جامعة المنصورة
كلية السياحة و الفنادق

الألعاب التعليمية كإتجاه حديث فى تدريس المواد الفندقية

إعداد

ا/ الهام محمود السولية
باحثة دكتوراه قسم الدراسات الفندقية
السياحة والفنادق السابق -جامعة المنصورة

أ.م.د/محمد شديد حسن
قسم الدراسات الفندقية
بكلية السياحة والفنادق
جامعة الفيوم

ا.د/ وائل محمود عزيز
قسم الدراسات الفندقية
بكلية السياحة والفنادق
جامعة المنصورة

الملخص:

يهدف البحث إلى معرفة مدى أثر تطبيق الالعاب التعليمية فى إستيعاب الطلاب فى المدارس الثانويه الفندقية ولتحقيق هذا الهدف تم التعرف على أهمية التعلم بالالعاب التعليمية فى خلق روح المشاركة و تحسين الإستيعاب و جعل الطالب مشاركا فعالا فى العملية التعليمية، دور الألعاب التعليمية فى تطوير المهارات المهنية والمعرفية للطلاب، من خلال توزيع إستمارة إستبيان على الطلاب بالفرقة الأولى بالمدارس الثانوية الفندقية بالدقهلية حيث بلغ عدد الإستمارات التى تم توزيعها (٢١٥) استمارة بالثلاث مدارس كان من بينهما (٢٠٧) إستمارة صالحة للتحليل الإحصائى بنسبة قدرها **٩٦.٣%**، وإجراء مقابلة شخصية مع عدد (١٢) مدرس من مدرسى المواد الفندقية بالمدارس الثانوية الفندقية الثلاث بالدقهلية. وقد توصلت نتائج الدراسة الميدانية إلى أن الألعاب التعليمية تساهم فى تنمية المهارات المعرفية والمهنية للطلاب، تتيح الفرصة للطلاب للمشاركة فى العملية التعليمية، الحاجه إلى توفر متخصصين لتصميم ألعاب مناسبة وتضمين مناهج دراسية تتناسب مع تطبيق الألعاب التعليمية وكذلك توفر أماكن مجهزة بالإمكانيات اللازمة للتطبيقات العملية.

*الكلمات المفتاحية:الألعاب التعليمية، التعليم الفندقى، التصميم الجرافيكى

Educational Games As A Modern Trend In Teaching Hotel Courses

Abstract

Application of educational games in teaching hotel subjects in Hotel high schools. To achieve this objective, a self administrated questionnaire was developed and directed to a random sample of students in the Hotel high schools. A total of ٢١٥ forms, only ٢٠٧ forms were valid to analysis. And conducting a personal interview with ١٢ teachers. The result of the study found that Educational games contribute to the development of professional and cognitive skills of students, Giving students the opportunity to participate in the educational process, The need for specialists to design appropriate educational games. Providing places equipped with the necessary tools, Providing appropriate educational curricula for educational games.

Key words: Educational games - Hotel education - Graphic design

المقدمة

يعمل التعليم على إحداث تغيير فى سلوك الأفراد صغارا كانوا أم كبارا على نحو يزيد من حسن الأداء والفعالية فى الموضوع المطلوب منهم تعلمه، ولقد تعددت طرق التدريس وتطورت عبر الزمن من كونها وسيلة لإيصال المعلومات من المعلم إلى المتعلم وذلك فى طرق التدريس التقليدية، إلى كونها أنشطة وإجراءات من أجل تنظيم المجال الخارجى الذى يحيط بالمتعلم كى ينشط ويغير سلوكه المعرفى والمهارى والوجدانى كما ترى طرق التدريس الحديثة.(زيتون، ٢٠٠٣)

الإتجاهات الحديثة فى التدريس تساعد على تركيز إنتباه المتعلمين ونقلهم من دور المتلقى إلى دور المشارك والمتفاعل، و تعد الألعاب التعليمية من أبرز الوسائل التعليمية التى تحقق للمتعلم هذا الدور الإيجابى، بما تحتويه من مواد تعليمية جيدة وأنشطة تربوية هادفة، كما يمكن إستخدام الألعاب التعليمية فى جميع المواد الدراسية ومع جميع المستويات العمرية والمستويات المعرفية المختلفة للمتعلمين(الغزو، ٢٠٠٤).

هذ ويعد اللعب من الأنشطة الفطرية التي يمارسها الأطفال منذ الأشهر الأولي لولادتهم،وتتعدد أشكاله فمنها الفردى والجمعي،

المنظم والعشوائي، وأيا كان شكل اللعب الذي يمارسه الطالب فأنه يخلق لديه الشعور بالمتعة والسعادة، فضلا عن إسهامه في تسهيل نموه في الجوانب الانفعالية، والإجتماعية، والمعرفية، والجسمية(أبو جدي، ٢٠١٠)

وهناك إتجاه تربوى يدعم التعلم بالألعاب التعليمية ويعطيه قيمة علميه كبيرة ، اذ تشير الدراسات التى تناولت الإتجاهات الحديثة فى التدريس إلى أهمية وحيوية إستخدام الالعاب التعليمية لما لها من فوائد فى تطوير الأداء المهنى للطلاب ورفع مستوى التحصيل الدراسى للطلاب ،فهناك دراسات إهتمت بتطبيق وإستخدام الأساليب الحديثة فى التدريس من خلال دراسات أجريت فى التعليم الأساسى والثانوى والتعليم الفنى **أما فى التعليم الفنى الفندقى** فإنه لا توجد أى دراسات فى هذا المجال ولذلك جاءت اهمية البحث بأنه موضوع حديث وجديد لم يتطرق له أحد من قبل ،على الرغم من حيويه المواد الفندقية وتوفر إمكانية التنويع بأساليب التدريس بما فى ذلك التعلم بالألعاب التعليمية. وذلك لقلة الدراسات السابقة التى أهتمت بإستخدام الألعاب التعليمية فى تدريس المواد الفندقية .

تكمن مشكلة الدراسة الحالية فى ضعف إستخدام طرق وأساليب التدريس الحديث فى المدارس الثانوية الفندقية (نظام الثلاث سنوات)، حيث مازال الإعتماد حتى الأن على طرق التدريس التقليدية وذلك من خلال إلقاء الشرح للطلاب داخل الفصول التقليدية وتكدسها بالطلاب .

هذا وتهدف الدراسة إلى معرفة مدى أثر تطبيق الالعاب التعليمية فى إستيعاب الطلاب فى المدارس الثانويه الفندقية وذلك من خلال:

الإطار النظرى:

أن التدريس بإستخدام الألعاب التعليمية من النظريات والأساليب الحديثة التى ظهرت فى الفترة الأخيرة بمجال التعليم والتعلم، فهو من الطرق التى تساعد بشكل فعال فى تنمية الميل نحو المادة الدراسية، وذلك نظرا لما توفره من بيئة تعلم تفاعلية، يكون المتعلم فيها نشطا وإيجابيا، ومتحملا للمسئولية، ويتعلم وفقا لقدراته وإستعداداته، وسرعته الذاتية، مما يولد لديه شعور بالرضى، والإرتياح نحو عملية التعلم، ومن ثم يتكون لديه ميلا نحو الدراسة، مما يساعد على تحقيق المناهج الدراسية، بممارسة الألعاب التعليمية المطروحة خلالها.(عبدالقادر، ٢٠١٠)

عرف عبدالله، (٢٠١٥) بأن الألعاب التعليمية هى نشاط سلوكى هام يقوم بدور رئيسى فى تكوين شخصية الفرد، وتأكيد تراث الجماعة أحيانا، وهو ظاهرة سلوكية فى الكائنات الحية، وتتميز بها الفقريات العليا، والإنسان على وجه الخصوص.

هذا ويوجد هناك عدة فوائد للعب أوضحها (جاد، ٢٠٠٤) بالجوانب الأتية:

١-إشباع رغبة الطالب فى اللعب وإدخال السرور إلى قلبه وجعله نشيطا وفعالا.

٢-توسيع أفاق المعرفة لدى الطالب وزيادة معلوماته.

٣-تنمية حواس الطالب.

٤-تساعد الطالب على إكتساب أنماط السلوك.

٥-مساعدة الطالب على إكتساب السلوك العلمى فى التفكير، فيتعلم من خلالها الإنتباه والملاحظة والتفكير والتحليل والمقارنة وبيان أوجه الشبه والإختلاف التى يقوم بها الطالب.

٦-تنمية القدرة على التركيز والإنتباه لدى الطالب.

٧-يتعرف الطالب إلى أخطأه و أخطاء الأخرين من خلال اللعب الجماعى فيصحح تلك الأخطاء.

أنواع الألعاب التعليمية

أشار باظة، (٢٠٠٢) إلى أنواع اللعب وهى كما يلى:

- **اللعب الإيهامى:** يقوم هذا النوع من اللعب على الخيال والتظاهر، حيث الإشارة إلى الأشياء مع عدم تواجدها مثل تلذذ الطالب بالشرب من الكوب، على الرغم من كونها فارغة.
- **اللعب الإستكشافى والحركى:** يلاحظ السلوك الإستكشافى والإستطلاعى لدى الطالب عادة عندما يتلقى لعبة جديدة لها مكونات خاصة مثل الأزرار أو المحولات، وهى اللعب التى تحدث أصواتا أو تعطى إضاءة، ويحاول الطالب فك لعبة وإستطلاع ما بداخلها أو تجميعها.
- **اللعب بالتقليد:** يعتبر اللعب الإيهامى مزجا بين الواقع والخيال.

- **اللعب الإجتماعى:** ويقصد به الألعاب التى يقوم فيها تقاسم دمى وأنشطة وتحديدها وتقبلها وفقا لقواعد معينة.
- **اللعب التمثيلى:** يرتبط بالقدرة على التفكير الرمزى، حيث يقوم الطالب بتقمص شخصيات الكبار، ويعكس نماذج من الحياة الإنسانية والمادية من حوله.

التعليم الفندقي

إن مستقبل صناعة الفنادق وتطورها مرهون بشكل رئيسى بكفاءة وفاعلية التعليم الفندقى الذى يؤهل العمالة المدربة والمتسلحة بالمعرفة والمهارات المهنية الملبية لطلبات السوق الفندقى، فالتعليم الفنى الفندقى يعتبر إستثمار جيد للمستقبل، ولذلك لابد من تحديث مؤسساته ومناهجه وأساليب ومستوى القائمين عليه حتى يلبى متطلبات سوق العمل، ويعد التعليم الثانوى الفندقى فى مصر أحد الفروع الرئيسية والمهمة للتعليم المهنى، حيث أبدت وزارة التربية والتعليم إهتماما واضحا بهذا النوع من التعليم فى خططها التطويرية لتحسين التعليم (سعودى، ٢٠١٧).

الشروط الواجب توافرها لتوظيف الألعاب التعليمية فى تدريس المواد الفندقية:

أن إستخدام الألعاب التعليمية فى المواد الفندقية قد يسهم فى تحصيل الطلاب وقدراتهم لذاتهم وزيادة رضاء الطلاب عن أنفسهم وعن أدائهم وبالتالى بناء الصورة الإيجابية للطالب عن نفسه وبالتالى تشكل صورة إيجابية للطالب عن ذاته(الرفاعى، ٢٠١٨).

يعد المدرس العامل الهام فى نجاح أو إخفاق توظيف الألعاب التعليمية وتحقيق أهدافها التعليمية، وقد حدد(Mulligan, ٢٠٠٣) عدد من الشروط الهامة لكى يتم توظيف الألعاب التعليمية بشكل جيد منها:

- دراسة اللعبة بدقة وإتقان، وذلك لمعرفة قوانينها وأدوار الطلاب، تهيئة البيئة التعليمية المناسبة لإجراء اللعبة التعليمية وذلك بالتأكد من سلامة أجهزة الكبيوتر اللازمة لتنفيذ اللعبة.

- التأكد من مدى إتقان الطلاب لمهارات الكمبيوتر اللازمة لتشغيل وممارسة الألعاب ومعلجة المشكلات.
- توضيح أهداف اللعبة وقواعدها وخطوات السير فيها وكيفية الفوز من أجل إيجاد عنصر التشويق وربط اللعبة بالموقف التعليمى(Mulligan, ٢٠٠٣))

التصميم الجرافيكى فى تنفيذ الألعاب التعليمية

تصميم الجرافيك هو نهج إبداعى يقوم به مصمم أو مجموعة من المصممين بناء على طلب العميل ويتعاون على تنفيذ معطياته المادية مجموعة من المنتجين (عمال طباعة ، مبرمجين ، مخرجين ، إلخ) من أجل إيصال رسالة معينة للجمهور المستهدف(الطائى، ٢٠١٦) .

عرفه (السالمى، ٢٠١٤) بأن مصطلح تصميم الجرافيك يعود إلى عدد من التخصصات الفنية والمهنية التى تركز على الإتصالات المرئية وطرق عرضها، وتستخدم أساليب متنوعة لإنشاء والجمع بين الرموز والصور أو الكلمات لخلق تمثيل مرئى للأفكار والرسائل، ويستخدم مصمم الجرافيك تقنيات مثل فن الخط والفنون البصرية ، تنسيق الصفحات للوصول إلى النتيجة النهائية، هذا وغالبا ما يشير تصميم الجرافيك إلى كل من

العملية (التصميم) التى من خلالها يتم إنشاء التواصل وكذلك المنتجات (التصاميم).

إستخدام إستراتيجية التعلم بالألعاب التعليمية داخل القاعة الدراسية

يمر إستخدام إستراتيجية التعلم بالألعاب التعليمية داخل القاعة الدراسية بعدة مراحل

المرحلة الأولى: مرحلة توزيع الطلاب داخل القاعة الدراسية:

- يتم توزيع الطلاب داخل القاعة إلى مجموعات صغيرة يجمعها هدف مشترك هو إنجاز المهمة المطلوبة وتحمل مسؤولية تعلمهم وتعلم زملائهم.
- إختيار قائد لكل مجموعة على أن يتغير القائد فى الألعاب القادمة.
- أن تتخذ المجموعات شكل دائرى وألا يزيد عدد المجموعة الواحدة عن خمسة طلاب (Duatepe, ٢٠٠٥).

المرحلة الثانية: مرحلة توزيع إدارة وقت المحاضرة:

- إعطاء عشرة دقائق للعصف الذهنى لكل مجموعة حسب موضوع المحاضرة.
- إعطاء عشرة دقائق لإستعراض الأفكار الرئيسية المستنبطة من المجموعات من خلال تعليق رؤساء المجموعات حول ما توصلت إلية كل مجموعة من أفكار مع الأخذ بعين الإعتبار عدم التكرار لهذه الأفكار الجديدة لموضوع الدرس من قبل المجموعات الأخرى.
- تسجيل هذه الأفكار على السبورة من قبل منسق كل مجموعة أو من قبل المدرس نفسه(Ball, ٢٠٠٢).

المرحلة الثالثة: مرحلة المدرس:

- يعطى المدرس عشرون دقيقة من زمن المحاضرة لإبراز النقاط التوضيحية لموضوع المحاضرة وإعطاء أمثلة توضيحية حسب الشرح المطلوب نقله إلى الطلاب من خلال النقاط التى لم يبرزها الطلاب أثناء إستعراض الأفكار الرئيسية للمحاضرة والإشادة للمجموعات التى حققت أقصى توضيح لموضوع الدرس.

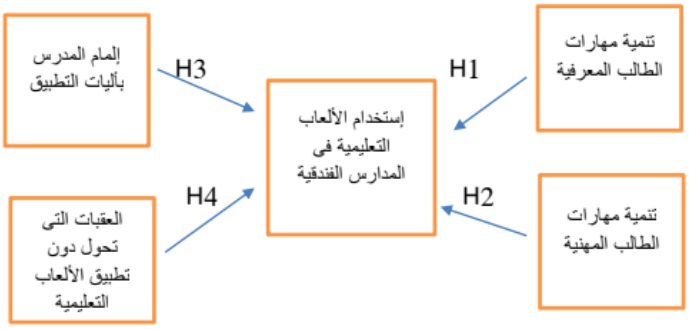
- الإعداد المسبق الجيد من قبل المدرس من خلال تجاربه مع الطلاب فى الإستعداد للإجابة ومشاركة الأفكار مع الزملاء والتوضيح لنقاط يتوقع المدرس إستثارتها من قبل الطلاب أنفسهم(Gibson, ٢٠٠٧).

المرحلة الرابعة: مرحلة التقويم والمراجعة:

- يعطى المدرس الجزء المتبقى من زمن الحصة للمناقشة والحوار حول الأفكار المستنبطة من المجموعات وحسب ما ورد فى شرح المدرس لموضوع الحصة وإستثارة الطلاب فى داخل المجموعات حول بعض التساؤلات والتعليقات المتعلقة بموضوع الدرس لم تكن واضحة فى أذهانهم داخل المجموعات الصغيرة أثناء الجوله الأولى من زمن المحاضرة وحسب ما ورد من إضافات أو توجيهات من قبل المدرس، وهذه الملاحظة يكون المدرس مسئول عنها أثناء ملاحظته لكل مجموعة وتسجيل النقاط الإيجابية والسلبية أثناء قيادة الطلاب أنفسهم فى داخل المجموعات فى النقاش حول موضوع

الدرس. ثم يأتى دور المدرس فى إبرازاها إذا دعت الحاجة لها من خلال دعم الإيجابيات ومناقشة السلبيات الواردة من الطلاب أنفسهم أثناء النقاش فى المرحلة الأولى من زمن الحصة(Gallenstein, ٢٠٠٥).

نموذج الدراسة:



ومن ثم تقوم الدراسة على إختبار صحة الفروض التالية:-

١- **الفرضية الأولى:**توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند درجة معنويه(٠.٠٥) بين تنمية مهارات الطالب المعرفية وإستخدام الألعاب التعليمية.

٢- **الفرضية الثانية**:توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند درجة معنويه(٠.٠٥) بين تنمية مهارات الطالب المهنية وإستخدام الألعاب التعليمية.

٣- **الفرضية الثالثة**:توجد علاقة ذات دلالة إحصائية عند درجة معنويه(٠.٠٥) بين إلمام المدرس بأليات تطبيقها وإستخدام الألعاب التعليمية.

٤- **الفرضية الرابعة**:تؤثر العقبات التى تحول دون تطبيق الألعاب التعليمية عند درجة معنويه(٠.٠٥) على إستخدام الألعاب التعيمية فى المدارس الفندقية.

منهجية الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على الألعاب التعليمية كإتجاه حديث فى تدريس المواد الفندقية، ومن أجل تحقيق هدف الدراسة تم إستخدام أسلوب المنهج الوصفى كأحد مناهج البحث العلمى.

أداة الدراسة:

اعتمدت الدراسة الحالية على ثلاثة محاور رئيسية، تضمن الأول منها: البيانات الشخصية لأفراد عينة الدراسة. بينما أشتمل القسم الثاني أسئلة موضوعية تغطي أبعاد الدراسة ويتضمن هذا الجزء (٤) عبارات تختص بالطالب وهى هل تؤيد تطبيق التعليم بالألعاب التعليمية داخل المدرسة الفندقية؟ –هل يمكن إستخدام التعليم بالألعاب التعليمية جنبا إلى جنب مع التعليم التقليدى دون أن يتقاطعا؟– ما تقييمك لتطبيق الألعاب التعليمية داخل المدرسة الفندقية ؟ – إلى أى مدى تساهم توفر البنية التحتية بالمدرسة فى تطبيق الألعاب التعليمية. أخيرا، القسم الثالث ويشمل عبارات توضيحية تغطي أبعاد الدراسة ويتضمن هذا الجزء(٢٦)عبارة، ومصدرها(**عبدالعال، ٢٠١٤**) و(**حسن، ٢٠١٣**) **و** (**سعودى، ٢٠١٧**) **و** (**الحريرى، ٢٠١٩**) . وقد تم تصميم قوائم الإستبيان في هذه الدراسة لتكون الوسيلة الرئيسة لجمع البيانات الميدانية بجانب المقابلة الشخصية مع مجموعة من المدرسين بالمدراس الفندقية و المعنيين بموضوع الدراسة والذى بلغ عددهم (١٢) مدرس ومدرسة فى تخصص المواد العملية الفندقية، وإستندت فى تصميم المقابلة على الدراسات النظرية وتتكون من جزئين الجزء الأول وهى البيانات الشخصية ، الجزء الثانى وهى البيانات

الموضوعية وتتكون من(٩) عبارات ومصدرها (قضبان، ٢٠٠٨) و(الرفاعى، ٢٠١٨) و (محمد، ٢٠٠٨) .

مجتمع الدراسة و حجم العينة

تم إستخدام نظام الحصر الشامل وإستخدام كافة المجتمع كعينة نظرا لقلة عدد الطلاب الحاضرين في المدارس الثانوية الفندقية عينة الدراسة وذلك وفق الاجراءات الاحترازية المتبعة لمنع تفشي وباء كورونا. وتتكون العينة من الطلاب بثلاث مدارس ثانوية فندقية وهى عينة شاملة يرجع ذلك لأن مدارس العينة كل المدارس الثانوية الفندقية بمحافظة الدقهلية وفقا لتقارير مديرية التربية والتعليم وإدارة التعليم الفني فإن عدد الطلاب في المدارس الفندقية عينة الدراسة ٤٥٠ طالب[١]، لكن بعد اجراء المسح الميداني بلغ عدد الطلاب الحاضرين ٢١٥ طالب بالفرقة الأولى بالثلاث مدارس.

كما شملت الدراسة الميدانية أيضا إجراء العديد من المقابلات الشخصية مع مجموعة من المدرسين بالمدارس الفندقية حيث بلغ عدد المدرسين فى المدارس الثانوية الفندقيه ٢٧ مدرس ومدرسة فى التخصصات المختلفة، وتم إجراء المقابلات مع مجموعة من

[١] إحصائية أعداد الطلاب في المدارس الفندقية بمديرية التربية والتعليم وإدارة التعليم الفني

المدرسين عينة الدراسة وعددهم (١٢) مدرس ومدرسة في التخصصات الفندقية " المكاتب الأمامية – فن الخدمة – فن الطهى " . الجدول التالي يوضح المدرسين بالمدارس الثانوية الفندقية عينة الدراسة والتي تم إجراء العديد من المقابلات الشخصية معهم:

مقياس الإجابة على فقرات الاسئلة

التصنيف	موافق بشدة	موافق	محايد	غير موافق	غير موافق بشدة
الدرجة	٥	٤	٣	٢	١

النتائج والمناقشة:

تم توزيع إستمارة الإستبيان على طلاب الفرقة الأولى بالمدارس الفندقية بمحافظة الدقهلية للتعرف على أرائهم فى التدريس بالألعاب التعليمية، وفيما يلى عرض تفصيلى لنتائج الدراسة الميدانية التى تم التوصل إليها:

تحليل البيانات الشخصية للطلاب

المتغير		التكرارات و النسب المئوية		الترتيب
		ت	%	
١- الجنس	ذكر	١٤٢	٦٨.٦	١
	أنثي	٦٥	٣١.٤	٢
المجموع		٢٠٧	١٠٠%	
٢- السن	أقل من ١٦	٠	٠	٣
	١٦ – ٢٠	٢٠٧	١٠٠	١
	أكبر من ٢٠	٠	٠	٢
المجموع		٢٠٧	١٠٠%	
٣- السنة الدراسية	الأولي	٢٠٧	١٠٠	١
	الثانية	٠	٠	٢
	الثالثة	٠	٠	٣
المجموع		٢٠٧	١٠٠%	

يتضح ان معظم أفراد عينة الدراسة هم من الذكور حيث بلغت نسبتهم ٦٨.٦ % ، بينما بلغت نسبة الاناث ٣١.٤ %، ويعطى الباحثة ذلك إلى طبيعة العمل في القطاع الفندقي التي تناسب الذكور بنسبة أكبر. وأن جميعهم في الفئة العمرية (١٦ – ٢٠) بعدد (٢٠٧) فرداً و بنسبة (١٠٠%). توضح تلك النتيجة أن فئة الشباب هي الفئة الأكثر تواجدا بالمدراس الثانوية الفندقية. كما

تبين أن الفرقة الأولى هو الذي في المرتبة الأولي بعدد (٢٠٧) فرداً و بنسبة (١٠٠%)، جاءت تلك النتيجة حيث أنه تم توزيع الإستمارات على طلاب الفرقة الأولى حيث أنهم الأكثر عددا بالمدارس وأنهم الأصغر سنا والأكثر تشويقا لتجريب هذه النوعية من طرق التدريس الحديثة.

تحليل نتائج الأسئلة الموضوعية

١. هل تؤيد تطبيق التعليم بالألعاب التعليمية داخل المدرسة الفندقية؟

الاجابة	التكرار	النسبة (%)	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
لا	١٦	٧.٧	١.٩٢	٠.٧٨٩
نعم	١٩١	٩٢.٣		
المجموع	**٢٠٧**	**%١٠٠**		

تبين من الجدول أن (٩٢.٣%) منهم لديهم رغبة في تطبيق التعليم بالألعاب التعليمية داخل المدرسة الفندقية. في حين أن

٧.٧% ليس لديهم رغبة في تطبيق التعليم بالألعاب التعليمية داخل المدرسة الفندقية.

٢. هل يمكن استخدام التعليم بالألعاب التعليمية جنبا إلى جنب مع التعليم التقليدي دون أن يتقاطعا؟

الاجابة	التكرار	النسبة (%)	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
لا	١٨	٨.٧	١.٩١	٠.٨٢٨
إلي حد ما	٦٧	٣٢.٤		
نعم	١٢٢	٥٨.٩		
المجموع	**٢٠٧**	**%١٠٠**		

تظهر النتائج أن أغلب أفراد عينة الدراسة منهم يروا أنه يمكن إستخدام التعليم بالألعاب التعليمية جنبا إلى جنب مع التعليم التقليدي بشكل عام بمتوسط ١.٩١.

٣. ما تقييمك لتطبيق الألعاب التعليمية داخل المدرسة الفندقية ؟

الاجابة	التكرار	النسبة (%)	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
ضعيف	١٣٨	٦٦.٧	١.٧٧	١.٢٤٣
مقبول	١٩	٩.٢		
جيد	١٨	٨.٧		
جيد جدا	٢٣	١١.١		
ممتاز	٩	٤.٣		
المجموع	**٢٠٧**	**%١٠٠**		

٤. إلى أى مدى تساهم توفر البنية التحتية بالمدرسة فى تطبيق الألعاب التعليمية؟

الاجابة	التكرار	النسبة (%)	الوسط الحسابي	الانحراف المعياري
غير متوفر	١١	٥.٣		

تماما				
غير متوفر	١٦٥	٧٩.٧	٢.٢٦	.٨٧٦
إلي حد ما متوفر	١١	٥.٣		
متوفر	٦	٢.٩		
متوفر تماما	١٤	٦.٨		
المجموع	**٢٠٧**	**%١٠٠**		

تظهر النتائج أن أغلب أفراد عينة الدراسة يروا أنه لا يتوافر البنية التحتية بالمدرسة اللازمة لتطبيق الألعاب التعليمية بشكل عام بمتوسط ٢.٢٦. توضح تلك النتيجة أن البنية التحتية بالمدرسة اللازمة لتطبيق الألعاب التعليمية تحتاج إلي تطوير.

تحليل محاور إستمارة الاستبيان

م	العبارات		درجة التكرار و النسبة المئوية					المؤشرات الإحصائية	
			غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة	المتوسط	الانحراف
١	تساهم الألعاب التعليمية فى إيصال المعارف النظرية إلى الطالب بطريقة سهلة ومشوقة	ك	١٨	٩	٨١	٧٠	٢٩	٣.٤٠	١.٠٦٥
		%	٨.٧	٤.٣	٣٩.١	٣٣.٨	١٤		
٢	تساعد على تعاون الطلاب الجماعى مع بعضهم البعض فى التعرف على أقسام المطبخ المختلفة	ك	١٠	٢٠	٢١	١٥٦	٠	٣.٥٦	.٨٥٦
		%	٤.٨	٩.٧	١٠.١	٧٥.٤	٠		
٣	إتاحة الفرصة للطلاب على التعرف بطرق الخدمة المختلفة بالمطعم "الفرنسية – الوسية – الإنجليزية – الأمريكية"	ك	٠	٠	٢٣	٣٢	١٥٢	٤.٦٢	.٦٧٨
		%	٠	٠	١١.١	١٥.٥	٧٣.٤		
٤	تعزيز معرفة الطلاب بأقسام المكاتب الأمامية وطبيعة المهام الوظيفية لكل وظيفة	ك	٩	١٨	٢٧	٦٠	٩٣	٤.٠١	١.١٥١
		%	٤.٣	٨.٧	١٣	٢٩	٤٤.٩		
		%	١٤.٥	٤.٨	٢٦.٦	٣٢.٩	٢١.٣		

٥	تقوى معرفة الطلاب بدورة حياة النزيل فى الفندق	ك	١٠	١٠	٤٠	١٣٦	١١	٣.٦٢	.٨٥٦
		%	٤.٨	٤.٨	١٩.٣	٦٥.٧	٥.٣		
المتوسط الحسابي العام								٣.٨٤	٠.٩٢١

تنمية مهارات الطالب المعرفية

يتضح أن أفراد عينة الدراسة موافقون على عبارات بعد تنمية مهارات الطالب المعرفية بمتوسط حسابي عام (**٣.٨٤**من ٥) وهو متوسط حيث أنه يقع في الفئة (٣.٤١ إلى ٤.٢٠) وهذا يتفق مع (Moreno-Ger, ٢٠٠٨) الذى أوضح فى دراسته أن الموقف التعليمى فى اللعبة الإلكترونية التى تعرض على المتعلم يعد مثيرا ويتطلب إستجابة إيجابية حتى ينتقل إلى خطوة جديدة ، وبما أن المتعلم يكون قد إستجاب للمثير، لذلك فإن اللعبة التعليمية تعرض له النتيجة الفورية وتكون بمثابة التعزيز للمتعلم الذى يدفعه لمواصلة اللعب، والذى يتوافق ذلك مع طبيعة المهام الوظيفة للمكاتب الأمامية التى تتطلب أن يكون الموظف ملم بكل المهام الوظيفة والتحرك السريع للإستجابة لطلبات النزلاء.

تنمية مهارات الطالب المهنية

م	العبارات		درجة التكرار و النسبة المئوية					المؤشرات الإحصائية	
			غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة	المتوسط	الانحراف
١	تنمية مهارات الطلاب فيما يتعلق بأساسيات المل بأقسام المطبخ المختلفة وإستخدام الأجهزة والمعدات المختلفة	ك	٥	٦	٢٧	١١٨	٥١	٣.٩٩	.٨٤٥
		%	٢.٤	٢.٩	١٣	٥٧	٢٤.٦		
٢	تنمية مهارات الطلاب فيما يتعلق بتطبيق أنواع الخدمة المختلفة "كالروسية – الفرنسية – الإنجليزية – الأمريكية"	ك	٧	١٢	١٢٥	٦٣	٠	٣.١٨	.٦٨٤
		%	٣.٤	٥.٨	٦٠.٤	٣٠.٤	٠		
		%	٢١.٧	١٧.٤	٣٥.٧	١٣.٥	١١.٦		
٣	تنمية مهارات الطلاب فيما يتعلق بتطبيق عمليات حجز وتسكين ومغادرة النزلاء	ك	٠	٠	١٩٥	٦	٦	٣.٠٩	.٣٧٢
		%	٠	٠	٩٤.٢	٢.٩	٢.٩		
٤	تنمية مهارات الطلاب فى العمل كفريق عمل وإنجاز المهام فى الوقت المحدد	ك	١٣	١٨	٤٦	٤٥	٨٥	٣.٨٣	١.٢٣٤
		%	٦.٣	٨.٧	٢٢.٢	٢١.٧	٤١.١		
	المتوسط الحسابي العام							٣.٥٢	٠.٧٨٣

يتضح أن اجابات أفراد عينة الدراسة موافقون على عبارات بعد تنمية مهارات الطالب المهنية بمتوسط حسابي عام (**٣.٥٢**من ٥) وهو متوسط حيث أنه يقع في الفئة (٣.٤١ إلى٤.٢٠) وجاء هذا بالإتفاق مع دراسة (محمد، ٢٠١١) أن التركيز على أخلاقيات مهنه الفندقة والقيم والإتجاهات الإيجابية المرتبطة بها مثل إحترام العمل وتقديره والتحلي بأخلاقياته المهنية والتعاون والعمل بروح الفريق والدقة والنظام يساعدد ذلك الطلاب على القدرة على العمل بأقسام المطبخ المختلفة وإستخدام الأجهزة والمعدات المتاحة بالتعاون مع بعضهم البعض وإنجاز العمل والإيصال إلى الناتج المطلوب تنفيذه.

العقبات التي تحول دون تطبيق الألعاب التعليمية بالمدارس الفندقية

م	العبارات		درجة التكرار و النسبة المئوية					المؤشرات الإحصائية	
			غير موافق بشدة	غير موافق	محايد	موافق	موافق بشدة	المتوسط	الانحراف
١	إهمال الطلاب للكتب الدراسية المقررة	ك	٢	٨	٠	١٥٣	٤٤	٤.١١	.٦٦٧
		%	١	٣.٩	٠	٧٣.٩	٢١.٣		
٢	الحاجة إلى مدرسين ملمين بتطبيقات الألعاب التعليمية	ك	١١	٠	٢٢	٥٤	١٢٠	٤.٣١	١.٠٣٥
		%	٥.٣	٠	١٠.٦	٢٦.١	٥٨		
٣	الحاجة إلى تضمين مناهج دراسية تتناسب مع تطبيق الألعاب التعليمية	ك	١١	٣	٦٣	٩٩	٣١	٣.٦٦	.٩٣٦
		%	٥.٣	١.٤	٣٠.٤	٤٧.٨	١٥		
		%	٠	٠	١٦.٩	٦٤.٣	١٨.٨		
٤	عدم وجود متخصصين جرافيك لتصميم الألعاب التعليمية	ك	٠	٧	٦٣	١٢٦	١١	٣.٦٨	.٦٢٧
		%	٠	٣.٤	٣٠.٤	٦٠.٩	٥.٣		
٥	عدم وجود فصول مجهزة لتطبيق دروس الألعاب	ك	٠	٧	١١٠	٦٠	٣٠	٣.٥٥	.٧٨٠
		%	٠	٣.٤	٥٣.١	٢٩	١٤.٥		

	التعليمية								
٦	وجود أعداد كبيرة من الطلاب فى الفصول الدراسية	ك	٤	٠	١٢٤	٧٣	٦	٣.٣٧	.٦٤٠
		%	١.٩	٠	٥٩.٩	٣٥.٣	٢.٩		
		%	٥.٣	٧٩.٧	٥.٣	٢.٩	٦.٨		
٧	عدم وجود أليات محددة لعمليات تقييم تطبيقات الألعاب التعليمية	ك	١٣٨	١٩	١٨	٢٣	٩	١.٧٧	١.٢٤٣
		%	٦٦.٧	٩.٢	٨.٧	١١.١	٤.٣		
		%	٣٥.٧	٣٨.٦	٩.٧	٦.٣	٩.٧		
المتوسط الحسابي العام								٣.٤٩	٠.٨٤٦

يتضح أن أفراد عينة الدراسة موافقون على عبارات بعد العقبات التي تحول دون تطبيق الألعاب التعليمية بالمدارس الفندقية بمتوسط حسابي عام (٣.٤٩ من ٥) وهو متوسط حيث أنه يقع في الفئة من(٣.٤١ إلى ٤.٢٠)

نتائج المقابلة الشخصية مع المدرسين

التوزيع التكراري والنسبي للعينة طبقاً للجنس

الجنس	التكرار	النسبة (%)
ذكر	٦	%٥٠
أنثي	٦	%٥٠
المجموع	١٢	%١٠٠

أن نسبة متساوية بين المدرسن والمدرسات وهذا يدل عى أن القطاع التعليمى الفندقى مناسب لعمل الرجل والنساء ويستوعب كلا الجنسين.

التوزيع التكراري والنسبي للعينة طبقاً للسن

السن	التكرار	النسبة (%)
من٣٠ – أقل من٤٠	٢	%١٦.٧
من٤٠ – ٥٠	٧	%٥٨.٣
أكبر من ٥٠	٣	%٢٥.٠
المجموع	١٢	%١٠٠

كما تبين أن أن هيكل المدرسين بالمدارس الفندقية تتكون من شرائح عمرية تتركز في مرحلة الشباب الناضج وكبار السن، مما يحتم ضرورة التعامل مع هذه الشرائح بطريقة تتلاءم مع خصائصها التي تحدد احتياجاتها ومتطلباتها.

التوزيع التكرارى والنسبى للعينة طبقاً للمؤهل العلمي

المؤهل العلمي	التكرار	النسبة (%)
ثانوي	١	%٨.٣
بكالوريوس	٧	%٥٨.٣
ماجستير	٣	%٢٥.٠
دكتوراه	١	%٨.٣
المجموع	١٢	%١٠٠

أظهرت النتائج أن (٧) من أفراد عينة الدراسة يمثلون ما نسبته (٥٨.٣%) من إجمالي أفراد عينة الدراسة من المؤهل العلمي (مؤهل عال) ، في حين أن (٣) من أفراد عينة الدراسة يمثلون ما نسبته (٢٥.٠%) من إجمالي أفراد عينة الدراسة من المؤهل العلمي (ماجستير) ، في حين أن (١) من أفراد عينة الدراسة يمثلون ما نسبته (٨.٣%) من إجمالي أفراد عينة الدراسة من المؤهلين العلمين (دكتوراه وثانوي) .

كما أتضح من المقابلة مع المدرسين أن المدارس توفر اجهزة كمبيوتر وأساليب محفزة فى تعليم الطلاب وأن المدرسين تستخدم أساليب تحفيزية.

كما تبين أن هذا يتناسب أكثر مع المواد العملية الفندقية حيث يسهل تدريسها بطريقة الألعاب التعلمية لما لها من مواد مشوقة وتطبيقية التدريس بالألعاب التعليمية يتناسب مع الطلاب في المرحلة الأولى بالمدارس الثانوية الفندقية وذلك لصغر سنهم وهم السن الأكثر تشويقا.

وأظهرت النتائج من المقابلة مع المدرسين ضعف البنية التحتية بالمدارس وعدم توافر أماكن مجهزة للتدريس بهذا النمط وأنهم فى حاجة لمتخصصين فى التصميم والجرافيك لإعداد ألعاب تعليمية تتناسب مع المواد الفندقية، كما أنهم فى حاجه إلى إعداد إدارات المدارس الفندقية لورش عمل وندوات توعية بأهمية الألعاب ورفع الوعى لدى الطلاب بكيفية إستخدامها بشكل أمن مع العملية التعليمية.

التوصيات

إستنادا إلى نتائج الجانب الميدانى توصلت الدراسة إلى العديد من التوصيات :

توصيات موجهه للمدرسين:-

- إعداد ورش عمل لتدريب الطلاب على التعلم بإستخدام الألعاب التعليمية لتعزيز العلاقة بين المدرس والطالب و مراعاته للفروق الفردية بين الطلاب والتدريب على التعامل مع الوسائل الحديثة والإعتماد على الذات.
- يجب أن يقوم المدرس والجهات المسئولة بالمدرسة بالتأكيد على الجانب الأخلاقى فى إستخدام الألعاب التعليمية وذلك من خلال عمل ندوات توعية للطلاب حول أضرار ومخاطر الألعاب التعليمية وكيفية التعامل معها والإستخدام الأمثل لها لرفع كفاءة الطلاب المهنية واالمعرفية.
- دعم المدرس للطلاب فى إستخدام وتطبيق الألعاب التعليمية داخل المناهج الدراسية الفندقية وتدريب الطلاب

عليها وجعله عنصرا فعالا فى العملية التعليمية من خلال التعاون مع الزملاء فى الإستجابه للعبة.

توصيات موجهة للإدارة المدرسية:

- توفير دورات تدريبية للمدرسين على طرق إستخدام الألعاب التعليمية وذلك لإعداد مدرسى التعليم الفنى وخاصة مدرسى المواد الفندقية بالمدارس الثانوية الفندقية من الناحية العلمية والعملية وذلك بتدريبهم قبل وأثناء الخدمة للإطلاع على كل ماهو جديد من الإتجاهات الحديثة فى التدريس .
- توفير متخصصين فى تصميم ألعاب تعليمية تتناسب مع محتوى المواد الفندقية ، وتوفير أمثلة ونماذج عملية تساعد الطلاب فى الفهم والإستيعاب وكذلك محاولة إنشاء أو توافر مراكز لبيع ألعاب تعليمية فنية فندقية .
- ضرورة الإهتمام بتوفير أماكن مجهزة بالإمكانات اللازمة كمعامل حاسوب متطورة بها تطبيقات تصميم الالعاب (جرافيك – انيميشن – ألعاب فيديو) وتوافر

أعداد مناسبة من أجهزة الكمبيوتر التى تتناسب مع أعداد الطلاب كى يتمكن جميع الطلاب من المشاركة الفعلية.

توصيات موجهة لوزارة التربية والتعليم:-

- ضرورة توظيف الطرق الحديثة ومنها "الألعاب التعليمية" فى تدريس المواد الفندقية وتسهيل العقبات التى تحول دون تطبيقها وضبط سلوك الطلاب أثناء إستخدامها وذلك لضمان سير االإتجاهات الحديثة جنبا إلى جنب مع الطرق التقليدية فى تدريس المواد الفندقية.
- توفير طرق للرقابة والإشراف على تطبيق الطلاب لإستخدام الألعاب التعليمية والتأكد من حسن إستخدامها وذلك منعا لإهمال الطالب للكتب الدراسية
- تضمين مناهج دراسية خاصة بالمواد الفندقية تتناسب مع الألعاب التعليمية وتوفير الأدوات والوسائل الخاصة بإمكانية تنفيذها مع كل طالب داخل المدارس الانوية الفندقية.

- توفير مراكز بيع للأنشطه والألعاب التعليمية الفندقية بأسعار مناسبة وتحت إشراف وزارة التربية وطبقا لتوجيهاتها.

الأبحاث المستقبلية:

بناءا على ما تم من نتائج فى البحث هناك بعض النقاط التى تحتاج إلى دراسات وأبحاث مشستقبلية وهى كالتالى طرق إعداد الألعاب التعليمية المناسبة للمناهج التعليمية وبحث تخصص التصميم الجرافيكى وعلاقته بألعاب المواد الفندقية وكيفية إعداد الطلاب لهذه النوعية الحديثة من التدريس وتوعية أولياء الأمور بأهميتها فى تربية وتعليم الأجيال القادمة وتغيير الفكر التقليدى للتدريس وكذلك إعداد دراسة عن سلبيات التدريس بالألعاب التعليمية وإلقاء الضوء عليها وكيفية تفاديها والتغلب على هذه المشكلة وإيجاد حلول علمية لها.

المراجع

- **أبو جدى**، أمجد (٢٠١٠) – **العلاج باللعب مفهوم وتطبيقاته – مجلة البحث العلمى الأردنية** – الأردن . ٢١٧-٢١
- **الغزو**، إيمان محمد (٢٠٠٤) – **دمج التقنيات فى التعليم – (إعداد المعلم تقنيا للألفية الثالثة) – دار القلم للنشر** – الإمارات. ٥٠-٥٣
- **السالمى**، عبد الرازق (٢٠١٤) – **تكنولوجيا المعلومات**– عمان – دار المناهج للنشر والتوزيع.
- **الطائى**، نجلاء (٢٠١٦) – **أثر التكنولوجيا الحديثة على المطبوعات وصناعتها**– معرض أربيل الدولى للكتاب – **العرب اليوم** – الأحد (١٠) نيسان.
- **الرفاعى**، إيمان محمد (٢٠١٨) – **إستخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية فى تدريس الدراسات الإجتماعية لتنمية التحصيل وتقدير الذات لدى التلاميذ المعاقين**

سمعيا بالمرحلة الإبتدائية – رسالة ماجستير – كلية التربية – جامعة المنصورة.٤٢-٦٥

- **باظة،** أمال عبد السميع مليجى (٢٠٠٢) – **النمو النفسى للأطفال والمراهقين – مكتبة الأنجلو المصرية** – القاهرة – مصر.١٦-٣١
- **جاد،** منى محمد على (٢٠٠٤) – التربية البيئية فى الطفولة المبكرة وتطبيقاتها – دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة –عمان – الأردن.١٥-٣١
- **عبدالله،** سالى مجدى (٢٠١٥) – **فعالية الألعاب التعليمية فى تعديل السلوك اللاتوافقى لدى التلاميذ الصم بمرحلة التعليم الأساسى** – رسالة ماجستير– كلية التربية – جامعة المنصورة – مصر.١٥٤-١٧٨
- **عبد القادر،** سامى سعد (٢٠١٠) – **فاعلية الألعاب التعليمية فى تنمية بعض المهارات الحياتية لدى التلاميذ المعاقين عقليا(القابلين للتعلم)** – رسالة ماجستير – معهد الدراسات التربوية – جامعة القاهرة.١٢ –١٧

- **زيتون**، حسن حسين (٢٠٠٣) – **إستيراتيجيات التدريس – رؤية معاصرة لطرق التعليم والتعلم** –القاهرة –عالم الكتب.٢٢-٣٤
- **سعودى**، هبة (٢٠١٧) – **تطوير إعداد معلم التعليم الفندقى فى ضوء إحتياجاته –** رسالة ماجستير- كلية التربية – قسم أصول التربية – جامعة قناة السويس.١٣-٢٥

محمد، فرج هويدى (٢٠١١)- **تقويم أداء المدارس فى مرحلة التعليم الأساسى**- كلية الأداب- جامعة عمر المختار.٥٥-٧٣

-**Ball**, B.(٢٠٠٢): What Mathematical Thinking?, Mathematics Teaching, V (٨١) , Dec , ERIC: EJ٦٦٣٤٨٧

- **Galle stein**, N.L. (٢٠٠٥): Engaging Young Children in Science and mathematics. Journal of Elementary Science Education PP٢٧-٤١.

- **Gibson**, Aldrich, C.(٢٠٠٧), Games and simulations in on line learning "Research and development frameworks" . Hershey, PA: Information Science Publishing, USA pp ١٥-٤٨.

- **Moreno-Ger**., p. (٢٠٠٨). Educational game design for online education, Computers in Human Behavior pp٢٦-٤٥.