أثر إختلاف توقيت تقديم الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية على زيادة الدافعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

إعداد

سارة أحمد السيد عيد

إشراف

ا.د/إيمان مكرم مهنى شعيب — أستاذ تكنولوجيا التعليم — كلية التربة النوعية–قسم تكنولوجيا التعليم

د/ عبير كمال إبراهيم عويس — مدرس تكنولوجيا التعليم — كلية التربية النوعية–قسم تكنولوجيا التعليم

مقدمة

لقد أدى التقدم التكنولوجي السريع والثورة الهائلة فى تكنولوجيا المعلومات إلى الحاجة لتطوير ودمج الألعاب الإلكترونية فى العملية التعليمية، خاصة مع زيادة شعبية الألعاب الإلكترونية ، وكذلك زيادة الإهتمام العام والرغبة الواسعة من قبل مستخدمى التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية (DGBL) فى عمليات التعلم للإنتقال من طريقة التعلم التقليدي بإستخدام الألعاب إلى إستخدام الألعاب الإلكترونية، إلى جانب أن هناك اهتمام واسع النطاق بالألعاب كأدوات تعليمية فعالة (Van Eck,2006) تعمل على دعم أغراض التعلم فى بيئات التعلم الإلكترونى، لتعزيز اكتساب مجموعة متنوعة من المعرفة أو المهارات أو النتائج التعليمية؛ حيث أنها تشكل تجربة تعليمية حقيقية للمتعلم ، يستطيع من خلالها أن يستثمر فيها المتعلمون بالتعلم من خلال اللعب طوال الوقت والشعور بالطاقة والالتزام بالتعلم ، بينما يستمدون في نفس الوقت المتعة والمرح خلال التعلم.

فالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية اسلوب تعلم فعالة تمكن المتعلم من المشاركة في المواد والأنشطة التعليمية بطريقة ديناميكية ومرحة؛ بحيث تسمح للمتعلم باستكشاف أجزاء مختلفة من الألعاب كشكل من أشكال

التعلم لمساعدتهم على تعزيز مجموعة من مهاراتهم أو تحقيق نتائج تعليمية محددة، فالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية فى الغالب هو نوع من اللعب يهدف إلى الوصول إلى نتائج تعليمية محددة (Plass Kinzer) Hom, 2015، ويشير Cheng and Whang (2019) ، أن التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية(DGBL)هو تعلم يهدف إلى دمج المحتوى التعليمي أو تصميمات التعلم في الألعاب الإلكترونية(Noor Azli, et al..,2019, 3215).

تعد الفاعلية التعليمية للأنشطة بمثابة حجر الزاوية للألعاب الإلكترونية؛ فالتعلم القائم على الألعاب الإلكترونية يعد نمط من أنماط التعلم الذى يعتمد على ما يعرف بالتعلم الرقمى، وهو فى الأساس يقوم على دمج مميزات اللعبة الإلكترونية فى محتوى التدريس وبالتالى تزويد المتعلمين بأدوات تعليمية فورية (prensky,2001)وفعالة تعمل على تشجيع المتعلمين على الإنخراط بحماس فى عملية التعلم ،وهذا من شأنه أن يعزز الحافز والدافع نحو التعلم (Hwang et al,2015)، وكذلك خلق بيئة مسلية ممتعة للتعلم، ويهدف البحث الحالى إلى إستخدام الألعاب الإلكترونية ودمجها فى العملية التعليمية لتدريس الأنشطة التعليمية (خالد بن حسن،٢٠١٩، ٢٥٢).

وهناك العديد من الدراسات التى تناولت الأنشطة التعليمية القائمة على الألعاب (GBL) بصورتها التقليدية خلال الفصول الدراسية كدراسة:(Marina Stojanovska , Blaga Velevska ,2018) ألعاب الكيمياء في الفصل الدراسي: دراسة تجريبية، في هذه الدراسة تم تقديم أسلوب التعلم القائم على الألعاب بين الطلاب والمعلمين تم استخدام العديد من ألعاب الكيمياء وطريقة الاستطلاع كأداة للحصول على نظرة ثاقبة لمعرفة الطلاب حول الترابط الأيوني ، لعب ٤٥ طالبًا في الصف التاسع ثلاث ألعاب تتعلق بالترابط الأيون، كانت معظم التعليقات المتعلقة بالدرس نفسه إيجابية ، حيث ذكرت أن الدرس كان جيدًا التخطيط وممتعًا ومفيدًا للغاية. ثبت أن استخدام الألعاب في فصل الكيمياء وسيلة ممتازة لتحفيز الطلاب ، وتوفير المشاركة النشطة والمناقشة بين الطلاب ولتطوير المهارات لحل المشكلات.

فالأنشطة التعليمية لها فوائد عديدة للمتعلم، والتى من أهمها الحفاظ على إشراك المتعلمين في عملية التعلم، كما أنها تعتبر وسيلة لمساعدة المتعلمين على فهم حقائق ومعلومات الدرس بصورة أعمق، وتوفيرالفرص لممارسة المفاهيم التي تعلموها بصورة ذاتية وتعطيهم سيطرة أكبر على عملية التعلم، حيث أنه يمكن من خلال الأنشطة يراقب المتعلمين تقدمهم، ويقيسون فهمهم، وبالتالي ينعكس ذلك على مضامين تعليمهم، بالإضافة إلى ذلك أنها تعمل الأنشطة على مساعدة الطلبة على التفكر والتأمل في أفكارهم وكل ما يرتبط بالعملية التعليمية،

وتنمية مهارات (Rowntree,2000)التعلم الذاتي عن طريق البحث والتحقيق والتقييم والتحليل (سعيد عبد الموجود، مصطفى سلامة،٢٠١٦، ٢١).

وتصنف الأنشطة التعليمية وفقا لإختلاف توقيتات التقديم المختلفة وفقا لكل من (غسان قطيط ،٢٠١٥) & (إيمان عبد العزيز، زينب أمين،امال ربيع كامل،١٢٧،٢٠١٨) وهى كالأتى:

أولا: أنشطة قبلية أو أنشطة للتهيئة وتسمى أيضا أنشطة الإستهلالية وهى التى تقدم فى بداية عملية التعلم (توقيت التقديم القبلى لعملية التعلم).

ثانيا: أنشطة موزعة وهى التى تقدم أثناء عملية التعلم أو العملية التعليمية (توقيت التقديم أثناء عملية التعلم) .

ثالثا: أنشطة بعدية أو ختامية ؛ وهى التى تقدم فى نهاية التعلم أو بعد الإنتهاء من عملية التعلم (توقيت التقديم البعدى لعملية التعلم).

بينما تصنف الألعاب الإلكترونية التعليمية كما يشير الهويدى (٢٠٠٢، ٢٤) إلى تصنيف للألعاب التعليمية الإلكترونية – وفق الإسترتيجية المتبعة لتوقيتات إستخدام الألعاب الإلكترونية وعملية تقويمها– (عبيد بن مزعل الحربى، ٢٠١٠ ،١٢٨)؛ (محمد سليمان ،٢٠١١، ١٨) ؛ (فايز على ظافر ، ٢٠١٦ ،٢٤) وهى كالأتى:

أولا: الألعاب الإلكترونية القبلية (التقديمية): وهى ألعاب إلكترونية يتم تطبقها وإستخدامها فى بداية عملية التعلم من أجل جذب وإنتباه المتعلمين وتهيئتهم للموضوعات التعليمية المراد تقديمها، وإثارة فضولهم وليس الهدف منها شرح موضوع التعلم.

ثانيا: الألعاب الإلكترونية البنائية (التى تقدم أثناء التعلم): وهذه الألعاب الإلكترونية التعليمية تهدف إلى تفسير موضوع التعلم وتوضيحه بشكل أساسى، وهى تستخدم أثناء عرض الموضوعات والمواد التعليمية كأحد الأدوات والوسائل المساعدة لعملية الفهم والإستيعاب.

ثالثا: الألعاب الإلكترونية البعدية(التى تقدم فى نهاية العملية التعليمية): وهدفها التحقق من إتقان المتعلمين المهارات والأساسيات الواجب تعلمها وإكتسابها بعد الانتهاء من عمليات التعلم ، هدفها مساعدة المعلم على التأكد من تحقيق أهداف الدرس ومساعدة التلاميذ على التدرب على المهارات المطلوبة.

وبالنظر إلى اختلاف توقيت تقديم الأنشطة التعليمية والألعاب الإلكترونية معا وفقا لتوقيتات التقديم المختلفة الثلاثة (القبلى – والأثناء – والبعدى) فإنه يمكن تقديم الأنشطة التعليمية فى صورتها الجديدة بإستخدام الألعاب الإلكترونية لتصبح فى شكل (أنشطة قائمة على الألعاب الإلكترونية) يمكن تقديمهما معا للمتعلمين خلال توقيتات التقديم المختلفة أثناء عملية التعلم، وفقًا لعلماء النفس تلعب الدافعية دورًا مهمًا في عملية التعلم

خلال توقيتات التقديم المختلفة ويعد الدافع عملية ضرورية للتعلم الفعال (شاهين ، ٢٠١٣) فالدافع هو القدرة على تغيير أو إعادة توجيه السلوك أثناء عملية التعلم (Leony, S., Elferida, S.,Nelius, H., 2019 &,58) (هانى محمد الشيخ ، ٢٠١٤،١٨-١٨١) ، أنه غالبا ما تأتى توقيتات التقديم المختلفة وفق احتياجات الطلاب ورغباتهم وميولهم واهتماماتهم المختلفة؛ فقد بدأ الباحثون والمعلمون في البحث عن كيفية تطبيق الألعاب الإلكترونية في الأنشطة التعليمية الدراسية لتعزيز ودعم عملية التعلم ، وهناك مؤشرات تشيرإلى أن أهمية الدافع ترجع إلى زيادة عملية التحصيل و دفع المتعلم نحو عملية التعليم وتتركز هذه المؤشرات فى مدة النشاط التعليمى ومدى تكراره ،والهدف من استمرار النشاط ، وكذلك المثابرة والجرأة والقدرة على مواجهة الإجراءات والصعوبات لتحقيق الأهداف التعليمية، مما يتطلب جهدا للعمل بإخلاص والتضحية من أجل تحقيق الأهداف والعمل على زيادة درجة الطموح الذي يجب تحقيقه من خلال الأنشطة التي يتم القيام بهاخلال ممارسة الألعاب الإلكترونية داخل الفصل الدراسى، وتحديد مستوى التحصيل اللازم إتجاه هذه الأنشطة التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية.

مفهوم الألعاب الإلكترونية التعليمية:

إن مفهوم الألعاب الإلكترونية يشمل كافة أنواع الألعاب التفاعلية، والتي يمكن استخدامها من خلال الحواسيب الشخصية، أو الهواتف النقالة الذكية، أو الأجهزة اللوحية، أو أجهزة الألعاب:

وعرف(عبدالله القرنى ،٢٠١٦، ٢٨٠) بأنها "نشاط تعليمي يقوم به المتعلم باستخدام آلة إلكترونية لها مجموعة من القوانين التي تنظم سيره في اللعبة، للوصول إلى تحقيق أهداف تعليمية محددة".

وعرفها(نبيل عزمى،٢٠١٤، ٢٨٩) بأنها أنشطة مزودة بمحتوى تعليمي فعال, يستخدم الوسائل المتعددة التفاعلية في ضوء معايير معينة؛ لتحقيق أهداف محددة يتفاعل معها المتعلم وتقدم له تغذية راجعة وفقا لإستجاباته".

ويعرفها(عبيد بن مزعل الحربى ،٢٠١٠، ١١٦) بأنها "برمجيات تهدف الى المزج بين التعلم وبين الترفيه في آن واحد، وذلك لتوليد الإثارة والتشويق والرغبة الجادة في التعلم الممزوج بالترفيه، وتعتمد على وضع التلميذ أمام مشكلة تتحدى ذٌهنه ويقوم بحلها عن طريق اللعب، لذا تعتمد على روح المنافسةلإثارة دافعية التلميذ، وطرد الملل والرتابة من اللعبة".

واتفق البحث الحالى مع الدراسات التى تناولت مفهوم الألعاب الإلكترونية أنها أنشطة برمجيات إلكترونية تعليمية داخل نظام ترفيهى تتسم بالمتعة والخيال إثارة التحدى لتحقيق الأهداف التعليمية، وتعرف إجرائيا بأنها: " برمجيات تختص بتقديم التعلم من خلال اللعب، ومزوج التعلم بالترفيه والتسلية؛ لجذب اهتمام التلاميذ وإثارة

دافعيتهم للقيام بأنشطة هادفة تعمل على زيادة التحصيل وبقاء أثر التعلم، وهي تطبق وفق مجموعة من الإجراءات والتعليمات التى يتبعها التلاميذ لتحقيق أهداف تعليمية محددة".

مميزات الألعاب الإلكترونية التعليمية:

إتسمت الألعاب الإلكترونية التعليمية بعدة مميزات، ويرجع ذلك لكونها من عائلة برامج ، الوسائط المتعددة التفاعلية, والتى تتيح فرص التفاعل وإثارة دافعية المتعلم نحو الإكتشاف, وتنمية مهارات تفكيره، وحثه على التعلم الذاتي والمستمر، بما تقدمه من خبرات تعليمية مصحوبة، بعناصر الجذب والتشويق والتسلية ويمكن إجمال هذه المميزات كما ذكرها كل من (وسام سالم،٢٠١٥، ١٢-١٣)؛(عادل بن عائض،٢٠١٥ ، ٣٤٥-٣٤٧)؛(عائشة بلهش العمرى، ٢٠١٦) ؛(رنا فاضل،٢٠١٨، ٣١٥ -٣١٦)؛ (منذر عدنان محمد ، ٢٠١٨، ٢٠)؛ (سامر جابر،٢٠١٨) كما يلى:

١- تسهم في جذب الطلاب نحو عملية التعلم، بما تستخدمه من عناصر التشويق والإثارة، كالصور، والرسومات، والألوان، والأصوات، ومقاطع الفيديو

٢- تضفي جو من البهجة والمرح على البيئة التعليمية، لذا قد تستخدم كأداة علاجية فى تخفيف حالات التوتر الحاد والاضطراب العاطفي مثل: الكآبة والحزن.

٣- توفير البيئة التعليمية التفاعلية التي تضع المتعلم في تحدي من أجل اكتساب الخبرات

٤- تلائم الألعاب الإلكترونية التعليمية كافة مراحل التعليم المختلفة، وتناسب الجنسين.

٥- تناسب فئات تعليمية متنوعة وخاصة ذوي الاحتياجات الخاصة، كالموهوبين وضعاف التحصيل، والطلاب الذين يعانون من مشاكل سمعية.

٦- تطبيق مبدأ تفريد التعليم, حيث تتيح تعليما يناسب خصائص وسرعة المتعلم فى الإنجاز.

٧- توفير بيئة متنوعة البدائل، وقادرة على مخاطبة حواس المتعلم، لتقدم بذلك فرصة التعلم للطلاب الذين لا تجدي معهم الطرق التقليدية في التعلم

٨- تسمح بإمكانية إجراء تعديلات عليها بالإضافة أو الحذف أثناء التصميم والإنتاج، لكى تتناسب مع خصائص المتعلمين وصولا إلى تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.

٩- تساعد المعلمين فى تدريس المواد الصعبة مثل الرياضيات والفزياء؛ لأنها تسهل تعلم المادة، وكذلك تساعد الطلاب فى التخلص من عقدة الخوف منها.

وهناك العديد من الدراسات التى تناولت الألعاب الإلكترونية فى عملية التعلم ومنها دراسة هذه الدراسة التجريبية: (Pogrebnyi P.W.C et al ,2016) حيث قامت بتقديم نموذج تعليمي قائم على الألعاب في

مدرسة ثانوية، تم تضمين النموذج المقدم أيضًا نتائج تأثير GBL على أداء مهارات اللغة الإنجليزية. تم إجراء مسح لفحص التأثير في المدارس الثانوية من ٦ دول. وجاءت النتائج بأن للألعاب الإلكترونية القدرة الواضحة على تزويد الطلاب بالشعور بالنجاح والتعلم السريع ولفت انتباههم وتجعلهم يقضون المزيد من الوقت والجهد في اللعب،كماأن المعلمون مستعدون لمعاملة التدريس القائم على الألعاب كإجراء فصل دراسي ولا يعتبرونه عبئًا إضافيًا.

ودراسة (Saovapa, W., Fasawang, P.,2018) التى سعت الى تحسين الأداء والتحفيز من خلال تطبيق الألعاب الإلكترونية فى المحتوى التعليمى، تم إجراء دراسة شبه تجريبية مع مجموعتين من الطلاب. تم تدريس المجموعة التجريبية وعددها ٣٨طالبا باستخدام اللعبة الرقمية Kahoot بينما تم تدريس المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية وعددها ٣٩طالبا, واظهرت النتائج أن الألعاب الإلكترونية لم تزيد من تحفيز الطلاب فحسب ، بل عززت أيضًا نتائج التعلم. يشير هذا إلى أن تطبيق الألعاب الإلكترونية يمكن أن يحول أي محتويات مملة أو صعبة لتكون ممتعة وسهلة الفهم. يمكن للألعاب أن تجعل الطلاب يستمتعون بحضور الفصل. نظرًا لأن اللعبة تتعلق بالفوز والخسارة.

النظريات االداعمة والمفسرة للبحث.

تناول البحث الحالى كلا من نظرية التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية DGBL ونظرية النشاط Activity Theory كإطار فلسفى وداعم لمتغيرات البحث:

أولا: نظرية التعلم القائم على الألعاب الإلكترونية:-Jan L., Bruce D., Charles K.,2015,261 (262).

تعد الألعاب هي بيئات تعليمية ذات خصائص مختلفة ، فالتعلم القائم على الألعاب يتضمن عمليات تختلف عن التعلم في أشكال أخرى، حيث يستخدم مصممو الألعاب (عناصر سلوكية، وعناصر معرفية ،وعناصر بنائية) في تصميم الألعاب للتعلم.

ويمكن العثور على طريقة أكثر فعالية لالتقاط الطابع الفريد للتعلم القائم على الألعاب أو التعلم المرح من خلال التركيز على تصميم هذه البيئات، حيث تتضمن تجربة التعلم المصممة للتعلم القائم على الألعاب هذه العديد من المشاركات المتنوعة منها : (المشاركة على المستوى العاطفي ، المشاركة على المستوى السلوكي، المشاركة على المستوى المعرفي ، المشاركة على المستوى الاجتماعي والثقافي) مما يخلق دائرة سحرية من التعلم المرح (Plass Perlin et el,2010) ، هذه التجربة التعليمية غالبًا ما يتم وصفها على أنها تجربة تدفق(Csikszentmihalyi,2010) على الرغم من أننا نفضل التفكير فيها على أنها مشاركة مثالية ، أي

المشاركة المُحسَّنة لتسهيل متعة التعلم والمرح، ويعد هذا المزيج من المشاركات المختلفة أمرًا نادرًا في معظم بيئات التعلم الأخرى، و يتم تسهيل هذه الأشكال المختلفة من المشاركة من خلال ميزات التصميم التي تؤدي إلى تجربة مرحة خلال بيئات تعلم الألعاب الإلكترونية.

أولا: العناصر البنائية لتصميم الألعاب التعليمية:

العناصر الأساسية لتصميم اللعبة، وهى تعد اللبنات الأساسية للألعاب وهى كالآتى :

(ميكانيكا اللعبة – التصميم الجمالي البصري– التصميم السردي– نظام الحوافز– النتيجة الموسيقية – المحتوى والمهارات المعرفية) .

ثانيا: أسس التعلم القائمة على الألعاب:

١– الأسس العاطفية للتعلم القائم على اللعبة.

٢– الأسس الدافعية للتعلم القائم على اللعبة .

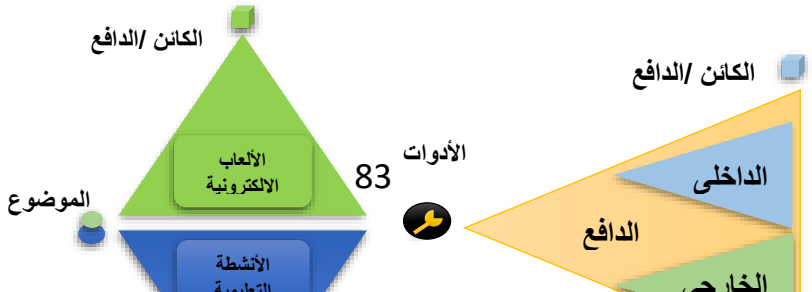
٣– الأسس المعرفية للتعلم القائم على الألعاب .

٤– الأسس الإجتماعية /الثقافية للتعلم القائم على اللعبة .

ثانيا: نظرية النشاط Activity Theory (Daniel E. O'Learya,2010,2) :

وفقا لنظرية النشاط يستخدم النشاط كمفهوم ووحدة أساسية للتحليل، حيث يصف Engestrom (1987)، النموذج الأصلي للنشاط الذي اقترحه (Leont'ev,1968) بأنه ظاهرة جماعية، ويصورهذا النموذج المسمى بنظام النشاط كمثلث يشمل ثلاث مكونات رئيسية للنظام وهى (الموضوع ،الكائن ،المجتمع) وتمثل الزوايا أدوات الوساطة لتلك العلاقات (الأدوات ،القواعد الاجتماعية، قسم العمل)، قام (Engestrom, 2001)بتوسيع النموذج ليمثل نموذج نظام النشاط الواحد إلى نظام نشاط تفاعلي أو أكثر ذا وجهات نظر ومحاورات متعددة بين عدة أنظمة متفاعلة، ولكن هذا لا يعنى أن الأنشطة تتكون من وحدات منفصلة غير مترابطة، فكما يوضح Kuuti (1996) "أن الأنشطة ليست وحدات معزولة ولكنها تشبه إلى حد كبيرالعقد في التسلسلات الهرمية والشبكات، فهي تتأثر بالأنشطة الأخرى وغيرها مما يجعلها تعمل فى إطار موقف موحد نحو هدف واحد.

والشكل التالى يوضح الدافعية للأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية الناتجة عن دمج العناصر الرئيسية لكلا من (الألعاب الإلكترونية، والأنشطة التعليمية، والأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية) والعلاقات بينهم .



نموذج الدافعية للأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية ؛ الشكل من تعديل وتصميم الباحثة والمصدر من (Maira, B., Carvalhoa,b., et el,2015,8).

من الشكل السابق أن الألعاب الإلكترونية والأنشطة التعليمية تشترك في نفس الموضوع (الأنشطة التعليمية) والأدوات (الألعاب الإلكترونية)، بينما يختلف وفقا (اللاعب / المتعلم)؛ حيث يكون لديهم دوافع مختلفة في القيادة ، فقد يكون الدافع وراء الألعاب الإلكترونية مجرد الاستمتاع ، بينما يكون الدافع وراء الأنشطة التعليمية قد يكون إنجاز النشاط التعليمى؛ فمثلا يشترك النشاط التعليمي مع الألعاب الإلكترونية في نفس الأداة (الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية / الألعاب الإلكترونية)، ولكن له موضوع مختلف وفقا (المدرب / أو مصمم اللعبة) وكذلك الدافع مختلفا، قد يكون دافع المعلم مثلا استخدام اللعبة الإلكترونية لزيادة اهتمام المتعلم بالموضوع(Maira, B., Carvalhoa,b., et el ,2015,7-10) .

وأشار البحث الحالى إلى أن الإختلاف يسمح بتحديد الإختلافات فى الإتجاهات نحو الدوافع التي تقودها تصميم الأنشطة التعليمية من خلال الألعاب الإلكترونية؛ بما قد تؤثر على نتائج التعلم الخاصة بالأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية، ومن الممكن ايضا تساعد في تقييم وفهم إلى أي مدى تدعم الانشطة التعليمية الألعاب الإلكترونية نتائج التعلم، حيث تشير دراسة(Maira, B., Carvalhoa,b., et el,2015,4) إلى أن النشاط التعليمي ينقسم إلى نشاطين " أولا: نشاط التعليم الداخلي " وهو نشاط التعليمي الجوهري يحدث داخل اللعبة فقط كما ويتضمن كيفية دعم اللعبة نفسها لعمليات التعلم مثل(تقديم النصائح والتغذية الراجعة ورسائل المساعدة والتقييمات التلقائية والميزات التكيفية داخل اللعبة)،" وثانيا :النشاط التعليمى الخارجي "وهو يتم بواسطة المعلم أو المدرب ويتم بالخارج فقد يحدث مثلا فى(الفصل، أو ورش العمل، الدورة التدريبية، إلخ)، كما توجد أنظمة النشاط داخل البيئات الاجتماعية والثقافية مثل الفصل الدراسي أو المدرسة أو المجتمع.

وبهذا، لا يمكن دراسة عمليات التعلم بشكل صحيح على المستوى الداخلى أو الفردي فقط، (ليم، ٢٠٠٢) ؛ولكن يجب على المرء أن يأخذ في الاعتبار البيئة الاجتماعية والثقافية التي توفر نهجًا أكثر شمولية.

مفهوم الانشطة التعليمية:

تمثل الأنشطة التعليمية ركنا مهما من العناصر التي يتشكل منها المنهج، وتتضمن جميع الجهود العقلية والبدنية التي يقوم بهما المعلم والمتعلم او هما معا لتحقيق الاهداف التربوية والتعليمية داخل الاهداف التربوية والتعليمية داخل المدرسة او خارجها وتحت اشرافها ، إذ تعد الانشطة التعليمية جزء مهم من منهج المدرسة الحديثة فهويساعد في تكوين عادات ومهارات وقيم واساليب تفكير لازمة لمواصلة التعليم، فهى ليست مادة دراسية منفصلة عن المواد الدراسية الأخرى بل هي جزء مهم من المنهج المدرسي بمعناه الواسع الذى لايقتصرعلى المعلومات والمعارف التى يقدمها الكتاب المدرسى حيث ان المنهج بمفهومه الواسع يقوم على اساس نشاط المتعلمين وايجابياتهم ومشاركتهم في مختلف الامور المرتبطة بالتربية والتعليم(شوق صاحب عزيز،٢٠١٨ ،٧٤١) .

يمكن تعريف الأنشطة التعليمية وفقا ل(إيمان زكى موسى،٢٠١٦ ،٢٥٤) كما يلى: حيث أشار بأنه " مجموعة من الخبرات والممارسات التى يمارسها المتعلم ويكتسبها وهى عملية مصاحبة للدراسة ومكملة لها ولها أهداف تربوية متميزة ويمكن أن تتم داخل القاعة الدراسية أو خارجها، كما ويمكن تعريف النشاط التعليمي بأنه عبارة عن مجموعة من العمليات والممارسات المنظمة التى تتم بإشراف المعلم وترتبط ارتباطاً وثيقاً بالمحتوى التعليمي وتركز على المتعلم وتهدف لتكامل العملية التعليمية داخل القاعة الدراسية وخارجها.

وتعرف إجرائيا بأنها: "هي الأنشطة أو الخبرات التعليمية التعلمية التي يقوم بها المتعلمون بتطبيقها وذلك قبل الموقف التعليمي ، أو في أثنائه أو بعده، لتحقيق أهداف تعليمية محددة .

خصائص الأنشطة التعليمية:

للأنشطة التعليمية خصائص يمكن توضيحها كما تناولها كلا من (مى فتحى حسن ، ٢٠١٧، ٣٤٠)؛(إيمان عبد العزيز، زينب أمين، آمال ربيع كامل، ٢٠١٨ ،١٢٥) ؛(هبة حسين عبدالحميد، ٢٠١٩، ٤١- ٤٢) كالتالى:

١- الواقعية: تتميز الأنشطة الإلكترونية بالتنوع والكثرة بحيث تستوعب كل ما يريد المتعلم تعلمه وأن تسعف قدراته على بلوغ أهدافه فى حياته الراهنه، فهى تتحدى ذاتهم وتشجع المتعلم على أن يكون قادر على أن يسلك طريقه فى الحياة المستقبلية ، وبذلك تترك الأنشكة أثرا إيجابا فى حياة المتعلمين .

٢- المرونة: تتصف الأنشطة التعليمية بالمرونة، وهذا يجلها تنمى مهارات التفكير العليا لدى الطلبة كالتخطيط ومتابعة تقييم تعلمهم

٣- الملائمة لطبيعة الموقف التعليمى: تعمل الأنشطة كأداه طبيعيه فهى تلبى احتياجات المتعلمين، وتكشف عن الطاقه الإبداعية والفكرية، و توجيه الأفكار الناقدة لدى المتعلمين، وتعمل على تنميتها وزيادة فاعليتها, والحد من الأفكار السلبية لديهم، وتخدم المعلم أثناء الاستخدام.

٤- المناسبة لخصائص المتعمين: أن تراعى الأنشطة التعليمية الفروق الفردية، بحيث تتيح للمتعلم الفرص للقيام بالأنشطة المختلفة حسب استعداداته وقدراته ووفقا لاحتياجاته، كما يجب أن يكون مستوى النشاط مناسبا للمتعلم وفى حدود خصائصه النمائية واستعداداته الإدراكية، وإقبال المتعلم ممارسة النشاط من خلال قناعاته الذهنية والنفسية .

٥- التفاعلية: تتميز الأنشطة الإلكترونية بوجود مؤثرات صوتية ومقاطع فديو والوان وأصوات، مما يحفز المتعلمين على المشاركة فى الاراء المختلفة وإشاعة جو من حرية التعبير واحترام الأخرين.

٦- الإستمراية: يكون ذا حماسة أكثر، مما يوفر له عوامل المتعة والاستغراق ويجنبه الملل والإرهاق ويدفعه إلى التركيز والاستمرار والإجادة.

٧- الدعم والتوجيه والتغذية الراجعة: تساعد الأنشطة الإلكترونية المتعلم أثناء عملية التعلم ، فهى تقدم الدعم للمتعلم من خلال النصح والإرشاد المناسب أثناء التعلم، هذا بجانب أنها تحقق التفاعل من خلال ما يتلقاه المتعلم من التغذيه الراجعه ، والتى تعد ضرورة فى عملية تقدم الفرد .

٨- المشاركة الفعالة: المتعلم عنصرا فعال فى اختيار الأنشطة التى يشترك فيها، وكذا فى وضع خطة العمل وتنفيذها، وبالتالى يكون أكثر حماسا مما يؤدى إلى تعلم أكثر اقتصارا ودوما فى ذهن المتعلم.

ثالثا: أثر الأنشطة التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية على الدافعية وبقاء أثر التعلم خلال توقيتات التقديم الثلاث المختلفة(توقيت التقديم القبلى- توقيت التقديم البنائى(أثناء التعلم)- توقيت التقديم البعدى):

أولا : إختلاف توقيتات التقديم.

توقيت التقديم Timming ويعرف إجرائيا بأنه :" الوقت الذى يتم فه تقديم الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية للمتعلم من بين ثلاث أوقات مرتبطة بالموقف التعليمى ، حيث تتركز هذه الأوقات عند:

١- توقيت تقديم الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية قبل الموقف التعليمى (مدخل التعلم).

٢- توقيت تقديم الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية أثناء الموقف التعليمى (أثناء التعلم).

٣- توقيت تقديم الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية بعد الإنتهاء من الموقف التعليمى (التقويمى).

وتتفق هذه الدراسة مع الدراسات التى تناولت كلا من توقيتات التقديم المختلفة، وتقديم الأنشطة خلال اختلافات توقيتات التقديم المختلفة ومن هذه الدراسات دراسة كلا من :

أ- الدراسات التى تناولت توقيتات التقديم المختلفة وهى : دراسة (سمير أحمد، شيماء أحمد، ٢٠١٩)بعنوان" أثر التفاعل بين توقيت عرض الفيديو وطريقة تقديمه ببيئة التعلم المقلوب على الأداء المهاري ومهارات التنظيم الذاتي للتعلم في مقرر الحاسوب في التعليم لدى طلاب كلية العلوم والآداب، ودراسة (عبدالله بن موسى، إبراهيم بن عبدالله ،٢٠١٨)بعنوان" أثر توقيت عرض خرائط المفاهيم الكترونيا في التحصيل الدراسي الفوري والمرجأ لمفاهيم العلوم لتلاميذ المرحلة الإبتدائية وإتجاهاتهم نحوها. ودراسة (زينب محمد حسن ،٢٠١٦): أثر التفاعل بين توقيت تقديم التوجيه(قبل الفديو-حسب حاجة المتعلم-بعد الفديو) فى بيئة التعلم المعكوس وتأثير التفاعل بين توقيت تقديم التوجيه والأسلوب المعرفي (تحمل الغموض-عدم تحمل الغموض) على تنمية مهارات إنتاج المقررات الإلكترونية ، بينما تناولت دراسة (مها محمد ،٢٠١٦) بعنوان" إختلاف توقيت عرض الرسوم المتحركة (متزامنة / غيرمتزامنة) لنص مكتوب في بيئة تعلم قائمة على القصةالرقمية وأثره في تنمية بعض المفاهيم العلمية المجردة والثقة بالنفس لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، ودراسة (صالح أحمد، ٢٠١٣): تأثير توقيت عرض الصوت القارئ للنص في الكتاب الالكتروني على تحصيل المعلومات لدى طلاب المرحلة الإعدادية.

١. تأثير الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكتروونية على الدافعية .

أولا: الدافع: وعرفها (طارق توفيق المصرى،على فرح،٢٠١٩، ٢٢٤)**:**"محرك ذاتى يحرك السلوك نحو تحقيق الهدف مدفوعا بدوافع داخلية أو خارجية وهى تحافظ على استمرار الطالب بالسلوك حتى تحقيق الهدف كاملا ". بشكل عام، تركز نظريات تصميم الأنشطة التعليمية ونظريات تصميم الألعاب الإلكترونية التعليمية على مفاهيم التحفيز الذاتي؛ حيث يسعى المتعلم إلى الاستمرار في '' الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية '' بغض النظر عن أي عوامل خارجية مثل الدرجات أو العوامل التأديبية أو المكافآت أو العقوبات، (Csiksentmihalyi) وهذا مايجعلها تقترب من الدافع الجوهري للمتعلمين طريق مفهوم التدفق أن تجارب التدفق تلعب دورًا مهمًا في مساعدة الطلاب على تعلم الاستمتاع بالتحديات وتحقيق أهدافهم في النهاية (Achraf Touati & Youngkyun Baek,2018,351)،

نظرًا لأن الاستمتاع يؤدي إلى سلوكيات إيجابية مثل الدافع والمثابرة ، فمن المرجح أن يحدث (الإنجاز العالي –أو– الإنجاز المنخفض) خلال توقيتات التقديم الثلاث المختلفة ، ويعتبر الإنجاز وعملية التحصيل عامل خطر ومهم للتمتع بالتعلم (Hagenauer & Hascher 2014) ، من الناحية التجريبية ، حيث وُجد أن متعة المتعلمين مرتبطة بالجهد والأداء (Schukajlow & Krug2014) ، كما ثبت أنها تتنبأ بمهارات التنظيم الذاتي والإنجازات والقدرة على التحصيل (Van der Werf ,2013، Kuyper، & Ahmed Minnaert،) حيث اقترح Shafer (2014) واختبر نموذجًا للعوامل التي تؤثر على التشويق والمتعة ووجد أن المتعة أثرت بشكل كبير على نتيجة اللعبة ، مع كون الأخير مقياسًا موضوعيًا للنتيجة في نهاية اللعبة (أي الإنجاز والتحصيل).

ثانيا: تصنيف الدافع: يمكن تصنيف الدافع وفقا(YONG, SU TING,2017,46–47) إلى:

١– دافع داخلي يدفعنا إلى التصرف بحرية بمفردنا .

٢– الدافع الخارجي يدفعنا إلى التصرف بسبب عوامل خارجية للنشاط نفسه ، مثل المكافأة أو التهديد (Denise and jovilot,2005).

بناءً على هذه المفاهيم ، صنف Witkin et al (1977)المتعلمين على أنهم إما (متعلمين معتمدين على المجال أو متعلمين مستقلين عن الميدان) ؛ حيث المتعلمون المعتمدون على المجال هم أولئك الذين يعتمدون على الإشارات الخارجية للتعلم (الدافع الخارجي) والمتعلمون المستقلون في الميدان هم أولئك الذين يمكنهم التلاعب بالتعلم من الإشارات الخارجية بشكل إيجابي (الدافع الجوهر).

كما ويمكن أيضًا تصنيف المتعلمين على أساس أهداف الإنجاز إلى أولا : تحقيق الأداء وإتقان الإنجاز الموجه(Elliot and Harackiewicz 1994) ، يقوم المتعلمون الموجهون لتحقيق الأداء فقط بما يُطلب منهم ويتعلمون فقط ما هو مطلوب لتحقيق الأداء المطلوب من أنشطة الألعاب الإلكترونية، بينما ثانيا: يهتم المتعلمون الموجهون نحو تحقيق الإتقان بإتقان المهمة والأنشطة التعليمة وتعلم وفهم ألعاب الأنشطة من خلال الألعاب الإلكترونية (Elliot and Harackiewicz1994)، حيث إن الدافع يخلق مشاركة قوية في التعلم ، حيث أنه من الممكن أن يقضي المتعلمين الذين لديهم دوافع جوهرية الوقت والجهد لإتقان محتوى ألعاب الأنشطة التعلمية الإلكترونية من أجل الفهم بسبب الاهتمام الشخصي والفضول.

أسئلة البحث:

ومن ثم حاول البحث الحالي في ضوء ما سبق الإجابة على السؤال الرئيس التالي:

" ما أثر إختلاف توقيت تقديم الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية على زيادة الدافعية لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية؟"

فروض البحث:

اختبر البحث الحالى صحة الفروض التالية :

١. توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطات رتب درجات طلاب المجموعة (أ)،(ب)،(ج) فى التطبيق قبلى /بعدى لمقياس الدافعية لصالح التطبيق البعدى .

٢. توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥) بين متوسطات رتب درجات طلاب المجوعة (أ)،(ب)،(ج) فى التطبيق البعدى لمقياس الدافعية.

التصميم التجريبي للبحث : استخدم البحث التصميم التجريبى الآتى:

جدول التصميم التجريبي للبحث

المجموعة	الأنشطة التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية (التوقيت القبلى)	الأنشطة التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية (التوقيت الأثناء)	الأنشطة التعليمية القائمة على الألعاب الإلكترونية (التوقيت البعدى)	الدافعية للتعلم
مج (أ)	✓	✗	✗	✓
مج (ب)	✗	✓	✗	✓
مج (ج)	✗	✗	✓	✓

تجربة البحث:

إشتملت تجربة البحث الحالى على المراحل الآتية ، كما يلي:

١. إختيار أفراد العينة :

تم إختيار أفراد العينة من تلاميذ المرحلة الإبتدائية بطريقة عشوائية، تم التطبيق فى الفصل الدراسى الأول للعام ٢٠٢٣/٢٠٢٤م ،حيث بلغ أفراد العينة (٤٥) تلميذا وتلميذة تم توزيعهم بطريقة عشوائية إلى ثلاث مجموعات تجريبية متساويين، حسب توقيتات التقديم الثلاث المختلفة (قبلى – أثناء التعلم– بعدى) .

٢. الإعداد للتجربة:

– تم عمل نسخة مبدئية، من ألعاب الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية بأجهزة معامل الحاسب ، بعدد تلاميذ المجموعة الواحدة.

- تم عقد جلسة إفتتاحية مع المتعلمين(عينة البحث)، وذلك لتعريفهم بهدف البحث وكيفية الاستفادة منه، والتعرف على كيفية لعب ألعاب الأنشطة الإلكترونية وتعليمات التشغيل الخاصة باللعبة .

٣. التطبيق القبلى لأدوات القياس:

قبل بدء التلاميذ بالتجربة الأساسية، تم إجراء ما يلى :

١- توضيح طريقة لعب الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية داخل برنامج jclic.

٢-تطبيق أدوات القياس قبليا بهدف قياس ما لدى التلاميذ من معلومات مسبقة حول موضوع الدراسة، ولحساب تكافؤ المجموعات ، وقد تمثلت أدوات القياس فى مقياس الدافعية .

٤. تكافؤ المجموعات التجريبية:

تم التأكد من تجانس مجموعتى البحث وتكافؤهما فيما يتعلق بدرجات مقياس الدافعية، حيث تم رصد الدرجات الخاصة بها ومعالجتها إحصائيا، كما موضح بالجدول الآتي:

أ-التكافؤ بين المجموعات في التطبيق القبلي لمقياس الدافعية :

وللتأكد من تكافؤ المجموعات التجريبية الثلاثة فى مقياس الدافعية تم تطبيق بطاقة رصد الدرجات ومعالجتها إحصائياً باستخدام اختبار كروسكال واليس (Kruskal-Wallis Test) وتتلخص النتائج في الجدول التالي :

تكافؤ أفراد المجموعات التجريبية الثلاثة فى مقياس الدافعية فى التطبيق القبلى

الاداة	المجموعات	العدد	متوسط الرتب	درجة الحرية	كا^2	الدلالة
مقياس الدافعية	المجموعة التجريبية الأولى	١٥	٢٤.٥٣	٢	٣.١٦٨	غير دالة
	المجموعة التجريبية الثانية	١٥	٢٦.٢٧			
	المجموعة التجريبية الثالثة	١٥	١٨.٢٠			

يتضح من الجدول السابق عدم وجود فروق دالة احصائيا في مقياس الدافعية في التطبيق القبلي بين المجموعات الثلاثة ، وهذا يعنى تكافؤ المجموعات الثلاثة فى مقياس الدافعية فى التطبيق القبلي .

٥. تطبيق مادة المعالجة التجريبية:

تم إتاحة مادة المعالجة التجربة بيئة التعلم الإلكترونية (الألعاب الإلكترونية التعليمية) لعينة البحث كل حسب توقيتات التقديم المختلفة ، حيث تم تقسيمهم إلى ثلاث مجموعات (قبلى -أثناء -بعدى).

٦. تطبيق أدوات القياس بعديا:

تم تطبيق مقياس دافعية بعديا على التلاميذ(عينة البحث)، وذلك بعد الإنتهاء من دراسة الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية .

مناقشة نتائج البحث وتفسيرها:

أولا: النتائج الخاصة بأثر إختلاف توقيتات التقديم المختلفة الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية على الدافعية.

١. أشارت إحدى نتائج البحث الحالى إلى أنه يوجد فرق ذو دلالة احصائية بين متوسطات رتب درجات طلاب المجوعات (أ)،(ب)،(ج) فى التطبيق قبلى/بعدى لصالح التطبيق البعدى لمقياس الدافعية.

وللتحقق من صحة الفرض قامت الباحثة بحساب حجم تأثير البرنامج المقترح باستخدام معادلة قوة العلاقة لاختبار ويلكوكسون وأتضح أن دلالة قوة العلاقة بين الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية لتوقيتات التقديم الثلاث (القبلى – أثناء التعلم – البعدى) والدافعية كبيرة حيث أنها أكبر من (٠.٦٠) مما يدل على زيادة الدافعية لدى طلاب المجموعات (أ)،(ب)،(ج) لصالح التطبيق البعدى .

٢. أشارت إحدى نتائج البحث الحالى إلى عدم وجد فروق ذات دلالة احصائية بين متوسطات رتب درجات طلاب المجوعات (أ)،(ب)،(ج) فى التطبيق البعدى لمقياس الدافعية .

وللتحقق من صحة الفرض قامت الباحثة استخدم اختبار كروسكال واليس (Kruskal-Wallis Test)، لحساب قيمة (كا^{٢}) للمقارنة بين متوسطات رتب درجات طلاب المجموعات (أ)،(ب)،(ج) حيث بلغت قيمتها(٠,٦١٤) حيث أنه توجد فروق بين درجات طلاب المجوعة (أ)،(ب)،(ج) لصالح التطبيق البعدى لمقياس الدافعية ، وجاء ترتيب المجموعات كالتالى : المجموعة التجريبية الثانية ، ثم المجموعة التجريبية الأولى ، ثم المجموعة التجريبية الثالثة.

وتعزو الباحثة أثر وأهمية الدافع للأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية فى خلال توقيتات التقديم الثلاث المختلفة(القبلى –أثناء التعلم– البعدى) إلى عدة عوامل منها:

- الدافع للمشاركة الداخلية والمشاركة الخارجية لدى الفرد المتعلم والتى تعمل في سلسلة متصلة لتلبية الاحتياجات النفسية الفطرية للكفاءة والاستقلالية والارتباط .
- وتتمثل أهمية الدافع للأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية فى زيادة الدافع الداخلى ، حيث يؤدى الدافع الداخلى إلى تنمية المصلحة الفردية ، أي زيادة الرغبة الجوهرية لديهم وميلهم للانخراط في موضوع أو نشاط معين وبالتالي تحسين التعلم .

- كما ويتمثل ذلك الأثر وأهميته فى تحديد أهداف التعلم وذلك من أجل زيادة الدافع والرغبة فى تعلم الأنشطة التعليمية وكذلك إتقان التوجه نحو الهدف ، من خلال القيمة التى يضعونها لمهمة التعلم و التركيز على النتائج المحددة التي يتوقعها المتعلمون؛ حيث يركز المتعلمين على تعلم مهارات جديدة ، وإتقان المواد ، وتعلم أشياء جديدة وتوجيه الأداء ، والتركيز على تعظيم التقييمات الإيجابية لكفاءاتهم .
- **وتصف العديد من نظريات الدافع** (Jan L., Bruce D., Charles K.,2015,268): أنه عندما يُنظر إلى الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية من منظور تحفيزي ، فإننا نؤكد على قدرة الألعاب على إشراك وتحفيز اللاعبين المتعلمين من خلال توفير الخبرات التي يستمتعون بها ويرغبون في مواصلتها (Gee، 2003؛ Ryan، Rigby، Przbylski &، 2006؛ Zusho، Anthony، هاشيموتو ، وروبرتسون ، ٢٠١٤)، من المفترض أنه عند لعب لعبة تعليمية ، فإن تفاعلات المتعلمين مع اللعبة ستحفزهم وستعزز المعالجة المعرفية لمحتوى التعلم لديهم.

وتتفق هذه النتيجة بشكل عام مع نتائج العديد من الدراسات مثل دراسة : دراسة (Yen-Chun Chen,2017) حيث أكدت النتائج البحث أن الألعاب الإلكترونية يمكن أن تساعد في بناء القدرات والقدرة على حل المشكلات بحيث ، كما يمكن أن يعزز التعليم القائم على الألعاب الإلكترونية دافع التعلم لدى الطلاب وإنجازهم التعليمي بشكل ملحوظ وفي وقت قصير؛ عند زيادة وقت التدريس ،بالإضافة إلى أنه يمكن تعميق مفهوم حل المشكلات الذي يكتسبه الطلاب في التعليم المستند إلى الألعاب الإلكترونية. كما وتتفق نتائج هذه الدراسة مع دراسة (Camacho-Sánchez, R. et el.., 2022) حيث أظهرت النتائج أن الدافعية والتحفيز أظهرت قيم عالية بين جميع المشاركين. كما أشارت إلى الدراسة الحالية تدعم طريقة DGBLكأداة تعليمية مثيرة تتوافق مع التعلم النشط للطلاب وتقدم ملاحظات فورية قيمة حول محاولات الطلاب ، وتحسينات في الأداء الأكاديمي ومستوى عالٍ من الدافعية والتحفيز.

بينما لم تتفق نتائج هذا البحث مع نتائج دراسة كل من (Jamie L. Skala , 2019) حيث أظهرت النتائج أن الطلاب كانوا أكثر تفاعلًا من الناحية السلوكية أثناء مراجعات أسلوب الورقة والقلم (الطريقة التقليدية للتعلم) ولكنهم أكثر تفاعلًا عاطفيًا ومعرفيًا مع الألعاب الرقمية، كما أشارت أن هذه الدراسة لم تكن حاسمة بشأن ما إذا كان للألعاب الرقمية تأثير أكبر على كل من مشاركة الطلاب وتحفيزهم مقارنة بأسلوب الورق والقلم، كما وتشير هذه النتائج إلى أن مزج الألعاب الرقمية والطريقة التقليدية سيكون الأفضل في رياضيات المدارس المتوسطة . كما ولم تتفق مع نتائج دراسة (Chia-Chen Chen , Hsing-Ying

Tu,2021) تظهر نتيجة هذا البحث أن الحالة العاطفية تؤثر سلبًا على دافع التعلم والكفاءة الذاتية ، وأن الكفاءة الذاتية ستؤثر إيجابًا على دافع التعلم ، وسيؤثر الدعم الاجتماعي بشكل إيجابي على الكفاءة الذاتية ، وستؤثر الكفاءة الذاتية ودافع التعلم بشكل إيجابي على التعلم ، بالإضافة إلى ذلك ، يشهد هذا البحث على الأعمال السابقة التي يفضل رواد الأعمال أن يكونوا أكثر عدوانية في المسابقات ، ولديهم طلب كبير على دافع الإنجاز ، ومن المرجح أن يسهلوا المنافسة على البيئات غير التنافسية.

توصيات البحث:

١. الإفادة من البحث الحالى فى دعم البحوث والدراسات المستقبلية لهذه النتائج.
٢. الإهتمام بتصمم وإنتاج الأنشطة التعليمية بالألعاب الإلكترونية ودمجها خلال مراحل توقيتات التقديم المختلفة للمقررات الدراسية خلال عملية التعلم.
٣. الإستفادة من البحث الحالى فى إستخدام الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية، لبناء المهارات والقدرات اللازمة لرفع كفاءة المتعلمين، وحثهم على المشاركة والتفاعل الإجتماعى.
٤. تشجيع التعليم فى المراحل الإبتدائية بشكل عام عن طريق إستخدام ألعاب الأنشطة الإلكترونية وخاصة الألعاب الإبتكارية ، ووضع فرق عمل من قبل وزارة التربية والتعليم لإضافة أساليب وأنشطة عن كيفية تدريس الأنشطة التعليمية بواسطة الألعاب الإلكترونية فى دليل المعلم.
٥. الإستفادة من نتائج نظريات التعلم ، خلال توقيتات التقديم المختلفة ، ومحاولة تطبيقها عند تصميم الأنشطة القائمة على الألعاب الإلكترونية ،وخاصة المرتبطة بالتحصيل وبقاء أثر التعلم.
٦. الإستفادة من إمكانات ألعاب الأنشطة الإلكترونية فى جعل عملية التعليم وتعلم الخبرات العلمية المحسوسة والمجردة أمرا ممكنا فى ضوء الخبرات والقدرات الفردية للمتعلم نظرا لما تتتميز به هذه الألعاب فى توفر بيئة متكاملة .

أولا: المراجع العربية:

١. إيمان زكى موسى(٢٠١٦). أثر التفاعل بين نمط ممارسة الأنشطة وأسلوب التعلم في بيئة تعلم مقلوب على تنمية التحصيل الدراسي وفاعلية الذات الأكاديمية والرضا التعليمي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. كلية التربية النوعية. جامعة المنيا. تكنولوجيا التربية دراسات وبحوث.ع (٢٩). ج (١).

٢. إيمان عبد العزيز، زينب أمين، امال ربيع كامل (٢٠١٨). أثر التفاعل بين حجم المجموعات ونمط التعلم على أداء الأنشطة الإلكترونية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية. بحث مقدم فى المؤتمر الدولي الأول التعليم النوعي ..الابتكارية وسوق العمل . كلية التربية النوعية .جامعة المنيا.

٣. خالد بن حسين (٢٠١٩). واقع استخدام التعلم القائم على الالعاب الإلكترونية من وجهة نظر معلمى المرحلة الابتدائة بمنطقة جزان. كلية التربية.جامعة جزان. المملكة العربية السعودية.

٤. رنا فاضل عباس (٢٠١٨). الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة. مجلة البحوث التربوية والنفسية. ع (٥٩) . ص ص.(٣٠٣- ٣٢٩).

٥. سمير أحمد ، شيماء أحمد (٢٠١٩). أثر التفاعل بين توقيت عرض الفيديو وطريقة تقديمه ببيئة التعلم المقلوب على الأداء المهاري ومهارات التنظيم الذاتي للتعلم فيمقرر الحاسوب في التعليم لدى طلاب كلية العلوم والآداب. بشرورة جامعة نجران. جامعة كفر الشيخ، كلية التربية . مجلة كلية التربية. مج (١٩).ع (٢).

٦. سامر جابر (٢٠١٨). دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم. مركز الأبحاث والدراسات التربوية.

٧. سعيد عبد الموجود، مصطفى سلامة(٢٠١٦) . توقيت تقديم الدعم لتنفيذ الأنشطة الإلكترونية في ضوء نظرية الحمل المعرفي وأثره على تنمية مهارات إنتاج بعض الألعاب الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية" . المجلة العلمية لكلية التربية النوعية كلية التربية النوعية جامعة المنوفية ا.ع(٥) . ج (١).

٨. شوق صاحب عزيز(٢٠١٨). تحليل محتوى الأنشطة العملية لكتاب فيزياء الصف الخامس التطبيقى فى ضوء معايير المختبر التعليمي الجيد(GLP)". جامعة بابل. مجلة كلية التربية الاساسية للعلوم التربوية والانسانية. ع (٤٠).

٩. صالح أحمد (٢٠١٣). تأثير توقيت عرض الصوت القارئ للنص في الكتاب الالكتروني على تحصيل المعلومات لدى طلاب المرحلة الإعدادية. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، مج (٢٣)،ع (٢).

١٠. طارق توفيق المصرى،على فرح(٢٠١٩). دافعية الانجاز وعلاقتها بأساليب التفكير لدى طلبة جامعة الملك فيصل بالمملكة العربية السعودية. دراسات عربية في التربية وعلم النفس(ASEP).ع(١٠٨).

١١. عبيد بن مزعل الحربى (٢٠١٠).فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي ،وبقاء أثر التعلم في مادة الرياضيات ". الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة. كلية التربية . جامعة عين شمس.

١٢. عائشة بنت بليهش (٢٠١٨). أثر توظيف استراتيجية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي بغزة. ماجستير، المناهج وطرق التدريس، جامعة الأزهر (فلسطين: غزة)، كلية التربية، فلسطين.

١٣. عادل بن عايض بن عوض (٢٠١٨). معايير توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض القيم لدى أطفال المرحلة الابتدائية من وجهة نظر المعلمين والمعلمات في ضوء بعض المتغيرات. جامعة الأزهر، مجلة كلية التربية. ع (١٧٧). ج (٢) .

١٤. عبدالله بن موسى ، إبراهيم بن عبدالله (٢٠١٨). أثر توقيت عرض خرائط المفاهيم الكترونيا في التحصيل الدراسي الفوري والمرجأ لمفاهيم العلوم لتلاميذ المرحلة الإبتدائية وإتجاهاتهم نحوها. المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية. ع (١١).

١٥. غسان قطيط، (٢٠١٥). تقنيات التعلم والتعليم الحديثة". الطبعة الأولى، عمان: دار الثقافة للنشر والتوزيع. مقالات تربوية http://www.ghassan-ktait.com/?id=376.

١٦. فايز على ظافر (٢٠١٦).أثر إستخدام لعبة تعليمية مبتكرة فى رفع تحصيل حقائق جدول الضرب لدى طلاب المرحلة الإبتدائية". المجلة الدولية التربوية المتخصصة. مج(٥). ع(٤).

١٧. محمد سليمان (٢٠١١). أثر إختلاف أنماط الإبحار فى ألعاب الحاسب التعليمية على التحصيل الدراسى فى مادة الرياضات لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية". ماجستير، جامعة الملك عبدالعزيز، المملكة العربية السعودية.

١٨. هاني محمد عبده (٢٠١٤). أثر التفاعل بين توقيت تقديم الدعم التعليمي والأسلوب المعرفي للطلاب في بيئة التعلم الإلكتروني القائمة على الويب ٢.٠ على التحصيل الدراسي وكفاءة التعلم. المؤتمر العلمي الرابع عشر: تكنولوجيا التعليم والتدريب الإلكتروني عن بعد وطموحات التحديث في الوطن العربي. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم و كلية التربية .جامعة الأزهر. مصر.

١٩. مى فتحى حسن(٢٠١٧). فاعلية تنوع الأنشطة ببرامج الكمبيوتر التعليمية في تنمية التحصيل المعرفي والإدراك البصري لدى الطلاب ذوي صعوبات التعلم. كلية التربية النوعية. جامعة عين شمس، دراسات فى التعليم الجامعى .ع (٣٦).

٢٠. هبه حسين (٢٠١٩). أثر التفاعل بين نمط ممارسة الأنشطة ببيئة التعلم المقلوب والأسلوب المعرفي في تنمية مهارات صيانة الحاسب الآلي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم . كلية التربية النوعية. جامعة بنها. بحوث عربية فى مجالات التربية النوعية. ع (١٥).

٢١. منذر عنان محمد (٢٠١٨). فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية القائمة على الهواتف النقالة الذكية في اكتساب المفاهيم التكنولوجية والاحتفاظ بها لدى طلاب الصف العاشر الأساسي بغزة . ماجستير. المناهج وطرق التدريس. الجامعة الإسلامية (فلسطين: غزة). كلية التربية.

٢٢. مها محمد (٢٠١٦). اختلاف توقيت عرض الرسوم المتحركة (متزامنة / غيرمتزامنة(لنص مكتوب في بيئة تعلم قائمة على القصةالرقمية وأثره في تنمية بعض المفاهيم العلمية المجردة والثقة بالنفس لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. ع (٧٢).

ثانيا: المراجع الأجنبية:

1. Achraf Touati & Youngkyun Baek.(2018).” **What Leads to Player’s Enjoyment and Achievement in a Mobile Learning Game?** ” . *Journal of Educational Computing* , Boise State University College of Education, Boise Drive, ID, USA.
2. Chia-Chen Chen , Hsing-Ying Tu.(2021).The Effect of Digital Game-Based Learning on Learning Motivation and Performance Under Social Cognitive Theory and Entrepreneurial Thinking”. Department of Management Information Systems, National Chung Hsing University, Taichung, Taiwan.
3. Camacho-Sánchez, R.; Rillo-Albert, A.; Lavega-Burgués, P.(2022).” Gamified Digital Game-Based Learning as a Pedagogical Strategy: Student Academic Performance and Motivation Rubén”. Article,Institut Nacional d’Educació Física de Catalunya (INEFC),Universitat de Lleida (UdL), E-25192 Lleida, Spain.
4. Daniel E. O’Leary .(2010**).” Enterprise Ontologies: Review and An Activity Theory Approach”.** Marshall School of Business Working Paper No. ACC 5-11 **,**University of Southern California , *International Journal of Accounting Information Systems*, Vol. 11, No. 4, pp. (336-352).
5. Daniel E. O’Leary.(2010).” **An Activity Theory Framework for DSS for Extreme Events**”. University of Southern California.
6. Jamie L. Skala .(2019).”The Effects of Digital Games on Engagement and Motivation “.Masters of Arts in Education Action Research Papers, Saint Catherine University, St. Paul, Minnesota.

7. Jan L. Plass , Bruce D. Homer , Charles K. Kinzer.(2015).” Foundations of Game-Based Learning”. EDUCATIONAL PSYCHOLOGIST, New York University, New York , 50(4), 258–283.
8. Leony Sanga Lamsari Purba, Elferida Sormin, Nelius Harefa, Sumiyati.(2019**).” Effectiveness of use of online games kahoot! Chemical to improve student learning motivation**”. *Article in Jurnal Pendidikan Kimia*, Department of Chemistry Education, Faculty of Teacher Training and Education, Universitas Kristen Indonesia.
9. Marina Stojanovska , Blaga Velevska (2018) .Chemistry Games in the Classroom: A Pilot Study Article in Journal of Research in Science Mathematics and Technology Education . Vol. 1, Iss. 2, 113 – 142.
10. Maira B., Carvalhoa,b., Francesco Bellottia, Riccardo Bertaa, Alessandro De Gloriaa, Carolina Islas Sedanoc, Jannicke Baalsrud Hauged, Jun Hub, Matthias Rauterberg.(2015). **An activity theory-based model for serious games analysis and conceptual design**. *Article in Computers & Education*.
11. Noor, A., Hafawati, I., Ghazali, Z., Siti Rosilawati, R., Muhammad, S., Harwat,i H., .(2019).”*Digital Games Based Language Learning for Arabic Literacy Remedial*”, Creative Education, Malaysia.URL: https://www.scirp.org/journal/ce , URL: https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012245
12. Pogrebnyi P.W.C et al.(2016):” ***A Game-Based Learning Model for English Classes in a Secondary School*** ”. Accepted as a Full Paper to Appear In Proc. of the International Conference on Advances in Computing [abstract] . Communication & Automation (ICACCA), India , PP.(1 - 6).
13. Saovapa Wichadee, Fasawang Pattanapichet.(2018**).” Enhancement of Performance and Motivation through Application of Digital Games in an English Language Class**”. University of Nicosia, Maria Curie-Sklodowska University. Ul. J. Sowinskiego 17, Lublin, Poland, Teaching English with Technology, vol.18 , No.1 p.(77-92).
14. YONG, SU TING. (2017**)."*The potential use of gaming pedagogy to teach mathematics : case studies in Miri*** ”. Sarawak, Malaysia. PhD thesis, University of Nottingham.
15. Yen-Chun Chen.(2017).”Empirical Study on the Effect of Digital Game-Based Instruction on Students’ Learning Motivation and Achievement”. EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education, Far East University, TAIWAN.