الفصل الأول

المقدمة

١,١ تمهيد

ترتكز العملية التعليمية وخاصة في مرحلة المدرسة إلى العديد من الركائز والمؤثرات، نظرا لما يشهده العالم من نهضة وتطور في كافة المجالات، والذي استند بشكل كبير على تطور البحث العلمي في مختلف المجالات، والذي انعكس أيضا وبشكل كبير على واقع التعليم، والذي أصبح مطالبا بتوفير كافة مقومات النهوض والتقدم وخصوصا التقنية، وتوفير بيئة تقنية مدرسية جاذبة تواكب هذا التطور والنهضة على المستوى الدولي والإقليمي، حيث يتطلب ذلك بذل الجهود والشراكة الفاعلة والعمل الحثيث للنهوض بالعملية التعليمية، والسعي الدؤوب إلى نجاحها. وتعتبر الدافعية للتعليم لدى الطلبة أحد شروط وركائز العملية التعليمية، كما أن الدافعية من قضايا علم النفس الرئيسية، لما لها من دور حيوي في بناء وتكامل الشخصية وتحديد أنماط السلوك الإنساني، وبالتالي يتم تفسير سلوك الفرد من خلال دافعيته، وهذا يؤدي إلى القول بأن الدافعية تختلف من إنسان لآخر كما وكيفا اتجاه نفس الموقف. كما ويمثل الانخراط في التعليم عامل ضروري للمتعلم يرتبط بمتغيرات نفسية لدى الطالب، فيزيد من قدرته على الاحتفاظ بالمعلومات والمواظبة على المشاركة والتفاعل فيرتفع معدل الإنجاز والأداء في المهام والأنشطة، والذي بدوره ينعكس على العملية التعليمية بأكملها.

ويعد تطور استراتيجيات التدريس أمرا حيويا على المستوى التعليمي، حيث تمثل هذه الاستراتيجيات حلقة الوصل الرئيسة بين المعلم والمتعلم، فمن خلالها يدير المعلم عملية التدريس في حجرة الصف، ومن خلالها يستطيع المعلم استثارة أفكار ومهارات طلابه، كون الطالب أصبح المحور الأساسي للعملية التعليمية، وبالتالي أصبح الزاميا على المدرس البحث عن الممارسات المثلى لاختيار أفضل الاستراتيجيات التي تحقق الهدف وتساعد في تنشيط الطالب، وتعمل على تمكينه وتحفيز العمليات العقلية لدى الطالب في كافة المجالات التعليمية، وفي هذا الاتجاه تأتي الاستراتيجيات المرتبطة بالتعليم النشط والتي تعتبر ذات فعالية وداعم أساسي في تحقيق الهدف، من خلال التركيز على تفعيل العملية التعليمة باستخدام أساليب علمية متطورة في التعليم وتعزيز المشاركة واستخدام التقنيات الحديثة، والابتعاد عن التلقين والأساليب البدائية التي لم تعد تجدي نفعا، فاستخدام العروض والبرامج المحوسبة في التعليم يعمل وبكل تأكيد على تفعيل المشاركة والتركيز والاستثمار الأمثل ويحفز الطلبة ويحسن مستوى اكتساب العلم والمعرفة، والذي بدوره يشجع الطلبة على الإبداع والابتكار ويفتح الآفاق أمامهم للتقدم والتطور(مرزوق وآخرون، ٢٠٠٩).

ويرى الباحث أن استراتيجيات التعلم تطورت مع التطور العلمي والتكنولوجي، مما أدى إلى تغير دور المعلم والطالب في العملية التعليمية، كاستراتيجية التعلم النشط والألعاب التعليمية المحوسبة، وإن اعتماد التعلم على وجود الدافعية والرغبة لدى المتعلم وزيادتها عن طريق مثيرات، ويمكن اعتبار الألعاب التعليمية المحوسبة مثيرا مهما لتحريك دافعية المتعلم.

وبناء على ما تقدم تبين أن استراتيجية التدريس وفق الألعاب التعليمية المحوسبة تعد من ضمن استراتيجيات التعلم النشط، والتي تساعد على توليد الأفكار والعصف الذهني لدى الطلبة، الأمر الذي يمكن أن يكون له الأثر الكبير في تنمية دافعية الطلبة، وانخراطهم التعليمي، وكون هذه الاستراتيجية من الاستراتيجيات التي يسهل تطبيقها في مدارسنا فقد رأى الباحث النظر بنظرة ثاقبة حول هذه الاستراتيجية،

وفحص إذا كانت هناك علاقة بينها وبين دافعية التعلم والانخراط التعليمي، وهذه تكون من منظور مدرسي الصفوف الأساسية الدنيا في المدارس الحكومية في فلسطين.

١,٢ خلفية الدراسة:

ويعد موضوع الدافعية من الموضوعات المهمة في التربية وخصوصا علم النفس التربوي، والتي توجه الإنسان وتحفز سلوكه للقيام بأعمال ونشاطات متنوعة ومرغوبة وتوجهه نحو المسار السليم، وقد تم تطبيق موضوع تعزيز الدافعية في مجال التربية والتعليم لتفعيل الطلاب والوصول بهم إلى درجة متقدمة في تعزيز السلوكيات الإيجابية بهدف رفع تحصيلهم العلمي، وتعزيز مشاركتهم من خلال تعليمه على القيام بالدور وتدريبه على تحمل المسؤولية واستثارة عواطفه وإشعاره دائما بحاجة الوطن إليه وإلى إبداعاتهم وابتكاراتهم، وإن تفوقهم الدراسي يسهم في تعزيز مكانتهم ويعزز دورهم الوطني والاجتماعي والاقتصادي، وخاصة نراه محرك مباشر لسلوك الطالب واهتمامه بالتحصيل العلمي، ولتحقيق ذلك يجب أن يكون هناك وبشكل متوازي تطوير وتأهيل للمعلم، وتوفير الظروف والبيئة المدرسية المناسبة لتعزيز الدافعية ويعتبر المعلم في نظر الطلبة هو القدوة الحسنة، وفي كثير من الأحيان يعتبر الدافع الأهم في تعزيز الدافعية لدى الطلاب، وبشكل عام يعتبر موضوع الدافعية وإثارة الدافعية لدى الطلبة من المواضيع التي لاقت الاهتمام والمتابعة الحثيثة من المختصين والعلماء وأصحاب القرار في المؤسسات التعليمية والتربوية (خليلية، ٢٠١٦).

وتعود أهمية هذا الجانب المتعلق بسمات التلاميذ الشخصية والنفسية إلى كون الدافعية هي أحد العوامل التي تستثير انتباه المتعلم وأنشطته الذهنية المتعددة كالإحساس والانتباه والإدراك والتذكر، والتي تعتبر من الأسباب الرئيسية في انخراط الطالب في الأنشطة التعليمية، لذا تُعد الفاعلية من المؤشرات الرئيسية لفاعلية وحيوية التعليم والتي تؤدي لزيادة التحصيل العلمي. كذلك فإن دراسة مؤشرات وأركان الدافعية

قضية في غاية الأهمية لجودة العملية التعليمية، فهي متطلب أساسي لدى المتعلم كي يحقق الأهداف التربوية والتعليمية والتعلمية الكبرى، وسواء فيما يتعلق بالتحصيل المعرفي عند المتعلم، أو في بناء القيم والاتجاهات لدى وجدان وشخصية التلميذ، أو في صقل وتنمية الجانب المهاري والحسي والحركي لديهم. بالإضافة إلى ذلك تمثل الدافعية طاقة توجه المتعلم ناحية تحديد أهدافه، والعمل على تحقيقها؛ وذلك " نوع من الدافعة الذاتية التي هي أحد دوافع النشاط والاستثارة الحسية المحركة للمتعلم نحو الفهم وتحقيق التقدم بكل ما هو جديد بهدف إثراء الإمكانات السلوكية، وهذا الدافع يعمل على اتساع دائرة المعرفة لدى الأفراد وبالتالي بناء قاعدة بيانات ومعلومات راسخة لديهم" (بني يونس، ٢٠٠٩). وهذا كله يكون بدافع تأثير رغبة التلميذ في اكتشاف البيئة الاجتماعية المادية، وهذا ما يُعرف بدافع الفضول التعليمي.

ويشير مفهوم الانخراط في التعلم إلى درجة الانتباه والاهتمام، وحب الاستطلاع والحماس، والتفاؤل، والعاطفة التي يظهرها الطلاب أثناء تعلمهم والتي تزيد من مستوى الدافعية لديهم في التعليم والتعلم، وبصفة عامة فإن مفهوم انخراط الطلاب مبني علي الاعتقاد بإن التعلم يتحسن عندما يكون الطلاب نشيطين ومهتمين، ويصبح التعليم أكثر صعوبة عندما يشعر الطالب بالملل (Brown, ٢٠٠٨) وأشارت دراسة شريف سالم يتيم (٢٠١٣) إلى أنه ينبغي تضمين استراتيجيات مواد تكنولوجيا حديثة تساعد الطلاب في رفع مستوى الانخراط في التعليم.

كما وتعد استراتيجية الألعاب التربوية المحوسبة من استراتيجيات التعلم النشط، حيث تقوم فكرة هذه الاستراتيجية على القراءة عن طريق برمجة الدروس والتمارين، وتنفيذها بالألعاب التربوية المحوسبة التي تعمل على تنمية المهارات المختلفة في القراءة والتحليل والأسئلة وتسهل تبادل وتلاقح الأفكار من خلال ما يسمى بالعصف الذهني وتنمية الذكاء، حيث يستطيع المعلم تطبيقها في جميع المناهج والمواضيع. (لطفي، ٢٠١٧).

وفي هذا الإطار فقد اتجهت الأفكار إلى تطوير أنظمة التعليم الخاصة بالأطفال، لجعل هؤلاء الأطفال أفرادًا مبدعين في المستقبل، ويؤكد العلماء على تشجيع التفكير الذي يشجع على الإبداع في مقابل التفكير التقريري الذي يشجع على الحفظ والاستظهار، والعمل على مشاركة الطفل في العملية التربوية والتعليمية وحثه على التفكير والإبداع، مما يتطلب النظر إلى ألعاب الأطفال وأنشطتهم المحببة كموضوعات للتربية والتعليم (عويس، ٢٠٠٣).

إن الزيادة في التطور العلمي والتقني في تطويع الحاسب الآلي في جميع جوانب الحياة العلمية والعملية، قد وضع عديد من التحديات أمام الجهات المسؤولة عن وضع السياسات التعليمية والتربوية، لتواكب هذا التطور بما تتطلبه التغييرات، وتحتم هذه التغييرات على إعداد الإنسان والمجتمع، لمواجهة المستقبل وزيادة القدرة على الإنتاج، ويعتبر الحاسب الآلي أحد الأدوات الفعالة في مواجهة التغيير إذا استخدم بالطريقة الصحيحة والفعالة في مجال التعليم (الملاح، ٢٠١٠).

ويشير عيادات (٢٠٠٤) إلى أن الألعاب المحوسبة تزيد من تفاعل المتعلمين، وتعمل على جذب انتباههم وتزودهم بالتغذية الراجعة الفورية، وقد تأتي بأثر سلبي في حال عدم ملاءمتها للمادة التعليمية، لذا يجب أن تصمم هذه الألعاب المحوسبة من قبل مختصين للتأكد من مدى مناسبتها لما أعدت من أجله، ولتكون الألعاب التعليمية المحوسبة أكثر فائدة إذا كانت تفاعلية، وهذا ما توفره الألعاب المحوسبة التي يتفاعل بها الإنسان.

لذا نجد أن للألعاب التربوية دورًا مهما في تشجيع الأطفال على الاتصال والتواصل والحوار والتفاهم مع الآخرين، وخاصة عند الأشخاص الغرباء أو الخجولين أو المنطوين الذين يحتاجون إلى التواصل مع الآخرين، كما أن الألعاب التربوية تثري الأطفال باللغة والمفردات والعبارات والجمل والمصطلحات،

التي تعتبر أداة أساسية وهامة من أدوات التفاعل والتواصل مع الأفراد الذين يعيشون معه في نفس المجتمع (بلقيس ومرعي، ١٩٨٢).

إن استخدام الحاسوب في العملية التعليمية يساعد على انتقال المتعلم من دور المتلقي للمعلومات والمعارف من قبل المعلم، إلى مستنتج للمفاهيم والفرضيات، أي من دور متلقي سلبي للمعلومات إلى مشارك في العملية التعليمية، وتغير دور المعلم من ملقن إلى موجه ومرشد للمتعلم في العملية التعليمية، من خلال المعلومات التي يقدمها البرنامج حول موضوع ما، ويقود المتعلم إلى استنتاج الفرضية أو المفهوم (نبهان، ٢٠٠٨).

وهناك علاقة وثيقة بين الألعاب المحوسبة وكل من الدافعية والمتعة والقلق والنظرة إلى الذات، ويشير العلماء إلى أهمية الألعاب التعليمية في إطلاق طاقات المتعلمين وتنمية التفكير في جو تنافسي مضبوط، ويزيد من شعور المتعلمين بالمتعة أثناء التعلم، كما تسهم في التخفيف من عبء الشرح الذي يقوم به المعلم لإيصال المعلومات إلى المتعلمين، وتزيد من دافعية المتعلم للتعلم، وتعمل على توفير عنصر الإثارة وجوًا يسوده المرح والاسترخاء (الحيلة، ٢٠٠٥).

كما ويعتبر تطبيق مفهوم المحفزات الرقمية أحد الحلول في تحقيق أبعاد الانخراط في المناهج الدراسية حيث استخدام آليات الل‌عب وألعاب التفكير لدمج الأشخاص، وتحفيز العمل، وتعزيز التعلم وحل المشكلات، فهي توفر للمصمم والمدرب أدوات للانخراط المعرفي وأداء الأنشطة حيث توفر للمتعلم تجربة تعليمية للمشاركة والانخراط دون عبء الوقت المرتبط بل‌عب الألعاب، فمن من خلال التطبيق الدقيق لعناصر اللعبة مثل حرية الفشل، منحنى الفائدة، القصة، والتغذية الراجعة في برامج التعليم، يمكن جعل المحتوى العادي أكثر جاذبية دون تطوير لعبة تعليمية كاملة (Kapp, ٢٠١٢).

لذا رأى الباحث من الضروري وجود وسائل تعليمية مناسبة يمكنها أن تصل لكل طالب لزيادة دافعيته وفهمه واستيعابه للدروس المختلفة في ظل وجود بيئة تعليمية مناسبة، فكان للباحث معرفة العلاقة بين الألعاب التعليمية المحوسبة ودافعية التعلم والانخراط التعليمي لدى الطلبة باعتبار الألعاب التعليمية المحوسبة من الوسائل التعليمية، وكما ويظهر أيضا أن الطالب في هذه المراحل يحتاج إلى ممارسة طرق جديدة في التعلم بحيث تشكل دافع وحافز له وتزوده بآفاق تعليمية واسعة، ومتطورة تعمل على صقل مهارته وتمكينه وتزويده بالمعلومات الجديدة لتنمية إنتاجياته الجديدة، وتجعله قادرا على البحث والاستطلاع والاستكشاف وإثارته وتحفيزه على التفكير الإبداعي وإخراج الطاقات الكامنة لديه، ولتحقيق ذلك يجب توفير بيئة داعمة ومشجعة مرتبطة باستراتيجية طويلة المدى تستند إلى برامج تدريسية رئيسية ومساندة مستديمة وموجهة تقيم باستمرار، استنادا إلى منهجية مناسبة للمتابعة والتقييم، وتبين أن هناك أهمية بالغة للعب في عملية تعليم الأطفال التي تعمل على زيادة الدافعية والذكاء لديهم، وتعمل على إكسابهم المهارات العلمية.

١,٣ مشكلة الدراسة

تعتبر دوافع المتعلم عوامل ذات أهمية قصوى لا تقل عن قدراته العقلية، ومهارات التفكير عنده، فبدون الدافعية لن يبذل المتعلم أي جهد خلال تعلمه، حتى وان كانت لديه القدرة على الفهم والتحصيل، فالدافعية أحد أهم مبادئ التعليم الجيد، فهي تدفع المتعلم في اتجاه بذل مزيد من الجهد بهدف تعلم مواقف جديدة تساعده في حل مشكلاته (سليمان، ٢٠٠٥). لذا فقد أولى التربويون موضوع الدافعية أهمية بالغة بسبب أثره على التعلم، حيث أن استثارة دافعية المتعلمين وتعزيزها تزيد من إقبالهم على النشاطات المعرفية، الوجدانية، والحركية، كما وتعتبر الدافعية أحد العناصر الفعالة في إنجاز الأهداف التربوية.

وتعد الدافعية مشكلة من أحد المشاكل التي تواجه المؤسسات التعليمية، ويتوجب على القائم بالعملية التعليمية متابعة سلوك المتعلم، وملاحظته، والدوافع وراء هذا السلوك، واختيار الأساليب والاستراتيجيات المناسبة التي تعمل على إثارة دافعية المتعلم ليكون أكثر اندماجاً وفاعلاً بتعلمه (كميل، ٢٠٢٢).

وقد بحثت بعض الدراسات في تنمية الدافعية خلال العملية التعليمية، من خلال زيادة دور المدرسة، وزيادة دور المعلم في تهيئة ظروف مناسبة لتحقيق القدرات الأكاديمية للطلبة ورفع مستويات طموحهم في مستويات تحقيق أهدافهم من جهة، وتحقيق الأهداف والمحتوى التعليمي من جهة أخرى، (أمبو سعيدي والحوسنة، ٢٠١٨).

كما تطرقت بعض الدراسات التربوية إلى طرائق وأساليب إثارة الدافعية لدى المتعلمين، منها التوجه إلى استخدام طرق التعلم الحديثة التي تعمل على إثارة فضول المتعلم وتشويقه نحو العلوم؛ حيث تعمل على زيادة دافعية المتعلم إلى التعلم واستغلال قدراته، وتنمية قدراته في التعلم الذاتي ومسؤوليته تجاه تعلمه من خلال المشاركة في أنشطة يتم عرضها بأسلوب مشوق ومثير للانتباه وربطها بالحياة؛ حيث تُثار دافعية المتعلم ويتم تحفيزه على التعلم (أمبو سعيدي والحوسنة، ٢٠١٥).

ويعتبر الانخراط في التعلم أحد العناصر المهمة في تشكيل وجدان المتعلم، والتي قد لا تؤثر في مستوى تحصيله فحسب، لكنها قد تتعدى ذلك لتؤثر في سلوكياته وتوجهاته العملية (فارس،٢٠٠٧).

كما وازداد الاهتمام بمصطلح الانخراط في التعلم مؤخراً، فقد أظهرت الدراسات وجود علاقة بين العوامل غير المعرفية مثل (التحفيز، الاهتمام، الفضول، المسؤولية، التصميم، والمهارات الاجتماعية) ونتائج التعلم المعرفية مثل (تحسن الأداء الأكاديمي واكتساب المهارات) من جهة والانخراط التعليمي من جهة

أخرى، حيث أوصت دراسة محمد (٢٠١٦)، وعبد المجيد (٢٠١٤)، ومحمد وشوقي (٢٠١٢) بضرورة تطوير فهم شامل للانخراط التعليمي كنشاط متعدد الإبعاد، لما له من أثر إيجابي في تحسين خبرات المتعلمين الكمية والنوعية.

وفي ظل هذه القضية، فقد دخلت التقنيات الحديثة مجالات الحياة كافة، وذلك في ظل الانفجار العلمي الحاصل في عصرنا الحالي "عصر التقانة والمعلوماتية "وأصبح من الضروري العمل على إعداد أطفالنا للتعايش مع معطيات هذا العصر، "فلم يعد الولوج إلى عصر المعلومات أمرا يتعلق بالترف أو الموضة، وإن تنامي القدرات العلمية والتكنولوجية، والقدرة المتزايدة للحاسوب في معالجة المعلومات وتخزين البيانات، وظهور الأساليب البرمجية المتقدمة تطرح على الناس أفرادا وجماعات قضية دمج هذا الكم الهائل من المعارف وتوظيفه توظيفا مثمرا في الحياة المهنية" (المحم، ٢٠٠٨، ص٣٠).

واستخدام المستحدثات التكنولوجية هو السبيل لتحقيق ذلك، لكن رغم ذلك ومن خلال عمل الباحث كمعلم، فإنه لاحظ أن عدد من المدارس تنأى بنفسها عن ذلك التطور، وما خارج أسوارها يبتعد في حداثته كل البعد عما هو داخلها، ولا زالت طرائق التعليم المتَّبعة هي الطرائق التقليدية التي تعتمد بشكل كبير على المعلم، بينما يقتصر دور التلميذ فيها على التلقي والاستماع، حتى أن استخدام التكنولوجيا في العملية التعليمية لا زال في أدنى درجاته، الأمر الذي لاحظه الباحث أيضا من خلال عمله كمعلم، ومن خلال قيامه بزيارات لعدد من المدارس لتعرف واقع التعليم فيها.

وكنتيجة طبيعية لذلك، فقد لاحظ الباحث أن بعض التلاميذ يهربون ويتسرَّبون من مدارسهم ويكتسبون اتجاهات سلبية نحوها وربما نحو معلميهم، كما ويهملون دروسهم ولا يؤدون واجباتهم المدرسية إلا بمتابعة ومراقبة شديدة من أولياء الأمور، وكما أشارت عدد من الدراسات كدراسة (مصلح، ٢٠١٥)، و(بركات وحرز الله، ٢٠١٠) إلى ضعف التحصيل الدراسي لدى الطلبة في مدارس السلطة الوطنية.

بينما عندما يتم السماح لهؤلاء التلاميذ باللعب، فإنهم يجلسون أمام شاشة الحاسوب بالساعات ليستمتعوا بمختلف الألعاب فيه، والتي تبعث في أنفسهم مرحا وسعادةً لن يشعر بها من هم أمبر منهم سناً، وهذه قضية تؤرق أولياء الذين يتثبت أبناؤهم أمام شاشات الحواسيب" يلعبون "كرة القدم أو سباقات السيارات لساعاتٍ طويلة، الأمر الذي بات يشكِّل معضلةً كبيرة، ومع ذلك فانه من خلال هذه الحالات الموقف الذي توصف بالسلبية، ألا نستطيع خلق شيءٍ إيجابيٍ؟

فإذا كان التلامذة مولعين إلى هذا الحد بألعاب الحاسوب أفلا يمكننا استخدام هذه الألعاب في التعليم لتصبح جزءاً من يومهم المدرسي؟ وخاصة إن كانت قد صُمِّمت لأهداف تعليمية تُوضّح ما يصعب على التلامذة فهمه في مختلف المواد الدراسية، لا سيما تلك التي تحتوي أمثلة عديدة وشروحات لعمليات حيوية لا بد من تجسيدها بطرائق حسية وشبه حسية حتى يُمكن استيعابها، وذلك مع التلميذ الصغير قبل الكبير، فتلميذ المرحلة الأساسية أكثر حاجة من غيره لتبسيط طرق التدريس، كما ويحتاج تلاميذ تلك المرحلة لأكثر أساليب التعليم إمتاعا بالنسبة له لنضمن تحقُّق التعلم لديه، حيث تعتبر المرحلة الأساسية الدنيا من المراحل الهامة في بناء المعرفية العلمية لدى الطلبة، ويتحرر من مركزية الذات التي تسيطر على تفكيره في مرحلة ما قبل العمليات، مما يؤدي إلى وجود عمليات معرفية مثل (التصنيف، الاحتفاظ، إدراك العلاقة بين المسافة والزمن، الترتيب، والعكوسية) (زيدان وعفانة، ٢٠٠٧).

كل تلك الملاحظات وغيرها دفعت الباحث للتعمق أكثر في البحث ودراسة تلك القضية الهامة، فقام بدراسة استطلاعية على عينة من تلاميذ المرحلة الأساسية، وذلك باستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في العملية التعليمية من أجل تنمية المهارات لدى الطلبة وزيادة دافعيتهم، وتبين أن هناك زيادة في الدافعية والإقبال لديهم، ولاحظ أيضا أن هناك انجذابا وتفاعلا للطلاب مع الألعاب التعليمية المحوسبة.

وبالرجوع إلى الدراسات السابقة المتعلقة بهذه المسألة كدراسة (البركات والحسن، ٢٠١٠) تبين أن هناك اتجاهات إيجابية من المعلمين نحو توظيف اللعب المحوسب في التعليم لتنمية خبرات الأطفال التعليمية. وجاء في دراسة (العون، ٢٠١٢) أن أثر الألعاب التعليمية المحوسبة كبير، ولها دور كبير في تنمية مهارة التخليل لدى الطلبة وخاصة رياض الأطفال، وجاء أيضا دراسة (الصالح والحايك، ٢٠١٣) بينت أن هناك تأثير البرامج التعليمية باستخدام الحاسوب على تنمية المهارات الأساسية، والصفات البدنية لدى المعاقين سمعيًا، أوصى الباحث على اعتماد برنامج محوسب كدليل تعليمي للمعلمين، وعقد دورات متخصصة في هذا المجال، وذكرت دراسة (محيسن وحمدي، ٢٠١٩) وجود أثر كبير وواضح للاستخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية مهارات التفاعل الاجتماعي الإيجابي لدى الأطفال وخاصة أطفال الروضات، كما وأشارت دراسة (حجازي، ٢٠١٠) أن هناك دور كبير للألعاب الإلكترونية في نمو الطفل وتعلمه، وأظهرت أن الذكور يمضون وقتًا أكبر من الإناث في هذه الألعاب، وبينت دراسة (وهبي وأبو بكر، ٢٠١٨) أن هناك تأثير للألعاب المحوسبة على التحصيل بالإيجابية، وتعمل الألعاب التعليمية المحوسبة أيضا على زيادة ونمو التفكير الإبداعي لدى تلاميذ الصف الأول، وتعمل على تنمية المفاهيم والتواصل الرياضي، وزيادة التحصيل الدراسي، وتعديل بعض السلوكيات لدى الأطفال، وتنمية بعض مهارات التعلم، وزيادة الاستيعاب القرائي لدى المتعلمين، كما تعمل على تعلم اللغة العربية للناطقين بغيرها بين النظرية والتطبيق كدراسة (بن شهرير، ٢٠١٣) و(أبو شتات، ٢٠١٨) و(أبو عودة، ٢٠١١) و(قويدر، ٢٠١١) و(الحسيني، ٢٠١٤) و(علوان والسيد، ٢٠١٨) و(جنيدي والشديفات،٢٠٢٠). وقد توصل ملحم (٢٠٠٨) إلى أن الألعاب التعليمية المحوسبة أخذت تحتلُ المرتبة الأفضل بالنسبة لاختيار وتوجهات الأطفال، وباتت محاولاتُ صدِّ الأطفال عنها لا تؤدي إلا إلى نتائج سلبية، فقد أصبح متاحا لهم التوجه نح وها وبأيسر السبل، ولم تعد الألعاب التي سادت في أوقات سابقة قادرةً على تحويل انتباههم

واهتمامهم، فالصورة المرئية الملونة والمتحركة ذات سلطة لا تقاوم وهي كما يقولون أشهى من أي حلوى، أو إنها بمنزلة " حلوى عقلية" ، إذ يروق للأطفال رؤية أشياءٍ جديدة ومختلفة، وهم يفهمون ما فيها على نحو أسهل بكثير من القرارات والتخيل.

١,٤ أسئلة الدراسة

من خلال ما تقدم من إيضاح لخلفية الدراسة ومشكلتها، والنظرية العلمية التي من خلالها بنيت عليها الدراسة، وبناء على ما سبق سرده يمكن تحديد الأسئلة التالية:

١. ما عوامل الدافعية والانخراط التعليمي وكيف يمكن التأكد من خصائصهما السيكومترية؟

٢. ما عوامل الألعاب التعليمية المحوسبة ومدى صحتها في قياس محتواها وخصائصها؟

٣. ما العلاقة المحتملة بين محاور الدافعية ومحاور الألعاب التعليمية المحوسبة؟

٤. ما العلاقة المحتملة بين محاور الانخراط التعليمي ومحاور الألعاب التعليمية المحوسبة؟

٥. هل عوامل الدافعية والانخراط التعليمي والألعاب التعليمية المحوسبة للمعلمين المختارين من فلسطين تختلف طبقا لمتغيراتهم الديمغرافية المتمثلة في النوع الاجتماعي، العمر، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، والتخصص؟

١,٥ فرضيات الدراسة

١. لا تتسم عوامل الدافعية والانخراط التعليمي بالخصائص السيكومترية.

٢. لا تقيس عوامل الألعاب التعليمية المحوسبة محتواها وخصائصها بدقة.

٣. لا توجد علاقة بين محاور الدافعية ومحاور الألعاب التعليمية المحوسبة.

٤. لا توجد علاقة بين محاور الانخراط التعليمي ومحاور الألعاب التعليمية المحوسبة.

٥. لا تختلف عوامل الدافعية والانخراط التعليمي والألعاب التعليمية المحوسبة للمعلمين المختارين من فلسطين طبقا لمتغيراتهم الديمغرافية المتمثلة في النوع الاجتماعي، العمر، المؤهل العلمي، سنوات الخبرة، والتخصص.

١,٦ أهداف الدراسة

تسعى الدراسة إلى تحقيق الأهداف الآتية:

١. تحليل عوامل الدافعية والانخراط التعليمي تحليلا سيكومترياً لاستخلاص العوامل ذات المصداقية.

٢. تحليل عوامل الألعاب التعليمية المحوسبة ومدى قياس الفقرات المصممة محتواها المستهدفة.

٣. دراسة العلاقات المحتملة بين محاور الدافعية ومحاور الألعاب التعليمية المحوسبة.

٤. دراسة العلاقات المحتملة بين محاور الانخراط التعليمي ومحاور الألعاب التعليمية المحوسبة.

٥. 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.

١,٧ أهمية الدراسة

تظهر أهمية الدراسة في أنها تبحث موضوع الألعاب التعليمية المحوسبة ودورها في تنمية دافعية الطلبة وانخراطهم التعليمي في مدارس التعليم الأساسي في فلسطين، فهي قضايا تثير الاهتمام والبحث والتقصي كونها ترتبط بالعديد من الضوابط النظرية والتطبيقية التي لا بد من تناولها، كما تبرز أهمية الدراسة في القيمة المضافة وذلك كما يلي:

أولا: الأهمية النظرية أو العلميّة

تتمثل الأهمية النظرية للبحث في تفصيل موضوع الألعاب التعليمية المحوسبة ودورها في تنمية دافعية الطلبة وانخراطهم التعليمي في مدارس التعليم الأساسي في فلسطين، والذي اكتسب أهمية بالغة وكان محل تناول العديد من التربويين وعلماء النفس على مستوى الوطن العربي والدولي إذ تعد مجالا خصبا للأبحاث والدراسات التربوية لا سيما في ظل التطورات التكنولوجية الحديثة التي عرفها العالم.

كما تتجلى الأهمية النظرية للبحث من خلال حرص الباحث أن يتم إعداده ليكون مرجعاً للدراسات اللاحقة في هذا المجال لأنه يتناول قضايا معاصرة وتساؤلات جديرة بالاهتمام، واعتباره توجهاً مستقبلياً للباحثين في المستقبل. كذلك ما يزيد الأهمية النظرية لهذه الدراسة أنها سوف تكون جامعة لكافة الجوانب التي بحثت فيها الدراسات السابقة، لذا يمكن اعتبارها دراسة شاملة ومعمقة، ولبنة إضافية في صرح دراسات علم النفس التربوي التي تتعلق بتنمية الدافعية بما ستضيفه هذه الدراسة إلى الأدب التربوي الذي سيظهر أهمية استخدام الألعاب الحاسوبية في تنمية دافعية طلبة المرحلة الأساسية نحو التعليم بشكل عام.

ثانيا: الأهمية التطبيقية:

تظهر الأهمية التطبيقية لهذه الدراسة أنها قد يساهم في تحفيز معلمي كافة المراحل الدراسة الأخرى على استخدام الألعاب الحاسوبية في دروسهم وذلك حسب النتائج المتوقعة من البحث، ويُؤمل بأن يكون البحث خطوةً مهمة في تحويل المنهج الدراسي الورقي بكامله إلى ألعاب حاسوبية، تناسب مستويات التلامذة العمرية والعقلية

كما أن تطبيق نتائج الدراسة لخدمة 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 التقنية 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.

وأخيرا سوف تساهم هذه الدراسة في توجيه أمهات وآباء التلاميذ لأهمية الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية الدافعية لدى أبنائهم، كما يمكن الاستفادة من نتائج البحث في توجيه مديريات التربية والتعليم في فلسطين، فيما يتعلق بتخطيط المناهج وتطويرها.

١,٨ حدود الدراسة

١. الحدود الزمانية: طبقت الدراسة في الفصل الدراسي الثاني من العام (٢٠٢١/٢٠٢٢).
٢. الحدود المكانية: تقتصر الدراسة الحالية على صفوف المدارس الأساسية الدنيا في مديريات التربية والتعليم في شمال الضفة الغربية من فلسطين والتي شملت (جنين، قباطية، طوباس، نابلس، جنوب نابلس، طولكرم، قلقيلية وسلفيت).
٣. الحدود البشرية: عينة من معلمي ومعلمات المدارس الأساسية الدنيا الحكومية في شمال الضفة الغربية بفلسطين البالغ عددها ٣٥٤ معلم ومعلمة من المجتمع الكلي البالغ عدده ٤٧٣٧.
٤. الحدود الموضوعية: تقتصر الدراسة الحالية على استراتيجية دور الألعاب التعليمية المحوسبة في تنمية دافعية التعلم للطلبة وانخراطهم التعليمي في مدارس التعليم الأساسي الحكومية في فلسطين من وجهة نظر المدرسين فيها.

١,٩ مصطلحات الدراسة

الألعاب التربوية المحوسبة: هي الألعاب التي تقدم محتوى تعليمي بصورة ألعاب من خلال استخدام الحاسوب بهدف رفع قدرات وجوانب خاصة أو بهدف إيصال وترسيخ جانب محدد من المصطلحات والمفاهيم للطلبة، ولا بد أن تكون الألعاب مسلية ومشوقة (أحمد، ٢٠١٦).

وتعرف أيضا الألعاب التربوية المحوسبة: على أنها عبارة عن مجموعة من الألعاب معدة باستخدام الحاسوب، وبرامج خاصة لتعليم العمليات الحسابية والعلمية في الرياضيات والعلوم (محمد وعبيدات، ٢٠١٠).

ويعرفها الحربي بأنها: عرفت بأنها برمجيات تعليمية محوسبة تستخدم الوسائط المتعددة، وتمتزج التعلم بالترفيه لجذب اهتمام التلميذ وتثير تفكيره وإشعاره بالمتعة (الحربي، ٢٠١٠).

الألعاب التربوية المحوسبة إجرائيا: نتائج استجابات معلمين المرحلة الأساسية الدنيا على محاور وفقرات الاستبانة، وهي مجموعة الألعاب التعليمية المحوسبة التي تستخدم داخل البيئة التعليمية وتحت إشراف المعلم.

دافعية التعلم: عبارة عن القوة الداخلية التي تحرك وتدفع سلوك الفرد وتوجيهه، من أجل تحقيق غاية معينة، وتستثار هذه القوة المحركة بعوامل تنبع من الفرد نفسه، أو من البيئة المحيطة به (شحاتة والنجار، ٢٠٠٣).

دافعية التعلم إجرائيا: هي القوة الداخلية لدى طلبة مدارس التعليم الأساسي في محافظات شمال الضفة في فلسطين التي توجههم إلى الانتباه إلى الموقف التعلّمي والقيام بنشاط موجه والاستمرار في هذا النشاط حتى يتحقق التعلم.

الانخراط في التعلم: تعرفه منصور (٢٠١٦) على انه انهماك الطالب في تعلم المهارات بالمشاركة في أنشطة أكاديمية واجتماعية وإثراءيه (انخراط التعلم السلوكي)، وبتنفيذهم لمشاركات تعليمية بطريقة فاعلة

ومنظمة ذاتيا (انخراط التعلم المعرفي)، وبامتلاكهم اتجاهات إيجابية نحو التعلم والمتعلمين والمحتوى التعليمي (انخراط التعلم الانفعالي).

الانخراط في التعليم إجرائياً: هو استغراق وانشغال طلبة مدارس التعليم الأساسي في محافظات شمال الضفة في فلسطين بما هو مفيد أو ذو أهمية بالنسبة للمتعلم، بكافة جوانبه العقلية والوجدانية والاجتماعية.

المرحلة الأساسية الدنيا: المرحلة الابتدائية التي تضم أربعة صفوف (الأول، الثاني، الثالث، الرابع) حسب الخطة الاستراتيجية لقطاع التعليم في فلسطين من عام ٢٠١٧-٢٠٢٢م (وزارة التربية والتعليم العالي الفلسطينية، ٢٠١٧).

المرحلة الأساسية الدنيا إجرائيا: هي المرحلة الابتدائية وتضم الصفوف (الأول والثاني والثالث والرابع) في فلسطين.

محافظات شمال الضفة: هي المحافظات التي تقع شمال الضفة الغربية بفلسطين وهي (جنين، طوباس، نابلس، طولكرم، قلقيلية وسلفيت) حسب التقسيم الأردني بعد حرب عام ١٩٤٨م، وحسب تقسيم الجهاز المركزي للإحصاء الفلسطيني ٢٠١٤م.

محافظات شمال الضفة إجرائيا: هي المحافظات التي تقع شمال الضفة الغربية بفلسطين وهي (جنين، طوباس، نابلس، طولكرم، قلقيلية وسلفيت) وتمثل مجتمع الدراسة.

١,١٠ نموذج الدراسة:

تضمنت الدراسة نوعين من المتغيرات على النحو التالي:

المتغير المستقل: ويتمثل في الألعاب التعليمية المحوسبة في مدارس التعليم الأساسي الحكومية التابعة للمحافظات الشمالية الفلسطينية.

المتغير التابع: وهو تنمية الدافعية للتعلم، بالإضافة إلى الانخراط التعليمي لدى طلاب المرحلة الأساسية في المدارس الحكومية التابعة للمحافظات الشمالية الفلسطينية.

١,١١ الإطار النظري

تمت الاستعانة بالإطار النظري في صياغة الأدوات والفقرات التي تتناسب والإجابة على أسئلة الدراسة واختبار فرضياتها، حيث تثير مسألة طبيعة الدافعية ونظرياتها جدلاً كبيراً بين علماء النفس، ويواجهون في هذا الصدد صعوبات في تحديد المفاهيم السيكولوجية الأخرى كالذكاء أو الابتكار أو الشخصية، وقد قال هؤلاء العلماء بعدد من النظريات التي تختلف باختلاف نظرتهم للإنسان وللسلوك الإنساني، وباختلاف مبادئ المدارس التي ينتمون إليها.

وبناء عليه فإنه تم الاعتماد في هذه الدراسة على النظريات التالية:

١,١١,١ نظرية محددات الذات:

والتي تعتبر نموذجا للدافعية والشخصية المبنية على مفهوم أكثر دقة للحاجات الإنسانية حيث تناولت، ثلاثة أنواع من الحاجات النفسية الضرورية وهي الكفاءة والاستقلال والانتماء، وتعتبر العوامل البيئية والشخصية التي تشبع هذه الحاجات تدعم الذات وتقويها بينما تلك التي تحبط إشباع هذه الحاجات فلأنها تؤدي إلى المرض والاضطراب (العناني، ٢٠٠٨)، وتظهر علاقة هذه النظرية مع الدراسة الحالية في كونها تساعد في الإجابة على السؤالين الأول والثاني واللذان يبحثان في عوامل الدافعية والانخراط التعليمي.

١,١١,٢ نظرية الهدف:

تعتبر نظرية الأهداف من أحدث وأهم النظريات التي تفسر دافعية التعلم وهي تفترض أن الأفراد يكونون أكثر دافعية عندما يكون لديهم توجه نحو أهداف التعلم (الإتقان)، وجاء في نشر علمي (Carole,٢٠٠٦) أن نظرية الأهداف التعليمية تشكل جزءاً من أهم النماذج الأخيرة للدافعية التي صدرت حديثاً على مستوى المدرسة، وهذه الأهداف هي سبب انخراط التلاميذ في المهمة (النشاط التعليمي)، وتظهر علاقة هذه النظرية مع الدراسة الحالية في كونها تساعد في الإجابة على السؤالين الأول والثاني واللذان يبحثان في عوامل الدافعية والانخراط التعليمي،كذلك فقد بين علماء هذه النظرية أمثال (Ames ١٩٩٢)؛ (١٩٨٦) Dweck؛ وجود نوعين من الأهداف المدرسية وهما: أهداف التعلم، وأهداف الأداء.

أولا: أهداف التعلم: وتسمى أيضا أهداف الإتقان أو أهداف المهمة وقد تعني دافعية تحقيق الهوية أو إثبات الشخصية (Stipek,١٩٩٨)، وقد بينت نتائج هذه الدراسات أن التلاميذ ذوى أهداف التعلم، لهم قدرة عالية في معالجة المعلومات بعمق، ومستوى عالي من الضبط الداخلي " الذاتي"، وتتضمن أهداف التعلم استراتيجيات عمل مختلفة مثل بذل جهد كبير لمحاولة فهم متطلبات النشاط المطلوب إنجازه وهذا ما بينته دراسة(١٩٩٣) Meece et Hoyle ودراسة (١٩٩٢) Ames التي أوضحت أن أهداف التعلم لها علاقة آبيرة بالجانب الانفعالي للتلميذ، فهي ترتبط إيجاباً بالفخر والرضا في حالة النجاح، وترتبط سلبا بالقلق في حالة الفشل، رغم ذلك فإن التلاميذ ذوى أهداف التعلم يميلون إلى الاعتقاد بأن الجهد هو مفتاح النجاح والفشل هو خطوة طبيعية في عملية التعلم، وقد يؤدي الفشل إلى النجاح عند بذل جهد أكبر مع استراتيجيات عمل مطلوبة لتحقيق النجاح. والتلاميذ ذوي أهداف التعلم هم أآثر دافعية للتعلم (دافعية داخلية) من تلاميذ ذوي أهداف الأداء.

ثانيا: أهداف الأداء: وتسمى أيضا ف أهداف القدرة وأهداف الأنا (Meece,١٩٩٨)، وقد أوضحت الدراسات أن التلاميذ ذوي أهدف الأداء يميلون إلى إظهار قدرات عالية في التعلم، وذلك ليحصلوا على تقديرات ملائمة، من طرف الآخرين، مثل التقديرات الجيدة ومدح المدرس، والحصول على المكافآت، بمعنى أن الأداء لديهم يعكس توجه خارجي. والفشل لديهم يضعف قدرتهم على تحمل الجهد، وإعادة المحاولة، مما يضعف مستوى دافعيتهم وتحصيلهم الدراسي. وقد بين علماء هذه النظرية أن العلاقة الموجودة بين استراتيجيات الضبط الداخلي "الذاتي" وبين أهداف الأداء غير واضحة، ومعقدة، مقارنة بتلك العلاقة الموجودة بين استراتيجيات الضبط الداخلي وأهداف التعلم (Meece,١٩٩٨)، كما بينوا وجود علاقة إيجابية بين أهداف الأداء وبين استراتيجيات التجنب والنفور، واستراتيجيات التعلم السطحية. عموما يمكن القول إن التلاميذ يؤدون ويتعلمون بصورة أفضل، عندما يكون لديهم أهداف التعلم، فهم يتصفون بدافعية داخلية. أما التلاميذ ذوي أهداف الأداء فهم يتعلمون من أجل الحصول على المكافآت الخارجية، والفشل لديهم يضعف دافعيهم لإعادة المحاولة، مما يؤدي بهم إلى مستوى ضعيف من التحصيل الدراسي فيقال إنهم يتصفون بدافعية خارجية.

١,١١,٣ نظرية دينامية السمات في الدافعية:

تم الاستعانة بهذه النظرية من خلال بناء الفقرات التي تجيب على أسئلة الدراسة، حيث يفترض "Cattell" سنة ١٩٠٧م، صاحب النظرية وجود إطار عام يضم العوامل التي يمكن على أساسها تفسير السلوك البشري، والذي أطلق عليه اسم "الشبكة الدينامية"، وقد استخدم "Cattell" في دراسته منهج التحليل العاملي وهو منهج إحصائي يهدف إلى معرفة أنواع السلوك التي ترتبط مع بعضها البعض، ولقد انتهى بذلك إلى وجود فئتين متنوعتين من العوامل ذات التأثير الدافعي: الفئة الأولى خاصة بعوامل الطاقة

الحيوية المحركة مع ما يصاحبها من النزعات الوجدانية المناظرة، أما الفئة الثانية فقد أطلق عليها اسم عوامل "العاطفة" ويعني بها مصدر الدافعية التي اكتسبها الفرد. هذا وتتضمن نظرية دينامية السمات ثلاثة معالم بارزة وهي: الأول أن هذه النظرية تشير إلى المنشئ الحيوي للدافعية والذي يقوم على أساس اجتماعي، أي أن أصول الدافعية توجد في العمليات الاجتماعية، والثاني أن نظرية Cattell في الدافعية تمدنا بمقاييس للسمات الأساسية للدافعية، وذلك على خلاف النظريات الأخرى. أما الثالث فهي تقدم تفسيرات علمية موضوعية للتذبذب الذي يحدث من وقت لآخر في قوة دافعية السمات أي الحالات التي تطرأ على الدافعية (السيد، ١٩٩٨).

١,١١,٤ نظرية دافعية الإنجاز:

فقد اهتمت الكثير من الأعمال في علم النفس الاجتماعي والتربية على الدوافع البشرية والتعلم والأداء، وجزء كبير من هذا العمل يندرج تحت فئة ما يسمى "دافع الإنجاز " (Covington, ٢٠٠٠)، ويعرف أتكنسون (١٩٥٧) الدافعية للإنجاز بانها استعداد ثابت نسبياً في الشخص يحدد مدى سعي الفرد ومثابرته في سبيل تحقيق نجاح أو بلوغ هدف، ويترتب عليه درجة معينة من الإشباع، وذلك في المواقف التي تتضمن تقييم الأداء في ضوء مستوى معين للامتياز. وتؤكد نظرية اتكنسون على الدافعية المستثارة والتي تعتبر دالة لمتغيرات ثلاثة هي: قوة الدافع الأساسي، وتوقع تحقيق الهدف، والقيمة الحافزة المدركة.

١,١٢ الخلاصة

ناقش هذا الفصل أساسيات الدراسة؛ والتي تتضح من خلال التمهيد لخلفية الدراسة، التي تعطي التصور المبدئي لمشكلتها وأسئلتها وأهدافها، حيث تمحورت حول الألعاب التعليمية المحوسبة ودورها في

تنمية دافعية الطلبة وانخراطهم التعليمي في مدارس التعليم الأساسي في فلسطين، وبيان الحدود والأهمية العلمية والنظرية للدراسة، إضافة إلى توضيح بشكل مختصر مصطلحات الدراسة، وأخيرا الإطار النظري للدراسة والذي تمثل في النظريات التي اعتمدت عليها.

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