المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

فاعلية برنامج تدريبي قائم على برنامج كودو Kodu في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز واتجاهاتهن نحوها

ليان عبدالله المقوشي
باحثة ماجستير بقسم تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: Layan1998a@gmail.com

نوف محمد الحارثي
باحثة ماجستير بقسم تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: Noof5054@outlook.com

وجدان علي الحربي
باحثة ماجستير بقسم تقنيات التعليم، كلية التربية جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: Danal2a14@gmail.com

د. ليلى الراجحي
أستاذ تقنيات التعليم المساعد، كلية التربية جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: lalrajhi@kau.edu.sa

د. لينا الفراني
أستاذ تقنيات التعليم المشارك، كلية التربية، جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: lalfrani@kau.edu.sa

الملخص

هدفت هذه الدراسة الى الكشف عن فاعلية تطبيق برنامج تدريبي قائم على برنامج Kodu في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في قسم مناهج وطرق التدريس بجامعة الملك عبدالعزيز بمحافظة جدة. ولتحقيق هذا الهدف تبنت الدراسة المنهج الشبة تجريبي بمجموعة واحدة، حيث بلغ عدد العينة (22) طالبة. تم تطبيق أدوات الدراسة والتي تتضمن الاستبانة الالكترونية لقياس الاتجاه نحو البرنامج التدريبي لإنتاج الألعاب التعليمية، والأداة الأخرى كانت بطاقة تقييم منتج لقياس مهارات تصميم وإنتاج لعبة إلكترونية باستخدام برنامج kodu. وأظهرت النتائج أنه يوجد أثر إيجابي للبرنامج التدريبي القائم على برنامج Kodu game lab في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى الطالبات، وذلك عند جميع المحاور التي تضمنتها بطاقة تقييم المنتج مقارنة بمستوى الإتقان 80%، وذلك وفقا لنتائج اختبار t لمجموعة واحدة. ايضا يوجد أثر إيجابي للبرنامج التدريبي القائم على برنامج Kodu game lab في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى الطالبات، وذلك عند جميع المحاور التي تضمنها مقياس الاتجاه نحو البرنامج التدريبي، مقارنة بمستوى الإتقان 80%، وذلك وفقا لنتائج اختبار t لمجموعة واحدة. واوصت الدراسة إلى توسيع نطاق المستفيدين من البرنامج التدريبي لتشمل طلاب وطالبات من مستوى البكالوريوس وتشمل تخصصات أخرى، وذلك لما أظهرته الدراسة الحالية من أثر إيجابي للدورة التدريبية في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية والاتجاه نحوها.

الكلمات المفتاحية: الالعاب التعليمية الالكترونية، برنامج تدريبي، مهارات تصميم الألعاب، برنامج Kodu.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

The Effectiveness of a training Program based on Kodu Application in developing the Skills of producing Educational Games among Female Graduate Students at King Abdulaziz University

Layan Abdullah Almagoshi
Master's Researcher, Department of Educational Technology, College of Education, King Abdulaziz University, Saudi Arabia
Email: Layan1998a@gmail.com

Nouf Mohammed Al-Harthi
Master's Researcher, Department of Educational Technology, College of Education, King Abdulaziz University, Saudi Arabia
Email: Noof5054@outlook.com

Wajdan Ali Al-Harbi
Master's Researcher, Department of Educational Technology, College of Education, King Abdulaziz University, Saudi Arabia
Email: Danal2a14@gmail.com

Dr. Laila Al-Rajhi
Assistant Professor of Educational Technology, College of Education, King Abdulaziz University, Saudi Arabia
Email: lalrajhi@kau.edu.sa

Dr. Lina Al-Farani
Associate Professor of Educational Technology, College of Education, King Abdulaziz University, Saudi Arabia
Email: lalfrani@kau.edu.sa

ABSTRACT
This study aimed to reveal the effectiveness of implementing a training program based on the Kodu program in developing the skills of producing educational games among female graduate students in the Department of Curricula and Teaching Methods at King Abdulaziz University in Jeddah. To achieve this goal, the study adopted a quasi-experimental approach with a single group, with a sample size of (22) students. The study tools were applied, including an electronic questionnaire to measure attitudes towards the training program for producing educational games, and another tool was a product evaluation card to measure the skills of designing and producing an electronic game using the Kodu program. The results showed that the training program based on the Kodu Game Lab program had a positive effect on developing the skills of producing educational games among female students, across all axes included in the product evaluation card, compared to the mastery level of 80%, according to the results of a single-group t-test. There was also a positive effect of the training program based on the Kodu Game Lab program in developing the attitudes towards producing educational games among female students, across all axes included in the scale of attitudes towards the training program, compared to the mastery level of 80%, according to the results of a single-group t-test.
Keywords: electronic educational games, training course, game design skills, Kodu software.

 DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

مقدمة

أصبح تأهيل طاقم التدريس لمواكبة التطور التقني والابتكار التكنولوجي حاجة جوهرية في مهنة التعليم، ويعود ذلك إلى التطور المستمر والمتزايد في مصادر المعلومات والأساليب التدريسية الحديثة. لذا بات التدريب ضرورة ومطلب تعمل مختلف الجهات التربوية على تحصيله وتطويره، لزيادة كفاءات معلميها بمختلف مجالاتهم. يسهم التعليم والتدريب بشكل رئيسي في تنمية الاستعداد المهاري للتكيف مع التقنيات الحديثة، وذلك عن طريق إعطاء كم من المعلومات والمعارف الجديدة، والتوسع في تقديم المعلومات ورفع المهارات والإمكانيات التي تسهم في رفع كفاءة النتائج والتحصيل والإرشاد الآراء تجاه العمل، ويعد الأفراد هم الركيزة الرئيسية التي تعزز من العمليات في المنشأة التعليمية، بل وتعد منبعاً رئيسياً لفعاليتها، وبالتحديد عند تفرد العملية التعليمية بمستوى متقدم من المعرفة والمهارة تتناسب مع طبيعة المهام التي تؤديها المنشأة التعليمية (طه وشرف & عبدالغفار،2023).

وهناك عدد من الأساليب الحديثة التي تسهل عملية التعليم، منها الألعاب التعليمية التي ربطت بين المتعة والتعليم ولها أثر في تيسيره ورفع مستوى الطالب ليحقق مستويات عليا من التفكير. بالإضافة الى ذلك، فأن الألعاب التعليمية تقلل من الوقت المستغرق لإيصال المعلومة وتحل مشكلة الملل، فهي من التقنيات التي تم إدخال التكنولوجيا عليها بطريقة جعلتها أكثر جاذبة لما لها من فائدة عظيمة في العملية التعليمية. وقد بات التعليم يتطلب من المعلم أن يستعين بتقنيات والبرمجيات لرفع كفاءة المخرجات والدافعية، كما أن لاستخدامها أثر يعطى انعكاسات إيجابية على التعليم (عايض،2024).

وتعتبر الألعاب التعليمية المحوسبة من أحد أنواع الوسائل التعليمية، وأطلق عليها هذا المسمى لأنها تعرض بشكل لعبة ممتعة، وللفوز فيها يتطلب الأمر تحدياً للإجابة على أسئلة مرتبطة بالموضوع المدروس، فهي تهتم بالمعارف العلمية التي سبق وقد اكتسبها الطالب من قبل مما يزيد من مستوى مهارات التفكير المنطقي والمرن، بالإضافة إلى التعزيز من الدافعية لدى الطلبة، حتى أصبح اكتساب مهارة إنتاج الألعاب التعليمية المحوسبة من المتطلبات التربوية التي يجب على المعلم اكتسابها (طه وشرف & عبدالغفار،2023).

كما تجدر الإشارة إلى أن إضفاء المتعة في التعليم أصبح منهجاً تعليمياً ليحصل المتعلمون على المكتسبات التعليمية في ظل التسلية والبهجة. لدى بعض المتعلمين، تعد التسلية هي الترتيب الأول من حيث الاهتمام، ودمجها مع الأهداف التعليمية يعود بنفع على العملية التعليمية، حيث أنه يؤثر على استمرارية المتعلم والانخراط الفعال والتمتع بالتعلم من خلال الأنشطة التربوية والمعرفية التفاعلية، كما تعتمد الأنشطة التفاعلية الرقمية على أحد أهم النظريات وهي النظرية البنائية Constructivism theory التي تركز على الهيكل المعرفي للمتعلم، وترتب المعلومات الحديثة مع المعلومات الماضية، بالإضافة إلى أسس نظرية الاتصال communication theory التي تضع العملية التعليمية في سياق مجتمعي مع الاهتمام بالأنشطة التفاعلية لرفع مستوى التفكير وجعله أكثر تعقيداً (عايض،2024).

لتحقيق الألعاب التعليمية فوائد واضحة من تحسين وتسريع الفهم والاستيعاب وتقوية عملية التواصل بين الطلبة في الألعاب الجماعية وغيرها (عايض،2024)، لكن تواجه الألعاب التعليمية صعوبة في تطبيقها لدى بعض المعلمين الذين يشيرون إلى صعوبة تطبيق مهارات إنتاج الألعاب التعليمية، وانطلاقاً من هذا السياق جاءت فكرة البحث من تطوير مهارات المعلمين في إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية.

مشكلة الدراسة

يتولد الإحساس بمشكلة الدراسة نتيجة للعوامل المتعددة التي تفرضها طبيعة تخصص الباحثات بتقنيات التعليم وتظهر أبرز هذه العوامل في:

- التوجهات نحو تمكن المختصين في مهارات التقنية الحديثة (التعلم بالترفيه) في التعليم، حيث أكدت معظم نتائج الدراسات منها (دراسة محمد ,2019؛ ودراسة عبد الجواد والجندي ,2021؛ ودراسة عبد الجليل, 2021) وتوصياتها حول ضرورة الاهتمام بتنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طلاب الدراسات العليا المتخصصين في تكنولوجيا التعليم والمناهج وطرق التدريس وغيرها من التخصصات التربوية التي تهتم بالمعلم والطالب في الصفوف الدراسية. بينت العديد من الدراسات مدى أهمية التعلم باستخدام بيئات التعلم الالكترونية القائمة على التلعيب بشكل خاص وكشفت دراسة (محمد,2019؛ ودراسة عبد الجواد والجندي ,2021) إلى أن التعلم من خلال بيئات التعلم الالكترونية أفضل من التعلم بالطريقة التقليدية وهذا يؤدي إلى الاستمتاع بالتعلم.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

وأظهرت دراسة عبد الجليل (2021) وجود تأثير بيئة التعلم القائمة على المحفزات التعليمية لتنمية مهارة البرمجة وتحقيق متعة التعلم. كما كشفت دراسة (زينب ,2020) عن أثر التفاعل بين مستوى التعلم الالكتروني (المدمج /الداعم) القائم على نظم إدارة التعلم والأسلوب المعرفي (الاستقلال /الاعتماد)على تنمية مهارات إنتاج الألعاب الإلكترونية التعليمية والتنظيم الذاتي لدى طالبات الماجستير رياض الأطفال، وتوصلت إلى نتائج أهمها أن التعلم الإلكتروني الداعم عبر بيئة البلاك بورد والألعاب الإلكترونية التعليمية كان له تأثير فعال على تنمية مهارات التنظيم الذاتي لدى المجموعات من حيث أكثرها تنمية لمهارات التنظيم الذاتي كانت (مدمج مستقل) ثم (داعم مستقل) ثم (مدمج معتمد) ثم (داعم معتمد).

وفي ضوء ذلك قدمت التوصيات تدريب المعلمين على استخدام التعلم الإلكتروني الداعم للمقررات المقدمة في مراحل التعليم المختلفة واوصت بضرورة دعم التعليم التقليدي بتوظيف التعلم الإلكتروني للتغلب على المشكلات التعليمية. كما كشفت دراسة (عطيفي وآخرون، 2024) عن تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الرياضيات للصف الثاني الابتدائي في تنمية مهارة حل المشكلات، حيث أسفرت نتائج هذه الدراسة عن فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارة المستهدفة. وأوصى البحث بعدد من التوصيات أهمها: التأكيد على أهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الرياضيات، وضرورة تضمينها بالمناهج الدراسية وتدريب المعلمين على كيفية توظيفها.

وبناءً على ما تقدم تتمثل مشكلة البحث الحالي في الحاجة إلى إجراء المزيد من البحوث العلمية حول فاعلية الدورات التدريبية واستخدامها في تطوير المهارات للمختصين ودورها في دعم مهارات إنتاج الألعاب التعليمية خاصة في الوطن العربي، لذا سعى هذا البحث إلى الكشف عن فاعلية برنامج تدريبي قائم على برنامج kodu في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا لدرجة الماجستير بقسم المناهج وطرق التدريس في جامعة الملك عبد العزيز بمحافظة جدة ودورها في زيادة اتجاهاتهم نحو استخدام التقنية والترفيه في التعليم .

أسئلة الدراسة

سعت الدراسة الحالية للإجابة عن التساؤلات التالية:

1- ماهي فاعلية برنامج تدريبي قائم على برنامج Kodu في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز؟

2- ماهي فاعلية برنامج تدريبي قائم على برنامج Kodu في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز؟

فرضية الدراسة

- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($a \leq 0.05$) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج، عند مستوى الإتقان (80%) .

أهداف الدراسة:

1- الكشف عن فاعلية تطبيق برنامج تدريبي قائم على برنامج Kodu في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا (مناهج وطرق التدريس).

2- قياس الاتجاه نحو البرنامج التدريبي في إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا (مناهج وطرق التدريس).

أهمية الدراسة

يتوقع أن يسهم البحث الحالي في الجوانب التالية:

بالنسبة للمعلمين والمعلمات: يساعد البحث على تصميم انشطة تعليمية تعتمد على الالعاب لجعل التعلم أكثر تشويقاً وفعالية.

بالنسبة للطلاب والطالبات: سيسلط الضوء على أهمية إنتاج الألعاب التعليمية، مما يحفز الطلاب والطالبات على استخدامها بشكل فعال لتحسين مهاراتهم التعليمية واستقلاليتهم في التعلم.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

بالنسبة للباحثين: ستسهم الدراسة في زيادة اهتمام الباحثين بتقنيات التعليم المتخصصة في إنتاج الألعاب التعليمية.

حدود الدراسة

-الحدود البشرية: اقتصرت الدراسة على عينة من طالبات ماجستير مناهج وطرق تدريس.
-الحدود المكانية: اقتصرت الدراسة على كلية التربية قسم مناهج وطرق تدريس بجامعة الملك عبدالعزيز بمدينة جدة.
-الحدود الزمنية: اقتصرت مدة الدراسة على الفصل الثاني من العام الدراسي (١٤٤٦ هـ/٢٠٢٥م)
-الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة على موضوع فاعلية برنامج تدريبي قائم على برنامج Kodu في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية.

الإطار النظري والدراسات السابقة

اولا: الألعاب التعليمية الإلكترونية

عرفها (بهنسي،2021) على أنها : بيئة تعليمية تشمل على مجموعة من الأنشطة الهادفة التي تتيح مشاركة لاعب أو أكثر، عن طريق توفير بيئة افتراضية محكومة بقيود وقواعد، تمزج بين التنافس والإثارة والدافعية مع المرح، كما تعرف بكونها نشاط تعليمي يتم تقديمها على هيئة لعبة إلكترونية محددة الغايات و القوانين، لا يشترط وجود خاسر أو فائز، حيث أن الهدف الرئيس منها هو توفير دعم وتعزيز العملية التعليمية وجعلها مشوقة ومحفزة بشكل أكثر.
كما عرفها(عرابي،٢٠٢٥) بأنها: ألعاب تتوافر بطريقة رقمية معتمدة على أجهزة محددة مثل الحاسب والهاتف النقال وجهاز الفيديو وغيرها من الوسائل، وذلك عبر اعتمادها على برنامج معالج للبيانات وذلك بتمكين اللاعب من اكتساب مهارة جديدة أو تنمية مهارة مكتسبة سابقاً، وقد يتم استخدامها بشكل جماعي أو فردي.

٢- التلعيب

يعرفه بيلجن (Bilgin,2020,p.3) على" انه اداة تستخدم لتحفيز ورفع الروح المعنوية لتحسين الاداء والتغلب على التحديات خارج نطاق الألعاب التقليدية أو الالكترونية لذا التلعيب يضع نفس الاليات الأساسية للعب Basi Mechanic of Game مثل الانجاز والتحدي والجوائز والدافعية".

معايير تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية

يوجد هناك عدد من المعايير التربوية والفنية يجب الالتزام بها عند تصميم أي من الألعاب التعليمية وكما ذكرها (عطيفي و حناوي & عبدالرحمن،2024) فهي:

1- معايير تربوية:
- بسيطة وواضحة للمتعلم.
- تنجز الأهداف التي أُعدت لها.
- متوافقة مع احتياجات واهتمام المتعلم.
- متصلة بمضمون المقرر الدراسي والخلفية الثقافية لدى المتعلم.
- تعزيز قدرة المتعلم على الطلاقة في التفكير.
- تقوم على دوام أثر التعلم.
- تعين على إعادة النظر في تجارب المتعلم السابقة.

2- المعايير الفنية:
- تحدث تفاعل إيجابي بين البرنامج والمتعلم.
- تمنح المتعلم حرية في اختيار اللعبة وعرضها.
- أن يتناسب المحتوى المعروض مع مساحة الشاشة.
- أن يتم تصميم إرشادات اللعبة بطريقة موجزة وسهلة الفهم مع مراعاة الوضوح ليتم تنفيذها من قبل المتعلم بيسر لتحقيق الغاية المنشودة.
- يستعملها المتعلم بمفرده حسب سرعته الخاصة والوسائل المتوفرة.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

الأسس التربوية للألعاب التعليمية:

تقوم الألعاب التعليمية على أكثر من مجال من مجالات التربية مثل تقنيات التعلم وعلم نفس النمو وعلم نفس الاجتماع التعليمي التي استخلص منها مبادئ التصميم ومراحل العمل وطريقة التنفيذ وتقييم للألعاب، ويمكن تحديد الأسس التي تستند عليها الألعاب التعليمية حسب ما ذكره (الخالدي،2023):

1- زيادة درجة الدافعية والتحفيز لدى المتعلم.

2- تحسين أداء المتعلمين من خلال التفاعل البناء وذلك بربط المواقف التعليمية باحتياجات وميول ورغبات المتعلم نفسه.

3- التوجيه والترتيب الميسر لبلوغ الأهداف المرجوة.

4- تطبيق التعزيز الإيجابي المباشر يعد من أهم عناصر التعلم وتوجيه السلوك.

مميزات الألعاب التعليمية الإلكترونية

أشارت دراسة (العرجاني،٢٠٢٣؛ حلمي،٢٠٢١) ان الالعاب الالكترونية لها فوائد ومنها:

١-تساعد الألعاب الإلكترونية في رفع مستويات الاستيعاب والفهم والتركيز سرعة البديهة، والقدرة على التحليل والتخطيط.

٢- تقوي الالعاب الالكترونية المهارات الإدراكية والذهنية والحركية لتنشيط الذاكرة والتحكم بالأعين مع اليدين، وتنفيذ مهام متعددة في وقت واحد.

٣- كما ان الالعاب الالكترونية تحسن من عملية اتخاذ القرار حيث أن اغلب الألعاب الالكترونية تعتمد على تحسين أساليب واستراتيجيات معينة من خلال الالعاب مما يساهم في اتخاذ القرارات بشكل سريع وبشكل أفضل.

٤-تهتم الالعاب الالكترونية بالتكنولوجيا المتقدمة بحيث ان الافراد يقومون بالتكيف مع التكنولوجيا من خلال الألعاب.

٥- تستخدم الألعاب الإلكترونية كأدوات للتدريس فإن بعض الجهات التعليمية قد قامت بإضافة مواد تعليمية في الالعاب الالكترونية بحيث تقوم بتطوير وتحسين المهارات الاجتماعية المختلفة وبهذا تتطور العملية التعليمية وتصبح أكثر متعة. كما ان الألعاب الإلكترونية تستخدم كوسيلة فنية فهي تقوم بالمساهمة في صناعة عدد من الوسائط الفنية مثل الافلام والموسيقى.

عيوب الألعاب التعليمية الإلكترونية

وعلى الرغم من المزايا التي تتمتع بها الألعاب الإلكترونية إلا أن هناك مجموعة من العيوب

١- تنتج الألعاب أصواتاً غير محببة للطفل أثناء قيامه باستجابات خاطئة ويعتبر ذلك تعزيزا سلبياً يمكن أن يسبب إلى توتر الطفل وتشتته أثناء قيامه باللعب (صفاء محمد ، 2022).

٢- جلوس الأطفال مدة زمنية طويلة دون أن يراعي العامل الزمني قد يسبب ذلك آثار صحية سلبية خصوصا إذا كانت طريقة الجلوس غير صحيحة (صفاء محمد ، 2022).

٣- قد تسبب الالعاب الالكترونية الى تقليل الوقت المستخدم للأنشطة الاكاديمية وقد يؤثر ذلك بشكل سلبي على تحصيل الدراسي للطالب (النفري ،٢٠٢٢).

٤-الاستخدام المفرط للألعاب الالكترونية تقلل من تركيز الطلاب ويؤثر ذلك على استيعابهم للمعلومات الدرس أثناء الحصة (النفري ،٢٠٢٢).

٥-توضح بعض الدراسات الى ان الافراط في استخدام الالعاب الالكترونية يسبب مشكلات صحية مثل ضعف النظر وقلة الحركة وأيضا تسبب مشكلات نفسية مثل التوتر والقلق (العصامي ،٢٠٢٣).

الدراسات السابقة

هدفت دراسة (الشابي ،٢٠٢٤) أن المناهج الدراسية لا تمكن المتعلم من اكتساب مهارات القرن الحادي والعشرين ناهيك عن كونها تقليدية لم تخرج عن دائرة التلقين. وقد رأينا أنّ دراسة أثر الألعاب التعليمية على المستوى الدراسي لتلاميذ المرحلة الأولى توضح الاستراتيجيات والوسائل التعليمية المستحدثة ومعرفة مدى استعداد المعلمين لتكيف مع المتغيرات الحديثة، وعلى قابلية اندماجهم في تحسين الممارسات التعليمية بالإضافة الى التعبير عن وجهة نظرهم بخصوص توظيف اللعب في العملية التعليمية كأداة محفزة وداعمة للتعلم بالذات ان

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

المستوى الأول في التعليم يمثل المرحلة الأولى للمتعلم في تونس. وأكدوا أن الألعاب التعليمية تساعد في إنتاج تعلم تشاركي فعال وتعزز مفهوم التعلم المستقل وتشجع الطلاب كما بينوا لنا أنها تؤثر بدرجة كبيرة في التحصيل الدراسي للطلاب وتساعدهم في اكسابهم مجموعة من المهارات أيضا.

تناولت دراسة(القحطاني،٢٠٢٥) قياس فاعلية برنامج مبني على الألعاب التعليمية لترسيخ الهوية الوطنية تبعا لرؤية ٢٠٣٠ وذلك لمرحلة الروضة في ثلاث محاور المجتمع الحيوي الاقتصاد المزدهر وطن طموح، والكشف عن الاختلافات في درجات التطبيقين القبلي والبعدي لأفراد المجموعة الواحدة ، ولتحقيق ذلك استخدم المنهج شبه التجريبي ذو المجموعة الواحدة، وتكونت العينة من (٣٠) طفلا وطفلة في روضة الأمل بمحافظة الأحساء، وتجسدت أداة الدراسة في اختبار تعزيز الهوية الوطنية لأطفال الروضة ، وبرنامج تعزيز الهوية الوطنية لأطفال الروضة، وأوضحت النتائج إلى قياس فاعلية برنامج مبني على الألعاب التعليمية لترسيخ الهوية الوطنية تبعا لرؤية ٢٠٣٠ لمرحلة الروضة، حيث وضحت وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (= ٠٥,٠) في متوسط درجات الأطفال في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار لصالح التطبيق البعدي، بناء على ذلك دعت الدراسة بضرورة تدريب المعلمات على استخدام الألعاب التعليمية والاستفادة من التكنولوجيا في عرض الألعاب التعليمية في تعزيز الهوية الوطنية لأطفال الروضة.

ثانيا: مهارات إنتاج ألعاب تعليمية

- مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية

تعرف بأنها المواقف والتحديات والألعاب المنطقية التي يقوم الحاسوب فيها بتقديم المعونة والاقتراحات للمتعلمين وذلك أثناء المحاولة لتحقيق هدف معين (بكير وأحمد،2025).

كما تعرف بأنها إمكانية المستفيد من طلبة تقنيات التعلم على الاستعانة ببرامج لإنتاج الألعاب الرقمية تكون رفيعة المستوى من حيث درجة الإتقان ومطابقتها لمعايير التصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية لدعم تحقيق الأهداف التعليمية (بكير وأحمد،2025).

مراحل تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية

يمر استخدام اللعبة التعليمية الإلكترونية بمجموعة من المراحل والتي ذكرتها (زينب وآخرون،٢٠٢٥):

1. مرحلة الإعداد: هي المرحلة الأولى التي تسبق اللعبة وتتكون من الخطوات والإجراءات التالية : التعرف على اللعبة من جميع جوانبها ، تجربة اللعبة قبل التنفيذ على الفئة المستهدفة، توضيح طريقة تشغيل واغلاق اللعبة والتمرين على كيفية اللعب.

٢. مرحلة التنفيذ: هي التي يقوم بها الطالب باستخدام اللعبة ويستحسن أن: يكون في البداية بدء اللعب تحت متابعة المعلم لتحقيق التقدم الصحيح في اللعب والوصول الى النتائج المطلوبة والتي من أبرزها التزود بالخبرات التعليمية وتحفيز ذهن الأطفال الذين يمارسون اللعب، يترك المعلم المجال للمتعلم حتى يصل الى الهدف المقصود، وكل طالب يسير باللعب وفق قدراته ومهاراته الفردية.

٣. مرحلة التقويم: هي التي يقيس بها المعلم لمستوى اداء الطلاب في تحقيق الغاية المرجوة من اللعبة تتضمن التعرف على مواطن القوة والضعف عند المتعلم وذلك لتطويرها ومعرفة مواطن الضعف لتفاديها وتسعى هذه المرحلة للتأكد من مدى تحقيق الهدف من اللعبة عند المتعلم ومدى تحصيل المتعلم على المهارات التعليمية المنشودة.

٤. مرحلة المتابعة: يراقب المعلم المتعلم لينمي خبراته ويدعم وجودها لدى المتعلم ويتأكد من اجادته لهذه المهارات والخبرات للاستمرار في اكتساب مهارات اخرى.

العناصر الأساسية للألعاب التعليمية:

أبرز العناصر الأساسية للألعاب التعليمية التي ذكرها الخالدي (٢٠٢٣) هي:

1. الهدف: بأن تكون مصممة لتحقيق هدف تعليمي معين وواضح ويتوافق مع الهدف الذي يسعى اللاعب لتحقيقه.
2. القواعد: وتتمثل بتحديد أسس وقواعد اللعبة التعليمية التي توجه اللاعب أثناء اللعب.
3. المنافسة: بأن تعزز روح المنافسة بين اللاعبين أو مع الجهاز أو معيار محدد، وذلك ليتمكن المتعلم من تحقيق مهارة ما أو الوصول الى الأهداف المحددة.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

4. التحدي: أن توفر اللعبة التحدي المناسب الذي يحفز إمكانيات اللاعب في حدود الإمكانيات المتاحة.
5 الخيال: أن تشجع اللعبة على تنمية خيال المتعلم مما يعزز الدافعية والعزيمة عند المتعلم.
6. الترفيه: أن تضم اللعبة عامل التشويق وإضفاء المتعة شرط ألا يكون ذلك هو الغرض الرئيسي من إنتاج اللعبة، فتجيب الموازنة بين المتعة والمادة التعليمية.

الدراسات السابقة:

هدفت دراسة (طه و شرف & عبدالغفار،2023) لمعرفة تأثير بيئة التدريب الإلكترونية في تطوير مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية عند معلمات الطفولة المبكرة، وقامت الدراسة على استخدام المنهج الوصفي و التجريبي ذو تصميم شبه تجريبي، وحددت عينة الدراسة بعدد (14) معلمة من معلمات الطفولة المبكرة من المعهد النموذجي الموجود في محافظة كفر الشيخ، وجمعت البيانات من العينة باستخدام أداتين من أدوات البحث العلمي (بطاقة الملاحظة ، واختبار مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية)، وأظهرت نتائج هذه الدراسة اتفاق كلا الأداتين المستخدمة في النتيجة التي بينت تفوق التطبيق بعد التدخل عن التطبيق قبل التدخل في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية.

وفي دراسة (الوهاب والصياد،2024) التي هدفت لرفع مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الرقمية عند معلمات الطفولة المبكرة وذلك باستخدام بيئة تعلم إلكترونية بنوعين من الوسائط (الانفوجرافيك، الفيديو)، وحددت عينة الدراسة (30) طالبة من كلية التربية تخصص طفولة مبكرة في محافظة دمياط ، و حدد الباحثان 3 أدوات لجمع البيانات وهي الاستبانة و بطاقة تقييم منتج واختبار تحصيلي، واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي والتجريبي، وأسفرت النتائج على أن متوسط درجات الاختبار لدى طالبات التطبيق البعدي هي الراجحة، وذلك ينطبق على نتيجة بطاقة التقييم التي أوضحت أن عينة التجربة حازت على نسبة (85%) وأكثر في درجة الإتقان لجودة إنتاج الألعاب، و أن أثر البيئة الإلكترونية (الانفوجرافيك، الفيديو) أدت إلى رفع مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى معلمات الطفولة المبكرة.

وفي دراسة (بيان وخميس والزق & عصر،2024) هدفت لمعرفة تأثير استخدام نمط السقالات التعلم بنوعيها المباشر وغير المباشر في بيئة تعلم مدمج على تطوير مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية، وحددت عينة الدراسة بعدد (75) طالب من طلبة تقنيات التعلم من جامعة المنوفية، وطبقت هذه الدراسة المنهج التجريبي حيث قسمت عينة الدراسة إلى مجموعتين لتطبيق التجربة، وتم اختيار أداتين لتحديد النتائج وهي (بطاقة تقييم منتج و الاختبار التحصيلي)، وأظهرت نتائج الاختبار ارتفاع متوسط درجات المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة و تفوق سقالات التعلم المباشرة على غيرها بنسبة بسيطة.

ثالثا: لعبة game lab kudo

يعد تصميم الألعاب وسيلة لدعم الطلاب ليصبحوا منتجين للألعاب الرقمية بلا من أن يكونوا مجرد مستهلكين لها. ومع تطور الألعاب الرقمية، استبدلت الألعاب التقليدية بالألعاب الإلكترونية مما غير مفهوم لدى الأطفال (2014,exsuy)

ويعتبر برنامج kodu game lab والذي طورته شركة microsoft و XNA game studio, أداة لتصميم الألعاب تدعم الأطفال الذين لا يعرفون لغة البرمجة لتعلم أساسيات البرمجة. ويحتوي على مواجهة بسيطة مع عناصر مرئية للبرمجة وهيكل ترميز واضح يتكون من الأسماء والأفعال والصفات (yildirim ,2016)

وتناولت دراسة (Orhan,2024) بعنوان أراء حول لعبة رقمية مصممة لموضوع الضغط استخدام kodu game lab وهدفت إلى المساهمة في تعلم المفاهيم في وحدة الضغط "الظواهر الفيزيائية " في منهج العلوم للمرحلة المتوسطة في بيئة رقمية وتمكين الطلاب من المشاركة بشكل أكثر فعالية في الدرس وايضا دعم الطلاب للجيل z في التعلم وفقا لسرعتهم الخاصة خارج بيئة المدرسة وتطوير مهاراتهم العلمية و الهندسية والتصميمية تم تنفيذ البحث باستخدام منهج الظواهر , حيث تم تقييم قابلية تطبيق اللعبة الرقمية المصممة باستخدام kodu game lab من خلال مقابلات شبه منظمة مع ثلاث معلمين لمادة العلوم و 12 طالبا قاموا بلعب اللعبة .

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

واخلصت النتائج إلى أن اللعبة الرقمية المصممة تعد نشاطا قابلا للتطبيق في تدريس موضوع الضغط وأوصت الدراسة باستخدام الألعاب الرقمية في تدريس مادة العلوم وتشجيع المعلمين على تصميم ألعاب تعليمية بإستخدام kodu game lab وتدريبهم على كيفية دمج الألعاب الرقمية في المناهج الدراسية.

وهدفت دراسة (Nabi,2023) إلى تحديد تأثير البرمجة ,الروبوتات , التصميم ثلاثي الأبعاد و تصميم الألعاب على مهارات حل المشكلات والتفكير التأملي لدى الطلاب الذين تتراوح أعمارهم بين 8- 10 سنوات , وكذلك على مهارات حل المشكلات ومستويات الوعي فوق المعرفي لدى الطلاب الذين تتراوح أعمارهم بين 11-14 سنة وأظهرت النتائج تحسن في مهارات حل المشكلات ومستويات الوعي فوق المعرفي لدى الطلاب لكن لم يكن هذا التحسن ذا دلالة إحصائية .ومع ذلك كان هناك تحسن ذو دلالة إحصائية في مهارات التفكير التأملي لدى الطلاب الذين تتراوح أعمالهم بين 8- 10 سنوات وأوصت الدراسة بزيادة مدة التدريب لتحسين التأثير على الطلاب وتوسيع الدراسة لتشمل فئات عمرية مختلفة وعينات أكبر ولابد من ذكر أن البرنامج المستخدم في تصميم الألعاب في هذه الدراسة هو برنامج kodu game lab .

منهجية الدراسة وإجراءاتها

لتحقيق أهداف الدراسة والإجابة على، تم اتباع المنهج الشبه تجريبي وذلك لتوفير بيانات ممثلة للمجتمع، مما يساهم في تحليل وفهم الظواهر بدقة أكبر.

مجتمع الدراسة وعينته: تم تطبيق الدراسة على عينة عشوائية من طالبات الماجستير لقسم المناهج وطرق التدريس في جامعة الملك عبدالعزيز بمحافظة جدة في الفصل الدراسي الثاني للعام 1446هـ -2025م وبلغ عدد العينة (22) طالبة.

أدوات الدراسة:

استخدم البحث الحالي الأدوات التالية:

١- بطاقة تقييم منتج قائمة على مهارات تصميم لعبة إلكترونية باستخدام برنامج kodu.

٢- استبانة لقياس الاتجاه نحو مهارات إنتاج الألعاب التعليمية.

الصدق الظاهري وصدق المحتوى:

وهو يشير إلى تقييم الأدوات من خلال آراء المحكمين والخبراء، وفي هذا السياق، قامت الباحثات بعرض النسخة الأولية من الاستبانة وبطاقة تقييم المنتج على مجموعة من المتخصصين والخبراء في المجال، وتم الطلب من هؤلاء المحكمين دراسة الأدوات المقدمة وتقديم آرائهم بشأن عدة جوانب تشمل:

- وضوح العبارات وقدرتها على تحقيق أهداف الدراسة.
- شمولية وتنوع المحتويات لكل من الاستبانة وبطاقة تقييم المنتج.
- توافق كل عبارة مع المحور الذي تنتمي إليه، وكذلك توافق المحاور مع الأهداف العامة للدراسة.
- تقييم جودة الصياغة اللغوية والإخراج العام لأدوات.
- كما تم دعوة المحكمين لتقديم أية ملاحظات أو اقتراحات تتعلق بالتعديلات أو الإضافات أو الحذف إذا لزم الأمر، وقد أسهمت الملاحظات القيمة التي قدمها الخبراء في تحسين الاستبانة وبطاقة تقييم المنتج بشكل كبير، مما ساعد في إخراجها بالشكل الأمثل . وبذلك، يمكن القول إن الأدوات قد حققت الصدق الظاهري أو صدق المحتوى.

الأساليب الإحصائية التي تم استخدامها:

1) معادلة كوهين(d) للمجموعة الواحدة ذات التطبيق الواحد وذلك لقياس حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية والاتجاه نحوها طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز، وذلك مقارنة بمستوى الإتقان (80%).

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

جدول (1) معادلة كوهين (d)

كوهين d =	قيمة اختبار ت
	الجذر التربيعي لحجم العينة

وقد تم تصنيف حجم الأثر وفق السلم التالي حسب ما أورد ذلك كوهين (Cohen,1988).

جدول (2) تصنيف حجم التأثير وفقا لكوهين 1988

حجم التأثير/كوهين (d)	من	إلى
منخفض	0.20	0.49
متوسط	0.50	0.79
مرتفع	0.80 فما فوق	

2) استخدمت الباحثة مقياس ليكرت الخماسي مع الاستبانة، وقد تم التصحيح كما هو موضح ادناه:

جدول (3) طريقة تصحيح الاستبانة

سلم الاجابة	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
الدرجة	5	4	3	2	1

وقد تم تقدير درجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز وفق السلم التالي:

جدول (4) سلم تقدير درجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز

درجة الموافقة	المتوسط الحسابي من	المتوسط الحسابي إلى أقل من
غير موافق بشدة	.001	80.1
غير موافق	80.1	60.2
محايد	60.2	40.3
موافق	40.3	20.4
موافق بشدة	20.4	00.5

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

1) التكرارات والنسب المئوية (and percentages Frequencies) لوصف عينة الدراسة وفقاً لمتغيري (السنة، نوع مؤهل البكالوريوس).

2) الاحصاء الوصفي المتمثل بالمتوسط الحسابي (Mean) والانحراف المعياري (Standard Deviation) للإجابة عن أسئلة الدراسة الأول والثاني
تم ترتيب العبارات داخل المحاور وفقاً للمتوسط الحسابي الأعلى والانحراف المعياري الأقل.

عرض النتائج

في هذا الجزء، سيتم عرض نتائج التحليل الإحصائي مع التركيز على تفسير هذه النتائج في سياق الأسئلة البحثية والفرضيات المحددة، كما سيتم مناقشة هذه النتائج وتقديم التفسيرات المحتملة لها ومقارنتها بنتائج الدراسات السابقة.

أولاً: عرض النتائج

• الإجابة عن أسئلة الدراسة.

- للإجابة عن سؤال الدراسة الأول والذي ينص على: ماهي فاعلية برنامج تدريبي قائم على برنامج (KODU) في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز؟
وتم استخدام الفرضية التالية:
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($0,05 \geq \alpha$) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج، ومستوى الإتقان (80 %) لصالح التطبيق البعدي.
وللتحقق من هذه الفرضية تم استخدام ما يلي:
- اختبار(ت) للمجموعة الواحدة (Sample Test-One)، وذلك للتعرف على الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج، ومستوى الإتقان (80 %). والجدول (3) يوضح نتائج ذلك.
- معادلة كوهين (d) للمجموعة الواحدة ذات التطبيق الواحد وذلك لقياس حجم تأثير البرنامج التدريبي القائمة على برنامج (Kodu) في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز، وذلك مقارنةً بمستوى ومستوى الاتقان (80 %) والجدول(4) يوضح نتائج ذلك.

جدول (5): نتائج اختبار(ت) للمجموعة الواحدة للتعرف على الفروق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج، ومستوى الإتقان (80%)

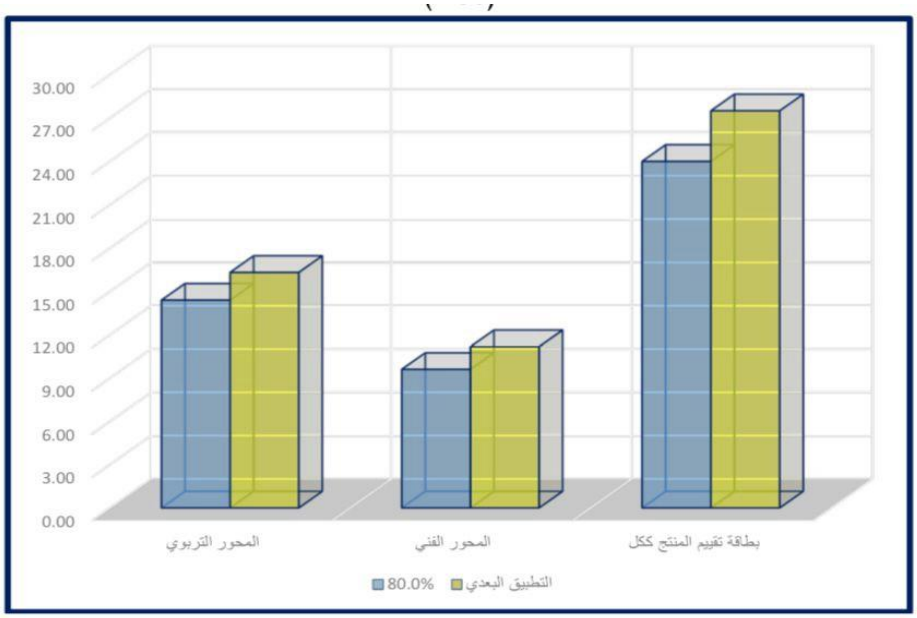
الرقم	المحور	العينة	درجة المحور	80%	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	.000
1	المحور التربوي	22	18	14.40	16.32	1.086	8.284	.000
2	المحور الفني	22	12	9.60	11.18	1.006	7.372	.000
3	بطاقة تقييم المنتج ككل	22	30	24.00	27.50	1.535	10.693	.000

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

يتضح من الجدول رقم (5)
- المتوسطات الحسابية للمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج، مقابل المتوسط الفرضي الذي يمثل (80%) من الدرجة الكلية لكل محور.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة أقل من(0.05) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج، ومستوى الإتقان (80 %)، وذلك عند كلا المحورين التي تضمنتها بطاقة تقييم المنتج، وقد كانت هذه الفروق في اتجاه المتوسطات الحسابية للتطبيق البعدي حيث أنها أكبر من المتوسط الفرضي (80%).
- تدل هذه النتيجة على وجود أثر إيجابي للبرنامج التدريبي القائم على برنامج(Kodu) في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز، وذلك عند جميع المحاور التي تضمنتها بطاقة تقييم المنتج، مقارنةً بمستوى الإتقان(80%).

شكل رقم (5): المتوسطات الحسابية للمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج، مقارنةً بمستوى الإتقان (80%).



يتضح من الشكل رقم (1) المتوسطات الحسابية للمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم المنتج، مقارنةً بمستوى الإتقان(80%). وذلك عند جميع المحاور التي تضمنتها بطاقة تقييم المنتج.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

جدول (6)
نتائج معادلة كوهين (d) لقياس حجم تأثير البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز.

الرقم	المحور	t	العينة	الجذر التربيعي لعدد العينة	d	حجم التأثير
1	المحور التربوي	8.284	22	4.96	1.77	مرتفع
2	المحور الفني	7.372	22	4.96	1.57	مرتفع
3	بطاقة تقييم المنتج ككل	10.693	22	4.96	2.28	مرتفع

يتضح من الجدول (6) إن البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) تتصف بحجم تأثير مرتفع في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز، مقارنةً مستوى الإتقان(80%)، حيث أن جميع قيم كوهين (d) أكبر من القيمة (0.80) والتي حددها كوهين لإثبات حجم التأثير المرتفع في حال المجموعة الواحدة.

- **للإجابة عن سؤال الدراسة الثاني والذي ينص على: ماهي فاعلية برنامج تدريبي قائم على برنامج(Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز؟**
- تم استخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والترتيب وتقدير درجة الموافقة، والجداول (6) إلى (10) توضح نتائج ذلك.

1) الخلفية المعرفية بالمهارات التقنية:

جدول (7)
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والترتيب وتقدير درجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (الخلفية المعرفية بالمهارات التقنية)

الرقم	المهارة	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الموافقة
2	اعتمد على جهازي الشخصي وأستطيع القيام بأعمالي بنفسي.	4.52	0.575	1	موافق بشدة
3	أستطيع الكتابة على الأجهزة الالكترونية واستخدامها بنفسي.	4.41	0.780	3	موافق بشدة
1	لدي معرفة كافية بأخر مستجدات البرامج التعليمية الحديثة.	4.31	0.930	2	موافق بشدة
4	إذا واجهتني مشكلة تقنية بسيطة أقوم بالبحث عن الحل المناسب عبر الانترنت.	4.28	0.797	4	موافق بشدة
	الخلفية المعرفية بالمهارات التقنية	4.38	0.545		موافق بشدة

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

يتضح من الجدول (7) والخاص بدرجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (الخلفية المعرفية بالمهارات التقنية) ما يلي:

- إن (جميع) العبارات جاءت في درجة موافقة (موافق بشدة) حيث جاء المتوسط في فئة التقدير (4.20 إلى 5.00)، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لهذه العبارات بين (4.28) و (4.52) وكانت مرتبةً كما يلي:
  - اعتمد على جهازي الشخصي وأستطيع القيام بأعمالي بنفسي.
  - أستطيع الكتابة على الأجهزة الالكترونية واستخدامها بنفسي.
  - لدي معرفة كافية بأخر مستجدات البرامج التعليمية الحديثة.
  - إذا واجهتني مشكلة تقنية بسيطة أقوم بالبحث عن الحل المناسب عبر الانترنت.
- لقد جاء المحور ككل والخاص بدرجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (الخلفية المعرفية بالمهارات التقنية) في درجة موافقة (موافق بشدة) وبمتوسط حسابي (4.38).

2) الخلفية المعرفية بمهارات إنتاج الألعاب التعليمية:

جدول (8)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والترتيب وتقدير درجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (الخلفية المعرفية بمهارات إنتاج الألعاب التعليمية)

الرقم	المهارة	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الموافقة
1	لدي معرفة كافية بمفهوم الألعاب التعليمية.	4.55	0.632	1	موافق بشدة
3	أفضل أن أحضر دورات تدريبية في مجال إنتاج الألعاب التعليمية.	4.34	0.814	2	موافق بشدة
2	لدي معرفة كافية بمفهوم مهارات إنتاج الألعاب التعليمية.	4.31	1.073	3	موافق بشدة
	الخلفية المعرفية بمهارات إنتاج الألعاب التعليمية	4.40	0.466		موافق بشدة

يتضح من الجدول (8) والخاص بدرجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (الخلفية المعرفية بمهارات إنتاج الألعاب التعليمية) ما يلي:

- إن (جميع) العبارات جاءت في درجة موافقة (موافق بشدة) حيث جاء المتوسط في فئة التقدير (4.20 إلى 5.00)، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لهذه العبارات بين (4.31) و (4.55) وكانت مرتبةً كما يلي:
  - لدي معرفة كافية بمفهوم الألعاب التعليمية.
  - أفضل أن أحضر دورات تدريبية في مجال إنتاج الألعاب التعليمية.
  - لدي معرفة كافية بمفهوم مهارات إنتاج الألعاب التعليمية.
- لقد جاء المحور ككل والخاص بدرجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (الخلفية المعرفية بمهارات إنتاج الألعاب التعليمية) في درجة موافقة (موافق بشدة) وبمتوسط حسابي (4.40).

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

3) أهمية إنتاج الألعاب التعليمية:

جدول (9)
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والترتيب وتقدير درجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (أهمية إنتاج الألعاب التعليمية)

الرقم	المهارة	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الموافقة
4	تقدم الألعاب التعليمية وسائل مميزة في مجال التعليم.	4.69	0.541	1	موافق بشدة
1	تحقق الألعاب التعليمية نظام خاص لعرض المحتوى التعليمي بطريقة سهلة وممتعة للمتعلم.	4.66	0.553	2	موافق بشدة
5	تساهم الألعاب التعليمية في رفع مستوى مخرجات التعلم.	4.62	0.494	3	موافق بشدة
3	تخدم الألعاب التعليمية العملية التعليمية بطريقة فعالة.	4.59	0.628	4	موافق بشدة
6	سبق لي استخدام برامج إنتاج الألعاب التعليمية في تقديم محتوى تعليمي.	4.52	0.949	5	موافق بشدة
2	تستخدم المعلمات الألعاب التعليمية في شرح المواد التعليمية للطالب.	4.28	0.960	6	موافق بشدة
	الخلفية أهمية إنتاج الألعاب التعليمية	4.56	0.439		موافق بشدة

يتضح من الجدول (9) والخاص بدرجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (أهمية إنتاج الألعاب التعليمية) ما يلي:

- إن (جميع) العبارات جاءت في درجة موافقة (موافق بشدة) حيث جاء المتوسط في فئة التقدير (4.20 إلى 5.00)، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لهذه العبارات بين (4.28) و (4.69) وكانت مرتبةً كما يلي:
  - تقدم الألعاب التعليمية وسائل مميزة في مجال التعليم.
  - تحقق الألعاب التعليمية نظام خاص لعرض المحتوى التعليمي بطريقة سهلة وممتعة للمتعلم.
  - تساهم الألعاب التعليمية في رفع مستوى مخرجات التعلم.
  - تخدم الألعاب التعليمية العملية التعليمية بطريقة فعالة.
  - سبق لي استخدام برامج إنتاج الألعاب التعليمية في تقديم محتوى تعليمي.
  - تستخدم المعلمات الألعاب التعليمية في شرح المواد التعليمية للطالب.
- لقد جاء المحور ككل والخاص بدرجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (أهمية إنتاج الألعاب التعليمية) في درجة موافقة (موافق بشدة) وبمتوسط حسابي (4.56).

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

4) استخدام الورش (الدورات) التعليمية في اتقان إنتاج الألعاب التعليمية:

جدول (10)
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والترتيب وتقدير درجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (استخدام الورش (الدورات) التعليمية في اتقان إنتاج الألعاب التعليمية)

الرقم	المهارة	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الموافقة
3	حفزتني الورشة التدريبية إلى تعلم المزيد من المهارات التقنية في انتاج الألعاب التعليمية.	4.62	0.494	1	موافق بشدة
1	ساعدتني الورشة التدريبية في تعلم مهارات إنتاج الألعاب التعليمية باستخدام البرامج المتخصصة مثل: برنامج (kodu).	4.52	0.575	2	موافق بشدة
5	ساعدتني الألعاب التعليمية التي قمت بإنتاجها في تقديم المحتوى العلمي بطريقة أسهل.	4.41	0.780	3	موافق بشدة
2	ساعدتني الورشة التدريبية في تطوير المهارات المختلفة مثل مهارة حل المشكلات.	4.38	0.728	4	موافق بشدة
4	ساهمت الورشة التدريبية في رفع كفاءة مهاراتي في إنتاج الألعاب التعليمية.	4.24	0.830	5	موافق بشدة
	استخدام الورش (الدورات) التعليمية في اتقان إنتاج الألعاب التعليمية	4.43	0.561		موافق بشدة

يتضح من الجدول (10) والخاص بدرجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (استخدام الورش (الدورات) التعليمية في اتقان إنتاج الألعاب التعليمية) ما يلي:

- إن (جميع) العبارات جاءت في درجة موافقة (موافق بشدة) حيث جاء المتوسط في فئة التقدير (4.20 إلى 5.00)، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لهذه العبارات بين (4.24) و (4.62) وكانت مرتبةً كما يلي:
  - حفزتني الورشة التدريبية إلى تعلم المزيد من المهارات التقنية في انتاج الألعاب التعليمية.
  - ساعدتني الورشة التدريبية في تعلم مهارات إنتاج الألعاب التعليمية باستخدام البرامج المتخصصة مثل: برنامج (kodu).
  - ساعدتني الألعاب التعليمية التي قمت بإنتاجها في تقديم المحتوى العلمي بطريقة أسهل.
  - ساعدتني الورشة التدريبية في تطوير المهارات المختلفة مثل مهارة حل المشكلات.
  - ساهمت الورشة التدريبية في رفع كفاءة مهاراتي في إنتاج الألعاب التعليمية.
- لقد جاء المحور ككل والخاص بدرجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (استخدام الورش (الدورات) التعليمية في اتقان إنتاج الألعاب التعليمية) في درجة موافقة (موافق بشدة) وبمتوسط حسابي (4.43).

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

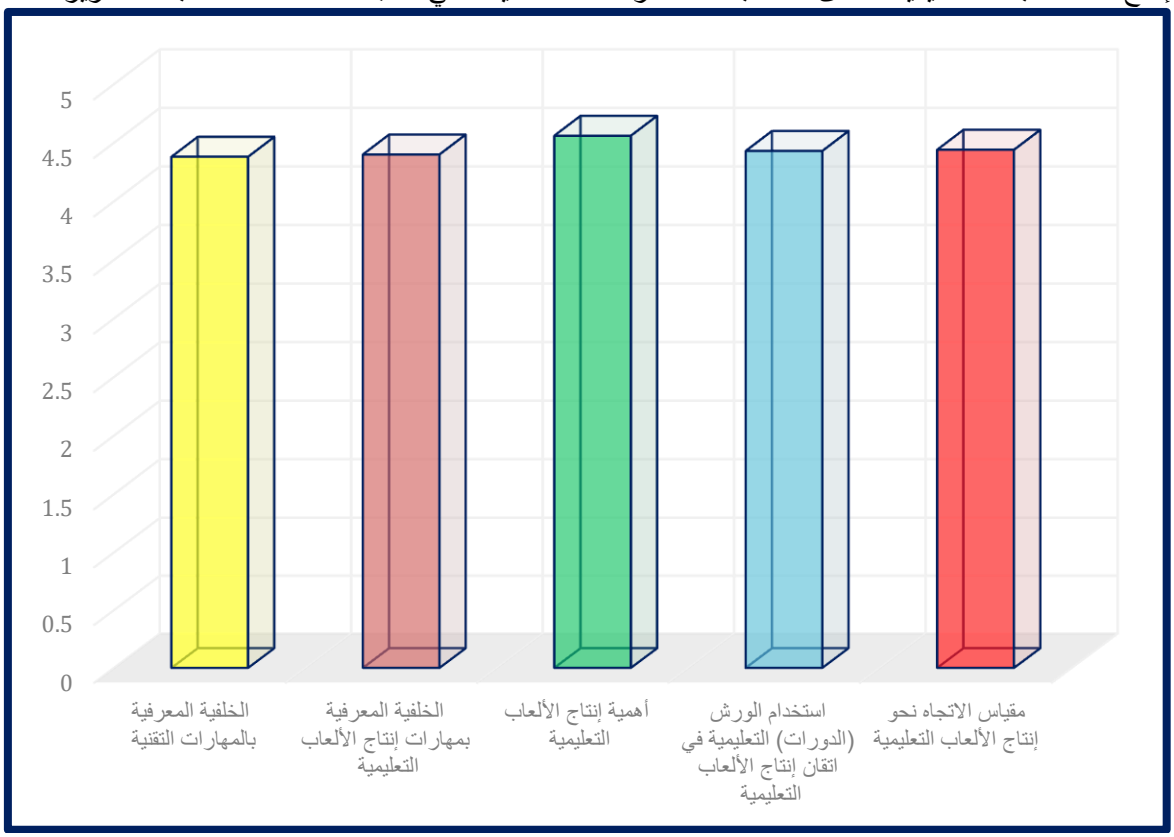
المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

5) مقياس الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية:

جدول (11)
المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والترتيب وتقدير درجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (مقياس الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية)

الرقم	المحور	المتوسط	الانحراف المعياري	الترتيب	درجة الموافقة
3	أهمية إنتاج الألعاب التعليمية	4.56	0.439	1	موافق بشدة
4	استخدام الورش (الدورات) التعليمية في اتقان إنتاج الألعاب التعليمية	4.43	0.561	2	موافق بشدة
2	الخلفية المعرفية بمهارات إنتاج الألعاب التعليمية	4.40	0.466	3	موافق بشدة
1	الخلفية المعرفية بالمهارات التقنية	4.38	0.545	4	موافق بشدة
5	مقياس الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية	4.44	0.394		موافق بشدة

المتوسط الحسابي لدرجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز



DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

يتضح من الجدول (11) والشكل (2) والخاص بدرجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (مقياس الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية) ما يلي :

- إن (جميع) المحاور جاءت في درجة موافقة (موافق بشدة) حيث جاء المتوسط في فئة التقدير (4.20 إلى 5.00)، حيث تراوحت المتوسطات الحسابية لهذه المحاور بين (4.38) و (4.56) وكانت مرتبةً كما يلي:
  - أهمية إنتاج الألعاب التعليمية
  - استخدام الورش (الدورات) التعليمية في اتقان إنتاج الألعاب التعليمية
  - الخلفية المعرفية بمهارات إنتاج الألعاب التعليمية
  - الخلفية المعرفية بالمهارات التقنية
- لقد جاء النتيجة الكلية والخاصة بدرجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (مقياس الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية) في درجة موافقة (موافق بشدة) وبمتوسط حسابي (4.44).

أولاً: مناقشة النتائج

تفسير ومناقشة نتيجة السؤال الأول:

أظهرت نتائج السؤال الأول أن البرنامج التدريبي المعتمد على برنامج(Kodu) أثر إيجابياً في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز، وذلك عبر جميع المحاور التي تضمنتها بطاقة تقييم المنتج، بما في ذلك المحور التربوي والفني، مقارنةً بمستوى الإتقان (80%) وتؤكد الدراسة أن هذه النتيجة تعكس تأثير مباشر وملموساً للبرنامج التدريبي في تطوير مهارات الطالبات في إنتاج الألعاب التعليمية، حيث تمكنت الطالبات من إتقان العديد من المهارات التربوية والفنية، مما يعكس استفادتهم الكبيرة من التدريب من خلال برنامج (Kodu)

تضمن المحور التربوي في البرنامج تطوير الفهم العميق حول كيفية دمج الألعاب التعليمية في العملية التعليمية، بينما ركز المحور الفني على المهارات التقنية اللازمة لإنشاء الألعاب، مثل تصميم واجهات المستخدم، الرسومات، وبرمجة المراحل، وقد ساعدت الواجهة البسيطة والسلسة لبرنامج (Kodu) الطالبات على فهم كيفية إنتاج الألعاب التعليمية بسهولة دون الحاجة إلى خلفية تقنية معقدة، كما وفر البرنامج أدوات مبتكرة وسهلة الاستخدام ساعدت الطالبات على تطبيق مهاراتهن في بيئة تفاعلية، مما أسهم بشكل كبير في إتقانهن مهارات إنتاج الألعاب التعليمية.

كما أن توفر أدوات البرمجة البسيطة والمبتكرة في برنامج (Kodu) شجع الطالبات على الإبداع والابتكار، مما ساعد في تطوير المهارات التربوية والفنية مع ا، بالإضافة إلى ذلك، يبرز نجاح الطالبات في استخدام هذا البرنامج كدليل على فاعلية البرنامج التدريبي في تقديم المكونات الأساسية لإنتاج الألعاب التعليمية.

وهذا يعزز أهمية الاستمرار في استخدام برنامج (Kodu) في المستقبل.

وتتفق هذه نتائج السؤال الأول مع نتائج دراسة (القحطاني، 2025) والتي أظهرت نتائجها فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية في تعزيز الهوية الوطنية وفق رؤية ٢٠٣٠ لأطفال الروضة بمحافظة الأحساء. وتتفق أيضاً مع دراسة (الشابي ،2024) والتي أظهرت نتائجها أن الألعاب التربوية لها أثر إيجابي على التحصيل الدراسي لتلاميذ الدرجة الأولى في تونس، كما أنها تساعدهم في اكتساب بعض المهارات، وتساعدهم في إنتاج تعلم تفاعلي نشط وتعزز من مفهوم التعلم الذاتي لديهم.

كما تتفق النتيجة مع ما توصلت إليه دراسة (طه و شرف & عبدالغفار،2023) التي أظهرت تفوق التطبيق بعد تأثير البيئة الإلكترونية على تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية، مما يؤكد على نتيجة الدراسة الحالية التي أوضحت فاعلية البرنامج التدريبي المعتمد على برنامج (Kodu) في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية.

وتوافقت كذلك مع دراسة (الوهاب والصياد،2024) التي أسفرت عن وجود ارتفاع في متوسط درجات الاختبار بعد استخدام البيئة الإلكترونية مما يشير إلى ارتفاع في مستوى مهارات إنتاج الألعاب التعليمية، وهذا يدعم ما توصلت له الدراسة الحالية من أهمية الاستفادة من التقنية في رفع من مهارات إنتاج الألعاب التعليمية.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

وتتفق مع دراسة (بيان وخميس والزق & عصر،2024) التي أظهرت تفوق المجموعة التجريبية التي استخدمت نمط السقالات التعليمية مقارنة بالضابطة في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية، وهذا يؤكد ما توصلت إلية الدراسة الحالية من ملاحظة فاعلية التعلم في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية.

وتتفق هذه النتائج مع دراسة نابي (2023) والتي أظهرت نتائجها تحسن في مهارات حل المشكلات ومستويات الوعي فوق المعرفي لدى الطلاب لكن لم يكن هذا التحسن ذا دلالة إحصائية .ومع ذلك كان هناك تحسن ذو دلالة إحصائية في مهارات التفكير التأملي لدى الطلاب الذين تتراوح أعمالهم بين 8- 10 سنوات وأوصت الدراسة بزيادة مدة التدريب لتحسين التأثير على الطلاب وتوسيع الدراسة لتشمل فئات عمرية مختلفة وعينات أكبر ولابد من ذكر أن البرنامج المستخدم في تصميم الألعاب في هذه الدراسة هو برنامج kodu game lab .

تفسير ومناقشة نتيجة السؤال الثاني:

أظهرت نتائج السؤال الثاني أن البرنامج التدريبي المعتمد على البرنامج له تأثير إيجابي في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز، وقد شمل هذا التأثير جميع المحاور التي تضمنها مقياس الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية، بما في ذلك: الخلفية المعرفية بالمهارات التقنية، الخلفية المعرفية بمهارات إنتاج الألعاب التعليمية، أهمية إنتاج الألعاب التعليمية، واستخدام الورش التعليمية في إتقان إنتاج الألعاب التعليمية، تشير هذه النتيجة إلى تحول إيجابي في الاتجاهات نحو إنتاج الألعاب التعليمية بين الطالبات.

وترى الباحثات أن التدريب على البرنامج لم يقتصر على تحسين المهارات التربوية والفنية، بل ساهم في تغيير نظرة الطالبات نحو أهمية إنتاج الألعاب التعليمية في العملية التعليمية، فقد تحسنت خلفيتهن المعرفية بالمهارات التقنية وبمهارات إنتاج الألعاب التعليمية، مما يعكس زيادة الوعي لدى الطالبات حول أهمية هذه الألعاب وكيفية توظيفها لتسهيل العملية التعليمية، كما لعبت واجهة البرنامج البسيطة دوراً مهماً في تمكين الطالبات من تجربة عملية لصناعة الألعاب، مما زاد من قيمتها التعليمية في نظرهن.

أظهرت النتائج أيضاً أن البرنامج ساعد في تغيير تصورات الطالبات تجاه قيمة الألعاب التعليمية كأداة تعليمية فعالة، فقد عزز قناعة الطالبات بأهمية الألعاب التعليمية ليس فقط من الناحية التقنية، بل أيضاً من خلال فاعليتها كأداة تفاعلية تسهم في تحسين تجربة التعلم، كما أن التصميم الفريد لبرنامج الذي يدمج التعليم مع اللعب ساعد الطالبات على التفاعل مع كل خطوة في إنتاج اللعبة، مما زاد من دافعهن للاستمرار في تعلم كيفية استخدام الألعاب في التعليم.

وفي الختام، يمكن القول إن البرنامج قد أثبت فعاليته في تنمية المهارات والاتجاهات نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى الطالبات، بفضل المزايا التي يقدمها البرنامج، مثل البساطة في الاستخدام وتوافر الأدوات المبتكرة، ساهمت في تحقيق هذا النجاح، بالإضافة إلى ذلك، كان لتقديم التدريب العملي في شكل ورش تعليمية دور كبير في تعزيز الفهم والاتجاهات الإيجابية نحو الألعاب التعليمية، مما يشير إلى أهمية دمج هذه الأدوات في البرامج التعليمية المستقبلية.

وتتفق هذه النتائج الخاصة بالسؤال الثاني مع دراسة أورهان (2024) والتي أظهرت نتائجها أن اللعبة الرقمية المصممة تعد نشاطا قابلا للتطبيق في تدريس موضوع الضغط وأوصت الدراسة باستخدام الألعاب الرقمية في تدريس مادة العلوم وتشجيع المعلمين على تصميم ألعاب تعليمية باستخدام kodu game lab وتدريبهم على كيفية دمج الألعاب الرقمية في المناهج الدراسية.

كما اتفقت مع دراسة (عطيفي وأخرون,2024) والتي أسفرت نتائجها عن فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارة المستهدفة. وأوصت بضرورة التأكيد على أهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم الرياضيات، وضرورة تضمينها بالمناهج الدراسية وتدريب المعلمين على كيفية توظيفها مما جعلها تؤكد على نتيجة الدراسة الحالية والتي أظهرت أن الألعاب التعليمية تسهم في تحسين تجربة التعلم.

وتوافقت دراسة (زينب ,2020) والتي أظهرت نتائج من أهمها أن التعلم الإلكتروني الداعم عبر بيئة البلاك بورد والألعاب الإلكترونية التعليمية كان له تأثير فعال على تنمية مهارات التنظيم الذاتي لدى المجموعات من حيث أكثرها تنمية لمهارات التنظيم الذاتي كانت (مدمج مستقل) ثم (داعم مستقل) ثم (مدمج معتمد) ثم (داعم معتمد)، وفي ضوء ذلك قدمت التوصيات تدريب المعلمين على استخدام التعلم الإلكتروني الداعم للمقررات المقدمة في مراحل التعليم المختلفة واوصت بضرورة دعم التعليم التقليدي بتوظيف التعلم الإلكتروني للتغلب على

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

المشكلات التعليمية وهذا يؤكد ما توصلت إلية الدراسة الحالية وهي ضرورة وأهمية دمج هذه الأدوات في البرامج التعليمية المستقبلية.

أولا: ملخص النتائج:

- يوجد أثر إيجابي للبرنامج التدريبي القائم على برنامج Kodu game lab في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز، وذلك عند جميع المحاور التي تضمنتها بطاقة تقييم المنتج، مقارنة بمستوى الإتقان 80%, وذلك وفقا لنتائج اختبار t لمجموعة واحدة .
- يوجد أثر إيجابي مرتفع للبرنامج التدريبي القائم على برنامج kodu game lab في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز، وذلك عند جميع المحاور التي تضمنتها بطاقة تقييم المنتج، مقارنة بمستوى الإتقان 80%,وذلك وفقا لنتائج معادلة كوهين (d).
- جاءت درجة الموافقة على أثر البرنامج التدريبي القائم على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز (مقياس الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية) في درجة موافقة (موافق بشدة) وبمتوسط حسابي (4.44).
- جاءت درجة الموافقة على أثر على برنامج (Kodu) في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعه الملك عبد العزيز على مستوى المحاور كما يلي:

- محور أهمية إنتاج الألعاب التعليمية بالمرتبة الأولى وبمتوسط حسابي (4.56) وبدرجة موافقة (موافق بشدة).
- محور استخدام الورش (الدورات) التعليمية في اتقان إنتاج الألعاب التعليمية بالمرتبة الثانية وبمتوسط حسابي (4.43) وبدرجة موافقة (موافق بشدة).
- محور الخلفية المعرفية بمهارات إنتاج الألعاب التعليمية بالمرتبة الثالثة وبمتوسط حسابي (4.40) وبدرجة موافقة (موافق بشدة).
- محور الخلفية المعرفية بالمهارات التقنية بالمرتبة الرابعة وبمتوسط حسابي (4.38) وبدرجة موافقة (موافق بشدة).

الخلاصة

هدف هذا البحث الى الكشف عن أثر تطبيق برنامج تدريبي قائم على برنامج Kodu في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في قسم مناهج وطرق التدريس بجامعة الملك عبدالعزيز ، ولتحقيق هذا الهدف تبنت الدراسة المنهج الكمي الشبة تجريبي بمجموعة واحدة وشملت المتغيرات على البرنامج التدريبي وإنتاج الألعاب التعليمية والاتجاه .وأظهرت النتائج أنه يوجد أثر إيجابي للبرنامج التدريبي القائم على برنامج Kodu game lab في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز، وذلك عند جميع المحاور التي تضمنتها بطاقة تقييم المنتج، مقارنة بمستوى الإتقان 80%, وذلك وفقا لنتائج اختبار t لمجموعة واحدة ايضا يوجد أثر إيجابي للدور ة التدريبية القائمة على برنامج Kodu game lab في تنمية الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية لدى طالبات الدراسات العليا في جامعة الملك عبد العزيز، وذلك عند جميع المحاور التي تضمنها مقياس الاتجاه نحو إنتاج الألعاب التعليمية، مقارنة بمستوى الاتقان 80%,وذلك وفقا لنتائج اختبار t لمجموعة واحدة .

ثانيا: التوصيات

1- توسيع نطاق المستفيدين من البرنامج التدريبي لتشمل طالب وطالبات من مستوى البكالوريوس وليس فقط طالبات الدراسات العليا، وذلك لما أظهرته الدراسة الحالية من أثر إيجابي للدورة التدريبية في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية والاتجاه نحوها.

2- العمل على تطوير وتحسين محتوى البرنامج التدريبي الذي يعتمد على برنامج kodu game lab لتشمل موضوعات متقدمة تتماشى مع الاحتياجات التعليمية المستقبلية للطالبات.

DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

3- إدراج برنامج kodu game lab كجزء من المناهج الدراسية في المؤسسات التعليمية الجامعية والتي من شأنها تزويد الطالب والطالبات بمهارات متقدمة إنتاج الالعاب التعليمية.
4- ضرورة توفير برامج تدريبية إضافية على برنامج kodu game lab بعد البرنامج التدريبي قيد الدراسة الحالية بما يضمن تطوير مهارات إنتاج الألعاب التعليمية على المدى الطويل.
5- توفير الدعم الفني المستمر وتطوير البنية التحتية اللازمة في جامعة الملك عبد العزيز، بما في ذلك تحديث الأجهزة وتقوية شبكة الانترنت، لضمان سهولة استخدام الطالب والطالبات للبرنامج التدريبي وحل أي مشكلات تقنية قد تواجههم
6- مشاركة نتائج الدراسة الحالية مع الجامعات الاخرى لتحفيز استخدامها لبرنامج kodu game lab في إنتاج الألعاب التعليمية.

ثالثا: المقترحات

1- إجراء دراسة مستقبلية لفحص تأثير برنامج kodu game lab على فئات عمرية مختلفة مثل طالب المدارس في المرحلتين الثانوية أو المتوسطة
2- إجراء دراسة مقارنة بين برنامج kodu game lab وبرامج أخرى مثل Scratch أو Unity لمعرفة الفروق بينها في فاعلية إنتاج الألعاب التعليمية
3- دراسة تأثير برنامج kodu game lab على تعزيز مهارات التفكير النقدي لدى الطالبات أثناء تطوير الألعاب التعليمية
4- دراسة مقارنة حول تأثير تدريب برنامج kodu game lab على الطالبات في بيئات تعليمية متنوعة التعليم عن بعد والتعليم الحضوري.
5- دراسة كيف يؤثر البرنامج التدريبي على مستوى الإتقان بعد مرور فترة زمنية أطول (الاحتفاظ بالتعلم)
6- دراسة العلاقة بين إنتاج الألعاب التعليمية والتحصيل الأكاديمي للطالبات في المواد ذات الصلة.

المراجع

1. عايض، أ. م. ع. (2024). بيئة تعلم إلكترونية قائمة على التلعيب وأثرها على تنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية والاستمتاع بالتعلم لدى طالبات ماجستير تقنيات التعليم بجامعة الملك خالد. مجلة كلية التربية، 40(7)، 53–94.
2. عبدالرحمن, سلمى خليل صلاح, محمود محمد كامل, زينب, جابر حناوي بشاي, & زكريا. (2024). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات للصف الثاني الابتدائي على تنمية مهارة حل المشكلات. *مجلة كلية التربية (أسيوط) 40*(8.2), 84-116.
3. عبدالجليل، ز. م. ع.، السيد، ف. الس. ح.، و جوهرة، ب. ف. (2025). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية السلوك التكيفي، لدى عينة من الأطفال ذوي اضطراب طيف التوحد بالمملكة العربية السعودية. المجلة المصرية للدراسات المتخصصة.
4. عبدالوهاب، أ. س.، و الصياد، م. م. ر. إ. (2024، أبريل). تطوير بيئة تعلم إلكتروني وفقاً لنظرية العبء المعرفي بنمطين للوسائط المصغرة (الانفوجرافيك- الفيديو) وأثرها في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الرقمية لطالبات معلمات رياض الأطفال بكلية التربية. الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، 2، 197–252.
5. العرجاني، ع. م. س. (2023). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة لدى طفل الروضة من وجهة نظر المعلمات. المجلة العربية للإعلام وثقافة الطفل.
6. العصامي، ه. ف. ع. (2023). التأثيرات السلبية للألعاب الإلكترونية على الأطفال وآليات الحد منها من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بكليات التربية للطفولة. مجلة كلية التربية ببنها.
7. الخالدي، ه. (2023، 5 فبراير). الألعاب الإلكترونية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى الأطفال من وجهة نظر معلمات الروضة. مجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي، 46، 572–601.
8. القحطاني، ش. ع. (2025). فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية في تعزيز الهوية الوطنية وفق رؤية 2030 لأطفال الروضة. المجلة العربية للإعلام وثقافة الأطفال.

 DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875

المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية
International Journal on Humanities and Social Sciences
website:www.ijohss.com
Email:editor@ijohss.com
ISSN: 2415 – 4822
العدد (68) أكتوبر 2025
Volume (68) October 2025
IJOHSS

9. بيان، م. م. ع.، خميس، م. ع.، الزق، ع. ش.، و عصر، أ. م. ك. (2024، يناير). أثر نمطي سقالات التعلم (المباشر- غير المباشر) في بيئة تعلم مدمج على تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الرقمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. المجلة العلمية لكلية التربية النوعية، 37، 527–580.
10. بكير، س. ز. ح.، و أحمد، م. ع. (2025، يناير). التفاعل بين نمط تقديم الدعم المعلوماتي القائم على (الفيديوهات/ الروابط) من خلال روبوت المحادثة الذكي في بيئة تعلم إلكتروني وبين مستوى الحاجة إلى المعرفة (مرتفع/ منخفض) وأثره على تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية والتفكير الإبداعي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، 3، 1–167.
11. بهنسي، د. ح. ع. (2021). تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية. في المؤتمر الدولي السابع "التراث والسياحة والفنون بين الواقع والمأمول"، مجلة العمارة والفنون والعلوم الإسلامية، عدد خاص (2).
12. حلمي، إ. س. م. (2021). تصميم الهوية البصرية للألعاب الإلكترونية وأثرها على المتلقي. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية.
13. النفري، ع. ح. الس. (2022). تأثير الألعاب الإلكترونية على التحصيل الدراسي لدى الطلاب: دراسة ميدانية مقارنة عينة من طلاب المرحلة الإعدادية بمدينة المنصورة. مجلة بحوث كلية الآداب، جامعة المنوفية.
14. الشابي، أ. (2024). الألعاب التربوية وأثرها في التحصيل الدراسي واكتساب المهارات الحياتية للمتعلم. قسم تربية وتعليم، المعهد العالي للدراسات التطبيقية في الإنسانيات بسبيطلة، جامعة القيروان، تونس.
15. صفاء، م. ح. (2022). فاعلية برنامج ألعاب رقمية في تنمية بعض المهارات الإلكترونية وعلاقته بمفهوم الذات التكنولوجي لدى طفل الروضة. كلية التربية النوعية، جامعة بنها.
16. طه، م. إ. ع.، شرف، إ. أ. الس.، و عبدالغفار، م. ف. ع. (2023). فاعلية بيئة تدريب إلكترونية في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الرقمية لدى معلمات رياض الأطفال. مجلة كلية التربية، 113، 189–220.
17. عطيفي، ز. م.، حناوي، ز. ج.، و عبدالرحمن، س. خ. ص. (2024). أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات للصف الثاني الابتدائي على تنمية مهارة حل المشكلات. مجلة كلية التربية، 8، 85–116
18. عرابي، و. ص. م.، رزق، ه. ر. م.، صالح، م. م. ع.، والوكيل، ش. م. ع. (2025). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية ثلاثية الأبعاد في تنمية مهارات الإدراك لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالحلقة الأولى من التعليم الأساسي. دراسات في التعليم الجامعي،٦٦،٢٣٧،٢٧٩
19. ياسين محمد إبراهيم, & د. زينب. (2020). مستوى التعلم الإلكتروني (المدمج/والداعم) القائم على نظم إدارة التعلم وأثره في تنمية مهارات إنتاج الألعاب الإلكترونية التعليمية والتنظيم الذاتي لدى طلاب الدراسات العليا (المستقلين/والمعتمدين). المجلة العلمية للدراسات و البحوث التربوية والنوعية, *5*(12), 329-424.
20. Cohen, J. (2013). *Statistical power analysis for the behavioral sciences*. routledge.
21. Karamustafaoğlu, O. (2024). Opinions on a Digital Game Designed for the Topic of Pressure through the Kodu Game Lab.
22. Pakman, A., Pakman, N., & Samur, Y. (2023). The Effects of Coding, Robotics, 3D Design and Game Design Education on 21st Century Skills of Primary School Students. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, *22*(3), 109-124. https://www.researchgate.net/publication/339594255

 DOI: https://doi.org/10.33193/IJoHSS.68.2025.875