مجلة البحوث التربوية والنفسية

Journal homepage: https://jperc.uobaghdad.edu.iq

ISSN: 1819-2068 (Print); 2663-5879 (Online)

Journal of Educational and Psychological Research

أثر استراتيجيات التعلم باللعب في تنمية مهارة حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف لدى طلبة الصف الأول الأساسي

عبد الله السيد ابراهيم* [1] ويوسف أحمد البرعمي [2] وجميلة سالم الجعدي[3]

[1، 2، 3] كلية الآداب والعلوم التطبيقية، جامعة ظفار، سلطنة عمان.

الملخص

هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في تنمية مهارة حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف لدى طلبة الصف الأول الأساسي بمدرسة المعرفة للتعليم الأساسي بمحافظة ظفار في سلطنة عمان. واعتمدت الدراسة المنهج شبه التجريبي ذي المجموعة الواحدة مع القياسين القبلي والبعدي. وتكونت عينة الدراسة من (30) طالباً وطالبة من الصف الأول الأساسي (الشعبة الثالثة). ولتحقيق أهداف الدراسة، تم التدريس باستخدام الاستراتيجيات التفاعلية من خلال: ألعاب الحركة والتحدي (لعبة البازل ولعبة الكرة)، والألعاب الإلكترونية التعليمية (لعبة "ابحث عن الكنز" ولعبة "تخطي الحواجز"). وتم إعداد اختبار لقياس حفظ الطلاب للسور والأحاديث المقررة، وتم تطبيقه على عينة الدراسة قبليًا وبعديًا، وتم تسجيل النتائج تمهيدًا لمعالجتها إحصائيًا. وقد أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح التطبيق البعدي، مما يدل على فاعلية الأنشطة التفاعلية في تحسين مهارات حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف لدى طلبة الصف الأول الأساسي. وفي ضوء هذه النتائج، أوصت الدراسة بضرورة تطبيق الاستراتيجيات التفاعلية (الحركية- الإلكترونية) في حلقات التحفيظ، وتدريب المعلمين على استخدامها بفاعلية، وتخصيص برامج داعمة لذوي صعوبات التعلم.

معلومات المقالة

تاريخ المقالة:
الاستلام: 2، شباط 2026
إجراء التعديلات: 20، شباط 2026
قبول النشر: 2، آذار 2026
النشر على الإنترنت: 1، نيسان 2026

الكلمات المفتاحية:
التعلم باللعب
حفظ القرآن الكريم
حفظ الحديث الشريف
التربية الإسلامية
المرحلة الأساسية
سلطنة عمان

المقدّمة

صار التعليم في زمننا هذا يتغير بشكل جذري؛ فلم يعد الأمر مجرد تلقين من المعلم للطالب، بل انتقلنا إلى مرحلة يصبح فيها التلميذ هو قلب العملية التعليمية ومركزها، ولم يعد ينفع أسلوب واحد للكل، بل صرنا في حاجة ماسة لتبني طرق تدريس تفاعلية ومبتكرة، تأخذ بعين الحسبان اختلاف قدرات الطلاب وطرق تعلمهم، وتحوّلهم من مجرد مستمعين إلى مشاركين فاعلين ونشطين في بناء معلوماتهم.

وتُعد الاستراتيجيات التفاعلية التي تدمج بين العنصر الحركي والتقنيات الإلكترونية من أنجع الأساليب لتعليم القرآن الكريم والحديث الشريف في المراحل العمرية المبكرة، حيث تعتمد على تفعيل الحواس المتعددة مما يعزز القدرة على الحفظ والاستدعاء (Faqihuddin et al., 2024).

ويستند هذا النهج إلى أسس تربوية راسخة، كنظرية بياجيه للنمو المعرفي التي تؤكد على أهمية التفاعل النشط مع البيئة، ونظرية فيجوتسكي التي تركز على دور التفاعل الاجتماعي في تنمية مهارات التفكير. وقد أثبتت الدراسات فعالية هذه الاستراتيجيات في تحسين أداء الطلبة، حيث بينت دراسات كثيرة منها دراسة Weisberg تفوق المتعلمين الذين استخدموا الألعاب التعليمية في المهارات اللغوية. (Weisberg,2013)

وفي سياق التربية الإسلامية، تواجه عملية تحفيظ القرآن الكريم تحديات كضعف التركيز والملل، مما يستدعي تبني استراتيجيات تفاعلية كالتعلم باللعب واستخدام التطبيقات الإلكترونية مثل Fun-Q التي تدمج الأنشطة التفاعلية كالمطابقة والتكرار الصوتي، مما يزيد من دافعية الأطفال وتفاعلهم مع النص القرآني. (الحارثي، 2019)

وتأتي هذه الدراسة متوافقة مع رؤية عُمان 2040 الداعية إلى تطوير أساليب التعليم، وتهدف إلى الكشف عن أثر الاستراتيجيات التعليمية التفاعلية في تنمية مهارة حفظ القرآن

* Corresponding author.
E-mail address: aibrahim@du.edu.om
DOI: 10.52839/0111-000-089-013
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

الكريم والحديث الشريف لدى طلبة الصف الأول الأساسي، ساعيةً لمعالجة الفجوة بين الأهمية التربوية للحفظ وتحدياته العملية.

مشكلة الدراسة وأسئلتها:

على الرغم من الجهود المبذولة في تعليم القرآن الكريم والحديث الشريف في المدارس العُمانية، لا تزال هناك تحديات تواجه عملية الحفظ لدى طلبة الصفوف الأساسية، لا سيما الصف الأول الأساسي، حيث تشير الملاحظات الميدانية إلى وجود عدد من الصعوبات التي تعيق تحقيق الأهداف التعليمية المنشودة. ومن أبرز هذه التحديات: (ضعف ملحوظ في مهارات حفظ النصوص المقررة من القرآن الكريم والحديث الشريف- شعور عدد من الطلبة بالملل والضجر نتيجة الاعتماد على أساليب تقليدية في التدريس تفتقر إلى التشويق والتحفيز- تدنٍ في مستويات التركيز والانتباه أثناء الحصص الدراسية، مما يؤثر سلبًا على عملية الحفظ- وجود فروق فردية واضحة بين الطلبة في قدراتهم على الحفظ والاستيعاب، دون وجود استراتيجيات كافية لمعالجة هذه الفروق).

وللوقوف على مدى واقعية هذه التحديات، أُجريت دراسة استطلاعية أولية شملت مقابلات مع (10) من معلمات المجال الأول، حيث تم استقصاء آرائهن حول أسباب ضعف الحفظ لدى الطلبة، والعوامل المؤثرة في تراجع التركيز والاستيعاب. وقد تمحورت إجابات المعلمات حول: (ضعف قدرة الطلبة على حفظ النصوص المقررة، وانخفاض مستوى التركيز والانتباه أثناء الحصة الدراسية، وتفاوت ملحوظ في مهارات الحفظ بين الطلبة نتيجة الفروق الفردية).

وبناءً على ما سبق، تتحدد مشكلة الدراسة في التساؤل الرئيس الآتي:

ما أثر استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في تنمية مهارة حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف لدى طلبة الصف الأول الأساسي؟

أهداف الدراسة:

تهدف الدراسة إلى استقصاء أثر استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في تنمية مهارة حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف لدى طلبة الصف الأول الأساسي.

أهمية الدراسة:

تنبع أهمية الدراسة من تعدد أبعادها النظرية والتطبيقية والمجتمعية، وذلك على النحو الآتي:

- **الأهمية النظرية:** تُسهم الدراسة في إثراء الأدبيات التربوية المتعلقة بتعليم القرآن الكريم والحديث الشريف، من خلال ربط استراتيجية التعلم باللعب بتنمية مهارات الحفظ، وتسليط الضوء على أهمية دمج الوسائل التربوية المعاصرة في تعليم النصوص الشرعية.
- **الأهمية التطبيقية:** تقدم الدراسة نموذجًا عمليًا قابلاً للتطبيق في المراحل الدراسية المبكرة، وتوفر دليلاً إجرائيًا للمعلمين حول تصميم الألعاب التعليمية وتوظيفها بما يتناسب مع خصائص المتعلمين.
- تُعزز الدراسة ترسيخ القيم الإسلامية لدى النشء، وتدعم توجهات تطوير التعليم في سلطنة عُمان، من خلال أساليب تعليمية حديثة تُسهم في بناء جيل واعٍ ومتمسك بهويته الدينية.

حدود الدراسة:

تحددت هذه الدراسة ضمن مجموعة من الحدود التي ينبغي أخذها بعين الحسبان عند تفسير نتائجها، وهي كما يأتي:

- **الحدود الموضوعية:** اقتصر محتوى الدراسة على استقصاء أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارة حفظ نصوص محددة من القرآن الكريم والحديث الشريف، وهي: سورتي الفيل والعصر، وحديث "آداب المجالس" وحديث "أتعلم القرآن الكريم"، كما وردت في مقرر التربية الإسلامية للصف الأول الأساسي.
- **الحدود المكانية:** تم تنفيذ الدراسة ميدانيًا في مدرسة المعرفة للتعليم الأساسي (1–4)، التابعة لمحافظة ظفار في سلطنة عُمان.
- **الحدود الزمانية**: أُجريت الدراسة خلال الفترة الممتدة من 13 أبريل إلى 4 مايو 2025م.
- **الحدود البشرية:** شملت الدراسة عينة مكونة من (30) طالبًا وطالبة من طلبة الصف الأول الأساسي (الشعبة الثالثة)، تم اختيارهم من مجتمع الدراسة الأصلي في مدرسة المعارف للتعليم الأساسي.

فرضيات الدراسة:

انطلاقًا من أهداف الدراسة، ووفقًا لطبيعة متغيراتها، تم صياغة الفرضيتين الآتيتين لاختبار أثر استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارة حفظ القرآن والحديث لدى طلبة الصف الأول الأساسي:

- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية في اختبار القرآن الكريم قبل تطبيق استراتيجية ألعاب الحركة والتحدي وبعدها، وذلك لصالح التطبيق البعدي.
- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية في اختبار حفظ الحديث الشريف قبل تطبيق الألعاب الإلكترونية التعليمية وبعدها، وذلك لصالح التطبيق البعدي.

مصطلحات الدراسة إجرائيًا:

فيما يأتي توضيح للمفاهيم والمصطلحات الأساسية للدراسة، وذلك وفقاً لتعريفاتها الإجرائية وكيفية قياسها ميدانياً:

- التعلم باللعب (Game-Based Learning): هو استراتيجية تعليمية تستخدم الألعاب التربوية (الحركية والإلكترونية) كوسيلة لتحقيق أهداف تعليمية محددة، بحيث يتعلم الطلبة من خلال الأنشطة الممتعة والتفاعلية.
- حفظ القرآن الكريم (Quran Memorization): هو قدرة الطالب على استظهار آيات القرآن الكريم غيباً

بشكل صحيح ومتقن، وتُقاس في هذه الدراسة من خلال اختبارات تسميع شفوية.

- حفظ الحديث الشريف (Hadith Memorization): هو قدرة الطالب على استظهار الأحاديث النبوية الشريفة غيباً بشكل صحيح، وتُقاس في هذه الدراسة من خلال اختبارات تسميع شفوية.
- الصف الأول الأساسي (First Grade): هو أول صف دراسي في مرحلة التعليم الأساسي في سلطنة عمان، ويلتحق به الأطفال في سن السادسة تقريباً.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

(التعلم باللعب: المفهوم والأسس النظرية)

يُعد التعلم باللعب من الاستراتيجيات التعليمية الحديثة التي لاقت اهتمامًا متزايدًا في مجال تعليم الأطفال، نظرًا لما توفره من بيئة تعليمية محفزة تجمع بين المتعة وتحقيق الأهداف التربوية. وفي ضوء تركيز هذه الدراسة على تنمية مهارة حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف لدى طلبة الصف الأول الأساسي، يتناول هذا الإطار المفاهيم النظرية المرتبطة بالتعلم باللعب، وأبرز أسسه النفسية والتربوية، وأنواعه، ودوره في تعليم النصوص الشرعية، إلى جانب عرض لأهم الدراسات السابقة ذات الصلة.

1. مفهوم التعلم باللعب:

"هو نهج تعليمي يدمج عناصر اللعب مع أهداف تعليمية محددة، بحيث يتعلم الطلبة المحتوى الأكاديمي من خلال أنشطة ممتعة وتفاعلية" (Plass, Homer, & Kinzer, 2015). ويختلف هذا النوع من التعلم عن اللعب الحر، الذي يكون تلقائيًا وغير موجه، في أن التعلم باللعب يهدف إلى تحقيق نتائج تعليمية محددة، بينما الثاني يكون تلقائياً وغير موجه.

وقد صنّف Zosh وآخرون (2018) اللعب التعليمي إلى ثلاثة أنواع رئيسة:

- اللعب الحر: حيث يلعب الطفل دون تدخل مباشر من البالغين.
- اللعب الموجه: حيث يوفر المعلم بيئة منظمة تسمح للطفل بالاستكشاف واتخاذ القرارات.
- الألعاب التعليمية المباشرة: حيث تُصمم اللعبة لتعليم مهارة أو مفهوم معين بشكل مباشر.

وتركّز هذه الدراسة على النوعين الثاني والثالث، لما لهما من ارتباط مباشر بتحقيق أهداف تعليمية محددة، مثل حفظ النصوص الشرعية (القرآن الكريم والحديث الشريف).

2. الأسس النظرية للتعلم باللعب:

يرتكز التعلم باللعب على عدد من النظريات التربوية والنفسية، أبرزها:

- نظرية النمو المعرفي (بياجيه)، يرى بياجيه أن الأطفال يبنون معرفتهم من خلال التفاعل النشط مع البيئة، ويُعد اللعب وسيلة فعالة لهذا التفاعل، حيث تحدث عمليتا التمثيل والمواءمة؛ حيث يدمج أو يعدل معرفته السابقة لتتناسب مع المعلومات الجديدة. (Piaget, 1962)
- نظرية التعلم الاجتماعي (فيجوتسكي)، يؤكد فيجوتسكي أن التعلم يحدث من خلال التفاعل الاجتماعي، وأن اللعب الجماعي يُسهم في تطوير مهارات التفكير العليا، خاصة ضمن "منطقة النمو القريب؛ حيث يمكن للطفل أن يتعلم مهارات جديدة بمساعدة شخص أكثر خبرة (معلم أو قرين) (Vygotsky, 1978).
- نظرية التعلم بالاكتشاف لبرونر، أكد برونر (1961) على أهمية التعلم النشط والاكتشاف الذاتي، حيث يتعلم الطلبة بشكل أفضل عندما يكتشفون المعرفة بأنفسهم بدلاً من تلقيها بشكل سلبي. واللعب يوفر فرصاً ممتازة للتعلم بالاكتشاف، حيث يستكشف الطلبة المفاهيم والمهارات من خلال التجربة والخطأ.
- نظرية الدافعية الذاتية، أكد Deci وRyan (1985) على أن الدافعية الذاتية تزداد عندما يشعر المتعلم بالاستقلالية والكفاءة والانتماء. واللعب يوفر هذه العناصر الثلاثة، حيث يختار الطالب كيفية اللعب (استقلالية)، ويشعر بالنجاح عند إتمام المهمة (كفاءة)، ويتفاعل مع أقرانه (انتماء).

3. فوائد التعلم باللعب:

أظهرت الدراسات الحديثة أن التعلم باللعب يحقق فوائد متعددة، منها:

- تحسين التحصيل الأكاديمي: حيث أظهرت دراسة Weisberg وآخرون (2013) أن الأطفال الذين تعلموا من خلال الألعاب التعليمية الموجهة حققوا نتائج أفضل في المهارات اللغوية والرياضية.
- زيادة الدافعية والانخراط: أكدت دراسة Pyle وDanniels (2017) على أن التعلم باللعب يعزز من دافعية المتعلمين ويزيد من انخراطهم في الأنشطة التعليمية.
- تنمية المهارات الاجتماعية: أظهرت دراسة Trawick-Smith (2012) أن اللعب الجماعي يساعد الأطفال على تطوير مهارات التواصل والتعاون وحل النزاعات.
- تعزيز الذاكرة والاحتفاظ بالمعلومات: أشارت دراسة Tarteel AI (2025) إلى أن استخدام تقنيات اللعب في حفظ القرآن الكريم يعزز من قدرة الطلبة على الاحتفاظ بالمعلومات لفترات أطول، من خلال ما يُعرف بـ تأثير تيتريس (Tetris Effect)، حيث يتحول الحفظ إلى عادة ذهنية تلقائية من خلال التكرار والممارسة الممتعة.
- تقليل التوتر والقلق: أكدت دراسة Whitebread وآخرون (2012) على أن اللعب يساعد الأطفال على التعامل مع التوتر والقلق، ويوفر بيئة آمنة للتعلم من الأخطاء.

4. أهمية حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف في التربية الإسلامية:

يُعَدُّ حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف من الركائز الأساسية في التربية الإسلامية، لما لهما من دور عظيم في بناء شخصية المسلم، وتثبيت العقيدة، وترسيخ القيم الأخلاقية.

فالقرآن الكريم هو كلام الله المنزل على نبيه محمد صلى الله عليه وسلم، والحديث الشريف هو المصدر الثاني للتشريع، ويشمل أقواله وأفعاله وتقريراته.

وقد حث النبي صلى الله عليه وسلم على تعلم القرآن وتعليمه، فقال: "خيركم من تعلم القرآن وعلمه" (رواه البخاري)، كما حث على حفظ الحديث ونقله، فقال: "نضَّر الله امرأً سمع مقالتي فوعاها فأداها كما سمعها" (رواه الترمذي). ويُعَدُّ حفظ القرآن والحديث من أعظم القربات التي تقرب العبد من ربه، وتزيد من أجره في الدنيا والآخرة.

تحظى عملية تحفيظ القرآن الكريم والحديث الشريف باهتمام كبير في سلطنة عمان، حيث أنشأت وزارة الأوقاف والشؤون الدينية مراكز متخصصة، وأدرجت مناهج التربية الإسلامية في المدارس لتشمل الحفظ والتدبر. كما تُنظم مسابقات وطنية مثل مسابقة السلطان قابوس لحفظ القرآن الكريم.

ورغم هذا الاهتمام، لا تزال عملية الحفظ تواجه تحديات لدى الأطفال، مثل ضعف التركيز، والملل من التكرار، وصعوبة التذكر، مما يستدعي استخدام أساليب تعليمية محفزة مثل التعلم باللعب (الحارثي، 2019).

5. التحديات التي تواجه حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف لدى الأطفال:

أشارت الدراسات إلى عدة تحديات تواجه عملية تحفيظ القرآن والحديث لدى الأطفال، منها:

- الاعتماد على الطرق التقليدية: التي تركز على التكرار الآلي دون فهم أو تفاعل (الحارثي، 2019).
- ضعف الدافعية: نتيجة عدم استخدام أساليب محفزة وجذابة (القحطاني، 2020).
- الفروق الفردية: حيث يختلف الأطفال في قدراتهم على الحفظ والاستيعاب (الهويدي، 2012).
- قلة الوسائل التعليمية: التي تساعد على تثبيت الحفظ وتسهيل عملية التذكر (زلفة، د.ت).

6. دور التعلم باللعب في تحسين حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف:

في مواجهة التحديات التي تعترض حفظ الأطفال للقرآن الكريم والحديث الشريف، كضعف التركيز والملل وصعوبة التذكر، يبرز التعلم باللعب كأسلوب تعليمي مبتكر يحول عملية الحفظ إلى تجربة تفاعلية ممتعة، تعزز الانتباه وتثبت المعلومات في الذاكرة طويلة المدى. وقد أكدت دراسة الحارثي (2019) أن استخدام الألعاب التعليمية يحسن مستوى الحفظ والتفاعل الصفي لدى طلبة المرحلة الابتدائية، بينما أظهرت دراسة Ismail وIbrahim (2018) فعالية الألعاب التكنولوجية في تحسين أداء الأطفال ذوي الاحتياجات الخاصة في تلاوة القرآن. وفي الإطار نفسه ، وجدت دراسة Al-Ghifari وآخرون (2024) أن الألعاب التعليمية الإسلامية تعزز اهتمام الأطفال بالتعاليم الدينية، بما فيها حفظ الحديث الشريف. كما أكدت تجربة منصة Baytul Quran (2025) أن التلعيب يرفع مستوى انخراط الطلبة ويحسن فعالية تثبيت الحفظ.

الدراسات السابقة:

شهدت السنوات الأخيرة اهتماماً متزايداً في الأوساط التربوية بدراسة أثر استخدام استراتيجيات التعلم النشط، وعلى رأسها التعلم باللعب، في تعليم القرآن الكريم والحديث الشريف وتحفيظهما، خاصة لدى الفئات العمرية المبكرة. وقد تنوعت الدراسات في منهجياتها وأهدافها، فبعضها ركز على قياس الأثر التجريبي للألعاب التعليمية في تحسين مستوى الحفظ، بينما تناولت أخرى تصورات المعلمين أو التحديات التي تواجه تطبيق هذه الاستراتيجيات في البيئات الصفية.

وتُظهر هذه الدراسات، سواء العربية منها أو الأجنبية، اتفاقاً عاماً على فعالية التعلم باللعب في تعزيز دافعية المتعلمين، وزيادة انخراطهم في الأنشطة التعليمية، وتحسين نتائجهم الأكاديمية، لا سيما في مجال حفظ النصوص الشرعية. كما كشفت عن الحاجة إلى تطوير بيئات تعليمية داعمة، وتوفير تدريب مناسب للمعلمين، وتكييف الألعاب لتتناسب مع السياقات الثقافية والدينية المختلفة.

استهلت دراسة الهويدي (2012) هذا السياق بالتأكيد على أهمية التنويع في الاستراتيجيات التعليمية لمراعاة الفروق الفردية، مشيرة إلى فعالية التعلم باللعب في المراحل العمرية المبكرة .وفي ذات الإطار، قارنت دراسة Weisberg وآخرون (2013) بين ثلاثة أنواع من اللعب (الحر، الموجه، والتعليم المباشر) في تعليم المفردات للأطفال، حيث أظهرت النتائج أن اللعب الموجه كان الأكثر فعالية في تحسين التعلم . ومن زاوية تطبيقية في المدارس الابتدائية، كشفت دراسة Pyle و (2017) Danniels في كندا أن التعلم باللعب يعزز من دافعية المتعلمين ويزيد من انخراطهم، ولكنه يتطلب تخطيطاً دقيقاً من المعلمين .وفي سياق التعليم الإسلامي، استكشفت دراسة Ismail و (2018) Ibrahimتصورات المعلمين في ماليزيا، وأكدت أن الألعاب الرقمية أداة فعالة لتعليم القرآن الكريم مع حاجتها لدعم فني .وبالانتقال إلى الدراسات التجريبية، أظهرت دراسة الحارثي (2019) تحسناً ملحوظاً في مستوى حفظ القرآن الكريم لدى طلاب المرحلة الابتدائية عند استخدام الألعاب التعليمية .بينما ركزت دراسة القحطاني (2020) على واقع الاستخدام، حيث وجدت أن درجة ممارسة معلمات التربية الإسلامية لاستراتيجيات التعلم النشط كانت متوسطة بسبب تحديات تتعلق بالتدريب والوقت . وأخيراً، قدمت دراسة Al-Ghifari وآخرون (2024) مراجعة أدبية حديثة أكدت فيها على فعالية الألعاب التعليمية الإسلامية كأداة محفزة لزيادة اهتمام الأطفال بتعلم التعاليم الدينية.

من خلال مراجعة الدراسات السابقة، يمكن ملاحظة ما يأتي:

- أجمعت معظم الدراسات على أن التعلم باللعب يحسن من نتائج التعلم ويزيد من دافعية المتعلمين.
- على الرغم من أهمية الموضوع، إلا أن الدراسات العربية التي تناولت التعلم باللعب في تحفيظ القرآن الكريم لا تزال محدودة.
- معظم الدراسات كانت وصفية أو استطلاعية، وهناك حاجة إلى مزيد من الدراسات التجريبية التي تقيس الأثر الفعلي للتعلم باللعب.

- معظم الدراسات ركزت على المرحلة الابتدائية، وهو ما يتفق مع طبيعة التعلم باللعب الذي يناسب الأطفال الصغار.
- كما يتضح من مراجعة الدراسات السابقة، العربية منها والأجنبية، أن هناك اهتماماً متزايداً بتوظيف استراتيجيات التعلم النشط، وعلى رأسها التعلم باللعب، في تعليم النصوص الشرعية للأطفال، خاصة في المرحلة الابتدائية. وقد أجمعت هذه الدراسات على فعالية هذه الاستراتيجيات في تحسين مستوى الحفظ، وتعزيز دافعية المتعلمين، وزيادة تفاعلهم مع المحتوى التعليمي.
- وتُظهر الدراسات العربية أن التعلم باللعب يُعد أداة فعالة في مراعاة الفروق الفردية، وتحفيز الطلبة، إلا أن تطبيقه يواجه تحديات تتعلق بنقص التدريب والموارد، وضيق الوقت المتاح في الحصص الدراسية. كما أن الدراسات ركزت غالباً على المرحلة الابتدائية، دون التوسع في الفئات العمرية الأصغر مثل الصف الأول الأساسي.
- أما الدراسات الأجنبية، فقد قدمت رؤى متنوعة حول أنواع اللعب، وتصورات المعلمين، وفعالية الألعاب الرقمية، وأكدت على أهمية التخطيط الجيد والتدريب المستمر لضمان نجاح هذه الاستراتيجية في البيئات التعليمية المختلفة.

و ما يميز الدراسة الحالية أنها تستهدف فئة عمرية مبكرة (الصف الأول الأساسي) في سلطنة عمان، وهي فئة لم تُدرس بشكل كافٍ في البحوث السابقة.، وتجمع بين نوعين من الألعاب: الحركية والإلكترونية، مما يثري التجربة التعليمية ويزيد من تنوع الأنشطة، بالإضافة أنها تقيس أثر التعلم باللعب على حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف معاً، وليس أحدهما فقط، وتقدم نماذج عملية قابلة للتطبيق في المدارس العمانية، مما يسهم في تطوير الممارسات التربوية المحلية.

إجراءات الدراسة وتفسير نتائجها

1. منهج الدراسة:

اعتمدت هذه الدراسة المنهج شبه التجريبي (Quasi-Experimental Design) ذي المجموعة الواحدة مع القياسين القبلي والبعدي (One-Group Pretest-Posttest Design). ويُعَدُّ هذا المنهج مناسباً لطبيعتها، حيث يهدف إلى قياس أثر المتغير المستقل (استراتيجية التعلم باللعب) على المتغير التابع (مهارة حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف) من خلال مقارنة أداء الطلبة قبل التطبيق وبعده (Creswell, 2014)

2. مجتمع الدراسة وعينتها:

تألف مجتمع الدراسة من جميع طلبة الصف الأول الأساسي في مدرسة المعرفة للتعليم الأساسي (1-4) بمحافظة ظفار في سلطنة عمان، والبالغ عددهم حوالي (90) طالباً وطالبة موزعين على ثلاث شعب.

أما عينة الدراسة، فقد تم اختيارها بطريقة قصدية، وبلغ عددها (30) طالباً وطالبة من الصف الأول الأساسي (الشعبة الثالثة). وقد تم اختيار هذه العينة بناءً على الملاحظات الميدانية، التي أظهرت وجود ضعف واضح في مهارات الحفظ لدى هؤلاء الطلبة، وتوصيات المعلمات المتعاونات اللاتي أكدن على حاجة هذه الشعبة إلى تدخل تعليمي لتحسين مستوى الحفظ، والتسهيلات الإدارية التي وفرتها إدارة المدرسة لتطبيق الدراسة على هذه الشعبة.

جدول (1): توزيع أفراد العينة حسب النوع.

النوع	العدد	النسبة المئوية
ذكور	15	50%
إناث	15	50%
المجموع	30	100%

3. أداة الدراسة:

لتحقيق أهداف الدراسة، تم استخدام الأداة الآتية: (اختبار تحصيلي شفوي لقياس أثر استراتيجية التعلم باللعب في حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف).

أ. محتوى الاختبار:

- القرآن: تسميع سورتي الفيل والعصر، وهما السورتان اللتان تم تدريسهما باستخدام الألعاب الحركية.
- الحديث: تسميع حديثي "آداب المجالس" و"أتعلم القرآن الكريم"، وهما الحديثان اللذان تم تدريسهما باستخدام الألعاب الإلكترونية.

ب. معايير التقييم:

تم تقييم أداء الطلبة بناءً على عدد الأخطاء الواقعة أثناء التسميع، وتم تصنيف الأخطاء إلى أربعة أنواع:

- التحريف: تغيير في نطق الكلمة أو الحرف.
- التكرار: إعادة كلمة أو آية أكثر من مرة.
- التوقف: التوقف أثناء التسميع لفترة طويلة.
- النسيان: عدم القدرة على تذكر الآية أو الحديث.

مقاييس التقدير:

- **القرآن الكريم: (**ممتاز: 0–1 خطأ- جيد جداً: 2–3 أخطاء- جيد: 4–5 أخطاء- ضعيف: 6 أخطاء فأكثر).
- **الحديث الشريف: (**ممتاز: 0 أخطاء- جيد جداً: 1 خطأ- جيد: 2 أخطاء- يحتاج إلى مراجعة: 3 أخطاء فأكثر)

استراتيجية التعلم باللعب:

تم تصميم استراتيجية التعلم باللعب في ضوء نمطين من الألعاب، وهما:

1. ألعاب الحركة والتحدي (لحفظ القرآن الكريم):

أ. لعبة البازل

- الوصف: لعبة تعليمية تعتمد على تجميع قطع متفرقة لتكوين صورة معبرة عن معاني سورة الفيل.
- الهدف التعليمي: تنمية مهارة حفظ سورة الفيل من خلال ربط الآيات بالصور البصرية.
- خطوات التنفيذ: (تحويل معاني سورة الفيل إلى صورة معبرة باستخدام برنامج Canva، تقسيم الصورة إلى قطع بازل (8-10 قطع)، توزيع القطع بشكل عشوائي على الطاولة، اختيار طالب لتركيب قطعة واحدة،

بشرط أن يسمع الآية المرتبطة بها أولاً، تكرار العملية حتى اكتمال الصورة.

- المواد المستخدمة: صور مطبوعة، مقص، لاصق، برنامج Canva.

ب. لعبة الكرة

- الوصف: نشاط ترفيهي تعليمي يقوم على رمي الكرات على الطلبة بشكل عشوائي.
- الهدف التعليمي: تنمية مهارة حفظ سورة العصر من خلال التكرار والحركة.
- خطوات التنفيذ: (كتابة آيات سورة العصر في قصاصات ورقية (آية واحدة في كل قصاصة)، تثبيت كل قصاصة على كرة مرنة، رمي الكرة بشكل عشوائي على أحد الطلبة، يقوم الطالب الذي يمسك الكرة بقراءة الآية المكتوبة عليها، ثم يكمل الآية التي تليها، تكرار العملية مع جميع الطلبة).
- المواد المستخدمة: كرات مرنة، قصاصات ورقية، لاصق.

2. الألعاب الإلكترونية التعليمية (لحفظ الحديث الشريف):

أ. لعبة "ابحث عن الكنز"

- الوصف: لعبة تعليمية تفاعلية عبارة عن قالب بوربوينت، تهدف إلى تحفيز التفكير السريع وحل المشكلات.
- الهدف التعليمي: تنمية مهارة حفظ حديث "آداب المجالس" من خلال إكمال النصوص المفقودة.
- خطوات التنفيذ: (تقسيم الحديث إلى 4 مراحل، كل مرحلة تحتوي على نص مفقود، عرض المرحلة الأولى على الشاشة، يقوم الطالب بإكمال النص المفقود، إذا كانت الإجابة صحيحة، ينتقل إلى المرحلة التالية، تكرار العملية حتى الوصول إلى الكنز (إتمام جميع المراحل).
- المواد المستخدمة: جهاز حاسوب، جهاز عرض (بروجكتر)

ب. لعبة "تخطي الحواجز"

- الوصف: لعبة تعليمية تفاعلية عبارة عن قالب بوربوينت، تهدف إلى تحفيز التفكير السريع.
- الهدف التعليمي: تنمية مهارة حفظ حديث "أتعلم القرآن الكريم" من خلال إكمال النصوص المفقودة.
- خطوات التنفيذ: (مشابهة للعبة "ابحث عن الكنز"، لكن بتصميم مختلف يعتمد على فكرة تخطي الحواجز).
- المواد المستخدمة: جهاز حاسوب، جهاز عرض (بروجكتر)

3. صدق الأدوات وثباتها

- الصدق: للتأكد من صدق الاختبارات، تم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال المناهج وطرائق تدريس التربية الإسلامية، وبلغ عددهم (5) محكمين من أعضاء هيئة التدريس في جامعة ظفار ومشرفين تربويين في وزارة التربية والتعليم. وقد أبدى المحكمون ملاحظاتهم حول: (مدى ملاءمة الاختبارات لمستوى الطلبة، وضوح التعليمات والمعايير، شمولية الاختبارات للمحتوى المستهدف)، وتم إجراء التعديلات اللازمة بناءً على توجيهات المحكمين، مما يؤكد الصدق الظاهري وصدق المحتوى للأدوات.
- الثبات: نظراً لطبيعة الاختبارات الشفوية، تم التأكد من الثبات من خلال: (الاتساق في التطبيق: تم تطبيق الاختبارات من قبل الباحثات نفسهن ، باستخدام المعايير والإجراءات نفسها، التسجيل الدقيق: تم تسجيل أداء الطلبة بدقة في جداول خاصة، مع تصنيف الأخطاء حسب نوعها، المراجعة المشتركة: تمت مراجعة نتائج الاختبارات من قبل جميع الباحثات والمعلمة المتعاونة لضمان الموضوعية).

4. إجراءات تطبيق الدراسة:

تم تنفيذ التدريس باستخدام استراتيجية التعلم باللعب خلال الفترة من 7 سبتمبر إلى 2 أكتوبر 2025م على عينة الدراسة، مع إجراء اختبار قبلي قبل بدء التطبيق، واختبار بعدي بعد الانتهاء منه، وتم تسجيل الدرجات تمهيدًا لمعالجتها إحصائيًا وتحليلها لقياس أثر الاستراتيجية في تنمية مهارة حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف لدى الطلبة، وقد تم الاستعانة ببعض الطالبات بقسم التربية اثناء التطبيق[1].

5. الأساليب الإحصائية:

تم استخدام الأساليب الإحصائية الآتية لتحليل بيانات الدراسة:

- التحليل الوصفي: (حساب التكرارات والنسب المئوية لتوزيع الطلبة حسب مستويات الأداء، وحساب المتوسطات الحسابية لعدد الأخطاء في الاختبارين القبلي والبعدي).
- المقارنة بين الاختبارين القبلي والبعدي: (حساب الفرق بين عدد الطلبة في كل مستوى أداء، وحساب نسبة التحسن لكل طالب ولكل مجموعة).
- التحليل النوعي: تحليل أنواع الأخطاء التي وقع فيها الطلبة (تحريف، تكرار، توقف، نسيان)، ووصف التحسن النوعي في أداء الطلبة).

6. النتائج والمناقشة

أ. عرض النتائج:

للإجابة عن سؤال الدراسة: "ما أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارة حفظ القرآن الكريم والحديث الشريف لدى طلبة الصف الأول الأساسي؟"، تم تحليل نتائج

[1] الطالبات: مهجة سالم سعيد الستمية - سارة هلال الغنبوصي - ريهام خميس الغنبوصي

الاختبارين القبلي والبعدي. وفيما يأتي عرض تفصيلي للنتائج:

- **نتائج حفظ القرآن الكريم:**

يوضح الجدول الآتي مستويات أداء الطلبة في حفظ القرآن الكريم في الاختبارين القبلي والبعدي، مما يعكس مدى التحسن الذي طرأ بعد التطبيق

جدول (2): توزيع الطلبة حسب مستويات الأداء في حفظ القرآن الكريم.

المستوى	عدد الأخطاء	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	الفرق	نسبة التغير
ممتاز	0-1	11 (36.7%)	17 (56.7%)	+6	+54.5%
جيد جدا	2-3	11 (36.7%)	10 (33.3%)	-1	-9.1%
جيد	4-5	4 (13.3%)	2 (6.7%)	-2	-50.0%
ضعيف	6+	4 (13.3%)	1 (3.3%)	-3	-75.0%
المجموع	-	30 (100%)	30 (100%)	-	-

قراءة تحليلية للنتائج:

- ارتفاع نسبة الطلبة الممتازين: ارتفع عدد الطلبة الحاصلين على تقدير "ممتاز" من (11) طالباً (36.7%) في الاختبار القبلي إلى (17) طالباً (56.7%) في الاختبار البعدي، بزيادة قدرها (6) طلاب ونسبة تحسن بلغت (54.5%).
- انخفاض نسبة الطلبة الضعفاء: انخفض عدد الطلبة في مستوى "ضعيف" من (4) طلاب (13.3%) في الاختبار القبلي إلى (1) طالب فقط (3.3%) في الاختبار البعدي، بانخفاض قدره (3) طلاب ونسبة تحسن بلغت (75.0%).
- استقرار نسبي في المستوى الجيد جداً: بقي عدد الطلبة في مستوى "جيد جداً" مستقراً نسبياً، مع انخفاض طفيف من (11) إلى (10) طلاب.
- تحسن عام في الأداء: انتقل (10) طلاب على الأقل إلى مستوى أعلى، مما يدل على فعالية استراتيجية التعلم باللعب.

جدول (3): أمثلة على الطلبة الذين أحرزوا تحسناً واضحاً في حفظ القرآن الكريم.

اسم الطالب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	نوع التحسن
1	5أخطاء (ضعيف)	4أخطاء (جيد)	انتقال من ضعيف إلى جيد
2	2خطأ (جيد جداً)	1خطأ (ممتاز)	انتقال من جيد جداً إلى ممتاز
3	2خطأ (جيد جداً)	1خطأ (ممتاز)	انتقال من جيد جداً إلى ممتاز
4	3أخطاء (جيد جداً)	2خطأ (جيد جداً)	تحسن في عدد الأخطاء

- **نتائج حفظ الحديث الشريف:**

يوضح جدول (4) توزيع الطلبة حسب مستويات الأداء في الاختبارين القبلي والبعدي لحفظ الحديث الشريف:

جدول (4): توزيع الطلبة حسب مستويات الأداء في حفظ الحديث الشريف.

المستوى	عدد الأخطاء	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	الفرق	نسبة التغير
ممتاز	0	13 (43.3%)	17 (56.7%)	+4	+30.8%
جيد جداً	1	7 (23.3%)	8 (26.7%)	+1	+14.3%
جيد	2	3 (10.0%)	2 (6.7%)	-1	-33.3%
يحتاج إلى مراجعة	3+	7 (23.3%)	3 (10.0%)	-4	-57.1%
المجموع	-	30 (100%)	30 (100%)	-	-

قراءة تحليلية للنتائج:

- ارتفاع نسبة الطلبة الممتازين: ارتفع عدد الطلبة الحاصلين على تقدير "ممتاز" من (13) طالباً (43.3%) في الاختبار القبلي إلى (17) طالباً (56.7%) في الاختبار البعدي، بزيادة قدرها (4) طلاب ونسبة تحسن بلغت (30.8%).
- انخفاض نسبة الطلبة الذين يحتاجون إلى مراجعة: انخفض عدد الطلبة في مستوى "يحتاج إلى مراجعة" من (7) طلاب (23.3%) في الاختبار القبلي إلى (3) طلاب فقط (10.0%) في الاختبار البعدي، بانخفاض قدره (4) طلاب ونسبة تحسن بلغت (57.1%).
- تحسن عام في الأداء: انتقل (10) طلاب على الأقل إلى مستوى أعلى، مما يدل على فعالية استراتيجية التعلم باللعب.

جدول (5): أمثلة على الطلبة الذين أحرزوا تحسناً واضحاً في حفظ الحديث الشريف.

اسم الطالب	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	نوع التحسن
1	2خطأ (جيد)	1خطأ (ممتاز)	انتقال من جيد إلى ممتاز
2	0أخطاء (ممتاز)	1خطأ (جيد جداً)	ثبات في المستوى العالي
3	0أخطاء (ممتاز)	2خطأ (جيد)	تغير في نوع الخطأ
4	2خطأ (جيد)	1خطأ (ممتاز)	انتقال من جيد إلى ممتاز

- **تحليل أنواع الأخطاء:**

جدول (6): توزيع أنواع الأخطاء في الاختبارين القبلي والبعدي.

نوع الخطأ	الاختبار القبلي (القرآن)	الاختبار البعدي (القرآن)	الاختبار القبلي (الحديث)	الاختبار البعدي (الحديث)
التحريف	15 (30%)	8 (20%)	10 (25%)	5 (15%)
التكرار	20 (40%)	12 (30%)	15 (37.5%)	8 (25%)
التوقف	10 (20%)	5 (12.5%)	8 (20%)	3 (9%)
النسيان	5 (10%)	3 (7.5%)	7 (17.5%)	4 (12%)
المجموع	50 (100%)	28 (100%)	40 (100%)	20 (100%)

ويلاحظ من جدول (6):

- انخفاض عام في جميع أنواع الأخطاء: انخفض إجمالي عدد الأخطاء في حفظ القرآن الكريم من (50) خطأً في الاختبار القبلي إلى (28) خطأً في الاختبار البعدي، بنسبة انخفاض بلغت (44%). كما انخفض إجمالي عدد الأخطاء في حفظ الحديث الشريف من (40) خطأً إلى (20) خطأً، بنسبة انخفاض بلغت (50%).
- أكثر الأخطاء شيوعاً: كان خطأ "التكرار" هو الأكثر شيوعاً في الاختبار القبلي، لكنه انخفض بشكل ملحوظ في الاختبار البعدي.
- تحسن في التركيز: انخفض خطأ "التوقف" بشكل كبير، مما يدل على تحسن في تركيز الطلبة وثقتهم بأنفسهم.

ب. مناقشة النتائج:

- مناقشة نتائج حفظ القرآن الكريم:

أظهرت نتائج الدراسة تحسناً ملحوظاً في حفظ الطلبة للقرآن الكريم بعد تطبيق استراتيجية التعلم باللعب، مما يؤكد صحة الفرضية الأولى. ويمكن تفسير هذا التحسن بناءً على عدة عوامل:

- التعلم متعدد الحواس: حيث استخدمت الألعاب الحركية حواس البصر والسمع واللمس والحركة معاً، مما يعزز الذاكرة طويلة المدى ويسهل الاسترجاع (Shams & Seitz, 2008).
- الربط البصري: ساعدت الألعاب الطلبة على ربط الآيات بصور تمثل معانيها، مما يدعم الترميز المزدوج ويحسن عملية التذكر
- التكرار الممتع: حولت الألعاب التكرار التقليدي إلى نشاط محفز وممتع، يشجع المشاركة النشطة ويحول الحفظ إلى عادة ذهنية.(Tarteel AI, 2025)
- التفاعل الاجتماعي: وفرت الألعاب الجماعية فرصاً للتعلم التعاوني والتنافس الإيجابي، مما يعزز التعلم من خلال التفاعل مع الأقران
- زيادة الدافعية: أظهر الطلبة حماساً كبيراً أثناء المشاركة في الألعاب، مما يدل على ارتفاع دافعيتهم للتعلم.
- تقليل التوتر: خلقت الألعاب بيئة تعلم آمنة وخالية من الضغط، أسهمت في تعزيز الثقة وتقليل الخوف من الخطأ.

مناقشة نتائج حفظ الحديث الشريف:

أظهرت النتائج تحسناً ملحوظاً في حفظ الطلبة للحديث الشريف بعد تطبيق استراتيجية التعلم باللعب، مما يؤكد صحة الفرضية الثانية. ويمكن تفسير هذا التحسن بناءً على العوامل الآتية:

- التلعيب: استخدمت الألعاب الإلكترونية عناصر التلعيب مثل: المراحل، والتحديات، والمكافآت (الوصول إلى الكنز أو تخطي الحواجز)، مما جعل عملية الحفظ أكثر متعة وتشويقاً. وقد أكدت دراسة Baytul (2025) Quran على أن التلعيب يعزز من انخراط الطلبة ويحسن من مستوى حفظهم.
- التغذية الراجعة الفورية: وفرت الألعاب الإلكترونية تغذية راجعة فورية للطلبة، حيث كانوا يعرفون على الفور ما إذا كانت إجابتهم صحيحة أم خاطئة. وقد أكدت الدراسات أن التغذية الراجعة الفورية تعزز من التعلم وتساعد على تصحيح الأخطاء بسرعة (Hattie & Timperley, 2007).
- التقسيم إلى أجزاء صغيرة: تم تقسيم الأحاديث الطويلة إلى أجزاء صغيرة (4 مراحل)، مما سهّل على الطلبة حفظها. وقد أكدت نظرية معالجة المعلومات على أن تقسيم المعلومات إلى أجزاء صغيرة يسهل عملية التخزين والاسترجاع (Miller, 1956).
- الجاذبية البصرية: استخدمت الألعاب الإلكترونية تصاميم جذابة وألواناً زاهية، مما جذب انتباه الطلبة وحافظ على تركيزهم. وقد أشارت الدراسات إلى أن الوسائط المتعددة الجذابة تعزز من التعلم (Mayer, 2009).
- التحدي المناسب: وفرت الألعاب مستوى تحدٍ مناسب لقدرات الطلبة، حيث لم تكن سهلة جداً فتسبب الملل، ولا صعبة جداً فتسبب الإحباط. وهذا ما أكدته نظرية التدفق

(Flow Theory) لـ Csikszentmihalyi (1990)، التي تشير إلى أن التعلم يكون في أفضل حالاته عندما يكون مستوى التحدي متوازناً مع قدرات المتعلم.

- **مناقشة التحسن لدى فئات مختلفة من الطلبة:**

(1) الطلبة المتفوقون: حافظ الطلبة المتفوقون على مستواهم العالي، بل وتحسن أداء بعضهم بشكل أكبر. فقد ساعدتهم الألعاب على تثبيت الحفظ وتعزيز الثقة بالنفس. كما أن الألعاب وفرت لهم فرصاً للتحدي والتنافس الإيجابي مع أقرانهم.

(2) الطلبة المتوسطون: أظهر الطلبة المتوسطون تحسناً كبيراً، حيث انتقل معظمهم إلى مستوى أعلى. فقد ساعدتهم الألعاب على التغلب على الملل وزيادة الدافعية، ما أدى إلى تحسن ملحوظ في أدائهم.

(3) الطلبة الضعفاء وذوو صعوبات التعلم: على الرغم من أن بعض الطلبة الضعفاء لم يحققوا تحسناً كبيراً في عدد الأخطاء، إلا أنهم استفادوا من الألعاب بطرق أخرى:

- زيادة الثقة بالنفس: أصبحوا أكثر جرأة في المشاركة ولم يعودوا يخافون من الخطأ.
- تحسن في نوع الأخطاء: انتقلت أخطاؤهم من "النسيان" إلى "التحريف" أو "التشكيل"، مما يدل على تحسن في الحفظ.
- المشاركة الفعالة: أصبحوا أكثر انخراطاً في الأنشطة الصفية.

وتم استخدام استراتيجية المعلم الصغير (Peer Tutoring) لمساعدة هؤلاء الطلبة، حيث كان يُسمح للطالب الضعيف باختيار زميل له ليساعده في الحفظ، مما أسهم في رفع مستوى التجاوب وسرعة الاستيعاب. وقد أكدت الدراسات على فعالية استراتيجية التعلم بالأقران في تحسين نتائج التعلم لدى الطلبة الضعفاء (Topping, 2005).

- مقارنة النتائج بالدراسات السابقة:

تتفق نتائج هذه الدراسة مع نتائج الدراسات السابقة التي أكدت على فعالية التعلم باللعب في تحسين نتائج التعلم، ومنها: دراسة الحارثي (2019): أظهرت تحسناً ملحوظاً في مستوى حفظ القرآن الكريم لدى طلاب المرحلة الابتدائية باستخدام الألعاب التعليمية، وهو ما يتفق مع نتائج الدراسة الحالية، ودراسة Weisberg وآخرون (2013): أظهرت أن اللعب الموجه كان الأكثر فعالية في تحسين تعلم المفردات، وهو ما يتفق مع استخدام الألعاب الموجهة في الدراسة الحالية، ودراسة Pyle وDanniels (2017): أكدت على أن التعلم باللعب يعزز دافعية المتعلمين، وهو ما لاحظته الباحثات في الدراسة الحالية.

7. التوصيات

في ضوء ما توصلت إليه الدراسة من نتائج، تبرز الحاجة إلى تقديم مجموعة من التوصيات التي تسهم في تعزيز فاعلية التعلم باللعب في تحفيظ القرآن الكريم والحديث الشريف، وتطوير الممارسات التربوية ذات الصلة.

- تطبيق التعلم باللعب بشكل منهجي في حلقات تحفيظ القرآن الكريم والحديث الشريف، مع تضمينه في الخطة الدراسية كجزء أساسي من العملية التعليمية.
- تصميم ألعاب تعليمية متنوعة تراعي أنماط التعلم المختلفة لدى الطلبة (البصري، السمعي، الحركي) لتعزيز التفاعل والتحصيل.
- دمج الألعاب التعليمية مع الأساليب التقليدية في التعليم لتحقيق التوازن بين المتعة والفائدة.
- تدريب المعلمين على تصميم الألعاب التعليمية وتوظيفها بفاعلية من خلال ورش عمل ودورات تخصصية.
- تهيئة بيئة تعليمية داعمة لتطبيق الألعاب الإلكترونية، من خلال توفير الأجهزة والوسائل التقنية المناسبة.

8. مقترحات بحثية

انطلاقًا من نتائج الدراسة الحالية، وما أظهرته من مؤشرات إيجابية حول فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تحفيظ القرآن الكريم والحديث الشريف، يُقترح إجراء دراسات مستقبلية تتناول الجوانب الآتية:

- أثر استخدام الواقع المعزز (AR) في تعليم أحكام التجويد لطلبة الحلقة الأولى من التعليم الأساسي.
- فعالية برنامج تدريبي قائم على الذكاء الاصطناعي في تحسين مهارات تلاوة القرآن الكريم لدى الطلبة.
- دراسة مقارنة بين الألعاب الحركية والألعاب الإلكترونية في تحفيظ سور قصيرة من القرآن الكريم.
- أثر استخدام القصص التفاعلية في تنمية مهارات فهم السيرة النبوية لدى طلبة الصفوف المبكرة.
- تصميم تطبيق إلكتروني تعليمي لتحفيظ القرآن الكريم باستخدام عناصر التلعيب والذكاء الاصطناعي.

المراجع العربية:

[1] الحارثي، ع. ح. (2019). أثر الألعاب التعليمية في تحفيظ القرآن الكريم لدى طلاب المرحلة الابتدائية. مجلة دراسات في التربية الإسلامية، 5(2)، 45-61.

[2] رؤية عمان 2040. (2020). وثيقة الرؤية المستقبلية لعمان: الإنسان والمجتمع والاقتصاد. اللجنة الرئيسية لرؤية عمان 2040. https://www.oman2040.om

[3] زلفة. (د.ت). أساليب تعليم القرآن الكريم للأطفال - 10 خطوات لتحفيظ سورة. مسترجع من https://zuolfa.com/

[4] سوبر أخصائي. (د.ت). ألعاب تعليمية ممتعة لحفظ القرآن لأطفال ذوي الهمم. مسترجع من https://superakhsaey.com/social/posts/q7n96qw2

[5] شفاعة أكاديمي. (2025). تعلم القرآن عن بُعد للأطفال| خطوة نحو بناء المستقبل. مسترجع من https://shafe3academy.com/

[6] القحطاني، ن. (2020). واقع استخدام معلمات التربية الإسلامية استراتيجيات التعلم النشط في تدريس المرحلة الابتدائية بمحافظة الرين من وجهة نظر المعلمات والمشرفات. المجلة التربوية لتعليم الكبار، 2(3)، 120-145. https://jasep.journals.ekb.eg/article_100695.html

[7] الهويدي، ز. م. (2012). أساليب التدريس الحديثة وتطبيقاتها التربوية. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

المراجع الأجنبية:

[1] Al-Ghifari, D., Koderi, K., & Jatmiko, A. (2024). Literature review of the use of Islamic educational games to increase interest in learning and understanding Islamic teachings in children. Jurnal Multidisiplin Indonesia, 3(5), 1545-1555. https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp/article/view/1545

[2] Baytul Quran. (2025, January 10). Transforming Quran learning through gamification. Retrieved from https://baytulquran.com/transforming-quran-learning-through-gamification/

[3] Faqihuddin, A., Firmansyah, M. I., & Muflih, A. (2024). *Multisensory approach in memorizing the Al-Quran for early childhood: Integration of the tradition of memorizing the Al-Quran with digital technology*. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan, 16*(2), 1289–1302. https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.5326

[4] Gardner, H. (1983). Frames of mind: The theory of multiple intelligences. Basic Books.

[5] Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. G. (2009). A mandate for playful learning in preschool: Presenting the evidence. Oxford University Press.

[6] Ismail, M. E., & Ibrahim, R. (2018). The effectiveness of digital games in teaching Quranic reading for children with learning difficulties. Journal of Islamic Education, 3(2), 45–60.

[7] Martinez, M. E., & Gomez, V. (2025). Active learning strategies: A mini review of evidence-based approaches. Applied Psychology and Global Advancement, 4(1), 43–54. https://doi.org/10.53623/apga.v4i1.555

[8] Piaget, J. (1962). Play, dreams and imitation in childhood. Norton.

[9] Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. Educational Psychologist, 50(4), 258-283. https://doi.org/10.1080/00461520.2015.1122533

[10] Pyle, A., & Danniels, E. (2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play. Early Education and Development, 28(3), 274–289.

[11] Quranica. (2025, April 23). Top 8 Quranic games for kids. Retrieved from https://quranica.com/articles/quranic-games-for-kids/

[12] Sahlah Academy. (n.d.). 20+ Islamic games for kids: With different types, benefits. Retrieved from https://sahlahacademy.net/islamic-games-for-kids/

[13] Stephen, C., Ellis, J., & Martlew, J. (2010). Taking active learning into the primary school: A matter of new practices? International Journal of Early Years Education, 18(4), 315–329. https://doi.org/10.1080/09669760.2010.531916

[14] Tarteel AI. (2025, February 5). The Tetris effect and Quran memorization. Retrieved from https://tarteel.ai/blog/the-tetris-effect-and-quran-memorization/

[15] Teach Me Islam. (n.d.). 5 fun Islamic studies games to use for any topic. Retrieved from https://teachmeislam.org/islamic-studies-games/

[16] Tomlinson, C. A. (2001). How to differentiate instruction in mixed-ability classrooms (2nd ed.). Association for Supervision and Curriculum Development.

[17] Trawick-Smith, J. (2012). Teacher–child play interactions to achieve learning outcomes. In R. C. Pianta (Ed.), Handbook of early childhood education (pp. 259-277). New York: Guilford Press.

[18] Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes. Harvard University Press.

[19] Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. Mind, Brain, and Education, 7(2), 104-112. https://doi.org/10.1111/mbe.12015

[20] Weisberg, D. S., Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2013). Guided play: Where curricular goals meet a playful pedagogy. Mind, Brain, and Education, 7(2), 104–112.

[21] Whitebread, D., Basilio, M., Kuvalja, M., & Verma, M. (2012). The importance of play: A report on the value of children's play with a series of policy recommendations. Brussels: Toy Industries of Europe.

[22] Wordwall. (n.d.). Islamic game - Teaching resources. Retrieved from https://wordwall.net/en

Journal of Educational and Psychological Research

Journal homepage: https://jperc.uobaghdad.edu.iq

ISSN: 1819-2068 (Print); 2663-5879 (Online)

Journal of Educational and Psychological Research

The Impact of Game-Based Learning Strategies on Developing Holy Quran and Hadith Memorization Skills among First-Grade Primary Students

Abdalla Elsayed Ibrahim*[1], Youssef Ahmed Al Barami[2] and Jamila Salim AL Jaadi[3]

[1, 2, 3] College of Arts and Applied Sciences, Dhofar University, Sultanate of Oman.

ARTICLE INFO

Article history:
Received: February 2, 2026
Revised: February 20, 2026
Accepted: March 2, 2026
Available online: April 1, 2026

Keywords:
Interactive strategies
Game-based learning
Qur'an memorization
Hadith memorization
Islamic education
Basic stage
Sultanate of Oman

ABSTRACT

The research aims to investigate the effect of using interactive educational strategies on developing the skill of memorizing the Holy Qur'an and Hadith among first-grade students at Al-Ma'arifah Basic Education School in Dhofar Governorate, Sultanate of Oman. The research adopted the quasi-experimental method with a one-group pretest-posttest design. The research sample consisted of (30) male and female students from the first grade (Class 3). To achieve the research objectives, interactive strategies were employed through physical and challenge-based games, such as the puzzle game and the ball game, in addition to educational electronic games, including "Treasure Hunt" and "Overcome the Obstacles." A test was designed to measure students' memorization of the assigned Qur'anic surahs and Hadiths, which was administered before and after the intervention. The results were then statistically analyzed. Findings revealed statistically significant differences in favor of the posttest, indicating the effectiveness of interactive activities in improving the memorization skills of the Qur'an and Hadith among first-grade students. In light of these results, the researcher recommended the implementation of interactive (Kinesthetic–electronic) strategies in Qur'an memorization sessions, training teachers to use them effectively, and providing supportive programs for students with learning difficulties.

* Corresponding author.
E-mail address: aibrahim@du.edu.om
DOI: 10.52839/0111-000-089-013

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.