كلية التربية

كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم

إدارة: البحوث والنشر العلمي (المجلة العلمية)

=======

درجة تطبيق استراتيجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية

إعـداد

رقية عبيد العتيبي

﴿ المجلد الرابع والثلاثون– العدد الرابع – أبريل ٢٠١٨م ﴾

http://www.aun.edu.eg/faculty_education/arabic

ملخص البحث

هدفت الدراسة إلى الكشف عن درجه تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية بالإضافة الى الكشف عن معوقات تطبيقها من وجهة نظرهن والفروق في درجه تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية، وفق متغيرات المؤهل التعليمي، سنوات الخبرة، والمرحلة الدراسية.

ولتحقيق أهداف البحث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، وتم إعداد استبانة كاداه لجمع البيانات تكونت من ثلاث محاور رئيسية تم التحقق من دلالات صدقها وثباتها، ثم تم توزيعها الكترونيًا على مجتمع البحث المتمثل في معلمات الحاسب الألى بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية للمرحلتين المتوسطة والثانوية في الفصل الدراسي الثاني لعام ١٤٣٧-١٤٣٨هـ البالغ عددهن ٧٨٠ معلمة وكانت نسبة المسترد والصالح منها ٧٠ استبانة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية جاءت بدرجة كبيرة حيث تأتي درجة تطبيقها لدى المعلمات فيما يخص المنهج وطرق التدريس بالمرتبة الأولى، يليه درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى المعلمات فيما يخص الطالبة كما تبين أن هناك موافقة بدرجة كبيرة بين أفراد البحث على وجود معوقات لتطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية، حيث تأتي المعوقات المرتبطة بالإدارة المدرسية والامكانات المادية بالمرتبة الأولى، يليها المعوقات المرتبطة بالمناهج الدراسية، وبالمرتبة الثالثة تأتي المعوقات المرتبطة بالمعلمة، وفي الأخير تأتي المعوقات المرتبطة بالطالبات كأقل معوقات لتطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية.

Abstract

The Research objective is discover the level of implementing gamification strategy by the female teachers of computer science in Riyadh, ksa in addition to discovering the drawbacks from implementing gamification strategy by the female teachers of computer science in Riyadh, ksa from their perspective, and the differences in the level of implementing it by the female teachers of computer science in Riyadh according to the variables of education qualification, years of experience, and school grade they teach.

To achieve the research objectives the researcher used descriptive analysis method. and a questionnaire was prepared as data collective tool it consisted of three main cores which have been verified of their guidance of validity and certainty, then it was distributed online to the community of the study represented by the female teachers of computer science in Riyadh for the grades of intermediate and secondary in the second term of the year 1438-1437 H reaching the number 780 female teachers, and the percentage of the reclaimed and valid was 70 questionnaires. The research findings have reached that the level of implementing gamification by the female teachers of computer science in Riyadh, ksa were at a high level. implementing gamification comes first place to female teachers relating to curriculum and methods of teaching. Afterwards comes the level of implementing gamification strategy by the female teachers relating to the female student, it became clear that there is a high level of approval amongst the research individuals on existing the drawbacks of implementing gamification by the female teachers of computer science in Riyadh, ksa whereas the drawbacks relating to school management and financial recourses came first place, afterwards comes the drawbacks relating to curriculums. third place comes the drawbacks relating to female teacher. and lastly comes the drawbacks relating to the female students as the least drawback of implementing gamification by strategy the female teachers of computer science in Riyadh at ksa

المقدمة:

لقد بات التطور السريع والانفجار المعرفي الهائل من أهم سمات عصرنا الذي نعيش فيه الأمر الذي يحتم علينا التعامل مع هذا التقدم بكل ما يساعد على الاستفادة من منجزاته في العملية التعليمية، ولقد بذلت الكثير من الدول الشيء الكثير من ميزانياتها من أجل تحسين نظامها التعليمي، بما يتناسب مع تطورات العصر الذي نعيشه ولهذا يعد التعليم وسيلة مهمة للتقدم والتطور وخاصة في هذه القرن الذي أصبح فيه العالم كقرية صغيرة وتزايدت فيه معدلات النمو الاقتصادي وتحسن فيه الوضع المعيشي بشكل جيد مما يجعله يرتبط بالتعليم الذي هو وسيلة البناء للشعوب لمواجهة التغيرات والتحديات المستقبلية، والتطورات المتسارعة التي يشهدها العالم في هذا العصر في المجالات المختلفة وخاصة فيما يتعلق في مجال التقنيات، فأصبحت التقنية بأشكالها المختلفة مطلبًا اساسيًا من مطالب العصر وبالتحديد في مجال التعليم للاستفادة منها وتوظيفها بشكل يخدم العملية التعليمية ويحقق أهدافها.

ومع التطور التقني الكبير تطورت استراتيجيات التعليم ونظرياته، واصبح من الضروري على المعلم استخدام استراتيجيات تلائم المتعلم واحتياجاته في القرن الواحد والعشرين، ومن التوجهات الحديثة التي لابد من اخذها بعين الاعتبار هو استخدام استراتيجية التلعيب في العملية التعليمية، وذلك لما يتيح من فرص تفاعلية في التعليم والتعلم بشكل جذاب ومشوق في تنفيذ مهام معينة، وتعلم مهارات داخل اللعبة سواء كانت في شكل معلومات أو أنشطة يتم تقديمها عبر الويب أو جهاز الكمبيوتر او الأجهزة الذكية، كما ان التلعيب يعمل على تزويد الطلاب بمهارات القرن الواحد والعشرين بالإضافة إلى مهارات البحث والاستكشاف.

حيث لا يخفى على أحد مدى أهمية تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في العصر الحالي فهي محرك رئيسيًا لتطور العلوم جميعها وتمثل سندًا كبيرًا وداعمًا لكافة الانشطة الحياتية، لأنها تلعب دورا هاما في دفع عجله التعليم والمعرفة في شتى العلوم نحو افاق جديدة ووسائل حديثة في اكتساب المعرفة والاستفادة منها بالطرق والظروف المختلفة (الشايع، ١٤٣٢، ص٢٢٨).

وتعد الالعاب كما ذكر الحيلة (٢٠٠٧)" مدخلاً أساسياً إلى تطوير مفهوم الذات، والارتقاء بمستوى الرضا عنها بفعل توليد الأفكار المبدعة المناسبة لكل حدث أو مناسبة، وإيجاد الحلول المناسبة للقضايا والمشكلات التي يكون الطلبة بصدد معالجتها" (الحيلة،٢٠٠٧، ص٢٢٩).

مشكلة البحث:

ترى الباحثة من خلال ممارستها وخبرتها في العمل الميداني عدم استخدام المعلمات بصفة عامة ومعلمات الحاسب بصفة خاصة ، التطبيقات التعليمية المتاحة في متاجر الأجهزة الذكية التي تتخذ مبدا التلعيب استخداًما هادفًا لتسهيل تعلم الطالبات، ولكسر الرتابة والروتين في شرح الدروس ، وذلك على الرغم من انتشار تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، التي حظيت بجُل الاهتمام لدى القائمين على العملية التربوية في مدارس المملكة العربية السعودية، فجيل اليوم يمتلكون مهارات عالية للتعامل مع التقنية الحديثة فهم يحتاجون الى استراتيجيات تدريس تتماشى مع تطلعاتهم واحتياجاتهم.

واستراتيجية التلعيب تعد من الاستراتيجيات التربوية المهمة التي تسهم في تنمية خبرات الطلاب فالممارسات التدريسية لمعلمي الحاسب الآلي لم تعكس توظيفا فعالا مرتفعًا للتطبيقات التعليمية المعتمدة على استراتيجية التلعيب في المواقف التعليمية ومن ثم فإن قلة ممارسة أنشطة التعلم باللعب وتطبيق التلعيب لتنمية الخبرات التربوية المختلفة، لم يحقق متطلبات تنمية خبرات الطلاب ومهاراتهم وجذبهم للتعلم بطرق تتفق مع ميولهم واحتياجاتهم في ضوء توقعات القائمين على توظيف التعلم الإلكتروني ، وفي ضوء رؤية ٢٠٣٠ للمملكة العربية السعودية والتي تسعى إلى إعداد جيل مفكر ومبتكر قادر على بناء المعرفة بنفسه ولديه مهارات كافية للتعامل مع مستجدات العصر مع بناء بيئة مدرسية محفزة، وجاذبة ومرغبة للتعلم (التعليم ورؤية السعودية٢٠٣٠، د.ت.).

ومن خلال مراجعة الباحثة للدراسات والبحوث السابقة في مجال التلعيب، تبين أن معظم الدراسات السابقة والتي تم ذكرها في ادبيات البحث ركزت على دراسة أثر هذه الألعاب في تنمية تعلم التلاميذ، أما البحث الحالي فقد جاء البحث الحالي لتستقصي درجة تطبيق استراتيجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدي معلمات الحاسب الالي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية، لاسيما أن تطبيق التلعيب في التعليم يحتاج لمهارات معينه لابد للمعلمة من امتلاكها كما أن هناك بعض المعوقات التي تحد من تطبيقه يجب التعرف عليها للمساعدة في تخطيها.

أهمية البحث:

تأتي أهمية البحث من أهمية تطبيق استراتيجية التلعيب المرتبطة بتكنولوجيا الاتصالات والمعلومات والثورة التقنية التي دخلت مجالات حياة الإنسان كافة، وإسهامها في تحسين عملية التعلم والتواصل واكتساب الطلبة المهارات اللازمة، كما تسهم في الكشف عن درجة تطبيق معلمات الحاسب الآلي لاستراتيجية التلعيب، كما أنها تسهم في فتح المجال لدراسات أخرى نظراً لندرة الدارسات العربية حول استراتيجية التلعيب، واهميه تطبيقها وفي معرفة دور تطبيق

استراتيجية التلعيب في رفع الكفاءة التعليمية، واستثمار ذلك في تنميه المهارات لدى الطلاب ورفع مستوى كفاءتهم التقنية والعلمية، وفي الجانب التطبيقي تساعد مراكز تدريب المعلمات على عمل برامج تدريبية مواكبة للتطورات الحديثة للمعلمات، وبالأخص معلمات الحاسب الآلي للنهوض بمستواهم في توظيف الاستراتيجيات الحديثة والتي من اهمها التلعيب في العملية التعليمية، كما تسهم في تخطيط وإقرار مساقات دراسية للطلبة المعلمين قبل الخدمة في مجال استخدام تطبيق استراتيجية التلعيب في دعم عملية التعلم بالإضافة إلى التعرف إلى المعوقات التي تواجه معلمات الحاسب الآلي عند تطبيقهن لاستراتيجية التلعيب، مما يمكن أصحاب القرار من حلها من توفير بنية تحتيه متكاملة في المدارس تساعد على استخدام الانترنت بشكل جيد وتطبيق التلعيب وأيضا تنظيم الاعمال المسندة للمعلمات لتخفيف العبء عنهن مما يساعدهن على تطبيق الاستراتيجيات الحديثةفي التدريس والتعليم.

أسئلة البحث:

في ضوء ما سبق، جاء هذا البحث ليجيب عن الأسئلة الآتية:

١. ما درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية؟
٢. ما معوقات تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية؟
٣. هل توجد فروق في درجه تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية في ضوء متغيرات المؤهل التعليمي، سنوات الخبرة والمرحلة الدراسية؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلي:

١. الكشف عن درجه تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية.
٢. الكشف عن معوقات تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية من وجهة نظرهن.
٣. التعرف على الفروق في درجه تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية وفق متغيرات المؤهل التعليمي، سنوات الخبرة والمرحلة الدراسية.

مصطلحات البحث:

التلعيب Gamefication

عرفه وندي وديليب (Wedny&Dilip (2013 بأنه عبارة عن "منحنى تدريبي وتعليمي لتحفيز الطلاب على متابعة المهام التعليمية باستخدام عناصر الألعاب في بيئات التعلم والتدريب، بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة "(wedny&Dilip, 2013,6).

وعرفه بنشبولBunchball (2010) بأنه عبارة عن "طريقة منهجية لاستخدام الأنشطة الأخرى غير أنشطة الألعاب للتأثر على سلوك الأفراد .أو بالأحرى هو عملية تكامل ودمج عناصر اللعبة لتشجيع الأفراد للتكيف مع التطبيقات المفيدة" (Bunchball، 2010) .

يتضح مما سبق أن الهدف من تطبيق مبادئ ومفاهيم اللعبة هو زيادة تفاعل المتعلمين مع المادة التعليمية وزيادة دافعيتهم بتوفير آليات أكثر تحفيزًا وتشجيعا للمشاركة كما ركز الفار في تعريفه للتلعيب على أنه يتخذ فقط شكل مجموعه من الأسئلة التي تطرح على الطلاب وتري الباحثة أن التلعيب اشمل من مجرد طرح أسئلة فمن الممكن أن يتخذ عدة أشكال من خصائص اللعبة نفسها مثل المستويات والأسئلة والحوافز والأوسمة كما عرفه وندي وديليب Wedny&Dilip ، حيث كان تعريف شامل من وجه نظر الباحثة ومنه تم اشتقاق التعريف الاجرائي للتلعيب في هذا البحث.

التعريف الاجرائي للتلعيب في البحث الحالي: هو برامج تطبق فيها خصائص اللعبة من حوافز ومستويات ومتنافسين وتحكمها شروط وقواعد معينة، قد تكون بين طالبة وحدها تتفاعل وتتنافس مع الكمبيوتر لتحقيق مستوى معين من التحصيل، أو بين مجموعة طالبات يتفاعلن ويتنافسن عن طريق الأجهزة الذكية أو جهاز الحاسب الألى لتحقيق مستوى معين من التحصيل، وذلك إما بشكل متزامن أو غير متزامن، ويتطلب أن تستجيب لها الطالبات استجابة صحيحة ومعينه لتحقيق أهداف تعليمية معينة.

معوقات تطبيق استراتيجية التلعيب:

المعوقات Obstacles

"جميع المشكلات والصعوبات الإدارية والمادية والمنهجية والذاتية التي تواجه البحث العلمي التربوي وتحول دون الاستفادة من نتائجه في تطوير التعليم والتدريب"(عبد الله، ٢٠٠٧، ٤٧٤).

وتعرف إجرائياً بأنها كل ما يعيق ويؤثر بشكل سلبى على تطبيق معلمة الحاسب الآلى لاستراتيجية التلعيب مما يحد من الاستفادة من تطبيقه، ويؤثر سلباً على تحقق الاهداف المرجوة منه فى العملية التعليمية، والتى سيتم تحديدها فى هذا البحث من خلال إجابة معلمات الحاسب الآلي على فقرات استبانة معوقات توظيفهم للتلعيب.

الإطار النظري:

من وجه نظر الباحثة تعد الألعاب التعليمية الإلكترونية اللبنة الأساسية والمدخل لتطبيق التلعيب في التعليم وهذا ما يتفق مع ما ذكره وندي (wendi, 2012) أن الألعاب هو المنطلق الاساسي لتطبيق التلعيب في التعليم وتنمية مهارات الطلاب وبناء على ذلك تم تقسيم الإطار النظري إلى قسمين قسم يتعلق بالألعاب التعليمية الإلكترونية وقسم يتعلق بالتلعيب وكما سبق الإشارة إلى ندرة المراجع العربية بهذا الخصوص تم الاستعانة بمراجع وبحوث اجنبية بما يتماشى مع مجتمعنا العربي وعاداته وقيمة.

١. ١ : الألعاب التعليمية الإلكترونية.

"هي عبارة عن العاب إلكترونية تعرض أحداث على الشاشة وتمكن اللاعب من التحكم في مجريات هذه الأحداث فيما يعرف بالعلاقة التفاعلية، وقد جذب هذا التطور والتحول نحو دمج الألعاب التعليمية بالتقنية الإلكترونية الكثير من الاهتمام خاصة بعد الانتشار الواسع للحواسيب" (الحربي،٢٠١٠، ١٤٤).

الأهداف التربوية للألعاب التعليمية الإلكترونية:

تسعى الألعاب التعليمية الإلكترونية لتحقيق العديد من الأهداف المتنوعة والشاملة، لجميع جوانب نمو المتعلم المعرفية والوجدانية والنفس حركيه، وتتصدر الأهداف الوجدانية المقدمة في ذلك وذلك لتأثيرها الفعال في استثارة دافعية المتعلم تجاه التعلم برغبة ذاتية منه، من خلال ما تتصف به هذه الالعاب في جذب انتباهه نحو المادة التعليمية الأمر الذي يجعل منه يتفاعل مع اللعبة والمحتوى المقدم له، ويمكن تلخيص الاهداف في النقاط التالية:

- تساعد الطالب على التعلم، وبقاء أثره، واكتشاف العالم المحيط به.
- تنمي الجوانب المعرفية والعقلية للطالب بما فيها القدرة على التحليل والتركيب والابتكار من خلال قواعدها وأنظمتها.
- تنمي الجوانب الاجتماعية والوجدانية للطالب من خلال التعاون مع أفراد المجموعة.
- تنمي وتضبط الناحية الانفعالية للطالب عن طريق تعويده على تقبل الخسارة في اللعبة.
- تنمي التفكير الابداعي لدى الطالب من خلال استثارة التفكير.
- تتيح الفرصة أمام الطالب للتعرف على اتجاهاته وقدراته وبالتالي اكتشاف مهاراته.

(الهويدي،١٤٢٣، ٢٧-٢٦، الحيلة ،١٤٢٨، ٥٢-٥١)

تلاحظ الباحثة من الطرح السابق للأهداف التربوية التي تحققها الالعاب التعليمية الإلكترونية شموليتها في تنمية جميع جوانب المتعلم المهارية والمعرفية والوجدانية والاجتماعية، والانفعالية بالإضافة الى مساعدته على التعلم الذاتي وبقاء اثر التعلم مدة أطول وهذه بالفعل هي الأهداف التي نسعى لها من تطبيق التلعيب في التعليم لأن الطالب عندما يتعلم بطريقة مشوقه

وجاذبة له ويحصل على المعرفة بنفسه مع الشعور يكون حينها قادر على تحمل مسؤولية تعلمه ويعتمد على لنفسه وبالتالي ينعكس ذلك على تحصيله الدراسي وتحقق الأهداف التعليمية.

كما تعتبر الألعاب التعليمية الإلكترونية من البرامج المهمة لجذب انتباه الطلاب ومحاولة تعليمهم المفاهيم المختلفة، كما يمكن استخدام برامج الألعاب التعليمية في جميع المواد الدراسية ومع جميع المستويات السنية والمعرفية للمتعلمين (الغزو،٢٠٠٤).

ويرى كلا من طلبه والانباري والجارودي وايلين وماك جونجا أن الأهمية التربوية للألعاب التعليمية الإلكترونية تتمثل في أنها تعد: وسيلة تربوية وتعليميه تحقق تفاعل المتعلم مع عناصر البيئة ومكوناتها بغرض تعلمه وإنماء شخصيته وسلوكه و تقرب المفاهيم إلى المتعلمين وتساعدهم على إدراك معانى الأشياء ،كما أنها تثري العملية التعليمية بمؤثرات سمعية وبصرية مما يجعل التعلم أبقى أثراً وأكثر تأثيراً و تزيد من دافعية التعلم لدى التلاميذ، لذا تستخدم في تعلم المواضيع التي لا يرغب المتعلم في تعلمها و تمكن اللاعب من إثبات ذاته من خلال اللعب، وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين كما أنها ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وجذباً و اثاره التفكير لدى المتعلم والعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي فهي غير مرتبطة بزمن محدد، فيستطيع المتعلم اللعب في أي وقت يرغبه ولأى مدة يريدها، بحيث تقوم على تقسيم المعلومات إلى خطوات صغيرة تتطلب استجابة وتعطى تغذية راجعة فورية، فهي قابلة للتكرار ليصل المتعلم إلى مرحلة التمكن والإتقان، ومن مميزاتها انها تنمّى الذاكرة وسرعة التفكير، كما تطوّر حسّ المبادرة والتخطيط والمنطق وتسهم في تكوين عواطف ايجابية وعلاقات اجتماعية قوية (*طلبه، ٢٠١٠، الأنباري،٢٠١٠، Allen, 2010، الجارودى، 2011 ، Mc Goniga, 2010*).

التلعيب Gamefication

يعرف التلعيب بانه:

هو مصطلح جديد مشتق من كلمة Game أي اللعب أو اللعبة، يعرف كذلك باسم Gamificationويترجم عربيا بكلمة التلعيب أو اللوعبة، ظهر بداية في مجال التسويق التجاري للترويج للعلامات التجارية، ثم انتقل إلى ميادين أخرى بما فيها التعليم والتدريب والإعلام والصحة. ويعرف كما يلي:

التلعيب هو تطبيق عناصر اللعبة وتقنيات التصميم الرقمي للألعاب في تحقيق أهداف وحل مشاكل في ميادين أخرى خارج سياق الألعاب مثل الإعلام والتسويق والتعليم (القائد،٢٠١٥).

كما أن التلعيب هو أخذ مبادئ اللعب واستخدامها لجعل نشاطات العالم الحقيقي أكثر تفاعلا (القائد،٢٠١٥).

المقصود بالتلعيب في التعليم:

التلعيب في التعليم هو "منحى تعليمي لتحفيز الطلاب على التعلم باستخدام عناصر الألعاب في بيئات التعلم، بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة من خلال جذب اهتمام المتعلمين لمواصلة التعلم. في السياق التعليمي يمكن للتلعيب أن يؤثر على سلوك الطالب من خلال تحفيزه على حضور الفصل برغبة وشوق أكبر، مع التركيز على المهام التعليمية المفيدة وأخذ المبادرة" (القائد،٢٠١٥).

بعض فوائد التلعيب في العملية التعليمية:

يرى لي وهمر (lee&Hammer, 2011) ان التلعيب يعد ذا أهمية خاصة لتطوير مهارات القرن الحادي والعشرين كما يحفز الطلاب للانخراط في الفصول الدراسية، وزيادة دافعية الطلاب، ودمج التعلم بالمتعة والترفية والسعي وراء التعلم وإعطاء المعلمين أدوات أفضل لتوجيه ومكافأة الطلاب، وباختصار، ستنجح بعض مشاريع التلعيب، وستفشل مشاريع أخرى لأن التلعيب ليس حلا جذرياً لأنه يجب أن يصمم بعناية في المشاريع التي تعالج التحديات الحقيقية للمدارس، والتي تركز على المجالات التي يمكن أن توفر دمج التلعيب بها، ويجب الاستناد إلى البحوث القائمة، والتي تعالج المخاطر المحتملة من التلعيب سواء للألعاب أو المدارس، كما يجب أن يتم التطوير والتقييم الى أي مدى تم تحقيق الأهداف.

يتضح للباحثة مما تقدم أن التلعيب يعتمد على الاستفادة من عناصر اللعبة ومحاكاتها بطريقة لا علاقة لها بالألعاب لأجل تحقيق أهداف معينة أو لحل المشكلات سواء في التعليم أو غيره، وبالأخص يتم تطبيقه في التعليم لمساعده الطلاب على التعلم بطريقة مشوقه ومختلفة عن النمط التقليدي وزيادة التنافس الإيجابي بينهم بشكل يثير دوافعهم نحو التعلم، بالاعتماد على ما لديهم من خصائص واحتياجات وفروق فردية كما أن التلعيب يقلل من الشعور بالفشل ويعزز الشعور بالمشاركة الايجابية، و يمتاز بتسلسل المهام ولعب الأدوار مما يعمل على التنمية الاجتماعية .

البحوث والدراسات السابقة:

تمكنت الباحثة من الاطلاع على مجموعة من الدراسات ذات العلاقة بموضوع البحث الحالي وتم تقسيم الدراسات إلى محورين هما:

المحور الأول: الدارسات التي تناولت الألعاب التعليمية الإلكترونية.

ولما للألعاب التعليمية الإلكترونية من إثر كبير في تحسين بعض المهارات والقدرات فقد اجريت دراسة هدفت إلى التعرف فاعلية برنامج قائم على استخدام ألعاب في تحسين الانتباه البصري لدى الأطفال. وتكونت عينة الدراسة الأساسية من (٥٠٠ طالباً)، حيث كان عدد الذكور ٢٠٠، وعدد الإناث ٣٠٠ وهم من طلاب الصف السادس الابتدائي بالمدارس الحكومية بمدينة أسيوط بمصر، وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات أفراد المجموعة التجريبية في الأداء على مهام الانتباه البصري (التوجه – التيقظ – الضبط التنفيذي) في القياسين القبلي (قبل تطبيق البرنامج) والبعدي بعد تطبيق البرنامج في اتجاه القياس البعدي (طنطاوي واخرون ،٢٠١٥).

ولان استخدام الالعاب التعليمية الإلكترونية قادر على شد انتباه الطلاب وجذبهم نحو التعلم وتسهيل المفاهيم الصعبة وتيسير عمليه التعلم جاءت دراسة سليمان(٢٠١٥) والتي هدفت إلى الكشف عن فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنميه مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة، واتضح من نتائج الدراسة أنه يوجد فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) في القياس القبلي والقياس البعدي للاختبار التحصيلي للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى الأول) ككل لصالح القياس البعدي كذلك اتضح وجود فرق دال إحصائيًا بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) في القياس القبلي والقياس البعدي للاختبار التحصيلي للمفاهيم الرياضية لرياض الأطفال (المستوى الثاني) ككل لصالح القياس البعدي، وفي ضوء تلك النتائج أوصت الدراسة بضرورة الاستفادة من برمجية الألعاب الالكترونية المقترحة في تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة وتفعيل طريقة التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تعليم مناهج الرياضيات لرياض الأطفال خصوصا، وبقية المراحل التعليمية عمومًا.

كما قام فوتوفتينا ونامجو(Fotovatnia & Namjoo (2013 بدراسة تناولت أثر الألعاب التعليمية علي تحصيل مفردات اللغة الإنجليزية والدافعية وجو الفصل، وقد أجريت التجربة علي ٦٠ طالبا تتراوح أعمارهم بين ١٧– ١٩ عاما وأظهرت النتائج فاعلية الألعاب التعليمية في التحصيل والدافعية وتحسين جو الفصل.

وقد أجريت دراسات تهدف إلى التعرف على إيجابيات وسلبيات الألعاب الإلكترونية ودوافع ممارستها مثل دراسة الهدلق (٢٠١٣) التي أُجريت على طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، وكانت هذه الدراسة شبة تجريبية طبقت على ٣٥٩ طالبا، هذا وتوصلت الدراسة إلى عدد من النتائج أهمها أن هناك عدد من العوامل التي تدفع طلاب التعليم العام لممارسة الألعاب الإلكترونية مثل السعي للفوز، المنافسة، التحدي، حب الاستطلاع، التخيل والتصور وغيرها من

عناصر الجذب والتشويق والإثارة كما يرى طلاب التعليم العام أن لممارسة الألعاب الإلكترونية آثارا إيجابية، وأخرى سلبية، فمن الآثار الإيجابية أن الألعاب الإلكترونية التي تمارس عبر الإنترنت Online games تسهم في تحسين بعض المهارات الاجتماعية والأكاديمية لدى اللاعبين مثل: مهارة البحث عن المعلومات، مهارة الطباعة، مهارة الكتابة، مهارة اكتساب اللغات الأجنبية، مهارات التفكير الناقد، ومهارات حل المشكلات. أما فيما يتعلق بالآثار السلبية المترتبة على ممارسة الألعاب الإلكترونية فهي عديدة وتم تصنيفها إلى ست فئات: أضرار دينية، أضرار سلوكية وأمنية، أضرار صحية، أضرار اجتماعية، وأضرار أكاديمية، وأضرار عامة، ويندرج تحت كل فئة عدد من الآثار السلبية. وأخيرا قدمت الدراسة عدداً من التوصيات ذات صلة بالنتائج أهمها: أنه ينبغي على التربويين وأولياء الأمور الإحاطة بأهم الجوانب الإيجابية والجوانب السلبية للألعاب الإلكترونية وذلك بهدف العمل على تعزيز الجوانب الإيجابية والحد من آثار الجوانب السلبية.

ودراسة *مآرب المولى ولميعة العبيدي*(٢٠١٢) والتي هدفت إلى معرفة اتجاهات تلاميذ (ذكور وإناث) الصف الخامس في المدارس الابتدائية في العراق نحو الألعاب الإلكترونية، وتكونت عينة البحث من (٣٠٠) تلميذ وتلميذة من الملتحقين للدراسة في الصف الخامس الأبتدائي لعشرة مدارس خمس منها في مدينة بغداد والأخرى في مدينة الموصل للعام الدراسي ٢٠١٢/٢٠١١ أظهرت النتائج أن اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي على جميع فقرات الاتجاهات نحو الألعاب الإلكترونية كانت إيجابية، ويتضح كذلك عدم وجود فرق في اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي تعزى لمتغير الجنس.

كما قام السعدني (٢٠١١) بدراسة سعت للتعرف على فعالية برنامج تدريب إلكتروني مقترح؛ لتنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية لدى معلمي الصفوف الأولية، يقدم لهم عبر الإنترنت، من خلال بحث الفروق في مهارات توظيف الألعاب التعليمية بين مجموعتين من معلمي الصفوف الأولية بالمملكة العربية السعودية ، تم اختيارهم وفقاً لأسلوب اختيار العينة الملائمة Convenience sampling من معلمي الصفوف الأولية العاملين بخمسة من مدارس مدينة الرياض وعددهم أربعون معلماً ، مقسمون إلى مجموعتين ، يتم تدريبهم وفقاً لطريقتي التدريب الإلكتروني عبر الإنترنت والتدريب المعتاد – وجهاً لوجه ، وذلك باستخدام المنهج شبه التجريبي ، وفقاً لمتغير نمط التدريب المتبع في تنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية في الموقف التعليمي ، عبر بناء قائمة بمهارات توظيف الألعاب التعليمية المراد إكسابها لمعلمي الصفوف الأولية ، وتحديد احتياجاتهم التدريبية سعياً للتغلب على معوقات توظيف الألعاب التعليمية عبر الإنترنت لديهم ، من خلال بناء برنامج تدريب إلكتروني لتنمية مهارات معلمي الصفوف الأولية نحو توظيف الألعاب التعليمية يقدم عبر الإنترنت ، وقياس فاعليته ، حيث

أظهرت النتائج فعالية برنامج التدريب الإلكتروني المقترح في تنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية عبر الإنترنت لدى معلمي الصفوف الأولية عينة الدراسة مقارنة بنمط التدريب المعتاد وجهاً لوجه.

فوائد استخدام الالعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم كثيرة إلا أن تترتب عليها بعض السلبيات التي يجب أخذها بالاعتبار من قبل المربين والمعلمين وهذا ما جاء في دراسة الزيودي(٢٠١٥) والتي هدفت إلى التعرف إلى الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو وأولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدم الباحث المنهج الوصفي المسحي، تكونت من (٤٠) فقرة، وطبقت على عينة مكونة من (٣٣٦) معلماً، و(٥٠٠) ولي أمر طالب اختيروا بالطريقة العشوائية البسيطة، أشارت نتائج الدراسة إلى أن المعلمين يرون أن ثمة مخاطر لهذه الألعاب، كما أنهم يدركون حجم الآثار الصحية السلبية نتيجة إدمان الأطفال على هذه الألعاب.

المحور الثاني: الدارسات التي تناولت التلعيب.

وكما سبق ذكره أن التلعيب يعمل على تنميه مهارات القرن ٢١ لدى الطلاب والتي تشمل مهارات البحث والاستقصاء وحل المشكلات جاءت دراسة ودني (Wendi (2013 والتي تهدف الى تركيز الدعوة إلى نماذج جديدة من التعليم النماذج التي تأخذ في الاعتبار الوسائل المتغيرة لإنتاج المعرفة والوصول إليها في عصر المعلومات، بشكل متزايد على بيئات التعلم غير الرسمية وعينة البحث في هذه الدراسة تكونت من عدد من الدراسات التي تناولت موضوع التلعيب بالبحث والنقاش وكانت النتائج التي توصل اليها ان التلعيب بالرغم من اختلاف الأهداف والقيود المفروضة عليه أن المشاركة المدروسة مع مبادئ تصميم اللعبة يفتحان فرصا جديدة للتعلم.

ومع ارتفاع شعبية ألعاب الفيديو بدأ العديد من الناس في دمج عناصر اللعب في الحياة اليومية، وهو ما يعرف بالتلعيب هدفت دراسة زوستوكي (zoestoke (2014 إلى تغيير الطريقة التي تعمل بها الفصول الدراسية التقليدية وكيفية تعليم الطلاب تمثلت عينة البحث في مجموعة من النظريات ومقاطع الفيديو على موقع اليوتيوب على شبكة الانترنت وكانت نتائجها أن الطلاب تقبلوا النمط الجديد من التدريس مما انعكس على واقعهم التعليمي.

ولأن الفشل في انجاز المهام التعليمية قد يعرقل سير بعض الطلاب الذين لديهم مخاوف منه وكما سبق بالاطار النظري أن التلعيب يساعد على التغلب على الفشل والمخاوف المترتبة عليه قام كاثي اني بدراسة تهدف الى استكشاف تصورات الطلاب عن الفشل والنجاح في التعليم العالي، وكيفية إمكانية استخدام التلعيب لمعالجة الخوف من الفشل توصلت الدراسة إلى أن

الطلاب في الفصل الدراسي في التعليم العالي يشعرون بأن الفشل يمكن أن يمثل استراتيجية تعلم ايجابية عندما تتبعها ردود فعل مدروسة بعد تجربة الفشل وعندما يتم تطبيقها كجزء من عملية التعلم بالتجربة والخطأ. (Kathie, 2015).

وكما سبق ذكره أن استخدام التلعيب في العملية التعليمية يكسب الطلاب مهارات تقنيه لازمة للتعايش مع مستجدات العصر جاءت دراسة جولدستن (2011) Goldstein لتبين علاقة الألعاب التعليمية الإلكترونية ومستوي دافعية التلاميذ لإتقان استخدام التكنولوجيا من ١١-١٢ سنة وأكدت الدراسة أن التلاميذ الذين لديهم خبرة سابقة بالتكنولوجيا كانوا أكثر دافعية للتعلم.

وفي ضوء ما سبق وبرغم تنوع اهتمامات هذه الدراسات، فهي تدور جميعا حول محور واحد وهو تطبيق استراتيجيات اللعب داخل المنظومة التعليمية، ولكن يتضح اختلاف هذه الدراسات باختلاف أهدافها، فقد سعي بعضها إلي الكشف عن فاعلية الألعاب الالكترونية على تحقيق بعض المنتوجات التعليمية كدارسة طنطاوي وآخرون(٢٠١٥)؛ ودراسة سليمان(٢٠١٥)؛ وفوتوفتينا ونامجو (Fotovatnia & Namjoo (2013 ، وعلى عكس تلك الدراسات، فبعد إثبات الألعاب الإلكترونية فاعلية في تحسين تلك المنتوجات تناولتها الدراسات كإحدى المتغيرات التابعة الهامة التي يجب أن يلم بها معلمي الصفوف الأولية كدراسة(السعدني، ٢٠١١)، في حين هدفت بعض الدراسات إلى الكشف عن إيجابيات وسلبيات تلك الألعاب الإلكترونية وتأثيراتها المختلفة كدراسة الهدلق(٢٠١٣)، وبعضها للكشف عن أهمية الاتجاهات نحو الألعاب الالكترونية وانعكاس ذلك على تطبيقها داخل الفصول الدراسية، كما ركزت الدارسات الأجنبية على اهميه التلعيب في تنميه مهارات القرن ٢١ لدى الطلاب وكسر حاجز الخوف من الفشل في تنفيذ المهام ، وتتمثل محاور الاستفادة من الدراسات السابقة في تحديد المحاور الرئيسية لاستبانة تقييم درجة تطبيق التلعيب ومعوقات تطبيقه في البحث الحالي ، كما استفادت الباحثة من تلك الدراسات في تحديد منهج البحث وإجراءاته، حيث تتفق بعض الدراسات السابقة مع منهج البحث المستخدم في البحث الحالي كدراسة الهدلق(٢٠١٣)؛ المولى والعبيدي، (٢٠١٢)؛ البركات(٢٠١٠)، في حين اتبعت بعض الدراسات المنهج التجريبي لتحقيق أغراض الدراسة كدراسة طنطاوي وآخرون(٢٠١٥)؛ ودراسة سليمان(٢٠١٥) فوتوفتينا ونامجو (Fotovatnia & Namjoo 2013) .

وفي ضوء ما سبق يتضح مدى اختلاف البحث الحالي عن البحوث السابقة في مشكلة البحث والأهداف والمنهج والعينة، حيث يتناول درجة تطبيق استراتيجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب في منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية.

منهج البحث.

استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، نظراً لملائمة هذا المنهج للبحث الحالي حيث تقوم الباحثة بالكشف عن واقع تطبيق استراتجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية والذي يعرف بانة "المنهج الذي يعتمد على دراسة الظاهرة كما توجد في الواقع وتهتم بوصفها وصفاً دقيقاً ويعبر عنها تعبيراً كيفياً أو تعبيراً كمياً فالتعبير الكيفي يصف لنا الظاهرة ويوضح خصائصها، أما التعبير الكمي فيعطينا وصفاً رقمياً يوضح مقدار هذه الظاهرة أو حجمها ودرجات ارتباطها مع الظواهر المختلفة الأخرى" (عدس، وآخرون، ٢٠٠٣م، ص١٩١)، ويعرف العساف(٢٠٠٣) المنهج الوصفي بأنه منهج يرتبط بظاهرة معاصرة بقصد وصفها وتفسيرها.

٢.مجتمع وعينة البحث.

يتكون مجتمع البحث من معلمات الحاسب بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية للمرحلتين المتوسطة والثانوية للفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ١٤٣٧-١٤٣٨ هـ والآتي يبلغ عددهن (٧٨٠) بحسب اخر إحصائية لإدارة الاشراف التربوي في عام ١٤٣٧-١٤٣٨هـ، حيث قامت الباحثة بتوزيع أداة الاستبانة الكترونياً عن طريق وسائل التواصل الاجتماعي وكان المسترد والصالح منها ٧٠ استبانة.

أداة البحث.

بناء على طبيعة البيانات، وعلى المنهج المتبع في البحث، وجدت الباحثة أن الأداة الأكثر ملاءمة لتحقيق أهداف هذا البحث هي "الاستبانة"، وقد تم بناء أداة البحث بالرجوع إلى الأدبيات والدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع البحث فقد تم اقتباس بعض فقرات الاستبانة من بحوث علمية وبناء الاستبانة كاملة لهذا البحث، بحيث تتضمن مجموعة من الفقرات المرتبطة بدرجة توظيف استراتيجية التلعيب، و تتضمن فقرات مرتبطة بمعوقات تطبيق استراتيجية التلعيب ولم يتم اخذ استبانة محكمه تخص التلعيب وذلك كما سبق الإشارة له لندرة الدراسات العربية حول هذا الموضوع، وعند الانتهاء منها تم عرضها على ثلاث محكمين بالإضافة إلى مشرفة البحث وتم عمل التعديلات المطلوبة عليه ، ولقد تكونت أداة البحث في صورتها النهائية من قسمين:

القسم الأول: وهو يتناول البيانات الأولية الخاصة بأفراد عينة البحث مثل: عدد سنوات الخبرة، المؤهل العلمي، المرحلة التي تدرسينها، هل سبق والتحق بدورات تدريبية تخص استراتيجية التلعيب أو ذات علاقة بها.

القسم الثاني: وهو يتكون من (٣٧) فقرة مقسمة على محورين كما يلي:

المحور الأول: يتناول درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية، وهو يتكون من (١٣) فقرة، مقسمة على بُعدين، وذلك على النحو التالي:

البُعد الأول: يتناول درجة تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي فيما يخص الطالبة، وهو يتكون من (٩) فقرات.

البُعد الثاني: يتناول درجة تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي فيما يخص المنهج وطرق التدريس، وهو يتكون من (٤) فقرات.

المحور الثاني: يتناول المعوقات التي تواجه تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقة الرياض، وهو يتكون من (٢٤) فقرة، مقسمة على أربعة أبعاد فرعية، وذلك على النحو التالي:

- **البُعد الأول:** يتناول المعوقات المرتبطة بالمعلمة.
- **البُعد الثاني:** يتناول المعوقات المرتبطة بالطالبات.
- **البُعد الثالث:** يتناول المعوقات المرتبطة بالإدارة المدرسية والامكانات المادية.
- **البُعد الرابع:** يتناول المعوقات المرتبطة بالمناهج الدراسية.

وطلبت الباحثة من أفراد الدراسة الإجابة عن كل عبارة بوضع علامة (√) أمام أحد الخيارات التالية:

٥- كبيرة جداً ٤- كبيرة ٣- متوسطة ٢- قليلة ١- قليلة جداً

ولتحديد طول خلايا المقياس الخماسي (الحدود الدنيا والعليا) المستخدم في محاور الدراسة، تم حساب المدى (٥-١=٤)، ثم تقسيمه على عدد خلايا المقياس للحصول على طول الخلية الصحيح أي (٤/٥= ٠.٨٠) بعد ذلك تم إضافة هذه القيمة إلى أقل قيمة في المقياس (أو بداية المقياس وهي الواحد الصحيح) وذلك لتحديد الحد الأعلى لهذه الخلية، وهكذا أصبح طول الخلايا كما يتضح من خلال الجدول رقم (٥):

جدول رقم (٥)

تحديد فئات المقياس المتدرج الخماسي

كبيرة جداً	كبيرة	متوسطة	قليلة	قليلة جداً

٥.٠ – ٤.٢١	٤.٢٠ – ٣.٤١	٣.٤٠ – ٢.٦١	٢.٦٠ – ١.٨١	١.٨٠ – ١

٣-١صدق أداة البحث

صدق الأداة يعني التأكد من أنها سوف تقيس ما أُعدت لقياسه (العساف، ١٩٩٥: ٤٢٩)، كما يُقصد بالصدق "شمول أداة البحث لكل العناصر التي يجب أن يحتويها البحث من ناحية، وكذلك وضوح فقراتها ومفرداتها من ناحية أخرى، بحيث تكون مفهومه لمن يستخدمها" (عبيدات وآخرون، ٢٠٠١، ١٧٩)، ولقد قامت الباحثة بالتأكد من صدق الاستبانة من خلال ما يأتي:

٣-١-١ الصدق الظاهري لأداة البحث (صدق المحكمين):

بعد الانتهاء من بناء أداة البحث والتي تتناول" **درجة تطبيق معلمات الحاسب الآلي لاستراتيجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية**"، تم عرضها على عدد من المحكمين وذلك للاسترشاد بآرائهم. (ملحق رقم (١)).

وقد طُلب من المحكمين مشكورين إبداء الرأي حول مدى وضوح العبارات ومدى ملاءمتها لما وضعت لأجله، ومدى مناسبة العبارات للمحور الذي تنتمي إليه، مع وضع التعديلات والاقتراحات التي يمكن من خلالها تطوير أداة الدراسة. (ملحق رقم (٢) الاستبانة في صورتها الأولية).

وبناء على التعديلات والاقتراحات التي أبداها المحكمون، قامت الباحثة بإجراء التعديلات اللازمة التي اتفق عليها غالبية المحكمين، من تعديل بعض العبارات وحذف عبارات أخرى، حتى أصبحت الاستبانة في صورته النهائية ملحق رقم (٣).

٣-١-٢ صدق الاتساق الداخلي لأداة البحث:

بعد التأكد من الصدق الظاهري لأداة الدراسة قامت الباحثة بتطبيقها ميدانياً، وعلى بيانات العينة قامت الباحثة بحساب معامل الارتباط بيرسون لمعرفة الصدق الداخلي للاستبانة حيث تم حساب معامل الارتباط بين درجة كل عبارة من عبارات أداة البحث بالدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه العبارة كما توضح ذلك الجداول التالية.

جدول رقم (٦)

معاملات ارتباط بيرسون لأبعاد (درجة تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض) بالدرجة الكلية لكل بُعد

الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط
١	**٠.٦٦١	٦	**٠.٧٠٠	١٠	**٠.٥٨٠
٢	**٠.٤٦٩	٧	**٠.٦٥١	١١	**٠.٦٠٨
٣	**٠.٦٨٣	٨	**٠.٦٣٠	١٢	**٠.٦٩٥
٤	**٠.٧٢٥	٩	**٠.٦٩٧	١٣	**٠.٧٢٦
٥	**٠.٧٥١	–	–	–	–

** دال عند مستوى (٠.٠١)

جدول رقم (٧)
معاملات ارتباط بيرسون لأبعاد (معوقات تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض) بالدرجة الكلية لكل بُعد

المعوقات المرتبة بالمعلمة		المعوقات المرتبطة بالطالبات		المعوقات المرتبطة بالإدارة المدرسية		المعوقات المرتبطة بالمناهج الدراسية	
الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط	الفقرة	معامل الارتباط
١	**٠.٦١٥	٨	**٠.٤٧٣	١٣	**٠.٤٧٣	١٩	**٠.٥٦٤
٢	**٠.٥٦٨	٩	**٠.٤٨٦	١٤	**٠.٥٤٩	٢٠	**٠.٤٤٧
٣	**٠.٥٩٦	١٠	**٠.٤٢٧	١٥	**٠.٥٦١	٢١	**٠.٥٤٠
٤	**٠.٦٧٧	١١	**٠.٥٧٦	١٦	**٠.٥٨٨	٢٢	**٠.٥٠١
٥	**٠.٤٧٣	١٢	**٠.٤١٨	١٧	**٠.٤٦٢	٢٣	**٠.٤١٧
٦	**٠.٥٢٠	–	–	١٨	**٠.٥٢١	٢٤	**٠.٤٦٥
٧	**٠.٤٦٤	–	–	–	–	–	–

** دال عند مستوى (٠.٠١)

يتضح من خلال الجدولين رقم (٦ ، ٧) أن جميع عبارات المحاور دالة عند مستوى (٠.٠١)، وهذا يعطي دلالة على ارتفاع معاملات الاتساق الداخلي، كما يشير إلى مؤشرات صدق مرتفعة وكافية يمكن الوثوق بها في تطبيق البحث الحالي.

٣-٢ ثبات أداة البحث :

ثبات الأداة يعني التأكد من أن الإجابة ستكون واحدة تقريباً لو تكرر تطبيقها على الأشخاص ذاتهم في أوقات مختلفة (العساف، ١٩٩٥، ٤٣٠)، وقد قامت الباحثة بقياس ثبات أداة البحث باستخدام معامل ثبات (الفا كرونباخ) والجدول رقم (٨) يوضح معامل الثبات لمحاور أداة البحث وذلك كما يلي :

جدول رقم (٨)
معامل ألفا كرونباخ لقياس ثبات أداة البحث

الرقم	المحور	عدد الفقرات	معامل الثبات
١	درجة تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض	١٣	٠.٨٧٥
٢	معوقات تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض	٢٤	٠.٨٨٤
	الثبات الكلي	٣٧	٠.٨٧١

يوضح الجدول رقم (٨) أن أداة البحث تتمتع بثبات مقبول إحصائياً، حيث بلغت قيمة معامل الثبات الكلية (ألفا) (٠.٨٧١) وهي درجة ثبات عالية، كما تراوحت معاملات ثبات أداة البحث ما بين (٠.٨٧٥ ، ٠.٨٨٤)، وهي معاملات ثبات مرتفعة يمكن الوثوق بها في تطبيق البحث الحالي.

٤- الأساليب الإحصائية المُستخدمة في البحث:

لتحقيق أهداف البحث وتحليل البيانات التي تم تجميعها، فقد تم استخدام العديد من الأساليب الإحصائية المناسبة باستخدام الحزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية Statistical Package for Social Sciences والتي يرمز لها اختصاراً بالرمز (SPSS).

وبعد ذلك تم حساب المقاييس الإحصائية التالية:

١. التكرارات والنسب المئوية للتعرف على الخصائص الشخصية والوظيفية لأفراد عينة البحث.
٢. معامل ارتباط بيرسون(Pearson correlation) لحساب صدق الاتساق الدّاخلي لأداة البحث.
٣. معامل ألفاكرونباخ (Cronbach's Alpha) لحساب معامل ثبات المحاور المختلفة لأداة البحث.
٤. المتوسط الحسابي " Mean" وذلك لمعرفة مدى ارتفاع أو انخفاض استجابات أفراد البحث عن المحاور الرئيسة (متوسطات العبارات)، مع العلم بأنه يفيد في ترتيب المحاور حسب أعلى متوسط حسابي.
٥. تم استخدام الانحراف المعياري "Standard Deviation" للتعرف على مدى انحراف استجابات أفراد البحث لكل عبارة من عبارات متغيرات البحث، ولكل محور من المحاور الرئيسة عن متوسطها الحسابي. ويلاحظ أن الانحراف المعياري يوضح التشتت في

استجابات أفراد عينة البحث لكل عبارة من عبارات متغيرات البحث، إلى جانب المحاور الرئيسة، فكلما اقتربت قيمته من الصفر تركزت الاستجابات وانخفض تشتتها بين المقياس.

٦. تم استخدام اختبار كروسكال واليس بديلاً عن تحليل التباين الأحادي، للتعرف على الفروق بين متوسطات استجابات أفراد البحث باختلاف متغيرات البحث (سنوات الخبرة، المؤهل العلمي، المرحلة الدراسية التي تعمل معها، الدورات التدريبية)

عرض نتائج البحث ومناقشتها

يتم هنا عرض نتائج البحث الميدانية ومناقشتها من خلال عرض إجابات أفراد البحث على عبارات الاستبانة وذلك من خلال الإجابة على تساؤلات البحث على النحو التالي:

السؤال الأول: ما درجة تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية؟

وللتعرف على درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لأبعاد استراتجية التلعيب، كما تم ترتيب الأبعاد حسب المتوسط الحسابي لكلاً منها، وذلك كما يلي:

جدول رقم (٩)

المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لدرجة تطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية

م	التلعيب	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
١	درجة تطبيق التلعيب لدى المعلمات فيما يخص الطالبة	٣.٣٦	١.٠٢	٢
٢	درجة تطبيق التلعيب لدى المعلمات فيما يخص المنهج وطرق التدريس	٣.٥١	١.٠٤	١
	المتوسط الحسابي العام	٣.٤٤	١.٠٠	–

يتضح من خلال الجدول رقم (٩) أن درجة تطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية جاءت بدرجة كبيرة بمتوسط عام (٣.٤٤) وبانحراف معياري (١.٠)، حيث يأتي درجة تطبيق التلعيب لدى المعلمات فيما يخص المنهج وطرق التدريس بالمرتبة الأولى بمتوسط عام (٣.٥١) وبانحراف معياري (١.٠٤)، يليه

درجة تطبيق استراتجية التلعيب لدى المعلمات فيما يخص الطالبة بمتوسط عام (٣.٣٦) وبانحراف معياري (١.٠٢)، وتعزو الباحثة ذلك إلى أن استراتجية التلعيب يتيح فرص تفاعلية في التعليم والتعلم بشكل جذاب ومشوق ويعمل على تزويد الطلاب بمهارات القرن ٢١ بالإضافة إلى تنفيذ مهام معينة وتعلم مهارات داخل اللعبة سواء كانت في شكل معلومات أو أنشطة أو يتم تقديمها عبر الويب أو جهاز الكمبيوتر او الأجهزة الذكية، وهذا ما أكدت عليه دراسة مروة سليمان (٢٠١٥) والتي أكدت على فاعلية استخدام الألعاب الألكترونية في تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة، كما اتفقت نتيجة البحث الحالي مع نتيجة دراسة فوتوفتينا و نامجو (Fotovatnia & Namjoo,2013) والتي توصلت إلى وجود أثر للألعاب على تحصيل مفردات اللغة الإنجليزية وزياده الدافعية وتحسين جو الفصل، كما اتفقت نتيجة البحث الحالي مع نتيجة دراسة جولدسن (Goldstein,2011) والتي توصلت إلى أن استخدام التلعيب في العملية التعليمية يكسب الطلاب مهارات تقنية لازمة للتعايش مع مستجدات العصر، وأيضا تتفق مع دراسة زوستوكي (2014، zoestoke) التي تؤكد على ضرورة استحداث طرق تدريس جديده لزيادة دافعية وحماس الطلاب .

ثانياً: درجة تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية فيما يخص المنهج وطرق التدريس.

وللتعرف على درجة تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية فيما يخص المنهج وطرق التدريس، تم حساب التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لاستجابات أفراد عينة البحث، كما تم ترتيب هذه الفقرات حسب المتوسط الحسابي لكلاً منها، وذلك كما يلي:

جدول رقم (١١)

التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لاستجابات أفراد عينة البحث نحو درجة تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية فيما يخص المنهج وطرق التدريس

م	الفقرات	المتوسط لحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
١٠	استخدم التطبيقات التي تتخذ مبدا التلعيب لكسر الروتين والرتابة في الدروس	٣.٧٣	١.٠٩	١
١١	استخدم التطبيقات التي تتخذ مبدا التلعيب لتوظيف استخدام الأجهزة الذكية بشكل فعال وهادف	٣.٤٦	١.١٦	٣
١٢	استخدم التطبيقات التي تتخذ مبدا التلعيب لتوظيف طرق التدريس الفعالة.	٣.٥٤	١.٠٩	٢
١٣	استخدم التطبيقات التي تتخذ مبدا التلعيب لتبسيط تعلم البرمجة	٣.٣١	١.١٦	٤
	المجموع	**٣.٥١**	**١.٠٤**	–

يتضح من الجدول رقم (١١) أن محور درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية فيما يخص المنهج وطرق التدريس يتضمن (٤) فقرات، تراوحت المتوسطات الحسابية لهم بين (٣،٣١ ، ٣.٧٣)، وهذه المتوسطات تقع بالفئتين الثالثة والرابعة من فئات المقياس المتدرج الخماسي، وتشير النتيجة السابقة إلى تفاوت استجابات أفراد البحث حول درجة تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض فيما يخص المنهج وطرق التدريس.

يبلغ المتوسط الحسابي العام (٣.٥١) بانحراف معياري (١.٠٤)، وهذا يدل على أن درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالممكلة العربية السعودية فيما يخص المنهج وطرق التدريس جاءت بدرجة كبيرة، وذلك يتمثل في استخدام المعلمات بدرجة كبيرة لكل من (التطبيقات التي تتخذ مبدأ التلعيب لكسر الروتين والرتابة في الدروس، وكذلك التطبيقات التي تتخذ مبدا التلعيب لتوظيف طرق التدريس الفعالة، إضافة إلى التطبيقات التي تتخذ مبدأ التلعيب لتوظيف استخدام الأجهزة الذكية بشكل فعال وهادف، وتعزو الباحثة ذلك إلى أن التلعيب يعمل على تحسين جو الفصل وهذا ما يتفق مع نتيجة دراسة فوتوفتينا ونامجو (Fotovatnia & Namjoo,2013) والتي توصلت إلى وجود أثر للألعاب على تحصيل مفردات اللغة الإنجليزية وزياده الدافعية وتحسين جو الفصل وذلك ما يتفق مع دراسة زوستوكي (٢٠١٤، zoestoke) في أن الطلاب تقبلوا النمط الجديد من التدريس عندما تم دمج التلعيب فيه مما انعكس ذلك على واقعهم التعليمي.

والفقرات التالية تناقش بنوع من التفصيل درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية فيما يخص المنهج وطرق التدريس، وذلك على النحو التالي:

١. جاءت العبارة رقم (١٠) وهي (استخدم التطبيقات التي تتخذ مبدأ التلعيب لكسر الروتين والرتابة في الدروس) بالمرتبة الأولى بين الفقرات الخاصة بدرجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية فيما يخص الطالبة بمتوسط حسابي (٣.٧٣) وانحراف معياري (١.٠٩)، وهذا يدل على أن هناك موافقة بدرجة كبيرة بين أفراد البحث على استخدامهن للتطبيقات التي تتخذ مبدأ التلعيب لكسر الروتين والرتابة في الدروس، وتعزو الباحثة في ذلك إلى أن التلعيب يعمل على تحسين جو الفصل وهذا ما يتفق مع نتيجة دراسة فوتوفتينا ونامجو (Fotovatnia & Namjoo,2013) والتي توصلت إلى وجود أثر للألعاب على تحصيل مفردات اللغة الإنجليزية وزياده الدافعية وتحسين جو الفصل وذلك ما يتفق مع دراسة زوستوكي (2014، zoestoke) في أن الطلاب تقبلوا النمط الجديد من التدريس عندما تم دمج التلعيب فيه مما انعكس ذلك على واقعهم التعليمي.

٢. جاءت العبارة رقم (١٢) وهي (استخدم التطبيقات التي تتخذ مبدأ التلعيب لتوظيف طرق التدريس الفعالة) بالمرتبة الثانية بين الفقرات الخاصة بدرجة تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية فيما يخص الطالبة بمتوسط حسابي (٣.٥٤) وانحراف معياري (١.٠٩)، وهذا يدل على أن هناك موافقة بدرجة كبيرة بين أفراد البحث على استخدامهن للتطبيقات التي تتخذ مبدا التلعيب لتوظيف طرق التدريس الفعالة.

٣. جاءت العبارة رقم (١١) وهي (استخدم التطبيقات التي تتخذ مبدا التلعيب لتوظيف استخدام الأجهزة الذكية بشكل فعال وهادف) بالمرتبة الثالثة بين الفقرات الخاصة بدرجة تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية فيما يخص الطالبة بمتوسط حسابي (٣.٤٦) وانحراف معياري (١.١٦)، وهذا يدل على أن هناك موافقة بدرجة كبيرة بين أفراد الدراسة على استخدامهن للتطبيقات التي تتخذ مبدأ التلعيب لتوظيف استخدام الأجهزة الذكية بشكل فعال وهادف.

٤. جاءت العبارة رقم (١٣) وهي (استخدم التطبيقات التي تتخذ مبدأ التلعيب لتبسيط تعلم البرمجة) بالمرتبة الرابعة بين الفقرات الخاصة بدرجة تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية فيما يخص الطالبة بمتوسط حسابي

(٣.٣١) وانحراف معياري (١.١٦)، وهذا يدل على أن هناك موافقة بدرجة كبيرة بين أفراد البحث على استخدامهن للتطبيقات التي تتخذ مبدأ التلعيب لتبسيط تعلم البرمجة وهذا ما يتفق مع دراسة مروة سليمان (٢٠١٥) والتي أوصت بضرورة الاستفادة من برمجية الألعاب الالكترونية المقترحة في تنمية مفاهيم الرياضيات وتبسيطها لدى أطفال الروضة وتفعيل طريقة التدريس باستخدام الألعاب التعليمية الالكترونية في تعليم وتبسيط مفاهيم مناهج الرياضيات لرياض الأطفال خصوصا، وبقية المراحل التعليمية عمومًا.

السؤال الثاني: ما معوقات تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية ؟

وللتعرف على معوقات تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لأبعاد التلعيب، كما تم ترتيب الأبعاد حسب المتوسط الحسابي لكلاً منها، وذلك كما يلي:

جدول رقم (١٢)

المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لمعوقات تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية

م	التلعيب	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	الترتيب
١	المعوقات المرتبطة بالمعلمة.	٣.٦١	٠.٥٩	٣
٢	المعوقات المرتبطة بالطالبات.	٣.٥١	٠.٧٨	٤
٣	المعوقات المرتبطة بالإدارة المدرسية والامكانات المادية.	٤.٠٣	٠.٨٤	١
٤	المعوقات المرتبطة بالمناهج الدراسية.	٣.٩٠	٠.٧٨	٢
	المتوسط الحسابي العام	٣.٧٦	٠.٥٧	–

يتضح من خلال الجدول رقم (١٢) أن هناك موافقة بدرجة كبيرة بين أفراد الدراسة على معوقات تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية بمتوسط عام (٣.٧٦) وبانحراف معياري (٠.٥٧)، حيث تأتي المعوقات المرتبطة بالإدارة المدرسية والامكانات المادية بالمرتبة الأولى بمتوسط عام (٤.٠٣) وبانحراف معياري

(٠.٨٤)، وهذا يتفق مع ما ذكره(الزعبي،١٩٩٧) أن المؤسسات التربوية الحديثة ركزت جل اهتمامها وتوجهها إلى الألعاب التعليمية، والعمل على تضمينها لمحتوى مقرراتها كما حرصت على توفير التجهيزات والامكانات اللازمة لها وذلك لما لها من أهمية تم ادراكها منذ القدم ،وخاصة أنها من الضروريات في حياه الطلاب ولا يمكن الاستغناء عنها ، وهذا يدل على أهمية توفير البنيه التحتية التي تساعد على تطبيق الاستراتيجيات الحديثة والتي من أهمها التلعيب، وهذا يدل على اهمية توفير البنية التحتية الجيدة لتطبيق التلعيب.

يليها المعوقات المرتبطة بالمناهج الدراسية بمتوسط عام (٣.٩٠) وبانحراف معياري (٠.٧٨)، وبالمرتبة الثالثة تأتي المعوقات المرتبطة بالمعلمة بمتوسط عام (٣.٦١) وبانحراف معياري (٠.٥٩)، وفي الأخير تأتي المعوقات المرتبطة بالطالبات كأقل معوقات تطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية بمتوسط عام (٣.٥١) وبانحراف معياري (٠.٧٨).

السؤال الثالث: هل توجد فروق في درجه تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية في ضوء متغيرات المؤهل التعليمي، سنوات الخبرة والمرحلة الدراسية؟

أولا: الفروق باختلاف متغير عدد سنوات الخبرة.

ولمعرفة إذا ما كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين وجهات نظر أفراد عينة البحث نحو درجه تطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية باختلاف متغير عدد سنوات الخبرة، تم استخدام اختبار كروسكال والاس (Kruskal Wallis) بديلاً عن اختبار تحليل التباين الأحادي (One Way Anova) وذلك لعدم التكافؤ بين فئات متغير سنوات الخبرة، وذلك كما يتضح من خلال الجدول رقم (١٧).

جدول رقم (١٧)

نتائج اختبار كروسكال والاس (Kruskal Wallis) للفروق بين متوسطات استجابات أفراد عينة البحث حول درجه تطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية باختلاف متغير عدد سنوات الخبرة

الأبعاد	سنوات الخبرة	العدد	متوسط	قيمة	مستوى

			الرتب	مربع كاى	الدلالة
درجة تطبيق استراتجية التلعيب فيما يخص الطالبة	سنه إلى ٥ سنوات	٢٢	٣٩.٦٦	١.٣٥٣	٠.٥٠٨
	٦ سنوات إلى ١٠ سنوات	٣٠	٣٣.٨٠		
	أكثر من ١٠ سنوات	١٨	٣٣.٢٥		
درجة تطبيق استراتجية التلعيب فيما يخص المنهج وطرق التدريس	سنه إلى ٥ سنوات	٢٢	٣٧.٥٧	٠.٣٣٧	٠.٨٤٥
	٦ سنوات إلى ١٠ سنوات	٣٠	٣٤.٤٥		
	أكثر من ١٠ سنوات	١٨	٣٤.٧٢		
الدرجة الكلية لتطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية	سنه إلى ٥ سنوات	٢٢	٣٨.٣٤	٠.٦٢٨	٠.٧٣١
	٦ سنوات إلى ١٠ سنوات	٣٠	٣٤.٣٠		
	أكثر من ١٠ سنوات	١٨	٣٤.٠٣		

يتضح من خلال الجدول رقم (١٧) أنه لا توجد هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة البحث حول الدرجة الكلية لتطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية وأبعادها الفرعية (فيما يخص الطالبة – فيما يخص المنهج وطرق التدريس) باختلاف متغير سنوات الخبرة، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة للأبعاد الفرعية على التوالي (٠.٥٠٨ ، ٠.٨٤٥)، وللدرجة الكلية (٠.٧٣١)، وجميعها قيم أكبر من (٠.٠٥) أي غير دالة إحصائياً.

وتعزو الباحثة ذلك إلى أن النسبة الأكبر من أفراد البحث خبرتهن (٦ سنوات إلى ١٠ سنوات)، الأمر الذي يجعلهن متجانسات من حيث سنوات الخبرة، مما يجعلهن متفقات في آرائهن حول درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية.

ثانياً: الفروق باختلاف متغير المؤهل التعلمي.

ولمعرفة إذا ما كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين وجهات نظر أفراد عينة البحث نحو درجة تطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية باختلاف متغير المؤهل العلمي، تم استخدام اختبار كروسكال والاس (Kruskal Wallis) بديلاً عن اختبار تحليل التباين الأحادي (One Way Anova) وذلك لعدم التكافؤ بين فئات متغير المؤهل العلمي، وذلك كما يتضح من خلال الجدول رقم (١٨).

جدول رقم (١٨)

نتائج اختبار كروسكال والاس (Kruskal Wallis) للفروق بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول درجه تطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية باختلاف متغير المؤهل التعلمي

الأبعاد	المؤهل العلمي	العدد	متوسط الرتب	قيمة مربع كاى	مستوى الدلالة
درجة تطبيق استراتجية التلعيب فيما يخص الطالبة	بكالوريوس تربوي	٤٨	٣٧.٠٢	٢.١٦٥	٠.٣٣٩
	بكالوريوس غير تربوي	٧	٢٤.٩٣		
	ماجستير	١٥	٣٥.٥٧		
درجة تطبيق استراتجية التلعيب فيما يخص المنهج وطرق التدريس	بكالوريوس تربوي	٤٨	٣٧.١٧	١.٨٥٨	٠.٣٩٥
	بكالوريوس غير تربوي	٧	٢٦.١٤		
	ماجستير	١٥	٣٤.٥٣		
الدرجة الكلية لتطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية	بكالوريوس تربوي	٤٨	٣٦.٩٢	٢.٠٥٠	٠.٣٥٩
	بكالوريوس غير تربوي	٧	٢٥.١٤		
	ماجستير	١٥	٣٥.٨٠		

يتضح من خلال الجدول رقم (١٨) أنه لا توجد هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة البحث حول الدرجة الكلية لتطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية وأبعادها الفرعية (فيما يخص الطالبة – فيما يخص المنهج وطرق التدريس) باختلاف متغير المؤهل التعلمي، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة للأبعاد الفرعية على التوالي (٠.٣٣٩ ، ٠.٣٩٥)، وللدرجة الكلية (٠.٣٥٩)، وجميعها قيم أكبر من (٠.٠٥) أي غير دالة إحصائياً.

وتُشير النتيجة السابقة إلى تقارب استجابات أفراد عينة البحث على اختلاف مؤهلاتهن التعلمية حول درجه تطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية.

ثالثاً: الفروق باختلاف متغير المرحلة الدراسية.

ولمعرفة إذا ما كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين وجهات نظر أفراد عينة البحث نحو درجه تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية باختلاف متغير المرحلة الدراسية، تم استخدام اختبار كروسكال والاس (Kruskal Wallis) بديلاً عن اختبار تحليل التباين الأحادي (One Way Anova) وذلك لعدم التكافؤ بين فئات متغير المرحلة الدراسية، وذلك كما يتضح من خلال الجدول رقم (١٩).

جدول رقم (١٩)

نتائج اختبار كروسكال والاس (Kruskal Wallis) للفروق بين متوسطات استجابات أفراد عينة البحث حول درجه تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية باختلاف متغير المرحلة الدراسية

الأبعاد	المرحلة	العدد	متوسط الرتب	قيمة مربع كاي	مستوى الدلالة
درجة تطبيق استراتجية التلعيب فيما يخص الطالبة	ثانوي	٣٩	٣٢.٠١	٤.٩٠٦	٠.٠٨٦
	متوسط	٢٠	٤٤.٠٠		
	متوسط وثانوي	١١	٣٢.٤١		
درجة تطبيق استراتجية التلعيب فيما يخص المنهج وطرق التدريس	ثانوي	٣٩	٣٢.٥٣	٢.٠٠٥	٠.٣٦٧
	متوسط	٢٠	٤٠.١٠		
	متوسط وثانوي	١١	٣٧.٦٨		
الدرجة الكلية لتطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية	ثانوي	٣٩	٣٢.٣٦	٢.٩٤٩	٠.٢٢٩
	متوسط	٢٠	٤١.٩٥		
	متوسط وثانوي	١١	٣٤.٩١		

يتضح من خلال الجدول رقم (١٩) أنه لا توجد هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة البحث حول الدرجة الكلية لتطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض وأبعادها الفرعية (فيما يخص الطالبة – فيما يخص المنهج وطرق التدريس) باختلاف متغير المرحلة الدراسية المعلمة، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة للأبعاد الفرعية على التوالي (٠.٠٨٦ ، ٠.٣٦٧)، وللدرجة الكلية (٠.٢٢٩)، وجميعها قيم أكبر من (٠.٠٥) أي غير دالة إحصائياً.

وتُشير النتيجة السابقة إلى تقارب استجابات أفراد عينة البحث على اختلاف المرحلة التي الدراسية حول درجه تطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية.

توصيات البحث

من خلال النتائج التي تم التوصل إليها فانه يمكن استخلاص التوصيات التالية:

١. اقامه الدورات التدريبية وورش العمل لمعلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية فيما يتعلق بالتلعيب فيما يخص الطالبة وتوضيح اهمية تفعيل طرق

التدريس الحديثة في تنمية مهارات ٢١ لدى الطالبات حيث بينت النتائج أن درجة تطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي فيما يخص الطالبة جاءت بدرجة متوسطة.

٢. التخفيف من الأعمال الإدارية المسندة إلى المعلمات، حيث بينت النتائج أن تعدد الأعمال الإدارية التي تُسند للمعلمة من معوقات تطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية.

٣. إعادة توزيع اعداد الطالبات على الفصول الدراسية بما يُناسب مع تطبيق استراتجية التلعيب وطرق التدريس الحديثة، حيث بينت النتائج أن وجود أعداد كبيرة من الطالبات في الفصول من معوقات تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية.

٤. الاهتمام بتدعيم البنية التحتية بالمدرسة من خلال خدمات انترنت قوية، أجهزة حاسب آلي كافية للطلاب، حيث بينت النتائج أن ضعف البنية التحتية المساندة لتطبيق استراتجية التلعيب من معوقات تطبيق التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية.

٥. اقامة ورش عمل لتعريف المعلمات بالتطبيقات التعليمية المفيدة والقائمة على التلعيب، وتوفير هذه التطبيقات في اجهزه الحاسب الألى بالمدارس بالإضافة الى حيث بينت النتائج أن قلة توافر التطبيقات القائمة على التلعيب من معوقات تطبيق استراتجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية.

قائمة المراجع

أولاً: المراجع العربية:

بركات ، زياد (٢٠٠٥)، الدورات التدريبية أثناء الخدمة وعلاقة ذلك بفعالية المعلم واتجاهاته نحو مهنة التدريس. منطقة طولكوم التعليمية، فلسطين .

الحربي، عبيد بن مزعل عبيد(٢٠١٠)، فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء اثر التعلم في الرياضيات، مجلة القراءة والمعرفة – **مصر** ع ١٠٤.

الحيلة، محمد محمود(٢٠٠٧): تكنولوجيا التعليم من أجل تنمية التفكير ،ط٢، دار المسيرة للنشر و التوزيع، عمان ، الأردن.

الحيلة، محمد محمود(١٤٢٨هـ-٢٠٠٧م)الألعاب التربوية وتقنيات انتاجها (سيكولوجيا وتعليميا وعمليا)ط٤.عمان : دار المسيرة.

الشايع، نورة (١٤٣٢هـ-٢٠١١م) فاعلية الألعاب التعليمية الالكترونية في تعلم الألوان لذوي الإعاقة السمعية بمدارس الفردوس الاهلية بشمال الرياض. بحث ماجستير غير منشور كلية التربية، جامعة الملك سعود: الرياض.

الزيودي، ماجد محمد، الانعكاسات التربوية لاستخدام الأطفال للألعاب الإلكترونية كما يراها معلمو أولياء أمور طلبة المدارس الابتدائية بالمدينة المنورة، مجلة جامعة طيبة (العلوم التربوية) – السعودية س١٠، ع١ (٢٠١٥): ١٥ – ٣٢.

السعدني، محمد عبدالرحمن(٢٠١١) ، برنامج تدريب إليكتروني مقترح لتنمية مهارات توظيف الألعاب التعليمية عبر الإنترنت لدى معلمي الصفوف الأولية، تكنولوجيا التربية – دراسات وبحوث – مصر .243 - 209

الغزو، إيمان (٢٠٠٤). دمج التقنيات في التعليم (إعداد المعلم تقنياً للألفية الثالثة). دار القلم للنشر. الإمارات العربية المتحدة

طلبة، عبد العزيز (٢٠١٠)، **التعليم الإلكتروني ومستحدثات تكنولوجيا التعليم**، القاهرة: المكتبة العصرية للنشر والتوزيع.

طنطاوي، أحمد عثمان صالح، هبة صلاح محمد فرغلي، و خضر مخيمر أبو زيد(٢٠١٥)،فاعلية برنامج قائم على استخدام ألعاب الكمبيوتر في تنمية الانتباه البصري لدى الأطفال ،مجلة كلية التربية بأسيوط – مصر مج٣١، ع٥: ٤٢٢ – ٤٦٤.

عبدالله، فيصل حميد الملا (٢٠٠٧)، المعوقات التي تواجه البحث العلمي التربوي وتحول دون الاستفادة من نتائجه في تطوير التعليم والتدريب، الأردن، **مجلة اتحاد الجامعات العربية**، عدد (٤٩)، ٢٠٠٧م.

عبدالحميد، محمد (٢٠١٣)، البحث العلمي في تكنولوجيا التعليم ، القاهرة: عالم الكتب.

مآرب محمد المولى، و لميعه محمود العبيدي(٢٠١٢). "اتجاهات تلاميذ الصف الخامس الابتدائي نحو الألعاب الإلكتروني.،**مجلة جرش للبحوث والدراسات – الأردن** مج ١٤(٢)

مروة سليمان سليمان(٢٠١٣) ،فاعلية استخدام الألعاب الإلكترونية على تنمية مفاهيم الرياضيات لدى أطفال الروضة، **دراسات فى التعليم الجامعي – مصر**،ع٢٦: ٤٧٩ – ٤٨٧.

نايل، احمد وأديب النوايسة (٢٠١٠)، اللعب وتربية الطفل: ،ط١، الأردن ،إثراء للنشر والتوزيع.

عبيدات، ذوقان،كايد عبدالحق، عبدالرحمن عدس(٢٠١٤). البحث العلمي مفهومة وأدواته وأساليبه، دار الفكر :عمان

عبيدات ، ذوقان، عدس، عبد الرحمن ،عبد الحق ،كايد ، البحث العلمي مفهومه ، وأدواته ، وأساليبه، عمّان : دار الفكر ، ط٦ (٢٠٠١م).

العساف، صالح حمد (١٩٩٥م ، ١٤١٦هـ) ، المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية ، ط٢، الرياض : مكتبة العبيكان

العساف، صالح بن حمد (٢٠٠٣م)، المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية، مكتبة العبيكان، الطبعة الأولى، الرياض

عدس، عبدالرحمن، وآخرون (٢٠٠٣م)، البحث العلمي: مفهومه، أدواته، أساليبه. الطبعة الثالثة. الرياض: دار أسامة للنشر والتوزيع.

نوبي، أحمد محمد، سلمي كاتب الشمري، و عبداللطيف بن الصفى الجزار(٢٠١٥)، تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وأثره فى تنمية الخيال وحب الاستطلاع لدى تلميذات المرحلة الابتدائية.، **دراسات فى المناهج وطرق التدريس – مصر** ع٢١٠: ٢١٥ – ٢٥٦ .

هاني، وليد(١٤٣١هـ–٢٠١٠م).التعلم عن طريق اللعب ١٠٠ لعبة تعليمية. الطبعة الأولى ،دار عالم الثقافة للنشر والتوزيع: عمان.

الهدلق، عبدالله بن عبدالعزيز(٢٠١٣)، إيجابيات وسلبيات الألعاب الالكترونية ودوافع ممارستها من وجهة نظر طلاب التعليم العام بمدينة الرياض، مجلة القراءة والمعرفة ، ع ١٣٨(٢) جامعة عين شمس ،مصر

الهويدي، زيد(١٤٢٣هـ)،الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير ،دار الكتاب الجامعي، العين، الامارات العربية المتحدة.

المراجع الالكترونية :

الأنبارى، باسم (٢٠١٠). نصائح مهمة لمتابعي الألعاب الإلكترونية. متاح على الرابطhttp://alexmedia.forumsmotions.com/t150-topic

الجارودى، حسين (٢٠١١). *أضرار ألعاب الكمبيوتر على الاطفال*. متاح على الرابط.http://waelarabic.in- goo.com/t596-topic

التعليم ورؤية السعودية ٢٠٣٠

https://www.moe.gov.sa/ar/Pages/vision2030.aspx

القائد ،مصطفى(٢٠١٥). ما هو التلعيب ؟و ماذا نعني بالتلعيب في التعليم ؟. تم استرجاعه في ٢٠١٧/٤/٢٥ متاح على الرابط

http://www.new-educ.com/gamification-education

ثانياً: المراجع الأجنبية:

Bunchball.Com (2010, 10), Gamification 101:An Introduction to the •Use of Game Dynamics to Influence Behavior. Retrieved June 2011.

Fotofatnia, Zahra &Namjoo, Maryam .(2013).The Effects Comparative Versus Competitive Word Games on EFL Learning, Vocabulary Gain ,Motivation, and Class Atmosphere . ***Mediterranean Journal of Social Science***, 4(1)

Goldstein, M. (2011). ***Powering-up in education: Assessing the effectiveness of playing educational computer***

games as a Pedagogical Technique based on students motivation levels. York University.

Jan-Paul Staalduinen (2012). ***Gamers on Games and Gaming Implications for Educational Game Design, Delft University of Technology, the Netherlands*** Retrieved from: http://cutt.us/OtXeY

Kathie Anne Kallevig (2015) Perceptions of Failure in Education: Changing the Fear of Failure Through Gamification, Minnesota State University – Mankato

Kim, Bohyun (2015). "Designing Gamification in the Right Way". Library Technology Reports. ***51*** *(2). Retrieved 5 August 2016*

Lee, J.; Hammer, J. (2011). "Gamification in education: What, how, why bother?

Louise Sauve , David Kaufman(2010) ***Educational gameplay and simulation environmnts:case stadies and lesson learned***, p252. Retrieved from http://cutt.us/XqQae

Mahboubeh Asgari & David Kaufman, (2010) , ***Does Fantasy Enhance Learning in Digital Games***? 84-95

Maia, Y. (2010) A Study of the Effectiveness of interactive Television phd, iric, ball state university.

McGonigalM, Jane (2011). ***Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World***. Penguin

Stephen Tang & Martin Hanneghan, (2010) Designing Educational Games:A Pedagogical Approach , Retrieved from http://cutt.us/anJ4C

Wendy Hsin-Yuan Huang and Dilip Soman(2013). A Practitioner's Guide To Gamification Of Education, Retrieved from http://cutt.us/knbR1

Wilkinson, L. A. (2009). Children and the Internet. In D. Roomer& P. Jamieson (Eds.), ***the changing portrayal of American Childhood in popular media*** (pp.377-410). Annenberg Public Policy Center at the University of Pennsylvania. NY: Oxford. University Press.

Wendi Sierra (2013). Gamification as Twenty-First

Century Education, North Carolina State University, U.S.A

ZOE STOKES (2014). INTEGRATION OF GAMIFICATION INTO THE CLASSROOM AND THE RECEPTION BY STUDENTS, MARSHALL UNIVERSITY.