

دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس

د. هند حامد بريك الغانمي

أستاذ تقنيات التعليم المساعد، كلية التربية، جامعة الباحة

أ. بسمه سعيد أحمد الزهراني

طالبة ماجستير، تكنولوجيا التعليم في التربية، كلية التربية، جامعة الباحة

المستخلص:

هدفت الدراسة إلى استقصاء فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار أثناء تدريس التصميم الجرافيكي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس في الجامعات السعودية. اعتمدت الدراسة على المنهج الوصفي المسحي لملاءمته لطبيعة أهداف الدراسة، حيث تم تطبيق استبانة معدة خصيصاً من إعداد الباحثان لهذا الغرض على عينة مكونة من (30) عضواً من أعضاء هيئة التدريس ممن يدرسون مقررات التصميم الجرافيكي. تناولت أداة الدراسة أربعة أبعاد رئيسة هي: الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية، تأثيرها على بيئة التعلم، دورها في تنمية مهارات الإبداع والابتكار، ومستقبل استخدامها في تدريس التصميم الجرافيكي. أظهرت النتائج أن تصورات أعضاء هيئة التدريس حول فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية جاءت مرتفعة بوجه عام، حيث احتل بعد "تنمية مهارات الإبداع والابتكار" المرتبة الأولى، تلاه بعد "تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على بيئة التعلم"، ثم "الوعي بالتطبيقات"، وأخيراً "مستقبل الاستخدام". كما بينت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة تعزى لمتغير الجنس (ذكور/إناث). وأوصت الدراسة بضرورة تعزيز دمج الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي، وتطوير محتوى تعليمي تفاعلي يتناسب مع قدرات الطلاب، إلى جانب توفير برامج تدريبية لأعضاء هيئة التدريس لدعم مهاراتهم التقنية والبيداغوجية في هذا المجال.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الإلكترونية التعليمية، التكنولوجيا التعليمية، التصميم الجرافيكي.

The Role of Digital Games in Improving Graphic Design Learning from the Viewpoint of Faculty Members

Dr. Dr. Hind Hamed B Al-Ghanmi

Assistant Professor of Educational Technology, College of Education, University of Al-Baha

Abstract:

The study aimed to investigate the effectiveness of using educational electronic games in enhancing creativity and innovation during the teaching of graphic design, from the perspective of faculty members at Saudi universities. The study adopted the descriptive survey methodology due to its suitability for the nature of the study's objectives. A questionnaire specifically developed by the two researchers for this purpose was administered to a sample of 30 faculty members who teach graphic design courses. The study instrument addressed four main dimensions: awareness of electronic game applications, their impact on the learning environment, their role in developing creativity and innovation skills, and the future of their use in teaching graphic design. The results indicated that faculty members' perceptions of the effectiveness of educational electronic games were generally high. The dimension of "developing creativity and innovation skills" ranked first, followed by "the impact of educational electronic games on the learning environment," then "awareness of applications," and finally "future use". The results also revealed no statistically significant differences in participants' responses attributable to the gender variable (male/female). The study recommended strengthening the integration of educational electronic games in teaching graphic design, developing interactive educational content that aligns with students' abilities, and providing training programs for faculty members to support their technical and pedagogical skills in this field.

Keywords: Educational Electronic Games, Educational Technology, Graphic Design.

دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس

د. هند حامد بريك الغانمي

أستاذ تقنيات التعليم المساعد، كلية التربية، جامعة الباحة

أ. بسمه سعيد أحمد الزهارني

طالبة ماجستير، تكنولوجيا التعليم في التربية، كلية التربية، جامعة الباحة

مقدمة:

أصبحت تكنولوجيا التعليم في العصر الحديث مكوناً رئيساً في العملية التعليمية، حيث تسهم في تنويع أساليب التعلم ومواجهة الفروق الفردية بين المتعلمين، والتغلب على التحديات التي قد تعيق وصول المعرفة بطرائقها التقليدية. كما أنها تعزز التشويق والإثارة والانتباه أثناء التعلم، ما يفرض ضرورة إدماجها في تصميم المناهج والأنشطة التعليمية لتصبح ممارسة أصيلة للمتعلمين في مراحلهم الدراسية وما بعدها.

ومع التقدم التقني السريع وتوسع استخدام الهواتف الذكية والمنصات الرقمية، برزت الألعاب الإلكترونية التعليمية كواحدة من أبرز تطبيقات التكنولوجيا وأكثرها تأثيراً في سلوك الأجيال الجديدة، فلم تعد مجرد وسيلة ترفيهية، بل تحولت إلى قناة تعليمية وثقافية تحمل رسائل وقيماً متنوعة (بهنسي، 2021). وقد أثار الانتشار المتزايد للألعاب الإلكترونية التعليمية وما يصاحبه من ارتفاع في معدل الساعات المصروفة في اللعب اهتمام التربويين والباحثين في مجالات علم النفس والتعليم، لما لهذه الألعاب من تأثيرات معرفية وانفعالية وسلوكية (العنزي، 2022).

وتُعد الألعاب الإلكترونية التعليمية من أكثر الوسائط الرقمية قدرة على جذب انتباه المتعلمين، بفضل ما توفره من تصاميم جرافيكية جذابة وأساليب فنية جمالية وتفاعلية يصعب مقاومتها، وقد عرّف السيد (2021) الألعاب الإلكترونية التعليمية بأنها الألعاب المتوفرة على هواتف إلكترونية وتشمل ألعاب الحاسوب، وألعاب الإنترنت، وألعاب الفيديو، وأكد كلا من (Mattke & Maier، 2021) أنها تقوم على استثمار خصائص ألعاب الفيديو - مثل الصور الرمزية، أنظمة التقدم، والجوائز - لتعزيز تجربة المستخدم.

وعرفت الألعاب الالكترونية تطوراً تاريخياً متسارعاً مرّ بمراحل متتابعة، بدءاً من ألعاب الحاسوب في الستينيات مثل Pong و Space War التي استهدفت الترفيه واستعراض التقنية، مروراً بمرحلة الصناعة التجارية في السبعينيات مع أجهزة Atari، ثم انتشار الحواسيب المنزلية في الثمانينيات، وصولاً إلى سيطرة الشركات اليابانية في التسعينيات ودخول الوسائط المتعددة وتقنيات المعالجة ثلاثية الأبعاد في نهاية التسعينيات، واشتداد المنافسة الكبرى مع دخول Microsoft Xbox في بدايات الألفية، وانتهاءً بثورة الأجهزة المحمولة منذ عام 2004 وما تبعها من قفزات تقنية هائلة جعلت الألعاب الالكترونية التعليمية تتكامل مع الإنترنت وتقدم تجارب تفاعلية متطورة (الجنابي، 2018). هذا التطور أتاح للألعاب الانتقال من مجرد وسيلة ترفيهية إلى بيئة تعليمية غنية قادرة على الدمج بين الجوانب الترفيهية والتثقيفية.

وأظهرت الدراسات الحديثة منها (العنزي، 2022؛ الهنداوي، 2021؛ أحمد، 2023) أن الألعاب الالكترونية التعليمية تسهم في تعزيز العديد من السمات الشخصية والمهارية لدى المتعلمين، مثل المثابرة، وتنمية التفكير الإبداعي، ودافعية الإنجاز، من خلال تقديم تغذية راجعة فورية وتحديات متدرجة تتيح التعلم وفق قدرات الفرد وسرعته. كما توفر الألعاب الإلكترونية التعليمية بيئة تعليمية تفاعلية تجمع بين عنصري التعليم والمتعة في آن واحد، وتسهم في تنمية مهارات التخيل وحل المشكلات والتفكير النقدي، وهو ما ينسجم مع نظرية التعلم المعرفي التي تؤكد أهمية التفاعل النشط في بناء المعرفة.

ومع تزايد الاهتمام الأكاديمي باستثمار الألعاب الالكترونية التعليمية في بيئات التعلم من خلال تصميمها بطريقة تعليمية جذابة ومبتكرة تجعل العملية التعليمية أكثر تحفيزاً وتشويقاً (النوري وآخرون، 2022).

وقد أوضحت دراسة كلا من (Ayua et al., 2022; Mattke & Maier 2021) أن دمج الألعاب الالكترونية التعليمية في التعليم يسهم في رفع مستوى التفاعل بين المتعلمين، وتحسين الأداء الأكاديمي، وتنمية قدراتهم على التفكير النقدي والإبداعي. وفي السياق العربي أشار السيد (2021) إلى أن الألعاب الإلكترونية التعليمية تمثل مدخلاً فعالاً لتفعيل التعلم النشط وتطوير مهارات التصميم الإبداعي لدى طلاب الجامعات، فيما أوضح بهنسي (2021) أن الألعاب الالكترونية التعليمية تسهم في دعم الابتكار والتفكير الخلاق في مجالات الفنون الإلكترونية والتصميم الجرافيكي.

كما أكدت دراسات عربية منها (الفهد، 2020؛ ودعاني، 2020) عن ضرورة دمج تقنيات الألعاب في المناهج لتطوير التفكير الابتكاري، فيما أوضحت دراسة الحارثي والملحس (2025) إمكانية توظيف التصميم

الجرافيكي في ابتكار شخصيات ثلاثية الأبعاد في الألعاب الالكترونية التعليمية ، بما يعزز نقل الثقافة المحلية ويبرز الهوية العربية.

كما أن تنمية مهارات الإبداع والابتكار تتطلب بيئة تعليمية محفزة تتوافر فيها عناصر التفاعل والدعم والتجريب الحر، وهو ما توفره الألعاب الالكترونية التعليمية عند توظيفها بصورة تربوية هادفة. فقد أشار (Aldossari 2021) إلى أن تضمين مهارات الإبداع في المناهج التعليمية بالمملكة العربية السعودية يُعدّ ركيزة أساسية لإعداد الطلبة لمتطلبات المستقبل، بينما أوضح (الحارثي، 2021؛ الصانع، 2024) أن تحسين البيئة التعليمية عبر التقنيات الرقمية والألعاب الالكترونية التعليمية يساهم في رفع كفاءة الأداء الجامعي، من خلال تطوير فريق العمل، وتحديث الوسائل التعليمية، وتعزيز الموارد التقنية. وأظهرت دراسة الجعوان (2022) أن الأفراد المبدعين يتميزون بقدرتهم على توليد أفكار أصيلة والاعتماد على الحدس، وأن الألعاب الالكترونية التعليمية تساعد في استثارة هذه القدرات من خلال التحرر من ضغوط التقييم التقليدي وقيود الزمن. وفي السياق نفسه، بيّنت دراسة (Elbyaly & Elfeky 2023) أن دمج استراتيجيات قائمة على الألعاب الالكترونية التعليمية يساهم في تعزيز التفكير التصميمي وزيادة الطلاقة والمرونة والأصالة في الأفكار، وهي من مهارات الإبداع في مجالات التصميم الجرافيكي والفنون الرقمية.

وتلعب النظريات التعليمية دورًا محوريًا في فهم العلاقة بين الألعاب الالكترونية التعليمية وتنمية التعلم الإبداعي والابتكاري، بالإضافة إلى تطبيقات التصميم الجرافيكي في التعليم. تُبرز النظرية البنائية (Constructivism) أن المعرفة تُبنى من خلال التفاعل مع البيئة، والتعلم يكون أكثر فعالية عند مشاركة المتعلمين في أنشطة تفاعلية وتجريبية، وهو ما توفره الألعاب الالكترونية التعليمية التي تسمح للطلاب بمحاكاة المشكلات وتطبيق الحلول بطرق مبتكرة، مما يعزز الإبداع والابتكار لديهم (Li, 2024; Zhang & Hu, 2024). ومن جانب آخر تؤكد نظرية التعلم التجريبي (Experiential Learning Theory) على أن الخبرة المباشرة والتطبيق العملي هما أساس الفهم العميق، وهو ما يتحقق عند استخدام الألعاب التعليمية التي تمنح الطلاب فرصًا لتجربة مواقف تعليمية متنوعة واختبار الحلول المختلفة، مما يساهم في تنمية مهارات التفكير التصميمي والإبداعي (Cal Y. Mayor-Peña et al., 2024; Xiong et al., 2022). كما تلعب نظرية التعلم الاجتماعي دورًا في تعزيز التعلم من خلال التفاعل الجماعي والملاحظة، حيث توفر الألعاب الالكترونية التعليمية بيئات تعلم تعاونية تسمح للطلاب بالتعلم من أقرانهم، ومشاركة الأفكار، وتطوير حلول مبتكرة، وهو ما يعزز من قدراتهم الابتكارية في التصميم الجرافيكي (Behnamnia et al., 2020) إضافة

إلى ذلك، تسلط نظرية التحفيز الذاتي (Self-Determination Theory) الضوء على أهمية الدوافع الداخلية للمتعلم، وتؤكد الدراسات الحديثة أن الألعاب الالكترونية التعليمية تزيد من دافعية الطلاب للتعلم من خلال توفير تحديات ومكافآت تحفز الإبداع والابتكار، وتدعم تنمية مهارات التصميم الجرافيكي بطريقة ممتعة وجاذبة (Ahmadi & Ahmadi, 2023; Elbyaly & Elfeky, 2023). لذا فدمج هذه النظريات مع الألعاب الالكترونية التعليمية يعزز من تفاعل الطلاب ويحفزهم على حل المشكلات بأساليب مبتكرة، ويسهم في تطوير منتجات تصميمية إبداعية، مما يجعل العلاقة بين الألعاب الالكترونية التعليمية والإبداع والابتكار والتصميم الجرافيكي علاقة تكاملية، ويؤكد على أن التصميم الجرافيكي لا يقتصر على الجانب الجمالي فحسب، بل يمتد ليشمل تطوير مهارات التفكير الابتكاري وتطبيقها في بيئة تعليمية محفزة.

وبناءً على ما سبق، تتضح الأهمية المتزايدة لاستثمار الألعاب الالكترونية التعليمية في التعليم والتعلم، لا سيما في تدريس التصميم الجرافيكي لدى الطلاب ضمن بيئات تعليمية إبداعية وتفاعلية. وفي ضوء النظريات التعليمية التي تم استعراضها - مثل البنائية، التعلم التجريبي، التعلم الاجتماعي، والتحفيز الذاتي - يمكن ملاحظة أثر الألعاب في توفير أدوات وأساليب تعليمية متكاملة تسهم في بناء المعرفة، وتنمية التفكير والإبداع، وتعزيز مهارة الطلاب في حل المشكلات.

وبناءً على ما سبق، تبرز أهمية الدراسة الحالية التي تهدف إلى الكشف عن دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار أثناء تدريس التصميم الجرافيكي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس في الجامعات السعودية.

ومن هذا المنطلق، تأتي الدراسة الحالية لتبني على ما خلصت إليه الأدبيات السابقة من إبراز دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تنمية القدرات الإبداعية والفنية، ولكن تختلف من حيث التأكيد على وجهة نظر شريحة أعضاء هيئة التدريس فقط. مؤكدة الحاجة إلى استقصاء واقع توظيفها في تدريس التصميم الجرافيكي بالجامعات السعودية، بما يتيح التحقق من جدواها العملية في بيئة تعليمية محلية، ويوفر إضافة نوعية للأبحاث العربية في هذا المجال؛ حيث تؤكد نتائج هذه الدراسات أن توظيف الألعاب الالكترونية التعليمية يساعد في تطوير القدرات المعرفية والفنية وتعزيز مهارات الإبداع والابتكار، لا سيما في المجالات التي تتطلب ممارسات تصميمية مثل التصميم الجرافيكي. كما تشير الأدبيات إلى أن أعضاء هيئة التدريس يمثلون عنصراً جوهرياً في نجاح دمج الألعاب الإلكترونية التعليمية، إذ يقع على عاتقهم اختيار الاستراتيجيات المناسبة وتبني طرق التدريس الحديثة التي تضمن فاعلية هذه الألعاب في تحقيق أهداف المقررات.

مشكلة الدراسة:

شهدت السنوات الأخيرة اهتمامًا متزايدًا بالألعاب الالكترونية التعليمية لما لها من تأثيرات متعددة على شخصية المتعلم وسلوكه، ولقدرتها على تقديم بيئة تعليمية محفزة وتفاعلية تتجاوز أساليب التعلم التقليدية. فقد أظهرت دراسة الشمري وجاب الله (2024) أن ممارسة الألعاب الالكترونية التعليمية ترتبط بتحصيل الطلاب وتفاعلهم الاجتماعي، مما يعكس إمكاناتها في تعزيز بيئات التعلم التفاعلية. كما أشارت بعض الدراسات منها (الجنابي، 2018؛ أحمد، 2023). إلى أن الألعاب التعليمية توفر فرصًا لتطوير مهارات حل المشكلات والتفكير الإبداعي، وإكساب الطلاب قدرات التحليل والتخطيط الاستراتيجي.

وبالإشارة إلى هذه النتائج الإيجابية، إلا أن معظم الدراسات السابقة تناولت الألعاب الالكترونية التعليمية بصورة عامة أو ركزت على المراحل التعليمية المبكرة، دون التمييز الواضح بين الألعاب الالكترونية التعليمية الترفيهية والألعاب الالكترونية التعليمية المصممة لأغراض تعليمية محددة. لذلك، لا يزال من غير الواضح مدى فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار في التعليم الجامعي، ولا سيما في تخصصات التصميم مثل التصميم الجرافيكي، التي تتطلب ممارسات تصميمية مبتكرة.

وعلى الرغم من الاهتمام المتزايد بالألعاب الالكترونية التعليمية في التعليم، إلا أن معظم الدراسات السابقة ركزت على الألعاب الالكترونية التعليمية العامة أو على المراحل التعليمية المبكرة مثل Mingyu, et al. (2024)، ولا تزال الدراسات التي تتناول وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس حول دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي محدودة. كما أن الأدبيات المتوفرة لم تبحث بشكل كافٍ في كيفية توظيف هذه الألعاب في التعليم الجامعي، والعوامل التي قد تؤثر على تبنيها من قبل أعضاء هيئة التدريس.

ولتأكيد مشكلة الدراسة أجرت الباحثان دراسة استطلاعية على عينة مكونة من 10 أعضاء هيئة تدريس يدرسون مقررات التصميم الجرافيكي ببعض الجامعات السعودية، بهدف التعرف على دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي. وأظهرت النتائج أن 10% من المشاركين يستخدمون الألعاب الإلكترونية التعليمية بانتظام لتوضيح المفاهيم وتحفيز الإبداع لدى الطلاب، بينما أشار 40% إلى استخدام جزئي أو محدود لهذه الألعاب لأغراض تعليمية محددة، ولم يستخدم 50% من الأعضاء الألعاب الإلكترونية التعليمية إطلاقًا. وأكد المشاركون أن أبرز المعوقات التي تحد من دور هذه الألعاب تتمثل في نقص التدريب المتخصص، وضعف المعرفة بالتطبيقات التعليمية المناسبة، وغياب الدعم المؤسسي.

وتعكس هذه النتائج وجود فجوة واضحة في توظيف الألعاب الالكترونية التعليمية كأداة فعّالة لتحسين تعلم التصميم الجرافيكي، مما يبرز الحاجة إلى إجراء دراسة منهجية أوسع تهدف إلى استقصاء وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس حول فاعلية هذه الألعاب في تعزيز الإبداع والابتكار وتطوير مهارات الطلاب في التصميم الجرافيكي.

وبناءً على ما سبق، تتمثل مشكلة الدراسة الحالية في ندرة الدراسات المنهجية التي تبحث في دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس في الجامعات السعودية، مع قلة المعلومات حول مدى فاعليتها في تعزيز الإبداع والابتكار لدى الطلاب، والعوامل الفردية التي قد تؤثر على تبنيها في العملية التعليمية. ويبرز ذلك الحاجة إلى إجراء دراسة شاملة تهدف إلى استقصاء وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس حول دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تعليم التصميم الجرافيكي، بما يسد الفجوة البحثية ويوفر بيانات دقيقة تدعم تطوير ممارسات تعليمية مبتكرة وفعّالة.

أسئلة الدراسة:

1. ما وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس حول فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي؟

2. هل تختلف تقييمات أعضاء هيئة التدريس لفاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي وتعزيز الإبداع والابتكار لدى الطلاب تبعاً لمتغير الجنس (ذكور، إناث)؟

أهداف الدراسة:

1. التعرف على وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس حول فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي.

2. دراسة ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في تقييم أعضاء هيئة التدريس لفاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي وتعزيز الإبداع والابتكار لدى الطلاب تبعاً لمتغير الجنس (ذكور، إناث).

أهمية الدراسة:

الأهمية النظرية:

1. المساهمة في سد الفجوة المعرفية حول دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي وتعزيز الإبداع والابتكار لدى الطلاب.

2. تقديم أساس أكاديمي لدراسات مستقبلية حول توظيف الألعاب الالكترونية التعليمية في التعليم الجامعي، مع التركيز على التخصصات التصميمية.

الأهمية التطبيقية:

1. توفير معلومات وبيانات دقيقة حول واقع استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس.

2. مساعدة الجامعات وأعضاء هيئة التدريس على فهم العوامل المؤثرة في تبني الألعاب التعليمية كأداة لتعزيز تعلم الطلاب وتحفيز الإبداع.

3. تقديم توصيات مبنية على نتائج الدراسة لتسهيل توظيف الألعاب الالكترونية التعليمية بشكل أكثر فاعلية في التعليم الجامعي، ضمن حدود إمكانيات التدريس الحالية.

مصطلحات الدراسة:

الألعاب الالكترونية التعليمية: (Educational Electronic Games)

تعرف بأنها أنشطة إلكترونية صممت خصيصاً لتحقيق أهداف تعليمية، تدمج بين التعلم واللعب، وتشمل سيناريوهات تفاعلية، مهام وأسئلة تحفز التفكير النقدي وحل المشكلات، ويقاس تأثيرها من خلال مستوى تفاعل المتعلمين مع المحتوى وقدرتهم على تطبيق المعرفة المكتسبة (العنزي، 2022).

وتعرفها الباحثتان إجرائياً بأنها: أنشطة إلكترونية ورقمية تدمج بين التعلم واللعب، تتضمن سيناريوهات تفاعلية ومهام وأسئلة تحفز التفكير وحل المشكلات، ويقاس تأثيرها بمستوى تفاعل المتعلمين مع المحتوى.

الإبداع (Creativity):

عرفته البدرى (2023) بأنه "نشاط ذهني متسلسل لخلق أفكار جديدة ومبتكرة تتميز بالتنوع والتفرد، وتؤدي إلى إنتاج فكري قابل للتطبيق ويعود بالنفع (ص.740)".

ويعرف في هذه الدراسة بأنه: عملية توليد أفكار جديدة ومبتكرة قابلة للتطبيق وقياسها من خلال أداء الفرد في مواقف عملية أو مشاريع واقعية.

الابتكار (Innovation):

هو "عملية تحويل الأفكار الإبداعية إلى واقع ملموس من خلال إنتاج شيء جديد أو تطويره بطريقة مختلفة" (البدرى، 2025، ص.95).

ويعرف إجرائيًا بأنه: عملية تطوير وتطبيق أفكار جديدة تحقق قيمة مضافة وقابلة للتنفيذ.

التصميم الجرافيكي (Graphic Design)

عرفه الرويسة وبن عتو (2024) بأنه: "فن تنظيم وتأليف النصوص، الصور، والرسوم التوضيحية بطريقة جمالية ووظيفية لنقل رسالة محددة بفعالية (ص.19)".

ويعرف إجرائيًا بأنه: استخدام العناصر البصرية مثل النصوص والصور والألوان لإنشاء محتوى مرئي يحقق التواصل الفعال مع الجمهور، ويُقاس بوضوح الرسالة والجاذبية البصرية ومدى تفاعل المتلقي.

منهج وإجراءات الدراسة:

أولاً: محددات الدراسة.

- **محددات موضوعية:** تتحدد بالمتغيرات التي تتناولها الدراسة وهي: استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية، الإبداع والابتكار، التصميم الجرافيكي.

- **محددات مكانية:** تم تطبيق الدراسة في بعض الجامعات السعودية.

- **محددات زمنية:** تم تطبيق الدراسة خلال الفصل الثاني من العام الجامعي 2025/2024م.

- **محددات بشرية:** تم تطبيقها على عينة من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات السعودية ممن يقومون بتدريس مقرر التصميم الجرافيكي.

ثانياً: المنهج المستخدم في الدراسة:

استخدم الباحثان المنهج الوصفي المسحي لملاءمته لأهداف الدراسة الحالية، والذي يهدف إلى الكشف عن دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس، والكشف أيضًا عن الفروق على استبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار تبعًا لاختلاف الجنس (ذكور، إناث).

ثالثاً: عينة الدراسة:

1. **عينة التحقق من الكفاءة السيكمترية لأدوات الدراسة:** تكونت تلك العينة من (20) عضواً من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات السعودية ممن يقومون بتدريس مقرر التصميم الجرافيكي، والذين تراوحت أعمارهم الزمنية بين (24-49) سنة، بمتوسط عمري (38.50) سنة وانحراف معياري (8.256)، وبواقع (12) ذكور، 8 إناث، وجدول (1) يوضح المؤشرات الإحصائية الوصفية لعينة التحقق من الخصائص السيكمترية لأدوات الدراسة:

جدول (1): المؤشرات الإحصائية الوصفية لعينة التحقق من الخصائص السيكمترية لأدوات الدراسة.

المتغير التصنيفي	المجموعات	ن	متوسط أعمارهم الزمنية	الانحراف المعياري للعمر الزمني	النسبة المئوية
الجنس	ذكور	12	40.25	6.538	60%
	إناث	8	35.88	10.232	40%
سنوات الخبرة في التعليم	من 0 إلى 5 سنوات	7	39.14	8.030	35%
	من 6 إلى 10 سنوات	10	38.00	9.989	50%
	11 سنة فأعلى	3	38.67	1.528	15%
الدرجة الوظيفية	معيد	4	24.75	0.500	20%
	محاضر	5	37.20	2.280	25%
	أستاذ مساعد	4	39.75	2.986	20%
	أستاذ مشارك	4	45.75	1.708	20%
	أستاذ	3	47.67	1.528	15%
عينة التحقق من الخصائص السيكمترية ككل		20	38.50	8.256	100%

2. العينة الأساسية: تكونت تلك العينة من (30) عضوًا من أعضاء هيئة التدريس بالجامعات السعودية ممن يقومون بتدريس مقرر التصميم الجرافيكي، والذين تراوحت أعمارهم الزمنية بين (25-50) سنة، بمتوسط عمري (38.87) سنة وانحراف معياري (7.860)، وبواقع (18 ذكور، 12 إناث)، وجدول (2) يوضح المؤشرات الإحصائية الوصفية للعينة الأساسية.

جدول (2): المؤشرات الإحصائية الوصفية لعينة الدراسة الأساسية.

المتغير التصنيفي	المجموعات	ن	متوسط أعمارهم الزمنية	الانحراف المعياري للعمر الزمني	النسبة المئوية
الجنس	ذكور	18	39.33	8.758	60%
	إناث	12	38.17	6.590	40%
سنوات الخبرة في التعليم	من 0 إلى 5 سنوات	8	27.88	4.454	26.67%
	من 6 إلى 10 سنوات	15	41.00	2.903	50%
	11 سنة فأعلى	7	46.86	2.968	23.33%
الدرجة الوظيفية	معيد	6	25.50	0.548	20%
	محاضر	7	37.57	2.699	23.33%
	أستاذ مساعد	6	47.83	1.602	20%
	أستاذ مشارك	5	42.20	2.775	16.67%
	أستاذ	6	42.00	2.098	20%
العينة الأساسية ككل		30	38.87	7.860	100%

أداة الدراسة:

استبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي إعداد/ الباحثتان:

أ. الهدف من الاستبانة: تهدف هذه الاستبانة إلى قياس مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس حول فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي وتنمية مهارات الإبداع والابتكار وفقاً لعدد من الأبعاد الرئيسة، وهذه الأبعاد هي: الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية، تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على بيئة التعلم، دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار، مستقبل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي.

ب. وصف الاستبانة في صورتها الأولية وطريقة تصحيحها: وتكونت الاستبانة من (29) مفردة موزعة على أربعة أبعاد أساسية هي:

■ **البعد الأول (الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية):** يُقصد به إجرائيًا مستوى معرفة أعضاء هيئة التدريس بمفهوم الألعاب الإلكترونية التعليمية، وأنواعها، وآليات استخدامها وتوظيفها في التعليم الجامعي، ولا سيما في تدريس التصميم الجرافيكي، ويُقاس من خلال درجات استجاباتهم على مفردات البعد الأول في الاستبانة، ويضم هذا البعد (8) مفردات تأخذ أرقام (1، 2، 3، 4، 5، 6، 7، 8).

■ **البعد الثاني (تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على بيئة التعلم):** يُقصد به إجرائيًا مدى إدراك أعضاء هيئة التدريس لأثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحسين بيئة التعلم الجامعية من حيث زيادة التفاعل، وتحفيز الطلاب، وتبسيط المحتوى، وتعزيز التعلم النشط والتجريبي، ويُقاس من خلال درجات استجاباتهم على مفردات البعد الثاني في الاستبانة، ويضم هذا البعد (7) مفردات تأخذ أرقام (9، 10، 11، 12، 13، 14، 15).

■ **البعد الثالث (دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار):** يُقصد به إجرائيًا درجة إسهام الألعاب الإلكترونية التعليمية - من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس - في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والابتكاري لدى الطلاب، مثل توليد الأفكار، وحل المشكلات بطرق مبتكرة، والتفكير التصميمي أثناء تعلم التصميم الجرافيكي، ويُقاس من خلال درجات استجاباتهم على مفردات البعد الثالث في الاستبانة، ويضم هذا البعد (6) مفردات تأخذ أرقام (16، 17، 18، 19، 20، 21).

■ **البعد الرابع (مستقبل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي):** يُقصد به إجرائيًا: تصورات أعضاء هيئة التدريس حول إمكانية التوسع في توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية مستقبلاً في تدريس التصميم الجرافيكي، بما يشمل الاستعداد لاستخدامها، وتقبلها، والمعوقات المحتملة، والتوجهات الحديثة الداعمة لها، ويُقاس من خلال درجات استجاباتهم على مفردات البعد الرابع في الاستبانة، ويضم هذا البعد (8) مفردات تأخذ أرقام (22، 23، 24، 25، 26، 27، 28، 29).

يختار الفرد بديلاً واحدًا لكل مفردة من خمسة بدائل (غير موافق بشدة، غير موافق، محايد، موافق، موافق بشدة)، بحيث يتم تقييم كل مفردة بدرجة من (1-5) درجات؛ وبهذا تتراوح درجاته على الاستبانة بين (29) :

145) درجة، وتشير الدرجة المرتفعة على الاستبانة إلى تبني اتجاهات إيجابية ومؤيدة لفعالية استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار أثناء تدريس التصميم الجرافيكي، والدرجة المنخفضة على تبني اتجاهات سلبية ومعارضة لاستخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار أثناء تدريس التصميم الجرافيكي.

ج. التحقق من الخصائص السيكمترية لاستبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار:

أولاً: صدق الاستبانة

قامت الباحثتان بحساب صدق الاستبانة بعدة طرق للتأكد من أنه يقيس ما وضع لقياسه وهذه الطرائق هي: الصدق الظاهري، صدق المقارنة الطرفية، وفيما يلي النتائج التي حصلت عليها الباحثتان:

1) الصدق الظاهري (صدق المحكمين):

قامت الباحثتان بعرض الاستبانة في صورتها الأولية المكونة من (29) مفردة على (9) محكمين من الأساتذة المتخصصين في تقنيات التعليم؛ لإبداء الآراء والمقترحات حول مفردات الاستبانة من حيث مدى وضوح الصياغة اللغوية ومدى ملائمة المفردة لقياس البعد الذي تنتمي إليه، وبناءً على توجيهاتهم تم تعديل بعض المفردات من حيث الصياغة اللغوية، كما اعتمد الباحثتان على معادلة لوشي لحساب صدق المحكمين:

$$ص.م = (ن - و - 2) / (2 - ن)$$

حيث ن و = عدد المحكمين الذين وافقوا، (ن) = عدد المحكمين ككل.

ويوضح الجدول التالي النسب المئوية لدرجة اتفاق المحكمين وقيمة لوشي على مفردات استبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار.

جدول (3): النسب المئوية لاتفاق المحكمين وقيمة لوشي على مفردات استبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار (ن=9).

رقم المفردة	نسبة الاتفاق		رقم المفردة	ص.م	نسبة الاتفاق		رقم المفردة	ص.م	نسبة الاتفاق		رقم المفردة
	%	تكرار			%	تكرار			%	تكرار	
1	100%	9	21	1.000	100%	9	11	1.000	100%	9	1.000
2	100%	9	22	1.000	100%	9	12	1.000	100%	9	1.000
3	100%	9	23	1.000	100%	9	13	1.000	100%	9	0.778
4	100%	9	24	1.000	100%	9	14	1.000	100%	9	0.778
5	88.9%	8	25	1.000	100%	9	15	0.778	88.9%	8	1.000
6	100%	9	26	1.000	100%	9	16	1.000	100%	9	1.000
7	100%	9	27	0.778	88.9%	8	17	1.000	100%	9	1.000
8	100%	9	28	1.000	100%	9	18	1.000	100%	9	1.000
9	88.9%	8	29	1.000	100%	9	19	0.778	88.9%	8	0.778
10	100%	9		1.000	100%	9	20	1.000	100%	9	

وفي ضوء النتائج الواردة في الجدول السابق، يتضح أن جميع المفردات حصلت على نسبة اتفاق تتراوح بين (88.9% : 100%)، وجميعها نسب مناسبة للإبقاء على مفردات الاستبانة وفقاً لمعيار الحكم الذي وضعته الباحثتان (الإبقاء على المفردات التي تصل نسبة الاتفاق عليها 80% فأكثر)، كما تراوحت قيم معادلة لوشي بين (0.778 : 1.000)، وهي قيم مقبولة، وفي ضوء هذه الخطوة والآراء والمقترحات تظل الاستبانة مكونة من (29) مفردة.

(2) صدق المقارنة الطرفية للاستبانة:

تم حساب صدق المقارنة الطرفية للاستبانة على عينة قوامها (20) عضواً من أعضاء هيئة التدريس، وذلك باستخدام اختبار مان ويتني Mann-Whitney اللابارامتري للتحقق من دلالة الفروق بين عينتين مستقلتين؛ وتم التحقق من دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات (6) أعضاء من أعضاء هيئة التدريس مرتفعي الأداء و(6) أعضاء من منخفضي الأداء على استبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية

الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار، بتقسيم 27% للأدائين المرتفع والمنخفض، وكانت النتائج كالتالي:

جدول (4): نتائج صدق المقارنة الطرفية لاستبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار (ن = 20).

الاستبانة وأبعادها الفرعية	المجموعة	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة مان ويتني (U)	قيمة (Z)	تفسير الدلالة
البعد الأول (الوعي بتطبيقات الألعاب الالكترونية التعليمية)	الدنيا	6	3.50	21.00	0.000	-2.908	دالة إحصائية عند 0.001
	العليا	6	9.50	57.00			
البعد الثاني (تأثير الألعاب الالكترونية التعليمية على بيئة التعلم)	الدنيا	6	3.50	21.00	0.000	-2.908	دالة إحصائية عند 0.001
	العليا	6	9.50	57.00			
البعد الثالث (دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار)	الدنيا	6	3.50	21.00	0.000	-2.898	دالة إحصائية عند 0.001
	العليا	6	9.50	57.00			
البعد الرابع (مستقبل استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي)	الدنيا	6	3.50	21.00	0.000	-2.887	دالة إحصائية عند 0.001
	العليا	6	9.50	57.00			
الدرجة الكلية للاستبانة	الدنيا	6	3.50	21.00	0.000	-2.887	دالة إحصائية عند 0.001
	العليا	6	9.50	57.00			

يتضح من خلال الجدول السابق أن قيم (Z) المحسوبة قد بلغت (-2.908، -2.908، -2.898، -2.887)، وهي قيم دالة إحصائية عند مستوى 0.001، الأمر الذي يشير إلى وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى 0.001 بين متوسطي رتب درجات الأفراد منخفضي ومرتفعي الأداء في الدرجة الكلية لاستبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار، وأبعادها الفرعية (الوعي بتطبيقات الألعاب الالكترونية التعليمية، تأثير الألعاب الالكترونية التعليمية على بيئة التعلم، دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار، مستقبل استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي) في اتجاه الأفراد مرتفعي الأداء؛ مما يدل على القدرة التمييزية العالية للاستبانة.

ثانيًا: الاتساق الداخلي للاستبانة (التجانس الداخلي لمفردات الاستبانة):

تم التحقق من التجانس الداخلي للاستبانة على عينة قوامها (20) عضوًا من أعضاء هيئة التدريس، ثم حساب معاملات ارتباط بيرسون بين درجات أفراد العينة على كل مفردة والدرجة الكلية للبعد الذي تنتمي إليه واستبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار ككل، وكانت جميع معاملات الارتباط دالة عند مستوى دلالة (0.01)، والجدول التالي يوضح النتائج التي تم التوصل لها:

جدول (5): قيم معاملات ارتباط بيرسون بين درجات كل مفردة والدرجة الكلية للأبعاد الفرعية واستبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار ككل.

الأبعاد الفرعية	المفردة	معامل الارتباط بالدرجة الكلية للبعد	معامل الارتباط بالدرجة الكلية للاستبانة	الأبعاد الفرعية	المفردة	معامل الارتباط بالدرجة الكلية للبعد	معامل الارتباط بالدرجة الكلية للاستبانة
البعد الأول (الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية)	1	**0.856	**0.815	البعد الثالث (دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار)	16	**0.908	**0.869
	2	**0.823	**0.874		17	**0.854	**0.832
	3	**0.938	**0.889		18	**0.889	**0.910
	4	**0.911	**0.856		19	**0.928	**0.894
	5	**0.890	**0.882		20	**0.824	**0.780
	6	**0.904	**0.857		21	**0.863	**0.794
البعد الثاني (تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على بيئة التعلم)	7	**0.826	**0.826	البعد الرابع (مستقبل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي)	22	**0.806	**0.791
	8	**0.832	**0.831		23	**0.822	**0.755
	9	**0.883	**0.855		24	**0.875	**0.863
	10	**0.813	**0.803		25	**0.889	**0.853
	11	**0.928	**0.903		26	**0.906	**0.890
	12	**0.884	**0.870		27	**0.838	**0.815
	13	**0.916	**0.875		28	**0.847	**0.847
	14	**0.864	**0.859		29	**0.830	**0.838
	15	**0.839	**0.849				

(**). دال عند مستوى 0.01

ويتبين من الجدول السابق أن قيم معاملات الارتباط بين (0.755^{**} : 0.938^{**})، وبهذا فإن جميع معاملات ارتباط بيرسون بين كل مفردة والدرجة الكلية للأبعاد الفرعية (الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية، تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على بيئة التعلم، دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار، مستقبل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي) واستبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار ككل موجبة ودالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01)؛ الأمر الذي يشير إلى الاتساق الداخلي لمفردات الاستبانة وتجانسها.

كما تم حساب معاملات ارتباط بيرسون بين درجات الأبعاد الفرعية، والدرجة الكلية للاستبانة، وذلك على عينة قوامها (20) عضوًا من أعضاء هيئة التدريس، وجدول (6) يوضح معاملات الارتباط بين درجات الأبعاد الفرعية وبعضها، والدرجة الكلية للاستبانة.

جدول (6): معاملات الارتباط بين الأبعاد الفرعية والدرجة الكلية لاستبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار (ن = 20).

الدرجة الكلية للاستبانة	الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية	تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على بيئة التعلم	دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار	مستقبل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي	الدرجة الكلية للاستبانة
1	0.952^{**}	0.924^{**}	0.938^{**}	0.979^{**}	الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية
0.952^{**}	1	0.936^{**}	0.943^{**}	0.981^{**}	تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على بيئة التعلم
0.924^{**}	0.936^{**}	1	0.927^{**}	0.967^{**}	دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار
0.938^{**}	0.943^{**}	0.927^{**}	1	0.977^{**}	مستقبل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي
0.979^{**}	0.981^{**}	0.967^{**}	0.977^{**}	1	الدرجة الكلية للاستبانة

(**). دال عند مستوى 0.01

يتضح من الجدول السابق وجود معاملات ارتباط موجبة ودالة إحصائيًا عند مستوى دلالة (0.01) بين الأبعاد الفرعية (الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية، تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على بيئة التعلم، دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار، مستقبل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي)، والدرجة الكلية لاستبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار، وهي معاملات ارتباط جيدة، وهذا يدل على تجانس الاستبانة واتساقها من حيث الأبعاد الفرعية.

ثانيًا: ثبات الاستبانة:

قامت الباحثتان بتطبيق الاستبانة على عينة قوامها (20) عضوًا من أعضاء هيئة التدريس ثم تم حساب قيم معاملات ثبات الاختبار باستخدام طريقتي ألفا كرونباخ وماكدونالد أوميجا، وجاءت النتائج على النحو التالي:

جدول (7): معاملات ثبات استبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار بطريقتي (معامل ألفا-كرونباخ-معامل ماكدونالد أوميجا).

معامل ماكدونالد أوميجا	معامل ألفا-كرونباخ	عدد المفردات	الاستبانة وأبعادها الفرعية
0.956	0.955	8	البعد الأول (الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية)
0.948	0.948	7	البعد الثاني (تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على بيئة التعلم)
0.941	0.938	6	البعد الثالث (دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار)
0.945	0.946	8	البعد الرابع (مستقبل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي)
0.986	0.986	29	الدرجة الكلية للاستبانة

ويتضح من خلال الجدول السابق أن معاملات ثبات ألفا كرونباخ مرتفعة وأكبر من 0.60؛ مما يدل على تمتع أبعاد الاستبانة بدرجة عالية من الثبات والاستقرار. وصف الاستبانة في صورتها النهائية وطريقة الاستجابة:

تكونت الاستبانة في صورتها النهائية من (29) مفردة، يُطلب من أعضاء هيئة التدريس اختيار إجابة واحدة من خمسة بدائل (غير موافق بشدة، غير موافق، محايد، موافق، موافق بشدة)، ويختار الفرد بديلاً واحداً لكل مفردة من البدائل السابقة، بحيث يتم تقييم كل مفردة بدرجة من (1-5) درجات والعكس صحيح بالنسبة للمفردات السلبية؛ وبهذا تتراوح درجاته على الاستبانة بين (29 : 145) درجة، وتشير الدرجة المرتفعة على الاستبانة إلى تبني اتجاهات إيجابية ومؤيدة لفعالية استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار أثناء تدريس التصميم الجرافيكي، والدرجة المنخفضة على تبني اتجاهات سلبية ومعارضة لاستخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار أثناء تدريس التصميم الجرافيكي من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس بالجامعات السعودية.

الأساليب الإحصائية المستخدمة:

تم استخدام الترتيب الوارد في الجدول التالي لتقييم مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار بناءً على قيم المتوسط المرجح لكل مفردة:

جدول (8): درجة الموافقة ومدى الموافقة وفقاً لميزان ليكرت الخماسي.

استجابات الاستبانة	الترميز	مدى الموافقة	مستوى التقييم
غير موافق بشدة	1	من 1 إلى 1.80	منخفض جداً
غير موافق	2	1.81 إلى 2.60	منخفض
محايد	3	2.61 إلى 3.40	متوسط
موافق	4	3.41 إلى 4.20	مرتفع
موافق بشدة	5	4.21 إلى 5	مرتفع جداً

ولتحقيق أهداف الدراسة وتحليل البيانات التي جمعت من خلال الاستبانة في الجانب الميداني، استخدمت عدد من الأساليب الإحصائية تمثلت في الآتي: المتوسطات الحسابية والمرجحة والانحرافات المعيارية والنسب المئوية، ومعامل الارتباط الخطي لبيرسون، واختبار مان ويتي اللابارامتري، ومعامل ألفا-كرونباخ ومعامل ماكدونالد أوميغا، والتجزئة النصفية (معادلتى سبيرمان-براون، جوتمان)، وإعادة الاختبار.

نتائج الدراسة ومناقشتها

1. نتائج السؤال الأول ومناقشتها

للإجابة عن السؤال الأول الذي ينص على " ما وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس حول فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي؟" تم حساب المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، والمتوسطات المرجحة لدرجات أفراد عينة الدراسة وفقاً لمستوى التقييم (تكون قيمة المتوسط المرجح مرتفعة جداً من 4.21 إلى 5، مرتفعة من 3.41 إلى 4.20، متوسطة من 2.61 إلى 3.40، منخفضة من 1.81 إلى 2.60، منخفضة جداً من 1 إلى 1.80)، وجدول (9) يوضح هذه النتائج:

جدول (9): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والمتوسطات المرجحة والمستويات لدرجات الأفراد على استبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار.

الترتيب	المستوى التقييمي	المتوسط المرجح	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	عدد المفردات	الاستبانة وأبعادها الفرعية
3	مرتفع	3.413	4.300	27.30	8	الوعي بتطبيقات الألعاب الالكترونية التعليمية
2	مرتفع	3.490	3.910	24.43	7	تأثير الألعاب الالكترونية التعليمية على بيئة التعلم
1	مرتفع	3.550	3.621	21.30	6	دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار
4	متوسط	3.346	4.953	26.77	8	مستقبل استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي
	مرتفع	3.450	15.953	99.80	29	الدرجة الكلية للاستبانة

يتضح من جدول (9) أن المستوى التقييمي لمدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار جاء مرتفعاً بمتوسط مرجح (3.450)، ومتوسط حسابي (99.80)، وجاء بعد (دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار) في المرتبة الأولى بمتوسط مرجح (3.550)، يليه بعد (تأثير الألعاب الالكترونية التعليمية على بيئة التعلم) بمتوسط مرجح (3.490)، يليه بعد (الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية) بمتوسط مرجح (3.413)، وفي المرتبة الأخيرة جاء بعد (مستقبل استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي) بمتوسط مرجح (3.346).

ونلاحظ أن قيم المتوسطات المرجحة جاءت مرتفعة وجيدة، فضلاً عن أن مستوى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار جاء مرتفعاً، حيث بلغت قيمة المتوسط الحسابي للدرجة الكلية للاستبانة (99.80).

وتم حساب المتوسطات المرجحة، والانحرافات المعيارية، والرتب لاستجابات أفراد عينة الدراسة على مفردات كل بعد من الأبعاد الفرعية لاستبانة مدى معرفة أعضاء هيئة التدريس عن فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار:

جدول (10): تحليل استجابات أفراد عينة الدراسة على البعد الأول (الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية).

م	المفردة	المتوسط المرجح	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
1	أعرف كيفية استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية كأداة تعليمية لتحسين تجربة الطلبة.	2.90	1.155	متوسط	8
2	لدي معرفة كافية حول كيفية إنتاج ألعاب إلكترونية تخدم الجانب التعليمي المستهدف.	3.47	0.629	مرتفع	6
3	أدرك الإمكانيات التي يمكن أن تقدمها الألعاب الالكترونية التعليمية لتعليم الطلبة.	3.50	0.731	مرتفع	5
4	أضع خططتي التعليمية اليومية بحيث تتضمن الألعاب الالكترونية التعليمية كجزء أساسي منها.	3.53	0.819	مرتفع	4
5	الألعاب الالكترونية التعليمية مناسبة لجميع التخصصات الدراسية وبالأخص تعليم التصميم الجرافيكي.	3.00	0.947	متوسط	7
6	أدرك أهمية استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية كأداة تفاعلية لتحفيز تعلم الطلبة.	3.57	0.679	مرتفع	3
7	أفهم جيداً دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية التعليمية.	3.70	0.988	مرتفع	1
8	أستطيع تقييم جودة الألعاب الالكترونية التعليمية وأدواتها قبل تقديمها للطلبة.	3.63	0.669	مرتفع	2
المتوسط المرجح للبعد الأول		3.413		مرتفع	

يُلاحظ من الجدول السابق أن المتوسطات المرجحة لاستجابات العينة الأساسية تراوحت بين (2.90: 3.70) بانحراف معياري تراوحت قيمه بين (0.629: 1.155)، وقد تصدرت المفردة رقم (1) والتي تنص على " أعرف كيفية استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية كأداة تعليمية لتحسين تجربة الطلبة " في المرتبة

الأولى بمتوسط مرجح (2.90)، بينما جاءت المفردة رقم (7) والتي تنص على "أفهم جيدًا دوافع ممارسة الألعاب الالكترونية التعليمية" في المرتبة الأخيرة بمتوسط مرجح (3.70).

جدول (11): تحليل استجابات أفراد عينة الدراسة على البعد الثاني (تأثير الألعاب الالكترونية التعليمية على بيئة التعلم).

م	المفردة	المتوسط المرجح	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
9	أعتقد أن استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية يمكن أن تجعل عملية التعلم أكثر تفاعلية.	3.53	0.730	مرتفع	3
10	الحظ تحسُّناً بشكل كبير في تفاعل الطلاب عند استخدامهم الألعاب الالكترونية التعليمية في العملية التعليمية.	3.63	0.556	مرتفع	2
11	أستطيع دمج الألعاب الالكترونية التعليمية مع الأنشطة الصفية الأخرى لتعزيز الإبداع والابتكار.	3.47	0.629	مرتفع	5
12	استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية يساعد في تبسيط المعلومات المعقدة للطلبة.	3.67	0.661	مرتفع	1
13	الألعاب الالكترونية التعليمية تساعد في تعزيز التعلم القائم على التجربة.	3.23	0.817	متوسط	7
14	الألعاب الالكترونية التعليمية يمكن أن توفر تجربة تعليمية أكثر شمولية للطلبة، بطرق مبتكرة وتفاعلية.	3.50	0.630	مرتفع	4
15	الألعاب الالكترونية التعليمية قد تؤثر سلباً على انتباه الطلاب وتركيزهم.	3.40	0.814	متوسط	6
المتوسط المرجح للبعد الثاني		3.490		مرتفع	

يُلاحظ من الجدول السابق أن المتوسطات المرجحة لاستجابات العينة الأساسية تراوحت بين (3.23 : 3.67) بانحراف معياري تراوحت قيمه بين (0.556: 0.817)، وقد تصدرت المفردة رقم (12) والتي تنص على "استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية يساعد في تبسيط المعلومات المعقدة للطلبة" في المرتبة الأولى بمتوسط مرجح (3.67)، بينما وقعت المفردة رقم (13) والتي تنص على "الألعاب الالكترونية التعليمية تساعد في تعزيز التعلم القائم على التجربة" في المرتبة الأخيرة بمتوسط مرجح (3.23).

جدول (12): تحليل استجابات أفراد عينة الدراسة على البعد الثالث (دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار).

م	المفردة	المتوسط المرجح	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
16	أستطيع ابتكار أفكار جديدة لتوظيف الألعاب الالكترونية التعليمية في تصميم أنشطة تعليمية مبتكرة.	3.37	0.850	متوسط	6
17	أستطيع تطوير الألعاب الالكترونية التعليمية بما يعزز التجارب التعليمية الإبداعية للطلاب.	3.43	0.679	مرتفع	5
18	أستخدم الألعاب الالكترونية التعليمية لإنشاء تجارب تعليمية تحفز التفكير الإبداعي وحل المشكلات.	3.80	0.805	مرتفع	1
19	أبتكر أساليب تقديم المواد التعليمية بشكل جديد وملهم باستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية.	3.57	0.568	مرتفع	3
20	أستطيع ابتكار حلول تعليمية مبتكرة عند مواجهة تحديات أثناء استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في التعليم.	3.60	0.770	مرتفع	2
21	أستخدم الألعاب الالكترونية التعليمية لتنمية مهارات التفكير الإبداعي والابتكار لدى الطلاب من خلال تصميم محتوى متجدد ومتنوع.	3.53	0.730	مرتفع	4
المتوسط المرجح للبعد الثالث		3.550		مرتفع	

يُلاحظ من الجدول السابق أن المتوسطات المرجحة لاستجابات العينة الأساسية تراوحت بين (3.37 : 3.80) بانحراف معياري تراوحت قيمه بين (0.568: 0.850)، وقد تصدرت المفردة رقم (18) والتي تنص على "أستخدم الألعاب الالكترونية التعليمية لإنشاء تجارب تعليمية تحفز التفكير الإبداعي وحل المشكلات" في المرتبة الأولى بمتوسط مرجح (3.80)، بينما وقعت المفردة رقم (16) والتي تنص على "أستطيع ابتكار أفكار جديدة لتوظيف الألعاب الالكترونية التعليمية في تصميم أنشطة تعليمية مبتكرة". في المرتبة الأخيرة بمتوسط مرجح (3.37).

جدول (13): تحليل استجابات أفراد عينة الدراسة على البعد الرابع (مستقبل استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي).

م	المفردة	المتوسط المرجح	الانحراف المعياري	المستوى	الترتيب
22	أهتم بتعلم المزيد عن تطبيقات الألعاب الالكترونية التعليمية في تعلم مهارات التصميم الجرافيكي.	3.13	0.937	متوسط	7
23	تكلفة تطوير الألعاب الإلكترونية التعليمية تعيق انتشارها في مجال التصميم الجرافيكي.	3.60	0.724	مرتفع	2
24	أقوم بإعداد وتخصيص ألعاب إلكترونية تعليمية تتناسب مع احتياجات كل طالب/ة.	3.17	1.085	متوسط	6
25	أقوم بتكليف الطلاب بالرجوع إلى الألعاب الالكترونية التعليمية كجزء من واجباتهم التعليمية في التصميم الجرافيكي.	3.00	1.145	متوسط	8
26	التوجهات الحديثة تدعم توظيف الألعاب الالكترونية التعليمية في تعلم مهارات التصميم الجرافيكي	3.50	0.682	مرتفع	3
27	أستطيع توفير مزيد من الألعاب المتخصصة في تعليم التصميم الجرافيكي.	3.63	0.850	مرتفع	1
28	الألعاب الالكترونية التعليمية وسيلة فعالة لتقديم المراجعة والتغذية الراجعة.	3.27	1.202	متوسط	5
29	أستفيد من الألعاب الالكترونية التعليمية كوسيلة لتحفيز الطلبة على التعلم الذاتي.	3.47	0.730	مرتفع	4
المتوسط المرجح للبعد الرابع		3.346		متوسط	

يُلاحظ من الجدول السابق أن المتوسطات المرجحة لاستجابات العينة الأساسية تراوحت بين (3.00: 3.63) بانحراف معياري تراوحت قيمه بين (0.682: 1.202)، وقد تصدرت المفردة رقم (27) والتي تنص على "أستطيع توفير مزيد من الألعاب المتخصصة في تعليم التصميم الجرافيكي" في المرتبة الأولى بمتوسط مرجح (3.63)، بينما وقعت المفردة رقم (25) والتي تنص على "أقوم بتكليف الطلاب بالرجوع إلى الألعاب الالكترونية التعليمية كجزء من واجباتهم التعليمية في التصميم الجرافيكي" في المرتبة الأخيرة بمتوسط مرجح (3.00).

مناقشة وتفسير نتائج السؤال الأول:

أظهرت نتائج تحليل استجابات أعضاء هيئة التدريس أن المتوسط المرجح العام لمدى معرفتهم بفاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في تعزيز الإبداع والابتكار جاء مرتفعاً (3.450)، ما يعكس إدراكاً عاماً لأهمية الألعاب التعليمية الرقمية في بيئة التعليم الجامعي. ويظهر ترتيب الأبعاد الفرعية أن دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار جاء في المرتبة الأولى بمتوسط مرجح (3.550)، يليه تأثير الألعاب الالكترونية التعليمية على بيئة التعلم (3.490)، ثم الوعي بتطبيقات الألعاب الالكترونية التعليمية (3.413)، وأخيراً مستقبل استخدامها في تدريس التصميم الجرافيكي (3.346).

البعد الأول: الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية

توضح النتائج أن أعضاء هيئة التدريس لديهم وعي جيد بإمكانات الألعاب الالكترونية التعليمية في التعليم، ويدركون دورها كأداة محفزة للتعلم. وقد لوحظ أن بعض المفردات المتعلقة بالمعرفة العملية لكيفية إنتاج الألعاب التعليمية جاءت بمتوسطات أقل، مما يشير إلى وجود فجوة في التدريب العملي. تتفق هذه النتائج مع دراسة السيد (2021) التي أكدت أن إدراك المعلمين لأهمية الألعاب الالكترونية التعليمية يزيد من قدرتهم على توظيفها بفعالية في التعليم، ويتماشى ذلك مع نظرية التعلم البنائي التي تؤكد على دمج النشاط الذهني للمتعلمين ضمن بيانات تعليمية تحفز الاستكشاف والتفاعل.

البعد الثاني: تأثير الألعاب الالكترونية التعليمية على بيئة التعلم

أظهرت النتائج أن الألعاب الالكترونية التعليمية تساعد على جعل التعلم أكثر تفاعلية، وتبسيط المعلومات المعقدة، وتعزيز التعلم التجريبي. ويعكس هذا ما أشارت إليه دراسة Hsu & Wu (2023) حول قدرة الألعاب الالكترونية التعليمية على خلق بيئات تعليمية محفزة وتحفيز المشاركة الفعالة للطلاب. كما يتفق ذلك مع نظرية التعلم التجريبي لكولب، التي ترى أن التعلم من خلال الخبرة العملية يعزز اكتساب المهارات والمعرفة بشكل أعمق وأكثر ثباتاً.

البعد الثالث: دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار

تشير النتائج إلى أن أعضاء هيئة التدريس يستخدمون الألعاب الالكترونية التعليمية لإنشاء تجارب تعليمية مبتكرة، وتوظيف استراتيجيات تعليمية غير تقليدية، مما يعزز التفكير الإبداعي وحل المشكلات بطرق مبتكرة. تدعم هذه النتائج الدراسة الاستطلاعية السابقة التي أجرتها الباحثتان وأيضاً مع الدراسات السابقة مثل الرويسة

وبن عتو (2024)، والتي أكدت أن الألعاب التعليمية تسهم في تطوير مهارات الإبداع والابتكار لدى الطلاب في مجالات التصميم الجرافيكي. ويعكس هذا أيضًا مبدأ التعلم النشط (Active Learning)، الذي يركز على إشراك الطلاب بفاعلية في التعلم وتحفيز التفكير النقدي والإبداعي.

البعد الرابع: مستقبل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي

تُظهر النتائج أن أعضاء هيئة التدريس يدركون أهمية الألعاب الإلكترونية التعليمية كأداة تعليمية استراتيجية، تتجاوز الجانب الترفيهي لتصبح وسيلة فعالة في تعزيز الإبداع والابتكار في تعليم التصميم الجرافيكي. ويعكس ذلك توافقًا واضحًا مع نظرية التعلم البنائي التي تؤكد على بناء المعرفة من خلال التفاعل والتجريب، ونظرية التعلم التجريبي التي تؤكد دور الخبرة العملية في تعزيز الفهم، بالإضافة إلى مبادئ التعلم النشط التي تسهم في تحفيز التفكير النقدي والإبداعي لدى الطلاب. كما تتسق النتائج مع الدراسات الحديثة مثل (السيد، 2021؛ Hsu & Wu, 2023) التي أظهرت أن الألعاب الإلكترونية التعليمية تخلق بيئات تعليمية محفزة، تدعم حل المشكلات، وتنمي المهارات الابتكارية، مما يبرز ضرورة دمج هذه الألعاب ضمن الممارسات التعليمية بشكل ممنهج ومدعوم تقنيًا ومؤسسيًا. بالتالي، تؤكد النتائج أن الألعاب الإلكترونية التعليمية تُسهم في تطوير بيئة تعليمية تفاعلية وغنية بالتحفيز، بما يعزز من فعالية تعلم التصميم الجرافيكي وتنمية القدرات الإبداعية للطلاب.

نتائج السؤال الثاني ومناقشتها:

ينص هذا السؤال على أنه: "هل تختلف تقييمات أعضاء هيئة التدريس لفاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي وتعزيز الإبداع والابتكار لدى الطلاب تبعًا لمتغير الجنس (ذكور، إناث)؟"، وللإجابة عن هذا السؤال تم استخدام اختبار مان ويتي Mann-Whitney U للبيانات المستقلة للتعرف على دلالة الفروق واتجاهها، والجدول التالي يوضح الفروق بين متوسطي درجات الذكور والإناث على الاستبانة وأبعادها الفرعية.

جدول (14): نتائج اختبار مان ويتني Mann-Whitney لدلالة الفروق على الاستبانة وأبعادها الفرعية تبعاً للجنس.

الاستبانة وأبعادها الفرعية	المجموعة	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب	قيمة مان ويتني (U)	قيمة (Z)	تفسير الدلالة
البعد الأول (الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية)	ذكور	18	14.22	256.00	85.000	-0.982	غير دالة إحصائياً
	إناث	12	17.42	209.00			
البعد الثاني (تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على بيئة التعلم)	ذكور	18	13.28	239.00	68.000	-1.707	غير دالة إحصائياً
	إناث	12	18.83	226.00			
البعد الثالث (دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار)	ذكور	18	15.31	275.50	104.500	-0.150	غير دالة إحصائياً
	إناث	12	15.79	189.50			
البعد الرابع (مستقبل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي)	ذكور	18	14.94	269.00	98.000	-0.426	غير دالة إحصائياً
	إناث	12	16.33	196.00			
الدرجة الكلية للاستبانة	ذكور	18	14.33	258.00	87.000	-0.890	غير دالة إحصائياً
	إناث	12	17.25	207.00			

يتضح من النتائج الواردة في الجدول السابق أن قيم "Z" المحسوبة على مستوى الدرجة الكلية للاستبانة، وأبعادها الفرعية (الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية، تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على بيئة التعلم، دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار، مستقبل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي) قد بلغت (-0.982، -1.707، -0.150، -0.426، -0.890)، وهي قيم غير دالة إحصائياً؛ وهذا يشير إلى عدم وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات الذكور والإناث من أعضاء هيئة التدريس في الدرجة الكلية للاستبانة، وأبعادها الفرعية (الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية، تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على بيئة التعلم، دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار، مستقبل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس التصميم الجرافيكي).

مناقشة وتفسير نتائج السؤال الثاني:

تشير نتائج السؤال الثاني إلى أن أعضاء هيئة التدريس من الذكور والإناث يمتلكون مستويات متقاربة من المعرفة والتصورات حول فاعلية الألعاب الالكترونية التعليمية في التعليم. وتعكس النتائج تساوي الفرص والقدرات بين الجنسين فيما يتعلق بالوعي والمعرفة بألعاب التعلم الإلكترونية، وهو ما يتفق مع الدراسة الاستطلاعية السابقة للباحثين، والتي أظهرت أن التدريب الأكاديمي والممارسات العملية للألعاب التعليمية يؤثران بشكل أكبر على استخدام الألعاب الالكترونية التعليمية من متغيرات الجنس. كما يدعم هذا التفسير مبدأ المساواة في التعلم وفقاً لنظرية التعلم الاجتماعي، التي ترى أن التعلم يتأثر بالملاحظة والنماذج العملية أكثر من السمات الشخصية، بما في ذلك الجنس، إذ يمكن لكلا الجنسين اكتساب المهارات نفسها عند تعرضهم لخبرات تعليمية مشابهة.

ومن حيث الأبعاد الفرعية يتضح الآتي:

- 1. الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية:** على الرغم من أن المتوسطات المرجحة للذكور أقل قليلاً من الإناث، إلا أن الفرق غير دال إحصائياً. ويشير ذلك إلى أن المعرفة النظرية والقدرة على توظيف الألعاب التعليمية لا تتأثر بجنس عضو هيئة التدريس، مما يتماشى مع نتائج (Mingyu, et al. (2024 التي أكدت أن التدريب والممارسات العملية من أهم العوامل في تطوير مهارات استخدام الألعاب الإلكترونية.
- 2. تأثير الألعاب على بيئة التعلم:** أظهرت النتائج تشابهاً في تقديرات الجنسين حول قدرة الألعاب الالكترونية التعليمية على زيادة التفاعل وتبسيط المحتوى المعقد، ما يعكس إدراكاً متساوياً لأثر التكنولوجيا الحديثة على جودة التعلم. يمكن تفسير ذلك وفق نظرية التعلم البنائي التي ترى أن بيئة التعلم التفاعلية تلعب دوراً أكبر في تنمية مهارات الطلاب من أي عامل شخصي للمعلم.
- 3. دور الألعاب الالكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار:** أظهرت النتائج اتفاقاً بين الجنسين حول فعالية الألعاب في تعزيز التفكير الإبداعي وحل المشكلات، وهو ما يتفق مع الدراسة الاستطلاعية للباحثين، التي أكدت قدرة الألعاب على تطوير مهارات الإبداع لدى الطلاب بغض النظر عن جنس المعلم، عبر توفير بيئات تعليمية محفزة على الابتكار.
- 4. مستقبل استخدام الألعاب الإلكترونية:** أظهرت النتائج أن كلا من الذكور والإناث لديهم رغبة متقاربة في توسيع استخدام الألعاب التعليمية، رغم وجود بعض التحديات المتعلقة بالموارد والوقت. ويعزز هذا فهم

نظرية التعلم النشط (Active Learning) التي تركز على مشاركة المعلم والطالب في بيئات تعليمية ديناميكية، حيث يسعى كلا الجنسين لتوفير بيئات محفزة ومبتكرة بغض النظر عن اختلافاتهم الشخصية. ويعكس هذا أن كلاً من أعضاء هيئة التدريس الذكور والإناث يمتلكون مستوى متقارب من الوعي حول الألعاب الإلكترونية التعليمية، وأن الجنس لا يؤثر على تقييم الفاعلية أو الخبرة العملية في استخدام هذه الألعاب. ويؤكد ذلك أن العوامل المؤثرة الأساسية في استخدام الألعاب التعليمية تتعلق بالتدريب الأكاديمي والممارسات العملية والتجربة التطبيقية، أكثر من كونها مرتبطة بالسمات الديموغرافية مثل الجنس. وعند النظر إلى الأبعاد الفرعية، نجد:

1. الوعي بتطبيقات الألعاب الإلكترونية التعليمية: المتوسطات المرجحة متقاربة بين الجنسين، مما يشير إلى تساوي المعرفة النظرية والقدرة على توظيف الألعاب التعليمية.
 2. تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية على بيئة التعلم: كلا الجنسين يدرك تأثير الألعاب التعليمية على تعزيز التفاعل وتحفيز الطلاب، مما يدل على إدراك متساوٍ لأثر هذه الألعاب على جودة التعليم.
 3. دور الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الإبداع والابتكار: أظهرت النتائج اتفاقاً بين الجنسين على فعالية الألعاب التعليمية في تعزيز التفكير الإبداعي وحل المشكلات، مما يشير إلى أن الخبرة العملية هي العامل الأهم في هذا السياق.
 4. مستقبل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية: أبدى كل من الذكور والإناث رغبة متقاربة في توسيع استخدام الألعاب، رغم وجود بعض التحديات المتعلقة بالموارد والوقت.
- بناءً على هذه النتائج، يمكن الاستنتاج أن جنس عضو هيئة التدريس ليس عاملاً مؤثراً في المعرفة حول فاعلية الألعاب الإلكترونية التعليمية. وتعكس النتائج أهمية التركيز على التدريب والخبرة العملية وتوفير بيئات تعليمية داعمة لضمان فعالية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية الإبداع والابتكار في تدريس التصميم الجرافيكي.

مناقشة عامة لنتائج الدراسة:

أظهرت نتائج الدراسة أن أعضاء هيئة التدريس يمتلكون وعياً جيداً وفهماً واضحاً لإمكانات الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحسين تعلم التصميم الجرافيكي وتعزيز الإبداع والابتكار لدى الطلاب. وقد تبين أن هذه الألعاب تساهم في جعل بيئة التعلم أكثر تفاعلية، وتحفز التفكير النقدي وحل المشكلات، وتدعم التعلم

التجريبي، بينما يظل مستوى الوعي بالتطبيقات العملية للألعاب التعليمية ومستقبل استخدامها مرتبطاً بالخبرة العملية والتدريب الأكاديمي.

كما أشارت نتائج تحليل الفروق إلى أن تقييمات أعضاء هيئة التدريس لا تتأثر بجنسهم، مما يعكس أن الخبرة العملية والتدريب الأكاديمي هما العاملان الرئيسيان في مدى فعالية الألعاب التعليمية، وليس السمات الديموغرافية. وبناءً على ذلك، يمكن الاستنتاج أن توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية يمثل استراتيجية فعالة لتطوير بيئة تعليمية محفزة، تعزز الإبداع والابتكار لدى الطلاب في مجال التصميم الجرافيكي، مع أهمية توفير الدعم المؤسسي والتدريب المستمر لضمان الاستخدام الأمثل لهذه الألعاب.

توصيات الدراسة:

1. تحفيز أعضاء هيئة التدريس على استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية كأداة تعليمية فعالة لتعزيز الإبداع والابتكار لدى الطلاب في مجال التصميم الجرافيكي، مع التركيز على توفير البيئة الداعمة لذلك.
2. دمج الألعاب الإلكترونية التعليمية المناسبة بمحتوى المقرر بما يتناسب مع مستويات الطلبة المختلفة والمهارات المستهدفة.

البحوث المقترحة:

1. تأثير الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية مهارات الإبداع والابتكار لدى الطلاب في التخصصات الأكاديمية المختلفة.
2. قياس أثر تدريب أعضاء هيئة التدريس على توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحسين جودة التعلم.
3. كشف تحديات تبني الألعاب الإلكترونية التعليمية في الجامعات وإيجاد الحلول العملية.

قائمة المراجع:

أولاً: المراجع العربية:

- أحمد، يمنى سمير. (2023). فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية قيم المواطنة والوعي السياسي لدى طفل الروضة. مجلة التربية وثقافة الطفل. كلية التربية للطفولة المبكرة. جامعة المنيا، 26(1)، 175-225.
- البدرى، عبير الفاروق. (2025). دور قصص النجاح والتكنولوجيا الذكية في تعزيز الابداع والابتكار لدى الاشخاص ذوي الاعاقة: (دراسة تحليلية وصفية). مجلة الفن والتصميم، 3(6)، 22-46.
- البدرى، عبير الفاروق. (2023). اليقظة العقلية وعلاقتها بالتفكير الابداعي لدى عينة من طلاب الجامعة. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، 8(41)، 737-767.
- بهنسي، دعاء حمدي. (2021). تصميم الألعاب الالكترونية التعليمية لإثراء العملية التعليمية. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية. كلية الفنون الجميلة. جامعة الإسكندرية، 2(2)، 778-896.
- الجعوان، ناصر محمد ناصر. (2022). دور التعليم الرقمي في تنمية الإبداع والابتكار لدى طلاب المرحلة الجامعية بالمملكة العربية السعودية في ظل أزمة فيروس كورونا. المجلة الدولية لبحوث ودراسات العلوم الإنسانية والاجتماعية، 3(7)، 76-109.
- الجنابي، رنا فاضل عباس. (2018). الألعاب الالكترونية التعليمية وآثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة. مجلة البحوث التربوية والنفسية، 59(5)، 3030-329.
- الحارثي، مريم جمال؛ والملحس، خديجة عبد العزيز. (2025). توظيف التصميم الجرافيكي في مجال الألعاب الالكترونية التعليمية من خلال ابتكار شخصية إلكترونية تمثل المملكة العربية السعودية. مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية، 10(52)، 476-511.
- الحارثي، مفلح بن حمود بن مفلح. (2021). دور الإدارة العامة للتعليم في منطقة عسير في تحسين البيئة التعليمية المحفزة للإبداع والابتكار في ضوء برنامج التحول الوطني 2020 من وجهة نظر قادة المدارس الثانوية. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 13(1)، 114-153.
- الرويسة، أحمد؛ وبن عتو، عبد الله. (2024). فن التصميم الجرافيكي - آليات إنتاجه وأبعاده التواصلية. مجلة الفن والتصميم، 2(2)، 16-28.

- السيد، نعيم محمد. (2021). أثر ممارسة الألعاب الإلكترونية التفاعلية على الذاكرة العاملة لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي. مجلة كلية التربية. جامعة المنصورة، (116)، 1157-1199.
- الشمري، سلمى سالم سعد، وجاب الله، عبد الله سيد محمد. (2024). ممارسة الألعاب الإلكترونية التعليمية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي والتفاعلات الاجتماعية لدى عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية بمنطقة حائل. المجلة الدولية للبحث والتطوير، (6)، 42-61.
- الصانع، فيصل. (2024). آليات تحسين البيئة التعليمية المحفزة للإبداع والابتكار لدى الشباب السعودي: دراسة مطبقة في منطقتي الحدود الشمالية وحائل. المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية، 13(5)، 947-960.
- العنزي، نهلى موسى. (2022). معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة. المجلة العلمية لتربية الطفولة المبكرة. جامعة الملك سعود، 1(2)، 94-114.
- الفهد، زهوة فوزان فهد. (2020). تنمية مهارات الإبداع الإداري لدى القيادات الجامعية. مجلة كلية التربية (أسبوط)، 23(7)، 75-111.
- النوري، إبراهيم؛ ومخزومي، نادية؛ وخندقجي، فداء. (2022). استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية من خلال تطبيقات تكنولوجيا ودورها في الكشف عن ابداعات الطلبة من وجهة نظر معلمات المرحلة الأساسية. مجلة رابطة التربويين الفلسطينيين للآداب والدراسات التربوية والنفسية، 2(4)، 295-318.
- الهنداوي، راوية الحسانين. (2021). استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية لتنمية بعض المفاهيم العلمية لدى طفل الروضة في ضوء التحول الرقمي. المؤتمر الدولي الثالث. كلية التربية للطفولة المبكرة، جامعة المنصورة.
- ودعاني، ماجد. (2020). إدراكات المعلمين حول الابداع في ضوء إطار مفاهيمي مقترح يربط الابداع بالسلوكيات الإنسانية الإيجابية للتطور نحو تحقيق الذات. مجلة جامعة جازان للعلوم الإنسانية، 9(1)، 172-200.

ثانياً: المراجع الإنجليزية:

- Ahmadi, R., & Ahmadi, S. (2023). The Effect of Educational Digital Games on Creativity, Motivation and Academic Progress in Elementary School Students' Mathematics lessons. *Iranian Journal of Learning and Memory*, 6(21), 39-50.
- Aldossari, A. T. (2021). Creative Thinking Skills Included in the Content of Evaluation Questions in the Curricula of the Kingdom of Saudi Arabia. *International Journal of Education and Practice*, 9(3), 520-531.
- Ayua, G. A., Terhemba, W. K., & Ikyernum, G. S. (2022). Effect of creative teaching on creative thinking among different-ability upper-basic science students in gboko-town. *African Journal of Science, Technology and Mathematics Education*, 8 (2), 182-188.
- Behnamnia, N., Kamsin, A., Ismail, M. A. B., & Hayati, A. (2020). The effective components of creativity in digital game-based learning among young children: A case study. *Children and Youth Services Review*, 116, 105227.
- Cal Y. Mayor-Peña, F., Barrera-Animas, A. Y., Escobar-Castillejos, D., Noguez, J., & Escobar-Castillejos, D. (2024, October). Designing a gamified approach for digital design education aligned with Education 4.0. In *Frontiers in Education* (Vol. 9, p. 1439879). Frontiers Media SA.
- Elbyaly, M. Y. H., & Elfeky, A. I. M. (2023). The efficiency of instructional gaming programs in stimulating creative thinking. *European Chemical Bulletin*, 12, 6613-6621.
- Hsu, C. Y., & Wu, T. T. (2023). Application of business simulation games in flipped classrooms to facilitate student engagement and higher-order thinking skills for sustainable learning practices. *Sustainability*, 15(24), 16867.
- Li, Y., Chen, D., & Deng, X. (2024). The impact of digital educational games on student's motivation for learning: The mediating effect of learning engagement and the moderating effect of the digital environment. *PloS one*, 19(1), e0294350.
- Mattke, J., & Maier, C. (2021). Gamification: Explaining brand loyalty in mobile applications. *AIS Transactions on Human-Computer Interaction*, 13(1), 62-81.
- Mingyu, G., Md Yunus, M., & Rafiq, K. R. M. (2024). Educational games and game-based approaches in higher education: A systematic review (2014–2023). *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(1), 899–919
- Xiong, Z., Liu, Q., & Huang, X. (2022). The influence of digital educational games on preschool Children's creative thinking. *Computers & Education*, 189, 104578.
- Zhang, J., & Hu, Z. (2024). Advancing game-based learning in higher education through debriefing: Social constructivism theory. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 12(1), 15-27.