الفصل الخامس

مناقشة النتائج والتوصيات والاقتراحات

تمهيد

يعتبر هذا الفصل فصل مناقشة النتائج من أهم فصول الدراسة كونه يوضح ما توصلت إليه الدراسة، والهدف الذي حققته ومناقشة إجابات الأسئلة المطروحة في بداية الدراسة، وتم الاعتماد على معايير عدة في مناقشة النتائج منها: درجة الانتماء لنوع معين من أنواع المعرفة، وتوضيح مستوى الإلمام بالموضوع الذي كتب فيه، وعقد مقارنة بين فرضيات الدراسة المطروحة والنتائج التي تم التوصل إليها بعد القيام بعملية تحليل البيانات، وذلك يكون من أجل المقارنة الواضحة والمنطقية وذات المعنى، وتكون المناقشة بكل موضوعية وحيادية مع وضع رأي الباحث حول ذلك، كما تمكن مناقشة النتائج الباحث من اتخاذ قرار القبول أو الرفض للفرضيات، وتوضيح ما إذا كانت لنتيجة التي توصل إليها الباحث متوافقة مع نتائج الدراسات والأبحاث الأخرى، أو مختلفة مع إعطاء تفسيرات مقنعة لتلك الاختلافات الناتجة.

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

ويجب على الباحث أن ينجز هذا الفصل بتوضيح وتفسير جميع النتائج الممكنة والمعقولة في حالتي القبول أو الرفض، بدلا من الاكتفاء فقط بتفسير المرفوض منها، وينبغي أن تكون الجمل التفسيرية والتوضيحية مرتبطة بجمل علمية تبين علاقتها لفرضيات الدراسة لتكون مرتبطة بها ارتباطا قويا، ويجب أن تكون النتائج المفسرة بنفس الطريقة والترتيب التي كتبت به الفروض بعد عرض الإطار النظري للدراسة والذي يهيئ الأرضية لفهم وشرح مشكلة الدراسة وذلك عن طريق الفصول المكتوبة، والذي ساعد في إعداد الجانب الميداني للدراسة بإجراءاتها والذي يبحث في الألعاب التعليمية المحوسبة وعلاقتها بتنمية دافعية التعلم لدى الطلبة وانخراطهم التعليمي في مدارس التعليم الأساسي في فلسطين، والذي تضمن استبانة من إعداد الباحث بالاستعانة بالدراسات السابقة، وتم تحليل النتائج باستخدام برنامج الرزم الإحصائية، باستخدام المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية والنسب المئوية، وكذلك معامل ارتباط بيرسون لإيجاد العلاقات بين الألعاب التعليمية المحوسبة ودافعية التعلم للطلبة وانخراطهم التعليمي، ويأتي الفصل الحالي لمناقشة ما تم عرضه في الفصل الرابع من نتائج التحليل الإحصائي الذي استخدم برنامج الرزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية SPSS على شكل جداول وتعليقات بسيطة عليها وفقا لأسئلة الدراسة وفرضياتها، وربطه بالإطار النظري وتفسيره لتوضيح هدف المشكلة وحلها والخروج بالتوصيات والمقترحات.

وتضمن هذا الفصل عرضا لأهم النتائج التي تم التوصل إليها بناء على التحليل الذي تم في الفصل الرابع، وبالتالي يتناول أهم التوصيات التي تم صياغتها بناء على تلك النتائج.

٥,١ مناقشة الهدف الأول

"تحليل عوامل الدافعية والانخراط التعليمي تحليلا سيكومتريا لاستخلاص العوامل ذات المصداقية"

والسؤال الذي تسعى الدراسة للإجابة عنه هو: ما عوامل الدافعية والانخراط التعليمية وكيف يمكن التأكد من خصائصهما السيكومتريةة؟ وقد تم الإجابة عنه على النحو التالي:

بعد أن تم استخدام التحليل العاملي؛ ليتم اختزال وتلخيص العدد الكبير لفقرات تنمية الدافعية، وفقرات تنمية الانخراط التعليمي إلى عدد أقل من العوامل؛ ومن خلال هذه الدراسة تم الكشف عن دور الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية الدافعية ولانخراط التعليمي لدى طلب التعليم الأساسي، ونظرا لتعدد وتنوع العوامل المؤثرة على الدافعية والانخراط التعليمي، فقد تم من خلال هذه الدراسة إلى اختزال تلك العوامل في ثلاثة عوامل فقط، وتبين من خلال الجداول (٤-١)، (٤-٢)، (٤-٣)، (٤-٤)، (٤-٥)، (٤-٦)، (٤-٧) أن هذه العوامل هي:

العامل الأول: الألعاب التعليمية وتنمية المهارات المعرفية للطلاب تشبع على (١٣) فقرة وتراوحت تشبعات الفقرات على هذا العامل ما بين (٠,٥٨٣-٠,٨٠٠)، في حيث تشبعت (١٣) فقرة على العامل الثاني: الألعاب التعليمية وتنمية المهارات الفكرية للطلاب، وقد تراوحت تشبعات الفقرات على هذا العامل (٠,٥٥٩-٠,٧٨٨)، أما العامل الثالث، الألعاب التعليمية وتنمية المهارات النفسية، للطلاب فقد تشبعت (٤) فقرات عليه وتراوحت تشبعاتها على هذا العامل بين (٠,٥٣٣-٠,٧٧٦)، وأشارت النتائج إلى أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من صدق البناء.

ويرى الباحث أن حصر كافة المتغيرات والجوانب المتعلقة بالمهارات التي تؤدي للدافعية والانخراط التعليمي في عوامل ثلاثة فقط يسهل تعزيزها وتطويرها لدى الطلاب، ويتيح لصانعي القرار تقييم نتائجها بدقة وسهولة. وتتفق نتائج هذا البحث مع دراسة (أبو الوفا، ٢٠١٨)، و(ويزة، ٢٠١٧)، و(الدليمي، ٢٠١٨)، و(بن يوسف وآخر، ٢٠٠٨)، و(Cahyan, ٢٠١٦)، و(Gressick& Langston, ٢٠١٧) ودراسة (أبو أسعد،٢٠١١).

وتوصلت الدراسة كذلك إلى أن الثبات والصدق يعتبران من الخصائص السيكومترية التي تتمتع بها عوامل الدافعية والانخراط التعليمي والألعاب التعليمية المحوسبة، بحيث يتضمن الصدق عدة فئات وهي الظاهري، والبنائي، وصدق الاتساق الداخلي. وبناء على ذلك يرى الباحث، انه يمكن تطبيق هذا المقياس لاحقاً نظراً لصلاحيته للاستخدام وقدرته على قياس الدافعية لدى طلاب المرحلة الأساسية في البيئة الفلسطينية، مما يزيد في ثقة النتائج التي يمكن التوصل إليها في الدراسات المستقبلية. وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة أبو الوفا (٢٠١٨) التي توصلت إلى أن مقياس الدافعية لدى طالبات المرحلة الثانوية يتمتع بدرجة عالية من الصدق والثبات، وتوافر الشروط السيكومترية للمقياس.

٥,٢ مناقشة الهدف الثاني

"تحليل عوامل الدافعية والانخراط التعليمي تحليلا سيكومتريا لاستخلاص العوامل ذات المصداقية" والسؤال الذي تسعى الدراسة للإجابة عنه هو: ما عوامل الألعاب التعليمية المحوسبة ومدى صحتها في قياس محتواها وخصائصها؟ وقد تم الإجابة عنه على النحو التالي:

بعد أن تم استخدام التحليل العاملي؛ ليتم اختزال وتلخيص العدد الكبير لفقرات الألعاب التعليمية، إلى عدد أقل من العوامل؛ وتبين من خلال الجداول (٤-١)، (٤-٨)، (٤-٩)، (٤-١٠)، (٤-١١)، أن هناك عامل واحد مستخلص وهو "توظيف الألعاب التعليمية المحوسبة"، مما يسهل في عملية تصميم تلك الألعاب وتقييمها وآلية توظيفها. حيث أظهرت المصفوفة أن جميع الفقرات تتشبع بمعاملات ارتباط مرتفعة على العامل المستخلص تتراوح من (٠,٨٤٧ -٠,٩٣٣). كما أظهرت النتائج توفر الخصائص اللازمة لفقرات الألعاب التعليمية المحوسبة؛ حيث تمثلت تلك الخصائص في الصدق الظاهري والاتساق الداخلي، والصدق البنائي، كما تمثلت في ثبات الأداة من خلال طريقة ألفا كرونباخ والتجزئة النصفية.

٥,٣ مناقشة الهدف الثالث

" دراسة العلاقات المحتملة بين محاور الدافعية ومحاور الألعاب التعليمية المحوسبة"

والسؤال الذي تسعى الدراسة للإجابة عنه هو: ما العلاقة المحتملة بين محور تنمية الدافعية ومحاور الألعاب التعليمية المحوسبة؟ وقد تم الإجابة عنه على النحو التالي:

تبين من جدول (٤-١٥) وجود علاقة طردية ذات دلالة إحصائية بين محور تنمية الدافعية ومحور الألعاب التعليمية المحوسبة، مما يعني أنه كلما زاد استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة، يترتب عليه زيادة في الدافعية. كما تبين من جدول (٤-١٧) وجود علاقة انحدار خطية حقيقية بين محور تنمية الدافعية ومحور الألعاب التعليمية المحوسبة، وأظهرت أن زيادة وحدة واحدة في متوسط محور "الألعاب التعليمية المحوسبة" يؤدي إلى زيادة (١,١٠٣) وحدة في متوسط محور "تنمية الدافعية"، وأظهر جدول (٤-١٧) قياس تأثير محور "تنمية الدافعية" على محور "الألعاب التعليمية المحوسبة" حيث أظهر أن محور الألعاب التعليمية المحوسبة يفسر (٥٩,٦%) من التغيرات الحاصلة في محور تنمية الدافعية.

ويرى الباحث أنه يمكن تفسير ذلك بأن الألعاب الحاسوبية تجذب انتباه الطلاب بشكل أكبر من الطرائق المعتادة، بما تحويه من صورٍ وأصوات وألوان جذابة، وتجعلهم مقبلين على ما تقدمه من معلومات، ومستعدين لتلقيه برحابة صدر، كما أنها تساير ميول أطفال عصرنا، وتعاملهم المستمر مع الحاسوب وبرامجه وألعابه المتنوعة، الأمر الذي يجعل التعلم بواسطة هذه الألعاب فعالا ومرنا دون أي ملل، فتكون الألعاب وسيلةً ترفيهية إلى جانب كونها وسيلةً تعليمية، كما يرى الباحث أن استخدام الألعاب المحوسبة كطريقة تدريس توفر المتعة للطلاب أثناء التعلم في جو شائق وممتع لم يعهدوه من قبل، ولم يعتادوا عليه، إضافة إلى أن هذه الألعاب التعليمية تعمل على انشغال الطلاب فيها طيلة وقت التعلم، مما يؤدي إلى اكتساب هؤلاء التلاميذ المفاهيم التعليمية، والاحتفاظ بها لفترة أطول، حيث ترسخت هذه

المفاهيم في أذهان التلاميذ من خلال ألعاب يميلون إليها، وتتماشى مع أساس نفسي لهم وهو الميل للعب. كما أن استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في الغرفة الصفية قد يؤدي إلى توثيق العلاقة بين الطلاب والمعلم، مما يحفزهم على التعبير عن انفعالاتهم وطرح تساؤلاتهم دون خجل أو خوف، ذلك يجعلهم يشاركون في عملية التعليم والتعلم بشكل إيجابي ونشط وفعال، كذلك يرى الباحث أن الألعاب التعليمية وسيلة جيدة لتقديم التقويم والتكليفات والأنشطة الإضافية بطريقة غير مباشرة، مما ساعد على تحقيق إقبال التلاميذ على التعلم دون خوف من الفشل، والإخفاق، وزيادة الثقة بالنفس بل والاستمتاع بإعادة المحاولة، كما وفرت الحفز الذاتي للمتعلم. وتتفق هذه النتيجة مع نتائج دراسة كل من (أكرم، ٢٠١٧)؛ (بوعناني وبشلاغم، ٢٠١٧) و (الشحروري، ٢٠٠٧)و (دويدي، ٢٠٠٦) و(سليمون، ٢٠١٣)و (عبد المجيد والمزيني،٢٠١٤) (أبو زريا وحمدي، ٢٠٠١)و (الحربي، ٢٠١٠)و(محمد وعبيدات، ٢٠١٠)و(سويرنجن، ٢٠١١) والتي أكدت جميعها على فاعلية الألعاب الحاسوبية في العملية التعليمية.

٥,٤ مناقشة الهدف الرابع

"دراسة العلاقات المحتملة بين محاور الانخراط التعليمي ومحاور الألعاب التعليمية المحوسبة"

والسؤال الذي تسعى الدراسة للإجابة عنه هو: ما العلاقة المحتملة بين محاور الانخراط التعليمي ومحاور الألعاب التعليمية المحوسبة؟ وقد تم الإجابة عنه على النحو التالي:

تبين من جدول (٤-١٩) وجود علاقة طردية ذات دلالة إحصائية بين محور الانخراط التعليمي ومحور الألعاب التعليمية المحوسبة، مما يعني أنه كلما زاد استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة، يترتب عليه زيادة زاد الانخراط التعليمي، وتبين من جدول (٤-٢٠) وجود علاقة انحدار خطية حقيقية بين محور تنمية الانخراط التعليمي ومحاور الألعاب التعليمية المحوسبة، وأظهر أن زيادة وحدة واحدة من متوسط محور "

الألعاب التعليمية المحوسبة"، تؤدي إلى زيادة (١,٠٢٩) من متوسط محور " تنمية الانخراط التعليمي". كما أظهر جدول (٤-٢١) أن محور "الألعاب التعليمية المحوسبة" يفسر (٦٦,٣%) من التغيرات الحاصلة في محور "تنمية الانخراط التعليمي".

ويرى الباحث أن عدم الخوف من الفشل في أداء بعض المهام وعدم الشعور بالرفض أثناء تطبيق الألعاب التعليمية المحوسبة يساعد على أداء المزيد من الجهد والمحاولات الجيد للتقدم في مستويات التعليم، كما أن عدد تشغيل اللعبة مؤشر للانخراط، كما يفسر الباحث تفاعل الطلاب مع أقرانهم في بيئة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية المحوسبة، يساعد على زيادة انخراطهم في التعليم، بالإضافة إلى أن المشاركة المتزايدة أثناء التعلم من خلال الألعاب التعليمية المحوسبة قد زاد من شعور الانتماء تجاه بيئة التعلم. كذلك فإن التغذية الراجعة الفورية المقدمة للطلاب خلال تنفيذ الألعاب التعليمية المحوسبة وتقديم الدعم والتعزيز على أسئلتهم زاد من ارتباطهم بمحتوى التعلم وانخراطهم فيه، فضلًا عن المناخ العاطفي الذي تفرزه الألعاب التعليمية المحوسبة بين الطلاب بعضهم البعض من جهة وبين المعلم من جهة أخرى، مما قد يعزز مستوى الانخراط التعليمي لديهم. اتفقت نتيجة البحث الحالي مع دراسة كل من الشامي (٢٠١٦)؛ الزعبي (٢٠١٣)، يوسف وشوقي (٢٠١٢)، (Cahyani,٢٠١٦)؛ (Gressick& Langston ,٢٠١٧)؛ علي وآخرون (٢٠١٩)؛ شعيب (٢٠١٦)؛ (Kwan, ٢٠١٥)؛ ودراسة (علام،٢٠١٧).

٥,٥ مناقشة الهدف الخامس

"تحليل الفروق ذات الدلالة الإحصائية لعوامل الدافعية والانخراط التعليمي والألعاب التعليمية المحوسبة للمعلمين المختارين من فلسطين طبقا لمتغيرات النوع الاجتماعي العمر، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، والتخصص."

والسؤال الذي تسعى الدراسة للإجابة عنه هو: هل عوامل الدافعية والانخراط التعليمي والألعاب التعليمية المحوسبة للمعلمين المختارين من فلسطين تختلف طبقا لمتغيراتهم الديموجرافية المتمثلة في النوع الاجتماعي، العمر، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، والتخصص؟ وقد تم الإجابة عنه على النحو التالي:

تبين من جدول (٤-٢٤) عدم وجود اختلاف جوهري بين المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة حسب النوع الاجتماعي (ذكر أو أنثى). وتبين من جدول (٤-٢٦) عدم وجود اختلاف جوهري بين المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة حسب تقسيمان الفئات العمرية، كما تبين من جدول (٤-٢٨) عدم وجود اختلاف جوهري بين المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة حسب المؤهل العلمي، وتبين من جدول (٤-٣٠) عدم وجود اختلاف جوهري بين المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة حسب سنوات الخدمة. وتبين من جدول (٤-٣٢) عدم وجود اختلاف جوهري بين المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة حسب التخصص العلمي.

ويفسر الباحث هذه النتيجة إلى أن جميع المعلمين والمعلمات في العينة يعتقدون أن كل الطلاب لديهم القدر نفسه من الرغبة والدافعية للتعلم باستخدام الألعاب الحاسوبية، وبالتالي لديهم نفس القدر من المشاركة والانتباه والتفاعل مع هذه الطريقة الجديدة.

كما أن عرض المادة بشكل سهل ومتسلسل ساعد بشكل كبير على أن يفهم الطلاب والطالبات المادة بشكل جيد وبالمستوى نفسه. كذلك يعتقد المعلمون أن تأثير الألعاب الإلكترونية المحوسبة يعتبر فعالا على الذكور والإناث على حد سواء، نظرًا لتشابه تأثر الذكور والإناث بالمؤثرات الموجودة في تلك الألعاب، ويفسر الباحث ذلك إلى أنه عند تصميم الألعاب لم تكن موجهة لجنس دون آخر، أو لفئة

تعليمية دون أخرى. وتختلف نتيجة هذه الدراسة مع دراسة دليم (٢٠١٨) التي أظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية بن متوسط درجات الطلبة الذكور ومتوسط درجات الطلبة الإناث في درجات الدافعية للتعلم والفروق كانت لصالح الإناث، كما وتختلف مع دراسة حميد (٢٠١٣) التي أشارت إلى أن آراء المعلمين من فئة الدراسات العليا جاءت أكثر إيجابيةً من فئتي (معهد إعداد معلمينَ وإجازة معلم صف) من المعلمين أفراد العينة.

٥,٦ خلاصة النتائج:

١. انحصرت عوامل الدافعية والانخراط التعليمي في ثلاثة عوامل فقط، وذلك على النحو التالي:

- العامل الأول: الألعاب التعليمية وتنمية المهارات المعرفية للطلاب
- العامل الثاني: الألعاب التعليمية وتنمية المهارات الفكرية للطلاب
- العامل الثالث: الألعاب التعليمية وتنمية المهارات النفسية للطلاب

٢. يعتبر الثبات والصدق من الخصائص السيكومترية التي تتمتع بها عوامل الدافعية والانخراط التعليمي؛ والذي يتضمن الصدق الظاهري، والبنائي، وصدق الاتساق الداخلي.

٣. انحصرت عوامل الألعاب التعليمية المحوسبة في عامل واحد فقط، وهو توظيف الألعاب التعليمية المحوسبة.

٤. يعتبر الثبات والصدق من الخصائص السيكومترية التي تتمتع بها عوامل الألعاب التعليمية المحوسبة؛ والذي يتضمن الصدق الظاهري، والبنائي، وصدق الاتساق الداخلي.

٥. توجد علاقة طردية ذات دلالة إحصائية بين تنمية الدافعية والألعاب التعليمية المحوسبة، مما يعني أنه كلما زاد استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة، يترتب عليه زيادة في الدافعية.

٦. توجد علاقة طردية ذات دلالة إحصائية بين الانخراط التعليمي والألعاب التعليمية المحوسبة، مما يعني أنه كلما زاد استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة، يترتب عليه زيادة زاد الانخراط التعليمي.

٧. لا يوجد اختلاف جوهري بين المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة حسب النوع الاجتماعي (ذكر أو أنثى). وبالتالي فإن عوامل الدافعية والانخراط التعليمي والألعاب التعليمية المحوسبة لا تختلف طبقا للنوع الاجتماعي.

٨. لا يوجد اختلاف جوهري بين المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة حسب تقسيمات الفئات العمرية، أي ليس هناك تأثير للفئة العمرية على المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة. وبتالي فـإن عوامل الدافعية والانخراط التعليمي والألعاب التعليمية المحوسبة لا تختلف طبقا للعمر.

٩. لا يوجد اختلاف جوهري بين المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة حسب تقسيمات فئات المؤهل العلمي، أي ليس هناك تأثير للمؤهل العلمي على المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة، وبالتالي فإن عوامل الدافعية والانخراط التعليمي والألعاب التعليمية المحوسبة لا تختلف طبقا للمؤهل العلمي.

١٠. لا يوجد اختلاف جوهري بين المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة حسب تقسيمات فئات المؤهل العلمي، أي ليس هناك تأثير لسنوات الخدمة على المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة، وبالتالي فإن عوامل الدافعية والانخراط التعليمي والألعاب التعليمية المحوسبة لا تختلف طبقا لسنوات الخدمة.

١١. لا يوجد اختلاف جوهري بين المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة حسب تقسيمات فئات المؤهل العلمي، أي ليس هناك تأثير للتخصص العلمي

على المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة، وبالتالي فإن عوامل الدافعية والانخراط التعليمي والألعاب التعليمية المحوسبة لا تختلف طبقا للتخصص العلمي.

٥,٧ إسهامات الدراسة:

٥,٧,١ الإسهامات العلمية:

تظهر الإسهامات العلمية للدراسة في تفصيل وتأصيل موضوع الألعاب التعليمية والمحوسبة ودورها في تنمية الدافعية والانخراط التعليمي لطلبة مدارس التعليم الأساسي في شمال الضفة بفلسطين، حيث تناول الدراسة بتفصيل واضح عدة عناصر حيوية تتعلق بموضوعها، من خلال تحديد العوامل التي تؤثر بها الألعاب التعليمية المحوسبة.

كما تتجلى الإسهامات العلمية للدراسة من خلال كونها مرجعا للدراسات اللاحقة في هذا المجال لأنها تتناول قضايا معاصرة، خاصة فيما يتعلق بالألعاب التعليمية المحوسبة والتي تتطور يوماً بعد يوم، كما تجيب الدراسة عن تساؤلات جديرة بالاهتمام، والتي تُعد توجهاً مستقبلياً للباحثين، لذا يمكن اعتبارها دراسة شاملة ومعمقة، ولبنة إضافية في صرح الأبحاث والدراسات العربية ذات العلاقة.

٥,٧,٢ الإسهامات العملية

تتضح الإسهامات العملية في هذه الدراسة من خلال ارتباطها بمرحلة هامة في السلم التعليمي وهي مرحلة التعليم الأساسي في المدارس، وبالتالي فهي تشكل أساس مستقبل الطالب، وتشجع الطلبة على التوجه والانتقال إلى المراحل الأخرى بدافعية كبيرة، وتساهم في انخراطهم في التعلم مما يضمن لهم الاستمرار في العملية التعليمية، كما تساعد هذه الدراسة في توجيه وزارة التربية والتعليم للأساليب التي يمكن أن تتبعها خاصة مع طلبة التعليم الأساسي بالاعتماد على الألعاب التعليمية المحوسبة، وتوظيفها

بشكل كفء يضمن تطور التعليم والمتعلمين، ويسهل من عملية المعلمين، ويمكن للوزارة أيضاً أن تعتمد على نتائج هذه الدراسة في وضع خطة لإدماج الألعاب التعليمية المحوسبة في التعليم بشكل مدروس، وتوفير التدريب اللازم للمعلمين لتوظيف هذه الألعاب، وبالتالي الرقي بمستوى التعليم في فلسطين.

كما تتمثل الإسهامات العملية للدراسة من خلال خدمة المعلمين الذين يبذلون قصارى جهدهم في إيصال المعلومات للطلبة وتحقيق الأهداف المرجوة من العملية التعليمية بطرق حديثة ممتعة وشيقة، والعمل على رفع دافعيتهم للتعلم في ضوء التطورات التكنولوجية الحديثة التي دخلت مجال العملية التعليمة. كذلك تساهم هذه الدراسة في الالتحاق بركب التكنولوجيا الحديثة في العملية التعليمية واستغلال الموارد التكنولوجية الحديثة التي أصبحت منتشرة ومستخدمة في التعليم في الدول المتقدمة، وأنها قد تفتح آفاقاً لإجراء مزيد من الدراسات للمقارنة بين أكثر من برمجية وفق تصاميم مختلفة وعلى عينات ومواد تعليمية لم تشملها الدراسة الحالية.

٥,٨ التوصيات:

في ضوء مشكلة البحث وما توصل إليه من نتائج، يوصي الباحث ما يأتي:

١. تحفيز وتشجيع المعلمين على استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس طلابهم.
٢. تحفيز المعلمين لاستثارة الدافعية والانخراط التعليمي لدى طلابهم.
٣. ضرورة تفعيل دور الحاسوب في التربية، والنظر إليه باعتباره وسيلة تساعد في رفع مستوى دافعية الطلبة للتعلم.

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

٤. ضرورة توسيع قاعدة المستفيدين والمستفيدات من المعلمين والمعلمات من دورات الحاسوب، وإكسابهم لمهارات التعامل مع الحاسوب، وتصميم البرمجيات ليتسنى لهن تطبيقها في التدريس، لما لذلك من أثر إيجابي في الطلبة.

٥. من الضرورة أن تتبنى وزارة التربية والتعليم مبادئ التلعيب في التعليم، وتوفير البرمجيات الملائمة لذلك.

٦. تصميم مناهج تساهم في استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في التدريس، وتوفير الألعاب المرتبطة بمحتوى المقررات الدراسية، بالإضافة إلى توفير دليل للمعلم يوضح كيفية توظيفها.

٧. تدريب المعلمين على تصميم وإنتاج ألعاب إلكترونية تعليمية جديدة تتناسب مع أهداف ومحتوى المناهج التعليمية، وتتفق مع خصائص المتعلمين العمرية والنفسيةٍ في مجالات مختلفة وبأساليب وشكليات مختلفة.

٨. التحقق من ثبات وصدق عوامل الدافعية والانخراط التعليمي على عينة أخرى من مجتمع مختلف.

٩. إجراء المزيد من الدراسات العربية الهادفة لتقنيين مقاييس عربية للدافعية والانخراط التعليمي.

١٠. إجراء دراسات وصفية تستهدف الوقوف على الاتجاهات العالمية الحديثة في مجال استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم

١١. في ضوء النتائج التي توصل إليها هذا البحث، واستكمالا لهذا البحث يقترح الباحث المقترحات الآتية:

- دراسة عن العلاقة بين الألعاب التعليمية المحوسبة وتنمية دافعية التعلم والانخراط في عملية التعلم لمراحل تعليمية أخرى غير مرحلة التعليم الأساسي.
- دراسة أثر تطبيق الألعاب التعليمية المحوسبة على طلبة التعليم الأساسي في تنمية الدافعية للتعلم.
- دراسة أثر تطبيق الألعاب التعليمية المحوسبة على طلبة التعليم الأساسي في الانخراط في عملية التعلم.

- المقارنة بين استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة والاستراتيجيات الأخرى في تنمية الدافعية والانخراط في التعلم.
- فعالية بيئة تعليمية باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية متغيرات أخرى.
- توظيف الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس مساقات محددة.

٥,٩ الخلاصة:

قامت الدراسة من خلال هذا الفصل بمناقشة البيانات الواردة في نتائج الدراسة، وتفسيرها والتعليق عليها، وربطها بالدراسات السابقة التي لها علاقة مباشرة لها، وبيان مدى اتفاقها معها واختلافها، ومن ثم تقديم تلخيص لأبرز النتائج، وثم خاتمة الدراسة وإسهاماتها، والخروج بالتوصيات.

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
جامعة العلوم الإسلامية الماليزية
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA