغة العربية بالطريقة التقليدية في الاختبار التحصيلي البعدي).

ـ **تحديد المصطلحات:**

١.الألعاب التعليمية الالكترونية:

ـ عرفها الفار (٢٠٠٠): بأنها إجراءات منظمة على شكل مباريات تعليمية تؤدى من طريق جهاز الكمبيوتر أو تدعو للتنافس وكسب النقاط (الفار،٢٠٠٠: ٢٧٧).

ـ عرفها هاشم (٢٠١٦): بأنّها مجموعة خطط وإجراءات يؤديها المعلم على الكمبيوتر بشكل تفاعلي يكون محورها المتعلم في إطار تنافسي ممتع (هاشم، ٢٠١٦: ٦١).

ـ التعريف الاجرائي: اختبارات تعليمية تفاعلية تحت اشراف المعلم والمدرسة تتسم بعنصري الموضوعية والتشويق يصممها المعلم وفق أهداف درسه، وتكون جاهزة للعب بها من طريق جهاز الكمبيوتر، أو الموبايل أو الآيباد يتخلل هذه الألعاب المحفزات النصية، والصوتية، والحركية، والرسوم، والميمات.

٢. برنامج الباوربوينت:

ـ عرفاه كل من الجبوري ومهند (٢٠٢٣): بأنه أحد البرامج المندرجة في حزمة (مايكروسوفت أوفيس) يختص بأنشاء العروض التقديمية (الجبوري، نبيل، ومهند داود سلمان، ٢٠٢٣: ٣).

ـ عرفه شقوير (٢٠٢٣): بأنه برنامج عرض البيانات على شكل شرائح بأسلوب ممتع سهل الفهم من قبل (الجامعات، والمدارس)، والمؤسسات كافة ويتم تقديم محتوى المادة الذي تم تصميمه من طريق هذا البرنامج عن طريق (Data Show)، أو طباعته على ورق شفاف أو عادي (شقوير، ٢٠٢٣: ١).

ـ التعريف الاجرائي: وهو برنامج يعرض كل ما يتم تحريره من (صور، ونصوص، وأشكال، وملفات، وروابط تشعبية) على شكل شرائح تفاعلية شيقة وهو ينضوي تحت حزمة (مايكروسوفت أوفيس) لكن له إصدارات عدة منها ماعتمده البحث الحالي وهو اصدار ٢٠١٦ power point Microsoft.

٣. التعليم المدمج:

ـ عرفه الرحيمي (٢٠٠٣): بأنه تدريس المنهج الدراسي بأسلوب يجمع بين التقنيات الالكترونية، وبين الأسلوب التقليدي لألقاء المحاضرات بغية توفير بيئة تعليمية مناسبة للتلامذة (رحيمي، ٢٠١٨: ٢١٤).

ـ عرفه كل من وايتلوك وجلف (٢٠٠٣): ((بأنه الاشتراك بين الوسائط وتوظيف أدوات في بيئات التعلم الالكتروني)) (Whitelock and Jelfe, 2003 ,p:7).

ـ التعريف الاجرائي: هو خطة متكاملة لتصميم بيئة تعلم شيقة يشترك فيها التعلم الالكتروني مع التعلم التقليدي بمساعدة جهود بشرية وأدوات تقنية.

٤. قواعد اللغة العربية:

ـ عرفها نعمة (١٩٧٣): وهي تحديد وظيفة كل كلمة داخل الجملة وضبط أواخر الكلمات وكيفية أعرابها وتبيان ما يطرأ على بنية اللغة العربية من زيادة أو نقصان (نعمة، ١٩٧٣: ٣).

ـ عرفها العزاوي (١٩٨٣): بأنها قواعد متصلة بصياغة المفردات وأصواتها وبطريقة الكلام وتعبيره وبدلالة المعاني والتراكيب (العزاوي، ١٩٨٣: ١١٨).

ـ التعريف الاجرائي: وهي موضوعات في منهج الصف الخامس الابتدائي والتي سيدرسها التلامذة، وتفيدهم في معرفة القاعدة النحوية لكل موضوع وتقيهم اللحن النحوي عند انشائهم الجمل.

الفصل الثاني

الإطار النظري والدراسات السابقة

ـــ الإطار النظري: إنّ تجربة البحث الحالي تدعم النظريات القائلة: بأنّ غريزة اللعب عند الأطفال عنصر أساس يمكن أن تدور حول محوره كل القدرات والمكتسبات المعرفية إذا ما تم استعمال الاستراتيجيات التعليمية الصحيحة في استثمار تلك الغريزة (الخفاف، ٢٠١٥: ٢٣) (Kohlberg, 1992:392)؛ وعليه تقع على المؤسسة التعليمية، والمعلم، والأسرة واجبات النهوض بالواقع التعليمي، ومواكبة تطورات القرن الحادي والعشرين، وإنّ تبلور كفايات المعلم الرقمي غير التقليدي بأن يكون معلما معاصرا قد شارك تجربته التعليمية مع تجارب وخبرات الآخرين، عُدَّ بذلك ناقدا بناءً هدفه تحسين أدواته المعرفية محتاطا لأي تغيرات طارئة قد يشهدها العالم كما في جائحة كورونا. وبوصف التعليم عملية متكاملة الأركان مُرسِل هو المعلم، ومستقبل هو الطالب، ورسالة هي المحتوى أو المنهج، وبيئة محيطة هي المؤسسة التعليمية والمجتمع والأسرة، وقناة هي التكنولوجيا وتصميم التدريس؛ إذا هو استفاد كغيره من المؤسسات الأخرى من

الوسائط المتعددة، والنشر الالكتروني، وعروض المحتوى الرقمي التفاعلي (الكيلاني، ٢٠١٢: ٩). ومنه تعد الألعاب التعليمية الالكترونية نمطا شائعا في تكنولوجيا التعليم المتأثر بعوامل التحول الرقمي الذي يدعو الى دمج التكنولوجيا بالتعليم ولا ينجح هذا الدمج حتى وإن توفرت له الإمكانات المالية، والإمكانات التقنية الفائقة من دون أن يكون المعلم لديه رغبة حقيقية في التغيير فبداية التغيير نحو التعليم المدمج يأتي بتطوير المعلم لنفسه ذاتيا ومساعدة المؤسسة التعليمية في تدريبيه وتقويمه (McDaniel and Umekubo,1997: 18-21). إنّ الألعاب التعليمية المصممة بواسطة برنامج الباوربوينت تعد شكلا آخر من الألعاب الالكترونية المحفزة للتفكير والكاسرة للروتين الصفي التقليدي انتقل استعماله تدريجيا من نطاق الأعمال التجارية الى نطاق التعليم ومع أن استخدامه يكاد شائعا في كل المجالات إلا أنّ معوقات استعماله كثيرا أيضا(Squire, 2019) . ولا تخلو أي لعبة تعليمية الكترونية من تصميم التعليم (ADDE) والمتضمنة: (التحليل، التصميم، التطوير، التنفيذ، التقويم) (عفيفي، وآخرون، ٢٠١٦: ٧٣).

ـ **برنامج مايكروسوفت باوربوينت (٢٠١٦ Microsoft power point)**: يعد برنامج مايكروسوفت باوربوينت (Microsoft power point ٢٠١٦): عارض مشاريع تقديمية على شكل شرائح بإخراج شيق وجذاب للجمهور سهل الاستخدام من قبل المؤسسات التجارية والجامعات والمدارس يمكن إضافة الصوت والصور والروابط والنصوص ومميزات أخرى كثيرة للعرض المنشأ، ثم بالإمكان تصديره على شكل شرائح، أو (PDF)، أو فديو ويمكن مشاركته عبر النت مع الأصدقاء، يمكن أن يكون جزء من Alone Office 2016) (Stand، أو يكون جزء من اشتراك (Office 365) سواء للمنزل أو العمل، وخطوات تصميم اللعبة كالآتي: (شقوير، ٢٠٢٣: ٥٧ـ ٦٠) (Shelley, 2017: 11).

ـ **الدراسات سابقة:** تعذر على الباحثة إيجاد دراسة محلية، أو عربية ذات صلة بمتغير بحثها المستقل (ألعاب الباوربوينت)، وتأثيره بالمتغير التابع (التحصيل)، إلا أنّ بعض الدراسات الأجنبية تناولت (ألعاب الباوربوينت) وتأثيرها في متغيرات أخرى مكنت الباحثة من الاطلاع على هدف الدراسة فيها، وطبيعة عينة المجتمع، وأدوات الدراسة ووسائلها الإحصائية، والآتي ملخص ما جاء في دراستين أجنبيتين يبينه جدول رقم (١):

جدول رقم (١) ملخص دراستين أجنبيتين سابقتين

ت	ملخص الدراسة الاولى	
١	اسم الباحث وسنة الدراسة	Zubairu, Suleiman Abubakar, Soretire, Kabiru Adisa, Patrick, Beatrice Ovrawah ٢٠٢٠

٢	مكان اجراء الدراسة	Nigeria, Zarna District, Kaduna State
٣	هدف الدراسة	Effect of Game-Based Interactive PowerPoint on Students' Learning Outcomes in Civic Education in Zaria Education Zone of Kaduna State Nigeria
٤	المرحلة الدراسية	Second year students at higher secondary school
٥	حجم وجنس العينة	Students 130
٦	المادة الدراسية	Civic education
٧	أداة البحث	Civic education performance test and civic education attitudes scale.
	الوسائل الاحصائية	Cronbach alpha equation, analysis of variance, t-test for two independent samples.
	أهم النتائج	There is a significant difference between the two groups in the academic performance of students and their attitudes
ت	**ملخص الدراسة الأجنبية الثانية**	
١	اسم الباحث وسنة الدراسة	Kaliguhan Baskaran[١], Tan Kim Hua[٢], Nazri Muslim [٣]& Syar Meeze Mohd Rashid[٤] ٢٠٢٣
٢	مكان اجراء الدراسة	A peri-urban school in Pulau Tikus, Penang, Malaysia
٣	هدف الدراسة	This study sought to determine the impact of interactive PowerPoint game tools on teaching grammatical skills to new school students
٤	المرحلة الدراسية	English language teachers
٥	حجم وجنس العينة	[١٢]English teachers
٦	المادة الدراسية	Grammatical skills in the English language
٧	أداة البحث	Design a narrative research form, observation schedule and interviews to collect data
	الوسائل الاحصائية	Objective data analysis
	أهم النتائج	There are some challenges associated with using different software in teaching. Inadequate resources, teacher training, and limited time to create technology infrastructure

الفصل الثالث

منهج البحث وإجراءاته

أولا/منهج البحث: اعتمدت الباحثة المنهج الوصفي وشبه التجريبي، إذ عرضت ما أوردته الأدبيات في الجانب النظري، وتبين إجراءات انشاء لعبة تعليمية ببرنامج الباوربوينت وكيفية تطبيقها ودمجها مع الدرس التقليدي داخل الصف بشكل وجاهي وليس افتراضي عن بعد،

ولمعرفة أثر المتغير المستقل بالمتغير التابع تم اختيار عينة قصدية متكونة من مجموعتين (الأولى الضابطة تدرس مادة قواعد اللغة العربية بالطريقة التقليدية، والثانية التجريبية تدرس مادة قواعد اللغة العربية بألعاب الباوربوينت).

ثانيا/ مجتمع الدراسة: شمل مجتمع الدراسة تلاميذ الصف الخامس الابتدائي في مركز محافظة بابل للعام الدراسي (٢٠٢٣ ـ ٢٠٢٤).

ثالثا/ عينة البحث: تم اختيار عينة البحث بصورة قصدية من مدرسة الجمهورية الابتدائية للبنين كون الباحثة معلمة مادة اللغة العربية في المدرسة ذاتها بمركز محافظة بابل؛ ولأن بيئة صفوف المدرسة موائمة لإجراء بحثها، كذلك وجود ثلاث شعب للصف الخامس (أ، ب، ج) مما هيّأ للباحثة سهولة اختيار شعبتين بطريقة السحب العشوائي؛ ليكونا شعبة (أ) و(ب)عينتي البحث ، التي بلغت (٦٠) تلميذا موزعين من قبل إدارة المدرسة بشكل متكافئ؛ إذ بلغت المجموعة التجريبية (٣٠) تلميذا في شعبة(أ)، وبلغت المجموعة الضابطة (٣٠) تلميذا في شعبة (ب) درسوا مادة قواعد اللغة العربية نفسها الموجودة في منهج الصف الخامس الابتدائي.

رابعا/ التصميم التجريبي: اعتمدت الباحثة احدى التصميمات التجريبية ذات الضبط الجزئي لمجموعتين إحداهما ضابطة والأخرى تجريبية، باختبار قبلي وبعدي كما موضح في الجدول رقم (٢) الآتي:

جدول رقم (٢) التصميم التجريبي الذي اعتمده البحث الحالي

المجموعة	الاختبار القبلي	المتغير المستقل	المتغير التابع
التجريبية	اختبار تحصيل قواعد اللغة العربية	ألعاب الباوربوينت	تحصيل قواعد اللغة العربية (الاختبار البعدي)
الضابطة		ــــــــــ	

خامسا/ تكافؤ العينتين في الاختبار القبلي: أجرت الباحثة اختبارا قبليا في تحصيل مادة قواعد اللغة العربية للمجموعتين الضابطة والتجريبية فيما يخص الموضوعات التي درسها التلاميذ في الفصل الدراسي الأول من كتاب منهج قواعد اللغة العربية لمعرفة مدى التكافؤ بين عينتي الدراسة، ويمكن منها ارجاع أي فروق ستظهر بعد التجربة الى تأثير المتغير المستقل. وبعد اجراء الاختبار القبلي للمجموعتين تم حساب قيمة اختبار(ت) لعينتين مستقلتين لإيجاد الفرق بين متوسطي درجات المجموعتين يبين نتائج تحليل الاختبار التائي (T- Test) لعينتين مستقلتين في الاختبار القبلي يبينه جدول رقم (٣) الآتي:

الجدول رقم (٣) نتائج تحليل الاختبار التائي (T- Test) لعينتين مستقلتين في الاختبار القبلي

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائية المحسوبة	القيمة التائية الجدولية	مستوى الدلالة عند (٠,٠٥)
التجريبية	٣٠	١٥, ٩٦	٦ ,٩٨	٠ ,٣٣	٢ ,٠٠	غير دال احصائيا
الضابطة	٣٠	١٦ ,٥٦	٧ ,٠٤			

من الجدول أعلاه نجد إنّ المتوسط الحسابي للعينة التجريبية هو (٩٦, ١٥)، والمتوسط الحسابي للعينة الضابطة هو (٥٦, ١٦)، أما الانحراف المعياري للعينة التجريبية هو (٩٨, ٦)، والانحراف المعياري للعينة الضابطة بلغ (٠٤, ٧) وبتطبيق اختبار (ت) وجد إن القيمة التائية المحسوبة التي بلغت (٣٣, ٠) هي أصغر من القيمة الجدولية عند مستوى دلالة (05, 0)؛ إذن المجموعتان متكافئتان في الاختبار التحصيلي القبلي.

خامسا: ضبط المتغيرات الدخيلة

تم التأكد من السلامة الداخلية في تكافؤ المجموعتين في الاختبار القبلي، أما ما يخص السلامة الخارجية لمتغيرات البحث فقد حرصت الباحثة من التثبت من ضبط ما يلي:

١. الخبرة التدريسية: حرصت الباحثة بنفسها على تدريس المجموعتين طيلة مدة التجربة.

٢ـ المادة الدراسية: تم جعلها موحدة في المجموعتين فكانت سبعة موضوعات في قواعد اللغة العربية للفصل الدراسي الثاني وهي: (كان وأخواتها، إنّ وكأنّ، المثنى، الجار والمجرور، جمع المذكر السالم، جمع المؤنث السالم، العطف)؛ ولكون الباحثة هي المعلمة نفسها ولها خبرة في التدريس الابتدائي لسنوات كثيرة اعتمدت على تقييمها الذاتي في وضع أسئلة الاختبار وتصحيحه داخل اللعبة التعليمية.

٣. توزيع الحصص: كان توزيع الحصص متساويا في المجموعتين، إذ بلغ عدد الحصص الكلي في الأسبوع (١٢) حصة أي (٦) حصص لكل مجموعة.

٤. عوامل مصاحبة واندثار تجريبي: لم يحدث طول مدة التجربة أي عوامل مصاحبة قد تعرقل سير تجربة البحث، وتم ضبط الاندثار التجريبي إذ لم يترك أو ينقطع أي تلميذ من التلاميذ الذين خضعوا للتطبيق.

٥. مدة التجربة: وكانت موحدة في المجموعتين في الفصل الدراسي الثاني إذ بدأت يوم ١٨/ ٢ / ٢٠٢٤ وانتهت يوم ٢٠/ ٤ / ٢٠٢٤.

سادسا . أداتا البحث

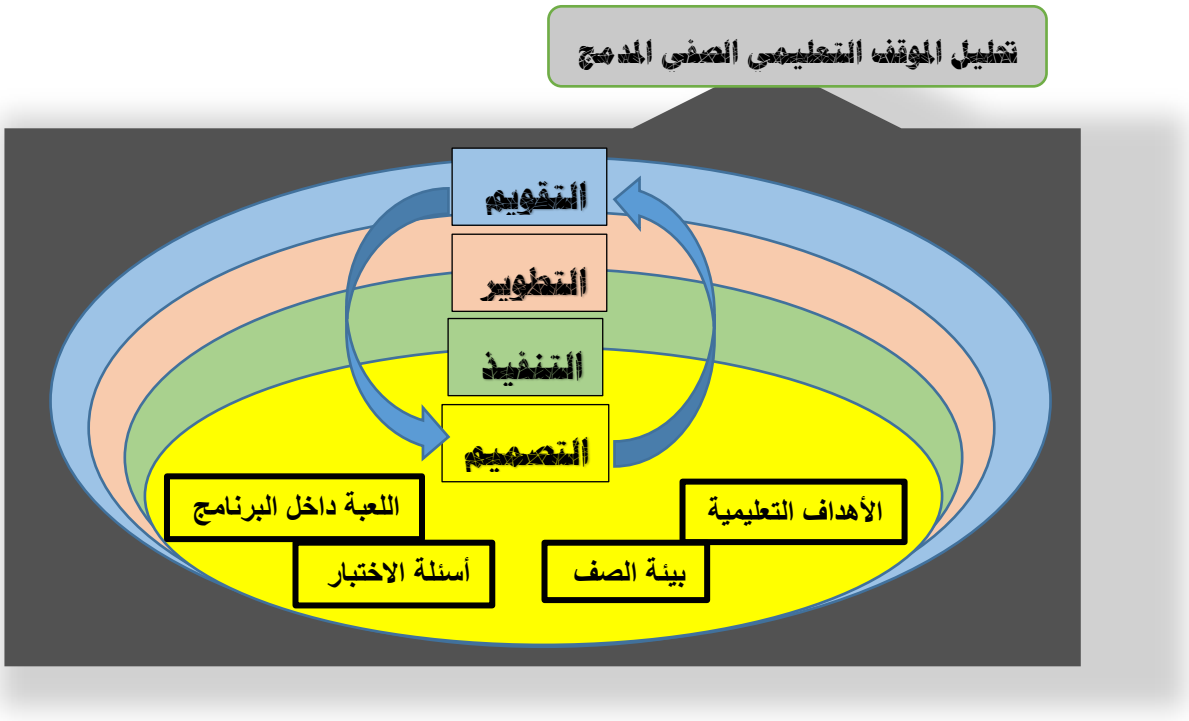
الأداة الأولى: تصميم لعبة تعليمية الكترونية ببرنامج الباوربوينت تبعا للإجراءات الآتية: (التصميم، التطوير، التنفيذ، التقويم، التحليل)، وقد صممت الباحثة (المعلمة) بنفسها وفق هذه المعطيات درسها الالكتروني وطورته بحسب ما يوائم بحثها ودمجته بالبيئة الصفية لديها بشكل وجاهي فالكل داخل الصف الحقيقي وليس الافتراضي ولاحظت عند التطبيق السلبيات الآتية:

١. قد يقع فشل في أي جزء من أجزاء التشغيل في أي وقت.

٢. يحتاج الى وقت وجهد ومال.

٣. قد لا يمكنه النجاح من دون مؤسسة تعليمية راعية، وبيئة صفية مناسبة، ومعلما مدربا على تصميم وتنفيذ هكذا ألعاب. ومما سبق ذكره وجب على المعلم الحرص على تحليل الموقف التعليمي الصفي المدمج والذي يبدو متداخلا في مراحله ويبدأ بالتصميم وينتهي بالتقويم كما توضحه الباحثة بالشكل رقم (١) الآتي:

شكل رقم (١) تحليل الموقف التعليمي الصفي المدمج



ـ إجراءات تصميم درس في قواعد اللغة العربية مدمج بألعاب الباوربوينت: هيّأت المعلمة الإجراءات اللازمة لتصميم درسها وهي ما يأتي:

الاجراء الأول: وضع الهدف العام والاهداف السلوكية قبل تصميم الأداة (الدرس المدمج بألعاب الباوربوينت) كالآتي:

١ـ الهدف العام للدرس: تحقيق الأداة (تصميم الدرس المدمج بألعاب الباوربوينت) الهدف التعليمي الذي وضعت لأجله وهو زيادة تحصيل التلامذة في قواعد اللغة العربية.

٢ـ الأهداف السلوكية: على التلميذ في نهاية شرح كل موضوع وبداية كل لعبة أن: (الجمعه، ٢٠٢٣: ٢٠٣)

أ . يتذكر شرح الموضوع السابق.

ب . يعرف قواعد اللعبة الالكترونية قبل الإجابة على أسئلة الاختبار فيها.

ج . يفهم صيغة السؤال المطلوب الإجابة عليه.

د . يجيب بصورة صحيحة.

غ . يقيم اجاباته سواء كانت صحيحة أو غلط كونه يتلقى تغذية راجعة فورية بعد كل إجابة.

الإجراء الثاني/ تهيئة بيئة الصف: تأكدت الباحثة (المعلمة) من توفر مستلزمات الدرس في الصف قبل بدأ عرض اللعبة الالكترونية وهي ما يأتي:

١. صفا ملائما من حيث السعة إذ يفضل ألا يتجاوز فيه عدد التلاميذ عن (٣٠) تلميذا وهو ما وجد في أرض الواقع؛ لضمان حصول كل تلميذ على فرصة المشاركة داخل الصف.

٢ـ طريقة جلوس التلامذة في الصف إذ وزعت الباحثة (المعلمة) التلاميذ الى ست مجموعات تعاونية في كل مجموعة خمس تلاميذ قد اختاروا من بينهم قائدا يمثلهم ويتشارك الجميع النقاش في إيجاد حل أسئلة الاختبار في اللعبة الالكترونية والتالي صورتان واقعيتان من داخل الصف تبينان شكل بيئة الصف المدمج بألعاب الباوربوينت في شكل رقم (٢).

شكل رقم (٢) بيئة الصف المدمج بألعاب الباوربوينت

٣ـ توفر الكهرباء ونقاط توصيل آمنة، وسيار كهربائي، وحاسبة، وجهاز الاسقاط الضوئي (بروجكتر)، وسماعات خارجية لإظهار الأصوات المرافقة للإيعازات التفاعلية، وعتمة مناسبة عند العرض، وفي هذه اللعبة لا يشترط توفر الانترنيت، والصورتان الآتيتان توضحان الشكل الذي تربط به الأدوات التقنية لعرض اللعبة داخل الصف كما في شكل رقم (٣) الآتي:

شكل رقم (٣) طريقة ربط الأدوات التقنية لعرض اللعبة داخل الصف

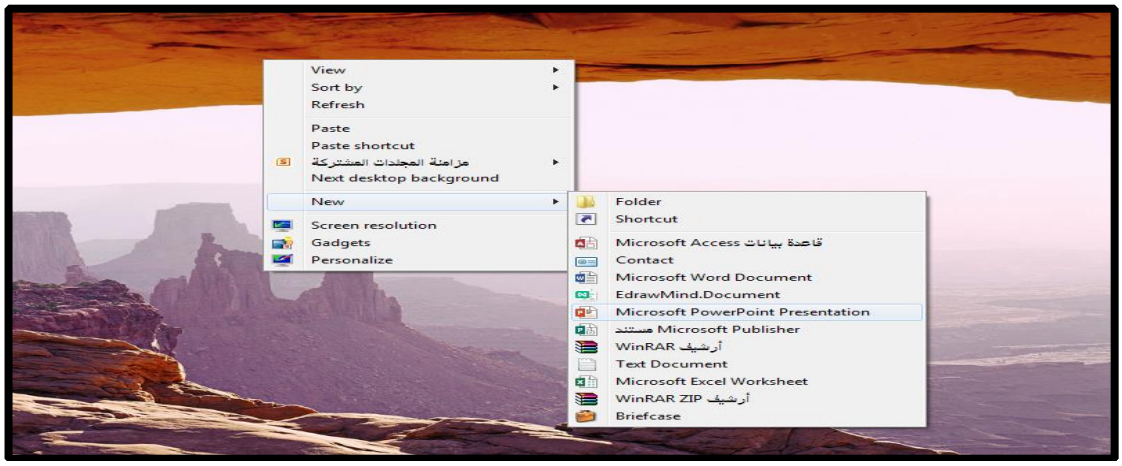
الاجراء الثالث: اعداد أسئلة الاختبارات في اللعبة من النوع الموضوعي: كالاختيار من متعدد وصح، وغلط كما سيتضح في أشكال (تنفيذ الأداة).

الاجراء الرابع: تنصيب برنامج مايكروسوفت باوربوينت (Microsoft power point ٢٠١٦)؛ لأنشاء اختبارات قواعد اللغة العربية بشكل لعبة تفاعلية تحتوي على مجموعة من المحفزات الصوتية، والنصوص التفاعلية والصور، والرسوم، ويكون العرض جاهزا في الصف مع ملاحظة إنّ المعلمة تهيئ لوازم العرض قبل بدأ الدرس الفعلي أي وقت استراحة التلاميذ خارج الصف لتكون مدة الدرس الحقيقي (٤٥) دقيقة تقسم الى (٥) دقيقة مقدمة للدرس، و(٣٥) دقيقة تشمل تقسيم التلاميذ الى مجاميع حسب ما اعتادوا كل درس فتضيق فرصة اهدار وقت الدرس بالتقسيم، ثم عرض اللعبة، أما (٥) دقيقة الأخيرة فتكون الخاتمة واثابة التلاميذ على ما قدموه علما إن إجابات التلاميذ الصحيحة وسط محفزات اللعبة وفرحتهم بالإنجاز هو الإثابة بحد ذاتها.

الاجراء الخامس/ توظيف العاب الباوربوينت في إنشاء اختبارات قواعد اللغة العربية: هذا الاجراء يتطلب اتباع الخطوات الآتية كما تظهر في حاسوب الباحثة (المعلمة):

١. لفتح برنامج مايكروسوفت باوربوينت نضع الماوس في مكان فارغ من سطح المكتب، ثم ننقر كلك أيمن ستظهر لنا قائمة منسدلة نختار الأمر (New)، ومن القائمة المنبثقة نختار (power

Microsoft point Presentation). والآتي طريقة فتح برنامج الباوربوينت بالحاسوب بالشكل الذي يوضحه رقم (٤):



شكل رقم (٤) طريقة فتح برنامج مايكروسوفت باوربوينت

٢. استعمال الأدوات أو الأوامر الموجودة في البرنامج في تصميم اللعبة، فمن أمر (ادراج) يمكننا ادراج كثير من الأشياء للتصميم مثل ادراج: (شريحة، جدول، صور، اشكال، صوت، مخططات روابط، حركات للصور، مربع نص، (كائن) ومنه يتم ربط التصميم بملف وورد او PDF، معادلة، رمز، فديو) وهناك عدد من الأوامر الأخرى. والتالي شكل رقم (٥) يوضح الأشياء التي يمكن أدراجها للعبة من أمر (إدراج).

شكل رقم (٥) الأشياء التي يمكن أدراجها للعبة من أمر (إدراج)

٣. والآتي كيفية عرض شرائح اللعبة بالترتيب بواجهة البرنامج في الحاسوب كما يوضحه الشكل رقم (٦).

شكل رقم (٦) عرض شرائح اللعبة بالترتيب بواجهة البرنامج في الحاسوب

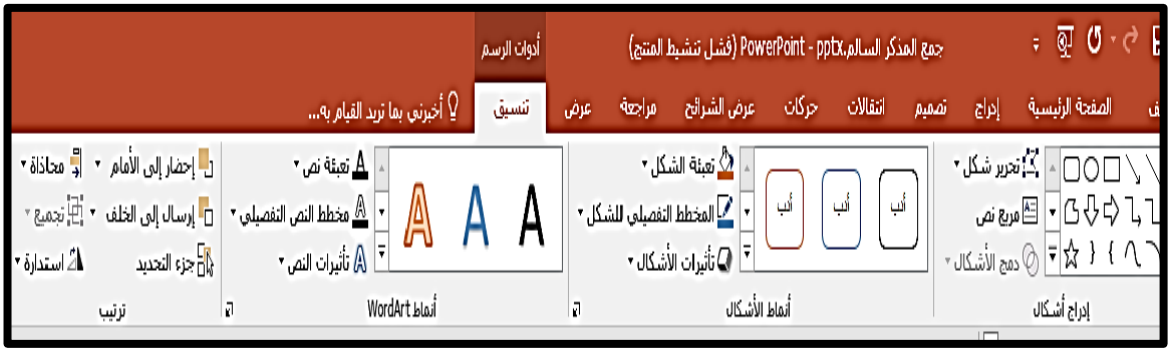
٤ـ توظيف لعبة الباوربوينت لإنشاء اختبارات قواعد اللغة العربية والتي درست موضوعاتها للتلاميذ داخل الصف قبل كل اختبار، ثم صممت لها أسئلة الاختبار داخل لعبة البرنامج، والآتي شكل شريحة من شرائح اللعبة تعرض سؤالا في موضوع (جمع المذكر السالم)، وسُميت اللعبة بـ (لعبة افتح بابك) ليكون خلف كل باب سؤال معين وبجواره عدد من الخيارات، وانشاء أزرار تفاعلية مع ايعازات معينة مثل: (ايعاز لون أخضر، وعلامة (√)، وصوت تصفيق) تظهر فقط عند اختيار الخيار الصحيح كما في الشكل رقم (٧) الآتي.

شكل رقم (٧) شكل شريحة في لعبة الباوربوينت تعرض ايعازا للجواب الصح

٥ـ يتم انشاء ايعاز (اللون الأحمر، وصوت ×) وتظهر فقط عند اختيار الخيار الغلط كما يوضحه شكل رقم (٨).

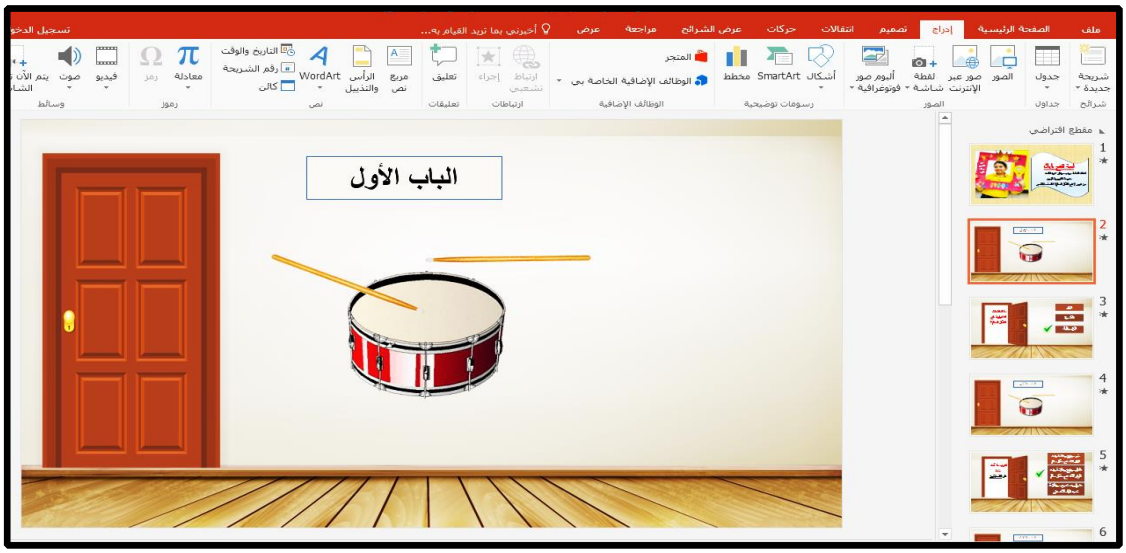
شكل رقم (٨) شكل شريحة في لعبة الباوربوينت تعرض ايعازا للجواب الغلط

٦ـ يتم التحكم بألوان تعبئة الأشكال والنصوص وإضافة التأثيرات لهما؛ فمثلا: الشكل نحدده بالضغط عليه بالماوس، ثم الذهاب الى أمر (تنسيق) واختيار (تعبئة الشكل)، كما في يوضحه شكل رقم (٩).



شكل رقم (٩) الأشياء التي يمكن التحكم بها في شريحة اللعبة من أمر (تنسيق)

٧. تصميم شريحة للانتقال من سؤال لآخر وربطها بالتي قبلها من أمر (ارتباط تشعبي)، كما في الشكل رقم (١٠) الآتي:



شكل رقم (١٠) تصميم شريحة للانتقال من سؤال لآخر وربطها بالتي قبلها من أمر (ارتباط تشعبي).

٨ـ هناك بعض الأوامر الموجودة في البرنامج تضيف للعبة المحفزات الآتية: الأمر (حركات) نختار منه للشكل الحركة المطلوبة، ومن أمر (جزء الحركة) نحدد للشكل المطلوب مسارا زمنيا داخل الشريحة، ومن أمر (جزء التحديد) نختار للأشكال داخل الشريحة أسماءً معينة والـآتي: شكل رقم (١١) يوضح الأوامر (حركات، جزء الحركة، جزء التحديد).

شكل رقم (١١) الأوامر (حركات، جزء الحركة، جزء التحديد).

٩. عرض شرائح اللعبة بصيغتها النهائية القابلة للتعديل، وتجربة ايعازاتها كاملة من طريق الأمر (عرض الشرائح) واختيار طريقة العرض كما في الشكل رقم (١٢).

شكل رقم (١٢) عرض اللعبة مع ايعازاتها كاملة من طريق الأمر (عرض الشرائح)

١٠ـ حفظ المشروع أو التصميم (save) من طريق كلمة (ملف) الموجودة في الجهة العليا اليمنى من واجهة البرنامج، نختار أمر (حفظ باسم) بعدها (استعراض) مكان الحفظ في الحاسوب الخاص بك.

الاجراء السادس/ التطوير: إنّ الباحثة طورت بعض الإجراءات في تصميم اللعبة حسب ما يناسب متطلبات بحثها.

الاجراء السابع/ التقويم: هي عملية تتبع نقاط القوة والضعف اثناء عملية تصميم اللعبة، وعند تطبيقها، وبعد عرض اللعبة في الصف.

الاجراء الثامن/ التحليل: ختام كل تجربة تعليمية لموقف تعليمي يأتي تحليل الموقف التعليم ككل ومنه يتم قراءة النتائج وتفسيرها.

الأداة الثانية: الاختبار التحصيلي

١. اعداد الخريطة الاختبارية: أعدت الباحثة خريطة اختبارية للموضوعات التي درسها التلاميذ في التجربة وقد تم حساب الأهمية النسبية لكل موضوع، وحساب الاوزان المئوية للمستويات الثلاث الأولى من المجال المعرفي في تصنيف بلوم وحُددت عدد فقرات الاختبار بـ (٤٠) فقرة موزعة على عدد الأسئلة الموضوعية وجدول رقم (٤) يوضح ذلك.

وجدول رقم (٤) الخريطة الاختبارية (جدول المواصفات)

ت	الأهداف السلوكية / الموضوعات	عدد الصفحات	الأهمية النسبية	الأهمية النسبية للأهداف السلوكية وفق تصنيف بلوم			مجموع الاسئلة
				المعرفة ٣٥%	الفهم ٣٥%	التطبيق ٣٠%	
١	كان وأخواتها	٨	٠،١٥٠	٢	٢	٢	٦
٢	إنّ وكأنّ	٧	٠،١٣٢	٢	٢	٢	٦
٣	الجار والمجرور	٦	٠،١١٣	٢	٢	١	٥
٤	الاسم المثنى	٩	٠،١٦٩	٢	٢	٢	٦
٥	جمع المذكر السالم	٩	٠،١٦٩	٢	٢	٢	٦
٦	جمع المؤنث السالم	٨	٠،١٥٠	٢	٢	٢	٦
٧	العطف	٦	٠،١١٣	٢	٢	١	٥
المجموع		٥٣	%١٠٠	١٤	١٤	١٢	٤٠

٢ـ صياغة فقرات الاختبار: صاغت الباحثة (٤٥) فقرة موزعة على الموضوعات التي تم تدريسها للتلاميذ وبشكل اسئلة موضوعية تناسب أسئلة اختبارات اللعبة المصممة في الباوربوينت والتي تم دمجها في الدرس الاعتيادي لكل موضوع، وكانت للأسئلة ثلاث بدائل للإجابة ماعدا الأسئلة التي يتم الإجابة عنها بـ (√) أو (×) فتطلب عدد بدائل الإجابة (٢)، وأكتفت الباحثة (المعلمة) بالثلاثة مستويات الأولى من تصنيف بلوم كونها تناسب الاختبارات الموضوعية.

٣ـ صدق الاختبار: لابتغاء التثبت من صدق الاختبار؛ عرضت الباحثة فقرات الاختبار على عدد من الخبراء والمتخصصين بطرائق التدريس والعلوم النفسية والتربوية وعدلت وفق آرائهم عددا من الفقرات وحذفت الفقرات التي لم تحصل على نسبة موافقة بنسبة ٨٠ % ليكون الاختبار متكونا من (٤٠) فقرة موزعة على عدد الموضوعات التي تم تدريسها.

٤. العينة الاستطلاعية: لغرض التعرف على المدة التي تستغرقها الإجابة على الاختبار والتأكد من إنّ الفقرات واضحة، طبقت الباحثة الاختبار على عينة من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي لها مواصفات عينة التجربة نفسها وعدد العينة كان (٣٥) تلميذا، وقد تم التأكد من أنّ الفقرات واضحة، وإنّ متوسط الوقت الذي استغرقه التلاميذ في الإجابة على فقرات الاختبار كانت (٤٥) دقيقة.

٥. معامل صعوبة الفقرات: بعد أن حسبت الباحثة معامل صعوبة كل فقرة تبين أنها تتراوح بين (٣٥ ، ٠) و (٧٠ ، ٠).

٦ـ قوة تمييز الفقرات: حسبت الباحثة القوة التمييزية لكل فقرة من فقرات الاختبار وتبين أنها تتراوح بين (٤١ ، ٠) و(٦٠، ٠).

٧ـ ثبات الاختبار: بمعنى أن يكون الاختبار مستقرا ودرجاته لا تتغير جوهريا بتكرار اجراء الاختبار ويحقق دائما النتائج نفسها في حال تطبيقه مرتين على المجموعة نفسها وبنفس الظروف (أبو علام، ٢٠٠٤: ٢٣٨)؛ لذا طبقت الباحثة طريقة إعادة الاختبار لحساب الثبات، واعتمدت على درجات العينة نفسها واعادت عليها الاختبار بعد أسبوع من تطبيق الاختبار وبعد تصحيحه ووضع الدرجات، تم حساب معامل ارتباط بيرسون وقدر ثبات الاختبار بـ (٨٧ ، ٠) وهو معامل ثبات جيد.

٨ـ تطبيق الاختبار: طبقت الباحثة الاختبار على عينتي البحث بعد أن أبلغتهم بموعده قبل أسبوع وكان موعد تطبيقه في يوم ٢٠/ ٤/ ٢٠٢٤ الساعة (٠، ٨) صباحا.

٩. الوسائل الإحصائية: تم استعمال الوسائل الإحصائية الآتية: (الاختبار التائي (T- Test)، معادلة ارتباط بيرسون، معامل الصعوبة، معامل قوة التمييز).

الفصل الرابع/ عرض النتائج وتفسيرها

١. الإجابة على سؤال البحث:

أ. كيف يمكن توظيف العاب الباوربوينت في انشاء اختبارات قواعد اللغة العربية؟ بعد عرض إجراءات تصميم درس في قواعد اللغة العربية مدمج بألعاب الباوربوينت كما جاء في الفصل الثالث من البحث، واتضح بشكل أكثر في الاجراء الخامس منه؛ تظهر كتابة فقرات الاختبار في شرائح البرنامج ومع ما يملكه من ميزات رائعة في تحرير النصوص وتلوينها وتحريكها واضافة الكثير من المؤثرات اليها ثم توظيف ذلك بجعل الاختبار على شكل لعبة أو مسابقة ويمكن مشاهدة كيف يتم عرض اللعبة ببرنامج الباوربوينت للتلاميذ داخل الصف مشاهدة حقيقية تفاعلية بالرجوع الى قناة المعلمة (المثقف التربوي) في اليوتيوب https://youtu.be/q_kYtfYCFXvfKYP٠ko?si=GrvFtFwL٤

٢. عرض نتيجة الفرضية الصفرية: للوصول الى هدف البحث والتحقق من الفرضية الصفرية التي تنص بأنّه (لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠٥ ، ٠) بين متوسط درجات التلاميذ الذين يدرسون مادة قواعد اللغة العربية باستعمال ألعاب البوربوينت وبين متوسط درجات التلاميذ الذين يدرسون مادة قواعد اللغة العربية بالطريقة التقليدية في الاختبار البعدي التحصيلي).

استعملت الباحثة الاختبار التائي (T- Test) بين عينتين مستقلتين لإيجاد الدلالة الإحصائية للفرق بين المتوسطين الحسابيين لدرجات المجموعتين (التجريبية، والضابطة) في الاختبار التحصيلي البعدي. والآتي نتائج تحليل الاختبار التائي (T- Test) لعينتين مستقلتين في الاختبار التحصيلي البعدي يوضحه جدول رقم (٥).

جدول رقم (٥) نتائج تحليل الاختبار التائي (T- Test) لعينتين مستقلتين في الاختبار التحصيلي البعدي

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	القيمة التائية المحسوبة	القيمة التائية الجدولية	مستوى الدلالة عند (٠,٠٥)
التجريبية	٣٠	٣٣ ,6	٦ ،٤٤١	4, 77	٢ ,٠٠	دالة احصائيا
الضابطة	٣٠	٢٧ ,73	٦ ،٧٤١			

ووفق النتيجة أعلاه تبين بأنّ المتوسط الحسابي للعينة التجريبية هو (٦، ٣٣) وبلغ المتوسط الحسابي للعينة الضابطة (٧٣، ٢٧)، أما الانحراف المعياري للعينة التجريبية فقد بلغ (٤٤١، ٦) والانحراف المعياري للعينة الضابطة هو (٧٤١، ٦) وعند حساب قيمة (T- Test) تبين أنّ

هناك فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠٥) وإنّ القيمة التائية المحسوبة بلغت (٤، ٧٧) وهي أكبر من القيمة الجدولية (٢,٠٠)؛ لذا ترفض الفرضية الصفرية.

الفصل الخامس

الاستنتاجات والتوصيات والمقترحات

أولا: الاستنتاجات:

١.أظهرت نتائج البحث بأنّ هناك أثرٌ إيجابي لألعاب الباوربوينت في تحصيل تلاميذ الصف الخامس الابتدائي في مادة قواعد اللغة العربية.

٢.إنّ ألعاب الباوربوينت تساعد المعلم في إيصال المعلومات بسهولة ويسر الى ذهن التلميذ وتكسر جو الرتابة والروتين الصفي.

ثانيا: التوصيات

١. تبني أسلوب التعليم المدمج نتيجة ما يفرضه التغيير الوقائي بعد أحداث كورونا.

٢. التدريب الذاتي للمعلم على تقنيات تصميم التدريس واستراتيجياته المعاصرة من طريق البحث والاطلاع والاستعانة بتقنيات الكترونية معينة.

٣.الاستفادة من البحث الحالي كمرجع نظري وتطبيقي.

٤. اجراء التجربة في مراحل صفية مختلفة ومواد دراسية غير اللغة العربية.

ثالثا: المقترحات:

١.على المؤسسة التربوية إقامة دورات تدريبية للمعلمين والمعلمات فيما يخص الألعاب التعليمية الالكترونية.

٢.تهيئة الصفوف في المدارس لتكون مناسبة للعروض الرقمية.

٣.لا يمكن مجاراة التحول الرقمي في القرن الحادي والعشرين من دون حل مشكلة اكتظاظ التلاميذ في الصفوف وتوفير أبنية مدرسية جديدة.

المصادر العربية:

١.أبو علام، صلاح الدين محمود. (٢٠٠٤). *القياس والتقويم التربوي والنفسي*، القاهرة: دار الفكر العربي.

٢.الجبوري، نبيل إبراهيم، ومهند داود سلمان. (٢٠٢٣). *معالج العروض التقديمية power point ٢٠١٦ Microsoft*. دورة كفاءة الحاسوب، جامعة تكريت، العراق: مركز الحاسبة الالكترونية.

٣.الجمعه، زينب مردان حمود. (٢٠٢٤). توظيف الألعاب التعليمية الالكترونية في إنشاء اختبارات قواعد اللغة العربية. *مجلة كلية الكوت الجامعة للعلوم الإنسانية. العراق: عدد خاص بالمؤتمر الدولي الخامس للأبداع والابتكار*. ISSN (E):2707-5648، (٢٠٠ – ٢١٢).

٤.الخفاف، إيمان عباس. (٢٠١٥). *اللعب*. الأردن: دار المناهج للنشر والتوزيع.

٥.الرحيمي، عبد الله عبد الرحمن. (٢٠١٨). فعالية التعليم المدمج في تطوير السمات الشخصية والمهارات الوظيفية لدى خريجي الجامعات السعودية من وجهة نظر مدراء العمل والطلبة أنفسهم: الجامعة الالكترونية السعودية أنموذج. *مؤتة للبحوث والدراسات، سلسلة العلوم الإنسانية والاجتماعية*. المجلد (٣٣) العدد (٤)، ٢٠٩ -٢٣٩.

٦.شقوير، وليد محمد. (٢٠٢٣). *اسرار برنامج العروض الـ power point*. معهد البحوث الزراعية والبيولوجية. الجيزة: المركز القومي للبحوث.

٧.العزاوي، نعمة رحيم. (١٩٨٨). *من قضايا اللغة العربية*. ط ٢. بغداد: مطبعة وزارة التربية.

٨.عفيفي، محمد، وآخرون. (٢٠١٦). تطوير معايير جودة التصميم التعليمي لمقررات التعلم الالكتروني بجامعة الدمام. *مجلة دراسات العلوم التربوية*. المجلد الأول. العدد (٤٣).

٩.الفار، إبراهيم عبد الوكيل. (٢٠٠٠). *تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرون*. القاهرة: دار الفكر العربي للطباعة والنشر والتوزيع.

١٠. الكيلاني، السيد عبد الواحد جودة. (٢٠١٢). *التعليم الالكتروني*. الشارقة: دار الخليج للصحافة والطباعة والنشر.

١١.نعمة، فؤاد. (١٩٧٣). *ملخص قواعد اللغة العربية*. ط ١٩. مصر: دار نهضة مصر للطباعة والنشر.

١٢.هاشم، مجدي يونس. (٢٠١٦). *التعليم الالكتروني*، تقديم الدكتور محمد رفعت حسنين رئيس قسم التعليم العالي والتعليم المستمر في كلية الدراسات العليا للتربية. الجيزة: دار زهور المعرفة والبركة.

١٣.ويلز، باري. (١٩٩٥). سلسلة من الأدلة التي تلقي الضوء على المعلومات المفصلة من كتب الدكتور willis في التعليم عن بعد والاستراتيجيات والأدوات، www.uidaho.adu/evo/distjlan.htm . تاريخ الدخول للموقع ١٥/ ٥/ ٢٠٢٤.

المصادر الأجنبية وترجمة المصادر العربية:

1.'Abu ealam.S. (2004). *alqias waltaqwim altarbawiu walnafsiu*, alqahirata: dar alfikr alearabii.

2.Afifi. M.& et al. (2016). Developing educational design quality standards for e-learning courses at the University of Dammam. *Journal of Educational Science Studies*. First volume. Issue (43).

3.Al-Azzawi. N. (1988). *Of the issues of the Arabic language*. 2nd edition. Baghdad: Ministry of Education Press.

4.8. Afifi. M. et al. (2016). Developing educational design quality standards for e-learning courses at the University of Dammam. *Journal of Educational Science Studies*. First volume. Issue (43).

5.Al-Jubouri. N. and Muhannad Daoud Salman. (2023). *Microsoft power point 2016 presentation wizard.* Computer proficiency course, Tikrit University, Iraq: Electronic Calculator Center.

6.Al gumaa. Z. (2024). Employing electrical skills in creating requirements for Arabic language games. *Journal of Al-Kut College, University of Human Sciences*. Iraq: Special issue of the Fifth International Conference on Beautiful Creativity. ISSN (e):2707-5648, (200-212).

7.Hashem. M. (2016). *E-learning*, presented by Dr. Muhammad Rifaat Hassanein, Head of the Department of Higher and Additional Education at the Graduate College of Education. Giza: House of Knowledge and Blessing.

8.Al-Far.I. (2000). *Computer pedagogy and challenges at the beginning of the twenty-first century*. Cairo: Dar Al-Fikr Al-Arabi for printing, publishing and distribution.

9.Al-Khafaf.I. (2015). *Play*. Jordan: Dar Al-Manhaj for Publishing and Distribution.

10.Al-Kilani, Mr. A. (2012). *E-Learning*. Sharjah: Dar Al Khaleej Press, Printing and Publishing.

11.Kohlberg. l. (1992). *Child psychology and education*, new York:Longmont, Inc West, j. child centered play therapy.London : Hadder & Stoughton.

12.McDaniel. B. & Umekubo. J. (1997). *Asolid Foundation for technology implementation*. Thrust for Educational Leadershib: 26.

13.Nehme. F. (1973). Summary of Arabic grammar. 19th edition. Egypt: Dar Nahdet Misr for Printing and Publishing.

14.Al-Rahimi. A. (2018). The effectiveness of blended learning in developing personal traits and job skills among graduates of Saudi universities from the point of view of work managers and the students themselves: The Saudi Electronic University is a model. *Muta Research and Studies, Humanities and Social Sciences Series*. Volume (33), Issue (4), 209-239.

15.Shelly.S. (2017). powerpoint 2016, 1*edition, ISBN 978-87-403-4. Pages: 241, *&http://bookboon.com.*

16.Shaqwir. W. (2023). *Secrets of the power point presentation program. Institute of Agricultural and Biological Research*. Giza: National Research Center.

17.Squire, N. (2019). Exploring Quiz-Style Powerpoint Games as an Innovative E-Learning and Teaching Pedagogy. *Journal of Instructional Research*. *8*(2). 44-60.

18.Wells. B. (1995). A series of guides highlighting detailed information from Dr. Willis' books on distance education, strategies and tools, *www.uidaho.adu/evo/distjlan.htm*. Date of access to the website: 5/15/2024**.**

19.Whitelock, D. & Jelfs. (2003). A.Editorial: Journal of Educational Media Special Issue on Blended Learning. *Journal of Educational Media*. 28 (2-3), 99-100**.**