

البحث الثامن :

**تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي
بالمرحلة المتوسطة بمدينة الطائف**

المصادر :

أ. نواف بنت عبد الله بن محمد العصماني المالكي
طالبة ماجستير تخصص تقنيات التعليم قسم المناهج وتقنيات التعليم
كلية التربية جامعة الطائف المملكة العربية السعودية
إشراف: أ.د. حمد بن حمود بن حميد السواط
أستاذ المناهج وطرق تدريس اللغة الإنجليزية
كلية التربية جامعة الطائف المملكة العربية السعودية

تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بالمرحلة المتوسطة بمدينة الطائف

أ. نواف بنت عبد الله بن محمد العصماني المالكي

طالبة ماجستير تخصص تقنيات التعليم قسم المناهج وتقنيات التعليم

كلية التربية جامعة الطائف المملكة العربية السعودية

إشراف: أ.د. حمد بن حمود بن حميد السواط

أستاذ المناهج وطرق تدريس اللغة الإنجليزية

كلية التربية جامعة الطائف المملكة العربية السعودية

• المستخلص:

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف، والكشف عن أثر المؤهل العلمي وسنوات الخبرة في تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي، وتم إعداد استبانة كأداة لجمع البيانات تكونت من (١٦) عبارة، ويعد التحقق من صدق وثبات الأداة، تم توزيعها على مجتمع الدراسة المتمثل في معلمات الحاسب الآلي للمرحلة المتوسطة بمدينة الطائف في الفصل الدراسي الثاني لعام ١٤٤٥هـ، والبالغ عددهن (٢١٧) وكانت نسبة المسترد الصالح منها (٢١٢) استجابة. واستخدمت الباحثة مجموعة من الأساليب الإحصائية وهي: المتوسطات الحسابية، والانحرافات المعيارية، معامل ارتباط بيرسون، معامل ألفا كرونباخ، اختبار تحليل التباين اللابارمترى كروسكال واليس، والاختبار اللابارمترى مان - ويتني. وتوصلت الدراسة إلى أن تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف جاءت بدرجة عالية جداً بمتوسط حسابي (٤.٤١)، كما أظهرت نتائج الدراسة عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($0.05 < \alpha$) بين استجابات أفراد العينة في محور تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف تبعاً لمتغير عدد سنوات الخبرة، ووجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($0.05 < \alpha$) بين استجابات أفراد العينة في محور تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف تبعاً للمؤهل العلمي، وذلك لصالح معلمات الحاسب الآلي ذوات مؤهل الدراسات العليا. وأوصت الدراسة بتبني آليات لزيادة الوعي والتصور لدى معلمات الحاسب الآلي نحو استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي من خلال إقامة دورات تدريبية لمعلمات الحاسب الآلي وخاصة لحاملات مؤهل البكالوريوس لإكسابهن المهارات اللازمة لاستخدام تقنية التلعيب في تصميم بيئات تعلم لتدريس مادة الحاسب الآلي، وكذلك تخفيف العبء التدريسي والأعمال المصاحبة المسندة للمعلمات، مما يعزز القدرة على توظيف واستثمار الوقت في تطبيق التلعيب، مما يساعد على تنمية المهارات المتعددة لدى الطالبات، والاهتمام بتصميم الدروس وفق تقنية التلعيب؛ مما يساهم أيضاً في تحقيق نتائج أفضل في مجالات استثمار وقت الحصة وتحقيق الاستقلالية لدى الطالبات وتنمية مهارات اتخاذ القرار.

الكلمات الدلالية: التصورات، التلعيب، الحاسب الآلي، المعلمات، المرحلة المتوسطة.

Female teachers' perceptions of the use of gamification in teaching computers in the city of Taif

Nouf Abdullah Mohammad Al-Maliki & Hamad Hamoud Al-Sawat

Abstract

This study aimed to identify female teachers' perceptions of the use of gamification in teaching computers in the city of Taif, and to examine the impact of academic qualifications and years of experience on female teachers'

perceptions of the use of gamification in teaching computers in the city of Taif. To achieve the objectives of the research, the researcher employed the descriptive survey method. A questionnaire was developed consisting of (16) items. After verifying the validity and reliability of the tool, it was distributed to the study population ($n=217$) during the second semester of the year 1445 AH. The study sample comprised 212 computer female teachers. A set of statistical methods, namely: arithmetic means, standard deviations, Pearson correlation coefficient, Cronbach's alpha coefficient, Kruskal-Wallis nonparametric analysis of variance test, and the nonparametric Mann-Whitney test were used. The study findings revealed that female teachers' perceptions of the use of gamification in teaching computers in the city of Taif were very high ($M=4.41$). The findings also showed no statistically significant differences at ($\alpha \leq 0.05$) between the female teachers' perceptions about the use of gamification in teaching computers due to the number of years of experience, while there were statistically significant differences at ($\alpha \leq 0.05$) between the female teachers' perceptions about the use of gamification in teaching computers due to the academic qualification in favor of postgraduate qualifications. The study recommended adopting mechanisms to increase awareness among computer female teachers regarding the use of gamification in teaching computers through holding training courses especially for those holding bachelor's degrees, to provide them with the necessary skills to use gamification technology in designing learning environments for teaching computer subjects. Teaching work burden and accompaniment duties should be reduced to enhance the ability to apply and invest time in applying gamification to develop female students' skills. Finally, attention should be paid to designing lessons according to gamification technology which contributes to achieving better results in the areas of investing class time, achieving independence among students, and developing decision-making skills.

Keywords: perceptions, gamification, computers, female teachers, intermediate school.

• المقدمة Introduction:

يشهد عصرنا الحالي نقلةً نوعيةً في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات مما أثر بشكل كبير في العديد من المجالات في حياتنا، حيث سارعت الكثير من القطاعات في توظيفها بشكل جدي وفعال، ولعلّ التعليم من أهم المجالات التي استفادت من هذا التطور بشكل كبير وعلى نطاق واسع. حيث قادنا هذا التطور إلى توظيف تقنيات التعليم بشكل فعال في التعليم (عرفة وغنيم، ٢٠٢٣).

إن استخدام وتوفر التقنيات الحديثة في التعليم ساعد على تحسين جودة التعليم والتعلم للفصول الدراسية، وحيث تلعب تلك التقنيات دوراً مهماً في زيادة تحصيل الطلاب وزيادة المعرفة، ودعم الطالب والتزود بالمفاهيم العلمية الجديدة وتحجيب على الكثير من التساؤلات، وساعد انتشار استخدام تقنيات التعليم -من خلال التطبيقات والأساليب المتطورة وفق فلسفة التعليم الحديثة - على

الانتقال من التعليم التقليدي المتمركز حول المعلم إلى التعليم المتمركز حول الطالب، فأصبحنا بحاجة ماسة إلى دراسة وتنقيح تلك الأساليب الحديثة (الغملاس، ٢٠٢٢).

ونجد أن دور المعلم يحتم عليه توظيف الاتجاهات الحديثة في تقنيات التعليم والتي تعزز استخدام التكنولوجيا بهدف تحفيز المتعلمين وزيادة دافعيتهم، وهذا الأمر الذي دفع الباحثين للاهتمام بالتطبيقات التربوية الحديثة للتقنيات وفتح المجال للتعليم من خلال طرق مختلفة، من خلال بيئة تفاعلية يستطيع الطالب التفاعل من خلالها ومن أهم تلك المهارات ما يعرف بتلعب التعليم (سامية الغامدي، ٢٠٢٠). وباعتبار المعلم أحد المحاور المؤثرة في منظومة التعليم الحديثة، فتحقيق أهداف التعليم يعتمد على مدى كفاءة المعلم وجودته وتمكنه من تقنيات التعليم الحديثة، كما يعتمد نجاح العملية التعليمية على مدى امتلاك المعلم للوعي الكافي بمسؤولياته الجديدة والكفاءة اللازمة في تلك المنظومة، وقدرته على نقل المعرفة للمتعلمين داخل وخارج الصفوف، مما يؤكد على أهمية التركيز على تصورات حول استخدام وتوظيف تقنيات التعليم وإستراتيجياته (العتيبي والسواط، ٢٠٢٣). ولأن تطوير التعليم يبدأ من تطوير المعلم وإعداده ليواكب تلك التغييرات الحديثة، وحتى يتم ذلك من المتحتم علينا إعداد جيل من المعلمين قادرين على التعامل مع مستحدثات التعليم ويتم ذلك من خلال تطوير دور المعلم والعمل على زيادة وعيه بتلك المستحدثات التقنية والحديثة من أدوات وإستراتيجيات (عامر، ٢٠١٤).

كما جاءت مقررات الحاسب الآلي في التعليم كإحدى الخطوات ليُحقق التعليم أهداف التحول للانفتاح التكنولوجي وتطبيقاته المتنوعة في الحياة عامة وفي التعليم بوجه خاص، فالحاسب الآلي يساعد كلاً من المعلم والطالب على تحسين نوعية وجودة المعرفة التطبيقية المقدمة لهم، كما أن مناهج الحاسب الآلي مرتبطة ارتباطاً وثيقاً بالتعليم الإلكتروني وتتطلب من المعلمين العمل الجاد على توظيف تقنيات التعليم وأدواتها لتحقيق الأهداف المنشودة في العملية التعليمية (الرحيلي، ٢٠٢٢).

ومن التقنيات الحديثة في التعليم تقنية التلعب، حيث ظهر هذا المفهوم لأول مرة عام ٢٠٠٢ على يد نيك بيلينج (Nick Pelling) وبدأ استخدامه في أدبيات تقنيات التعليم عام ٢٠٠٨، حيث يُصنّف التلعب من الإستراتيجيات المتطورة والحديثة والتي تقوم على دوافع المتعلمين ودمج عناصر تصميم اللعبة في سياقات تعليمية واعتماد تجربة التعليم في تسهيل وتنظيم التدريس والمساعدة في تعليم المفاهيم وتطبيقاتها، والهدف الأساسي منها هو دمج خصائص وميكانيكا اللعب لخلق نوع من التحفيز للمتعلمين وتيسير عملية التدريس (موسي، ٢٠٢٠).

وقد أكّدت العديد من الدراسات على أهمية التلعيب في التدريس وخاصة تدريس الحاسب الآلي حيث أشار جاد الله (٢٠٢١) إلى فاعلية برنامج تدريبي مقترح قائم على التلعيب في تنمية المهارات الرقمية لمعلمي المرحلة الأساسية وأهمية الاهتمام بتوظيف التلعيب في التدريس، كما أظهرت دراسة الشمري (٢٠١٩) فاعلية استخدام إستراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية، ضرورة الاستفادة من إستراتيجية التلعيب وتوظيفها داخل الفصول الدراسية وضرورة إعداد وتدريب المعلمين على استخدامها وتوظيفها. كما كشفت دراسة أبو يونس (٢٠٢١) عن أثر التدريس وفق إستراتيجية التلعيب على التفكير الرياضي وتقبل التكنولوجيا لدى طلبة الصف السابع في الرياضيات في المدارس الحكومية في محافظة طولكرم، وضرورة استخدام إستراتيجية التلعيب في المقررات التعليمية، وأشارت نتائج دراسة المطيري (٢٠٢٢) إلى أهمية استخدام إستراتيجية التلعيب في رفع مستوى التحصيل الدراسي ورفع الدافعية نحو تعلم مهارات حل المسائل في مقرر الحاسب وتقنية المعلومات.

وبناءً على ما سبق فقدت أوصت الدراسات -التي تم عرضها أعلاه - بتوظيف التلعيب في تدريس المواد الدراسية لما لها من أثر في تحسين عملية التعلم، كذلك أوصت تلك الدراسات المعلم بتوظيفها والاستفادة منها بفاعلية لتحقيق أهداف التعلم، وهو ما يتطلب من المعلمين الوعي الكافي والتصور الشامل لآليات استخدامها والمهارات اللازمة لتوظيفها بفاعلية، وتخطي جميع المعوقات لتحقيق الاستفادة من المستحدثات التقنية.

• مشكلة الدراسة وتساولاتها Statement of the Study Problem and Questions:

في ظل الثورة التقنية التي يشهدها التعليم في عصرنا الحالي ظهرت إستراتيجية التلعيب (Gamification) والتي اهتمت بتوفير تفاعل وتحفيز في العملية التعليمية، حيث يمكن أن تستخدم كأداة قوية لتحسين التعلم (عرفة وغنيم، ٢٠٢٣). وقد أوصى ناه وآخرون (Nah et al., 2014) بضرورة مراجعة الأدبيات المتعلقة بالتلعيب وتقييم أثرها على العملية التعليمية وتشجيع الباحثين على ضرورة دراسة متطلبات ومعوقات تطبيقها، وتطوير تطبيقات تعليمية تعتمد على الألعاب.

وهدف العديد من الدراسات إلى معرفة تصورات وقياس اتجاهات المعلمين حول استخدام التلعيب في التدريس ومنها دراسة الشمري والشمري (٢٠٢٣) والتي سعت فيها إلى التعرف على تصورات معلمات رياض الأطفال في مدينة حائل نحو استخدام تقنية التلعيب Gamification في تصميم بيئات التعلم الإلكترونية ومعوقات استخدامها، ودراسة الغامدي (٢٠٢٣) والتي هدفت إلى معرفة تصورات معلمي الرياضيات في المرحلة الابتدائية نحو تقنية التلعيب وآليات تطويرها في

منطقة مكة المكرمة، وكذلك دراسة العتيبي (٢٠١٨) والتي تناولت درجة تطبيق إستراتيجية التلعب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية.

وبناءً على ما سبق وفي ظل ندرة الدراسات العربية التي تناولت الكشف عن تصورات المعلمات حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي، وتماشياً مع متطلبات المستحدثات التقنية والحاجة إلى البحث في أثرها على العملية التعليمية، وتحديد المتطلبات والاتجاهات حولها، تظهر الحاجة إلى معرفة تصورات المعلمات حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف، وسعت الدراسة الحالية إلى الإجابة على الأسئلة الآتية:

« ما تصورات المعلمات حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف؟

« هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في تصورات المعلمات حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف تعزى إلى عدد سنوات الخبرة؟

« هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في تصورات المعلمات حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف تعزى إلى المؤهل العلمي؟

• أهداف الدراسة Purposes of the Study:

تهدف الدراسة إلى التعرف على:

« تصورات المعلمات حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف.

« الفروق في تصورات المعلمات حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف والتي تعزى إلى عدد سنوات الخبرة.

« الفروق في تصورات المعلمات حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف والتي تعزى إلى المؤهل العلمي.

• أهمية الدراسة Significance of the Study :

• الأهمية النظرية:

في ظل تطور وتقدم التقنيات التعليمية ومستحدثاتها والحاجة الماسة إلى معرفة تصورات المعلمين حول التقنيات الحديثة في البيئات التعليمية كالتلعب قدِّمَت هذه الدراسة كإضافة معرفية تميزت بالأصالة - في حدود علم الباحثة - وتمثلت أهمية الدراسة في تناولها لموضوع تصورات معلمات الحاسب حول التلعب في ظل قلة عدد الدراسات التي تطرقت إلى هذا الجانب في مادة الحاسب الآلي، ومعرفة تصورات المعلمات حولها للمساهمة في مواكبة تطور التعليم في المملكة العربية السعودية.

• الأهمية التطبيقية:

من المأمول أن تُفيد هذه الدراسة فيما يلي:

« مساعدة المشرفين التربويين على تصميم وتطوير الدورات التدريبية للمعلمين بهدف رفع كفاءتهم في استخدام التلعيب وتزويدهم بالمهارات اللازمة.

« تمكين المشرفين التربويين من دعم المعلمين الذين يمتلكون اتجاهات وتصورات إيجابية نحو التلعيب وتدريبهم على تصميم دروس تعتمد على التلعيب.

« تزويد المهتمين بتطوير المناهج بمقترحات الدراسة وتوصياتها، لإثراء المقررات بإستراتيجيات التلعيب وتحسين نوعية التعلم.

« تشجيع الباحثين في مجال تقنيات التعليم على ابتكار ألعاب تعليمية تتناسب مع الفئات العمرية وتوظيفها في الأغراض التعليمية والبحثية.

« إثراء المكتبة العربية بدراسات في مجال الاتجاهات والتصورات حول استخدام التلعيب في التدريس، في ظل ندرة البحوث والدراسات في هذا المجال.

• حدود الدراسة Limitations of the Study:

اقتصرت الدراسة الحالية على الحدود الآتية:

« الحدود الموضوعية: اقتصرت الدراسة على معرفة تصورات معلمات المرحلة المتوسطة نحو تقنية التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف.

« الحدود البشرية: اقتصرت هذه الدراسة على معلمات الحاسب الآلي.

« الحدود المكانية: تم إجراء الدراسة في مدارس المرحلة المتوسطة بمدينة الطائف.

« الحدود الزمانية: طبقت الدراسة في الفصل الدراسي الثاني للعام ١٤٤٥هـ.

• مصطلحات الدراسة Definitions of the Study Terms:

• التصور perception:

تعرف التصورات بأنها "تمثيلات داخلية للمثيرات البصرية، وهي عملية صياغة المفاهيم أو المعاني الكلية وإدراكها" (الحجازي، ٢٠١١، ص ١١٢). كما ذكر الهزاني وآخرون (٢٠٢٣) بأنها تصوراتنا العقلية حول العالم المحيط وكل ما يصل إلينا عن طريق الحواس والقدرة على فهمه وترجمته. ويمكن تعريف التصورات إجرائياً بأنها مجموعة من المفاهيم الداخلية والاتجاهات التي تتكون لدى المعلمة أثناء استخدامها التلعيب في تدريس مقررات الحاسب الآلي.

• التلعيب Gamification:

عرف كيرياكوفا وآخرون (Kiryakova et al., 2014) التلعيب بأنه استخدام استراتيجيات اللعبة وعناصر اللعبة وأفكارها في سياق مختلف عن سياق الألعاب من أجل زيادة التحفيز والالتزام والتأثير على سلوك المستخدم.

كما يمكن تعريف التلعيب إجرائياً بأنه توظيف مبادئ اللعب وعناصره ودمجها مع مجموعة الإجراءات التي يستخدمها المعلمون بهدف تحفيز الطلاب وإشراكهم وحل المشكلات في مجموعة من الخطوات لتدريس المقررات الدراسية.

• الإطار النظري والدراسات السابقة

• المبحث الأول: التلعيب Gamification

• أولاً: مفهوم التلعيب Gamification

يُعدُّ مفهوم التلعيب من المواضيع الحديثة في مجال التعليم وتقنياته، حيث يشكل مفهوم التلعيب والتعلم باللعب واللعب مجموعة من المفاهيم الشائكة لدى الكثير من الباحثين (الجهني، ٢٠١٩). والتلعيب مصطلح حديث تم اشتقاقه من كلمة (Game) وتأتي بمعنى اللعبة وتم استخدامه تحت مسمى Gamification ما تعني باللغة العربية التلعيب أو اللوعبة، وقد عرّفها الملاح وفهيم (٢٠١٦) بأنها تطبيق عناصر اللعبة ومجموعة من تقنيات التصميم الرقمي والتي تؤدي في مجملها إلى تحقيق الأهداف في مجالات خارج سياق اللعبة، كما عرّفها بورك (Burke, 2014) بأنها استخدام ميكانيكا عناصر تصميم اللعبة في مجالات أخرى تؤدي لتحقيق أهدافها.

ويُعرّف التلعيب في التعليم بأنه أداة تستخدم لزيادة دافعية التّعلم والتّحدي والإنجاز في مساقات خارج نطاق اللعبة التعليمية، بمعنى دمج ميكانيكا اللعبة في سياقات تعليمية (عبد الرحمن، ٢٠٢١). كما يمكن تعريف التلعيب في التعليم بأنه تصميم تعليمي يهدف إلى زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم عن طريق توظيف تصميم عناصر اللعب في البيئة التعليمية بغرض جذب اهتمام المتعلمين وتحفيزهم على المشاركة، والتأثير على سلوكهم وزيادة من رغبتهم ودرجة مشاركتهم والتركيز على دمج المتعة مع المهام التعليمية (العتيبي، ٢٠١٨). كما أشار الشهري (٢٠٢٤) إلى أن التلعيب في التعليم يقصد به عملية نقل آليات الألعاب كما هي في المجالات الترفيهية إلى العملية التعليمية بغرض تحقيق الأهداف وتحسين وتشجيع أداء المتعلمين.

• ثانياً: الأساس النظري والفلسفي للتلعيب

يُعدُّ أفلاطون أول من أدرك أهمية اللعب من أجل التعلم والتي ذكرها في كتابه "القوانين" حيث قام فيها بتوزيع التفاح على التلاميذ كدافع لتعلم الحساب، وأرسطو الذي ركز على أهمية تشجيع المتعلمين على اللعب بالأشياء التي سيتعلمون من خلالها عندما يصبحون كباراً، فنظرة التّعلم من خلال اللعب كانت موجودة منذ قديم الأزل، فقد نادى سقراط بفصل التعليم عن حالة الحزن والأسى وكان يرى أنه لا عائق من دمج التعليم واللعب، وهو ما يزيد من حماسة التّعلم (الجهني، ٢٠١٩).

وهناك مجموعة من النظريات التي يعتمد عليها الأساس الفلسفي للتعلم من خلال اللعب والتي عُرِضت من خلال الأدبيات النفسية ويمكن أن تُفسر لنا لماذا يلعب الأفراد في كل المراحل العمرية؟ حيث صُفّت هذه النظريات إلى نظريات تقليدية ونظريات حديثة والتي استعرضتها الجهني (٢٠١٩) فيما يلي:

• النظريات التقليدية Classical Theory:

« نظرية الطاقة الزائدة *Surplus Theory*: وتقوم على فكرة أن اللعب يهدف إلى التخلص من الطاقة الزائدة التي يملكها الإنسان رغم وجود معارضة لهذه النظرية كون الطاقات يمكن أن تُستهلك في الأعمال الإبداعية.

« نظرية تجديد الطاقة *Recreational Theory*: وهي على العكس من نظرية الطاقة الزائدة؛ حيث تقوم فكرتها حول أن اللعب هو تجديد للطاقة وتحمل الإجهاد من أجل المتعة والمثابرة.

« النظرية التلخيصية *Recapitulation Theory*: وتقوم على أساس أن الإنسان يمثل أدوار من سبقوه في كافة مراحل حياته، وواجهت هذه النظرية الكثير من النقد.

« نظرية الإعداد للعمل *Practice Theory*: وتقوم هذه النظرية على أن اللعب هي مرحلة لإعداد الفرد لوظائف الحياة المستقبلية.

• النظريات الحديثة Modern Theory:

وتعتمد هذه النظريات على مفهوم أشمل وأوسع من مجرد تفسير ما يحدث أثناء اللعب إلى تفسير دور اللعب في حياة الإنسان والظروف المحيطة، مثل سلوك اللاعب ومن أشهر هذه النظريات:

« نظرية التحليل النفسي *Psychoanalytic Theory*: وصاحبها فرويد والذي ذكر إن الطفل يفضل أن يمثل مواقف العالم الحقيقي لخلق عالمه الخاص، يكرر فيه تجارب العالم الحقيقي مع ترتيب الأفكار بالطرق التي تروق له.

« النظرية السلوكية *Behaviorism Theory*: وتعني بأن التعلم نتيجة اللعب هو نتيجة مجموعة من المثيرات تؤثر في سلوك المتعلمين.

« نظرية النمو المعرفية *Cognitive Theory*: وتعتمد نظرية بياجيه للنمو المعرفي في اللعب على افتراض وجود عمليتين أساسيتين لكل نمو وهي التمثيل والموائمة، أمّا فيجوتسكي فيرى أنه عن طريق اللعب يمكن للطفل فصل الشيء عن معناه، والتّوجه نحو التفكير المجرد ودور إيهامي في تطور النمو الفكري.

« نظرية باتسون *Batson* ونظرية برلاين *Berlyne*: وتقوم هذه النظرية على أنّه عن طريق اللعب يشكل الطفل إطار يفهم منه أن ما يحدث في اللعب لا يمثل الحياة الواقعية وأن ما يحدث من استجابات يفهمها ويصنفها المتعلمون بأنها "لعب"، أمّا برلاين فيرى إن ما يحدث أثناء اللعبة هو استجابة لحاجة الجهاز العصبي للاستشارة عن طريق أدوات اللعب التي تؤدي إلى خفض حاجة الدماغ للاستشارة.

• ثالثاً: أهمية التّلعيب

تكمن أهمية التّلعيب في التعليم، لما تعززه من مهارات في سياقات ونماذج تزيد من الدافعية للتعلم، حيث يحظى التلعيب بأهمية كبير تتمثل فيما يلي:

« يتميز التلعيب بالعمل الجماعي، فيتعاون الطالب مع مجموعته لنيل الحوافز، ويساعد الأفراد على دمجهم مع الفريق، حيث يدعم أعضاء المجموعة بعضهم لتحقيق الأهداف.

« يساهم التلعيب في الانضباط من خلال الالتزام بقواعد اللعب وزيادة مسؤولية الفرد المباشرة لزيادة فرص التميز والوصول للحوافز.

« يوفر التلعيب مزيداً من الحرية حيث تُعطى أو تُسلب النقاط من المتعلمين بناءً على فهمهم وتقديمهم.

« إن تطبيقه بانتظام لفترات طويلة، ومتابعة تطبيق القواعد باستمرار يعود بنتائج إيجابية مع الوقت.

« تحويل المواد المملة إلى مواد ممتعة حيث يُعدّ سبباً يجعل من الطلاب يتحمسون للتعلم مما ينعكس على عملية التعلم إيجاباً (الغامدي، ٢٠٢٣).

إن أهمية استخدام التلعيب في التعليم تكمن في التأثير الإيجابي في مستويات تعلم المتعلمين، حيث أكّدت دراسة الكنعان (٢٠٢٢) والتي هدفت إلى التعرف على فاعلية استخدام التلعيب في التحصيل الدراسي، على فاعلية استخدام التلعيب في التدريس وزيادة التحصيل الدراسي والدافعية نحو التعلم حيث تجعل من المهام المملة مهام مشوقة، مما يزيد اندماج المتعلمين ودافعتهم للتعلم ويزيد من مستويات التحفيز والإنجاز، وجاءت الكثير من الدراسات التي كشفت عن أثر التلعيب في البيئات التعليمية وأثره على المتعلمين وهذا ما أشار له تشين وتيو (Chen & Tu, 2021) حيث أكّدت هذه الدراسة على كفاءة التلعيب في بيئات التعلم الرقمية، وفعاليتها للمتعلمين كما أن الطلاب الذين تعلموا من خلال التعلم القائم على اللعب حققوا تقدماً في الإنجاز مقارنة بالطلاب الذين تعلموا في بيئات تقليدية مما خفض من مستويات القلق والعبء المعرفي لديهم.

• رابعاً: فوائد التلعيب

تجلى أهمية التلعيب في التعليم والتي ذكرتها العديد من الأدبيات والدراسات ومنها ما أكد عليه الغامدي (٢٠٢٣) في أن للتلعيب أهمية خاصة في تطوير مهارات القرن الحادي والعشرين، كما يستخدم لمساعدة الطلاب على التعلم بطريقة مشوقة، ودفعهم للمشاركة الإيجابية أثناء التعلم. وهذا ما أشارت إليه دراسة العتيبي والنفيعي (٢٠٢٢) التي كشفت عن فاعلية التلعيب، وتوصلت إلى أن التلعيب ينمي مهارات الاتصال بكافة أنواع لدى المتعلمين، وهي وسيلة للتخلص من بعض الضغوطات التي تقع على المتعلمين أثناء بعض الممارسات التربوية والاجتماعية، كما أن التلعيب يضيف جواً من المتعة والترفيه للمتعلمين فيساهم في التخلص من صعوبة التعلم، ويدفع المتعلمين للتعلم الذاتي، فالتلعيب له آثار إيجابية على التحصيل الدراسي ومهارات التفكير العليا والتحسين من نواتج التعلم، وتحفيز قدرة الطلاب على المشاركة الإيجابية في عملية التعلم

(Rabah et al., 2018). كما أن توظيف التلعيب في التعليم يساعد على تعزيز مستويات الدافعية وتعديل سلوك المتعلمين، فالدوافع التي تحققها عناصر اللعبة لها أثر كبير على كلا من التحفيز والدافعية والإيجابية لدى المتعلمين (السلمي، ٢٠١٩).

• خامسا: أنواع وعناصر التلعيب

حيث أن التلعيب في التعليم هو من المسارات المهمة التي تساعد إلى زيادة دافعية المتعلمين من خلال دمج عناصر اللعبة في السياقات التعليمية بهدف التأثير على سلوك المتعلمين وجذبهم وتحفيزهم لزيادة المتعة والمشاركة والتركيز على المهمات، فيمكن تصنيفه إلى نوعين هما:

- ❖ التلعيب البنائي: وهذا النوع لا يحتوي على أي عنصر من عناصر اللعبة بل يحتفظ بمحتوى الدرس دون تغيير أثناء تطبيق عناصر اللعبة، مثل أن يجمع الطالب النقاط عند إتمامه المهمة أو التكليف المطلوب منه.
- ❖ تلعيب المحتوى: وفي هذا النوع يتم تغيير المحتوى من خلال تطبيق عناصر اللعبة وتعديله ليكون مشابها للعبة، مثل أن تُضاف عناصر اللعبة للمحتوى ويبدأ الطالب باجتياز التحديات (العتيبي والنفيعي، ٢٠٢٢).

وحُدّت العبدان والقرني (٢٠٢١) مجموعة من العناصر لتقنية التلعيب والتي ذُكرت من خلال الدراسات والأدبيات بحيث يمكن توظيف تلك العناصر في العملية التعليمية، ونذكر منها:

- ❖ قوائم ترتيب اللاعبين أو المتصدرين (Leader Boards): وهي قائمة توضح للمتعلم موقعه بالنسبة للآخرين وتساعد على تحفيزه من خلال معرفة مستوى تطوره والحرص على تحسين مستواه.
- ❖ النقاط (Points): وهي النقاط التي يتم جمعها عند إتمام مهمة أو تكليف معين ولا يوجد طريقة معينة لتحديد آلية منح النقاط بل يعتمد ذلك على ما يقرره المعلم.
- ❖ المستويات (Levels): وهي المراحل التي ينتقل إليها الطالب أو المتعلم عند إتمام مهمة محددة، ولا ينتقل الطالب إليها إلا بعد تحقيق وإتمام المرحلة السابقة.
- ❖ التغذية الراجعة: وهي من العناصر المهمة وتحدد للمتعلمين ما أنجزوه وما يجب عليهم إنجازه.
- ❖ الأوسمة (Badges): وهي مجموعة من الرموز، والشارات، والأوسمة التحفيزية، والتي تستخدم كمكافآت عند إنجاز وتحقيق معيار ما، ويتم منحها من قبل المعلم لتعزيز مستويات الدافعية والمنافسة عند إتمام مهمة قبل الموعد أو غيرها من الإنجازات.

وأضاف الغامدي (٢٠٢٣) وهالفورسن (Halvorsen, 2013) عدداً من عناصر التلعيب وهي: الجوائز والهدايا الافتراضية التي يحصل عليها الطلاب

(Rewards)، والإنجازات والعلامات والصُّور الرمزية والرَّخْم السلوكي والتحديات التي تُقابلك أثناء اللعبة (Challenges) والعدُّ التنازلي وتحديد الأهداف والتلميحات والمجموعات التشاركية وغيرها من العناصر.

• سادساً: مبادئ التَّلْعِيب

من خلال مراجعة الأدبيات السابقة ذات الصلة والتي ذكرت مجموعة من المبادئ والأسس التي يجب مراعاتها عند تطبيق التَّلْعِيب من أجل التعلم (Huang, 2006; Soman, 2013; Shin, 2006)، تم الوصول إلى مجموعة من تلك المبادئ والتي تم ذكرها أيضاً في تقرير أكسفورد اناليتكا (Oxford Analytica, 2016) والتي يمكن تلخيصها فيما يلي:

« فهم الجمهور أو السياق: من خلال تحليل خصائص الفئة العمرية والظروف المحيطة بعملية التعلم وتحليل قدراتهم واحتياجاتهم، والتَّعرف على مهاراتهم وذلك يساعدنا على تحديد البرامج المناسبة والفترة الزمنية للتنفيذ، وتحديد المتطلبات وربطها بالأهداف.

« تحديد أهداف التعلم: والتركيز على أهداف ونواتج التعلم عند تصميم اللعبة حتى نتأكد من تحقيقها وقياسها عند إكمال المهام.

« تنظيم الخبرة: وفيها يتم تحديد العناصر المناسبة لمستوياتهم العمرية وقدراتهم ومهاراتهم السابقة، ويراعى فيها التدرج من الأسهل للأصعب للمحافظة على الدافعية، ومراعاة ألا تكون صعبة تتخطى قدراتهم فتُشعرهم بالإحباط والقلق، ولا تكون سهلة جداً تُشعرهم بالملل وانعدام الدافعية.

« تحديد الموارد: وتعني تحديد مجموعة من التعليمات المحددة والتي تساعد المصممين للوصول إلى تكامل التعلم من خلال تحديد آلية لقياس التقدم، ووحدة لقياس مدى التقدم، وقواعد لضبط السلوك، وتغذية راجعة جيدة.

« عناصر تطبيق اللعبة: وهو خلق بيئة تعليمية تحفز الدافعية تُتيح للمتعلمين الانتقال بين المستويات وإعطاء تغذية راجعة بعد إتمام المهام.

• سابعاً: معوقات التَّلْعِيب

وعلى الرغم من أهمية التَّلْعِيب والمميزات العالية لتطبيقه في التعليم إلا أنه توجد العديد من معوقات استخدامه، مثل القصور في الفهم الصحيح لمفهوم التَّلْعِيب؛ فالكثير يخلط ما بين مفهوم التعلم القائم على اللعب، ومفهوم التَّلْعِيب والذي يقوم على استخدام عناصر اللعبة في سياقات أخرى مثل البيئات التعليمية، والذي يهدف بدوره إلى زيادة دافعية المتعلم لتعلم المهارات حول موضوع ما، ويمكن حصر بعضاً من معوقات التَّلْعِيب فيما يلي:

« الجدوى المالية: حيث أن التَّلْعِيب بشكل أساسي يعتمد على توفر التكنولوجيا ومواردها من أجهزة وحاسبات تمكن المتعلمين من تطبيق التَّلْعِيب، وعدم توفرها يعيق تطبيق التَّلْعِيب ويحدُّ من التواصل والتعلم.

«اهتمام الطلاب: بسبب التفاوت بين الطلاب الذين يعتمدون من الأساس على ألعاب الفيديو والذين يحققون نجاحاً عند ممارسة التلعيب مقارنة بأقرانهم الذين لا يلعبون ألعاب الفيديو، ويعتبر الانتقال من الطريقة التقليدية والتي حققوا من خلالها نجاحاً إلى أسلوب التلعيب أمراً قد يسبب لهم نوعاً من الإحباط وهبوط العزيمة.

«الأهداف غير المتناسقة: حيث إنه من الشائع استخدام التلعيب في المجالات والمعارف التي تتضمن مجموعة من الأهداف القابلة للقياس، ومن الصعب تطبيقه في مجالات أخرى مثل مقالات الكتابة (العتيبي والنفيعي، ٢٠٢٢).

ومن معوقات التلعيب أيضاً والتي ذكرها العبدان والقرني (٢٠٢١) ضعف التنفيذ من قبل المعلم وعدم تمكنه، مما يتسبب في إثارة الفوضى بداخل الصف، وقد يعيق عملية التعلم ويؤدي إلى إضاعة الوقت، كما إن الطبيعة التنافسية للألعاب قد تسبب الإحباط، وتزيد من معدلات القلق، وتُعزز الشعور بالنقص لدى بعض التلاميذ، كما أن عبء الإعداد ومتابعة تحقق الأهداف قد يزيد أعباء إضافية على المعلمين.

وقد أكدت دراسة الشمري والشمري (٢٠٢٣) على وجود مجموعة من عوائق تطبيق التلعيب في التعليم، منها تأثير السلوك السلبي على الطلاب، وكثرة الأعباء المسندة للمعلم وعدم وجود الإمكانيات الكافية والتي تحد من استخدام تقنية التلعيب في تصميم بيئات التعلم الإلكترونية، وهو ما تؤكد نتائج دراسة العباسي (Alabbasi, 2018) والتي أشارت نتائجها إلى أن دمج عناصر اللعبة قد يكون له تأثير سلبي على نسبة من الطلاب، حيث أن الطبيعة التنافسية هو أمر غير مرضي لبعض الطلاب مما يحد من تقدمهم.

• البحث الثاني: التصورات

• أولاً: مفهوم التصورات

إن "التصور" مصطلح أصيل في عددٍ من المجالات العلمية وكذلك في المعاجم العربية، فيعرف التصور بأنه نشاط ذهني لتكوين الأفكار الناتجة عن مشيرات ومنبهات واستحضار شيء محسوس بالعقل دون التصرف فيه، وقد أخذ التصور مفهوماً الإدراكي المفرد بمعنى إدراك بدون إصدار الأحكام بنفي أو إثبات، وبعد استخدامه في المناهج وطرق التدريس موضوع مستحدث يأخذ أهمية كبيرة (سالم والوصيفي، ٢٠١٧).

• ثانياً: خصائص التصورات والعوامل المؤثر فيها

إن التصورات لا يجب أن تكون تمثيل حريء للخبرة السابقة، بل يجب أن تتضمن عمليات بناء وتركيب تحولها من كونها مجرد عملية استنساخ إلى مفهوم أوسع من ذلك، وهي قابلة للتكيف والتحكم، وتمتاز التصورات بمجموعة من الخصائص التي لخصها العتيبي والسواط (٢٠٢٣) فيما يلي:

- ◀◀ إن التصورات ليست تمثيل حري في بل تعتبر تخطيط عام.
- ◀◀ يجب أن تشمل التصورات معاني مرتبطة بها.
- ◀◀ تساعد الأشخاص على التذكر عن طريق فهم الكلمات وربطها.
- ◀◀ تختلف التصورات حسب الموقف والخبرة السابقة للأشخاص.

وأضاف العتيبي والسواط (٢٠٢٣) أن عملية تكوين التصورات تركز على عملية إعطاء المعنى للأشياء والتعرف على وظيفتها حتى يحدث الوعي بالشيء عند التعرض لمؤثرات خارجية، وتتركب هذه التصورات من مزيجاً من الإحساس والتخيل وإدراك العلاقة القائمة بين الأشياء، وتوجد بعض العوامل والتي تؤثر في تكوين التصورات منها:

- ◀◀ المثبرات التي يدركها الإنسان بحواسه الخمس ويتعرض لها.
- ◀◀ الخبرات والتعلم السابق.
- ◀◀ الحالة المزاجية للأشخاص ومدى تأثيرها في التصور.
- ◀◀ دافعية الفرد في محاولته لإدراك وفهم المعنى وتشكيل التصور.
- ◀◀ الظروف الانفعالية التي تؤثر بالأفراد.

وكما ذكرنا إن هذه العوامل تؤثر وتتداخل فتعطي تصور مختلف من شخص لآخر تبعاً للموقف والظروف والاهتمامات والحالة النفسية والأوضاع المحيطة.

- **المبحث الثالث: تصورات معلمات الحاسب حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي**
- **أولاً: تدريس الحاسب الآلي باستخدام التقنية**

يعتبر مقرر الحاسب الآلي من المقررات المهمة لإكساب الطلاب الثقافة العامة في مجالات الحاسب، وإتقان المهارات المختلفة عند إعداد وتنفيذ برامجه بفعالية، فهو يساعد على التفكير وتوسيع الخيال من خلال تمثيل المواقف والألعاب المسلية ومن خلال تعلم البرمجة.

وتعتمد فلسفة برامج الحاسب الآلي للمرحلة المتوسطة بالملكة العربية السعودية على محو أمية الحاسب الآلي من خلال رؤية تؤكد على الاستفادة من التجارب العالمية، وتحقيق التكامل لمناهج الحاسب الآلي من خلال توظيف تقنية المعلومات والاتصالات كأدوات ووسائل لمساندة العملية التعليمية (عمر الغامدي، ٢٠٢٠).

- **ثانياً: تحديات تدريس الحاسب الآلي باستخدام التقنيات**

يواجه تدريس الحاسب الآلي مجموعة من العوائق والتحديات في جميع المراحل الدراسية، وهي ما تتطلب من المنظومة التعليمية البحث في سبل التصدي لها، وإعداد المعلم حتى يكون قادر على التغلب على هذه التحديات ويمكن حصر بعضها من هذه التحديات فيما يلي:

«الاختلاف في وفرة المواد والإمكانات التقنية من مكان لآخر وانخفاض جودتها في القرى والهجر.

«الاختلاف والتفاوت في المستوى الاجتماعي والاقتصادي بين الطلاب.

«الاختلاف في مستوى وتوافر البرامج التدريبية بين القرى والهجر (العيسى، ٢٠٢٣).

ويواجه معلمو الحاسب الآلي تحديات ومعوقات عند استخدام الأدوات التقنية في تدريس الحاسب الآلي حيث أكدت دراسة العتيبي (٢٠١٨) -والتي أجريت بهدف معرفة درجة تطبيق إستراتيجية التلعب ومعوقات تطبيقها من وجهة نظر معلمات الحاسب واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي لتحقيق أهداف الدراسة - على وجود معوقات لتطبيق تقنية التلعب، تأتي المعوقات المرتبطة بالإدارة والإمكانات أولاً ثم المعوقات المرتبطة بالمنهج، يليها المعوقات المرتبطة بالمعلمة، وأخيراً تأتي المعوقات المرتبطة بالطالبة.

وأجرت السعدون (٢٠٢٢) دراسة هدفت إلى تحليل الفرص والتحديات التي يواجهها المعلمون في تدريس الحاسب الآلي عبر الإنترنت، واستخدمت المنهج النوعي وقامت بجمع معلومات الدراسة من خلال المقابلات، وقد أظهرت نتائج الدراسة أن مجمل التحديات تتركز في ضعف الشبكات وقلة الأجهزة وصعوبة التعامل مع البرامج بالإضافة إلى عدد من التحديات التربوية والاجتماعية الأخرى.

• ثالثاً: تصورات معلمات الحاسب حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي

أجرى الغامدي (٢٠٢٣) دراسة هدفت إلى معرفة تصورات معلمات الرياضيات في المرحلة الابتدائية نحو تقنية التلعب، واتبع الباحث المنهج الوصفي واستخدم الاستبانة أداة للدراسة، وتم توزيعها على عينة عشوائية تكونت من (٢٥٠) معلماً من معلمي الرياضيات بمنطقة مكة المكرمة، وأشارت نتائج الدراسة أن تصورات المعلمين جاءت بنسبة عالية، حيث أدت نتائج الدراسة إلى زيادة تحفيز الطلاب، وجذبت عناصر اللعبة انتباه الطلاب، وتُعزى هذه النتيجة إلى إدراك معلمي الرياضيات بالمرحلة الابتدائية لأهمية التلعب في تحسين التفكير الرياضي.

وأهتمت العديد من الدراسات برصد اتجاهات وآراء المعلمين حول التلعب ومنها دراسة العباسي (Alabbasi, 2018) والتي اعتمدت على المنهج الاستكشافي للتعرف على تصورات المعلمين نحو استخدام التلعب، وتكونت العينة من جميع الطلبة المعلمين أثناء الخدمة وقبلها، وتم جمع البيانات من خلال الاستبانة وأظهرت نتائج الدراسة وجود تصور إيجابي نحو استخدام أدوات التلعب في التعلم عبر الإنترنت، ودراسة العتيبي (٢٠٢١) والتي اتبعت المنهج الوصفي التحليلي لتحديد درجة تطبيق إستراتيجية التلعب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلي،

حيث تكوّن مجتمع الدراسة من جميع معلمات الحاسب في المرحلتين المتوسطة والثانوية والبالغ عددهن (٧٨٠) معلمة وتم جمع البيانات من خلال استبانة أظهرت نتائجها آراء مرتفعة لدى المعلمات حول التّلعيب، وأشارت النتائج أيضاً مجموعة من المعوقات تحول دون تطبيقها.

وفي السياق ذاته، أكّدت الدراسة النوعية التي أجراها ياسار وآخرون (Yaşar et al., 2020) والتي هدفت إلى تحديد مستويات تبني معلمي المدارس الابتدائية تقنية التّلعيب والمعوقات والحلول، وقد تم إجراء الدراسة على عينة تكونت من (١٢) معلماً، واستخدمت الدراسة أداة المقابلة، وتوصلت إلى أن غالبية المعلمين ينظرون إلى مفهوم التّلعيب باعتباره لعبة تعليمية، حيث واجه المعلمون مشاكل السلوك المفرد والتنافسية أثناء استخدام التّلعيب.

كما أجرى هاري وسولدوس -مارشيز (Hari & Zsoldos-Marchis, 2020) دراسة كمية هدفت إلى التعرف على آراء المعلمين نحو إستراتيجية التّلعيب، وأجريت الدراسة على عينة تكونت من (١٩٦) معلماً، وقد جمعت البيانات من خلال الاستبانة، وأظهرت نتائجها وجود تصورات إيجابية لدى المعلمين، ووجود قصور لدى المعلمين في فهم الممارسات حول التّلعيب وعدم القدرة على التمييز ما بين التّلعيب والتعلم القائم على الألعاب.

ويتضح من الدراسات السابقة مدى التوافق بينها وبين الدراسة الحالية في التأكيد على أهمية معرفة تصورات وتوجهات المعلمين نحو استخدام إستراتيجية التّلعيب وذلك لدورها الكبير في تحفيز الطلاب وتحسين العملية التعليمية إلا أن هذه الدراسات لم تتناول هذه التصورات من وجهة نظر معلمات الحاسب الآلي نحو استخدام التّلعيب في تدريس الحاسب الآلي.

• منهجية الدراسة وإجراءاتها

• أولاً: منهج الدراسة Study Methodology:

تقتضي طبيعة هذه الدراسة ومن أجل تحقيق أهدافها استخدام المنهج الوصفي المسحي وذلك لملائمته لطبيعة الدراسة وأهدافها وتساؤلاتها والتي تهدف إلى معرفة تصورات معلمات المرحلة المتوسطة حول استخدام التّلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف، حيث يعتمد هذا المنهج على وصف الظاهرة وصفا دقيقاً كما توجد في الواقع، من خلال جمع البيانات عن الظاهرة عن طريق استخدام أدوات مثل الاستبيان والمقابلة والاختبار (عباس وآخرون، ٢٠١٤).

• ثانياً: مجتمع الدراسة Study Population:

تكوّن مجتمع الدراسة من جميع معلمات الحاسب الآلي للمرحلة المتوسطة في مدينة الطائف للعام الدراسي (١٤٤٥هـ)، وقد تم إتباع أسلوب الحصر الشامل وذلك

من خلال تطبيق الأداة على كامل مجتمع الدراسة نظراً لمحدودية مجتمع الدراسة، وبلغ عدد معلمات الحاسب الآلي في المرحلة المتوسطة (٢١٧) وفق الإحصائية الصادرة من إدارة التخطيط والتحول في الإدارة العامة لتعليم الطائف (ملحق ١).

• ثالثاً: عينة الدراسة Study Sample:

تم تطبيق عينة الدراسة على كامل مجتمع الدراسة وذلك لمحدودية مجتمع الدراسة وضمان تمثيلها تمثلاً صادقاً، وذلك بإتباع أسلوب الحصر الشامل لمجتمع الدراسة من معلمات الحاسب الآلي للمرحلة المتوسطة في مدينة الطائف، وتم الحصول على عدد (٢١٢) استجابة صالحة للتحليل الإحصائي تمثل عينة الدراسة. وفيما يلي وصف لعينة الدراسة تبعا للمتغيرات الديموغرافية للدراسة وهي المؤهل العلمي وعدد سنوات الخبرة:

جدول (١) توزيع أفراد عينة الدراسة تبعا للمؤهل العلمي:

المؤهل العلمي	التكرار	النسبة المئوية
بكالوريوس	١٨٣	٨٦.٣%
دراسات عليا	٢٩	١٣.٧%
المجموع	٢١٢	١٠٠%

ويتضح من الجدول (١) أن نسبة المعلمات الحاصلات على مؤهل بكالوريوس أعلى من المعلمات الحاصلات على مؤهلات الدراسات العليا، حيث تكونت العينة من عدد (١٨٣) معلمة ممن يحملن مؤهل البكالوريوس بنسبة (٨٦.٣%) حيث تمثل الفئة العليا من أفراد العينة، بينما وجد أن عدد (٢٩) معلمة حاصلة على مؤهل الدراسات العليا بنسبة بلغت (١٣.٧%)، وتمثل هذه العينة مجتمع الدراسة من معلمات الحاسب الآلي للمرحلة المتوسطة في مدينة الطائف.

جدول (٢) توزيع أفراد عينة الدراسة تبعا لعدد سنوات الخبرة:

عدد سنوات الخبرة	التكرار	النسبة المئوية
أقل من ٥ سنوات	٢٢	١٠.٤%
من ٥ سنوات إلى ١٠ سنوات	٢٤	١١.٣%
أكثر من ١٠ سنوات	١٦٦	٧٨.٣%
المجموع	٢١٢	١٠٠%

ويتضح من الجدول (٢) أن عينة الدراسة تكونت من (٢٢) معلمة من عينة الدراسة ممن بلغت خبرتهن أقل من ٥ سنوات بنسبة (١٠.٤%) حيث تمثل الفئة الأقل من أفراد العينة، بينما نجد أن عدد (٢٤) معلمة ممن تراوحت خبرتهن بين ٥ إلى ١٠ سنوات بنسبة بلغت (١١.٣%)، ويتضح أيضا أن عدد (١٦٦) معلمة بلغت خبرتهن أكثر من ١٠ سنوات بنسبة بلغت (٧٨.٣%) حيث تمثل الفئة العليا من أفراد العينة، وهذه العينة تمثل مجتمع الدراسة من معلمات الحاسب الآلي للمرحلة المتوسطة في مدينة الطائف.

• رابعاً: متغيرات الدراسة Study Variables:

اشتملت الدراسة على المتغيرات الديموغرافية الآتية:

• أولاً: المتغيرات المستقلة وهي:

« المؤهل العلمي وله فئتان: (بكالوريوس – دراسات عليا).

« عدد سنوات الخبرة ولها ثلاث فئات: (أقل من ٥ سنوات – من ٥ سنوات إلى ١٠ سنوات – أكثر من ١٠ سنوات).

• ثانياً: المتغير التابع وهو: تصورات معلمات المرحلة المتوسطة حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف.

• خامساً: أداة الدراسة Study Instrument:

لتحقيق هدف الدراسة الحالية في معرفة تصورات معلمات المرحلة المتوسطة حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف، ولأننا استخدمنا المنهج الوصفي المسحي، تم تصميم (استبانة) مبنية على ما تم مراجعته في الأدبيات السابقة والدراسات التي تناولت موضوع تصورات معلمات المرحلة المتوسطة حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف، وتكوّنت أداة الدراسة في صورتها الأولية من قسمين:

« القسم الأول: صُمم هذا القسم لجمع البيانات الأولية (الديموغرافية) لعينة الدراسة ويتكون من متغيري: (عدد سنوات الخبرة – والمؤهل العلمي).

« القسم الثاني: اشتملت الاستبانة على محور واحد لقياس تصورات المعلمات حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف وتحتوي على (١٦) فقرة، وتم استخدام مقياس ليكرت الخماسي والمكوّن من خمس خيارات وهي: (موافق بشدة – موافق – محايد – غير موافق – غير موافق بشدة).

• بناء أداة الدراسة:

تم بناء الاستبانة حسب الخطوات التالية:

« دراسة نظرية للأدبيات والتي تناولت استخدام التلعب بشكل عام وخاصة التي تناولت استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي.

« الاطلاع على الدراسات ذات العلاقة كدراسة الشمري والشمري (٢٠٢٣) والغامدي (٢٠٢٣).

« إعداد استبانة أولية بهدف استخدامها في جمع البيانات.

« عرض الاستبانة على المشرف العلمي من أجل اختبار مدى ملائمتها لجمع البيانات.

« تعديل الاستبانة بشكل أولي حسب رأي المشرف العلمي.

« عرض الاستبانة على مجموعة من المحكمين المتخصصين، والذين قاموا بمراجعة الاستبانة للتأكد من مناسبتها للإجابة على تساؤلات الدراسة وتحقيق أهدافها وتعديل ما يلزم.

« تطبيق الاستبانة على عينة استطلاعية من أجل التأكد من صدق الاتساق الداخلي وحساب الثبات.

• الخصائص السيكومترية للأداة (الصدق - الثبات)

١- الصدق الظاهري للأداة (صدق المحكمين)

قامت الباحثة بالتحقق من الصدق الظاهري بعرض الأداة في صورتها الأولية على المشرف العلمي على الدراسة والذي أوصى بإجراء بعض التعديلات ثم عرضها على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة والاختصاص من السادة أعضاء هيئة التدريس المختصين في المناهج وطرق التدريس وتقنيات التعليم في مجال موضوع الدراسة والمبالغ عددهم (٩) محكمين (ملحق ٢)، وذلك للتأكد من ملائمة العبارات للغرض الذي وضعت من أجله، وسلامة صياغتها والتأكد من مدى وضوح العبارات ومناسبتها لموضوع الدراسة. وبناء على آراء المحكمين تم إجراء عددا من التعديلات في ضوء تلك الملاحظات من أبرزها: تم معالجة بعض العبارات وإعادة صياغتها لتكون أكثر وضوحا، كما تم فصل عبارة (أشعر أن تقنية التلعب تساهم في تنمية مهارات اتخاذ القرار وحل المشكلات لدى الطالبات) إلى عبارتين (أشعر أن التلعب يساهم في تنمية مهارات اتخاذ القرار لدى طالبات المرحلة المتوسطة، أشعر أن التلعب يساهم في تنمية مهارات حل المشكلات لدى طالبات المرحلة المتوسطة)، وبذلك تكون عدد فقرات الأداة في صورتها الأولية (١٦) فقرة.

٢- صدق البناء للاستبانة:

تم التحقق من صدق الاتساق الداخلي للأداة من خلال تطبيقها على عينة استطلاعية مكونة من (٣٠) معلمة من معلمات الحاسب الآلي في المرحلة المتوسطة للكشف عن تصورات المعلمات حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف، حيث تم التأكد من صدق البناء عبر حساب معامل ارتباط بيرسون بين كل فقرة والمحور الذي تنتمي إليه، والجدول (٣) يوضح ذلك:

جدول (٣) قيم معامل ارتباط بيرسون لحساب الارتباط بين كل عبارة والمحور الذي تنتمي إليه (ن=٣٠):

العبارة	الارتباط	العبارة	الارتباط
١	٠.٧٥	٩	٠.٩١
٢	٠.٨٨	١٠	٠.٨٩
٣	٠.٨١	١١	٠.٨٨
٤	٠.٩٤	١٢	٠.٩٣
٥	٠.٩٧	١٣	٠.٦٧
٦	٠.٧٩	١٤	٠.٨٦
٧	٠.٨٧	١٥	٠.٨٢
٨	٠.٩١	١٦	٠.٨٩

♦♦ الارتباط دال عند مستوى (٠.٠١)

يتبين من الجدول (٣) أن قيم معاملات ارتباط بيرسون لصدق البناء بين كل عبارة والمحور الذي تنتمي إليه تراوحت بين (٠.٦٧) و (٠.٩٧) وهي قيم موجبة ومرتفعة وذات دلالة إحصائية عند المستوى (٠.٠١)، وهو ما يؤكد صدق الأداة والوثوق بها في جمع بيانات الدراسة.

٣- ثبات الأداة:

يعني ثبات الأداة التأكد من أن الإجابة ستكون نفسها تقريباً عند تكرار تطبيق الأداة، حيث تم استخدام معامل ألفا كرونباخ لحساب ثبات الأداة كما يتضح من الجدول (٤):

جدول (٤) قيم معامل ألفا كرونباخ لحساب ثبات الأداة (ن=٣٠):

المحور	عدد العبارات	معامل الثبات (ألفا كرونباخ)
تصورات معلمات المرحلة المتوسطة حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف	١٦	٠.٩٧

يتضح من الجدول (٤) أن قيمة معامل ألفا كرونباخ لحساب الثبات بلغت (٠.٩٧) وهي قيمة عالية تدل على أن أداة الدراسة تتمتع بدرجة عالية من الثبات يؤكد صلاحيتها في جمع بيانات الدراسة.

بعد عرض الأداة في صورتها الأولية على المحكمين وتطبيقها على العينة الاستطلاعية وحساب صدق البناء والثبات، أصبحت الأداة في صورتها النهائية (ملحق ٣) جاهزة لتطبيقها على عينة الدراسة.

٤- الحكم على الاستجابات (بناء الحكم):

لتحديد طول خلايا مقياس ليكرت تم إتباع الخطوات التالية:

« حساب المدى = أعلى درجة - أقل درجة (٥ - ١) »

« الحصول على طول الخلية من خلال قسمة المدى على أكبر قيمة في المقياس (٥) = (٤ ÷ ٥ = ٠.٨) »

« حساب أطوال الخلايا بإضافة قيمة طول الخلية إلى أقل قيمة في المقياس (الواحد الصحيح) حيث أصبحت أطوال الخلايا كما يلي:

جدول (٥) معيار الاستجابة على فقرات الاستبانة

معيار الحكم	الدرجة	معيار الاستجابة
منخفضة جداً	من ١ إلى أقل من ١.٨٠	غير موافق بشدة
منخفضة	من ١.٨٠ إلى أقل من ٢.٦٠	غير موافق
متوسطة	من ٢.٦٠ إلى أقل من ٣.٤٠	محايد
عالية	من ٣.٤٠ إلى أقل من ٤.٢٠	موافق
عالية جداً	من ٤.٢٠ إلى ٥	موافق بشدة

• سادساً: إجراءات تطبيق الدراسة Implementations of Study :

قامت الباحثة بالخطوات التالية لتطبيق الدراسة:

« الاستفسار عن تسجيل موضوع الدراسة في مكتبة الملك فهد الوطنية (ملحق ٤). »

- ◀ مراجعة الأدب التربوي والدراسات السابقة المتعلقة بموضوع تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي في المرحلة المتوسطة.
- ◀ إعداد الإطار النظري الخاص بالدراسة.
- ◀ مراجعة الأدب النظري والدراسات السابقة وبناء الأداة (الاستبانة) بناءً على ما تم مراجعته.
- ◀ القيام بعرض الأداة على مجموعه من المحكمين والتحقق من الصدق والثبات.
- ◀ الحصول على خطاب الموافقة على تطبيق أداة الدراسة من لجنة أخلاقيات البحث العلمي بجامعة الطائف (ملحق ٥) وخطاب الإدارة العامة للتعليم بمحافظة طائف (ملحق ٦) للسماح بتطبيق أداة الدراسة في صورتها النهائية على عينة الدراسة.
- ◀ جمع وتبويب وإدخال البيانات من خلال برنامج التحليل الإحصائي (SPSS) واستخلاص النتائج.
- ◀ عرض النتائج التي توصلت إليها الباحثة وتفسيرها ومناقشتها في ضوء الأدبيات السابقة.

• سابعاً: الأساليب الإحصائية المستخدمة في الدراسة Statistical Approaches:

- ◀ للإجابة على أسئلة الدراسة استخدمت الباحثة برنامج التحليل الإحصائي (SPSS) لإجراء المعالجات الإحصائية المناسبة لصيغة البيانات وأهداف الدراسة، وتمثلت في الأساليب الإحصائية الآتية:
- ◀ التكرارات والنسب المئوية لوصف عينة الدراسة.
- ◀ معامل ارتباط بيرسون (Person) لحساب صدق الاتساق الداخلي لاستبانة التصورات.
- ◀ معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) لحساب ثبات استبانة التصورات.
- ◀ المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لترتيب فقرات الاستبانة.
- ◀ اختبار تحليل التباين اللابارامتري كروسكال واليس (Kruskal-Wallis test) للكشف عن الفروق بين المجموعات ذات الثلاث مستويات فأكثر.
- ◀ الاختبار اللابارامتري مان -وتني (Mann-Whitney U test) لتحديد الفروق بين مجموعتين مستقلتين.

• عرض نتائج الدراسة وتفسيرها ومناقشتها:

• أولاً: عرض نتائج الدراسة

- النتائج المتعلقة بالسؤال الأول: ما تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف؟
- ◀ للإجابة على السؤال الأول تم إيجاد المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية وترتيبها لمعرفة درجة الموافقة على فقرات المحور والتي تكونت من (١٦) فقرة، حيث يوضح الجدول (٦) إجابات أفراد العينة على الاستبانة مرتبة تنازلياً.

جدول (٦) المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والترتب والدرجات لإجابات أفراد العينة على فقرات الاستبانة (تصورات المعلم حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف) مرتبة تنازليا.

الدرجة	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	العبارة	رقم العبارة	٢
عالية جداً	٠.٥٧	٤.٥٢	أعتقد أن استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي يسهم في إضفاء الحيوية والنشاط لدى طالبات المرحلة المتوسطة.	١٦	١
عالية جداً	٠.٦٦	٤.٥٢	أرى أن استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي يجذب انتباه وميول طالبات المرحلة المتوسطة نحو المادة.	١٠	٢
عالية جداً	٠.٦٠	٤.٥١	أشعر أن استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي يجعل المواقف التعليمية ممتعة ومشوقة.	٦	٣
عالية جداً	٠.٥٩	٤.٤٨	أعتقد أن التلعب يساعد في تحفيز طالبات المرحلة المتوسطة نحو دراسة مقرر الحاسب الآلي.	٢	٤
عالية جداً	٠.٦٣	٤.٤٨	أرى أن استخدام التلعب يساعد في تسهيل تدريس مقرر الحاسب الآلي.	٣	٥
عالية جداً	٠.٦٨	٤.٤٣	أعتقد أن استخدام التلعب يزيد من دافعية التعلم لدى الطالبات في مقرر الحاسب الآلي.	١٣	٦
عالية جداً	٠.٦٥	٤.٤٣	أشعر أن استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي يسهم في زيادة شعور طالبات المرحلة المتوسطة بالإنجاز.	٨	٧
عالية جداً	٠.٦٨	٤.٤١	أرى أن التلعب يسهم في تنمية الذكاء لدى طالبات المرحلة المتوسطة.	٤	٨
عالية جداً	٠.٦٣	٤.٤٠	أعي أن التلعب أحد الإستراتيجيات التدريسية الحديثة للحاسب الآلي في المرحلة المتوسطة.	١	٩
عالية جداً	٠.٦٧	٤.٤٠	أعتقد أن استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي يسهم في تنمية الإبداع لدى طالبات المرحلة المتوسطة.	٥	١٠
عالية جداً	٠.٦٩	٤.٣٩	أعتقد أن استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي ينمي مهارات التفكير العليا لدى طالبات المرحلة المتوسطة.	٩	١١
عالية جداً	٠.٧٠	٤.٣٦	أعتقد أن استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي يسهم في زيادة كفاءة الطالبات.	١٢	١٢
عالية جداً	٠.٧١	٤.٣٢	أشعر أن التلعب يسهم في تنمية مهارات اتخاذ القرار لدى طالبات المرحلة المتوسطة.	١٤	١٣
عالية جداً	٠.٧٥	٤.٣١	أشعر أن التلعب يسهم في تنمية مهارات حل المشكلات لدى طالبات المرحلة المتوسطة.	١٥	١٤
عالية جداً	٠.٧١	٤.٢٨	أعتقد أن استخدام التلعب ينمي الاستقلالية لدى طالبات المرحلة المتوسطة.	٧	١٥
عالية جداً	٠.٧٩	٤.٢٦	أعتقد أن استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي يساعد في استثمار الوقت.	١١	١٦
عالية جداً	٠.٥٣	٤.٤١	المتوسط العام		

يتضح من الجدول (٦) أن المتوسط العام لتصورات المعلم حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف بلغ (٤.٤١) وبانحراف معياري (٠.٥٣) وبدرجة عالية. كما يتضح أن متوسطات تصورات المعلم حول استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف تراوحت بين (٤.٢٦) و(٤.٥٢) بدرجة عالية جداً، وكانت أعلى العبارات هي العبارة (١٦) والتي تنص على "أعتقد أن استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي يسهم في إضفاء الحيوية والنشاط لدى طالبات المرحلة المتوسطة" بمتوسط حسابي (٤.٥٢) وبانحراف معياري (٠.٥٧) وبدرجة عالية جداً، وتليها العبارة (١٠) والتي تنص على "أرى أن استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي يجذب انتباه وميول طالبات المرحلة المتوسطة نحو المادة" بمتوسط حسابي (٤.٥٢) وبانحراف معياري (٠.٦٦) وبدرجة عالية جداً، ثم تليها العبارة (٦) والتي تنص على "أشعر أن استخدام التلعب في تدريس الحاسب الآلي يجعل المواقف التعليمية ممتعة ومشوقة" بمتوسط حسابي (٤.٥١) وبانحراف معياري (٠.٦٠) وبدرجة عالية جداً، ثم تليها العبارة (٢) والتي تنص على "أعتقد

أن التلعيب يساعد في تحفيز طالبات المرحلة المتوسطة نحو دراسة مقرر الحاسب الآلي" بمتوسط حسابي (٤.٤٨) وبانحراف معياري (٠.٥٩) وبدرجة عالية جدا.

بينما كانت أقل العبارات هي العبارة (١١) والتي تنص على "اعتقد أن استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي يساعد في استثمار الوقت" بمتوسط حسابي (٤.٢٦) وبانحراف معياري (٠.٧٩) وبدرجة عالية جدا، وتليها العبارة (٧) والتي تنص على "اعتقد أن استخدام التلعيب ينمي الاستقلالية لدى طالبات المرحلة المتوسطة" بمتوسط حسابي (٤.٢٨) وبانحراف معياري (٠.٧١) وبدرجة عالية جدا، ثم تليها العبارة (١٥) والتي تنص على "أشعر أن التلعيب يسهم في تنمية مهارات حل المشكلات لدى طالبات المرحلة المتوسطة" بمتوسط حسابي (٤.٣١) وبانحراف معياري (٠.٧٥) وبدرجة عالية جدا، ثم تليها العبارة (١٤) والتي تنص على "أشعر أن التلعيب يسهم في تنمية مهارات اتخاذ القرار لدى طالبات المرحلة المتوسطة" بمتوسط حسابي (٤.٣٢) وبانحراف معياري (٠.٧١) وبدرجة عالية جدا .

• **النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني:** هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف تعزى إلى عدد سنوات الخبرة؟

للإجابة عن السؤال الثاني تم استخدام اختبار تحليل التباين اللابارامتري كروسكال واليس (Kruskal-Wallis test) للكشف عن الفروق بين استجابات أفراد العينة تبعاً لمتغير عدد سنوات الخبرة في الثلاث مستويات وأكثر، ويتضح من جدول (٧) نتيجة الاختبار:

جدول (٧) نتيجة اختبار تحليل التباين اللابارامتري كروسكال واليس (Kruskal-Wallis test) للكشف عن الفروق بين استجابات أفراد العينة تبعاً لمتغير عدد سنوات الخبرة:

المتغير	أطراف الدراسة (المستويات)	العدد	متوسط الرتب	مربع كاي	درجة الحرية	مستوى الدلالة
سنوات الخبرة	أقل من ٥ سنوات	٢٢	١٥.٩٥	٠.٠٠٩	٢	٠.٩٩٦
	من ٥ سنوات إلى ١٠ سنوات	٢٤	١٧.٥٠			
	أكثر من ١٠ سنوات	١٦٦	١٦.٤٣			

يتضح من الجدول (٧) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) بين استجابات أفراد العينة نحو تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف تبعاً لمتغير عدد سنوات الخبرة؛ حيث بلغت قيمة مربع كاي (٠.٠٠٩) وبلغ مستوى الدلالة (٠.٩٩٦) وهي قيمة أكبر من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) وغير دالة إحصائياً.

• **النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث:** هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف تعزى إلى المؤهل العلمي؟

للإجابة عن السؤال الثالث تم استخدام اختبار تحليل التباين اللابارامتري مان-وتني (Mann-Whitney U test) للكشف عن الفروق بين استجابات أفراد

العينة تبعاً لمتغير المؤهل في مستويين مستقلين، ويتضح من جدول (٨) نتيجة الاختبار:

جدول (٨) نتيجة اختبار تحليل التباين اللابارميتري مان-وتني (Mann-Whitney U test) للكشف عن الفروق بين استجابات أفراد العينة تبعاً لمتغير المؤهل:

مستوى المؤهل	العدد	متوسط الرتب	قيمة "ز" Z	قيمة مان وتني	الدلالة
بكالوريوس	١٨٣	١٢.٩٣	٢.١٥٦-	٢٠٠٠.٥٠٠	٠.٠٣١
دراسات عليا	٢٩	١٢٩.٠٢			

يتضح من الجدول (٨) وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند $(\alpha \leq 0.05)$ بين استجابات أفراد العينة في محور تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف تبعاً للمؤهل العلمي لصالح الدراسات العليا؛ حيث بلغت قيمة مان وتني (٢٠٠٠.٥٠٠)، وقيمة (ز) بلغت (٢.١٥٦-) وبلغ مستوى الدلالة (٠.٠٣١) وهي قيمة أصغر من مستوى الدلالة $(\alpha \leq 0.05)$ ودالة إحصائية.

• ثانياً: تفسير ومناقشة النتائج:

• تفسير ومناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الأول:

• ما تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف؟

أظهرت نتائج الدراسة أن تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف جاءت بدرجة عالية جداً، ويعزى ذلك إلى أن معلمات الحاسب يدركون أن استخدام تقنية التلعيب يساهم في جعل الموقف التعليمي ممتع ومشوق، وهو ما يزيد من حيوية ونشاط الطالبات أثناء التعلم، كما أن استخدام التلعيب في التدريس يساعد المعلمات على تحفيز الطالبات، وهذا ما أكدته نتائج دراسة العتيبي والنضيعي (٢٠٢٢) والتي أكدت فاعلية التلعيب في تحفيز الطلاب وتعزيز تعلمهم بطرق ممتعة من خلال المكافآت والحوافز، مما يضيف جواً من المتعة والترفيه ويساهم في دفع المتعلمين نحو التعلم الذاتي.

كما بيّنت نتائج الدراسة وجود تصورات إيجابية لدى المعلمات نحو تحسين نواتج التعلم التي تكتسبها الطالبات من خلال تطبيق التلعيب، حيث ترى المعلمات أن استخدام التلعيب يساهم في تنمية الذكاء لدى الطالبات، ويساعد على تعزيز مهارات التفكير العليا، كما تعزى هذه النتيجة أيضاً إلى كون المعلمات يشعرن أن استخدام التلعيب يساهم في تنمية مهارتي حل المشكلات واتخاذ القرار لدى الطالبات مما يساهم في زيادة الإبداع لدى الطالبات، وأشار الغامدي (٢٠٢٣) إلى أهمية التلعيب في تنمية مهارات القرن الحادي والعشرون حيث يساعد على زيادة دافعية الطلاب مما يعزز لدى الطلاب القدرة على المشاركة الإيجابية وتحسين نواتج التعلم لديهم.

ويمكن تفسير ذلك بأن التلعيب يساهم في جذب اهتمام وميول الطالبات مما يعزز دافعيتهم نحو تعلم المقررات، كما أن استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي ينمي الاستقلالية لدى طالبات المرحلة المتوسطة، وهو ما يوفر للطالبات نموذج تعليمي يساعد بدوره في تعزيز شعورهن بالكفاءة والإنجاز، مما يساهم في دعم التعلم الإيجابي، وهو ما ينمي بدوره أيضا الاستقلالية والدافعية لدى الطالبات؛ حيث أكدت دراسة تشين وتيو (Chen & Tu, 2021) على كفاءة التلعيب في بيئات التعلم الرقمية، وفعاليتها نحو المتعلمين حيث أن التلعيب يساعد على تحقيق الإنجاز مقارنة بالطالب الذين تعلموا في بيئات تقليدية، مما خفض من مستويات القلق والعبء المعرفي لديهم.

وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه نتائج دراسة هاري وسولدوس -مارشيز (Hari & Zsoldos-Marches, 2020) والتي أظهرت وجود تصورات إيجابية لدى المعلمين نحو إستراتيجية التلعيب ونتائج دراسة العباسي (Alabbasi, 2018) والتي أثبتت وجود تصور إيجابي لدى المعلمين نحو استخدام أدوات التلعيب عبر الإنترنت كما اتفقت النتائج مع دراسة الغامدي (٢٠٢٣) والتي أكدت على أثر التلعيب في زيادة تحفيز الطلاب وجذب عناصر اللعب لهم، وتعزى تلك النتيجة إلى إدراك معلمي الرياضيات بالمرحلة الابتدائية لأهمية التلعيب في تحسين التفكير.

• تفسير ومناقشة النتائج المتوقعة بالسؤال الثاني:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف تعزى إلى عدد سنوات الخبرة؟

كشفت نتائج الدراسة عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة في محور تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف تبعا لمتغير عدد سنوات الخبرة، وقد يعود ذلك إلى أن التلعيب من التقنيات الحديثة في العملية التعليمية، مما يؤدي إلى وجود خبرات وممارسات وتصورات متشابهة لدى المعلمات باختلاف سنوات خبراتهن، وتتفق هذه النتيجة مع ما توصلت إليه نتائج دراسة العتيبي (٢٠٢١) والتي أكدت على عدم وجود فروق بين متوسطات استجابات أفراد العينة حول درجة تطبيق إستراتيجيات التلعيب تبعا للخبرة.

• تفسير ومناقشة النتائج المتوقعة بالسؤال الثالث:

هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) في تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف تعزى إلى المؤهل العلمي؟

أظهرت نتائج الدراسة الحالية وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات أفراد العينة في محور تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب

الآلي بمدينة الطائف تبعاً لمتغير المؤهل، ويعزى ذلك إلى أهمية التأهيل ما بعد الجامعي في صقل الخبرات الحديثة، حيث تمتلك الفئة العليا إدراك ووعي أعلى بأهمية مفهوم إستراتيجية التلعيب في ظل التطور التقني المتسارع، واختلفت نتائج هذه الدراسة مع نتائج دراسة العبدان والقرني (٢٠٢١) والتي أثبتت عدم وجود فروق بين استجابات معلمي العلوم حول تطبيق إستراتيجية التلعيب في تدريس العلوم تبعاً لمتغير المؤهل، وربما يعود السبب في ذلك الاختلاف لاختلاف الجنس؛ كون المعلمات ذوات المؤهلات العليا لديهن إدراك أكبر لأهمية التطوير الذاتي، ودافعية للبحث حول التقنيات الحديثة، والمستحدثات في الميدان التربوي مثل التلعيب، والتي تتطلب من المعلمات البحث في المجالات الحديثة.

• عرض ملخص نتائج الدراسة وتوصياتها ومقترحاتها:

• أولاً: ملخص نتائج الدراسة:

من خلال دراستنا الحالية تم التوصل إلى النتائج التالية:

◀ إن تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف جاءت بدرجة عالية جداً بمتوسط حسابي (٤.٤١) وبانحراف معياري (٠.٥٣).

◀ عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) بين استجابات أفراد العينة تبعاً لمتغير عدد سنوات الخبرة؛ حيث بلغت قيمة مربع كاي (٠.٠٠٩) وبلغ مستوى الدلالة (٠.٩٩٦) وهي قيمة أكبر من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) وغير دالة إحصائياً.

◀ وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند ($\alpha \leq 0.05$) بين استجابات أفراد العينة تبعاً للمؤهل العلمي؛ حيث بلغت قيمة مان وتني (٢٠٠٠.٥٠٠)، وقيمة (ز) (-٢.١٥٦) وبلغ مستوى الدلالة (٠.٠٣١) وهي قيمة أصغر من مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) ودالة إحصائياً، مما يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$) بين استجابات أفراد العينة تبعاً للمؤهل العلمي بين معلمات الحاسب ذوات مؤهل البكالوريوس ومعلمات الحاسب الآلي ذوات مؤهلات الدراسات العليا لصالح الدراسات العليا.

• ثانياً: توصيات الدراسة:

في ضوء ما توصلت إليه نتائج الدراسة توصي الباحثة بما يلي:

◀ إقامة دورات تدريبية لمعلمات الحاسب الآلي وخاصة لحاملات مؤهل البكالوريوس لإكسابهن المهارات اللازمة لاستخدام تقنية التلعيب في تصميم بيئات تعلم لتدريس مادة الحاسب الآلي.

◀ تخفيف العبء التدريسي والأعمال المصاحبة المسندة للمعلمات مما يعزز القدرة على توظيف واستثمار الوقت في تطبيق التلعيب مما يحقق تنمية المهارات المتعددة لدى الطالبات.

◀ الاهتمام بتصميم الدروس وفق تقنية التلعيب مما يساهم في تحقيق نتائج أفضل في مجالات استثمار وقت الحصة وتحقيق الاستقلالية لدى الطالبات وتنمية مهارات اتخاذ القرار.

« تبني آلية واضحة لزيادة الوعي والتصور لدى معلمات الحاسب الآلي نحو استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي.

• ثالثاً: مقترحات الدراسة:

- « تقترح الدراسة الحالية بعض الدراسات المكملّة لها في مجالها وهي كما يلي:
- « إجراء دراسة وصفية لمعرفة درجة تطبيق معلمات الحاسب الآلي لتقنية التلعيب في مناطق أخرى في المملكة العربية السعودية.
- « إجراء دراسة مماثلة للدراسة الحالية تتناول تحديد متطلبات ومعوقات تطبيق تقنية التلعيب من وجهة نظر معلمات الحاسب الآلي في المرحلة المتوسطة.
- « إجراء دراسة وصفية لمعرفة تصورات معلمات الحاسب الآلي نحو تطبيق إستراتيجية التلعيب في المراحل التعليمية الأخرى.
- « إجراء دراسة وصفية لتحديد التصورات نحو تطبيق إستراتيجية التلعيب في التدريس من وجهة نظر معلمات المواد الأخرى.

• قائمة المراجع:

• أولاً: المراجع العربية:

- أبو يونس، روند حسن توفيق (٢٠٢١). أثر التدريس وفق إستراتيجية التلعيب على التفكير الرياضي وتقبل التكنولوجيا في الرياضيات لدى طلبة الصف السابع في المدارس الحكومية في محافظة طولكرم (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة النجاح الوطنية.
- حاد الله، كمال، سلمان (٢٠٢١). فاعلية برنامج تدريس مقتدر قائم على التلعيب لتنمية المهارات الرقمية لمعلمي المرحلة الأساسية (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية (غزة).
- الحسن، منى، ماط (٢٠١٩). نمذجة مقتدر للمنهج المتمركز على التلعيب لتنمية مهارات التفكير. مجلة البحث العلمي في التربية، ٧ (٢)، ٧٣-١١٢.
- الحجازي، مدحت عبد الرزاق (٢٠١١). معجم مصطلحات علم النفس عربي-إنكليزي-فرنسي. دار الكتب العلمية.
- الحبل، مام محمد عوده (٢٠٢٢). واقع تهذيب التعلم الإلكتروني في تدريس مقدر الحاسب الآلي بالمرحلة الثانوية من وجهة نظر المعلمين والمدرسات التربويات. مجلة القراءة والمعرفة، ٩٣-٩٤، ١٣٦.
- سالم، محمد السيد اباهيم هاله صيف، محمد أحمد (٢٠١٧). تصورات معلمات المرحلة الثانوية الأزهرية لاستخدام الكمبيوتر في تعليم اللغة العربية وعلاقتها باتجاهاتهم نحوه. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ٨٨، ٢٢١-٢٦٦.
- السعدون، الهام عبدالكريم (٢٠٢٢). تدريس الحاسب الآلي عبر الإنترنت من وجهة نظر المعلمين في منطقة الرياض: التحديات والفرص: دراسة نوعية. مجلة العلوم التربوية، ٣٤ (٢)، ٢٤٩-٢٧٦.
- السلمي، سامي شعلان بختيار (٢٠١٩). فاعلية بيئة تعليمية قائمة على التلعيب الرقمي في تنمية مهارات الحاسب الآلي ودافعية الإنجاز لدى طلاب الصف الأول متوسط (رسالة دكتوراه غير منشورة). جامعة أم القرى.
- الشمري، بدر ثروي عبد الله (٢٠١٩). فاعلية استخدام إستراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل. مجلة كلية التربية، ٣٥ (٥)، ٥٧٤-٦٠٢.
- الشمع، نساء محمد هاشم، سلطان (٢٠٢٣). تصورات معلمات باس، الأطفال في مدينة حائل، نحو استخدام تقنية التلعيب "Gamification" في تصميم بيئات التعلم الإلكترونية ومعوقات استخدامها. مجلة كلية التربية، ١٠٨، ٣٤٥-٣٧٣.

- الشفيع، باسم بن، افع خذ به القلب، (٢٠٢٤)، فاعلية عناصر التلعب الـ قم، في المنصات التعليمية على تحسين الدافعية لدى طلاب المرحلة المتوسطة، مجلة العلوم التربوية والإنسانية، (٣١)، ١٥٩-١٧٥.
- عامر، طارق عبد الرؤوف (٢٠١٤)، التعليم الإلكتروني والتعليم الافتراضي (اتجاهات عالمية معاصرة)، المجموعة العربية للتدريب والنشر.
- عباس، محمد خليل ونوفل، محمد بكر والعبسي، محمد مصطفى وأبو عواد، فريال محمد (٢٠١٤)، مدخا، الى مناهج البحث في التربية وعلم النفس، (ط٥)، دا، المسدة للنش.
- عبد الرحمن، مديحة حسن محمد (٢٠٢١)، التلعب وتعليم وتعلم الرياضيات، مجلة تربويات الرياضيات، ٢٤ (٨)، ٨-٢٦.
- العبدان، مندة بنت محمد اد اهيه والف ذر، عل، بن سهد (٢٠٢١)، د حة تطبية، است اتحبة التلعب في تعليم العلوم ومعوقات تطبيقها من وجهة نظر المعلمات بمدينة مكة المكرمة. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ١٣٨ (١)، ٤٧٥-٥١٢.
- العتيد، دقة عبد (٢٠١٨)، د حة تطبية، است اتحبة التلعب ومعوقات تطبيقها لدى، معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالملكة العربية السعودية، مجلة كلية التربية (أسبوط)، ٣٤ (٤)، ٢٩٨-٣٣٧.
- العتيد، شخبة عبد بداح (٢٠٢١)، د حة تطبية، است اتحبة التلعب ومعوقات تطبيقها لدى، معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالملكة العربية السعودية، مجلة كلية التربية (أسبوط)، ٣٧ (٤)، ٢٩٨-٣٣٧.
- العتيد، نسيم عبد ال حمد، مسف ه السباط، حمد بن، حمده (٢٠٢٣)، تصهات المعلمات نحه توظيف بيانات التعلم التكيفية في العملية التعليمية، مجلة كلية التربية (أسبوط)، ٣٩ (٢)، ١٣٥-١٧٩.
- العتيبي، نسيم عيد الرحمن والنفيعي، رباب عبد الله (٢٠٢٢)، فاعلية استخدام استراتيجيات التلعب الكتة ونا عل، تنمية الدافعية نحه تعلمه مقر الرياضيات لدى طالبات المرحلة المتوسطة، المجلة العربية للتربية النوعية، ٢٣ (٦)، ٤٩٩-٥٣٤.
- عرفية، ذكرى محمد محمد خير وغنيم، عائشة على حسن (٢٠٢٣)، درجة استخدام تقنية التلعب لدى معلمى العلوم للمرحلة الابتدائية بمنطقة مكة المكرمة، مجلة كلية التربية (الأزهر)، ١٩٩، ٢٥٥-٢٩٦.
- العيس، متعب بن عبد الله متعب (٢٠٢٣)، اتجاهات معلم، ومعلمات الحاسب الآلى، نحه استخدام منصة مدرستي في التدريس بمحافظة المخوة، مجلة المناهج وطرق التدريس، ٢ (١٠)، ١١٠-١٢٤.
- الغامدى، ساميه فاضل (٢٠٢٠)، مراجعة منهجية للدراسات الأدبية: التلعب في التعليم (٢٠١٥-٢٠١٩)، المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، ٤ (١٧)، ٤٨٥-٥٠٧.
- الغامدى، عبد محمد أحمد (٢٠٢٠)، تصهات معلمات الحاسب الآلى، المرحلة المتوسطة في ضوء رؤية المملكة العربية السعودية ٢٠٣٠، مجلة كلية التربية بالمنصورة، ١١١، ١١٣٤-١١٧٤.
- الغامدى، هاند بن عبد ال حمد، تصهات معلم، ال باضات في ال حلة الابتدائية نحه تقنية التلعب وآليات تطويرها في منطقة مكة المكرمة، أبحاث المؤتمر الثامن لتعليم وتعلم ال باضات: تعلمه وتعلمه ال باضات في ضوء المتغيرات الدولية - بحوث وتجارب متميزة ورؤى مستقبلية، جدة: جامعة الأعمال والتكنولوجيا، ٦٤١-٦٤٤.
- الغملاس، خالد بن عبد الله (٢٠٢٢)، تصهات مقت ح لدمج التقنيات في التعلم وفقاً لأطار المعرفة بالتقنية وطرق التدريس والمحتوى TPACK، مجلة العلوم التربوية، ٣٢، ٢٩٢-٢٩٩.
- الكعاز، هده، بنت محمد بن ناص (٢٠٢٢)، فاعلية استخدام التلعب في التحصيل، ال اس، في مادة العلوم والدافعية نحو التعلم لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي، مجلة العلوم التربوية، ٣٤ (٣)، ٣٣٧-٣٦٢.
- المطيري، مزيونة نايف (٢٠٢٢)، أثر استخدام استراتيجيات التلعب في التحصيل الدراسي والدافعية نحه تعلمه مما، ات حا، المساذا، في مق، الحاسب وتقنية المعلومات لدى طالبات الصف الأول الثانوي، المجلة الدولية للأبحاث التربوية، ٤٦ (١)، ٢٦٩-٣٠٥.

- الملاح، تامر المغاوير وفهيم، نور الهدى محمد (٢٠١٦). الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية. دار السحاب للنشر والتوزيع.
- مهدي، محمد أحمد ف > (٢٠٢٠). قاعات في واقع حدث الألعاب في التعلم متضمنات وتوصيات للبحوث المستقبلية. تكنولوجيا التعليم: سلسلة دراسات وبحوث، ٣٠ (٦)، ١٥-٣٠.
- الهزاني، نورة سعود والشقراوي، لؤلؤة سعد والمطري، صفا بشيت، والمطيري حنان دخيل الله (٢٠٢٣). تصورات وجاهزية أعضاء هيئة التدريس للتعليم الرقمي خلال جائحة كوفيد ١٩. بحوث عربية في مجالات التربية النوعية، ٣٠ (٢)، ١١٧-١٥٨.

• ثانياً: المراجع الأجنبية:

- Alabbasi. D. (2018). Exploring teachers' perspectives towards using gamification techniques in online learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 17(2), 34-45.
- Burke.B.(2014). *Gartner redefines gamification*. Gartner Blog Network.
- Chen. C. C.. & Tu. H. Y. (2021). The effect of digital game-based learning on learning motivation and performance under social cognitive theory and entrepreneurial thinking. *Frontiers in Psychology*, 12, 750711.
- Halvorsen. M. (2013). *The use of gamification in learning applications* [Unpublished Master's thesis] The University of Bergen.
- Hari, T. H., & Zsoldos-Marchis, I. (2020). Primary school teachers' knowledge and opinion about gamification. In *ICERI2020 Proceedings* (pp. 9281-9287). IATED.
- Huang.W.H.Y..&Soman.D.(2013).Gamification of education. *Report Series: Behavioural Economics in Action*, 29(4), 1-28.
- Kirvakova. G.. Angelova. N.. & Yordanova. L. (2014, October). Gamification in education. In *Proceedings of 9th international Balkan education and science conference* (Vol. 1, pp. 679-684).
- Nah. F. F. H.. Zeng. O.. Telanrolu. V. R.. Avvanna. A. P.. & Eschenbrenner. B. (2014). Gamification of education: a review of literature. In *HCI in Business: First International Conference. HCIB 2014. Held as Part of HCI International 2014. Heraklion. Crete. Greece. June 22-27. 2014. Proceedings 1* (pp. 401-409). Springer International Publishing.
- Oxford Analytica. (2016). *Gamification and the future of education*. Oxford Analytica Ltd.
- Rahah. J.. Cassidy. R.. & Beauchemin. R. (2018, November). Gamification in education: Real benefits or edutainment. In *17th European Conference on e-Learning, Athens, Greece* (pp. 489-497).
- Shin, N. (2006). Online learner's "flow" experience: An empirical study. *British Journal of Educational Technology*, 37(5), 705-720.
- Yaşar, H., Kiyici, M., & Karatas, A. (2020). The views and adoption levels of primary school teachers on gamification, problems and possible solutions. *Participatory Educational Research*, 7(3), 265-279.

