مجلة نظريات وتطبيقات التربية البدنية وعلوم الرياضة
المجلد (٤٠) العدد (٢) / مايو ٢٠٢٣
ISSN : : 2636-3860 (online)

التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية وتأثيره على مستوى التحصيل المعرفي للطالبات بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية

أ.د/ مجدي محمود فهيم محمد
أستاذ طرق التدريس بقسم المناهج وطرق التدريس والتدريب وعلوم الحركة الرياضية
بكلية التربية الرياضية – جامعة مدينة السادات

أ.د/ أميرة محمود طه عبد الرحيم
أستاذ طرق التدريس والتدريب الميداني بقسم المناهج وطرق التدريس والتدريب وعلوم الحركة الرياضية
بكلية التربية الرياضية – جامعة مدينة السادات

ملخص البحث باللغة العربية

هدف هذا البحث إلى التعرف علي مدي تأثير التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية علي مستوى التحصيل المعرفي للطالبات بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية ، استخدما الباحثان المنهج التجريبي لملائمته لطبيعة وهدفة وفروضه وعينة الدراسة قيد البحث، بإستخدام التصميم لمجموعتان تجريبية وباستخدام القياسات القبلية والبعدية لمتغيرات البحث. ، تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات المقيدات للعام الجامعي ٢٠٢٢/٢٠٢٣م والبالغ عددهن (٢٤٢) طالبة مجتمع البحث وقد بلغ عددهن (١٢٠) طالبة بنسبة ٤٩.٥٩٪ من إجمالى مجتمع البحث وتم توزعهن عشوائياً على مجموعتين أحدهما ضابطة والأخرى تجريبية قوام كل منهما (٦٠) طالبة، ومجموعة استطلاعية قوامها (٣٠) طالبة بنسبة ١٢.٤٠٪ من إجمالى مجتمع البحث.

توصلت الدراسة إلى النتائج التالية :

- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مستوى التحصيل المعرفي بنسبه تحسن ٤٢.٠٨ ٪ والاختبار الشفهي بنسبة تحسن ٥٦.٧٠٪ للطالبات بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية لصالح المجموعة التجريبية التي استخدمت التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب.
- أن الأهمية النسبية لآراء والانطباعات الوجدانية للمجموعة التجريبية نحو "التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية تراوحت نسبها ما بين ٧٦.٣٣٪ : ٩٥.٦٧٪ مما يعتبر مؤشر جيد على أن استخدام "التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية ذو فاعلية في تحقيق الجانب الوجداني وتعديل آراء وانطباعات الطالبات نحو مقرر طرق وأساليب التربية الرياضية.

الكلمات الاستدلالية للبحث :

(التعلم المدمج ، محفزات الألعاب التعليمية ، مقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية)

مشكلة البحث وأهميته:

تُعد الثورة العلمية والتكنولوجية التي كان لها الأثر الكبير في جميع مناحي الحياة، والتي لم تقتصر فقط على الجوانب الاجتماعية والاقتصادية والسياسية فحسب إنما أصبح إدخالها لزاماً في العملية التربوية، وترجمت هذه الضرورة إلى أرض الواقع من خلال تطوير المناهج الدراسية والتغيير في الخطط وخلق بيئة تعليمية مناسبة لإستخدام التكنولوجيا لتتماشى مع متطلبات القرن وتواكب التغيرات السريعة التي أحدثتها الثورة التكنولوجية. (٥: ٢٠)

يحتاج المعلم إلى طرق متنوعة لإستخدامها في عملية التدريس لتحقيق الأهداف المبتغاة من عملية التعليم، بحيث تطور من قدرات الطالب، وتحدث تغيير في سلوكه ومعتقداته ونظرته الأمور الحياة المختلفة. (٣: ١٧)

ومن الأساليب التكنولوجية الحديثة في عملية التدريس استراتيجية التعلم المدمج، وهو عبارة عن عملية دمج بين التعليم التقليدي والتعليم الإلكتروني، وهذا يتطلب من المعلم أن يكون على معرفة تامة بطرق استخدام الوسائل التكنولوجية الحديثة كالكمبيوتر والإنترنت في العملية التعليمية (١٠: ٥).

فالتعلم المدمج كما تعرفه "**نسرين خضا**" **(٢٠١٥م)** بأنه أسلوب في التدريس يقوم على تقديم المادة الدراسية المقررة في المناهج المدرسية من خلال الاستفادة من الوسائط المتعددة التي تقدمها التقنية الحديثة في العملية التعليمية التعلمية إلى جانب الكتاب المدرسي داخل الغرفة الصفية أو خارجها دون التخلي عن مهمة المعلم وعمله في التدريس والتوجيه والإرشاد، وذلك لتقديم نوعية جيدة من التعليم تناسب خصائص الطلبة وحاجاتهم من جهة وتناسب طبيعة المادة الدراسية المقررة وأهدافها من جهة أخرى". (٩: ٢٣)

ويشير "**غراهام**" **(٢٠٠٤م)** "إلى أن التعلم المدمج له مصطلحات مرادفة مثل التعلم الموزع learning distributed، التعلم الإلكتروني learning-e ، التعلم المرن والمفتوح flexible and open learning، التعلم المختلط hybrid learning، التعليم وجهاً لوجه face-to-face courses، ويعرف "**غراهام**" Graham التعلم المدمج بأنه الدمج بين التعلم عبر الإنترنت والتعلم التقليدي وجها لوجه وبالتالي فهي بشكل عام تشمل كافة الأنظمة التعليمية، ولذلك يصعب علينا إيجاد أي نظام تعليمي يدمج بين طريقتين للتدريس أو يدمج بين الوسائط المرئية، إذ إن هذا المفهوم يؤدي إلى تقارب مستمر بين بيئتين تعليميتين، وهما التعليم وجهاً لوجه وبيئة التعلم الموزع التي أثرت فيها التكنولوجيا، و ازدت من القدرة على التفاعل والتواصل بشكل أكبر ويطمح (١٢: ٢٠)

ويشير "**تايبنيك وبوتيه**" **(٢٠١٣م)** Tayebinik &Puteh إلى عدة ميزات مرتبطة بالتعلم المدمج منها أنه يقدم نوعا من المرونة ليمنح الطلبة عدة مصادر للحصول على المعلومة، وبذلك يوفر الوقت والجهد على أعضاء الهيئة التدريسية في التحاور ضمن مجموعات صغيرة أو بشكل فردي، كما أن هذه الاستراتيجية لديها القدرة على تغيير خبرات الطلبة ومخرجات التعليم خلال عملية التعليم، ويعزز الثقة والكفاءة لدى الطلبة، إضافة إلى ذلك فإن هنالك العديد من المواضيع التي تتطلب فهما توفير عدة مواقع عبر الإنترنت تجعل الطالب أكثر قدرة على المشاركة داخل الغرفة الصفية، ويتيح للطلبة التواصل مع المدرس أو فيما بينهم، وإمكانية التفاعل مع سلسلة من الأنشطة خارج الغرفة الصفية. (١٦: ٣٥)

جاءت المحفزات التعليمية لتقدم الأدوات المناسبة لتقديم تعليم أكثر فاعليةُ وجاذبية(١٤: ٣٢٨) وتُعتبر محفزات الألعاب التعليمية من التقنيات الحديثة التي تسعي المؤسسات التعليمية للاستفادة منها كونها تضيف بعداً آخر للعملية التعليمية، كونها تعمل علي تحفيز المتعلمين نحو التعلم، وإضافة عناصر اللعب في مواقف تعليمية، التي تتمركز حول المتعلم والتي يمكن أن تنمى دافعيته نحو التعلم الموجة ذاتيًا وتنمي لديه مهارات الأمن الرقمي لأنه يمكن تطوير بيئة التعلم باستخدام عناصر الألعاب التعليمية وتحفيز المتعلم لتنميتها لديهم خاصة أن كلاهما يعتمد على الدافعية الداخلية للمتعلم حيث يمثل فرصة للتعرف علي ما يمتلكه من مهارات والعمل علي تطويرها ومواجهة التحديات التي قد تكون عائقاً أمامه لتحقيق إنجازه .

والهدف من الألعاب التعليمية هو كسر جو التعليم الممل وتعاقب شرح المواد الدراسية وإعطاء الشعور بالمتعة بتحويل المواد الدراسية إلي بيئة تشبه لعبة مسلية، حيث تعتمد معظم إستراتيجيات اللعب علي إضافة النقاط والمستويات والتحصيل من أجل حث المتعلمين علي الاشتراك والاندماج مع العالم الحقيقي للحصول علي تلك الجوائز، وذلك مثلما تستخدم الجوائز مع الأطفال لتغيير سلوكهم، كما يتم استخدام اللعب لدمجهم في الأنشطة التي يتم القيام بها مما يسهم فى زيادة تحصيلهم الدراسى.

وقد أوضحت العديد من الدراسات المرتبطة نجاح المحفزات التعليمية في تحقيق الأهداف التعليمية وأنه يمكن استخدامها مع كل الفئات العمرية في جميع التخصصات إلا أن معظم الدراسات التي تناولتها ارتبطتها بأهداف تعليمية للمراحل الدراسية الأساسية، وقليل منها تناول تطبيقها في المراحل الجامعية، وحيث تقوم المحفزات التعليمية على استخدام عناصر الألعاب في سياق تعليمى يزيد من قدرته على الاحتفاظ بالمعلومات والمواظبة على المشاركة والتفاعل فيرتفع معدل الإنجاز والأداء في المهام والأنشطة والذي بدوره ينعكس على العملية التعليمية بأكملها.

قد تصاب العملية التعليمية بقدر كبير من الملل أو النمطية، مما يكون له بالغ الأثر فى نفوس المعلمين والمتعلمين، لذا فمن الضروري أن يكون هناك نوع من الإثارة والتشويق لخلق حالة من الديناميكية والتفاعل داخل العملية التعليمية، وتحديداً في نفوس المتعلمين، فمن الطبيعي أن يكون العائد مرتفعا، بل وممتعا بالنسبة للمتعلمين إذا وُجدت محفزات في سياق إجراءات العملية التعليمية تُنشط المتعلم وتزيد من دوافعه للتعلم.

وجاء الجمع بين المحفزات التعليمية والتعلم المدمج لتحقيق هذه الأهداف، فالتعلم القائم على اللعب يثير فضول المتعلمين ويشجعهم على تجربة مسارات تعليمية مختلفة في وجود الدافعية والتحدي والمكافآة والجاذبية وذلك لإيجاد الحلول وتلبية الاحتياجات التعليمية المختلفة، فاستخدام المحفزات التعليمية في بيئة التعلم المدمج يمثل استراتيجية تعليمية وإعادة تحقق الدافعية والمشاركة وتزود المتعلمين بفرص تطوير المعرفة والمهارات والسلوك.

وتُعد مادة طرق وأساليب التدريس من المقررات الخاصة بالتربية الرياضية والتى يتلقى من خلالها الطالب كافة المعلومات والخبرات الخاصة بطرائق التدريس وأساليبها وكيفية التدريس فيتعلم من خلالها كيف يصبح معلم كفء، وتتميز طبيعة هذه المادة بتشابك مفاهيمها وترابط مصطلحاتها وكثرة المعلومات والمعارف بها مما يحتاج إلى متابعة عضو هيئة التدريس لمستوى التحصيل الدراسى للطلاب والتعرف على الصعوبات التى قد تقف فى طرق طلابة أثناء دراستهم لهذا المقرر وإزالت هذه الصعوبات وتقديم العون لهم، ومن خلال تدريس **الباحثان** لهذا المقرر لاحظا شعور بعض الطالبات بالملل وشعورهن بصعوبة المقرر وتشابك المفاهيم وتداخلها لديهن لذا من خلال متابعة الأساليب والطرق الحديثة التى تزيد من دافعية الطالبات إلى التعليم واستخدام التكنولوجيا الحديثة وتطويعها لخدمة العملية التعليمية وجدوا أن استخدام المحفزات التعليمية ممكن أن تزيد وتحسن من مستوى التحصيل المعرفى لدى الطالبات أثناء دراستهن لمقرر طرق وأساليب التدريس.

هدف البحث

يهدف هذا البحث إلى التعرف علي مدي تأثير التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية علي مستوى التحصيل المعرفي للطالبات بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية.

فروض البحث:

١. توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطي القياسيين البعديين لمجموعتي البحث المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مستوى التحصيل المعرفي للطالبات بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية لصالح متوسط القياس البعدى.

٢. يوجد اختلاف في الآراء والانطباعات الوجدانية لدى طالبات المجموعة التجريبية نحو استخدام "**التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية** " وتأثيرها على مستوى التحصيل المعرفي للطالبات بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية.

مصطلحات البحث:

محفزات الألعاب التعليمية

هى إدماج عناصر الألعاب في البيئات التربوية لاشتراك وتحفيز الطلاب على التعلم وذلك بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة من خلال جذب اهتمام المتعلمين وزيادة دافعيتهم لمواصلة التعلم . "**تعريف إجرائى**"

التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية

هو نشاط يمارسه الطالب من خلال المزج بين الطريقة التقليدية واستخدام محفزات الألعاب الرقمية أثناء تدريس مقرر طرق واساليب التدريس بهدف تحفيز الطلاب وزيادة مستوى التحصيل المعرفى لديهم . "**تعريف إجرائى**"

إجراءات البحث :

أولاً: منهج البحث :

تحقيقاً لهدف البحث وفروضه استخدما **الباحثان** المنهج التجريبي لملائمته لطبيعة وهدفة وفروضة وعينة الدراسه قيد البحث ، بإستخدام التصميم لمجموعتان تجريبية وبإستخدام القياسات القبلية والبعدية لمتغيرات البحث.

ثانياً : مجتمع وعينة البحث:

١) مجتمع البحث :

تم إختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية من طالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات المقيدات للعام الجامعى ٢٠٢٢/٢٠٢٣م والبالغ عددهن (٢٤٢) طالبة.

٢) عينة البحث :

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من مجتمع البحث وقد بلغ عددهن (١٢٠) طالبة بنسبة ٤٩.٥٩٪ من إجمالى مجتمع البحث وتم توزعهن عشوائياً على مجموعتين أحدهما ضابطة والأخرى تجريبية قوام كل منهما (٦٠) طالبة، ومجموعة استطلاعية قوامها (٣٠) طالبة بنسبة ١٢.٤٠٪ من إجمالى مجتمع البحث.

٣) تصنيف عينة البحث

قسمت عينة البحث إلى مجموعتين كما هو مبين بالجدول التالي:

جدول (١)

تصنيف عينة البحث لمجموعات الدراسة قيد البحث

العينة	مجموعات البحث	العدد	النسبة المئوية
الأساسية	المجموعة التجريبية	٦٠	٤٩.٥٩٪
	المجموعة الضابطة	٦٠	
المجموعة الأستطلاعية		٣٠	١٢.٤٠٪
الإجمالى		١٨٠	

يتضح من جدول (١) أن إجمالي العينة الأساسية قد بلغت (١٢٠) طالبة وبنسبة مئوية ٤٩.٥٩٪ من إجمالي مجتمع البحث، فى حين بلغت العينة الأستطلاعية (٣٠) وبنسبة مئوية ١٢.٤٠٪ من إجمالى مجتمع البحث ومن خارج أفراد العينة الأساسية.

٤) تجانس (الإعتدالية) عينة البحث:

للتأكد من وقوع عينة البحث تحت المنحنى الطبيعى وبالتالى التوزيع الإعتدالى باستخدام معاملات الإلتواء لإيجاد عامل التجانس لمتغيرات الدراسة الأساسية والاستطلاعية، والذي يتضح من الجدول التالي:

جدول (٢)

المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والوسيط ومعامل الإلتواء لمعدلات "السن، الطول، الوزن"، اختبار الذكاء لعينة البحث المختارة ن=١٥٠

م	المتغيرات		وحدة القياس	المعالجات الإحصائية				
				سَ	التفلطح	± ع	الوسيط	معامل الإلتواء
١	معدلات النمو	١. السن	السنة	١٩.٣٣	٣.٠١٧	٠.٥٤	١٩.٠٠	١.٣٨٨
		٢. الطول	السم	١٦٣.٦٠	٠.٨٣٦-	٥.١٦	١٦٢.٠٠	٠.٦٠٥
		٣. الوزن	الكجم	٦١.٩١	٠.١٠٢-	٧.٧٣	٦١.٠٠	٠.٠٩٤-
٢	اختبار الذكاء		درجة	٨٧.٠٨	٠.٦٨٠-	٦.٨٣	٨٨.٠٠	٠.٣٥٣-

يتضح من جدول (٢) أن معاملات الإلتواء لمعدلات "السن، الطول، الوزن، اختبار الذكاء ، – **قيد البحث** – قد إنحصرت بين (± ٣) حيث تراوحت القيم بين (– ٠.٣٥٣ إلى ١.٣٨٨) مما

يعنى تجانس أفراد العينة المختارة للمجموعات فى معدلات "السن ، الطول ، الوزن ، اختبار الذكاء – **قيد البحث**– وبالتالى وقوعها تحت المنحنى الطبيعي والتوزيع الإعتدالى له.

٥) تكافؤ مجموعتي البحث:

للتأكد من تقارب المستويات بين مجموعتى البحث في المتغيرات الأساسية والتجريبية قيد البحث، ولضبط العلاقة بين مجموعتى البحث قام الباحثان بحساب التكافؤ بين المجموعتين، ويتضِح ذلك من الجدول التالي:

جدول (٣)

تكافؤ مجموعتى البحث لمتغيرات "السن، الطول، الوزن"، واختبار الذكاء– قيد البحث – لعينة البحث

ن١=ن٢=٦٠

م	المتغيرات		وحدة القياس	المجموعة الضابطة		المجموعة التجريبية		قيمة "ت" المحسوبة
				سَ	± ع	سَ	± ع	
١	معدلات النمو	١. السن	السنة	١٩.٤٠	٠.٥٩	١٩.٢٨	٠.٤٥	١.١٥
		٢. الطول	السم	١٦٣.٠٢	٤.٩٧	١٦٣.٨٠	٥.٣٨	٠.٦٩
		٣. الوزن	الكجم	٦١.٥٨	٧.٩٢	٦١.٩٧	٧.٥١	٠.٢٥
٢	اختبار الذكاء		درجة	٨٧.٥٨	٦.٤٤	٨٧.٧٢	٦.٧٥	٠.١٢

***" ت " الجدولية عند د.ح : ن–١ = (٥٩) ، ومستوى معنوية (٠.٠٥) = ٢.٠٠٢**

يتضح من جدول (٣) أن قيمة "ت" المحسوبة < "ت" الجدولية في جميع المتغيرات السابقة مما يدل على عدم وجود فروق دالة إحصائياً مما يعنى التكافؤ بين مجموعتي البحث.

ثالثاً : وسائل وأدوات جمع البيانات

قاما **الباحثان** بإستخدام الأدوات التالية لجمع البيانات المتعلقة بالبحث:

١) تحليل البيانات.

٢) إختبار مستوى القدرات العقلية. **(الذكاء)**

٣) اختبار التحصيل معرفى والشفهى لمقرر طرق وأساليب التدريس.

٤) إستمارة الآراء والانطباعات نحو التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية.

وفيما يلي توضيح لكل خطوة من الخطوات السابقة:

١) **تحليل البيانات:** الدراسات السابقة والمرتبطة والبحوث العلمية والإنتاج العلمي والمؤتمرات، المراجع العلمية (العربية ، الأجنبية) ذات الصلة بموضوع الدراسة.

٢) **إختبار مستوى القدرات العقلية. (الذكاء)**

قاما **الباحثان** بتطبيق إختبار الذكاء اللفظى للمرحلة الثانوية والجامعية الذى قام بإعداده "جابر عبد الحميد، محمود أحمد عمر" (٢٠٠٧م)، وقاما **الباحثان** بتحويل اختبار الذكاء إلي صيغة إلتكرونيه. **ملحق (٢) ولقد سبق استخدام هذا المقياس في العديد من الدراسات على عينات ماشابة وكان له معاملات صدق وثبات عالية.**

الرابط الخاص باختبار الذكاء

https://docs.google.com/forms/d/1OnWRt_WT_qoDPGLz

المعاملات العلمية لاختبار الذكاء:

صدق التمايز بطريقة المقارنة الطرفية:

استخدما **الباحثان** صدق التمايز بطريقة المقارنة الطرفية بين الربيعى الأعلى والربيعى الأدنى لمجموعة واحدة باستخدام اختبار "ت" (t-test)، كما هو موضح بالجدول التالى:

جدول (٤)

دلالة الفروق بين الربيعى الأعلى والربيعى الأدنى إختبار الذكاء

ن١=ن٢ =٧

المتغيرات	الربيعى الأعلى ن١ =٧		الربيعى الأدنى ن٢ =٧		الفرق بين المتوسطين " ف. م "	قيمة " ت" المحسوبة
	سَ	± ع	سَ	± ع		
اختبار الذكاء	٩٣.١٤	٢.٤٨	٧٣.٨٦	١.٠٧	١٩.٢٩	*٢٩.٩٤

* " ت " الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) = ٢.٤٥

يتضح من جدول (٤) أن قيمة " **ت** " المحسوبة > " **ت** " الجدولية فى إختبار الذكاء – **قيد البحث** – مما يدل على أن قيمة "ت" دالة إحصائياً وهذا يشير إلى وجود فروق بين الربيعى الأعلى والربيعى الأدنى لصالح الربيعى الأعلى وبالتالى فإن اختبار الذكاء قادر على التمييز بين الأفراد مما يؤكد صدق الاختبار فى قياس ما وضعت من أجله.

معامل ثبات اختبار الذكاء :

تم حساب ثبات إختبار الذكاء بطريقة تطبيق الاختبار وإعادة تطبيقه على العينة الإستطلاعية والتى بلغ عددهن (٣٠) طالبة من طالبات الفرقة الثانية ومن خارج عينة البحث الأساسية ، وكانت المدة الفاصلة ما بين التطبقيين (٥) خمسة أيام وكان التطبيق الأول يوم الأحد الموافق ٢٠٢٢/١٠/٢م وهو الدرجات المستخرجة عند حساب "معامل الصدق" ، تم إعادة تطبيق

يوم السبت الموافق ٢٠٢٢/١٠/٨م وتم إيجاد معامل الارتباط بين التطبيقين باستخدام معادلة بيرسون والجدول التالي يوضِّح معامل ثبات اختبار الذكاء – **قيد البحث** –.

جدول (٥)

معامل ارتباط الثبات بين التطبيق الأول والثاني لإختبار الذكاء

ن=٣٠

المتغيرات	التطبيق الأول		التطبيق الثانى		معامل الإرتباط " ر " المحسوبة
	سَ	±ع	سَ	±ع	
اختبار الذكاء	٨٤.٧٧	٧.٠٧	٨٤.٨٠	٧.٤٦	**٠.٧٨١

* " ر " الجدولية عند د.ح : ن-٢ = (٢٨) ، ومستوى معنوية (٠.٠٥) = ٠.٢٩٦

يتضح من جدول (٥) أن قيمة "ر" المحسوبة > "ر" الجدولية فى اختبار الذكاء مما يدل على أن قيمة "ر" دالة إحصائياً وهذا يشير إلى وجود إرتباط بين التطبيق الأول والثانى وبالتالى ثبات الإختبار.

٣) اختبار التحصيل معرفى والشفهى لمقرر طرق وأساليب التدريس .

استعان **الباحثان** بنتائج إمتحان إختبار التحصيل المعرفى لنهاية الفصل الدراسي وكذالك درجات الامتحان الشفوى النهائى للمقرر.

٤) إستمارة الآراء والانطباعات نحو التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية.

تكونت هذه الإستمارة بصورتها النهاية من (١٠) عبارة هدفت إلى التعرف على آراء والانطباعات الوجدانية لطالبات "المجموعة التجريبية" نحو استخدام **التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية.**

- **خطوات تصميم إستمارة الآراء والانطباعات نحو استخدام التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية. (إعداد الباحثان) :** لإعداد إستمارة الآراء والانطباعات الوجدانية نحو استخدام **التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية** ، أتبع الباحثان الخطوات الاتية :-

- **صياغة وتحديد العبارات:**

أنطلاقاً من عنوان البحث وهدفه، وأستناداً إلى المراجع العلمية والدراسات السابقة تم صياغة وتحديد عدد من العبارات التي تعكس رأى الطالبات نحو **التعلم المدمج القائم على**

محفزات الألعاب التعليمية، وقد أستخدم **الباحثان** طريقة ليكرت ذات الخمس أوزان لمناسبتها للبحث المعاملات العلمية لإستمارة الآراء والانطباعات الوجدانية.

المعاملات العلمية لاستمارة الآراء والانطباعات:

أولاً: صدق المحكمين:

تم عرض الاستمارة على عدد من الخبراء بكليات التربية الرياضية وعددهم (٣) **مرفق (١)** بهدف استطلاع آرائهم بشأن صلاحية هذه الاستمارة، ومدى ملاءمتها للطالبات وذلك من حيث وضوح وسلامة وصياغة كل عبارة من العبارات، وحذف وتعديل أو إضافة ما يرونه مناسباً من العبارات، وقد تم عمل التعديلات المقترحة، والتي انحصرت في تغيير صياغة بعض العبارات، وقد وافق الخبراء على العبارات بنسبة ١٠٠٪.

ثانياً: ثبات الاستمارة:

قاما **الباحثان** بحساب مُعامل الثبات باستخدام طريقة تطبيق الاختبار ثم إعادة تطبيقه **(Test- Retest)** بفاصل زمني قدره (٦) أيام بين التطبيقين وذلك بتطبيق الاستمارة على طالبات المجموعة التجريبية بعد مرور أسبوعين من استخدام محفزات الألعاب التعليمية وأجرت عليهن التطبيق الأول يوم الثلاثاء الموافق ٢٠٢٢/١٠/٤م، ثم تم إجراء التطبيق الثاني يوم الثلاثاء الموافق ٢٠٢٢/١٠/١١م على نفس العينة "المجموعة التجريبية" لحساب ثبات الاستمارة.

جدول (٤)

معامل الارتباط بين التطبيق الأول والثاني لمقياس الآراء والانطباعات نحو استخدام محفزات الألعاب الرقمية ن = ٦٠

المتغيرات	قيمة " ر "
استمارة الآراء والانطباعات نحو استخدام محفزات الألعاب الرقمية	٠.٧٠٢**

* قيمة "ر" الجدولية عند د.ح: ن-٢ = (٥٨)، ومستوى معنوية (٠.٠٥) = ٠.١٦٤

يتضح من جدول (٤) أن **قيمة** " ر " **المحسوبة >** " ر " مقياس الآراء والانطباعات نحو إستخدام محفزات الألعاب التعليمية مما يدل على أن قيمة "ر" دالة إحصائياً وهذا يشير إلى وجود إرتباط بين التطبيق الأول والثاني وبالتالي إستمارة الآراء والاتجاهات نحو إستخدام محفزات الألعاب التعليمية لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية المختار.

رابعاً: خطوات تصميم التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية:

تم تصميم بيئة تعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب الرقمية وذلك بمراجعة عديد من نماذج التصميم التعليمي والنموذج العام للتصميم ويلاحظ اتفاق هذه النماذج في المراحل الأساسية وتختلف في بعض الخطوات؛ لذا قام **الباحثان** بتصميم بيئة تعلم مدمج القائمة على محفزات الألعاب التعليمية وفقاً لتصميمهم وذلك وفق الخطوات والمراحل التالية:

المرحله الأولى: مرحله التحليل وقد تضمنت هذه المرحلة الخطوات الآتية:

- **تحديد خصائص المتعلمين** : تحليل خصائص الطالبات الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات، وتتراوح أعمارهن بين(١٨-١٩) ولغتهن هي اللغة العربية، وينحدرون من خلفية ثقافية واحدة، وتم تحليل الكفايات الواجب توافرها لديهن وهي القدرة على استخدام الإنترنت والأجهزة الذكية، وبالنسبة للمستوي التحصيلي والعقلي أو التعليمي فهم طالبات قادرون علي التعليم والتحصيل واكتساب المعلومات والمهارات الأدائية من خلال الممارسة والعمل والتفاعل مع المعلم وزملائهن، والمشاركة الإيجابية لديهن؛ حيث يمتلك العديد منهن أجهزة الجوال الذكية، أو الأجهزة اللوحية، كما يمكنهن الدخول إلي بيئة تعلم محفزات الألعاب التعليمية وكيفية إستخدامها، ووسائل التفاعل والتواصل معها.

- **تحديد محتوى التعلم:** تم تحديد محتوى التعلم وهو "مقرر طرق وأساليب التربية الرياضية" وتم تقدمه من خلال بئية التعلم المدمج المدعم بمحفزات الألعاب التعليمية.

- **تحليل البيئة التعليمية** وتشمل على مرحلتين وهما:-

أولاً:- تحديد المتطلبات القبلية : وتمثلت في قدرة الطالبات على التعامل مع الإنترنت، وأجهزة الهواتف الذكية وكيفية الدخول على محفزات الألعاب التعليمية وذلك من خلال جروب على الواتس آب بأسم المقرر يوضع علية اللينك الخاص بمحفزات الألعاب التعليمية وبالضغط علية تستطيع الطالبة البدء فى الألعاب التعليمية والإجابة عليها.

ثانياً:- تحديد متطلبات محفزات الألعاب التعليمية وتمثلت في النقاط التي حصل عليها المتعلمة بعد إنجازة لمهمة من المهام التعليمية المؤكلة إليها، وقائمة المتصدرين وهى لوحات تم فيها ترتيب المتعلمات وفقاً للأكثر حصولاً على النقاط.

المرحلة الثانية :- مرحلة التصميم

وقد تضمنت هذه المرحلة الخطوات الآتية :

١. **تحديد الهدف العام:** تم تحديد الهدف العام من بيئة التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية، وهو تنمية مستوى التحصيل المعرفى للطالبات بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية.

٢. **تحديد الأهداف التعليمية لمحتوي التعلم:** تم صياغة الأهداف التعليمية وتحليل المدخلات والمخرجات وفقا لتسلسها الهرمي التعليمي، وروعي فيها أن تكون محددة وواضحة.

٣. **تحديد عناصر المحفزات الرقمية الملائمة للمحتوى والملائمة لنمط التعلم المدمج:** اشتممت بيئة التعلم بصورتها المدمجة على مجموعة من عناصر محفزات الألعاب التعليمية وهي (المستويات ـ التحديات ـ المهام ـ النقاط ـ المتصدرين الأوسمة ـ التقدم ـ الحالة).

٤. **تصميم مستويات التعلم – التحديات – المهام:** قسم محتوى التعلم إلى أربع موضوعات ومستويات رئيسية (طرق التدريس – أساليب التدريس– مكونات برنامج التربية الرراضية المدرسى– الوسائل التعليمية) شمل كل موضوع عدد من تحديات ومهام.

٥. **تصميم الأنشطة:** تم تصميم الأنشطة التعليمية في ضوء الأهدف العامة والأهداف التعليمية لنمط التعلم المدمج القائم على المحفزات التعليمية كالأتى:-

بالنسبة للمجموعة التجريبية :-

- **التدريب داخل القاعة الدراسية** تم عرض المحتوي والأهداف التعليمية المطموب تحقيقيا بالطريقة السائدة، وذلك من خلال طريقة المحاضرة والمناقشة والعرض العلمي حول موضوعات التعلم) في الجزء المحدد دراسته بالطريقة السائدة لطالبات المجموعة التجريبية
- **تقسيم الطالبات إلى مجموعات صغيرة** تتكون من (٥) لأداء النشاط مع تغيير أفراد المجموعات كل نشاط لإيجاد روح التعاون بين الطالبات وتحقيق مزيد من الإنخراط المعرفي والسلوكى والعاطفي بين طالبات المجموعة التجريبية .
- **التدريب على المهارات في المنزل:** تم التدريب على مهارات موضوعات التعلم كاملة في المنزل للمهارات المتضمنة للمقرر.
- **تحديد استراتيجية الرجع:** اعتمدت على تقويم **الباحثان** للطالبات عن طريق تقييم أداء الطالبات للأنشطة وتقديم التعميمات والتوجيهات لأداء المهارات بشكل أفضل وإتاحة الفرصة مرة أخرى للذين لم يؤدوا المهام بنجاح حتى يتسنى لهم الحصول على النقاط والأوسمة والتقدم في دراسة مهام وتحديات مستويات التعلم .

المرحلة الثالثة :- مرحلة الانتاج

انتجت بئية التعلم المدمج القائمة على محفزات الألعاب التعليمية وذلك من خلال تطويرها حتى تم انتاج محفزات الألعاب التعليمية على منصة **wordwall** وتم إنشاء حساب خاص بالمعلم، وتم تصميم وربط المحفزات التعليمية لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية وتجهيزها وحفظ اللينك الخاص بكل محفز داخل موضوع الدرس الخاص به إستعداد لإرساله إلى الطالبات على الجروب المخصص لذلك "جروب الواتس الخاص بالمقرر".

المرحلة الرابعة :- مرحلة التقويم

- بعد ذلك قام الباحثان بحفظ نسخة من المحفزات الألعاب التعليمية على فلاشة وعرضها على السادة الخبراء تخصص طرق تدريس مرفق (٢) لابداء آرائهم فى المحفزات الألعاب التعليمية وسهولة التعامل معها وكذالك خلوها من الأخطاء الإملائية ومدى مناسبة بنط وحجم الخط وقد تم إجراء كافة الملاحظات التى حددها الخبراء وتم تعديلها واصبحت محفزات الألعاب التعليمية صالحة وجاهزة للنشر.
- ثم تم تجريب محفزات الألعاب التعليمية على مجموعة استطلاعية من طالبات الفرقة الثانية بنات وعددهن (٣٠) طالبة ومن خارج العينة الأساسية وذلك بهدف تطبيق بعض محفزات الألعاب التعليمية للتاكد من سهولتها أثناء أداءها والتعرف على مدى مناسبة نوع الخط والبنط المستخدم وسهولة الوصول إليها، وقد تم مراعات كافة الملاحظات وتعديل ما هو مطلوب لتصبح محفزات الألعاب التعليمية جاهزة للتطبيق على العينة التجريبية وبذلك تكون المرحلة الأخيرة لبناء محفزات الألعاب التعليمية قد تمت وهى مرحلة التقويم النهائي.

خامساً :-الدراسة الاستطلاعية:

أجريت هذه الدراسة على عينة عشوائية من طالبات الفرقة الثانية بنات بكلية التربية الرياضية بالسادات ومن غير أفراد عينة البحث قوامها (٣٠) طالبة وذلك بغرض معرفة مدى مناسبة محفزات الألعاب التعليمية وسهوله استخدامها من قبل الطالبات وكذلك وضوح الصور والألعاب والنصوص.

وتم عمل التعديلات اللازمة وأصبحت محفزات الألعاب التعليمية في صورتها النهائية للتطبيق على عينة البحث.

سادساً :- أجراء تجربة البحث:

- **الاجتماع بالطالبات:**

تم الإجتماع مع طالبات الفرقة الثانية عينة البحث والتحدث معهن عن أهمية البحث وفائدته، وأن هذا البحث سوف يعمل علي رفع مستواهن في التحصيل المعرفى وما سيعود عليهن من رفع

مستوى التحصيل المعرفى لديهن ويزيد من دافعيتهن للتعلم، كما أن هذا البحث سوف يراعى الفروق الفردية بينهن ويجعل التعلم أكثر متعه. كما تم التأكيد على توافر الهاتف النقال أثناء المحاضرة لاستخدامة فى حل محفزات الألعاب التعليمية.

- **القياسات القبلية:**

تم بأجراء القياسات القبلية في المتغيرات قيد البحث (الطول، الوزن، السن، إختبار الذكاء) لمجموعات البحث التجريبية والضابطة وذلك يوم الثلاثاء الموافق ٤/١٠/٢٠٢٢م.

- **تطبيق التجربة الأساسية:**

تم اخضاع مجموعتي البحث التجريبية والضابطة للتعلم وطبقاً للجدول الدراسى في الفترة من يوم الثلاثاء الموافق ١١/١٠/٢٠٢٢م حتى يوم الثلاثاءالموافق ٦/١٢/٢٠٢٢م، بواقع محاضرة أسبوعياً.

- **القياسات البعدية :**

تم إجراء القياس البعدى لمجموعتى **البحث** التجريبية والضابطة في التحصيل المعرفي بواسطة الأختبار المعرفي "التحريرى" يوم الخميس الموافقين ١٠/١/٢٠٢٣م كما تم تقييم **مستوى الاختبار الشفهى** فى يوم الأحد الموافق ١/١/٢٠٢٣م من خلال لجان الامتحان لأخر العام طبقاً لجدول الامتحانات العملية.

سابعاً : المعالجات الإحصائية :

استخدما **الباحثان** المعالجات الإحصائية المناسبة لطبيعة البحث وذلك باستخدام برنامج : حِزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) Statistical Pacakage for the Social Science، وتم استخدام المعالجات الإحصائية التالية :

المتوسط الحسابي. الوسيط. معامل التفلطح. معامل الإلتواء
الإنحراف المعياري. معادلةاختبار"t"(t-test). النسب المئوية لمعدلات التحسن.

عرض ومناقشة النتائج:

١. عرض نتائج القياسات البعدية لمجموعتى البحث التجريبية والضابطة في مستوى التحصيل المعرفى والاختبار الشفهى لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية المختار "قيد البحث".

جدول (٥)

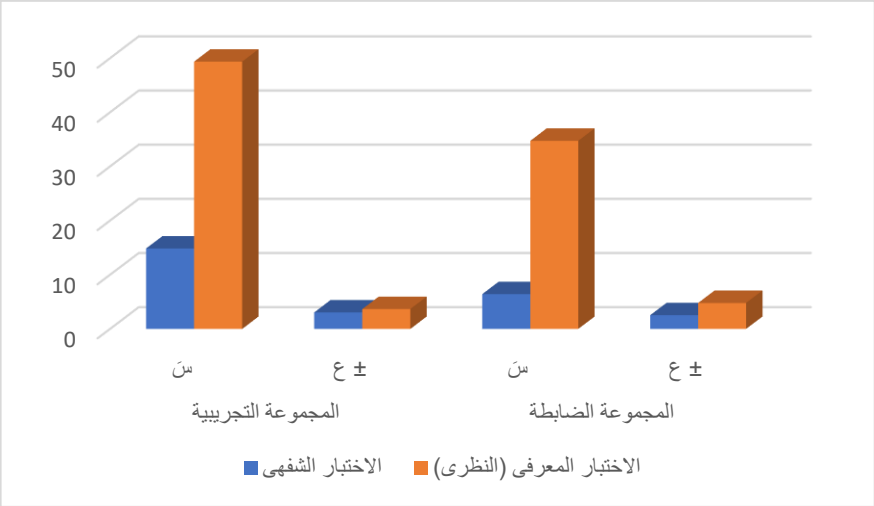
دلالة الفروق بين متوسطى القياسات البعدية فى مستوى التحصيل المعرفى والاختبار الشفهى لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية المختار للمجموعة الضابطة والتجريبية

ن١=ن٢=٦٠

المتغيرات	المجموعة التجريبية		المجموعة الضابطة		م.ف	قيمة "ت" المحسوبة	نسبة التحسن٪
	سَ	± ع	سَ	± ع			
الاختبار الشفهى	١٤.٨٥	٣.٠٥	٦.٤٣	٢.٥٣	٨.٤٢	٢٥.٥٤	٥٦.٧٠
الاختبار المعرفى (النظرى)	٤٩.٣٦	٣.٦٧	٣٤.٧٤	٤.٧٩	١٤.٦٢	٧٣.٤٥	٤٢.٠٨

*" ت " الجدولية عند د.ح : ن-١ = (٥٨) ، ومستوى معنوية (٠.٠٥) = = ٢.٠٢١

يتضح من جدول (٥) أن قيمة "ت" المحسوبة > "ت" الجدولية فى مستوى التحصيل المعرفى والاختبار الشفهى لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية المختار "قيد البحث" مما يدل على أن قيمة "ت" دالة إحصائياً وهذا يشير إلى وجود فروق بين القياسات البعدية في فى مستوى التحصيل المعرفى والاختبار الشفهى لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية المختار لصالح المجموعة التجريبية حيث تراوحت قيم (ت) المحسوبة فيما بين (٢٥.٥٤ : ٧٣.٤٥). وهذا ما يوضحه شكل (١).



شكل (١)

يوضح فروق المتوسطات بين القياسين البعدين لمجموعتى البحث الضابطة والتجريبية فى مستوى التحصيل المعرفى والاختبار الشفهى لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية المختار "قيد البحث"

يتضح من جدول (5) وشكل (١) وجود فروق بين القياسات البعدية في مستوى التحصيل المعرفى والاختبار الشفهى لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية المختار لصالح المجموعة التجريبية

ويُعزو **الباحثان** هذه النتائج إلى أن استخدام إسترتيجية التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية قد حسن من مستوى التحصيل المعرفى والاختبار الشفهى لدى الطالبات فى مقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية، وقد يُعزى ذلك إلى شعورهن بالمتعة والتسلية أثناء إستخدام التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية أكثر من الطريقة التقليدية في التدريس، فهذا النوع من التعلم يشجع على التواصل أكثر بين المعلم والطالب ويحدد دور كل منهما أثناء عملية التعلم، فالمعلم بعد إن يشرح المعلومات بالمحاضرة ويوضح المفاهيم والمصطلحات يأتى دور المحفزات فيعطي الإرشادات والتعليمات قبل البدء باللعب ويوضح المهام المطلوب إنجازها ويقوم بتوجيههن أثناء اللعب مما يزيد من ثقتهن بأنفسهن، فهنالك تركيز واهتمام من قبل الطالبات لما تعطيه المعلمة من إرشادات قبل البدء بممارسة اللعبة، بالإضافة إلى الألوان والرسومات التي تحتويها هذه الألعاب تجذب انتباه الطالبات وتحجب الملل لدى البعض منهن، إضاف إلى وجود مؤثرات صوتية تشعرهن بالحماس نحو اللعب، وتقدم استراتيجية التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية عن الطريقة التقليدية في التدريس تبادل الخبرات أثناء اللعب تغذية ارجعة سريعة.

إلى جانب ما سبق فقد وفر تطبيق محفزات الألعاب التعليمية فى بيئة التعلم المدمج تفاعل الطالبات بشكل متنوع سواء مع المحتوى أو بين زميلاتها أو مع المعلم فأصبحت الطالبات نشيطة ومتعاونة فى المحاضرة وأثناء التعلم.

كما اعتمدت الاستراتيجية المستخدمة على تقديم المحتوى فى شكل نظام متوازن يجمع بين المحتوى التعليمي والترفيه حيث توفير المعرفة والمعلومات بطريقة سهله وجذابه، كما ربط إنجاز الطالبات بتقديم المحفز أو زيادته مثل (الترقية فى قائمة المتصدرين والشارات). ويتيح استخدام هذه الإستراتيجية فرصة للتعلم الذاتي بحيث تسمح للطالبات استخدام اللعبة في الوقت والمكان الذي يناسبهن بعد الإنتهاء من المحاضرة، فيمكن أن تدخل الطالبة على المحفزات فى البيت أو آى مكان وتبدأ فى اللعب وإجابه الأسئلة المختلفة مرة أخرى لتتأكد من قدرتها على الفهم والاستيعاب مما يزيد من ثقتها ومستوى تحصيلها للمقرر.

كما يُعزو **الباحثان** هذه النتيجة ايضاً إلى التخطيط الجيد للاستراتيجية المستخدمة ووضوح أهداف التدريس والاختيار الجيد لأنسب المحفزات التعليمية التى تتناسب مع محتوى المقرر من جانب وتراعى احتياجات الطالبات من جانب أخر، هذا بالإضافة إلى عمليات التقويم المستمرة من خلال المحفزات التعليمية لمستوى الطالبات فتشجعهن على التعلم وتساعد المعلم فى تحديد وتقييم مستوى الطالبات وما تواجهن من مشكلات.

وتتق هذه النتيجة مع دراسة كل من "**كارياكوفى وآخرون**" (**kiryakove.G, ٢٠١٤م**) ، ودراسة "**سحر محمد القحطانى**" (**Angelova.N, &, Yordanova** ٢٠١٦م)، ودراسة "**بارثواوميو**" (**Bartholomew, S. R. (2017** ، ودراسة "**بايوس**" (**Plews, R. C. (2017** ، ودراسة " **يلديرام** " (**Yildirim, I (٢٠١٧م**)، ودراسة " **سايلير وأخرون** " (**Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H** (٢٠١٧م) ، ودراسة " **توندياللو واخرون** " (**Tondello,F, G., Premsukh, H., & Nacke, L.** (٢٠١٨م)، دراسة " **احمد سيد عبد الحميد حسن** "، ودراسة "**دعاء حسين الرحيل وآخرون**" (٢٠١٨م)، ودراسة "**نبيل السيد محمد حسن**" (٢٠١٩م)، ودراسة "**علياء سامح ذهنى على وآخرون**" (٢٠١٩م)، ودراسة "**ابتسام محمد محمد عبد القادر وآخرون**" (٢٠٢٣م) والذين اكدوا على فاعلية إستخدام المحفزات التعليمية فى التعليم وأنها قللت من معدل التسرب وزادت من دافعية المتعلمات للإستمرار فى التعلم، مما زاد من مستوى التحصيل المعرفى لدى المتعلمات وزاد من مستوى التحفيز والمشاركة والإيجابية فى العملية التعليمية.

وبذلك يتحقق الفرض الأول والذى ينص على:-

"توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسيين البعديين لمجموعتي البحث المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مستوى التحصيل المعرفي والشفهى للطالبات بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية لصالح متوسط القياس البعدى".

٢. عرض ومناقشة نتائج نسب آراء وإنطباعات الطالبات بالمجموعة "التجريبية على إستمارة الآراء والإنطباعات نحو إستخدام محفزات الألعاب التعليمية.

جدول (٦)

إستجابات طالبات المجموعة التجريبية على عبارات إستمارة الآراء والإنطباعات الوجدانية نحو استخدام التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية

ن= ٦٠

رقم العبارة	بدرجة كبيرة جداً	بدرجة كبيرة	بدرجة متوسطة	بدرجة قليلة	بدرجة قليلة جداً	المجموع التقديرى	النسبة المئوية	الترتيب
١	٣١	٢٦	٣	–	–	268	٨٩,٥٥٪	٧
٢	٣٢	٢٦	٢	–	–	270	٩٠,٠٠٪	٦
٣	٣٦	٢٢	٢	–	–	274	٩١,٣٣٪	٣
٤	٣٨	٢١	١	–	–	287	٩٥,٦٧٪	١
٥	٣٤	١٩	٧	–	–	267	٨٩,٠٠٪	٩
٦	٣١	٢٧	١	١	–	268	٨٩,٣٣٪	٨
٧	٣٥	٢٤	١	–	–	274	٩١,٣٤٪	٤
٨	٣٥	٢٣	٢	–	–	273	٩١,٠٠٪	٥
٩	٣٤	١١	٥	–	–	229	٧٦,٣٣٪	١٠
١٠	٤٠	١٩	١	–	–	279	٩٣,٠٠٪	٢

يتضح من جدول (٦) الأهمية النسبية لآراء والأنطباعات الوجدانية للمجموعة التجريبية نحو استخدام **التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية** حيث تراوحت نسبة استجاباتهن ما بين ٧٦.٣٣٪ : ٩٥.٦٧٪.

ويعُزو **الباحثان** استجابة آراء أفراد العينة وإنطباعاتهم نحو **استخدام التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية** إلى نجاح **محفزات الألعاب التعليمية** وما تحتوية من مميزات في جذب انتباه وميول واتجاهات الطالبات نحوها حيث مساهمة البيئة التعليمية المدمجه القائمة على المحفزات على كسب اهتمام الطالبات إلى عملية التعلم، واستطاعت جذب انتباههن لأنشطة التعلم المتضمنة في بيئة التعلم، وهي ما تشكل أول جوانب الدافعية للتعلم الموجه ذاتيًا، كما أنها قد تكون ذات أثر في تحقيق نوع من الرضا لدى الطالبات نظراً لتوافق طريقة تقديم النظام التعليمي المدمج بالمحفزات التعليمية، كما تعتبر محفزات الألعاب التعليمية أداه فعالة لتقييم مستوى الطالبات حيث تزودهن بخبرات مثمرة وتكون اتجاهات إيجابية نحو التعلم. بالاضافة إلى التغذية الراجعة الفورية

من **التعلم بمحفزات الألعاب التعليمية** والتى تحصل عليها الطالبة فور إنتهائها من إجراء الألعاب التعليمية والذى وفر عنصر التحفز وزيادة انتباه الطالبات ورغبتهن فى التعلم.

وبذلك يتحقق الفرض الثانى والذى ينص على:-

"يوجد أختلاف في الآراء والأنطباعات الوجدانية لدى طالبات المجموعة التجريبية نحو استخدام "التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية وتأثيرها على مستوى التحصيل المعرفي للطالبات بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية.

الإستنتاجات والتوصيات

أولاً: الاستنتاجات:

في ضوء هدف وفروض الدراسة، وفي ضوء عينة البحث توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

- توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسطى القياسيين البعديين لمجموعتي البحث المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مستوى التحصيل المعرفي بنسبه تحسن ٤٢.٠٨ ٪ والاختبار الشفهى بنسبة تحسن ٥٦.٧٠٪ للطالبات بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية لصالح المجموعة التجريبية التى استخدمت التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب.
- أن الأهمية النسبية لآراء والإنطباعات الوجدانية للمجموعة التجريبية نحو "**التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية** تراوحت نسبها ما بين ٧٦.٣٣٪ : ٩٥.٦٧٪ مما يعتبر مؤشر جيد على أن استخدام "**التعلم المدمج القائم على محفزات الألعاب التعليمية** ذو فاعلية في تحقيق الجانب الوجداني وتعديل آراء وإنطباعات الطالبات نحو مقرر طرق وأساليب التربية الرياضية.

ثانياً: التوصيات:

بناء علي النتائج التي توصل إليها الباحثان، وفي ضوء عينة الدراسة، يتقدم الباحثان بالتوصيات الأتية:

- تدريب أعضاء هيئة التدريس والهيئة المعاونة على إعداد محفزات الألعاب التعليمية وتشجعهم على استخدامها فى بيئة التعلم المدمج فى العملية التعليمية.
- إجراء المزيد من الدراسات للكشف عن فاعلية استخدام محفزات الألعاب التعليمية فى تدريس موضوعات ومراحل تعليمية مختلفة وخاصتاً التعلم الجامعى.

المراجع

أولاً: المراجع العربية

١. **ابتسام محمد محمد عبد القادر، إيمان صالح الدين صالح ، محمد ضاحي محمد توني (٢٠٢٣م)** "فاعلية المحفزات الرقمية في تنمية مهارات تصميم وبرمجة الروبوت لدى تلاميذ مرحلة التعليم الأساسي مرتفعي ومنخفضي المثابره الأكاديمية"، مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية المجلد التاسع العدد ٤٤ . يناير.

٢. **أحمد سيد عبدالحميد حسن(٢٠١٧م)** "فاعلية محتوى إلكترونى في مادة الحاسوب قائم على استراتيجية الألعاب التنافسية الرقمية في تنمية التحصيل وكفاءة التعلم لدى تلميذ المرحلة المتوسطة بالممكة العربية السعودية" رسالة ماجستير غير منشورة"، كلية الدراسات التربوية. الجامعة المصرية للتعليم الإلكترونى.

٣. **العالية حبار (٢٠١٦ م)** دور المعلم في اختيار الطرائق التعليمية الناجحة في التدريس **(/http://www.univchlef.dz/djossour/wpcontent/uploads/)**

٤. **دعاء حسين الرحيل ، مأمون محمد الشناق ، طارق يوسف (٢٠١٨م)** "فاعلية التعلم المدمج القائم على الألعاب الإلكترونية في تحسين التفكير الرياضي لدى طالبات الصف الرابع الأساسي"، مجله الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية.

٥. **ريم وحشة (٢٠١٥م)** "أثر استخدام كورس لاب في تحصيل طلبة الصف السابع الأساسي في مبحث الحاسوب" ، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة اليرموك، إربد.

٦. **سحر محمد القحطانى(٢٠١٦م)** "فاعلية بيئة تعليمية تفاعلية قائمة على التلعيب في تنمية التحصيل الأني والمؤجل لدى طالبات المرحلة الثانوية واتجاهتن نحوها"، رسالة ماجستير غير منشورة ، كليات الشرق العربى.

٧. **علياء سامح ذهنى علي ، إسماعيل محمد بدوي ، إيمان ذكي محمد الشريف(٢٠١٩م)** "فاعلية المحفزات الرقمية في تحسين مستوى الإنخراط في التعلم لدى طالب تكنولوجيا التعليم مجلة البحوث في مجالات التربية النوعية"، كلية الحربية النوعية. جامعة المنيا المؤتمر الدولي الثاني . التعليم النوعي وخريطة الوظائف المستقبلية.

٨. **نبيل السيد محمد حسن(٢٠١٩م)** "التفاعل بين نمطي محفزات الألعاب الرقمية (النقاط/ قائمة المتصدرين) وأسلوب التعلم (الغموض/عدم الغموض) وأثره في تنمية مهارات الأمن الرقمي والتعلم الموجه ذاتياً لدى طلاب جامعة ام القرى"، مجلة كلية التربية ببنها– العدد (١٢٠)أكتوبر.

٩. **نسرين خضار(٢٠١٥م)** "فاعلية توظيف التعليم المدمج في تدريس مادة العلوم على تحصيل تلميذ الصف الرابع وأرائهم نحوها"، رسالة دكتوراة غير منشورة، جامعة دمشق، دمشق.

١٠. **ولاء عبد الله (٢٠١٤م)** "التعليم المدمج حلقة الوصل بين التعليم التقليدي والتعلم الإلكتروني ، مجلة الدراسات والبحوث االجتماعية.

ثانياً:- **المراجع الأجنبية**

11. **Bartholomew, S. R. (2017)**. Middle school student technology habits, perceptions, and self-directed learning. International Journal of Self
12. **Graham, C.(2004)**. Handbook of blended learning: Blended learning systems: Definition,Current Trends, and Future Directions. San Francisco, CA: Pfeiffer Publishing. Retrieved february, 7, 2018.
13. **Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014)**. Gamification in education. Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference
14. **Muntean, C. I. (2011, October)**. Raising engagement in e-learning through gamification. In Proc. 6th International Conference on Virtual Learning ICVL (Vol. 1). sn
15. **Plews, R. C. (2017)**. Self-direction in online learning: The student experience. International Journal of Self- Directed Learning, 14(1), 37-57
16. **Tayebinik, M., & Puteh, M.(2013)**. Blended Learning or E-leaning? Retrieved December,19,2017 from (https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/1306/1306.4085.pdf)
17. **Tondello,F, G., Premsukh, H., & Nacke, L. (2018, January)**. A theory of gamification principles through goal-setting theory. Hawaii International Conference on System Sciences
18. **Sailer, M., Hense, J. U., Mayr, S. K., & Mandl, H. (2017)**. How gamification motivates: An experimental study of the effects of specific game design elements on psychological need satisfaction. Computers in Human Behavior, 69, 371-380.
19. **Yildirim, I. (2017)**. The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. The Internet and Higher Education, 33, 86-92.

ثالثا :- **مواقع الانترنت**

- http://edglossary.org/student-engagement
- https://datagame.io/gamification-principles
- https://www.abegs.org/aportal/article/article_detail?id=6034409149956096
- https://www.abegs.org

- https://gamification21.wordpress.com/learning-content-4/24-activity-loops/