العـــــدد (٣٧)، الجـــزء الاول، ديسمبر ٢٠٢٥، ص ص ٨٩ - ١٣٣

مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات جامعة أم القرى في ضوء استراتيجيَّة التلعيب

إعـــداد

دعاء بنت عايش عطية البشري
ماجستير في تقنيات التعليم (التعليم الإلكتروني)
كليـة التـربيـة- جـامعـة أم القـرى

د/ محمد عيضه مسفر المالكي
الأستاذ المساعد بقسم المناهج وطرق التدريس
كليـة التـربيـة- جـامعـة أم القـرى

مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات جامعة أم القرى في ضوء استراتيجيَّة التلعيب

دعاء البشري (*) & د/ محمد المالكي(**)

ملخص

هدف البحث إلى التعرُّف على كيفيَّة تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات جامعة أم القرى من خلال اسْتخدام استراتيجيَّة التعليب، ولتحقيق هذا الهدف؛ تمَّ اسْتخدام المنهج التجريبي، بتصميمه شِبْه التجريبي، القائم على المجموعتين: (التجريبية، والضابطة)، وتمثَّلت أداة البحث في إجراء اختبار تحصيلي لمهارات المواطنة الرقمية، وتكوَّنت العيِّنة من (٦١) طالبةً، تمَّ اختيارهن بطريقة عشوائية، من طالبات كلية اللغة العربية بكافَّة تخصُّصاتها بالزاهر، بجامعة أم القرى، فرع الزاهر، وتمَّ تقسيم العيِّنة إلى مجموعتين، إحداهما: ضابطة، بلغ عددها (٣١) طالبةً، والثانية: تجريبية، بلغ عددها (٣٠) طالبةً، وأظهرت النتائج: فاعليَّة اسْتخدام التلعيب في تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات جامعة أم القرى في محور: مهارة القانون الرقمي، حيث بلغت فاعليَّته (١,٥٣)، ومحور: مهارة الحقوق والمسؤوليات الرقمية، حيث بلغت فاعليَّته (١,٥٣)، ومحور: مهارة الصحَّة الرقمية، حيث بلغت فاعليَّته (١,٥٦)، ومحور: مهارة الأمن الرقمي، حيث بلغت فاعليَّته (١,٦٧)، وفي ضوء هذه النتائج؛ قدَّم البحث عددًا من التوصيات التي توضِّح فاعليَّة استخدام التلعيب في تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى الطالبات، وحثّ أعضاء هيئة التدريس بالجامعات على استخدام ودمْج التقنيات والأساليب التكنولوجية الحديثة في التدريس والتعليم، وتطوير طرائق التدريس ومحتوى المناهج الدراسية لتواكِب التطورات التكنولوجية الحديثة وتوظيفها في التعليم، وتنمية وعْي الطالبات بأهمية الاستخدام الأخلاقي والمسؤول للأدوات والوسائل التكنولوجية الحديثة في إطار قيم ومهارات المواطنة الرقمية.

الكلمات المفتاحية: التلعيب، المواطنة الرقمية، مهارات المواطنة الرقمية.

(*) ماجستير في تقنيات التعليم (التعليم الإلكتروني)، كلية التربية، جامعة أم القرى.

(**) الأستاذ المساعد بقسم المناهج وطرق التدريس، كلية التربية– جامعة أم القرى.

Digital Citizenship Skills among Female Students at Umm Al-Qura University in light of the Gamification Strategy

Duaa Al-Bashri & Muhammad Al-Maliki

Abstract

The research aimed to identify how to develop digital citizenship skills among female students at Umm Al-Qura University through using the gamification strategy, and to achieve this goal; The experimental approach, with its quasi-experimental design based on two groups (experimental and control), was used. The research instrument was an achievement test of digital citizenship skills. The sample included (61) female students, randomly selected from all specializations within the College of Arabic Language at Al-Zahir, Umm Al-Qura University, Al-Zahir branch. The sample was divided into two groups: a control group of (31) students and an experimental group of (30) students. The results showed the effectiveness of using gamification in developing digital citizenship skills among Umm Al-Qura University students in the following areas: digital law skills effectiveness score of (1.53), digital rights and responsibilities skills effectiveness score of (1.53), digital health skills effectiveness score of (1.56), and security skills. The digital method, with an effectiveness score of (1.67), was used. Based on these results, the research offered several recommendations demonstrating the effectiveness of gamification in developing digital citizenship skills among female students. It also urged university teaching staff to utilize and integrate modern technologies and methods in teaching and learning.

Keywords: Gamification, Digital citizenship, Digital citizenship skills, Umm Al-Qura University female students.

المقـــدمـــــة:

يساعد التقدم العلمي والتكنولوجي في تحقيق تنمية المجتمعات في العصر الحالي؛ لما يترتب عليه من زيادة الابتكارات والمُخترَعات في شتَّى المجالات، وبالنسبة للمجال التعليمي؛ تساعد التقنيات الحديثة في تطويره بشكلٍ مستمر، وجعْله أكثر مُتْعة، من خلال استخدام المستحدَثات التكنولوجية التي تحقِّق فاعليَّة التعليم، ويأتي التعليم الإلكتروني في مقدِّمة هذه المستحدَثات، وتكمن أهميته في تسهيل الوصول إلى المعلومات والمعارف المرتبطة بالمحتوى الدراسي، وتحقيق الترابط والتفاعل بين كافَّة عناصر المنظومة التعليمية.

وتُعدُّ بيئات التعلُّم الإلكتروني من أهمِّ البيئات التعليمية الحديثة، التي تقدِّم المحتوى التعليمي المناسِب لاحتياجات واهتمامات الطلاب وأهدافهم وأساليبهم في التعلُّم، كما تتميَّز بتنويع أساليب عرْض المحتوى التعليمي وفقًا لاختلاف أساليب تعلُّم المتعلِّمين، وإعداد المحتوى بطريقة تكيُّفية، وتقديم الأنشطة والمحتوى التعليمي بأساليب تدريسية متعدِّدة، وبالتالي يتطلَّب تحسين وتنمية مفاهيم وقيم المواطنة الرقمية؛ التنويع في استخدام أساليب التعلُّم ووسائله الحديثة، إضافة إلى توظيف التقنيات التكنولوجية الحديثة، التي يمكنها التأثير الإيجابي في تحقيق أهداف التعلُّم (العديل، ٢٠٢٢)، ويعدُّ التلعيب من أبرز هذه الأساليب التكنولوجية الحديثة، التي يمكن أن تزيد من دافعيَّة الطالبات في الجامعات، وتساعدهن في اكتساب المهارات والمفاهيم العلمية والتقنية الحديثة، وتوجيههن نحو السلوكيات الإيجابية بطريقة تشويقية.

وتتضح أهمية التلعيب من خلال دوره في تحفيز الطلبة للانخراط في الفصول الدراسية، وإعطاء المعلمين أدوات أفضل لتوجيه ومكافأة الطلبة، ومِن ثمَّ يحقِّق تجربة مُمتعة في عملية التعليم، ويُخفي الحدود التي تفصل بين التعلم الرسمي وغير الرسمي، والذي بدوره يجعل الطلاب يتعلمون بشكلٍ أعمق وأوسع مدى الحياة (Lee & Hammer., 2011).

ومما لا شكَّ فيه؛ أن الثورة الرقمية الحديثة نتج عنها العديد من السلوكيات الإيجابية، إذا ما اسْتُثمرت على الوجه الأمثل، وأيضاً سلوكيات سلبية، إذا تمرَّد مستخدموها على القواعد الأخلاقية، والضوابط القانونية التي تنظم شؤون الحياة الإنسانية، والفارق بينهما في كيفية استخدام الفرد وتوظيفه لهذه التقنية، حيث يتطلَّب الأمر توعية المجتمع بها (الشمري، ٢٠١٦).

وفي نفس السياق؛ فقد شمل اسْتخدام التقنية بوسائطها المتعددة، شتَّى نواحي الحياة: (تعليميًّا، إداريًّا، اجتماعيًّا، اقتصاديًّا، صحيًّا، وترفيهيًّا)، مما يفرض على الجميع –وخاصةً الطلبة بشتَّى مراحلهم التعليمية– حُسْن التعامل مع الثورة الرقمية بشكلٍ كبير، وضرورة التحلِّي بالأخلاق والقيم المناسِبة، التي تتيح لهم الاستفادة من مُنجزاتها التقنية في كافَّة المجالات، دون إخلالٍ بسلوكهم أو دينهم القويم، في إطار من التحلِّي بمبادئ المواطنة الرقمية، التي توجِّههم نحو معرفة ما يجب عليهم القيام به تجاه الآخرين؛ لكي يعيشوا كمواطنين صالحين، لهم دور إيجابي في بناء المجتمع، والمحافظة عليه من أيَّة انحرافات سلبية وغير مسؤولة (صادق، ٢٠١٩).

ولم يقتصر الأمر على المدراس فقط، فالجامعة كان لها أيضًا اهتمام واضح وكبير بقضية المواطنة الرقمية، وذلك من خلال العديد من الدراسات والبحوث التي اهتمَّت بهذا الشأن، لذا؛ فقد أشارت دراسة القرني (٢٠٢١) إلى أهمية عناية الجامعات السعودية بمبادئ المواطنة الرقمية للطلبة، وإجراء المزيد من الدراسات حول إسهامات الجامعات السعودية في تعزيز المواطنة الرقمية، حيث إن الطلبة في هذه المرحلة يتصفون بخصائص معينة، يتميزون بها عن جميع الطلبة في المراحل السابقة، مثل الاستقلال الفكري، والذي يعني: القدرة الكاملة على المراقبة الذاتية للأعمال والأفكار، كما أنهم قادرون على تحمُّل مسؤولية أنفسهم، وكذلك القدرة على التعبير بحرية تامَّة.

الأمر الذي يتطلَّب التأكيد على تعزيز قيم المواطنة الرقمية داخل المؤسسات التعليمية، وخاصةً التعليم الجامعي، وبالتالي لم يعُد من المناسِب استخدام عضو هيئة التدريس للطرائق التقليدية في العصر الرقمي، الذي يتطلَّب مواكبة الاتجاهات الحديثة في تطوير التعليم، وتحديث المناهج الدراسية، واستخدام طرائق تدريسية ووسائل تعليمية تتماشَى مع التطوُّر العلمي والتكنولوجي، الذي يركِّز على تنمية مهارات الابتكار والإبداع والفهم العميق لدى المتعلِّمين، ومن ثمَّ يتطلَّب ذلك استخدام طرائق تدريسية غير تقليدية، تنمِّي مهارات الفهم والتفكير في العصر الرقمي، وليس مجرَّد الحفظ والتذكُّر السطحي للمعلومات، (الشناوي، ٢٠٢٤).

ويأتي التلعيب في مقدِّمة هذه الاستراتيجيات، والذي يمثِّل بدوره عنصرًا فاعلًا في عمليتيْ التعليم والتعلم، ويحقِّق نوعًا من المُتْعة والمنافسة الجادَّة بين الطلبة، وينمِّي مهارات

التفكير وحلِّ المشـــكلات، ويعمل على غرْس الثقافة الرقمية لديهم، ويعودهم على تحمُّل المســؤولية، ويزيد من قدراتهم على الاســتفادة من مُنجزات الثورة الرقمية، وغيرها من المهارات الأخرى، التي تســـاعد في تحقيق المواطنة الرقمية لدى طلبة الجامعات، من خلال توظيف التلعيب في التعليم الجامعي، ومن هذا المنطلق جاء هذا البحث.

مشكلــة البحــث:

في ظلِّ سعْي المملكة العربية السعودية لتحقيق رؤية ٢٠٣٠؛ فقد دعت إلى تبنِّي مفهوم "المواطنة الرقمية"، واعتبرتها من المفاهيم الأساسية والعصْرية، والتي تساعد طلبة الجامعات على اســتخدام التقنيات الحديثة بشــكل إيجابي، وتجنُّب المحتوى الرقمي الذي يضـــر بالفرد والمجتمع، واختيار أفضل البدائل المتاحة عبْر الإنترنت، وبالتالي تنمية الوعي لديهم بالمسؤولية عند التعامل مع التقنيات الحديثة.

كما أكدت نتائج دراسة الزبيدي والسهيمي Alzebidi and Alsuhaymi (2021) أن المتغيرات مثل: العمْر والنوع ومســـتوى الدراســـة لا تؤثِّر على مهارات المواطنة الرقمية لدى الطلاب السعوديين، ومع ذلك؛ هناك علاقة بين الاستخدام اليومي للأجهزة الإلكترونية ومستوى ممارســـة المواطنة الرقمية، وبما أن الطلاب يعيشـــون في القرن الحادي والعشـــرين وأصـــبح الاســتخدام اليومي للإنترنت جزءًا من حياتنا؛ فيجب على المؤسَّســات الأكاديمية توفير دورات وورش عمل حول مهارات المواطنة الرقمية لطلابها وأعضـــاء هيئة التدريس، حتى يتمكَّنوا من تطوير وعْيهم وفهْمهم لأجهزة التكنولوجيا وتطبيقاتها.

وأظهرت نتائج دراسة شهدة وأحمد (٢٠١٩) أن قلَّة وعْي طلبة المرحلة الجامعية ببعض عناصر المواطنة الرقمية، يرجع لعدم تضمينها بالمقررات الدراسية، وعدم اهتمام وسائل الإعلام بذلك، بينما أشارت دراسة العبد اللطيف وجميل Al- Abdullatif and Gameil (2020) إلى أن الطلبة الجامعيين لديهم مستوى منخفضًا في المعرفة، حول مفهوم المواطنة الرقمية في أحد عناصرها، والذي يتمثَّل في: (الأمن الرقمي)، وفي ضوء ذلك؛ أوصت دراسة القرني وآل عبد الكريم (٢٠٢٢) بتضمين مفاهيم ومهارات وقيم المواطنة الرقمية في المواد الدراسية الجامعية، وتضمين عناصر المواطنة الرقمية ومتطلَّباتها ضمْن بيئة الجامعة من خلال الرسائل التوعوية والأنشطة الإثرائية والمسابقات المختلفة بالجامعات السعودية.

الأمر الذي يؤكِّد على أهمية تبنِّي الآليات الحديثة، التي يمكنها أن تســـاعد في تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى طلبة الجامعات بصـــفة عامَّة، وطالبات جامعة أم القرى بصـــفة خاصَّــة، من أجل توعيتهن بكيفية التعامل الآمن مع معطيات التقدم التكنولوجي، وحماية أنفسـهن ومجتمعهن من المخاطر الناتجة عن الاستخدام السيئ والمفرط للتكنولوجيا الحديثة، ويعدُّ التعليب من أهم تلك الآليات والاســـتراتيجيَّات الحديثة، الذي يمكن توظيفه في تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات جامعة أم القرى، وإعدادهن للانخراط في العصر الرقمي بكفاءة وفاعلية.

وقد أبرزت نتائج دراسة الجريوي (٢٠١٩) أن اسْتخدام التلعيب في التعلُّم يؤدي دورًا كبيرًا في تقديم التغذية الراجعة، وتأكيد دورها في زيادة التحصيل الأكاديمي لدى الطلاب. وهذا ما أكَّدته دراســـة الديب (٢٠٢١) بأن المواطنة الرقمية تعدُّ من أهمِّ المهارات التربوية، التي يجب على كلِّ فرد في المجتمع تعلمها، ولذلك ظهرت الحاجة لتوعية طالبات الجامعة بتنمية مهارات المواطنة الرقمية، في ظلِّ تزايد ظهور التقنيات الحديثة في العملية التعليمية، وذلك من خلال التلعيب.

وهذا ما أوصـت به نتائج دراسـتَيْ: ناجي (٢٠٢٢)، ونهل وجيمس Nahl and James (2013) بضــرورة الاســتفادة من البيئات التعليمية القائمة على التلعيب، في تعليم الموضــوعات المتعلقة بالمستحدَثات التكنولوجية، والاستمرارية في توظيفها داخل العملية التعليمية؛ لزيادة الدافعيَّة والتفاعل، وتطوير المهارات اللازمة لدى الطالبات؛ لكي يصبحن مواطنات رقميات بفعالية.

وفي هذا الصــدد؛ عقدت جامعة أم القرى يوم ٢٠ أبريل ٢٠٢٢ مُلتقَى المواطنة الرقمية والتحوُّل الإلكتروني، بهدف نشْــر ثقافة المواطنة الرقمية في المجتمع من خلال التربية المنزلية، والمناهج التعليمية في المدرســة والجامعة؛ ولذلك تمَّ تحديد المعايير التي يســتند إليها التربويون في تنمية المواطنة الرقمية، وتقديم مقترحات وحلول مســتقبلية تتضــمَّنها الرؤية المقترحة، بحيث تفيد صُــنَّاع ســياســات التعليم والمهتمِّين بالتقنية الرقمية والقائمين على إعداد المناهج والبرامج التربوية، وبالتالي تفعيل دور التعلُّم الإلكتروني في تعزيز المواطنة الرقمية (الشريف، ٢٠٢٣).

ومن هنا؛ ظهرت الحاجة للاهتمام بشكلٍ كبير بطالبات الجامعات، باعتبارهن في مرحلة تكوين الاتجاهات، وبالتالي لا بُدَّ من توجيه أعضـــاء هيئة التدريس، إلى ضـــرورة الابتعاد عن الأســلوب التقليدي في التعليم والتوجيه، وتفعيل المســتحدَثات التقنية الحديثة، ومن هذا المنطلق

يمكن اسْـــتخدام اســـتراتيجيَّة التعليب في تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات جامعة أم القرى، اســـتجابةً لتحقيق رؤية المملكة ٢٠٣٠، التي أكدت على أهمية تنمية الوعي بمفهوم المواطنة الرقمية لدى جميع أفراد المجتمع السـعودي، في ضـوء متطلَّبات التحول الرقمي، و قد أجرت الباحثان دراسـة اسـتطلاعيَّة على عدد (٦١) طالبةً من طالبات كلية اللغة العربية بكافَّة أقسامها وتخصُّصاتها بالزاهر؛ لتساعدها في الكشف عن مهارات المواطنة الرقمية الأقل وعيًا لديهن، وأظهرت نتائج الاســتبانة على الترتيب الآتي: (القانون الرقمي، الحقوق والمســؤوليات الرقمية، الصـحَّة الرقمية، الأمن الرقمي، الآداب الرقمية، محو الأُمِّيَّة الرقمية، الوصـول الرقمي، التجارة الرقمية، الاتصال الرقمي) وقد تمَّ اختيار الأربع المهارات الأُولى الأقل وعيًا لديهن، وبهذا تكوَّنت مشـــكلة البحث، والتي تمثَّلت في محاولة تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات جامعة أم القرى في ضوء استراتيجيَّة التلعيب.

أسئلــة البحـــث:

تتحدَّد مشكلة البحث الحالي في محاولة الإجابة عن السؤال الآتي:

- **كيف يمكن تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات جامعة أم القرى من خلال اسْتخدام استراتيجيَّة التعليب؟**

أهـــداف البحـــث:

يســـعى البحث الحالي إلى التعرُّف على كيفيَّة تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات جامعة أم القرى من خلال اسْتخدام استراتيجيَّة التعليب.

أهميـــة البحـــث:

أ) الأهميــة النظــرية:

الاسـتجابة للتوجُّهات العالمية في رفْع مسـتوى الوعي بالإنترنت، والاسـتخدام الإيجابي للتقنية الحديثة، وتقديم معلومات عن أثر اسْـــتخدام التلعيب في تنمية وتطوير مهارات المواطنة الرقمية لدى الطالبات، إضـــافة إلى قِلَّة الدراســـات المحلية والعربية بالمكتبات –في حدود علم الباحثتيْن– حوْل أثر اسْتخدام التلعيب في تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى الطلبة.

ب) الأهميـة التطبيقيـــة:

إبراز الدور الإيجابي الذي يقوم به التعليب في العملية التعليمية من خلال تنميته لمهارات المواطنة الرقمية، ومعرفة مدى وعْي الطالبات بجامعة أم القرى بمخاطر الإنترنت، وحث أعضـــاء هيئة التدريس بالجامعات على تفعيل التعليب في العملية التعليمية؛ لدوره الكبير في تعزيز التغذية الراجعة واسْتبقاء المعلومات، وتوجيه اهتمام القائمين على برامج التعليم العالي في الجامعات، نحو إدراج مهارات المواطنة الرقمية كمقرَّر دراسـي أسـاسـي، اسـتجابةً للتحوُّل الرقمي الذي تسعى إلى تحقيقه رؤية المملكة ٢٠٣٠.

حـــدود البحـــث:

- **الحدود الموضـــوعية:** تشـــمل بيان أثر اسْـــتخدام التلعيب في تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات جامعة أم القرى.
- **الحدود المكانية:** اقتصرت البحث الحالي على طالبات جامعة أم القرى، بمكة المكرمة، فرع الزاهر.
- **الحدود الزمانية:** تمَّ إجراء هذا البحث خلال الفصل الدراسي الأول، من العام الجامعي ١٤٤٦هـ.
- **الحدود البشرية:** تمَّ تطبيق البحث الحالي على طالبات جامعة أم القرى، بمكة المكرمة، فرع الزاهر.

مصطلحـات البحـــث:

التلعيـــب:

يُعرَّف بأنه: اســـتراتيجية تعليمية تهتمُّ بتحفيز الطالبات على التعلُّم، باسْـــتخدام عناصـــر الألعاب في بيئات التعلم، بهدف تحقيق أقصـــى قدْرٍ من المُتعة، والمشـاركة، وحلِّ المشـكلات، في ميادين أخرى خارج سياق الألعاب، من خلال جذْب اهتماماتهن لمواصلة التعلُّم (الجهني، ٢٠١٨).

ويعرَّف إجرائيًّا بأنه: تطبيقات تعليمية تفاعلية، تستخدم خصـائص الألعاب من: (نقاط، مراحل، تحديات، منافســـات)، أثناء الموقف التعليمي، من خلال برنامج (wed well)، وذلك بهدف تحقيق أقصـــى قدْرٍ من الفائدة والمُتْعة والمشـــاركة، وجذْب انتباه الطالبة نحو توظيف الوسائط المتعددة، واستخدام الأساليب المناسِبة لإكسابها المعارف والمهارات والخبرات، المرتبطة بالمنهج الدراسي، أو المهارات الحياتية المطلوبة.

المـــواطنـــة الـــرقميـــــة:

تُعرَّف بأنها: الاسْـــتخدام الأخلاقي والمســـؤول والآمن من جانب المواطن لتكنولوجيا المعلومات والاتصالات والتقنيات الحديثة. (القحطاني، ٢٠١٨).

وتُعرَّف إجرائيًّا بأنها: التزام طالبات جامعة أم القرى بالاســتخدام الأخلاقي والمســؤول لتعاليم الشريعة الإسلامية، والأنظمة والتعليمات الحكومية، وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات الرقميَّة، والوعي والحماية بالصـحَّة الجسدية والنفسية، حين اسْـتخدام وسـائط التقنية الحديثة وتوظيفها بوعْي وحكمة في عمليَّات التعلُّم والتدريب والترفيه.

مهـارات المـواطنـة الـرقميـــة:

تُعرَّف بأنها: "المهارات الواجب توفراها لدى المتعلِّمين حين توظيف التكنولوجيا الرقمية في تلبية حاجاتهم على فضـــاء شـبكة الإنترنت وحماية أنفســهم من مخاطر الشـبكة، واحترام الآخرين حين تبادل الخبرات، والبحث على المنصَّات التعليمية المختلفة حين اكتساب المهارات التكنولوجية والبرمجيَّة المختلفة" (حسونة، ٢٠٢٣، ص.١٣٥).

وتُعرَّف إجرائيًّا بأنها: مجموعة من المهارات التوجيهية، وتتمثل في: مهارة القانون الرقمي، الحقوق والمسؤوليات الرقمية، الصـحة الرقمية، الأمن الرقمي؛ والتي تساعد الطالبات على التحلي بروح المســؤولية والوعي والحكمة التي تســتوجب حمايتهن من الأفكار المنحرفة والخاطئة، التي من الممكن تلقِّيها والتعرُّض لها من خلال الرقْمَنة والتعامل مع التقنية الحديثة ووسائل التواصل الاجتماعي.

الإطـــار النظـــري:

المحور الأول: التلعـــيب:

أولًا: مفهـوم التلعـيب:

يُعرِّف الغامدي (٢٠١٧) التلعيب في التعليم بأنه: "اسـتراتيجيَّة تعليمية لتطبيق عناصـر اللعب في موقف غير ترفيهي؛ تجعل العملية التعليمية أكثر مُتعةً وتشـــويقًا، وتزيد الدافعية نحو التعلم" (ص.١١).

وأشـــار الخبراء (٢٠٢٠) إلى أن التلعيب يُعرف بأنه: "بيئة تفاعلية تَســتخدم عناصـــر الألعاب الرقمية المختلفة (شـــارات نقاط)؛ لإشـــراك المتعلمين ودمجهم في عملية التعلم؛ لتحقيق نواتج التعلم المستهدَفة" (ص.٩٧).

وعرَّفت الريشـــي (٢٠٢٢) التلعيب بأنه: "توظيف تقنيات التصـــميم الرقمي للألعاب بطريقة منهجية مُنظَّمة؛ لتحقيق أهداف التعلم من أجل الفهْم، وتعزيز الدافعيَّة، وحلِّ المشـكلات التي تواجه الطلاب في سياق المناهج، وخارج سياق الألعاب" (ص.١٩).

وفي ضوء التعريفات السابقة؛ يتضح أن التلعيب يعدُّ تطبيقًا تعليميًّا مُنظمًا، وليس عملية عشـــوائية، حيث يســـاعد الطالبات في تعزيز وتنمية مهاراتهن في عملية التعلم، والتي تشـــمل: التفكير، الربْط مع الخبرات الســـابقة، حل المشـــكلات، الإبداع، العمل التعاوني، كما يســـهم في تعزيز الدافعية، وبثِّ روح التنافس والتحدِّي، وزيادة القدرة على اتخاذ القرار لديهن.

ثانيًا: أنواع التلعيب في التعليـم:

أشار كلٌّ من: الفراونة (٢٠٢٠)، والمحمود وآخرون، (٢٠١٩)، وكاب Kapp (2013) إلى أنواع التلعيب في العلمية التعليمية، كما يأتي:

- **التلعيب البنائي:** يعمل على تطبيق عناصـــر اللعبة؛ لدفْع الطالبة من خلال المحتوى، دون إحداث أيِّ تعديلٍ أو تغييرٍ في المحتوى، حتى لا يجعل الدرس مُشـــابِهًا للعبة، ويتمثَّل التركيز الأســـاســـي لهذا النوع من التلعيب، في تحفيز وتنمية الدافعية لدى الطالبات؛ للانطلاق بهن في عملية التعلم.
- **التلعيب المحتوى:** يتمثِّل هذا النوع في تطبيق عناصـــر اللعبة وفكرة اللعب لتغيير المحتوى، فيصـــبح بذلك مشـــابهًا للعبة، ممَّا يعني أنه لا يتمُّ تحويل المحتوى إلى لعبة؛ بل يوفِّر الأنشـطة التي يتمُّ اسـتخدامها للطالبة داخل الألعاب، وتضـيفها إلى المحتوى الذي يتمُّ تدريسه.

ونظرًا للتأثير الإيجابي الذي يقدِّمه التلعيب في العملية التعليمية، والذي جعله أداةً مهمَّةً في عمليتي التعليم التعلم؛ فإن هناك العديد من العناصر التي لها أدوار فعَّالة للمتعلم في العملية التعليمية، ومنها: النقاط التي حصـــل عليها المتعلِّم، المســـتوى الذي وصـــل إليه المتعلم، ترتيب المتعلم مع أقرانه، التحديات التي تواجه المتعلم في اللعبة.

ثالثًا: أهداف التلعيب في التعليم:

يتمثَّل الهدف الأساسي من توظيف التلعيب أثناء التعليم، في إنشاء محتوى تعليمي وترفيهي شيِّق للمتعلم، وليس تحويل العملية التعليمية إلى لعبة، وذلك من أجل تحقيق جوٍّ من التنافس، وتحسين الذات، والتفوق، من خلال توظيف المكافآت المُرضية والمحفِّزة، وسهولة استرجاع المعلومة، ويتمُّ ذلك عن طريق تحديد أهمِّ الأهداف الواجب مراعاتها وبنائها في العملية التعليمية، وتشمل عدَّة جوانب كما يأتي (شاهين، ٢٠٢٠؛ الشمري، ٢٠١٦):

- **أهداف معرفية:** تعمل على تطوير العمليات العقلية للفرد، والتي تشمل: (التفكير، الاستكشاف، الابتكار، التطوير).
- **أهداف اجتماعية:** وتسعى لتعزيز التواصل بين المتعلمين، وتعلم النظام، القواعد، القوانين الاجتماعية.
- **أهداف وجدانية:** تنمِّي الدافعية للإنجاز، التعلم، التعبير عن الذات، تكوين الشخصية.
- **أهداف مهارية:** لتعلُّم مهارات السرعة، الدقَّة، حلِّ المشكلات.
- **أهداف بدنية:** لتدريب الحواس وعضلات الأطراف.
- **أداة تعويض:** وذلك لخفض التوتُّر الناتج من القيود والضغوط المختلفة الموجودة في البيئة.
- **أداة تعبير:** وذلك للتواصل بين المتعلمين، فمن خلالها يتمُّ التعرف على الميول، الاهتمامات، احتياجات المتعلمين، وتنظيم وترتيب الأفكار.

وفي ضوء ما سبق يمكن القول: إنه على الرغم من تعدُّد أهداف التلعيب؛ فإنها تشترك في هدف رئيس، يتمثَّل في إنشاء محتوى تعليمي ترفيهي، يتميَّز بالتحدي، الإثارة، القدرة على اتخاذ القرارات؛ لحل المشكلات أثناء التعلم.

رابعًا: مبادئ التلعيب في التعليم:

ذكر أوبلنجر (Oblinger (2006 أن من أهمِّ مبادئ التلعيب في التعليم، ما يأتي:

- **مراعاة القدرات:** أي مراعاة قدرات المتعلمين المختلفة، وتتضمَّن مستويات تتناسب مع الفروق الفردية كافَّة.

- **التغذية الراجعة:** حيث يتمُّ عمل تغذية راجعة فورية، من خلال جلســـات التعلم المبْني على التلعيب.
- **التعلم النشط:** وهذا النوع من التعلم مبْني على إشراك المتعلم في اكتشافات تعزِّز مبدأ التعلم النشط لديه.
- **الدافعية:** وتعمل على مشاركة المتعلمين في البحث عن هدف اللعبة أو التلعيب وتحقيقه.
- **البُعْد الاجتماعي:** فأغلب الألعاب متعدِّدة اللاعبين واجتماعية، وكذلك التلعيب.
- **الســقالات:** وتشــير إلى وجود تحديات مختلفة داخل اللعبة، وتســمح بتقديم القليل من المساعدة للتغلب عليها.
- **النقْل:** يعزِّز مبدأ نقْل التعلم من سياق اللعبة إلى سياق تعلم حقيقي للمتعلم.
- **التقييم:** يمكن للاعبين تقييم المعرفة أو المهارة المُكتسبَة، من خلال المقارنة مع لاعبين آخرين، وكذلك التلعيب يقيِّم مهاراتهم.

وبناءً على ذلك، تراعي مبادئ التلعيب الفروق الفردية بين الطالبات، تحقيقًا لمبدأ تفريد التعليم، وذلك عند تقديم المحتوى التعليمي، بالشـــكل الذي يتناســـب مع قدرات كلِّ طالبة على حِدَه، وفي نفس الوقت مراعاة البُعد الاجتماعي في التعليم، والذي يقوم على إشْـــراك أكثر من طالبة في نفس الموقف التعليمي، وبذلك تعمل مبادئ التلعيب على مراعاة الجانبين الفردي والجماعي في التعليم.

المحـور الثـانـي: المـواطنـة الـرقميـــة:

أولًا: مفهـوم المـواطنـة الـرقميـــة:

عرَّفها الملاح (٢٠١٨) بأنها: "مجموعة من المعايير والمهارات التي يحتاجها الفرد عند التعامل مع الوسائل التقنية؛ ليحترم نفسه والآخرين، ويتعلم ويتواصل مع الآخرين؛ ليحمي نفسه ويحمي الآخرين" (ص.٢٦).

كما عرَّفها محروس (٢٠١٨) بأنها: "القدرة على المشـــاركة في المجتمع الرقمي، مع الالتزام بمعايير الســلوك المقبول عند اسْــتخدام التكنولوجيا بالمدرســة، أو المنزل، أو أي مكان آخر، بالتالي يعرف المستخدِم ما له من حقوق، وما عليه من واجبات" (ص.١٢٤).

وأشـــار الأحمدي (٢٠٢٠) إلى أن المواطنة الرقمية تعني: "الاســـتخدام الأخلاقي، والمسـؤول، والآمن، من جهة الأفراد لتقنية المعلومات والاتصـالات؛ وذلك بكونهم أعضـاء في المجتمع المحلي، وكمواطنين في المجتمع العالمي".

يُســتنتَج مما ســبق؛ أن مفهوم المواطنة الرقمية له مجموعة من العناصــر التي تحدِّده بدقَّة، وهي: توافر القواعد والمهارات التي تساعد الطالبات على الإلمام بالعالم الرقمي، وامتلاكهن الخبرة المهارية والتقنية، من أجل المرونة في الاسْتخدام الواعي للتقنيات الرقمية، واتباع الأنظمة والقوانين الصارمة والمبادئ الأخلاقية، التي تجعل الطالبات تتَّصفن بالإيجابية والمسؤولية، أثناء تعاملهن مع الآخرين.

ثانيًا: سمات المواطن الرقمي:

ذكر الملاح (٢٠١٦) أن المواطن الرقمي لا بُدَّ أن تكون لديه العديد من المواصـــفات والقيم والمعايير، التي ينبغي أن يلتزم بها، وهي كالآتي:

- ملتزمٌ بالأمانة الفكرية، ومحترمٌ للثقافات والمجتمعات الأخرى في البيئة الافتراضية.
- محافظٌ على معلوماته الشخصية، ومنظمٌ لوقته حين اسْتخدام التكنولوجيا.
- حريصٌ على نفسـه من المعتقدَات الفاسـدة المنتشـرة في وسـائط التقنية، ويمنع نشـاط التسلُّط والتنمُّر عبر الإنترنت.
- يُثْري المحتوى الرقمي بإنتاج معرفي ذي فائدة، وإيجابيٌّ عند نشْـــر أنشـــطته الرقمية (البصْمة الرقمية).
- ملتزمٌ بالقواعد الأخلاقية الإســـلامية خلال تعامله مع المواطنين الرقميّين، زلا يروج الإشاعات والدعوات المخالِفة عبْر الوسائل التقنية.
- التثبُّت ممَّا ينشـــره عبْر العالم الرقمي، الابتعاد عن الأنشـــطة المخالفة للقيم والمبادئ، واحترام خصوصية الآخرين.

وفي ضوء ما سبق؛ يتضح أن المواطن الرقمي الصالح لا بُدَّ أن يتَّسم بمجموعة الصفات السابقة؛ لكي يكون متمكِّنًا من اسْتخدام الحاسب الآلي والإنترنت، ولديه المهارات العلمية الكافية لمعرفة كيفية استخدام الأجهزة الإلكترونية، وتوظيفها بشكل إيجابي في الاستفادة من إيجابيات التقنيات الرقمية ووسائلها، وفي نفس الوقت تجنُّب السلبيات الناشئة عن سوء استخدامها.

ثالثًا: أهمية المواطنة الرقمية:

أشار العقاد وآخرون (٢٠١٧)، والجمعية الدولية للتكنولوجيا في التعليم International Society for Technology in Education (2007) أن أهمية المواطنة تتضح فيما يأتي:

- تُعزِّز الدور الآمن للمعلومات التقنية.
- تُكسب الطالبات السلوك الإيجابي والأخلاقي لتميزهن بالتعاون والتعلم والإنتاجية.
- تُحمِّل الطالبات المسؤوليات الذاتية والمجتمعية مدى الحياة.
- تُنشئ بيئة رقمية خالية من العُنف والتنمُّر.
- تساعد الطالبات على إدراك السلوك المرغوب وغير المرغوب في العالم الرقمي.
- تقدم للطالبات المعرفة الكافية لفهْم واستيعاب القضايا والمشكلات الاقتصادية، السياسية، الاجتماعية، الثقافية، في العالم الرقمي، وكيفيَّة التعامل معها.
- تُقصِي المواطنة الرقمية الأفكار المتطرِّفة والمنحرفة، وكذلك الملوِّثات الثقافية التي تتلقَّاها الطالبات عبْر العالم الرقمي.
- تعمل على حماية وحفْظ الهُوِيَّة الشخصية والوطنية، وطُرق الاسْتخدام الصحي والنفسي والسليم للتقنية الرقمية.

يتبيَّن من خلال ذلك، أن المواطنة الرقمية تتمثَّل أهميتها في أنها تساعد الأفراد على حماية بياناتهم وخصوصياتهم الرقمية عبْر الإنترنت، وضمان سلامتهم الرقمية، وحثهم على الالتزام بالأخلاقيات والقيم الرقمية التي تحكم التعامل بين المستخدِمين في العالم الافتراضي.

رابعًا: مهارات المواطنة الرقمية:

لخَّصها كلٌّ من: الملاح (٢٠١٦)، وريبل Ribble (2006) في تسْع مهارات، كالآتي:

- **القانون الرقمي:** ويُقصَد به: مسؤولية الأفراد والجماعات والحكومات أخلاقيًّا وقانونيًّا، عن كافّة الممارسات الإلكترونية، ولا بُدَّ من الأخْذ بالاعتبارات الآتية:
  - الوعْي بعدم مشاركة محتوى رقمي يحمل حقوق طبْعٍ ونشْرٍ لأشخاص آخرين.
  - احترام الآخرين، وتبادل المحتوى الرقمي المفيد فيما بينهم، وعدم الإساءة لهم، أو التعدِّي عليهم.
  - الوعْي بعدم اخْتراق الأنظمة والحواسيب الخاصة بالأفراد.
  - عدم استخدم برامج القرصنة، أو سرقة هُوِيَّة الأشخاص في العالم الرقمي.
- **الحقوق والمسؤوليات الرقمية:** ثمَّة مجموعة من الحقوق تمتدُّ إلى كلِّ مواطن رقمي، من أهمها: الحقُّ في الخصوصية، الحقُّ في حرية التعبير، إبداء الرأْي، ولا بُدَّ من الأخْذ بالاعتبارات الآتية:
  - توعية الأفراد بحقوقهم ومسؤولياتهم عند اسْتخدام كافَّة التقنيات الرقمية.
  - الالتزام بسياسات الاسْتخدام المقبولة من قِبَل جهات الاتصال المُختصَّة، والقوانين الرقمية، والأنظمة الأخلاقية.
  - الالتزام باسْتخدام التكنولوجيا بمسؤولية ووعْي.
  - تجنُّب الإيذاء والتعدِّي على الآخرين أو المنظَّمات بالعالم الرقمي، سواء بالسلوكيات، أو بالكلمات غير المسؤولة.
- الصحة الرقمية: وتعني: السلامة البدنية والنفسية في عالم التكنولوجيا الرقمية، وتقتضي الصحة الرقمية الأخْذ بالاعتبارات الآتية:
  - اسْتخدام التقنية بمسؤولية واعتدال، والوعْي بأضرار اسْتخدام التقنية لفترةٍ طويلةٍ.
  - الحذر من ظاهرة الإدمان على التقنية، والتقليل من اسْتخدام الأطفال للتقنية.
  - الالتزام بالجلسة الصحيحة والسليمة، والحصول على فترات راحة، والقيام ببعض التمرينات الرياضية.
  - الموازنة بين الجوانب الإيجابية والسلبية التي تتركها التقنية على الصحة النفسية.

- **الأمْن الرقمي:** ويشـــير إلى: كيفيَّة اتِّخاذ الاحتياطات التكنولوجية اللازمة إزاء الجرائم الرقمية؛ مثل سرقة الهُوِيَّات، وتشويه الآخرين، أو تعطيل مصالحهم، أو العبث بأجهزتهم، من خلال زرْع الفيروسات بها، ويستدْعي الأمن الرقمي الأخْذ بالاعتبارات الآتية:
  - شـراء برنامج لمكافحة الفيروسـات في أجهزة الحاسـب، والمحافظة على الأطفال آمنين على الشبكة العنكبوتية.
  - تثبيت جدار ناري لحماية نظام الحاسب الآلي، واستمراريه تحديث نظام تشغيل الحاسب.
  - التخلُّص من الرسائل غير المرغوب فيها.
  - المحافظة على الخصوصية، وحوكمة التكنولوجيا الحديثة.

وفي ضـوء ذلك، يجب توعية الأفراد والمنظَّمات بمهارات المواطنة الرقمية المتمثِّلة في: (القانون الرقمي، الحقوق والمسـؤوليات الرقمية، الأمن الرقمي، والصـحَّة الرقمية)، والعمل على توعيتهم بها، من أجل زيادة مشاركتهم الفعَّالة والإيجابية خلال تواجدهم في العالم الرقمي.

الـدراسـات السـابقـة:

لقد تمَّ اسْـتعراض عددٍ من الدراسـات السـابقة ذات الصِّـلَة بمجال البحث الحالي، وتمَّ ترتيبها من الأقدم لأحدث على النحو الآتي:

هدفت دراسـة **جيديل وآخرين Jedel et al. (2021)** إلى التعرُّف على أثر التلعيب في زيادة أداء الطلاب في بيئة التعلم عبر الإنترنت، ومدى تأثير التلعيب على معدَّل تسـرُّب الطلاب في بيئة التعلم عبر الإنترنت، وكذلك معرفة تأثير التلعيب على معدَّل نجاح الطلاب في بيئة التعلم عبر الإنترنت، واستخدمت الدراسة المنهج التجريبي، ومنهج المسح الوصفي، وتكوَّن مجتمع الدراسة من (١٧٨٠) طالبًا وطالبةً، تمَّ تقسيمهم إلى مجموعتين، إحداهما: عشوائية بلغ عددها (٩٠٩) طالبًا وطالبةً، والثانية: تجريبية، بلغ عددها (٨٧١) طالبًا وطالبةً، وتوصـلت النتائج إلى أن التصـميم والسـياق أمران حاسـمان يجب مراعاتهما عند تنفيذ التلعيب في بيئات التعلم، وهذا يتطلب أُطرًا أكثر عملية حول كيفية تطبيق التلعيب في بيئات التعلم، وإجراء المزيد من الأبحاث التجريبية التي تتسـاءل عن تأثير التلعيب، كما توصـلت نتائج الدراسـة أيضًـا أن الطلاب كانوا إيجابيين تجاه تنفيذ التعليب أثناء التعلُّم.

وسعتْ دراسة مهادير وآخرين **Mahadir et al. (2021)** للتعرف على مستوى مهارات المواطنة الرقمية بين الطلاب الجامعيين في جامعة سلطان إدريس التعليمية، بيراك ماليزيا، واعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وطُبِّقت على عيّنة مكوَّنة من (١٠٠٠) طالبٍ، من تسع كليات مختلفة، وقد تمثَّلت أداة الدراسة في استبانة تمَّ تصميمها بناءً على أبرز الأدبيات المتعلِّقة بإطار المواطنة الرقمية، وأظهرت النتائج أن مستوى مهارات المواطنة الرقمية لدى الطلاب على مستوى (عالٍ)، وأوصت الدراسة بضرورة التأكيد بشكل أكبر على دراسة وتعليم المواطنة الرقمية في ماليزيا بمزيدٍ من التفصيل.

وحاولتْ دراسة **العتيبي والنفيعي (٢٠٢٢)** التعرف على أثر استخدام التلعيب على تنمية الدافعية نحو تعلُّم الرياضيات لدى طالبات الصف الثاني المتوسط في مدينة الطائف، واستُخدم المنهج التجريبي، ذي التصميم شبه التجريبي، القائم على تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة، وتكوَّنت عيِّنة الدراسة من (٣٥) طالبةً، تمَّ تقسيمهن إلى مجموعتين، المجموعة الضابطة: التي تمَّ تدريسها بالطريقة المعتادة، وعدد أفرادها (١٨) طالبةً، والمجموعة التجريبية: التي تمَّ تدريسها باستخدام التلعيب، وعدد أفرادها (١٧) طالبةً، وكانت أداة الدراسة مقياسًا للدافعية نحو تعلم الرياضيات، وأظهرت النتائج وجود فروق بين متوسطات استجابات المجموعتين، في مقياس الدافعية نحو تعلم الرياضيات، لصالح المجموعة التجريبية، في محوري (التحدي، الاستمتاع بالتعلم)، وعدم وجود فروق في محور (الثقة والكفاءة الذاتية).

فيما ركَّزت دراسة **المالكي والسواط (٢٠٢٤)** في التَعرُّف على تصوُّرات المعلِّمات حوْل استخدام التَّلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف، والكشف عن أثَر المؤهل العلمي وسنوات الخبرة في تصورات المعلمات حول استخدام التَّلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف، واستخدمت الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وتمَّ إعداد استبانة كأداةٍ لجمع البيانات، تمَّ توزيعها على مجتمع الدراسة المتمثِّل في معلمات الحاسب الآلي للمرحلة المتوسطة بمدينة الطائف في الفصل الدراسي الثاني لعام ١٤٤٥هـ، والبالغ عددهن (٢١٢) معلمةً، وتوصَّلت النتائج إلى أن تصوُّرات المعلمات حول استخدام التَّلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف جاءت بدرجة عالية جدًّا بمتوسط حسابي (٤.٤١)، وعدم وجود فروق ذات دلالة

إحصـــائية عند (α≤٠.٠٥) بين اســـتجابات أفراد العيّنة في محور تصـــورات المعلمات حول اســـتخدام التَّلعيب في تدريس الحاســـب الآلي بمدينة الطائف تبعًا لمتغيّر عدد ســـنوات الخبرة، ووجود فروق ذات دلالة إحصـــائية عند (α≤٠.٠٥) بين اســـتجابات أفراد العيّنة في محور تصورات المعلمات حول استخدام التَّلعيب في تدريس الحاسب الآلي بمدينة الطائف تبعًا للمؤهل العلمي؛ وذلك لصالح معلِّمات الحاسب الآلي ذوات مؤهل الدراسات العليا.

وأسهمت دراسة **عايض (٢٠٢٤)** في معرفة أثَر بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على التلعيب على تنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية والاستمتاع بالتعلُّم لدى طالبات ماجستير تقنيات التعليم بجامعة الملك خالد، واتَّبعت الدراســة المنهج الوصــفي والمنهج شِــبْه التجريبي، وتكوَّنت العيّنة من (١٢) طالبةً من طالبات ماجستير تقنيات التعليم بجامعة الملك خالد بالمملكة العربية الســـعودية، وتمثَّلت أدوات الدراســـة في اختبار تحصـــيلي للجوانب المعرفية المرتبطة بمهارات تصـميم وإنتاج الأنشـطة التعليمية الإلكترونية، وبطاقة ملاحظة الجانب الأدائي لمهارات تصـميم وإنتاج الأنشـطة التعليمية الإلكترونية، ومقياس الاسـتمتاع بالتعلُّم، وتمَّ تطبيق هذه الأدوات قبليًّا على طالبات ماجســـتير تقنيات التعليم بجامعة الملك خالد، ومن ثمَّ تطبيق مادة المعالجة التجريبية والمتمثِّلة في بيئة تعلُّم إلكترونية قائمة على التلعيب ثمَّ أُعيد تطبيق الأدوات مرة أخرى بعديًّا؛ وتوصـــلت النتائج إلى وجود أثَر لبيئة التعلُّم الإلكترونية القائمة على التلعيب على تنمية الجانب المعرفي، والجوانب الأدائية، وكذلك تنمية الاستمتاع بالتعلُّم.

وهدفت دراســة **الشــهري وآخرين (٢٠٢٤)** إلى التعرف على درجة وعْي طالبات الســنة الأولى المشــتركة بجامعة الملك ســعود بمفاهيم المواطنة الرقمية. واتَّبعت المنهج الوصــفي. وتمَّ إعداد اســتبانة مكوَّنة من (٤٢) عبارةً موزَّعةً على أبعاد المواطنة الرقمية التســعة، تمَّ على عيّنة بلغت (٣٦٧) طالبةً من جميع المســارات: (صــحِّي وتمريض- علمي- إدارة أعمال- إنســاني). وتوصلت النتائج إلى أن درجة وعْي طالبات السنة الأولى المشتركة بجامعة الملك سعود لمفاهيم المواطنة الرقمية عالية، وتوجد فروق ذات دلالة إحصـــائية بين اســـتجابات أفراد عيّنة الدراســـة حوْل: (الحقوق والمسـؤوليات الرقمية، الصـحَّة الرقمية)، تُعزَى لمتغيّر المسـار، كما توجد فروق ذات دلالة إحصـــائية بين اســـتجابات أفراد عيّنة الدراســـة حوْل: (تعزيز الثقافة الرقمية، الصـــحَّة الرقمية، الأمن الرقمي)، تُعزَى لمتغيّر ساعات استخدام الإنترنت.

فيما كشفت **دراسة مدكور وخليفة (٢٠٢٤)** عن أثَر توظيف محفِّزات الألعاب الرقمية ببيئة تعلُّم إلكتروني قائمة على تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طلاب كلية التربية، وتمَّ الاعتماد على التصميم شِبْه التجريبي القائم على المجموعتيْن التجريبيَّتيْن، بحيث تضمَّن المتغيِّر المستقل بيئة تعلُّم إلكتروني قائمة على محفِّزات الألعاب الرقمية، ومتغيِّر تابع وهو مفاهيم المواطنة الرقمية. وتمثَّلت أدوات البحث في اختبار تحصيلي لمفاهيم المواطنة الرقمية، وتكوَّنت عيِّنة البحث من (٧٠) طالبًا وطالبةً، تمَّ تقسيمهم إلى مجموعتيْن حسب التصميم شِبْه التجريبي للبحث، وتوصلت النتائج إلى وجود تأثير إيجابي لمحفِّزات الألعاب الرقمية ببيئة تعلُّم إلكتروني في تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى المجموعة التي اتَّبعت بيئة التعلُّم الإلكتروني، كما أثبتت فاعليَّة محفِّزات الألعاب الرقمية ببيئة التعلم الإلكتروني بشكل أكبر.

التعليق على الدراسات السابقة:

أوجه الشبه والاختلاف مع الدراسات السابقة:

في ضوء الدراسات السابقة التي أُجريت حوْل: مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات الجامعات في ضوء استراتيجيَّة التلعيب؛ تبيَّن أن البحث الحالي يختلف من حيث: (الهدف، والعينة)، كما جمَع بين متغيِّريْ: (التلعيب، والمواطنة الرقمية)، وهو مالم يتوفَّر في الدراسات السابقة، وبالرغم من ذلك، استفاد البحث الحالي من الدراسات السابقة في إعداد الإطار النظري، الأداة، ومناقشة النتائج.

الإطار الميداني:

استخدمت البحث الحالي المنهج التجريبي، بالتصميم الشِّبه التجريبي، القائم على مجموعتين؛ إحداهما: تجريبية، والأخرى: ضابطة، لطالبات جامعة أم القرى، حيث إن طالبات المجموعة الضابطة سيتمُّ تعليمهن "مهارات المواطنة الرقمية" بالطريقة التقليديَّة (الاعتياديَّة)، وطالبات المجموعة التجريبية سيتمُّ تعليمهن "مهارات المواطنة الرقمية" باستخدام التلعيب.

مجتمـع البحـــــث:

تكوَّن مجتمع البحث الحالي من جميع طالبات البكالوريوس، بكلية: اللغة العربية، في جامعة: أم القرى، فرع: الزاهر، خلال الفصل الدراسي الأول، للعام الدراسي ١٤٤٦هـــ، والبالغ عددهن (٧٦٥) طالبةً.

عيِّنـــة البحـــــث:

تكوَّنت عيِّنة البحث من (٦١) طالبةً، على شكل مجموعتين: (ضابطة، تجريبية)، وذلك بواقع (٣١) طالبةً في المجموعة الضـــابطة، تمَّ تعليمهن "مهارات المواطنة الرقمية" بالطريقة التقليديَّة (المحاضـــرة)، وكذلك (٣٠) طالبةً في المجموعة التجريبية، تمَّ تعليمهن "مهارات المواطنة الرقمية" باستخدام التلعيب.

أداة البحـــــث:

اختبار تحصـــيلي (قَبْلي، بَعْدي)، للمجموعتين (الضـــابطة، التجريبية): بهدف قياس معرفة الطالبات لمهارات المواطنة الرقمية.

صـــــدق الأداة:

أ) **الصدق الظاهري (صدق المحكِّمين):** تمَّ عرْض الاختبار في صورته الأوَّلية على لجنة من المحكِّمين، من أعضـــاء هيئة تدريس ومعلِّمين؛ لإبداء آرائهم حول فقرات الاختبار، من حيث مدى مناســـبة ووضـــوح الفقرة، وانتماء كلِّ فقرة من الفقرات للبُعد الذي تنتمي إليه، واقتراح أســـاليب تحســـينها، وغيره ممَّا يرونه مناســـبًا، ونالت نِسْـــبة اتِّفاق بين المحكِّمين أعلى أو تساوي (٨٣٪)، على أنها تنتمي للبُعد الذي تقيسه.

ب) **صـــدق الاتســـاق الداخلي:** وهو عباره عن الجذر التربيعي لمعامل ثبات الاختبار وكان كالآتي:

- معامل صدق الاتساق الداخلي = (٠,٩٦).

تمَّ تطبيق الاختبار على عيِّنة اســـتطلاعية بلغت (٢٥) طالبةً غير العيِّنة الأســـاســـية للبحث، وتمَّ حساب معاملات ارتباط بيرسون بين استجابات العينة الاستطلاعية على مفردات الاختبار بالدرجة الكلية للمهارة الذي تنتمي إليها الفقرة، وبالدرجة الكلية للاختبار، كما تتبيَّن النتائج في الجدول الآتي:

جـــــــدول (١)

معاملات ارتباط بيرسون بين الفقرات والدرجة الكلية (للمهارات والاختبار)

القانون الرقمي					الحقوق والمسؤوليات الرقمية					
م	الارتباط بالبُعد	الارتباط بالدرجة الكلية	م	الارتباط بالبُعد	الارتباط بالدرجة الكلية	م	الارتباط بالبُعد	الارتباط بالدرجة الكلية	م	الارتباط بالبُعد	الارتباط بالدرجة الكلية
١	٠,٦٢ غير دال	٠,٨٣	١	٠,٧٣	*٠,٧٦	٥	٠,٧٢ غير دال	٠,٧١	٢٣	٠,٦٣	٠,٧٩
٢	٠,٦٨	٠,٧١	١٤	٠,٦٥	٠,٧٥	٦	٠,٨١ غير دال	٠,٦٨	٢٤	٠,٧٦	٠,٧٨
٣	٠,٧١ غير دال	٠,٦٨	١	٠,٦٣	*٠,٧٩	١٨	٠,٧٧ غير دال	٠,٨٠	٢٥	٠,٧٥	٠,٨١
٤	٠,٧٤ غير دال	٠,٨٣	١	٠,٧٣	**٠,٨٠	١٩	٠,٧٣ غير دال	٠,٧١	٤٤	٠,٦٤	٠,٨٠
٨	٠,٦٥	٠,٧١	١٧	٠,٦٥	*٠,٧١	٢٠	٠,٦٥ غير دال	٠,٧٧	٤٥	٠,٧٣	٠,٨٣
٩	**٠,٦٣	**٠,٨٣	٤١	**٠,٧٣	**٠,٦٨	٢١	**٠,٦٣	**٠,٩١	٤٦	**٠,٦٠	**٠,٧٩
١٠	٠,٦٤ غير دال	٠,٧١	٤٢	٠,٦٥	٠,٨٠	٢٢	٠,٦٤ غير دال	٠,٨٧			
١١	٠,٧٥ غير دال	٠,٨١	٤	٠,٦٥	*٠,٧١						
١٢	٠,٧٥ غير دال	٠,٨١									
مهارة الصحة الرقمية								مهارة الأمن الرقمي			
٢٦	٠,٦٠ غير دال	٠,٧٩	٣	٠,٦٩	٠,٧٠	٧	٠,٦٩ غير دال	٠,٧٠	٣٨	٠,٥٣	٠,٨٠
٢٧	٠,٧٢ غير دال	٠,٧٠	٣	٠,٦٢	*٠,٧٦	٣٤	٠,٦٢ غير دال	٠,٧٦	٣٩	٠,٧٠	٠,٨٢
٢٨	٠,٦٢	٠,٨٢	٣	٠,٦٨	٠,٧٥	٣٥	٠,٦٨ غير دال	٠,٧٥	٤٠	٠,٧٢	٠,٧٧
٢٩	٠,٦٣	٠,٧٤	٤	٠,٧١	*٠,٧٩	٣٦	٠,٧١ غير دال	٠,٧٩	٤٩	٠,٨١	٠,٩١
٣٠	٠,٥٦	٠,٧٣	٤	٠,٧٤	**٠,٨٠	٣٧	٠,٧٤ غير دال	٠,٨٠	٥٠	٠,٧٧	٠,٨٧

** دال عند مستوى الدلالة ٠,٠١

ثبـات الاختبـــار:

يُقصَد بثبات الاختبار: أن يُعطِي الاختبار نفس النتائج أو نتائج متقاربة إذا أُعيد تطبيقه مرة أخرى في نفس الظروف، وعلى العيّنة نفسها. وتمَّ استخدام طريقة إعادة الاختبار، ولحساب ثبات الاختبار؛ تمَّ تطبيق معادلة ارتباط بيرســون على الدرجات التي تمَّ الحصــول عليها، من خلال تطبيق اختبار مهارات المواطنة الرقمية مرَّتين متتاليتين، وبفاصل زمني (١٢) يومًا، وذلك على المجموعة الاستطلاعية، والجدول الآتي يوضِّح ذلك:

جـــــدول (٢)

نتائج معاملات الثبات لاختبار مهارات التواصل

المهـــــارة	معـامـل الثبـــات
مهارة القانون الرقمي	٠,٩٢٢
مهارة الحقوق والمسؤوليات الرقمية	٠,٩٢٨
مهارة الصحة الرقمية	٠,٨٣١
مهارة الأمن الرقمي	٠,٨٩٠
الدرجة الكلية لاختبار مهارات المواطنة الرقمية	٠,٩٤٩

يتضــح من الجدول (٢): أن قيم معاملات الثبات مناســبة لاختبار مهارات التواصــل، وتدل على درجة جيدة من ثبات الاختبار، وصلاحيَّته للتطبيق.

زمـن الاختبـــــار:

تمَّ تقدير زمن الاختبار من خلال حســاب الزمن الذي اســتغرقته كلُّ طالبةٍ في الإجابة عن أسئلة الاختبار، وحساب متوسط الزمن المستغرَق لجميع الطالبات على العدد الكلِّي لطالبات المجموعة الاستطلاعية، وقد تبيَّن أن الزمن المناسب للإجابة عن الاختبار بشكله النهائي (٥٥) دقيقةً.

إجـــراءات البحـــــث:

الاختبار القَبْلي: تمَّ إجراء الاختبار على المجموعة التجريبية، والمجموعة الضـــابطة، بتاريخ (٢٦) من شهر أغسطس ٢٠٢٤م، يوافق ١٤٤٦/٢/٢٢ هـــ، للعام الدراسي ٢٠٢٤م-١٤٤٦هـ؛ للوقوف على المستوى المبدئي للطالبات، وقد تمَّ تصـحيح الاختبار وإجراءات ضـبْط تكـافؤ المجموعتين بـالبحـث على نتـائج القيـاس القَبلي؛ للتـأكُّـد من تكـافؤ مجموعتي البحـث: (التجريبية، والضابطة)، وضبْط أثر الاختبار التحصيلي قبليًّا على النحو الآتي:

تمَّ التطبيق القَبلي لاختبــار مهــارات المواطنــة الرقميــة على المجموعتين: (الضــابطة والتجريبية)؛ للتأكُّد من تكافؤ المجموعتين في القياس القَبْلي، وجاءت النتائج كما في الجدول الآتي:

جـــــــدول (٣)

اختبار (ت) T-test لتوضيح دلالة الفروق بين متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القَبَلي لاختبار مهارات المواطنة الرقمية

المهـــــارة	المجموعات	عدد الطالبات	متوسط الدرجات	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجات الحرية	مستوى الدلالة
مهارة القانون الرقمي	التجريبية	٣٠	٣,٣٠٠	١,٢٦٣	١,٥٤٠	٥٩	غير دالة عند مستوى ٠,٠٥
	الضابطة	٣١	٢,٨٧١	٨٨٤.			
مـــهـــارة الحـــقـــوق والمسؤوليات الرقمية	التجريبية	٣٠	٢,٣٦٧	١,٤٠١	٠,٦٦٧		غير دالة عند مستوى ٠,٠٥
	الضابطة	٣١	٢,٥٨٠	١,٠٨٨			
مهارة الصحة الرقمية	التجريبية	٣٠	١,٤٦٦	١,٠٠٨	٠,٠٥٨		غير دالة عند مستوى ٠,٠٥
	الضابطة	٣١	١,٤٥١	١,٠٢٧			
مهارة الأمن الرقمي	التجريبية	٣٠	١,٧٣	١,١١٢	٠,٤٧٧		غير دالة عند مستوى ٠,٠٥
	الضابطة	٣١	١,٦١	٨٤٣.			
الدرجة الكلية	التجريبية	٣٠	٨,٨٦	٢,٨٧	٠.٥٣٣		غير دالة عند مستوى ٠,٠٥
	الضابطة	٣١	٨,٥١	٢,٢٣			

يتضـــح من الجدول (٣): عدم وجود فروق ذات دلالة إحصـــائية عند مســـتوى دلالة (٠.٠٥)، بين طالبات المجموعتين: (التجريبية والضـــابطة)، وذلك في التطبيق القبلي لاختبار مهارات المواطنة الرقمية القبليَّة، بالدرجة الكلية التي بلغت (٠.١٩٢)، وأنها تزيد على مســتوى الدلالة (٠.٠٥)، المحدَّد في البحث الحالي، مما يبيِّن تكافؤ المجموعتين في الاختبار بشـــكلٍ عام، وبالتالي تحقُّق التكافؤ في القياس القَبلي، وأن أيَّة فروق ســـوف تظهر على نتائج التطبيق البَعْدي لاختبار المواطنة الرقمية المســـتخدَم في البحث الحالي؛ ســـيكون أثرها فقط خاص بالمعالجة التجريبية، وهي (اسْتخدام التلعيب).

الاختبـــار البَعـــدي:

تمَّ تطبيق التدريس باسْـــتخدام التلعيب على طالبات المجموعة التجريبية، بينما درســـت المجموعة الضـــابطة بالطريقة الاعتيادية التقليدية في التدريس، وقد بدأت التجربة بتاريخ ٢/٩/ ٢٠٢٤م، يوافق ١٤٤٦/٢/٢٩هـــ للمجموعة الضابطة، وبتاريخ ٢٠٢٤/٩/١٠م، يوافق

١٤٤٦/٣/٧هـ للمجموعة التجريبية، كما تمَّ تطبيق أدوات البحث بَعديًّا على المجموعة الضابطة بتاريخ ٢٠٢٤/٩/٣٠م، يوافق ١٤٤٦/٣/٢٧هـــ وللمجموعة التجريبية بتاريخ ٢٠٢٤/١٠/١م، يوافق ١٤٤٦/٣/٢٨هـ..

نتـــائــج الاختبـــــار:

١- نتائج مهارة (القانون الرقمي):

تمَّ استخدام اختبار (ت) للعيِّنات المستقلة (Independent Samples Test)؛ للكشف عن دلالة الفروق بين المتوسطات، ويتضح ذلك من خلال الجدول الآتي:

جـــــدول (٤)

المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيم "ت" لدرجات طالبات مجموعتَيْ البحث في التطبيق البَعدي لاختبار مهارات المواطنة الرقمية في مهارات القانون الرقمي

اختبار مهارات المواطنة الرقمية	المجموعات	عدد الطالبات	الدرجة الكلية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "T"	مستوى الدلالة	η^2	دلالة حجم التأثير
مهارة القانون الرقمي	تجريبية	٣٠	١٧	١٤,٩٦	١,٥٦	٥٩	١٥,٠٥	دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١)	٧٩٤٠.	حجم تأثير كبير
	ضابطة	٣١		٨,٤٨	١,٧٨					

يتضـــح من جـدول (٣): أن قيمـة (حجم التـأثير) لنتـائج مجموعتَيْ البحـث: (التجريبية والضابطة)، في درجات التطبيق البَعْدي، لاختبار مهارات المواطنة الرقمية، وذلك في مهارة القانون الرقمي؛ بلغت (٠.٧٩٤)، وقد تجاوزت هذه النتيجة القيمة الدالة على الأهمية التربوية للنتائج الإحصـائية في البحوث النفسـية والتربوية، ومقدارها (٠,٥)، أي أن هناك حجم أثر كبير لاسْـتخدام التلعيب في تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات جامعة أم القرى في محور: مهارة القانون الرقمي.

٢- نتائج مهارة (الحقوق والمسؤوليات الرقمية):

تمَّ استخدام اختبار (ت) للعيِّنات المستقلة (Independent Samples Test)؛ للكشف عن دلالة الفروق بين المتوسطات، ويتضح ذلك من خلال الجدول الآتي:

جـــــدول (٥)

المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيم "ت" لدرجات طالبات مجموعتَيْ البحث في التطبيق البَعدي لاختبار مهارات المواطنة الرقمية في مهارة الحقوق والمسؤوليات الرقمية

اختبار مهارات المواطنة الرقمية	المجموعات	عدد الطالبات	الدرجة الكلية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "T"	مستوى الدلالة	η^2	دلالة حجم التأثير
مهارة الحقوق والمسؤوليات الرقمية	تجريبية	٣٠	١٣	١١,٣٣	١,٦٠	٥٩	١٠,٨٠	دالة عند مستوى دلالة (٠,٠١)	٠,٦٦٤٠	حجم تأثير كبير
	ضابطة	٣١		٧,٠٦	١,٤٨					

يتضـــح من الجدول (٤): أن قيمة (حجم التأثير) لنتائج مجموعتَيْ البحث: (التجريبية، والضـــابطة)، في درجات التطبيق البَعدي لاختبار مهارات المواطنة الرقمية، في مهارة الحقوق والمســـؤوليات الرقمية؛ بلغت (٠.٦٦٤)، وقد تجاوزت هذه النتيجة القيمة الدالة على الأهمية التربوية للنتائج الإحصـــائية في البحوث النفســـية والتربوية، ومقدارها (٠,٥)، أي أن هناك حجم أثر كبير لاسْـتخدام التلعيب في تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات جامعة أم القرى في محور: مهارة الحقوق والمسؤوليات الرقمية.

٣- نتـــائـــج مهـــارة (الصحّـــة الـــرقميـــــة):

تمَّ استخدام اختبار (ت) للعيِّنات المستقلة (Independent Samples Test)؛ للكشف عن دلالة الفروق بين المتوسطات، ويتضح ذلك من خلال الجدول الآتي:

جـــــــدول (٦)

المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيم "ت" لدرجات طالبات مجموعتَي البحث في التطبيق البَعدي لاختبار مهارات المواطنة الرقمية في مهارة الصحة الرقمية

اختبار مهارات المواطنة الرقمية	القياسات	عدد الطالبات	الدرجة الكلية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "T"	مستوى الدلالة	η^2	دلالة حجم التأثير
مهارة الصحة الرقمية	تجريبية	٣٠	١٠	٨,٧٠	١,١٧٨	٥٩	٨,٠٣	دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١)	٠,٥٢٢	حجم تأثير كبير
	ضابطة	٣١		٥,١٢	٢,١٤					

يتضـــح من الجدول (٥): أن قيمة (حجم التأثير) لنتائج مجموعتَيْ البحث: (التجريبية، والضـــابطة)، في درجات التطبيق البَعدي لاختبار مهارات المواطنة الرقمية، في مهارة الصـــحة الرقمية؛ بلغت (٠.٥٢٢)، وقد تجاوزت هذه النتيجة القيمة الدالة على الأهمية التربوية للنتائج الإحصـــائية في البحوث النفســـية والتربوية، ومقدارها (٠,٥)، أي أن هناك حجم أثر كبير لاسْـتخدام اسـتراتيجيَّة التلعيب في تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات جامعة أم القرى في محور: مهارة الصحة الرقمية.

٤- نتائج مهارة (الأمن الرقمي):

تمَّ استخدام اختبار (ت) للعيِّنات المستقلة (Independent Samples Test)؛ للكشف عن دلالة الفروق بين المتوسطات، ويتضح ذلك من خلال الجدول الآتي:

جـــدول (٧)

المتوسطات والانحرافات المعيارية وقيم "ت" لدرجات طالبات مجموعتَيْ البحث في التطبيق البعدي لاختبار مهارات المواطنة الرقمية في مهارة الأمن الرقمي

اختبار مهارات المواطنة الرقمية	المجموعات	عدد التلاميذ	الدرجة الكلية	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة "T"	مستوى الدلالة	η^2	دلالة حجم التأثير
مهارة الأمن الرقمي	تجريبية	٣٠	١٠	٩,٣٣	٧١١.	٥٩	١٥,٣٤	دالة عند مستوى دلالة (٠.٠١)	٠,٨٠٠٠	حجم تأثير كبير
	ضابطة	٣١		٥,٣٢	١,٢٤٨					

يتضـــح من الجـدول (٦): أن قيمـة (حجم التـأثير) لنتـائج مجموعتَيْ البحـث: (التجريبية، والضابطة)، في درجات التطبيق البَعدي لاختبار مهارات المواطنة الرقمية، في مهارة الأمن الرقمي؛ بلغت (٠.٨٠٠)، وقد تجاوزت هذه النتيجة القيمة الدالة على الأهمية التربوية للنتائج الإحصـائية في البحوث النفسـية والتربوية، ومقدارها (٠,٥)، أي أن هناك حجم أثر كبير لاسْـــتخدام التلعيب في تنمية مهارات المواطنة الرقمية لدى طالبات جامعة أم القرى في محور: مهارة الأمن الرقمية.

تـــوصيـــات البحـــث:

في ضوء ما توصل إليه البحث الحالي من نتائج؛ فإنه يُوصِي بما يأتي:

- تنظيم ورش عمل ودورات تدريبية لأعضـــاء هيئة التدريس لتفعيل التلعيب في العملية التعليمية، وتعزيز التغذية الراجعة للطالبات.
- توجيـه اهتمـام القـائمين على برامج التعليم العـالي في الجـامعـات نحو إدراج مهـارات المواطنة الرقمية كمقرَّر دراسي أساسي، استجابةً للتحوُّل الرقمي الذي تسعى إلى تحقيقه رؤية المملكة ٢٠٣٠.
- إنشـــاء دليل لأعضـــاء هيئة التدريس يحتوي على أدلَّة إرشـــاديَّة تحتوي على تطبيقات وأدوات لاستخدام التلعيب أثناء تدريس مهارات المواطنة الرقمية.
- توفير البنية المادية والتكنولوجية بالجامعات اللازمة لتطبيق أســـاليب التلعيب في تعليم الطالبات.
- تدريب أعضـــاء هيئة التدريس بالجامعات على كيفية توظيف المنصـــات التعليمية وتوظيفها في التعليم باستخدام التلعيب.
- تطوير طرائق التدريس ومحتوى المناهج الدراســية لتواكب التطورات التكنولوجية الحديثة وتوظيفها في التعليم.
- تنمية وعْي الطالبات بأهمية الاســـتخدام الأخلاقي والمســـؤول للأدوات والوســـائل التكنولوجية الحديثة، في إطار قيم ومهارات المواطنة الرقمية.

ثالثًا: مُقترَحات البحث:

تأسيسًا على النتائج التي تمَّ التوصُّل إليها، وفي ضوء التوصيات التي تمَّ عرْضها سابقًا؛ فإن الباحثتيْن تقترحان ما يأتي:

- قياس أثر استخدام التلعيب في بقيَّة مهارات المواطنة الرقمية لكافَّة مراحل التعليم العالي.
- دراسة أثر برنامج تدريبي يستهدف أعضاء هيئة التدريس والطالبات لتعزيز إدراكهم بأهمية التلعيب في العملية التعليمية.
- قياس مدى وعْي أعضاء هيئة التدريس تجاه المواطنة الرقمية ومهاراتها.

قـائمـة المـراجـع

أولًا: المـراجـع العـربيـة:

الأحمدي، إيمان عبد العزيز. (٢٠٢٠). متطلبات إعداد المواطن الرقمي في ضـوء رؤية المملكة العربية السعودية (٢٠٣٠). *المجلة الأكاديمية للأبحاث والنشر العلمي*، (١٧)، ٤٩٠-٥١٣.

الجريوي، سـهام بنت سـلمان محمد. (٢٠١٩). أثر التعلم بالتلعيب عبْر الويب في تنمية التحصـيل الأكاديمي والتفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة الابتدائية. *مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس، ١٧* (٣)، ١٧-٥٧.

الجهني، زهور محمـد. (٢٠١٨). *تلعيـب التعلم (Gamification) من خلال البلاك بود (Blackbored) لتنمية مهارات حلِّ المشكلات في الرياضيات لدى طالبات الصف الأولى ثانوي موهوبات بجدة* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الملك عبد العزيز.

حسـونة، إسـماعيل عمر علي. (٢٠٢٣). مدى تضـمين كتب التكنولوجيا والبرمجة المدرسـية للصـفوف الأسـاسـية (٥- ١٠) مهارات المواطنة الرقمية ومستوى اكتساب الطلبة لها. *مجلة البلقاء للبحوث والدراسات*، ٢٦ (٢)، ١٣١-١٥٠.

الديب، محمود نور الدين قبيصـى. (٢٠٢١). المواطنة الرقمية وتحقيق الأمن الفكري لدى الشـباب الجـامعي: دراسـة مُطبَّقة على عينـة من طلاب كليـة الخـدمـة الاجتمـاعيـة- جـامعـة أسيوط. *مجلة كلية الخدمة الاجتماعية للدراسات والبحوث الاجتماعية*، (٢٣)، ٥٤١-٥٨٢.

الريشي، حنان محمد هزاع. (٢٠٢٢). أثر استخدام أسلوب التلعيب (gamification) في تنمية مهارات الفهم القرائي لدى تلميذات الصـفوف الأولية بمدينة مكة المكرمة [رسـالة ماجستير، جامعة أم القرى].

السـلمي، سـامي شـملان بخيت. (٢٠١٩). فعالية بيئة تعليمية قائمة على التلعيب الرقمي في تنمية مهارات الحاسب الآلي ودافعية الإنجاز لدى طلاب الصف الأول المتوسط [رسالة دكتوراه، جامعة أم القرى].

شاهين، ياسمين محمد مليجي.٢٠٢٠. فاعلية استراتيجية التلعيب في إدارة بيئة التعلم وتحسين الأداء الدراسي لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي. *مجلة كلية التربية*، (١١٠)، ٨٥٣- ٨٨٢.

الشـريف، ليلى حسـن فيصـل. (٢٠٢٣). درجة تضـمين مهارات المواطنة الرقمية في مقرَّرات التربية الأُسرية بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية. *مجلة* الآداب *للدراسات النفسية والتربوية*، ٥ (١)، ٣٠٣-٣٤٨.

الشـــمري، حمدان. (٢٠١٦). *مدى توافر قيم المواطنة الرقمية في ظلِّ وجود الحاســـب الآلي وتقنية المعلومات في المرحلة الثانية في محافظات حفر الباطن* [رسـالة ماجسـتير غير منشورة]. جامعة الملك سعود.

الشـناوي، ميادة مجدي محمود. (٢٠٢٤). تصـور مقترح لتفعيل دور الإعلام التربوي في تعزيز قيم المواطنة الرقمية في ضوء تحدِّيات العصر الرقمي لدى طلاب كلية التربية النوعية- جامعة المنصورة. *مجلة دراسات وبحوث التربية النوعية*، ١٠ (٢)، ٨٧٤-٩١٨.

الشهري، هياء بنت محمد بنت سعيد، والعرفج، عبير محمد عبد اللطيف، والقحطاني، رمش بنت ناصـــر ســـعد. (٢٠٢٤). درجة الوعي بمفاهيم المواطنة الرقمية لدى طالبات السـنة الأولى المشـتركة بجامعة الملك سـعود. *مجلة العلوم التربوية والدراسـات الإنسانية، (٣٨)*، ٦٧٩-٧١٤.

صادق، محمد فكري فتحي. (٢٠١٩). دور الجامعة في تحقيق أبعاد المواطنة الرقمية لدى طلابها في ضوء التحديات المعاصرة: دراسة تحليلية. *مجلة كلية التربية*، ٣٠ (١٢٠)، ٥٧-٩١.

عايض، أفنان محمد عبد الله. (٢٠٢٤). بيئة تعلم إلكترونية قائمة على التلعيب وأثرها على تنمية مهارات إنتاج الأنشـطة الإلكترونية والاسـتمتاع بالتعلم لدى طالبات ماجسـتير تقنيات التعليم بجامعة الملك خالد .*مجلة كلية التربية*، ٤٠ (٧)، ٩٤-٥٣.

العتيبي، نسـيم عبد الرحمن، والنفيعي، رباب عبد الله. (٢٠٢٢). فاعلية اسـتخدام اسـتراتيجية التلعيب إلكترونيًّا على تنمية الدافعية نحو تعلم مقرر الرياضـيات لدى طالبات المرحلة المتوسطة. *المجلة العربية للتربية النوعية*، (٢٣)، ٤٩٩-٥٣٤.

العديل، عبد الله بن خليفة. (٢٠٢٢). فاعليَّة اسـتخدام بيئات التعلم الإلكتروني في تنمية مفاهيم المواطنـة الرقميـة لـدى الطلاب في جـامعـة البـاحـة. *مجلـة العلوم الإنســـانيـة*، (١٥)، ٢٠١-٢١٨.

العقاد، ثائرة عدنان محمد. (٢٠١٧). تصـــور مقترح لتمكين المعلمين بمدارس وزارة التربية والتعليم الفلسطينية نحو توظيف متطلبات المواطنة الرقمية في التعليم [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الأزهر.

الغامدي، وفاء عبد الله. (٢٠١٧). *برنامج تدريبي لمعلمات الرياضيات لاستخدام التلعيب في تدريس المرحلة الابتدائية* [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

الفراونة، أكرم عبد القادر عبد الله. (٢٠٢٠). أثر التفاعل بين بيئات التعلم الإلكترونية وأنماط التعلم على تنمية مهارات تصـــميم الأنشـــطة الإلكترونية القائمة على التلعيب وقابلة الاستخدام لدى معلِّمي التكنولوجيا بغزة [رسالة دكتوراه، الجامعة الإسلامية].

القحطاني، أمل سفر. (٢٠١٨). مدى تضمن قيم المواطنة الرقمية في مقرَّر تقنيات التعليم من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس. *مجلة الجامعة الإسلامية للدارسات التربوية والنفسية*، ٢٦ (١)، ٥٧-٩٧.

القرني، ظافر أحمد. (٢٠٢١). دور الجامعات السعودية في تعزيز قيم المواطنة الرقمية: دراسة تحليلية. *مجلة جامعة الملك عبد العزيز*، ٢٩ (٢)، ٢٤٧-٢٩٠.

القرني، علي ســـويعد، وآل عبد الكريم مها عبد العزيز. (٢٠٢٢). درجة تحقق المواطنة الرقمية لدى طلاب وطالبات جامعة أم القرى في ظل جائحة كورونا. *مجلة جامعة أم القرى للعلوم التربوية والنفسية*، ١٥ (٣)، ١٤٦-١٦٩.

مدكور، أيمن فوزي خطاب، وخليفة، علي عبد الرحمن محمد. (٢٠٢٤). توظيف محفزات الألعاب الرقمية ببيئة تعلم إلكتروني وقياس أثرها على تنمية مفاهيم المواطنة الرقمية لدى طلاب كلية التربية .*المجلة العربية الدولية لتكنولوجيا المعلومات والبيانات*، ٤ (١)، ١٣٥-١٧٦.

المالكي، نوف بنت عبد الله بن محمد العصماني، والسواط، حمد بن حمود بن حميد. (٢٠٢٤). تصورات المعلمات حول استخدام التلعيب في تدريس الحاسب الآلي بالمرحلة المتوسطة بمدينة الطائف. *دراسات عربية في التربية وعلم النفس*، (١٥٢)، ٢٣٧-٢٠٧.

محروس، غادة كمال. (٢٠١٨). مستوى معرفة معلمات رياض الأطفال بالمملكة العربية السعودية بأبعاد المواطنة الرقمية. *مجلة البحث العلمي في التربية*، ٥(١٩)، ٥١٥ –٥٤٧.

المحمود، أروى علي، والعبيكان، ريم عبد المحسن، والعريني، سارة إبراهيم. (٢٠١٩). إعداد دليل المعلم للتلعيب في التعليم. *المجلة الدولية التربوية المتخصّصة*، ٨(٥)، ٣٨–٥٠.

الملاح، تامر المغاوري محمد. (٢٠١٦). *المواطنة الرقمية: تحديات وآمال*. http://emag.mans.edu.eg/media/upload/43/logo_1316266008.pdf

ثانيًا: المراجع الأجنبية:

Al-Abdullatif, A., & Gameil, A. (2020). Exploring students' knowledge and practice of digital citizenship in higher education. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, *15*(19), 122-142. https://doi.org/10.3991/ijet.v15i19.15611

AlZebidi, A. A., & Alsuhaymi, D. S. (2021). Investigating Students' Digital Citizenship Practices for Undergraduate Students at Al-Qunfudhah University College. *Ilkogretim Online*, *20*(5), 2089-2104. https://doi.org/10.17051/ilkonline.2021.05.230

International Society for Technology in Education. (2007). National Educational Technology Standards for Students (2nd ed.). Washington. https://www.google.com.eg/books/edition/National_Educational_Technology_Standard/CRd5ui2VGGwC?hl=ar&gbpv=1

Jedel, I. A. V., Palmquist, A., Munkvold, R. I., Goethe, O., Jonasdottir, H., & Olsson, E. M. (2021, April 7-10). An industry experiment of academic performance and drop-out in gamified distance education [Submitted research].5 th International GamiFIN Conference Finland. https://nordopen.nord.no/nordxmlui/bitstream/handle/11250/2978233/Jedel.pdf?sequence=4

Kapp, K. (2013). The gamification of learning and instruction fieldbook: Ideas into practice. John Wiley & Sons. https://doi.org/ 978-1-118-67443-7

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic exchange quarterly*, *15*(2), 1-5. https://www.researchgate.net/publication/258697764

Mahadir, N. B., Baharudin, N. H., & Jamil@Osman, Z. (2021). Digital Citizenship Literacy Knowledge among Undergraduates of Sultan Idris Education University: Preliminary Studies. International *Journal of Academic Research in Progressive Education and Development, 10*(2), 416–434. https://doi.org/10.6007/IJARPED/v10-i2/9070

Nahl, D., & James, L. (2013). Gamification in instruction and the management of intersubjectivity in online university courses. *International Journal of Web Portals*, *5*(2), 48-62. https://doi.org/10.4018/jwp.2013040104

Oblinger, D. G. (2006). Games and learning. *Educause quarterly*, (3), 5-7. https://er.educause.edu/-/media/files/article-downloads/eqm0630.pdf

Ribble, M. (2006). Digital citizenship in school (2nd ed). International Society for Technology in Education. https://www.google.com/search?client=firefox-b-d&q=Digital+citizenship+in+school+PDF