" فعالية برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية والدافعية للإنجاز لدي طلاب الدبلوم العام بكلية التربية تخصص التاريخ"

إعداد

أ.م.د/ صلاح عبد السميع عبد الرازق

أستاذ المناهج وطرق التدريس المساعد

كلية التربية / جامعة حلوان

ISSN : 2535- 2032 **print**)

ISSN : 2735-3184 **online**)

العدد 138 ديسمبر 2022م

مقر المجلة: 10 منشية البكري – روكسي – مصر الجديدة – القاهرة

web site. https://pjas.journals.ekb.eg/.

E. e.a.for.social.studies@gmail.com

T. 0 100 272 2265 \ 01061603061

فعالية برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية والدافعية للإنجاز لدي طلاب الدبلوم العام بكلية التربية تخصص التاريخ

اعداد

الدكتور/ صلاح عبد السميع عبد الرازق

المستخلص

- هدف البحث إلى إعداد برنامج تدريبى لتنمية مهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية والدافعية للإنجاز لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية جامعة حلوان تخصص التاريخ ، وتكونت عينة البحث من (٣٠) طالب وطالبة من طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ ، واعتمد البحث على المنهج الوصفي وشبة تجريبي ، وقد استخدم البحث الادوات والمواد التعليمية الآتية:
- الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية فى التاريخ .
- بطاقة ملاحظة للجانب الادائي في تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية فى التاريخ .
- مقياس الدافعية للإنجاز لطلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ.
- برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية والدافعية للإنجاز لدى طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ .

وتوصلت نتائج البحث إلي:

١- يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلى والبعدي للاختبار التحصيلي لمهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية في الجانب المعرفي لصالح التطبيق البعدي.

٢- يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة الجانب الادائي في تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية لصالح التطبيق البعدي.

٣- يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لمقياس الدافعية للإنجاز للطلاب لصالح التطبيق البعدي.

- **الكلمات المفتاحية: برنامج تدريبى ــ مهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية ــ دافعية الانجاز ــ طلاب كلية التربية .**

The effectiveness of a training program to improve the skills of producing educational games and motivation for ،designing achievement for general diploma History major's students at the Faculty of Education.

Prepared By

Dr. Salah Abdel-Samie Abdel-Razek

Abstract

The aim of the research is to prepare a training program to improve the skills of producing educational games and motivating general diploma ،designing History major's students from the Faculty of Education at the Helwan history ،University. The research model consisted of (30) male and female major's students. The research adopted the descriptive and semi-experimental method using the following educational materials and tools:

- Achievement test of the cognitive aspect skills of designing and producing educational games in the subject of history
- A note card of the performance aspect in designing and producing educational games for the subject of history
- A measure of achievement motivation for general diploma history major's students.
- A training program to develop the skills of designing، producing educational games and motivation for achievement for general diploma History major's students.

Research results were:

1. There is a statistically significant difference of (0.5) between the mean scores of the experimental group in the **pre** and **post** of the achievement of designing and producing educational games test in the cognitive aspect skills in favor of the post application.
2. There is a statistically significant difference of (0.5) between the mean scores of the experimental group in the **pre** and **post** application of the performance aspect observation card in the design and production of educational games in favor of the post application.
3. There is a statistically significant difference of (0.5) between the mean scores of the experimental group in the **pre** and **post** application of the achievement motivation scale for students in favor of the post application.

• **Keywords:** training program - skills of designing and producing educational games - achievement motivation - the Faculty of Education students

فعالية برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية والدافعية للإنجاز لدي طلاب الدبلوم العام بكلية التربية تخصص التاريخ

اعداد

الدكتور/ صلاح عبد السميع عبد الرازق

مقدمة

انطلاقاً من الإقبال المتزايد على استخدام التكنولوجيا، كان لابد للنظام التعليمي أن يواكب هذا التطور ويسعى الى تفعيله في بيئة التعليم والتعلم، وينتقل بها من النمط التقليدي الذى يهتم بالتلقين الى بيئة يغلب عليها التعلم النشط ، والى بيئة متطورة تستخدم التكنولوجيا الحديثة وتوظف مستحدثاتها بحيث يتم اعتماد الوسائط المتعددة في عملية التعلم ووفق ممارسات تهم المتعلم وتأتي من واقع بيئته وتعزز لديه القدرة على الابداع وتنمى لديه العديد من المهارات التى تتوافق مع متطلبات وتحديات سوق العمل فى ظل تلك التحديات التكنولوجية والتى ظهرت بوضوح عقب انتشار جائحة فيروس كورونا أو جائحة كوفيد-١٩ والتى فرضت على العالم اجمع اعادة النظر فى طرق التدريس وآليات التقويم بما يتفق مع تلك التحديات.

ومع ثورة التكنولوجيا التي نعيشها وانتشار اجهزة الألعاب المختلفة والهواتف الذكية ، أصبحت الألعاب التعليمية ظاهرة حقيقة في مجتمعنا واكثر تواجداً في حياتنا، لذا كان من الضروري أن يتم توظيف تلك الألعاب في التعليم وتكييفها مع الاهداف التعليمية ، وتعتبر الألعاب التعليمية من أبرز الاستراتيجيات التي تحقق للمتعلم الدور الإيجابي بما تتضمن من مواد تعليمية وأنشطة تربوية هادفة.

وانطلاقاً من كون الألعاب التعليمية من الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التعليم ، حيث تدفع المتعلم في اثناء عرضها للمعلومات للتفاعل مع المواد التعليمية ومع غيره من المتعلمين في مواقف تعليمية يسودها النشاط الهادف ، والمرح والسعادة ، اضافة الى كونها تنمي مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة ،مما يزيد من قدرة المتعلم على التعبير الخلاق والابداع ، كما تتيح للمتعلم قدرا كبيرا من حرية التعبير عن النفس ضمن الأطر والضوابط المقبولة اجتماعيا .

وقد شاع استخدام التعلم باللعب في التدريس في ستينات القرن العشرين نظراً لما أظهرته نتائج البحوث والدراسات من أثر كبير للتعلم باللعب في التعلم وكونه من الوسائل ذات الأثر الكبير في تعديل

سلوك المتعلمين وتنمية اتجاهاتهم ، ورفع قدراتهم على اكتساب المعارف والمهارات لما يتوفر فيها من قدرة على جذب انتباه المتعلمين وضمان استمرار تفاعلهم مع الموقف طوال اللعبة .(الحارثى ، ٢٠١٧)،

وللألعاب التعليمية دور كبير في توليد الإثارة والمتعة والتشويق وتمزج بين التعلم والترفية لزيادة دافعية المتعلمين وتنمية مهاراتهم، وتنمي شخصية المتعلم بكافة جوانبها المعرفية والمهارية والوجدانية، كذلك تهدف إلى توفير بيئة تعليمية تفاعلية متنوعة البدائل تناسب خصائص المتعلمين، وتسمح للمتعلم من خلالها أن يكون إيجابيا في تعلمه، حيث يصحب تعلمه دافعية للتعلم والإنجاز والمنافسة والإتقان. (غنيم ، ٢٠٢٠).

وتتجلي أهمية الدافعية للإنجاز من الوجهة التربوية من حيث كونها هدفا تربويا يحث عليها أي نظام تربوي بغية انجاز اهداف تعليمية باعتبارها احد العوامل المحددة لقدرة المتعلم على التحصيل والانجاز، لهذا فإن استثارة دافعية المتعلمين وتوليد اهتمامات معينة لديهم تجعلهم يقبلون على ممارسة العمل بشكل فعال ويشجعهم على المثابرة على ذلك من اجل تحقيق النجاح والتفوق، وتعد تنمية الدافعية للإنجاز لدى المتعلم من اهم العوامل التي تساعد على نمو شخصيتهم، بالإضافة إلى تنميتها لديهم وتعمل على تنشيط مستوى أدائهم وتحقيق الاهداف التربوية اللازمة ، حيث أنها تزيد من انخراط المتعلم في عمليتي التعليم والتعلم، كما تزيد من مثابرته فى المواقف التعليمية المختلفة ، الأمر الذي يجعله يستمر في بذل الجهد من أجل تحقيق هدفه (يوسف، ٢٠٢١).

ويعتبر امتلاك المعلم لمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية من مهام المعلم المعاصر ، حيث أن التصميم يشمل التنظيم والتنسيق لتحقيق الهدف التعليمي، وتتطلب عملية تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية مجموعة من المعايير والأسس الواجب مراعاتها تتضح عند تصميمها منها ، أن تكون سهلة وقريبة من فهم المتعلمين، وهادفه ومثيرة وممتعة ، مناسبة لميول وحاجات المتعلمين ، وأن يكون محتواها مرتبط بالمحتوى الدراسي، تنمي روح الفريق والتعاون الإيجابي من خلال تطبيق الانشطة الجماعية وكذلك الدافعية للإنجاز لديه (عبدالمنعم ، ٢٠٢٠).

وقد أكدت العديد من الدراسات على ضرورة تدريب المعلمين على تنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية ومنها دراسة (العمرى، ٢٠٢٠) التي على أكدت فاعلية بيئة تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات تصميم الألعاب الإلكترونية في مقرر تفريد التعليم لدى طالبات كلية التربية بجامعة طيبة، ودراسة (عبدالمنعم ، ٢٠٢٠) التي توصلت نتائجها الى فاعلية استراتيجية التعلم بالمشروعات الرقمية في تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات كلية التربية في جامعة الأقصى بغزة، ودراسة (غنيم ، ٢٠٢٠) التي هدفت إلى تنمية مهارات انتاج الالعاب التعليمية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم من خلال

الفيديو التفاعلي، ودراسة (Czauderna & Guardiola, 2019) التي هدفت ألي التدريب على تصميم الألعاب التعليمية.

وبالاطلاع على برامج اعداد المعلم فى مرحلة الدراسات العليا فى كليات التربية بشكل عام ،وكلية التربية جامعة حلوان بشكل خاص نجد ان برنامج الدبلوم العام تخصص مسار معلم يؤكد ضمن اهدافه على أهمية امتلاك طلاب الدبلوم العام لمهارات التدريس الحديثة ، وتوظيف التكنولوجيا فى التدريس وأهمية استخدام الاستراتيجيات الحديثة فى التدريس ، وتوظيفها بما يخدم اعداد المعلم .

مشكلة البحث:

انبثقت مشكلة البحث انطلاقاً من عدة اعتبارات:

- بحكم تدريس الباحث لمقرر استراتيجيات التدريس ومقرر التدريب الميدانى ٢ والذى يمثل الجانب التطبيقى لطلاب الدبلوم العام بكلية التربية تخصص التاريخ، لاحظ الباحث تركيز طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ اثناء التدريب الميدانى على تدريس التاريخ من خلال التلقين، وأن معلمي التاريخ بشكل عام يفضلوا استخدام طريقة التلقين دون غيرها من الاستراتيجيات الحديثة مثل الألعاب التعليمية التى ربما تحتاج الى جهد ووقت من اجل تصميم الدروس باستخدام تلك الألعاب.
- كذلك افتقاد طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ للخبرة الكافية فى الجانب المهنى انطلاقاً من كونهم درسوا الجانب الأكاديمى فى كليات الآداب والآثار، ولم يدرسوا استراتيجيات التدريس فى التخصص، وبالتالى تأتى الحاجة الى التأكيد على أهمية تدريبهم على استراتيجيات التدريس الحديثة ومنها الالعاب التعليمية وتوظيفها فى تدريس التاريخ .
- ما أكدته العديد من الدراسات حول فاعلية الألعاب التعليمية وأهميتها في العملية التعليمية لمراحل التعليم المختلفة، وباعتبارها ضمن الاستراتيجيات الحديثة للتعلم القائم اللعب ، ومن تلك (الحربى ، ٢٠٢٠)، (عبدالرحمن ، ٢٠٢٠) (بهنسى، ٢٠٢١) (البراشدية ، ٢٠١٨) (الرمالي، ٢٠١٩) دراسة (ÖZTÜRK, 2022) ودراسة (Dockterman, 2021) ودراسة ,Anisimov & Inshakova) (2022، (الغوالبى ، ٢٠١٢).
- اثبتت العديد من الدراسات وجود قصور لدى الطلاب المعلمين في امتلاكهم مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية ومنها دراسة (نصار ، ٢٠٢١)، ودراسة (الشناوى ، ٢٠٢١)، ودراسة (أحمد ، ٢٠١٩)، ودراسة (غنيم ، ٢٠٢٠)، ودراسة (حجاب، ٢٠١٥)، ودراسة (غزالة ، ٢٠١٧)، ودراسة) (Jaaska & Aaltonen, 2022 ، ودراسة (Bressler & Annetta, 2021) ،ودراسة (Tay,

J., Goh, Y. M.,, & et, 2022) والتى اكدت على ضرورة تنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية.

- كذلك اثبتت العديد من الدراسات انخفاض مستوى الدافعية للإنجاز لدى الطلاب مثل دراسة (هندي، ٢٠١٩) ودراسة (الرمالي، ٢٠١٩) ودراسة (إبراهيم أ.، ٢٠١٩) ، ودراسة (Ryan, 2001)، ودراسة (برناوي، ٢٠١٨) ،واكدت على ضرورة تنمية الدافعية للإنجاز لدى الطلاب من خلال استراتيجيات وبرامج مختلفة.

في ضوء ما سبق تحددت مشكلة البحث فيما يلي:

وجود قصور لدى طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ بكلية التربية جامعة حلوان في تمكنهم من مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية فى التاريخ وضعف دافعية الانجاز لديهم.

أسئلة البحث

انطلاقاً مما سبق أمكن صياغة السؤال الرئيس للبحث على النحو التالي:

ما فعالية برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية والدافعية للإنجاز لدى طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ بكلية التربية جامعة حلوان؟

وتفرع من السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية التالية:

١- ما مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية اللازمة لطلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ بكلية التربية؟

٢- ما ابعاد الدافعية للإنجاز الواجب تنميتها لدى طلاب الدبلوم العام تخصص تاريخ؟

٣- ما التصور لبرنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية والدافعية للإنجاز لدى طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ؟

٤- ما فعالية برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية في الجانب المعرفي لطلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ؟

٥- ما فعالية برنامج تدريبي قائم على لتنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية في الجانب الأدائي لطلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ؟

٦- ما فعالية برنامج في تنمية الدافعية للإنجاز لدى الطلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ لتصميم وإنتاج الألعاب التعليمية؟

فروض البحث:

١. يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلى و البعدي للاختبار التحصيلي لمهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية في الجانب المعرفي لصالح التطبيق البعدي.
٢. يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة الجانب الادائي في تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية لصالح التطبيق البعدي.
٣. يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لمقياس الدافعية للإنجاز للطلاب لصالح التطبيق البعدي.

أهداف البحث:

هدف البحث الى تقصى مدى :

فاعلية برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية والدافعية للإنجاز لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية تخصص تاريخ وذلك من خلال تعرف فاعلية البرنامج على :

- تنمية مهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية لدى طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ.
- تنمية الدافعية للإنجاز لدى طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ.

أهمية البحث:

قد تفيد نتائج البحث في الآتي:

الأهمية النظرية:

- توجيه أنظار المعلمين والقائمين على العملية التعليمية الى أهمية استراتيجية الألعاب التعليمية فى تدريس التاريخ .
- مسايرة التوجهات التربوية التي تنادى بأهمية اللعب فى تحقيق التعلم الفعال وزيادة دافعية الانجاز.

الأهمية التطبيقية:

- تقديم برنامج تدريبي لطلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ في تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية.

- الاستفادة من التطبيقات التكنولوجية بتقديم نماذج للألعاب التعليمية بما يساعد معلم التاريخ فى انتاج العاب تعليمية في التاريخ على ضوء تلك النماذج.
- توجيه أنظار مطورى مناهج التاريخ و القائمين على تخطيط المناهج وتدريسها إلى ضرورة الاهتمام بتضمين الاستراتيجيات الحديثة في التدريس ومنها الألعاب التعليمية.
- توجيه انظار القائمين على تطوير برامج اعداد معلم التاريخ الى ضرورة الاهتمام بدمج تطبيقات الألعاب الاليكترونية ضمن المناهج الدراسية .
- تطوير برامج الإعداد المهني للطلاب المعلمين بكلية التربية لمواكبة التطورات التكنولوجية والتعامل مع التقنيات الحديثة وتصميم وانتاج ألعاب تعليمية.
- تقديم نموذج لتصميم الألعاب التعليمية فى مادة التاريخ ، يمكن أن يحتذى به في الألعاب التعليمية للمواد الأخرى .
- مساعدة القائمين على تدريس التاريخ وتعليمه لاستخدام طرق حديثة تتمثل في الألعاب التعليمية.
- توعية القائمين على تدريس التاريخ بأهمية استخدام الألعاب التعليمية التي يتم تصميمها باستخدام الوسائط التعليمية ، وعرضها عبر المنصات الاليكترونية .

حدود البحث :

التزم البحث بالحدود التالية :

١- كلية التربية جامعة حلوان.

٢- تطبيق البحث خلال فترة الفصل الدراسي الثاني (٢٠٢١:٢٠٢٢م).

٣- طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ .

أدوات البحث ومواده التعليمية:

تمثلت أدوات البحث الحالي في الآتي:

- **أدوات القياس**
- الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية فى التاريخ من اعداد الباحث .
- بطاقة ملاحظة للجانب الادائي في تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية فى التاريخ من اعداد الباحث .
- مقياس الدافعية للإنجاز لطلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ من اعداد الباحث .
-

- **المواد التعليمية:**
- برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية والدافعية للإنجاز لدى طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ بكلية التربية جامعة حلوان من اعداد الباحث .

منهج البحث:

استخدم البحث الحالي كلا من المنهج الوصفي التحليلي والمنهج التجريبي وذلك على النحو التالي:

١- **المنهج الوصفي:**
تم استخدامه لاشتقاق المفاهيم الخاصة بمصطلحات البحث ووصف وتحديد مشكلة البحث، واعداد الإطار النظري للمتغيرين التابع والمستقل وكذلك للدراسات السابقة، والتعرف على الألعاب التعليمية ومهارات انتاجها، إضافة الى اعداد قائمة بمهارات تصميم الألعاب التعليمية ،وقائمة بأبعاد الدافعية للإنجاز ، اضافة الى تفسير النتائج ومناقشتها.

٢- **المنهج التجريبي:** تم استخدامه عند اختيار عينة البحث، وتطبيق أداة البحث قبليًا وبعديًا؛ لتعرف مدى فعالية برنامج تدريبي في تنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية لدى طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ بكلية التربية جامعة حلوان وأثر ذلك على دافعيةالإنجاز لديهم.

مصطلحات البحث:

البرنامج التدريبي(: (Training program)

يعرفه (جابر ٢٠١٥)بأنه عملية منهجية منظمة، يتم من خلالها إكساب الفرد مجموعة من الخبرات التي تمكنه من أداء مهام عمل معين.

نشاطاً متجدداً ومستمراً يبدأ بالتخطيط ومن ثم التنفيذ ثم التقويم والمتابعة ، ويهدف إلي تطوير المعارف والمهارات والاتجاهات الايجابية لدى المتدرب بما يؤدى الى تنمية مهاراته والتأثير على سلوكة بشكل ايجابىً وتقاس فاعليته بقدر ما يمكن تطبيقه فيما تقدمه البرامج التدريبية على مستوى الفرد والجماعة .

التعريف الاجرائى :

ويُعرَف البرنامج التدريبي إجرائياً فى هذا البحث بأنه عملية منهجية منظمة تهدف إلى إكساب الطالب المعلم بالدبلوم العام تخصص التاريخ مهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية فى التاريخ من خلال تمكينهم من تطوير معارفهم وتنمية مهاراتهم فى تصميم وانتاج ألعاب تعليمية وفق معايير تصميم الألعاب وزيادة دافعية الانجاز لديهم

الألعاب التعليمية:

عرفتها (سلوت، ٢٠١٠) بأنها "نوع من الأنشطة المنظمة محكمة الإطار، التي تحكمها مجموعة من القوانين، وعادة ما يشترك فيها اثنان أو أكثر للوصول إلى اهداف سبق تحديدها، ويدخل في هذا التفاعل عنصر المنافسة وينتهي اللعب بفوز احد الفريقين".

عرفها (الغوالبى ، ٢٠١٢) بأنها " مجموعة من الأنشطة التعليمية التي تهدف إلى تقديم الخبرات التعليمية، من خلال توفير التسلية والمتعة والتفاعل، وتجعل المتعلمين أكثر إيجابية ونشاطاً وتفاعلاً مع المعلم ومع الأقران وأكثر اهتماماً بالدراسة".

التعريف الإجرائي:

مجموعة من الأنشطة التعليمية المنظمة والمخططة التي تهدف إلى تنمية المعارف والمهارات والاتجاهات الايجابية لدة المتعلمين من خلال ألعاب التاريخ التى توفر توفير التسلية والمتعة والتفاعل، وتجعل المتعلمين أكثر إيجابية ونشاطاً وتفاعلاً مع المعلم ومع الأقران وأكثر اهتماماً بدارسة التاريخ .

الدافعية للإنجاز:

عرفها (يوسف، ٢٠٢١) بأنها "بمثابة القوى التي تدفع الفرد وتوجه سلوكه من خلال مجموعة من الظروف الداخلية والخارجية التي تحرك الفرد نحو تحقيق حاجاته "

عرفها (Sarangi, 2015) بأنها "رغبة أو ميول الفرد لبذل الجهود لإنجاز المهام الصعبة بالسرعة الممكنة والتغلب على العقبات والحصول على مستوي عالي من التفوق"

التعريف الإجرائي:

نزعات فسيولوجية ونفسية تنبع من داخل المتعلم تدفعه إلى اداء المهام والانشطة المكلف بها و من خلال البرنامج التدريبي القائم على تصميم وانتاج الألعاب التعليمية فى التاريخ ، بأفضل صورة ممكنة وتحقيق اعلى مستوى من الإنجاز ويتحدد بالدرجة التي يحصل عليها الطلاب في مقياس الدافعية للإنجاز.

الإطار النظرى

أولاً: الالعاب التعليمية

مفهوم الألعاب التعليمية

تعد الألعاب التعليمية من استراتيجيات التعليم والتعلم التي تؤكد عليها الاتجاهات الحديثة في دور اللعب في التعليم والتعلم ، فالألعاب التعليمية ليست مجرد أنشطة مسلية تبعث على المتعة للمتعلم فحسب بل أداة فعالة لمساعدة المتعلم على التعلم في مواقف يكون فيها المتعلم أكثر إيجابية وقد تعددت آراء الباحثين حول تعريف الألعاب التعليمية وتتمثل فيما يلي:

عرفها (الغوالبى ، ٢٠١٢): بأنها "مجموعة من الأنشطة التعليمية التي تهدف إلى تقديم الخبرات التعليمية، من خلال توفير التسلية والمتعة والتفاعل، وتجعل التلاميذ أكثر إيجابية ونشاطاً وتفاعلاً مع المعلم ومع أقرانه وأكثر اهتماماً بالدراسة.

وعرفها (الهويدي، ٢٠١٢) نشاط هادف يتضمن أفعالاً يقوم بها المعلم أو مجموعة الطلاب لتحقيق الأهداف المرغوبة فى مجالاتها المختلفة المعرفية والنفس حركية والوجدانية.

الأسس الفلسفية للألعاب التعليمية:

وقد أشار (جيوسى ، ٢٠٢٠) و (الحريري، ٢٠١٤) أن فكرة الألعاب التعليمية قد انبثقت من عده نظريات وأسس فلسفية تتمثل فيما يلي:

نظرية الطاقة الفائضة:

تذهب هذه النظرية إلى القول بأن اللعب يكون عادة نتيجة وجود طاقة زائدة لدى الكائن الحي وليس بحاجة اليها ، أن اللعب تعبير عن الطاقة الفائضة ، فمعدل اللعب عند الاطفال عال، ولكنه لا يستنفذ كل ما يتولد بهم الطاقة يدفعهم فائض الطاقة إلى اللعب ، وان حرمان الاطفال من الغذاء الكافي يؤدى إلى تلبدهم لكنه لا يوقف نموهم ، فان كان شديد الوطأة فهو ايضا لا يحول دون سير النمو في طريقه، ولكنه لا يتيح للأطفال فائضا من الطاقة يجعلهم يلعبون ويمرحون، وفقا لهذه النظرية فإن المشاعر العليا ونمو الملكات الفنية ينشأ نتيجة لممارسة اللعب، وهذا اكتشاف هام من الناحية التربوية.

نظرية التحليل النفسي (سيجموند فرويد):

كان لهذه النظرية أثر كبير في إكساب مفهوم اللعب هوية خاصة كأحد المفاهيم النمائية، بل وكذلك توجيه النظر إلى اثراء العالم الداخلي للطفل، وإلى الالتفات إلى ان اللعب والسلوك الظاهري ليس هو جوهر الإنسان ، ولا يمكن ان تتوقف الدراسة عند المستوى الظاهر منها بل إلى إمعان النظر في المحتويات المركبة التي تتضمنها والوظائف التي يمكن أن تؤديها هذه المحتويات وعلاقتها بالتخيلات ، وذلك خلاف اتجاهات اخري تكفي برصد وتسجيل ووصف السلوك الظاهر أو تصنيفه وإيجاد الارتباطات بينه وبين سمات اخري في الشخصية.

نظرية الترويح:

تفترض هذه النظرية ان الجسم البشري يحتاج إلى اللعب كوسيلة لاستعادة حيويته، فاللعب وسيلة الجسم لتنشيط بعد ساعات العمل الطويل وهو أيضا يساعد على استعادة الطاقة المستنفذة في العمل.

نظرية الاستجمام:

فهي تشبه نظرية الترويح، حيث ان اللعب يحث الإنسان على الخروج إلي الخلاء وممارسة أوجه نشاط قديم مثل الصيد، السباحة، ومثل هذا النشاط يكتسب الأنسان راحة واستجماما يساعدانه على الاستمرار في عمله بروح عالية.

نظرية بياجيه:

اعتمدت هذه النظرية على مرحل النمو الإدراكي عند الطفل وكيفية التعامل معه وتحريك طاقاته وتنمية قدراته التي تظهر في كل مرحلة من مراحل نموه، وتشجع الطفل ومساعدته في تنمية مواهبه وقدراته العقلية وعلى اتخاذ القرارات حول ما يريد ان يفعله أو كيف يفعله.

أنواع الألعاب التعليمية:

صنف (الديب، ٢٠١٢) الألعاب التعليمية إلى عده أنواع كما يلي:

١. اللعب الإيهامي: وفيه ينغمس اللاعب كلياً في الخيال، كما يتعامل الطفل مع المواد والمواقف كما لو أنها تحمل خصائص الحياة على الأشياء غير الحية.
٢. اللعب الواقعي: حيث يكون فيه فكر الطفل صافياً وهو يدرك تماماً ان الكرسي الذي يلعب به فقط، ولا شيء غير ذلك، ويتعامل مع هذه الألعاب على أساس ما هي عليه في الواقع.

٣. اللعب الإنشائي: يقوم الطفل بصنع أشياء لمجرد الاستمتاع بصنعها وبصرف النظر عن الفائدة الممكن الحصول عليها من صنع الأشياء سوى السمعة الطبية بين زملائه كأن يقوم الأولاد بناء أشياء من الخشب، بينما تفضل البنات الأعمال الدقيقة مثل الخياطة.

٤. اللعب الفردي: فيه يميل الطفل إلى اللعب وحده منفرداً، ويستمر الأطفال في اللعب الفردي مدة طويلة، ويتخلى الطفل عن هذه العادة كلما تقدم بالسن وازدادت خبراته واتصالاته بالأطفال الآخرين.

٥. اللعب الجماعي: يلاحظ أن الأطفال في الرابعة أو الخامسة عادة يلعبون مع بعضهم البعض، والواقع أن كثيراً من الأطفال يخططون لأنفسهم نوعاً من النشاط يزاولونه ويبحثون عن رفيق يشاركهم اللعب، ثم في المرحلة التالية يختار لعبة خاصة، ويبحث عن زملاء يمارسون معه هذه اللعبة.

٦. اللعب التعاوني: وفيه يلعب الطفل مع الآخرين ويعتبر هذا النمط من اللعب أكثر صعوبة مما سبق من أنماط اللعب الأخرى.

٧. اللعب التركيبي : يقوم فيه المتعلم باستخدام الأدوات والمواد لعمل أشياء لها معنى يكتسب منها مفاهيم تلك الأشياء ، ومن أمثلة هذا: اللعب بالمكعبات.

٨. اللعب المخطط أو لعب ما قبل المراهقة وفي هذا النوع من اللعب يختفي اللعب التمثيلي والإيهامي، ويظهر اللعب المخطط المنظم الذي يسود مرحلة ما قبل المراهقة.

٩. اللعب الإجرائي أو اللعب الشعبي : يحتاج هذا النوع من اللعب إلى مهارات ومعارف ويتطلب أداؤه تنظيماً وقواعد، كما يظهر التفكير المنطقي وروح المنافسة، مثل : اللعب بالورق

١٠. اللعب التخيلي : ويلعب فيه الخيال والتصور دوراً أساسياً، ويرتبط اللعب التخيل

١١. اللعب التنافسي والمباريات مثل المباريات المنظمة ذات القواعد، ويتم فيه تعيين أدوار للاعبين، وهدف أساسي يسعى الجميع إلى تحقيقه.

١٢. اللعب الاجتماعي: وفيه يقوم الطفل بتقديم دميته و أشيائه إلى الأطفال الآخرين، ولكنه لا يتخلى عن أشيائه بل يشترط أن يلعب بأشيائه ثم يردها إليه مرة أخرى.

مكونات الألعاب التعليمية:

أشار (إبراهيم إ.، ٢٠١٢) مكونات اللعبة التربوية والتي تتكون من:

الأهداف التعليمية: وترتبط عادة بموضوع الدرس.

مجموعة من اللاعبين ويتم اختيارهم من طلاب الفصل.

أنظمة وقوانين: يحددها المعلمون ويحفظها التلاميذ.

عنصر الزمن : وهو الوقت الذي تتم فيه اللعبة.

النشاط التنافسي : وتعبر عنه حركة المتنافسين أثناء اللعبة.

النتيجة: وتشكل خاتمة اللعبة والتي يتحدد فيها الفائز.

اهداف الألعاب التعليمية:

وقد أشار كلاً من (الشريف، ٢٠١٣) و (الحريري، ٢٠١٤) إلى مجموعة من الأهداف للألعاب التعليمية على النحو التالى:

- تطوير وجدان وتفكير المتعلم.
- شحذ مهارات التفكير، ومهارات التفكير الأساسية مثل الملاحظة والتساؤل والتركيز.
- تنمية مهارات حل المشكلات واتخاذ القرارات السليمة.
- تزويد المتعلم بالمعلومات والمهارات الاجتماعية مثل الانتماء وتقدير الاشياء في بيئة تعليمية مريحة.
- تزويد المتعلم بمجموعة من الاستراتيجيات المناسبة للتعلم .
- تحقيق التفاعل بين المتعلم والأخرين والبيئة وموجودتها مثل الوعي والاستجابة والانتباه.
- إثارة دافعية التعلم لدى المتعلم وحماسه.
- تركيز اهتمام المتعلم على الموضوع الذي تعرضه اللعبة.

الأسس التربوية للألعاب التعليمية:

وقد أشار (أمين ، ٢٠١٨) إلى أن هناك العديد من الأسس التربوية للألعاب التعليمية على النحو التالى :

- **الايجابية والتفاعل:** يجب أن يكون للمتعلم دور إيجابي في العملية التعليمية ويتحمل الجزء الاكبر منها، ويقتصر دور المعلم على الإدارة والتوجيه وتذليل الصعاب امام المتعلم لكى يكون قادر على يمارس دورا إيجابيا.
- **الادارة والتوجيه:** يختلف دور المعلم عند استخدام الألعاب التعليمية عنه عند استخدام أي وسيلة اخرى ، فهو مطالب بشرح الفكرة وقواعد اللعبة وتوزيع اللعبة وبيان فكرتها الأساسية وما تحتويه من مفاهيم والأهداف التي يجب ان يسعوا إلى تحقيقها.
- **رفع مستوى الدافعية** : يجب ان يكون الموقف التعليمي مرتبط بحاجات المتعلم واهتماماته، ويتطلب هذا ان تكون اللعبة قادرة على الإثارة والتشويق مما يجعل المتعلم على درجة مناسبة من الحماس.

- **التنظيم** : الألعاب التعليمية تعتمد فى استخدامها وتنفيذها على توزيع العمل وتقسيم الجماعات وتوزيع الاختصاصات.
- **تمثيل الواقع** :يكون ذلك بتطويع الواقع وتبسيطه واختصاره في حدود عدم الإخلال به بما يتناسب واهداف الموقف.
- **العمل في فريق** : من أجل مواجهة المشكلات ودراستها وتبادل الادوار وفق قواعد اللعبة ، بالإضافة إلى ان إنتاجية المتعلم وتحصيله فى جماعة أفضل من عمله بمفردة.
- **لعب الأدوار** : ويتم ذلك وفق قدرات المتعلمين المشاركين في اللعبة ويعد ذلك بمثابة تدريب على اكتساب المهارات من خلال معايشة الحياة نفسها فى المواقف المصغرة .

استخدام الألعاب التعليمية:

ويشير (محمود ، ٢٠٢٠) الى أن مراحل استخدام الألعاب التعليمية تتمثل فيما يلي::

أولاً: مرحلة الإعداد:

تشمل هذه المرحلة على ما يلي:

١. التعرف إلى اللعبة من جميع جوانبها (المواد، وقانون اللعبة، وآلية استخدام اللعبة، والوقت الذي تحتاجه اللعبة، ومدى ارتباطها بالمنهاج).

٢. تجريب اللعبة قبل دخول الصف.

٣. تهيئة المكان المناسب للعبة، وتحديد الوقت اللازم.

٤. شرح قواعد اللعبة للمتعلمين ، مع التأكيد على الأهداف التي يجب على المتعلمين أن يكتسبوها بعد مرورهم بتلك الخبرة .

ثانياً : مرحلة التنفيذ:

١. التمهيد والتهيئة لتقديم اللعبة، ويتم ذلك من خلال ربط موضوع اللعبة بالخبرات السابقة للمتعلمين.

٢. إعطاء المتعلم الفرصة لكي يصل إلى الهدف المطلوب .

٣. يراعي الفروق الفردية بين المتعلمين ، وذلك لأن لكل متعلم صفات وقدرات واحتياجات خاصة .

٤. المناقشة والاستنتاجات السليمة للدروس المستفادة من اللعبة والعمل على توضيح أسباب فوز الفريق الأول، وأسباب خسارة الفريق الثاني، والعمل على إيجاد الحلول التي تؤدي إلى الفوز في اللعبة

ثالثاً : مرحلة التقييم:

يتشارك المعلم مع المتعلمين في تقييم مدى تحقيقهم للأهداف المطلوبة، والابتعاد عن الأمور التي تقلل من عزيمة المتعلمين.

رابعاً: مرحلة المتابعة:

في هذه المرحلة يقوم المعلم بمتابعة المتعلمين للتعرف إلى الخبرات التعليمية التي اكتسبها المتعلمون، كما يقوم المعلم في هذه المرحلة بتوفير بعض الألعاب أو الأنشطة التعليمية التي تثري خبرات المتعلمين للتأكد من إتقان المتعلم للمهارات المطلوبة، ومن ثم يتم الانتقال إلى خبرات أخرى.

معايير اختيار وتصميم الألعاب التعليمية:

ويشير كلاً من (نوبى، ٢٠١٥) و(على ، ٢٠١٤) إلي عدد من المعايير عند تصميم الألعاب التعليمية وتتمثل فيما يلي:

- يكون محتوها وثيق الصلة بأهداف بسيطة ومحددة في شكل سلوكيات يمكن ملاحظتها وقياسها.
- يتمركز محتواها حول اهتمامات المتعلمين وميولهم، ويشبع حاجاتهم ومطالبهم البيولوجية والنفسية.
- يراعي المحتوى مستوى نمو المتعلم.
- تكون أنشطتها جديدة ومبتكرة.
- تؤكد المعايير على تعلم المفاهيم والمهارات القبلية قبل تعلم الجديد منها.
- تعرض بطريقة شيقة، وتستخدم الأسئلة والأمثلة والمحاكاة والدعابة.
- تقدم التغذية الراجعة مباشرة لزيادة الدافعية .
- تستخدم المثيرات البصرية، كالصور والأشكال والرسوم.
- تعبر عن فكرة واحدة غير متشعبة .
- تحتوى على خاصية الاصوات في عملها.
- تكون سهلة الاستخدام من حيث تشغيلها والدخول إليها والخروج منها والتعامل معها.
- تنمي روح الفريق والتعاون الإيجابي من خلال تطبيق الأنشطة الجماعية.
- يتاح لكل متعلم من المشاركين في اللعبة حرية التعبير.
- تساعد اللعبة على مراجعة خبرة المتعلمين السابقة.
- تقدم اللعبة المشكلة في قالب منظم، وكذلك في تنظيم الأدوار وتوزيع الاختصاصات وفق قواعد اللعبة وإجراءاتها.

- ان تحتوى اللعبة من كافة جوانبها وإجراءات تنفيذها على كل ما يثير اهتمام المتعلمين ويرفع مستوى دافعيتهم للتعلم.
- أن تتيح فرصة التدريب وتحمل المسئولية، وكيفية إدارة الحوار بين مجموعات المتعلمين، كذلك داخل المجموعة الواحدة مما يزيد من ايجابياتهم وتفاعلهم.
- تقويم الذات سواء على المستوى الفردي والجماعي لتعديل مسار العمل الجماعي من خلال اتفاق الجماعة على مدى نجاح المتعلمين فى مهمتهم وتعرف مدى صلاحية اللعبة.

أهمية الألعاب التعليمية في تدريس التاريخ :

ولقد أشار كلاً من (خيري، ٢٠١٨) و (همال، ٢٠١٨) و (تيموثي، جميس، و وأخرون، ٢٠١٣) و(فاخوري، ٢٠١٩) و (مجاهد، ٢٠٢١) الي الأهمية التربوية للألعاب التعليمية في تدريس كافة المواد الدراسية عامه والتاريخ خاصة وتتمثل فيما يلي:

- تشويق المتعلم وإثارة دافعيته للتعلم وتنمية روح التعاون بين فريق اللعب وتنمية مواهب المتعلمين وإبراز قدراتهم الإبداعية ورعايتها.
- أداة تربوية تساعد في تفاعل المتعلم مع عناصر البيئة ومكوناتها.
- تساعد على جذب انتباه المتعلمين وتشويقهم للتعلم، حيث أن التعلم باللعب يوفر للمتعلم جوا يندفع فيه إلى العمل بمتعة كبيرة.
- اداة تعلم واستكشاف فمن خلالها يستطيع المتعلم أن يتعرف على الخصائص الحسية للأشياء وعلى الاشكال والألوان والأحجام.
- تساعد المتعلم على معرفه ذاته، من خلال التجربة والاستكشاف .
- تحقق المتعة والتسلية والنشاط للمتعلم.
- أداة فعالة لمواجهة الفروق الفردية، والتعلم وفقا لقدرات وامكانيات كل متعلم.
- وسيلة مهمة لتعليم الطلاب المفاهيم التاريخية حيث تساعدهم على إدراك معاني الأشياء.
- الألعاب التعليمية تهدف إلى التوازن بين اللعب والمتعة، وتنقل المعلومة التاريخية للمتعلم بطريقة مسلية، وقد صممت هذه الالعاب التعليمية ، بحيث يشعر المتعلم بأنه يلعب ، ولكن بقياس التعلم وجد أنه يتعلم الأبداع والابتكار ومستويات عليا من الأهداف التعليمية.
- تقوم الألعاب التعليمية على نماذج مبسطة تعبر عن الواقع، يمر فيها المتعلم بمواقف تشبه مواقف الحياة اليومية، ويشاك فيها بفاعلية، بحيث تكتسب المفاهيم ، وتتدرب على المهارات والاتجاهات.
- تساعد على تثيب المعلم المعلومات ، حيث أن المعلومة التي يتم تقديمها من خلال لعبه، لا يمكن أن ينساها المتعلم، حيث تكون فيها عنصر الحركة فهي تسمح التواصل مع العالم الخارجي

لتوحد قوانين الألعاب وأنظمتها بصيغة واحدة في جميع أنحاء العالم ، واكتساب ثقافات ومعارف جديدة.

الكفايات التعليمية اللازمة لمعلم التاريخ فى استخدام الألعاب التعليمية:

على معلم التاريخ أن يمتلك عدة كفايات تعليمية أساسية حتى يستطيع توظيف الألعاب التعليمية بكفاءة وفاعلية ومن هذه الكفايات كما يذكرها (أبوالمعاطي، ٢٠١٢)و(الصيفي، ٢٠٠٩)ما يلى:

١. كفايات اختيار اللعبة وتتضمن:

- اختيار المعلم للعبة على أساس أنها جزء من البرنامج التعليمي.
- تحديد المعلم للعبة في ضوء حاجات المتعلمين واهتماماتهم وقدراتهم.
- قدرة المعلم على اختيار أنواع مختلفة من الألعاب.
- قدرة المعلم على اختبار نمط الاستراتيجية التي تتضمنها اللعبة.

٢. كفايات تصميم اللعبة وتتضمن:

- قدرة المعلم على تحيد الأهداف الخاصة للعبة.
- قدرة المعلم على تحديد هوية اللاعبين ومستوياتهم وعدد اللاعبين المشاركين في اللعبة.
- قدرة المعلم على تحديد الزمن اللازم لأنشطة اللعبة من خلال التعرف على هيكل اللعبة وعناصرها.

٣. كفايات تطوير اللعبة:

- قدرة المعلم على إعادة صياغة سيناريو اللعبة بأسلوب واضح ومحدد.
- قدرة المعلم على وصف التعليمات والإرشادات اللازمة لأفراد اللعبة، وتوقعاته لها.
- قدرة المعلم على تحسين أدوات اللعبة طبقا لخصائص اللاعبين، ومستوياتهم، وطبيعة الأهداف المراد تحقيقها من اللعبة.

٤. كفايات تنفيذ اللعبة وتعمل على رفع قدرة المعلم على:

- تنظيم البيئة الصفية بصورة تكفل تنفيذ اللعبة التي تم تصميمها.
- توجيه حركات اللاعبين في ضوء التعليمات والإرشادات المحددة مسبقا.
- مراجعة أدوات اللعبة أثناء عملية التنفيذ ومدى ملاءتها للبيئة الصفية وسهولة استعمالها وإمكانية المحافظة عليها عند الانتهاء من اللعبة.
- ملاحظة التحركات بدقة أثناء اللعبة.

٥. كفايات تقويم اللعبة وتتضمن تنمية قدرة المعلم على:

- مناقشة اللاعبين في استراتيجية وعناصر اللعبة بعد تنفيذها.
- مراجعة قوانين اللعبة بعد تنفيذها والتعرف على مدى ملائمة تلك القوانين والقواعد لمستويات الطلبة وخصائصهم.
- مراجعة الأهداف المحددة للعبة التي تم تنفيذها.
- إعادة تصميم اللعبة مرة أخرى بعد تنفيذها والحكم على ضرورة إعادة تصميمها لتحقيق الأهداف المنشودة بشكل أفضل.

دور المتعلم في تطبيق الألعاب التعليمية:

أن التدريس بأسلوب الألعاب التعليمية يسعي إلى زيادة فعالية المتعلم في المواقف التعليمية ولهذا فالمتعلم مكلف بان يكون على وعي لأدواره وقد أشار اليها (الغوالبى ، ٢٠١٢) على النحو التالى:

أولا :الدور المعرفي:

- أن يكون المتعلم قادرًا على استيعاب قواعد وقوانين اللعبة التي سيمارسها.
- أن يعي الإجراءات والخطوات التي سيتبعها عند تنفيذ اللعبة.
- أن يتمكن من اتخاذ القرارات الملائمة للوصول إلى الفوز.
- أن يكون واعيًا بأنه إذا لم يتوصل إلى الفوز فلا يظهر ذلك لخصمه.
- أن يكون مدركًا للفوائد والمزايا التي تؤهله للفوز باللعبة.
- أن يدرك بأن أي تغير في اللعبة التي يمارسها يؤدي إلى تغير في الاستراتيجية التي يتبعها.
- أن يدون النتائج التي توصل إليها بعد ممارسته للعبة.

ثانيًا : الدور التفاعلي:

- أن يكون المتعلم مشاركًا فعالا في حل مشكلات الألعاب فهذه المشاركة تجعل المعلم يتحرر من تصميم أوراق المتعلمين فيستفيد من الوقت المتاح لخدمة الألعاب.
- يعتمد النجاح في الألعاب على التفاعل فالمتعلمين ينبغي أن يكونوا متفاعلين تفاعلا نشطًا إذا ما أرادوا الفوز ،فالألعاب تشجع على التفاعل العملي للمتعلمين وتجعلهم أكثر تقبلا للتعلم وتزيد من دافعيتهم نحو التعلم.

ثالثًا : الدور التنافسي:

- عندما تتطلب اللعبة فريقًا من المتعلمين، فيفضل أن يحدد الفريق؛ بحيث يكون الأعضاء متساويين في قدراتهم العقلية؛ لتكون المنافسة عادلة، فيستطيع المتعلم أن ينافس زميله مع شعوره بالرضا والطمأنينة.

- أن يكون المتعلم قادرًا على المنافسة في جميع الألعاب التي يقوم بحل مشكلاتها.
- أن يدرك المتعلم بأنه بعد تنفيذ كل لعبة تعقد حلقات للمناقشات، وأنها ينبغي أن تتم في جو خال من المشاحنات .
- أن يظهر المتعلم تعاونًا خلاقًا أثناء تنفيذ خطوات اللعبة.
- أن يدرك المتعلم بأن التعاون الحقيقي القائم على التفاهم بينه وبين أقرانه، يساعد على تكوين علاقات إيجابية؛ فالمتعلم يجب أن يسيطر على مشاعره أثناء الفوز أو الخسارة.

عيوب الالعاب التعليمية:

أشار كلاً من (مجاهد، ٢٠٢١) و (سلوت، ٢٠١٠) الى أن هناك بعض المعوقات التى تحول دون استخدام الألعاب التعليمية بشكل فعال وهى على النحو التالى:

- صعوبة فهم تعليمات اللعبة.
- صعوبة تنفيذ اللعبة مع الاعداد الكبيرة.
- عدم وضوح المفاهيم التي تضمنها الالعاب التعليمية.
- تحتاج إلى وقت طويل لإعدادها وتنفيذها.
- لا تناسب المعلم ضعيف الشخصية، لأن زمام الأمور سيفلت منه في الصف.
- استخدام أجهزة الكمبيوتر والأجهزة الإلكترونية الأخرى يمكن أن يسبب مخاطر صحية مثل إجهاد العين وغيرها مشاكل جسدية.
- بعض الألعاب تحتاج تكنولوجيات معينة قد تكون باهظة الثمن وهذا يمكن أن يخلق فجوة بين الطلاب الذين لديهم إمكانية الوصول إلى التكنولوجيات وأولئك الذين لا يستطيعون الوصول اليها.

ثالثا : الدافعية للإنجاز :

يرجع الاهتمام بدراسة الدافعية للإنجاز نظرا لأهميتها، ليس فقط في المجال النفسي، ولكن ايضا في العديد من المجالات والميادين التطبيقية والعملية كالمجال الاقتصادي ، والمجال الاداري والمجال التربوى والمجال الاكاديمي، حيث يعد الدافع للإنجاز عاملا مهما في توجيه سلوك الفرد وتنشيطه وفي ادراكه للموقف، فضلا عن مساعدته في فهم وتفسير سلوك الفرد وسلوك المحيطين به، كما يعتبر الدافع للإنجاز مكونا اساسيا في سعي الفرد تجاه تحقيق ذاته وتوكيدها، حيث يشعر الفرد بتحقيق ذاته من خلال ما ينجزه وفيما يحققه من اهداف ، وفيما يسعى اليه من اسلوب حياه افضل . (إبراهيم، ٢٠١٧).

مفهوم الدافعية للإنجاز:

لقيت دافعية الإنجاز اهتماماً بالغاً من جانب علماء النفس حتى صار البحث في هذا الميدان من المعالم المميزة للفكر السيكولوجي المعاصر، فالدافعية للإنجاز أحد الجوانب المهمة في منظومة الدوافع الإنسانية، حيث توجه سلوك الفرد وتساعده على فهم وتفسير سلوكه وسلوك المحيطين به.

ويرجع الفضل إلى عالم النفس الأمريكي هنري موارى في إدخال مفهوم دافعية الإنجاز إلى التراث السيكولوجي عام ١٩٣٨، وقد اتفق علماء النفس على انه لا تعلم بلا دافعية وقد أعدوها من شروط التعلم الجيد حيث يتوقف عليها تحقيق الأهداف التعليمية في مجالات التعلم المختلفة، سواء في تحصيل المعلومات والمعارف أو تكوين الاتجاهات والقيم أو تكوين المهارات المختلفة، فالمتعلم لا يبدا من نفسه التعلم؛ وانما لابد من وجود دافع للقيام بالأعمال وأوجه النشاط التي يتطلبها التعلم والتغلب على العقبات التي يواجهها في مواقف التعلم ويذللها او يتصرف بالنسبة لها تصرف معينا يحقق له التعلم (برناوي، ٢٠١٨).

ونظراً لأهمية الدافعية للإنجاز في نجاح العملية التعليمة وفي تحقيق الأهداف التربوية المنشودة تعددت التعريفات التي تناولتها باختلاف وجهة نظر العلماء والفلاسفة التي يؤمن بها كل منهم، ولكونها متعددة الابعاد، ومن هذه التعريفات:

فقد عرفها (الزهراني، ٢٠١٩) بأنها "الرغبة بالقيام بعمل جيد والنجاح فيه مع التخطيط للمستقبل ، كما انها الطموح الذي يدفع الفرد للمثابرة من اجل بذل الجهد ، من خلال سلوكيات إنجازيه مهنية تدل على إقباله على العمل".

وعرفها (يوسف، ٢٠٢١) بأنها "بمثابة القوى التي تدفع الفرد وتوجه سلوكه من خلال مجموعة من الظروف الداخلية والخارجية التي تحرك الفرد نحو تحقيق حاجاته ".

عرفها (Sarangi, 2015) بأنها "رغبة أو ميول الفرد لبذل الجهود لإنجاز المهام الصعبة بالسرعة الممكنة والتغلب على العقبات والحصول على مستوي عالي من التفوق".

وعرفتها (الجندي، ٢٠١٣) بأنها" رغبة ملحة لدى الفرد تدفعه للوصول إلى مستويات عالية من الامتياز والتفوق مما يؤدي به إلى العمل للتغلب على العقبات والسيطرة على التحديات والتفوق على الذات والإصرار على إنهاء المهام التي بداها بطريقة منتظمة وسريعة كما تتأثر تلك الرغبة بالعوامل النفسية والاجتماعية التي أسهمت في ظهورها ".

وفي ضوء التعريفات السابقة لمفهوم الدافعية للإنجاز تم التوصل للتعريف الاجرائي لها بما يخدم أهداف البحث "نزعات فسيولوجية ونفسية تتبع من داخل الطالب المعلم تدفعه إلى اداء المهام والانشطة المكلف بها من خلال البرنامج التدريبي بأفضل صورة ممكنة وتحقيق اعلى مستوى من الإنجاز ويتحدد بالدرجة التي يحصل عليها الطلاب في مقياس الدافعية للإنجاز.

الأسس النظرية والفلسفية للدافعية للإنجاز:

يوجد عدد من النظريات التي تفسر الدافعية للإنجاز وتتمثل في الآتي:

نظرية موراي Murray :ومن أبرز هذه النظريات نظرية(موراي Murray) حيث كان أول من قدم مفهوم الحاجة إلى الإنجاز، كما يؤكد في تفسيره السلوك على اهمية خبرات الطفولة المبكرة، حيث يري ان الحاجة للإنجاز تحدد بالرغبة أو الميل إلى عمل الأشياء بسرعة على نحو جيد (الزهراني، ٢٠١٩).

نظرية تولمان Tolman :

وقد فسرت نظرية تولمان حول الدافعية للإنجاز الدوافع في ضوء منحني التوقع والتي تشير إلى أن السلوك يتحدد بالمثيرات الداخلية أو البيئة كما أشار إلى ان الميل للأداء هو نتيجة تفاعل بين ثلاث أنواع من المتغيرات وهي كالآتي:

- المتغير الدافعي : ويمكن في الحاجة او الرغبة في تحقيق هدف معين.
- متغير التوقع: ويمثل في الاعتقاد بأن فعل ما في موقف معين سوف يؤدي إلى الهدف.
- متغير القيمة النسبية للفرد: فالمكافاة التي يتلقاها الفرد في المؤسسة مثلا لها قيمة كبيرة في زيادة الاداء فهي بمثابة باعث للأداء الأفضل وبذل الجهد والمزيد منه (الزهراني، ٢٠١٩).

نظرية اتكنسون Atkinson :

تقوم نظرية اتكنسون على افتراض حاجة الفرد إلى الإنجاز والخوف من الفشل، وأكد على ميل الأفراد لتحقيق النجاح أو الإنجاز يتوقف على تفاعل ثلاثة عوامل هي دافع تحقيق النجاح مقابل تجنب الفشل، ومستوى إدراك الفرد لتحقيق النجاح تبعا لصعوبة أو سهولة المهمة ، والقيمة النسبية للمهمة مقارنة بالمهمات الأخرى، حيث يتوقف باعث الفرد للقيام بمهمة على مدى اهميتها، ويرى "اتكنسون" أن السلوك يتحدد بواسطة حاجتين تتسمان بالمنافسة هما دافع لإنجاز النجاح ، والدافع لتجنب الفشل (أبوخطوة، ٢٠١٧).

نظرية وضع الهدف Edwin Lecke :

من أشهر روادها "إدوين لوك" Edwin Lecke وتفترض هذه النظرية أن وجود اهداف للعمل امر مهم لأنها تمثل طموحات الأداء ؛ لذلك فهي تنشط وتوجه السلوك عند الأفراد لتحقيق هذه الطموحات وتحديد مسارات السلوك لنهاية معينة ، وان الأهداف وطموحات الاداء ما هي إلا محصلة لقيم ومعتقدات الفرد من ناحية ورغباته وعواطفه من ناحية أخرى ، ويزداد التأثير الدافعي للأهداف عندما تكون الاهداف محددة، ومقبولة وفي مستوي قدرات الأفراد (إبراهيم أ.، ٢٠١٩).

نظرية التوقع لفيكتور فروم(Vector Vroom) :

أسس هذه النظرية فيكتور فروم(Vector Vroom) حيث يري أن دافعية الفرد لأداء عمل معين هي محصلة لثلاث عناصر هي توقع الفرد أن مجهوده سيؤدي إلى أداء معين، وتوقع الفرد بأن هذا الأداء هو الوسيلة للحصول على عوائد معينة ، وتوقع الفرد ان العائد الذي سيحصل عليه ذو منفعة وجاذبية له (إبراهيم أ.، ٢٠١٩).

نظرية العزو "واينر"(Weiner) :

تعتبر من النظريات التفسيرية في الإنجاز وذلك من خلال تفسير الافراد لأسباب نجاحهم وفشلهم وكيف تؤثر هذه التفسيرات في السلوك الإنجازي اللاحق ، إذ يري واينر" أن التحليل أو التفسير السببي للنجاح والفشل . وتنص نظرية واينر على أن ردود الأفعال للفشل تعتمد على مستوى الدافع للإنجاز عند الفرد ، فعندما يكون هذا الدافع مرتفعا عند الفرد يزداد مستوى الأداء عند الفشل ويتدهور مستوى الأداء في حاله انخفاضه ، وقد يعزو ذلك إلى اختلاف إدراك الفرد لأسباب الفشل أو النجاح الشخصي، وتقوم هذه النظرية على افتراض مؤداه ان تباين إدراك الأفراد للنجاح والفشل يقف خلف تباين الدافع للإنجاز عندهم (علي، ٢٠١٧).

أنواع الدافعية للإنجاز:

وقد أشار (هندي، ٢٠١٩) إلى نوعين من الدافعية للإنجاز هما كالآتي:

- الدافعية الخارجية (دافعية الإنجاز الاجتماعي): هي محاولة المتعلم للإنجاز مدفوعا بعوامل خارجية كالمعلم أو غدارة المدرسة أو الوالدين أو الأقران ، فقد يقبل المتعلم على التعلم سعيا وراء إرضاء المعلم أو لكسب إعجابه وتشجيعه للحصول على المكافآت المادية أو المعنوية التي يقدمها.

- الدافعية الداخلية (دافعية الإنجاز الذاتية) :وفيها يتنافس المتعلم مع ذاته في مواجهه قدراته الخاصة مدفوعاً بالرغبة في الشعور بالفخر والاعتزاز بالنجاح وسعيا للحصول على المعارف والمهارات التي يحبها ويرغب فيها ، وهي ضرورية للتعلم الذاتي والتعلم مدي الحياة.

ابعاد دافعية الإنجاز: ولقد أشار كلاً من (يوسف، ٢٠٢١) و (حنا، ٢٠١٩) إلى أن الدافعية للإنجاز لها أبعاد متنوعة ومن هذه الأبعاد ما يلي:.

- **البعد الشخصي:** يتمثل في الطموح والتحمل والمثابرة.
- **البعد الاجتماعي:** يتمثل في التنافس مع الاخرين والتفوق عليهم .
- **بعد السرعة والتنظيم:** يتمثل في مهارة تنظيم وسرعة أدائها.
- **بعد المستوي:** ويتمثل في حرص الفرد على الوصول إلى المستوي الجيد او الممتاز في أداء الأعمال المختلفة.
- **المثابرة:** وهي أداء المتعلم المهام المطلوبة منه بمستوي مرتفع من الاهتمام او الحماس وعدم تركها قبل الانتهاء منها مهما كانت طويلة ، أو صعبة، وبذل المزيد من الجهد لإنجازها والتغلب على الصعاب التي تعترضه دون ملل أو تشجيع من أحد للوصول إلى مستويات مرتفعة من الأداء.
- **الرغب في النجاح والتفوق:** رغبة الطالب فى تحقيق النجاح والتفوق والمستوي المتميز عن الاخرين في أداءاه.
- **الاستمتاع بالتعلم** : شعور المتعلم بالارتياح أو السعادة أو المتعة عند القيام بأداء أعمال معينة
- **الطموح** : مستوى التقدم والنجاح الذي يود الطالب بلوغه ويأمل من خلاله تحقيق اهدافه في ضوء خطوات محددة يتم توظيف قدرات ومهاراته الحياتية.
- **الاستقلالية والاعتماد على النفس.**
- **الشعور بالمسئولية.**

أهمية تنمية الدافعية للإنجاز لدى المتعلمين:

حيث اوضح كلا من (عبدالعليم، ٢٠٢٠) و (الروسان، ٢٠١٩) إلى أهمية الدافعية للإنجاز في النقاط التالية:

- توجيه سلوك المتعلم وتنشيطه وتوقع مستوى أداءه.
- تؤثر على إدراك المتعلم للموقف.
- تعد بمثابة شرط ضروري للبدء فى التعلم .

- تجعل المتعلم أكثر اندماجا في عملية التعلم وتزيد اقبالة على الدراسة وإشباع حاجات النمو لدية، كما تزيد من مثابرته في مواقف التعلم.
- تساعد على فهم السلوك الذاتي وسلوك المحيطين .
- تؤدي إلى حدوث حالة من الاستمتاع عند تحقيق الهدف والشعور بالنجاح.
- تمثل الوسيلة الأساسية لإثارة اهتمام المتعلم ودفعه نحو ممارسة أوجه النشاط التي يطلبها الموقف التعليمي وذلك من اجل اكتساب المعارف والاتجاهات والمهارات.
- وللدافعية أهمية كبيرة في إثارة المتعلم للتعلم، حيث انها تحرك وتنشط السلوك من أجل تحقيق، التعلم، كما توجهه التعلم إلى الوجهة المحددة، وبذلك يكون السلوك التعليمي هادفا ويحقق حدوث، كما تتجلي أهمية الدافعية للإنجاز في العملية التعليمية من حيث كونها شرط من شروط التي يكمن استخدامها لإنجاز اهداف تعليمة بعينها على نحو فعال، إذ تمثل احد العوامل المحددة لقدرة المتعلم على التحصيل والإنجاز.

ونظرا لأن الدافعية للإنجاز تعتبر شرطاً في عملية التعلم الجيد وتعمل على رفع مستوي المتعلم في مختلف المجالات والانشطة المدرسية التي يواجهها لذلك اهتمت بتنميتها العديد من الدراسات العربية والاجنبية ومن اهمها ودراسة (Allan Wigfield & Katherine Muenks, 2021) دراسة (هندي، ٢٠١٩) ودراسة (إبراهيم أ.، ٢٠١٩) ، ودراسة (Ryan, 2001)، ودراسة (برناوي، ٢٠١٨)، ودراسة (أبوخطوة، ٢٠١٧) ودراسة (الشيخ، ٢٠١٧) **ودراسة** (لافى، ٢٠١٩) وقد استخدمت هذه الدراسات الاستراتيجيات المختلفة في تنمية الدافعية للإنجاز لدى المتعلمين.

خصائص المتعلمين اصحاب دافعية الإنجاز المرتفعة:

ويشير (عمار، ٢٠١٩) إلى عدد من الخصائص يتميز بها المتعلمين ذو الدافعية المرتفعة وتتمثل فيما يلي:

- الميل للتعلم بسهولة ويسر والإدراك بمسئوليته التامة في تعلمه.
- الانتباه لما يقول أو يفعل في غرفة الصف حول موضوعات الدراسة.
- طرح أسئلة استفسارية لفهم الأمور الغامضة بالدرس.
- الالتزام بقواعد النظام الصفي.
- المتعة في إنجاز عمله.
- المثابرة في العمل والإصرار على الاستمرار فيه رغم التحديات والعقبات.
- توقع الأهداف الإيجابية.

- حب المنافسة والتحدي.
- الخوف من الفشل، والسعي نحو التفوق على الاخرين.
- وضع اهداف مستقبلية بعيدة المدى والسعي لإنجازها.
- الشعور بالرضا والسعادة بمجرد تحقيق إنجاز المهام.
- محاولة التغلب على الصعوبات التي تواجههم وحل المشكلات.
- التخطيط بعناية وذكاء واهتمامهم بذواتهم.
- حب الاستطلاع ، والاستكشاف والحراك الاجتماعي.
- ارتفاع مستوي الطموح والاستمتاع بتعلم كل ما هو جديد .

خصائص الدافعية للإنجاز:

ويرى (الرمالي، ٢٠١٩) أن الدافعية للإنجاز تتسم بالخصائص الآتية:

- عملية عقلية غير معرفية.
- عملية افتراضية وليست فرضية.
- عملية إجرائية أي أنها قابلة للقياس.
- تختلف من شخص إلى آخر من حيث شدتها او درجاتها.
- ثنائية العوامل أي ناتجة عن التفاعل بين العوامل داخلية فسيولوجية ونفسية) وعوامل خارجية (مادية واجتماعية).
- وهذا يؤكد أن الدافعية مفهوم مجرد لا يمكن ملاحظتها مباشرة ولكن يمكن قياسها من خلال سلوكيات الفرد الانفعالية والاجتماعية باستعمال ادوات القياس المناسبة.

متطلبات تنمية الدافعية للإنجاز لدى المتعلمين:

وكما يوضح كلاً من (يوسف، ٢٠٢١)، (عبدالحميد، ٢٠١٧) إلى المتطلبات والشروط الواجب توافرها لتنمية الدافعية للإنجاز لدى المتعلمين تتمثل فيما يلي:

١- **المعلم** :حيث يجب ان يكون قادراً على الاستمرار في أداء الواجبات والتكليفات ذات الصلة بمجال دراسته مهما كانت العقبات التي تواجهه، كما يجب أن يكون متحملاً لمسئولية التعلم

٢- **المتعلم:** حيث يجب ان يكون قادراً على الاستمرار في أداء الواجبات والتكليفات ذات الصلة بمجال دراسته مهما كانت العقبات التي تواجهه، كما يجب أن يكون متحملاً لمسئولية المتعلم

٣- **البيئات التعليمية:** حيث يجب ان تتسم البيئة التعليمية بالنظام والواقعية وأن تكون مرنة ومستجيبة لاحتياجات المتعلمين الحقيقة

٤- **المعالجات التعليمية:** حيث يفضل اختيار الاستراتيجيات والمداخل والأساليب التعليمية التي تبعث في نفوس المتعلمين الرغبة في التعلم وتأخذ بعين الاعتبار ميولهم واهتماماتهم والعمل على ادماجهم بالموقف التعليمي ومن هذه المعالجات التعلم البنائي والذي يؤكد على ان المتعلم يبني المعرفة بنفسه بدلاً من نقلها له بواسطة المعلم

دور معلم التاريخ فى تنمية دافعية للإنجاز لدى المتعلمين:

هذا ويؤكد (برناوي، ٢٠١٨) إلى دور المعلم في تنمية الدافعية للإنجاز لدى المتعلمين يتمثل فيما يلى:

- أن يوفر مناخ تعليمي مشبع بالمحبة والدفء والاحترام والتقدير والتعاون واتاحة الفرصة للمتعلمين للعمل في مجموعات صغيرة.
- استثارة الحالة الوجدانية للمتعلمين من خلال ربط التعلم بالخبرات التي لديهم بحيث يجعل المعلم المتعلم يبذل جهداً كبيراً بدافع الرغبة في النجاح.
- استغلال جميع الفرص التي تمكن المتعلم من تحقيق أبسط الأهداف وتشجيعه ومدحه. لكي يستمر في المحاولة حتى يصل للنجاح.
- لابد للمعلم أن يحث المتعلمين بصفه مستمرة على طلب العلم والاستزادة منه وبذل الجهد في تحصيله مبرزا أهمية الشعور بالنجاح مما يزيد من ثقتهم بأنفسهم وكذلك يجب عليه تجنب عبارات الإحباط التي تضعف من ثقة المتعلمين وتؤدي إلى عزوفهم عن التعلم.
- لابد للمعلم ان يعرف المتعلمين بفائدة الموضوع التاريخى المقدم لهم من خلال ربط موضوع الدرس بالمواقف الحياتية المحيطة بهم وأيضا الاستفادة من خبراتهم السابقة بموضوع الدرس بالمواقف الحياتية المحيطة بهم وأيضا الاستفادة من خبراتهم السابقة المرتبطة بموضوع الدرس حتي يشعر المتعلمين بأن الدرس الجديد هو استمرار لما سبق تعلمه، أي لابد ان ينظم المعلم المادة الدراسية جيداً في تسلل مناسب.
- يجب على المعلم أن يزود المتعلمين مقدما بأهداف تعلمهم حيث إن وضوح الاهداف وتحديدها مسبقاً يؤدي إلى تحسن اداء المتعلمين في المهام التعليمية المنوطة بهم.
- توفير بيئة يتحمل فيها المتعلمين مسئولية تعلمهم من خلال مشاركتهم في التعلم والإحساس بمتعة العمل بحيث ينمو لدى المتعلمين تصميم ذاتي واعتقاد بأنه من خلال المحاولة والجهد يمكنهم النجاح.
- لابد للمعلم ان ينظم المادة الدراسية بطريقة تسمح للمتعلمين أن يلاحظوا نجاحهم فيها كما يجب عليه ان يخبرهم بتقدمهم ويشجعهم لكي يستجيبوا للفشل باعتبارها دافعا للتحسن ، كما يجب عليه ان يقسم المهمة الصعبة لعدة اجزاء حتي يسهل على المتعلمين إنجاز العمل بنجاح.

- لابد للمعلم أن يشجع المتعلمين لتحقيق نتائج تعليمية محددة وواضحة ومساعدتهم للتوصل لأقصي درجة ممكنة من التعلم في ضوء إمكاناتهم، كما يجب عليه أن يشجعهم على توضيح كيفية حصولهم على الإجابة من خلال الاستماع بدقة لما يقوله المتعلمين وأن يطلب منهم إيجاد صله بين ما تعلموه الآن وما تم تعلمه سابقاً.
- ان يشجع المعلم المتعلمين على الاشتراك في الأنشطة التعليمية حيث إنه في ظل الاتجاهات الحديثة للفكر التربوي، فعلى المعلم أن يقوم بدور المرشد والموجه ويتيح الفرصة للمتعلمين للمشاركة الفعالة.
- تشجيع المتعلمين على ان يقارنوا انفسهم بأنفسهم وليس بالآخرين، والتقليل من التنافس بين المتعلمين قدر الإمكان وتوضيح مقدار تحسن كل طالب من حين لآخر.

إجراءات البحث

اتبع الباحث في بناء مواد وأدوات البحث وضبطها ما يلي:

أولاً: بناء قائمة مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية :

تم بناء قائمة مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية المراد تنميتها لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية تخصص تاريخ وضبطها وذلك من خلال الرجوع إلى المصادر الآتية:

١- نتائج البحوث والدراسات السابقة العربية والأجنبية التي أجريت في مجال تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية.
٢- الكتب والأدبيات العربية والأجنبية الخاصة بمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية.
٣- خصائص طلاب الدبلوم العام بكلية التربية تخصص تاريخ.

ومن خلال رجوع الباحث إلي تلك المصادر تم التوصل إلى القائمة المبدئية لمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية التي يمكن تنميتها، وتم تحليلها، وعرضها على بعض المحكمين لضبطها والتأكد من سلامتها العلمية، وفي ضوء تعديلاتهم ومقترحاتهم تم التوصل إلى الصورة النهائية لقائمة مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية (ملحق ١)، وقد بلغ عددها ٣ مهارات رئيسة و٢٥ مهارة فرعية، والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (١)

المهارات الرئيسية وعدد الأبعاد الفرعية والنسبة المئوية لها في قائمة مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية

م	المهارة الرئيسة	عدد المهارات الفرعية	النسبة
١	مهارة التخطيط	٩	%٣٦
٢	مهارة التنفيذ	٩	%٣٦
٣	مهارة التقويم	٧	%٢٨
المجموع	٣مهارات	٢٥	%١٠٠

ثانيا: إعداد قائمة أبعاد الدافعية للإنجاز:

قام الباحث بإعداد قائمة تتضمن الأبعاد الرئيسة والفرعية للدافعية للإنجاز من خلال الاستعانة بالمصادر التالية:

١. الكتب العلمية المتخصصة التي تناولت الدافعية للإنجاز.
٢. الدراسات والبحوث السابقة في مجال التربية وعلم النفس التربوي والتي تتناول تنمية الدافعية للإنجاز لدى المتعلم.
٣. الخبراء المتخصصين في علم النفس ومناهج وطرق تدريس التاريخ.

وقد قام الباحث من خلال الرجوع إلى المصادر السابقة بتحديد الأبعاد الرئيسة والفرعية كصورة أولية للقائمة. وتم عرض القائمة في صورتها الأولية على مجموعة من الخبراء المُحكِّمين في مجال مناهج وطرق تدريس التاريخ بكليات التربية، وفي مجال علم النفس ، حيث طُلب منهم إبداء آرائهم حول الأبعاد الرئيسة والفرعية للدافعية للإنجاز وذلك بوضع علامة (√) أمام كل بُعد من أبعاد القائمة وفي عمود درجة الموافقة الذي يمثل وجهة نظرهم وهي (موافق – غير متأكد – غير موافق) ، وقد اصبحت القائمة فى صورتها النهائية بعد إجراء التعديلات عليها حيث اشتملت على (٤) أبعاد رئيسة ، كما اشتملت على (٣٠) بُعدًا فرعيًا. (ملحق٢) والجدول التالي يوضح ذلك:

جدول (٢)

الأبعاد الرئيسية وعدد الأبعاد الفرعية والنسبة المئوية لها في قائمة الدافعية للإنجاز

م	البعد الرئيسي	عدد الأبعاد الفرعية	النسبة المئوية
١	تحديد الهدف	٧	%٢٣.٣٣
٢	الطموح	٨	%٢٦.٦٦
٣	المثابرة	٧	%٣٣.٣٣
٤	الكفاءة المدركة	٥	%١٦.٦٦
المجموع	٣ أبعاد	٣٠	%١٠٠

ثالثا: إعداد البرنامج التدريبي

١- خطوات تصميم البرنامج.

قام الباحث بإعداد برنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية . وتضمن هذا المحور خطوات تصميم البرنامج من خلال استعراض فلسفة البرنامج، واسس بناء البرنامج ، وأهدافه، ثم تناول محتوى البرنامج، وأساليب التقويم التي تم استخدامها ، وقد تضمن البرنامج مجموعة من اللقاءات التدريبية عبر مجموعة من الجلسات ١٨ ساعة تدريبية، وقد تم التعريف بالبرنامج وشرح الجانب النظري المتعلق باستراتيجية التعلم باللعب من خلال تناول محاورها انطلاقا من التعريف بمفهوم الألعاب التعليمية واهميتها وانواعها ومعايير تطبيقها،ودور المعلم والمتعلم ، اضافة الى معايير تصميم الألعاب التعليمية ،ولقد اشار الباحث بالتفصيل الى الأهداف والموضوعات والأنشطة واليات التقويم المتبعة بشكل عام ، وبشكل مفصل مع كل جلسة تدريب .

٢- فلسفة البرنامج:

في ظل التطور المعرفي المتسارع التي تشهده النظريات التربوية ، وفى ظل التغيرات التي حدثت في المناهج التعليمية بشكل عام ومناهج التاريخ بشكل خاص، وانعكس ذلك على برامج اعداد معلم التاريخ فى كليات التربية ،ومنها برامج اعداد الطلاب ضمن الدبلوم العام مسار معلم تخصص التاريخ ،حيث يشير برنامج الاعداد الى ضرورة تمكين الطلاب من تطوير قدراتهم ومهاراتهم التعليمية، ودافعيتهم للتعلم وميولهم نحو دراسة التاريخ ليكونوا قادرين على مواكبة تطورات الحياة والمشكلات الحياتية التي يواجهونها.

ولعل توظيف الألعاب التعليمية فى تدريس التاريخ يتطلب أن تنتقل اساليب التدريس من الاتجاه التقليدي القائم على التلقين والحفظ والذى مازال يمارس لفترات طويلة من الزمن ويتمركز حول المعلم كمصدر وحيد للمعرفة، إلى الاتجاهات الحديثة والتي تنادي بها جميع النظم التربوية والتعليمية سواء العربية أو الأجنبية ، والتي تجعل الطالب المحور الرئيس في العملية التعليمية، وتجعل معلم التاريخ موجها ومساعدا وحليفاً للطالب وليس مصدراً وحيداً للمعلومات.

إن انتقال الطالب من حالة التعلم التقليدي إلي حالة التعلم الإيجابي الذي يعتمد على الالعاب التعليمية، جاءت نتيجة استخدام هذه الألعاب التعليمية والتي تنشط عملية التعليم والتعلم وتجعل المتعلم أكثر فاعلية ودافعية للتعلم، وتساعد المتعلم على اكتساب مجموعة من المعارف والمهارات والاتجاهات والقيم. لذلك سعي البرنامج إلى تحقيق ما الآتى:

- تنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية فى التاريخ لدى طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ .
- تنمية الدافعية للإنجاز لدى طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ.

أسس بناء البرنامج:

تم تحديد هذه الأسس في ضوء ما يلي:

- تحقيق النمو والشامل المتوازن لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية تخصص التاريخ (معرفيا . مهاريا . ووجدانيا).
- اتاحة الفرصة للتفاعل المستمر بين الطلاب.
- توظيف التقنيات الحديثة، والتأكيد على توظيف الطلاب المعلمين للألعاب التعليمية في التدريس ومن خلال استخدام بيئة التعلم النشط وتوظيف المنصات التعليمية الاليكترونية فى عملية التعليم والتعلم والتدريب .
- توفير بيئة تربوية تشجع الطلاب المعلمين على الاعتماد على النفس والتقويم الذاتي المستمر.
- تحقيق أهداف البرنامج في تنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية والدافعية للإنجاز لدى طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ.

الهدف العام البرنامج:

لكل برنامج أهداف يسعى إلى تحقيقها، فالأهداف بمثابة المعيار التي يتم في ضوئه اختبار وتنظيم محتوى البرنامج، وذلك بترجمة تلك الأهداف إلى معارف ومهارات واتجاهات، ويتم في ضوئها أيضاً

تحديد أساليب التدريس والأنشطة والوسائل الملائمة، وأساليب التقويم التي يجب أن تقيس ما تم تحقيقه من أهداف، انطلاقا مما سبق تم صياغة الهدف العام للبرنامج على النحو التالي:

تنمية المعارف والمهارات والاتجاهات الايجابية لدى طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ نحو استخدام الألعاب التعليمية بشكل فعال في التاريخ، وبما يساهم في تنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية وزيادة دافعية للإنجاز لديهم.

الأهداف الإجرائية:

من المتوقع بعد الانتهاء من دراسة البرنامج أن يكون المتعلم قادراً على أن:

أهداف معرفية:

- يتعرف على مفهوم الألعاب التعليمية.
- يميز بين الألعاب التعليمية واللعب الحر .
- يتعرف على أهمية الألعاب التعليمية فى تدريس التاريخ .
- يتعرف على اهداف الألعاب التعليمية.
- يتعرف على الأسس النظرية للألعاب التعليمية.
- يميز أنواع الألعاب التعليمية.
- يميز دور معلم التاريخ في تطبيق الألعاب التعليمية.
- يميز دور المتعلم فى تطبيق الألعاب التعليمية .
- يبدى رأيه فى المعوقات التى تحول دون تنفيذ الألعاب التعليمية .
- يتعرف على معايير تصميم الألعاب التعليمية.
- يميز معايير تصميم الألعاب التعليمية .
- يحدد خطوات تصميم الألعاب التعليمية .
- يتعرف على مرحلة تخطيط اللعبة التعليمية.
- يتعرف على مرحلة تنفيذ اللعبة التعليمية .
- يتعرف على مرحلة تقويم اللعبة التعليمية .
- يميز بين خطوات تصميم الألعاب التعليمة .
- يحدد مراحل تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية .
- يحدد مهارات تصميم وانتاج الالعاب التعليمية.

أهداف مهارية:

- يخطط لإعداد لعبة تعليمية فى التاريخ .
- يصمم لعبة تعليمية فى التاريخ
- يطبق من خلال مجموعة العمل معايير تصميم الألعاب التعليمية.
- يشارك مع مجموعة العمل في تقييم الألعاب التعليمية فى التاريخ على ضوء معايير تصميم وانتاج الألعاب التعليمية.

أهداف وجدانية:

- يكون اتجاها ايجابيا نحو اهمية الألعاب التعليمية فى التاريخ.
- يقدر أهمية العمل الجماعي في تصميم وانتاج الألعاب التعليمية فى التاريخ .
- يقدر أهمية توظيف الألعاب التعليمية في تدريس التاريخ من خلال توظيفه بشكل فعال.
- ينجز المهام المطلوبة منه فى تصميم وانتاج الدروس باستخدام الألعاب التعليمية بدافعية مرتفعة.

محتوى البرنامج: تضمن البرنامج عدد ٦ لقاءات تدريبية بواقع ١٢ جلسات ، وقد تضمنت كل جلسة مجموعة من الأهداف والموضوعات، والأنشطة والتدريبات، كما تضمن البرنامج اختبارا قبليا وبعديا، ويعتبر محتوى البرنامج ترجمة للأهداف التي يسعى لبلوغها، ولقد روعي عند اختيار محتوى البرنامج ما يلي:

- أن يرتبط بأهداف البرنامج.
- أن يلائم المستوى العقلي لطلاب طلاب الدبلوم العام بكلية التربية تخصص التاريخ.
- ارتباط موضوعات المحتوى (الألعاب التعليمية) بطبيعة البرنامج الذي يتم تدريسه للطلاب، حيث ان عنوان المقرر استراتيجيات التدريس، وتتضمن ضمن موضوعاتها استراتيجيات تدريس فعالة قائمة على توظيف الالعاب التعليمية في تدريس التاريخ.
- الاعداد المهني للطالب المعلم، وصقل المعارف والمهارات التربية لديه بما يساهم في اعداده مهنيا بشكل فعال من خلال تدريبة على تصميم وانتاج الألعاب التعليمية.
- أن يكون هناك ترابط بين موضوعات البرنامج.
- الاطلاع على الكتب العربية والأجنبية والبحوث النظرية والدراسات السابقة التي تناولت الألعاب التعليمية.
- الرجوع لآراء السادة المحكمين لتحديد مدى مناسبة المحتوى العلمي لتحقيق أهداف البرنامج.
- وتضمن البرنامج موضوع الألعاب التعليمية مع التطبيق على التاريخ ،حيث تضمن البرنامج مجموعة من الموضوعات تمثلت فى عرض مقدمة عن البرنامج القائم على الألعاب التعليمية،

والتعريف بالألعاب التعليمية مع التعريف بمميزاتها وخطواتها ، وكذلك التعرف على معايير الألعاب التعليمية وانواعها، ، ومهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية بشكل مفصل ثم تطبيقات ونماذج لألعاب تعليمية فى التاريخ والجدول التالي يوضح طبيعة الموضوعات التي تضمنها البرنامج وعدد ساعات البرنامج .

جدول (٣) جدول مواصفات لبرنامج تدريبي لتنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية

اليوم	الموضوعات	الزمن
اليوم الأول التعريف بالبرنامج	**التعريف بالبرنامج** **الألعاب التعليمية (المفهوم . الأنواع . الأهمية . دور المعلم والمتعلم معايير ومعوقات تطبيقها)** **الجلسة الاولي :** • تطبيق ادوات البحث قبليا • مفهوم وانواع الألعاب التعليمية. • أهمية وأهداف الألعاب التعليمية. • دور المعلم في تطبيق الألعاب التعليمية. • دور المتعلم في تطبيق الألعاب التعليمية. **الجلسة الثانية :** • معايير وخصائص الألعاب التعليمية . • معوقات تطبيق الألعاب التعليمية. • الاختبار التحصيلى القبلى البعدى .	٣
اليوم الثاني	**مهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية** الجلسة الاولي • اختبار تحصيلي قبلي/بعدى • مهارات تخطيط الألعاب التعليمية . الجلسة الثانية : • مهارات تنفيذ الألعاب التعليمية . • مهارات تقويم الألعاب التعليمية . • اختبار تحصيلي بعدي.	٣

اليوم الثالث	**تصميم وانتاج نماذج من الألعاب التعليمية في التاريخ.** **الجلسة الأولي :** • تطبيقات نماذج لتصميم العاب تعليمية فى التاريخ • تطبيق بطاقة الملاحظة لمهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية. **الجلسة الثانية** • تطبيقات نماذج لتصميم العاب تعليمية فى التاريخ .	٣
اليوم الرابع	**تابع تصميم وانتاج نماذج من الألعاب التعليمية في التاريخ.** • **الجلسة الاولي** • تطبيقات نماذج لتصميم العاب تعليمية فى التاريخ • **الجلسة الثانية** • تطبيقات نماذج لتصميم العاب تعليمية فى التاريخ	٣
اليوم الخامس	**تابع تصميم وانتاج نماذج من الألعاب التعليمية في التاريخ.** • **الجلسة الاولي** • تطبيقات نماذج لتصميم العاب تعليمية فى التاريخ. • **الجلسة الثانية.** • تطبيقات نماذج لتصميم العاب تعليمية فى التاريخ.	٣
اليوم السادس	**تابع تصميم وانتاج نماذج من الألعاب التعليمية في التاريخ.** • **الجلسة الاولي** • تطبيقات نماذج لتصميم العاب تعليمية فى التاريخ • **الجلسة الثانية** • تطبيقات نماذج لتصميم العاب تعليمية فى التاريخ • تطبيق ادوات البحث بعدياً	
المجموع		١٨ساعة

طرق واستراتيجيات التدريس:

استراتيجية الألعاب التعليمية

- الحوار والمناقشة
- المحاضرة
- القدح الذهني

- التعلم التعاوني

مصادر التعلم والوسائل التعليمية:

التعلم والوسائل التعليمية التي تم توظيفها ضمن تصميم وانتاج الألعاب التعليمية والتي استخدمها الباحث لتحقيق أهداف البرنامج ما يلى :

- الفيديوهات.
- الحاسب الالي.
- برنامج Power Point.
- جهاز عرض البيانات ((Data show projector
- القراءات الإضافية
- البريد الالكتروني
- برنامج ZOOM

- الواتس آب (WhatsApp Web)

الأنشطة التعليمية:

لما كان الهدف الأساسي من بناء البرنامج، هو تنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية والدافعية

من تلك الأنشطة.

- تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية فى التاريخ .
- تقويم الألعاب التعليمية في التاريخ على ضوء معايير تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية.
- تقسيم الطلاب الى مجموعات عمل لتقوم على تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية فى التاريخ من خلال التعلم التعاوني.
- الحوار والنقاش والقدح الذهنى بين مجموعات العمل على مستوى الأفراد والمجموعات

سابعاً: التقويم:

تعد عملية التقويم من أهم المراحل التي قامت عليها البرنامج التعليمية، وذلك لمعرفة نواحي القوة والضعف فيها، بقصد اقتراح الحلول التي تصحح مسارها لكي تحقق أهدافها المرجوة للحكم على مدى اكتساب طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ لمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية والدافعية للإنجاز لديهم، وتعد عملية التقويم: عملية مستمرة طوال سير البرنامج، لما تحققه من أهداف، وليس عملية ختامية تتم عند الانتهاء من دراسة البرنامج ، كما تتنوع طرق التقويم وتشمل المراحل الآتية:

- تقويم قبلي.
- تقويم مرحلي.
- تقويم نهائي.

التقويم القبلي

ولقد استهدف تحديد المستوى المبدئي لأفراد العينة بهدف معرفة خلفيتهم العلمية عن محتوى البرنامج ولتحديد نقطة البدء في دراسة البرنامج ومن أجل استثارة وتحفيز طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ لمحتوى البرنامج، والإقبال على دراسته، وقد تم التقويم القبلي في البحث الحالي باستخدام:

- تطبيق الاختبار التحصيلي والذي يقيس المستوى المعرفي لدى أفراد العينة حول الجوانب المعرفية المتضمنة فى استراتيجية الألعاب التعليمية والتعرف على مدى امتلاك المتدرب للمعارف المتعلقة بالاستراتيجية من ناحية وكذلك معايير تصميم وانتاج اللعاب التعليمية .
- تطبيق بطاقة الملاحظة والتي تهدف الى التعرف على الجانب الأدائي والمهارى لعينة البحث في تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية وكذلك تقويم نماذج من دروس فى التاريخ تم اعدادها باستخدام الألعاب التعليمية وتم التقويم على ضوء ما تضمنته بطاقة الملاحظة من معايير وشروط اللعبة التعليمية.
- تطبيق مقياس دافعية الانجاز قبل بداية البرنامج للتعرف على مستوى دافعية الانجاز لدى الطلاب عينة البحث .
- **التقويم المرحلي (ذاتي):**

فالغرض منه استمرارية السير في دراسة البرنامج، حيث أتاح لطلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ، معرفة مدى تقدمهم في دراسة البرنامج، وذلك عن طريق: التقويم القبلى البعدى لكل موضوع من موضوعات البرنامج .

التقويم النهائي (البعدي):

وهدفه قياس مدى فاعلية البرنامج في تنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية والدافعية للإنجاز لديهم، وذلك بعد انتهاء عينة البحث من دراسة البرنامج ويشمل صورة مكافئة للاختبار التحصيلي القبلي يتم تطبيقه بعدياً وإذا لم يحقق الدارس المستوى المطلوب في الاختبار البعدي يمكن إعادة دراسة البرنامج أو الجزء الذي أخفق فيه مرة ثانية حيث إن هدف البرنامج الوصول بعينة البحث إلى مستوى متميز.

ضبط البرنامج:

تم عرض البرنامج على مجموعة من الخبراء المُحكمين في مجال المناهج وطرق تدريس التاريخ بكليات التربية. حيث طُلب منهم إبداء آرائهم من خلال استبانة للتعرف على مدى تحقق الأمور التالية:

- أهداف البرنامج تتفق مع المنطلقات الفكرية.
- أهداف ومحتوي البرنامج تتفق مع طبيعة مفهوم الدافعية للإنجاز ومهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية.
- محتوى الألعاب التعليمية تتفق مع أهداف البرنامج.
- محتوى الألعاب التعليمية صحيح من الناحية العلمية.
- تتناسب طرق التدريس المقترحة مع أهداف ومحتوى البرنامج.
- تتناسب الوسائل والأنشطة التعليمية المقترحة مع أهداف ومحتوى البرنامج.
- تتناسب وسائل التقويم المقترحة مع أهداف ومحتوى البرنامج.

تعديل البرنامج على ضوء آراء الخبراء المُحكمين وإعداد الصورة النهائية له:

تم تعديل البرنامج على ضوء آراء الخبراء المحكمين وذلك على النحو التالي:

- إعادة صياغة بعض الأهداف المعرفية والوجدانية والمهارية التي تضمنها البرنامج.
- اقترح البعض ضرورة تضمين بعض الألعاب التعليمية في البرنامج.
- وقد تم إعداد الصورة النهائية للبرنامج حيث اشتمل البرنامج على (٦) لقاءات تدريبية بواقع ١٢ جلسة تدريبية وبلغ عدد ساعات التدريب ١٨ ساعة . (ملحق٤).

رابعا: إعداد اختبار مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية:

وقد تم إعداد اختبار مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية من خلال إتباع الخطوات الآتية:

- تحديد الهدف من الاختبار.
- تحديد أبعاد الاختبار.

- بناء مفردات الاختبار وصياغتها.
- تحديد عدد أسئلة اختبار مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية.
- صياغة تعليمات الاختبار.
- عرض الاختبار على السادة المحكمين
- التجربة الاستطلاعية للاختبار.

وفيما يلي عرض تفصيلي لذلك:

- **تحديد الهدف من الاختبار**

هدف الاختبار إلى قياس مستوى تمكن طلاب كلية التربية تخصص التاريخ لمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية بعد تطبيق برنامج قائم على الألعاب التعليمية وذلك لتنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية لدى عينة البحث ولقد تم تطبيق الاختبار قبل البرنامج وبعده.

- **تحديد أبعاد الاختبار: .**

تم تحديد أبعاد الاختبار من خلال محتوى البرنامج القائم على الألعاب التعليمية والذي اشتمل على (١٢) جلسة تدريبية، وذلك لقياس الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية .

- **بناء مفردات الاختبار:**

اختار الباحث مفردات الاختبار من نوع الاختيار من متعدد، وهو من أنواع الاختبارات الموضوعية وقد اتسمت بالموضوعية نظرًا لموضوعية تصحيحها، ولأن إجاباتها محددة، ويتفق فيها المصححون على الدرجة التي تعطى للمتعلم، كما تتطلب وقتًا قصيرًا للتصحيح، ولقد حرص الباحث عند صياغة مفردات الاختبار أن تكون في صورة لفظية تليها أربع اختيارات وبدائل مرقمة « أ، ب، ج ،، د » على الترتيب، بحيث تكون هناك إجابة واحدة صحيحة والإجابات الأخرى خطأ، وعلى الطالب اختيار الإجابة الصحيحة، وقد روعي عند صياغة مفردات الاختبار عدة اعتبارات:

- أن تكون الأسئلة ملائمة لمستوي طلاب الدبلوم العام بكلية التربية تخصص تاريخ.
- أن تكون الأسئلة واضحة وبسيطة.
- أن تكون الأسئلة سليمة من حيث صياغتها لغويا وعلميا.
- تحديد عدد الأسئلة وفقا للوزن النسبي لكل مهارة.

- **تحديد عدد أسئلة الاختبار: .**

تم توزيع مفردات اختبار التحصيلي للألعاب التعليمية لتكون ٣٠ سؤال يتضمن المحاور النظرية للبرنامج ككل.

جدول (٤) مواصفات الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية

الموضوعات	فقرات الاختبار	الاهداف السلوكية				المجموع الكلي
		تذكر	فهم	تطبيق	تقويم	
الألعاب التعليمية ومهارات تصميمها وانتاجها	توزيع الفقرات	٣-٤-٦-٨-١١-١٦-١٧	١-٢-٥-٧-٩-١٠-١٣-١٨-١٩-٢٠-٢١-٢٥-٢٦-٢٧-٢٨-٢٩-٣٠	١٢-١٤-١٥	٢٢-٢٣-٢٤	ــــــــ
	مجموع الفقرات	٧	١٧	٣	٣	٣٠فقرة
	الوزن النسبي	%٢٣.٣٣	%٥٦.٦٦	%١٠	%١٠	%١٠٠

- **صياغة تعليمات الاختبار:**

تُعتبَر تعليمات الاختبار بمثابة المرشد الذي يساعد على تعرف طبيعة الاختبار، وقد حرص الباحث عند صياغته لتعليمات الاختبار أن تتصف بالسهولة والوضوح، وأن تكون قصيرة حتى لا تأخذ وقتًا عند قراءة الطالب المعلم لها، وأن تكون ملائمة لمستوي الطلاب وقد تضمنت التعليمات ما يلي:

- **الهدف من الاختبار:** حيث تم توضيح الهدف من الاختبار؛ ولذلك لتهيئة الطلاب للاختبار
- **تعليمات بدء الاختبار:** لتوضيح عدد اسئلة الاختبار، ونوع الاختبار، وكيفية الإجابة عليه، وزمن الاختبار، والتنبيه على قراءة فقرات الاختبار بشكل دقيق قبل الإجابة عليه.

- **عرض الاختبار على السادة المحكمين: .**

بعد إعداد الاختبار في صورته الأولية وصياغة التعليمات، تم عرضه على السادة المحكمين للتعرف على آرائهم فيه من حيث: ـ

- مدى ملائمة الاختبار لتحقيق الهدف الموضوع لقياسه.
- مدى ملائمة مفرداته اللغوية لمستوي طلاب الدبلوم العام بكلية التربية تخصص تاريخ.
- مدى شمول عباراته لمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية.
- مدى وضوح صياغة تعليمات الاختبار.

ولقد قام الباحث بإجراء التعديلات اللازمة على الاختبار، والتي تضمنتها تعليقات المحكمين حتى اصبح الاختبار صورته النهائية ، وأصبح صالحا للتطبيق.

- **التجربة الاستطلاعية للاختبار:**

بعد التأكد من صلاحية الصورة المبدئية لاختبار مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية في ضوء آراء السادة المحكمين، قام الباحث باجراء تجربة استطلاعية للاختبار على عدد (١٥) طالبا وطالبة من طلاب الدبلوم العام بكلية التربية تخصص التاريخ من غير عينه البحث وذلك بهدف حساب:

١- معامل السهولة والصعوبة لمفردات الاختبار

٢- زمن الاختبار

٣- ثبات الاختبار

٤- صدق الاختبار

١- حساب معامل السهولة والصعوبة لمفردات الاختبار: .

تم حساب معاملات سهولة وصعوبة مفردات الاختبار، وذلك لحذف المفردات متناهية الصعوبة ومتناهية السهولة، وذلك من خلال معادلة معامل السهولة ومعادلة معامل الصعوبة. (البهي، ١٩٧٨)، حيث تم حساب عدد الطلاب الذين أجابوا إجابة صحيحة عن جميع مفردات الاختبار، وعدد الذين أجابوا إجابة خطأ، وفى ضوء ذلك تم ترتيب مفردات الاختبار تبعًا لسهولتها وصعوبتها، وبالتعويض في المعادلتين تم الحصول على معاملات السهولة والصعوبة لكل مفردة من مفردات الاختبار، وقد تراوحت نسبة معامل السهولة ما بين (٠.٢٢ – ٠.٧٧)، وتراوحت نسبة معامل الصعوبة بين (٠.٢٨ ـ ٠.٧٤).

٢- حساب زمن الإجابة عن الاختبار:

قام الباحث بتسجيل الزمن الذي استغرقه أول طالب للإجابة عن فقرات الاختبار ثلاثون دقيقة والزمن الذي استغرقه أخر طالب للإجابة عنه خمسة وثلاثون دقيقة، وبذلك يكون متوسط الزمن للإجابة عن الاختبار هو ثلاثون دقيقة، ونظرا لان تعليمات الاختبار تستغرق خمس دقائق لقراءتها فأصبح الزمن المناسب للإجابة عن أسئلة هذا الاختبار هو (٤٠ دقيقة).

٣- ثبات الاختبار :

يقصد بثبات الاختبار أن يعطى الاختبار النتائج نفسها للعينة التي تم تطبيق الاختبار عليها، في حال إذا طبق عليهم مرة أخرى في الظروف نفسها وبعد فترة قصيرة. (عبد السلام، ١٩٨٧) وللتحقق من ثبات الاختبار تم حساب معامل ثبات الاختبار بطريقة «إعادة الاختبار» على العينة الاستطلاعية بفاصل زمني أسبوع من تاريخ تطبيقه الأول، وذلك للتأكد من ثباته، وتم حساب معامل الارتباط بين نتائج تطبيق الاختبار باستخدام معادلة معامل الارتباط "ليبرسون"، وقد بلغ معامل الارتباط طبقا لمعادلة معامل الارتباط ر= ٠.٩٢ وهذه القيمة تشير إلى أن الاختبار على درجة عالية من الثبات.

٤- صدق الاختبار:

يقصد بصدق الاختبار قدرته على قياس ما وضع لقياسه، وقد ابع الباحث الخطوات الآتية لحساب صدق الاختبار:

- **صدق المحكمين:** تم عرض الاختبار بصورته الأولية على مجموعة من السادة المحكمين؛ للتعرف على مدى ملاءمته لما أعد له.
- **الصدق الذاتي:** ويقاس الصدق الذاتي بحساب الجذر التربيعي لمعامل ثبات الاختبار

فإن معامل الصدق الذاتي=٠.٩٦ تقريبًا وهو معامل صدق مرتفع ويمكن الوثوق فيه، وبذلك أصبح اختبار مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية جاهزاً للتطبيق على مجموعة البحث من طلاب الدبلوم العام بكلية التربية تخصص تاريخ ملحق رقم (٥)

خامساً إعداد بطاقة الملاحظة:

بعد الاطلاع على الأدبيات والدراسات والبحوث التربوية السابقة المرتبطة بمشكلة البحث تم إعداد بطاقة الملاحظة كما يلي:

هدف بطاقة الملاحظة:

هدفت بطاقة الملاحظة لقياس أداء عينة البحث لمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية في التاريخ.

تحديد محاور بطاقة الملاحظة:

اشتملت محاور بطاقة الملاحظة على ثلاث مجالات (التخطيط ، التنفيذ ، التقويم) ، وعند صياغة المهارات تم مراعاة الجوانب التالية:

- وصف الاداء في عبارة قصيرة.
- ان تقيس العبارة سلوكاً واحداً محدداً
- ان تكون العبارة دقيقة وواضحة وموجزة
- وضع نظام تقدير درجات البطاقة ويتم بشكل كمي كالآتي: (متقن- متمكن – كاف- ضعيف-منعدم).

إعداد بطاقة الملاحظة في صورتها الأولية:

تم إعداد بطاقة الملاحظة والانتهاء من تحديد الهدف من بطاقة الملاحظة وتحليل المحاور الرئيسة للبطاقة إلى فرعية، وقامت الباحث بصياغة بطاقة الملاحظة في صورتها الأولية، والتي تضمنت (٣) محاور رئيسة تفرع منها(٢٥) فقرة.

التجربة الاستطلاعية لبطاقة الملاحظة: .

بعد أن قام الباحث بوضع بطاقة الملاحظة في صورتها الاولية وإجراء التعديلات التي أبداها السادة المحكمون، قام الباحث بتطبيق بطاقة الملاحظة على مجموعة استطلاعية (غير مجموعة البحث) مكونة من (١٠) طالباً من طلاب الدبلوم العام تخصص تاريخ وذلك بهدف:

- حساب صدق بطاقة الملاحظة
- حساب ثبات بطاقة الملاحظة
- حساب زمن بطاقة الملاحظة

حساب صدق بطاقة الملاحظة: .

تم التأكد من صدق البطاقة وأنها تقيس ما وضعت لقياسه ومعرفه مدى إمكانية الاستفادة منها في تقييم أداء طالب كلية التربية تخصص تاريخ لتصميم وإنتاج الألعاب التعليمية ذلك عن طريق الآتي:

صدق المحكمين:

لقد قام الباحث بعرض بطاقة الملاحظة على عدد من المحكمين المتخصصين في مجال تكنولوجيا والمناهج وطرق التدريس، وقد طلب من المحكمين إبداء وجهة نظرهم في كل فقرة من فقرات البطاقة، وقد أبدى المحكمين ملاحظات مهمة وقيمة، وعلى ضوء تلك الملاحظات قام الباحث بالتعديل، كما طلب الباحث من المحكمين تحديد مدى صدق العبارات وقد اتفقوا على صدقها وصلاحيتها.

الصدق ذاتي:

معامل الصدق الذاتي= ٠.٨٦% تقريبًا وهو معامل صدق مرتفع ويمكن الوثوق فيه، وبذلك أصبح بطاقة الملاحظة جاهزاً للتطبيق على عينة البحث من الدبلوم العام تخصص تاريخ (ملحق ٥)

حساب ثبات بطاقة الملاحظة:

تم حساب ثبات بطاقة الملاحظة من خلال تطبيق اسلوب اتفاق الملاحظين في حساب الثبات، وتم حساب نسبة الاتفاق بين الثلاث ملاحظين باستخدام معادلة "ألفا كرونباخ"، وقد حصلت بطاقة الملاحظة على نسبة اتفاق بلغت (٨٩%) تقريباً وهي نسبة اتفاق عالية مما يعنى ثبات بطاقة الملاحظة وصلاحيتها للتطبيق.

تحديد الزمن اللازم لأداء البطاقة:

تم تحديد الزمن اللازم لأداء المهارات بالبطاقة؛ عن طريق إيجاد متوسط زمن (اول طالب انهي أداء البطاقة، وأخر طالب أدى نفس البطاقة، فالزمن الذي استغرقه اول طالب انتهى من أداء المهارات بالبطاقة (٤٠دقيقة) والزمن الذي استغرقه أخر طالب انتهى أداء المهارات بالبطاقة (٥٠ دقيقة) وبذلك يكون متوسط الزمن (٤٥ دقيقة) ويضاف اليه زمن إلقاء التعليمات=١٠ دقيقة ليصبح الزمن الكلى للبطاقة (٥٥دقيقة).

بطاقة الملاحظة في صورتها النهائية:

بعد الانتهاء من وضع البطاقة المبدئية، وتنقيحها في ضوء ما أسفرت عنه اراء المحكمين، والتحقق من صدقها وثباتها، تم وضع بطاقة الملاحظة بصورتها النهائية حيث اشتملت على (٣) رئيسه و(٢٥) فرعية، ويوضح جدول (٥) توزيع فقرات بطاقة الملاحظة ومهاراتها.

جدول رقم (٥)

توزيع فقرات بطاقة الملاحظة ومهاراتها

م	المهارات الرئيسة	عدد المهارات الفرعية المتضمنة بكل مهارة رئيسة	الوزن النسبي لكل مهارة رئيسة
١	التخطيط	١٠	%٤٠
٢	التنفيذ	١٠	%٤٠
٣	التقويم	٥	%٢٠
المجموع		٢٥	%١٠٠

سادسا : إعداد مقياس الدافعية للإنجاز: .

اتبع الباحث الخطوات التالية في بناء مقياس الدافعية للإنجاز:

- **تحديد الهدف من المقياس:**

تم إعداد هذا المقياس بهدف قياس الدافعية للإنجاز لطلاب الدبلوم العام تخصص تاريخ، ويقدر بالدرجة التي يحصل عليها الطلاب نتيجة استجاباتهم على عبارات المقياس

- **تحديد أبعاد المقياس:**

بناء على مراجعة عدد من مقاييس دافعية الإنجاز وإجراء عدد من المقابلات مع بعض الخبراء في علم النفس ومناهج وطرق تدريس للتعرف على الجوانب والابعاد التي ينبغي تضمينها في المقياس ،وتم تحديد أبعاد المقياس كالتالي تمثلت أبعاد المقياس كالتالي:

- **تحديد الأهداف**

هو اهتمام الفرد بالتخطيط لمستقبله ورسم الأهداف الخاصة في الحياة مع السعي لتحقيقها وبلوغها على المدى البعيد.

- **مستوي الطموح**

هو المستوى الذي يضعه الفرد لنفسه مع توظيف قدراته ومهاراته الحياتية لبلوغه

- **المثابرة**

هي القدرة على التمتع بمستويات عالية من الاهتمام والحماس لموضوع ما، وتفعيل قدراته ومهاراته لإتمام العمل على نحو متكامل.

- **الكفاءة المدركة**

هي بناء معرفي نفسي من شأنه أن أداء الفرد في مجالات حياتية مختلفة.

- **صياغة مفردات المقياس: .**

وقد تحدد نوع مفردات المقياس في شكل مواقف سلوكية يتيح كل موقف ثلاث بدائل يختار منها المتعلم ما يجده مناسب له، وتندرج البدائل ف مستوي الاستجابة لتمثل ثلاث مستويات (تنطبق- تنطبق الى حد ما – لا تنطبق) وقد بلغ مفردات المقياس (٣٠) مفردة ،وعند صياغة مفردات المقياس تم مراعاة ما يلي:

- ارتباط المفردات بهدف المقياس، وارتباط كل مفردة بالبعد الذي تمثله.
- مناسبة المفردات لطبيعة البرنامج القائم على الألعاب التعليمية.
- ابتداء كل مفردة بفقرة تحوي موقف سلوكي، تتبعها ثلاث يختار من بينها الطالب.
- سلامة ودقة الصياغة اللغوية للمفردات، وتجنب استخدام ألفاظ يمكن أن توحي بالإجابة.

– تجانس البدائل في الطول – قدر الإمكان – بما يضمن عدم التخمين.

١– صياغة تعليمات المقياس:

بعد الانتهاء من صياغة مفردات المقياس، تم صياغة تعليمات المقياس للطالب، وتهدف تعليمات المقياس شرح فكرة المقياس وكيفية الإجابة عن مفرداته بطريقة صحيحة. وتمثلت تعليمات المقياس في هدف المقياس، وعدد ونوع المفردات، وزمن الإجابة عن المقياس، وأهمية قراءة كل سؤال بدقة قبل البدء في الإجابة، وعدم وضع أكثر من علامة للسؤال الواحد، وعدم ترك أي سؤال من أسئلة المقياس دون إجابة، ومثال يوضح طريقة الإجابة.

٢– ضبط المقياس:

بعد إعداد الصورة المبدئية لمقياس الدافعية للإنجاز، تم ضبط المقياس، وذلك من خلال حساب الصدق والثبات، وحساب معاملات السهولة والصعوبة لمفردات المقياس، وذلك كما يلي:

– تحديد صدق المقياس: Validity

الصدق الذاتي:

استخدم الباحث الصدق الذاتي كأحد أنواع الصدق الإحصائي، للتأكد من:

- مناسبة المقياس لقياس ما وضع لقياسه.
- مناسبة ووضوح التعليمات العامة والخاصة للمقياس.
- شمولية مفردات المقياس لجميع أبعاد المقياس.
- ملاءمة وارتباط كل مفردة للقيمة التي تقيسها.
- عدد مفردات كل مقياس فرعي، وعدد وملاءمة بدائل كل مفردة.
- سلامة ودقة صياغة المفردات والبدائل علمياً ولغوياً.

صدق المحكمين:

تم عرض المقياس على مجموعة من المحكمين –من أساتذة القياس النفسي للتأكد من مدى انتماء كل مفردة للبعد الذي تنتمي إليه، ومدى انتماء الأبعاد لموضوع القياس، وقام الباحث بأجراء كافة التعديلات التي اتفق عليها معظم المحكمين في صياغة الفقرات، كما تم حذف العبارات التي أجمع غالبية المحكمين على حذفها من المقياس بنسبه ٨٠%، وبعد أن أبدي السادة المحكمين آرائهم في المقياس، تم إجراء التعديلات اللازمة على مقياس الدافعية للإنجاز، وأصبح عدد مفردات المقياس (٢٥) مفردة موزعة علي أبعاد المقياس ، والجدول التالي توزيع مفردات المقياس، والأوزان النسبية لكل بعد من أبعاد المقياس، ويتضح ذلك من خلال جدول التالي:

جدول (٦)

جدول مواصفات مقياس الدافعية للإنجاز

م	أبعاد الدافعية لإنجاز	أرقام المواقف	العدد	النسبة المئوية
١	تحديد الأهداف	١-٧	٧	%٢٨
	الطموح	٨-١٥	٨	%٣٢
	المثابرة	١٦-٢١	٦	%٢٤
	الكفاءة المدركة	٢١-٢٥	٤	%١٦
المجموع			٢٥	% ١٠٠

- **التجربة الاستطلاعية للمقياس:**

بعد إجراء التعديلات اللازمة للمقياس في ضوء آراء السادة المحكمين، تم إجراء التجربة الاستطلاعية للمقياس، وذلك بتطبيق المقياس على عينة مكونة من (١٥) طالب من طلاب الدبلوم العام تخصص تاريخ بكلية التربية، وقد هدفت التجربة الاستطلاعية للمقياس تحديد ما يلي:

- معامل ثبات المقياس.
- معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لمفردات المقياس.
- الزمن اللازم (المناسب) للمقياس.
- **معامل ثبات المقياس: Reliability**

تم حساب معامل ثبات المقياس باستخدام طريقة التجزئة النصفية معادلة سبيرمان وبراون ، ووجد أن معامل ثبات المقياس يبلغ (٠,٨٧) وهو معامل ثبات مرتفع ويشير إلى صلاحية المقياس للتطبيق علي طلاب عينة البحث .

- **معاملات السهولة والصعوبة لمفردات المقياس:**

بعد تصحيح أسئلة المقياس لكل طالب، تم رصد درجات الطلاب في المقياس، وترتيب درجات الطلاب- حسب الدرجة الكلية للطالب - تنازلياً ، ثم تطبيق معادلات معامل السهولة والصعوبة علي كل مفردة من مفردات المقياس ، فوجد أن قيم معاملات السهولة والصعوبة لمفردات المقياس تتراوح ما بين (٠,٣٨) إلي (٠,٦٩) ، وتعتبر معاملات مقبولة للسهولة والصعوبة ، ويدل ذلك علي أن جميع مفردات المقياس مناسبة للهدف الذي أعد من أجله ؛ من حيث السهولة والصعوبة .

- **زمن المقياس:**

تم تحديد الزمن اللازم للانتهاء من الإجابة عن أسئلة المقياس؛ عن طريق حساب الزمن الذي استغرقه كل طالب للإجابة عن أسئلة المقياس، ثم حساب المتوسط الحسابي لمجموع الأزمنة، وذلك بجمع الأزمنة وقسمتها علي عدد الطلاب وتحدد الزمن المناسب اللازم للإجابة عن مفردات المقياس وهو (٤٠) دقيقة .

- **تصحيح المقياس**

تم تصحيح المقياس وفقاً للبدائل الموجودة (تنطبق- تنطبق إلى حد ما_ لا تنطبق) تحصل الدرجات الايجابية منها (٣-٢-١) على التوالي ، أما العبارات السلبية فتتبع عكس هذا التدريج.

- **الصورة النهائية للمقياس**

بعد تعديل المقياس في ضوء آراء المحكمين ونتائج التجربة الاستطلاعية، تم صياغة المقياس في صورته النهائية ملحق (٦) استعداداً للتطبيق على طلاب عينة البحث الأساسية، وتكون المقياس في صورته النهائية من 25 مفردة.

نتائج الدراسة وتحليلها وتفسيرها: .

أولاً: عرض النتائج الخاصة بالاختبار التحصيلي للجانب المعرفي وتحليلها وتفسيرها.

وللتحقق من صحة الفرض الأول والذي نص على أنه" يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوي (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي في الاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لصالح التطبيق البعدي"، قام الباحث بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات طلاب المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي في الاختبار التحصيلي، ثم استخدام اختبار ت» لمعرفة الفرق ودلالته الإحصائية، ويوضح جدول (٦) ذلك تفصيليا:

جدول (٧)

نتائج اختبار (ت) للتطبيق القبلي البعدي لاختبار التحصيلي للجانب المعرفي للمجموعة التجريبية

الاختبار التحصيلي	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة ت	القيمة الدلالية	مستوى الدلالة عند مسنوى ٠.٥
التطبيق القبلي	٣٠	٥.٧٧	٤.٥٩	٢٩	٢٠.١٦	٠.٠٠٠	دالة إحصائيًا
التطبيق البعدي	٣٠	١٢.٧٥	٤.١٩	٢٩			

يتضح من جدول (7) ما يلي :

أن المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في التطبيق البعدي في الاختبار التحصيلي قد بلغ (١٢.٧٥) بانحراف معياري(٤.١٩)، وهو أكبر من المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي الذي بلغ (٥.٧٧) بانحراف معياري (٤.١٩)، وقد بلغت قيمة "ت" المحسوبة (٢٠.١٦) بقيمة احتمالية (٠.٠٠٠) وهي أصغر من(٠.٠٥)، وعليه اتضح أنه " يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى(٠.٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار التحصيلي في الجانب المعرفي لصالح التطبيق البعدي، وبذلك تم قبول فرض البحث .

حساب حجم أثر البرنامج التدريبي فى تنمية مهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية للجانب المعرفي

وقد حرص الباحث على حساب حجم أثر استخدام برنامج التدريبي في تنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية لدى طلاب الدبلوم العام تخصص تاريخ، باستخدام معادلة حجم الأثر، والذى استهدف حساب حجم الأثر و تحديد درجة الأهمية للنتائج التي توصل إليها البحث، وتم حساب حجم الأثر (حطب و صادق، ١٩٩١) من خلال حساب حجم التأثير بدلالة قيمة (ت) .

جدول (٨)

حجم أثر البرنامج رفع المستوى المعرفي لطلاب الدبلوم العام تخصص تاريخ

الاختبار	درجة الحرية	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	حجم التأثير
التطبيق القبلي	٢٩	٥.٧٧	٤.٥٩	٢٠.١٦	٠.٩٣
التطبيق البعدي	٢٩	١٢.٧٥	٤.١٩		

ويتضح من جدول (8) أن حجم أثر استخدام البرنامج التدريبي في رفع المستوى التحصيلي للجانب المعرفي المرتبط بمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية لدى طلاب المجموعة التجريبية للبحث بلغ (٠.٩٣)، ويدل هذا علي أن حجم تأثير المتغير المستقل" البرنامج القائم على البرنامج التعليمية"، على المتغير التابع "الجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية" كبير؛ لأن قيمة حجم الأثر أكبر من (٠.٨)، وهذا يعني أن استخدام البرنامج له تأثير كبير في زيادة الجانب التحصيلي المرتبط بمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية لدى طلاب الدبلوم العام تخصص تاريخ.

ويرجع الباحث تلك النتيجة إلى طبيعة البرنامج التدريبي الذى من خلاله تم تدريب طلاب الدبلوم العام تخصص تاريخ على تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية في "الجلسات التدريبية" ، وما تضمنته من موضوعات شملت الجانب النظري والتطبيقي لتصميم وإنتاج الألعاب التعليمية في التاريخ، حيث شمل الجانب النظري معلومات ومعارف خاصة بأنواع الألعاب التعليمية ومميزاتها، وأهميتها في تصميم دروس

التاريخ ، وكذلك من خلال الخلفية النظرية عن كيفية تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية والخطوات الإجرائية لتنفيذها ، مما أدى الى أن يتشكل لدى عينة البحث تصور فكرى ونظري عام عن الألعاب التعليمية.

وتتفق تلك النتيجة مع العديد من الدراسات التي اكدت على أهمية الألعاب التعليمية في تدريس معظم المواد الدراسية ومادة التاريخ بشكل خاص مثل دراسة(Zeng،.J ،Shang & ،2020 .J). **ودراسة** (عبدالرحمن ، ٢٠٢٠)و (بهنسى، ٢٠٢١) (البراشدية ، ٢٠١٨)و (الرمالي، ٢٠١٩) ودراسة (ÖZTÜRK, 2022) ودراسة (Dockterman, 2021) ودراسة (Botes, 2022).

<u>ويتضح من ذلك ما يلي:</u>

يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية لصالح التطبيق البعدي، وعلى ضوء ذلك تم قبول فرض الأول للبحث.

ثانيا: نتائج بطاقة الملاحظة (تحليلها وتفسيرها) : -

للتحقق من صحة الفرض الثاني والذي نص على أنه " يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي فى بطاقة ملاحظة للجانب الأدائي للطلاب في تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية لصالح التطبيق البعدي، قام الباحث بحساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات عينة البحث في التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة في كل مهارة رئيسة وفرعية من مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية على حدة، وفي الملاحظة للمهارات ككل، ثم استخدام اختبار «ت» لمعرفة الفرق ودلالته الإحصائية.

جدول(٩)نتائج اختبار (ت) للتطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة للجانب الأدائي للمجموعة التجريبي

مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية	التطبيق	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الحرية	قيمة ت المحسوبة	قيمة الدلالة	الدلالة الإحصائية عند مستوى ٠.٠٥ %
التخطيط	قبلي	٣٠	٢٣.٢٢	٤.١٦	٢٩	١٣.٤٣	٠.٠٠٠	دالة إحصائيًا
	بعدى		٢٩.٣٧	٤.٥٨				
التنفيذ	قبلي		٢٨.٧٠	٢.٧٧		٣٤.٦٧	٠.٠٠٠	دالة إحصائيًا
	بعدى		٣٩.٢٩	٢.٦٥				
التقويم	قبلي		١٤.٢٠	١.٢٦		٣١.١٧	٠.٠٠٠	دالة إحصائيًا
	بعدى		١٩.٩٣	١.٧٦				
بطاقة الملاحظة ككل	قبلي		٦٦.١٢	٥.٤٧		٣٩.٤٧	٠.٠٠٠	دالة إحصائيًا
	بعدى		٨٨.٥٩	٦.٥٦				

يتضح من الجدول (9) الآتي:

١- أن المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في التطبيق البعدي في اختبار مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية في مهارة التخطيط قد بلغ (٢٣.٢٢) بانحراف معياري (٤.٥٨)، وهو أكبر من المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في التطبيق القبلي الذي بلغ (٢٣.٢٢) بانحراف معياري (٤.٥٨)،وقد بلغت قيمة ت المحسوبة (١٣.٤٣) بقيمة احتمالية (٠.٠٠٠) وهي أصغر من(٠.٠٥)،وعليه نقرر أنه يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى(٠.٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية في مهارة التخطيط لصالح التطبيق البعدي .

٢- أن المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في التطبيق البعدي في اختبار مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية في مهارة التنفيذ قد بلغ (٣٩.٢٩) بانحراف معياري(٢.٦٥)،وهو أكبر من المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في التطبيق القبلي الذي بلغ (٢٨.٧٠) بانحراف معيار (٢.٦٥)،وقد بلغت قيمة ت المحسوبة (٣٤.٦٧) بقيمة احتمالية (٠.٠٠٠) وهي أصغر من(٠.٠٥)،وعليه نقرر أنه يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى(٠.٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية في مهارة التنفيذ لصالح التطبيق البعدي .

٣- أن المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في التطبيق البعدي في اختبار مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية في مهارة التقويم قد بلغ (١٩.٩٣) بانحراف معياري(١.٧٦)،وهو أكبر من المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في التطبيق القبلي الذي بلغ (١٤.٢٠) بانحراف معيار (٥.٤٧)،وقد بلغت قيمة ت المحسوبة (٣١.١٧) بقيمة احتمالية (٠.٠٠٠) وهي أصغر من(٠.٠٥)،وعليه نقرر أنه يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى(٠.٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية في مهارة التقويم لصالح التطبيق البعدي

٤- أن المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في التطبيق البعدي في اختبار مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية ككل قد بلغ (٨٨.٥٩) بانحراف معياري (٦.٥٦)،وهو أكبر من المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب فى التطبيق القبلي للاختبار ككل الذي بلغ (٦٦.١٢) بانحراف معياري (٥.٤٧)،وقد بلغت قيمة ت المحسوبة (٣٩.٤٧) بقيمة احتمالية (٠.٠٠٠) وهي أصغر من(٠.٠٥)،وعليه نقرر أنه يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى(٠.٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية لصالح التطبيق البعدي.

حساب حجم اثر البرنامج التدريبي على تنمية الجانب الأدائي للطلاب لمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية:

ولقد قام الباحث بحساب حجم أثر استخدام البرنامج التدريبي لتنمية مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية لدى طلاب الدبلوم العام تخصص تاريخ، **وجدول (١٠) يوضح ذلك.**

جدول (١٠)

حجم أثر برنامج قائم على البرنامج التعليمية لتنمية الجانب الأدائي للطلاب لمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية

بطاقة الملاحظة	درجة الحرية	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	حجم التأثير
التطبيق القبلي	٢٩	٦٦.١٢	٥.٤٧	٣٩.٤٧	٠.٩٨
التطبيق البعدي	٢٩	٨٨.٥٩	٦.٥٦		

ويتضح من خلال جدول (10) أن حجم أثر استخدام البرنامج التدريبي على عينة البحث بلغ (٠.٩٨) ، وهذا يدل علي أن حجم تأثير المتغير المستقل « البرنامج التعليمية» على المتغير التابع «مهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية» كبير؛ لأن قيمة حجم الأثر أكبر من (٠.٨)، وهذا يعني أن البرنامج التدريبي القائم على البرنامج التعليمية له تأثير كبير في تنمية الجانب الأدائي لمهارات تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية لدى طلاب الدبلوم العام تخصص تاريخ.

ويتضح من ذلك ما يلي:

يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والتطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة الجانب الادائي في تصميم وإنتاج الألعاب التعليمية لصالح التطبيق البعدي.

وعلى ضوء ذلك تم قبول فرض البحث

ويرجع الباحث تلك النتيجة الى ما يلى :

- اتاحة الفرصة لعينة البحث باستخدام الوسائط التعليمية المختلفة ومنها الفديو ومواقع البرامج المجانية التى سمحت لعينة البحث بتحميل الصور والمؤثرات الصوتية المختلفة ، والتى امكن توظيفها فى تصميم وانتاج الألعاب التعليمية فى التاريخ .
- اتاحة الفرصة للطلاب لإختيار موضوعات الدروس التي تم تصميم الألعاب التعليمية لها والتعرف على اللعبة من جميع جوانبها ، وقانون اللعبة، وآلية استخدامها ، والوقت الذي تحتاجه ، ومدى ارتباطها بمادة التاريخ وكذلك الاستعانة بالوسائط التعليمية المناسبة في اعدادها واختيار الألوان المناسبة لها والصور والأشكال، واى مؤثرات صوتية ،كل ما سبق ساعد على تنمية مهارة التخطيط للألعاب التعليمية فى التاريخ .
- اتاح البرنامج التدريبي للطلاب من خلال تجريب الألعاب التي تم تصميمها امام زملائهم وشرح طريقة تنفيذها ومعاييرها وتطبيقها على دروس التاريخ، مما ساهم فى زيادة خبراتهم فى مجال التصميم وانعكس ايجابيا على آدائهم أمام زملائهم ضمن التدريب الميدانى ، وكذلك امام طلابهم فى المدارس ، وبالتالى أصبح لديهم القدرة على التمكن من مهارات تنفيذ الألعاب التعليمية.
- اتاح البرنامج التدريبى للطلاب فرص التعرف على المنصات الاليكترونية ومنها منصة زووم لعرض نماذج من الألعاب التعليمية فى التاريخ ، مما اتاح لهم فرص تعلم توظيف المنصة فى عرض الدروس باستخدام الألعاب عن بعد .
- اتاح البرنامج التدريبي من خلال المتابعة والتقييم المستمر لعينة البحث فيما تم انتاجه من العاب وقياس مدي مطابقتها لمعايير الالعاب التعليمية وارتباطها بالأهداف التى تم تخطيطها مسبقا ، اضافة الى تقديم الباحث التغذية الراجعة للطلاب عينة البحث ، وكذلك اعطاء الفرصة لكل طالب فى تقييم الالعاب التي انتجها باقى الزملاء، كل ذلك ساعد الطلاب على تنمية مهارات تقويم الألعاب التعليمية لدى عينة البحث.

وقد اتفقت هذه النتائج مع الدراسات التي تناولت ضرورة تنمية مهارات تصميم وانتاج الألعاب التعليمية لدى طلاب المعلمين بصفة عامة ومنها دراسة (غنيم ، ٢٠٢٠)، ودراسة (حجاب، ٢٠١٥)، ودراسة (غزالة ، ٢٠١٧)، ودراسة (Jaaska & Aaltonen, 2022) ، ودراسة (Bressler & Annetta, 2021) ،ودراسة (Tay, J., Goh, Y. M.,, & et, 2022) ودراسة(Gibbon، J. M& Wageman،2017) ودراسة (Gee،J& Pangayan ،2019 .). ودراسة (الشهراني و ياسين، ٢٠٢٠) ودراسة (الكساسبة, و عبدالهادى، ٢٠١٦)

ثالثاً: النتائج الخاصة بمقياس الدافعية للإنجاز:

تم استخدام برنامج «SPSS» للتحليل الإحصائي لمعالجة نتائج تجربة البحث إحصائيًا وللتحقق من صحة الفرض الأول الذي نص على: " **يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الدافعية للإنجاز لصالح التطبيق البعدي.**

ولاختبار صحة هذا الفرض تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات عينة البحث في التطبيق القبلي والبعدي لكل بعد من أبعاد المقياس على حده والمقياس ككل، وثم استخدام اختبار« ت » لمعرفة الفرق ودلالته الإحصائية. ويوضح ذلك جدول (١٠).

جدول (11) نتائج اختبار (ت) للتطبيق البعدي مقياس الدافعية للإنجاز

البيان	التطبيق القبلي				التطبيق البعدى				قيمة ت المحسوبة	قيمة الدلالة	الدلالة الإحصائية عند مستوى ٠.٠٥
	ن	م	ع	درجة الحرية	ن	م	ع	درجة الحرية			
تحديد الهدف	٣٠	١١.٥٠	٢.٧١	٢٩	٣٠	١٩.١٠	١.٤٧	٢٩	١٤.٢٥	٠.٠٠٠	دالة إحصائيًا
المثابرة		٩.٨٦	٢.٣٧			١٦.٨٣	٠.٨٧		١٧.٣٠	٠.٠٠٠	دالة إحصائيًا
الطموح		١٢.٥٣	٢.٩٧			٢٢.٢٠	١.٨٨		١٤.٨٥	٠.٠٠٠	دالة إحصائيًا
الكفاءة المدركة		٤.٨٦	١.٣٥			٨.٣٢	٠.٧٢		١١.٩٥	٠.٠٠٠	دالة إحصائيًا
الأبعاد ككل		٣٨.٧٦	٨.٣٠			٦٦.٣٦	٤.٠٧٢		١٧.١٨	٠.٠٠٠	دالة إحصائيًا

يتضح من جدول (١١) ما يلي:

١- أن المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للإنجاز في بعد تحيد الهدف قد بلغ (١٩.١٠) بانحراف معياري (١.٤٧)، وهو أكبر من المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب فى التطبيق القبلي الذي بلغ (١١.٥٠) بانحراف معياري (٢.٧١) ، وقد بلغت قيمة ت المحسوبة (١٤.٢٥) بقيمة احتمالية (٠.٠٠٠) وهي أصغر من(٠.٠٠٥)،وعليه نقرر أنه يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى(٠.٠٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الدافعية للإنجاز في بعد تحديد الهدف لصالح التطبيق البعدي .

٢- أن المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للإنجاز في بعد المثابرة قد بلغ (١٦.٨٣) بانحراف معياري (١.٤٧)، وهو أكبر من المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب فى التطبيق القبلي الذي بلغ (٩.٨٦) بانحراف معيار (٢.٣٧)،وقد بلغت قيمة ت المحسوبة (١٧.٣٠) بقيمة احتمالية (٠.٠٠٠) وهي أصغر من(٠.٠٠٥)، وعليه نقرر أنه يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى(٠.٠٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الدافعية للإنجاز في بعد المثابرة لصالح التطبيق البعدي .

٣- أن المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للإنجاز في البعد الطموح قد بلغ (٢٢.٢٠) بانحراف معياري (١.٨٨)، وهو أكبر من المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب فى التطبيق القبلي الذي بلغ (١٢.٥٣) بانحراف معيار (٢.٩٧)،وقد بلغت قيمة ت المحسوبة (١٤.٨٥) بقيمة احتمالية (٠.٠٠٠) وهي أصغر من(٠.٠٠٥)، وعليه نقرر أنه يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى(٠.٠٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب فى التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الدافعية للإنجاز في البعد الطموح لصالح التطبيق البعدي .

٤- أن المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للإنجاز في البعد الكفاءة المدركة قد بلغ (٨.٣٢) بانحراف معياري (٠.٧٢)، وهو أكبر من المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب فى التطبيق القبلي الذي بلغ (٤.٨٦) بانحراف معيار (١.٣٥)،وقد بلغت قيمة ت المحسوبة (١١.٩٥) بقيمة احتمالية (٠.٠٠٠) وهي أصغر من(٠.٠٠٥)، وعليه نقرر أنه يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى(٠.٠٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب فى التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الدافعية للإنجاز في البعد الكفاءة المدركة لصالح التطبيق البعدي .

٥- أن المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب في التطبيق البعدي في لمقياس الدافعية للإنجاز ككل قد بلغ (٦٦.٣٦) بانحراف معياري (٤.٠٧٢) ، وهو أكبر من المتوسط الحسابي لدرجات الطلاب فى التطبيق القبلي الذي بلغ (٨.٣٠) بانحراف معيار (١.٣٥)،وقد بلغت قيمة ت المحسوبة (١٧.١٨) بقيمة احتمالية (٠.٠٠٠) وهي أصغر من(٠.٠٠٥)،وعليه نقرر أنه يوجد فرق دال إحصائيًا عند

مستوى(٠.٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي الدافعية للإنجاز ككل لصالح التطبيق البعدي .

ويتضح من ذلك ما يلي:

يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسطي درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الدافعية للإنجاز لصالح التطبيق البعدي.

وعلى ضوء ذلك تم قبول فرض البحث.

حساب حجم اثر البرنامج التدريبي على تنمية الدافعية للإنجاز.

تم حساب حجم أثر استخدام برنامج قائم على الألعاب التعليمية في لتنمية الدافعية للإنجاز لدى طلاب طلاب الدبلوم العام تخصص التاريخ، باستخدام معادلة حجم الأثر، ويهدف حساب حجم الأثر إلى تحديد درجة الأهمية للنتائج التي توصل إليها البحث

وعليه قام الباحث بحساب حجم التأثير بدلالة قيمة (ت) .

جدول (١٢)

حجم أثر برنامج قائم على الألعاب التعليمية في تنمية الدافعية للإنجاز لطلاب المجموعة التجريبية

المجموعة	درجة الحرية	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة ت	حجم التأثير
التطبيق القبلي	٢٩	٣٨.٧٦	٨.٣٠	١٩.٨١٢	٠.٨٣
التطبيق البعدي	٢٩	٦٦.٣٦	٤.٠٧٢		

ويوضح جدول (١٢) أن حجم الأثر نتيجة استخدام برنامج قائم على الألعاب التعليمية لتنمية الدافعية للإنجاز لدى طلاب المجموعة التجريبية للبحث بلغ (٦.٣٥)، ويدل هذا علي أن حجم تأثير المتغير المستقل «برنامج قائم على الألعاب التعليمية» على المتغير التابع «الدافعية للإنجاز» كبير؛ لأن قيمة حجم الأثر أكبر من (٠.٨)، وهذا يعني أن استخدام برنامج قائم على الألعاب التعليمية لها تأثير كبير في تنمية الدافعية للإنجاز لدى طلاب الدبلوم العام بكلية التربية تخصص التاريخ.

تفسير النتائج لمقياس الدافعية للإنجاز :

اشارت النتائج الخاصة بالتطبيق البعدي لمقياس الدافعية للإنجاز على المجموعة التجريبية إلى ارتفاع مستوى الدافعية للإنجاز لدى طلاب عينة البحث في التطبيق البعدي عن التطبيق القبلي في الدرجة الكلية للمقياس وأبعاده، مما يدل على أن استخدام طلاب المجموعة التجريبية لبرنامج قائم على الألعاب التعليمية قد أسهم في تنمية الدافعية للإنجاز، ويمكن إرجاع هذه النتائج إلى ما يلي:

- تضمين الالعاب التعليمية المختلفة بالبرنامج وما تضمنته من صور وأشكال وموسيقية وتنافس بين الطلبة أضاف عنصر التشويق والترويح زاد من دافعية الانجاز بشكل عام لدى الطلاب.
- تدريب الطلاب بالبرنامج التدريبي على تحديد أهدافهم التعليمية في أنتاج الألعاب التعليمية ومناقشتها معهم، ومساعدتهم على اختيار الأهداف التي يقرون بقدرتهم على إنجازها؛ بما يتناسب مع استعداداتهم وجهودهم، وبالتالي يساعدهم على تحديد الاستراتيجيات المناسبة التي يجب إتباعها أثناء تصميم وانتاج الألعاب التعليمية ، كل ذلك ساعد على تنمية دافعية الإنجاز لديهم في بعد "تحديد الهدف"
- تدريب الطلاب على بذل المجهود من مرحلة الإعداد من خلال اختيار اللعبة والبرامج المناسبة لتصميمها وأشكالها المناسبة وبعد ذلك مرحلة التنفيذ وتجريبها ، وتقييمها وإضافة تعديلات أخري عليها حتي يصل الشكل الامثل وكل هذه الخطوات تحتاج إلى المثابرة وعدم الملل والكسل ، مما ساعد على تنمية الدافعية للإنجاز لديهم في بعد المثابرة من أجل انجاز الألعاب التعليمية
- توفير البرنامج التدريبي للأنشطة والمواقف التعليمية، والتي تعزز وتوجه الطلبة بما يتناسب مع قدراتهم وحاجاتهم ، بالإضافة الي التقييم المستمر والتغذية الراجعة للألعاب التي تم انجازها، كل ذلك أدى الى ارتفاع مستواهم المعرفي الخاص بالألعاب التعليمية ومستواهم العملي في انتاج وتصميم الألعاب التعليمية، مما زاد عندهم مستوى الطموح بإنتاج المزيد من الألعاب التعليمية وتطبيقها في التدريس وانعكس ذلك على المستوي الشخصي لديهم في انجاز اعمالهم وبذلك تم تنمية الدافعية للإنجاز ببعد " الطموح"
- تقييم الطلاب المستمر بالبرنامج التدريبي في انتاج الالعاب التعليمية وتوجيهم كل ذلك ساعد على شعور الطلاب بارتفاع مستوياتهم في إنتاج وتصميم الالعاب التعليمية عن قبل ذلك بفارق كبير، مما زاد من شعورهم كفاءتهم في تصميم وانتاج وزيادة ثقتهم بانفسهم وقد انعكس ذلك على حياتهم العملية ، كل ذلك ادى إلى تنمية الدافعية للإنجاز في بعد الكفاءة المدركة

وقد اتفقت نتائج البحث مع العديد من الدراسات التى تناولت تنمية الدافعية للإنجاز للمعلمين والطلبة بكافة المراحل التعليمية مثل دراسة (Allan Wigfield & Katherine Muenks, 2021) ودراسة (هندي، ٢٠١٩) ودراسة (إبراهيم أ.، ٢٠١٩) ، ودراسة (Ryan, 2001)، ودراسة (برناوي، ٢٠١٨)، ودراسة (أبوخطوة، ٢٠١٧) ودراسة (الشيخ، ٢٠١٧) **ودراسة** (لافى، ٢٠١٩).

التوصيات

في ضوء نتائج البحث يوصى الباحث بما يلي:

- عقد دورات تدريبية للمعلمين بهدف إكسابهم المهارات اللازمة لاستخدام الألعاب التعليمية في التدريس بشكل فعال.
- تطوير برامج الإعداد المهني للطلاب المعلمين بكلية التربية لمواكبة التطورات التكنولوجية والتعامل مع التقنيات الحديثة لإنتاج الألعاب التعليمية.
- توفير دليل للمعلمين يحتوي على خطوات تصميم وتصميم وإنتاج الألعاب التعليمية.
- تطوير مقررات كلية التربية تخصص تاريخ لتشمل إعداد الطلاب المعلمين لتصميم وإنتاج الألعاب التعليمية.
- توفير كافة الوسائط والوسائل التكنولوجية التى تساهم فى توظيف تطبيقات الذكاء الاصطناعى فى تطوير مهارات التدريس لدى معلم التاريخ .

بحوث ودراسات مقترحة :

بناءا على ما توصل اليه البحث من نتائج يقترح الباحث يقترح الباحث ما يلي:

- برنامج تدريبيي قائم على الألعاب التعليمية لتنمية مهارات التفكير التاريخي لدى الصف الاول الثانوى.
- فاعلية برنامج قائم على الألعاب التعليمية لتنمية مهارات التخيل التاريخى لدى طلاب كلية التربية
- فاعلية حقيبة تدريبية قائمة على الألعاب التعليمية الاليكترونية فى تنمية مهارات التدريس لدى الطلاب المعلمين تخصص التاريخ .
- فاعلية وحدة دراسية مطورة قائمة على الألعاب التعليمية الاليكترونية فى تنمية المفاهيم والقضايا التاريخية لدى تلاميذ المرحلة الاعدادية .

المراجع

المراجع العربية

١. إبراهيم خضاري علي عوض الشيخ. (٢٠١٧). تأثير استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير المتشعب والدافعية للإنجاز لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية. مجلة البحث العلمي في التربية،جامعة عين شمس – كلية البنات للآداب والعلوم والتربية، العدد١٨، المجلد٤.

٢. أحلام دسوقي عارف إبراهيم. (٢٠١٩). تصميم بيئة تعلم نقال وفق نموذج التصميم التحفيزي "ARSC" وأثرها في تنمية التحصيل والرضا التعليمي والدافعية للإنجاز لدى طلاب الدبلوم المهني ذوي أسلوب التعلم "السطحي–العميق". المجلة التربوية،جامعة سوهاج – كلية التربية،المجلد ١٩.

٣. أحمد زكريا عبدالحميد. (٢٠١٧). فعالية برنامج تدريبي قائم على استراتيجية التعليم التبادلي لتنمية الفهم القرائي والدافعية للإنجاز الدراسي لذوي صعوبات التعلم. دراسات عربية في التربية وعلم النفس، العدد٨٥.

٤. أحمد محمد نوبى. (٢٠١٥). تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية وأثره في تنمية الخيال وحب الاستطلاع لدى تلميذات المرحلة الابتدائية. الجمعية المصرية للمناهج وطرق التدريس،جامعة عين شمس ،كلية التربية ،ع٢١٠.

٥. السيد عبدالمولي السيد أبوخطوة. (٢٠١٧). اختلاف التفاعل الاجتماعي المتزامن في التعلم الإلكتروني وأثره في تنمية التحصيل والدافعية للإنجاز لدى طلاب الدراسات العليا بكلية التربية. المجلة التربوية الدولية المتخصصة،دار سمات للدراسات والأبحاث، الأردن ،مج٦، ع٩.

٦. أنور أحمد عبداللطيف شعبان حجاب. (٢٠١٥). فعالية برنامج تدريبي إلكتروني لتنمية مهارات إنتاج الألعاب الإلكترونية التعليمية لدى أخصائي تكنولوجيا التعليم. المجلة التربوية ،كلية التربية ،جامعة عين شمس ،ع١٦٥.

٧. ايات فوزى أحمد غزالة . (٢٠١٧). فاعلية استخدام برنامج تعليمي إلكتروني مقترح في تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى عينة من طالبات قسم رياض الأطفال بجامعة الجوف. مجلة التربية ،جامعة المنوفية ،مج٣٢،ع٤.

٨. إيرين عطية إسحق هندي. (٢٠١٩). فاعلية استخدام التعليم المتمايز لتدريس التربية الفنية في تنمية المهارات الفنية والدافعية للإنجاز... مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية ، جامعة المنيا – كلية التربية النوعية، ع٢٠.

٩. ايمان جمال السيد غنيم . (٢٠٢٠). أثر اختلاف أداتي تقديم المحتوى "الفيديو التفاعلي – الانفوجرافيك التفاعلي" فى منصة CLASS Easy على تنمية مهارات انتاج الالعاب التعليمية والكفاءة الذاتية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية،ع٤٢.

١٠. إيمان الجندي. (٢٠١٣). ضغوط الوالدية وعلاقتها بالدافعية للإنجاز. مجلة علم النفس، العدد ٢٦.

١١. إيمان المهدي مفتاح الرمالي. (٢٠١٩). برنامج تدريبي قائم علي التعلم النشط لتنمية الأداء التدريسي والدافعية للإنجاز لدي الطالبات المعلمات شعبة الرياضيات. المجلة التربوية ، جامعة المرقب ، ليبيا، العدد ١٩.

١٢. إيمان عيس غالي حنا. (٢٠١٩). فاعلية إستخدام نموذج أبعاد التعلم لتدريس التربية الفنية في تنمية مهارات التصميم والدافعية للإنجاز لدى تلاميذ الصف السادس الإبتدائي. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية، كلية التربية النوعية، العدد٢٣.

١٣. إيناس أحمد أبو المعاطي إبراهيم. (٢٠١٢). تأثير برنامج مقترح قائم على الألعاب التعليمية فى تنمية الاتجاة نحو مادة التاريه لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادى. مجلة كلية التربية ،جامعة بورسعيد ،ع١٢.

١٤. إيناس احممد أبوالمعاطي. (٢٠١٢). تأثير برنامج مقترح قائم على الألعاب التعليمية فى تنمية الاتجاة نحو مادة التاريه لدى تلاميذ الصف الأول الإعدادى. مجلة كلية التربية ،جامعة بورسعيد ،ع١٢.

١٥. حفيظة بنت سليمان البراشدية . (٢٠١٨). أثر استخدام الألعاب التعليمية في غرس الثقافة المهنية لدى طالبات الصف العاشر بمحافظة جنوب الباطنة في سلطنة عمان. مجلية الدراسات التربوية والنفسية،جامعة السلطان قابوس ،مج١٢،ع١.

١٦. حنان محمد عبدالحليم نصار . (٢٠٢١). توظيف استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتنمية بعض مفاهيم الرياضيات لطف الروضة. مجلة كلية التربية ،جامعة كفر الشيخ ، كلية التربية،ع١٠٣.

١٧. دعاء حمدى عبدالحميد بهنسى. (٢٠٢١). تصميم الألعاب الإلكترونية لإثراء العملية التعليمية. الجمعية العربية للحضارة والفنون الإسلامية ،كلية الفنون الجميلة ،جامعة الاسكندرية عدد خاص .

١٨. رافدة الحريري. (٢٠١٤). الألعاب التربوية وانعكاستها علة تعلم الاطفال. عمان ، الأردن: دار اليازوري العلمية للنشر والتوزيع.

١٩.رامل الكساسبة،، و مالك عبدالهادى. (٢٠١٦). . أثر استخدام إستراتيجية الألعاب التعليمية في رفع مستوى تحصيل طلبة الصف الثامن الأساسي في مادة قواعد اللغة العربية في مدارس محافظة الكرك. . حوليات أداب عين شمس، ، العدد٤٤.

٢٠.رانية عبدالله محمد عبدالمنعم . (٢٠٢٠). فاعلية استراتيجية التعلم بالمشروعات الرقمية في تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات كلية التربية في جامعة الأقصى بغزة. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية.

٢١.رانية عبدالله محمد عبدالمنعم . (٢٠٢٠). فاعلية استراتيجية التعلم بالمشروعات الرقمية في تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات كلية التربية في جامعة الأقصى بغزة. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، مجلد٣٨، العدد ٣.

٢٢.رشا أحمد إبراهيم أحمد . (٢٠١٩). فاعلية توظيف تكنولوجيا الهولوجرام ببيئة التعلم النقال في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية والتفكير الحاسوبي لدى طلاب الدراسات العليا. المجلة العلمية للدراسات والبحوث التربوية والنوعية،كلية التربية ،جامعة بنها ،ع١٠.

٢٣.زيد الهويدي. (٢٠١٢). الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير. الأمارات العربية المتحدة: دار الكتاب الجامعي.

٢٤.سعاد مصطفى محمد مصطفى على . (٢٠١٤). فاعلية برنامج مبنى على استراتيجيات الألعاب التعليمية الأليكترونية فى تنمية بعض المهارات الحياتية للأطفال ذوى الأعاقات الذهنية القابلة للتعلم. مجلة كلية التربية ،جامعة بورسعيد ،ع١٦.

٢٥.سعد عايد الحارثى . (٢٠١٧). فاعلية استراتيجية التعلم باللعب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي والاتجاهات نحو مادة الدراسات الاجتماعية والوطنية لطلاب الصف الثالث المتوسط في المملكة العربية السعودية. مجلة كلية التربية، جامعة الا زهر،ع١٧٤.

٢٦.سعودي صالح عبدالعليم. (٢٠٢٠). التفاعل بين نمط الدعم الإلكتروني والتخصص الأكاديمي وأثره على تنمية مهارات التكليفات ودافعية الإنجاز لدى طلاب كلية التربية النوعية جامعة المنيا. المجلة التربوية لكلية التربية بجامعة سوهاج.، العدد ٨٠.

٢٧.سلطان فرحات الديب. (٢٠١٢). أثر التدريس باستخدام الألعاب الالكترونية فى تنمية مهارة حل المشكلات لدى طلبة الصف الثالث الابتدائى بالسعودية. الجامعة الاردنية ،كلية الدراسات العليا،رسالة ماجستير غير منشورة.

٢٨.سلوى محمد عمار. (٢٠١٩). فاعلية استخدام مدخل التدريس المتمايز في تدريس التاريخ علي تنمية مهارات التفكير الجانبي والدافعية للإنجاز لدي تلاميذ المرحلة الإبتدائية. مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، القاهرة،العدد ١١٦.

٢٩.صالح على بخيت الزهراني. (٢٠١٩). فاعلية بيئة تعلم إلكترونية تشاركية في تنمية بعض مهارات الحاسب الآلي والدافعية للإنجاز لدى طلاب المرحلة المتوسطة. المجلة التربوية ، كلية التربية ، جامعة سوهاج، ج٦٢.

٣٠.عاطف الصيفي. (٢٠٠٩). المعلم واستراتيجيات التعليم الحديث. عمان الاردن: دار أسامة للنشر والتوزيع.

٣١.عائشة بليهش محمد العمرى. (٢٠٢٠). فاعلية بيئة تعليمية إلكترونية في تنمية مهارات تصميم الألعاب الإلكترونية في مقرر تفريد التعليم لدى طالبات كلية التربية بجامعة طيبة. مجلة العلوم التربوية،جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية،العدد٢٣.

٣٢.فتحية علي حميد لافى. (٢٠١٩). تأثير برنامج مقترح قائم علي استراتيجيات التعلم المنظم ذاتيا في تنمية كفايات التخطيط للدروس والدافعية للإنجاز لدي الطلاب المعلمين بالفرقة الثانية شعبة التاريخ. مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، العدد١١٧.

٣٣.فؤاد البهي. (١٩٧٨). علم النفس الاحصائي وقياس العقلي البشرى. القاهرة: دار الفكر العربي.

٣٤.لمياء عثمان برناوي. (٢٠١٨). أثر استخدام استراتيجية الويب كويست في تدريس الرياضيات على تنمية التحصيل والدافعية للإنجاز. الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، جامعة عين شمس – كلية التربية، العدد١٩٨.

٣٥.ليلى جمعة صالح يوسف. (٢٠٢١). ثر استخدام نموذج لاندا البنائي لتنمية بعض عادات العقل والدافعية للإنجاز في مادة العلوم بالمرحلة الإعدادية. المجلة التربوية لكلية التربية بجامعة سوهاج. ع. ٨٩، ج. ٢.

٣٦.ماجد راشد نمر جيوسى . (٢٠٢٠). ثر الألعاب التعليمية فى تنمية التفكير الابداعى لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال فى مدينة طولكرم. مجلة العلوم النفسية والتربوية ،جامعة فلسطين ،ع٦.

٣٧.محمد خليفة عبدالرحمن . (٢٠٢٠). فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية المفاهيم والقضايا الجغرافية والتفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية. المجلة العليمى بكلية التربية ،جامعة اسيوط،مج٣٦،ع١٢.

٣٨.محمد الروسان. (٢٠١٩). فاعلية توظيف استراتيجية قبعات التفكير الست في تدريس مقرر اللغة العربية للصف الثامن الأساسي في تنمية التحصيل ودافعية الإنجاز. إربد للبحوث والدراسات الإنسانية، الأردن، المجلد٢١، العدد٢.

٣٩.مروة حسين علي. (٢٠١٧). العوامل النفسية المؤثرة في الاداء الدراسي. الأردن: دار أمجد للنشر والتوزيع.

٤٠.نادية محمد عبد السلام. (١٩٨٧). الإحصاء الوصفي في العلوم النفسية والتربوية. القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

٤١.ناصر محمد الشهراني، و فدوى ياسين. (٢٠٢٠). أثر برنامج تدريبي قائم على تصميم ألعاب تعليمية إلكترونية باستخدام برنامج (Game Maker) لإكساب مفاهيم الأمن السيبراني لدى طالبات المرحلة المتوسطة. مجلة البحث العلمى فى التربية، المجلد٢١(العدد التاسع).

٤٢.نشمية صنهات درع الحربى . (٢٠٢٠). وحدة مقترحة قائمة علي استراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية مهارات التواصل والابتكار لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائية بالمملكة العربية السعودية. مجاة التربية ،كلية التربية ،جامعة الأزهر ،مج٥ع١٨٧.

٤٣.نشوى عبدالحميد على الغوالبى . (٢٠١٢). فعالية استخدام برنامج من الألعاب التعليمية فى تنمية ميل تلاميذ الصف الرابع الابتدائى (بنين) نحو مادة الاقتصاد المنزلى . مجلة كلية التربية ،جامعة بورسعيد ،ع١١.

٤٤.هبة صلاح الشناوى . (٢٠٢١). برنامج تدريبي لمعلمات رياض الأطفال لتنمية مهارات إعداد بعض الألعاب التعليمية لطفل الروضة. مجلة الطفولة،كلية التربية للطفولة المبكرة ،جامعة القاهرة ،ع٣١.

٤٥.وأئل سماح محمد إبراهيم. (٢٠١٧). فاعلية المدونات على تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية ودافعية الإنجاز لدى معلمات رياض الأطفال. دراسات تربوية واجتماعية،كلية التربية ،جامعة حلوان ،مج٢٣،ع٢.

المراجع الأجنبية

46. Anisimov، A., & Inshakova, A. (2022). The Concept of Using Educational Computer Games in Teaching Legal Disciplines: A View from Russia. Contemporary Educational Technology، 2022, 14(3) ,.

47. Botes، W. (2022). Pre-Service Teachers' Experiences on the Development of Educational Science Board Games. European Journal of STEM Education, 7(1) , 02.

48. Jaaska, E. , & Aaltonen, K. (2022). Teachers' experiences of using game-based learning methods in project management higher education. Project Leadership and Society,Volume 3.

49. Allan Wigfield، & Katherine Muenks. (2021). Achievement Motivation: What We Know and Where We Are Going. Annual Review of Developmental Psychology,Vol. 3:87-111.

50. Çilem ÖZTÜRK .(٢٠٢٢) .The Effect of Gamification Activities on Students' Academic Achievements in Social Studies Course, Attitudes towards the Course and Cooperative Learning Skills .Participatory Educational Research (PER)Vol. 7(1)

51. Czauderna, A.، & Guardiola, E. (2019). The Gameplay Loop Methodology as a Tool for Educational Game Design. Cologne Game Lab، TH Köln, Cologne، Germany, (3)17.

52. Denise M Bressler, Leonard A. Annetta .(٢٠٢١) .Using game design to increase teachers 'familiarity with design thinking .International Journal of Technology and Design Education volume 32.

53. Dockterman، D. (2021). Game Design Considerations for Screening، Interim، and Diagnostic Educational Assessments. Florida State University,Volume 26.

54. Gee, L. L. S.، Dolah، J.، & Pangayan، V. B. (2019). Visual Preferences for Educational Game Designs through the Graphic Style Approaches. Jurnal Gendang Alam (GA).

55. Gibbon, J. M.، Duffield، S. , Hoffman، J.، & Wageman, J. J. (2017). Effects of educational games on sight word reading achievement and student motivation. Journal of Language and Literacy Education, 13(2) ,

56. Ryan, A. M. (2001). The Peer Group as a Context for the Development of Young Adolescent Motivation and Achievement. Child Development، Volume 72, Number 4, Pages 1135–1150.

57. Sarangi, C. (2015). Achievement Motivation of the High School Students : Acase study Among Different communities of Goalpara Distvict of Assam , Journal of Education and Practice. Journal of Education and Practice , 6(19) 140 – 145 .

58. Tay, J. , Goh, Y. M .et) .2022 .(Designing digital game-based learning for professional upskilling: A systematic literature review. Computers & Education . systematic literature review. Computers & Education،Volume 184,.

59. Zeng, J. , Parks، S. , & Shang, J. (2020). To learn scientifically, effectively, and enjoyably: A review of educational games. Human Behavior and Emerging Technologies، 2(2) , 186-195.