DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

فاعلية استخدام العاب الإنترنت في تطوير مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة في مقرر التقنية الرقمية

خالد خويلد علي القرني
باحث ماجستير تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة الملك عبدالعزيز، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: kalqarni0087@stu.kau.edu.sa

الملخص

استهدف البحث الحالي الكشف عن فعالية استخدام ألعاب الإنترنت في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة في مقرر التقنية الرقمية، وذلك من خلال مقارنة نتائج الطلاب الذين تعلموا باستخدام ألعاب الإنترنت بنتائج الطلاب الذين تعلموا بالطريقة التقليدية. اتبع البحث المنهج شبه التجريبي القائم على تصميم مجموعتين: تجريبية استخدمت ألعاب الإنترنت وضابطة استخدمت الطريقة الاعتيادية، مع اختبار قبلي وبعدي لقياس أثر المتغير المستقل (ألعاب الإنترنت) على المتغير التابع (مهارات التفكير الناقد). تمثلت أداة البحث في اختبار تفكير ناقد تم تطبيقه على كلا المجموعتين في القياسين القبلي والبعدي. تكوّن مجتمع البحث من طلاب الصف الثاني المتوسط في مدارس الاجيال المتطورة العالمية بجدة في المملكة العربية السعودية. بلغت عينة البحث (60) طالبًا، تم توزيعهم إلى مجموعتين متساويتين كل منهما (30) طالبًا.أظهرت نتائج التحليل الإحصائي باستخدام اختبار(ت) لعينتين مستقلتين وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعتين في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية، مما يدل على أن استخدام ألعاب الإنترنت يسهم في تطوير مهارات التفكير الناقد بشكل فعّال لدى طلاب المرحلة المتوسطة. وفقًا لنتائج البحث تم التوصية بضرورة دمج ألعاب الإنترنت في المناهج الدراسية، خاصة في مقررات التقنية الرقمية، مع تدريب المعلمين على توظيفها بشكل فعال.

الكلمات المفتاحية: ألعاب الإنترنت، التفكير الناقد.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

The Effectiveness of using Internet of Toyes in developing Critical thinking Skills among Middle School Students

Khalid Khuwaylid Ali Alqarni
Master of Educational Technology Researcher, Faculty of Education, King Abdulaziz University, KSA
Email: kalqarni0087@stu.kau.edu.sa

ABSTRACT

The current research aimed to investigate the effectiveness of using internet of toyes in developing critical thinking skills among middle school students in the digital technology curriculum. This was achieved by comparing the outcomes of students who learned using internet of toyes with the outcomes of students who learned through the traditional method. The research followed a quasi-experimental approach based on a two-group design: an experimental group that used internet games and a control group that used the conventional method, with pre- and post-tests to measure the impact of the independent variable (internet games) on the dependent variable (critical thinking skills). The research instrument was a critical thinking test administered to both groups in the pre- and post-measurements.The research population consisted of second-grade middle school students at Al-Ajyal Al-Mutatawera International Schools in Jeddah, Kingdom of Saudi Arabia. The research sample comprised (60) students, who were divided into two equal groups of (30) students each. The results of the statistical analysis using the independent samples T-test showed statistically significant differences between the mean scores of the two groups in the post-test in favor of the experimental group. This indicates that the use of internet of toyes effectively contributes to the development of critical thinking skills among middle school students. Based on the research findings, it was recommended to integrate internet games into the curriculum, especially in digital technology courses, along with training teachers on how to employ them effectively.

Keywords: internet of toyes, critical thinking skills.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

مقدمة:

في عصر التحول الرقمي، أصبحت تنمية مهارات التفكير الناقد ضرورة ملحة في النظم التعليمية الحديثة، خاصة في المراحل التعليمية المبكرة والمتوسطة. تعد هذه المهارات أساسية لتمكين الطلاب من التعامل بفعالية مع تدفق المعلومات الهائل واتخاذ قرارات مدروسة في عالم سريع التغير (العتيبي، 2018). في هذا السياق، برزت ألعاب الإنترنت كأداة تعليمية واعدة، قادرة على تحفيز العقل وتطوير مهارات التفكير الناقد في بيئة تفاعلية وممتعة.

تشير الدراسات الحديثة إلى الإمكانات الكبيرة لألعاب الإنترنت في تعزيز القدرات المعرفية للطلاب. فقد وجد الزهراني (2019) أن الطلاب الذين يستخدمون ألعاب الإنترنت التعليمية بانتظام يظهرون تحسناً ملحوظاً في مهارات حل المشكلات والتفكير الاستراتيجي. كما أكدت دراسة القحطاني (2020) على دور هذه الألعاب في تعزيز الدافعية للتعلم وزيادة مشاركة الطلاب في العملية التعليمية. وهذا ما يتفق ايضاً مع النتائج التي أشار إليه Gee (2007) حيث أكد أن ألعاب الفيديو يمكن أن تكون أدوات فعالة لتعزيز التفكير الناقد من خلال تقديم مهام معقدة تتطلب حل المشكلات.

في سياق تعليم مادة التقنية الرقمية، تكتسب ألعاب الإنترنت أهمية خاصة. فقد أشار المالكي (2021) إلى أن استخدام هذه الألعاب في تدريس مفاهيم البرمجة والتفكير التقنية الرقمية يساهم في تحسين فهم الطلاب للمفاهيم المجردة وتطبيقها في سياقات عملية. هذا النهج يتماشى مع توجهات وزارة التعليم في المملكة العربية السعودية نحو تعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين، بما فيها التفكير الناقد والإبداعي (وزارة التعليم، 2022). ويدعم ذلك ما وجده Squire (2008) حول فعالية الألعاب التفاعلية في تطوير مهارات التفكير الناقد وزيادة التفاعل الطلابي.

إن التحول نحو استخدام ألعاب الإنترنت في التعليم يأتي استجابة للتغيرات الجذرية في طبيعة المعرفة والمهارات المطلوبة في القرن الحادي والعشرين. فقد أصبح من الضروري إعداد الطلاب للتعامل مع عالم رقمي معقد، يتطلب مهارات تفكير عليا وقدرة على التكيف مع التغيرات السريعة. في هذا الإطار، تقدم ألعاب الإنترنت فرصة فريدة لمحاكاة مواقف حقيقية معقدة، وتوفير بيئة آمنة للتجربة والخطأ، مما يعزز قدرة الطلاب على التفكير الناقد واتخاذ القرارات (Prensky, 2001). إن ألعاب الإنترنت وما تتضمنه من عناصر للتلعيب لها انعكاسات كبيرة على نواتج التعلم لدى المتعلمين (Al-Hafdi & Alhalafawy, 2024; Alhalafawy & Zaki, 2019, 2022; Alrashedi, Alsulami, et al., 2024; Alrashedi, Najmi, et al., 2024; Alzahrani & Alhalafawy, 2023; Alzahrani & Alhalafawy, 2022; Alzahrani et al., 2022).

علاوة على ذلك، فإن استخدام ألعاب الإنترنت في التعليم يتماشى مع نظريات التعلم الحديثة، مثل النظرية البنائية والتعلم النشط. فهذه الألعاب توفر بيئة تعليمية تفاعلية تضع الطالب في مركز عملية التعلم، وتشجعه على بناء معرفته بنفسه من خلال التفاعل مع المحتوى والأقران (Gee, 2003). هذا النهج يساهم في تعزيز الفهم العميق للمفاهيم، وتطوير مهارات حل المشكلات، وتحسين القدرة على تطبيق المعرفة في مواقف جديدة.

في مجال تعليم التقنية الرقمية بشكل خاص، تقدم ألعاب الإنترنت إمكانيات واعدة لتجاوز التحديات التقليدية المرتبطة بتدريس المفاهيم المجردة والمعقدة. فمن خلال تقديم هذه المفاهيم في سياق لعبة تفاعلية، يمكن جعل عملية التعلم أكثر جاذبية وفعالية. على سبيل المثال، يمكن استخدام ألعاب المحاكاة لتوضيح مفاهيم مثل الخوارزميات وهياكل البيانات بطريقة مرئية وملموسة، مما يسهل على الطلاب فهمها وتطبيقها (Papastergiou, 2009). ومع التطور الهائل في المنصات الرقمية عبر الإنترنت وقدرتها على توظيف عناصر متعددة للألعاب أصبحت الحاجة ماسة وضرورية للتوسع في توظيف الألعاب وعناصر التلعيب عبر المنصات في تعزيز نواتج التعلم في أنظمة تعليمية متعددة سواء كان ذلك في الظروف الاعتيادية أو الطارئة (Al-Nasheri & Alhalafawy, 2023; Alanzi & Alhalafawy, 2022a, 2022b; Alnimran & alhalafawy, 2024; Alshammary & Alhalafawy, 2022, 2023; Ibrahim et al., 2024; Saleem et al., 2024; Zohdi et al., 2024).

وبالتالي فإن الاهتمام بتطوير مهارات التفكير الناقد من خلال ألعاب الإنترنت يأتي في وقت تشهد فيه المملكة العربية السعودية تحولاً رقمياً كبيراً في قطاع التعليم. فقد أشارت دراسة أجراها المركز الوطني للتعليم الإلكتروني (2022) إلى أن 85% من المدارس في المملكة قد تبنت بعض أشكال التعلم الإلكتروني، مما يوفر بنية تحتية مناسبة لدمج ألعاب الإنترنت في العملية التعليمية. هذا التحول يفتح المجال لاستكشاف طرق مبتكرة

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

لتعزيز مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب.

علاوة على ذلك، فإن استخدام ألعاب الإنترنت في تعليم مادة التقنية الرقمية يتماشى مع مفهوم "التعلم القائم على اللعب" (Game-Based Learning)، والذي أثبتت فعاليته في العديد من الدراسات. فقد وجد Qian و Clark (2016) في مراجعتهما المنهجية أن التعلم القائم على اللعب يمكن أن يعزز مهارات القرن الحادي والعشرين، بما في ذلك التفكير الناقد، بشكل أكثر فعالية من الأساليب التقليدية. كما أن ربط الألعاب من خلال دمج الواقع بالحقائق الافتراضية قد يكون لها دور فاعل في تعزيز مهارات التفكير العليا (Azmy et al., 2014)

من جانب آخر، يشير Boyle وآخرون (2016) إلى أن ألعاب الإنترنت التعليمية يمكن أن تساعد في سد الفجوة بين النظرية والتطبيق في مجال تعليم التقنية الرقمية. فمن خلال توفير بيئات محاكاة واقعية، يمكن لهذه الألعاب أن تساعد الطلاب على فهم كيفية تطبيق المفاهيم النظرية في مواقف عملية، مما يعزز قدرتهم على التفكير الناقد وحل المشكلات (Al-Halafawi, 2011; Al-Halfawi, 2006; Al-Halfawi & Zaki, 2015; Al-Halfawi & Tawfik, 2020). ويمكن أن ينعكس توظيف الألعاب على متغيرات أكثر عمقًا ترتبط بالاتجاهات الإيجابية والانتماء لمجتمعات التعلم (Al-Halfawi, 2009; Muhammad & Zaki, 2018).

ومع ذلك، فإن نجاح استخدام ألعاب الإنترنت في تطوير مهارات التفكير الناقد يعتمد بشكل كبير على جودة تصميم هذه الألعاب. فقد أكد Annetta (2010) على أهمية مراعاة المبادئ التربوية في تصميم الألعاب التعليمية، مشيرًا إلى أن الألعاب الفعالة يجب أن توازن بين عناصر التحدي والمتعة والتعلم الهادف.

وبالتالي في سياق المملكة العربية السعودية، تكتسب هذه الدراسة أهمية إضافية في ضوء مبادرة "مدرسة المستقبل" التي أطلقتها وزارة التعليم (2021). والتي تهدف إلى تعزيز استخدام التكنولوجيا في التعليم وتطوير مهارات الطلاب الرقمية. وفي هذا الإطار، يمكن لألعاب الإنترنت أن تلعب دورًا محوريًا في تحقيق أهداف هذه المبادرة، خاصة فيما يتعلق بتنمية مهارات التفكير الناقد والإبداعي.

إضافة إلى ذلك، فإن استخدام ألعاب الإنترنت في تعليم مادة التقنية الرقمية يمكن أن يساهم في تحقيق أهداف برنامج التحول الرقمي الوطني، والذي يعد أحد البرامج الرئيسية لتحقيق رؤية المملكة 2030. فقد أشار تقرير صادر عن وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات (2023) إلى أهمية تعزيز المهارات الرقمية والتفكير الناقد لدى الشباب السعودي لتمكينهم من المساهمة بفعالية في الاقتصاد الرقمي.

ومع ذلك، فإن تطبيق ألعاب الإنترنت في التعليم لا يخلو من التحديات. فقد حذر الشمري (2021) من ضرورة الموازنة بين الجانب الترفيهي والتعليمي في هذه الألعاب، مؤكداً على أهمية تصميم ألعاب تتناسب مع المحتوى التعليمي وتحقق الأهداف المرجوة. كما أشار Kiili (2005) إلى أهمية تصميم الألعاب بشكل يتيح تجربة تعليمية غنية ويعزز التفكير الناقد بشكل فعلي. هذه التحديات تتطلب تعاونًا وثيقًا بين المعلمين ومصممي الألعاب والباحثين التربويين لضمان تطوير ألعاب تعليمية فعالة تحقق الأهداف المرجوة.

بالإضافة إلى ذلك، هناك تحديات تتعلق بتقييم فعالية هذه الألعاب في تطوير مهارات التفكير الناقد. فعلى الرغم من وجود العديد من الدراسات التي تشير إلى الإمكانات الإيجابية لألعاب الإنترنت في التعليم، إلا أن هناك حاجة إلى مزيد من البحوث التجريبية لتقييم تأثيرها على المدى الطويل، وتحديد أفضل الممارسات لدمجها في المناهج الدراسية (Clark et al., 2016).

على الرغم من هذه النتائج الإيجابية، فإن تطبيق ألعاب الإنترنت في التعليم لا يخلو من التحديات. فقد حذر الشمري (2021) من ضرورة الموازنة بين الجانب الترفيهي والتعليمي في هذه الألعاب، مؤكداً على أهمية تصميم ألعاب تتناسب مع المحتوى التعليمي وتحقق الأهداف المرجوة. كما أشار Kiili (2005) إلى أهمية تصميم الألعاب بشكل يتيح تجربة تعليمية غنية ويعزز التفكير الناقد بشكل فعلي.

في ضوء هذه المعطيات، تأتي الدراسة الحالية لتستكشف فعالية استخدام ألعاب الإنترنت في تطوير مهارات التفكير الناقد في تعلم مادة التقنية الرقمية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية. تهدف هذه الدراسة إلى سد الفجوة في الأدبيات الحالية من خلال تقديم أدلة تجريبية حول فعالية هذه الألعاب في السياق التعليمي السعودي، وتقديم توصيات عملية لصانعي السياسات التعليمية والمعلمين حول كيفية دمج هذه التقنيات بفعالية في المناهج الدراسية.

وفي سياق تعليم مادة التقنية الرقمية تحديدًا، أشارت دراسة الشمري (2021) إلى أن 60% من المعلمين يرون أن الأساليب التقليدية في التدريس لا تكفي لتنمية مهارات التفكير الناقد اللازمة لفهم المفاهيم التقنية المعقدة. هذا ما دفع الباحثة إلى البحث عن طرق مبتكرة، مثل استخدام ألعاب الإنترنت، لتحفيز الطلاب وتطوير قدراتهم

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

الناقدة في مجال التقنية الرقمية.
إن هذه المؤشرات الرقمية تؤكد الحاجة الماسة لتطوير استراتيجيات تعليمية فعالة تعزز مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة، والتي تعد أساسية لنجاحهم في مادة التقنية الرقمية وفي حياتهم المستقبلية بشكل عام.
تكتسب هذه الدراسة أهمية خاصة في ظل التوجهات العالمية نحو تعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين، والتي تشمل التفكير الناقد كأحد المهارات الأساسية. كما أنها تأتي في وقت تسعى فيه المملكة العربية السعودية إلى تطوير نظامها التعليمي وفقًا لرؤية 2030، والتي تؤكد على أهمية تزويد الطلاب بالمهارات اللازمة للنجاح في عصر الاقتصاد المعرفي (رؤية المملكة 2030، 2016).
من خلال استكشاف فعالية ألعاب الإنترنت في تطوير مهارات التفكير الناقد، تسعى هذه الدراسة إلى المساهمة في تطوير استراتيجيات تعليمية مبتكرة تجمع بين التكنولوجيا والتربية. كما تهدف إلى توفير رؤى قيمة حول كيفية تصميم وتنفيذ برامج تعليمية قائمة على الألعاب تعزز مهارات التفكير العليا لدى الطلاب، مع مراعاة السياق الثقافي والتعليمي في المملكة العربية السعودية.
وحيث تأتي هذه الدراسة في وقت حرج يشهد فيه العالم تحولات سريعة في مجال التعليم والتكنولوجيا. ومن خلال استكشاف فعالية ألعاب الإنترنت في تطوير مهارات التفكير الناقد في تعلم مادة التقنية الرقمية، تسعى هذه الدراسة إلى المساهمة في تطوير نموذج تعليمي يجمع بين التكنولوجيا المتقدمة والمهارات الأساسية للقرن الحادي والعشرين. وبذلك، تأمل هذه الدراسة في تقديم رؤى قيمة يمكن أن تساعد في توجيه السياسات التعليمية وتطوير الممارسات التربوية في المملكة العربية السعودية والمنطقة العربية بشكل عام، ايضاً فتح آفاق جديدة للبحث في مجال تكنولوجيا التعليم وتطوير مهارات التفكير الناقد، وتقديم مساهمة قيمة في الجهود المبذولة لتحسين جودة التعليم وإعداد الطلاب للنجاح في عالم سريع التغير.

مشكلة البحث:

في ظل التطور التكنولوجي المتسارع، أصبح تطوير مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب أمرًا ضروريًا لإعدادهم لمواجهة تحديات القرن الحادي والعشرين. وقد أشارت العديد من الدراسات الحديثة إلى وجود قصور في مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية.
فقد كشفت دراسة العتيبي (2018) عن ضعف في مهارات التحليل والاستنتاج لدى طلاب المرحلة المتوسطة، مما يؤثر سلبًا على قدرتهم على التعامل مع المعلومات بشكل نقدي. كما أكدت دراسة الزهراني (2019) على الحاجة الملحة لتطوير استراتيجيات تعليمية فعالة لتعزيز مهارات التفكير العليا، بما فيها التفكير الناقد، لدى هذه الفئة العمرية.
في سياق تدريس مادة التقنية الرقمية، أشار المالكي (2021) إلى أن الأساليب التقليدية في التدريس قد لا تكون كافية لتطوير مهارات التفكير الناقد اللازمة للتعامل مع التحديات التقنية المعاصرة. وهنا تبرز أهمية البحث عن أساليب تعليمية مبتكرة، مثل استخدام ألعاب الإنترنت، لتحفيز الطلاب وتطوير مهاراتهم الناقدة.
ومع ذلك، فإن استخدام ألعاب الإنترنت في التعليم يواجه تحديات عديدة. فقد أشار الشمري (2021) إلى وجود صعوبات في دمج هذه الألعاب في المناهج الدراسية، منها نقص التدريب للمعلمين وعدم توفر البنية التحتية التكنولوجية اللازمة في بعض المدارس. كما أشار Kiili (2005) أهمية تصميم الألعاب بشكل يتيح تجربة تعليمية غنية ويعزز التفكير الناقد بشكل فعلي. كما يُعد تطوير الألعاب التعليمية بحيث تعزز النقاشات التفاعلية أحد التحديات الرئيسية لتصميم الألعاب (Alsayed et al., 2025)

في ضوء هذه التحديات، تتمثل مشكلة البحث الحالي في استكشاف فعالية استخدام ألعاب الإنترنت في تطوير مهارات التفكير الناقد في تعلم مادة التقنية الرقمية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية.
إذ يتضح من الواقع التربوي المعاصر أن دمج تقنيات التعليم الحديثة، مثل ألعاب الإنترنت، يمكن أن يساهم في تحسين جودة التعليم وتطوير مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب. تعكس هذه التوجهات إدراكًا متزايدًا لأهمية استخدام التقنيات الحديثة في التعليم، حيث تحاور الدراسات حول مدى فعالية هذه الألعاب في تعزيز مهارات التفكير العليا وتحفيز الإبداع والتعلم المستقل.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

خلال عمل الباحث كوكيل مدرسة لاحظ الباحث أهمية البحث الحالي في تطوير مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة حيث تولد للباحث الإحساس بالمشكلة .ومن خلال زيارة الباحث لبعض المدارس والنظر في مستوى الطلاب في التفكير الناقد بشكل عام وسؤال المعلمين عن مدى مستوى طلابهم حيث تبين تدني مستوى الطلاب حيث انه تم سوال 37 معلم ومعلمه عن المستوى الفعلي للطلبه في التفكير الناقد وتبين ان 85% افاد بتدني مستوى التفكير الناقد للطلاب والطالبات و 15% افادو بان الطلبة ليسو على استعداد كما يجب لتعلم مهارة التفكير الناقد وهذا ما جعل للباحث دافعية الى ان يبدا بالبحث عن اهم وابرز المشاكل وايضاً عن الحلول التي لابد من تقديمها والعمل عليها.

بعد تلك المعطيات وبعد التفكير والبحث في ما يمكن عمله وخصوصاً في عصرنا الحالي تم وضع فكرة تنمية التفكير الناقد بواسطة العاب الانترنت وتمركزت هذه الفكرة الى ان تكون في مادة المهارات الرقمية وعليه تم عرض هذا على المعلمين والمعلمات والذين قامو بدورهم بدعم هذه الفكرة وانه سيكون هنالك انطباع كبير وقوي وفوائد عديده وستفيد الطلاب والطالبات حيث ان للتفكير الناقد اهميه كبيره في حياة الفرد فهي تفتح له افاق واسعه للنقد البناء والتميز في الرأي.

وبالتالي يسعى هذا البحث إلى سد الفجوة في الأدبيات الحالية من خلال تقديم أدلة تجريبية حول فعالية هذه الألعاب في السياق التعليمي السعودي، وتقديم توصيات عملية لصانعي السياسات التعليمية والمعلمين حول كيفية دمج هذه التقنيات بفعالية في المناهج الدراسية. وللتصدي لمشكلة البحث الحالي، يسعى البحث للإجابة على السؤال الرئيس التالي: " كيف يمكن استخدام ألعاب الانترنت في تطوير مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة ؟"

ويتفرع من هذا السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

1- ما مهارات التفكير الناقد التي يمكن تنميتها من خلال استخدام ألعاب الانترنت في تعليم مادة التقنية الرقمية لدى طلاب المرحلة المتوسطة ؟

٢- ما التصميم التعليمي لألعاب الانترنت التي يمكن الاعتماد عليها في تطوير مهارات التفكير الناقد ؟

٣- ما فاعلية ألعاب الانترنت في تطوير مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة ؟

أهداف البحث:

يسعى البحث الحالي إلى تحقيق الأهداف التالية:

تقييم فعالية استخدام ألعاب الإنترنت في تطوير مهارات التفكير الناقد في تعلم مادة التقنية الرقمية لدى طلاب المرحلة المتوسطة بالمملكة العربية السعودية.

أهمية البحث :

قد تسهم نتائج هذا البحث في:

1. تزويد المعلمين بأساليب مبتكرة لتدريس مادة التقنية الرقمية وتنمية مهارات التفكير الناقد. وكذلك مساعدة المعلمين على فهم كيفية دمج التكنولوجيا الحديثة (ألعاب الإنترنت) في التدريس بشكل فعال.
2. ويمكن أن يوفر لأولياء الأمور فهمًا أفضل لأهمية التفكير الناقد في تعليم أبنائهم. وكيفية دعم تعلم أبنائهم في المنزل باستخدام ألعاب الانترنت.
3. يقدم البحث لوزارة التعليم أدلة علمية حول فعالية استخدام التقنيات الحديثة في التعليم. ويساعدهم في توجيه السياسات التعليمية نحو دمج التكنولوجيا في المناهج الدراسية.
4. وسيوفر لوزارة التعليم معلومات قيمة لتطوير برامج تدريب المعلمين.
5. يمكن الاعتماد على مقياس التفكير الناقد المطور بالبحث الحالي في قياس مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة وعلى الأخص الطلاب الدارسين لمقرر التقنية الرقمية.
6. يمكن أن يفتح البحث للمراكز المخصصة آفاقًا جديدة لتطوير برامج وتطبيقات تعليمية قائمة على ألعاب الانترنت.
7. يمكن أن تساعد نتائج البحث واضعوا المناهج على دمج أنشطة التفكير الناقد في مناهج التقنية الرقمية بشكل أكثر فعالية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

حدود البحث :

1- الحدود الموضوعية: يقتصر البحث على دراسة فعالية استخدام ألعاب الانترنت في تطوير مهارات التفكير الناقد في سياق تعلم مادة التقنية الرقمية. سيتم التركيز على مهارات التفكير الناقد المرتبطة بمحتوى منهج التقنية الرقمية للمرحلة المتوسطة، مع الاهتمام بتحديد وتقييم أنواع ألعاب الانترنت الأكثر ملاءمة لتحقيق هذا الهدف.

2- الحدود المكانية: سيتم إجراء البحث في مدارس المرحلة المتوسطة وتحديدا "الاجيال المتطورة العالمية" بمدينة جدة.

3-الحدود الزمانية: تم تنفيذ البحث خلال الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي 1446هـ الموافق 2024م.

3- الحدود البشرية: يستهدف البحث طلاب المرحلة المتوسطة.

فروض البحث :

سعى البحث الحالي نحو التحقق من صحة الفرض التالي:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط درجات مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة في مادة التقنية الرقمية بين المجموعة التجريبية التي استخدمت ألعاب الانترنت والمجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية.

مصطلحات البحث:

1-ألعاب الإنترنت:

وفقًا لفين (Feng, 2018)، تُعرف ألعاب الإنترنت على أنها "ألعاب تفاعلية عبر الإنترنت تستخدم الشبكة العالمية كوسيط للتفاعل بين اللاعبين وتحتوي على عناصر تعليمية وتربوية تهدف إلى تحسين مهارات معينة مثل التفكير الناقد، التحليل، وحل المشكلات من خلال أنشطة ترفيهية وتحفيزية" (Feng, 2018, p. 45).

بينما يعرّف سميث (Smith, 2020) ألعاب الإنترنت بأنها "تطبيقات برمجية تُمارس عبر الإنترنت وتستخدم في السياقات التعليمية لتعزيز التحصيل الأكاديمي وتطوير المهارات العقلية للطلاب. تتميز هذه الألعاب بقدرتها على تقديم محتوى تفاعلي يتكيف مع مستوى الأداء الفردي للمتعلم، مما يجعلها أداة فعالة لتطوير مهارات التفكير العليا" (Smith, 2020, p. 112).

ويعرفه الباحث إجرائيا بأنها: تطبيقات برمجية تعليمية تفاعلية تُمارس عبر الإنترنت، مصممة خصيصًا لتحفيز وتطوير مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة في مادة التقنية الرقمية. تتميز هذه الألعاب بتقديم تحديات ذهنية متدرجة الصعوبة تتطلب من الطلاب استخدام مهارات التحليل، التقييم، والاستنتاج لحل المشكلات المطروحة. تُستخدم هذه الألعاب في البحث الحالي كأداة تعليمية بديلة للتدريس التقليدي، ويتم تقييم فعاليتها من خلال اختبارات معيارية لقياس مهارات التفكير الناقد قبل وبعد استخدام الألعاب.

التفكير الناقد:

يعرف فاسيون (Facione, 2020) التفكير الناقد بأنه "الحكم الهادف والمنظم ذاتياً الذي ينتج عن التفسير والتحليل والتقييم والاستنتاج، بالإضافة إلى شرح الاعتبارات الأدلة والمفاهيم والمنهجيات والمعايير أو السياقات التي يستند إليها ذلك الحكم" (ص. 26). ويصف إنيس (Ennis, 2018) التفكير الناقد بأنه "التفكير التأملي المعقول الذي يركز على اتخاذ قرار بشأن ما يجب الاعتقاد به أو فعله" (ص. 166). وتري أحلام الباز حسن (2000) أن التفكير الناقد هو عملية تقويمية للمواقف المختلفة التي تتم في ضوء محكاته وتشتمل علي استنتاجات و استدلالات، ثم المفاضلة بين البدائل المتاحة في تلك المواقف. وتري منال طاهر محمد (2010) أن التفكير الناقد هو قدرة المتعلم علي التعرف علي الافتراضات و استخلاص النتائج بطريقة منطقية سليمة، وتفسير البيانات، وتقويم الحجج المتعلقة بالقضايا و قياس مدي نمو هذه القدرات لدي المتعلمين في ضوء استجاباتهم علي اختبار التفكير الناقد.

ويعرفه الباحث إجرائياً: بانها عملية عقلية تقوم على التحليل المنطقي للمعلومات والمعطيات، تقييم الأدلة والبراهين، واستخدام الاستنتاجات المدروسة لاتخاذ قرارات أو حل مشكلات. في هذا البحث، يشمل التفكير الناقد مجموعة من المهارات العقلية التي يتم قياسها لدى طلاب المرحلة المتوسطة في سياق مادة التقنية الرقمية، مثل

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

القدرة على تحليل المشكلات البرمجية، استنتاج العلاقات بين المفاهيم التقنية الرقميةية، وتقييم الحلول المقترحة. يتم تقييم هذه المهارات من خلال اختبارات معيارية واستبيانات مخصصة لقياس مدى تطور الطلاب في التفكير الناقد نتيجة استخدام ألعاب الذكاء.

إجراءات البحث

أولاً: منهج البحث والتصميم التجريبي

يعتمد البحث الحالي على المنهج شبه التجريبي، وهو منهج يُستخدم لدراسة العلاقة السببية بين المتغيرات مع التحكم الجزئي في بعض المتغيرات. يتميز هذا المنهج بقدرته على قياس تأثير المتغير المستقل على المتغير التابع في ظروف شبه طبيعية. تم اختيار هذا المنهج لأنه يتناسب مع طبيعة الدراسة التي تهدف إلى قياس تأثير استخدام ألعاب الإنترنت على تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة.

مجموعتي البحث	المتغير المستقل	المتغير التابع
المجموعة التجريبية	ألعاب الانترنت المصممة باستخدام برنامج **Kahoot**في تدريس مادة المهارات الرقمية	مهارات التفكير الناقد
المجموعة الضابطة	الطريقة التقليدية في تدريس مادة المهارات الرقمية	

شكل (1) التصميم التجريبي للبحث

هذا وقد تم استخدام تصميم المجموعتين (التجريبية والضابطة) ذات القياس القبلي والبعدي. يتم في هذا التصميم تقسيم العينة إلى مجموعتين متكافئتين، يهدف هذا التصميم الى المقارنة بين التدريس بإستخدام ألعاب الإنترنت حيث تتعرض المجموعة التجريبية للمتغير المستقل ، مقابل التدريس بالطريقة التقليدية للمجموعة الضابطة.

- المتغير المستقل: استخدام ألعاب الإنترنت في تدريس مادة المهارات الرقمية.
- المتغير التابع: مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب.

ولضمان صحة النتائج، تم التحكم في المتغيرات الخارجية التي قد تؤثر على المتغير التابع، مثل اختلاف المعلمين أو اختلاف البيئة التعليمية، حيث تم توحيد الظروف التعليمية قدر الإمكان للمجموعتين.

ثانيا: مجتمع البحث وعينته

يتكون مجتمع البحث من جميع طلاب الصف الثاني المتوسط في مدارس التعليم العام بمدينة جدة خلال الفصل الدراسي الثالث، وهذا المجتمع يمثل الفئة المستهدفة التي تهدف الدراسة الى تعميم نتائجها عليها. وقد تم اختيارعينة عشوائية مكونة من (60) طالبًا من طلاب الصف الثاني المتوسط تم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين:

- المجموعة التجريبية: تضم (30) طالبًا يدرسون باستخدام ألعاب الإنترنت.
- المجموعة الضابطة: تضم (30) طالبًا يدرسون بالطريقة التقليدية.

وارتكزت خصائص العينة حول:

- العمر: يتراوح عمر الطلاب بين 13 و14 عامًا.
- المستوى الأكاديمي: متقارب بناءً على نتائجهم في مادة المهارات الرقمية في الفصل السابق.
- البيئة الاجتماعية والاقتصادية: متجانسة نسبيًا.

ثالثًا: التصميم التعليمي للمعالجة التجريبية

تم اختيار نموذج خميس (2002)، كإطار للتصميم التعليمي في هذه الدراسة، كونه من النماذج الرائدة التي توفر

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

خطوات واضحة لبناء محتوى تعليمي تفاعلي (العاب تعليمية) ويتضمن هذا النموذج خمس مراحل موضحة مع طريقة تفعيل برنامج Kahoot مع إجراء بعض التعديلات على النحو التالي:

1- مرحلة التحليل

أ. **تحليل خصائص الفئة المستهدفة:**

درس الباحث خصائص طلاب الصف الثاني المتوسط من حيث العمر، والخلفية المعرفية، والمهارات التقنية. وكشفت استبانة موزعة على معلمي المهارات الرقمية انخفاضًا في تحصيل الطلاب، مما أبرز الحاجة إلى حلول تفاعلية مثل الألعاب الإلكترونية كبديل داعم للتعليم.

ب. **تحليل المحتوى وتحديد الأهداف التعليمية:**

ركزت الأهداف على تطوير مهارات التحليل، والاستنتاج، والتقييم. وتم تقديم درس تفاعلي حول تكنولوجيا المعلومات والاتصالات(ICT) ، يشمل تعريف المفاهيم، استكشاف الأدوات، وتطبيقات ICT في الحياة اليومية، مدعوم باستخدام منصة Kahoot لتقييم الفهم وتعزيز التفاعل.

ت. **تحليل البيئة التعليمية:(Kahoot)**

تتميز المنصة بتصميم مرن، أدوات تقييم متنوعة (اختبارات، مناقشات، استطلاعات)، دعم للغة العربية، واستخدام تقنيات مثل الذكاء الاصطناعي والواقع المعزز. كما تتيح التلعيب عبر التنافس الجماعي والتقييم الفوري، مما يعزز دافعية الطلاب. أبرز التحديات تشمل الحاجة لأجهزة ذكية واتصال مستقر بالإنترنت.

2- مرحلة التصميم

أ. **تصميم السيناريوهات التعليمية:**

تم إعداد سيناريوهات ترتبط بالمواقف الواقعية وتتطلب من الطلاب تطبيق مهارات التفكير الناقد لحل مشكلات تفاعلية.

ب. **استراتيجيات التعلم:**

اعتمدت الألعاب على مبادئ التعلم النشط والتعلم القائم على المشكلات لتعزيز التفاعل والمشاركة.

ت. **أدوات التقييم:**

احتوت الألعاب على تقييمات فورية تقدم تغذية راجعة مباشرة تساعد الطلاب في تحسين أدائهم.

3- مرحلة التطوير

أ. **تطوير الألعاب:**

استخدمت برمجيات Kahoot لتصميم أنشطة جذابة بصريًا وتفاعلية، تراعي الجوانب التقنية واهتمامات الطلاب.

ب. **إعداد دليل الاستخدام:**

تم إعداد دليل إرشادي مبسط يوضح أهداف كل لعبة وطريقة تنفيذها للمعلمين والطلاب.

ت. **التجريب والتعديل:**

نُفذت التجربة على عينة استطلاعية من 30 طلاب، وتم جمع الملاحظات وإجراء التعديلات اللازمة قبل التطبيق الفعلي.

4- مرحلة التطبيق والتقويم

أ) التطبيق القبلي للاختبارات:

تم إجراء اختبار مهارات التفكير الناقد قبليًا على المجموعتين للتأكد من تكافؤهما.

ب) تنفيذ التجربة:

استمرت التجربة لمدة (4) أسابيع، حيث:

- المجموعة التجريبية: درست باستخدام ألعاب الإنترنت في حصص مادة المهارات الرقمية.
- المجموعة الضابطة: ستدرس بنفس المحتوى ولكن بالطريقة التقليدية.

ج) التطبيق البعدي للاختبارات:

بعد انتهاء التجربة، سيتم إعادة تطبيق اختبار مهارات التفكير الناقد على المجموعتين.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

5- مرحلة النشر والاستخدام

يتم في هذه المرحلة دمج الألعاب في الخطة الدراسية وتسليمها للجهات التعليمية ذات العلاقة بالموافقة و النشر ومتابعة الأداء.

رابعًا: اختبار مهارات التفكير الناقد

1- الهدف من الاستبانة: تهدف إلى قياس مستوى مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة في مادة المهارات الرقمية.

2- مكونات الاستبانة: تتكون من خمسة أجزاء تغطي مجالات مختلفة من مهارات التفكير الناقد:

- تحليل المعلومات (5 فقرات)
- التفسير والاستدلال (5 فقرات)
- التقييم والنقد (5 فقرات)
- الاستنتاج (5 فقرات)
- حل المشكلات (5 فقرات)

3- تطوير الاختبار: تم بناء الاستبانة بالاستناد إلى الأدبيات السابقة والأطر النظرية في مجال التفكير الناقد. وتم صياغة الفقرات بطريقة تتناسب مع المستوى العمري والمعرفي للطلاب، مع التأكد من وضوح اللغة وبساطتها. واعتمد نظام الإجابة على مقياس ليكرت الخماسي (من غير موافق بشدة إلى موافق بشدة)

4- صدق وثبات الاختبار: تم عرض الاختبار للتيقن من صدق المحتوى على مجموعة من المحكمين المتخصصين في التربية وتقنيات التعليم للتأكد من ملاءمة الفقرات للمجالات المستهدفة. وتم إجراء دراسة استطلاعية على عينة مكونة من (20) طالبًا لحساب معامل الثبات باستخدام معامل ألفا كرونباخ، والتحقق من وجود ثبات عالٍ للأداة. ومن المتوقع ان يتم الحصول على درجة عالية لمعامل الفا كرونباخ الخاص بقياس ثبات الأداة تقديرية تصل الى 0.90 والتي تشير بدورها الى ان الأداة قابل للتعميم على عينة الدراسة ويمكن الثقة والقبول بنتائجه.

خامسًا: تجربة البحث

بعد الانتهاء من بناء ادوات البحث والتاكد من صلاحيتها للتطبيق النهائي تم تنفيذ تجربة البحث خلال الفصل الدراسي الثالث للعام الدراسي 1446 هـ وذلك من خلال الخطوات التالية:

1-اختيار العينة تقسيمها الى مجموعتين:

اختار الباحث عينة البحث من طلاب الصف الثاني متوسط ، وتم تقسيم العينة بالتعيين العشوائي الى مجموعتين ، مجموعة تجريبية تدرس المحتوى التعليمي ببرنامج حاسوبي (العاب الانترنت) ، تكونت هذه المجموعة من ٣٠ طالب .ومجموعة ضابطة تدرس المحتوى التعليمي بالطريقة الاعتيادية وتكونت هذه المجموعة من ٣٠ طالباً وقد تم تحديد وقت إجراء التجربة ومدته اسبوعين من يوم الاحد الموافق 1446/08/03 هـ الى يوم الخميس الموافق 1446/08/14 هـ

ثانيا :التطبيق القبلي لادوات البحث :

تم التطبيق لادوات البحث يوم الاحد الموافق 1446/08/03 هـ وذلك كما يلي:

١ -إعداد الطلاب والاجتماع بهم وتعريفهم بالتجربة.

٢ -قام الباحث بشرح اهداف المقياس ثم بدا التطبيق القبلي لادوات البحث والتاكد من تجانس مجموعتي البحث قبل التعرض للمعالجة التجريبية وذلك على النحو التالي:

جدول (1). دلالة الفروق بين المجموعتين في التطبيق القبلي

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة
التجريبية	30	65.06	11.96		0.404	0.688 غير دالة

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

الضابطة	30	66.03	11.68	58		

قام الباحث بتطبيق أدوات القياس قبلياً على عينة الدراسة التجريبية والضابطة وذلك لمعرفة مدى تكافؤ افراد العينة والتجانس بينها واي فروق ستظهر بعد التجربة تكون راجعة الى المتغير المستقل حيث تم تطبيق استمارة قياس مستوى الإنجاز الدراسي للطلاب قبل بدء بالتدريس باستخدام العاب الانترنت لتطوير مهارات التفكير النقاد بمقرر التقنية الرقمية والتي تم تحديدها باستمارة القياس للمجموعتين ، وتم جمع البيانات وتحليلها للكشف عن دلالة الفروق الإحصائية بين المتوسطات بالقياس القبلي وذلك للتاكد من تكافؤهما وكان تطبيق أداة البحث بتاريخ 1446/08/03 هـ. وأشارت نتائج المعالجة الإحصائية كما هو مبين في الجدول أعلاه ان قيمة (ت) تساوي 0.404

وهي غير داله إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) وهذا يدل على عدم وجود فروق دالة إحصائياً بين المجموعتين وهذا يشير الى تجانس المستويات التطبيقية قبل اجراء التجربة.

ثالثاً : توزيع المواد المعالجة التجريبية (العاب الانترنت)

في يوم الاثنين الموافق 1446/08/04 هـ تم تدريس طلاب المجموعة التجريبية باستخدام العاب الانترنت عن طريق جهاز الكمبيوتر ، بينما تم تدريس طلاب المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتيادية.

رابعاً: التطبيق البعدي لادوات البحث:

في يوم الاربعاء الموافق 1446/08/13 هـ قام الباحث بتصحيح أداة البحث وتم رصد نتائجهم في الجدول التالي تمهيداً لإجراء المعادلة الإحصائية لتحديد اثر العاب الانترنت على تطوير مهارات التفكير الناقد لطلاب المرحلة المتوسطة في مقرر التقنية الرقمية.

نتائج البحث

للتحقق من صحة الفرض

هدفت التجربة إلى اختبار ما إذا كان استخدام ألعاب الإنترنت في التعليم يؤثر على تطوير مهارات التفكير الناقد. وللتحقق من ذلك تم اختبار صحة الفرض الأول من خلال تجربة البحث، والذي ينص على " لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في متوسط درجات مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة في مادة التقنية الرقمية بين المجموعة التجريبية التي استخدمت ألعاب الانترنت والمجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية"،وقد وجاءت النتائج على النحو الآتي:

جدول (2). دلالة الفروق بين المجموعتين في التطبيق البعدي لاختبار التفكير الناقد

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجات الحرية	قيمة ت	مستوى الدلالة
التجريبية (ألعاب الإنترنت)	30	108.23	5.30	58	20.82	0.000 دالة
الضابطة (لطريقة الاعتيادية)	30	82.27	4.31			

ووفقًا للنتائج الموضحة بجدول (2) فإنه يمكن الإشارة إلى ما يلي:

أولاً: رفض الفرض الصفري:

تشير قيمة مستوى الدلالة (p-value) الظاهرة في الجدول، وهي (0.000)، إلى أن هذه القيمة أقل بكثير من مستوى الدلالة المحدد للدراسة وهو ($\alpha \leq 0.05$). ووفقًا للقواعد الإحصائية، عندما يكون مستوى الدلالة المحسوب أقل من مستوى الدلالة المحدد، فإن ذلك يعني رفض الفرض الصفري.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

ثانياً: وجود فروق ذات دلالة إحصائية:
وفقًا لما أسفرت عنه النتائج برفض الفرض الصفري، فإن هذا يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المجموعة التجريبية التي استخدمت ألعاب الإنترنت والمجموعة الضابطة التي استخدمت الطريقة التقليدية في التطبيق البعدي للاختبار.

ثالثاً: لصالح المجموعة التجريبية:
بالنظر إلى المتوسط الحسابي لدرجات المجموعتين في التطبيق البعدي، لوحظ أن متوسط درجات المجموعة التجريبية (108.23) أعلى بكثير من متوسط درجات المجموعة الضابطة (82.27). هذا يشير إلى أن استخدام ألعاب الإنترنت في تدريس مقرر التقنية الرقمية كان له تأثير إيجابي على تطوير مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب.

رابعاً: تأثير ذو دلالة إحصائية:
قيمة (ت) الكبيرة (20.82) بالإضافة إلى مستوى الدلالة المنخفض جدًا (0.000) يؤكدان قوة هذا قوة تأثير ألعاب الإنترنت
ووفقًا لذلك فقد بينت نتائج التحليل الإحصائي بوضوح إلى أن استخدام ألعاب الإنترنت في تعليم مقرر التقنية الرقمية كان له تأثير إيجابي وذو دلالة إحصائية في تطوير مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة مقارنة بالطريقة التقليدية. وهذه النتائج تدعم فاعلية استخدام ألعاب الإنترنت كأداة تعليمية في هذا السياق.

تفسير النتائج
كشفت نتائج التحليل الإحصائي باستخدام اختبار T لعينتين مستقلتين عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس القبلي، حيث كانت قيمة 0.404 = (t)، ومستوى الدلالة = (p) 0.688، وهي غير دالة إحصائيًا عند مستوى (0.05). هذا يؤكد تكافؤ المجموعتين في مستوى مهارات التفكير الناقد قبل التطبيق، ويمنح مصداقية للنتائج التالية. أما في القياس البعدي، فقد أظهرت النتائج وجود فروق دالة إحصائيًا لصالح المجموعة التجريبية، حيث بلغت قيمة 20.82 = (t)، ومستوى الدلالة 0.000 = (p). يشير هذا الفرق الكبير إلى أن استخدام ألعاب الإنترنت كان له تأثير فعلي وواضح في تحسين مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المجموعة التجريبية مقارنة بالضابطة.
تتسق هذه النتائج مع نظرية التعلم بالخبرة (Kolb) التي تؤكد على أهمية التعلم النشط القائم على التجريب والتفاعل، وهي خصائص متوفرة في الألعاب التعليمية التي تحاكي الواقع وتمنح المتعلم دورًا فعّالًا. كما تدعمها نظرية التدفق (Csikszentmihalyi)، والتي تشير إلى أن اندماج المتعلم في النشاط يحدث عندما يكون هناك توازن بين التحدي ومستوى المهارة، وهو ما تحققه الألعاب التربوية المصممة بعناية.
وتتفق هذه النتائج مع ما توصلت إليه دراسات عديدة، من أبرزها:

- Gee (2007) الذي أكد أن الألعاب تتيح بيئة تعلم معقدة تحفّز التفكير الناقد وحل المشكلات.
- Squire (2008) الذي أشار إلى أن الألعاب التفاعلية تدعم بناء المعرفة من خلال المحاكاة.
- Qian وClark (2016) اللذان أوضحا أن التعلم القائم على اللعب يعزز المهارات العليا بشكل يفوق الطرق التقليدية.

– كما تدعمها دراسات محلية مثل: الزهراني (2019) والقحطاني (2020)، واللتين أثبتتا أثر الألعاب الإلكترونية في تحسين التفكير التحليلي والدافعية.
بذلك، تؤكد النتائج أن دمج ألعاب الإنترنت في التعليم ليس مجرد أسلوب ترفيهي، بل استراتيجية تربوية فاعلة في تطوير مهارات التفكير الناقد لدى الطلاب. وتأتي الدراسة الحالية متوافقة مع عديد من الدراسات التي نادت بأهمية التوسع في توظيف التقنيات الرقمية في البيئات التعليمية لأثرها الإيجابي على نواتج التعلم (Alhalafawy et al., 2021; Alhalafawy & Tawfiq, 2014; Najmi et al., 2024; Zaki, El-Refai, Alharthi, et al., 2024; Zaki, El-Refai, Najmi, et al., 2024)، ويصبح من الضروري والمهم التوسع في دمج ألعاب الإنترنت ضمن منظومات تعليمية أخرى مثل الواقع المعزز (Alhalafawy & Zaki, 2024; Najmi et al., 2023)، وربطها كذلك بروبوتات الردشة لتعزيز

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

عمليات التفاعل التعليمي (Al-Hafdi & AlNajdi, 2024; Alsayed et al., 2024).

توصيات البحث

استنادًا إلى ما أظهرته النتائج، توصي الدراسة بما يلي:

1. دمج الألعاب الإلكترونية التعليمية بشكل رسمي في المقررات، خاصة في التقنية الرقمية.
2. تأهيل المعلمين لاستخدام الألعاب داخل الصف، والتدريب على طرق توظيفها لتحقيق أهداف معرفية وتنموية.
3. توفير بنية تقنية حديثة في المدارس تدعم تطبيق الألعاب التعليمية.
4. تطوير ألعاب تعليمية عربية تواكب المناهج المحلية وتخدم المهارات العليا كالتفكير الناقد.
5. تنظيم دورات للطلاب حول الاستخدام التربوي للألعاب الرقمية.

مقترحات البحث

يقترح الباحث التوسّع في هذا المجال من خلال:

1. إجراء دراسات مماثلة على مراحل أخرى (ابتدائي، ثانوي).
2. مقارنة أنواع مختلفة من الألعاب وتأثيرها على جوانب متعددة من التفكير الناقد.
3. إجراء بحوث نوعية لفهم كيف ينعكس اللعب على تفكير الطالب داخليًا.
4. دمج أدوات تكنولوجية أخرى مثل الواقع المعزز مع الألعاب الرقمية.
5. دراسة الأثر طويل المدى للألعاب على التحصيل الدراسي والسلوك التعليمي.

المراجع

1. العتيبي، ن. (2018). برنامج مقترح قائم على استراتيجيات التعليم المنظم ذاتياً في التحصيل الدراسي ومهارات التفكير الناقد في مادة الفقه لدى طلاب المرحلة الثانوية (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة أم القرى.
2. الزهراني، م. (2019). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية على تنمية مهارات التفكير العليا لدى طلاب المرحلة المتوسطة. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 3(2)، 78–95.
3. القحطاني، س. (2020). دور الألعاب الرقمية في تعزيز الدافعية للتعلم: دراسة تطبيقية على طلاب المرحلة الثانوية. المجلة السعودية للعلوم التربوية، 5(4)، 112–130.
4. المالكي، ع. (2021). فاعلية توظيف ألعاب الإنترنت في تدريس مفاهيم البرمجة لطلاب المرحلة المتوسطة. مجلة تكنولوجيا التعليم، 6(1)، 85–102.
5. الشمري، ن. (2021). تحديات دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم: دراسة استطلاعية لآراء المعلمين. المجلة العربية للتربية النوعية، 5(3)، 150–168.
6. وزارة التعليم. (2021). مبادرة مدرسة المستقبل.
7. وزارة التعليم. (2022). الإطار الوطني لمهارات القرن الحادي والعشرين. الرياض: وزارة التعليم.
8. وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات. (2023). تقرير التحول الرقمي في المملكة العربية السعودية. الرياض: وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات.
9. رؤية المملكة 2030. (2016). رؤية المملكة العربية السعودية 2030. الرياض: مجلس الشؤون الاقتصادية والتنمية.
10. 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.
11. 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.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

12. 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), 188-212. https://doi.org/10.3991/ijim.v18i07.45335
13. Al-Hafdi, F. S., & AlNajdi, S. M. (2024). The effectiveness of using chatbot-based environment on learning process, students' performances and perceptions: A mixed exploratory study. *Education and Information Technologies, 29*(15), 20633-20664. https://doi.org/10.1007/s10639-024-12671-6
14. Al-Halafawi, W. S. M. (2011). E-learning, innovative applications. *Cairo, Egypt: Dar Al-Fikr Al-Arabi 0*.
15. 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.
16. Alhalafawy, W. S., & Zaki, M. Z. (2019). The Effect of Mobile Digital Content Applications Based on Gamification in the Development of Psychological Well-Being. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM), 13*(08), pp. 107-123. https://doi.org/10.3991/ijim.v13i08.10725
17. 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
18. Alhalafawy, W. S., & Zaki, M. Z. (2024). The impact of augmented reality technology on the psychological resilience of secondary school students during educational crises. *Ajman Journal of Studies & Research, 23*(1).
19. 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
20. Al-Halfawi, W. (2006). Educational technology innovations in the information age. *Amman: Zarqa House for Distribution and Publishing, 126*.
21. Al-Halfawi, W. S. (2009). Designing an e-learning system based on some web applications and its effectiveness in developing cognitive achievement, innovative thinking and the trend towards its use by the educational technology student. *Journal of Educational Technology, 19*(4), 63-158.
22. Al-Halfawi, W. S., & Tawfik, M. Z. (2020). Educational Technology Innovations 2.0: Models to Support Sustainable Education. *Cairo: Art House for Publishing and Distribution*.
23. Al-Halfawi, W., & Zaki, M. (2015). *Educational Technology from Traditional to Digital, Jeddah*. King Abdulaziz University Press, Scientific Publishing Center.
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-

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

1208.
25. Alnimran, F. M., & alhalafawy, w. s. (2024). Qualitative Exploration of the Opportunities and Challenges of Online Training According to the Behavioral Intention Variables of the Most Trained Teachers During the COVID-19 Pandemic. *Journal of Infrastructure, Policy and Development, 8*(8), 4837. https://doi.org/10.24294/jipd.v8i8.4837
26. Alrashedi, N. T., Alsulami, S. M. H., Flatah, A. I., Najmi, A. H., & Alhalafawy, W. S. (2024). The Effects of Gamified Platforms on Enhancing Learners' Ambition. *Journal of Ecohumanism, 3*(8), 3393-3304. https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5004
27. Alrashedi, N. T., Najmi, A. H., & Alhalafawy, W. S. (2024). Utilising Gamification to Enhance Ambition on Digital Platforms: An Examination of Faculty Members Perspectives in Times of Crisis. *Journal of Ecohumanism, 3*(8), 3404-3416. https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5003
28. Alsayed, W. O., Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2024). Non-Stop Educational Support: Exploring the Opportunities and Challenges of Intelligent Chatbots Use to Support Learners from the Viewpoint of Practitioner Educators. *Journal of Ecohumanism, 3*(3), 212-229. https://doi.org/10.62754/joe.v3i3.3331
29. Alsayed, W. O., Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2025). Chatbots in Education. In S. Papadakis & M. Kalogiannakis (Eds.), *Empowering STEM Educators With Digital Tools* (1 ed., pp. 137-154). IGI Global Scientific Publishing, Hershey, USA. https://doi.org/10.4018/979-8-3693-9806-7.ch006
30. 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.
31. Alshammary, F. M., & Alhalafawy, W. S. (2023). Digital Platforms and the Improvement of Learning Outcomes: Evidence Extracted from Meta-Analysis. *Sustainability, 15*(2), 1305. https://doi.org/https://doi.org/10.3390/su15021305
32. 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.
33. 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
34. 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/doi.org/10.3390/su15054613
35. Annetta, L. A. (2010). The "I's" have it: A framework for serious educational game design. Review of General Psychology, 14(2), 105–112.
36. Azmy, N., Alhalafawy, W., & Anwar, R. (2014). Virtual educational tours.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

Interactive learning environments, 495-545.
37. Boyle, E. A., Hainey, T., Connolly, T. M., Gray, G., Earp, J., Ott, M., ... & Pereira, J. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. Computers & Education, 94, 178–192.
38. Clark, A. C., & Ernst, J. V. (2009). Gaming research for technology education. Journal of STEM Education: Innovations and Research, 10(1), 25–30.
39. Gee, J. P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.
40. Gee, J. P. (2007). What video games have to teach us about learning and literacy. Palgrave Macmillan.
41. Ibrahim, H. O., Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2024). Ethnographic Insights of Educational Digital Life Behaviours: A Study of Affluent Schools. *Journal of Ecohumanism*, *3*(7), 4413-4428. https://doi.org/10.62754/joe.v3i7.4556
42. Kiili, K. (2005). Digital game-based learning: Towards an experiential gaming model. Internet and Higher Education, 8(1), 13–24.
43. Muhammad, A.-H. W. S., & Zaki, Z. (2018). The effectiveness of mobile applications in enhancing national belonging among some young people in the Kingdom of Saudi Arabia. *The Egyptian Journal of Specialized Studies,(19)*, 223-249.
44. Najmi, A. H., Alameer, Y. R., & Alhalafawy, W. S. (2024). Exploring the Enablers of IoT in Education: A Qualitative Analysis of Expert Tweets. *Journal of Infrastructure, Policy and Development*, *8*(10), 5079. https://doi.org/10.24294/jipd.v8i10.5079
45. 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
46. Prensky, M. (2001). Digital game-based learning. McGraw-Hill.
47. Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. Computers in Human Behavior, 63, 50–58.
48. 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), 4157. https://doi.org/10.24294/jipd.v8i5.4157
49. Squire, K. (2008). Video games and education: Designing learning systems for an interactive age. Educational Technology, 48(2), 17–26.
50. Zaki, M. Z. T., El-Refai, W. Y., Alharthi, M. A., Al-Hafdi, F. S., Najmi, A. H., Bakey, F. M. A. E., & Alhalafawy, W. S. (2024). The Effect of Mobile Search Retrieval Types on Self-Regulated Learning Among Middle School Students. *Journal of Ecohumanism*, *3*(8). https://doi.org/10.62754/joe.v3i8.5005
51. Zaki, M. Z. T., El-Refai, W. Y., Najmi, A. H., Al-Hafdi, F. S., Alhalafawy, W. S., & Abd El Bakey, F. M. (2024). The Effect of Educational Activities through the Flipped Classroom on Students with Low Metacognitive Thinking. *Journal of*

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.45.2025.646
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (45) June 2025
العدد (45) يونيو 2025

Ecohumanism, *3*(4), 2476-2491. https://doi.org/10.62754/joe.v3i4.3770

52. Zohdi, A. M., Al-Hafdi, F. S., & Alhalafawy, W. S. (2024). The Role of Digital Platforms in Studying the Holy Qur'an: A Case Study based on the Voices of Students from Diverse Cultures at the Prophet's Mosque. *Journal of Ecohumanism*, *3*(7), 3050-3062. https://doi.org/10.62754/joe.v3i7.4440