معامل التأثير العربي 2.17
العدد 26

مجلة التربوي
Journal of Educational
ISSN: 2011- 421X

مجلة التربوي

مجلة علمية محكمة تصدر عن كلية التربية

بجامعة المرقب

العدد السادس والعشرين
يناير 2025م

هيئـــة التحريـر

رئيس هيئة التحرير: د. سالم حسين المدهون
مدير التحرير: د. عطية رمضان الكيلاني
سكرتير المجلة: أ. سالم مصطفى الديب

- المجلة ترحب بما يرد عليها من أبحاث وعلى استعداد لنشرها بعد التحكيم .
- المجلة تحترم كل الاحترام آراء المحكمين وتعمل بمقتضاها .
- كافة الآراء والأفكار المنشورة تعبر عن آراء أصحابها ولا تتحمل المجلة تبعاتها .
- يتحمل الباحث مسؤولية الأمانة العلمية وهو المسؤول عما ينشر له .
- البحوث المقدمة للنشر لا ترد لأصحابها نشرت أو لم تنشر .

(حقوق الطبع محفوظة للكلية)

ضوابط النشر:

يشترط في البحوث العلمية المقدمة للنشر أن يراعى فيها ما يأتي :

- أصول البحث العلمي وقواعده .
- ألا تكون المادة العلمية قد سبق نشرها أو كانت جزءا من رسالة علمية .
- يرفق بالبحث تزكية لغوية وفق أنموذج معد .
- تعدل البحوث المقبولة وتصحح وفق ما يراه المحكمون .
- التزام الباحث بالضوابط التي وضعتها المجلة من عدد الصفحات ، ونوع الخط ورقمه ، والفترات الزمنية الممنوحة للتعديل ، وما يستجد من ضوابط تضعها المجلة مستقبلا .

تنبيهات :

- للمجلة الحق في تعديل البحث أو طلب تعديله أو رفضه .
- يخضع البحث في النشر لأولويات المجلة وسياستها .
- البحوث المنشورة تعبر عن وجهة نظر أصحابها ، ولا تعبر عن وجهة نظر المجلة .

Information for authors

1- Authors of the articles being accepted are required to respect the regulations and the rules of the scientific research.
2- The research articles or manuscripts should be original and have not been published previously. Materials that are currently being considered by another journal or is a part of scientific dissertation are requested not to be submitted.
3- The research articles should be approved by a linguistic reviewer.
4- All research articles in the journal undergo rigorous peer review based on initial editor screening.
5- All authors are requested to follow the regulations of publication in the template paper prepared by the editorial board of the journal.

Attention

1- The editor reserves the right to make any necessary changes in the papers, or request the author to do so, or reject the paper submitted.
2- The research articles undergo to the policy of the editorial board regarding the priority of publication.
3- The published articles represent only the authors' viewpoints.

معامل التأثير العربي 2.17 لسنة 2024
العدد 26 يناير 2025

مجلة التربوي
Journal of Educational
ISSN: 2011- 421X
Arcif Q3

تنمية المهارات الحسابية باستخدام لعبة تعليمية إلكترونية للصف الأول الابتدائي (تطبيق فلاش للعمليات الحسابية أنموذجًا)

عائشة حسن حويل
كلية تقنية المعلومات فرع تاجوراء – طرابلس ليبيا
a.haweel7@gmail.com

المستخلص
أصبح تأثير الألعاب التعليمية الإلكترونية وسيلة فعالة لتحفيز التعلم وتعزيز مهارات المتعلمين بطريقة ممتعة وتفاعلية. هذه الألعاب تدمج بين التعليم والترفيه، مما يجعل عملية التعلم تزيد من اهتمام المتعلمين وتفاعلهم . حيث تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تطوير المهارات المعرفية والفكرية لدى المتعلمين. إن الألعاب التعليمية الإلكترونية لها دور كبير في العملية التعليمية، ومع تزايد تطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، اكتسب استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية معنى جديدًا. لذلك يعد دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم أمرًا ضروريًا، وأيضًا استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية كأدوات تعليمية مساعدة له أهمية في تحفيز التلاميذ على التعلم. هدفت هذه الدراسة لاستخدام لعبة تعليمية إلكترونية لتنمية المهارات الحسابية لتلاميذ الصف الأول ابتدائي. حيث تم تصميم تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية باستخدام برنامج أدوبي فلاش CS5.5، من خلال لغة أكشن سكريبت 2.0 ولغة الترميز الموسعة XML. في هذه الدراسة، تم اختيار عينة عشوائية من التلاميذ. وكانت أدوات ومواد الدراسة مكونة من (اللعبة التعليمية الإلكترونية، والاستبيان، والملاحظة، والاختبار القبلي و البعدي للتلاميذ). ومن أهم النتائج التي تم الحصول عليها، أن فكرة استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لدعم عملية التعلم للتلاميذ كانت ناجحة، وأن فعالية اللعبة كان لها أثر كبير على التلاميذ في تنمية مهاراتهم الحسابية.

المقدمة
شهد العالم اليوم في ظل التطورات التقنية المتلاحقة تطوراً هائلاً في مجال الألعاب الإلكترونية. وأصبحت هذه الألعاب في متناول الأطفال من خلال أجهزة الحاسوب والأجهزة المحمولة وغيرها، حيث أصبح الكثير من الأطفال متأثرا بها، فهم يقضون بعض أوقاتهم في استخدام هذه الألعاب. لذلك تم دمج الألعاب الإلكترونية مع التعليم. حيث أصبحت الألعاب التعليمية الإلكترونية محفز قوي للتعلم، وأيضًا لتنمية وتعزيز مهاراتهم في المجالات التعليمية، وجذب انتباههم للمشاركة بنشاط في التعلم. إن الألعاب التعليمية الإلكترونية تساعد في اكتساب الخبرات التعليمية وتنمية التفكير وحل المشكلات، وذلك من خلال اندماج المتعلم مع المحتوى التعليمي للألعاب. كذلك تساعد في توصيل المعلومات وحفظها في ذاكرة المتعلم.
إنّ مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية هو أسلوب أو طريقة تجمع بين التعلم والترفيه لتحقق أهداف التعلم. غالبا هذا الأسلوب يمتاز بالمؤثرات الصوتية والبصرية، وأيضًا التركيز على إكمال مرحلة والانتقال إلى مرحلة أخرى من اللعبة. أيضًا تعرف الألعاب التعليمية الإلكترونية على أنها برمجيات إلكترونية تقوم بدمج عمليات التعلم مع اللعب لجذب انتباه التلاميذ وتحفيزهم وزيادة رغبتهم في التعلم [1][2].
لذلك يهدف هذا البحث إلى إنشاء تطبيق لعبة تعليمية إلكترونية لتنمية وتطوير المهارات الحسابية لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي.

مشكلة البحث
إن التعليم في المدارس يعتمد على التدريس والتعليم بالطريقة التقليدية، حيث يمكن اعتبارها غير فعالة للحصول على نتائج تعليمية مرضية، لأنها تفتقر إلى تحفيز التلاميذ على التعلم. ونظرا لدور الألعاب التعليمية الإلكترونية في تحفيز التلاميذ على التعلم، كانت الحاجة لاستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في المقررات التعليمية لتنمية وتطوير مهارات التلاميذ، وأيضًا لسهولة استيعابهم للمقررات التعليمية. وتتبلور مشكلة البحث كالتالي:

1) الشعور بالملل لدى التلاميذ باستخدام وسائل التعليم التقليدية.
2) عدم وجود ألعاب مخصصة لتنمية مهارات التلاميذ.
3) ضياع الوقت لدى التلاميذ في ألعاب إلكترونية غير مفيدة لهم.

وبناءً على ذلك، تم إنشاء تطبيق لعبة تعليمية إلكترونية لتعليم العمليات الحسابية بطريقة مبسطة للتلاميذ، وأيضًا لتحفيز الفضول والاستكشاف والاستمتاع بالتعلم.

أهداف البحث

الهدف الرئيسي لهذا البحث هو تنمية المهارات الحسابية باستخدام لعبة تعليمية إلكترونية للصف الأول الابتدائي. أيضًا تساهم الألعاب التعليمية الإلكترونية في تطوير المهارات الحسية والحركية لدى التلاميذ، وذلك من خلال الآتي:

1) تدريب التلاميذ على الدقة والتركيز للوصول إلى أفضل النتائج.
2) تنمية الذكاء عند التلاميذ وجعلهم يستجيبوا لما حولهم، بحيث يصبح تفكيرهم أكثر توسعًا.
3) استغلال وقت الفراغ لدى التلاميذ في ألعاب إلكترونية مفيدة لهم.
4) جعل الطفل متابعا ومرتبطا بعالم التقنية من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية.

حدود البحث

الحدود المكانية: مدينة مصراتة.

الحدود الزمانية: العام الجامعي 2024 – 2025.

الحدود الموضوعية: تطبيق فلاش للعمليات الحسابية.

أهمية البحث

تكمن أهمية البحث في توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية وتطوير المهارات الحسابية لدى التلاميذ في التعليم الابتدائي. مرحلة التعليم الابتدائي هي أكثر المراحل التعليمية أهمية للتلاميذ، حيث تكون هذه المرحلة هي التي تبنى عليها المراحل التعليمية الأخرى.

إن هذا البحث يقدم نموذجًا عن الألعاب التعليمية الإلكترونية لتلاميذ الصف الأول الابتدائي بمصراتة لتنمية قدراتهم ومهارتهم الحسابية. حيث تساهم هذه اللعبة في تكوين اتجاهًا إيجابيًّا لمادة الحساب لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي، وذلك لما يجده هؤلاء التلاميذ من الترفيه والتحفيز في عملية التعلم.

الدراسات السابقة

هناك العديد من الدراسات السابقة مرتبطة بموضوع البحث، منها الدراسات الآتية:

- دراسة بعنوان "فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية على تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات التعليمية عند التلاميذ" (نجلاء أحمد، 2020): تناول هذا البحث دراسة أثر الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات التعليمية لدى الأطفال. ولتحقيق هذا الهدف استخدمت الباحثة منهجية البحث الوصفي والتجريبي التي تتعلق بتصميم الألعاب الإلكترونية ومهارات التفكير وحل المشكلات في الحساب لدى طلاب الصف الأول المتوسط. استخدمت الباحثة أدوات تمثلت في بطاقة الملاحظات التي تحتوي على مهارات التفكير وحل المشكلات، والاختبار التحصيلي، وأيضًا عينة تكونت من (50) تلميذ وتلميذة من مدرسة الشهيد محمد مجدي. تم تقسيم العينة إلى مجموعتين: المجموعة الأولى لم تتعرض لأي لعبة إلكترونية، بينما المجموعة الأخرى (التجريبية) تعرضت للألعاب الإلكترونية. تم إجراء التجربة من خلال تطبيق طرق المعالجة الإحصائية. ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الباحثة هو مدى فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية مهارات التفكير لدى الأطفال.
- دراسة بعنوان "أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات للصف الثاني الابتدائي على تنمية مهارة حل المشكلات" (عبدالرحمن وآخرون، 2024): هدفت هذه الدراسة إلى مدى فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات حل المشكلات لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي. تم تقسيم عينة البحث إلى مجموعتين: الأولى تجريبية عددها (20) تلميذًا، و الأخرى ضابطة عددها (20) تلميذًا، حيث استخدم الباحثون المنهج التجريبي القائم على مجموعتين متكافئتين (تجريبية و ضابطة). وتكونت مواد وأدوات البحث من برمجية الألعاب التعليمية، واختبار لمهارات حل المشكلات. ومن أهم نتائج البحث هو فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارة حل المشكلات لتلاميذ الصف الثاني الابتدائي.
- دراسة بعنوان "فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي" (الاء محمد وآخرون، 2024): هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي. حيث كانت عينة الدراسة مكونة من (40) تلميذ وتلميذة، وتم تقسيم العينة إلى مجموعتين: المجموعة الأولى (التجريبية) عددها (20) تلميذ وتلميذة حيث تم تدريسها بالألعاب التعليمية، والمجموعة الأخرى (الضابطة) عددها (20) تلميذ وتلميذة وتم تدريسها بالطريقة التقليدية. وللوصول إلى هدف الدراسة، قامت الباحثات

بتطوير وحدة دراسية تشمل الألعاب التعليمية المستخدمة في الدراسة، وأيضًا اختبار لقياس مستوى التلاميذ في المفاهيم الجغرافية. ومن أهم النتائج التي توصلت إليها الباحثات هو وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ المجموعة التجريبية، وذلك لطريقة التدريس بالألعاب التعليمية.

- دراسة بعنوان "أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي ". (مها محمد وآخرون، 2024): هدف هذا البحث إلى التعرف على أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي. حيث تمثلت مشكلة البحث في ضعف مهارات الكتابة الوظيفية لدى تلاميذ الصف الثالث الابتدائي. وللوصول إلى هدف هذا البحث، تم إعداد قائمة بمهارات الكتابة الوظيفية، واختبار لهذه مهارات، ومفتاح لتصحيح الاختبار، ودليل المعلم، وكتيب التلميذ. عينة البحث كان عددها (40) تلميذًا، وتم استخدام التصميم التجريبي ذو المجموعة الواحدة (التجريبية). أكدت النتائج التي تم الحصول عليها في هذا البحث مدى فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية.

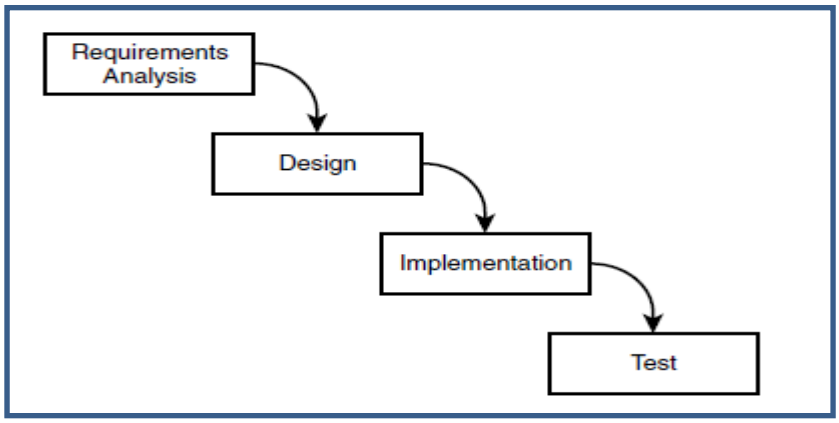
أدوات ومواد البحث

شملت أدوات ومواد البحث الآتي:

- لعبة تعليمية إلكترونية (إعداد الباحثة).
- الاستبيان، والملاحظة، والاختبار القبلي والبعدي للتلاميذ (إعداد الباحثة).

منهجية البحث

يعتبر نموذج الشلال Waterfall Model من أكثر المنهجيات المستخدمة على نطاق واسع في تطوير البرمجيات. ويعرف على أنه نموذج ونهج ثابت لتطوير التطبيقات والأنظمة بأسلوب متسلسل. ويمر هذا النموذج بعدة مراحل، حيث يتم الانتهاء من مرحلة قبل الأخرى، ولكل مرحلة من مراحل هذا النموذج لها أهدافها المحدد والمميزة [6][7].

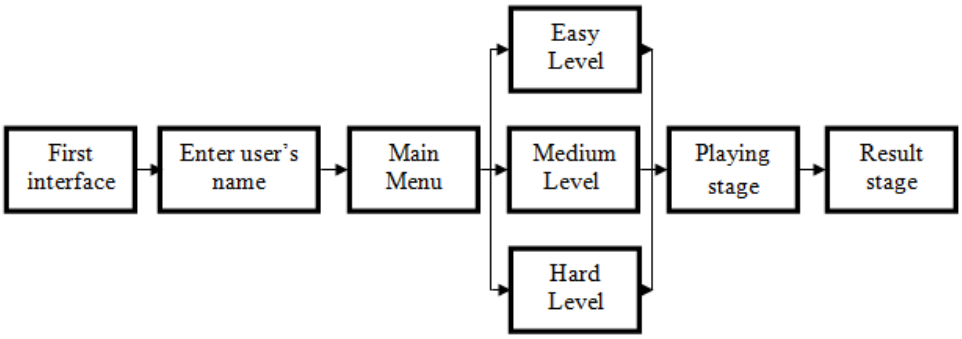


الشكل (1): يوضح المراحل العامة لدورة حياة نموذج الشلال Waterfall Model [6][7]

إن نموذج الشلال Waterfall Model المستخدم في هذه البحث يمر عبر عدة مراحل (تحليل المتطلبات والتصميم والتنفيذ والاختبار). فيما يلي سنقوم بتقديم شرح يوضح هذه المراحل:

- **مرحلة تحليل المتطلبات Requirements Analysis:** تعتبر المرحلة الأساسية لبناء أي تطبيق، حيث يتم في هذه المرحلة تحديد احتياجات التطبيق وتوثيقها. وبعد ذلك يتم تنقيح المتطلبات وتحليلها لاستخدامها فيما بعد في مرحلة التصميم والتنفيذ. أيضًا يتم تحديد المتطلبات الوظيفية وغير الوظيفية للتطبيق [6][7]. هناك العديد من التقنيات التي يمكن استخدامها لتحليل المتطلبات، منها المخطط الانسيابي، وهو تمثيل مرئي لمكونات التطبيق بحيث يكون متسلسل بشكل منطقي لأداء المهام بالشكل المطلوب. ويمكن استخدامه لأنشطة مختلفة مثل تمثيل تدفق البيانات وتفاعلات التطبيق، وغيرها. ويتميز المخطط الانسيابي بسهولة تمثيله للبيانات بشكل متسلسل. وتستخدم غالبًا لوصف العمليات أو الخوارزميات. حيث يتم رسم المخطط

الانسيابي من خلال استخدام الرموز الرسومية، وذلك لتمثيل تدفق التحكم. وأيضًا يتم استخدام النصوص لتوفير معلومات مفصلة [8]. المخطط الانسيابي التالي يوضح تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية (Match To Learn):



الشكل (2): المخطط الانسيابي العام لتطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية (Match To Learn)

- **مرحلة التصميم Design:** بعد الانتهاء من مرحلة تحليل المتطلبات، تأتي بعدها مرحلة تصميم التطبيق حيث يتم من خلال هذه المرحلة إنشاء وتوثيق بنية التطبيق التي تحتوي على كامل المكونات. وأيضًا تصميم قواعد البيانات، وتصميم واجهات المستخدم [6][7]. إن الغرض الأساسي من تصميم تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية (Match To Learn) هو لتسهيل التعلم للتلاميذ. فكرة إنشاء اللعبة مستوحاة من لعبة تسمى الذاكرة Memory. وهي أن يقوم المستخدم (التلميذ) بإتمام مطابقة كامل الصور الموجودة في المستوى خلال فترة زمنية معينة. يمكن للمستخدم الانتقال إلى مستوى آخر في نهاية كل مستوى (مبتدئ، ومتوسط، ومتقدم). ويستطيع المستخدم إدخال اسمه في بداية اللعبة في واجهة تسجيل المستخدم. وتحتوي واجهة الملاحظة في نهاية كل مستوى اسم المستخدم في رسالة تحفيز له. أيضًا يضع جهاز ضبط الوقت تحديًا للمستخدم لإكمال اللعبة. ويمكن للمستخدم أن يحفظ النتيجة، أيضًا لديه الفرصة للدخول في قائمة أفضل النتائج مما يجعل التطبيق أكثر تحديًا.
- **البرامج واللغات المستخدمة لإنجاز البحث**

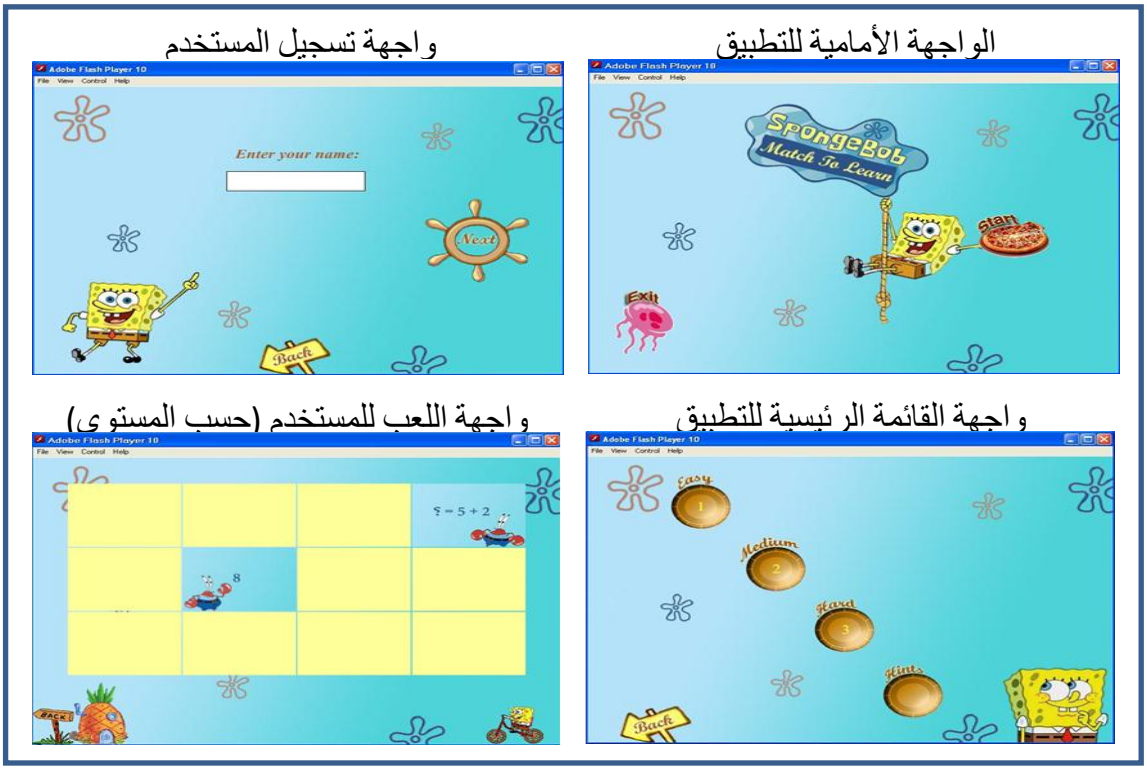
هناك العديد من من اللغات والبرامج التي استخدمت في إنجاز هذا البحث، وهي كالتالي:

- **برنامج أدوبي فلاش Adobe Flash CS5.5:** هو أكثر البرامج استخدامًا في تصميم الألعاب الإلكترونية، حيث يوفر بيئة شاملة لإنشاء مواقع الويب التفاعلية والرسوم المتحركة. ويستخدم لإنشاء تطبيقات جذابة غنية بالصوت والفيديو والرسومات المتحركة. هذا البرنامج يعتبر الأداة الأساسية في تصميم اللعبة التعليمية الإلكترونية (التطبيق) [9].
- **لغة البرمجة أكشن سكريبت Action Script 2.0:** هي لغة برمجة يستخدمها برنامج أدوبي فلاش للتحكم والتطوير في أفلامه والألعاب المصممة من خلاله والكائنات الموجودة داخلها. تم استخدامها في هذا البحث لبرمجة اللعبة التعليمية الإلكترونية [10].
- **برنامج معالجة الصور Photoshop Cs:** هو برنامج لتحرير الصور، قامت بإنتاجه شركة أدوبي Adobe. وتمت الاستفادة منه في إنشاء الصور الخاصة باللعبة التعليمية الإلكترونية حسب الجودة المطلوبة [11].
- **لغة الترميز الموسعة XML:** هي لغة ترميزية تعتمد على النص، حيث تقوم بتخزين وتنظيم وتبادل البيانات وهي اختصار لـ Extensible Markup Language. تم استخدامها في هذا البحث من خلال برنامج أدوبي فلاش لتنظيم البيانات وتخزينها بشكل منطقي باستخدام علامات <tag> [12].
- **تصميم واجهات التطبيق**

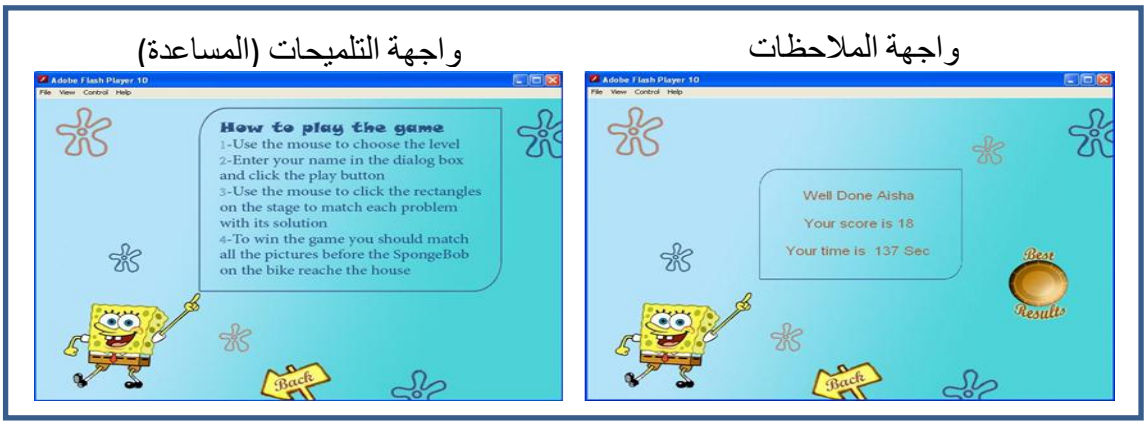
تعتبر تصميم واجهات المستخدم من أهم مميزات مرحلة التصميم. ويتم مراعاة البساطة والوضوح عند تصميم الواجهات، لكي يتفاعل المستخدم مع التطبيق بسهولة. وقد تم تصميم واجهات تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية (Match To Learn) بطريقة مبسطة، لكي تكون سهلة الاستخدام من قبل التلاميذ.

- **مرحلة التنفيذ Implementation:** في هذه المرحلة يتم التطوير الفعلي للتطبيق. حيث يقوم المطورون بإجراء اختبار الوحدة الأساسية للتطبيق قبل تسليم الملف، ثم تطوير الكود إلى مرحلة الاختبار [6][7]. هذه المرحلة يتم من خلالها كتابة

الكود البرمجي لتطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية باستخدام برنامج أدوبي فلاش CS5.5، من خلال لغة أكشن سكريبت 2.0 ولغة الترميز الموسعة XML. لقد تم تنفيذ التطبيق في هذا البحث على جهاز حاسوب بنظام ويندوز.
الأشكال التالية توضح واجهات المستخدم لتطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية (Match To Learn) بعد التنفيذ:



الشكل (3): يوضح الواجهة الأمامية للتطبيق، وواجهة تسجيل المستخدم، وواجهة القائمة الرئيسية للتطبيق، وواجهة اللعب للمستخدم (حسب المستوى)



الشكل (4): يوضح واجهة الملاحظات وواجهة التلميحات للمستخدم

- **مرحلة الاختبار Test:** تبدأ مرحلة اختبار التطبيق بعد الانتهاء من مرحلة تنفيذ التطبيق، يتم في هذه المرحلة اختبار تكامل مكونات التطبيق، وذلك للتحقق من أن التطبيق يعمل بالشكل المطلوب، وأن نتائجه تلبي كافة الاحتياجات والمتطلبات[6][7].

إن إجراء الاختبار يتم بواسطة مصممي ومطوري التطبيق، وذلك للتأكد من عمله بالشكل المطلوب، وأيضًا يتم إجراء هذا الاختبار بواسطة التلاميذ. ولقد تم اختيار عينة عشوائية من التلاميذ لتجربة تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية (Match To Learn)، والتعرف على آرائهم حول استخدام اللعبة. وتم الحصول على النتائج التالية:

الجدول (1): نتائج الاختبار القبلي للتلاميذ

رقم التلميذ	العمر	المستويات والنتائج		
		سهل	متوسط	صعب
1	6 سنوات	3	2	0
2	7 سنوات	6	6	6
3	6 سنوات	5	4	0
4	8 سنوات	6	6	6
5	6 سنوات	5	3	0

التقييم

التقييم هو جزء مهم من تطوير تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية (Match To Learn). وهي عملية اختبار التطبيق في بيئة التعلم الحقيقية الخاصة بها. لتقييم تفاعل التلاميذ مع تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية (Match To Learn)، تم استخدام طريقتان هما: الاستبيان والملاحظة.

- **الاستبيان:** لقد تم استخدام استبيان لتقييم مستوى تفاعل التلاميذ مع اللعبة، حيث تم استخدام مقياس مكون من (جذاب للغاية، جذاب، محايد، غير جذاب، ممل) للحصول على استجابة التلاميذ. وفقًا للاستبيان، كان أغلب التلاميذ مهتمين وراغبين في استخدام تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية (Match To Learn). الجدول التالي يوضح ذلك:

الجدول (2): معدل تفاعل التلاميذ مع تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية

رقم التلميذ	العمر	معدل مشاركة اللعبة
1	6 سنوات	مهتم
2	7 سنوات	مهتم جدًّا
3	6 سنوات	مهتم جدًّا
4	8 سنوات	مهتم جدًّا
5	6 سنوات	مهتم جدًّا

- **الملاحظة:** تم استخدامها لتقييم مدى تفاعل التلاميذ مع اللعبة، وذلك من خلال ملاحظة سلوك التلاميذ أثناء استخدام تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية (Match To Learn). تتلخص الملاحظات كالتالي:

أغلب التلاميذ كانوا حذرين عند استخدام التطبيق في المرة الأولى، ولكن بعدها أصبحوا أكثر ثقة عند استخدام التطبيق. إن معظم التلاميذ الذين لم ينجحوا في إكمال المستوى الأول لتطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية (Match To Learn)، استمروا في اللعب، وبعد عدة محاولات نجحو في إكمال المستوى الأول للعبة. ذلك يعكس المشاركة الجيدة للعبة من قبل التلاميذ.

ولتقييم فعالية تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية (Match To Learn) هناك عدة طرق، وهي:

الطريقة الأولى: هي إجراء اختبار بعد استخدام تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية من قبل التلاميذ.

الطريقة الثانية: هي اختبار التلاميذ بعد استخدامهم لتطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية لتحديد هل يتذكرون المعلومات أم لا.

الطريقة الثالثة: هي اختبار التلاميذ قبل استخدام تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية، ومرة أخرى بعد استخدامهم لها. حيث تتميز هذه الطريقة في قياس معرفة التلاميذ بعد استخدام تطبيق اللعبة، وأيضًا مدى التحسين في المهارات الحسابية الذي حققه التلاميذ باستخدام هذه اللعبة.

بناءً على ذلك، تم تقييم فعالية تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية بإجراء اختبار قبلي واختبار بعدي. حيث قامت الباحثة بإعداد الاختبار القبلي والاختبار البعدي لاختبار معرفة معدل التعلم لدى التلاميذ قبل وبعد استخدام اللعبة. ويبين الجدول التالي نتائج الاختبار القبلي والاختبار البعدي للتلاميذ:

الجدول (3): نتائج الاختبار القبلي والبعدي للتلاميذ

رقم التلميذ	نتائج الاختبار القبلي			نتائج الاختبار البعدي		
	سهل	متوسط	صعب	سهل	متوسط	صعب
1	3	2	0	4	3	1
2	6	6	6	6	6	6
3	5	4	0	6	5	2
4	6	6	6	6	6	6
5	5	3	0	6	4	1

الهدف العام لتطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية (Match To Learn) هو تنمية وتطوير تعلم العمليات الحسابية. وتم استخدام استبيان لتقييم كيفية تحقيق اللعبة لهذا الهدف. الجدول التالي يوضح أن أغلب التلاميذ اتفقوا على أن اللعبة التعليمية الإلكترونية قدمت طريقة سهلة ومبسطة لتعلم العمليات الحسابية.

الجدول (4): مدى تبسيط اللعبة لعملية التعلم

رقم التلميذ	العمر	كيف تقوم اللعبة بتبسيط التعلم
1	6 سنوات	سهل
2	7 سنوات	سهل للغاية
3	6 سنوات	سهل
4	8 سنوات	سهل للغاية
5	6 سنوات	سهل

الخاتمة والتوصيات

في الختام، إن فكرة استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لدعم عملية تعلم العمليات الحسابية كانت ناجحة. وفقًا لنتائج هذا البحث، تعتبر الألعاب التعليمية الإلكترونية محفز قوي لتنمية المهارات الحسابية لدى التلاميذ. لقد كان تفاعل التلاميذ مع تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية أكثر من التوقعات الأولية، وكانت فعالية اللعبة لها أثر كبير على التلاميذ. طبقًا للاختبارات والنتائج، اكتسب أغلب التلاميذ مهارات وأصبحوا أكثر ثقة في استخدام اللعبة. إن الفترة الزمنية للتلاميذ كانت قصيرة نسبيًا بين استخدام تطبيق اللعبة التعليمية الإلكترونية والاختبار، إلا أن فعالية اللعبة مع التلاميذ كانت حقيقية ولها أثر واضح على اكتسابهم للمهارات الحسابية. وبناءً على ذلك، نقدم التوصيات التالية:

1) تصميم ألعاب تعليمية إلكترونية بمختلف مقررات التعليم الابتدائي.
2) استخدام استراتيجيات التعليم الحديثة لتكون متواكبة مع الألعاب التعليمية الإلكترونية.
3) التأكيد على أهمية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعليم مادة الحساب للتلاميذ في مرحلة التعليم الابتدائي.

المراجع

المراجع العربية:

[1]عبدالرحمن, سلمى وآخرون. "أثر استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الرياضيات للصف الثاني الابتدائي على تنمية مهارة حل المشكلات ". مجلة كلية التربية (أسيوط) 40.8.2 (2024):84-116.

[2] أبو عباة, دالين و المهنا, منال. "الألعاب التعليمية الإلكترونية وعلاقتها بدافعية التعلم لدى طلاب المرحلة الابتدائية في منصات التعلم الإلكتروني من وجهة نظر المعلمات". مجلة العلوم التربوية و النفسية. 56.6 (2022):80-58.

[3] أحمد, نجلاء. "فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية على تنمية مهارات التفكير وحل المشكلات التعليمية عند التلاميذ". مجلة دراسات وبحوث التربية النوعية. 1.6 (2020): 127-184.

[4] محمد, الاء عصام محمد عبد الجواد وآخرون. "فاعلية استخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي ". البحوث التطبيقية في العلوم والانسانيات.(2024) 1.1: 90-134.
[5] محمد, مها وآخرون. "أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مهارات الكتابة الوظيفية لدى تلاميذ المرحلة الأولى من التعليم الأساسي". مجلة جامعة الفيوم للعلوم التربوية والنفسية. 18.5 (2024): 425-465.

المراجع الإنجليزية:

[6] Adenowo, Adetokunbo AA, and Basirat A. Adenowo. "Software engineering methodologies: a review of the waterfall model and object-oriented approach." International Journal of Scientific & Engineering Research 4.7 (2013): 427-434.
[7] Petersen, Kai, Claes Wohlin, and Dejan Baca. "The waterfall model in large-scale development." Product-Focused Software Process Improvement: 10th International Conference, PROFES 2009, Oulu, Finland, June 15-17, 2009. Proceedings 10. Springer Berlin Heidelberg, 2009.
[8] Awal, Ahmad-Montaser, et al. "First experiments on a new online handwritten flowchart database." Document Recognition and Retrieval XVIII. Vol. 7874. SPIE, 2011.
[9] Gerantabee, Fred. “Flash Professional CS5 Digital Classroom”. John Wiley & Sons (2011).
[10] Tapper, Jeff, James Talbot, and Robin Haffner. “Object-oriented programming with ActionScript 2.0. New Riders (2004).
[11] Hidayat, Heri. "Menjadi Master Photoshop Untuk Pemuia Dari Nol Hingga Mahir". Jakarta: Dunia Komputer (2011).
[12] Alnaqeib, Rami, et al. "An Overview: Extensible Markup Language Technology." arXiv preprint arXiv:1006.4565 (2010).

معامل التأثير العربي 2.17 لسنة 2024
العدد 26 يناير 2025

مجلة التربوي
Journal of Educational
ISSN: 2011- 421X
Arcif Q3

الفهـــرس

ر.ت	عنوان البحث	اسم الباحث	الصفحة
1	Database Security Issues and Challenges in Cloud Computing (Review)	Hajer Mohammed farina Salem Husein Ali Almadhun Aimen M. Rmis Ramadan Faraj Swese	1-9
2	جماليات الاقنعة والرموز الافريقية	حسين ميلاد أبوشعالة	10-23
3	الإمكانيات المائية في منطقة مسلاته وأهم المشكلات التي تواجه قطاع المياه فيها	رجعة سعيد محمد الجنقاوي عائشة مصطفى المقريف الهام محمد علي أبوستالة	24-35
4	تأثير الذكاء الاصطناعي في تقليل تكلفة البناء الحديث	رضا الصادق الرميح عصام امحمد الرثيمي عبدالرحمن عبدالسلام المنفوخ	36-42
5	الخطاب الموجه إلى الرسول صلى الله عليه وسلم دراسة نحوية وصرفية وبلاغية لآيات مختارة من القرآن الكريم	زهرة أحمد يحيى نورية عمران أبو ناجي	43-60
6	الأصول الدعوية للتصوف وأثرها في تقويم السلوك	سالم مفتاح إبراهيم بعوه إسماعيل عاشور عبدالله بن صليل	61-70
7	دراسة السعة الحرارية لنظام فيريمغناطيسي مختلط من الرتبة(5/2 و 7/2) باستخدام نظرية المجال المتوسط	محمد يوسف اقنيبر سعاد علي محمد الشكيوي	71-82
8	بعض الأسباب الاجتماعية المؤدية للطلاق في المجتمع الليبي "دراسة ميدانية بمدينة الخمس"	فتول سالم الله عبد سعيدة	83-96
9	تنمية المهارات الحسابية باستخدام لعبة تعليمية إلكترونية للصف الأول الابتدائي (تطبيق فلاش للعمليات الحسابية أنموذجًا)	عائشة حسن حويل	97-104
10	قوة النص في ارتباطه بالمعنى في قوله تعالى:﴿وخضتم كالذي خاضوا﴾ أنموذجًا دراسة تحليلية وصفيّة	عبد الرحمن بشير الصابري إبراهيم عبد الله سويسي أبوبكر أحمد الصغير سالم علي سالم شخطور	105-112
11	مفهوم الدولة عند هيجل	عبد المنعم امحمد سالم	113-121
12	Beyond the Screen: Challenges Faced by English as Second Language (ESL) Tutors in Teaching Online ESL to Koreans	عبد المهيمن الحصان	122-131
13	التنمر المدرسي وعلاقته ببعض المتغيرات لدى طلاب المرحلة الثانوية: دراسة إمبيريقية	عثمان علي أميمن	132-154
14	اختلاف النحاة في إعراب بعض آيات من سورة البقرة وأثره على المعنى	عبد المولى محمد الدبار	155-163
15	تدبّر وبيان، في لفظة اقرأ في القرآن	علي عبد الرحمن إبراهيم الفيتوري	164-168
16	Enhancing Critical Thinking and Learning Outcomes Through Flipped Classroom Strategy in Biology Education	Hind Mohammed Aboughuffah Fenny Roshayanti Siti Patonaha	169-172
17	الرؤية السّردية في رواية نزيف الحجر لإبراهيم الكوني	علي سلامة العربي نوارة صالح موسى عمر حسين أبوغرارة	173-179
18	مفهوم الذات وعلاقته بالتوافق النفسي لدى طلبة التعليم الثانوي	فتحية على جعفر	180-187
19	الأسس الشرعية لدور الشباب في ترسيخ ثقافة التسامح لتحقيق الأمن والسلم في المجتمعات	فرج الصديق علي إشميلة	188-193
20	علاقة ممارسة النشاط البدني الرياضي باضطرابات الاكل لدى مريضات السكري ببعض مراكز المرأة بطرابلس	لطفية علي الكيب ربيعة المبروك سويسي	194-205
21	تحديد العوامل المؤثرة في نسبة الأكسجين لمصاب فيروس كورونا (كوفيد 19) باستخدام نموذج الانحدار الخطى المتعدد	مروة الهادي أحمد الصاري هديل عبد الفتاح أبو بكر حمير أميرة صالح مفتاح التريكي	206-213
22	البلاغة بين الأصالة والتأثر (الترجمة) وعلاقتها بتطور الفكر البلاغي	ملاك حسن القاضي	214-221
23	دور القيادة الالكترونية في تحسين أداء العاملين دراسة ميدانية علي العاملين بصندوق الضمان الاجتماعي فرع سوف الجين- بني وليد-ليبيا	ميلاد سالم المختار مغراف	222-232

24	استخدام الحوسبة السحابية لتطوير خدمات المعلومات في المكتبات الجامعية	خيرية عبد السلام عامر ناصر مختار كصارة	233-243
25	الاختبارات التحصيلية وأهميتها في العملية التعليمية	نجاة محمد المرابط نجاة صالح يحي	244-250
26	Sing, Learn and Grow; The benefits of English Educational Songs in the Nursery stage	Najah Abduallah Albelazi Milad Ali Abdoalsmee	251-260
27	دور مواقع التواصل الاجتماعي في التغييرات السياسية في المنطقة العربية	نعيمة رمضان محمد أبو ناجى	261-275
28	Detections of The Presence of Aflatoxin Secreted Fungi in Some Foods Traded in The Markets of The City of Al Khums, Libya	Zuhra Bashir Trabalsiy Nuri Salem Alnaass Mabruka Hadya Abubaira	276-283
29	مستوى الوعي البيئي لدى أساتذة وطلاب كلية الآداب والعلوم قصر الأخيار بظاهرة الاحتباس الحراري	حنان عيسى الراشدي نادية عبدالله التواتي الحرابي وفاء عتيق عتيق	284-300
30	الغزل الأنثوي " عُلية العباسية أنموذجاً"	عطية صالح علي الربيقي	301-312
31	Foreign Language Planning: A Case Study of Program Planning at the Faculty of Languages and Translation at Misrata University	Abdalkareem Abdalsalam Benmustafa Najah Abdalhamid Aljoroushi	313-318
32	The Effectiveness of Implementing Language-Based Approaches to Enhance EFL Students' Literary Competence: A Case Study of Teachers at the Faculty of Education, Elmergib University, Libya	Abdussalam Ali Faraj Mousa Hamza Ali Zagloom	319-333
33	Design a model for Teaching Management Information Security System in various faculties of Libyan Universities	Ali Ali Milad Mohammed Abuojaylah Albarki Aimen Abdalsalam Kleeb	334-339
34	Dimension Functions On Topological Spaces	Ali S R Elfard	340-350
35	Calculate Petrophysics Properties for Gir Formation (Facha Member) in Dahab Field- NC74, Sirte Basin	Abduladiem Yousef	351-358
36	Certain Subclasses of Analytic Functions Defined By Using New Integral Operator	Ebtisam. A. Eljamal Huda Ali Aldweby Entesar .J. Sabra	359-362
37	Study efficiency of biosorbent materials (pomegranate and fig leaves) in removing of Zinc from aqueous solution	Fathi Abuojaylah Abo-Aeshah	363-367
38	Inclusion Relations For K-Uniformly Starlike Functions Defined By Linear Operator	Fatma A. Alusta Milad E. Drbuk	368-378
39	Study of Pantoprazole and Omeprazole to Effect in the Treatment of Acute Gastric Ulcers and Reflux Esophagitis	Ebtehal El-Ghezlani Fatma Kahel	379-393
40	الألعاب الالكترونية وأثرها على ممارسة السلوك العدواني لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية من وجه نظر الأمهات المعلمات. (دراسة ميدانية على بعض المدارس الابتدائية بالفرع الغربي بمدينة زليتن)	ناجي سالم عبد السلام السفاقسي محمود محمد محمود زربيط	394-400
41	Mineral Precipitation Aspects within Sidi-Essaid Formation (Upper Cretaceous) Located at Sidi-Bujdaria Village, Wadi Gherim, Ghanema, NW Libya.(Part-1)	Ismail Elforjani Shushan Salah Eldin M. Elgarmadi Emad Eldin A. Dagdag	401-415
42	The Difficulties Facing Undergraduate Students in Writing Research Graduation Projects. Students' / Teachers' Perceptions and Attitudes	Khiri Saad Elkut	416-426
43	Proverbes français et leur traduction en arabe au niveau grammatical et sémantique.	Moamer Mohamed Attallah	427-438
44	استخدام نظام تنبيه وتسجيل المخاطر في المصرف الاسلامي الليبي (فرع الخمس)	Salaheddin Salem A.Elheshk Najla Mokhtar Elmusrati Abdalftah ali m. Abuaysha	439-451
45	أثر اللون في الشعر العربي (بشار بن برد أنموذجا)	محمد فتحي محمد قدقود	452-458
46	أثر المحددات المباشرة على الخصوبة في ليبيا للسنوات 2007،2014	أسماء إشتيوي العيان فاطمة علي التير سميرة عمر الدوفاني	459-470
47	أثر اللغة التركية في اللهجة الليبية	الصادق سالم حسن عبد الله	471-481

48	بعض آراء الأخفش النحوية في باب المرفوعات	الطاهر سالم العامري عائشة فرج القطاع سهام عادل القطاع	482-495
49	دقة المفردة القرآنية في الدلالة على الأحكام التشريعية (مفردات من آيات النكاح والحدود أنموذجاً) "دراسة فقهية مقاصدية"	الوليد سالم إبراهيم خالد	496-504
50	القصة الشعرية في شعر المعتمد بن عباد	أمنة جبريل سليمان المسلاتي	505-517
51	On Some Types of Dense Sets in Topological Spaces	AMNA M. A. AHMED	518-525
52	أثر استراتيجيات إدارة الأزمات الحديثة على الأداء الوظيفي من وجهة نظر القيادات الإدارية لشركة الأهلية للإسمنت المساهمة	أميرة عبدالله الطوير	526-540
53	أساليب المعاملة الوالدية ودورها في إحداث المرونة النفسية لدى الابناء	أميمة سعد اللافي فاطمة يوسف اخميرة	541-547
54	أسلوب تحليل الانحدار الخطي لدراسة أثر الحكومة المؤسسية على الحد من الفساد الاداري	إنتصار علي ارهيمة وفاء محمد محمد العبيد	548-561
55	دراسة إحصائية لتنبؤ بأعداد مرضى السكر باستخدام منهجية بوكس وجنكيز (دراسة تطبيقية)	إيمان حسين عبد الله علي بشير معلول حنان إبراهيم البكوش	562-571
56	تحليل معدلات ظاهرة البطالة في منطقة المرقب عن العامين (2013 – 2022م)	تهاني محمود عمر خرارزة	572-580
57	منهج الشيخ عبدالسلام أبو ناجي في بيان أدلة الأحكام من خلال كتابه أصول الفقه	جمال محمد الفطيسي	581-590
58	تحليل مطيافية التشتت الخلفي لراذرفورد لزراعة الفضة على كربيد السيليكون متعدد البلورات	حميدة على عمر ابوراس	591-593
59	أسباب ظاهرة التنمر المدرسي من وجهة نظر الأخصائي الاجتماعي، والمرشد النفسي في بعض مدارس التعليم الأساسي	حنان سعيد علي سعيد عائشة سالم اطبيرجة عفاف محمد بالحاج	594-606
60	"إذَنْ" في اللغة العربية	حواء بشير عمر بالنور	607-611
61	العنف ضد المرأة من منظور نفسي	خيرية عمران كشيب	612-622
62	واقع التعليم الالكتروني في مؤسسات التعليم العالي بين (طموحات التفعيل - التحديات)	عبدالحميد مفتاح ابو النور حنان فرج ابو على	623-630
63	مفهوم السلطة السياسية عند ميكافيللي(دراسة تحليلية نقدية)	نور الدين سالم رحومه قريبع	631-638
64	دراسة التغيرات الوظيفية في كبد وكلى ذكور الارانب المعاملة بعقار الأيبوبروفين Ibuprofenومدى التأثير الوقائي المحتمل لزيت الزيتون Olive Oil	يونس مفتاح الزايدي وليد فرج نعيمات محمد اسماعيل ابوصلاح أحمد علي إبراهيم البكوش ابوبكر الشريف الشبيلي	639-650
65	ظاهرة البطالة في المجتمع الليبي ودور الخدمة الاجتماعية في التعامل معها	بنور ميلاد عمر العماري	651-659
66	أثر رأس المال البشري على ربحية المصارف التجارية دليل تجريبي من المصارف التجارية العاملة في الأردن	خالد محمد الشريف	660-669
67	في ترشيد الفكر ومحاربة التطرف الفكري دور الوسطية	عبدالحميد إبراهيم سلطان	670-680
68	المرونة المعرفية للمرشد التربوي ودورها في نجاح العملية التعليمية	مها المصري محمد أبورقيقة	681-693
69	Case Study: Investigating The Effect of Teaching Prewriting stage on Students' Writing Quality	عبدالخالق محمد الربيعي	694-706
70	الظروف التي تضاف إلى الجمل وجوباً "بناؤها واستعمالاتها"	زينب محمد العجيل أبوراس	708-714
71	Considering the impact of peer observation on teacher's development	سناء امحمد السائح معتوق	715-722
72	التعريف بالطفيليات التي تصيب أسماك الهامور الداكنة (Epinephelus marginatus) المصطادة من شواطئ مدينة الخمس - ليبيا	عطية رمضان الكيلاني عبدالسلام صالح أبوسديل ميلود الصيد الشافعي	723-729
73	"التوافق بين شيخ الإسلام ابن تيمية ومحققي الأحناف في المسائل المتعلقة بالإيمان بالله وتوحيد الألوهية: جمعا ودراسة"	مختار حسين حسن محمد حسن ماخذي	730-742
74	حكم الاتجار بماء زمزم واستخدامها في إزالة النجاسة وما يتعلق بها من آداب	سليمان امحمد بن عمر	743-758

759-771	Ragb O. M. Saleh	Simulation and Comparison of Control Messages Effect on AODV and DSR Protocols in Mobile Ad-hoc Networks	75
772-777	Ghayth M. Ali Ilyas A. Salem Fathalla S. Othman Abdulati Othman Aboukirra Ayiman H. Abusaediyah Ashraf Amoura	INVESTIGATING THE EFFECT OF ALKALINE TREATMENT ON THE PHYSICAL CHARACTERISTICS OF HAY-EPOXY COMPOSITES	76
778-785	نهلة أحمد فرج محمود أحمد أدم عبد الكريم عيسى	تحسين أداء الشبكة المحلية (LAN) بكلية العلوم صبراتة باستخدام الشبكة المحلية الظاهرية (VLAN)	77
786-791	Reem Amhemmed Masoud	Evaluation of the efficacy of leave Extract of Ziziphus spina-Christi against three Bacterial species	78
792-799	Ruwida M. Kamour Zaema A. El Baroudi Taha H.Elsheredi	Saffron Adulteration: Simple Methods for Identification of Fake Saffron	79
800-813	فريال فتحي محمد الصياح	مدى ممارسة معلمي القسم الادبي للكفايات التعليمية الضرورية لتدريس مادة علم النفس العام في المرحلة الثانوية لبعض مدارس تعليم الساحل الغربي	80
814-824	سعاد صالح بلقاسم ايناس محمد ميلاد	استخدام مواقع التواصل الاجتماعي في العملية التعليمية ومدي فاعليتها لدى الطلبة (دراسة ميدانية على طلبة كلية تقنية المعلومات الخُمس /بلدية الخُمس (الواتساب نموذجا)	81
825-832	ذكريات عبد المولى سالم العيساوي	حل مشكلة التخصيص الضبابي بطريقة التصنيف للأعداد الضبابية الرباعية	82
833-851	عباس رجب عبدالرحيم	النظام البازيليكي للكنائس البيزنطية دراسة أثرية تطبيقية للكنيسة الشرقية بقورينا "شحات"	83
852-860	محمد نجم الهدى	المكتبات الرقمية ودورها في نشر علوم السنة النبوية: دراسة تحليلية	84
861-875	Munera Shaili Asaki	Using electronic resource mobilization to develop mathematical thinking skills among higher institute students.	85
876-881	Hend ALkhamaesi ALmabrouk ALhireereeq	Evaluation of some Chemical components of the ground water in four regions of Tourist area	86
882-905	مبروكة سعد أحمد علي	المخاطر العقدية في الإعلام الغربي وإهانته للمقدسات الإسلامية وموقف الإسلام من ذلك	87
906-924	صالح رجب أبوغفة	دراسة اضطرابات النطق وعلاقتها بالخجل الاجتماعي لدى الأطفال ودور الاختصاصي الاجتماعي في الحد منها (دراسة ميدانية بمدرسة الصم والبكم وضعاف السمع بمدينة زليتن)	88
925-935	نور الهدى نوري مجير	عناية أهل الأَنْدَلُس بالنظافة وصحة البيئة	89
936-950	عبد الرؤوف محمد عبد الساتر الذرعاني	كان وأخواتها في الشعر العربي (ديوان المعتمد بن عباد أنموذجا)	90
952-957	حنان عبد السلام علي سليم سعاد إبراهيم الهرم	توظيف الأنظمة الالكترونية في المجال الصحي (إنشاء نظام الكتروني لأحد صيدليات مدينة زليتن)	91
958-977	محمد زكريا	" نماذج من أحاديث كتاب الفِرْدَوْسِ بِمَأْثُورِ الخِطَابِ " لِأَبِي شُجَاعٍ، شِيْرُوْيَه بْنُ شَهْرَدَار الدَّيْلَمِي (445-509هـ)، تحقيقا ودراسة"	92
978-989	نورية محمد الشريف	ظاهرة تراكم وتكدس النفايات الصلبة (القمامة) في منطقة سوق الخميس / الخمس	93
990-1004	Ahmid Emhemed Daw Altomi Zahia Kalifa Daw Musdeq	Vitamin D deficiency and its effect on human health in the city of Al-Jamil	94
1005-1014	محمود محمد رحومة الهوش	حصة التربية البدنية وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى تلاميذ المرحلة النهائية للتعليم الثانوي ببلدية العجيلات	95
1015-1031	عبد المنعم منصور الحر	التهديدات الإيرانية وتأثيرها على الأمن القومي السعودي "دراسة تحليلية للنزاع في اليمن خلال الفترة من 2011 إلى 2014"	96
1032-1040	Fuzi Elkut Sabri M. Shalbi	A Review of mAs Optimization Strategies in CT Imaging: Maximizing Quality and Minimizing Dose simultaneously	97
1041-1049	Mostafa Omar Sharif Adel Omar Aboudabous	An overview of fish muscle physiology, omics, environmental, and nutritional strategies for enhanced aquaculture	98
1050-1058	أنيس محمد عبد الهادي الصل	دلالات صدق وثبات مقياس الطفل التوحدي على البيئة المحلية لمدينة مصراتة_ ليبيا للأعمار من (3 _ 10) سنوات	99

1059-1067	Abdaladeem Mohammad Hdidan	The Role and Effect of AI in Translation	100
1068-1077	علي معتوق علي صالح	التعزير في الشريعة الإسلامية وتطبيقاته في القانون الجنائي المعاصر: دراسة تطبيقية على القانون الليبي	101
1078-1083	Hana Wanis Elfallah Hnady Hisham Alsiywi	Antagonistic Activity of Rhizobium sp Against some Human Pathogenic Microorganisms	102
1084-1089	Fuzi Mohamed Fartas Ramdan Ali Aldomani Ahmed Mohammed Mawloud Alqeeb Galal M. Zaiad	Determination of Arsenic and Cadmium in the Seawater Samples using Atomic Absorption Spectrometry	103
1090-1096	عبد السلام صالح علي انبيص مصعب مفتاح محمد الشريف	" التحديات التي تواجه الأندية الرياضية بمدينة الخمس في تشكيل فرق كرة اليد"	104
1097	الفهرس		