مجلة العلوم التربوية والنفسية
Journal of Educational and Psychological Sciences
e-ISSN 1658-0000
جامعة حائل

بحث أصيل

# أثر الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية المرونة الفكرية لدى الطلبة الموهوبين

The Effect of Digital Educational Games on Cognitive Flexibility among Gifted Students

أ. سلطان العتيبي[1*]، د. عبدالرحمن المطيري[2]

[1] وزارة التعليم، السعودية · author3@majalla.test

[2] جامعة القصيم، السعودية

**تاريخ الاستلام**
10 أغسطس 2026

**تاريخ القبول**
9 أكتوبر 2026

**تاريخ النشر**
14 نوفمبر 2026

**المحرر المسؤول**
د. خالد الرشيدي

**المحكّمون**
د. لمى السبيعي

**DOI**
10.99999/jeps.2026.00003

**الرخصة**
© 2026 المؤلفون — CC BY 4.0

**المستخلص**

**الهدف:** الكشف عن أثر الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الطلبة الموهوبين في المرحلة المتوسطة.

**المنهج:** اتُّبع المنهج شبه التجريبي بتصميم المجموعتين مع قياس قبلي وبعدي، على عينة من 64 طالباً وطالبة، واستُخدم اختبار تورانس للتفكير الإبداعي.

**النتائج:** ظهرت فروق دالة إحصائياً لصالح المجموعة التجريبية في الطلاقة والمرونة والأصالة، بحجم أثر كبير ($\eta^2 = 0.21$).

**الخلاصة:** يُعد هذا المدخل فعالاً في برامج الإثراء، وتوصي الدراسة بتدريب المعلمين على تصميم المهام المفتوحة.

**الكلمات المفتاحية:** الألعاب التعليمية الرقمية، التفكير الإبداعي، الموهبة، الإثراء، المرحلة المتوسطة

**Abstract**

**Purpose:** To examine the effect of digital educational games on creative thinking among gifted students in Saudi middle schools, where evidence on classroom enrichment remains limited.

**Methods:** A quasi-experimental pre-test/post-test design compared an experimental and a control group (64 students in total). Creative thinking was measured with the figural form of the Torrance Tests of Creative Thinking, adapted and validated locally (Cronbach's alpha = 0.87), and analysed with analysis of covariance controlling for pre-test scores.

**Results:** The experimental group scored significantly higher in fluency, flexibility and originality, with a large effect size ($\eta^2 = 0.21$). The largest gain was in originality, which the open-ended tasks targeted most directly.

**Conclusions:** The approach is effective in enrichment programmes. Teacher training in designing and assessing open-ended tasks is recommended, together with longitudinal studies that follow whether the gains persist.

**Keywords:** giftedness, creative thinking, enrichment, quasi-experimental design

## المقدمة

تحظى الألعاب التعليمية الرقمية باهتمام متزايد في الأدبيات التربوية الحديثة، إذ تشير الدراسات إلى أن البيئات التعليمية التي تتيح للطلبة فرص الاستكشاف والتجريب تسهم في تنمية قدراتهم على نحو يتجاوز ما توفره الأساليب التقليدية (Renzulli, 2016). وفي السياق السعودي، جاءت رؤية المملكة 2030 لتؤكد أهمية الاستثمار في رأس المال البشري، وهو ما انعكس على السياسات التعليمية وبرامج رعاية الموهوبين.

وتحظى الألعاب التعليمية الرقمية باهتمام متزايد في الأدبيات التربوية الحديثة، إذ تشير الدراسات إلى أن البيئات التعليمية التي تتيح للطلبة فرص الاستكشاف والتجريب تسهم في تنمية قدراتهم على نحو يتجاوز ما توفره الأساليب التقليدية (Renzulli, 2016). وفي السياق السعودي، جاءت رؤية المملكة 2030 لتؤكد أهمية الاستثمار في رأس المال البشري، وهو ما انعكس على السياسات التعليمية وبرامج رعاية الموهوبين.

### مشكلة الدراسة

على الرغم من تعدد البرامج الموجهة إلى الطلبة الموهوبين، فإن الأدلة التجريبية على أثر الألعاب التعليمية الرقمية في البيئة المحلية ما تزال محدودة، ولا سيما في المرحلة المتوسطة. ومن هنا تتحدد مشكلة الدراسة في الكشف عن هذا الأثر وتفسيره في ضوء الخصائص المعرفية والانفعالية للطلبة.

### أسئلة الدراسة

1. ما أثر الألعاب التعليمية الرقمية في الطلاقة الإبداعية؟
2. ما أثر الألعاب التعليمية الرقمية في المرونة والأصالة؟

## الإطار النظري والدراسات السابقة

يستند البحث إلى نموذج الحلقات الثلاث الذي يرى أن الموهبة تتشكل من تفاعل القدرة فوق المتوسطة والالتزام بالمهمة والإبداع (Renzulli, 1978)، وإلى منظور التعلم الاجتماعي الذي يؤكد دور السياق في تحويل الإمكانات إلى أداء (Bandura, 1997). وقد أظهرت مراجعات منهجية حديثة أن التدخلات المنظمة ذات أثر متوسط إلى كبير في نواتج التفكير (Kim, 2011; Subotnik et al., 2011).

ويستند هذا الإطار إلى نموذج الحلقات الثلاث الذي يرى أن الموهبة تتشكل من تفاعل القدرة فوق المتوسطة والالتزام بالمهمة والإبداع (Renzulli, 1978)، وإلى منظور التعلم الاجتماعي الذي يؤكد دور السياق في تحويل الإمكانات إلى أداء (Bandura, 1997). وقد أظهرت مراجعات منهجية حديثة أن التدخلات المنظمة ذات أثر متوسط إلى كبير في نواتج التفكير (Kim, 2011; Subotnik et al., 2011).

## منهج الدراسة وإجراءاتها

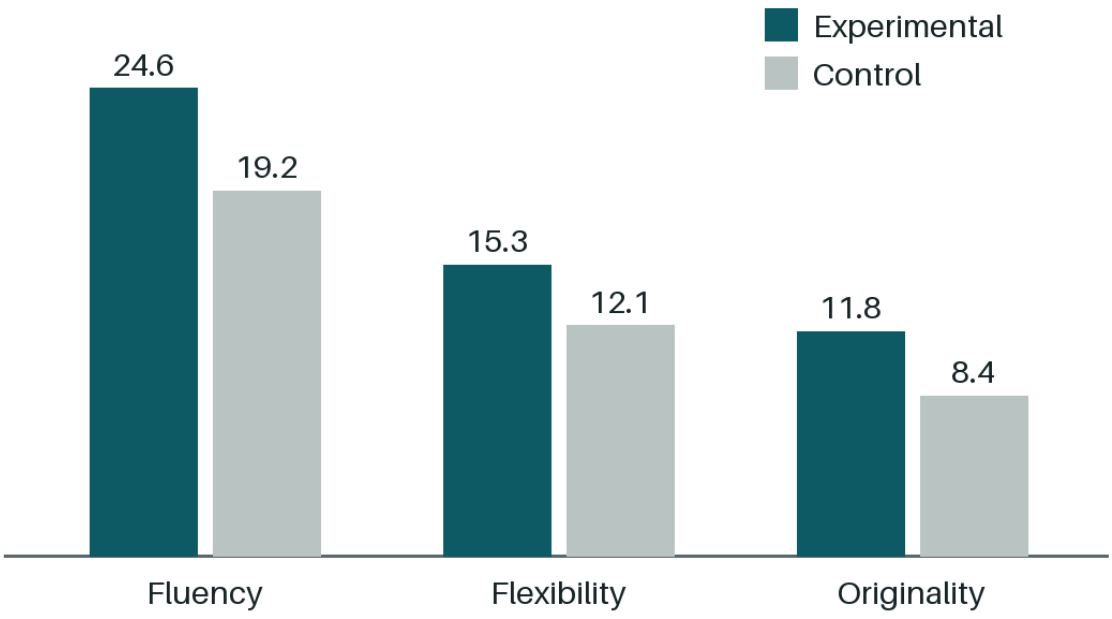
اتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي بتصميم المجموعتين مع قياس قبلي وبعدي. وتكونت العينة من 64 طالباً وطالبة من المدارس المتوسطة في منطقة حائل، وُزعوا على مجموعتين تجريبية وضابطة. واستُخدم اختبار تورانس للتفكير الإبداعي (الصورة الشكلية أ) بعد التحقق من صدقه وثباته في البيئة المحلية، إذ بلغ معامل ألفا كرونباخ 0.87.

## النتائج

أظهرت نتائج تحليل التباين المصاحب وجود فروق دالة إحصائياً بين متوسطي المجموعتين في القياس البعدي لصالح المجموعة التجريبية، بعد ضبط أثر القياس القبلي، وبلغ حجم الأثر ($\eta^2 = 0.21$)، وهو حجم أثر كبير وفق معايير كوهين.

**جدول 1** متوسطات درجات المجموعتين في القياس البعدي وحجم الأثر

| المهارة | المجموعة التجريبية | المجموعة الضابطة | حجم الأثر |
|---|---|---|---|
| الطلاقة | 24.6 | 19.2 | 0.18 |
| المرونة | 15.3 | 12.1 | 0.15 |
| الأصالة | 11.8 | 8.4 | 0.24 |




**شكل 1** متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة في مهارات التفكير الإبداعي

تتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسات سابقة في سياقات عربية وأجنبية، وتُعزى إلى طبيعة المهام المفتوحة التي تتيح للطالب توليد بدائل متعددة ومراجعة أفكاره. كما أن العمل في مجموعات صغيرة وفّر تغذية راجعة فورية من الأقران، وهو ما يدعم بناء الثقة الإبداعية لدى الطلبة.

## المناقشة

تتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسات سابقة في سياقات عربية وأجنبية، وتُعزى إلى طبيعة المهام المفتوحة التي تتيح للطالب توليد بدائل متعددة ومراجعة أفكاره. كما أن العمل في مجموعات صغيرة وفّر تغذية راجعة فورية من الأقران، وهو ما يدعم بناء الثقة الإبداعية لدى الطلبة.

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه دراسات سابقة في سياقات عربية وأجنبية، وتُعزى إلى طبيعة المهام المفتوحة التي تتيح للطالب توليد بدائل متعددة ومراجعة أفكاره. كما أن العمل في مجموعات صغيرة وفّر تغذية راجعة فورية من الأقران، وهو ما يدعم بناء الثقة الإبداعية لدى الطلبة.

## التوصيات

توصي الدراسة بتضمين الألعاب التعليمية الرقمية في برامج إثراء الموهوبين، وتدريب المعلمين على تصميم مهام مفتوحة وتقويمها، وإجراء دراسات طولية تتابع استمرار الأثر في المراحل اللاحقة.

### الإقرارات

**بيان إتاحة البيانات**

البيانات متاحة لدى المؤلف المراسل عند الطلب المعقول.

**بيان الموافقة الأخلاقية**

حصلت الدراسة على موافقة لجنة أخلاقيات البحث العلمي بجامعة حائل، وطُبّقت وفق إعلان هلسنكي.

رقم الموافقة: UOH-REC-2025-142

**بيان الموافقة المستنيرة**

أُخذت موافقة مكتوبة من أولياء أمور الطلبة المشاركين قبل تطبيق البرنامج، مع حقهم في الانسحاب في أي وقت.

**مساهمات المؤلفين**

تصميم الدراسة وتحليل البيانات: المؤلف الأول. جمع البيانات ومراجعة الأدبيات: المؤلف الثاني. وقد اطّلع المؤلفون جميعاً على الصيغة النهائية ووافقوا عليها.

**التمويل**

لم يتلقَّ هذا البحث تمويلاً من أي جهة.

**شكر وتقدير**

يشكر الباحثون إدارة تعليم منطقة حائل والمعلمين والطلبة المشاركين على تعاونهم في تطبيق الدراسة.

**تعارض المصالح**

لا يوجد تعارض مصالح.

**ملاحظة الناشر**

تعبّر الآراء الواردة في هذه المقالة عن آراء مؤلفيها، ولا تمثل بالضرورة آراء الناشر أو هيئة التحرير أو المحكّمين.

## المراجع

1. Bandura, A. (1997). Self-efficacy: The exercise of control. W. H. Freeman.
2. Cohen, J. (1988). Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.). Lawrence Erlbaum.
3. Kim, K. H. (2011). The creativity crisis: The decrease in creative thinking scores on the Torrance Tests of Creative Thinking. Creativity Research Journal, 23(4), 285–295. https://doi.org/10.1080/10400419.2011.627805
4. Renzulli, J. S. (1978). What makes giftedness? Reexamining a definition. Phi Delta Kappan, 60(3), 180–184.
5. Renzulli, J. S. (2016). The role of blended knowledge in the development of creative productive giftedness. International Journal for Talent Development and Creativity, 4(1), 13–24.
6. Subotnik, R. F., Olszewski-Kubilius, P., & Worrell, F. C. (2011). Rethinking giftedness and gifted education. Psychological Science in the Public Interest, 12(1), 3–54. https://doi.org/10.1177/1529100611418056
7. Torrance, E. P. (1974). Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual. Scholastic Testing Service.
8. Sternberg, R. J. (2003). Wisdom, intelligence, and creativity synthesized. Cambridge University Press.
9. Plucker, J. A., Beghetto, R. A., & Dow, G. T. (2004). Why isn't creativity more important to educational psychologists? Educational Psychologist, 39(2), 83–96.
10. Gagné, F. (2004). Transforming gifts into talents: The DMGT as a developmental theory. High Ability Studies, 15(2), 119–147.
11. الجغيمان، عبدالله. (2018). برامج رعاية الموهوبين في المملكة العربية السعودية: الواقع والمأمول. مجلة العلوم التربوية، 30(2)، 211–240.
12. السرور، ناديا. (2010). مدخل إلى تربية المتميزين والموهوبين (ط5). دار الفكر.