DOI: 10.21608/pssrj.2022.32606.1063

توظيف الألعاب التعليمية الافتراضية القائمة علي بعض استراتيجيات التعلم النشط لاكساب المفاهيم الجغرافية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة الدراسات الاجتماعية

Investment virtual educational games based on some active learning strategies to acquire geographical concepts for primary school students in social studies

طارق على الجبروني؛ [١] إكرام فاروق وهبه؛ [١] إيمان أحمد رخا؛ [١] علياء جمال العشماوي

[١] قسم تكنولوجيا التعليم – كلية التربية النوعية – جامعة بورسعيد

dr.tarek.gab@gmail.com, ekram_efw@hotmail.com, eman_rakha@hotmail.com, lulla.shehto@gmail.com.

توظيف الألعاب التعليمية الافتراضية القائمة علي بعض استراتيجيات التعلم النشط لاكساب المفاهيم الجغرافية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة الدراسات الاجتماعية

[1]طارق على الجبروني؛ [1]إكرام فاروق وهبه؛ [1]إيمان أحمد رخا؛ [1]علياء جمال العشماوي
[1]قسم تكنولوجيا التعليم – كلية التربية النوعية – جامعة بورسعيد
, ekram_efw@hotmail.com, eman_rakha@hotmail.com, dr.tarek.gab@gmail.com lulla.shehto@gmail.com.

المستخلص:

هدف هذا البحث إلى التعرف فعالية الألعاب التعليمية الإفتراضية القائمة علي استراتيجية التعلم النشط (الاكتشاف الحر/ الموجه) لتنمية المفاهيم الجغرافية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة الدراسات الاجتماعية، واقتصر البحث علي استراتيجتين للتعلم النشط أولا إعداد لعبة تعليمية افتراضية قائمة على استراتيجية التعلم الحر وثانيا إعداد لعبة تعليمية افتراضية قائمة على استراتيجية التعلم الموجه وتمكين المتعلمين من التحصيل بدرجة أعلى، عن طريق استخدام الألعاب التعليمية الافتراضية وإكسابهم المفاهيم الجغرافيه، صممت بطريقة تجعل المتعلم نشطاً يحلل ويستنتج ويحل المشكلات من خلال اللعبة التعليمية الافتراضية بنمطيها الموجه والحر. اعتمد البحث علي كلا من المنهج الوصفي التحليلي لوصف وتحليل الأدبيات والبحوث والدراسات السابقة، وتصميم وبناء أدوات البحث وتفسير ومناقشة النتائج، والمنهج شبه التجريبي لمعرفة أثر المتغير المستقل علي المتغير التابع. وتمثل مجتمع البحث في تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، بينما تكونت عينة البحث من مجموعتين تجريبتني، المجموعة التجريبية الأولي درست بالألعاب الافتراضية القائمة على استراتيجية التعلم الحر، والمجموعة التجريبية الثانية درست بالألعاب التعليمية الافتراضية القائمة على استراتيجية التعلم الموجه وكان قوام المجموعتين (٤٠) تلميذا من مدرسة عثمان بن عفان الابتدائية بمحافظة بورسعيد. وتوصلت نتائج البحث إلى وجود فروق ذات دلالة احصائيه بين متوسطي رتب درجات أفراد المجموعه الأولي"درست بالاكتشاف الحر" ومتوسط رتب درجات أفراد المجموعة الثانية"درست بالاكتشاف الموجه" على اختبار المفاهيم الجغرافيا ككل حيث كانت قيمة" "Z=4.613 وهي دالة عند مستوى دلالة"٠١." وبمقارنة متوسطي رتب درجات المجموعه الأولى"درست بالاكتشاف الحر" ودرجات المجموعة الثانية "درست بالاكتشاف الموجه" على مستوى اختبار المفاهيم الجغرافيا ككل نجد أن متوسط رتب درجات أفراد المجموعة الأولى "١٢.١٠" ومتوسط رتب درجات أفراد المجموعة الثانية "٢٨.٩٠" وبالتالي تصبح الفروق لصالح المجموعة الثانية والتي درست بالاكتشاف الموجه.

الكلمات المفتاحية:

الألعاب الافتراضية، التعلم النشط، التعلم الموجه، التعلم الحر، التحصيل.

Investment virtual educational games based on some active learning strategies to acquire geographical concepts for primary school students in social studies

[1]Tarik Ali Al-Gabrouny; [1] Ekram Farouk Wehbe; [1] Eman Ahmed Rakha; [1] Alia Gamal Al-Ashmawy

[1]Department of Educational Technology - Faculty of Specific Education - Port Said University

Abstract:

The aim of this research is to identify the effectiveness of virtual educational games based on the active learning strategy (free / directed discovery) for the development of geographical concepts for primary school students in the subject of social studies. A virtual educational game based on a directed learning strategy and enabling learners to achieve a higher degree, by using virtual educational games and providing them with geographical concepts, designed in a way that makes the active learner analyze, conclude and solve problems through the virtual educational game in its directed and free styles. The research relied on both the descriptive analytical approach to describe and analyze the literature, research and previous studies, the design and construction of research tools, the interpretation and discussion of the results, and the quasi-experimental approach to know the impact of the independent variable on the dependent variable. The research community was represented in the students of the fourth grade of primary school, while the research sample consisted of two experimental groups, the first experimental group studied with virtual games based on the free learning strategy, and the second experimental group studied with virtual educational games based on the directed learning strategy. The two groups consisted of (40) students from a school Othman bin Affan Primary in Port Said Governorate. The results of the research concluded that there are statistically significant differences between the average ranks of the scores of the members of the first group "studied by free discovery" and the average ranks of the scores of the second group "studied by directed discovery" on the test of geography concepts as a whole, where the value of "Z = 4.613" is a function at the level of significance "01." By comparing the average ranks of the scores of the first group "studied by free discovery" and the scores of the second group "studied by guided discovery" at the level of the test of geography concepts as a whole, we find that the average ranks of the scores of the members of the first group "12.10" and the average ranks of the scores of members of the second group "28.90" and thus the differences become in favor of the group The second, which was studied by discovery directed.

key words:

Virtual games, active learning, directed learning, free learning, achievement.

مقدمة:

يتفق العديد من التربويين على أن أفضل طرق التدريس هي تلك التي تؤدي الى التعلم الجيد وتساعد المدرس على النجاح في احداث التغير المرغوب فيه لدى الطلبة وتضمنة الاجراءات المخططة التي يتبعها المدرس في تعامله مع الطلبة بقصد جعل التعليم سهلا ميسورا اذ ان الاهتمام باساليب التدريس وتحسينها هو احدى الوسائل الفعالة لاستمرار النهضة العلمية والتكنولوجية اذ بها اثارة تفكير المتعلم واكتسابه القدرة على الارتقاء بمستوى تحصيله الدراسي (هيام غائب، وفاء عبدالرزاق،٢٠٠٩).

الاتجاهات الحديثة في التدريس توصي باستخدام الالعاب التعليمية لما تتصف به من قدرة عالية على جذب الانتباه لامتلاكها عنصر التشويق فهي تشوق التلميذ الى الدرس وتضمن تفاعله مع المادة التعليمية التي تقدم باسلوب مسل وممتع بغية تحقيق الاهداف المرجوه منها وتعمل هذه الالعاب على اشراك الدارس ايجابياً في عملية التعلم اكثر من اية وسيلة متشابهة لان المتعلم يستخدم قدراته العقلية والانفعالية عندما يستجيب، ويرجع قدر كبير من جاذبية الالعاب وبهجتها الى طبيعه المعلم وحماسه لها وكفايته في اجرائها وينطبق هذا بلاشك على كافة جوانب العلمية التعليمية ومن الواقعية (الجبوري, ٢٠٠١).

والألعاب التعليمية تعد مدخلا أساسيا لنمو الجوانب العقلية والجسمية والاجتماعية والاخلاقية والانفعالية والمهارية واللغوية (محمود الحيلة، ٢٠٠٤)، تزيد الألعاب التعليمية من دافعية المتعلم وتضمن تفاعله مع المادة التعليمية التي تقدم بأسلوب جذاب و ممتع بغية تحقيق الأهداف المرجوة منها وتعمل هذه الألعاب علي اشراك المتعلم إيجابيا في عملية التعلم أكثر من أية وسيلة تعليمية أخري (تامر المغاوري، ٢٠١٦).

فالألعاب التعليمية من البرامج المهمة لجذب انتباه الطلاب ومحاولة تعليمهم المفاهيم المختلفة، كما يمكن استخدام برامج الألعاب التعليمية في جميع المواد الدراسية ومع جميع المستويات العمرية والمعرفية للمتعلمين (منار الشهري، ٢٠١٥).

وأشار (عبد السلام مندور، ٢٠٠٦) الي عدة تعاريف للعبة التعليمية ومنها:

- تعرف اللعبة التعليمية بإنها نشاط يبذل فيه اللاعبون جهوداً كبيرة لتحقيق هدفاً ما في ضوء قوانين معينة موصوفة.
- الألعاب التعليمية هي نشاط منظم منطقياً في ضوء قوانين اللعب، حيث يتفاعل طالبان أو أكثر لتحقيق أهداف محددة وواضحة.

- اللعبة التعليمية هي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في نزاع مفتعل محكوم بقواعد معينة بشكل يؤدي الي نتائج قابلة للقياس الكمي.

وقد أوضح (تامر المغاوري، ٢٠١٦) ان الألعاب التربوية :

- وسيط تعليمي يعتمد علي التسلية والترفيه.
- نشاط موجه لتحقيق أهداف تعليمية محددة.
- ألعاب تثير خيال المتعلمين وتتحدي قدراتهم وتنمي قدراتهم وصولا للفوز باللعبة.
- ألعاب تنمي سلوك المتعلمين وقدراتهم العقلية والوجدانية والجسمية.

تصمم الألعاب التعليمية لغرض تعليم مادة معينة أو توسيع مفاهيم معينة أو تطويرها لإدراك الأحداث التاريخية أو الثقافية أو لمساعدة الطلاب على اكتساب مهارات معينة عن طريق اللعب (Srinivasan Ramani,2008).

الألعاب الإفتراضية وسيلة تفاعلية من الأساليب التربوية المتطورة (Mirrlea, J., Mayo, 2009)، كما انها أداة تعليمية مفيدة تستخدم لتقديم برامج تعليمية أكثر تحفيز للمتعلمين وتساعد علي تركيز المعلومة وثباتها في أذهانهم والإحتفاظ بها لمدة أطول. (Richard Joiner, Jo. Iacovides, Martin Owen, 2011)

والعديد من الدراسات توصلت إلى (مرام عثمان، ٢٠١٢) إلي أهمية الألعاب في الوصول الي نتائج تعليمية إيجابية وزيادة التحصيل المعرفي للمتعلمين ويفضل المتعلمين الألعاب الإفتراضية علي الألعاب التقليدية وذلك لما توفره من برامج للتسلية والترفيه لهم (نبيل عزمي، ٢٠١٤).

وتتعدد مزايا الألعاب التعليمية الافتراضية في التعليم كما ذكرتها (حنان العناني، ٢٠١٦):

١- إن اللعب أداة تربوية تساعد في إحداث تفاعل الفرد مع عناصر البيئة لغرض التعلم وإنماء الشخصية والسلوك.
٢- يمثل اللعب وسيلة تعليمية تقرب المفاهيم وتساعد في إدراك معاني الأشياء.
٣- يعتبر أداة فعالة في تفريد التعلم وتنظيمه لمواجهة الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم.
٤- يعتبر اللعب طريقة علاجية يلجأ إليها المربيون لمساعدتهم في حل بعض المشكلات والاضطرابات التي يعاني منها بعض الأطفال.
٥- يشكل اللعب أداة تعبير وتواصل بين الأطفال.

٦- تعمل الألعاب على تنشيط القدرات العقلية وتحسن الموهبة الإبداعية لدى الأطفال.

إضافةً إلى العناصر السابقة التي تشترك فيها الألعاب التعليمية التقليدية والإفتراضية فإن هناك عناصر خاصة يجب توافرها في الألعاب التعليمية الالكترونية نظراً لاستغنائها عن دور المعلم في الغالب، ومن هذه العناصر التي ذُكرت في:(Moreno-Ger, P. et al., 2008)

١. التكيف: يجب أن تراعي أنماط التعلم المختلفة للطلاب، واختلاف معلوماتهم السابقة، واختلاف توقعاتهم وأهدافهم.
٢. المثيرات والاستجابة الإيجابية: وهو أن الموقف التعليمي في اللعبة الإلكترونية التي تُعرض على المتعلم يُعد مثيراً ويتطلب استجابة إيجابية حتى ينتقل إلى خطوة جديدة.
٣. التغذية الراجعة والتعزيز الفوري: بما أن المتعلم يكون قد استجاب للمثير، لذلك فإن اللعبة التعليمية تعرض له النتيجة الفورية وتكون بمثابة التعزيز للمتعلم الذي يدفعه لمواصلة اللعب.

ويمكن استخدام الألعاب الإفتراضية في جميع المواد الدراسية ومع جميع المراحل العمرية والمعرفية للمتعلمين حيث أوصت العديد من الدراسات بتشجيع المتعلمين علي التعلم (أميمة عفيفي، ٢٠٠٧).

كما أوصت بعض الدراسات بضرورة الإهتمام بالألعاب واستخدامها في العملية التعليمية وأيضاً إنتاج ألعاب بها عناصر جذب وتشويق (محمد أبو ريا وآخرون، ٢٠٠١).

فأسلوب الألعاب التعليمية يهدف إلى إيجاد مناخ تعليمي يتمزج فيه التحصيل الدراسي مع التسلية والتشويق التى قد تحسن اتجاه التلاميذ نحو التعلم (ضياء الدين مطاوع،٢٠٠٠، ص ١٦٦).

وهذا ما أكدته دراسة سكوير (Squir,2001) أن الأثر الإيجابي للألعاب التعليمية في التعليم من خلال مقارنته بالتعليم التقليدي أثبت فاعلية التعليم من خلال الألعاب التعليمية، وكذلك أشار بيكتا (Becta,2001) إلى أن الألعاب التعليمية تعمل على تنمية المهارات لدى التلاميذ وأيضا زيادة الثقة بأنفسهم، ويرى كل من بيرس ولاندو (Pires&Lando,2007, p50) أن الألعاب ليست مجرد طريقة للتعلم بل هى أيضا طريقة لصقل مهارات المتعلمين، وكذلك أشار موستاكس (Moustaaks,2007, p25) أنه يمكن استخدام الألعاب التعليمية كأسلوب علاج للأطفال في كثير من الأخطاء التى يقعوا فيها وأنه من خلال اللعب تمكن الأطفال من حرية التعبير عن أنفسهم، وتمثل الألعاب التعليمية وسطا بيئياً مناسبا في تطوير البنية المعرفية لدى الأطفال (محمد قنديل ورمضان بدوي، ٢٠٠٧، ص ١٧).

ومن ثم ترى الباحثة أن الألعاب التعليمية الافتراضية تعتبر وسيطاً جيداً لتنمية المفاهيم الجغرافية التى يصعب عليهم تحصيلها بالطريقة التقليدية، وأن الألعاب التعليمية سوف تجذب انتباهم للتحصيل وتمكنهم

من تذكر المعلومة فيما بعد، وخاصة لما يتميز به العصر الحالى من التكنولوجيا الحديثة والتى تهدف إلى الابتعاد عن الحفظ والتلقين.

يعتبر التعلم النشط نمط من التدريس يعتمد علي النشاط الذاتي والمشاركة الإيجابية للمتعلم والتي من خلالها قد يقوم بالبحث مستخدما مجموعة من الأنشطة والعمليات العلمية كالملاحظة ووضع الفروض والقياس وقراءة البيانات والاستنتاج من أجل التوصل إلي المعلومات المطلوبة بنفسه وتحت إشراف المعلم وتوجيهه وتقويمه (سعاد شاهين، ٢٠١٤).

التعلم النشط طريقة تجعل الطالب يبذل جهده في الأنشطة الصفية بدلاً من ان يكون سلبيا يتلقي المعلومات عن غيره، حيث ان التعلم النشط يشجع الطلاب علي التفاعل والمشاركة ضمن العمل في مجموعات وطرح العديد من الأسئلة المتنوعة، والاشتراك في المفاهيم والتدريبات القائمة علي حل المشكلات، مما يسمح لهم باستخدام مهارات التفكير الابداعي والاستقصاء وحل المشكلات ويشجعهم علي وضع القرارت (فضل الأكوع، ٢٠١٦).

تعتمد استراتيجيات التعلم النشط علي الفلسفة البنائية، في ان المتعلم يبني نفسه بنفسه، وتؤكد علي الدور النشط للمتعلم، والتعلم ذي المعني، وان التعلم عملية نشطة ومستمرة، كما ان المشاركة الايجابية في التعلم النشط تدل علي وجود تفاعل في الموقف التعليمي، فالنشاط يبث الحياة في المواقف التعليمية ويبعدها عن الخمول، لذا تراعي استراتيجيات التعلم النشط مبدأ من أهم مبادئ التعلم الفعال، وهو نشاط المتعلم وإيجابيته (ثناء ياسين، ٢٠١٣).

تتضمن استراتيجيات التعلم النشط الخصائص الآتية (زينة الشيبانية، ٢٠٠٦):

- المتعلمون يشتركون في النشاطات والفعاليات الصفية بصورة مختلفة عن طريق القراءة والكتابة والنقاش وطرح الأسئلة والتعليق عليها.
- هناك تركيز أقل علي نقل المعلومات وايصالها للمتعلمين في حين يزداد التركيز علي تطوير مهارات المتعلمين الأساسية والمتقدمة.
- تكون دافعية المتعلمين مرتفعة وخاصة لدي البالغين منهم.
- حصول المتعلمين علي التغذية الراجعة الفورية.

تتبني الباحثة من استراتيجيات التعلم النشط مع الألعاب الإفتراضية التعليمية في هذا البحث استراتيجية التعلم بالاكتشاف الموجه واستراتيجية التعلم بالاكتشاف الحر حيث انهم أقرب ما يكون لموضع البحث.

استراتيجية التعلم بالإكتشاف:

يعتمد على أن يكتشف المتعلّم المعلومة بنفسه، وذلك من خلال التفكير والعمل بجد واجتهاد، لذا تعّد هذه الاستراتيجيّة من أهم استراتيجيّات التفكير، والجدير بالذكر أنّ مدخل الاستكشاف يركز على وضع المتعلّم بموقف يحتوي العديد من المشاكل، وبالتالي يتولّد شعور الحيرة لدى المتعلّم، فتثار عنده كم كبير من التساؤلات، التي تدفعه للقيام بعمليّة استقصاء وبحث لإيجاد الإجابات المنطقيّة عنها، وتجدر الإشارة إلى أنّ استراتيجيّة الاكتشاف تنقسم إلى قسمين رئيسيين، وهما (آلاء جابر، ٢٠١٦):

- الاكتشاف الموجه:

خلال الاستكشاف يقوم المعلّم بطرح مجموعة من الإرشادات، والأسئلة، والتوجيهات ، التي تقوم بتوجيه المتعلمين إلى معرفة واكتشاف القانون أو العلاقة، أو الموضوع لحل المشكلة.

- الاكتشاف الحر:

خلاله لا يقدم المعلّم أي شيء لتوجيه المتعلّمين

ومما سبق تأمل الباحثة ان استخدام الألعاب الإفتراضية التعليمية مع استراتيجيات التعلم النشط يعملان علي حل مشكلة البحث، حيث ان استخدام الألعاب التعليمية سوف يساعد علي تلخيص أكبر قدر من المعلومات في بيئة افتراضية مجسمة وشيقة ومساعدة الطلاب علي تخيلها قبل حفظها واستذكارها، والتعلم النشط يساعد في تعلم المتعلمين للمفاهيم والمعلومات التي تثير اهتماماتهم، والتذكير بالمعلومات التي فهموها، وأيضا اكتساب مجموعه من المهارات والمعارف والاتجاهات والمبادئ والقيم، إضافة الي تطوير استراتيجيات التعلم الحديثة التي تمكنه من الاستقلالية في التعلم وقدرته علي حل المشكلات الحياتية واتخاذ القرارات وتحمل المسئولية. لذا تعتقد الباحثة ان الربط بينهم سوف يؤدي الي نتيجة مرضية تساعد علي حل مشكلة البحث والوصول الي أفضل النتائج المتوقعة، متمنية بذلك حل المشكلة التي سوف يتم عرضها علي النحو التالي:

مشكلة البحث:

نبع الإحساس بمشكلة البحث من خلال :

أولاً : من خلال الملاحظة الشخصية للباحثة تبين الآتي:

من خلال عمل الباحثة كأخصائية تطوير في مدرسة للمرحلة الابتدائية والعمل برصد درجات التلاميذ في الكشوفات النهائية لاحظت الباحثة تدني مستوي التحصيل لدي التلاميذ في مادة الدراسات، وبعد الرجوع الي معلمي المادة وعمل مقابلات بين الباحثة والمعلمين في مادة الدراسات والتواصل مع أولياء الأمور من

خلال حضورهم مجلس الأباء أرجعوا سبب المشكلة الي صعوبة استذكار المتعلمين للمفاهيم الجغرافية في مادة الدراسات الاجتماعية، وتداخل المعلومات، ملل المتعلمين من محتوي المادة، علي الرغم من أهميتها البالغة.

ثانياً: من خلال الدراسات السابقة:

بعد الملاحظة والمقابلات الشخصية للباحثة اتجهت الباحثة للاطلاع علي الدراسات التي تناقش هذا الموضوع، وفي ضوء ما سبق يتضح مدي الحاجة الي التعرف علي فاعلية استخدام الألعاب الإفتراضية القائمة علي استراتيجية التعلم النشط (الاكتشاف الحر / الموجه) في تنمية المفاهيم الجغرافية لدي تلاميذ المرحلة الإبتدائية.

وبناءاً علي ما سبق توصلت الباحثة الي وجود قصور في مستوي تحصيل الممفاهيم الجغرافية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية

أسئلة البحث:

من خلال تحديد المشكلة توصلت الي السؤال الرئيسي التالي:

"ما فعالية الألعاب التعليمية الإفتراضية القائمة علي استراتيجيات التعلم النشط (التعلم بالاكتشاف الحر / الموجه) لتنمية المفاهيم الجغرافية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية؟"

ويتفرع من هذا السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما فاعلية الألعاب التعليمية الإفتراضية القائمة علي استراتيجية التعلم النشط بالاكتشاف الموجه علي تنمية المفاهيم الجغرافية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية؟
٢. ما فاعلية الألعاب التعليمية الإفتراضية القائمة علي استراتيجية التعلم النشط بالاكتشاف الحر علي تنمية المفاهيم الجغرافية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية ؟
٣. ما التصميم التعليمي المتبع لتحديد فعالية استخدم الالعاب التعليمية الافتراضية القائمة علي استراتيجية التعلم النشط (الاكتشاف الحر / الموجه) لتنمية المفاهيم الجغرافية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة الدراسات الاجتماعية؟
٤. ما المعايير الفنية و التربوية المتبعة في تصميم وانتاج الالعاب الافتراضية التعليمية القائمة علي استراتيجية التعلم النشط (الاكتشاف الحر / الموجه)؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي الي إكساب عينة البحث مهارات التعلم النشط، ويتفرع من هذا الهدف مجموعة من الأهداف الفرعية:

١. تنمية المفاهيم الجغرافية بإستخدام الألعاب التعليمية الإفتراضية لدي عينة البحث وخاصة في مادة الدراسات الإجتماعية.
٢. الكشف عن فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإفتراضية القائمة علي التعلم النشط بالكتشاف (الحر / الموجه) في تنمية المفاهيم الجغرافية لدي عينة البحث خاصة في مادة الدراسات الاجتماعية.

أهمية البحث:

تتمثل أهمية البحث الحالي في:

١. التحقق من مدي أمكانية استخدام الألعاب التعليمية في بيئة افتراضية قائمة علي استراتيجية التعلم النشط لتنمية المفاهيم الجغرافية .
٢. التقليل من الصعوبات التي تواجه تلاميذ الصف السادس الابتدائي في استذكار محتوي المادة.
٣. فتح المجال لدراسات بحثية جديدة تساعد في تنمية المفاهيم الجغرافية لدي المتعلمين.

فروض البحث:

يسعي البحث الحالي للتحقق من صحة الفروض التالية:

١. توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى (.05) بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الاكتشاف الحر والتلاميذ التى درست بالاكتشاف الموجه في التطبيق البعدي للاختبارالمفاهيم الجغرافيه على مستوى المفاهيم التاريخية.
٢. توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى (.05) بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الاكتشاف الحر والتلاميذ التى درست بالاكتشاف الموجه في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الجغرافيه على مستوى مفاهيم السياحة النيلية.
٣. توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى (.05) بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الاكتشاف الحر والتلاميذ التى درست بالاكتشاف الموجه في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الجغرافيه على مستوى مفاهيم السياحة الشاطئية.

٤. توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى (.05) بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الاكتشاف الحر والتلاميذ التى درست بالاكتشاف الموجه في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الجغرافيه على مستوى مفاهيم سياحة المؤتمرات.

٥. توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى (.05) بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الاكتشاف الحر والتلاميذ التى درست بالاكتشاف الموجه في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الجغرافيه ككل.

منهج البحث

يعتمد البحث الحالي علي المنهجين التاليين:

١. المنهج الوصفي التحليلي:

الذي يقوم بوصف ما هو كائن وتفسيره وتم استخدام هذا المنهج في البحث الحالي للإطلاع علي الكتب والمراجع المتخصصة والدراسات السابقة التي تتعلق بموضوع البحث.

٢. المنهج التجريبي:

يستخدم في اختبار صحة الفروض ومعرفة أثر المتغير المستقل علي المتغير التابع.

متغيرات البحث:

١. المتغير المستقل:

الألعاب التعليمة القائمة علي التعلم النشط بالكتشاف (الحر/الموجه) في بيئة افتراضية.

٢. المتغير التابع:

تنمية المفاهيم الجغرافية لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

عينة البحث:

تقتصر عينة البحث علي عينة عشوائية من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، سوف تقسم العينة إلي مجموعتين:

المجموعة الأولي: تتكون من (٢٠) تلميذ يتم التدريس لهم باستخدام الألعاب التعليمية الإفتراضية القائمة علي استراتيجية الاكتشاف الموجه.

المجموعة الثانية: تتكون من (٢٠) تلميد يتم التدريس لهم باستخدام اللعاب التعليمية القائمة علي استرانيجية الاكتشاف الحر.

التصميم التجريبي للبحث:

القياس / المجموعات	قياس قبلي	المعالجة	قياس بعدي
المجموعة التجريبية الأولي	• اختبار تحصيلي. • مقياس اتجاه.	الألعاب التعليمة الافتراضية القائمة علي استراتيجية الاكتشاف الموجه	• اختبار تحصيلي. • مقياس اتجاه.
المجموعة التجريبية الثانية		الألعاب التعليمة الافتراضية القائمة علي استراتيجية الاكتشاف الحر	

حدود البحث:

١. يقتصر البحث علي استخدام الألعاب التعليمية الافتراضية القائمة علي استراتيجية التعلم النشط.
٢. يقتصر البحث علي تنمية المفاهيم الجغرافية لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية.
٣. يقتصر البحث علي عينة من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي.
٤. نتائج البحث محددة بزمان ومكان تجربة اجراء البحث.

أدوات البحث: تشمل:

- اختبار تحصيل (من اعداد الباحثة).
- استبانه عن مدي توافرالألعاب التعليمية الإفتراضية في مدارس المرحلة الإبتدائية (من اعداد الباحثة).
- الألعاب التعليمية الإفتراضية (من إعداد الباحثة).

إجراءات البحث:

- دراسة مسحية للبحوث والدراسات السابقة العربية والأجنبية التي لها علاقة بمجال البحث والاستفادة منها في البحث الحالي.
- تجميع الدراسات والبحوث المرتبطة بموضوع البحث من المصادر المتاحة.
- إعداد الأهداف العامة والإجرائية الخاصة بالمحتوي التعليمي.
- اتباع قائمة معايير فنية وتربوية لتصميم وإنتاج الألعاب التعليمية الإفتراضية القائمة علي استراتيجية التعلم النشط.
- تصميم الألعاب الإفتراضية القائمة علي استراتيجية التعلم النشط (الاكتشاف الحر- الاكتشاف الموجه).
- اختيار عينة البحث من تلاميذ المرحلة الابتدائية.
- اختبار قبلي وبعدي لقياس الجانب التحصيلي للتلاميذ.

- دراسة التلاميذ للمقرر التعليمي (مادة الدراسات الإجتماعية) من خلال الألعاب الإفتراضية التعليمية القائمة علي استراتيجية التعلم النشط (الاكتشاف الحر / الموجه).
- إجراء المعالجة الإحصائية للنتائج وتحليلها باستخدام برنامج .SPSS
- عرض النتائج وتفسيرها ومناقشتها في ضوء الدراسات والأبحاث السابقة.
- تقديم التوصيات علي ضوء النتائج التي تم التوصل إليها والمقترحات بالبحوث المستقبلية.

مصطلحات البحث

- فاعلية :Effectiveness

عملية مستمرة ومتفاعلة تهدف الى توجيه الجهود الفردية والجماعية نحو تحقيق أهداف مشتركة باستخدام الموارد المتاحة باعلى درجة من الكفاءة.

- الألعاب التعليمية:

نشاط يبذل فيه اللاعبون جهوداً كبيرة لتحقيق هدفاً ما في ضوء قوانين معينة موصوفة (عبدالسلام مندور،٢٠٠٦).

- الألعاب الإفتراضية : Virtual Games

أداة تعليمية مفيدة تستخدم لتقديم برامج تعليمية أكثر تحفيز للمتعلمين وتساعد علي تركيز المعلومة وثباتها في أذهانهم والإحتفاظ بها لمدة أطول. (Richard JoinerJo. Iacovides, Martin Owen, 2011).

- استراتيجيات التعلم النشط :Active Learning

الاجراءات والخطوات التي يتبعها المتعلم والمخطط لها مسبقاً والتي تجعل المتعلم نشطاً في الموقف التعليمي، من خلال قيامه بالتفكير والبحث والقراءة والكتابة والاستماع والتحدث والمناقشة، ويتمثل دور المعلم في التوجيه والارشاد (ثناء ياسين، ٢٠١٣).

- التعلم النشط:

عملية إشغال الطلبة بشكل نشط ومباشر ولا سيما من حيث القراءة والكتابة والتفكير والتأمل، اذ يقومون بعمليات المشاركة والتطبيق بدلا من الاقتصار علي عملية الاستقبال (فضل الأكوع، ٢٠١٦)

- استراتيجية التعلم بالإكتشاف:

تعتمد هذه الاستراتيجيّة على أن يكتشف المتعلّم المعلومة بنفسه، وذلك من خلال التفكير والعمل بجد واجتهاد، لذا تعّد هذه الاستراتيجيّة من أهم استراتيجيّات التفكير، والجدير بالذكر أنّ مدخل الاستكشاف

يركز على وضع المتعلّم بموقف يحتوي العديد من المشاكل، وبالتالي يتولّد شعور الحيرة لدى المتعلّم، فتثار عنده كم كبير من التساؤلات، التي تدفعه للقيام بعمليّة استقصاء وبحث لإيجاد الإجابات المنطقيّة عنها، وتجدر الإشارة إلى أنّ استراتيجيّة الاكتشاف تنقسم إلى قسمين رئيسيين، وهما (آلاء جابر، ٢٠١٦):

- الاكتشاف الموجه:

خلال الاستكشاف يقوم المعلّم بطرح مجموعة من الإرشادات، والأسئلة، والتوجيهات ، التي تقوم بتوجيه المتعلمين إلى معرفة واكتشاف القانون أو العلاقة، أو الموضوع لحل المشكلة.

- الاكتشاف الحر:

خلاله لا يقدم المعلّم أي شيء لتوجيه المتعلّمين.

نتائج البحث:

الفرض الأول:

ينص الفرض الأول على "توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى (05.) بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الاكتشاف الحر والتلاميذ التى درست بالاكتشاف الموجه في التطبيق البعدي للاختبارالمفاهيم الجغرافيه على مستوى المفاهيم التاريخية"

ولإختبار صحة الفرض الأول قامت الباحثه باستخدام اختبار مان وتني للتعرف على دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين المجموعه الأولى والتي درست باستخدام الاكتشاف الحر وتلاميذ المجموعه الثانية والتي درست بالاكتشاف الموجه في التطبيق البعدي على مستوى المفاهيم التاريخية والجدول رقم (٤) يوضح ما تم التوصل إليه

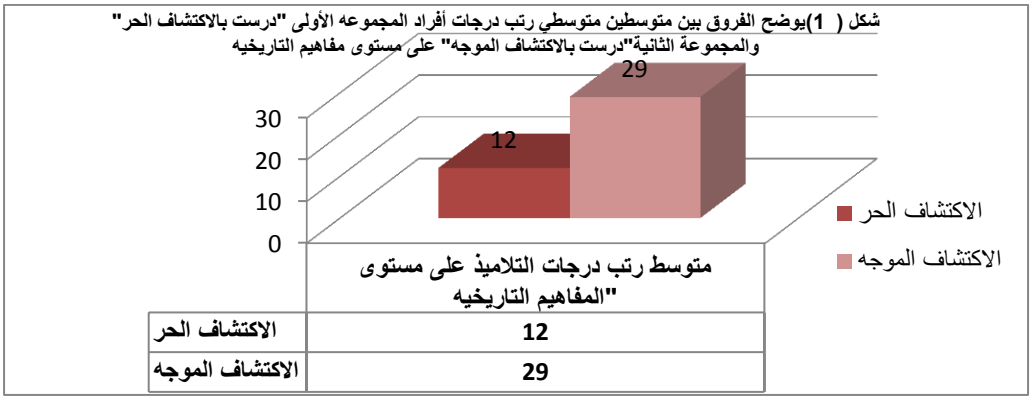
جدول رقم (٤) يوضح نتائج اختبار مان وتني للمقارنه بين متوسطي رتب درجات المجموعه الأولى"درست باستخدام بالاكتشاف الحر" والمجموعه الثانيه"درست باستخدام بالاكتشاف الموجه" في التطبيق البعدي على مستوى المفاهيم التاريخية

م	مستوى الاختبار	المجموعة	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب	معامل مان وتنى u	معامل w	قيمة z	مستوى الدلالة
١	المفاهيم التاريخية	المجموعة الأولى "التعلم الحر"	20	12	240	30	240	4.966	.000**
		المجموعة الثانية"التعلم الموجه"	20	29	580				

ويتضح من خلال الجدول السابق ما يلي :

- توجد فروق ذات دلالة احصائيه بين متوسطي رتب درجات أفراد المجموعه الأولي"درست بالاكتشاف الحر" ومتوسط رتب درجات أفراد المجموعة الثانية"درست بالاكتشاف الموجه" على مستوى المفاهيم التاريخيه حيث كانت قيمة"Z=٤.٩٦٦" وهي دالة عند مستوى دلالة"٠١." وبمقارنة متوسطي رتب درجات المجموعه الأولى"درست بالاكتشاف الحر" ودرجات المجموعه الثانيه "درست بالاكتشاف الموجه" على مستوى المفاهيم التاريخيه نجد أن متوسط رتب درجات أفراد المجموعه الأولى "١٢" ومتوسط رتب درجات أفراد المجموعه الثانية "٢٩" وبالتالي تصبح الفروق لصالح المجموعه الثانية والتي درست بالاكتشاف الموجه.

شكل (1)يوضح الفروق بين متوسطين متوسطي رتب درجات أفراد المجموعه الأولى "درست بالاكتشاف الحر" والمجموعة الثانية"درست بالاكتشاف الموجه" على مستوى مفاهيم التاريخيه



الفرض الثاني:

وينص الفرض الثاني على " توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى (.05) بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الاكتشاف الحر والتلاميذ التى درست بالاكتشاف الموجه في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الجغرافيه على مستوى مفاهيم السياحة النيلية"

ولإختبار صحة الفرض الثاني قامت الباحثه باستخدام اختبار مان وتني للتعرف على دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين المجموعه الأولى والتي درست باستخدام الاكتشاف الموجه وتلاميذ المجموعه الثانية والتي درست بالاكتشاف الحر في التطبيق البعدي على مستوى مفاهيم السياحه النيليه والجدول رقم (٥) يوضح ما تم التوصل إليه

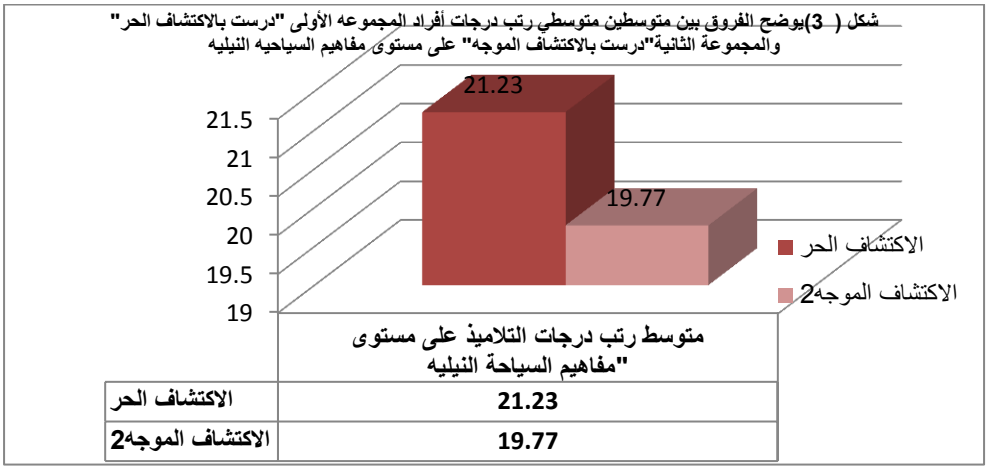
جدول رقم (٥) يوضح نتائج اختبار مان وتني للمقارنه بين متوسطي رتب درجات المجموعه الأولى"درست باستخدام بالاكتشاف الحر" والمجموعه الثانيه"درست باستخدام بالاكتشاف الموجه" في التطبيق البعدي على مستوى مفاهيم السياحه النيليه

م	مستوى الاختبار	المجموعة	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب	معامل مان وتنى u	معامل w	قيمة z	مستوى الدلالة
١	مفاهيم السياحة النيلية	المجموعة الأولى "التعلم الحر"	20	21.23	424.50	185.50	395.5	.420	.675
		المجموعة الثانية"التعلم الموجه"	20	19.77	395.50				

ويتضح من الجدول السابق ما يلي:

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أفراد المجموعه الأولى "درست بالاكتشاف الحر" والمجموعة الثانية"درست بالاكتشاف الموجه"حيث كانت قيمة Z"=٦٧٥. وهي غير دالة عند أي من مستويات الدلالة الإحصائية المعروفة.

شكل (3)يوضح الفروق بين متوسطين متوسطي رتب درجات أفراد المجموعه الأولى "درست بالاكتشاف الحر" والمجموعة الثانية"درست بالاكتشاف الموجه" على مستوى مفاهيم السياحيه النيليه



الاكتشاف الحر	21.23
الاكتشاف الموجه2	19.77

الفرض الثالث:

وينص الفرض الثالث على " توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى (.05) بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الاكتشاف الحر والتلاميذ التى درست بالاكتشاف الموجه في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الجغرافيه على مستوى مفاهيم السياحة الشاطئية"

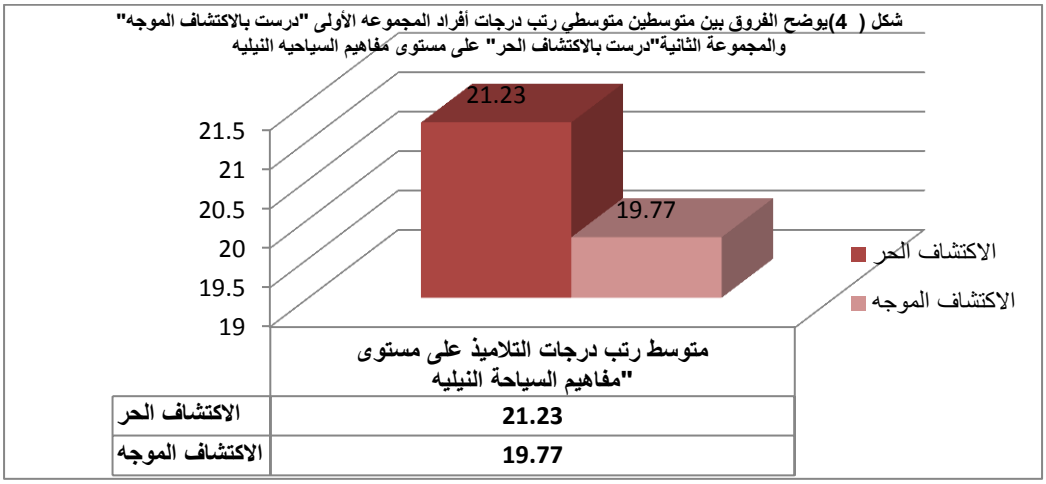
ولإختبار صحة الفرض الثالث قامت الباحثه باستخدام اختبار مان وتني للتعرف على دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين المجموعه الأولى والتي درست باستخدام الاكتشاف الحر وتلاميذ المجموعه الثانية والتي درست بالاكتشاف الموجه في التطبيق البعدي على مستوى مفاهيم السياحه الشاطئيه والجدول رقم (٦) يوضح ما تم التوصل إليه:

جدول رقم (٦) يوضح نتائج اختبار مان وتني للمقارنه بين متوسطي رتب درجات المجموعه الأولى"درست باستخدام بالاكتشاف الحر" والمجموعه الثانيه"درست باستخدام بالاكتشاف الموجه" في التطبيق البعدي على مستوى مفاهيم السياحه الشاطئيه

م	مستوى الاختبار	المجموعة	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب	معامل مان وتنى u	معامل w	قيمة z	مستوى الدلالة
١	مفاهيم السياحة الشاطئية	المجموعة الأولى "التعلم الحر"	20	10.50	210	000	210	5.739	.000**
		المجموعة الثانية"التعلم الموجه"	20	30.50	610				

ويتضح من الجدول السابق مايلي:

- **توجد فروق ذات دلالة احصائيه بين متوسطي رتب درجات أفراد المجموعه الأولي"درست بالاكتشاف الحر" ومتوسط رتب درجات أفراد المجموعة الثانية"درست بالاكتشاف الموجه" على مستوى المفاهيم التاريخيه حيث كانت قيمة"Z=٥.٧٣٩" وهي دالة عند مستوى دلالة"٠١." وبمقارنة متوسطي رتب درجات المجموعه الأولى"درست بالاكتشاف الحر" ودرجات المجموعه الثانيه "درست بالاكتشاف الموجه" على مستوى مفاهيم السياحة الشاطئيه نجد أن متوسط رتب درجات أفراد المجموعه الأولى "١٠.٥٠" ومتوسط رتب درجات أفراد المجموعه الثانية "٣٠.٥٠" وبالتالي تصبح الفروق لصالح المجموعه الثانية والتي درست بالاكتشاف الموجه.**



الفرض الرابع:

وينص الفرض الرابع على"توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى (.05) بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الاكتشاف الحر والتلاميذ التى درست بالاكتشاف الموجه في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الجغرافيه على مستوى مفاهيم سياحة المؤتمرات"

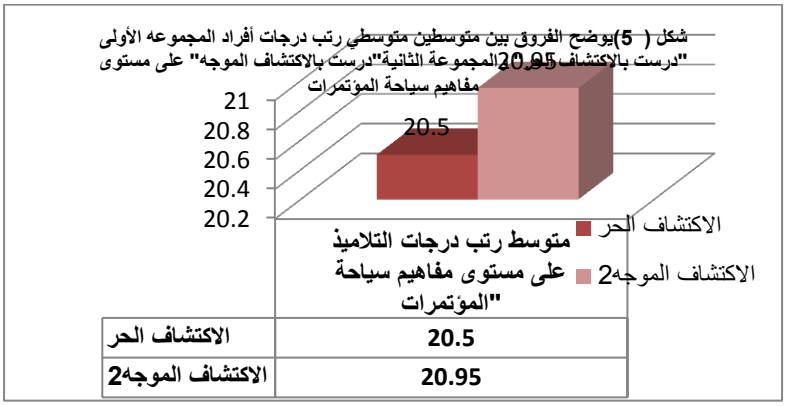
ولإختبار صحة الفرض الثالث قامت الباحثه باستخدام اختبار مان وتني للتعرف على دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين المجموعه الأولى والتي درست باستخدام الاكتشاف الحر وتلاميذ المجموعه الثانية والتي درست بالاكتشاف الموجه في التطبيق البعدي على مستوى مفاهيم سياحة المؤتمرات والجدول رقم (٧) يوضح ما تم التوصل إليه.

جدول رقم (٧) يوضح نتائج اختبار مان وتني للمقارنه بين متوسطي رتب درجات المجموعه الأولى"درست باستخدام بالاكتشاف الحر" والمجموعة الثانية"درست باستخدام بالاكتشاف الموجه" في التطبيق البعدي على مستوى مفاهيم سياحة المؤتمرات

م	مستوى الاختبار	المجموعة	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب	معامل مان وتنى u	معامل w	قيمة z	مستوى الدلالة
١	مفاهيم سياحة المؤتمرات	المجموعة الأولى "التعلم الحر"	20	20.05	401	191	401	.424	.672
		المجموعة الثانية"التعلم الموجه"	20	20.95	419				

ويتضح من الجدول السابق ما يلي:

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي رتب درجات أفراد المجموعه الأولى "درست بالاكتشاف الحر" والمجموعة الثانية"درست بالاكتشاف الموجه" على مستوى مفاهيم سياحة المؤتمرات حيث كانت قيمةZ"=٦٧٢. وهي غير دالة عند أي من مستويات الدلالة الإحصائية المعروفه.



الاكتشاف الحر	20.5
الاكتشاف الموجه2	20.95

الفرض الخامس:

وينص الفرض الخامس على " توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى (.05) بين متوسطات درجات طلاب المجموعة التجريبية التي درست باستخدام الاكتشاف الحر والتلاميذ التى درست بالاكتشاف الموجه في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الجغرافيه ككل".

ولإختبار صحة الفرض الخامس قامت الباحثه باستخدام اختبار مان وتني للتعرف على دلالة الفروق بين متوسطي رتب درجات تلاميذ المجموعتين المجموعه الأولى والتي درست باستخدام الاكتشاف الحر وتلاميذ المجموعه الثانية والتي درست بالاكتشاف الموجه في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الجغرافيا ككل.

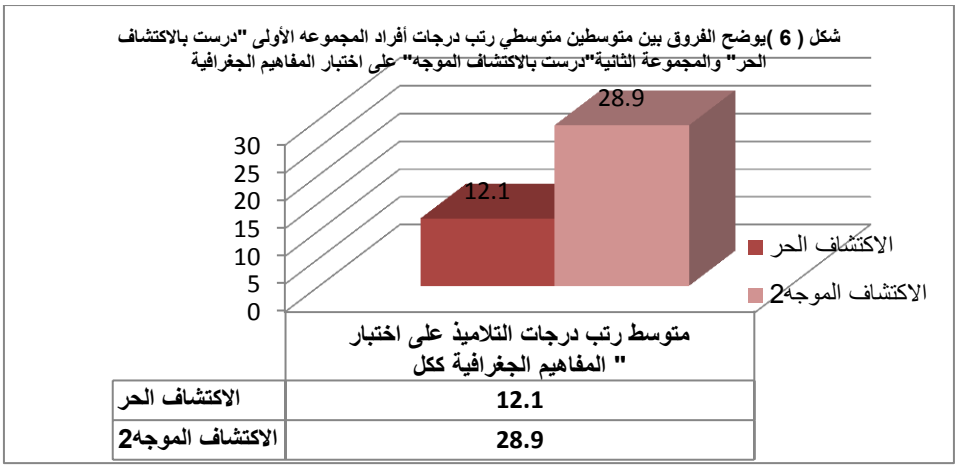
والجدول رقم (٨) يوضح ما تم التوصل إليه.

جدول رقم (٨) يوضح نتائج اختبار مان وتني للمقارنة بين متوسطي رتب درجات المجموعه الأولى"درست باستخدام بالاكتشاف الحر" والمجموعه الثانيه"درست باستخدام بالاكتشاف الموجه" في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الجغرافيا ككل.

م	المقياس	المجموعة	ن	متوسط الرتب	مجموع الرتب	معامل مان وتنى u	معامل w	قيمة z	مستوى الدلالة
١	اختبار المفاهيم الجغرافيا ككل	المجموعة الأولى "التعلم الحر"	20	12.10	242	32	242	4.613	.000**
		المجموعة الثانية"التعلم الحر"	20	28.90	578				

ويتضح من الجدول السابق مايلي:

- توجد فروق ذات دلالة احصائيه بين متوسطي رتب درجات أفراد المجموعه الأولي"درست بالاكتشاف الحر" ومتوسط رتب درجات أفراد المجموعة الثانية"درست بالاكتشاف الموجه" على اختبار المفاهيم الجغرافيا ككل حيث كانت قيمة "Z=٤.٦١٣" وهي دالة عند مستوى دلالة"٠١." وبمقارنة متوسطي رتب درجات المجموعه الأولى"درست بالاكتشاف الحر" ودرجات المجموعه الثانيه "درست بالاكتشاف الموجه" على مستوى اختبار المفاهيم الجغرافيا ككل نجد أن متوسط رتب درجات أفراد المجموعه الأولى "١٢.١٠" ومتوسط رتب درجات أفراد المجموعه الثانية "٢٨.٩٠" وبالتالي تصبح الفروق لصالح المجموعه الثانية والتي درست بالاكتشاف الموجه.



تفسير نتائج البحث نظرياً:

هدف البحث الحالي إلى التعرف على فعالية الألعاب التعليمية الافتراضية بنمطيها الموجه والحر في إكساب تلاميذ الصف الرابع الابتدائي المفاهيم الجغرافيه وأسفرت النتائج عن تفوق المجموعة التجريبية التى درست بالنمط الموجه عن التي درست بالنمط الحر.

أولاً تفسير نتائج تفوق المجموعة التجريبية التي اعتمدت على الألعاب الافتراضية باستراتيجية التعلم الموجه:

ترى الباحثة أن تفوق المجموعة التجريبية الألعاب التعليمية باستراتيجية التعلم الموجه على المجموعة الضابطة يرجع إلى:

- عدم استخدام الألعاب التعليمية بمثابة قوالب شكلية مرادفة للتعزيز وتم الربط بينها وبين استراتيجية التعلم الموجه فجعل اللعب هادفا ومثيرا وممتعا.
- عدم المبالغة في تبسيط الموضوعات وبذلك زاد من دافعية المتعلم.
- عدم المبالغة في استخدام الحوافز والتعزيزات.
- استراتيجية اللعب الموجه كانت بمثابة المنظم والمرشد في اللعب.
- قواعد اللعبة كانت واضحة من البداية.

وبذلك تتفق نتيجة البحث الحالي مع الدراسات التالية (إشراح عبد العزيز، ٢٠٠٣)، (محمد إبراهيم الدسوقي، ٢٠٠٣)، (نجلاء يوسف حواس، ٢٠٠٧)، (داليا محمود بقلاوة، ٢٠١١)، (سعاد مصطفى محمد، ٢٠١٤) على أن الألعاب التعليمية نشاط موجه يقوم به المتعملين من أجل تحقيق أهداف تربوية محددة وذلك في بيئة تربوية توفر له الشعور بالمرح والفائدة.

توصيات البحث:

من خلال النتائج التي توصل إليها البحث الحالي، توصى الباحثة بالآتي:

١. الاتجاه لتوظيف الألعاب التعليمية الافتراضية القائمة على استراتيجيات التعلم النشط؛ لفاعليتها فى مراعاة الفروق الفردية بين المتعلمين .

٣. تطوير المقررات للتوافق مع متطلبات التعلم النشط لتلبية احتياجات الطلاب المختلفة.

٤. ضرورة مراعاة المعايير التى تم التوصل اليها عند تصميم ألعاب تعليمية افتراضية قائمة على استراتيجيات التعلم النشط.

مقترحات البحث:

في ضوء نتائج البحث الحالي، ومن خلال مراجعة الدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث، تقترح الباحثة الموضوعات البحثية الآتية:

١. فاعلية الألعاب التعليمية الافتراضية القائمة على استراتيجية التعلُّم النشط وأثره على تنمية المفاهيم الجغرافيه.
٢. فاعلية الألعاب التعليمية الافتراضية القائمة على استراتيجية التعلُّم النشط وأثره على اتجاهات المتعلمين نحو التعلم
٣. فاعلية الألعاب التعليمية الافتراضية القائمة على استراتيجية التعلُّم النشط وأثره على اتجاهات الدافعية للإنجاز لدى الطلاب المعلمين.
٤. فاعلية الألعاب التعليمية الافتراضية القائمة على استراتيجية التعلُّم النشط وأثره على تنمية مهارات إنتاج الوسائل التعليمية.

المراجع:

أميرة ممدوح عبد الغني (٢٠٠١). ***فاعلية برنامج علاجي مقترح بإستخدام الألعاب التعليمية لتنمية مهارة التعامل مع الكمبيوتر لدي تلاميذ الحلقة الابتدائية***، رسالة ماجيستير، معهد الدراسات التربوية، جامعة القاهرة.

أميمة محمد عفيفي (٢٠٠٧). ***أثر برنامج للألعاب التعليمية في تنمية التفكير الابتكاري والاتجاه نحو العلوم لدي الأطفال***، مجلة كلية التربية، جامعة بني سويف.

تامر المغاوري الملاح (٢٠١٦). ***الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية : رؤية جديدة عن التلعيب***،دار السحاب للنشر والتوزيع، ط١، القاهرة.

داليا محمود بقلاوة (٢٠١١). ***فاعلية تطوير ألعاب تعليميةإلكترونية في تنمية التفكير الإبداعي لدي تلاميذ المرحلة الابتدائية***، رسالة ماجيستير، كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد.

زينب صالح الشيبانية (٢٠٠٦). ***التعلم النشط بين النظرية والتطبيق***، مجلة التطوير التربوي، سلطنة عمان.

إبراهيم عبد الفتاح يونس (٢٠٠٤). ***تكنولوجيا التعليم بين الفكر والواقع***. القاهرة: دار قباء للنشر والتوزيع.

إبراهيم مرزوق (٢٠٠٣). ***تعلم فن الرسوم المتحركة***. القاهرة: دار بن سينا.

أحمد حاتم سعيد عبد المنعم، ياسر محمود فوزى(٢٠١٠).***الخيال والتفكير البصري كأساس لبناء تعلم بصري قائم على الجمع بين الواقع والصورة الممثلة له***.الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية.

أحمد طلعت (٢٠٠٩). ***فاعلية استخدام البرمجيات الرسوم المتحركة لإكساب مهارات اللغة الإنجليزية في مرحلة التعليم الأساسي***. رسالة ماجستير. كلية التربية النوعية. جامعة المنصور.

أحمد عبد اللطيف عبادة، أنور رياض عبد الرحيم (١٩٨٦). ***أنماط التعلم والتفكير لدى الأطفال. مجلة العلوم التروبوية***. كلية التربية والتربية الرياضية. جامعة المنيا. المجلد٢. العدد ٧. يناير.

أحمد فؤاد هنو (٢٠٠٣). ***المرحلة الإبداعية والرسوم التحضيرية في أفلام الرسوم المتحركة***. رسالة دكتوراة. قسم الجرافيك.كلية الفنون الجميلة.جامعة حلوان.

إكرام فاروق وهبة (٢٠٠٩). ***أسس تصميم أدوات البحث التعليمية على الشبكة العنكبوتية مع نموذج مقترح لبناء دليل بحث في مجالات تكنولوجيا التعليم***. رسالة دكتوراة، كلية التربية بجامعة حلوان.

إمام محمد على البرعي (٢٠١٠).**تعليم الدراسات الاجتماعية وتعلمها: الواقع والمأمول**.دسوق: دار العلم والإيمان.

انتصار خليل عشا، فريال محمد أبوعواد، إيمان عيد (٢٠١٢).***أثر استراتيجيات التعلم النشط في تنمية الفاعلية الذاتية والتحصيل الأكاديمي لدى طلبة كلية العلوم التربوية التابعة لوكالة الغوث الدولية*** مجلة جامعة دمشق، العدد ١، المجلد ٢٨.

لمياء محمد أيمن خيري (٢٠١٨). ***التعلم النشط*** ، جمهورية مصر العربية: دار يسطرون للنشر.

أمل السيد الظاهر (٢٠٠٦). ***العلاقة بين التكوين المكاني للصور الثابتة والصور المتحركة في برامج الوسائل المتعددة والتحصيل الدراسي***. رسالة ماجستير ،كلية التربية. جامعة الزقازيق.

أمل عبد الفتاح سويدان(٢٠٠٨):***فاعلية استخدام السبورة الذكية في تنمية مهارات إنتاج البرامج التعليمية لمعلمات رياض الأطفال في ضوء احتياجاتهن التدريبية***"، المؤتمر العلمي للجمعية العربية لتكنولوجيا التربية ٢٠٠٨، جامعة القاهرة.

سها أبو الحاج، حسن المصالحة (٢٠١٦)، ***استراتيجيات التعلم النشط: أنشطة وتطبيقات عملية***، (الطبعة الأولى)، عمان–الأردن: مركز ديبونو لتعليم التفكير.

إيمان مكرم مهنى شعيب (٢٠٠٦). ***فاعلية برنامج مقترح باستخدام الرسوم المتحركة في تحصيل تلاميذ الصف الثالث الابتدائي وإكسابهم بعض مهارات الحاسب الآلي واتجاهم نحو المادة***. رسالة دكتوراة . كلية التربية . جامعة المنيا.

اشراح عبد العزيز (٢٠٠٣). ***توظيف الألعاب التعليمية في تنمية مهارات الثقافة البصرية لدى المعاقين سمعيا***، ورقة عمل مقدمة للمؤتمر العلمي التاسع تحت عنوان مجلة تكنولوجيا التعليم لذوي الاحتياجات الخاصة، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، جامعة حلوان، ٢–٤ ديسمبر، ص.٢٩٧.

بدر السنكري (٢٠٠٣). ***أثر نموذج فان هايل في تنمية مهارات التفكير الهندسي والاحتفاظ بها لدى طلاب الصف التاسع الأساسي بغزة***.رسالة ماجستير.الجامعة الإسلامية.غزة.

سعاد أحمد شاهين (٢٠١٤). ***طرق تدريس تكنولوجيا التعليم***، دار الكتب الحديث، القاهرة.

ضياء الدين محمد مطاوع (٢٠٠٠). ***فعالية الألعاب الكمبيوترية في تحصيل التلاميذ متعسري القراءة الدسلكسيين لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية***، رسالة الخليج العربي، العدد٧٧.

سعاد مصطفى محمد (٢٠١٤). ***فاعلية برنامج مبني على استراتيجيات الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض المهارات الحياتية للأطفال ذوي الإعاقات الذهنية***. رسالة ماجستير، كلية التربية النوعية، جامعة بورسعيد.

فضل الأكوع (٢٠١٦). ***أثر استخدام استراتيجيات التعلم النشط في تدريس مقرر الأجهزة الطبية علي تحصيل طلبة المستور الرابع هندسة طبية حيوية***، جامعة العلوم والتكنولوجيا اليمنية،المجلة العربية لضمان جودة التعليم الجامعي، اليمن، مجلد ٩، عدد ٢٤.

قاسم البري (٢٠١١). ***أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدي طلبة المرحلة الأساسية***، المجلة الأردنية في العلوم التربوية، المجلد(٧)، العدد(١).

محمد أبو ريا, وآخرون (٢٠٠١). ***أثر استخدام التعلم باللعب المنفذة من خلال الحاسوب في اكتساب طلبة الصف السادس الاساسي لمهارات العملية الحسابية***، مجلة دراسات العلوم التربوية، العدد (٢٨).

محمد محمود الحيلة (٢٠٠٤). ***الألعاب من أجل التفكير والتعليم***، دار الميسرة للنشر، عمان.

مرام أحمد عثمان (٢٠١٢). ***أثر ألعاب الكمبيوتر التعليمية في التحصيل المعرفي لتلاميذ المرحلة الابتدائية في تدريس الحاسب وأدائهم بعض مهارات التعامل معه***، رسالة ماجيستير، كلية التربية، جامعة المنيا.

ماريا بيرس، جنفيف لاندو (٢٠٠٧). ***اللعب ونمو الطفل***، ترجمة عبدالرحمن سليمان، القاهرة، مكتبة زهراء الشرق.

محمد قنديل، رمضان بدوي (٢٠٠٧). ***الألعاب التربوية في الطفولة المبكرة***، عمان، دار الفكر.

نبيل جاد عزمي (٢٠١٤). ***بيئات التعلم التفاعلية***، دار الفكر العربي للطباعة والنشر والتوزيع، ط١، القاهرة.

هيام غائب، وفاء عبدالرزاق (٢٠٠٩). **فاعلية الالعاب التعليمية في تحصيل طالبات الثاني المتوسط وتنمية اتجاهاتهن نحو مادة الكيمياء. مجلة الفتح .العدد ٤٠.**

Available at: http://www.uobabylon.edu.iq/uobcoleges/service_showarticle.aspx?fid=11&Pubid=1155

أميرة إبراهيم إبراهيم الشافعي (٢٠٠١). ***فعالية استخدام ألعاب كمبيوتر التعليمية على الوسائط المتعددة في تنمية مفردات اللغة الإنجليزية والاتجاهات نحو المادة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية***. رسالة ماجستير غير منشورة. كلية التربية. جامعة المنوفية.

إبراهيم عبدالوكيل الفار. (٢٠٠٤). ***تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين***. القاهرة: دار الفكر العربي.

محمد الحيلة (٢٠٠٤). ***أثر الألعاب التعليمية اللغوية المحسوبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي***. مجلة نجاح الجامعة للأبحاث (العلوم الإنسانية).١٦.

محمد إبراهيم الدسوقي (٢٠٠٣). ***الألعاب التعليمية الإلكترونية: مدخل لرعاية ذوي الاحتياجات الخاصة***، ورقة عمل مقدة للمؤتمر العلمي التاسع تحت عنوان مجلة تكنولوجيا التعليم لذوي الاحتياجات الخاصة، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، جامعة حلوان، ٢-٤ ديسمبر، ص٢٥٢.

جابر عبد الحميد.(٢٠٠٣). ***نظريات التعلم وسيكولوجية التعلم***. القاهرة: دار النهضة العربية.

رانيا حامد محمدين سالم. (٢٠٠٤). ***فعالية برنامج كمبيوترى مقترح لتنمية بعض المهارات الاجتماعية للأطفال مستخدمي الكمبيوتر***. رسالة دكتوراه. كلية رياض أطفال.جامعة القاهرة.

زينب محمد أمين.(٢٠٠٠). ***إشكاليات حول تكنولوجيا التعليم***. القاهرة: دار الهدى.

سماح عبد الفتاح مرزوق (٢٠٠٨). ***دور التعلم المبرمج في تنمية بعض المفاهيم الفيزيقية لطفل الروضة باستخدام ألعاب الكمبيوتر***.رسالة دكتوراه.كلية رياض أطفال.جامعة القاهرة.

سهام قديس حكيم (٢٠٠٨). ***فاعلية برنامج للرسوم المتحركة باستخدام الفيديو التفاعلي على السلوك العدواني ومستوى أداء بعض مهارات الجمباز للمعاقين ذهنياً***. رسالة ماجستير.كلية التربية.جامعة حلوان.

ضياء الدين مطاوع (٢٠٠٠).***فعالية الألعاب التعليمية الكمبيوترية في التحصيل التلاميذ متعسري القراءة لبعض مفاهيم العلوم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية***. مجلة التربية العملية. جامعة عين شمس. المجلد الثالث. العدد ٢. يوليو.

مندور عبدالسلام (٢٠٠٦). **أساسيات إنتاج واستخدام وسائل تكنولوجيا التعليم**
Available at: http://dict.die.net/attention/

حسن حسين زيتون (١٩٩٩). ***تصميم التدريس: رؤية منظومية***. القاهرة: عالم الكتب.

حسن حسين زيتون(٢٠٠١). ***مهارات التدريس***. القاهرة: عالم الكتب.

حسن ربحي مهدى (٢٠٠٦).***فاعلية استخدام برمجيات تعليمية على التفكير البصري والتحصيل في تكنولوجيا لدى طالبات الصف الحادى عشر***.رسالة ماجستير. غير منشورة.الجامعة الاسلامية.غزة.

حنان محمد فوزي الصادق (٢٠٠٦). ***القيم المتضمنة في الرسوم المتحركة في التليفزيون المصري لأطفال ما قبل المدرسة***. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة المنوفية.

حنان العناني (٢٠١٢). ***اللعب عند الأطفال الأسس النظرية – التطبيقية***
Available at: https://sites.google.com/site/ebda3rds/mraj3

رافع النصير وماجد أبو جابر (١٩٩٤).***أثر استخدام الرسوم التوضيحية بالشفافيات على التحصيل المباشر والمؤجل بمستوى الاستيعاب***، مجلة أبحاث يرموك.سلسلة العلوم الإنسانية والاجتماعية.المجلد العاشر.العدد٢.

رامي إسكندر (٢٠٠٥). ***تقويم الرسوم المتحركة التعليمية لمرحلة ما قبل المدرسة***. رسالة ماجستير. معهد ***الدراسات التربوية***. جامعة القاهرة.

راند عبد العليم منير(٢٠٠٨).***فاعلية استراتيجية مقترحة قائمة على قراءة الصور في تنمية مهارات التفكير التوليدي البصري لدي أطفال الروضة***.مجلة القراءة والمعرفة.الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة عين شمس، العدد ٧٨ مايو.

تغريد الشيخ (٢٠٠٦) ***.تربية و تعليم الطفل من خلال اللعب***
Available at: https://sites.google.com/site/ebda3rds/mraj3

سهام قديس حكيم (٢٠٠٨). ***فاعلية برنامج للرسوم المتحركة باستخدام الفيديو التفاعلي على السلوك العدواني ومستوى أداء بعض مهارات الجمباز للمعاقين ذهنياً***. رسالة ماجستير. قسم التمرينات الإيقاعية والجمباز. كلية التربية الرياضية للبنات. جامعة حلوان.

سهير زكريا فودة(١٩٩٠).***أثر استخدام الرسوم التوضيحية على تعلم مفاهيم العلوم. مجلة البحث في التربية وعلم النفس.كلية التربية***.جامعة المنيا.العدد الثالث.المجلد الرابع.

محمد صالح خطاب، مرفت عبدالرؤوف عرفات (٢٠٠٢).رياض الأطفال الأهداف والأنشطة التعليمية.مكتبة الفلاح للنشر والتوزيع، الكويت.

محمد شاكر الصرايرة (٢٠١١). أثر التدريس باستخدام الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الجغرافية لدى طلبة الصف السابع الأساسي لمحافظة الكرك. رسالة ماجستير.جامعة مؤته.

نجلاء يوسف حواس (٢٠٠٧). ***استخدام المنظمات المتقدمة والألعاب التعليمية في تدريس قواعد اللغة وأثرهما على التحصيل والميل نحو المادة وبقاء التعلم لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي***، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية جامعة عين شمس.

Cynthia J. Brame, "Active Learning" ،cft.vanderbilt.edu, Retrieved 31-10-2019.

Tricia Whenham (3-10-2018), "9 benefits of active learning (and why your college should try it)" ،www.nureva.com

Dannii Foley, Computer Games - Education, M/Cyclopedia of New Media

Srinivasan Ramani et al. Games as Skins for Online Tests, HP Laboratories, July 21, 2008.. نسخة محفوظة ٢٤ ديسمبر ٢٠١٠ على موقع واي باك مشين

crawford ،Chris (2003). Chris Crawford on Game Design. New Riders. ISBN 0-88134-117-7.

Becta.(2001).Computer Games in Education Project Revisted,11/12/2017,from http://www.Becta.org.Uk/technology/software/curriculum/computergames/index.htm.

Bialystok E. (2006***). Effect of bilingualism and computer video game experience on the simon task***, Canadian Journal psycology, vol. 60, P.p 68-70.

J. feng, I. Spence, J. pratt (2007***). Playing action video games reduces or eliminates gender differences in spatial cognitions***, psychological science, vol. 18.

GS. Green, D, Bavelier (2007***): Action video game experience alters the spatial resolution of attention***, psychological science, vol. 18.

Merrilea J. Mayo (2009) ***Videao games: A Route to large scale STEM Education?, American Association for the Advancement of Science***, Vol 323, no. 591.

Srinivasan Ramani et al. Games as Skins for Online Tests, HP Laboratories, July 21, 2008.

Richard Joiner, Jo Lacovades, Martin Owen, etc. (2011). ***Digital Games, Gender and Learning in Engineering: Do Female Benfit as Much as Males?***, Journal of Science Education and Technology, vol 20, no 2.

Salen,K & Zimmerman,E (2004). ***Rules of play: Games design fundamentals***. Cambridge, MA; MIT Press.

Squire,K.(2001).Video Games in Education. Comparavite Media Studies Department,Massachusetts Institute of Technology,Cambridge,USA.

- **ثالثاً مواقع الانترنت :**
- آلاء جابر (٢٠١٦)

Available at: (http://mawdoo3.com/مفهوم_التعلم_النشط_واستراتيجياته), access in 5/8/2017, last update: 2016.

- أميمة الأحمدي (٢٠١٢)

Available at: (http://sites.google.com/site/modernteachingstrategies/virtualenvironmen/t_and_education), access in: 7/6/2017, last update: 2012.

حنان العناني(٢٠١٦). اللعب عند الأطفال

Available at: (https://sites.google.com/site/ebda3rds/mraj3)access in:1/12/2017,lastupdate:2015.

- علي زهدي (٢٠١٢)

Available at: (http://www.shatharat.net/vb/showthread.php?t=2398), access in: 9/6/2017, last update: 2009>

- http://bohoutmadrassia.blogspot.com.eg/2014/03/blog-post_2334.html
- http://srv3.eulc.edu.eg/eulc_v5/Libraries/Thesis/BrowseThesisPages.aspx?fn=ThesisPicBody&BibID=11315492&TotalNoOfRecord=223&PageNo=13&PageDirection=previous
- http://al3loom.com/?p=13053
- http://vr-tec.blogspot.com.eg
- http://pro3xplain.com/2015/
- www.ekb.eg
- www.eulc,eg