المصادر والمراجع

المراجع العربية

إبراهيم عقيل. ٢٠١٢. أثر أبعاد التعلم عند مارزانو على التحصيل لطلبة الصف السابع الأساسي ودافعيتهم نحو تعلم الرياضيات. *مجلة جامعة الأزهر*. غزة. ١٤(٢). ١٢١-١٥٠.

إبراهيم، جمعة حسن. ٢٠١٥. *دور التكنولوجيا بالتربية والتعليم*. دمشق: دار الإعصار العالمي.

إبراهيم، معتز وبلعاوي، برهان. ٢٠٠٧. *فن التدريس وطرائقه العامة*. ط١. الكويت: مكتبة الفلاح.

أبو بكر، مصطفى واللحلح، أحمد عبد الله. ٢٠٠٧. *مناهج البحث العلمي*. الإسكندرية: الدار الجامعية.

أبو جلالة، حمدان. ٢٠١٠. *أساليب المناهج المرتبطة بالألعاب التعليمية*. الكويت: مكتبة الفلاح.

أبو حسين، مدلين. ٢٠٢١. أثر استخدام الألعاب التعليمية في اكتساب المفاهيم العلية في مادة العلوم لدى طلبة الصف الخامس الأساسي في فلسطين. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة النجاح الوطنية. فلسطين.

أبو سارة. عبد الرحمن محمد. ٢٠١٦. أثر ثلاثة برامج حاسوبية على التحصيل الدراسي لدى طلبة الصف العاشر في الرياضيات ودافعيتهم نحو تعلمها في مديرية قباطية. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة النجاح الوطنية. نابلس. فلسطين.

أبو سارة، عبد الرحمن، وياسين، صلاح. ٢٠٢٠. استخدام برامج الحاسوب التفاعلية لتنمية دافعية طلبة الصف العاشر الأساسي في فلسطين نحو تعلم الرياضيات. مجلة القراءة والمعرفة. ع. (٢٣٠). ص ص ٧٥-١٢٦.

أبو شتات، محمد سمير.٢٠١٨. فاعلية بيئة تعليمية قائمة على الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية المفاهيم والتواصل الرياضي لدى طالبات الصف السابع الأساسي. (رسالة ماجستير)، الجامعة الإسلامية، غزة، فلسطين.

أبو عودة، شيرين أنور.٢٠١١. أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم. (رسالة ماجستير). جامعة بير زيت، رام الله، فلسطين.

الأحمدي، علي. ٢٠٠٩. الترفيه الرقمي والتقليدي في العلوم. مجلة المعرفة الأرشيفية. مصر. ١(١٧٢).٢٣-٣٢.

الأزيرجاوي، فاضل محسن. ١٩٩١. *أسس علم النفس التربوي*. جامعة الموصل. العراق: دار الكتب للطباعة والنشر.

استراتيجيات التعلم النشط، نشرة تربوية من وزارة التربية والتعليم السعودية.

إسلام جابر علام.٢٠١٧. التفاعل بين نمط التعلم الإلكتروني والأسلوب المعرفي في تنمية مهارات التعامل مع لحاسب الآلي والانخراط في التعلم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. دراسات عربية في التربية وعلم النفس. (٩١). نوفمبر.٢٠١٧

إسماعيل سعود حنيان العون. ٢٠١٢. أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في البادية الشمالية الشرقية الأردنية. *مجلة دراسات للعلوم التربوية*. ٣٩(١).

أمبو سعيدي، عبد الله، والحوسنة، هدى. ٢٠١٥. التعلم النشط: ١٨٠ استراتيجية في التعلم النشط. ط١، عمان: دار المسيرة.

أمبو سعيدي، عبد الله، والحوسنة، هدى. ٢٠١٨. أثر التدريس بمنحنى الصف المقلوب (Flipped Classroom) في تنمية الدافعية لتعلم العلوم والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف التاسع الأساسي. *مجلة جامعة النجاح لأبحاث العلوم الإنسانية*. مج. (٣٢)، ع. (٨). ص ص ١٥٦٩-١٦٠٤.

إيمان محمد شعيب.٢٠١٧. أثر تطبيقات الحوسبة السحابية على تنمية الوعي التكنولوجي والانخراط التعليمي لدى طالبات دبلوم مراكز مصادر التعلم. *مجلة بحوث عربية في التربية النوعية*. ٥(١) يناير٢٠١٧.

بركات، زياد، وحرز الله، حسام. ٢٠١٠. أسباب تدني التحصيل في مادة الرياضيات لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر المعلمين في محافظة طولكرم، ورقة مقدمة للمؤتمر الألو لمديرية التربية والتعليم في محافظة الخليل بعنوان: التعليم المدرسي في فلسطين: استجابة الحاضر واستشراف المستقبل، ١٦-١٧ مايو.

البركات، علي أحمد والحسن، أمية محمد. ٢٠١٠م. اتجاهات معلمي تربية الطفولة نحو تنمية خبرات الأطفال التعليمية من خلال الألعاب التعليمية المحوسبة. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*.١١(٣): ١٩٥-٢٢٩.

بشرى عمر يونس. ٢٠١٥. أثر استخدام الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التفكير في الرياضيات والميول نحوها لدى تلاميذه الصف الثالث الأساسي.) رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية. غزة.

بلبيسي، منى. ٢٠٢٠. سبل إثارة دافعية التعلم لدى الطلبة في المدارس الحكومية حسب عدة متغيرات في محافظة سلفيت فلسطين. مجلة العلوم التربوية والنفسية. مج. (٤)، ع. (٤٥)، ص ص ١١٧-١٣٦.

البلداوي، عبد الحميد. ٢٠٠٤.*أساليب البحث العلمي والتحليل الإحصائي للبحث*، عمان: دار الشروق.

بلعاوي، برهان. ٢٠١٤. *فن التدريس وطرائقه العامة*. الطبعة الثانية. الكويت: مكتبة الفلاح.

بلقيس، أحمد ومرعي، توفيق. ١٩٨٢. *الميسر في سيكولوجية اللعب*. ط١، عمان: دار الفرقان.

بن شهرير، محمد صبري. ٢٠١٣. الألعاب اللغوية المحوسبة في تعلم اللغة العربية للناطقين بغيرها بين النظرية والتطبيق: الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا نموذجا، *مجلة دار العلوم*. القاهرة. ٢٨: ١-١٥.

بني يونس، محمد محمود.٢٠٠٧. *سيكولوجية الدافعية والانفعالات*. ط١. عمان: دار المسيرة. ص٥٨.

بوعناتي، مصطفى وبشلاغم، يحيى.٢٠١٧.فعالية استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في علاج صعوبات تعلم الحساب (الرياضيات) لدى تلاميذ السنة الرابعة ابتدائي. *مجلة تاريخ العلوم*. العدد السابع ص٥٩-٧٧.

بوكبير. ٢٠١٤. درجة استخدام الألعاب التربوية في منهاج رياض الأطفال بمحافظة البلقاء. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*. ٧(٥). ١٨٧-١١٣.

توفيق، هالة محمد. ٢٠٠٠. فعالية استخدام استراتيجيات تعليمية مختلفة ببعض مهارات عمليات العلم الأساسية في تدريس العلوم لدى تلاميذ مدارس النور الابتدائية. (رسالة دكتوراه). معهد الدراسات والبحوث التربوية. مصر.

جاد الله، صدام حنا رزق الله (٢٠٢٠). أثر استخدام وسائل تكنولوجيا التعليم والنوع في تنمية الدافعية للتعلم لدى طلبة الصف السابع الأساس ي في محافظة عجلون بالمملكة الأردنية الهاشمية. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*. المجلد (٤)، العدد (٣٠)، ص ٥٣-٧٠.

جبرين عطية محمد، ولؤي مفلح عبيدات. ٢٠١٠. أثر استخدام الألعاب التربوية المحوسبة في تحصيل بعض المفاهيم الرياضية لتلاميذ الصف الثالث الأساسي في مديرية إربد الأولى. *مجلة جامعة دمشق*. ٢٦ (١-٢).

جنيدي، ليلى محمد والشديفات، أشجان حامد.٢٠٢٠. فاعلية الدروس والمواقع المحوسبة في اللغة العربية على تحصيل طلاب الصف الرابع الأساسي في منطقة حائل بالسعودية. *مجلة البحث العلمي في التربية*.٢١(١).

الجهاز المركزي للإحصاء الفلسطيني. ٢٠١٤م. رام الله. فلسطين.

حجازي، أندي محمد.٢٠١٠. دور الألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه. *مجلة الطفولة العربية*. ١١(٤٣): ٦٦-١٠١.

الحربي، عبيد.٢٠١٠. فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية على التحصيل الدراسي وبقاء أثر التعلم في الرياضيات. رسالة دكتوراه. جامعة أم القرى.

الحسيني، منى سمير. ٢٠١٤.أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي. *مجلة كلية التربية جامعة بورسعيد*. ١٥: ٦٦٠-٦٨٧.

حفيظة بنت سلمان البراشدية. ٢٠١٨. أثر استخدام الألعاب التعليمية في غرس الثقافة المهنية لدى طالبات الصف العاشر بمحافظة جنوب الباطنة في سلطنة عمان. *مجلة الدراسات التربوية والنفسية جامعة سلطان قابوس*. ١٢(١).

حماد، خليل، والشاعر، عدلي. ٢٠١٥. تجربة وزارة التربية والتعليم العالي الفلسطينية في علاج تدني التحصيل الدراسي للمرحلة الدنيا (التعلم من خلال اللعب أنموذجاً). مجلة جامعة فلسطين للأبحاث والدراسات. ع. (٨). ص ص ١٠٩-١٢٩.

الحمامي، محمد. ٢٠٠٨. *فلسفة اللعب*. الطبعة الثانية. القاهرة: مركز الكتاب.

حميد، ولاءجميل.٢٠٠٤. أثر استخدام الألعاب الحاسوبية في تعليم مادة العلوم لتلامذة الصف الثاني الأساسي. رسالة ماجستير: جامعة دمشق.

حميدة، السيد فتوح. (٢٠١٧). فاعلية الألعاب التعليمية الرقمية لتنمية المهارات المهنية اللازمة للأطفال المعاقين عقليا القابلين للتعلم. دراسات تربوية واجتماعية، ٢٣(٢).

حنا، فاضل. ١٩٩٩. *اللعب عند الأطفال*. سوريا. دمشق: دار المشرق.

الحيلة، محمد محمود.٢٠٠٥. أثر استخدام الألعاب المحوسبة والعادية في تحصيل طالبات الصف الثاني الأساسي في مادة الرياضيات مقارنة بالطرق التقليدية، *مجلة دار المنظومة*،٢٠(٧): ١١-٣٤.

الحيلة، محمد. ٢٠٠٧. *طرائق التدريس واستراتيجياته*. الطبعة الثانية. العين: دار الكتاب الجامعي.

الخفاف، إيمان عباس. ٢٠١٠. *اللعب واستراتيجيات تعلم حديثة*. ط١. عمان: دار المناهج للنشر والتوزيع.

خلاّل، نبيلة.٢٠٠٦. سمات الشخصية وعلاقتها بالدافعية للتعلم. رسالة ماجستير. جامعة الجزائر.

دروزة، أفنان نظير. ٢٠٠١. *الأسئلة التعليمية*. ط١. فلسطين-نابلس: دار الفاروق للنشر.

دروزة، أفنان نظير. ٢٠١٤. *علم النفس التربوي*. ط١. فلسطين-نابلس: دار الفاروق للنشر.

رافدة الحريري، وفاتن عبد الحميد، وحسن الواوي. ٢٠١٦. *أساسيات ومهارات البحث التربوي والإجرائي*. ط١. عمان: دار أمجد للنشر والتوزيع.

رانيا منعم، وسليمان حرب، وإسماعيل حسونة. ٢٠٢٠. فاعلية استراتيجية التعلم بالمشروعات الرقمية في تنمية مهارات تصميم الألعاب التعليمية لدى طالبات كلية التربية في جامعة الأقصى بغزة، *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية*. ٢٨(٣). ٤٩٧-٥١٣.

رزق، سامي محمد. ٢٠١٢. *اتجاهات حديثة في التدريس الفعال*. الطبعة الثانية. القاهرة: مكتبة الانجلو المصرية.

رشيد التلواني .٢٠١٤/٦/١٢. "نظريات التعلم" النظرية البنائية. *تعلم جديد. أخبار وتقنيات التعليم* https://www.new-educ.com/theories-dapprentissage-le-constructivisme

الرفاعي، وليد. ٢٠١٩. التفاعل بين نمطي التعلم المدمج الدوار (مقلوب-متناوب) ونمطي العصف الذهني (اعتيادي-معكوس) وأثره على تنمية التفكير الإبداعي والانخراط في التعلم لدى طلاب الدبلوم العام في التربية. مجلة تكنولوجيا التربية-دراسات وبحوث. ع. (٤١)، ص ص ٣٢٥-٣٤٧.

الزعبي، نور. ٢٠٢١. استراتيجية التعلم باللعب ودورها في إثارة دافعية تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصفوف الثلاث الأولى في مدرسة اليزيدية الأساسية المختلطة. مجلة العلوم التربوية والنفسية، مج. (٥)، ع. (١٦)، ص ص ٤٥-٥٩.

الزهرة، فارس والعربي، حجام .٢٠١٦. دور تكنولوجيا التعليم في خلق الدافعية لدى طلاب الثانوي. *مجلة الإبداع الرياضي*. عدد١٨. ص ١٦٨ – ١٨٩.

زيد الهويدي. ٢٠٠٢. *الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير*. العين: دار الكتاب الجامعي.

زيد سليمان العدوان، ومحمد فؤاد الحوامدة. ٢٠١٢. *تصميم التدريس بين النظرية والتطبيق*. ط٢. عمان: دار المسيرة.

زيدان، عفيف وعفانة، انتصار. ٢٠٠٧. أثر استخدام الألعاب التّعليمية في التحصيل الفوري والمؤجل في الرياضيات لمدى طلبة الصف الثالث الأساسي في مدارس ضواحي القدس. *مجلة جامعة النجاح للأبحاث (العلوم الإنسانية)*. ٢١(١). ١٦٢-١٨٦.

سعيدي، عبد الله بن خميس. ٢٠١٧. التعلم باللعب. عمان: درار المسيرة للتوزيع والطباعة.

سماح عبد الحميد أحمد. ٢٠١٦. فاعلية استخدام الألعاب الكمبيوترية في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير المنظومي لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي. *مجلة دار المنظومة*. م (٧٧). ٢٩٧-٣٤٤.

شحاتة، حسن سيد. ٢٠١١. *النشاط المدرسي مفهومه ووظائفه ومجالات تطبيقه*. القاهرة: الدار المصرية.

شحاتة، حسن والنجار، زينب.٢٠٠٣. معجم *المصطلحات التربوية والنفسية*. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

شحاتة، حسن والنجار، زينب.٢٠٠٣. معجم المصطلحات التربوية والنفسية. ط١. القاهرة: عالم الكتب. ص ٥٨١-٥٨٢.

الشيخ، إبراهيم خضاري علي عوض .٢٠١٧. تأثير استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير المتشعب والدافعية للإنجاز لدى طلاب المرحلة الابتدائية. *مجلة البحث العلمي في التربية*. العدد (١٨). ص٣٩٣-٤٠٩

الصالح، ماجد سليم والحايك، صادق خالد.٢٠١٣. أثر برنامج تعليمي باستخدام تكنولوجيا الحاسوب لتنمية المهارات الأساسية وبعض الصفات البدنية في كرة السلة للمعاقين سمعيا. *مجلة العلوم التربوية*. ٤١(١): ٢٣٥-٢٥٥.

صديق أمين، عبير. ٢٠١٨. الطفولة المبكرة بين الألعاب التعليمية التقليدية والإلكترونية. مجلة العلوم التربوية. السعودية. ٤(٣). ١٧٢-١٨٩.

الصويركي، محمد علي حسن. ٢٠٠٦. *الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة*. الأردن: دار الوفاء للنشر والتوزيع.

الضبع، ثناء. ٢٠٠١. *تعلم المفاهيم اللغوية والدينية لدى الأطفال*. ط٢. القاهرة: دار الفكر التربوي.

عائشة عبد الله الوريكات، وهلا حسين الشوا. ٢٠١٦. أثر تدريس الرياضيات باستراتيجية التعلم باللعب في اكتساب المهارات الرياضية وتحسين مهارات التواصل الاجتماعي لدى طلبة الصف الأول الأساسي في الأردن. *مجلة دراسات العلوم التربوية*. المجلّد ٤٣.

عبيدات، محمد واخرون.١٩٩٩م.منهجية البحث العلمي: *القواعد والمراحل والتطبيقات*. عمان: دار وائل للطباعة والنشر والتوزيع.

عاصم، محمد عمر. ٢٠١٤.أثر استخدام الويب كويست في تدريس العلوم في تنمية التنور المائي والانخراط في التعلم لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي. *المجلة لعلمية لكلية التربية*. جامعة أسيوط، م٣٠(٣). ص١-١٠٩.

عامر، طارق عبد الرؤوف ومحمد ربيع .٢٠٠٨. *توظيف أبحاث الدماغ في التعلم*. عمان: اليازوري العلمية. ص٨٠.

عبد الرحمن، مديحة. ٢٠٢١. التلعيب وتعليم وتعلم الرياضيات. مجلة تربويات الرياضيات. مج. (٢٤)، ع. (٨)، ص ص ٨-٢٦.

عبد الرحيم، دعاء. ٢٠١٥. فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي بينبع لتنمية مهارات التفكير البصري المكاني. مستقبل التربية العربية. مج. (٢٢)، ع. (٩٩)، ص ص ٢٨٥-٣٣٨.

عبد اللطيف، خيري، وآخرون. ٢٠١١. *سيكولوجية اللعب*. جامعة القدس المفتوحة. فلسطين.

عبد المجيد، احمد صادق .٢٠١٤. فعالية برنامج تدريبي مقترح قائم على التعلم عبر الموبايل لإكساب معلمي الرياضيات قبل الخدمة مهارات الانخراط في التعلم وتصميم كائنات تعلم رقمية. المجلة الدولية التربوية المتخصصة. (٣). (١). ص ١-٣٩.

العتيبي، نسيم، والنفيعي، رباب. ٢٠٢٢. فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب إلكترونياً على تنمية الدافعية نحو تعلم مقرر الرياضيات لدى طالبات المرحلة المتوسطة. مج. (٦)، ع. (٢٣). ٤٩٩-٥٣٤.

عثمان، فاروق عثمان. ٢٠٠٨. *سيكولوجية اللعب والتعلم*. القاهرة: دار المعارف.

عسقول، محمد عبد الفتاح. ٢٠٠٣. الوسائل والتكنولوجيا في التعليم بين الإطار الفلسفي والإطار التطبيقي. ط١. غزة: الجامعة الإسلامية.

عطية، محسن علي. ٢٠٠٨. *الاستراتيجيات الحديثة في التدريس الفعال*. إربد: دار صفاء للنشر.

علاونة، شفيق.٢٠٠٩. *سيكولوجية التطور الإنساني*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

علوان، رانيا والسيد، صباح.٢٠١٨. أثر استخدام الألعاب الإليكترونية التعليمية في تنمية المفاهيم الرياضية والتفكير الابتكاري لدى الطلبة ما قبل المدرسة. ال*مجلة العربية للعلوم التربوية النفسية*.٥(١): ١-٢٦.

علي، علياء. ٢٠٢٠. أثر نمطين للمحفزات الرقمية في تنمية مهارات إنتاج الألعاب التعليمية الإلكترونية والانخراط في التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. رسالة دكتوراه غير منشورة، جامعة المينا، مصر.

عماد عبد الرحيم زغلول، وشاكر عقله المحاميد.٢٠٠٧. *سيكولوجية التدريس الصفي*. ط١. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع للطباعة.

عمار، سلوى. ٢٠٢١. استخدام استراتيجية تسلق الهضبة في تدريس التاريخ لتنمية مهارات التفكير المنتج والانخراط في التعلم لتلاميذ المرحلة الابتدائية. *مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية*. ع. (١٣٣). ٢٢٨-٢٩٨.

العماوي، جيهان أحمد. ٢٠٠٩. أثر استخدام طريقة لعب الأدوار في تدريس القراءة على تنمية التفكير التأملي لدى طلبة الصف الثالث. (رسالة ماجستير). الجامعة الإسلامية. غزة.

العناني، حنان.٢٠٠٨. علم النفس التربوي. ط٤. عمان: دار صفاء. ص١٣٧.

العنزي، حاكم بشير والقاعود، إبراهيم القادر، والهرش، عايد حمدان .٢٠٢٠. تصميم وحدة تعليمية الكرتونية تفاعلية وقياس أثرها في التحصيل وتعزيز الدافعية التعليم في مادة الدراسات الاجتماعية لدى طلاب الصف الأول الثانوي في المملكة العربية السعودية. *المجلة الفلسطينية للتعليم المفتوح والتعليم الإلكتروني*. المجلد الثامن. العدد الرابع عشر. ص ١٢١-١٣٤

العون، إسماعيل سعود حنيان. ٢٠١٢. أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في البادية الشمالية الشرقية الأردنية. *مجلة العلوم التربوية*.٣٩(١): ٦١-٧٠.

عويس، عفاف أحمد .٢٠٠٣. *سيكولوجية الإبداع عند الأطفال*. عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.

عيادات، يوسف أحمد. ٢٠٠٤. *الحاسوب التعليمي وتطبيقاته التربوية*. ط١. عمان: دار المسيرة.

العيساوي، سيف طارق. ٢٠١١. *مفهوم الدافعية*. كلية التربية الأساسية. العراق-بابل.

فاتن سلوت. ٢٠١٠. أثر توظيف الألعاب التعليمية في التمييز بين الحروف المتشابهة شكلا المختلفة نطقا لدى تلاميذ الصف الثاني الأساسي. (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية. غزة.

فارس، نجلاء محمد. ٢٠٠٧.الالعاب التعليمية الرقمية. نظرة على الأسس التربوية والنفسية القائمة عليها.

فرج العابد. ٢٠١٢. أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التخيل لدى طلبة رياض الأطفال في المملكة العربية السعودية. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة أم القرى. المملكة العربية السعودية.

فلاتة، رقية. ٢٠٠٨. فاعلية الألعاب التعليمية في تحصيل مقرر الفقه لدى تلميذات الصف الرابع بالعاصمة المقدسة. (رسالة ماجستير غير منشورة). جامعة أم القرى. السعودية.

فواز القرن. ٢٠١٨. درجة احتواء مناهج رياض الأطفال على ألعاب تعليمية ملموسة-ألعاب تعليمية ملحقة بالمنهاج-في رياض الأطفال في محافظة كربلاء. *مجلة جامعة البعث*. ٢(١٣). ٤٢-٧٧.

قرواني، خالد. ٢٠٢٠. درجة تأثير الدافعية على التحصيل الدراسي لطلبة المدارس في محافظة سلفيت من وجهة نظر المعلمين والمعلمات. مجلة جامعة فلسطين للأبحاث والدراسات. مج. (٩)، ع. (٤)، ص ص ١٠٣-١٤٣.

قطامي، يوسف. ٢٠١٣. *استراتيجيات التعلم والتعليم المعرفي*. عمان: دار المسيرة.

قويدر، مريم.٢٠١٢. *أثر الألعاب الإلكترونية على السلوكيات لدى الأطفال*. (رسالة ماجستير غير منشورة)، جامعة الجزائر، الجزائر.

كميل، نغيم. ٢٠٢٢. أثر التدريس وفق نموذج التعلم التوليدي في تحصيل طلبة المرحلة الأساسية العليا في العلوم ودافعتيهم نحو تعلمه. رسالة ماجستير غير منشورة. جامعة النجاح الوطنية. فلسطين.

لطفي، إيمان عبد العال.٢٠١٧. *التعلم النشط*. القاهرة: عالم الكتب.

ماجد العنيزي. ٢٠١١. تفعيل الألعاب التربوية في المدارس الأساسية وعلاقتها برفع الروح المعنوية لدى الطلبة في مدارس القصيم. *مجلة جامعة سوهاج*. ٨(٢).٢٣٠-٢٧٦.

مأمون غوانمة، ومحمد المفلح، وعبد الناصر الجراح، وفيصل الربيع. ٢٠١٤. استقصاء أثر التدريس باستخدام برمجية تعليمية في تحسين مستوى دافعية تعلم الرياضيات لدى طلبة الصف الثاني الأساسي في الأردن. *المجلة الأردنية في العلوم التربوية*. ١٠(٣). ٢٦١-٢٧٤.

محمد أبو ريا ونرجس حمدي.٢٠٠١. أثر استخدام التعلم باللعب المنفذة بالحاسوب في اكتساب طلبة الصف السادس لمهارات العمليات الحسابية الأربع. دارسات العلوم التربوية. م ١ (١٦٨-١٧٦).

محمد البطش، وفريد أبو زينه. ٢٠٠٩. *تصميم البحث وأساليبه الإحصائية*. الطبعة الثانية. عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.

محمد القزاز. ٢٠١٨م. فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية القائمة على الهواتف النقالة الذكية في اكتساب المفاهيم التكنولوجية والاحتفاظ بها لدى طالب الصف العاشر الأساسي بغزة. (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية. غزة.

محمد بني خالد. ٢٠١٤. أثر نمط التعليم عن طريق المواد المكتوبة (النصوص) لروثكوف في التحصيل والدافعية للتعلم في مبحث العلوم الحياتية على الطلبة في المرحلة الأساسية العليا. *مجلة المنارة للبحوث والدراسات*. ٢٠(١). ٢٣٥-٢٨٨.

محمد، نجوى الشامي .٢٠١٦. أثر اختلاف نمط بنية الإبحار لمحتوى التعلم المتنقل في تنمية مهارات الانخراط في التعلم الإلكتروني لدى طالب تكنولوجيا التعليم. رسالة ماجستير: جامعة المنصورة.

محمد، وليد يوسف، وشوقي داليا أحمد. ٢٠١٢. أثر التفاعل بين استراتيجيتين للتعلم المدمج " التقدمي والرجعى" ووجهتي الضبط في إكساب مهارات التصميم التعليمي للطالب المعلمين بكلية التربية وانخراطهم في بيئة التعلم المدمج. دراسات عربية في التربية وعلم النفس. (٣). (٢٧). ص ١٦١-٢٤٦.

محيسن، ميسون محمد وحمدي، نرجس عبد القادر. ٢٠١٩. أثر الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارة التفاعل الاجتماعي الإيجابي لدى أطفال الروضة. *مجلة العلوم التربوية*. ملحق ٤٦: ٣٢١-٣٣٧.

محمد البطش، وفريد أبو زينه. ٢٠٠٩. تصميم البحث وأساليبه الإحصائية. الطبعة الثانية. عمان: دار الفكر للنشر والتوزيع.

مدكور، أيمن، والعزب، هبة. ٢٠٢٠. نمطا الدعم "الثابت/ المرن" ببيئة الوسائط الإلكترونية الفائقة وأثر تفاعلهما مع مستوى الدافعية للتعلم "المرتفعة/ المنخفضة" على تنمية مهارات إنتاج الرسوم المتحركة والانخراط في التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. مجلة كلية التربية في العلوم التربوية. مج. (٤٤)، ع. (٣)، ٣٣٣-٥٠٢.

مراد، خليلية. ٢٠١٦. فاعلية استراتيجية التدريس التبادلي في تحصيل طلبة الصف التاسع الأساسي بمادة النحو في اللغة العربية والدافعية نحو تعلمها في محافظة جنين. رسالة ماجستير: جامعة النجاح الوطنية.

مرزوق حمود العنزي، ووهب منيخر العنزي، وخلف مطلق الجميلي، وشبيب عايد الشمري، وطرجم صياح المطيري. ٢٠٠٩. أدوار المعلم والمتعلم في ضوء استراتيجيات التعلم النشط. *نشرة تربوية من وزارة التربية والتعليم السعودية*.

مروة، نبيل الأحول.٢٠١٥. توظيف الفيس بوك في حل مشكلات هندسية لتنمية مهارات الاستدلال الهندسي لدى طلاب المعلمين ودعم انخراطهم في التعلم، رسالة ماجستير، كلية التربية: جامعة طنطا.

مريم حافظ عمر تركستاني. ٢٠١٧. أثر الألعاب الإلكترونية على مهارات حل المشكلات لدى عينة من الأطفال ضعاف السمع في مرحلة ما قبل المدرسة، *مجلة الدراسات التربوية والنفسية*. جامعة السلطان قابوس. ٢(١٠).

مصلح، معتصم. ٢٠١٥. تقديرات المشرفين التربويين لأسباب ضعف التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة الأساسية الدنيا (١-٤) في المدارس الحكومية في محافظة بيت لحم، مجلة البحوث والدراسات الإنسانية الفلسطينية، ع. (٢٣).

معبد، متولي. ٢٠٢١. أثر توظيف الصف المقلوب عبر تطبيقات جوجل التعليمية في تنمية الانخراط التعليمي ومهارات تصميم كائنات التعلم الرقمية بالمقررات الهندسية لطلاب كلية التكنولوجيا والتعليم. *مجلة كلية التربية بالإسماعيلية*. ع. (٤٩). ٨٧٠-١٤٤.

المعمري، سالم بن سيف بن علي. ٢٠١٨. الإدارة المدرسية وعلاقتها بتنمية المهارات الإبداعية في مدارس التعليم الأساسي بمحافظة شمال الباطنة في سلطنة عمان. (رسالة دكتوراه) جامعة العلوم الإسلامية الماليزية. ماليزيا.

الملاح، محمد. ٢٠١٠. *المدرسة الإلكترونية ودور الإنترنت في التعليم*. عمان: دار الثقافة للنشر والتوزيع.

ملحم، سامي. ٢٠٠٠م. *القياس والتقويم في التربية وعلم النفس*. بيروت :دار المسيرة.

الملحم، إسماعيل.٢٠٠٨م .*الإنسان والتربية في عصر المعلومات* .ط .١دمشق: دار علاء الدين

منصور، ماريان ميلاد .٢٠١٦. فاعلية برنامج قائم على النظرية الاتصالية باستخدام بعض تطبيقات جوجل التفاعلية في تنمية بعض المهارات الرقمية والانخراط في التعلم لدى طلاب كلية التربية جامعة أسيوط .مجلة دراسات عربية في التربية وعمم النفس. ع (٧٠)، ص١٠٩-١٤٤.

الموسى، عبد الله. ٢٠٠٢. *استخدام تقنية المعلومات الحاسوبية في التعليم الأساسي*. الرياض: مكتبة التربية لدول الخليج.

الناشف، هدى محمود. ٢٠٠٥. *تصميم البرامج التعليمية للأطفال ما قبل المدرسة*. القاهرة: دار الكتاب الحديث.

نبهان، يحي. ٢٠٠٨. *استخدام الحاسوب في التعليم*. عمان: دار اليازوري العلمية للنشر.

النعيمي، محمد عبد العال واخرون. ٢٠٠٠. طرق تدريس البحث العلمي: الوراق للنشر والتوزيع.

النقيب، متولي. ٢٠٠٨. *مهارات البحث عن المعلومات*. ط١. القاهرة: دارة المصرية اللبنانية للنشر.

نور الزيود. ٢٠١٠. مهارات التعلم والدافع المعرفي وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى طلبة جامعة المنصورة. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*. ٣(٤). ١٢٣-١٥٦.

نورة، أحمد الغتم.٢٠١٣. أنواع الانخراط النشط، المؤتمر التربوي السادس والعشرون، وزارة التربية والتعليم، مملكة البحرين.

نورجان عادل محمود ده مير. ٢٠٠٤. مهارات التعلم والاستذكار وعلاقتها بدافعية التعلم لدى طلبة المرحلة المتوسطة في ضوء بعض المتغيرات. (رسالة ماجستير منشورة). جامعة الموصل. العراق.

الهادي، عيسى ورعاش كمال، ونوقي يحي .٢٠١٩. دور تكنولوجيات التعليم في تنمية دافعية الطلبة نحو التعلم. *مجلة النشاط البدني الرياضي المجتمع التربية والصحة*. مجلد (٢)، عدد (١). ص ٩٤-١٠٣.

وزارة التربية والتعليم العالي الفلسطينية. ٢٠١٧. *الخطة الاستراتيجية لقطاع التعليم في فلسطين من عام٢٠١٧م -٢٠٢٢* . رام الله. فلسطين.

وسيم عقل. ٢٠١٩. دور الألعاب التربوية المحوسبة في تدريس طلبة المرحلة الأساسية الدنيا من وجهة نظر معلمي المدارس الحكومية في محافظة سلفيت. *مجلة جامعة أسيوط*. ٣٥(٣). ١٨٣-٢٠٤.

وهبي، انتصار مصطفى وأبو بكر، طارق الشيخ. ٢٠١٨. أثر البرامج التعليمية والألعاب المحوسبة في التحصيل الدراسي ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول الابتدائي في مقرر القراءة في منطقة الرصافة. *مجلة الدراسات العليا. جامعة النيلين*.١١(٤٣): ٢٢٨-٢٤٤.

ويزة، شريك. ٢٠١٧. الثقة بالنفس وعلاقتها بدافعية التعلم لدى عينة من تلاميذ السنة الأولى ثانوي. *مجلة الجامع في الدراسات النفسية والعلوم التربوية*. العدد (٧). ١٦٧-١٨٧.

يتيم، شريف سالم .٢٠١٣. الانخراط في التعلم، إصدارات إثرائية مقدمة للمؤتمر التربوي السنوي ٧-٦، ٢٦ مارس، وزارة التربية والتعليم، مملكة البحرين.

يوسف قطامي، ونايفة قطامي. ٢٠٠٠. *سيكولوجية التعلم الصفي*. عمان: دار الشروق للنشر والتوزيع.

المراجع الأجنبية

Almeida, L. C. ٢٠١٢. The effect of an educational computer game for the achievement of factual and simple conceptual knowledge acquisition. *Education Research International*.

Alodail, Abdullah. ٢٠٢٠. Flipping Learning to Develop Students' Engagement and Achievement in the Computer Applications Unit as Part of Their Studies on the Subject of Instructional Design. Journal of Educational and Psychological Studies. Vol. (١٤). No. (٤). ٥٩٣-٦١٠.

Barolli, L., Koyama, A., Durresi, A., & De Marco, G. ٢٠٠٦. A web-based e-learning system for increasing study efficiency by stimulating learner's motivation. *Information Systems Frontiers*, ٨(٤). ٢٩٧-٣٠٦.

Brown, T.T ٢٠٠٨.An exploratory study of mathematics engagement of thinking to maximize your brain untapped potential .New York, potential Penguin Group.١

Bukova-Guzel, E., & Canturk-Gunhan, B. ٢٠١١. Prospective Mathematics Teachers' Views about Using Computer - Based Instructional Materials in Constructing Mathematical Concepts. Issues in the Undergraduate Mathematics Preparation of School Teachers, ٣.

De-Marco, L., Dominguez, A, Saez-de-Navarrete, J., Pages, C. ٢٠١٤. An Empirical Study Comparing Gamification and Social Networking on E-Learning. Computer & Education, No. (٧٥), pp ٨٢-٩١.

Febrilia, B. and Nissa, ١. ٢٠١٩ Exploring studend mathematical Engemnt ufing Adapted Watson analical Too ١: A Q ualitative, Approachm, catrawala pendidikan, vol ٣٨, No. ١, February.

Fletcher, A. ٢٠١٥. Defining student Engagemet: Alierature preview. Sound out school corsulting, Retrieeved ٣٠ january ٢٠١٨, from.

Given, B. K. ١٩٩٦. Mild Learning Disability or Learning Style Difference? [Revised.].

Goehle, G. ٢٠١٣. Gamification and Web-Based Homework. PRIMUS: Problems, Resources, and Issues in Mathematics Undergraduate Studies, Vol. (٢٣), No. (٣), PP. ٢٣٤-٢٤٦.

Hanus, M, & Fox, J. ٢٠١٥. Assessing The Effects of Gamification in the Classroom: A Longitudinal Study on Intrinsic Motivation, Social Comparison, Satisfaction, Effort and Academic Performance. Computers & Education, No. (٨٠), PP. ١٥٢-١٦١.

Hartnett, M., Stgeorge, A., & Dron, j. (٢٠١١). Being together factors that unintentionally undermine motivation, *Journal of open Flexible and distance learning*, ١٥(١): ١-١٦.

Holsbrink-Engels, G. A. ١٩٩٧. Computer-based role-playing for interpersonal skills training. *Simulation & Gaming*, ٢٨(٢): ١٦٤-١٨٠.

Ingwersen, H. ٢٠١٧. Gamification vs Games-Based Learning: Whats the Difference? Capterra. https://blog.capterra.com/gamification-vs-games-based-learning/

Johnson, D. W. ١٩٧٩. *educational psychology*. USA: prentice -Hall.

Kablan, Z. ٢٠١٠. The effect of using exercise-based computer games during the process of learning on academic achievement among education majors. *Educational sciences: theory & practice*, ١٠ (١): ٣٥١-٣٦٤.

Kapp, K. ٢٠١٢. Games, Gamification, and the Quest for Learner Engagement. Main. Retrieved ٣١ July ٢٠٢١, from https://www.td.org/magazines/td-magazine/games-gamification-and thequest-for-learner-engagemen

Kapp, K. ٢٠١٢. The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and strategies for Training and Education. San Francisco: John Wiley & Sons.
Kim, K. J., & Frick, T. W. ٢٠١١. Changes in student motivation during online learning, *Journal of educational computing research*, ٤٤(١): ١-٢٣.
King, A. ٢٠١١. Using interactive games to improve math achievement among middle school students in need of remediation, (Doctoral dissertation, The George Washington University).
Liu, W., Tan, L., Huang, D., Chen, N., & Liu, F. ٢٠٢١. When Preschoolers Use Tablets: The Effect of Educational Serious Games on Children's Attention Development. International Journal of Human-Computer Interaction, ٣٧(٣), ٢٣٤-٢٤٨.
Magahay, Johnson, W. ١٩٨٥. A not so Trivial Pursuit. *TESL Canada Journal*, ٢ (٢): ٦٣-٦٥.
Mayer, R. & Johson, C. ٢٠١٠. Adding Instructional Features That Promote Learning in a Game-Like Environment. Journal of Educational Computing Research, Vol. (٤٢), No. (٣), pp ٢٤١-٢٦٥.
Moreno-Ger, P. et al., ٢٠٠٨. Educational game design for online education, Computers in Human Behavior.
Muhlstein, E, A., Croft, D, J. ٢٠١١. Using the Microcomputer to Enhance Language Experiences and the Development of Cooperative Play among Preschool Children, University of Georgia, and Athens, Georgia.
Sella, F., Onnivello, S., Lunardon, M., Lanfranchi, S., & Zorzi, M. (٢٠٢١). Training basic numerical skills in children with Down syndrome using the computerized game "The Number Race". Scientific reports, ١١(١), ١-١٤.
Shabanah, S. S., Chen, J. X., Wechsler, H., Carr, D., & Wegman, E. ٢٠١٠. Designing computer games to teach algorithms. *In ٢٠١٠ Seventh International Conference on Information Technology*: *New Generations*: (١١١٩-١١٢٦). IEEE.
Terras, M. M., Boyle, E. A., Ramsay, J., & Jarrett, D. ٢٠١٨. The opportunities and challenges of serious games for people with an intellectual disability. British Journal of Educational Technology, ٤٩(٤), ٦٩٠-٧٠٠.
Tsikinas, S., Xinogalos, S., Satratzemi, M., & Kartasidou, L. (٢٠١٧, November). Using serious games for promoting blended learning for people with intellectual disabilities and autism: Literature vs reality. In Interactive Mobile Communication, Technologies and Learning (pp. ٥٦٣-٥٧٤). Springer, Cham.

UNIVERSITI SAINS ISLAM MALAYSIA
ISLAMIC SCIENCE UNIVERSITY OF MALAYSIA