برنامج مقترح قائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية و دافعية التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية

إعداد
د/ إيناس علي عبد السميع الحملي
دكتوراه الفلسفة في التربية
تخصص مناهج وطرق تدريس اللغة العربية والتربية الإسلامية

1445هـ - 2024م

مستخلص البحث :
هدف البحث إلي التعرف علي فاعلية برنامج مقترح قائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية ودافعية التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ،، وتمثل منهج البحث الحالي في الخطوات والإجراءات البحثية والمنهجية التي استخدمتها الباحثة، وتم إعداد برنامج مقترح قائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية، واختيار مجموعتين (الضابطة – التجريبية) من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي بمدرسة مدرسة السلام الرسمية التجريبية بإدارة شمال السويس التعليمية ، وتم إعداد اختبار تنمية مفاهيم دينية ، ومقياس دافعية التعلم ، وكتيب إرشادي للتلاميذ ، وإعداد دليل للمعلم ، وتم التطبيق خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي2023م/2024م ، وقد جمعت الدراسة بين المنهج الوصفي، والمنهج شبه التجريبي.
وتوصل البحث إلي أهم النتائج وهي :
- أن البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية ذات حجم تأثير كبير في تنمية المفاهيم الدينية.
- أن استخدام بيئة محفزات الألعاب الرقمية ساهمت في تنمية المفاهيم الدينية ودافعية التعلم لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي.

كلمات مفتاحية : التعلم النشط ـــ محفزات الألعاب الرقمية ـــــ تنمية المفاهيم الدينية ـــــ دافعية التعلم

Abstract
The research aimed to identify the effectiveness of a learning-based program that uses stimulating digital games to develop religious and learning-motivated concepts among beginner students, and as an actual curriculum in following up on the research and methodology used by the researcher. A basic learning program was prepared using digital stimuli, two groups (control - Experimental) of fourth-grade primary school students at the Official Game for Safety Experimental School, North Suez Educational Administration, preparing a test for developing religious concepts, and a measure of motivation to learn, A guidance booklet for students, and a teacher's guide was prepared, and it was implemented during the second semester of the academic year 2023/2024 AD. The study combined the descriptive approach and the quasi-experimental approach.
The research reached the most important results, which are:
- The proposed program based on active learning using digital game stimuli has a significant impact on developing religious concepts.
- The use of a stimulating environment of digital games contributed to the development of religious concepts and learning motivation among fourth-grade primary school students.
Keywords: active learning - digital game stimuli - developing religious concepts - learning motivation

أولاً : مشكلة البحث وخطة دراستها :

أ ـ مقدمة البحث ودواعيه :

نعيش اليوم عصر التسارع الرقمي والمعرفي وعلى رأس هذه المؤسسات تأتي المؤسسات التربوية؛ لما لها من تأثير كبير على تشكيل سلوك وفكر الأفراد، لذا أصبح من الضروري تطويع تلك التقنيات ودمجها في العملية التعليمية ؛ لزيادة الدافعية نحو التعلم كونها تحاكي واقعهم وتنسجم مع متطلباتهم.

ومن أجل مواكبة ذلك التقدم ، فقد شهد التدريس اهتماماً شديداً به من قبل المسؤولين عن التربية والتعليم عالمياً وعربياً، وأصبح البحث عن طرائق تدريس حديثة ومتنوعة، تجعل التلميذ محور العملية التعليمية، مطلباً أساسياً ؛ ليستطيع التلميذ بعد مروره بخبرات متنوعة أن يعيش في هذا العالم المعقد والمتسارع. (أحمد الطويسي وزيد بشايرة ونواف سمارة 2009م)

ومن هنا نجد أن تنمية المفاهيم الدينية ذات أهمية في حياة التلميذ، حيث أنها ترتبط باهتمامه بذاته وعلاقاته مع المحيطين به، كالأشخاص الذين يقابلهم أو يتعامل معهم في مجتمعه (وحيد حامد عبد الوهاب 2009م)، والمفاهيم الدينية تشمل أسلوب الفرد في التعامل مع الناس في الحياة الاجتماعية، وتزويده بالقيم السائدة في المجتمع التي تساعده في التكيف السليم مع البيئة الاجتماعية والمادية، وتقبل الآخرين وتقديرهم أثناء العمل واللعب، وتساعد التلميذ على الموازنة بين إحساسه بالاعتمادية وإحساسه بالاستقلال .(حنان العناني 2021م)

ومع التطور التقني الكبير تطورت استراتيجيات التعليم ونظرياته، وأصبح من الضروري استخدام استراتيجيات تُلائم المتعلم واحتياجاته، ومن التوجهات الحديثة التي يجب أخذها بعين الاعتبار استخدام محفزات الألعاب الرقمية ، حيث إن محفزات الألعاب الرقمية تعتبر اتجاه تعليمي ومنحنى تطبيقي جديد يهتم بتحفيز التلاميذ على التعلم وزيادة دافعيتهم باستخدام عناصر الألعاب في بيئات التعلم ، وذلك بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة

والمشاركة من خلال جذب اهتمام المتعلمين لمواصلة التعلم، وتحفيزهم بشكل مستمر أثناء عملية التعلم.(Shortt,Tilak,Kuznetcova,&Akinkuolie2023)

ويذكر كل من هارتنيت وست جورج ودرون (Hartnett,St George,&Dron,2011) إن الدافعية هي العملية الموجهة نحو تحفيز المتعلم ورفع وزيادة نشاطه، وتؤثر على ماهية التعلم، وكيفيته، وتوقيته، وكيفية اختياره، ويذكر بروفي (Brophy,2013) أن هناك علاقة بين الدافعية وقدرات المتعلم التفكيرية والعمليات الانفعالية والأفكار والمعتقدات والأهداف والعلاقة التفاعلية بين المتعلم والبيئة.

كما أشار كل من (لين وين ووانج Lin,Yen&Wang2018؛ Du&Jackson,2018 ودو وجاكسون Harvey,2017هارفي) إلى أن الدافعية للتعلم هي حالة داخلية لدى المتعلم تدفعه للانتباه للموقف التعليمي، والمشاركة بفاعلية في عملية التعلم، وأداء الأنشطة ومتابعتها والاستمرار فيها حتى يتحقق الهدف من التعلم كناتج نهائي لعملية التعلم؛ ولذا فالدافعية هي مجموعة من المشاعر التي تدفع المتعلم إلى الانخراط في نشاطات التعلم التي إلى بلوغه الأهداف المنشودة، وهى ضرورة أساسية لحدوث التعلم، وهناك عوامل متعددة تؤثر في دافعية المتعلم منها؛ عوامل داخلية مرتبطة بالفروق الفردية بين المتعلمين وتكون دوافع ذاتية داخلية أو عوامل أخرى موجودة في المهمة التي يؤديها، وعوامل خارجية تعود إلى البيئة التعليمية أو الاستراتيجيات التعليمية المختلفة أو التعزيز الذي يُقدم للتلاميذ وتكون مدفوعة خارجياً بعوامل مختلفة من أجل الحصول على تعزيز لقيامه بتنفيذ المطلوب منه ؛ لهذا تتفاوت مستويات الدافعية لدى المتعلم، وبمقدار ما يتوافر لديه من عوامل محفزة واستثارة دافعيته؛ للتمكن من تحقيق النتائج المطلوبة.

كما تسمح محفزات الألعاب الرقمية للتلاميذ بوضع التلاميذ في بيئات واقعية يمكنهم من خلالها ممارسة مهاراتهم والحصول على تعليقات فورية حول التقدم والانجازات وكسب التقدير من أجل الأداء الجيد والشعور الجيد للتغلب على التحدي. (Zhang,Huang&Qiu,Wei,2023)

وقد أشارت دراسة باو وواتسن (Bawa,Watson2018) إلى استخدام التعلم القائم على الألعاب الرقمية، يؤثر بشكل إيجابي على تحفيز التلاميذ وزيادة دافعيتهم نحو التعلم، وتمثلت أحد النتائج الرئيسة في أن محفزات الألعاب الرقمية ومواقع الألعاب التعليمية تزيد من دافعية المتعلم نحو التعلم.

ب- الاحساس بالمشكلة :

نبع الشعور لدى الباحثة من خلال عدة شواهد هي :

- مقابلة بعض معلمي اللغة العربية والتربية الإسلامية في المرحلة الابتدائية بمحافظة السويس ، حيث وجهت لهم سؤالاً محتواه : ما الطريقة التي يتم بها تدريس مادة التربية الإسلامية ؟ وأجمعت الإجابات تقريباً على الطريقة التقليدية في التدريس، وأوضحوا سبب ضعف تنمية مهارات المفاهيم الدينية إلى الطريقة التقليدية التي لا تكفي المدة الزمنية للتدريس وتقييم وتقويم التلاميذ أثناء الحصة.
- الاطلاع على الأدبيات التي أكدت على أهمية تنمية مهارات المفاهيم الدينية ، مثل

دراسة (أماني قنصوه 2012م ، أمنة العبيدي 2019م ، منيرة أبو زيد 2019م ، سعيد مسعود 2020م ، زينب بيومي 2020م، نجلاء الزهار2021م).

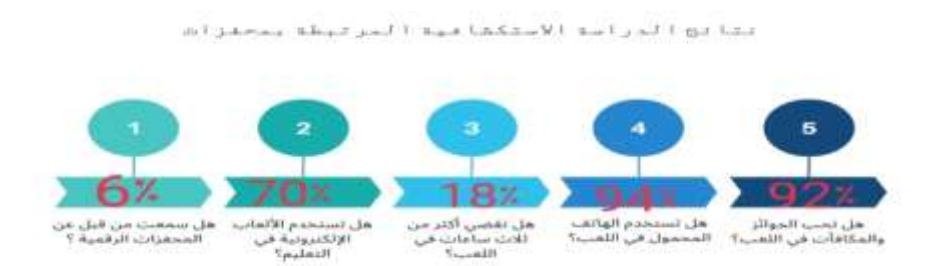
- الاستفادة من نتائج الدراسات والبحوث السابقة التي أكدت على أهمية تنمية المفاهيم الدينية مثل : (محمود عبده فرج 1997م ، لمياء كدواني 2015م، إيمان التميمي ، سمر عبد الهادي 2017م، جوهرة المجيلاني 2018م، ريهام المليجي 2022م، إيمان عبد الحليم 2023م).
- الدراسة الاستكشافية : أجرت الباحثة دراسة استكشافية على (30) تلميذاً بهدف التعرف علي طبيعة تدريس مادة التربية الإسلامية، والتأكد من ضعف

مستوى تلاميذ المرحلة الابتدائية في المفاهيم الدينية ، حيث قامت الباحثة بزيارة ميدانية لعدة مدارس تابعة لإدارة شمال السويس التعليمية ، لتعرف واقع تدريس مادة التربية الإسلامية ، ولحضور بعض الحصص لها، ومن خلال ملاحظة (7) من معلمي ومعلمات التربية الإسلامية تبين أن الطريقة المستخدمة هي الطريقة التقليدية المعتادة كالإلقاء والتلقين، وشرح المفاهيم بشكل مختصر، وعدم استخدام طرق توضيحية لعرض تلك المفاهيم ، ولا يوجد تدريبات وأنشطة متنوعة لتطبيق تلك المفاهيم، ومن ثم خلت عملية التدريس من إجراءات التعلم الفعال التي تُمكن التلاميذ من اكتساب المفاهيم الدينية ومن خلال طرح سؤالين على معلمي ومعلمات التربية الإسلامية وهما : - ما مستوى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في المفاهيم الدينية ؟ - ما أسباب ضعف التلاميذ في استيعاب المفاهيم الدينية؟ وجاءت نتائج الدراسة الاستكشافية كالتالي :

- بالنسبة لمستوى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في المفاهيم الدينية ، اتفق (66،66%) من معلمي ومعلمات التربية الإسلامية على وجود ضعف لدى التلاميذ في مفاهيم التربية الإسلامية.
- بالنسبة لأسباب ضعف التلاميذ في استيعاب المفاهيم الدينية ، اتفق (33،34%) على أن الضعف لدى التلاميذ يرجع إلى قلة عدد الحصص المخصصة لمادة التربية الإسلامية ، و(20%) يرجع إلى استخدام طرق تدريس تقليدية، و(13،33%) يرجع إلى ضعف مستوى التلاميذ في الفهم والاستيعاب، و(20%) يرجع إلى كثافة عدد التلاميذ في الفصول الدراسية، و(13%) يرجع إلى الوسائل التعليمية المستخدمة.
- أما الجانب المتعلق بالدافعية للتعلم : تم تطبيق مقياس دافعية التعلم (إعداد الباحثة) الخاصة بالدافعية نحو استخدام مستحدثات التعلم الالكتروني لدى

التلاميذ ، وتكون المقياس من (26) عبارة ، وأظهرت النتائج انخفاض مستوى الدافعية لدى التلاميذ ، مما كان دافعا لإجراء البحث الحالي لاستخدام محفزات الألعاب الرقمية لمحاولة تنمية المفاهيم الدينية ومستوى الدافعية للتعلم.

- أوصت عدة دراسات مرتبطة بضرورة تنمية الدافعية لدى التلاميذ، ومنها دراسة (تنجان Tugun,2018، فازلمبي وآخرون Vasalampi,et al,2018 ، نافديان Navidian2017 ، محمد نوفل 2019م ، تهاني الجبير 2020م ، خالد الزومان ، محمد عجيل 2020م) بضرورة استخدام المداخل التكنولوجية في زيادة الدافعية لدى المتعلم ، كما أكدت عدة دراسات على فاعلية توظيف محفزات الألعاب الرقمية في زيادة الدافعية نحو التعلم ومنها دراسة : (فان روي وزمن Van Roy&Zaman,2018، فنج وآخرون Feng,et al,2018)
- الدراسة الاستكشافية : قامت الباحثة بعمل دراسة استكشافية بهدف التعرف على مدى رغبة تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في استخدام الألعاب الإلكترونية ومحفزات الألعاب الرقمية في العملية التعليمية وجاءت نتائج الدراسة الاستكشافية كالتالي :



شكل (1) نتائج الدراسة الاستكشافية المرتبطة بمحفزات الألعاب الرقمية

هل تحب الجوائز والمكافأت في اللعبة – هل تستخدم الألعاب الالكترونية في التعليم – هل تقضي أكثر من ثلاث ساعات في اللعب – هل تستخدم الهاتف المحمول في اللعب – هل سمعت من قبل عن محفزات الألعاب الرقمية.

ويتضح من شكل (1) ويلاحظ فيها ارتفاع نسبة استخدام الهاتف المحمول في الألعاب الالكترونية، وانتشارها بين التلاميذ وميولهم لنظام الجوائز والمكافآت الخاصة بالألعاب وعدم معرفتهم بمحفزات الألعاب الرقمية؛ لذا كان من دواعي إجراء البحث الحالي الاستفادة من استمتاع وميل التلاميذ للألعاب الالكترونية في تطوير بيئة تعلم تقوم على محفزات الألعاب الرقمية.

كما أكد المؤتمر الدولي السابع (IEEE) للاتصالات المعرفية (CogInfoCom) ببولندا ، المنعقد في الفترة (16-18) أكتوبر 2016م على ضرورة توظيف محفزات الألعاب الرقمية في العملية التعليمية.

وقد تناول عديد من المؤتمرات أهمية الدافعية للتعلم وعلاقتها بمحفزات الألعاب الرقمية منها : المؤتمر الدولي الثامن للاتصالات (IST) المُنعقد في الفترة من (27-28) سبتمبر2016م بطهران ، والذي تناول عناصر محفزات الألعاب الرقمية وعلاقتها بالدافعية لدى المتعلمين، كما ناقش المؤتمر الأوروبي محفزات الألعاب الرقمية في الفترة (26-27) نوفمبر 2018م بأمستردام وأكد على الأدوات التي يمكن استخدامها لتطبيق محفزات الألعاب الرقمية في المؤسسات التعليمية.

ومؤتمر (المسار الرقمي – اتجاهات حديثة في التعليم) الذي عقد بتاريخ 25 مارس 2021م بشرم الشيخ ، والذي أوصى بضرورة الاهتمام باستخدام التقنيات التربوية الحديثة في التدريس ليستفيد التلاميذ من توظيفها.

جـ - مشكلة البحث :

تتحدد مشكلة البحث في قصور أساليب التدريس المتبعة في تدريس التربية الإسلامية على تنمية المفاهيم الدينية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، والافتقار إلي المفاهيم الدينية ، والتي

تظهر جلياً في سلوكياتهم ، ومعاملاتهم مع بعضهم البعض ، أو معلميهم ، وأيضاً قصور وعي التلاميذ بالمفاهيم الدينية المرتبطة بدينهم ومجتمعهم، **وللتصدي لهذه المشكلة يحاول البحث الحالي الإجابة عن السؤال الرئيس التالي :**

ما فاعلية البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية و دافعية التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ؟

ويتفرع من هذا السؤال الرئيس الأسئلة التالية :

- ما المفاهيم الدينية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي؟
- ما مدى توافر هذه المفاهيم الدينية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي؟
- ما البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية ودافعية التعلم لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي؟
- ما فاعلية البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي؟
- ما فاعلية البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية في تنمية دافعية التعلم لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي؟

د ـ حدود البحث :

يقتصر البحث الحالي علي ما يلي :

- الصف الرابع الابتدائي : حيث يمكن تنمية المفاهيم الدينية، والدافعية للتعلم لدى هؤلاء التلاميذ .
- مدرسة السلام الرسمية التجريبية بإدارة شمال السويس التعليمية .
- بعض المفاهيم الدينية لتلاميذ المرحلة الابتدائية.
- تم التطبيق للبحث خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي2023م/2024م.

هـ ـ أهداف البحث :

يستهدف البحث الحالي ما يلي :

- التعرف علي فاعلية البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية ودافعية التعلم لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي.

و - منهج البحث :

يتمثل منهج البحث الحالي في الخطوات والاجراءات البحثية والمنهجية التي استخدمت في هذه الدراسة، ولذلك جمع البحث الحالي بين المنهج الوصفي، والمنهج شبه التجريبي، حيث تم الاستعانة بالمنهج الوصفي في الدراسة النظرية أما المنهج شبه التجريبي فقد تمثل في اختيار مجموعة البحث وتطبيق الأدوات قبلياً وبعدياً والكشف عن الفروق الإحصائية وإظهار النتائج.

ز- أهمية البحث :

يمكن أن يفيد هذا البحث كلاً من :

- **مخططي المناهج ومطوريها** : يمد هذا البحث مخططي مناهج التربية الإسلامية ومطوريها بقائمة المفاهيم الدينية ، وتساعدهم في بناء مناهج تسهم في تحسن مستوى التلاميذ في اكتساب المفاهيم الدينية من خلال توظيف محفزات الألعاب الرقمية داخل المؤسسات التعليمية.
- **المعلمين** : يمد البحث المعلمين بقائمة مفاهيم دينية وطرائق تدريس التربية الإسلامية .

تقديم (اختبار لتقويم المفاهيم الدينية ، مقياس دافعية التعلم) لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، وتوظيف محفزات الألعاب الرقمية من قبل معلمي ومعلمات التربية الإسلامية ؛ مما يساعدهم في توليد معرفة جديدة وتنمية المفاهيم الدينية.

- يساعد المعلمين في توظيف أو استخدام محفزات الألعاب الرقمية في تنمية المفاهيم الدينية.
- **المتعلمين :** يسهم هذا البحث في تنمية المفاهيم الدينية ، وزيادة دافعية التعلم لدي المتعلمين كما يتم إكسابهم بموضوعات قائمة علي التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية .
- **الباحثين :** يفتح البحث الطريق أمام دراسات أخري في مجال التربية الإسلامية ودافعية التعلم قائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية.
- **ميدان تعليم اللغة العربية :** يمد البحث الميدان برؤية جديدة من خلال موضوعات لتنمية المفاهيم الدينية لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي.
- الارتقاء بمستوي أداء تلاميذ الصف الرابع الابتدائي في المفاهيم الدينية .
- إعداد قائمة بالمفاهيم الدينية المناسبة للتلاميذ يمكن أن يسترشد بهما .
- إعداد مقياس دافعية التعلم للتلاميذ يمكن أن يسترشد بهما .
- إمكانية وضع نتائج هذا البحث موضع التطبيق داخل المؤسسات التعليمية والاستفادة من نتائجها في تحسين مستوى التلاميذ في اكساب المفاهيم الدينية.

ح ـ أدوات البحث ومواده:

أولاً : أ- أدوات جمع البيانات : ـــ قائمة المفاهيم الدينية .

ب- **أدوات القياس :** ـــ اختبار المفاهيم الدينية ـــ مقياس دافعية التعلم.

ثانياً : مواد البحث : استمارة بالمعايير التي يجب توافرها في محفزات الألعاب الرقمية ـــ دليل المعلم ـــ كتيب ارشادي.

ط ـ مصطلحات البحث :

البرنامج : Program

تعرفه عواطف عبد المجيد، نوف المزيني (2014م) بأنه : مجموعة من الخبرات التعليمية المخططة والمنظمة ذات أهداف ومحتوى وطرق تدريس وأساليب تقويم تسهم في تحقيق النمو وزيادة مهارات المتدرب.

وتعرفه الباحثة إجرائياً بأنه : مجموعة الموضوعات المصممة لتنمية بعض المفاهيم الدينية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي ، والتي تتضمن أهدافاً ومحتوى وأنشطة ووسائل وأساليب تقويم للتأكد من مدى تحقق الأهداف، وتم صياغة هذه الموضوعات في ضوء محفزات الألعاب الرقمية.

التعلم النشط : Active Learning

ويعرفه (حسن شحاته 2003م) : بأنه نمط التعلم الذي يقوم فيه التلاميذ بدور فاعل في عملية التعلم، عن طريق التفاعل مع ما يسمعون أو يشاهدون أو يقرأون في الصف، ويقومون بالملاحظة، والمقارنة ، والتفسير، وتوليد الأفكار وفحص الفرضيات، وإصدار الأحكام.

ويعرفه (Gleason2011) : بأنه نمط التعلم البنائي الذي يشمل جميع الممارسات التربوية والإجراءات التدريسية التي تجعل المتعلم نشطاً ، حيث يقوم التلاميذ بدور فاعل في عملية التعلم فيقوم ببناء وتكوين المعرفة ويكون فيه المعلم موجها ومرشدا لعملية التعلم.

وتعرف الباحثة البرنامج القائم على التعلم النشط بأنه: مجموعة من الخبرات التربوية التي ترتكز على مشاركة تلاميذ الصف الرابع الابتدائي مشاركة فاعلة في العملية التعليمية، ويكون المعلم موجها ، لتنمية المفاهيم الدينية وزيادة دافعيتهم نحو التعلم من خلال مروره بالخبرات المختلفة التي تذهب عنه الملل.

محفزات الألعاب الرقمية : Gamification

وعرفها (Dunn,T,Kennedy,2019) بأنها: تصميم تعليمي قائم على استخدام ميكانيكا الألعاب في بيئة تعليمية لسد احتياجات المتعلم الفردية ومراعاة مستوى الصعوبة الملائم له وتقديم بديل في حالة إخفاق المتعلم لتيسيير عملية فهم المحتوى التعليمي وزيادة دافعية المتعلمين نحو العملية التعليمية.

تعرفها (سلوى المصري 2023م) : هي استخدام للعناصر القائمة على آلية اللعب ويتمثل في عدد الاستجابات التي يحصل عليها الطلاب بعد الانتهاء من المهمة المطلوبة منه ويتم ترجمتها إلى (نقاط ـــ شخصيات افتراضية) .

وتعرفها الباحثة إجرائياً : بأنها استخدام أنشطة تشبه الألعاب لتنمية المفاهيم الدينية ولتحفيز المتعلمين على المشاركة في التعليم وزيادة دافعيتهم نحوه.

المفاهيم الدينية: Religious Concepts

وتعرفها (منيرة أبو زيد2019م) بأنها مصطلحات لها دلالتها الدينية والإسلامية في العبادات والآداب الإسلامية وتقع في إطار علاقة المتعلم بالمعاملات والآداب الإسلامية، وذلك وفق ما يتصوره المتعلم عقلياً ووجدانياً تبعا لقدرته العقلية ومرحلته العمرية.

وتعرفها نجلاء السيد (2021م) بأنها : اللفظ الذي له معنى ودلالة دينية إسلامية ذات طابع خاص في إطار المعاملات والأحكام الإسلامية الشرعية أو الأخلاق والآداب والعلاقات الاجتماعية الإسلامية.

وتعرفها (حنان العناني 2021م) بأنها : تلك التي تتعلق بقدرة الله ورحمته وعدالته، وغير ذلك من أمور تتصل بالعقيدة بجانبها العقائدي والعبادي، كما تتضمن العديد من المبادئ الإنسانية مثل المساواة والإخاء والقيم الاجتماعية كالإيثار والانتماء.

وتعرفها (إيمان شعبان 2023م) : بأنها الكلمات والعبارات ذات الدلالة الدينية الإسلامية، والتي تشترك وتوضح علاقة التلميذ بربه وبرسوله وبعقيدته الإسلامية، وتقع في إطار تفكيره وعقله توجه سلوكه توجيها إيجابيا نحو نفسه ومجتمعه.

وتعرفها الباحثة إجرائيا : الكلمات والعبارات ذات دلالة دينية إسلامية وتوضح علاقة تلميذ الصف الرابع الابتدائي بربه وبرسوله وبعقيدته الإسلامية، وتقع في إطار تفكيره وعقله فيتفاعل معها، وتوجه سلوكه.

دافعية التعلم: Motivation for learning

عرفها (عمر بدر 1998م) : بأنها الرغبة في النجاح عن طريق التجربة والاستكشاف.

وعرفتها (إيمان رخا 2017م) : بأنها حالة داخلية شعورية للمتعلم تعمل على إثارة انتباهه نحو الموقف التعليمي ومتابعته والاستمرار بالقيام بأنشطته لكي يتحقق الهدف المنشود المراد تعلمه.

وتعرفها الباحثة إجرائيا : بأنها استغلال الطاقة الداخلية للفرد لتشجيعه على التعلم بشكل أفضل واكتساب المفاهيم الدينية وتنمية قدراته من خلال محفزات الألعاب الرقمية.

ك ـ خطوات البحث وإجراءاته :

سار البحث وفق الخطوات والإجراءات الآتية :

1- إعداد قائمة المفاهيم الدينية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي من خلال :
- الاطلاع علي كتب التربية الإسلامية في المرحلة الابتدائية .
- الاطلاع علي البحوث والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث.
- الاطلاع علي الأدبيات المتعلقة بمتغيرات البحث .
- تعرف آراء بعض المتخصصين في مجال التربية الإسلامية وطرق تدريسها.
- وعرض قائمة المفاهيم الدينية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي ،علي مجموعة من الخبراء والمتخصصين ؛ لتحديد صدقها، وأوزانها النسبية.

2- إعداد البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية في صورته الأولية في ضوء نموذج التصميم التعليمي ، ويشمل (الأسس، والأهداف، والمحتوى، وطرائق التدريس، والوسائل التعليمية، والأنشطة ، والتقويم) ودليل المعلم وكتاب التلميذ.
- عرض البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية على مجموعة من السادة المحكمين.
- تعديل البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية في صورته النهائية.

3- إعداد اختبار المفاهيم الدينية في ضوء قائمة المفاهيم الدينية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع .
- عرض اختبار المفاهيم الدينية على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في مجال المناهج وطرائق تدريس التربية الإسلامية ، وتعديله في ضوء آرائهم.
- إجراء التجربة الاستطلاعية لاختبار المفاهيم الدينية، على تلاميذ الصف الرابع الابتدائي وذلك لحساب زمن الاختبار، والصدق، ومعاملات السهولة والصعوبة، ومعاملات التمييز لمفرداته، والتأكد من ثباته، ومن ثم وضعه في صورته النهائية.
- تطبيق اختبار المفاهيم الدينية قبلياً؛ لقياس مدى تمكن تلاميذ الصف الرابع من المفاهيم الدينية.
- تحليل النتائج إحصائيا؛ لتحديد المتوافر من المفاهيم الدينية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ، والمهارات غير المتوافرة لتنميتها.
- تطبيق البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية على تلاميذ المجموعة البحثية ؛ للتحقق من فاعليته.
- تطبيق اختبار المفاهيم الدينية على التلاميذ تطبيقاً بعدياً.
- تحليل البيانات إحصائياً، واستخلاص النتائج.

4- إعداد مقياس دافعية التعلم لقياس فاعلية البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية في تنمية المفاهيم الدينية.
- عرض مقياس دافعية التعلم على مجموعة من السادة المحكمين المتخصصين في مجال المناهج وطرائق تدريس التربية الإسلامية ، وتعديله في ضوء آرائهم.
- تطبيق مقياس دافعية التعلم قبلياً ؛ لقياس مدى تمكن تلاميذ الصف الرابع الابتدائي من المفاهيم الدينية.
- تحليل النتائج إحصائياً.
- تطبيق مقياس دافعية التعلم بعدياً.
- تحليل البيانات إحصائياً، واستخلاص النتائج.
- تقديم التوصيات والمقترحات.

ثانياً : الإطار النظري والدراسات السابقة :

ويتضمن الحديث عن المحاور التالية : المحور الأول : المفاهيم الدينية ، المحور الثاني : دافعية التعلم ، المحور الثالث : التعلم النشط وعلاقته بمحفزات الألعاب الرقمية.

يهدف عرض الإطار النظري للبحث إلى تحديد المفاهيم الدينية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي ، وذلك من خلال تناول المحور الأول (المفاهيم الدينية ، أنواع المفاهيم الدينية)، والمحور الثاني (دافعية التعلم ، خصائص دافعية التعلم ، أنواع دوافع التعلم ، العوامل المؤثرة في قوة الدافعية للتعلم ، علاقة الدافعية بالتعلم ، العائد التربوي للدافعية في التعلم)

المحور الثالث (التعلم النشط وعلاقته بمحفزات الألعاب الرقمية، التعلم النشط ، أهمية التعلم النشط ، مبادئ التعلم النشط ، دور المعلم والمتعلم في التعلم النشط ، محفزات الألعاب الرقمية، أهمية محفزات الألعاب الرقمية، أهداف محفزات الألعاب الرقمية، مميزات محفزات الألعاب الرقمية ، مكونات محفزات الألعاب الرقمية، أنماط المتعلمين في محفزات الألعاب الرقمية ، علاقة التعلم النشط بمحفزات الألعاب الرقمية) وفيما يلي تفصيل ذلك :

المحور الأول : المفاهيم الدينية :

تهدف التربية الإسلامية إلى ترسيخ عقيدة التوحيد، والتخلق بأخلاق الإسلام الحميدة قولاً وفعلاً، فحين يشب الفرد على عقيدة التوحيد وخشية الله ﷻ والاستعانة به، تتولد فيه الملكة الفطرية التي تتقبل كل فضيلة وتبتعد عن كل رذيلة؛ حتى تُربي في نفسه الوازع الديني الذي يأمره وينهاه، فيصير الإقبال على فعل الخير عادة من عاداته.(محمود السلخى 2009م)

والتربية الإسلامية تملك العديد من السمات التي تميزها عن غيرها، مما أضفى على منهجها الشمول في جميع الجوانب التي يحتاجها الإنسان، وبما يتوافق مع الفطرة الإنسانية، فهى تربية ربانية، متكاملة، ودافعية، ومستمرة لا تنتهي بفترة زمنية معينة، وتمتد على طول حياة الإنسان فهي تربية من المهد إلى اللحد.(محمد جرادات ، سارة الشيخ 2017م)

ومن أهداف تدريس مادة التربية الإسلامية ،أنها منظومة متكاملة من نسق معرفي من المفاهيم التي ترتبط ببعضها في تآزر يقوم على التطور الإسلامي لله ﷻ والإنسان والمجتمع، وهذه المنظومة تتحقق من خلال الكتاب المدرسي الخاص بالمادة، والذي يمثل ركنا من أركان العملية التعليمية.(نهاد العبيد 2009م، ص، حنان الحسيني 2019م)

كما أن تدريس مادة التربية الإسلامية في المرحلة الابتدائية تهدف إلي تعريف : (وزارة التربية والتعليم 2023م، حنان العناني 2021م)

- بأحكام العبادات المناسبة لهم لأركان الإسلام الخمس وإدراك الحكمة من تشريعها.

- بعض القيم الدينية الإسلامية.
- بعض الأنبياء وحياة الصحابة والتابعين والاقتداء بهم.
- تدريبهم على أداء العبادات على الوجه المشروع.
- معرفة جزاء حسن الاتباع وتطبيق أوامر الله ، وتسهيل عملية التعلم.

ودراسة المفاهيم الدينية أخذت اهتماما كبيرا من جهد التربويين لفاعليتها في تقديم المعارف بشكل منظم وفعال؛ حيث تُعد أحد المكونات الأساسية لمحتوى أي مادة دراسية، ومنها مفاهيم التربية الدينية الإسلامية والتي تحدد علاقة التلميذ بربه ومع الناس ، لذا كان لزاماً الاهتمام بالمفاهيم بصورة تساعد على اكتساب التلاميذ لها والحفاظ عليها من أي تحريف . (نهاد العبيد 2009م)

وتكمن أهمية المفاهيم الدينية للتلاميذ في المرحلة الابتدائية في : (رجا الحجلي 2014م ، بلقيس داغستاني 2018م)

- نمو المفاهيم الدينية بصورة صحيحة، كما تُسهم في تعزيز قدرات الفرد الذاتية.
- تزيد من معدل تكيفه مع المجتمع، إضافة إلى تنمية الضمير الديني منذ وقت مبكر.
- تنقية المفاهيم الخاطئة المكتسبة من المجتمع وتصحيحها.
- تساعد في عملية التعلم وتجعلها أكثر سهولة.
- تُسهم في بناء منهج مدرسي متتابع ومترابط للمراحل القادمة.
- تُسهم في تحديد الدور الاجتماعي للفرد في مجتمعه.

وتتسم المفاهيم الدينية كغيرها من المفاهيم بالنمو والتطور، فهي ليست قالباً جامداً، بل هي كالكائن الحي ينمو بنمو خبراته، فتنمو وتتطور بازدياد الخبرة والنمو العقلي للفرد، ويمر المفهوم خلال عملية إنمائه بأربع مراحل حددها بياجيه كالتالي :

- المرحلة الحسية الحركية : وتبدأ من الولادة وتستمر حتى السنة الثانية، وفيها يقوم الطفل ببعض الأنشطة التي يميز فيها الأشياء من خلال اختلاف استجابته.
- مرحلة ما قبل العمليات : وهي المرحلة التي تسبق تكوين المفاهيم وتبدأ من سن الثانية وحتي سن السابعة، ويتسم تفكير الطفل خلالها بالاستقرائية أو الاستنباطية، دون أن يستخدم الطفل الألفاظ للتعبير عن الأشياء.
- مرحلة العمليات المادية : وتسمى مرحلة المفاهيم الحسية، وتبدأ من سن السابعة وحتي الثانية عشر، وفيها يُدرك التلميذ المفاهيم الحسية كالآذان والصلاة والصوم.
- مرحلة العمليات المجردة : وتبدأ من سن الثانية عشر وتتسم هذه المرحلة بإدراك المفاهيم المجردة كالغيبيات. (رءوف الصالحين 2006م، ص32)

العوامل التي تؤثر في تعلم المفاهيم الدينية :(رءوف الصالحين 2006م)

يتأثر تعلم المفاهيم الدينية بأربعة عوامل هي :

- طبيعة المفهوم الديني المراد اكتسابه للتلاميذ.
- أمثلة المفهوم المراد توضيحه للتلاميذ (ايجابية- سلبية).

- أهمية الخبرات السابقة لدى المتعلم.
- المرحلة العمرية التي يوجد فيها المتعلم.

أسباب ضعف التلاميذ في المفاهيم الدينية : (محمد عطيتو، عبدالرازق محمود 2009م، ص83)

- تفاوت المفاهيم في درجة تعقيدها ، لذا يجب مراعاة هذه المستويات المختلفة بما يناسب عمر التلميذ.
- صعوبة تعلم المفاهيم السابقة واللازمة لتعلم المفاهيم الجديدة وتنميتها.
- التركيز على جوانب الحفظ دون الاهتمام بالتوظيف والتطبيق في الحياة الواقعية.

ومما سبق ترى الباحثة أهمية تنمية المفاهيم الدينية الإسلامية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، وذلك يتطلب استخدام طرق ووسائل وأساليب حديثة لتحقيق هذه الأهمية.

ويشير(عبد المجيد النشواتي 2003م) إلى أن نمو المفاهيم عند المتعلم هو أساس المعرفة، والأداة التي تكسبه المعارف والخبرات وتعمل على تشكيل القاعدة السلوكية المعرفية الأكثر تعقيداً لدى المتعلم كالمبادئ والتعميمات وحل المشكلات والتي عن طريقها يمكن اكتساب المعرفة الانسانية المتزايدة والمستمرة.

وأكدت التربية العلمية منذ القدم على ضرورة تعلم المفاهيم وتوجيه طرق تعلمها الوجهة الصحيحة، وأصبح اكتساب الطلبة للمفاهيم هدفاً رئيساً وضعه التربويون ومصممو المناهج نصب أعينهم. (مصطفى نوري2014م)

وأن اكتساب المفاهيم وتنميتها لدى التلاميذ أحد أهداف تدريس التربية الإسلامية في جميع مراحل التعليم المختلفة، كما يعتبر من أساسيات العلم والمعرفة التي تفيد في فهم هيكله العام، وفي انتقال أثر التعلم، فإن تكوين المفاهيم أو تهذيبها لدى التلاميذ على اختلاف مستوياتهم التعليمية، يتطلب أسلوباً تدريسياً مناسباً يتضمن سلامة تكوين المفاهيم العلمية وبقائها والاحتفاظ بها. (النجدي وعبد الهادي وراشد 2003م)

أنواع المفاهيم الدينية :(جابر قميحة 1984م ، وحيد حافظ 2019م ، سعيد مسعود2020م)

للمفاهيم الدينية عدة أنواع، متمثلة في :

- المفاهيم الإيجابية : وهي القيم التي كُلف المسلم بالتحلي بها مثل : الصدق، الأمانة، الرحمة، الكرم، حسن الخلق، حسن الجوار، آداب المسجد، آداب الطعام ، وغيرها.
- المفاهيم السلبية أو قيم التخلي : وتتجلى في هجر ما نهى الله عنه من شرور وموبقات مثل : الكذب ، الخيانة، القسوة، البخل، وغيرها.

ومن خلال الأدبيات السابقة يمكن القول بأن هناك أنواعاً من المفاهيم الدينية ومنها :

أولاً: المفاهيم الدينية المرتبطة بالعقائد، وتشمل:

- التدبر والتفكير : ويشمل : (التدبر في النفس، التدبر في الآيات القرآنية، التدبر في خلق السموات والأرض، التدبر في اختلاف الليل والنهار).

- الايمان : ويشمل : (الايمان بالله ، الايمان بالملائكة، الايمان بالكتب السماوية، الايمان بالرسل، الايمان باليوم الآخر، الايمان بالقدر).
- الأمور الخارقة للعادة : وتشمل : (المعجزة، الكرامة، الإهانة ، المعونة، الإرهاص، الاستدراج).
- الثواب والعقاب : ويشمل : (الجنة ، النار، الحسنات، السيئات).

ثانياً: المفاهيم الدينية المرتبطة بالعبادات ، وتشمل :

الصلاة : وتشمل (الصلوات المفروضة، صلاة الجمعة، صلاة العيدين، صلاة الجنازة، صلاة الاستخارة).

الزكاة : وتشمل : (زكاة المال، زكاة الفطر، زكاة الذهب والفضة، زكاة الزروع والثمار)

الصيام : وتشمل : (صوم رمضان، صوم التطوع، الصوم المكروه، الصوم المحرم).

الحج : ويشمل (حج التمتع، الحج المقرن، الحج المفرد).

ثالثاً : المفاهيم الدينية المرتبطة بالمعاملات ، وتشمل :

التثبت من الأخبار: وتشمل : (عدم التسرع في الحكم، الخبر الصادق، الشائعة).

حق المسلم على أخيه : ويشمل : (تشميت العاطس، عدم التنابز بالألقاب، عدم السخرية من الآخرين، عيادة المريض، إجابة الدعوة).

الأمانة : وتشمل : (الأمانة في العبادة، الأمانة في العمل، الأمانة في حفظ الأسرار، الأمانة في الودائع).

الصدق : ويشمل : (الصدق في القول، الصدق في النية، الصدق في الوعد، الصدق في العمل).

التسامح : ويشمل : (التسامح الاجتماعي، التسامح الديني، التسامح السياسي).

الرحمة : وتشمل : (الرحمة بالصغير، الرحمة باليتيم، الرحمة بالفقير، الرحمة بالجاهل، الرحمة بالحيوان).

رابعاً : المفاهيم المرتبطة بالآداب العامة، وتشمل :

- آداب الطريق : وتشمل : (غض البصر، كف الأذى، رد السلام، الأمر بالمعروف، النهي عن المنكر).
- آداب المجالس : وتشمل : (التفسح في المجالس ، احترام الكبير ، وتوقيره ، التحدث بالخير أو الصمت، الانصراف من المجلس في وقت مناسب).
- آداب التحية والسلام : وتشمل : (البدء بتحية الإسلام ، رد التحية، أحوال التحية والسلام).
- آداب الزيارة : وتشمل : (الاستئذان قبل الدخول ، إلقاء تحية الإسلام، الرجوع في حالة عدم الإذن بالدخول، الأوقات المنهى عنها في الزيارة)

وهناك عدة أساليب لتنمية المفاهيم الدينية لتلاميذ المرحلة الابتدائية : (عبد المطلب القريطي 2014م ، بلقيس داغستاني 2018م ، محمد قاسم ، محمود عبد الرازق 2018م)

- **التذكير والتواصي :** يتم استخدامه تدريجياً مع الأطفال مع مراعاة المرحلة العمرية والتطور الأخلاقي والعقلي.
- **الترغيب والترهيب :** فهو أسلوب يصلح لتربية العواطف وشحذها ، ويحتاج للإقناع وبراهين فيستخدم مع استراتيجية الحوار والمناقشة، مع ضرورة مراعاة اختيار الزمان والمكان المناسبين للتوجيه، إضافة لتوظيف المواقف المختلفة والأحداث المناسبة لترسيخ المفهوم حتى يبقى لمدى زمني طويل.
- **التربية بالأحداث والمواقف :** ويتفق هذا الأسلوب مع أسلوب الترغيب والترهيب في ضرورة اختيار الوقت المناسب وتوظيف المواقف.
- **التقليد :** ذكر بياجيه أن تقليد سلوك المحيطين من الوالدين وغيرهم ، ويمثل الأساس لتطور وترسيخ المفاهيم .
- **النمذجة :** أي أن الطفل يلاحظ أولاً ثم يأتي بالسلوك المرغوب ، وتعني وجود نموذج سلوكي يقوم بمحاكاته.
- **التشجيع الايجابي :** ويؤثر على مهارات الإنجاز، ويرفع من مفهوم الذات لديهم، وتثير دافعيتهم للتعلم في جو مرح ذو خبرات سارة.
- **التفاعل مع البيئة :** هناك علاقة طردية موجبة بين البيئة الثرية بالمحفزات التي تشجع على التعلم واكتساب الخبرات، مع سهولة اكتساب المفاهيم واستمراريتها.
- **التجريب :** يبقى أثر التعلم لمدة زمنية أطول، إذا تم في جو يشجع على التجريب ويوفر لهم فرص الاستكشاف.
- **التساؤل :** واحد من أهم أبواب المعرفة التي يفضلها التلاميذ، وعلى المعلمات الإجابة عن تساؤلاتهم إجابات صحيحة دون ضجر.
- **اللعب :** هو أحد حاجات التلاميذ ، ويمثل وسيطاً تعليمياً ذو أهمية قصوى في تشكيل شخصية التلميذ ومعارفه.
- **التكرار والإعادة :** العلاقة بين تكرار الموقف وترسيخ المفهوم علاقة طردية موجبة، فالتلاميذ يحبون التكرار ، وعلى المعلمة إعادة وتكرار الموقف التعليمي بين المثير والاستجابة حتى يقوي الارتباط في ذهن التلميذ.
- **التعلم بالحواس :** الحواس تساعد في تشكيل الصور الذهنية من خلال احتكاك الفرد بالبيئة المحيطة به، وتشير نتائج الدراسات أن 98% من المعرفة تُكتسب بواسطة السمع والبصر، وأن مدة الاحتفاظ بالمعلومات تزيد بنسبة أكثر من 50% عند استخدام الصوت والصورة.
- **الأناشيد :** وهى من الأنشطة المفضلة والتي تعزز التعلم وتسهم في تركيز المفاهيم في أذهانهم.

المحور الثاني : دافعية التعلم :

هناك عدة تعريفات بالدافعية حيث عرفها كلا من (تلوي وبوقريرس 2007م، عمر بدر 1998م) بأنها :

- حالة داخلية تحث المتعلم للسعي بأية وسيلة يمتلكها من أدوات والمواد بغية تحقيق التكيف والسعادة وتجنب الوقوع في الفشل.
- هي ذلك المفهوم الافتراضي المستعمل لوصف القوى الداخلية أو الخارجية التي تعمل على إطلاق وتوجيه وتحديد شدة وديمومة السلوك.
- حالة استثارة داخلية تحرك المتعلم لاستغلال أقصى طاقاته في أي موقف تعليمي يشترك فيه، ويهدف إلى إشباع دوافعه للمعرفة وصيانة تحقيق الذات.
- هي الرغبة في النجاح عن طريق التجربة والاستكشاف.
- مفهوم نظري يستخدم لتفسير المبادرة والمثابرة، وبخاصة السلوك الموجه نحو هدف وفي نطاق الدراسة ، ويستخدم مفهوم الدافعية لتفسير الدرجة التي يقوم عندها التلاميذ باستثمار انتباههم ومجهودهم في الموقف الصفي.

تقوم الدافعية بدور مهم في تحفيز التلاميذ على بدء أنشطة التعلم، وهي تمثل الشرارة التي تثير فضولهم ورغبتهم في اكتساب المعرفة والمهارات، وهي دوراً حيوياً في تشكيل مشاركة التلاميذ ومثابرتهم ونجاحهم الشامل في عملية التعلم ، وهي تشمل مجموعة من العوامل الداخلية، مثل الدافع الجوهري، والكفاءة الذاتية ، وتوجيه الهدف، والتي بدورها تدفع الأفراد إلى بدء أنشطة التعلم والحفاظ عليها. (سماهر القرني ، أماني عمران 2021م)

والدافعية للتعلم هي حالة داخلية وخارجية للمتعلم، التي تحرك سلوكه وأداءه وتعمل على استمراره وتوجهه نحو الهدف أو الغاية هذا من الناحية السلوكية، أما من الناحية المعرفية فهي حالة داخلية تحرك أفكار ومعارف المتعلم وبنائه المعرفي ووعيه وانتباهه، حيث تلح عليه على مواصلة واستمرار الأداء للوصول إلى حالة التوازن المعرفي والنفسي، وأما من الناحية الإنسانية فهي حالة استثارة تحرك المتعلم لاستغلال أقصى طاقته في أي موقف تعليمي بهدف إشباع رغباته وتحقيق ذاته.(شيماء رمضان 2023م ، ص486)

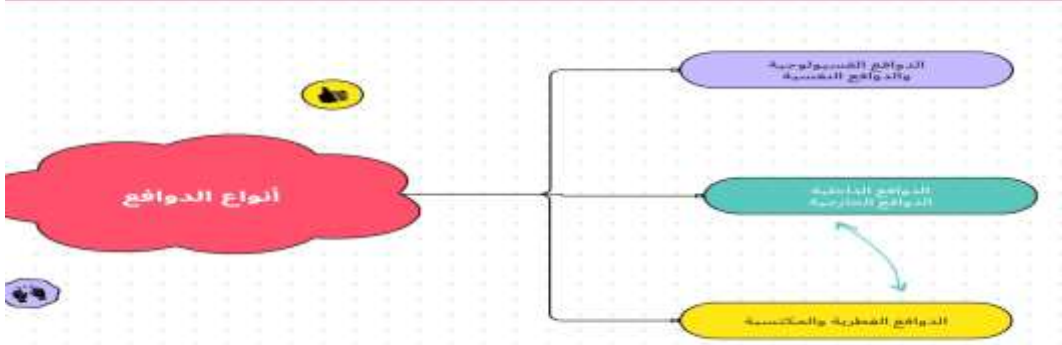
خصائص دافعية التعلم :

أشار محمد محمود (2009م) : أن الدافعية تتصف بعدة خصائص من أبرزها :

- عملية عقلية غير معرفية.
- عملية افتراضية وليست فرضية (أو تخمينية).
- عملية إجرائية، أي أنها قابلة للقياس والتجريب بأساليب وأدوات مختلفة فطرية، ومتعلمة، شعورية (واعية)، ولا شعورية (لا واعية).

- ثنائية العوامل : أي ناتجة عن التفاعل بين عوامل داخلية أو ذاتية (فسيولوجية ونفسية) من جهة وعوامل خارجية أو موضوعية (مادية واجتماعية) معاً من جهة أخرى.
- تفسير السلوك وليس وصفه : يؤدي الدافع الواحد إلي أكثر من شكل من أشكال السلوك تختلف باختلاف الأفراد، فالحاجة إلى الأمن مثلا قد تدفع شخص ما إلى جمع الثروة وشخص ثاني إلى الانتماء إلى جمعه، وشخص ثالث إلى الابتعاد عن الناس واعتزالهم يؤدي الدافع إلى ضروب مختلفة من السلوك لدى الفرد نفسه، وذلك تبعاً لوجهة نظره وإدراكه للموقف الخارجي.

أنواع دوافع التعلم :



شكل (2) أنواع الدوافع

أشار صالح أبو جادو (2005م) إلى أن الاهتمام بموضوع الدوافع بدأ منذ زمن بعيد نظراً للأهمية التي يحظى بها هذا الموضوع وأثره الكبير على مختلف جوانب السلوك الإنساني، وهناك العديد من أنواع الدوافع منها الدوافع الفسيولوجية والدوافع النفسية، وتسمى الدوافع الفسيولوجية المنشأ بالدوافع الأولية، وهي تلك الدوافع التي تعرف لها أسس فسيولوجية واضحة، تنشأ من حاجات الجسم الخاصة بالوظائف العضوية والفسيولوجية كالحاجة إلى الماء والطعام والجنس، أما الدوافع النفسية فتسمى بالدوافع الثانوية، وهى تلك الدوافع التي لا يعرف لها أسس فسيولوجية واضحة كالتملك والتفوق والسيطرة والفضول والإنجاز، وبالنسبة للإنسان فإن الدوافع الأولية أقل أثرا في حياته، ويتوقف ذلك إلى حد بعيد على درجة إشباعها، أما الظروف العادية فتبدو الدوافع الثانوية أكبر أثر.

العوامل المؤثرة في قوة الدافعية للتعلم :

تعتبر الدافعية للتعلم هي حصيلة لعدة عوامل متداخلة ومتفاعلة تتوقف عليها قوة الدافعية للإنجاز من أهمها :(محمد عبد العال 2000م ، سامي ملحم 2008م ، محمد مقداد 2010م)

- العوامل الاجتماعية : تعتبر الدافعية للتعلم من الدوافع المكتسبة، فالجو الأسري السائد يلعب دوراً هاماً في نمو هذا الدافع أو انخفاضه.

- العوامل الشخصية : ومن أهم هذه العوامل مفهوم الذات وهو الصورة التي يعرفها الشخص عن نفسه من نظرته لنفسه ومن خلال تعامله مع الآخرين ومن نظرة الناس إليه بحيث تؤثر بشكل كبير على المجهود الذي يبذله للتعليم.

وتسعى الدافعية إلى تحقيق عدد من الوظائف منها :

- الدافعية تستثير السلوك : فالدافعية هي التي تحث الفرد على القيام بسلوك معين، مع أنها قد لا تكون السبب في حدوث ذلك السلوك.
- الدافعية تؤثر في نوعية التوقعات التي يحملها التلاميذ تبعاً لأفعالهم ونشاطاتهم، وبالتالي فإنها تؤثر في مستويات الطموح التي يتميز بها كل واحد منهم.
- الدافعية تؤثر في توجيه سلوكنا نحو المعلومات المهمة التي يتوجب علينا الاهتمام بها ومعالجتها.

كما أكد مصطفى القمش (2007م) أن لدافعية التعلم أثار مؤثرة في صدور قوتها اتجاه التعلم وتتمثل هذه النقاط كالتالي :

- توطيد علاقات المتعلمين بعضهم مع بعض.
- تنظيم المعلم للخبرات التي تعد للمتعلمين.
- مناسبة الهدف لمستوى المتعلمين.
- استخدام التعزيز والثواب، للإسهام في النشاط الموجه.
- عدم المبالغة أو الإفراط في استخدام التعزيزات أو المكافآت.
- الاعتمام بدور البيئة الصفية المادية : كالحرارة والمقاعد والإضاءة.

علاقة الدافعية بالتعلم :

الدافع هو حالة لدى الفرد تستثير سلوكه وتعمل على استمراره وتوجيهه نحو تحقيق هدف معين، وتحتل الدوافع بهذا المعنى منزلة خاصة في سيكولوجية التعلم والتعليم، ولقد شغل العلماء بمسألة العلاقة بين الدوافع والتعلم، فجميع نظريات التعلم والتعليم أكدت على نحو أو آخر دور الدوافع في التعلم، ولقد أجريت تجارب عديدة حول هذا الموضوع بالنسبة لعدد من الدوافع المختلفة على كثير من الحيوانات والأطفال والكبار، وأكدت بأن التعلم يصل إلى أقصى درجات الكفاية حين تكون الدوافع بدرجات متوسطة.(فؤاد أبو حطب، آمال صادق 2013م)

فتحفيز الطلبة مثلاً هو بمثابة إقناعهم لأن يقوموا بعمل ما يساعدهم على التعلم سواء كان ذلك قراءة واجبات محددة من الكتاب المقرر أو حل تدريبات ، ليس بقصد الحصول على العلامات أو لأنها مطلوبة منهم ضمن متطلبات المقرر والتحفيز من هذا المنظور يعني دفعهم تلقائياً للقيام بمهام الأشياء ، فإن التحفيز قد يعني جعل الطلبة يستمتعون بعملية التعلم. (عبد الرحمن عدس 2005م)

العائد التربوي للدافعية في التعلم :

وأوضح قاسم النعواشي (2007م) أن الدافعية للتعلم تخدم عمليات التعلم والتعليم بتحقيق الفوائد التالية :

- إطلاق الطاقات الكامنة لدى الفرد واستثارة نشاطه وحفزه على الإقبال على التعلم برغبة واهتمام شديدين، ويتحقق ذلك عندما تتفاعل جميع الدوافع الداخلية والخارجية معا.
- تعمل على إثارة وجذب انتباه سلوك المتعلمين وتركيزهم على موضوع التعلم مع الحفاظ على هذا الانتباه ريثما يتحقق الهدف أو تعلم الخبرة التي يسعى المتعلمين إليها.
- تعمل على طبيعة عمل المعلم وعلى تهيئة التعلم المثير.
- الدوافع الكثيرة تعمل على نمو ميول ودوافع المتعلمين.

ويتضح مما سبق أن الدافعية في التعلم تتطلب شرط هو : لا وجود تعلم بدون دافع ، ولا تعلم بدون هدف ، من هنا يجب على المعلم أن يعمل على استثارة دوافع المتعلمين ؛ بأن يوفر لهم في الدروس المختلفة خبرات تثير دوافعهم الحالية وتشبع حاجاتهم ورغباتهم، إذن ففي عملية التعلم تهمنا الدوافع المكتسبة لا الفطرية، وذلك لأن الدوافع المكتسبة هي نتيجة تعامل الفرد مع بيئته، ويتضح أهمية استخدام محفزات الألعاب الرقمية ودورها في تنمية دافعية التعلم.

المحور الثالث : التعلم النشط وعلاقته بمحفزات الألعاب الرقمية

أولاً: التعلم النشط :

عرفته (زبيدة القرني 2013م) بأنه : التعلم الذي يجعل المتعلم عضواً فاعلاً ومشاركاً في عملية التعلم، مسئولاً عن تعلمه، وعن تحقيق أهداف التعليم، ويتعلم بالممارسة وعن طريق البحث والاكتشاف، ويشارك في اتخاذ القرارات المرتبطة بتعلمه، ويشارك في متابعة تقدمه الدراسي، وفي تقييم إنجازاته، ويكون فيه المعلم موجهاً ومرشداً وميسراً لعملية التعلم.

كما عرفته (Al –Azawi, et al 2016) أنه مجموعة عمليات تحدث داخل المتعلم وتتحدد بناء على رغبته الذاتية وتنشيط هذه العمليات عن طريق المثيرات والحوافز التي تتوفر في البيئة المحيطة بالتعلم.

وعرفه جونسون (Johnson,D.2018) بأنه : الأنشطة التدريسية التي تشغل التلاميذ في فعل الأشياء والتفكير فيما يعرفونه وتشمل الإثارة في العملية التعليمية.

وعرفته رابطة الجامعات الأوروبية (Christersson,C,et al,2019) بأنه : منهجية للتعلم تقوم على أن المتعلم هو محور العملية التعليمية، ويركز على بناء المهارات الذاتية عند المتعلمين، ويعد المعلم ميسراً للتعلم.

ومما سبق يتضح أن التعلم النشط يعتمد على إيجابية التلميذ، واعتماده على ذاته في الحصول على المعلومات وتنمية المهارات ، ومن ثم يكون التعلم ذي معنى وممتع.

كما يعتمد التعلم النشط على ذكاء التلاميذ ومعرفتهم السابقة ، وتزويد التلاميذ بوسائل متعددة تساعدهم على الانخراط في عملية التعلم، وزيادة دافعية التلميذ من خلال استثمار

الخبرات الذاتية، وتعزيز التغذية الراجعة ، وكلما كان التلميذ مبتهجاً أثناء التعلم كلما زادت دافعيته للتعلم.

أهمية التعلم النشط :

والتعلم النشط له أهمية كبرى في العملية التعليمية؛ حيث يمر التلميذ بمجموعة من الإجراءات والخطوات والأنشطة المتتابعة والمتناسقة فيما بينها، وقد أشار كل من (فوزى الشربيني ، عفت الطناوي 2011، إيمان محمد 2017م ، لمياء خيري 2018م) أن للتعلم النشط أهمية كبرى في العملية التعليمية تتمثل في أنه :

- ينقل بؤرة التعلم من المعلم إلى التلميذ الذي يقوم باكتساب المعرفة بنفسه، مما يعمل على تغيير صورة المعلم بأنه المصدر الوحيد للمعرفة.
- يؤدي إلى إشباع الميول والاهتمامات والحاجات ويراعي الاستعدادات والقدرات.
- يزيد من دافعية التلاميذ للتعلم من خلال ما يقوم به من دور في استثارة اهتمامهم نحو التعلم.
- يزيد من اندماج وانخراط التلاميذ ويجعل للتعلم بهجة ومتعة.
- يحصل التلاميذ خلاله على تعزيزات كافية حول فهمهم للمعارف.
- يعزز الثقة بالنفس والاعتماد على الذات لدى التلاميذ، وتنمية مهاراته في التعبير عن ذاته.
- من خلال الدافع يتم تحفيز التلميذ للتعلم وبالتالي يحقق الأهداف المنشودة.
- يساعد التلاميذ على بناء مفاهيم جديدة بناء على المعرفة السابقة، ويتمتع التلاميذ بتحفيز تعلمهم بشكل مستمر.

مبادئ التعلم النشط :

يعتمد التعلم النشط على مجموعة من المبادئ من أهمها :

(Walsh, A 2010, Monk.J 2011, Christersson2019, Marinensi 2020 , Murillo-Zumorano2021,Sco,K,2021, Ayu,M 2022)

- التلاميذ يتعلمون أكثر ويحتفظوا بالمعلومات إذا تم دمجهم بنشاط في عملية التعلم.
- تحقيق أهداف التنمية المستدامة.
- ربط التلاميذ المعلومات الجديدة بالمعلومات التي يعرفونها بالفعل.
- تزويد التلاميذ بتغذية راجعة ، مما يساعدهم في فهم طبيعة معارفهم وتقويمها، فيمكن دمج التغذية الراجعة في النشاط ويمكن تقديمها في مرحلة تصحيح أي أخطاء.
- تحفيز ودمج التلاميذ سواء بتقديم مكافآت ومحفزات أو المدح.
- تدرج مهام التعلم من السهل إلى الصعب وتوافر عنصر التحدي ، مما يمكنهم من مراقبة تقدمهم والتحقق من فهمهم لما يفعلونه.
- تشجيع التلاميذ على التفاعل والتعاون بين المعلم والمتعلم، والمعلم دوره موجه ومرشد في العملية التعليمية ، ويقدم التغذية الراجعة.

دور المعلم والمتعلم في التعلم النشط :

أ- أدوار المعلم : تتمثل أدوار المعلم فيما يلي : (علي مدكور 2008م، مروة عدنان 2012م ، أحمد أبو ضيف2022م، شيماء رمضان 2023م)

- اختيار الموضوعات المناسبة لتلاميذ المرحلة الابتدائية ، من حيث نموهم العقلي وخبراتهم السابقة.
- توفير الأنشطة التعليمية وتغيير الأساليب التدريسية بما يلبي حاجات المتعلمين ويراعي الفروق الفردية.
- اختيار استراتيجيات التعلم النشط المناسبة للمرحلة التعليمية، بحيث يكون دور المعلم فيها ميسر وموجه ومنسق لأنشطة التعلم ، مع مراعاة الفروق الفردية.
- توجيه الأوامر اللفظية، مثل : أرجو الانتباه، اعتدلوا في جلستكم، يرجى عدم التكلم مع صديقك.
- تشجيع التلاميذ على طرح أسئلتهم دون خوف أو خجل.
- اختيار استراتيجيات التعلم النشط المناسبة للمادة الدراسية والمرحلة التعليمية ، بحيث يكون دور المعلم فيها الميسر والموجه والمنسق لأنشطة التعلم.

ب- **أدوار المتعلم :** حدد (أحمد أبو ضيف 2022م ، شيماء رمضان 2023م) دور المتعلم في التعلم النشط فيما يلي :

- المشاركة الفاعلة من خلال الحوار والمناقشة وإبداء الرأي.
- تعاون التلاميذ مع بعضهم بعضاً وتبادل الآراء فيما بينهم.
- القدرة على التعلم كفرد ، أو داخل المجموعة أو الفريق.
- استخدام المستحدثات التكنولوجية.
- تنفيذ الأنشطة وتوظيف المهارات التي اكتسبها في مواقف حياتية جديدة.
- تقبل التلميذ للنصائح والاقتراحات من المعلمين والمهتمين على أساس من المودة.

ومما سبق ترى الباحثة أن التعلم النشط يجل دور التلميذ حيث يجب أن يمتلك الاستعداد والدافعية للتعلم، واستخدام المصادر المختلفة، لتحقيق الأهداف المرجوة من العملية التعليمية.

ثانياً : محفزات الألعاب الرقمية:

ويمكن تناول ذلك تفصيلا فيما يلي :

عرفها كيروز وسبيتر (Queiroz & Spiz2016) بأنها : سلسلة من مبادئ التصميم والعمليات والنظم القائمة على استخدام عناصر الألعاب وتطبيقها في الأنشطة التشاركية الجماعية التي يتم من خلالها تقسيم أدوار المتعلمين لتحسين نواتج التعلم.

ويرى كوكاكوين وأوذاميل (Kocakoyun & Ozdamli,2018) أن محفزات الألعاب الرقمية : عملية تضمين المستخدمين في اللعبة، وجعل مكونات اللعبة أكثر متعة من خلال أنشطة غير اللعب سعياً لتغيير سلوكياتهم، وتحفيزهم للدراسة، وتحقيق نتائج إيجابية، فضلاً عن أنها تحقق قدراً من تكيف التلاميذ مع السلوكيات الجديدة.

وأشار ساجا وزملاؤه (Saggah & et.al 2018) إلى أنها : تطبيق آليات وتقنيات اللعبة من مبادئ وأفكار لتحفيز المتعلمين والتأثير على سلوكهم للمشاركة في مهام التعلم والمشاركة في تحمل أعباء الأنشطة الدراسية ومسؤولية التعلم لتحقيق النتائج التعليمية المطلوبة.

وتستند محفزات الألعاب الرقمية إلى نظرية الدافع (Motivation theory) ؛حيث يُعد الدافع من أهم العوامل التي يمكن أن تؤثر على نجاح محفزات الألعاب الرقمية ويمكن تعريفها على أنها العملية التي تبدأ وتحافظ على السلوك وتوجهه نحو الهدف ، ويشمل تلك القوى البيولوجية والوجدانية والاجتماعية والمعرفية التي تنشط السلوك، وتوجهه، وتنقسم الدوافع إلى : دوافع داخلية ، ودوافع خارجية ، والدوافع الخارجية : هي الدوافع التي تنشأ من خارج الفرد ؛ وغالباً ما يعتمد علي المكافئات، والجوائز أو الثناء، والدوافع الداخلية : هي الدوافع التي تنشأ من داخل الفرد؛ مثل محاولة حل لغز، لإرضاء الذات، ويعتمد الدافع الداخلي على الرغبة في الاندماج في نشاط محدد، دون أي عوامل خارجية، لأن النشاط المحدد مثير للشغف أو ممتع بطبيعته، ومن ثم فإن الدافع الداخلي مهم للغاية.

وفي محفزات الألعاب الرقمية يتم الجمع بين كل من الدوافع الداخلية والخارجية، مما يضمن مشاركة المتعلم واندماجه على المدى الطويل، وتتمثل الدوافع الخارجية في استخدام عناصر اللعبة (كالنقاط ، الشارات، المستويات ، ...) من أجل زيادة مشاركة المتعلم وتحفيزه، أما الأخرى الداخلية ، فيمثلها ما يحتاج إليه معظم الناس من مشاعر؛ مثل الشهرة، وتقدير الآخرين، ولتحقيق ذلك ؛ فإنهم في حاجة إلى الاندماج في أنشطة معينة، والاستمتاع بمهام شاقة. (Kocakoyun & Ozdamli,2018)

وتتفق محفزات الألعاب الرقمية مع مبادئ نظرية التدفق (Flow Theory) التي تستند إلى متغيرين يتمثلان في (الصعوبة أو التحدي، وقدرة اللاعب) ، حيث يعتمد التدفق على فكرة اندماج التلميذ وفق قواعد معينة في نشاط يتسم بالتحدي لأنه ليس سهلاً، وليس صعباً، ويتلقى التلميذ التغذية الراجعة المرتبطة بتقدمه بشكل منتظم عندئذ يستغرق في النشاط بما يمكنه من إثبات وجوده وتقدمه، واستمراره الايجابي، ولتحقيق ذلك ينبغي تواجد بعض العناصر التي تساعده على التدفق مثل عدم ترك الفرد غاضباً بشأن النتيجة القادمة، وتوظيف عنصر المفاجأة لبقاء تفاعل الفرد وتواصله، للحفاظ على التوازن بين قدرة الفرد والصعوبة مع تقديم المكافآت.(Mihaly 1997)

أهمية محفزات الألعاب الرقمية :

تعمل محفزات الألعاب الرقمية على تنشيط تفكير التلاميذ؛ لاستيعاب المفاهيم التعليمية ، كما تزيد من دافعية التلاميذ للتعلم وتحث على التعلم الذاتي، كما تعزز ما تعلمه التلاميذ وتمنحهم فرصة للمراجعة الهادفة.(عبد العزيز طلبة 2020م).

كما أكد كل من (كيروز وسبيتز Queiroz & Spitz 2016)، و(برنيفا Barneva 2017)، (تامر المغاوري، نور الهدى 2016م) على أن أهمية محفزات الألعاب الرقمية التي تتضح فيما يلي :

- تبسيط المعلومات ووضوحها وتقسيمها إلى مراحل فرعية من خلال توزيعها على مستويات تعليمية تتدرج من السهل إلى الصعب.
- زيادة دافعية التلاميذ نحو المشاركة في الأنشطة التعليمية من خلال النقاط والمكافآت والمستويات.
- دعم التلاميذ؛ بالتغذية الراجعة والمكافآت؛ من خلال دمج عناصر الألعاب (كالنقاط ، الشارات، قوائم المتصدرين..) مما يمكن التلاميذ من إكمال المهام ومن ثم الانخراط التام، والمشاركة الفاعلة في بيئة تعلم جاذبة وممتعة.
- إعطاء فرص للتلاميذ للتعبير عن أنفسهم من خلال تمييز أنفسهم بامتلاكهم شخصيات منفردة تساعد التلاميذ على خلق هويتهم الخاصة.
- إكساب التلاميذ الكفاءة من خلال إعطاؤه فرصة للمحاولة والتكرار أكثر من مرة؛ من خلال إتاحة الفرصة لتكرار التقييم، حتى الوصول لمستوى الرضا، والوصول إلى بيئة التعلم للإتقان، فعناصر الألعاب مثل : (النقاط أو الشارات، ...) تؤكد على المكافآت ، ولديها القدرة على المساهمة في توجيه التلاميذ نحو الهدف، وتحسين أدائهم وتكوين صورة إيجابية عن الذات.
- توفير عناصر تصميم للمهمات التعليمية؛ بما يسمح بتقديمها على شكل تحديات مناسبة المستويات للتلاميذ؛ ذات أهداف محددة، وواضحة، وقابلة للتنفيذ.
- تعلم التلاميذ الصبر والمثابرة للتوصل إلى النتائج المرجوة وتحقيق الأهداف المنشودة.
- توفير خبرات ممتعة في أثناء فعل التعلم؛ مما جعل عملية التعلم نشطة.
- استخدامها كأداة للتقويم التكويني؛ مما يدفع التلميذ إلى تغيير تفكيره أو سلوكه بهدف تحسين التعلم، فالتغذية الراجعة الفورية تعد عاملاً حاسماً لتحسين اكتساب المهارات فضلا عن تأثيرها على مستوى الإنجاز؛ إذ تتيح الفرصة للمتعلم لتتبع تقدمه؛ حيث تعلمه بمستواه من حيث عدد النقاط.
- تركيز انتباه المتعلمين نحو المحتوى التعليمي المقدم، ومن ثم تزيد من مشاركتهم بنجاح.
- منح التلاميذ طرقا لتقييم قدراتهم الذاتية؛ مما يتيح لهم رؤية الفشل بمثابة فرصاً لإحراز النجاح.

أهداف محفزات الألعاب الرقمية:

تهدف المحفزات الرقمية إلى زيادة دمج التلاميذ ودافعيتهم باستخدام عناصر الألعاب مثل (قوائم المتصدرين ، التغذية الراجعة، الشارات ، المستويات) مما يجعل التلاميذ يشعرون بمزيد من الامتلاك والتحكم، كما تعمل على إعطاء المعلمين أدوات أفضل لتوجيه ومكافأة التلاميذ، وإمكانية تحقيق التلاميذ لذاتهم مما يحقق الأهداف المنشودة.(شيماء رمضان 2023م، ص78)

كما يرى (عبد العزيز طلبة وآخرون 2020م) أن من أهداف محفزات الألعاب الرقمية ، أنها تمنح الفرصة للتلاميذ في عيش تجارب مهمة لها انعكاس على مدى حافزيتهم للتعلم، كما يزيد من اندماجهم وقدرتهم على العمل الجماعي والتحسين من سلوكياتهم الفردية.

فعلى المستوى المعرفي : يمكن لمحفزات الألعاب الرقمية أن تحسن المعارف والمهارات والقدرات الذهنية للتلميذ من خلال تقنيات اللعبة وموضوعها ومسارها.

وعلى المستوى الوجداني : فالإحساس الذي يواكب التلميذ من إحساس بالفخر عند الانتصار والروح الرياضية بين المتعلمين يزيد من ذكائهم العاطفي.

أما المستوى الاجتماعي : فتبادل الأدوار بين التلاميذ، يعالج المشاكل النفسية كالخجل والانطواء.

مميزات محفزات الألعاب الرقمية :

محفزات الألعاب الرقمية لها العديد من المميزات ؛ فهي تجذب انتباه التلاميذ وتحفزهم بشرط أن يسعوا لتحقيق هدف ما، وعندما يشعر المتعلمين بإيجابية عملية تعلمهم، ويعرفون أنهم سوف يكافئون بشكل ما على مجهودهم، يتحولون إلى مشاركون نشطون، وبذلك يكونوا قادرون على تسليم المعلومات إلى الذاكرة طويلة المدى أي أنه تسهم في إبقاء أثر التعلم؛ لأن المعرفة نفسها تم ربطها بخبرة منفصلة توفرها المحفزات الرقمية.(عبد العزيز طلبة 2020م، ص76)

محفزات الألعاب الرقمية تساعد على منح التلاميذ كامل الحرية في امتلاك تعلمهم، وتحفيزهم على التعلم الذاتي المستمر، ومنح فرصة التعلم باستخدام الشخصيات الافتراضية، توسيع عامش الحرية في الخطأ والمحاولة مرة أخرى دون أي انعكاسات سلبية، مضاعفة الفرص لزيادة المتعة والفرح، والتعلم بواسطة وسائل تعليمية مختلفة، وربط التعليم بالحياة الواقعية، توفير مجموعة مناسبة من المهام للتلاميذ، إلهام التلاميذ لاكتشاف دوافعهم الذاتية نحو التعلم.

كما أنها تسمح للتلاميذ بالتحسين الفوري للمفاهيم التي يجدون صعوبة في فهمها دون الحاجة إلى مناقشة موضوع مراراً وتكراراً، مما يؤدي إلى الاندماج في آليات الألعاب المختلفة (نقاط ، شارات، مستويات ، إلخ) ، كما تساعد هذه الآليات على زيادة افراز الهرمون المسئول عن السعادة (الدوبامين) مما يثري تجربة التعلم بأكملها.(زهور سليمان 2018م)

مكونات محفزات الألعاب الرقمية :

قسم (Bunchball,2012) محفزات الألعاب الرقمية إلى ثلاث مكونات وهي :

- **الآليات المحركة للعبة (ميكانيكا اللعب) Mechanics**

هي الإجراءات أو القرارات التي يتخذها مصمم اللعبة لتحديد الهدف والقواعد والإعدادات وأنماط التفاعل ، وحدود الموقف داخل اللعبة التي لا تتغير من لاعب لآخر وتظل ثابتة مع نفس اللاعب إذا حاول الدخول مرة أخرى للعبة، وقسمت الآليات المحركة للعبة إلى ثلاث وهي :

- الآليات السلوكية : تتركز حول النواحي السلوكية النفسية للاعب.
- آليات التغذية الراجعة : تظهر مستوى نجاح اللاعب في أدائه.
- آليات التقدم : تستخدم في بناء وتمديد تراكم المهارات ذات المعنى.

- **طبيعة التفاعل أثناء اللعب (ديناميكا اللعب) Dynamics**

أن طبيعة التفاعل تشكل أعلى مكون في اللعبة حيث أنها تختلف عن قواعد وقوانين اللعبة فهي تشكل الهيكل الضمني والعوامل المفاهيمية التي تشكل إطار اللعبة وتشتمل طبيعة التفاعل على الرغبات الإنسانية التالية :

- المكافأة : تأتي بعد حدوث عمل أو سلوك في التعامل مع محتوى اللعبة لتعزيز هذا السلوك وتتمثل في كسب النقاط أو الترقي أو شراء بضائع افتراضية.
- المكانة : من خلال الترقي والفوز على المنافسين لتحقق للمتعلم الشهرة والوجاهة الاجتماعية ولفت الانتباه من قبل الآخرين.
- الانجاز : تحقق الألعاب التحفيزية رغبات الإنجاز وتحقيق هدف لدى المتعلم من خلال التحدي لإنجاز المهام الصعبة داخل اللعبة والوصول لأعلى المستويات.
- التعبير عن الذات : ذلك من خلال تعبير المتعلمون عن استقلاليتهم وأصالتهم وأنهم متفردين ويقوى هذا الإحساس من خلال البضائع الافتراضية والصور الرمزية التي يفوزون بها.
- المنافسة : تزيد المنافسة من دافعية اللاعبين من خلال كسب الرضا بمقارنة أدائهم بالآخرين من خلال قوائم الشرف.
- الإيثار : من خلال إعطاء الهدايا للآخرين فهي أداة أساسية للاستمرار باللعبة.

- **جماليات اللعبة Aesthetics**

تعبر جماليات اللعبة عن الاستجابات المرغوبة ومظهر اللعبة حيث أكد روبسون وآخرون (Robson et al 2015) أن الاستجابات المرغوبة تتمثل بالأحاسيس التي يتم استثارتها داخل اللاعبين في ممارستهم للعبة وتتمثل في المرح والمصداقية والمفاجأة والرضا والسعادة والغيرة والفخر.

وأكد كيم ولي (Kim & Lee 2017) أن مظهر اللعبة يتمثل في الألوان والتنوع والأصالة والبهجة وفنون عرض مراحل اللعبة.

مما سبق يتضح أن ديناميكيات المحفزات الألعاب هي أساس العمليات التي تقود الأفعال وتولد مشاركة المتعلم في بيئة محفزات الألعاب الرقمية .

أنماط المتعلمين في محفزات الألعاب الرقمية :

وقد حدد ريتشارد بارتل (Richard Bartle 1996 ، Roehl,2013) أربعة أنواع من اللاعبين ، وهم : المنجز، والمستكشف، والاجتماعي، والمقاتل وفيما يلي توضيح ذلك :

- **التلميذ المستكشف : Explorer**

هو لاعب أو متعلم يحب التجول واكتشاف الأشياء التي في بيئته في عالم اللعبة، أما خارج عالم اللعبة فلديه رغبة قوية للتعلم، فالتلميذ المستكشف يحب التعرف على كيفية عمل الأشياء، ولا ييأس من تكرار المهام بشرط اكتشاف أسرار جديدة، يحفزه الفضول، لا يهتم بالنقاط والأوسمة، ولا يتباهى أمام الآخرين، ومن أمثلة الألعاب التي يفضلها التلميذ المستكشف (لعبة سوبر ماريو).

- **التلميذ المنجز : Achiever** هو لاعب أو متعلم يفضل اكتساب النقاط والأوسمة، ويتباهى بها أمام الآخرين فيطلق عليه لقب (الديناري)، حيث يسعى إلى تحقيق أكبر عدد من المكافآت والجوائز، فلا يستطيع الخروج من اللعبة إلا بعد الوصول إلى نهايتها في أسرع وقت.

التقنيات التي تلائم هذه الفئة (الأوسمة والنقاط)، ويشكل التلميذ المنجز 100% من اللاعبين/ التلاميذ.

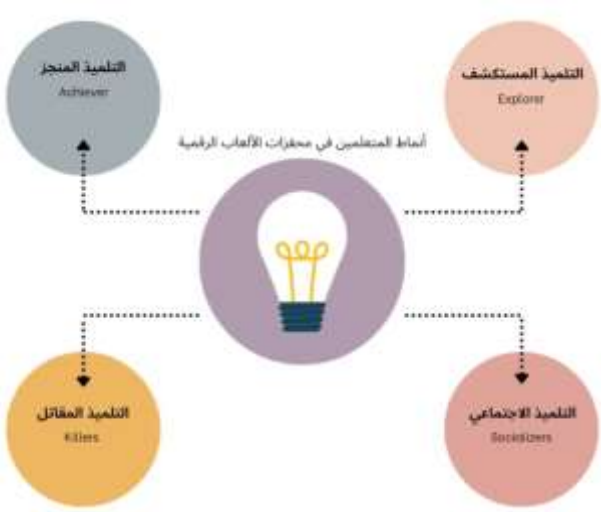
- **التلميذ الاجتماعي : Socializers**

يفضل بعض اللاعبون الانضمام إلى اللعب من أجل التواصل الاجتماعي مع الآخرين وليس من أجل اللعب في ذاته يفضلون الألعاب التي تتيح لهم الاتصال والتواصل مع الآخرين، يشكل التلميذ المستكشف 80% من اللاعبين / التلاميذ.

- **التلميذ المقاتل : Killers**

هو لاعب أو متعلم يميل للاستمتاع بهزيمة الخصم أكثر من الفوز في حد ذاته، يفضلون التحدي والمنافسة مع الآخرين فلا يستسلم للهزيمة، كما يفضلون القتال للحصول على السيطرة، وهذه الفئة لا تتعدى 1% من اللاعبين/ التلاميذ.

وصنفت ايمي جو كيم (Amy Jo Kim,2012) اللاعبين إلى أربعة أنماط وهي : المستكشف، والمبدع ، والمنافس، والمتعاون، كما صنف لاندورج ماركوسكي (Andrzej Marezweski,2013) اللاعبين إلى ستة أنواع وهي : الاجتماعي، محرر الروح، المنجزون، المحسنون، اللاعبون، المخربون.



شكل (3) يوضح أنماط المتعلمين في محفزات الألعاب الرقمية

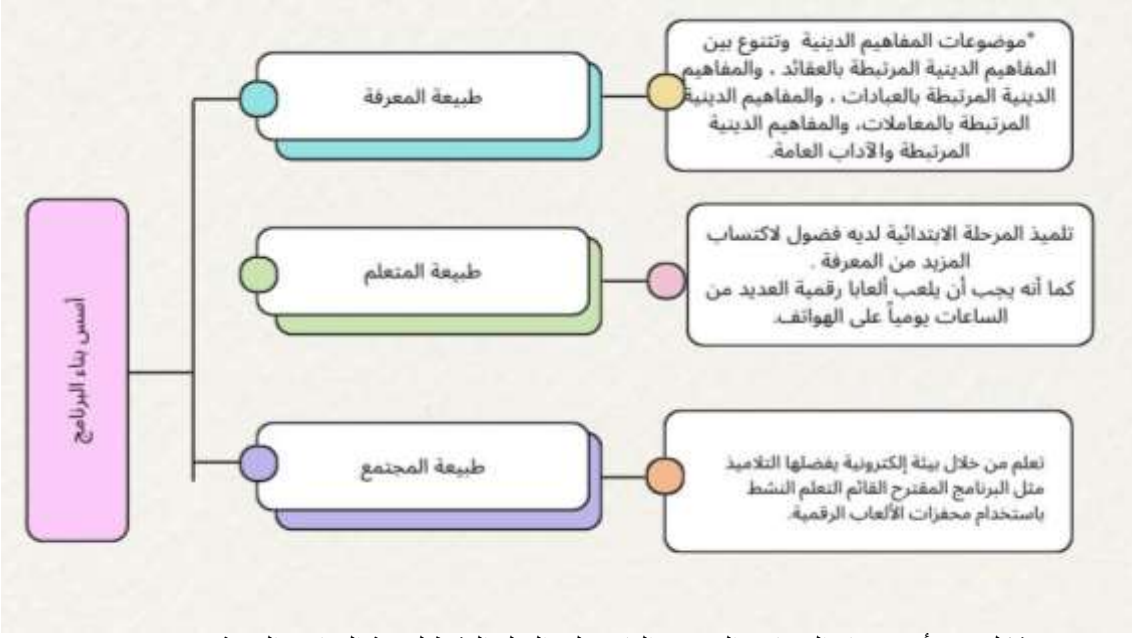
علاقة التعلم النشط بمحفزات الألعاب الرقمية :

التعلم النشط يمد أصوله التربوية إلى مبادئ التعلم عند النظرية البنائية؛ التي ترى أن المعرفة يتم بناءها في عقل التلميذ بواسطة التلميذ ذاته.(إيمان لطفي 2017م)

كما أنه يسلسل المهام من السهل إلى الصعب، وذلك يتفق مع محفزات الألعاب الرقمية التي تعتمد على وجود مستويات في عملية التعلم وهذه المستويات لابد وأن تتدرج من المستوى البسيط السهل إلى الصعب.(Weimer,M 2023)

كما يرى (شريف شعبان 2019م) أن من مميزات محفزات الألعاب الرقمية أنها تشجع على التعلم النشط، والتعلم من خلال ممارسة الأنشطة؛ فالبنائية تقوم على فكرة التعلم النشط، حيث يقوم من خلالها بتكوين وإعادة بناء المعرفة وهذا يتفق مع طبيعة التعلم في المحفزات الرقمية.

ومما سبق يتضح أن التعلم النشط يُعد الأساس عند تصميم تعلم الكتروني، فالتلميذ يتعلم جزء كبير من وقته طبقاً لمفهوم التعلم الذاتي، لذلك تصمم المادة التعليمية الالكترونية ويراعى فيها دافعية التلميذ للتعلم، ويتحقق ذلك من خلال محفزات الألعاب الرقمية.



شكل (4) أسس بناء البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط لتنمية المفاهيم الدينية باستخدام محفزات الألعاب الرقمية.

ثالثاً : فروض البحث :

وقد جاءت كالتالي :

- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسط درجات تلاميذ الصف الرابع الابتدائي المجموعة التجريبية (محفزات الألعاب الرقمية) ، والمجموعة الضابطة (التقليدية) في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الدينية لصالح المجموعة التجريبية.
- يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسط درجات تلاميذ الصف الرابع الابتدائي المجموعة التجريبية (محفزات الألعاب الرقمية) ، والمجموعة الضابطة (التقليدية) في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للتعلم لصالح المجموعة التجريبية.

رابعاً : الإجراءات الميدانية للبحث :

للإجابة عن أسئلة البحث الحالي ، وتحقيق ما ترمي إليه من أهداف ، قامت الباحثة بإعداد ما يلي :

أولاً : إعداد قائمة المفاهيم الدينية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي.

مر إعداد قائمة المفاهيم الدينية بالمراحل التالية:

1- الهدف من إعداد قائمة المفاهيم الدينية :

تهدف هذه القائمة إلي تحديد المفاهيم الدينية الإسلامية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي.

2- مصادرها:

لتحديد هذه المفاهيم، تم القيام بما يلي:

أ- الاطلاع علي الدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع البحث.

ب- الاطلاع علي بعض الكتب في مجال التربية الإسلامية، وطرق تعليمها.

ج- الاطلاع علي الأهداف التعليمية في المرحلة الابتدائية.

د- مقابلة بعض المتخصصين في مجال الدراسات الإسلامية، والمناهج وطرق التدريس، وعلم النفس، وبعض الخبراء في مجال التربية والتعليم.

وقد تم في تحديد هذه المفاهيم مراعاة بعض الاعتبارات الهامة، ومنها:

› طبيعة مادة التربية الإسلامية في المرحلة الابتدائية.

› متطلبات النمو المختلفة لتلاميذ المرحلة الابتدائية.

3- الصورة المبدئية للقائمة.

تم التوصل إلي قائمة مبدئية بالمفاهيم الدينية الإسلامية- المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي، حيث اشتملت القائمة علي (10 مفاهيم)، وقد تم عرضها علي مجموعة من المحكمين؛ وذلك لتحديد:

أ- ما مدي صلاحيتها للتطبيق؟

ب- ما مدي استيفاء القائمة لهذه المفاهيم، وهل هناك مفاهيم أخري يمكن حذفها أو دمجها؟

ج- هل هناك مفاهيم أخري لم تتضمنها القائمة تناسب تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ؟

وفي ضوء ذلك تم حذف ما أمكن حذفه، وتعديل ما أمكن تعديله، حيث تم حذف مفاهيم الرحمة وتشمل (الرحمة باليتيم – الفقير – الصغير - الحيوان)، الأمانة وتشمل

(حفظ الودائع – الأسرار- الأمانة في العمل والعبادة)، الصدق ويشمل (في العمل – القول – النية- الوعد)، حق المسلم على أخيه وتشمل (تشميت العاطس – إجابة الدعوة- عدم السخرية من الآخرين).

والجدول التالي يوضح نسب الاتفاق بين المحكمين والخبراء المتخصصين على المفاهيم الدينية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي.

جدول (1)
نسبة الاتفاق بين السادة المحكمين لقائمة المفاهيم الدينية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي

م	المفاهيم الدينية	مجموعة الأداءات	مرات الاتفاق	نسبة الاختلاف	النسبة المئوية للاتفاق
1	الإيمان	25	25	صفر	%100
2	الصلاة	25	25	صفر	%100
3	الرحمة	25	18	7	%72
4	الزكاة	25	25	صفر	%100
5	الصيام	25	24	1	%96
6	الأمانة	25	20	5	%80
7	الحج	25	24	1	%96
8	الصدق	25	18	7	%72
9	التدبر والتفكر	25	25	صفر	%100
10	حق المسلم على أخيه	25	20	5	%80

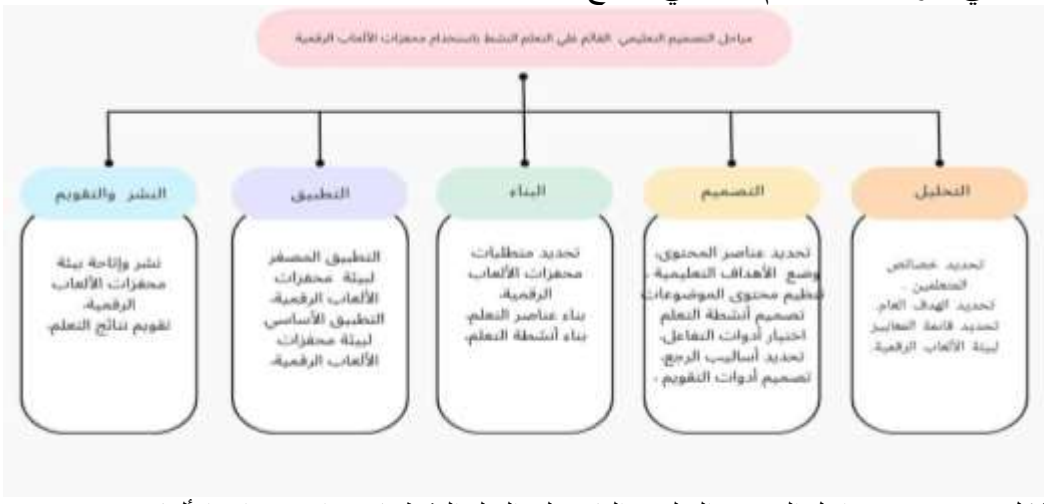
ومن ثمَّ، وبعد حساب نسبة الاتفاق لكل مفهوم ديني- والتي تراوحت قيمتها ما بين 72%، 100% في ضوء آراء المحكمين- تم اختيار المفاهيم الدينية التي تزيد فيها نسبة الاتفاق عن 80%، وبذلك تم إعداد قائمة المفاهيم الدينية المختارة في صورتها النهائية- (انظر ملحق 2)- والتي اشتملت على المفاهيم الدينية التالية:

جدول (2) يوضح المفاهيم الدينية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي

م	المفاهيم الدينية الرئيسة	المفاهيم الدينية الفرعية
1	الإيمان	بالله – وملائكته – والكتب السماوية- الرسل-اليوم الآخر- والقدر خيره وشره
2	الصلاة	المفروضة – الجمعة – الجماعة - العيدين
3	الزكاة	المال – الفطر – الذهب والفضة - الزروع
4	الصيام	رمضان – التطوع
5	الحج	التمتع – المقرن - المفرد
6	التدبر والتفكر	الآيات القرآنية – خلق السموات والأرض – اختلاف الليل والنهار

ثانياً : التصميم التعليمي للبرنامج القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية:

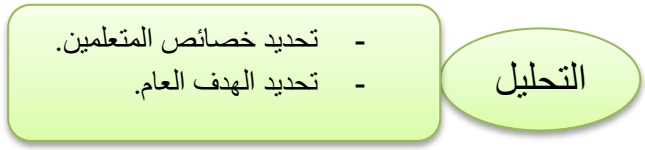
تم تصميم البرنامج المقترح باستخدام محفزات الألعاب الرقمية وفقاً لنموذج ADDIE وتم تعديل بعض الخطوات الخاصة بالنموذج ليتناسب مع بيئة محفزات الألعاب الرقمية ، وتم عرضه على المحكمين ، ويتكون من خمس مراحل أساسية (التحليل ، التصميم ، البناء ، التطبيق ، النشر والتقويم) وفيما يلي عرض تفصيلي لمراحل التصميم التعليمي المتبع :



شكل (5) يوضح مراحل التصميم التعليمي القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية

1- مرحلة التحليل:

هي المرحلة الأولى والتي تُعد العملية الموجهة لباقي مراحل النموذج المقترح لبناء بيئة محفزات الألعاب الرقمية وتتكون من ثلاث مؤشرات يوضحها الشكل الآتي :



شكل (6) يوضح مرحلة التحليل

أ- تحديد خصائص المتعلمين :

- تلاميذ الصف الرابع الابتدائي وتتراوح أعمارهم ما بين تسع إلى 12
- تمتع التلاميذ بسلامة السمع والبصر، والحركة.
- معظم التلاميذ لديهم المعرفة الجيدة في التعامل مع الحاسوب والبرامج والتطبيقات والألعاب الإلكترونية.

- لديهم الدافعية للتعلم عن طريق استخدام الأجهزة اللوحية في العملية التعليمية ، والتعامل مع التقنيات والتكنولوجيا المختلفة.

ب- تحديد الهدف العام :

تم تحديد الهدف العام للبحث في ما يلي :

- قياس فاعلية محفزات الألعاب الرقمية في تنمية المفاهيم الدينية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ودافعيتهم نحوها.
- التعرف على المفاهيم الدينية للصف الرابع الابتدائي.

2- مرحلة التصميم :

اشتملت مرحلة التصميم على 6 مؤشرات سيتم تناولهما تفصيلياً :

شكل (7) يوضح مرحلة التصميم

أ- تحديد عناصر المحتوى:

استعانت الباحثة بكتاب الوزارة للصف الرابع الابتدائي في مادة التربية الدينية الإسلامية وتقديمه في بيئة التعلم القائمة على محفزات الألعاب الرقمية.

تم تحديد واختيار المحتوى وفقاً للمعايير الآتية :

- شمول المحتوى للأهداف والمفاهيم الدينية الأساسية المحددة في البحث الحالي.
- أن يكون المحتوى واضحاً ومفهوماً.
- أن يتسم المحتوى بالدقة والصحة اللغوية والصياغة العلمية.
- صياغة المحتوى تناسب مستوى التلاميذ.

جدول (3) يعرض محتوى البرنامج والزمن المخصص له

م	الدروس التعليمية	اليوم	التاريخ	عدد الحصص
1	الإيمان (بالله – وملائكته – والكتب السماوية- الرسل-اليوم الآخر- والقدر خيره وشره)	الأحد	10مارس	حصتان
		الثلاثاء	12مارس	
2	الصلاة (المفروضة – الجمعة – الجماعة – العيدين)	الأحد	17مارس	حصتان
		الأربعاء	20مارس	
3	الزكاة (المال – الفطر – الذهب والفضة – الزروع)	الأحد	24مارس	حصتان
		الأربعاء	27مارس	
4	الصيام (رمضان – التطوع)	الاثنين	1 أبريل	حصتان
		الأربعاء	3 أبريل	
5	الحج (التمتع – المقرن – المفرد)	الأحد	7 أبريل	حصتان
		الثلاثاء	9 أبريل	
6	التدبر والتفكر (الآيات القرآنية – خلق السموات والأرض – اختلاف الليل والنهار)	الأحد	14 أبريل	حصتان
		الأربعاء	17 أبريل	
ستة مفاهيم دينية				**اثنتا عشرة حصة**

ب- وضع الأهداف التعليمية :

- **الأهداف العامة :**
- تنمية المفاهيم الدينية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي من خلال البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية.
- قياس دافعية التعلم من خلال البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية.
- **الأهداف الخاصة : تم تحديد المستوى ، واشتقاق الأهداف التعليمية وصياغتها في عبارات بصورة إجرائية ، وهي كالتالي :**
- يعدد التلميذ أركان الإيمان.

يحدد الركن الرابع من أركان الإيمان.

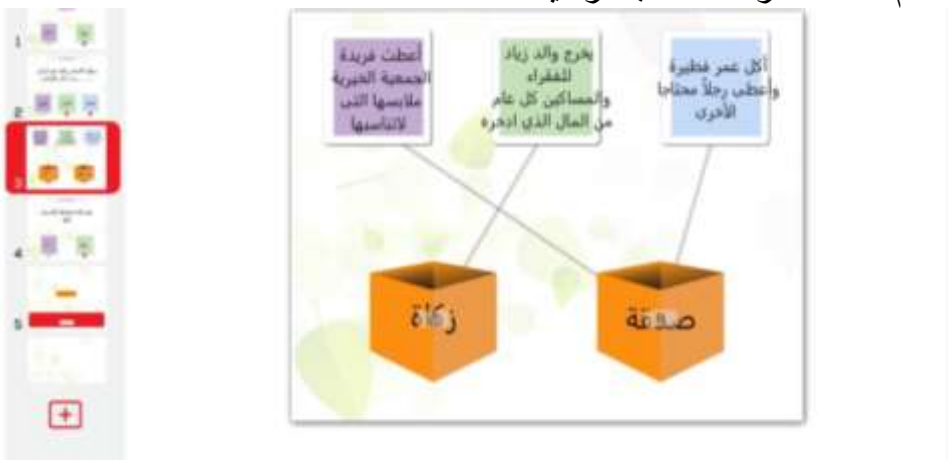
يبين التلميذ أن الإيمان بهذه الأركان يقتضي الخضوع والانقياد لأوامر الإسلام.

- يستشعر التلميذ الهدف من أداء العبادات ، طاعة الله عز وجل ، ابتغاء رضوانه وثوابه.
- يتعرف كيفية أداء بعض العبادات كالصلاة (الفرض – الجماعة – الجمعة – العيدين).
- تترسخ العقيدة الإسلامية في نفوس التلاميذ من خلال أداء بعض العبادات الإسلامية.
- يتعرف معنى الزكاة .
- يتعرف أن الزكاة ركن من أركان الإسلام، أما الصدقة فليست فرضاً إنما اختيارية تطوعية.
- يشرح مفهوم زكاة المال والذهب.
- يوضح مصارف الزكاة التي يجب أن تخرج لأناس بأعينهم.
- يتعرف مفهوم الصوم .
- يعدد أركان الصوم.
- يشرح مفهوم صوم رمضان وصوم التطوع.
- يتعرف مفهوم الحج .
- يستشهد بحديث نبوي شريف وآيات قرآنية تدل على فريضة الحج.
- يحدد زمان ومكان الحج.
- يستشهد بأحاديث نبوية شريفة عن فضل الحج وثوابه.
- يتعرف مفهوم التدبر والتفكر في القرآن الكريم.
- يستشعر عظمة الخالق وأن التدبر والتفكر من العبادات العظيمة.
- إعمال عقله من خلال التفكر في جميع خلق الله من مخلوقات كونية.

جـ- تصميم وسائل وأنشطة التعلم المستخدمة في البرنامج:

تم إعداد مجموعة من الأنشطة التعليمية المتنوعة، في ضوء الأهداف وعناصر المحتوى، حتى يشعر التلميذ بالتنوع والتجديد في ممارسة تعلمه من خلال محفزات الألعاب الرقمية ،حيث تم تخصيص زمن لأداء النشاط وفق الخطة الزمنية المحددة ، وتتضمن (6) أنشطة تعليمية، تتمثل في : أسئلة اختيار من متعدد، وسحب وافلات للإجابة الصحيحة ؛ ووضع علامة √ أم X ، وذلك للمساعدة في تنمية المفاهيم الدينية وزيادة دافعية التعلم لدى التلاميذ بما يتناسب مع

طبيعته وخصائصه ومستواه المعرفي ، والأشكال الآتية توضح بعض أنشطة التعلم داخل محفزات الألعاب الرقمية.



د- اختيار مصادر التعلم المتعددة :

اشتملت بيئة محفزات الألعاب الرقمية على مجموعة من أدوات التفاعل كتفاعل المتعلم مع واجهة التفاعل من خلال مشاهدة محتوى التعلم وفقاً لقدراته وامكانية التكرار، وأداء الأنشطة لكل موضوع تعلم ومنها تسجيل الدخول، وهي أولى أدوات التفاعل حيث يتطلب من التلميذ يختار الشخصية التي يفضلها ثم يتطلب منه أن يكتب اسمه والتفاعل مع قائمة المحتويات، واختيار الدرس الذي يريد تعلمه والتفاعل مع مقاطع الفيديو والتفاعل مع أنشطة بيئة محفزات الألعاب الرقمية المختلفة والأشكال التالية تظهر أشكال التفاعل المختلفة داخل بيئة محفزات الألعاب الرقمية.

هـ- تحديد أساليب الرجع :

اشتملت أساليب الرجع على التصحيح الفوري للأنشطة التعليمية، ثم إعادة الإرسال للمتعلمين، والتعزيز الإيجابي المعنوي (الشكر والثناء)، والتعزيز الإيجابي المادي (

إضافة درجات)، والتغذية الراجعة للمجموعات الضعيفة، وهذا ما توضحه الأشكال الآتية :

و- تصميم أدوات التقويم :

تنقسم أدوات التقويم إلى :

- التقويم البنائي (التكويني) : المتمثل في الأنشطة التعليمية لكل موضوع تعلم بحيث يتعرف التلاميذ على النتيجة فورياً عقب الإجابة عن كل نشاط ، وتم توضيحه في الأشكال التالية :
- أدوات التقويم :

الاختبار التحصيلي للمفاهيم الدينية – مقياس دافعية التعلم.

ثالثاً: إعداد قائمة المعايير لبيئة محفزات الألعاب الرقمية:

في ضوء أهداف البحث الحالي تم إعداد قائمة معايير بناء بيئة محفزات الألعاب الرقمية وقد مر إعداد هذه القائمة وفق الخطوات الآتية :

أ- تحديد الهدف من قائمة معايير بناء بيئة محفزات الألعاب الرقمية:

استهدف بناء قائمة معايير بيئة محفزات الألعاب الرقمية تنمية المفاهيم الدينية ودافعية التعلم لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي.

ب- مصادر اشتقاق قائمة معايير بناء بيئة محفزات الألعاب الرقمية :

تم اشتقاق القائمة المبدئية للمعايير اللازمة لبناء بيئة محفزات الألعاب الرقمية من عدة مصادر، أهمها :

- الاطلاع على الأدبيات المرتبطة ببيئات محفزات الألعاب الرقمية واشتقاق أهم المبادئ والأسس التي يجب اتباعها في ضوء النظريات التي تم الاعتماد عليها عند بناء البيئة.
- الاطلاع على الأدبيات المرتبطة لبناء بيئة محفزات الألعاب الرقمية في البيئات التعليمية.
- قائمة المفاهيم الدينية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي التي تم التوصل إليها ، وخصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية.

جـ - إعداد الصورة الأولية لقائمة المعايير:

تم التوصل إلى قائمة بمعايير اختيار محفزات الألعاب الرقمية في صورتها المبدئية تمهيداً لعرضها على السادة المحكمين مكونة من خمسة معايير يندرج تحتها اثنان وعشرون مؤشراً.

د- صدق قائمة معايير بناء بيئة محفزات الألعاب الرقمية :

تم عرض الصورة المبدئية لقائمة معايير تصميم بيئة محفزات الألعاب الرقمية (ملحق 7) على السادة المحكمين في مجال تكنولوجيا التعليم (ملحق 1) ، والجدول التالي يوضح صياغة بعض المعايير والمؤشرات:

قبل التعديل	بعد التعديل
مراعاة الشكل العام لمحفزات الألعاب الرقمية وذلك كما يلي :	يراعي التطبيق الشكل العام لمحفزات الألعاب الرقمية، وذلك كما يلي :
تصميم واجهة التفاعل بشكل بسيط وسهل الاستخدام.	يراعي في واجهة التفاعل البساطة وسهولة الاستخدام.
تتناسب سرعة الصوت مع خصائص التلاميذ.	تتناسب سرعة الصوت مع المحتوى المعروض.

د- الصورة النهائية لقائمة المعايير :

بعد إجراء التعديلات أصبحت المعايير في صورتها النهائية صالحة للاستخدام ،حيث اشتملت على خمسة معايير واثنان وعشرون معياراً .

رابعاً : الاختبار التحصيلي للمفاهيم الدينية :

تم إعداد الاختبار بهدف قياس مستوى التلاميذ في اكتساب المفاهيم الدينية ، وتم بناء الاختبار وفقاً للخطوات التالية :

- **الهدف من الاختبار :** يهدف الاختبار إلي تحديد المتوافر لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي من المفاهيم الدينية التي تم تحديدها من خلال إعداد القائمة السابقة بتطبيقه قبلياً، وكذلك استخدامه لقياس فاعلية البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية في تنمية المفاهيم وذلك بتطبيقه بعدياً.
- **مصادر بناء الاختبار :** اعتمدت الباحثة في إعداد الاختبار، واشتقاق مفرداته على المصادر التالية :

البحوث والدراسات السابقة في التربية الإسلامية ، والأدبيات التربوية التي لها صلة بكيفية إعداد الاختبارات الدينية ، وقائمة المفاهيم الدينية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي التي تم التوصل إليها، والاطلاع على الكتاب المدرسي للصف الرابع الابتدائي، وخصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية.

- **الاختبار في صورته المبدئية :**

قد اشتمل الاختبار على (60) مفردة تتنوع بين أسئلة الاختيار من متعدد، وسحب وافلات للإجابة الصحيحة ، ووضع علامة √ أم X ، وتم صياغة مفردات الاختبار استناداً إلى الأهداف الإجرائية المراد قياسها، وقد اشتمل الاختبار على :

- **تعليمات الاختبار:** والهدف منها تيسير الإجابة عن الأسئلة بالشكل المطلوب، وقد جاءت التعليمات واضحة ينطقها المعلم على التلاميذ.
- **صياغة مفردات الاختبار :** في ضوء ما سبق تم صياغة مفردات الاختبار ، والتي بلغ عددها (66) مفردة، تطبق قبلياً وبعدياً.

وقد راعت الباحثة عند صياغة مفردات الاختبار مجموعة من الاعتبارات ، وهي :

- ارتباط مفردات الاختبار بالمفاهيم الدينية المستهدف تنميتها، بحيث تغطي جميع المفاهيم.
- مناسبتها لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي من حيث : المضمون، واللغة، والأسلوب.
- تتضمن مفردات الاختبار أسئلة الاختيار من متعدد، وسحب وافلات ، ووضع علامة √ أم X ؛ نظراً لأن هذه النوعية من الأسئلة تتفق مع خصائص تلاميذ المرحلة الابتدائية، بجانب صدقها العالي، وثباتها، وموضوعيتها، وسهولة تصحيحها .
- تضمين الاختبار بعض الصور؛ للخروج من نمطية الاختبارات، ولتركيز انتباه التلاميذ، ومراعاة أن تكون الصور في الاختبار واضحة، وذات حجم مناسب، وملونة.

التجربة الاستكشافية : أجرت الباحثة تجربة استكشافية على عينة بحثية غير العينة الأساسية ، مكونة من (30) تلميذاً وتلميذة من تلاميذ الصف الرابع من المرحلة الابتدائية، بمدرسة السلام الرسمية بمحافظة السويس ، وذلك يوم الأحد الموافق 3 مارس 2024م ، ولتحديد صدق الاختبار وثباته ومعامل السهولة والصعوبة، وتحديد زمن الاختبار وفيما يلي تفصيل ذلك :

- **حساب زمن الاختبار :** بعد تطبيق الاختبار على تلاميذ مجموعة التجربة الاستكشافية ، ثم حساب الزمن المناسب للاختبار؛ وذلك بحساب المتوسط بين الزمن الذي استغرقه جميع التلاميذ، وقد تم حساب متوسط الزمن الملائم للاختبار من خلال المعادلة التالية :

زمن الاختبار =30/1200=40 دقيقة

وبإضافة (5) دقائق لتعليمات الاختبار يكون زمن الاختبار الكلي هو (45) دقيقة.

- **صدق الاختبار :** : قامت الباحثة بعرضه في صورته الأولية علي مجموعة من المحكمين المتخصصين في التربية الإسلامية ، والمناهج وطرق التدريس ، وفي ضوء ملحوظاتهم تم تعديل المفردات ، كما بقي الاختبار في الصورة النهائية مكوناً من المفردات التي تم إعدادها في الصورة الأولية.
- **حساب معامل ثبات الاختبار : Reliability test**

تم حساب ثبات الاختبار بعدة طرق وهي : معامل ألفا كرونباخ، والتجزئة النصفية، وذلك كما يلي :

أ- معامل ألفا كرونباخ : تم التطبيق على عينة قوامها (30) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ، وقد بلغت قيمة معامل ألفا كرونباخ للاختبار ككل (

0،828) ؛ مما يدل على أن الاختبار يتمتع بدرجة عالية من الثبات، ويمكن الوثوق به، كما أنه صالح للتطبيق.

ب- التجزئة النصفية (Split Half) : تم تفريغ درجات العينة الاستطلاعية، ثم قسمت الدرجات في كل مهارة وفي الاختبار ككل إلى نصفين، وتم استخراج معاملات الارتباط (بيرسون) بين درجات النصفين، ثم تصحيحها باستخدام معادلة (سبيرمان – براون).

$$\text{رأأ} = \frac{\text{ن ر}}{\text{ر (ن−1)+1}}$$

حيث (رأأ) ترمز إلى معامل ثبات الاختبار، و(ن) عدد أجزاء الاختبار، و(ر) معامل ارتباط أي جزأين للاختبار، وقسم الاختبار إلى جزأين متكافئين : جزء للأسئلة الفردية ، وجزء للأسئلة الزوجية ، ومن ثم أصبح معامل ثبات الاختبار (رأأ) = 0،861 ومن هنا يتضح أن الاختبار يتمتع بدرجة عالية من الثبات، وأصبح صالحاً للتطبيق.

- **حساب معامل والصعوبة :**

أ- قامت الباحثة بحساب معامل صعوبة لكل مفردة من مفردات الاختبار، وقد اتضح أن معامل الصعوبة لمفردات الاختبار جاء بنسبة جيدة، وتراوحت ما بين (0،46-0،54)،كما بلغ معامل صعوبة الاختبار ككل (0،50) ومن ثم تشير تلك النتائج إلي صلاحية الاختبار للاستخدام.

ب- تحديد معامل التميز إلي درجة كبيرة لمعامل الصعوبة، ومهمة معامل التميز تتمثل في تحديد مدي فاعلية سؤال ما في التميز بين تلميذ ذات القدرة العالية، والتلميذ الضعيف بالقدر نفسه الذي يفرق الاختبار بينهما بالدرجة النهائية بصفة عامة ، وبعد حساب معامل التميز لاختبار المفاهيم الدينية تبين أنها تراوحت ما بين (0،57 - 0،69) وهي نسبة مقبولة إحصائياً.

خامساً : مقياس الدافعية للتعلم :

تم إعداد مقياس الدافعية للتعلم بهدف تحديد دافعية التعلم لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي ، وتم بناء وضبط المقياس باتباع الخطوات الآتية :

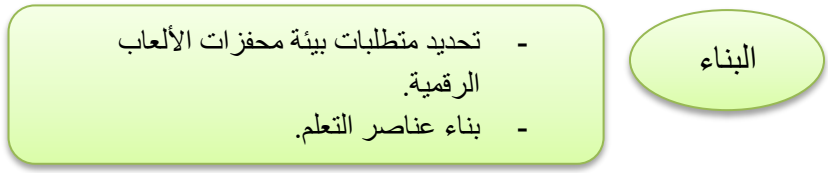
- **تحديد الهدف من المقياس** : هدف المقياس إلى قياس مستوى دافعية التلاميذ في اكتساب المفاهيم الدينية باستخدام محفزات الألعاب الرقمية.
- **مصادر بناء المقياس** : تم مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة ببناء مقياس الدافعية ، وذلك للوقوف على الصياغات العلمية الصحيحة لكيفية إعداد المقياس للبحث الحالي.
- **تحديد بنود المقياس** : تكون المقياس من 26 عبارة ، وتتمايز الاستجابة على هذه العبارات في مدى ثلاثي بين (دائماً – أحياناً – نادراً).

- **العرض على المحكمين :** تم التحقق من صلاحية المقياس بعرضه في صورته الأولية على السادة المحكمين ملحق (1) لإبداء آرائهم فيه.
- **صدق المقياس :** (Scale Validity) تم حساب صدق الاتساق الداخلي لمقياس الدافعية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ، وتم حساب معامل الارتباط بين درجة كل مفردة من مفردات المقياس والدرجة الكلية للمقياس، حيث امتدت معاملات الارتباط بين درجة كل مفردة من مفردات مقياس الدافعية والدرجة الكلية للمقياس ما بين (0،46 :0،87) وجميعها معاملات ارتباط دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0،01، 0،05) مما يشير إلى الاتساق الداخلي للمقياس.
- **ثبات المقياس :**

لحساب ثبات مقياس الدافعية استخدمت الباحثة طريقتي التجزئة النصفية ، ومعامل ألفا لكرونباخ، ومعاملات الثبات بطريقة التجزئة النصفية لمقياس الدافعية بلغت (0،79) ومعاملات الثبات بطريقة ألفا كرونباخ ما بين (0،76) وكلاهما معاملات دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (0،01)، مما يشير إلى ثبات المقياس.

3- مرحلة البناء :

هي المرحلة الثالثة من مراحل النموذج وتمثلت في بناء بيئة محفزات الألعاب الرقمية، واشتملت على (3) مؤشرات أساسية يوضحها الشكل التالي :



شكل (8) يوضح مرحلة البناء في نموذج التصميم التعليمي

- **تحديد متطلبات بيئة محفزات الألعاب الرقمية :**

تتمثل في الأجهزة والبرامج التي قامت الباحثة باستخدامها والاستعانة بها في بناء بيئة محفزات الألعاب الرقمية.

المتطلبات المادية المطلوب توافرها في مكان التطبيق : جهاز كمبيوتر – تعريف كارت الصوت – برنامج فلاش.

- **بناء عناصر التعلم في بيئة محفزات الألعاب الرقمية:**

تتمثل في البرامج والمواقع والأجهزة التي قامت الباحثة باستخدامها والاستعانة بها في بناء المحتوى التعليمي لبيئة محفزات الألعاب الرقمية، تم الاعتماد على مجموعة برامج وهي كالآتي :

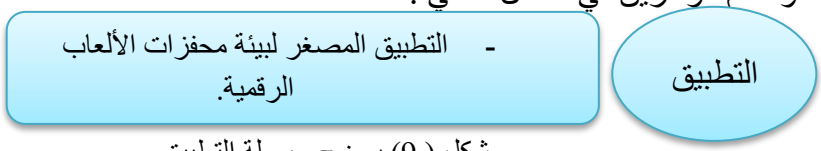
- النص المكتوب : تم استخدام برنامج Adobe photoshop(2020) لكتابة النصوص على الشاشات المستخدمة في بيئة التعلم، وقد روعي المعايير الخاصة بتصميم النصوص من حيث حجم الخط ونوعه ولونه.

- الصوت : تم استخدام برنامج gold wave (2020) في تسجيل وتعديل الصوت، وقد روعي المعايير الخاصة بإنتاج الصوت من حيث وضوح الصوت ومستواه.
- الصور: تم استخدام برنامج Adobe illustrator & Adobe photoshop (2020) لتحرير وإنتاج الصور، وقد روعي المعايير الخاصة بالصورة التعليمية من حيث وضوح عناصرها وتحقيقها للهدف المستخدمة من أجله.
- الرسوم المتحركة : تم استخدام برنامج Adobe Ilustrator 2020 لتحرير وإنتاج عناصر الرسوم المتحركة ، وتم تحريك الرسوم باستخدام برنامج After Effect .
- مقاطع الفيديو : تم استخدام برنامجي Adobe Premiere& Adobe After Effect(2020) لتحرير ومونتاج الفيديو.
- **بناء أنشطة التعلم في بيئة محفزات الألعاب الرقمية :**

تم بناء (6) أنشطة تعليمية في بيئة محفزات الألعاب الرقمية لتساعد التلاميذ على تنمية المفاهيم الدينية ودافعية التعلم ، وكانت الأنشطة التعليمية متنوعة منها الاختيار من متعدد والسحب والافلات والصح والخطأ.

4- **مرحلة التطبيق :**

حيث يتفاعل التلميذ مع بيئة محفزات الألعاب الرقمية ، وتم تطبيق التجربة الاستكشافية لحساب الصدق والثبات لأدوات القياس ، ثم التطبيق النهائي لبيئة محفزات الألعاب الرقمية، وتضم مؤشرين في الشكل التالي :



شكل (9) يوضح مرحلة التطبيق

الهدف من التجربة الاستكشافية : تم إجراء التجربة الاستكشافية على (30) تلميذ وتلميذة من مدرسة السلام الرسمية التجريبية من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي، لمحفزات الألعاب الرقمية للتأكد من وضوح المحتوى التعليمي والتعرف على أوجه القصور في محفزات الألعاب الرقمية بحيث يمكن تلاشيها قبل البدء في تنفيذ التطبيق الأساسي والتحقق من ثبات أدوات القياس ومناسبتها ووضوحها للتلاميذ، وذلك للوصول ببيئة محفزات الألعاب الرقمية وأدوات القياس إلى أفضل شكل ومضمون قبل البدء في تنفيذ التطبيق الأساسي للبحث.

تحسين جودة بيئة محفزات الألعاب الرقمية :

أسفرت نتائج التجربة الاستكشافية عن ضرورة أخذ بعض الملاحظات بعين الاعتبار، حيث تم إجراء بعض التعديلات على بيئة محفزات الألعاب الرقمية لجعل التلميذ أكثر فاعلية مثل إعادة تسجيل بعض المقاطع الصوتية لتكون أكثر وضوحاً، تم إجراء بعد

التعديلات البرمجية على بيئة المحفزات الرقمية، كما تم التأكيد على أهمية الجلسات التمهيدية لخلق نوع من الألفة بين الباحثة والتلاميذ مجموعة البحث، كما أكدت نتائج التجربة الاستطلاعية أن التلاميذ تمكنوا من استخدام بيئة محفزات الألعاب الرقمية بمفردهم بعد الجلسة التعريفية لكيفية ممارسة اللعب من خلال الكمبيوتر.

إجراء التجربة الأساسية للبحث :

مرت عملية إجراء التجربة الأساسية للبحث بعدة خطوات ، وهي :

أ- الإعداد لتطبيق البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية من خلال تحضير مكان التطبيق داخل الفصول الدراسية بمدرسة السلام الرسمية التجريبية ، بمحافظة السويس ومناسبتها لظروف تطبيق البحث من حيث الإضاءة، وتوافر الجهاز اللوحي مع التلاميذ داخل الفصل.

ب- اختيار مجموعة البحث : تكونت من مجموعتين مجموعة ضابطة عددها (30) ، والأخرى تجريبية عددها (30) ثلاثون تلميذاً وتلميذة، وهي عينة مقصودة نظراً لحاجة البحث لتلاميذ يجيدون استخدام الجهاز اللوحي وتطبيقاته.

جـ - القياس القبلي : تم تطبيق اختبار المفاهيم الدينية ومقياس دافعية التعلم تطبيقاً قبلياً على مجموعة البحث؛ وذلك يوم الأحد الموافق 3 مارس 2024م ، وذلك على مجموعة تلاميذ وتلميذات الصف الرابع الابتدائي بمدرسة السلام الرسمية التجريبية (مجموعة البحث) التابعة لإدارة شمال السويس التعليمية بمحافظة السويس ، وعددها (30) تلميذاً وتلميذة.

د- تدريس البرنامج المقترح للتلاميذ والتلميذات (مجموعة البحث) :

تم تدريس البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية لمجموعة البحث ، وعددها (30) تلميذاً وتلميذة بمدرسة السلام الرسمية التجريبية ، وذلك بداية من يوم الأحد الموافق 10 مارس 2024م حتى يوم الأربعاء الموافق 17 أبريل 2024م ، بواقع حصتان لمدة ستة أسابيع ، وكانت كالتالي :

- الجلسة الأولي : مقابلة مع معلم التربية الإسلامية أو ولي الأمر.
- الجلسة الثانية : جلسة تمهيد ومقابلة مع التلاميذ الذين تم تحديدهم لخلق نوع من الألفة والمودة معهم، مع تقديم بعض الحلوى والمعززات لهم.
- الجلسة الثالثة : تطبيق اختبار المفاهيم الدينية قبلياً على التلاميذ مجموعة البحث.
- الجلسة الرابعة : تطبيق مقياس الدافعية قبلياً على التلاميذ مجموعة البحث.
- الجلسة الخامسة : شرح كيفية استخدام الكمبيوتر، والجهاز اللوحي ثم تم فتح بيئة محفزات الألعاب الرقمية وعرض تعليمات اللعبة.
- الجلسة السادسة : فتح الدرس الأول (**الإيمان (بالله – وملائكته – والكتب السماوية- الرسل-اليوم الآخر- والقدر خيره وشره)**) مشاهدة الدرس والاستماع جيدا للشرح ثم

البدء باللعب والحصول على الشارات وظهور عدد النقاط التي حصل عليها التلميذ.

- الجلسة السابعة : فتح الدرس الثاني (**الصلاة (المفروضة – الجمعة – الجماعة – العيدين)**) ومشاهدة الدرس والاستماع جيداً للشرح ثم البدء باللعب والحصول على الشارات وظهور عدد النقاط التي حصل عليها.
- الجلسة الثامنة : فتح الدرس الثالث (**الزكاة (المال – الفطر – الذهب والفضة – الزروع)**) ومشاهدة الدرس والاستماع جيداً للشرح ثم البدء باللعب والحصول على الشارات وظهور عدد النقاط التي حصل عليها.
- الجلسة التاسعة : فتح الدرس الرابع (**الصيام (رمضان – التطوع)**) ومشاهدة الدرس والاستماع جيداً للشرح ثم البدء باللعب والحصول على الشارات وظهور عدد النقاط التي حصل عليها.
- الجلسة العاشرة : فتح الدرس الخامس (**الحج (التمتع – المقرن – المفرد)**) ومشاهدة الدرس والاستماع جيداً للشرح ثم البدء باللعب والحصول على الشارات وظهور عدد النقاط التي حصل عليها.
- الجلسة الحادية عشر : فتح الدرس السادس (**التدبر والتفكر (الآيات القرآنية – خلق السموات والأرض – اختلاف الليل والنهار)**) ومشاهدة الدرس والاستماع جيداً للشرح ثم البدء باللعب والحصول على الشارات وظهور عدد النقاط التي حصل عليها.
- الجلسة الثانية عشر : تطبيق اختبار المفاهيم الدينية بعدياً، ثم تصحيحه، وتسجيل درجات التلاميذ لاستخدامها في التأكد من صحة الفروض.
- الجلسة الثالثة عشر : تطبيق مقياس الدافعية بعدياً، ثم تصحيحه، لاستخدامه في التأكد من صحة الفروض.

دور المعلم في بداية كل جلسة :

- تبادل الحوار مع التلميذ عن يومه وأحواله الشخصية والتعليمية لخلق الألفة والمودة.
- مراجعة محتوى الجلسة السابقة للتذكير وللتأكد من بقاء أثر التعلم.
- فتح أجهزة الكمبيوتر والأجهزة اللوحية وبدأ اللعب.
- التدخل السريع أثناء اللعب إذا عطل الجهاز.
- يسمح للتلميذ بإعادة لعب المستوى بحد أقصى ثلاث مرات.
- لا يسمح للتلاميذ بمشاركة اللعب فكل منهم ملتزم بجهازه .
- مراجعة محتوى التعلم بعد انتهاء كل جلسة.

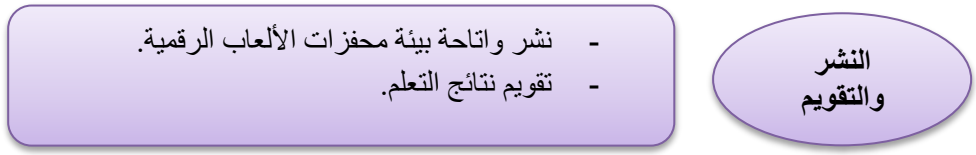
جـ - التطبيق البعدي لأدوات البحث :

بعد الانتهاء من تدريس البرنامج المقترح لمجموعة البحث، قامت الباحثة بتطبيق أدوات البحث بعدياً على المجموعة التجريبية ، فقد تم التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الدينية ومقياس دافعية التعلم ، وذلك يوم الأحد الموافق 21 أبريل 2024م.

الصعوبات التي واجهت الباحثة أثناء التطبيق :

- تصميم اللعبة أخذ وقتاً طويلاً ؛ وذلك لتحقيق الأهداف بسهولة.
- عطل بعض الأجهزة ، وقامت الباحثة بتنزيل نسخة خاصة بها لتجنب العطل.
- نسيان بعض التلاميذ إحضار الجهاز اللوحي ، مما جعل التلاميذ يتشاركون معا في الأجهزة.

5- مرحلة النشر والتقويم :



شكل (10) يوضح مرحلة البناء في نموذج التصميم التعليمي

- **نشر بيئة محفزات الألعاب الرقمية :** تم نشر بيئة محفزات الألعاب الرقمية ، وعمل اسطوانات لتطبيقها في المدارس.
- **تقويم نواتج التعلم :** تم تقييم نواتج التعلم لمجموعات البحث من خلال تطبيق أدوات القياس، التي تمثلت في : اختبار المفاهيم الدينية ، مقياس دافعية التعلم ، وبعد الانتهاء من عملية التقييم تم رصد الدرجات التي تم الحصول عليها في التطبيق البعدي لأدوات القياس لإجراء المعالجات الإحصائية والتوصل إلى نتائج البحث وتحليلها وتفسيرها واختبار الفروض وفق برنامج SPSS.

الأساليب الإحصائية المستخدمة :

تمثلت الأساليب الإحصائية في:

- أساليب الإحصاء الوصفي (المتوسط الحسابي والانحراف المعياري).
- اختبار "ت" T.test لحساب دلالة الفروق بين المتوسطات.
- حجم التأثير، ومعدل الكسب.

نتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها :

للإجابة عن السؤال الأول من أسئلة البحث ونصه : ما المفاهيم الدينية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي؟

وللإجابة عن هذا السؤال تم تحديد المفاهيم الدينية المناسبة لتلاميذ الصف الرابع الابتدائي ، وعرضها على مجموعة من المحكمين من متخصصي تعليم اللغة العربية والتربية الإسلامية،

وتم التوصل إلى صورتها النهائية ، وتم عرض ذلك بالتفصيل سابقاً.

للإجابة عن السؤال الثاني من أسئلة البحث ونصه : ما مدى توافر هذه المفاهيم الدينية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي؟

تم إعداد اختبار المفاهيم الدينية في ضوء المفاهيم الدينية التي تم التوصل إليها، وتم تطبيق الاختبار قبلياً على مجموعة من تلاميذ الصف الرابع الابتدائي غير مجموعة البحث ، وعددها (30) تلميذاً وتلميذة بمدرسة السلام الرسمية التجريبية .

جدول (4) يوضح المتوسطات الحسابية والنسب المئوية والانحرافات المعيارية للمفاهيم الدينية وللاختيار ككل لدى تلاميذ مجموعة البحث.

المفاهيم الدينية	عدد التلاميذ	الدرجة الكلية	المتوسط	النسبة المئوية	الانحراف المعياري	درجة التوافر
الإيمان (بالله – وملائكته – والكتب السماوية- الرسل-اليوم الآخر- والقدر خيره وشره)	30	6	1،35	%23،7	0،892	منخفضة
الصلاة (المفروضة – الجمعة – الجماعة – العيدين)	30	6	1،70	%26،8	0،932	منخفضة
الزكاة (المال – الفطر – الذهب والفضة – الزروع)	30	6	1،62	%26،3	0،897	منخفضة
الصيام (رمضان – التطوع)	30	6	1،57	%27،3	0،962	منخفضة
الحج (التمتع – المقرن – المفرد)	30	6	1،53	%25،4	0،894	منخفضة
التدبر والتفكر (الآيات القرآنية – خلق السموات والأرض – اختلاف الليل والنهار)	30	6	1،37	%25،9	1،327	منخفضة

للإجابة عن السؤال الثالث من أسئلة البحث ونصه : ما البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي؟

تم إعداد البرنامج المقترح القائم علي التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية، وأهداف البرنامج العامة والخاصة ، ومحتوى البرنامج ، واستراتيجيات التدريس ، والوسائل والأنشطة المستخدمة ، وأساليب التقويم، وتم إعداد دليل المعلم، والكتيب الإرشادي.

للإجابة عن السؤال الرابع من أسئلة البحث ونصه : ما فاعلية البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المفاهيم الدينية لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي؟

تم تطبيق اختبار المفاهيم الدينية تطبيقاً بعدياً ؛ وذلك بعد تطبيق البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية على مجموعة البحث لتنمية المفاهيم الدينية ،وحساب قيمة (ت) لمتوسطين مرتبطين ومدى دلالتها للفرق بين متوسطي درجات التطبيقين القبلي والبعدي لتلاميذ مجموعة البحث ، وللتحقق من صحة الفرض الأول بالمقارنة بين المجموعة التجريبية (محفزات الألعاب الرقمية) والمجموعة الضابطة تم استخدام اختبار Sample T-Test Independent للتعرف على دلالة الفروق بين المجموعتين.

جدول (5) بين الفروق بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياسين القبلي والبعدي لاختبار المفاهيم الدينية ، وحجم تأثيرها

	ن	م	ع	قيمة "ت"المحسوبة	مستوى الدلالة	حجم التأثير
الاختبار القبلي	30	9,33	2,80	24,21	0,00	0,9 5
الاختبار البعدي	30	26,40	40,07			

ويتضح من الجدول السابق وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (**0,00**) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية حيث جاءت قيمة (ت) تساوي (**24,21**) ومن ثم يتم قبول الفرض الأول " يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسط درجات تلاميذ الصف الرابع الابتدائي المجموعة التجريبية

(محفزات الألعاب الرقمية) ، والمجموعة الضابطة (التقليدية) في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي .

كما يتضح أيضاً أن البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية ذات حجم تأثير كبير في تنمية المفاهيم الدينية.
والشكل التالي يوضح الفرق بين المجموعتين.

شكل (11) يوضح الفرق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاختبار المفاهيم الدينية

للإجابة عن السؤال الخامس من أسئلة البحث ونصه : ما فاعلية البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية في تنمية دافعية التعلم لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي؟ الذي يقيس الفرض الثاني ونصه " يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسط درجات تلاميذ الصف الرابع الابتدائي المجموعة التجريبية (محفزات الألعاب الرقمية) ، والمجموعة الضابطة (التقليدية) في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للتعلم.

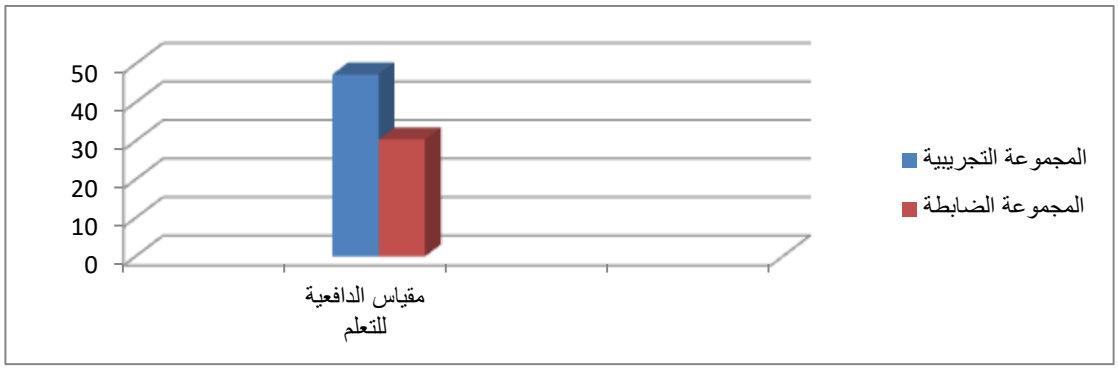
وللتحقق من صحة الفرض بالمقارنة بين المجموعة التجريبية (محفزات الألعاب الرقمية) والمجموعة الضابطة تم استخدام اختبار Sample T-Test Independent للتعرف على دلالة الفروق بين المجموعتين ، وفيما يلي عرض نتائج مقياس الدافعية للتعلم.

جدول (6) بين الفروق بين متوسطات درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياسين القبلي والبعدي لمقياس الدافعية ، وحجم تأثيرها

المتغير	المجموعة	ن	م	ع	قيمة "ت"المحسوبة	مستوى الدلالة	حجم التأثير
مقياس دافعية التعلم	التجريبية	30	47,32	2,23	10,21	0,00	0,8 5
	الضابطة	30	30,40	1,07			

ويتضح من الجدول السابق وجود فرق دال إحصائياً عند مستوى (**0,00**) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية ، حيث جاءت قيمة (ت) (**10,21**) ، ومن ثم تم قبول الفرض الثاني " يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسط درجات تلاميذ الصف الرابع الابتدائي المجموعة التجريبية (محفزات الألعاب الرقمية) ، والمجموعة الضابطة (التقليدية) في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للتعلم لصالح المجموعة التجريبية . كما يتضح أيضاً أن البرنامج المقترح القائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية ذات حجم تأثير كبير في تنمية (مقياس الدافعية للتعلم).

والشكل التالي يوضح الفرق بين المجموعتين.



شكل (12) يوضح الفرق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الدافعية للتعلم

من خلال العرض السابق لنتائج البحث يتضح ما يلي:

أظهرت النتائج أن استخدام بيئة محفزات الألعاب الرقمية ساهمت في تنمية المفاهيم الدينية ودافعية التعلم لدي تلاميذ الصف الرابع الابتدائي.

توصيات البحث ومقترحاته :

توصيات البحث :

في ضوء مشكلة البحث وفروضه وبناءً على النتائج التي تم التوصل إليها، يمكن التوصية بالآتي :

- توظيف وسائل التكنولوجيا الحديثة في التعليم ، وذلك بسبب فاعليتها في تنمية دافعية التلاميذ للتعلم.
- عقد دورات تدريبية وورش عمل للمعلمين حول توظيف محفزات الألعاب الرقمية في العملية التعليمية.

- توجه وزارة التربية التعليم نحو التعليم الإلكتروني لما له من أهمية في تقديم المعرفة متجاوزين حدود الزمان والمكان، وخاصة أن التلاميذ لديهم تقبل لهذا النوع من التعليم.
- ضرورة توظيف الحاسوب وتطبيقاته في عملية التعلم وإيجاد بيئات تعلم تكنولوجية.
- الاستفادة من بيئات التعلم القائمة على المحفزات الرقمية وزيادة التحصيل المعرفي وتنمية المهارات.
- استخدام بيئة تعلم قائمة على المحفزات الرقمية لتحقيق نتائج إيجابية في تعلم المهارات وزيادة دافعية التعلم.

مقترحات البحث :

في ضوء نتائج البحث يمكن اقتراح مجموعة من البحوث :

- إجراء البحوث حول استخدام تطبيقات المحفزات الرقمية في مختلف المقررات الدراسية .
- المستحدثات التكنولوجية وعلاقتها بدافعية التعلم ، والكفاءة المهنية وأثره على نتائج التعلم.
- استراتيجية قائمة على الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية.
- الكشف عن المعوقات التي تحول دون استخدام وسائل التكنولوجيا في المدارس.

مراجع البحث

أولاً : المراجع العربية :

أحمد الطويسي ، و زيد بشايرة ، و نواف سماره (2009م) : فاعلية استخدام خريطة الشكل (Vee) كطريفة تدريس قائمة على نظرية أوزوبل المعرفية على تحصيل الطلبة في مادة الكيمياء العامة العملية في جامعة مؤتة ، مجلة مؤتة للبحوث والدراسات، جامعة مؤتة ، الأردن، 5(24).

أحمد النجدي ، على راشد ، منى عبد الهادي (2003م) : طرق وأساليب واستراتيجيات حديثة في تدريس العلوم، القاهرة، دار الفكر العربي.

أحمد محمود أبو ضيف (2022م) : فاعلية برنامج مقترح قائم على بعض استراتيجيات التعلم النشط باستخدام السبورة التفاعلية لتنمية مهارات التواصل الشفوي لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي ، مجلة شباب الباحثين، كلية التربية ، جامعة سوهاج.

أماني عبد المقصود قنصوة (2012م) : فاعلية برنامج قائم على القصص القرآني في تنمية المفاهيم الدينية لتلميذات المرحلة الابتدائية، دراسات عربية في التربية وعلم النفس، رابطة التربويين العرب ، أكتوبر،ع30.

إيمان التميمي ، سمر عيسى (2017م) : أثر استخدام الايباد (I Pad) وتطبيقاته على تحصيل بعض المفاهيم الدينية لدى طلبة المرحلة الابتدائية في عمان، المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية.

إيمان شعبان عبد الحليم (2023م) : فاعلية القصة الرقمية التفاعلية في تنمية بعض مفاهيم التربية الدينية الإسلامية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، مجلة التربية ، كلية التربية ، جامعة الأزهر، يوليو ، عدد199.

إيمان رخا (2017م) : أثر استراتيجية التعلم المعكوس في تنمية الجوانب المعرفية والأدائية لدى الطلاب المعلمين بكلية التربية النوعية ودافعيتهم للتعلم ، مجلة كلية التربية، ع22.

إيمان عبد العال لطفي (2017م) : التعلم النشط والتعليم المتمايز، القاهرة، عالم الكتب.

آمنة العبيدي ، فتحي طه الجبوري (2019م) : أثر استراتيجية التدبر في اكتساب المفاهيم الدينية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط في مادة القرآن الكريم والتربية الإسلامية ، مجلة أبحاث كلية التربية الأساسية، جامعة الموصل، (4).

تامر المغاوري الملاح، نور الهدى فهيم (2016م) : الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية، القاهرة، دار السحاب للنشر والتوزيع.

بدر عمر أحمد (1987م) : دراسات مسحية للدافعية لدى طلاب الجامعة ،مجلة العلوم، مج9.

بلقيس داغستاني (2017م) : المفاهيم الدينية والاجتماعية للأطفال ، مكتبة العبيكان ، الرياض.

تلوي فريد ،و حبيب بوقريرس (2007م) : الدافعية واستراتيجيات ما وراء المعرفة في وضعية التعلم، دار الغرب للنشر والتوزيع.
تهاني خالد الجبير (2020م) : فاعلية استخدام بعض استراتيجيات التعليم المدمج في تنمية الدافعية نحو التعلم لدى طالبات الصف الثاني المتوسط، المجلة الأكاديمية العالمية في العلوم التربوية والنفسية.
جابر محمد قميحة (1984م) : المدخل إلى القيم الإسلامية ، القاهرة ، دار الكتب الإسلامية.
جوهرة عبدالله المجيلاني (2018م) : المفاهيم الدينية اللازمة للمرحلة الابتدائية بدولة الكويت، تقويم كتب التربية الإسلامية الأربعة ضوئها، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة، العدد2.
حسن سيد شحاته (2003م) : معجم المصطلحات التربوية والنفسية ، القاهرة، الدار المصرية اللبنانية .
حنان عبد الحميد العناني (2021م) : تنمية المفاهيم الاجتماعية والأخلاقية والدينية في الطفولة المبكرة، عمان، الأردن ، دار الفكر للنشر والتوزيع.
حنان مرعي الحسيني ، فاطمة برسل (2019م) : التعلم النشط واكتساب المفاهيم الاجتماعية والدينية لطفل الروضة، مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط ،أبريل ، مج 35، عدد4.
خالد الزومان، محمد عجيل (2020م) : مقياس الدافعية نحو تعلم مقررات أشغال المعادن لدى طلبة كلية التربية الأساسية في دولة الكويت، مجلة بحوث التربية النوعية.

رءوف عبد الصالحين توفيق (2006م) : أثر برنامج مقترح في التربية الدينية الإسلامية على تنمية بعض المفاهيم الدينية لدى تلاميذ الصف الرابع من ذوي الاحتياجات الخاصة، رسالة ماجستير، كلية التربية ، جامعة المنيا.
رجاء مهنا الحجلي (2014م) : فاعلية الخطة التربوية الفردية في تنمية بعض المفاهيم الدينية اللازمة لتلميذات الإعاقة الفكرية البسيطة بالمدينة المنورة، رسالة ماجستير ، جامعة طيبة.
ريهام رفعت المليجي (2022م) : أثر استخدام قصص الحيوان في القرآن الكريم الإلكترونية في تنمية بعض المفاهيم الخلقية والدينية لطفل الروضة، مجلة دراسات في الطفولة والتربية، كلية التربية للطفولة المبكرة ، جامعة أسيوط، أبريل ، عدد21.

زبيدة محمد قرني (2013م) : استراتيجيات التعلم النشط المتمركز حول الطالب وتطبيقاتها في المواقف التعليمية، القاهرة: المكتبة العصرية.

زينب شعبان بيومي (2020م) : دور الأغاني والأناشيد الدينية بالقنوات الفضائية الإسلامية والمسيحية في اكتساب الأطفال بعض المفاهيم الدينية ، كلية الدراسات العليا للطفولة، جامعة عين شمس، يوليو ،مج23،العدد87.

زهور محمد سليمان (2018م) : أثر تلعيب التعلم (Gamification) من خلال الباركبورد (Blackboard) لتنمية مهارات حل المشكلة في الرياضيات لدى الطالبات الموهوبات بالصف الأول الثانوي ، مجلة البحث العلمي في التربية، العدد(19)، الجزء 11.

سامي ملحم (2008م) : تأثير خبرات السكن الداخلي على اضطرابات السلوك والتحصيل الدراسي ودافعية الانجاز لدى طالبات كلية التربية ، مجلة البصائر، بعيري ، سلطنة عمان.

سعيد مسعود (2020م) : فاعلية استخدام استراتيجية حلقات التعلم في تدريس المواد الشرعية على تنمية بعض المفاهيم الدينية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية الأزهرية، مجلة كلية التربية، جامعة بني سويف، كلية التربية، يوليو ،مج 17، ع96.

سلوى فتحي المصري (2023م) : نمط تصميم محفزات الألعاب الرقمية القائمة على الدافعية الأكاديمية الخارجية " نقاط - شخصيات افتراضية" وأثره على الاستمتاع بالتعلم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية، تكنولوجيا التربية، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، يناير ، عدد23.

سماهر القرني ، أماني عمران (2021م) : أثر الذكاء الاصطناعي المايكوبت (Microbit) في رفع الدافعية نحو تعلم البرمجة لدى الطالبات في مقرر تقنيات التعليم بجامعة الملك عبد العزيز بجدة، مجلة العلوم التربوية والنفسية،ع30.

شريف شعبان إبراهيم (2017م) : أثر التفاعل بين عناصر محفزات الألعاب الرقمية والأسلوب المعرفي في تنمية مهارات تصميم قواعد البيانات لدى طلاب المعاهد العليا، دراسات عربية في التربية وعلم النفس، رابطة التربويين العرب، العدد(86).

شيماء عماد رمضان (2023م) : برنامج مقترح قائم على التعلم النشط باستخدام محفزات الألعاب الرقمية لتنمية مهارات الاستماع في اللغة العربية وأثره في تنمية مهارات التحدث لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، رسالة دكتوراه ، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة.

صالح محمد أبو جادو (2005م) : علم النفس التربوي ، دار المسيرة للنشر والتوزيع ،عمان ، الأردن.

علي أحمد مدكور (2008م) : تدريس فنون اللغة العربية، القاهرة، دار الفكر العربي.

عبد الرحمن عدس توق (2005م) : علم النفس التربوي، دار الفكر للنشر والتوزيع، عمان، ورقة عمل منشورة في الملتقى التربوي الثاني، معلم العصر الرقمي، محرم .
عبد العزيز طلبة وآخرون (2020م) : المحفزات التعليمية التكيفية Gamification ، القاهرة، دار السحاب للنشر والتوزيع.
عبد المجيد نشواتي (2003م) : علم النفس التربوي ، دار الفرقان للنشر ، عمان، الأردن.
عبد المطلب أمين القريطي (2014م) : المفاهيم الدينية الإسلامية وأسس تكوينها، جدة، خوارزم العلمية.
عواطف عبد المجيد، نوف المزيني (2014م) : فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في إكتساب المفاهيم النحوية، مجلة العلوم الإنسانية 15، (2).
فؤاد أبو حطب، وآمال صادق (2013م) : علم النفس التربوي ، مكتبة الأنجلو، القاهرة.
فوزي الشربيني ، عفت الطناوي (2011م) : تطوير المناهج التعليمية، عمان ، دار المسيرة للطباعة والنشر.
قاسم صالح النعواشي (2007م) : تحليل المواقف التعليمية في الزيارات الصفية، دار المسيرة، عمان.
لمياء أحمد كدواني (2015م) : فعالية مسرح الطفل في تنمية بعض المفاهيم الدينية لدى طفل ما قبل المدرسة ، رسالة ماجستير، جامعة أسيوط ، كلية التربية.

لمياء محمد خيري (2018م) : التعلم النشط ، الجيزة ، مؤسسة يسطرون للطباعة والنشر والتوزيع.
منيرة أحمد أبو زيد (2019م) : فعالية برنامج قائم على المدخل القصصي في تنمية بعض المفاهيم الدينية المرتبطة بآداب الطعام لتلاميذ مدارس التربية الفكرية، المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية، الأكاديمية العربية للعلوم الإنسانية والتطبيقية، ع22.
محمد سليمان جرادات، سارة عارف الشيخ (2017م) : الموجز في أصول التربية الإسلامية، عمان، الأردن ، دار الخليج للصحافة والنشر.
محمد قاسم ، محمود عبد الرازق (2018م) : المفاهيم الدينية الإسلامية، تحديدها- تشخيصها وتنميتها، القاهرة، عالم الكتب.
محمد نجيب عطيتو، عبد الرازق مختار محمود (2009م) : استراتيجيات تصويب أنماط الفهم الخطأ في العلوم والتربية الإسلامية، القاهرة، دار الفكر العربي.
محمد محمود يونس (2009م) : سيكولوجية الدافعية والانفعالات، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان ن الأردن.مصطفى نوري القمش، والمعايطة خليل عبد الرحمن (2007م) : الاضطرابات السلوكية والانفعالية، الأردن.
محمد عبد العال (2000م) : تقدير الذات وقضية الانجاز الفائق قراءة جيدة في سيكولوجية المبدع، مجلة كلية التربية ، قسم الصحة النفسية، جامعة بنها.

محمد مقداد (2010م) : الدافعية إلى التعليم الالكتروني مؤتمر التعليم الالكتروني في تعزيز مجتمعات المعرفة، البحرين.
محمد نوفل (2019م) : فاعلية برنامج ارشادي مستند إلى نموذج أركس ARCS في تنمية الدافعية للتعلم لدى عينة من طلبة الصف الثالث المتوسط في المملكة السعودية، مجلة جامعة النجاح للأبحاث.

مروة عدنان الجدي (2012م) : أثر توظيف بعض استراتيجيات التعلم النشط في تدريس العلوم على تنمية المهارات الحياتية لدى طلاب الصف الرابع في غزة ، رسالة ماجستير ، كلية التربية، جامعة الأزهر.
محمود جمال السلخي (2009م) : طرق تدريس التربية الإسلامية للمرحلة الأساسية الدنيا، عمان ، دار كنوز المعرفة.
محمود عبده فرج (1997م) : منهج مقترح في التربية الدينية الإسلامية لتلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية وأثره في تنمية المفاهيم الدينية والاتجاهات نحو المادة، رسالة دكتوراه ، كلية التربية، جامعة الأزهر.
مصطفى نوري القمش ، خليل عبد الرحمن المعايطة (2014م) : الاضطرابات السلوكية والانفعالية، الأردن.
مؤتمر (المسار الرقمي .. اتجاهات حديثة في التعليم) المنعقد بشرم الشيخ بتاريخ 25 مارس 2021م .
نجلاء السيد الزهار (2021م) : فعالية برنامج قائم على استراتيجيات التعلم النشط في تنمية بعض المفاهيم الدينية لدى عينة من أطفال الروضة، مجلة دراسات الطفولة ، جامعة عين شمس ، كلية الدراسات العليا للطفولة، سبتمبر مج24.
نهاد عبدالله العبيد (2009م) : فعالية وحدة مقترحة في تنمية المفاهيم الدينية والعلمية المتضمنة في القصص القرآني لأطفال الروضة بدولة الكويت ، رسالة دكتوراه ، كلية الدراسات الإنسانية، جامعة الأزهر.
وحيد حامد عبد الوهاب (2009م) : فاعلية برنامج مفتوح في الأناشيد الدينية لتنمية الاتجاه الديني لطفل الروضة، مجلة الثقافة والتربية ، مصر، عدد3.
وحيد السيد حافظ (2019م) : وحدة مقترحة في التربية الإسلامية لتكوين المفاهيم الدينية لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي بمعاهد وبرامج التربية الفكرية ، مجلة الدراسات العربية في التربية وعلم النفس، عدد79.

ثانياً: المراجع الأجنبية :

Agustin,R.W,& Ayu,M.(2021): The Impact of Using Instagram for Increasing Vocabulary and Listening Skills, Journal of English Language Teaching and Learning, 2(1),pp1.

Al-Azawi,R, Al-Faliti, F,& Al-Blushi,M.(2016): Educational gamification Vs, Game-Based learning : Comparative study, International Journal of Innovation, management, and Technology,7(4),pp1.

Barneva, R. P.& et al. (2017): Integrating Technology-Enhanced Collaborative Surfaces and Gamification for the Next-Generation classroom. Journal of Educational Technology Systems,45(3).
Bartle, R.(1996): Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players Who Suit MUD research, 1(1).
Brophy,J.(2013) : Motivating students to learn.Routledge.

Bunchball, I. (2012): Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior, Mastering Gamification.
Bawa,P, Watson,S.L& Watson,W.(2018): Motivation is a game: Massively Multiplayer online games as agents of motivation in higher education .Computers & Education,123.
Christersson, C, et al. (2019) : Promoting active learning in universities, European University Association asbl, p3.

Dunn, T. J, & Kennedy, M. (2019) : Technology Enhanced Learning in Higher Education: Motivations, Engagement and Academic Achievement, Computers & Education, 137.
Du, X, & Jackson, J. (2018): From EFL to EMI : The evolving English learning motivation of Mainland Chinese students in a Hong Kong University.System,76,158.
Feng, Y, Ye, H.J, Yu, Y, Yang, C,& Cui, T. (2018): Gamification artifacts and crowdsourcing participation : Examining the mediating role of intrinsic motivation. Computers in Human Behavior ,81.

Gleason, B.l.&et,at(2011) : An active .learning strategies primer for a achieving a ability-based educational out comes, American, Journal of pharmaceutical Education 75(9).

Hartnett,M,George,A.S,& Dron,J.(2011) : Examining motivation in online distance learning environment : Complex, multifaceted and situation-dependent .The International Review of Research in Open and Distributed Learning,12(6),20-38.

Harvey,L. (2017): Language Learning motivation as ideological becoming .System,65,69.

Johnson, D. W, & Johnson, R. T.(2018) : Cooperative Learning : The Foundation for active learning, Active learning –Beyond the future,p2.

Kim & et al. (2018) : Gamification in Learning and Education : Enjoy Learning Like Gaming, pp1,Springer International Publishing, Available at : https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0007.

Kim, K. & Ahn, S. J.G. (2017) : The Role of Gamification in Enhancing Intrinsic Motivation to Use a Loyalty Program, Journal of Interactive Marketing 40.

Kocakoyun, S, & Ozdamli, F.(2018) : A Review of Research on Gamification Approach in Education, Multidimensional Perspective,pp51.

Lin,H.H,Yen,W.C,&Wang, Y.S.(2018): Investigating the effect of learning method and motivation on learning performance in a business simulation system context: An experimental study. Computers & Education,127,30.

Marinensi, G, Carbonell, M,R& Medaglia, M.C. (2020) : Combining Gamification and Active learning in Higher Education.HCI International 2020- Posters: International conference (HCII2020),Communications in Computer and Information Science, part2,pp290.

Marczewski. A. (2013) : Gamification : a simple introduction, Andrze j Mareczewski,pp1.
Mihaly Csikszentmihalyi (1997): Finding flow: The psychology of engagement with Everyday Life, Available at : https://www.psychologytoday.com/us/articles/199707/finding
Monk,J, & Silman, C.(2011): Active Learning in Primary Classrooms : A Case Study A pproach, Routledge,pp1.
Murillo-Zamorano, L.R, &et al .(2021): Gamification and Active Learning in Higher Education : is it Possible to Match Digital Society, Academia and Students Interests ?International Journal of Educational Technology in Higher Education,18.
Navidian, A, Mobaraki, H,& Shakiba,M.(2017): The effect of education through motivation interviewing compared with conventional education on self-care behaviors in heart failure patients with depression .Patient education and counseling, 100(8).
Queiroz, F, & Spitz, R. (2016) : Position Paper: Collaborative Gamification Design for Scientific Software, In CEUR Workshop Proceedings (Vol.1686).

Roehl, A, Reddy, S. L, & Shannon, G. J. (2013) : The Flipped classroom : An opportunity to engage millennial students through active learning, Journal of Family and Consumer Sciences,105.
Robson, K. Plangger, K. Kietzmann, J. H. & McCarthy, I. (2015) : Is it all a game? Understanding the principles of Gamification. Business Horizon,58.
Saggah, A, Campion. R,& Stanier, C.(2018): A Collaborative Gamification Design Framework in an Educational Context, Proceedings 11th Annual International Conference of Education Research and Innovation (ICERI),pp24.

Sco, K, & et al. (2021) : Active Learning with Online Video: The Impact of learning Context on Engagement, Computers & Education,165.

Shortt,M,Tilak,S,Kuznetcova,l,Martens,B,&Akinkuolie,B.(2023): Gamification in mobile-assisted language learning : A systematic review of Duolingo literature from public release of 2012 to early 2020.computer Assisted language learning ,36(3),517.

Tugun, V.(2018) : Impacts and Opinions on the Technology Self-Sufficiency of the Students who are Coding Education in the Flipped Classroom Adapted to the ARCS Motivation Model. TEM Journal-Technology Education Management Information ,7(2).

Vasalampi, K, Kiuru,N, & Salmela-Aro,K (2018): The role of a supportive interpersonal environment and education- related goal motivation during the transition beyond upper secondary education .Contemporary Educational Psychology,55.

Van Roy, R, Deterding, S., & Zaman, B.(2018): Collection Pokemon or Receiving Rewards? How People Functionalise Badges in Gamified Online Learning Environment in the Wild. International Journal of Human-Computer Studies.

Vaquero, D,& Turk, M. (2016,January): Composition Context Photography. In Application of Computer Vision (WACV),**IEEE** Winter Conference on (pp.656).IEEE.

Walsh, A, & Inala, p.(2010): Active learning techniques for librarians : Practical examples, Elsevier,pp1.

Wei,Z,Zhang ,J,Huang ,X,& Qiu,H. (2023) : Can gamification improve the virtual reality tourism experience? Analyzing the mediating role of tourism fatigue.Tourism Management , 96,104715.

Weimer, M. H Higher Ed Teaching Strategies from Magna Publications, 20/10/2023 Available at : https://www.facultyfocus.com/articles/teaching.