DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

تصميم بيئة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية وأثرها في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية

ماجد إبراهيم احمد العسيري
باحث ماجستير تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة الملك عبدالعزيز، جدة، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: mahmadalasiri@stu.kau.edu.sa

د. فهد بن سليم سالم الحافظي
أستاذ تقنيات التعليم المشارك، كلية التربية، جامعة الملك عبدالعزيز، جدة، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: falhafdi@kau.**edu.sa**

الملخص

هدف هذا البحث إلى تصميم بيئة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية وأثرها في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية، ولتحقيق هذا الهدف استخدم الباحثان المنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي القائم على مجموعتين تجريبية وضابطة، حيث تكونت عينة البحث من (154) طالبًا من طلاب الصف الرابع الابتدائي بمدرسة ابن حوقل الابتدائية بجدة، وتم اختيار العينة عشوائيًا، حيث كان عدد المجموعتين (60) طالبًا، تم تقسيمهم إلى مجموعتين: المجموعة التجريبية وكان عددها (30) متعلمًا، وتم معهم تفعيل التعلم عبر الألعاب الرقمية وأثرها في تعزيز مهارات القراءة، أما المجموعة الثانية فكانت المجموعة الضابطة وكان عددهم (30) طالبًا، وتم معهم التعلم بالطريقة التقليدية، وقد تم التأكد من تكافؤ المجموعتين إحصائيًا، وكانت طريقة دراسة المجموعة التجريبية عبر اللعبة الرقمية روبلوكس (ROBLOX)، ونفذت تجربة البحث في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (2023- 2024).

وتكون البحث من أداة واحدة وهي بطاقة الملاحظة لمهارات القراءة، وبعد أن تم التأكد من صدقها وثباتها تم تطبيقها على المجموعتين قبليًا وبعديًا، وبعد الانتهاء من تجربة البحث تم جمع البيانات وتنظيمها وتحليلها إحصائيًا، حيث توصلت نتائج البحث إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات المجموعتين على مهارات القراءة، وذلك لصالح المجموعة التجريبية، فقد بلغت قيمة (ت) لدلالة الفرق بين متوسطات القياسين (43.279)، وهي ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.01). وهذا يؤكد فاعلية تصميم بيئة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية وأثرها في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية، وتفوقه على الطريقة التقليدية التي كانت تطبق على المجموعة الضابطة.

وفي ضوء النتائج التي تم التوصل إليها أوصى البحث بتوظيف اللعبة الرقمية ROBLOX في العملية التعليمية، لما لها دورًا بارزًا في تعزيز مهارات القراءة لطلاب المرحلة الابتدائية، وتدريب المعلمين عليها.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الرقمية، روبلوكس (**ROBLOX**)، مهارات القراءة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

Designing a Learning Environment based on Digital Games and their Impact on Enhancing Reading Skills among Primary School Students

Majed Ibrahim Ahmed Al-Asiri
Master's researcher in Educational Technologies, King Abdulaziz University, Jeddah, Kingdom of Saudi Arabia
Email: mahmadalasiri@stu.kau.edu.sa

Dr. Fahd bin Salim Al Hafezi
Associate Professor of Educational Technologies, Faculty of Education, King Abdulaziz University, Jeddah, Kingdom of Saudi Arabia
Email: falhafdi@kau.edu.sa

ABSTRACT

This research aimed to design a learning environment based on digital games and their impact on enhancing reading skills among primary school students. To achieve this goal, the researchers used the experimental approach with a quasi-experimental design based on two experimental and control groups, where the research sample consisted of (154) students from the grade. The fourth primary school at Ibn Hawqal Primary School in Jeddah. The sample was randomly selected, and the number of the two groups was (60) students. They were divided into two groups: the experimental group, which numbered (30) learners, and learning was activated through digital games and their impact on enhancing reading skills. The second group was the control group, and their number was (30) students. Learning was conducted with them in the traditional way. The equality of the two groups was confirmed statistically. The study method for the experimental group was through the digital game ROBLOX. The research experiment was carried out in the first semester of the academic year (2023-2024). The research consisted of one tool, which is the observation card for reading skills. After its validity and reliability were confirmed, it was applied to the two groups, pre- and post-test. After completing the research experiment, the data was collected, organized, and statistically analyzed. The results of the research revealed that there were statistically significant differences at the level of ($\alpha \leq 0.05$) between the average scores of the two groups on reading skills, in favor of the experimental group. The value of (t) for the difference between the averages of the two measurements reached (43.279), which is statistically significant at the significance level (0.01). This confirms the effectiveness of designing a learning environment based on digital games and its impact in enhancing reading skills among primary school students, and its superiority over the traditional method that was applied to the control group.

In light of the results reached, the research recommended employing the digital game ROBLOX in the educational process, because it has a prominent role in enhancing the reading skills of primary school students, and training teachers on it.

Keywords: digital games, ROBLOX, reading skills.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

مقدمة

تتميز ممارسة الألعاب الرقمية بشعبيتها الكبيرة بين أفراد المجتمع، حيث تُعَدُّ واحدة من الأنشطة المرحة ذات الجذور العميقة في الطبيعة البشرية (Obenza & Obenza-Tanudtanud، 2024). حيث تُعتبر الألعاب جزءًا أساسيًا من الأنظمة العاطفية في الدماغ، وتشكل طريقة فعّالة للتعلم خاصةً لدى الأطفال، حيث تخدم الغرض التطوري الأساسي (Ho et al.، 2022). يتيح التعلم القائم على الألعاب بيئة تفاعلية ممتعة تسهل اكتساب المعرفة والمهارات من خلال تحديات اللعب وحل المشكلات (Clark et al.، 2023). تُعتبر الألعاب الرقمية أداة قيمة في تطوير المهارات التحليلية واتخاذ القرارات ودعم استراتيجيات التعلم (Gyaurov et al.، 2022). ويعزز إدماج الأدوات التكنولوجية في البيئة الصفية ديناميكية الفصول ويسهم في تحسين تركيز المتعلمين ونتائج التعلم بشكل فعّال (Bawa، 2022). استخدام منصات الألعاب يعزز التفاعل والمشاركة، ويعطي المتعلمين فرصة للتعبير عن أنفسهم وتطوير مهاراتهم بشكل شامل في بيئة تعليمية محفزة ومشجعة (Wang et al.، 2023).

تعتبر بيئة التعلم القائمة على الألعاب الرقمية منهجية تعليمية تستخدم الألعاب الرقمية والتفاعلية كوسيلة رئيسية لنقل المعرفة وتعزيز عمليات التعلم (Barz et al.، 2024). وتقدم هذه البيئة تجارب تعليمية مشوقة ومحفزة تدمج بين الفعالية والترفيه، مما يؤدي إلى تحفيز الطلاب وتعزيز مهاراتهم التعليمية بطريقة شيقة ومبتكرة (Ristanto et al.، 2022). وتوفر بيئة التعلم القائمة على الألعاب الرقمية بيئة محفزة وممتعة للتعلم، حيث يمكن للطلاب استكشاف المفاهيم التعليمية بشكل نشط وتفاعلي، وتحقيق نتائج تعليمية إيجابية تستمر معهم طوال حياتهم التعليمية والمهنية (Seçer & Us، 2023).

عرف (Velaora et al.، 2022) بيئة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية بأنها بيئة تعليمية توظف الألعاب الرقمية والتفاعلية كأدوات تعليمية أساسية. تهدف هذه البيئة إلى خلق تجربة تعليمية تفاعلية وشيقة للمتعلمين، حيث يتم دمج العناصر الترفيهية مع العناصر التعليمية لتحفيز المشاركة وتعزيز عمليات التعلم. كما عرفها (Alt، 2023) بأنها بيئة تعليمية تستخدم الألعاب الرقمية كوسيلة رئيسية لتحقيق أهداف التعلم وتطوير المهارات اللازمة للطلاب. يتم في هذه البيئة دمج العناصر التفاعلية والتحفيزية المتوفرة في الألعاب الرقمية مع المحتوى التعليمي لتعزيز الفهم وتشجيع التفاعل والمشاركة الفعالة من قبل الطلاب.

تحمل بيئة التعلم المستندة إلى الألعاب الرقمية أهمية كبيرة في تحسين عملية التعلم وتعزيز فعالية التعليم (Al-Hafdi، 2023). وتعمل هذه البيئة على تفعيل الطلاب وتحفيزهم بشكل فعّال، حيث توفر تجارب تعلم مشوقة وممتعة. وتسهم الألعاب الرقمية في تحفيز الفضول وتعزيز الإبداع وتطوير مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات (Steinrücke et al.، 2023). وتساهم في تعزيز التعاون والعمل الجماعي بين الطلاب، مما يعزز التفاعل والتواصل الاجتماعي (Guan et al.، 2022). وتعتبر بيئة التعلم المبنية على الألعاب الرقمية وسيلة فعّالة لتحفيز الطلاب وتشجيعهم على المشاركة النشطة في عمليات التعلم وتطوير مهاراتهم بطريقة محفزة وممتعة (Baigi et al.، 2022).

توفر بيئة التعلم القائمة على الألعاب الرقمية تجارب تعليمية ممتعة وتفاعلية تشجع الطلاب على المشاركة الفعّالة وتعزز تعلمهم (Steinrücke et al.، 2023). وتساهم في تحسين مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات وتعزز الإبداع والابتكار لدى الطلاب (Camacho-Sánchez et al.، 2022). كما توفر بيئة محفزة تعزز التعلم الذاتي وتشجع الطلاب على استكشاف المواضيع بطريقة مستقلة وتطبيق المفاهيم المكتسبة بشكل فعال (Dan et al.، 2024). وتعتبر الألعاب الرقمية أداة فعالة لتخصيص تجارب التعلم وتلبية احتياجات الطلاب بما يتناسب مع مستوياتهم وأساليب تعلمهم المختلفة (Barianos et al.، 2022). وتعمل هذه البيئة على تعزيز التفاعل الاجتماعي وتعزيز التعاون والعمل الجماعي بين الطلاب، مما يعزز الروح الفريقية ويساهم في تطوير مهارات التواصل والتعاون بين الطلاب (Mancuso et al.، 2023).

وفي إطار النظريات التي تؤطر لبيئات الألعاب الرقمي تأتي نظرية التوقعات التي تشير إلى أن الدافع للأداء يعتمد على ثلاثة عوامل رئيسية: الاعتقاد في القدرة على تحقيق النتائج المرجوة (Expectancy)، والاعتقاد في أن تحقيق هذه النتائج سيؤدي إلى مكافأة مرغوبة (Instrumentality)، والقيمة الشخصية لهذه المكافأة

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024 العدد (103) أبريل 2024

(Daouk-Öyry & El-Farr, 2023) (Valence). في سياق بيئة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية، يمكن تطبيق نظرية التوقعات للدوافع على الطلاب، حيث تؤثر هذه العوامل على دافعيتهم للمشاركة والنجاح. فإذا كانت التوقعات إيجابية بشأن فرص النجاح والمكافأة المرتقبة في اللعبة، فسيكون هناك دافع أكبر للمشاركة والتفوق في تلك اللعبة.

ونظرية التدفق التي تُعد نظرية نفسية تركز على التجربة الشخصية للاستمتاع العميق والتركيز الكامل في نشاط معين، وقد طورها المعلم وعالم النفس المجري "ميهاي شيكسنتميهاي" (Mihaly Csikszentmihalyi) في القرن العشرين. تقترح النظرية أن التدفق هو حالة يجربها اللاعبون عندما يكونون مغمورين تمامًا في اللعبة ويشعرون بتركيز عالٍ واستمتاع عميق. يربط التعلم القائم على الألعاب الرقمية بنظرية التدفق من خلال قدرة الألعاب على إحداث هذه الحالة من التركيز الكامل والاستمتاع العميق، نتيجة للتحدي الذي تقدمه اللعبة والمتعة التي يمكن للاعبين تجربتها أثناء استكشاف واستكمال مهام اللعبة (Chalco Challco et al.، 2023).

ويهتم البحث بمهارات القراءة التي تُعد عملية تفاعلية تتضمن فك الرموز المكتوبة وتحويلها إلى معانٍ مفهومة (Reina-Reina et al.، 2024). وتعد القراءة مهارة أساسية في التعلم والتواصل، حيث تمكن الأفراد من اكتساب المعرفة وفهم الأفكار والمفاهيم المختلفة (Hsiang، 2023). وتشمل عملية القراءة فهم الكلمات والجمل والفقرات، وتحليل النصوص وتقييم المعلومات، وبناء الفهم والتفكير النقدي (Psyridou et al.، 2022). وتعتبر القراءة مفتاحًا للنجاح في الحياة الأكاديمية والمهنية، حيث تعزز القراءة القدرة على التفكير الإبداعي وحل المشكلات وتطوير المهارات اللغوية والعقلية (Li, 2023).

تعد مهارات القراءة أمر لازم للنجاح في العديد من جوانب الحياة، حيث يعتبر مفتاحاً أساسياً لتحقيق التفوق التعليمي والنجاح الشخصي، كما يؤثر بشكل كبير على فهمنا العميق للأفكار والمعلومات المقروءة، ويعزز قدراتنا التحليلية والاستنتاجية (Fatahillah et al.، 2023). في سياق التعليم، تُعَدُّ مهارات القراءة أساسيةً لتحقيق تعلُّم فعال. وبفضل القراءة، يتسنى للأفراد فهم المفاهيم المعقدة والمعلومات الهامة في المواد المدرسية، مما يُحَسِّن من أدائهم الأكاديمي (Khasawneh & Fallatah، 2022). وتوضح الدراسات العديدة أهمية القراءة في تطوير قدرات المتعلمين اللغوية وتوسيع مفرداتهم، وزيادة فهمهم للغة، وتحسين قدرتهم على التفكير النقدي (Cameron et al.، 2023). وتسهم القراءة في تحسين القدرة على التواصل والتعبير بوضوح وفعالية، وتعزز الاندماج الاجتماعي والتفاعل الثقافي (Park، 2022). وتعتبر القراءة هواية ممتعة تعزز التخيل وتوفر للأفراد رحلة ذهنية مليئة بالمغامرات والتحديات، وتساهم في توسيع آفاقهم الثقافية وتطوير ذواتهم. إذاً، فإن القراءة تظل أداة فعّالة للتعلم المستمر والنمو الثقافي الشخصي (Fälth et al.، 2023).

تحديات مهارات القراءة تشمل المشاكل والصعوبات التي يواجهها الأفراد أثناء قراءتهم للنصوص، وتتنوع هذه التحديات بين الأفراد وتتضمن عدة عوامل مؤثرة مثل تحدي اللغة الكتابية والتركيز المنخفض والمشاكل في الهجاء والتهجئة (Eshankulovna & Qizi، 2024). وتعتبر القراءة عملية معقدة تتطلب فهمًا عميقًا للغة المكتوبة وقواعدها، ويمكن أن تؤدي صعوبات التركيز والانشغال بالعوامل البيئية والشخصية إلى تشتت الانتباه وتقليل قدرة الفرد على قراءة النصوص بفعالية (Onuorah et al.، 2024). لذا، يتطلب التغلب على هذه التحديات تطوير وتعزيز مهارات القراءة والتركيز لتحقيق فهم أفضل واستيعاب أكثر فعالية للنصوص، مع توظيف التكنلوجيا الحديثة كالألعاب الرقمية لتعزيز هذه المهارات (Massler et al.، 2022).

وفي سياق النظريات التي تؤطر لمهارات القراءة تأتي النظرية الفطرية النفسية التي تقترح بعض القدرات والمعرفة النفسية الأساسية متأصلة في الإنسان منذ الولادة، مما يشير إلى وجود عوامل جينية أو طبيعية تؤثر على تطور العقل والسلوك. تشمل هذه القدرات الإدراكية واللغوية والاجتماعية، التي تكون متأصلة في الإنسان بشكل مسبق وتعتمد على توجه وراثي بالإضافة إلى التعلم والتجربة. فيما يتعلق بإكتساب اللغة وتعلم القراءة، تقترح النظرية وجود دوافع فطرية ورغبة طبيعية في الإنسان للتواصل وفهم اللغة منذ الولادة، مما يسهل عملية اكتساب اللغة والقراءة بشكل تدريجي وطبيعي. تدعم الأبحاث الحديثة هذه الفكرة من خلال تحليل الأصوات وكشف الأنماط اللغوية، مما يساعد الأشخاص على التعرف على الكلمات وفهم معانيها بصورة فطرية (Gan, 2023).

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024 العدد (103) أبريل 2024

ونظرية معالجة المعلومات نظرية معالجة المعلومات التي تمثل إطار نظري يهدف إلى فهم كيفية استقبال وتحليل وتخزين واسترجاع واستخدام المعلومات من قبل الجهاز العقلي البشري. تستخدم هذه النظرية لفهم العمليات العقلية التي تحدث في دماغ الإنسان أثناء القراءة، بما في ذلك استقبال النص، وتحليله، وتفسيره، وبناء المعنى، وتخزينه في الذاكرة، وتطبيقه في الفهم واتخاذ القرارات. تعتبر هذه النظرية أساسية في فهم مهارات القراءة وتساعد في تطوير استراتيجيات تعلم وتدريس القراءة وتحسين أداء القراءة لدى الأفراد (Zhou & Li, 2023).

مشكلة البحث وتساؤلاته:

من خلال عمل الباحثان في المجال التعليمي، لاحظا انخفاض في مستوى القراءة لدى الطلاب في المراحل الابتدائية، وهذا ما أكدته الدراسات (Almourad et al., 2021; Luyten, 2022; Rosa et al., 2022; Torppa et al., 2022; Wegener et al.، 2022) التي تشير إلى ضعف في التحصيل والمهارات القرائية. ويعزى هذا التدهور جزئياً إلى الأساليب التقليدية في التعليم، حيث يتم التركيز على تلقين المحتوى بدلاً من تفعيل مهارات التفكير لدى الطلاب. ومع التطور التكنولوجي السريع، أصبحت الوسائل التقليدية غير كافية لتلبية احتياجات الطلاب الحديثة. ويتطلب تقديم المعارف لجيل ينشأ في عصر التكنولوجيا التعامل مع وسائل تعليمية مبتكرة تستفيد من التكنولوجيا لتعزيز فهمهم وتحفيز مهارات التفكير النقدي.

ولموثوقية ما ذكر من خبرة الباحثان تم إجراء مقابلة مع ستة معلمين للتحقق من تدني مستوى الطلاب في القراءة، وقد أجمعوا أن هناك تدني في مستوى الطلاب، وقد قدم الباحثان درسا تطبيقيا باستخدام الألعاب الرقمية وطرح تساؤلات حول فعالية هذه البيئة في تحسين القراءة، حيث أبدوا رغبتهم في تجربتها. كما تم إجراء استطلاعا للرأي للطلاب للتحقق من أسباب تدني مستوى القراءة، وقد أكد الطلاب على حاجتهم إلى بيئة رقمية تتناسب مع أسلوب حياتهم ونمط تعلمهم. الجدير بالذكر أن الجيل الحالي، المعروف بالمواطنين الرقميين، يظهر تفاعلاً كبيراً مع الألعاب الرقمية، ويعتبر دمج التكنولوجيا في التعليم ضرورياً لمواكبة احتياجاتهم، ويمكن أن يكون استخدام الألعاب الرقمية في التعليم فعالاً لتعزيز نتائج التعلم لهذا الجيل.

ووفقًا لتوصيات العديد من الدراسات السابقة (Gómez & Suárez, 2021; Krath et al., 2021; Ruipérez-Valiente & Kim, 2020; Shorey et al., 2021)، التي شددت على أهمية استكشاف أنماط التعلم المتنوعة التي توفرها الألعاب الرقمية. وتُشجع على إجراء المزيد من الأبحاث في هذا المجال والدراسات ذات الصلة.

وبناءً على ما سبق تم تحديد المشكلة في الأسئلة البحثية الآتية:

- ما مهارات القراءة اللازمة لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟

- ما التصميم التعليمي المناسب للبيئة الألعاب الرقمية لتعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟

- ما أثر التصميم التعليمي المقترح في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟

فرضية البحث

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\leq \propto 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في تعزيز مهارات القراءة ترجع إلى الأثر الأساسي للتعلم القائم على الألعاب الرقمية.

أهداف البحث

- تحديد قائمة مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية

- اختيار التصميم التعليمي المقترح، الذي يساعد في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

- التعرف على فاعلية التصميم التعليمي المقترح عبر بيئة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية وأثرها في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

أهمية البحث

توجيه الطلاب نحو استخدام بيئات الألعاب الرقمية لتعزيز مهارات القراءة، مع تصميم برامج تعليمية تركز على الطالب وتوفر بيئات تفاعلية وتنافسية. ويهدف البحث إلى توفير مواقف تعليمية تناسب احتياجات وقدرات الطلاب، مع توقع تأثير النتائج على التطوير التعليمي المحلي والعالمي.

محددات البحث

- المحدد الموضوعي: مهارات القراءة التي نرغب أن يكتسبها الطلاب، والمراد تعزيزها عبر تصميم بيئة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية.
- المحدد البشري: طلاب الصف الرابع الابتدائي.
- المحدد الزمني: الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 2024 م
- المحدد المكاني: مدرسة ابن حوقل الابتدائية بمحافظة جدة.

مصطلحات البحث

-بيئة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية

عرفها (Vakoula & Psomos، 2023) هي بيئة تعليمية تستخدم الألعاب الرقمية كوسيلة رئيسية لتوفير التعلم وتحقيق الأهداف التعليمية. تتضمن هذه البيئة استخدام البرامج والتطبيقات والألعاب التفاعلية التي تتيح للمتعلمين التفاعل مع المحتوى التعليمي بطريقة مبتكرة ومشوقة، مما يعزز مشاركتهم وتحفيزهم على التعلم بطريقة فعّالة.

ويعرفها الباحثان إجرائيًا: هي بيئة تعليمية تستخدم الألعاب الرقمية كأداة رئيسية لتعزيز عملية التعلم وتحفيز المشاركة النشطة لطلاب الصف الرابع. تتضمن هذه البيئة استخدام البرامج والتطبيقات التعليمية التي تعتمد على الألعاب الرقمية لتقديم المحتوى التعليمي بشكل تفاعلي ومشوق، مما يعزز فهم المفاهيم وتطوير المهارات بطريقة تشاركية وممتعة.

- مهارات القراءة

عرفها (Fayziyeva، 2023) بأنها عملية فكرية معقدة يقوم فيها الفرد بتحويل الرموز المكتوبة إلى أصوات مسموعة، وتلفظها على مستوى الكلمات والجمل والعبارات بسلاسة ودقة. يتطلب ذلك من القارئ إتقان تشكيل الأصوات بمخارجها الصحيحة. تقدم هذه العملية تقييمًا لمدى فاعلية مهارات القراءة لدى الفرد ومدى قدرته على فهم وتفسير المعنى الكامن وراء النصوص.

ويعرفها الباحثان إجرائيًا بأنها قدرة متعلمي الصف الرابع الابتدائي على تحويل النصوص المكتوبة إلى أصوات مسموعة بدقة وسلاسة، مع مراعاة إخراج الأصوات من مخارجها الصحيحة. وتشمل هذه المهارات التمييز بين أنواع التنوين، والنطق السليم لحركات الإعراب، وضبط نطق الحركات القصيرة والطويلة وفقًا لزمن كل منها. كما تتضمن أيضًا القدرة على نطق الحروف والكلمات بدقة وبدون تحريف أو إضافة أو إبدال أو تكرار.

منهجية البحث وإجراءته

منهج البحث

يعتمد البحث الحالي على المنهج شبه التجريبي، وسوف يتم استخدامه لدراسة فاعلية متغير مستقل على متغير تابع، وهي على النحو الآتي:

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024 العدد (103) أبريل 2024

- المتغير المستقل (Independent Variable) بيئة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية.
- المتغير التابع (Dependent Variable) تعزيز مهارات القراءة.

ويبين الجدول رقم (1) الكيفية التي سيتم من خلالها استخدام المنهج شبه التجريبي في البحث.

جدول رقم (1): المنهج شبه التجريبي المستخدم في البحث

<table>
<tr><th>المنهج المستخدم</th><th>نوع المنهج</th><th>الهدف</th></tr>
<tr><td>المنهج شبه التجريبي
Quasi-Experimental Approach</td><td>كمي</td><td>لدراسة العلاقة السببية المتمثلة في نتائج التأثير الكمي لتطبيق التعلم القائم على الألعاب الرقمية وأثرها في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية، وسوف يتم اختبار المعالجات التجريبية ضمن المنهج شبه التجريبي وفق ما هو موضح فيما يلي:
<table>
<tr><th>مجموعتي البحث</th><th>المتغير المستقل</th><th>المتغيرات التابعة</th></tr>
<tr><td>المجموعة التجريبية</td><td>التعلم عبر الألعاب الرقمية</td><td rowspan="2">تعزيز مهارات القراءة</td></tr>
<tr><td>المجموعة الضابطة</td><td>الطريقة التقليدية</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

مجتمع البحث

يتكون مجتمع البحث الحالي من جميع طلاب الصف الرابع الابتدائي بمدرسة ابن حوقل الابتدائية، التابعة لمكتب تعليم أبحر بالإدارة العامة للتعليم بمحافظة جدة، وذلك للفصل الدراسي الأول، للعام الدراسي (2023-2024) والذين يقدر عددهم (154) متعلمًا، وفق الإحصائيات المستخرجة من نظام نور، مقسمين على سبعة فصول.

عينة البحث

تتكون عينة البحث الحالي من (60) طالبًا من طلاب الصف الرابع الابتدائي. وتم تقسيمهم على النحو الآتي:

عينة المجموعة التجريبية: (30) طالبًا.

عينة المجموعة الضابطة: (30) طالبًا.

أدوات البحث: بطاقة الملاحظة

تم تطوير أدوات البحث الآتية كما هو موضح في الجدول رقم **.(2)**

جدول رقم (2): أدوات البحث

الأداة	المنهج
أداة قياس مهارات القراءة للطلاب (بطاقة ملاحظة)	كمي (المنهج شبه التجريبي)

اعتمد البحث الحالي على بطاقة الملاحظة كأداة لجمع البيانات الخاصة بقياس مهارات القراءة للطلاب، وبالرجوع إلى الدراسات السابقة ذات الصلة والتي استخدمت بطاقة الملاحظة كأداة للبحث، تم الاستفادة من

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

خطوات وإجراءات إعداد بطاقة الملاحظة الواردة فيها مثل دراسة (سيفين، 2021؛ خليفة وآخرون، 2023؛ المقاطي وبريكيت، 2021؛ العويضي والأحمدي، 2021) وقد تم بناء أداة قياس مهارات القراءة وفقًا للخطوات التالية:

الهدف من بطاقة الملاحظة

هدفت بطاقة الملاحظة إلى قياس أداء عينة الدراسة لمهارات القراءة.

تحديد محاور بطاقة الملاحظة

تم تحديد محاور البطاقة في (4) محاور رئيسة وهي: المحور الأول: مهارة الدقة القرائية، المحور الثاني: مهارة المعدل والسرعة القرائية، المحور الثالث: مهارة القراءة المعبرة في الأداء، المحور الرابع: مهارة النطق.

صياغة مفردات بطاقة الملاحظة

تم صياغة مفردات البطاقة وفقًا للمحاور الأربعة المذكورة أعلاه، حيث اشتملت بطاقة الملاحظة على عدد (12) مفردة، تم توزيعها على (4) محاور، وتصف كل مفردة المهارة المطلوبة من المتعلم.

جدول رقم (3): عدد المفردات المخصصة لكل محور من محاور بطاقة الملاحظة لمهارات القراءة

الصدق الظاهري لبطاقة الملاحظة

م	المحاور	عدد المفردات
1	مهارة الدقة القرائية	3
2	مهارة المعدل والسرعة القرائية	3
3	مهارة القراءة المعبرة في الأداء	3
4	مهارة النطق	3
	المجموع الكلي	12

بعد الرجوع إلى الدراسات السابقة تضمنت بطاقة الملاحظة على 4 محاور رئيسة يتفرع منها 12 مهارة فرعية، وتم عرضها على مجموعة من المحكمين ذوي الخبرة في المجال وذلك بهدف إبداء رأيهم في مدى ارتباط المهارة بالمحاور، دقة الصياغة العلمية واللغوية، قابليتها للقياس، وإضافة المقترحات والملاحظات لتطوير الأداة وإثراءها. الجدير بالذكر أن المحكمين أشاروا إلى مجموعة من التعديلات التي تم الأخذ بها، على سبيل المثال: إعادة صياغة بعض المهارات نظرًا لعدم وضوحها، وتعديل بعض الأخطاء الإملائية في القائمة.

صدق الاتساق الداخلي لبطاقة الملاحظة

للتأكد من صدق الاتساق الداخلي لمحاور بطاقة التقييم تم استخدام معامل ارتباط (بيرسون) لقياس العلاقة بين كل مهارة والدرجة الكلية على العينة الاستطلاعية عددها (20) متعلمًا من خارج عينة البحث وجاءت النتائج كما هو موضح بالجدول رقم (4).

جدول رقم (4): صدق الاتساق الداخلي لبطاقة الملاحظة

المجال	الدرجة الكلية
مهارة الدقة القرائية	0.73**
مهارة المعدل والسرعة القرائية	0.75**
مهارة القراءة المعبرة في الأداء	0.74**
مهارة النطق	0.74**
الدرجة الكلية	0.74**

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

** دالة عند مستوى دلالة (0.01).

يتبين من الجدول رقم (4) أن معاملات الارتباط لبيرسون بين كل محور وآخر دالة إحصائياً عند مستوى (0.01)، ويلاحظ كذلك وجود دلالة إحصائية بين كل محور على حده والدرجة الكلية للبطاقة عند مستوى (0.01)، الأمر الذي يزيد الثقة بأداة الدراسة.

قياس الثبات لبطاقة الملاحظة

تم حساب ثبات بطاقة الملاحظة من خلال حساب معامل الاتفاق بين الملاحظين أثناء تقييم (20) متعلمًا من خارج عينة البحث حيث تم حساب عدد مرات الاتفاق وعدد مرات الاختلاف بين الملاحظين ثم حساب النسبة المئوية لاتفاق الملاحظين لجميع بطاقات المتعلمين باستخدام معادلة كوبر Cooper وهي:

$$\text{معامل كوبر} = \frac{\text{عدد مرات الاتفاق}}{\text{عدد مرات الاتفاق + عدد مرات الاختلاف}} \times 100$$

والجدول رقم (5) يوضح النسب المئوية لاتفاق الملاحظين.

جدول رقم (5): النسبة المئوية لاتفاق الملاحظين في بطاقة الملاحظة

المجال	مرات الاتفاق	مرات عدم الاتفاق	المجموع	معامل الثبات
مهارة الدقة القرائية	3	-	3	100%
مهارة المعدل والسرعة القرائية	7	2	9	86%
مهارة القراءة المعبرة في الأداء	5	-	5	100%
مهارة النطق	6	1	7	85%
الدرجة الكلية	21	3	24	92.75%

باستقراء الجدول رقم (5) يظهر أن نسبة الاتفاق بلغت (92.75%) مما يدل على أن البطاقة على درجة عالية من الثبات لتطبيقها.

التصميم التعليمي

يعمل الباحثان في هذه الدراسة على استكشاف تأثير تصميم بيئة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية على تحسين مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية، مستعينين بالأبحاث السابقة ذات الصلة. قام الباحثان بمراجعة النماذج المستخدمة في التصميم التعليمي لتحقيق أهداف البحث، إلا أنهم قرروا اعتماد النموذج العام للتصميم التعليمي (ADDIE) في هذه الدراسة. ويتمثل أحد الأسباب في هذا الاختيار لسهولة تطبيق هذا النموذج ووضوح خطواته، بالإضافة إلى قدرته على التكيف والتسلسل المنطقي. نظرًا لأن البحث الحالي يهدف إلى قياس مجموعة متنوعة من المهارات باستخدام بطاقة الملاحظة، فإن استخدام النموذج العام للتصميم التعليمي (ADDIE) يُعتبر الخيار الأمثل لتحقيق أهداف البحث بناءً على الأسباب المبينة. ويتكون النموذج العام للتصميم التعليمي (ADDIE) من الخطوات التالية: التحليل (Analysis)، التصميم (Design)، التطوير (Development)، التنفيذ (Implementation)، التقييم (Evaluation).

المرحلة الأولى: التحليل (**Analysis**)

تم في هذه المرحلة إجراء تحليل شامل للحاجات والأهداف التعليمية المراد تحقيقها، حيث تم تحديد أفراد العينة البحثية وتوصيف خصائصهم بدقة. بعد ذلك، تم إجراء تحليل شامل للمهام التعليمية اللازمة لتحقيق هذه الأهداف، مع التركيز على تحديد الأنشطة والخطط التعليمية المناسبة. وفي الختام، تم إجراء تقييم شامل للموارد المتاحة والقيود الموجودة في البيئة التعليمية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

أولا: تحليل الحاجات والغايات التعليمية

تتطلع حاجات وغايات التعليم في العصر الحالي إلى تطور وتغير، نظراً لتوفر التكنولوجيا والألعاب الرقمية. يحتاج الطلاب اليوم بشدة إلى اكتساب المهارات الرقمية والتكنولوجية ليتفاعلوا ويستفيدوا من البيئة الرقمية المحيطة بهم. وتهدف الألعاب الرقمية إلى تنمية مهارات ومعرفة متنوعة، بما في ذلك التفكير النقدي والإبداع والمنطق، فضلاً عن تعزيز المهارات الحسابية والعلمية. وتعزز هذه الألعاب التعاون والتواصل الفعّال، وتوفر بيئة تفاعلية لتحسين إجادة اللغات الأجنبية. وتساهم الألعاب الرقمية التي تتطلب التحكم الحركي في تطوير المهارات الحركية والتنسيق بين اليد والعين، مما يعزز مهارات الحلول الإبداعية وإدارة الوقت. وباستخدام الألعاب الرقمية كأداة تعليمية، يمكن للمعلمين تلبية احتياجات الطلاب وتحفيزهم على التعلم بشكل ممتع، مما يساهم في تنمية مهارات التفكير والتواصل والتعاون اللازمة للنجاح في المجتمعات الرقمية الحديثة.

ثانيًا: تحديد خصائص الطلاب

تمثل عينة البحث الحالي في طلاب الصف الرابع الابتدائي في مدرسة ابن حوقل الابتدائية بمكتب تعليم أبحر، بالإدارة العامة للتعليم بمحافظة جدة، وتتميز هذه العينة بعدة خصائص تنموية وتعليمية، وفقاً (Ripke et al.، 2008) يشمل ذلك تطور القدرة على التفكير المنطقي وحل المشكلات، وتطوير الصورة الذاتية والتعرف على الهوية الشخصية، بالإضافة إلى القدرة على التفاعل الاجتماعي وحل المشكلات الاجتماعية. يتميز الطلاب أيضاً بقدرتهم على التعبير عن آرائهم والاستماع للآخرين، وتنمية المهارات الأكاديمية والقيم الأخلاقية، مثل التعاون والاحترام والنزاهة. كما أنهم يتمتعون بخبرة كافية في استخدام الأجهزة الرقمية، مما يدفع إلى توظيف الألعاب الرقمية كأداة تعليمية. بهدف استكشاف فعالية تصميم تعلم قائم على الألعاب الرقمية وأثره في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

ثالثًا: تحليل المهمات التعليمية

تتجسّد المهام التعليمية كنهج يسعى من خلاله المتعلم لاكتساب المهارات والمعرفة عقب الانتهاء من تجربة التعلم العملي. يركز هذا البحث على فعالية تصميم تجربة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية وتأثيرها في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية. وقد تم تصنيف المهام وفق المهارات الأساسية المراد تطويرها، والتي تتضمن:

مهمات مهارات القراءة

تم تقسيم مهام مهارات القراءة إلى أربعة محاور أساسية، حيث تضمن كل محور مجموعة من المهارات المتعلقة به. وفيما يلي تفصيل هذه المهارات:

المحور الأول: مهارة الدقة القرائية

اندرج تحته مجموعة من المهارات وهي: التمييز الدقيق للكلمات، قراءة الكلمات والجمل دون إضافة أو حذف أو تكرار، قراءة النص مراعيًا الضبط الصحيح.

المحور الثاني: مهارة المعدل والسرعة القرائية

اندرج تحته مجموعة من المهارات وهي: قراءة فقرات من النص بطلاقة، قراءة الكلمات في سياق النص المقروء بسرعة مناسبة، الأداء القرائي للنص مراعيًا صحة المقروء.

المحور الثالث: مهارة القراءة المعبرة في الأداء

اندرج تحته مجموعة من المهارات وهي: تمثيل المعنى في أثناء الإلقاء، التنويع في النبرة الصوتية عند الأداء القرائي، نطق الجمل في وحدات فكرية تامة المعنى.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

المحور الرابع: مهارة النطق

اندرج تحته مجموعة من المهارات وهي: فك رموز الكلمات، نطق الكلمات نطقًا صحيحًا، التمييز بين الحركات الطويلة والقصيرة والظواهر الصوتية المختلفة مثل التشديد والتنوين.

رابعًا: تحديد الموارد والقيود في البيئة التعليمية

تعتبر العينة المشاركة في التجربة جيل رقمي، مما يعني أنهم نشأوا وتربوا في بيئة تتضمن أجهزة رقمية ووصولاً سهلاً إلى الإنترنت، وبالتالي، فمن المرجح أن يكون لديهم أجهزة رقمية في منازلهم. كما أن خبرتهم الطويلة في استخدام الألعاب الرقمية تعني أن تجربة استخدام هذه الألعاب في بيئتهم المنزلية ستكون مريحة ومثمرة. تم اختيار منازل المشاركين لتنفيذ التجربة بسبب عدم توفر الواي فاي في المدرسة، حيث يتطلب ذلك الوصول إلى الإنترنت لتشغيل الألعاب الرقمية المختارة. وبعض المشاركين قد يواجهون قيوداً في إحضار أجهزتهم إلى المدرسة، كما أن بعضهم قد لا يمتلكون أجهزة رقمية خاصة بهم، مما يتطلب استخدام أجهزة أحد أفراد أسرهم.

أما عن السياق الذي سيتم فيه تطبيق التجربة فهي اللعبة الرقمية روبلوكس (ROBLOX)، وهي لعبة رقمية عبر الإنترنت تتوفر على أجهزة الكمبيوتر والهواتف الذكية التي تعمل بنظامي Android و iOS، بالإضافة إلى أجهزة Xbox وPlayStation. تستهدف اللعبة الأطفال والمراهقين من الفئة العمرية 8 إلى 18 عامًا، حيث يمكن للمستخدمين إنشاء شخصيات رقمية وتخصيصها بالإضافة إلى صنع ألعابهم الخاصة. تم تصميم اللعبة لتكون مناسبة للعائلة، حيث تعمل على مجموعة واسعة من الأجهزة والمنصات، تم اختيار هذه اللعبة بناءً على مجانيتها وملاءمتها لفئة العمر المستهدفة، حيث قام الباحثان بفتح حساب في اللعبة وتصميم البيئة التعليمية المستخدمة في تطبيق التجربة.

المرحلة الثانية: التصميم

في هذه المرحلة، سيتم تصميم أهداف التجربة ووضع المسودات والمخططات الضرورية لتفعيل لعبة روبلوكس (ROBLOX) الرقمية. وتوظيفها لتعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية من خلال التعلم القائم على الألعاب الرقمية، وذلك وفق الخطوات التالية:

أولا: تصميم أهداف التجربة

يهدف البحث الحالي بشكل عام إلى قياس تأثير تصميم التعلم القائم على الألعاب الرقمية وأثره في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية. تم صياغة مجموعة من الأهداف الفرعية التي يسعى الباحث إلى تحقيقها، وتشمل:

- تعريف الطلاب بمهارات القراءة وكيفية تطبيقها عبر الألعاب الرقمية.

- تدريب الطلاب على مهارات القراءة.

- تعزيز القدرة على التواصل والتفاعل بشكل فعال من خلال القراءة والمشاركة في مناقشات ونشاطات مختلفة داخل اللعبة التي سيتم تطبيق التجربة فيها.

- تحفيز المتعلمين للقراءة بشكل طوعي والاستمتاع بعملية القراءة.

ثانيًا: تصميم أداة البحث

تم تحديد أداة واحدة في البحث الحالي وهي بطاقة الملاحظة، حيث تم تكييفها لتكون مناسبة للتعليم من خلال اللعب الرقمي. تشمل بطاقة الملاحظة لمهارات القراءة أربعة محاور رئيسية: محور الدقة القرائية، ومحور المعدل والسرعة القرائية، ومحور القراءة المعبرة في الأداء، ومحور النطق. كل محور يتضمن مجموعة من المهارات المرتبطة به، وتم تحكيم هذه المهارات من قبل مجموعة من المختصين والخبراء.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

ثالثًا: تصميم المحتوى الرقمي

بعد مراجعة عدد من الألعاب الرقمية لاستخدامها في تحقيق هدف البحث الرئيسي وتطبيقها للتعلم القائم على الألعاب الرقمية، قرر الباحثان استخدام لعبة روبلوكس (ROBLOX). تم اختيار هذه اللعبة لعدة أسباب، منها سهولة تصميم البيئة دون تعقيد وتوفرها بشكل مجاني، بالإضافة إلى ملاءمتها لفئة العمر المستهدفة في البحث. تتيح اللعبة عالمًا افتراضيًا رسوميًا مفتوحًا، وتمكن الطلاب من تصميم شخصياتهم الافتراضية التي تمثلهم أثناء التفاعل مع زملائهم، مما يضفي جوًا من المتعة والتشويق.

رابعًا: تصميم المهام

يحتوي البحث الحالي على أداة للقياس وهي بطاقة الملاحظة لمهارات القراءة، حيث سيقوم الباحثان بملاحظة أداء الطلاب في مهارة القراءة عبر اللعبة الرقمية. سيقومان خلال ذلك بالمهام التالية: تسجيل أداء الطلاب في بطاقة الملاحظة، وفي نهاية المهمة سيتم جمع الدرجات التي حصل عليها الطلاب وتسجيلها. أما بالنسبة لمهام الطلاب، فتتضمن التزامهم بدخول اللعبة وإكمال المهام التعليمية الموجودة فيها.

خامسًا: تحديد أساليب التفاعل مع المحتوى

نظرًا لأن تجربة البحث تركز على التعلم عبر الألعاب الرقمية وتأثيرها في تعزيز مهارات القراءة، فقد اقترح الباحثان أن يكون التفاعل مع المحتوى على شكل تفاعل جماعي. ومن ثم سيتم تقييم الطلاب وعرض نتائجهم على شكل فردي.

سادسًا: تحديد المصادر والوسائط الرقمية

سيتم تطبيق تجربة البحث عبر لعبة روبلوكس (ROBLOX)، حيث سيقوم الطلاب بالولوج إلى اللعبة من منازلهم، حيث يتوفر الإنترنت، باستخدام أجهزتهم الشخصية. بعد ذلك، سيقومون بالدخول إلى الخريطة المعدة من قبل الباحثان خصيصًا لهذه التجربة.

سابعًا: وصف المصادر والوسائط الرقمية

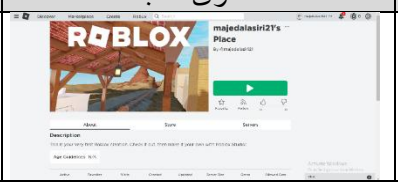
تم اعتماد لعبة روبلوكس (ROBLOX) كلعبة عالم مفتوح اجتماعي، حيث يمكن للأفراد اللعب والبناء وتصميم البيئات فيها ومشاركتها مع الآخرين. سيتم استخدام هذه اللعبة لعرض المحتوى الذي سيتفاعل معه الطلاب خلال التجربة.

ثامنًا: إعداد التعليمات والتوجيهات

تم توضيح وشرح المهارات التي سيتم تقييم الطلاب فيها، وتم مناقشتها مع الطلاب من خلال شرح بطاقة الملاحظة لمهارات القراءة. تم أيضًا بيان توزيع الدرجات وعرضها أمامهم لضمان فهمهم لعملية التقييم.

تاسعًا: تصميم سيناريو المحتوى الرقمي

السيناريو يتضمن الخطوات التالية لاستخدام لعبة روبلوكس (ROBLOX) وكيفية التعامل معها من قبل الباحثين والطلاب وفقًا للمخطط التالي:

م	محتوى اللعبة	الوصف	المنفذ
1		الشاشة الرئيسية للخريطة التي سيقوم الطلاب بالدخول إليها لتنفيذ تجربة البحث في لعبة روبلوكس (ROBLOX).	الباحثان + الطلاب

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

2		التجمع في منطقة التجربة الخاصة بالبحث، حيث يقوم الطلاب بتطبيق التجربة لإكمال المهام.	الباحثان + الطلاب
3		يُنظِّم الطلاب جلسات قراءة جماعية للنص التي سيتم تقييم مهارات القراءة من خلالها.	الطلاب
4		بعد قراءة النص، يبدأ الطلاب بأداء مهام القراءة فرديًا من أجل التقييم، وهنا يرصد الباحثان أداءهم في بطاقة الملاحظة.	الباحثان + الطلاب
5		بعد الانتهاء من المهام المتعلقة بمهارات القراءة، يُبلغ الباحثان الطلاب بنتائج التقييم التي حصلوا عليها.	الباحثان

شكل (1): تصميم سيناريو المحتوى الرقمي

المرحلة الثالثة: التطوير/الإنتاج (**Development**)

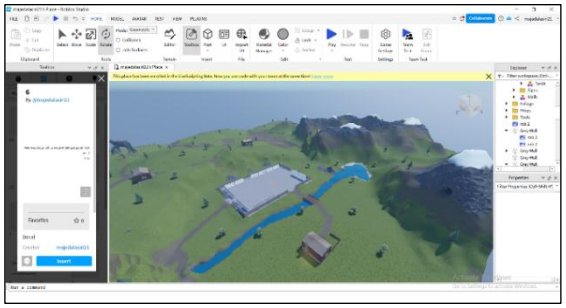
في هذه المرحلة، يتم إنشاء الصورة الأولية للمحتوى الرقمي، وذلك بعد الاستفادة من الخطوات والإجراءات التي تم اتخاذها في المراحل السابقة. يتم فتح حساب في لعبة ROBLOX وتجهيز المحتوى الذي سيتم تقديمه للطلاب وفق الخطوات التالية:

- إنشاء حسابان جديدان للباحثان في لعبة روبلوكس (ROBLOX).

شكل (2): إنشاء حسابان جديدان للباحثان في لعبة روبلوكس (ROBLOX)

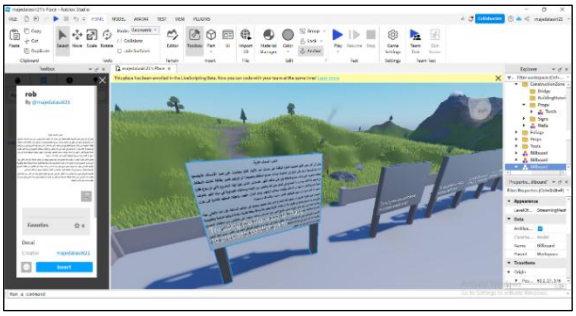
- إنشاء مكان افتراضي داخل لعبة ROBLOX الذي يعرض المحتوى والذي سيتم تقييمه على الطلاب.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024



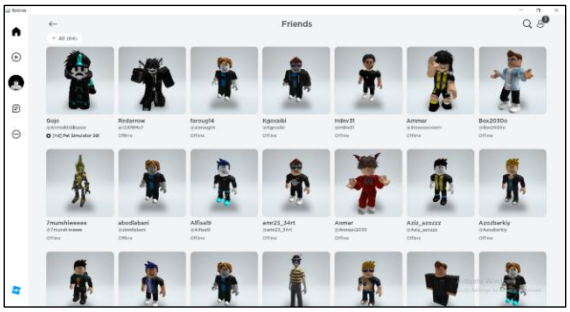
شكل (3): إنشاء مكان افتراضي داخل لعبة ROBLOX

- وضع نص تقييم مهارات القراءة داخل المكان الافتراضي في لعبة ROBLOX.



شكل (4): وضع نص تقييم مهارات القراءة داخل المكان الافتراضي في لعبة ROBLOX.

- إرسال دعوة إضافة لكل طالب إلى حسابه على لعبة ROBLOX، مما يمكنهم من إضافة الباحثان والانضمام إلى المكان الافتراضي الذي سيتم فيه تطبيق التجربة.



شكل (5): إرسال دعوة إضافة لكل طالب إلى حسابه على لعبة ROBLOX

- الترحيب بالطلاب عند دخولهم للمكان الافتراضي داخل اللعبة حيث ستجرى تجربة البحث، مع توضيح فكرة التجربة والمهارات التي سيتم تقييمها لدى الطلاب داخل العالم الرقمي للعبة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

شكل (6): الترحيب بالطلاب عند دخولهم للمكان الافتراضي داخل اللعبة حيث ستجرى تجربة البحث.

بعد إكمال الخطوات السابقة، أصبحت اللعبة جاهزة للاستخدام.

المرحلة الرابعة: التنفيذ (**Implemention**)

في هذه المرحلة، يتم تنفيذ النسخة الأولية للتجربة على عينة صغيرة وغير ممثلة لعينة الدراسة الفعلية. الهدف من هذا الإجراء هو التحقق من سلامة الإجراءات المخططة ومدى وملاءمتها لأهداف الدراسة. بعد ذلك، يتم بدء تنفيذ التجربة على العينة الفعلية المحددة للدراسة، وتوثيق نتائجها وفقًا للسيناريو المعد مسبقًا، وذلك باتباع الخطوات التالية:

- يقوم الطلاب بدخول اللعبة خلال الفترة الزمنية المتفق عليها مع الباحثين للقيام بالمهام المحددة.

- يُقوم الباحثان بمراقبة أداء الطلاب أثناء تنفيذ المهام وتسجيل الأداء في بطاقة الملاحظة المخصصة لمهارات القراءة.

- بعد إكمال المهام المرتبطة بالتجربة، يتم حساب درجات الطلاب استنادًا إلى بطاقة الملاحظة المتعلقة بمهارات القراءة. يُعرض تقييم الدرجات أمام الطلاب.

المرحلة الخامسة: التقويم (**Evaluation**)

في هذه المرحلة، يتم قياس كفاءة وفعالية تجربة البحث وأدواتها من خلال عمليات التقويم الثلاثة: التقويم القبلي، والتقويم التكويني، والتقويم الختامي. يجب الإشارة إلى أن مرحلة التقويم تعتبر متداخلة مع جميع المراحل السابقة ولا تنفصل عنها، وتأتي مراحل التقويم على النحو التالي:

التقويم القبلي

تمت العملية من خلال العينة الاستطلاعية قبل بدء تطبيق تجربة البحث. تضمنت هذه المرحلة التحقق من ملاءمة أدوات البحث وصلاحيتها للغرض المخطط لها.

التقويم البنائي

تم القيام بهذا التقويم خلال ممارسة التجربة عن طريق مراقبة دقيقة لتطورات التجربة وتحديد الصعوبات أو العقبات التي قد تنشأ خلالها. كما تم التأكد من فعالية لعبة "روبلوكس" (ROBLOX) وقدرة الطلاب على التفاعل معها بشكل فعال. وتم التحقق من فهم الطلاب لجميع المهارات المتعلقة بمهارات القراءة التي يتم تقييمها، بالإضافة إلى التأكد من معرفتهم بآلية التقييم.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

التقويم الختامي

تم تنفيذ هذا التقويم بعد الانتهاء من تنفيذ التجربة بشكل كامل، بهدف التحقق من فعاليتها وكفاءتها وتقييم مدى استفادة الطلاب منها. كما يتضمن التقويم النظر في إمكانية تعميم التجربة، وقابليتها للتطبيق والاستفادة في سياقات أخرى.

وبذلك يكون قد انتهينا من مراحل التصميم التعليمي الخمسة وفق النموذج العام (ADDIE).

خطوات تطبيق البحث:

تتألف خطوات تنفيذ البحث من سلسلة من الإجراءات المنهجية التي قام بها الباحثان. تتضمن هذه الخطوات الحصول على الموافقات الرسمية المطلوبة لتنفيذ البحث، والإجراءات المتبعة مع العينة الاستطلاعية، وبعد ذلك تطبيق الإجراءات على العينة الأساسية. وتشمل الإجراءات التحقق من تكافؤ المجموعات وفقًا للخطوات التالية:

1- أخذ الموافقات الرسمية:

حصل الباحثان على خطاب رسمي من كلية التربية في جامعة الملك عبدالعزيز بجدة، مُوجَّه إلى الإدارة العامة للتعليم بمحافظة جدة، بهدف تسهيل سير عملهما. واستنادًا إلى هذا الخطاب، تم الحصول على موافقة رسمية من إدارة التعليم لتسهيل مهمة الباحثين وتنفيذ تجربة البحث في مدرسة ابن حوقل الابتدائية، خلال الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي 2023-2024م.

2. التطبيق على العينة الاستطلاعية:

قام الباحثان بتطبيق أداة البحث، وهي بطاقة الملاحظة لمهارات القراءة، على عينة من طلاب الصف الرابع في مدرسة ابن حوقل الابتدائية، والتي لم تكن جزءًا من عينة البحث الأساسية. وذلك بهدف التحقق من صلاحية بطاقة الملاحظة، وضمان موثوقيتها وثباتها. كان عدد العينة المستخدمة في هذا التطبيق 20 طالبًا.

3. اختيار عينة البحث

اختار الباحثان عينة تضم 60 طالبًا من طلاب الصف الرابع في مدرسة ابن حوقل الابتدائية، والتي لم تكن جزءًا من عينة الاستطلاع. تم تقسيم الطلاب إلى عينتين: العينة التجريبية والتي تم تطبيق التعلم عبر الألعاب الرقمية عليها لتعزيز مهارات القراءة، وضمت 30 طالبًا، بينما تم تطبيق التعلم بالطريقة التقليدية لمهارات القراءة على العينة الضابطة، وضمت 30 طالبًا.

4. تطبيق أداة البحث قبليًا:

تم تطبيق أداة البحث قبليًا على العينتين، وتم التأكد من تكافؤ مجموعتي البحث من خلال حساب المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري، وتم حساب قيمة (ت) لدرجات أفراد المجموعتين في القياس القبلي لبطاقة الملاحظة، كما هو مبين في الجدول التالي:

جدول (6): التحقق من تكافؤ المجموعتين في الأداة

الأداة	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت"	قيمة الدلالة	الدلالة عند مستوى0.01
مهارات القراءة	التجريبية	30	8.69	3.79	58	0.581	0.609	غير دالة

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

	الضابطة	30	9.01	2.55				

يتضح من الجدول (6) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (≤ □ 0.05) بين متوسط درجات المجموعتين على بطاقة الملاحظة الخاصة بمهارات القراءة، مما يدل على تكافؤ المجمعتين قبل إجراء التجربة.

5. التطبيق الفعلي لتجربة البحث:

بدء تطبيق تجربة البحث يوم 1445/3/30ه ولمدة أسبوعين متواصلة، حيث تم قياس أثر تصميم تعلم قائم على الألعاب الرقمية وأثره في تعزيز مهارات القراءة مع المجموعتين التجريبية والضابطة، وكانت المجموعة التجريبية تدرس عبر اللعبة الرقمية روبلوكس (ROBLOX). بينما المجموعة الضابطة كانت تدرس بالطريقة التقليدية. وتم شرح فكرة تجربة البحث للطلاب، مع التركيز على أهميتها وضرورة التفاعل معها بشكل فعّال، وتأكيد أن هذه التجربة لا تؤثر على درجاتهم الدراسية ولا ترتبط بالتحصيل الدراسي. كما تم تبسيط شرح المهارات المطلوبة للطلاب، وتوضيح كيفية التفاعل مع لعبة "روبلوكس" (ROBLOX)، بالإضافة إلى شرح كيفية تقييم أداء الطلاب من خلالها.

وبعد إنهاء تجربة البحث لكل من عينتي البحث، والتي شملت تطبيق بطاقة الملاحظة لمهارات القراءة وتسجيل الدرجات لكل من المجموعتين، فإن البيانات أصبحت جاهزة لإجراء المعالجات الإحصائية المناسبة، بهدف تحليل النتائج والوصول إلى الاستنتاجات العلمية الملائمة.

نتائج البحث وتفسيرها ومناقشتها

نتائج البحث

احتوى البحث الحالي على ثلاثة أسئلة، تم جعل كل سؤال منها في قسم مستقل كما يلي:

1 عرض النتائج المتعلقة بالسؤال الأول للبحث

نص السؤال الأول للبحث على (ما مهارات القراءة اللازمة لدى طلاب المرحلة الابتدائية)

تم الإجابة على هذا السؤال من خلال مراجعة الأطر النظرية والأدب التربوي للدراسات السابقة التي لها علاقة بموضوع مهارات القراءة كدراسة (سيفين، 2021؛ خليفة وآخرون، 2023؛ المقاطي وبريكيت، 2021؛ العويضي والأحمدي، 2021) وبعد صياغة المهارات بناءً على خبرة الباحثان في المجال التعليمي ومن خلال مراجعة الأدبيات، تم عرضها على مجموعة من المحكمين ذوي الخبرة في المجال وذلك بهدف إبداء رأيهم في مدى ارتباط المهارة بالمحاور، دقة الصياغة العلمية واللغوية، قابليتها للقياس، وإضافة المقترحات والملاحظات لتطوير الأداة وإثراءها.

2. عرض النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني للبحث

نص السؤال الثاني للبحث على (ما التصميم التعليمي المناسب للبيئة الألعاب الرقمية لتعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية)

تم تقديم إجابة مفصلة على هذا السؤال من البحث، الذي يتناول عرض الطريقة والإجراءات. تم الاعتماد في ذلك على النموذج العام للتصميم التعليمي (ADDIE)، والذي يتكون من خمس مراحل رئيسية: التحليل، التصميم، التطوير/الإنتاج، التنفيذ، والتقويم. فيما يلي شرح مفصل لكل مرحلة:

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

المرحلة الأولى: التحليل (Analysis)

تم في هذه المرحلة إجراء تحليل للحاجات والأهداف التعليمية المراد تحقيقها، حيث تم تحديد أفراد العينة البحثية وتوصيف خصائصهم بدقة، ومن ثم تم إجراء تحليل للمهام التعليمية المطلوبة لتحقيق هذه الأهداف. في الخطوة الأخيرة، تم إجراء تحليل للموارد المتاحة والقيود الموجودة في البيئة التعليمية.

المرحلة الثانية: التصميم (Design)

تم في هذه المرحلة تصميم أهداف التجربة، ووضع المسودات والمخططات اللازمة لتفعيل اللعبة الرقمية روبلوكس (ROBLOX)، وتوظيفها للتعلم القائم على الألعاب الرقمية وأثرها في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية، كما تم تصميم المهام، وإعداد التعليمات والتوجيهات، وأخيرًا تم تصميم سيناريو المحتوى الرقمي.

المرحلة الثالثة: التطوير/الإنتاج (Development)

في هذه المرحلة، يتم إنشاء الصورة الأولية للمحتوى الرقمي، وذلك بعد الاستفادة من الخطوات والإجراءات التي تم اتخاذها في المراحل السابقة. يتم فتح حساب في لعبة ROBLOX وتجهيز المحتوى الذي سيتم تقديمه للطلاب وفق الخطوات التالية:

- إنشاء حسابان جديدان للباحثان في لعبة روبلوكس (ROBLOX).

- إنشاء مكان افتراضي داخل لعبة ROBLOX الذي يعرض المحتوى والذي سيتم تقييمه على الطلاب.

- وضع نص تقييم مهارات القراءة داخل المكان الافتراضي في لعبة ROBLOX.

- إرسال دعوة إضافة لكل طالب إلى حسابه على لعبة ROBLOX، مما يمكنهم من إضافة الباحثان والانضمام إلى المكان الافتراضي الذي سيتم فيه تطبيق التجربة.

- الترحيب بالطلاب عند دخولهم للمكان الافتراضي داخل اللعبة حيث ستجرى تجربة البحث، مع توضيح فكرة التجربة والمهارات التي سيتم تقييمها لدى الطلاب داخل العالم الرقمي للعبة.

بعد إكمال الخطوات السابقة، أصبحت اللعبة جاهزة للاستخدام.

المرحلة الرابعة: التنفيذ (Implemention)

في هذه المرحلة، يتم تنفيذ النسخة الأولية للتجربة على عينة صغيرة وغير ممثلة لعينة الدراسة الفعلية. الهدف من هذا الإجراء هو التحقق من سلامة الإجراءات المخططة ومدى وملاءمتها لأهداف الدراسة. بعد ذلك، يتم بدء تنفيذ التجربة على العينة الفعلية المحددة للدراسة، وتوثيق نتائجها وفقًا للسيناريو المعد مسبقًا، وذلك باتباع الخطوات التالية:

- يقوم الطلاب بدخول اللعبة خلال الفترة الزمنية المتفق عليها مع الباحثين للقيام بالمهام المحددة.

- يُقوم الباحثان بمراقبة أداء الطلاب أثناء تنفيذ المهام وتسجيل الأداء في بطاقة الملاحظة المخصصة لمهارات القراءة.

- بعد إكمال المهام المرتبطة بالتجربة، يتم حساب درجات الطلاب استنادًا إلى بطاقة الملاحظة المتعلقة بمهارات القراءة. ويتم عرض تقييم الدرجات أمام الطلاب.

المرحلة الخامسة: التقويم (Evaluation)

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

في هذه المرحلة، يتم قياس كفاءة وفعالية تجربة البحث وأدواتها من خلال عمليات التقويم الثلاثة: التقويم القبلي، والتقويم التكويني، والتقويم الختامي. يجب الإشارة إلى أن مرحلة التقويم تعتبر متداخلة مع جميع المراحل السابقة ولا تنفصل عنها، وتأتي مراحل التقويم على النحو التالي:

- التقويم القبلي:

تمت العملية من خلال العينة الاستطلاعية قبل بدء تطبيق تجربة البحث. تضمنت هذه المرحلة التحقق من ملاءمة أدوات البحث وصلاحيتها للغرض المخطط لها.

-التقويم البنائي:

تم القيام بهذا التقويم خلال ممارسة التجربة عن طريق مراقبة دقيقة لتطورات التجربة وتحديد الصعوبات أو العقبات التي قد تنشأ خلالها. كما تم التأكد من فعالية لعبة "روبلوكس" (ROBLOX) وقدرة الطلاب على التفاعل معها بشكل فعال. وتم التحقق من فهم الطلاب لجميع المهارات المتعلقة بمهارات القراءة التي يتم تقييمها، بالإضافة إلى التأكد من معرفتهم بآلية التقييم.

-التقويم الختامي:

تم تنفيذ هذا التقويم بعد الانتهاء من تنفيذ التجربة بشكل كامل، بهدف التحقق من فعاليتها وكفاءتها وتقييم مدى استفادة الطلاب منها. كما يتضمن التقويم النظر في إمكانية تعميم التجربة، وقابليتها للتطبيق والاستفادة في سياقات أخرى.

3. عرض النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث للبحث

نص السؤال الثالث للبحث على (ما أثر التصميم التعليمي المقترح في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟)

تمت الإجابة على هذا السؤال من خلال اختبار صحة فرضية البحث وهي: (لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في تعزيز مهارات القراءة ترجع إلى الأثر الأساسي للتعلم القائم على الألعاب الرقمية).

وقد تم التحقق من صحة الفرضية باستخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ونتائج اختبار (ت) وحجم الأثر (مربع إيتا) للفروق في التطبيق البعدي لمجموعتي البحث في مهارات القراءة، والجدول التالي يوضح النتائج:

جدول (7): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية ونتائج اختبار (ت) وحجم الأثر (مربع إيتا) للفروق في التطبيق البعدي لمجموعتي البحث في مهارات القراءة

الأداة	المجموعة	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "ت"	قيمة الدلالة	الدلالة عند مستوى 0.01	حجم التأثير
مهارات القراءة	التجريبية	30	14.83	5.267	58	-43.278	0.000	دالة	0.926 كبير
	الضابطة	30	12.27	4.95					

باستقراء الجدول (7) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\leq$ 0.05) بين متوسط درجات المجموعتين على مهارات القراءة، وذلك لصالح المجموعة الأولى، فقد بلغت قيمة (ت) لدلالة الفرق بين متوسطات القياسين (43.279)، وهي ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.01). لذا، فإننا نرفض الفرضية

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

في البحث القائلة: (لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في تعزيز مهارات القراءة ترجع إلى الأثر الأساسي للتعلم القائم على الألعاب الرقمية). ونستبدلها بالفرضية البديلة التي تنص على: (توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في تعزيز مهارات القراءة ترجع إلى الأثر الأساسي للتعلم القائم على الألعاب الرقمية). وقد بلغت قيمة حجم الأثر باستخدام مربع إيتا على مهارة القياس (0.926)، وهي قيمة كبيرة، وتدل على أن نسبة كبيرة من الفروق تعزى إلى نمط التعلم.

وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\leq$ 0.05) بين متوسط درجات المجموعتين على مهارات القراءة، وذلك لصالح المجموعة التجريبية، فقد بلغت قيمة (ت) لدلالة الفرق بين متوسطات القياسين (43.279)، وهي ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.01). وهذا يؤكد فاعلية تصميم بيئة تعلم قائمة على الألعاب الرقمية وأثرها في تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية، وتفوقه على الطريقة التقليدية التي كانت تطبق على المجموعة الضابطة.

ثانيًا: تفسير نتائج البحث

وتوافقت هذه النتيجة مع بعض الدراسات السابقة، مثل الدراسة التي أجراها (Ahmad، 2023)، والتي استخدمت تصميم بحثي مضمن متعدد المراحل ومختلط لاستكشاف فعالية التعلم القائم على الألعاب الرقمية في تطوير مهارات القراءة في سياق دولة نامية متعددة اللغات. وشملت العينة 288 متعلماً من مجموعة من الأطفال غير الملتحقين بالمدارس، وتتراوح أعمارهم بين 7 و16 عامًا. أظهرت النتائج أن تعلم القراءة باستخدام لعبة رقمية متوازنة تربوياً أدى إلى تحسن كبير في مهارات القراءة.

وتأتي نتائج البحث الحالي متوافقة مع عدد من النظريات منها: (نظرية التدفق) وهي نظرية نفسية طورها المعلم وعالم النفس المجري "ميهاي شيكسنتميهاي" في القرن العشرين. تركز النظرية على التجربة الشخصية للاستمتاع العميق والتركيز الكامل في نشاط معين، مع التحدي والمهارة المتوازنة وتوجه الانتباه كعوامل رئيسية. تقترح النظرية أن التدفق هو حالة يجربها اللاعبون عندما يكونون مغمورين تمامًا في اللعبة ويشعرون بتركيز عالٍ واستمتاع عميق، وتشير إلى أن الألعاب الرقمية قادرة على إحداث حالة الانسياب بسبب التحدي والمتعة التي يمكن للاعبين تجربتها أثناء استكشاف عالم اللعبة (Chalco Challco et al.، 2023). ويمكن تفسير ذلك أن الألعاب الرقمية يمكن أن تحسّن تجربة القراءة من خلال إحداث حالة التدفق، حيث يشعر الشخص بتركيز عميق واستمتاع شديد أثناء القراءة. وتوفر الألعاب الرقمية بيئة ملائمة لحالة التدفق، بتحديات ملائمة وتفاعل فوري مع اللاعبين، مما يزيد من مشاركتهم ويعزز تركيزهم. كما تقدم عوالم متنوعة يمكن للمستخدمين استكشافها، مما يثير فضولهم ويشجعهم على التفاعل بشكل أعمق مع النصوص أثناء القراءة. بالتالي، يمكن للألعاب الرقمية تحسين مهارات القراءة من خلال تعزيز حالة التدفق وزيادة متعة تجربة القراءة.

ويمكن تلخيص مرجعية هذه النتيجة على النحو الآتي:

- الدور البارز لبيئة التعلم القائمة على الألعاب الرقمية في تعزيز مهارات القراءة لدى الطلاب وتنميتها، ويؤكد ذلك وجود فروق دالة إحصائيًا بين القياس القبلي والبعدي للعينة التجريبية، وذلك لصالح القياس البعدي.

- مناسبة تصميم بيئة تعلم قائم على اللعبة الرقمية روبلوكس (ROBLOX) للفئة العمرية لعينة البحث، حيث تميّزت تجربة الطلاب بالتفاعل النشط، والاهتمام برؤية شخصياتهم الرمزية، وذلك بفضل إمكانية تعديل تلك الشخصيات في أي وقت من خلال حساباتهم الشخصية في اللعبة.

- تمثل تقنيات التعلم القائمة على الألعاب الرقمية إضافة هامة لعملية التعلم، حيث تساهم في تجاوز التحديات التقليدية التي كانت تواجه تطوير مهارات القراءة لدى الطلاب، بما أن هذه التقنيات تخلق بيئة تعليمية تتناغم مع اهتمامات الطلاب، فإنها تسهم بشكل فعّال في تعزيز عملية التعلم وتحفيز الطلاب على المشاركة بنشاط فيها.

وفي سياق نتائج البحث الحالي فإنه يمكن التوسع في الاعتماد على التقنيات الرقمية بغرض تعزيز مهارات القراءة لدى طلاب المرحلة الابتدائية (Abd El Bakey et al., 2023; Al-Hafdi & Alhalafawy, 2024; Al-Nasheri & Alhalafawy, 2023; Alanzi & Alhalafawy, 2022a,

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

2022b; Alhalafawy et al., 2021; Alhalafawy & Tawfiq, 2014; Alhalafawy & Zaki, 2022; Alhalafawy & Zaki, 2019; Alshammary & Alhalafawy, 2022, 2023; Alzahrani & Alhalafawy, 2023; Alzahrani & Alhalafawy, 2022; Alzahrani et al., 2023; Alzahrani et al., 2022; Najmi et al., 2023; Saleem et al., 2024; Zeidan et al., 2017; (Zeidan et al., 2015

توصيات البحث

- استخدام اللعبة الرقمية ROBLOX في العملية التعليمية، لما لها دورًا بارزًا في تعزيز مهارات القراءة لطلاب المرحلة الابتدائية.

- توفير مصممين تعليميين لتصميم بيئات تعلم متكاملة داخل اللعبة الرقمية ROBLOX تتناسب مع المناهج الدراسية.

- تدريب المعلمين على كيفية استخدام اللعبة الرقمية ROBLOX وتوظيفها بفعالية في العملية التعليمية.

- لفت انتباه المهتمين بالعملية التعليمية إلى الأهمية المتزايدة للاعتماد على الألعاب الرقمية بشكل عام كأداة تعليمية مفيدة. وبشكل خاص على أهمية اللعبة الرقمية ROBLOX في تعزيز مهارات القراءة لطلاب المرحلة الابتدائية.

مقترحات البحث

- إجراء دراسة مماثلة للبحث الحالي مع تناول متغيرات تابعة أخرى غير مهارات القراءة.

- إجراء دراسة مماثلة للبحث الحالي مع عينة دراسة مختلفة وفئة عمرية أكبر سنًا، كطلاب المرحلة المتوسطة أو الثانوية لمعرفة مدى فاعلية تصميم تعلم قائم على الألعاب الرقمية وأثره في تعزيز مهارات القراءة معهم في هذا الجانب.

- إجراء دراسة مقاربة للبحث الحالي مع زيادة وقت التجربة، للتأكد من مدى فاعلية التجربة على المدى الطويل وحجم الأثر فيها.

- إجراء دراسة باستخدام ألعاب رقمية أخرى غير اللعبة الرقمية روبلوكس (ROBLOX)، بتصميم تعليمي مختلف، وأنماط تعليمية مختلفة، وقياس مدى أثرها في تعزيز مهارات القراءة.

المراجع

1. العويضي، وفاء حافظ و الأحمدي، سارة عمر. (2021). تحديد استراتيجيات مهارة القراءة المستخدمة في تعليم مقررات اللغة العربية
2. بالمملكة العربية السعودية. مجلة العلوم التربوية و النفسية، 5(26)، 126-105.
3. المقاطي، بدر عبدالله عبيد و بريكيت أكرم محمد بن سالم. (2021). تقويم الأداء التدريسي لمعلمي مقرر لغتي الجميلة في
4. ضوء مهارات الطلاقة القرائية. مجلة كلية التربية (أسيوط)، 37(11)، 248-302.
5. خليفة، آية فتحي محمد و محمود، محمد فاروق حمدي و رب النبي، محسن محمود ،.(2023). استخدام الأنشطة اللغوية في تنمية
6. مهارات الأداء القرائي لتلميذات المرحلة الإعدادية. مجلة البحث في التربية وعلم النفس، 38(4)، 48-88.
7. سيفين، حسن تهامي عبدالله. (2021). استخدام إستراتيجية تسلق الهضبة المدعمة بالأنشطة الإثرائية في تدريس اللغة العربية
8. وأثرها على تحسين الأداء القرائي وفهم المقروء وتنمية مهارات الحل الإبداعي للمشكلات لدى التلاميذ الموهوبين ذوى صعوبات

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024 العدد (103) أبريل 2024

9. التعلم بالمرحلة الابتدائية. المجلة التربوية لكلية التربية بسوهاج، 88(88)، 205-236.
10. Abd El Bakey, F. M., Abo Shadi, G. I., & El-Refai, W. Y. (2023). A Mobile Training Context for In-Service Teachers: Methods of Training and Task Practice to Enhance E-Content Production Skills. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 18(19), pp. 205-226. https://doi.org/10.3991/ijet.v18i19.37685
11. Abdul Ghani, M. T., Hamzah, M., Wan Daud, W. A. A., & Muhamad Romli, T. R. (2022). The Impact of Mobile Digital Game in Learning Arabic Language at Tertiary Level. Contemporary Educational Technology, 14(1)
12. Adavi, H., Ghadampour, E., & Abasi, M. (2023). The Effectiveness of Training Based on Reading Motivation Model on the Level of Phonological Awareness and Attitude Reading of Students with Reading Difficulties. Journal of Modern Psychological Researches, 18(70)
13. Ahmad, F. (2023). Impact of digital games on early reading skills in a developing country context. Impact of Digital Games on Early Reading Skills in a Developing Country Context،
14. Ajayi, J., Adetiba, E., Ifijeh, A. H., Abayomi, A., Wejin, J., Thakur, S., & Moyo, S. (2024). LogicHouse-v1: a digital game-based learning tool for enhanced teaching of digital electronics in higher education institutions. Cogent Engineering, 11(1), 2322814.
15. Alanzi, N. S., & Alhalafawy, W. S. (2022a). Investigation The Requirements For Implementing Digital Platforms During Emergencies From The Point Of View Of Faculty Members: Qualitative Research. Journal of Positive School Psychology (JPSP), 9(6), 4910-4920.
16. Alanzi, N. S., & Alhalafawy, W. S. (2022b). A Proposed Model for Employing Digital Platforms in Developing the Motivation for Achievement Among Students of Higher Education During Emergencies. Journal of Positive School Psychology (JPSP), 6(9), 4921-4933.
17. Al-Hafdi, F. S. (2023). Distance learning gains via digital platforms during the Covid-19 pandemic: a qualitative study of the experience of faculty members. Umm Al-Qura University Journal of Educational & Psychological Sciences, 15(1)
18. Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2024). Ten Years of Gamification-Based Learning: A Bibliometric Analysis and Systematic Review. International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM), 18(7), 1-25. https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijim.v18i07.45335
19. Alhalafawy, W. S., & Tawfiq, M. Z. (2014). The relationship between types of image retrieval and cognitive style in developing visual thinking skills. Life Science Journal, 11(9), 865-879.
20. Alhalafawy, W. S., & Zaki, M. Z. (2022). How has gamification within digital platforms affected self-regulated learning skills during the COVID-19 pandemic? Mixed-methods research. International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET), 17(6), 123-151. https://doi.org/https://doi.org/10.3991/ijet.v17i06.28885
21. Alhalafawy, W. S., & Zaki, M. Z. T. (2019). The Effect of Mobile Digital Content Applications Based on Gamification in the Development of Psychological Well-Being. International Journal of Interactive Mobile Technologies, 13(8).

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024 العدد (103) أبريل 2024

22. Alhalafawy, W. S., Najmi, A. H., Zaki, M. Z. T., & Alharthi, M. H. (2021). Design an Adaptive Mobile Scaffolding System According to Students' Cognitive Style Simplicity vs Complexity for Enhancing Digital Well-Being. International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM), 15(13), pp. 108-127. https://doi.org/10.3991/ijim.v15i13.21253
23. Almourad, M. B., Alrobai, A., Skinner, T., Hussain, M., & Ali, R. (2021). Digital wellbeing tools through users lens. Technology in Society, 67, 101778.
24. Al-Nasheri, A. A., & Alhalafawy, W. S. (2023). Opportunities and Challenges of Using Micro-learning during the Pandemic of COVID-19 from the Perspectives of Teachers. Journal for ReAttach Therapy and Developmental Diversities, 6(9s), 1195-1208.
25. Alshammary, F. M., & Alhalafawy, W. S. (2022). Sustaining Enhancement of Learning Outcomes across Digital Platforms during the COVID-19 Pandemic: A Systematic Review. Journal of Positive School Psychology, 6(9), 2279-2301.
26. Alshammary, F. M., & Alhalafawy, W. S. (2023). Digital Platforms and the Improvement of Learning Outcomes: Evidence Extracted from Meta-Analysis. Sustainability, 15(2), 1-21. https://doi.org/10.3390/su15021305
27. Alt, D. (2023). Assessing the benefits of gamification in mathematics for student gameful experience and gaming motivation. Computers & Education, 200, 104806.
28. Alzahrani, F. K. J., & Alhalafawy, W. S. (2022). Benefits And Challenges Of Using Gamification Across Distance Learning Platforms At Higher Education: A Systematic Review Of Research Studies Published During The COVID-19 Pandemic. Journal of Positive School Psychology (JPSP), 6(10), 1948-1977.
29. Alzahrani, F. K. J., Alhalafawy, W. S., & Alshammary, F. M. (2023). Teachers' Perceptions of Madrasati Learning Management System (LMS) at Public Schools in Jeddah. Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences(97), 345-363. https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.97.2023.941
30. Alzahrani, F. K. J., Alshammary, F. M., & Alhalafawy, W. S. (2022). Gamified Platforms: The Impact of Digital Incentives on Engagement in Learning During Covide-19 Pandemic. Cultural Management: Science and Education (CMSE), 7(2), 75-87. https://doi.org/10.30819/cmse.6-2.05
31. Alzahrani, F. K., & Alhalafawy, W. S. (2023). Gamification for Learning Sustainability in the Blackboard System: Motivators and Obstacles from Faculty Members’ Perspectives. Sustainability, 15(5), 4613. https://doi.org/10.3390/su15054613
32. Baigi, S. F. M., Aval, R. N., Sarbaz, M., & Kimiafar, K. (2022). Evaluation tools for digital educational games: A systematic review. Acta Medica Iranica,
33. Bakhsh, K., Hafeez, M., Shahzad, S., Naureen, B., & Faisal Farid, M. (2022). Effectiveness of Digital Game Based Learning Strategy in Higher Educational Perspectives. Journal of Education and E-Learning Research, 9(4), 258-268.
34. Barianos, A. K., Papadakis, A., & Vidakis, N. (2022). Content manager for serious games: Theoretical framework and digital platform. Advances in Mobile Learning Educational Research, 2(1), 251-262.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

35. Barz, N., Benick, M., Dörrenbächer-Ulrich, L., & Perels, F. (2024). The effect of digital game-based learning interventions on cognitive, metacognitive, and affective-motivational learning outcomes in school: A meta-analysis. Review of Educational Research, 94(2), 193-227.
36. Bawa, P. (2022). Game on!: Investigating digital game-based versus gamified learning in higher education. Research anthology on developments in gamification and game-based learning (pp. 957-991). IGI Global.
37. Camacho-Sánchez, R., Rillo-Albert, A., & Lavega-Burgués, P. (2022). Gamified Digital Game-Based Learning as a Pedagogical Strategy: Student Academic Performance and Motivation. Applied Sciences, 12(21), 11214.
38. Cameron, T. A., Carroll, J. L., Taumoepeau, M., & Schaughency, E. (2023). Patterns of early literacy and word reading skill development across the first 6 months of school and reading instruction. School Psychology,
39. Cevikbas, M., Greefrath, G., & Siller, H. (2023). Advantages and challenges of using digital technologies in mathematical modelling education–a descriptive systematic literature review. Paper presented at the Frontiers in Education, , 8 1142556.
40. Chalco Challco, G., Bittencourt, I. I., Reis, M., Santos, J., & Isotani, S. (2023). Gamiflow: Towards a Flow Theory-Based Gamification Framework for Learning Scenarios. Paper presented at the International Conference on Artificial Intelligence in Education, 415-421.
41. Clark, D. B., Hernández-Zavaleta, J. E., & Becker, S. (2023). Academically meaningful play: Designing digital games for the classroom to support meaningful gameplay, meaningful learning, and meaningful access. Computers & Education, 194, 104704.
42. Dan, N. N., Nga, N. T., & Dung, T. M. (2024). Digital game-based learning in mathematics education at primary school level: A systematic literature review. Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 20(4), em2423.
43. Daouk-Öyry, L., & El-Farr, H. (2023). Vroom's Expectancy Theory.
44. Eshankulovna, A. R., & Qizi, Q. S. A. (2024). THE ROLE OF PEDAGOGICAL DIAGNOSTICS IN IMPROVING READING SKILLS. Science and Innovation, 3(Special Issue 19), 255-257.
45. Fahad AlZuhair, N., & Mohammed Alkhuzaim, K. (2022). The Effectiveness of a Gamified Electronic Application in Developing Reading Comprehension Abilities among First-Grade Intermediate Students in Saudi Arabia. Education Research International, 2022
46. Fälth, L., Selenius, H., & Egerhag, H. (2023). A cross-sectional study on reading among young L1 and L2 students in Sweden. European Journal of Special Needs Education, 38(2), 233-244.
47. Fatahillah, M., Nazar, M., & Nisrina, N. (2023). An Investigation into Reading Strategies Employed by Students for Comprehending Exposition Texts. JETLEE: Journal of English Language Teaching, Linguistics, and Literature, 3(2), 61-67.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024 العدد (103) أبريل 2024

48. Fayziyeva, S. (2023). STRATEGIES FOR IMPROVING READING SKILLS. Paper presented at the International Conference on Multidisciplinary Research, , 1(3) 6-10.
49. Gan, Z. (2023). Explore the Theoretical Basis of Primary School English Teaching Design. Journal of Education and Educational Research, 3(1), 89-92.
50. Gómez, R. L., & Suárez, A. M. (2021). Gaming to succeed in college: Protocol for a scoping review of quantitative studies on the design and use of serious games for enhancing teaching and learning in higher education. International Journal of Educational Research Open, 2-2, 100021. https://doi.org/10.1016/j.ijedro.2020.100021
51. Guan, X., Sun, C., Hwang, G., Xue, K., & Wang, Z. (2022). Applying game-based learning in primary education: a systematic review of journal publications from 2010 to 2020. Interactive Learning Environments, , 1-23.
52. Gyaurov, D., Fabricatore, C., & Bottino, A. (2022). Features of Entertainment Digital Games for Learning and Developing Complex Problem-Solving Skills: A Protocol for a Systemic Review. International Journal of Qualitative Methods, 21, 16094069221128491.
53. Ho, S., Hsu, Y., Lai, C., Chen, F., & Yang, M. (2022). Applying game-based experiential learning to comprehensive sustainable development-based education. Sustainability, 14(3), 1172.
54. Höyng, M. (2022). Encouraging gameful experience in digital game-based learning: A double-mediation model of perceived instructional support, group engagement, and flow. Computers & Education, 179, 104408.
55. Hsiang, T. P. (2023). Teaching reading and writing in primary grades in Macao: A qualitative study.
56. Isik, A. D. (2023). Reading environment and fluent reading skills. Pedagogical Research, 8(1)
57. Khasawneh, N. A. S., & Fallatah, R. H. M. (2022). The Effectiveness Of A Proposed Strategy Based On Repeated And Choral Reading In Developing The Reading Fluency Skills Of Primary School Students. Journal of Positive School Psychology, , 1394-1404.
58. Krath, J., Schürmann, L., & von Korflesch, H. F. O. (2021). Revealing the theoretical basis of gamification: A systematic review and analysis of theory in research on gamification, serious games and game-based learning. Computers in Human Behavior, 125, 106963. https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.106963
59. Lee, A., Lee, J., Ahn, S., & Lee, Y. (2023). MindTerior: A Mental Healthcare Game with Metaphoric Gamespace and Effective Activities for Mitigating Mild Emotional Difficulties. Paper presented at the Extended Abstracts of the 2023 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems, 1-6.
60. Li, J. (2023). The Problems and Countermeasures in the Promotion of Reading in University Libraries. Journal of Theory and Practice of Social Science, 3(6), 8-10.
61. Luyten, H. (2022). The global rise of online chatting and its adverse effect on reading literacy. Studies in Educational Evaluation, 72, 101101. https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2021.101101

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

62. Mancuso, I., Petruzzelli, A. M., & Panniello, U. (2023). Digital business model innovation in metaverse: How to approach virtual economy opportunities. Information Processing & Management, 60(5), 103457.
63. Marzuki, A. G., & Santiana, S. (2022). Optimizing Kahoot! as Digital Games-Based Learning? for Online Assessment in EFL Class.
64. Massler, U., Müller, W., Iurgel, I., Haake, S., Gantikow, A., & Hadzilacos, T. (2022). Meaningful, gamified training of reading fluency. Frontiers in Computer Science, 4, 968137.
65. Michailidis, T. (2024). Enhancing Reading Skills in an Academic Library: A Case Study of a Reading Groups. Futurity Education, 4(1), 290-305.
66. Musti, S., Smith, J. M., & Begeny, J. C. (2022). A Virtual Tutoring Program to Increase Students' Text Reading Fluency. Intervention in School and Clinic, , 10534512221140474.
67. Najmi, A. H., Alhalafawy, W. S., & Zaki, M. Z. T. (2023). Developing a Sustainable Environment Based on Augmented Reality to Educate Adolescents about the Dangers of Electronic Gaming Addiction. Sustainability, 15(4), 3185. https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su15043185
68. Obenza, B., & Obenza-Tanudtanud, D. M. (2024). Assessment of Educational Digital Game-Based Learning and Academic Performance of Grade Six Pupils. Obenza-Tanudtanud, DMN, & Obenza, BN (2024).Assessment of Educational Digital Game-Based Learning and Academic Performance of Grade Six Pupils.American Journal of Interdisciplinary Research and Innovation, 3(1), 1-9.
69. Onuorah, A. R., Aneke, A. O., & Eseadi, C. (2024). Improving Reading Skills and Achievement Motivation of Nigerian Primary School Students Using Cognitive Behavioral Therapy. Journal of Asian and African Studies, , 00219096241235299.
70. Park, J. (2022). Promoting L2 reading fluency at the tertiary level through timed and repeated reading. System, 107, 102802.
71. Psyridou, M., Tolvanen, A., Niemi, P., Lerkkanen, M., Poikkeus, A., & Torppa, M. (2022). Development of silent reading fluency and reading comprehension across grades 1 to 9: unidirectional or bidirectional effects between the two skills? Reading and Writing, , 1-28.
72. Rasinski, T., Galeza, A., Vogel, L., Viton, B., Rundo, H., Royan, E., Nemer Shaheen, R., Bartholomew, M., Kaewkaemket, C., & Stokes, F. (2022). Oral Reading Fluency of College Graduates: Toward a Deeper Understanding of College Ready Fluency. Journal of Adolescent & Adult Literacy, 66(1), 23-30.
73. Reina-Reina, C., Antón, E., & Duñabeitia, J. A. (2024). A Systematic Literature Review of the Impact of Cognitive Stimulation Programs on Reading Skills in Children Aged between 6 and 12 Years Old. Education Sciences, 14(3), 229.
74. Ripke, M., Huston, A. C., Eccles, J., & Templeton, J. (2008). The assessment of psychological, emotional, and social development indicators in middle childhood. Key Indicators of Child and Youth Well-being: Completing the Picture, , 131-165.
75. Ristanto, R. H., Kristiani, E., & Lisanti, E. (2022). Flipped classroom–digital game based learning (FC-DGBL): Enhancing genetics conceptual understanding of

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024 العدد (103) أبريل 2024

students in bilingual programme. Journal of Turkish Science Education, 19(1), 332-352.
76. Roodt, S., & Ryklief, Y. (2022). Using digital game-based learning to improve the academic efficiency of vocational education students. Research Anthology on Vocational Education and Preparing Future Workers (pp. 643-671). IGI Global.
77. Rosa, E., Salom, R., & Perea, M. (2022). Contextual diversity favors the learning of new words in children regardless of their comprehension skills. Journal of Experimental Child Psychology, 214, 105312. https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105312
78. Ruipérez-Valiente, J. A., & Kim, Y. J. (2020). Effects of solo vs. collaborative play in a digital learning game on geometry: Results from a K12 experiment. Computers & Education, 159, 104008. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.104008
79. Safitri, D., Awalia, S., Sekaringtyas, T., Nuraini, S., Lestari, I., Suntari, Y., Marini, A., Iskandar, R., & Sudrajat, A. (2022). Improvement of Student Learning Motivation through Word-Wall-based Digital Game Media. iJIM, 16(06), 189.
80. Saleem, R. Y., Zaki, M. Z., & Alhalafawy, W. S. (2024). Improving awareness of foreign domestic workers during the COVID-19 pandemic using infographics: An experience during the crisis. Journal of Infrastructure, Policy and Development, 8(5).
81. Seçer, İ, & Us, E. Ö. (2023). Digital gaming trends of middle-aged and older adults: a sample from Turkey. Simulation & Gaming, 54(1), 85-103.
82. Shorey, S., Chan, V., Rajendran, P., & Ang, E. (2021). Learning styles, preferences and needs of generation Z healthcare students: Scoping review. Nurse Education in Practice, 57, 103247. https://doi.org/10.1016/j.nepr.2021.103247
83. Steinrücke, J., Veldkamp, B. P., & de Jong, T. (2023). The effect of self-reflection on information usage and information literacy in a digital serious game. Computers and Education Open, 4, 100133.
84. Sutrisno, D., & Abidin, N. A. Z. (2023). Unleashing the power of pixels: Digital gaming as an unconventional catalyst for spontaneous language learning in an EFL environment. Teaching English as a Foreign Language Journal, 2(1), 20-35.
85. Torppa, M., Vasalampi, K., Eklund, K., & Niemi, P. (2022). Long-term effects of the home literacy environment on reading development: Familial risk for dyslexia as a moderator. Journal of Experimental Child Psychology, 215, 105314. https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105314
86. Vakoula, E., & Psomos, P. (2023). SERIOUS GAMES IN LEARNING FOREIGN LANGUAGES: EDUCATIONAL BENEFITS. Paper presented at the INTED2023 Proceedings, 7208-7214.
87. Velaora, C., Dimos, I., Tsagiopoulou, S., & Kakarountas, A. (2022). A game-based learning approach in digital design course to enhance students' competency. Information, 13(4), 177.
88. Vu, D. V., & Peters, E. (2023). A longitudinal study on the effect of mode of reading on incidental collocation learning and predictors of learning gains. Tesol Quarterly, 57(1), 5-32.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.103.2024.1065
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (103) April 2024
العدد (103) أبريل 2024

89. Wang, X., Wang, S., Wang, J., Hwang, G., & Xu, S. (2023). Effects of a two-tier test strategy on students' digital game-based learning performances and flow experience in environmental education. Journal of Educational Computing Research, 60(8), 1942-1968.
90. Wegener, S., Wang, H., Beyersmann, E., Nation, K., Colenbrander, D., & Castles, A. (2022). The effects of spacing and massing on children's orthographic learning. Journal of Experimental Child Psychology, 214, 105309. https://doi.org/10.1016/j.jecp.2021.105309
91. Wood, E., Biggs, K., & Molnar, M. (2024). Dynamic Assessments of Word Reading Skills in Diverse School-Age Children: A Meta-Analysis. Perspectives of the ASHA Special Interest Groups, , 1-19.
92. Yeh, Y., & Ting, Y. (2023). Comparisons of creativity performance and learning effects through digital game-based creativity learning between elementary school children in rural and urban areas. British Journal of Educational Psychology, , e12594.
93. Yu, Y., & Tsuei, M. (2022). The effects of digital game-based learning on children's Chinese language learning, attention and self-efficacy. Interactive Learning Environments, , 1-20.
94. Zeidan, A. A., Alhalafawy, W. S., & Tawfiq, M. Z. (2017). The Effect of (Macro/Micro) Wiki Content Organization on Developing Metacognition Skills. Life Science Journal, 14(12).
95. Zeidan, A. A., Alhalafawy, W. S., Tawfiq, M. Z., & Abdelhameed, W. R. (2015). The effectiveness of some e-blogging patterns on developing the informational awareness for the educational technology innovations and the King Abdul-Aziz University postgraduate students' attitudes towards it. Life Science Journal,12(12).
96. Zhou, Y., & Li, Q. (2023). From Theory to Practice: Leveraging Information Processing Theory for Optimal Learning Outcomes. Journal of Education and Educational Research, 4(1), 30-32.