مجلة نظريات وتطبيقات التربية البدنية وعلوم الرياضة
المجلد (٤١) العدد (٢) / سبتمبر ٢٠٢٣
ISSN : : 2636-3860 ( print )

# إستخدام محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية وتأثيرها على مستوى التحصيل المعرفي للطلبة بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية

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

---

## ملخص البحث باللغة العربية

هدف هذا البحث إلى التعرف علي مدي تأثير إستخدام محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية علي مستوى التحصيل المعرفي للطلبة بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية ، استخدما الباحثان المنهج التجريبي لملائمته لطبيعة وهدف وفروض وعينة الدراسة قيد البحث، بإستخدام التصميم لمجموعتان تجريبية وضابطة وباستخدام القياسات البعدية لمتغيرات البحث.

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من مجتمع البحث وقد بلغ عددهم (٢٤٠) طالب بنسبة ٤٢.٥٥٪ من إجمالى مجتمع البحث وتم توزعهن عشوائياً على مجموعتين أحدهما ضابطة والأخرى تجريبية قوام كل منهما (١٢٠) طالب ، ومجموعة استطلاعية قوامها (٦٠) طالب بنسبة ١٠.٦٤٪ من إجمالى مجتمع البحث وخارج أفراد العينة الأساسية.

**توصلت الدراسة إلى النتائج التالية:** أن الأهمية النسبية لآراء والانطباعات الوجدانية للمجموعة التجريبية نحو إستخدام "محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية تراوحت نسبها ما بين ٨١.٦٧٪ : ٩٣.٣٣٪. مما يُعتبر مؤشر جيد على أن استخدام محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية ذو فاعلية في تحقيق الجانب الوجداني وتعديل أراء وانطباعات الطلبة نحو مقرر طرق وأساليب التربية الرياضية.

**الكلمات الاستدلالية للبحث** :

**( محفزات الألعاب الرقمية ، الاختبارات الإلكترونية ، التحصيل المعرفي )**

## مشكلة البحث وأهميته:

تأتى كل الإتجاهات البحثية لتدعم التحول الرقمى فى التعليم ومحققة أهداف الدوله وإتجاهاتها فى المجال الرقمى التعليمى فنظام التعلم إلكترونى يحوى العديد من البرامج والتطبيقات التى يتم توظيفها فى تنفيذ وتخطيط العمليات التعليمية ، فهى تمنح المعلم متابعة وتقييم مستوى أداء الطلاب بشكل مستمر (٣ : ٧٦٢)

وتُعد الإختبارات الإلكترونية من أبرز وسائل تقييم الطلاب فى الوقت الراهن، فهى من أدوات القياس والتقويم التى تعتمد على أجهزة الكمبيوتر والإنترنت، وتُعد من أقوى التقنيات التى تسهم كحلول تعليمية وتقيمية لمستوى الطلاب .

حيث إن إستخدام الأنشطة الإلكترونية المبنية على محفزات الألعاب تُعد من أكثر الإتجاهات الحديثة فى مجال تكنولوجيا التعليم المساعدة، لأنها تدفع المتعلم أثناء عرض المعلومات للتفاعل مع المواد التعليمية ومع غيره من المتعلمين فى مواقف تعليمية يسودها النشاط الهادف، وتنمية مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة مما يزيد من قدرة المتعلم على التعبير الخلاق والإبداع . (٧ : ٣٣)

وتُعد محفزات الألعاب عملية أو نهج وليست نتيجة يستخدمها المعلمون لإيجاد التوازن بين رغبتهم فى تحقيق الأهداف التعليمية وبين تلبية إحتياجات الطلاب المتطورة. حيث تعتمد محفزات الألعاب على إضافة خصائص وآليات وعناصر اللعب التى لديها القدرة على تبسيط التعلم وزيادة الحافز وجذب المتعلم بهدف تنمية مختلف الجوانب المعرفية والمهارية لدى المتعلم والوصول بالمتعلم غلى السلوك التعليمى المطلوب. (٩ : ٣)

وتأتى أهمية محفزات الألعاب فى الإختبارات الإلكترونية كنتيجة لتغلغل الألعاب الرقمية فى حياه التلاميذ العادية، مما حث بشدة على توظيف عناصر تلك الألعاب التى تسبب التحفيز فى كل من عمليتى التعليم والتعلم لتخرج التلاميذ من حاله الملل والخمول وتحقيق المزيد من النشاط والدافعية نحو التعلم حتى تصل بهم نحو تحقيق الأهداف التعليمية المطلوبة. (٢ : ٣)

حيث يُعد عدم وجود دوافع لدى التلاميذ للتعلم والتفاعل والمشاركة نتيجة لشعورهم بالملل والرتابة أثناء عملية التعلم من المشكلات والتحديات الرئيسية لأى نظام تعليمى، والتى يمكن مواجهتها من خلال إستخدام وتطبيق محفزات الألعاب فى النماذج والأنظمة والبيئات القائمة عليها وفى عمليات تقويمها من خلال الإختبارات الالكترونية التى باتت واقعا بفرض نفسة على الساحة التعليمية فى جميع

مراحلها، بما يلبى ويتناسب مع احتياجات التلاميذ ويستثير وينمى دافعيتهم للنشاط والتفاعل والمشاركة والشعور بالمتعة اثناء أداء تلك الإختبارات. (١٠ : ١٤٢)

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 للطلبة 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 الطلبة بالملل وشعورهم بصعوبة المقرر وتشابك المفاهيم وتداخلها لديهم لذا من خلال متابعة الأساليب والطرق الحديثة التى تزيد من دافعية الطلبة إلى التعليم وأستخدام التكنولوجيا الحديثة وتطويعها لخدمة العملية التعليمية وجدوا إن استخدام محفزات الألعاب الرقمية ومدمجها مع الاختبارات الإلكترونية ممكن أن تزيد وتحسن من مستوى التحصيل المعرفى لدى الطلبة أثناء دراستهم لمقرر طرق وأساليب التدريس.

وقد أكدت العديد من الأبحاث والدراسات على فاعلية توظيف محفزات الألعاب الرقمية فى العملية التعليمية للتغلب على بعض المشكلات التعليمية مثل دراسة "**هدير عراقى**" (**٢٠٢٠م**) ، دراسة " **أسماء عباس**" (٢٠١٩م) ، ودراسة "**هند سليمان**" (٢٠١٨م)، ودراسة "**محمود أحمد**"(٢٠١٨م)، ودراسة "**كابب Kapp**" (٢٠١٢م)، لذا يرى **الباحثان** أنه يمكن الإستفادة من توظيف محفزات الألعاب الرقمية أثناء بناء الاختبارات الإلكترونية وتقديمها للطلبة، وذلك لما تقدمة الاختبارات من التدريب الجيد للطلبة على كل جزئية يتم تدريسها لهم بالمقرر الدراسى وما يصاحبها من وجود التحفيز والتغلب على القلق المصاحب للاختبارات واتجاهات الطلبة نحوها من خلال وجود عناصر محفزات الألعاب الرقمية.

لذا راى **الباحثان** إستخدام محفزات الألعاب الرقمية فى الإختبارات الإلكترونية ومعرفة تأثيرها علي مستوى التحصيل المعرفي للطلبة بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية .

## هدف البحث

**يهدف هذا البحث إلى** التعرف علي مدي تأثير إستخدام محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية علي مستوى التحصيل المعرفي للطلبة 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 للطلبة بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية لصالح متوسط القياس البعدى.

٢. يوجد أختلاف في الآراء والانطباعات الوجدانية لدى طلبة المجموعة التجريبية نحو استخدام **محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية** وتأثيرها على مستوى التحصيل المعرفي للطلبة بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية.

**مصطلحات البحث**:

**الاختبارات الإلكترونية المدعمة بمحفزات الألعاب الرقمية: "تعريف إجرائى"**

هى عملية تقويم مستمر تهدف إلى قياس أداء الطلبة ومستوى تحصيلهم المعرفي إلكترونياً فى مقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية عن طريق الإجابة على الاختبارات الإلكترونية المدعمة بأدوات التحفيز بالألعاب الرقمية لإضافة جو من المنافسة والتشويق والدافعية لدى الطلبة.

**إجراءات البحث** :

**أولاً: منهج البحث :**

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

**ثانياً : مجتمع وعينة البحث:**

**١) مجتمع البحث :**

تم إختيار مجتمع البحث بالطريقة العمدية من طلبة الفرقة الثانية بكليـــة التربيـــة الرياضيـــة جامعة مدينة السادات المقيدات للعام الجامعى ٢٠٢٢/٢٠٢٣م والبالغ عددهم (٥٦٤) طالب.

**٢) عينة البحث :**

تم اختيار عينة البحث بالطريقة العمدية من مجتمع البحث وقد بلغ عددهم (٢٤٠) طالب بنسبة ٤٢.٥٥٪ من إجمالى مجتمع البحث وتم توزعهن عشوائياً على مجموعتين أحدهما ضابطة والأخرى تجريبية قوام كل منهما (١٢٠) طالب ، ومجموعة استطلاعية قوامها (٦٠) طالب بنسبة ١٠.٦٤٪ من إجمالى مجتمع البحث وخارج أفراد العينة الأساسية.

### 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 | ١٢٠ | ٤٢.٥٥٪ |
| | المجموعة الضابطة | ١٢٠ | |
| المجموعة الأستطلاعية | | ٦٠ | ١٠.٦٤٪ |
| الإجمالى | | ٣٠٠ | ١٠٠٪ |

يتضح من جدول (١) أن إجمالي العينة الأساسية قد بلغت (٢٤٠) طالب وبنسبة مئوية ٤٢.٥٥٪ من إجمالي مجتمع البحث، فى حين بلغت العينة الأستطلاعية (٦٠) وبنسبة مئوية ١٠.٦٤٪ 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=٣٠٠

| م | المتغيرات | | وحدة القياس | المعالجات الإحصائية | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | سَ | التفلطح | ± ع | الوسيط | معامل الإلتواء |
| ١ | معدلات النمو | ١. السن | السنة | ١٩.٦١ | ٠.٦٥ | ٠.٦١ | ٢٠.٠٠ | ٠.٤٥٠ |
| | | ٢. الطول | السم | ١٧٦.٧٢ | ٠.١٩٢ | ٧.٢٠ | ١٧٥.٠٠ | ٠.٧٩٣ |
| | | ٣. الوزن | الكجم | ٧١.٣١ | ٠.٤٧- | ٧.٠٦ | ٧٠.٠٠ | ٠.٠٧٧ |
| ٢ | اختبار الذكاء | | درجة | ٦٥.٩١ | ٠.٧١- | ٤.٢٣ | ٦٦.٠٠ | ٠.٠٣٩- |

يتضح من جدول (٢) أن معاملات الإلتواء لمعدلات "السن، الطول، الوزن، اختبار الذكاء ، – **قيد البحث** – قد إنحصرت بين (± ٣) حيث تراوحت القيم بين (-٠.٠٣٩ إلى ٠.٧٩٣) 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 مجموعتى 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=١٢٠**

| م | المتغيرات | | وحدة القياس | المجموعة التجريبية | | المجموعة الضابطة | | قيمة "ت" المحسوبة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | سَ | ± ع | سَ | ± ع | |
| ١ | معدلات النمو | ١. السن | السنة | ١٩.٧٣ | ٠.٥٩ | ١٩.٧٣ | ٠.٥٩ | ٠.٠٠٠ |
| | | ٢. الطول | السم | ١٧٦.٢٦ | ٧.٧٩ | ١٧٦.٨٨ | ٦.٣٩ | ٠.٦٨ |
| | | ٣. الوزن | الكجم | ٧٢.٥٤ | ٦.٦١ | ٧٢.٥٣ | ٦.٦٥ | ٠.٢٩ |
| ٢ | اختبار الذكاء | | درجة | ٦٥.٨١ | ٤.١٩ | ٦٦.٣٦ | ٤.٤٥ | ١.٠٦ |

*** " ت " الجدولية عند د.ح : د-١ = (١١٩) ، ومستوى معنوية (٠.٠٥) = ١.٩٦**

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 لمقرر طرق وأساليب التدريس.

٤. إستمارة الآراء والانطباعات نحو استخدام محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية.

**وفيما يلي توضيح لكل خطوة من الخطوات السابقة:**

١) **تحليل البيانات:** الدراســـات الســـابقة 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 =١٥

| المتغيرات | الربيعى الأعلى ن١ =١٥ | | الربيعى الأدنى ن٢ =١٥ | | الفرق بين المتوسطين " ف. م " | قيمة " ت" المحسوبة |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | سَ | ± ع | سَ | ± ع | | |
| اختبار الذكاء | ٧٠.٠٠ | ٢.٤٨ | ٦.٦٠ | ١.٥٠ | ٩.٤٠ | *٢٢.٨٣ |

* " ت " الجدولية عند مستوى معنوية (٠.٠٥) = ٢.١٣

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 (٦٠) طالب من طلبه الفرقة الثانية ومن خارج عينة البحث الأساسية ، وكانت المدة الفاصلة ما بين التطبقيين (٧) سبعة أيام وكان التطبيق الأول يوم السبت الموافق ٢٠٢٢/١٠/١م 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 "**قيدالبحث**".

**جدول (٥)**

**معامل ارتباط الثبات بين التطبيق الأول والثاني لإختبار الذكاء**

ن=٦٠

| المتغيرات | التطبيق الأول | | التطبيق الثانى | | معامل الإرتباط " ر " المحسوبة |
|---|---|---|---|---|---|
| | سَ | ±ع | سَ | ±ع | |
| اختبار الذكاء | ٦٥.٣٧ | ٣.٩٥ | ٦٥.٢٣ | ٣.٨١ | **٠.٩٩٢ |

* " ر " الجدولية عند د.ح : ن-٢ = (٥٨) ، ومستوى معنوية (٠.٠٥) = ٠.٢٥٠

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 المعرفى الإلكترونى لمقرر طرق وأساليب التدريس .**

- استعان **الباحثان** بنتائج إمتحان إختبار التحصيل المعرفي الإلكترونى للمقرر.

**٤) إستمارة الآراء والانطباعات نحو استخدام محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية.**

- تكونت هذه الإستمارة بصورتها النهاية من (١٢) عبارة هدفت إلى التعرف على آراء والانطباعات الوجدانية للطلبه " المجموعة التجريبية "نحو استخدام **محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية.**

## خطوات تصميم إستمارة الآراء والانطباعات نحو استخدام محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية. (إعداد الباحثان)

لإعداد إستمارة الآراء والانطباعات الوجدانية نحو استخدام **محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية**، أتبع الباحثان الخطوات الأتية :-

- **صياغة وتحديد العبارات:**

أنطلاقاً من عنوان البحث وهدفه، وأستناداً إلى المراجع العلمية والدراسات السابقة تم صياغة وتحديد عدد من العبارات التي تعكس رأى الطلبه نحو استخدام **محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية**، وقد أستخدم **الباحثان** طريقة ليكرت ذات الخمس أوزان لمناسبتها للبحث المعاملات العلمية لإستمارة الآراء والانطباعات الوجدانية.

## المعاملات العلمية لإستمارة الآراء والانطباعات:

- **صدق المحكمين:**

تم عرض الاستمارة على عدد من الخبراء بكليات التربية الرياضية وعددهم (٣) **مرفق (١)** بهدف استطلاع آرائهم بشأن صلاحية هذه الإستمارة، ومدى ملاءمتها للطلبه 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٪.

- **ثبات الإستمارة:**

قاما **الباحثان** بحساب مُعامل الثبات باستخدام طريقة تطبيق الاختبار ثم إعادة تطبيقه **(Test- Retest)** بفاصل زمني قدره (٦) أيام بين التطبيقين وذلك بتطبيق الإستمارة على طلبة المجموعة التجريبية بعد مرور أسبوعين من استخدام محفزات الألعاب الرقمية وأجرت عليهن التطبيق الأول يوم الاثنين الموافق ٢٠٢٢/١٠/٣م، ثم تم إجراء التطبيق الثاني يوم الاثنين الموافق ٢٠٢٢/١٠/١٠م على نفس العينة "المجموعة التجريبية" لحساب ثبات الاستمارة.

**جدول (٤)**

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

| المتغيرات | قيمة " ر " |
|---|---|
| استمارة الآراء والانطباعات نحو استخدام محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية | ٠.٨٨٢** |

* 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 الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية 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 الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية المختار.

**رابعاً** :- **تصميم وبناء الإختبارات الإلكترونية المدعمة بمحفزات الألعاب الرقمية**:

تم تصميم الإختبارات الإلكترونية المدعمة بمحفزات الألعاب الرقمية وذلك بمراجعة العديد من نماذج التصميم التعليمي والنموذج العام للتصميم ويلاحظ اتفاق هذه النماذج في المراحل الأساسية وتختلف في بعض الخطوات؛ لذا قام **الباحثان** باقتراح تصميم يتوافق مع دراستهم وذلك وفق الخطوات والمراحل التاليه ( التحليل – التصميم – الانتاج – التقويم ):

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

- **تحديد مشكله البحث وتقدير الحاجات التعليمية** تمثلت مشكلة البحث فى ضعف مستوى التحصيل المعرفي لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية لطلبة الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية – جامعة مدينة السادات، مما يتطلب استخدام الاختبارات الإلكترونية المدعمة بمحفزات الألعاب الرقمية لتحسين مستوى التحصيل المعرفي لدى الطلبة ويحفزهم وزيادة دافعيتهم للتعلم.
- **تحليل المحتوى التعليمى:** هدف تحليل المحتوى التعليمى فى هذا البحث هو تحديد الأهداف العامة والإجرائية للمقرر "طرق وأساليب التربية الرياضية" لطلبة الفرقة الثانية والتى تضمنت (73) هدف إجرائيا تم تصميم الإختبارات الإلكترونية فى ضوءها.
- **تحليل خصائص المتعلمين** : تحليل خصائص طلبه الفرقة الثانية بكلية التربية الرياضية جامعة مدينة السادات، وتتروح أعمارهم بين (١٨-١٩) ولغتهم هي اللغة العربية، وينحدرون من خلفية ثقافية واحدة، وتم تحليل الكفايات الواجب توافرها لديهم وهي القدرة على استخدام الإنترنت والأجهزة الذكية، وبالنسبة للمستوي التحصيلي والعقلي أو التعليمي فهم طلبة قادرون علي التعليم والتحصيل واكتساب المعلومات والمهارات الأدائية من خلال الممارسة والعمل والتفاعل مع المعلم وزملائهم، والمشاركة الإيجابية، ولديهم، حيث يمتلك العديد منهم أجهزة الجوال الذكية، أو الأجهزة اللوحية، كما يمكنهم الدخول إلي الاختبارات الإلكترونية المدعمة بمحفزات الألعاب الرقمية وكيفية إستخدامها.

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

- **أولاً:- تحديد المتطلبات القبلية :** وتمثلت في قدرة الطلبة على التعامل مع الإنترنت، وأجهزة الهواتف الذكية وكيفية الدخول على الاختبارات الإلكترونية المدعمة بمحفزات الألعاب الرقمية وذلك من خلال جروب على الوتس اب بأسم المقرر يوضع علية اللينك الخاص بالاختبارات وبالضغط علية تستطيع الطالب البدء فى الاختبارات والإجابة عليها .
- **ثانياً:- تحديد متطلبات محفزات الألعاب الرقمية** وتمثلت في النقاط التي حصل عليها المتعلم بعد إجابتة على أسئله الاختبار الإلكترونى المرسل إليه، وقائمة المتصدرين وهى لوحات تم فيها ترتيب المتعلمين وفقاً للأكثر حصولاً على النقاط ، من خلال إجاباته على الاختبار الإلكترونى.

**المرحلة الثانية :- مرحلة التصميم**

**إعداد جدول المواصفات**

يعمل جدول المواصفات بصفة عامة على تحقيق عدة فوائد منها المساعدة في بناء اختبار متوازن وإعطاء الوزن الحقيقي لكل وحدة أو موضوع من موضوعات المحتوى التعليمي وكذالك تحقيق صدق المحتوى للاختبار وتوزيعه على موضوعات المحتوى باتزان، و**لإعداد جدول المواصفات اتبع الباحثان الخطوات التالية:**

١. **تحديد الوزن النسبي لموضوعات أو وحدات المقرر الدراسى:**

وقد حدد **الباحثان** الوزن النسبى لوحدات المقرر" طرق وأساليب التدريس " عن طريق راى الخبراء فى الأمية النسبية لموضوعات المقرر وذلك من خلال عرض محتوى المقرر عليهم ، وقد توصل الباحثان الى الوزن النسبى لاهمية وحدات المقرر كالتالى :-

**جدول (٥)**

**الوزن النسبي لأهمية وحدات المقرر الدراسى**

| الوحدات التعليمية للمقرر | الوزن النسبى للوحدات التعليمية |
|---|---|
| الوحدة الأولى (طرق تدريس التربية الرياضية ) | ٣٥٪ |
| الوحدة الثانية ( الأساليب التعليمية ) | ٢٠٪ |
| الوحدة الثالثة (برنامج التربية الرياضية المدرسى ) | ٤٥٪ |
| المجموع | ١٠٠٪ |

**٢. تحديد الأهداف التعليمية وعرضها على الخبراء:**

لكى يتم صياغة الأهداف التعليمية وتحليل المدخلات والمخرجات وفقا لتسلسها الهرمي التعليمي، وبعد تحديد ومعرفة الأهمية النسبية لموضوعات المقرر فقد قام الباحثان بتحديد الأهداف السلوكية التى تحدد بدقة التغيير المطلوب إحداثه فى سلوك المتعلم بحيث يكون قابل للملاحظة والقياس، وأعد الباحثان قائمة بالاهداف التعليمية السوكية والجدول التالى يوضح الاهداف النهائية ونسبتها تبعاً للاهمية النسبية لموضوعات المقرر "طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية".

**جدول (٦)**

**الوزن النسبي للأهداف السلوكية بمستوياتها المختلفة**

| الاهداف / الوحدات | التذكر | الفهم | التطبيق | التحليل | التركيب | التقويم | المجموع | الوزن النسبي للأهداف كل وحدة |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الوحدة الاولى | ٨ | ٦ | ٢ | ٢ | ٣ | ٦ | ٢٧ | ٣٧٪ |
| الوحدة الثانية | ٤ | ٢ | ١ | ٣ | ٢ | ٢ | ١٤ | ١٩٪ |
| الوحدة الثالثة | ١٢ | ٤ | ٥ | ٣ | ٤ | ٤ | ٣٢ | ٤٣٪ |
| المجموع | ٢٤ | ١٢ | ٨ | ٨ | ٩ | ١٢ | ٧٣ | ١٠٠٪ |
| الوزن النسبى لكل هدف | ٣٢.٩٪ | ١٦.٤٪ | ١١٪ | ١١٪ | ١٢.٣٪ | ١٦.٤٪ | ١٠٠٪ | |

**٣- تحديد عدد الأسئلة:**

قام **الباحثان** بعد ذلك بتحديد عدد الأسئلة لكل موضوع من موضوعات الوحدة الدراسية ولوحدات المقرر الدراسى ككل في كل مستوى من مستويات الأهداف وفقا للمعادلة التالية:

**عدد أسئلة الوحدة = العدد الكلي للأسئلة × الوزن النسبي لأهمية الوحدة الدراسية × الوزن النسبي لأهداف الوحدة**

والجدول التالى يوضح جدول المواصفات كاملاً:

**جدول (٧)**

**جدول المواصفات للاختبارات الإلكترونية**

| مستويات الأهداف / الموضوع | التذكر ٣٢.٩٪ | الفهم ١٦.٤٪ | التطبيق ١١٪ | التحليل ١١٪ | التركيب ١٢.٣٪ | التقويم ١٦.٤٪ | المجموع ١٠٠٪ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| الوحدة الأول (٣٥٪) | ٢٢ | ١١ | ٨ | ٨ | ٨ | ١١ | ٦٨ |
| الوحدة الثاني (٢٠٪) | ١٣ | ٦ | ٤ | ٤ | ٥ | ٦ | ٣٨ |
| الوحدة الثالث (٤٥٪) | ٢٩ | ٥ | ١٠ | ١٠ | ١١ | ١٥ | ٩٠ |
| المجموع (١٠٠٪) | ٦٤ | ٣٢ | ٢٢ | ٢٢ | ٢٤ | ٣٢ | ١٩٦ |

يتضح من جدول(٧) توزيع عدد الأسئلة للاختبارات على أهداف المحتوى وتبعاً للوزن النسبى لها داخل الوحدة الواحدة أو فى المقرر الدراسى لمادة "طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية"، وبذلك يكون **الباحثان** قد انتهوا من خطوات إعداد جدول المواصفات كاملاً والذى تضمن من خلالة إعطاء الوزن الحقيقي لكل وحدة من وحدات المحتوى التعليمي وتحقيق صدق المحتوى للاختبارات وتوزيعها على وحدات المحتوى بإتزان.

**كتابة الشكل المبدئى للإختبارات الإلكترونية من خلال تحليل المحتوى:**

في ضوء جدول المواصفات السابق قام **الباحثان** بكتابة الاختبارات فى صورتها الورقية وكان عدد الاختبارات التى تم تصميمها طبقا لموضوعات المحاضرات (١١) إحدى عشر اختباراً، وبعد ذلك تم عرض الاختبارات فى صورتها الورقية على أستاذ المادة لمراجعتها والتأكد من خلوها من الأخطاء، وفى ضوء ملاحظاته تم التعديل واصبحت فى صورتها الورقية صحيحة وجاهزة لتحويلها إلى إختبارات إلكترونية.

والجدول التالى يوضح عدد الاختبارات وتوزيعها على الوحدات الدراسية متضمناً الوزن النسبى لهذه الاختبارات والوزن النسبى لاهمية الوحدات الدراسية.

**جدول (٨)**

**الوزن النسبى لعدد الاختبارات**

| الوحدات | الوزن النسبى للوحدة | عدد الاختبارات | الوزن النسبى للاختبارات |
|---|---|---|---|
| الوحدة الأولى | ٣٥٪ | ٤ | ٣٦.٣٦٪ |
| الوحدة الثانية | ٢٠٪ | ٢ | ١٨.١٨٪ |
| الوحدة الثالثة | ٤٥٪ | ٥ | ٤٥.٤٥٪ |
| المجموع | ١٠٠٪ | ١١ | ١٠٠٪ |

**- تحديد عناصر المحفزات الرقمية الملائمة للمحتوى والمدعمة للاختبارات الإلكترونية :-**

اشتملت الاختبارات الإلكترونية (١١) على مجموعة من عناصر محفزات الألعاب الرقمية وهي (المستويات ـ التحديات ـ المهام ـ النقاط ـ المتصدرين الأوسمة ـ التقدم ـ الحالة) .

**المرحلة الثالثة :- مرحلة الإنتاج**

**١. تحديد الأدوات المستخدمة فى مرحلة الانتاج :**

تم الإستعانه بعض الصور الثابته لكى يتم استخدامها فى تصميم الإيقونات والشارات والشهادات وتوظيفها بشكل مناسب داخل البيئة التعليمية .

**٢.انتاج الإختبارات الإلكترونية المدعمة بمحفزات الالعاب الرقمية**

انتجت الاختبارات الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية وذلك على منصة **wordwall** وتم إنشاء حساب خاص بالمعلم، وتم تصميم الاختبارات الإلكترونية وتحديد وقت الاستجابة لكل الإختبارات وأن يشارك جميع الطلبة فى نفس وقت الإجابة وتقديم المحفزات فوراً بعد إنتهاء فترة الاختبار المحددة، وتم تصميم كافة الإختبارات لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية وتجهيزها بنفس الشروط وحفظ اللينك الخاص بكل اختبار إلكترونى الخاص بموضوع الدرس إستعداد لإرساله إلى الطلبة على الجروب المخصص لذلك "جروب الوتس الخاص بالمقرر" بعد دراستهم لكل موضوع .

**٣. اليه تقديم نمط محفزات الالعاب " الشارات – قوائم المتصدرين " فى الاختبارات الالكترونية**

إعتمد **الباحثان** عند تقديمهما لمحفزات الألعاب فى الإختبارات الإلكترونية بأن تكون ظاهرة للطلبة طول وقت الإختبار حتى تبدو بيئة التعلم كبيئة تحاكى اللعب، وقد أختار **الباحثان** نمط محفزات الألعاب "الشارات – قوائم المتصدرين" لاستخدمهما أثناء أداء الاختبارات الإلكترونية، حيث يحصل الطالب على شارة الطالب المجتهد فور إجابته إجابة صحيحة ويصعد درجة على قائمى المتصدرين ، ثم ينتقل لأداء السؤال التالى، بينما إذا أجاب إجابة خاطأ يبقى مكانه. فالطالب الذى يجيب على كل أسئلة الاختبار بشكل صحيح واسرع من زملاءة يتم عمل رسم بيانى فى النهاية وحسب درجات الطلاب ويتم عرضها فى كل مرة عليهم ليعرف كل منهم مدى تقدمه وتقدم زملاءة فى نفس الوقت .

**المرحلة الرابعة :- مرحلة التقويم**

بعد ذلك قام **الباحثان** بحفظ نسخة من الاختبارات الإلكترونية المدعمة بمحفزات الألعاب الرقمية على فلاشة وعرضها على السادة الخبراء تخصص طرق تدريس مرفق (٣) لابداء آرائهم فيها

وسهولة التعامل معها وكذالك خلوها من الاخطاء الاملائية ومدى مناسبة بنط وحجم الخط وقد بإجراء كافة الملاحظات التى حددها الخبراء وتم تعديلها واصبحت من الاختبارات الإلكترونية المدعمة بمحفزات الألعاب الرقمية صالحة وجاهزة للنشر.

ثم تم تجريب مجموعة من الاختبارات الإلكترونية المدعمة بمحفزات الألعاب الرقمية على مجموعة استطلاعية من طلبه الفرقة الثانية وعددهن (٦٠) طالب ومن خارج العينة الأساسية وذلك بهدف تطبيق بعض الاختبارات الإلكترونية للتأكد من سهولتها أثناء أداءها والتعرف على مدى مناسبة نوع الخط والبنط المستخدم وسهولة الوصول إليه، وقد تم مراعات كافة الملاحظات وتعديل ما هو مطلوب لتصبح الاختبارات الإلكترونية المدعمة بمحفزات الألعاب الرقمية جاهزة للتطبيق على العينة التجريبية وبذلك تكون المرحلة الاخيرة لبناء الاختبارات الإلكترونية المدعمة بمحفزات الألعاب الرقمية قد تمت وهى **مرحلة التقويم النهائي.**

## خامساً :-الدراســـة الاستطلاعية:

أجريت هذه الدراسة على عينة عشوائية من طلبة الفرقة الثانية بنين بكلية التربية الرياضية بالسادات ومن غير أفراد عينة البحث الأساسية قوامها (٦٠) طالب وذلك بغرض معرفة مدى مناسبة محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية وسهوله استخدامها من قبل الطالبات وكذلك وضوح الصور والألعاب والنصوص.

وتم عمل التعديلات اللازمة وأصبحت محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية في صورتها النهائية للتطبيق على عينة البحث.

## سادساً :- أجراء تجربة البحث:

- **الاجتماع بالطلبة:**

تم الإجتماع مع طلبة الفرقة الثانية عينة البحث والتحدث معهم عن أهمية البحث وفائدته، وأن هذا البحث سوف يعمل علي رفع مستواهم في التحصيل المعرفي وما سيعود عليهم من رفع مستوى التحصيل المعرفي لديهم ويزيد من دافعيتهم للتعلم، كما أن هذا البحث سوف يراعى الفروق الفردية بينهم ويجعل التعلم أكثر متعه.كما تم التاكيد على توافر الهاتف النقال لاستخدامة فى محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية.

- **القياسات القبلية:**

تم بأجراء القياسات القبلية في المتغيرات قيد البحث (الطول، الوزن، السن، إختبار الذكاء) لمجموعات البحث التجريبية والضابطة وذلك يوم الاثنين الموافق ٢٠٢٢/١٠/٣م.

- **تطبيق التجربة الأساسية:**

تم اخضاع مجموعتي البحث التجريبية والضابطة للتعلم وطبقاً للجدول الدراسى في الفترة من يوم الاثنين الموافق ٢٠٢٢/١٠/١٠م حتى يوم الاثنين الموافق ٢٠٢٢/١٢/١٢م ، حيث تم اخضاع المجموعة الضابطة للاختبارات الالكترونية بينما خضعت المجموعة التجريبية للاختبارات الالكترونية المدعمة بمحفزات الالعاب الرقمية ، حيث يتم شرح المحاضرة ونعطى يومين للطلبة للمراجعة والفهم والاستذكار وفى الموعد المحدد مع كلا من المجموعتين " التجريبية – الضابطة " يتم إرسال الاختبارات اليهم فى الوقت المحدد معهم سابقا.

- **القياسات البعدية :**

تم إجراء القياس البعدى لمجموعتى **البحث** التجريبية والضابطة في التحصيل المعرفي بواسطة الأختبار المعرفي للمقرر " امتحان اخر العام " يوم الخميس الموافقين ٢٠٢٣/١/١٠م.

**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 المعرفي للاختبار الإلكترونى لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية المختار "قيد البحث".**

**جدول (٩)**

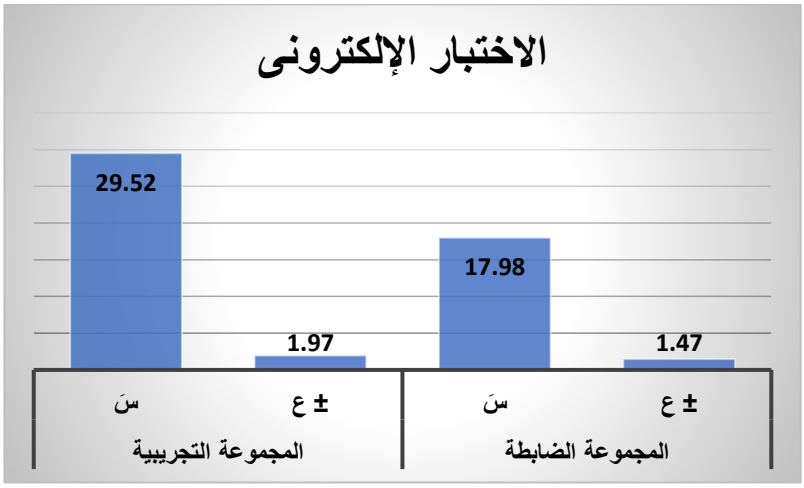
**دلالة الفروق بين متوسطى القياسات البعدية فى مستوى التحصيل المعرفي للاختبار الإلكترونى لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية المختار للمجموعة الضابطة والتجريبية**

ن١=ن٢=١٢٠

| المتغيرات | المجموعة التجريبية | | المجموعة الضابطة | | م.ف | قيمة "ت" المحسوبة | نسبة التحسن٪ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | سَ | ± ع | سَ | ± ع | | | |
| الاختبار الإلكترونى | ٢٩.٥٢ | ١.٩٧ | ١٧.٩٨ | ١.٤٧ | ١١.٥٣ | ١٦٩.٨٢ | ٦٤.١٣ |

*" ت " الجدولية عند د.ح : ن-١ = (٥٨) ، ومستوى معنوية (٠.٠٥) = ١.٩٦

يتضح من جدول (٩) أن قيمة "ت" المحسوبة > "ت" الجدولية فى مستوى التحصيل المعرفي للاختبار الإلكترونى 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 المعرفي للاختبار الإلكترونى لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية المختار لصالح المجموعة التجريبية حيث بلغت قيمة (ت) المحسوبة (١٦٩.٨٢) وبنسبة تحسن٦٤.١٣٪. **وهذا ما يوضحه شكل** (١).




**شكل (١)**

**يوضح فروق المتوسطات بين القياسين البعدين لمجموعتى البحث الضابطة والتجريبية فى مستوى التحصيل المعرفي للاختبار الإلكترونى لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية المختار "قيد البحث"**

يتضح من جدول (٩) وشكل (١) وجود فروق بين القياسات البعدية في مستوى التحصيل المعرفي للاختبار الإلكترونى لمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية المختار لصالح المجموعة التجريبية

ويُعزو **الباحثان** هذه النتائج إلى أن استخدام الاختبارات الإلكترونية المدعمة بالمحفزات الرقمية داخل التعلم وبعد الإنتهاء من دراسة كل موضوع محدد ساعد الطلبة من تقييم أنفسهم بشكل دورى ومباشر سهل عليهم عملية التعليم وزاد من دافعيتهم وزاد من تحصيلهم المعرفى ورسخ المعلومات لديهم وظهر ذلك فى نتائج الاختبار المعرفى الإلكترونى النهائي.

كما إن ظهور المحفزات الرقمية فى الاختبارات الالكترونية طوال فترة الاختبار أمام الطلبة حتى تبدو بيئة التعلم للطلبة على أنها بيئة تحاكى اللعب ساعد فى زيادة تحفيز الطلبة وتشجيعهم على

الإجابة وحرصهم على الإنتهاء من كل موضوع والتعمق فى دراسة المحتوى العليمى بشكل مركز للحصول على المزيد من الشارات أو التقدم على زملائهم من خلال قائمة المتصدرين.

إن استخدام الاختبارات الإلكترونية واعتمادها على محفزات الألعاب الرقمية وتقديم المحتوى فى شكل نظام متوازن يجمع بين المحتوى التعليمى والترفيهى سمح بتوفير المعرفة والمعلومات بطريقة سهله وجذابة ربط بين انجاز المتعلم وتقديم المحفز مما دفع الطلبة وحفزهم على المنافسة والتعلم بجد.

**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 للطلبة بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية لصالح متوسط القياس البعدى".

**٢. عرض ومناقشة نتائج نسب آراء وإنطباعات الطلبه بالمجموعة "التجريبية على إستمارة الآراء والانطباعات نحو إستخدام محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية.**

**جدول (١٠)**

**إستجابات طلبه المجموعة التجريبية على عبارات إستمارة الآراء والانطباعات الوجدانية نحو استخدام محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية ن= ١٢٠**

| رقم العبارة | بدرجة كبيرة جداً | بدرجة كبيرة | بدرجة متوسطة | بدرجة قليلة | بدرجة قليلة جداً | المجموع التقديرى | النسبة المئوية | الترتيب |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ١ | ٩٠ | ١٨ | ١٢ | – | – | ٥٥٨ | ٪٩٣,٠٠ | ٢ |
| ٢ | ١٨ | ٩٥ | ١٧ | – | – | ٥٢١ | ٪٨٦,٨٣ | ٨ |
| ٣ | ٨٠ | ٢٠ | ٢٠ | – | – | ٥٤٠ | ٪٩٠,٠٠ | ٤ |
| ٤ | ٦٠ | ٥٠ | ١٠ | – | – | ٥٣٠ | ٪٨٨,٣٣ | ٧ |
| ٥ | ٨٠ | ٣٠ | ١٠ | – | – | ٥٥٠ | ٪٩١,٦٧ | ٣ |
| ٦ | ٧٥ | ٢٥ | ٢٠ | – | – | ٥٣٥ | ٪٨٩,١٧ | ٥ |
| ٧ | ٧٢ | ٢٨ | ٢٠ | – | – | ٥٣٢ | ٪٨٨,٦٧ | ٦ |
| ٨ | ٥٠ | ٥٠ | ٢٠ | – | – | ٥١٠ | ٪٨٥,٠٠ | ١٠ |
| ٩ | ٩٥ | ١٠ | ١٥ | – | – | ٥٦٠ | ٪٩٣,٣٣ | ١ |
| ١٠ | ٥٠ | ٥٠ | ٢٠ | – | – | ٥١٠ | ٪٨٥,٠٠ | ١٠م |
| ١١ | ٣٠ | ٧٠ | ٢٠ | – | – | ٤٩٠ | ٪٨١,٦٧ | ١٢ |
| ١٢ | ٦٠ | ٤٠ | ٢٠ | – | – | ٥٢٠ | ٪٨٦,٦٧ | ٩ |

يتضح من جدول (١٠) الأهمية النسبية لآراء والأنطباعات الوجدانية للمجموعة التجريبية نحو استخدام **محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية** حيث تراوحت نسبة استجاباتهن ما بين ٨١.٦٧٪ : ٩٣.٣٣٪.

ويعُزو **الباحثان** استجابة آراء أفراد العينة وإنطباعاتهم نحو **استخدام محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية** إلى نجاح **محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية** وما تحتوية من مميزات في جذب انتباه وميول واتجاهات الطلبه نحوها حيث مساهمة الاختبارات الإلكترونية على كسب اهتمام الطلبة إلى عملية التعلم، ، كما تُعتبر محفزات الألعاب الرقمية وأداه فعالة لتقييم مستوى الطلبة حيث تزودهم بخبرات مثمرة وتكوين اتجاهات إيجابية نحو التعلم. بالإضافة إلى التغذية الراجعة الفورية من **الاختبارات الإلكترونية المدعمة بمحفزات الألعاب الرقمية** والتى تحصل عليها الطلبة فور إنتهائهم من الاختبارات الإلكترونية كما وفر عنصر التحفز وزيادة انتباه الطلبة ورغبهم فى التعلم.

**وبذلك يتحقق الفرض الثانى والذى ينص على:-**

"يوجد أختلاف في الآراء والأنطباعات الوجدانية لدى طلبة المجموعة التجريبية نحو استخدام **محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية** وتأثيرها على مستوى التحصيل المعرفي للطلبة 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 للطلبة بنسبه تحسن٦٤.١٣٪ للطلبة بمقرر طرق وأساليب تدريس التربية الرياضية لصالح المجموعة التجريبية التى استخدمت محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية.
- أن الأهمية النسبية لآراء والإنطباعات الوجدانية للمجموعة التجريبية نحو إستخدام "**محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية** تراوحت نسبها ما بين ٨١.٦٧٪ : ٩٣.٣٣٪. مما يُعتبر مؤشر جيد على أن استخدام **محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية** ذو فاعلية في تحقيق الجانب الوجداني وتعديل أراء وإنطباعات الطلبة نحو مقرر طرق وأساليب التربية الرياضية.

**ثانياً: التوصيات:**

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

- تدريب أعضاء هيئة التدريس والهيئة المعاونة على إعداد محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية وتشجعهم على استخدامها فى العملية التعليمية.
- إجراء المزيد من الدراسات للكشف عن فاعلية استخدام محفزات الألعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية فى تدريس موضوعات ومراحل تعليمية مختلفة وخاصتاً التعلم الجامعى.
- ضرورة دمج محزات الرقمية فى المحتوى التعليمى المقدم للطلاب حيث تُعد المنافسة وإثبات الذات لدى الطلاب هو محرك أساسى لتحفيزهم على التعلم.

## 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. **أسماء على حسين عباس (٢٠١٩م)** :"أثر إختلاف عناصر الالعاب التنافسية الرقمية (الفردية – الجماعية) على تنمية مهارات تصميم وإنتاج صفحات الويب ودافعية الإنجاز لدى تلاميذ المرحله الإعدادية " ،كلية التربية النوعية بقنا – جامعة جنوب الوادى.

٣. **بشرى عبد الباقي أبوزيد (٢٠٢١م)** "أثر استخدام محفزات الالعاب الرقمية فى الاختبارات الإلكترونية على التحصيل المعرفي وخفض قلق الإختبارات الإلكترونية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية"، مجله الجمعية الدولية للتعليم والتعلم الإلكترونى، المجلد الرابع، العدد الثانى نوفمبر.

٤. **زكريا جابر حناوى (٢٠١٩م)** : الألعاب الرقمية التحفيزية (رؤية جديدة فى العملية التعليمية)، دار السحاب للنشر والتوزيع، القاهرة .

٥. **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.

٦. **محمود محمد حسسن أحمد (٢٠١٨م):** "أثر التفاعل بين أسلوب محفزات الألعاب (النقاط ولوحة الشرف) ونمط الشخصية (انبساطى – انطوائى) على تنمية بعض مهارات معالجة الرسومات التعليمية الرقمية والإنخراط فى التعلم لدى طلاب كلية التربية النوعية"، مجلة تكنولوجيا التربية دراسات وبحوث.

٧. **محمود محمد محمد الحفناوى (٢٠١٧م):** "أثر إستخدام النطة الإلكترونية المبنية على مبدأ التغلب فى ضوء المعايير التنمية المفاهيم الرياضية لدى تلاميذ الصم ذوى صعوبات التعلم"، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة .

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. **هدير على محمد عراقى (٢٠٢٠م):** "نمطان لمحفزات الألعاب التعاونية / التنافسية فى بيئة تعلم إلكترونية وأثرها على الإنخراط فى التعلم وتنمية مهارات البرمجة والكفاءة الذاتية لدى طلاب تكنولوجيا التعلم"، كلية التربية النوعية تخصص تكنولوجيا التعليم ، جامعة عين شمس. .

١٠. **هناء رزق محمد (٢٠١٩م):** "محفزات الالعاب وأهميتها فى التعلم Gamification)

١١. **المؤتمر الثالث الدولى الثانى الدراسات النوعية فى المجتماعات العربية** ( الواقع والمأمول ) ، كلية التربية النوعية ، جامعة الزقازيق من ٢-٣ مارس .

**ثانياً:- المراجع الأجنبية**

12. **Bartholomew, S. R. (2017)**. Middle school student technology habits, perceptions, and self-directed learning. International Journal of Self
13. **Kapp,K.M. (2012).** The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco, CA: John Wiley & sons.
14. **Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014)**. Gamification in education. Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference
15. **Plews, R. C. (2017)**. Self-direction in online learning: The student experience. International Journal of Self- Directed Learning, 14(1), 37-57