الألعاب التعليمية المحوسبة وعلاقتها في تنمية دافعية الطلبة وانخراطهم التعليمي في مدارس التعليم الأساسي في فلسطين

وسيم عزام محمد عقل

بحث مقدم لنيل درجة الدكتوراه في فلسفة التربية

جامعة العلوم الإسلامية الماليزية

يونيو ٢٠٢٢

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

الإقرار

بسم الله الرحمن الرحيم

إني أقر وأعترف بأن هذه الرسالة من عملي وجهدي الشخصي، أما المقتطفات والاقتباسات، فقد أشرت إلى مصادرها في هامش الرسالة.

التاريخ: ١٥ يونيو ٢٠٢٢ التوقيع:

الاسم: وسيم عزام محمد عقل

الرقم الجامعي:٤١٩١٠٦٧

العنوان: فلسطين/ محافظة سلفيت/ديراستيا

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

الشكر والتقدير

بادئ ذي بدء نحمد الله على نعمه الكثيرة على ونصلي ونسلم على رسولنا الكريم محمد بن عبد الله وعلى صحبه الكرام وبعد، فإنني أتقدم بجزيل الشكر والتقدير والاحترام إلى المشرف الذي أرشدني ووجهني حتى يخرج البحث بصورته النهائية، الدكتور الفاضل نور حميمي بن زين الدين، الذي اعتبرته بمثابة الأب، وكذلك المشرفة الثانية الفاضلة الدكتورة يوسلينا بنت محمد، ثم إلى جميع أعضاء هيئة التدريس بكلية دراسات اللغات الرئيسة، كما أشكر لجنة المناقشة.

وأشكر أيضا مركز الدراسات العليا، وجامعة العلوم الإسلامية الماليزية التي تهتم بطلابها، وإلى كل من ساعدني لإنجاز هذا البحث بالقول أو العمل، وجزاهم الله كل الخير.

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

Abstrak

Kajian ini bertujuan untuk meneroka hubungan antara permainan pendidikan berkomputer, motivasi dan penglibatan pelajar bagi pelajar di peringkat pendidikan asas, dan untuk mengukur tahap pelaksanaan permainan pendidikan berkomputer di Palestin dari sudut pandangan guru. Antara masalah kajian adalah kekurangan penggunaan permainan pendidikan berkomputer dan kekurangan motivasi belajar dan penglibatan pelajar. Pendekatan analisis deskriptif telah diguna pakai, dengan mengedarkan soal selidik ke atas sampel rawak, yang terdiri daripada 354 guru lelaki dan perempuan yang mewakili semua guru sekolah rendah awam di wilayah utara Palestin, yang populasinya berjumlah 4737. Bagi menjawab persoalan kajian dan mengesahkan hipotesis dan objektifnya, data dianalisis melalui analisis penerokaan faktor (EFA), korelasi dan analisis regresi linear. Kajian ini mendapati wujudnya hubungan langsung antara perkembangan motivasi, penglibatan pelajar dan permainan pendidikan berkomputer. Juga didapati bahawa tiada perbezaan asas antara purata aritmetik paksi pembangunan motivasi, penglibatan pendidikan, dan permainan pendidikan berkomputer mengikut jantina, umur, kelayakan akademik, pengalaman dan pengkhususan.

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى استكشاف العلاقة بين الألعاب التعليمية المحوسبة والدافعية والانخراط التعليمي لطلبة التعليم الأساسي، وإلى الاستدلال على مستوى تنفيذ الألعاب التعليمية المحوسبة في فلسطين من وجهة نظر معلميها، حيث برزت المشكلة في انخفاض الدافعية والانخراط التعليمي لعدد من تلاميذ المدراس في فلسطين، حيث يلجئون إلى الهروب والتسرب من المدراس، وإهمال دروسهم وعدم تأدية الواجبات المدرسية إلا بمتابعة ومراقبة شديدة من أولياء الأمور، كما يعُاني الطلبة من ضعف التحصيل الدراسي لدى في مدارس السلطة الوطنية، وفي هذا الصدد فإن للألعاب التعليمية المحوسبة دور في تعزيز الفاعلية للتعلم والانخراط التعليمي، وبالتالي جاءت الدراسة لتظهر هذا الدور، خاصة من وجهة نظر المعلمين، وقد تم اعتماد المنهج الوصفي التحليلي، والاستبانة أداة لجمع البيانات، والتي تم بناؤها خصيصا لذلك، وتم اختيار عينة عشوائية حجمها (٣٥٤) معلماً ومعلمة، من المجتمع الذي يمثل جميع معلمي ومعلمات المدارس الأساسية الحكومية بالمحافظات الشمالية الفلسطينية البالغ عدده (٤٧٣٧) معلم ومعلمة، وللإجابة عن أسئلة الدراسة؛ فقد تم تحليل البيانات من خلال المعالجة الإحصائية بتطبيق التحليل العاملي الاستكشافي، والتباين وتحليل الانحدار الخطي، توصلت الدراسة إلى عدة نتائج من أهمها وجود علاقة طردية بين تنمية الدافعية والألعاب التعليمية المحوسبة، ووجود علاقة طردية بين الانخراط التعليمي والألعاب التعليمية المحوسبة، وتبين عدم وجود اختلاف جوهري بين المتوسطات الحسابية لمحاور تنمية الدافعية، والانخراط التعليمي، والألعاب التعليمية المحوسبة حسب النوع الاجتماعي والعمر والمؤهل العلمي وسنوات الخبرة والتخصص.

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

Abstract

This study aimed to explore the relationship between computerized educational games, motivation and educational engagement for basic education students, and to infer the level of implementation of computerized educational games in Palestine from the point of view of its teachers. The problem arose in the lack of use of computerized educational games and the lack of learning motivation for students and their educational involvement. The descriptive analytical approach was adopted, by distributing a questionnaire on a random sample of the study population, which numbered 354 male and female teachers, from the community that represents all the teachers at public primary schools in the northern Palestinian governorates, which numbered 4737. To answer the questions of the study and verifying its hypotheses and objectives, the data was analyzed through exploratory factor analysis, correlation and linear regression analysis. The result indicated that, there is direct relationship between the development of motivation, educational engagement and computerized educational games. It was found that there is no fundamental difference between the arithmetic averages of the axes of motivation development, educational engagement, and computerized educational games according to gender, age, academic qualification, years of experience and specialization.

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

فهرس المحتويات

الإقرار	ب
الشكر والتقدير	ج
Abstrak	د
الملخص	هـ
Abstract	و
فهرس المحتويات	ز
قائمة الجداول	ك
قائمة الأشكال	م
قائمة الملاحق	ن
الفصل الأول	١
المقدمة	١
١,١ تمهيد	١
١,٢ خلفية الدراسة:	٣
١,٣ مشكلة الدراسة	٧
١,٤ أسئلة الدراسة	١٢
١,٥ فرضيات الدراسة	١٢
١,٦ أهداف الدراسة	١٣
١,٧ أهمية الدراسة	١٣
١,٨ حدود الدراسة	١٥
١,٩ مصطلحات الدراسة	١٦
١,١٠ نموذج الدراسة:	١٨
١,١١ الإطار النظري	١٨
١,١١,١ نظرية محددات الذات:	١٨
١,١١,٢ نظرية الهدف:	١٩
١,١١,٣ نظرية دينامية السمات في الدافعية:	٢٠
١,١١,٤ نظرية دافعية الإنجاز:	٢١
١,١٢ الخلاصة	٢١
الفصل الثاني	٢٣
الدراسات السابقة والإطار المفاهيمي	٢٣
٢,١ التمهيد	٢٣

٢,٢ الألعاب التعليمية: ٢٤
٢,٢,١ تعريف الألعاب التربوية (التعليمية) ٢٤
٢,٢,٢أنواع الألعاب التعليمية: ٢٦
٢,٢,٣النظريات التي تتفق مع الألعاب التعليمية ٢٩
٢,٢,٤أهمية استخدام الألعاب التعليمية ٣٤
٢,٢,٥دور المعلم أثناء ممارسة الألعاب التعليمية ٣٦
٢,٢,٦خطوات توظيف الألعاب التعليمية في التعليم الصفي ٣٧
٢,٢,٧فوائد الألعاب التعليمية ٣٧
٢,٢,٨ الفائدة البيداغوجية للألعاب التعليمية: ٣٨
٢,٢,٩دور المعلم في تطوير الألعاب التعليمية: ٣٩
٢,٢,١٠مزايا وعيوب الألعاب التعليمية ٤١
٢,٢,١١ استخدام ألعاب الحاسوب في العملية التعليمية: ٤١
٢,٢,١٢شروط استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة ٤٥
٢,٢,١٣عناصر ومكونات الألعاب التعليمية المحوسبة ٤٧
٢,٢,١٤مميزات وعيوب توظيف الألعاب المحوسبة ٤٨
٢,٣ دافعية التعلم ٤٩
٢,٣,١مفهوم الدافعية ٥٠
٢,٣,٢ مفهوم دافعية التعليم: ٥٢
٢,٣,٣ علاقة الدافعية بالتعلم: ٥٢
٢,٣,٤العوامل التي تؤثر في الدافعية لدى المتعلمين ٥٤
٢,٣,٥الاتجاهات التي اهتمت بالدافعية ٥٤
٢,٤ الانخراط في التعلم: ٥٦
٢,٤,١ مفهوم الانخراط التعليمي: ٥٦
٢,٤,٢ مبادئ الانخراط في التعلم ٥٧
٢,٤,٣ أبعاد الانخراط في التعلم: ٥٩
٢,٤,٤ قياس مستوى الانخراط في التعلم: ٦٠
٢,٥ الدراسات السابقة: ٦١
٢,٥,١ الدراسات التي تناولت الألعاب التعليمية المحوسبة: ٦١
٢,٥,٢ الدراسات التي تناولت الدافعية: ٧٥
٢,٥,٣ الدراسات التي تناولت الانخراط التعليمي: ٧٩
٢,٥,٤ الدراسات التي تناولت العلاقة بين الألعاب التعليمية المحوسبة والدفاعية والانخراط التعليمي: ٨٢
٢,٥,٥تعليقات على الدراسات السابقة: ٨٤

٢,٦ الخلاصة: ٨٥
الفصل الثالث ٨٦
منهجية الدراسة وإجراءاتها ٨٦
٣,١ تمهيد ٨٦
٣,٢ منهج الدراسة ٨٧
٣,٣ مجتمع الدراسة: ٨٨
٣,٤ عينة الدراسة: ٨٩
٣,٥ مصادر البيانات: ٩٠
٣,٦ أداة الدراسة: ٩٠
٣,٧ صدق وثبات الاستبانة: ٩٢
٣,٨ المعالجة الإحصائية: ٩٧
٣,٨,١ الأدوات الإحصائية التي سيتم استخدامها: ٩٧
٣,٩ الخلاصة: ٩٩
الفصل الرابع ١٠٠
تحليل البيانات ومناقشتها ١٠٠
تمهيد: ١٠٠
٤,١ إجابة السؤال الأول: ١٠١
٤,١,١ تحديد عوامل الدافعية والانخراط التعليمية: ١٠١
٤,١,٢ التأكد من الخصائص السيكومترية: ١٠٩
٤,٢ إجابة السؤال الثاني: ١١٣
٤,٢,١ تحديد عوامل الألعاب التعليمية المحوسبة: ١١٣
٤,٢,٢ التحقق من خصائص عوامل الألعاب التعليمية المحوسبة: ١١٧
٤,٣ إجابة السؤال الثالث: ١٢١
٤,٤ إجابة السؤال الرابع: ١٢٥
٤,٥ إجابة السؤال الخامس: ١٢٩
٤,٥,١ النوع الاجتماعي ١٢٩
٤,٥,٢: العمر ١٣١
٤,٥,٣ المؤهل العلمي ١٣٣
٤,٥,٤ سنوات الخدمة ١٣٥
٤,٥,٥ التخصص العلمي ١٣٦
٤,٦ الخلاصة: ١٣٨
الفصل الخامس ١٣٩

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

مناقشة النتائج والتوصيات والاقتراحات ١٣٩
تمهيد ١٣٩
٥,١ مناقشة الهدف الأول ١٤٠
٥,٢ مناقشة الهدف الثاني ١٤٢
٥,٣ مناقشة الهدف الثالث ١٤٣
٥,٤ مناقشة الهدف الرابع ١٤٤
٥,٥ مناقشة الهدف الخامس ١٤٥
٥,٦ خلاصة النتائج: ١٤٧
٥,٧ إسهامات الدراسة: ١٤٩
٥,٧,١ الإسهامات العلمية: ١٤٩
٥,٧,٢ الإسهامات العملية ١٤٩
٥,٨ التوصيات: ١٥٠
٥,٩ الخلاصة: ١٥٢
المصادر والمراجع ١٥٣
المراجع العربية ١٥٣
المراجع الأجنبية ١٧٠
الملاحق ١٧٢
ملحق (١) الاستبانة ١٧٢
ملحق رقم (٢) ١٧٥
نموذج تحكيم استبانة ١٧٥
ملحق (٣): أسماء المحكمين ١٧٦
ملحق (٤): تسهيل مهمة باحث من الجامعة ١٧٧
ملحق (٥): تسهيل مهمة باحث من وزارة التربية والتعليم ١٧٨
ملحق (٦): جدول مورغان للعينة ١٧٩

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

قائمة الجداول

جدول(٢,١): مزايا اللعبة التعليمية وعيوبها ٤١

جدول (٢,٢): مميزات وعيوب توظيف الألعاب المحوسبة ٤٨

جدول (٣,١): توزيع المعلمين في مديريات شمال الضفة الغربية ٨٨

الجدول (٣,٢): توزيع عينة الدراسة حسب متغيراتها ٨٩

جدول (٣,٣): خصائص العينة الاستطلاعية ٩٣

جدول (٣,٤): معاملات الارتباط بين الفقرة والدرجة الكلية للمجال ٩٥

جدول (٣,٥): معاملات الثبات والارتباط لمحاور الاستبانة ٩٦

جدول (٤,١): اختبار KMO لكفاية حجم العينة ومحدد المصفوفة واختبار بارتلت للارتباطات بين المتغيرات ١٠٢

جدول (٤,٢): الجذور الكامنة للعوامل ١٠٣

جدول (٤,٣): مصفوفة العوامل المدورة وتشبعات كل عامل على الفقرات الخاصة به ١٠٤

جدول (٤,٤): جزء من مصفوفة الارتباطات المعاد إنتاجها للسؤال الأول ١٠٩

جدول (٤,٥): معاملات ارتباط بيرسون بين كل فقرة من فقرات المقياس والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي إليه ١١٠

جدول (٤,٦): عاملات ارتباط بيرسون بين الدافعية والانخراط التعليمي وبين الدرجة الكلية للمقياس ١١١

جدول (٤,٧): معاملات الثبات باستخدام طريقة التجزئة النصفية ومعامل ألفا كرونباخ ١١٢

جدول (٤،٨): اختبار KMO لكفاية حجم العينة ومحدد المصفوفة واختبار بارتلت للارتباطات بين المتغيرات ١١٣

جدول (٤,٩): التباين المشروح من العوامل المستخلصة ١١٤

جدول (٤,١٠): تشبع الفقرات على العامل المستخلص ١١٥

جدول (٤,١١): جزء من مصفوفة الارتباطات المعاد إنتاجها للسؤال الثاني ١١٧

جدول (٤,١٢): معاملات ارتباط بيرسون بين فقرات الألعاب التعليمية المحوسبة والدرجة الكلية للمحور. ١١٩

جدول (٤,١٣): معاملات ارتباط بيرسون بين الألعاب والدرجة الكلية للمقياس ١٢٠

جدول (٤,١٤): معاملات الثبات باستخدام طريقة التجزئة النصفية ومعامل ألفا كرونباخ ١٢١

جدول (٤,١٥): تحليل الارتباط بين محور تنمية الدافعية ومحور الألعاب التعليمية المحوسبة ١٢٢

جدول (٤,١٦): اختبار تحليل التباين للتحقق من وجود علاقة انحدار خطية حقيقية بين محور تنمية الدافعية ومحور الألعاب التعليمية المحوسبة ١٢٢

جدول (٤,١٧): قيم معاملات الانحدار(B) لقياس تأثير محور "تنمية الدافعية" على محور "الألعاب التعليمية المحوسبة". ١٢٤

جدول (٤,١٩): تحليل الارتباط بين محور تنمية الانخراط ومحور الألعاب التعليمية المحوسبة ١٢٦

جدول (٤,٢٠): اختبار تحليل التباين للتحقق من وجود علاقة انحدار خطية حقيقية بين محور تنمية الانخراط التعليمي ومحاور الألعاب التعليمية المحوسبة ١٢٦

جدول (٤,٢١): قيم معاملات الانحدار(B) لقياس تأثير محور "الألعاب التعليمية المحوسبة" على محور "تنمية الانخراط التعليمي" ١٢٧

جدول (٤,٢٢): الوصف الإحصائي لأخطاء نموذج انحدار الألعاب التعليمية المحوسبة على محور تنمية الانخراط التعليمي. ١٢٨

جدول (٤,٢٣): تحليل التباين الأحادي؛ للفروق في تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة تعزي لسنوات للنوع الاجتماعي ١٣٠

جدول (٤,٢٤): مقارنة متوسطات تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحاسبية حسب النوع الاجتماعي ١٣١

جدول (٤,٢٥): مقارنة متوسطات تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحاسبية حسب العمر ١٣٢

جدول (٤,٢٦): مقارنة متوسطات تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحاسبية حسب العمر ١٣٢

جدول (٤,٢٧): تحليل التباين الأحادي؛ للفروق في تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة تعزي للمؤهل العلمي ١٣٣

جدول (٤,٢٨): مقارنة متوسطات تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحاسبية حسب المؤهل العلمي ١٣٤

جدول (٤,٢٩): تحليل التباين الأحادي؛ للفروق في تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة تعزي للمؤهل العلمي ١٣٥

جدول (٤,٣٠): مقارنة متوسطات تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحاسبية حسب سنوات الخدمة ١٣٦

جدول (٤,٣١): تحليل التباين الأحادي؛ للفروق في تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحوسبة تعزى للتخصص العلمي ١٣٧

جدول (٤,٣٢): مقارنة متوسطات تنمية الدافعية، الانخراط التعليمي، الألعاب التعليمية المحاسبية حسب التخصص العلمي ١٣٨

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

قائمة الأشكال

شكل (٢,١): نماذج من الألعاب التعليمية المحوسبة ٤٥

الرسم البياني (٤,١): القيم التراكمية للجذور الكامنة لعوامل الدافعية والانخراط التعليمي ١٠٣

الرسم البياني ٤,٢: القيم التراكمية للجذور الكامنة لعوامل الألعاب التعليمية المحوسبة ١١٤

الرسم البياني ٤,٣: انتشار الأخطاء المعيارية الحقيقية مقابل الأخطاء المعيارية المتوقعة لفحص عشوائية الأخطاء وتجانس التباين. ١٢٤

الرسم البياني ٤,٤: المدرج التكراري لمقارنة توزيع تكرارات الأخطاء المعيارية بمنحنى البيانات الطبيعية ومقارنة الأخطاء المعيارية بخط البيانات الطبيعية. ١٢٥

الرسم البياني ٤,٥: انتشار الأخطاء المعيارية الحقيقية مقابل الأخطاء المعيارية المتوقعة لفحص عشوائية الأخطاء وتجانس التباين لمتغير الانخراط التعليمي. ١٢٨

الرسم البياني ٤,٦: المدرج التكراري لمقارنة توزيع تكرارات الأخطاء المعيارية بمنحنى البيانات الطبيعية ومقارنة الأخطاء المعيارية بخط البيانات الطبيعية لمتغير الانخراط التعليمي. ١٢٩

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA

قائمة الملاحق

ملحق (١) الاستبانة	١٧٢
ملحق (٢): نموذج تحكيم الاستبانة	١٧٥
ملحق (٣) أسماء المحكمين	١٧٦
ملحق (٤): تسهيل مهمة الباحث من الجامعة	١٧٧
ملحق (٥) تسهيل مهمة الباحث من وزارة التربية والتعليم	١٧٨
ملحق (٦): جدول مورغان للعين	١٧٩

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