أثر الألعاب التعليمية في دافعية المتعلمين وميلهم نحو التعلم من وجهة نظر المدرسين

زياد علاوي حسين

جامعة آزاد الإسلامية فرع أصفهان (خوراسكان)

Alkhaldyzyad417@gmail.com

الملخص

هدفت الدراسة إلى توضيح مفهوم الألعاب التعليمية والدافعية للتعلم والمحتوى التعليمي، والتعرف على أهمية الألعاب التعليمية في التعلم، ودورها في رفع الحافز والدافعية لتمكين المتعلمين من المحتوى التعليمي، إضافة لتقديم مجموعة من التوصيات في ضوء نتائج البحث.

اعتمدت الدراسة على استخدام المنهج الوصفي التحليلي، لملائمة هذا المنهج لمجال وهدف الدراسة، وذلك بالاعتماد على مجموعة من المصادر والمراجع العلمية، واستخدام برنامج التحليل الاحصائي SPSS.

توصلت الدراسة إلى أن الألعاب التعليمية لها أهمية كبيرة في اكساب المتعلمين المعارف والمهارات الموجودة في محتوى المواد التعليمية المقررة، وأن تطبيق الألعاب التعليمية يساهم في إثارة اهتم وتحفيز المتعلمين ويزيد من فرص التفاعل والتعلم لديهم في جميع المستويات العمرية، حيث تزيد الألعاب التعليمية من الدافعية لدى المتعلمين وتشد انتباههم وتبعد الملل والضجر. كما تتيح الألعاب التعليمية فرصة إشراك جميع المتعلمين بالعملية التعليمية الأمر الذي يزيد من ثقة المتعلمين بأنفسهم ويزيد من دافعيتهم وتحفيزهم لاكتساب المعلومات، وبالتالي تحسين ورفع التحصيل العلمي للطلاب، كما خلصت الدراسة إلى وجود أثر ذو دلالة معنوية للألعاب التعليمية على دافعية المتعلمين وميلهم للتعلم من وجهة نظر المدرسين.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية، الدافعية للتعلم، الحافز التعليمي، المتعلمين، المحتوى التعليمي.

The Impact of Educational Games in Learners' Motivation and Their Tendency Towards Education from the teachers' point of view

Zeyad Allawi Hussein

Islamic Azad University, Isfahan Branch (Khorascan)

Abstract

The study aimed to clarify the concept of educational games and motivation for learning and educational content, and to identify the importance of educational games in learning, and their role in raising motivation and motivation to enable learners to learn educational content, in addition to providing a set of recommendations in light of the research results. The study relied on the use of the descriptive analytical approach, to suit this approach to the field and objective of the study, by relying on a

set of scientific sources and references, using the statistical analysis program SPSS.
The study concluded that educational games are of great importance in providing learners with the knowledge and skills contained in the content of the prescribed educational materials, and that the application of educational games contributes to arousing the interest and motivation of learners and increases their opportunities for interaction and learning at all age levels, as educational games increase learners' motivation, attract their attention, and eliminate boredom and tedium. Educational games also provide an opportunity to involve all learners in the educational process, which increases learners' self-confidence and increases their motivation and incentive to acquire information, thus improving and raising students' academic achievement, the study also concluded that there is a significant effect of educational games on learners' motivation and tendency to learn from the teachers' point of view.

Keywords: Educational games, motivation for learning, educational content

المقدمة:

تهدف العملية التعليمية من خلال جميع الأساليب والطرق التعليمية التقليدية والمطورة، لتمكين المتعلمين من المعلومات المقدمة إليهم في المحتوى التعليمي، وتنمية مهاراتهم، حيث أصبح التركيز على المتعلم بصورة أساسية أثناء التعلم بدلاً من التركيز على المحتوى التعليمي، وتبعاً لذلك وجدت العديد من الأساليب التعليمية، وتنوعت وتطورت هذه الأساليب، وكان أبرزها الألعاب التعليمية، فقد أكدت العديد من الدراسات في المجال التربوي على أهمية تطبيق الألعاب في عملية التعلم في جميع المستويات خاصة لدى الأطفال، من خلال التركيز على إثارة رغبة المتعلمين وزيادة رغبتهم في التعلم، حيث تقوم استراتيجيات التعلم عن طريق اللعب على التركيز على الدوافع، فالدافعية من أبرز موضوعات علم نفس التعلم والتعليم، كونها تنطلق من أن فهم الحاجات والرغبات والدوافع هو المفتاح للسيطرة على السلوك وعلى توجيهه وبالتالي ضبطه. فالدافعية تلعب دوراً فعالاً في عملية التعلم، التي يتوجب على المعلم إدراكها والعمل عليها، والتركيز على دورها في عملية التحصيل الدراسي.

١. بيان المسألة:

تواجه العديد من الأنظمة التربوية في العديد من المجتمعات العمل على تحسين مخرجات العملية التعليمية، حيث يعاني الخريجين من ضعف في مستويات التحصيل، وصعوبات في تنمية المعارف

والمهارات التعليمية، وقد تبين أن المشكلة تكمن في ضعف تركيز المتعلمين أثناء التعلم، وانعدام في الدافعية لديهم، لذلك تم ابتكار العديد من الأساليب التعليمية المطورة التي تركز على جذب انتباه المتعلمين، وإثارة دافعيتهم، وقد كانت الألعاب التعليمية من أهم هذه الأساليب والاستراتيجيات الحديثة، كون الألعاب تثير اهتمام المتعلمين وتحفزهم وتخلق لديهم الدافع للقيام بالأنشطة والتركيز فيها، حتى تتم عملية التعلم، سيتم التركيز في هذه الدراسة على تحديد أهمية تطبيق الألعاب التعليمية في تحفيز المتعلمين وميلهم للمحتوى التعليمي.

٢. هدف الدراسة:

تهدف هذه الدراسة إلى:

- توضيح مفهوم الألعاب التعليمية، ومدى أهميتها في عملية التعلم.
- قياس أثر الألعاب التعليمية في زيادة دافعية المتعلمين للتعلم.
- تحديد أثر الألعاب التعليمية في ميل المتعلمين للتعلم.
- تقديم مجموعة من التوصيات من خلال ما يتوصل إليه هذا البحث.

٣. أهمية الدراسة:

تتجلى أهمية هذه الدراسة العملية في أهمية تطوير تمكين المتعلمين من المحتوى التعليمي، وكيفية إثارة الدافعية لديهم من خلال تطبيق الألعاب التعليمية أثناء الدرس، كما تكمن أهمية الدراسة النظرية من خلال ما ستضيفه إلى المجال المعرفي في إطار تحفيز المتعلمين وزيادة دافعيتهم للمحتوى التعليمي من خلال تطبيق الألعاب التعليمية، إضافة لإفساح المجال أمام عدد من الباحثين للقيام بإجراء العديد من الدراسات الجديدة في هذا المجال، وفي ضوء ما يتم التوصل إليه في هذا البحث من نتائج.

٤. أسئلة الدراسة:

تحاول الدراسة الحالية الإجابة عن الأسئلة الآتية:

- ما هي الألعاب التعليمية وما مدى أهميتها في عملية التعلم؟
- ما هو أثر الألعاب التعليمية في زيادة دافعية المتعلمين للتعلم؟
- ما هو أثر الألعاب التعليمية في ميل المتعلمين للتعلم؟

٥. فروض الدراسة:

تقوم الدراسة على الفرضية الرئيسية الآتية:

"يوجد أثر ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ٠.٠٥ للألعاب التعليمية في دافعية التعلم والميل للتعلم لدى المتعلمين". ويتفرع عنها الفرضيتين الآتيين:

١. "يوجد أثر ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ٠.٠٥ للألعاب التعليمية في دافعية التعلم لدى المتعلمين".

٢. "يوجد أثر ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ٠.٠٥ للألعاب التعليمية في الميل للتعلم لدى المتعلمين".

٦. الدراسات السابقة:

أ. دراسة (الزعبي، ٢٠٢١) بعنوان:

استراتيجية التعلم باللعب ودورها في إثارة دافعية تعلم اللغة إنجليزية لدى طلبة الصفوف الثلاث الأولى في مدرسة اليزيدية الأساسية المختلطة.[١]

هدفت الدراسة إلى التعرف على أهمية ودور استراتيجية التعلم باللعب في عملية إثارة الدافعية للتعلم بأبعادها الثلاثة: (اليقظة، إنجاز المهام، سعة الأفق)، لدى طلبة الصفوف الثلاث في مدرسة اليزيدية المختلطة الأساسية.

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج التجريبي، من أجل دراسة أثر المتغير المستقل المتمثل باستراتيجية التعلم باللعب على المتغير الدافع المتمثل بإثارة الدافعية للتعلم، بحيث اشتملت عينة الدراسة /٢٧/ طالباً وطالبة في كل من المجموعتين التجريبية والضابطة.

توصلت الدراسة إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية في المتوسط لدرجات الطلبة بأبعاد الدافعية للتعلم (اليقظة، إنجاز المهام، سعة الأفق) لدى الطلبة في المجموعة التجريبية في المقياس القبلي والبعدي لصالح المقياس البعدي، وأيضاً وجود فروق في متوسط درجات الطلبة في المقياس البعدي.

ب. دراسة (ربيع، وطنطاوي، ٢٠١٩) بعنوان:

فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للأطفال في مجال التذوق الملبسي.[٢]

هدفت الدراسة إلى تنمية البعض من مهارات التفكير الإبداعي (المرونة، الطلاقة، الأصالة، حل المشكلات)، وتنمية مجموعة من المعارف ضمن مجال التذوق الملبسي، وذلك باستخدام أسلوب اللعب لدى الأطفال من عمر ٥-٦ في رياض الأطفال، وأيضاً أساليب اللعب بأنماط الملابس في تنمية مهارات التفكير الإبداعي، وتنمية القدرات العقلية والمهارية للأطفال في مجال التذوق الملبسي.

استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي، حيث شملت عينة البحث /٤٠/ طفل من أطفال الصف الثاني رياض الأطفال، على عينتين تجريبية وضابطة.

توصلت الدراسة إلى وجود فاعلية لتقنية اللعب في بيئة التعلم الإلكتروني في تنمية مهارات التذوق الملبسي ومجموعة من مهارات التفكير الإبداعي لدى الأطفال، كما أكدت الدراسة على أهمية

أساليب التعلم الحديثة في التعلم، حيث يزيد اللعب من التحصيل والدافعية للتعلم، الأمر الذي يؤكد العلاقة بين اللعب وتنمية مهارات التفكير الإبداعي ومهارة التذوق الملبسي.

ج. دراسة (العصيمي، ٢٠٢٢) بعنوان:

دور أساليب التعلم في التنبؤ بدافعية التعلم لدى طلاب الجامعة.[٣]

هدفت الدراسة إلى تحديد مدى أهمية أساليب التعلم في التنبؤ بدافعية التعلم، شملت عينة الدراسة /٤٥٠/ من طلاب جامعة أم القرى، حيث تم تطبيق مقاييس من إعداد الباحث في التعلم والدافعية للتعلم.

توصلت الدراسة إلى مجموعة من النتائج أهمها أن طلاب الجامعة يستخدمون أساليب التعلم العميق والاستراتيجي بدرجة مرتفعة، مع وجود مستوى عالي من أبعاد الدافعية للتعلم (الاستقلال والميل المعرفي، مشاعر المتعلم، الامتثال للطاعة، والمسؤولية والثقة)، ووجود مستوى متوسط من الكفاءة المعرفية، والعلاقات الاجتماعية، كما أكدت الدراسة على أن أساليب التعلم تساهم في التنبؤ بدافعية التعلم.

٧. منهج الدراسة:

اعتمدت الدراسة على استخدام المنهج الوصفي التحليلي، وذلك لملائمة هذا المنهج لمجال هذه الدراسة وهدفها، حيث تم الاعتماد على وصف وتحليل ظواهر الدراسة، وكذلك العمل على جمع المعلومات المتعلقة بها، بالاعتماد على مجموعة من المصادر والمراجع والأبحاث والمجلات العلمية، وتحليلها والوصول إلى مجموعة من النتائج، وكذلك تقديم مجموعة توصيات مبنية على النتائج.

الجانب النظري:

المبحث الأول: استراتيجية التعلم باللعب وأهميتها

المطلب الأول: مفهوم الألعاب التعليمية

تعد الألعاب التعليمية من أهم وسائل الاتصال، التي يحتاج إليها المعلم لتعليم الطلاب في الفصل، وتتميز بأنها تصلح للتعليم في جميع مراحل التعليم، غير أنها تبلغ ذروة أهميتها في السنوات العمرية الأولى.[٤]

تسهم الألعاب التعليمية في البحث عن الجديد بصورة كبيرة، وفي تفعيل دور المتعلم، علاوة على كونها وسيلة للترفيه والتنفيس، وطريقة لتفريغ العواطف والطاقات، حيث تمكن المتعلم من خلال التجارب استكشاف البيئة بالخصائص المختلفة لها، كما أنها وسيلة لتنمية التفكير، فالتعلم عن طريق اللعب يعد من الأساليب المهمة والفعالة التي يركز عليها علم النفس، وتؤيدها الاتجاهات التربوية الحديثة.[٥]

يعرف بياجيه اللعب على أنه عملية تمثل تقوم على تحويل المعلومات لتتلاءم مع حاجات الفرد، حيث أن اللعب والمحاكاة والتقليد جزء لا يتجزأ من عملية النمو العقلي والذكاء.[٦]

وتعرف الألعاب التعليمية على أنها أنواع من الأنشطة، تحكمها مجموعة من القواعد والقوانين لتنظيم سير اللعب، يشترك فيها فرد او أكثر من الطلاب، بغية الوصول لأهداف تعليمية محددة مسبقاً، يدخل فيها عنصر المنافسة، وينتهي بفوز أحد الأفراد أو الفرق.[٧]

المطلب الثاني: أهمية الألعاب التعليمية

تتجلى أهمية الألعاب التعليمية في المساعدة على نمو التفكير والذاكرة والتخيل والإدراك والكلام، كما تعلم على ضبط الانفعالات، وتنمية الأخلاق والانضباط، وتقوية الإدارة والتصميم، فالألعاب تمثل أدواراً تربوية ونفسية مهمة لحياة المتعلمين، كما تقوم بوظائف تربوية عديدة، وبدرجة كبيرة من الأهمية لحياة وتكوين شخصياتهم، حيث تتلخص أهمية الألعاب التعليمية بالآتي:

١. الأهمية التربوية للألعاب: تساعد الألعاب على إحداث تفاعل الفرد مع أجزاء البيئة المرغوب فيها، بهدف إنماء شخصية الطفل، وترتيب المفاهيم وإدراك معاني الأشياء والتكيف مع البيئة، ومراعاة الفروق الفردية وقدرات الأطفال في التعلم وتعزيز الدافعية للمتعلمين.
٢. تؤدي الألعاب التعليمية دوراً هاماً في نمو النشاط العقلي والمعرفي، وتنمية الوظائف العقلية العليا.
٣. تساهم الألعاب التعليمية في تنمية قدرات المتعلمين على الإبداع وتجاوز الحدود الواقعية، وتجاوز القيود المفروضة في الواقع، فالألعاب تشكل منهاجاً تعليمياً يكسب المتعلمين نماءات متعددة لتتمثل في التخيل والتفكير والتذكر والإبداع والإرادة، وحل المسائل الحياتية والقدرة على الابتكار من خلال حل المشكلات التي تواجههم أثناء اللعب.
٤. تستخدم الألعاب التعليمية كأداة لمعرفة الذات، تفيد في التمييز بين الواقع والخيال، وزيادة الإحساس بالذات، حيث يستوعب المتعلم معايير السلوك الاجتماعي عن طريق الاختلاط بالآخرين.
٥. تساعد الألعاب في تكوين وضبط انفعالات المتعلمين، التي تعد من أهم جوانب الصحة النفسية.[٨]
٦. يسهم اللعب في تكوين نظام أخلاقي معنوي لشخصية المتعلم، حيث يتم تعلم معايير السوك الخلقية كالصدق والعدل والأمانة وضبط النفس والصبر، والإحساس بشعور الآخرين.
٧. تتيح الألعاب التعليمية ممارسة أدواراً اجتماعية مهمة، فمرة يلعب المتعلم دور القائد ومرة يقلد مهنة ووظيفة معينة، فيكتسب مهارات اجتماعية في التعامل مع الأخرين.[٩]

المطلب الثالث: استراتيجية التعلم باللعب وكيفية تطبيقها

تعد استراتيجية التعلم باللعب من أهم الاستراتيجيات التدريسية الهادفة، التي تجعل من المواقف التعليمية موقفاً تفاعلياً عملياً، يكون فيه المتعلم فاعلاً، ونشطاً مؤدياً وملاحظاً وناقداً، حيث يمكن للمعلم خلال اللعب التعرف على كيفية تفكير الطلاب، وحتى ما يشعرون به خلال لعبهم الحر، وكذلك استعمالهم للمكعبات والدمى والصلصال والألوان وغيرها، فمتى أحسن تخطيط وتنظيم التعلم عن طريق اللعب والأشراف عليه، يؤدي دوراً فعالاً في تنظيم وتحقيق التعلم. [١٠]

يتم تطبيق الخطوات الأساسية لاستراتيجية التعلم باستخدام الألعاب التعليمية وفق الآتي:

١. تحديد أهداف الدرس التعليمية.
٢. اختيار الألعاب التعليمية المناسبة لتحقيق الأهداف الموضوعة.
٣. التخطيط الجيد للدرس.
٤. تنفيذ الألعاب والتفاعل بين المتعلمين.
٥. تقييم تنفيذ الألعاب من قبل المعلم والمتابعة.
٦. تكرار التنفيذ مع إدخال التحسينات اللازمة.
٧. توجيه المتعلمين من قبل المعلم.[١١]

تجدر الإشارة إلى ان دور المعلم في أنشطة الألعاب يتمثل بدور المعلم (كداعم، ومراقب، ومشارك)، فحتي تتحقق الأهداف التعليمية من خلال تطبيق الألعاب التعليمية يجب أن يتوفر في المعلم بعض المهارات، أهمها: (مهارة تقديم اللعبة، توزيع الأدوار، الملاحظة، تقويم اللعب، إدراك بأنه منظم للموقف التعليمي وليس ناقل للمعرفة، مديراً للنشاطات والخبرات.[١٢]

المبحث الثاني: الدافعية والميل للتعلم

المطلب الأول: تعريف التحفيز والدافعية

تمثل الدافعية للتعلم أحد أهم الجوانب في نظام الدوافع الإنسانية، فقد ظهرت خلال السنوات الأخيرة أهمية التحفيز وخلق الدافعية للدراسة، وتعرف دافعية التعلم بأنها استعداد المتعلمين لمواجهة المواقف التعليمية، ومحاولة التميز والتفوق من خلال إظهار أكبر قدر من الفاعلية والنشاط، والمثابرة كتعبير عن الميل والرغبة في الكفاح والنضال في سبيل التفوق والتميز في المواقف التعليمية، وتحصيل المعارف.[١٣]

يرتبط بمفهوم الدافعية الحافز، والذي يقصد به الناحية العضوية أو المثير الداخلي، الذي يبدأ بالنشاط، ويجعل الفرد مستعداً للقيام باستجابة محددة نحو الموضوع المحدد في البيئة الخارجية.[١٤]

فالدافعية هي:

- ميل المتعلمين والرغبة نحو إيجاد نشاطات أكاديمية وتحقيق النجاح في اكتساب المعارف.
- حافز داخلي لدى المتعلم تدفعه للمشاركة في الموقف التعليمي، وللقيام بأنشطة حيوية.

- حالة داخلية أو خارجية لدى المتعلم، تحرك أفكاره ومعارفه وانتباهه ووعيه، وتلح عليه من أجل المواصلة واستمرار الأداء، بغية الوصول لحالة من التوازن المعرفي.

إذاً فالدافعية للتعلم هي حالة داخلية تعبر عن حافز وميل يدفع المتعلم للانتباه للموقف التعليمي، والإقدام عليه بسلوك ونشاط موجه والاستمرار بأدائه حتى يتم تحقيق الهدف.[١٥]

المطلب الثاني: أهمية الدافعية للتعلم ومصادرها

تكمن أهمية دافعية التعلم في العملية التعليمية في عدة جوانب:

- استثارة نشاط المتعلم وإطلاق الطاقات الكامنة لديه، وتحفيزه للإقبال على التعلم برغبة واهتمام.
- جذب انتباه المتعلمين وإثارة تركيزهم على موضوع التعلم، مع الاحتفاظ بالانتباه حتى يتحقق الهدف. .
- تحفيز المتعلمين زيادة اهتمامهم بالأنشطة والإجراءات التعليمية والانشغال طوال الموقف التعليمي.
- زيادة إقبال المتعلمين على القيام باختيار الأنشطة الملاءمة لميولهم واهتماماتهم.
- توجيه المتعلمين للاختيار من مصادر التعلم المتاحة وزيادة حث المثابرة والتقصي لديهم.
- توفير البيئة المشجعة لحدوث التعلم، وضمان استمراريتها وتفاعل المتعلمين مع الموقف التعليمي.[١٦]

تنقسم مصادر الدافعية للتعلم إلى مصدرين:

١. مصادر داخلية: تنبع من المتعلم نفسه ومن رغبته وميله الداخلي، فيقدم على التعلم تدفعه رغبة داخلية لإرضاء ذاته، ورغبة بالشعور بالمتعة وكسب العلوم والمعارف.
٢. مصادر خارجية: موجهة نحو أداء الطالب، تحثه على العمل من أجل الآخرين، كإدارة المدرسة والأولياء والمعلم والأقران، فقد يقبل المتعلم على التعلم إرضاء لمعلمه وكسباً لإعجابه وإرضاءً لوالديه من أجل الحصول على تشجيع معنوي ومادي.[١٧]

المطلب الثالث: المحتوى التعليمي

المحتوى التعليمي هو العنصر الثاني بعد الأهداف التربوية للمنهاج التعليمي، يرتبط ارتباطاً وثيقاً بالأهداف، يتم اختياره من ضمن مجالات العلوم والمعارف الكبرى، المرتبطة بالعديد من المعايير.[١٨]

المحتوى التعليمي هو عنصر من عناصر المنهاج الدراسي، ويعد أول هذه العناصر تأثيراً بالأهداف التربوية والتعليمية، التي يسعى المنهاج لتحقيقها، ويعرف بأنه نوعية المعارف التي يتم اختيارها وتنظيمها وفق نمط معين، سواء كانت هذه المعارف على شكل مفاهيم أو أفكار أساسية، حقائق.[١٩]

يقوم المحتوى التعليمي على محصلة التفاعل بين المتعلم والموقف التعليمي، والذي ينتج عنه تأثيرات نضج المتعلم. يتكون المحتوى التعليمي من مجموعة معارف محددة بشكل معين. [٢٠]

المبحث الثالث: أهمية تطبيق الألعاب التعليمية في زيادة الدافعية وميل المتعلمين للتعلم

يهدف التعليم في العصر الحالي إلى توصيل المعارف والمهارات للمتعلمين بأسلوب ممتع ومشوق، فلم يعد الهدف من العملية لتعليمية ملء ذاكرة المتعلمين بالمعلومات من بالأسلوب التلقيني، والتأكيد المستمر على حفظ كل ما يقوله المعلم وتكراره، حيث أصبح التعليم حديثاً يهتم بتنمية المتعلمين من كافة النواحي، من خلال إشعارهم البهجة والمتعة، فاللعب بجميع أنماطه هو وسيلة لتحقيق أهداف التعلم الحديث، وقد أكدت العديد من نظريات علم النفس على أن اللعب ضرورة لتعلم الطفل ونموه، فمن خلال اللعب يعرف الطفل نفسه والأخرين، ويستكشف البيئة لمحيطة، وينمو بشكل سليم.

تعمل استراتيجيات الألعاب التعليمية على تهيئة المتعلمين للتوافق مع المحتوى التعليمي المقدم إليهم، وذلك من خلال استجاباتهم لأنشطة اللعبة التي ينفذونها، حيث تعمل على تشويق المتعلمين وتنمية الاستعداد لديهم للتعلم، واكتساب المهارات الجغرافية. فاستراتيجية الألعاب التعليمية هي استجابة لمتطلبات التعليم الحديثة، التي أعادت النظر بدور كل من المعلم والمتعلم في العملية التعليمية، فقد أكدت الدراسات الحديثة على ضرورة ارتباط التعلم بحياة الأفراد وواقعهم واحتياجاتهم واهتماماتهم، ويحدث هذا عن طريق تفاعل المتعلم مع كل الأحداث التي تحيط به، وينطلق من قدراته واستعداداته في مختلف الأماكن التي ينشط فيها المتعلم، وهذا ما توفره الألعاب التعليمية للمتعلمين.[٢١]

إن الألعاب التعليمية التي تحفز المتعلمين وتدفعهم بحماس لتعلم معارف المحتوى التعليمي تحتاج للتخطيط الجيد والتدرج في عرض الأنشطة المتنوعة وانتقائها بشكل دقيق، مع متابعة المعلم للمتعلمين.[٢٢]

تعد طريقة التعلم بالاعتماد على الألعاب التعليمية من طرق التدريس التي تعتمد على المعلم والمتعلم معاً، وتصنف من ضمن طرق التدريس الفاعلة، التي تهيئ المواقف والفرص التعليمية للطالب، وتثير اهتمامه وتحفزه وتسهل التفاعل ما بينه وبين بيئة التعلم، فاللعب من الوسائل الفاعلة في إدراك واستيعاب المعارف والمفاهيم العلمية المتضمنة في المحتوى التعليمي، كما يعد استخدام الألعاب التعليمية أداة تربوية تساعد في إحداث عملية التفاعل مع البيئة المحيطة لاكتساب وتوسيع المعارف عند المتعلمين.[٢٣]

الجانب العملي

الإجراءات المنهجية:

- **مجتمع وعينة الدراسة:** يشمل مجتمع الدراسة جميع المدرسين العاملين في خمسة مدارس في مدينة الحلة التابعة لمحافظة بابل والبالغ عددهم ٣٠٠ مدرس ومدرسة، أما عينة الدراسة فكانت ١٨٥ وذلك بناء على جدول مورغان لتقدير حجة العينة، وكان توزع أفراد عينة البحث وفق المتغيرات الديموغرافية:

جدول رقم (١) خصائص أفراد العينة

المتغير	المستوى	العدد	النسبة المئوية
الجنس	ذكر	96	%51.9
	أنثى	89	%48.1
العمر	من ٢٠-٣٠سنة	45	%24.3
	من ٣١-٤٠ سنة	88	%47.6
	من ٤١-٥٠ سنة	40	%21.6
	51سنة وما فوق	12	%6.5
المؤهل العلمي	معهد متوسط	9	%4.9
	إجازة جامعية	79	%42.7
	ماجستير	97	%52.4

يبين الجدول رقم(١) التوزع النسبي لسمات أفراد العينة: **من حيث الجنس** بلغ عدد الذكور/٩٦/ بنسبة /٥١.٩٪/ وعدد الإناث /٨٩/ بنسبة /٤٨.١٪/, ونلاحظ أن نسبة الذكور كانت أكبر في عينة الدراسة, **أما من حيث الفئة العمرية** كان عدد من تتراوح أعمارهم من ٢٠-٣٠سنة /٤٥/ بنسبة /٢٤.٣٪/, وعدد من تتراوح أعمارهم بين ٣١-٤٠ سنة /٨٨/ بنسبة /٤٧.٦٪/, وعدد من تتراوح أعمارهم بين ٤١-٥٠ سنة /٤٠/بنسبة /٤١.٦٪/, وعدد الذين بلغت أعمارهم ٥١ سنة وأكثر /١٢/ بنسبة /٦.٥٪/، ويتبين أن الفئة العمرية الأكثر تواجداً في عينة البحث هي الفئة التي تتراوح بين ٣١-٤٠ سنة، مما يشير إلى كثرة انتشار هذه الفئة في مجتمع الدراسة, أما من **حيث المؤهل العلمي** بلغ عدد الحاصلين على شهادة معهد متوسط /٩/ بنسبة /٤.٩٪/, وعدد الحاصلين على شهادة جامعية /٧٩/بنسبة /٤٢.٧٪/, وعدد الحاصلين على شهادات ماجستير/٩٧/ بنسبة /٥٢.٤٪/، والذين كانت لهم النسبة الأكبر في عينة البحث.

- **أداة البحث:** تم دمج المراجع والبحوث السابقة المتعلقة بالموضوع في تصميم الاستبيان وفي إنشاء فقراته، وتم تحديد المكونات الأساسية للاستبيان والفقرات التي تناقش كل مكون، وبناءً على المعلومات تم إنشاء الاستبيان واعتماده لتحقيق أهداف البحث، وقد تم تقسيم الاستبيان على النحو التالي:

  - **الجزء الأول:** اشتمل على بيانات شخصية لأفراد العينة من حيث (الجنس، العمر، المؤهل العلمي).

- **الجزء الثاني:** اشتمل على /٨/ عبارات لقياس محور الألعاب التعليمية
- **الجزء الثالث:** اشتمل على /٨/ عبارات لقياس محور دافعية التعلم.
- **الجزء الرابع:** اشتمل على /٦/ عبارات لقياس محور الميل للتعلم.

أساليب التحليل الإحصائية:

تم الاعتماد على الأساليب الإحصائية التالية لتحليل البيانات:

١.معامل الثبات (Cronbach's Alpha) ومعامل الارتباط بيرسون، للتحقق من الصدق والثبات.

٢.الإحصاءات الوصفية لأفراد العينة من خلال حساب التوزيعات التكرارية والنسب المئوية.

٣.المتوسط الحسابي، والانحراف المعياري، لتقييم محاور البحث.

٤.اختبار الانحدار الخطي البسيط لاختبار فرضيات البحث.

اختبار صدق وثبات أداة الدراسة (الاستبانة)

أ- الاتساق الداخلي:

تم حساب معامل ارتباط بيرسون، من أجل معرفة درجة ارتباط كل عبارة من عبارات الاستبانة مع الدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه, وكانت النتائج كما يلي:

جدول رقم (2) معاملات ارتباط بيرسون لعبارات الاستبانة

		معامل الارتباط	مستوى الدلالة p	حجم العينة
	محور الألعاب التعليمية			
١	تستخدم الألعاب التعليمية لزيادة تفاعل المتعلمين	.692**	٠.٠٠٠	١٨٥
٢	تستخدم الألعاب التعليمية بشكل جيد أثناء الدروس	.665**	٠.٠٠٠	١٨٥
٣	استخدام الألعاب التعليمية يحتاج لوقت كاف لتطبيق الالعاب	.686**	٠.٠٠٠	١٨٥
٤	يحتاج استخدام الألعاب التعليمية بشكل فعال لتوفر موارد وأدوات مفيدة.	.716**	٠.٠٠٠	١٨٥
٥	استخدام الألعاب التعليمية يحتاج لتصميم الألعاب المناسبة	.601**	٠.٠٠٠	١٨٥
٦	تطبيق الألعاب التعليمية يحتاج لتدريب وخبرة من قبل المعلم	.699**	٠.٠٠٠	١٨٥
٧	يؤثر عدد المتعلمين في الفصل على تطبيق الألعاب التعليمية	.749**	٠.٠٠٠	١٨٥
٨	تكلفة استخدام الألعاب التعليمية أكبر من التعليم التقليدي	.746**	٠.٠٠٠	١٨٥
	عبارات محور دافعية التعلم			

٩	يستمتع المتعلمين بتعلم أشياء جديدة	.515**	٠.٠٠٠	١٨٥
١٠	يحب المتعلمين المشاركة في المناقشات والحوارات التعليمية	.588**	٠.٠٠٠	١٨٥
١١	يشعر المتعلمين بالحماس عند مواجهة تحديات في التعلم	.789**	٠.٠٠٠	١٨٥
١٢	يستمتع المتعلمين بمناقشة ما يتعلمونه مع زملائهم	.691**	٠.٠٠٠	١٨٥
١٣	يرغب المتعلمين بتعلم المزيد عن الموضوعات الدراسية	.751**	٠.٠٠٠	١٨٥
١٤	يشعر المتعلمين بالحماس عند استخدام الألعاب التعليمية في شرح الدرس	.539**	٠.٠٠٠	١٨٥
١٥	يستمر المتعلمين بالتعلم حتى عندما أواجه صعوبات	.742**	٠.٠٠٠	١٨٥
١٦	يسعى المتعلمين دائماً لتحسين أدائهم التعليمي	.753**	٠.٠٠٠	١٨٥
	محور الميل للتعلم			
١٧	يتحمس المتعلمين عند البدء بتعلم شيء جديد	.646**	٠.٠٠٠	١٨٥
١٨	يسعى المتعلمين لتطبيق ما يتعلمونه في مواقف الحياة الواقعية	.673**	٠.٠٠٠	١٨٥
١٩	يحرص على توسيع نطاق معرفتهم في جميع المجالات	.761**	٠.٠٠٠	١٨٥
٢٠	يطرح المتعلمين أسئلة تعبر عن فضولهم	.660**	٠.٠٠٠	١٨٥
٢١	يستمتع المتعلمين باستكشاف المشكلات التي لم يتعلموها من قبل	.787**	٠.٠٠٠	١٨٥
٢٢	يشارك المتعلمين في الدروس التعليمية خارج أوقاتها	.730**	٠.٠٠٠	١٨٥

يتبين من الجدول رقم /٢/ معاملات الارتباط بين كل عبارة والدرجة الكلية للمحور، وقد تراوحت درجة ارتباط عبارات محور الألعاب التعليمية مع المجموع الكلي بين /**٠.٦٠١/ و/**٠.٧٤٩/, وعبارات محور دافعية التعلم تراوحت درجة ارتباطها مع المجموع الكلي بين /**٠.٥١٥/ و/**٠.٧٨٩/, وعبارات محور الميل للتعلم تراوحت درجة ارتباطها مع المجموع الكلي بين /**٠.٦٤٦/ و/**٠.٧٨٧/, وكانت جميعها دالة إحصائياً عند مستوى دلالة ٠.٠٠٠, مما يشير إلى اتساق عبارات كل محور مع المجموع الكلي للمحور الذي تنتمي إليه، أي أن كافة محاور الاستبانة تتمتع بالاتساق الداخلي.

ب- **الثبات (معامل ألفا كرو نباخ):** تم استخدام معامل ألفا كرونباخ لتقييم ثبات الاستبانة، ويستخدم هذا المعامل لتحديد متوسط الارتباط الداخلي بين العبارات التي يحتويها، وتتراوح قيمته بين (٠ – ١)، وتكون القيمة المناسبة (٠.٦٠) أو أكبر، وكلما اقتربت قيمته من القيمة الصحيحة زاد ثبات الأداة وإمكانية استخدامها، وكانت نتائج الاستبانة على النحو التالي:

جدول رقم (٣) نتائج اختبار ألفا كرو نباخ لقياس ثبات الاستبانة

المحور	عدد العبارات	الثبات
الألعاب التعليمية	٨	٠.٨٤٨
دافعية التعلم	٨	٠.٨٢٦
الميل للتعلم	٦	٠.٨٠٦
إجمالي عبارات الاستبانة	٢٢	٠.٩٠٢

ومن الجدول رقم (٣) (جميع المحاور أكبر من ٦٠٪) يمكن القول أن الاستبانة تتمتع بدرجة عالية من الثبات والموثوقية ويمكن الاعتماد عليها في تحليل النتائج والإجابة على تساؤلات الدراسة واختبار فرضياتها.

الدراسة الوصفية:

تقييم استجابة أفراد العينة لمحاور وفقرات الاستبانة (المقاييس الوصفية الإحصائية):

استخدم الباحث مقياس ليكرت الخماسي لتقييم العبارات والمحاور المستخدمة في أداة البحث، ولتحديد درجة تطابق كل فقرة وكل محور تم جمع القيمة العددية المتوسطة ومقارنتها بالجدول رقم (٣) الذي يوضح توزيع الفئات على خمسة مستويات.

الفئة	طول الفئة	نتيجة التقييم
الأولى	١-١.٨٠	منخفضة جداً
الثانية	١.٨١ -٢.٦٠	منخفضة
الثالثة	٢.٦١-٣.٤٠	متوسطة
الرابعة	٣.٤١-٤.٢٠	مرتفعة
الخامسة	٤.٢١-٥	مرتفعة جداً

١- تقييم محور الألعاب التعليمية:

	عبارات محور الألعاب التعليمية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	نتيجة التقييم
١	تستخدم الألعاب التعليمية لزيادة تفاعل المتعلمين	4.265	0.617	مرتفعة جداً
٢	تستخدم الألعاب التعليمية بشكل جيد أثناء الدروس	4.207	0.601	مرتفعة
٣	استخدام الألعاب التعليمية يحتاج لوقت كاف لتطبيق الألعاب	4.243	0.626	مرتفعة جداً
٤	يحتاج استخدام الألعاب التعليمية بشكل فعال لتوفر موارد وأدوات مفيدة.	4.178	0.656	مرتفعة

٥	استخدام الألعاب التعليمية يحتاج لتصميم الألعاب المناسبة	4.032	0.633	مرتفعة
٦	تطبيق الألعاب التعليمية يحتاج لتدريب وخبرة من قبل المعلم	4.141	0.708	مرتفعة
٧	يؤثر عدد المتعلمين في الفصل على تطبيق الألعاب التعليمية	4.205	0.676	مرتفعة
٨	تكلفة استخدام الألعاب التعليمية أكبر من التعليم التقليدي	4.308	0.64	مرتفعة جداً
	إجمالي محور الألعاب التعليمية	4.198	0.448	مرتفعة

يُظهر الجدول رقم (٤) آراء أفراد العينة تجاه محور الألعاب الإلكترونية حيث بلغ المتوسط الحسابي الإجمالي لهذا المحور /٤.١٩٨/ وهذه درجة موافقة مرتفعة, مما يدل أن المستجيبين يوافقون على أهمية تطبيق الألعاب التعليمية بشكل كبير، حيث تبين أن نتائج المتوسطات الحسابية تراوحت بين /٤.٠٣٢/ و/٤.٣٠٨/ حيث أن كافة العبارات جاءت بدرجة تقييم مرتفعة جداً ومرتفعة، مما يدل أن المستجيبين يؤكدون على أن الألعاب التعليمية تزيد من تفاعل المتعلمين، وأنها تطبق بشكل جيد أثناء شرح الدروس، غير أنها تحتاج لتوفر وقت كاف، ولتوفر مواد وأدوات أساسية ليتم تصميمها وتطبيقها على المتعلمين لتزيد من تفاعلهم وتحقق الهدف المرجو من تطبيقها، كما أن تطبيق الألعاب التعليمية داخل الصف يحتاج لخبرة وتدريب للمعلمين، بالإضافة إلى أن معظم المعلمين أكدوا على أن استخدام الألعاب التعليمية مكلف أكثر من تطبيق الأسلوب التقليدي في التعليم.

٢. تقييم محور دافعية التعلم:

الجدول رقم (٥) محور دافعية التعليم

	عبارات محور دافعية التعلم	**المتوسط الحسابي**	**الانحراف المعياري**	**نتيجة التقييم**
١	يستمتع المتعلمين بتعلم أشياء جديدة	4.261	0.589	مرتفعة جداً
٢	يحب المتعلمين المشاركة في المناقشات والحوارات التعليمية	4.027	0.679	مرتفعة
٣	يشعر المتعلمين بالحماس عند مواجهة تحديات في التعلم	4.087	0.717	مرتفعة
٤	يستمتع المتعلمين بمناقشة ما يتعلمونه مع زملائهم	4.119	0.578	مرتفعة
٥	يرغب المتعلمين بتعلم المزيد عن الموضوعات الدراسية	4.043	0.682	مرتفعة

٦	يشعر المتعلمين بالحماس عند استخدام الألعاب التعليمية في شرح الدرس	4.243	0.626	مرتفعة جداً
٧	يستمر المتعلمين بالتعلم حتى عندما أواجه صعوبات	3.880	0.766	مرتفعة
٨	يسعى المتعلمين دائماً لتحسين أدائهم التعليمي	4.027	0.703	مرتفعة
	إجمالي محور دافعية التعلم	4.086	0.453	مرتفعة

يُظهر الجدول رقم (٥) آراء أفراد العينة تجاه محور دافعية التعلم حيث بلغ المتوسط الحسابي الإجمالي لهذا المحور /٤.٠٨٦/ وهذه درجة موافقة مرتفعة, مما يدل أن المستجيبين يجدون بتوفر درجة عالية من الرغبة والدافعية لتعلم أشياء جديدة لدى المتعلمين، حيث تبين أن نتائج المتوسطات الحسابية تراوحت بين /٣.٨٨٠/ و/٤.٢٦١/ حيث أن كافة العبارات جاءت بدرجة تقييم مرتفعة جداً ومرتفعة، مما يدل أن أفراد العينة يجدون أن المتعلمين يستمتعون بتعلم أشياء جديدة ومناقشة ما يتعلمونه مع زملاءهم، ويميلون إلى المشاركة في المناقشات والحوارات التعليمية، ويشعرون بالحماس عند مواجهة تحديات في التعلم، كما يرغبون بتعلم المزيد عن الموضوعات الدراسية، ويشعرون بالحماس عند استخدام الألعاب التعليمية في شرح الدرس، بالإضافة إلى أن المستجيبين يجدون دافعية لدى المتعلمين لمواجهة الصعوبات وسعيهم الدائم لتحسين أدائهم التعليمي.

٢. **تقييم محور الميل للتعلم:**

الجدول رقم (٦) محور الميل للتعلم

	عبارات محور الميل للتعلم	**المتوسط الحسابي**	**الانحراف المعياري**	**نتيجة التقييم**
١	يتحمس المتعلمين عند البدء بتعلم شيء جديد	4.207	0.645	مرتفعة
٢	يسعى المتعلمين لتطبيق ما يتعلمونه في مواقف الحياة الواقعية	3.914	0.725	مرتفعة
٣	يحرص على توسيع نطاق معرفتهم في جميع المجالات	3.897	0.696	مرتفعة
٤	يطرح المتعلمين أسئلة تعبر عن فضولهم	3.837	0.758	مرتفعة
٥	يستمتع المتعلمين باستكشاف المشكلات التي لم يتعلموها من قبل	3.811	0.731	مرتفعة
٦	يشارك المتعلمين في الدروس التعليمية خارج أوقاتها	3.503	0.867	مرتفعة
	إجمالي محور الميل للتعلم	3.860	0.525	مرتفعة

يُظهر الجدول رقم (٦) آراء أفراد العينة تجاه محور الميل للتعلم حيث بلغ المتوسط الحسابي الإجمالي لهذا المحور /٣.٨٦٠/ وهذه درجة موافقة مرتفعة, مما يدل أن المستجيبين يجدون بتوفر درجة عالية من الميل للتعلم والحماس لدى المتعلمين، حيث تبين أن نتائج المتوسطات الحسابية تراوحت بين /٣.٥٠٣/ و/٤.٠٢٧/ حيث أن كافة العبارات جاءت بدرجة تقييم مرتفعة ، مما يدل أن أفراد العينة يجدون توفر درجة عالية من الحماس لدى المتعلمين عند البدء بتعلم شيء جديد، وسعيهم لتطبيق ما يتعلمونه في مواقف الحياة الواقعية، وحرصهم على توسيع نطاق معرفتهم في جميع المجالات، كما يجدون أن المتعلمين يطرحون أسئلة تعبر عن فضولهم، ويستمتعون باستكشاف المشكلات التي لم يتعلموها من قبل، كما يشاركون في الدروس التعليمية حتى لو كانت في غير موعدها.

اختبار الفرضيات:

الفرضية الرئيسية: "يوجد أثر ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ٠,٠٥ للألعاب التعليمية في دافعية التعلم والميل للتعلم لدى المتعلمين". ويتفرع عنها الفرضيتين الآتيين:

١. "يوجد أثر ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ٠.٠٥ للألعاب التعليمية في دافعية التعلم لدى المتعلمين".

٢. "يوجد أثر ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ٠.٠٥ للألعاب التعليمية في الميل للتعلم لدى المتعلمين".

لاختبار هذه الفرضيات تم استخدام الانحدار الخطي البسيط، حيث تم تطبيق هذا الاختبار بين المتغير المستقل (الألعاب التعليمية) وكل من المتغيرات التابعة (دافعية التعلم والميل للتعلم)، وكانت النتائج كما يلي:

الجدول رقم (٧) نتائج الاختبار البسيط بين المتغير المستقل (الألعاب التعليمية) وكل من المتغيرات التابعة المتمثلة بـ (دافعية التعلم والميل للتعلم)

المتغير التابع	معامل الارتباط	معامل التفسير	قيمة (F) المحسوبة	الدلالة المعنوية لـ (F)	ثابت الانحدار	معامل الانحدار (B)	قيمة (T) المحسوبة	الدلالة المعنوية لـ (T)
دافعية التعلم والميل للتعلم	.508[a]	.258	63.519	.000[b]	1.884	.502	7.970	.000
دافعية التعلم	.522[a]	.273	68.708	.000[b]	1.871	.528	8.289	.000
الميل للتعلم	.400[a]	.160	34.830	.000[b]	1.895	.468	5.902	.000

تبين من خلال الجدول رقم /٧/ العلاقة بين المتغير المستقل والمتغيرات التابعة، حيث تبين ما يلي:

- أن معامل الارتباط بين الألعاب التعليمية ودافعية التعلم والميل للتعلم /٠.٥٠٨/، ومعامل الارتباط بين الألعاب التعليمية ودافعية التعلم /٠.٥٢٢/، وبين الألعاب التعليمية والميل للتعلم /٠.٤٠٠/, مما يشير إلى وجود ارتباط قوي بين المتغير المستقل وجميع المتغيرات التابعة.
- تبين من خلال معاملات التفسير أن الألعاب التعليمية تستطيع أن تفسر /٢٥.٨٪/ من التغيرات الحاصلة في دافعية التعلم والميل للتعلم معاً، و/٢٧.٣٪/ من التغيرات الحاصلة في دافعية التعلم، و/١٦٪/ من التغيرات الحاصلة في بعد الميل للتعلم.
- أن قيمة F المحسوبة المقابلة لجميع المتغيرات بلغت أكبر من قيمتها الجدولية وعند مستوى دلالة /٠,٠٠٠/ أقل من مستوى الدلالة المعتمد /٠.٠٠٥/ مما يشير إلى صلاحية جميع النماذج وإمكانية الاعتماد عليها.
- قيمة T المحسوبة المقابلة لجميع المتغيرات بلغت أكبر من قيمتها الجدولية وعند مستوى دلالة /٠.٠٠٠/ أقل من مستوى الدلالة المعتمد /٠.٠٠٥/.
- ومن خلال ما سبق يمكن قبول الفرضيات كما يلي:

"يوجد أثر ذو دلالة إحصائية للألعاب التعليمية في دافعية التعلم والميل للتعلم عند مستوى دلالة ٠.٠٠٥", وذلك وفق المعادلة التالية: $y = 1.884 + 0.502x$

حيث : y: دافعية التعلم والميل للتعلم – x: الألعاب التعليمية

" يوجد أثر ذو دلالة إحصائية للألعاب التعليمية في دافعية التعلم عند مستوى دلالة ٠.٠٠٥", وذلك وفق المعادلة التالية: $y_1 = 1.871 + 0.528x$

حيث: y_1: دافعية التعلم – x: الألعاب التعليمية

" يوجد أثر ذو دلالة إحصائية للألعاب التعليمية في الميل للتعلم عند مستوى دلالة ٠.٠٠٥", وذلك وفق المعادلة التالية: $y_2 = 1.895 + 0.468x$

حيث: y_2: الميل للتعلم – x: الألعاب التعليمية

نتائج البحث:

١. أهمية تطبيق الألعاب التعليمية بشكل كبير، حيث أن المستجيبين يجدون الألعاب التعليمية تجعل التعليم أكثر متعة وتفاعل، وأنها تزيد من رغبة المتعلمين في استكشاف الموضوعات الجديدة، وتساهم في تعزيز مشاركة المتعلمين الفعالة في الصف، كما أنها تجعل المتعلمين يشعرون بالتحفيز لتحقيق الأهداف التعليمية، وتحفز على البحث عن معلومات إضافية حول الموضوعات المطروحة، بالإضافة إلى أنهم يجدون في أن الألعاب التعليمية تسهم في جعل

المتعلمين يركزون على الدرس بصورة أفضل وتزيد من تفاعلهم مع بعضهم أثناء الدرس، وتجعلهم أكثر اهتماماً بحضور الدروس والمشاركة فيها.

٢. توفر درجة عالية من الرغبة والدافعية لتعلم أشياء جديدة لدى المتعلمين، حيث أن أفراد العينة يجدون أن المتعلمين يستمتعون بتعلم أشياء جديدة ومناقشة ما يتعلمونه مع زملاءهم، ويميلون إلى المشاركة في المناقشات والحوارات التعليمية، ويشعرون بالحماس عند مواجهة تحديات في التعلم، كما يرغبون بتعلم المزيد عن الموضوعات الدراسية، ويشعرون بالحماس عند استخدام الألعاب التعليمية في شرح الدرس، بالإضافة إلى أن المستجيبين يجدون دافعية لدى المتعلمين لمواجهة الصعوبات وسعيهم الدائم لتحسين أدائهم التعليمي.

٣. توفر درجة عالية من الميل للتعلم والحماس لدى المتعلمين، حيث أن أفراد العينة يجدون توفر درجة عالية من الحماس لدى المتعلمين عند البدء بتعلم شيء جديد، وسعيهم لتطبيق ما يتعلمونه في مواقف الحياة الواقعية، وحرصهم على توسيع نطاق معرفتهم في جميع المجالات، كما يجدون أن المتعلمين يطرحون أسئلة تعبر عن فضولهم، ويستمتعون باستكشاف المشكلات التي لم يتعلموها من قبل، كما يشاركون في الدروس التعليمية حتى لو كانت في غير موعدها .

٤. يوجد أثر معنوي للألعاب التعليمية في دافعية التعلم والميل للتعلم لدى المتعلمين.

٥. يوجد أثر معنوي للألعاب التعليمية في دافعية التعلم لدى المتعلمين.

٦. يوجد أثر معنوي للألعاب التعليمية في الميل للتعلم لدى المتعلمين.

توصيات البحث:

من خلال الدراسة والنتائج التي توصل إليها البحث، يوصي الباحث بما يلي:

١. ضرورة الاهتمام بتطبيق الألعاب التعليمية في التعليم لما له من أثر كبير في زيادة دافعية المتعلمين وميلهم للتعلم .

٢. الاهتمام بتطبيق ألعاب تعليمية تتسم بالمتعة والتفاعل لجذب انتباه المتعلمين.

٣. التركيز على الألعاب التعليمية التي تثير رغبة المتعلمين في تعلم واستكشاف موضوعات جديدة.

٤. الاهتمام بالألعاب التعليمية التي تعتمد على المشاركة وجعل المتعلمين يندمجون بالدرس بشكل أكبر.

٥. التركيز على الألعاب التعليمية التي تجعل المتعلمين يتفاعلون مع بعضهم البعض.

٦. الاهتمام بالألعاب التعليمية التي تشجع المتعلمين وتحفزهم على حضور الدرس .

٧. التأكيد على استخدام ألعاب تعليمية تثير لدى المتعلمين الدافعية لمواجهة ما يعترضهم من صعوبات، وتجعلهم يسعون لتحسين أدائهم بشكل مستمر.

٨. ضرورة تشجيع المتعلمين على تطبيق ما يتعلمونه في الحياة العملية.

Reference

١. أبو عكر، محمد نايف، ٢٠٠٩، أثر برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي بمدارس خان يونس، قسم المناهج وأساليب التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غز، فلسطين.

٢. أحمد، مجدي أحمد محمد، ٢٠٢٣، أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تدريس اللغة الإنجليزية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلبة الصف الثامن الأساسي في مديرية التربية والتعليم لمحافظة جرش، المجلة العلمية لإدارة البحوث والنشر العلمي، المجلد ٣٩، العدد الثاني، الجزء الثاني.

٣. الحافي، سميرة سليمان عبد الحميد، أثر توظيف الألعاب التعليمية في تنمية التفاعل الاجتماعي لدى أطفال رياض الأطفال بعمر (٥-٦) سنوات في قطاع غزة، قسم مناهج وطرائق التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

٤. الحسيني، منى سمير حسن، ٢٠١٤، أثر ممارسة الألعاب التربوية في تمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي، مجلة كلية التربية، العدد ١٥، جامعة بور سعيد، مصر.

٥. الرياشي، منال صالح مصطفى، ٢٠١٦، أثر توظيف الألعاب التعليمية على تنمية التفكير الاستقرائي ولتفاعل الاجتماعي في النحو العربي لدى طالبات الصف السادس الأساسي بغزة، ماجستير مناهج وطرائق التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة فلسطين، ص١٧.

٦. الزعبي، نور علي عواد، ٢٠٢١، استراتيجية التعلم باللعب ودورها في إثارة دافعية تعلم اللغة لإنجليزية لدى طلبة الصفوف الثلاث الأولى في مدرسة اليزيدية الأساسية المختلطة، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد ٥، العدد ١٦، الأردن.

٧. الرايقي، وئام بنت حامد، ٢٠١٨، العوامل المدرسية المؤدية لانخفاض الدافعية للتعلم من وجهة نظر الطالبات دراسة ميدانية على عينة من طالبات المرحلة الثانوية بمدينة جدة، مجلة الخدمة الاجتماعية، الجمعية المصرية للأخصائيين الاجتماعيين، المجلد ٣، العدد ٥٩.

٨. السالم، منال عبد العزيز، عبد الجواد، آمال محمد، الشهراني، خيرية عون، ٢٠٢٠، ممارسات المعلمة المؤثرة في تطوير الدافعية للتعلم لدى طالبات المرحلة الثانوية من وجهة نظر معلمات العلوم المسلكية بمحافظة خميس مشيط، المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية، المجلد ٩، العدد ١، الرياض، السعودية.

٩. السميرات، محمد محمود هلال، ٢٠٢٣، أثر استخدام استراتيجية التعلم باللعب في تحسين مستوى التحصيل العلمي في مادة العلوم لدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مديرية تربية لواء الأغوار الشمالية، المجلة العلمية لإدارة البحوث والنشر العلمي، المجلد ٣٩، العدد ٢، الجزء ٢، الأردن.

١٠. الصرايرة، محمد، ٢٠١١، أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع الأساسي في محافظة الكرك، جامعة مؤتة الأردن.

١١. العصيمي، عادل بن محمد بن مسلط، ٢٠٢٢، دور أساليب التعلم في التنبؤ بدافعية التعلم لدى طلاب الجامعة، مجلة الدراسات التربوية والإنسانية، المجلد الرابع عشر، العدد الرابع، الجزء الثاني، جامعة دمنهور.

١٢. جامل، عبد السلام عبد الرحمن، ٢٠٠٢، أساسيات المناهج وتخطيطها، ط١ دار المناهج و، عمان، الأردن.

١٣. ذهبية، العرفاوي، ٢٠١٣، أثر التوجيه المدرسي على الدافعية للإنجاز ومستوى الطموح لدى تلاميذ السنة الثانية ثانوي "دراسة مقارنة"، كلية العلوم الإنسانية، جامعة الجزائر، الجزائر.

١٤. ربيع، إيمان حامد محمود. طنطاوي، نسرين عادل حسن، ٢٠١٩، فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض مهارات التفكير الإبداعي للأطفال في مجال التذوق الملبسي، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، المجلد الخامس، العدد الخامس والعشرون، جامعة المنيا، مصر.

١٥. ربيع، هادي، ٢٠٠٨، اللعب والطفولة، ط١، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع، الأردن، ص٩٦.

١٦. عبد الرحمن، محمد خليفة، ٢٠٢٠، فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية المفاهيم والقضايا الجغرافية والتفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية، كلية التربية، مجلة البحوث والنشر العلمي، جامعة الأزهر، مصر، المجلد ٣٦، العدد ١٢.

١٧. عيسى، الهادي. كمال، رعاش، يحي، ونوقي، ٢٠١٩، دور تكنولوجيا التعليم في تنمية دافعية الطلبة نحو التعلم، مجلة النشاط البدني الرياضي المجتمع التربية والصحة، مجلد٢، عدد١، الجزائر.

١٨. قبلي، عائشة. ماليك مسعود، ٢٠٢٢، معايير وضع المحتوى التعليمي في الكتاب المدرسي، كتاب المشوّق في الادب والنصوص "السنة أولى ثانوي جذع مشترك آداب– أنموذجاً، كلية الآداب واللغات، جامعة أحمد دراية، أدرار، الجزائر.

١٩. / https://da3em.education

[١] الزعبي، نور علي عواد، ٢٠٢١، مجلة العلوم التربوية والنفسية، المجلد ٥، العدد ١٦، الأردن.

[٢] ربيع، إيمان حامد محمود. طنطاوي، نسرين عادل حسن، ٢٠١٩، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، المجلد الخامس، العدد الخامس والعشرون، جامعة المنيا، مصر.

[٣] العصيمي، عادل بن محمد بن مسلط، ٢٠٢٢، دور أساليب التعلم في التنبؤ بدافعية التعلم لدى طلاب الجامعة، مجلة الدراسات التربوية والإنسانية، المجلد الرابع عشر، العدد الرابع، الجزء الثاني، جامعة دمنهور.

[٤] ربيع، هادي، ٢٠٠٨، اللعب والطفولة، ط١، مكتبة المجتمع العربي للنشر والتوزيع، الأردن، ص٩٦.

[٥] الحافي، سميرة سليمان عبد الحميد، قسم مناهج وطرائق التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين، ص٢١.

[٦] أبو عكر، محمد نايف، ٢٠٠٩، قسم المناهج وأساليب التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غز، فلسطين، ص٤٥.

[٧] الرياشي، منال صالح مصطفى، ٢٠١٦، ماجستير مناهج وطرائق التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة فلسطين، ص١٧.

[٨] أبو عكر، محمد نايف، ٢٠٠٩، قسم المناهج وأساليب التدريس، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غز، فلسطين، ص٤٧-٤٨.

[٩] الصرايرة، محمد، ٢٠١١، جامعة مؤتة الأردن، ص٢٢.

[١٠] أحمد، مجدي أحمد محمد، ٢٠٢٣، المجلة العلمية لإدارة البحوث والنشر العلمي، المجلد ٣٩، العدد٢، الجزء٢، ص٥٧.

[١١] https://da3em.education /

[١٢] الحسيني، منى سمير حسن، ٢٠١٤، مجلة كلية التربية، العدد ١٥، جامعة بور سعيد، مصر، ص ٦٧٠.

[١٣] عيسى، الهادي. كمال، رعاش، يحي، ونوقي، ٢٠١٩ ، مجلد٢، عدد١، الجزائر، ص٧٩.

[١٤] ذهبية، العرفاوي، ٢٠١٣، أثر التوجيه المدرسي على الدافعية للإنجاز ومستوى الطموح لدى تلاميذ السنة الثانية ثانوي "دراسة مقارنة"، كلية العلوم الإنسانية، جامعة الجزائر، الجزائر، ص١٣٨.

[١٥] السالم، منال عبد العزيز، عبد الجواد، آمال محمد، الشهراني، خيرية عون، ٢٠٢٠، المجلد ٩، العدد ١، الرياض، السعودية، ص٢.

[١٦] الرايقي، وئام بنت حامد، ٢٠١٨، المجلد ٣، العدد ٥٩، ص ٢٢.

[١٧] السالم، منال عبد العزيز، عبد الجواد، آمال محمد، الشهراني، خيرية عون، ٢٠٢٠، المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية، المجلد ٩، العدد ١، الرياض، السعودية، ص٣٦.

[١٨] قبلي، عائشة. ماليك مسعود، ٢٠٢٢، معايير وضع المحتوى التعليمي في الكتاب المدرسي، كتاب المشوّق في الادب والنصوص "السنة أولى ثانوي جذع مشترك آداب- أنموذجاً، كلية الآداب واللغات، جامعة أحمد دراية، أدرار، الجزائر، ص٦.

١٩ جامل، عبد السلام عبد الرحمن، ٢٠٠٢، أساسيات المناهج وتخطيطها، ط١ دار المناهج و، عمان، الأردن، ص٩٦.

[٢٠] قبلي، عائشة. ماليك مسعود، ٢٠٢٢، معايير وضع المحتوى التعليمي في الكتاب المدرسي، كتاب المشوّق في الادب والنصوص "السنة أولى ثانوي جذع مشترك آداب- أنموذجاً، كلية الآداب واللغات، جامعة أحمد دراية، أدرار، الجزائر، ص٦.

[٢١] عبد الرحمن، محمد خليفة، ٢٠٢٠، كلية التربية، مجلة البحوث والنشر العلمي، جامعة الأزهر، مصر، المجلد ٣٦، العدد ١٢، ص ٢٩٢.

[٢٢] الحسيني، منى سمير حسن، ٢٠١٤، مجلة كلية التربية، العدد ١٥، جامعة بور سعيد، مصر، ص٦٦٦.

[٢٣] السميرات، محمد محمود هلال، ٢٠٢٣، المجلد ٣٩، العدد ٢، الجزء ٢، الأردن، ص ٣٢.