واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية

م.م. هناء بديوي دهش

جامعة القادسية / كلية التربية / قسم العلوم التربوية والنفسية

hanaadahsh@gmail.com

الملخص

هدف البحث إلى تحديد واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الالكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية، وذلك وفق المنهج الوصفي التحليلي، وقد تم الاعتماد على الاستبانة كأداة لجمع البيانات، وقد شملت عينة الدراسة (١٦٥) معلم من معلمي ومعلمات المراحل الدراسية المختلفة في المدارس العراقية، وتم تحليل البيانات المتحصل عليها باستخدام برنامج التحليل الإحصائي Spss 25، وتوصل الباحث إلى النتائج الإحصائية التالية: موافقة معلمي ومعلمات المراحل الدراسية المختلفة في المدارس العراقية على أهمية استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الالكترونية التفاعلية بتحفيز المشاركة الطلابية، وعدم وجود فروق معنوية بين متوسط إجابات معلمي ومعلمات المراحل الدراسية المختلفة في المدارس العراقية حول واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية تبعاً لمتغير الخبرة، وقد قدم الباحث عدد من التوصيات من أبرزها: تأمين البنية التحتية اللازمة لتوظيف الألعاب الإلكترونية التفاعلية في العملية التعليمية ضمن المناهج الدراسية العراقية، وتخصيص الميزانية لذلك.

الكلمات المفتاحية: (التعلم بالاعتماد على الألعاب الإلكترونية التفاعلية، الألعاب الإلكترونية التفاعلية، التحفيز، تحفيز المشاركة الطلابية).

The reality of using learning based on interactive electronic games in stimulating student participation

Hana Badawi Dahsh

University of Al-Qadisiyah / College of Education / Department of Educational and Psychological Sciences

hanaadahsh@gmail.com

Abstract

The research aimed to determine the reality of using learning based on interactive electronic games to stimulate student participation, according to the descriptive and

analytical approach. The questionnaire was relied upon as a tool for collecting data. The study sample (165) included male and female teachers of different educational levels in Iraqi schools, and the data was analyzed. Obtained using the statistical analysis program Spss 25, the researcher reached the following statistical results: The agreement of male and female teachers of different academic levels in Iraqi schools on the importance of using learning based on interactive electronic games to stimulate student participation, and the absence of significant differences between the average answers of male and female teachers of different academic levels in Iraqi schools about the reality of using learning based on interactive electronic games to stimulate participation. students according to the variable of experience, The researcher presented a number of recommendations, the most prominent of which are: securing the necessary infrastructure to employ interactive electronic games in the educational process within the Iraqi school curricula and allocating the budget for that.

Keywords: (learning based on interactive electronic games, interactive electronic games, motivation , stimulating student participation).

الفصل الأول: الإطار العام

المقدمة

أسهم التقدم التكنولوجي في تفعيل أسلوب التعلم الإلكتروني في المراحل الدراسية كافة ، والذي نتج عنه استخدام الألعاب الالكترونية التفاعلية التي تتميز بتقنياتها وأنواعها التفاعلية التشاركية المختلفة، وقد أصبحت أحد الوسائل المساعدة لنقل المتعلم من كونه متلقياً سلبياً للمعرفة إلى كونه مشاركاً أساسياً فيها. حيث يتشارك الطلبة معاً ويتعاونون ويتفاعلون من خلالها ، مما أسهم في اكتسابهم لمهارات وتجارب عدة أحِدثت تغيير في سلوكهم وأدائهم (Nuril, Mohammad, 2020, P: 39)، ونظراً لأهميتها وقدرتها على جذب الأطراف لتتفاعل مع بعضها، ارتأت العديد من الدول إدخالها ضمن الطرق التوجيهية، لعلها تشكل تحفيزاً للطلبة على المشاركة

والتفاعل والتعلم في آن معاً، ولا سيما وإن التشجيع هو المحرك الرئيسي الذي يدفع الطلبة لتحقيق وارضاء ميولهم، والجواب على كل ما يطلب منهم، وهو دفع الفرد لاتخاذ سلوك محدد أو إيقافه او تغيير مساره (مصبايح ومقدم، ٢٠١٩، ص ١٣)؛ فاستخدام هذه الألعاب الالكترونية بهدف تحفيز المشاركة الطلابية يعد مؤثر خارجي يحرك شعور الطالب ويجعله يسلك سلوكاً تعاونياً وتشاركياً مع زملائهم في الفعاليات التعليمية التي تتم خلال الدرس وذلك بهدف الاستخدام الأمثل للطاقات الكامنة لديه وتحقيق الهدف المطلوب، فالمشاركة الطلابية تلعب دوراً فعالاً ومهماً في التحصيل الدراسي للمتعلمين وترفع من مستوى أدائهم، ومهاراتهم وتنمي قدراتهم المختلفة (مصبايح ومقدم، ٢٠١٩، ص ١٣)، وتحسن من وضعهم النفسي والاجتماعي مما يزيد من نسبة الرضا لدى الطلبة عن المادة التعليمية ويرفع الروح المعنوية والتعزيز والتحفيز لديهم ما يسهم بزيادة اندفاعه نحو التعلم بشكل أكبر (حيمود وآخرون، ٢٠١٧، ص ٨).

مشكلة البحث:

على الرغم من أهمية المشاركة الطلابية في تنمية شخصية الطلاب وتعديل اتجاهاتهم الثقافية مثل حب القراءة الناقدة، وتتبع التوسعات العلمية والتقنية وتكوين الحس المرهف والتذوق الجمالي، وتحسين تفاعلاتهم الاجتماعية وزيادة خبراتهم في العمل وتزويدهم بالقدرة على التعامل مع الآخرين، وتوسيع أفق الطلبة وطموحاتهم، إلا أنه يلاحظ وجود عزوف لدى عدد كبير من الطلاب عن المشاركة في الأنشطة الطلابية التقليدية (الشربيني وعبد العزيز، ٢٠٠٧، ص ١٦٥) لذا لا بد من البحث عن وسائل حديثة تتوافق مع متطلبات العصر الرقمي ومحاولة الاستفادة من الألعاب الإلكترونية التفاعلية التي تأخذ حصة كبيرة من اهتمامات الطلبة ووقتهم واستثمارها في تحفيز المشاركة الطلابية، فتوظيف الألعاب الإلكترونية التفاعلية في العملية التعليمية يعد انتقالًا من النمطية التقليدية في العملية التعليمية إلى الابتكار والتحديث ومواكبة التطورات التقنية والوسائل الإلكترونية الحديثة لدعم العلمية التعليمية وتطويرها، وفي ضوء ما

تقدم يطرح الباحث إشكاليته حول مدى قدرة تلك الألعاب على تشجيع المشاركة الطلابية، وذلك من خلال التساؤل التالي:

- **ما هو واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الالكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية؟**

أهمية البحث:

- تبرز أهميته من تناوله لمتغيرات معاصرة تهتم بأساليب التعليم الحديثة وتوضح أهمية الاعتماد على التفاعل والأنشطة الالكترونية في عمليات التعلم بما يحفز الطلاب على الدراسة وطلب العلم.
- تسليط الضوء على ماهية تحفيز المشاركة الطلابية والسعي لتعززيها لدى المتعلمين لكونها الدافع الأكبر في تنمية المهارات والتعلم بشكل مثمر وصحيح.
- الانتفاع من حصائل البحث وتوصياته في تطوير الأنظمة التعليمية في مدارس الدولة العراقية.
- رفد المكتبات العربية والعراقية بدراسات حديثة ومعاصرة تهتم بطرق التدريس وكيفية تنمية مهارات الطلاب لتكون مرجعاً حديثاً للمهتمين.

أهداف البحث:

- تحديد واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الالكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية في مدارس المراحل الدراسية المختلفة في العراق.
- توضيح ماهية ومفهوم (الألعاب الالكترونية التفاعلية – المشاركة الطلابية) وأهميتهما في العملية التعليمية.

فرضيات البحث:

- الفرضية الأولى: لا يوجد فروق معنوية بين متوسط إجابات العينة حول واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية.
- الفرضية الثانية: لا يوجد فروق معنوية بين متوسط إجابات العينة حول واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية تبعاً لمتغير الخبرة.

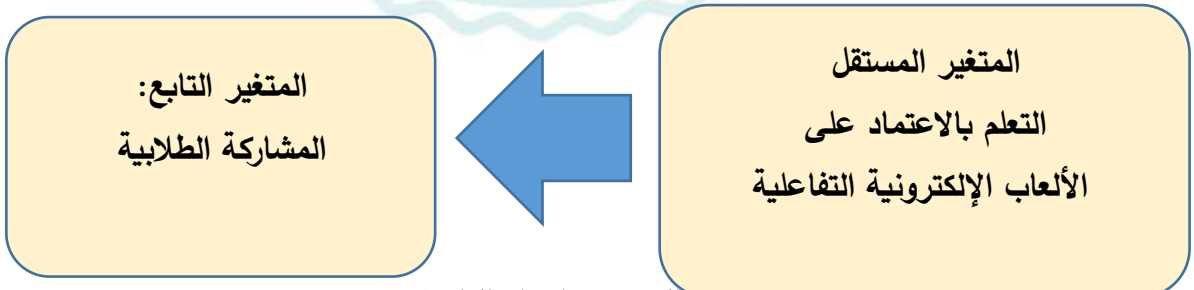
حدود البحث:

- **الحدود الموضوعية:** ستقتصر على دراسة واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية.
- **الحدود الزمانية:** تمت الدراسة في العام الدراسي ٢٠٢٤ م.
- **الحدود المكانية:** مدارس المراحل الدراسية المختلفة في العراق.
- **الحدود البشرية:** معلمي ومعلمات المراحل الدراسية المختلفة في المدارس العراقية.

متغيرات البحث وأنموذجه:

- **المتغير المستقل:** التعلم بالاعتماد على الألعاب الالكترونية التفاعلية.
- **المتغير التابع:** المشاركة الطلابية.

الشكل (١): انموذج الدراسة



المصدر: إعداد الباحث

منهجية البحث:

للإحاطة بمختلف جوانب الموضوع وللإجابة عن التساؤلات واختبار الفرضيات تم الاعتماد في الجانب النظري على "المنهج الوصفي" وذلك من خلال التطرق للمفاهيم الأساسية والنظرية في الموضوع، واستخلاص أهم ما جاءت به الدراسات السابقة، أما الجانب التطبيقي تم الاعتماد على المنهج التحليلي، وتم استخدام الاستبيان كأداة لجمع البيانات، وتم تحليل البيانات بواسطة برنامج Spss 25 للتحليل الاحصائي.

مصطلحات البحث:

- **الألعاب الإلكترونية التفاعلية:** هي زمرة الألعاب التي يمارسها الأفراد عبر الإنترنت من خلال هواتفهم المحمولة ويتم من خلالها التفاعل والتشارك بين عدة أشخاص ويشترط فيها مشاركة أفراد مجموعة في ممارسة اللعبة والتفاعل بينهم (منصور وعبد القادر، ٢٠٢٢، ص ١٢٤).
- **التحفيز:** هو العملية التي تسمح بدفع الأفراد وتحريكهم من خلال دوافع معينة أو بذل مجهودات معينة قصد تحقيق هدف (الغرياني والمحروق، ٢٠٢٤، ص ١٩٣).
- **المشاركات الطلابية:** هي ممارسات تعليمية وتعلمية ترتبط بشكل مباشر بعمليات الدراسة والتدريس يشترك الطلبة بها داخل المدرسة وخارجها (القرني، ٢٠٢١، ص ٢٠٥٠).
- **ويعرف الباحث تحفيز المشاركة الطلابية إجرائياً:** هو عبارة عن عملية تهدف لتنشيط الطلبة وحثهم على التشارك والتعاون مع زملائهم في العملية التعليمية بطرق إيجابية من خلال استخدام جميع الوسائل اللازمة لحثهم على ذلك التعاون مما يسهل العملية التعليمية ويجعلها أكثر متعة.

الفصل الثاني: الإطار النظري والدراسات السابقة

أولاً: الألعاب الإلكترونية التفاعلية (ماهيتها وأهميتها)

هي ألعاب مبرمجة بواسطة الحاسوب وتلعب عادة في أنظمة الفيديو حيث تعرض على التلفزيون بعد إيصال الجهاز به، فجهاز الإدخال هو عادة عصا التحكم أو الأزرار في أجهزة لوحة المفاتيح أو الفأرة أو غير ذلك، ويمكن لهذه الألعاب الإلكترونية أن تعمل على أجهزة خاصة يتم إيصالها إلى التلفزيون أو الأجهزة المحمولة أو على الحاسوب (بخاري وشعوة، ٢٠١٩، ص ٥٦)، وتساهم بعمليات التعلم من خلال تنمية البراعة الأكاديمية والاجتماعية ومهارات التفكير الناقد وحل المشاكل وتشجيع المتعلمين للتعلم، وهي أحد أكثر الأنشطة التي يزاولها الطلبة على اختلاف أعمارهم وأجناسهم ولأوقات طويلة دون ملل، ونظراً لما حققته الألعاب الإلكترونية من شعبية، والتي باتت تقارب شعبية الألعاب التقليدية مثل كرة القدم على سبيل المثال، إن لم تتفوق عليها لذا فمن الطبيعي أن يزداد ما تناله من اهتمام من قبل الأوساط التثقيفية والتعليمية، وما نهدف إليه هو أن ننظر إلى الأمر نظرة أكثر جدية تهدف إلى البحث عن سبل جديدة لاستغلال هذا الارتباط الجارف وبنسبة هائلة لدى الطلبة بالألعاب الإلكترونية واستثمارها في العملية التعليمية لتحفيز مشاركة الطلبة في أنشطة تعليمية أكثر متعة بالنسبة لهم وربما كذلك أكثر فائدة (لبيض وبولكسيبات، ٢٠٢٣، ص ٤٠)، وهي تتألف من عدة عناصر مختلفة وتتوضح بالآتي (الحنفاوي، ٢٠١٧، ص ٣٥):

١. **النصوص المكتوبة (Texts)**:وهي كل ما تحتويه الشاشة من بيانات مكتوبة تعرض على المستخدم أثناء تفاعله، وهي عبارة عن فقرات منظمة تظهر على الشاشة، أو عناوين للأجزاء الرئيسية لتعريف المستخدم بأهداف هذا النشاط، أو لإعطاء توجيهات وارشادات للمستخدم.

٢. **الصور المتحركة والثابتة (Graphic, Image):** تسهم هذه العناصر البصرية في توضيح المفاهيم، فالصور المتحركة تظهر في صورة لقطات فيلمية متحركة سُجلت بطريقة رقمية وتعرض أيضاً بطريقة رقمية، أما الثابتة فهي لقطات ساكنة لأشياء واقعية وتستعمل لتقريب الخبرات المجردة إلى أذهان المتعلمين.

٣. **الرسوم المتحركة:** سلسلة من الإطارات المرسومة كل إطار منها يمثل لقطة وتعرض هذه اللقطات بسرعة (٢٤) إطاراً في الثاني.

ثانياً: تحفيز المشاركة الطلابية (مفهومها وأهميتها)

يتم تحفيز المشاركة الطلابية من خلال تشجيع الطلاب على التشارك في الأنشطة المرتبطة بالعملية التعليمية، ليكونوا شركاء في عمليات التعلم المختلفة وعمليات صنع القرار وكل العمليات التي تؤثر عليهم في البيئة المدرسية، وفي ضوء ما تقدم يمكن تعريف الاشتراك الطلابي بأنه :إجراء يتاح من خلاله الفرصة لاشتراك الطلبة بأوجه الفعالية المدرسية وبمختلف العمليات المدرسية والإدارية التي ترفع بالمجتمع المدرسي وتعمل على إحراز غاياته، وتؤدي لتمرين الطلبة على مهارات التفكير العليا من دراية واستيعاب واستيعاب وإنفاذ وتحليل وتركيب وتقويم، كما أنها تطور مهارات التواصل عند الطالب بما يشارك في كمال تكوينهم العقلي، وتحفيز الاشتراك الطلابي يحقق ما تسعى له التربية وهو توحيد الأفكار والاهتمامات والتوجهات المشتركة عند الطلاب، وتدعيم حقول الفعالية المشتركة بما يمكنهم من العثور على فرص التفاعل التبادلية بين الأفراد والجماعات التعليمية أو الاجتماعية، ما يخفض فرص التباين ويزود من فرص الالتقاء والتناغم مع الوسط ومكوناته ويفضي لإنماء روح التلاحم الاجتماعي (محمد، ٢٠١٨، ص ٥_ ١٤).

ثالثاً: واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية

لقد تطورت الأساليب التعليمية مع تقدم مجريات العصر والثورة التقنية التي شملت مختلف المجالات ومنها المجال التعليمي بشكل خاص، وعليه فإن الألعاب الالكترونية التفاعلية لعبت دوراً كغيرها من التطبيقات التكنولوجية في رسم معالم مرحلة جديدة من التعلم، حيث أسهمت وبصورة مباشرة في تحفيز المشاركة الطلابية من خلال تغييرها لطريقة تعاطي الطلبة مع بعضهم، لذا فقد ازداد اهتمام العديد من التربويين في الآونة الأخيرة بالألعاب الإلكترونية التفاعلية الموجودة على الإنترنت وقد تم استخدامها في كسر الملل الذي يسود اعطاء الدروس بالطريقة التقليدية ويسهم في استثمار أوقات الفراغ لدى الطلبة وتحفيزهم على التواصل مع التلامذة الآخرين سواء كانوا من نفس المدرسة أو من جميع المدارس في كافة دول العالم دون استثناء، حيث أصبحت جزء لا يتجزأ من حياة البعض اليومية، كما ساعدت مواقع التواصل الاجتماعي على انتشارها وذلك بإنشاء صفحات خاصة بلعبة محددة أو صفحات تجمع اللاعبين حول العالم (منصور وعبد القادر، ٢٠٢٢، ص ١٠٩).

الدراسات السابقة

الدراسات العربية

١. دراسة (آل كدم، ٢٠٢٤) بعنوان: توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية في تعليم العربية لغة ثانية، منصة جدار الكلمات (Words wall Platform) أنموذجاً

هدف البحث إلى التعرُّف على دور الألعاب اللغوية الإلكترونية في منصة جدار الكلمات Words wall Platform لتعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها، وتفعيلها في مناهج وسلاسل وكتب تعليم العربية لغة ثانية؛ بالاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي، وتوصلت النتائج إلى أهمية تعيين الألعاب اللغوية الالكترونية التفاعلية بتعليم المهارات والعناصر

اللغوية للناطقين بغيرها لزيادة الحصيلة اللغوية لدى المتعلمين، ومن مميزات منصة جدار الكلمات (Words wall Platform) في تفعيل الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية، هو سهولة استخدامها، وجاذبيتها مما يزيد من دافعية المتعلمين وتحفيزهم للإقبال على تعلُّم اللغة.

٢. دراسة (الصوفي والأعرجي، ٢٠٢٣) بعنوان: دور عمادات الكليات في تفعيل المشاركة بالنشاطات الطلابية الرياضية من وجهة نظر العاملين فيها في جامعتي (بغداد– المستنصرية)

هدف البحث إلى التعرف على تأثير عمادات الكليات على مشاركة الطلبة في الأنشطة الرياضية في جامعتي بغداد – المستنصرية. وقد تم الاعتماد على المنهج الوصفي التحليلي، وتكونت العينة من (٧٣) عامل من العاملين في الأنشطة الرياضية الجامعية، وبينت النتائج وجود دور إيجابي لعمادات الكليات في تحسين مشاركة الطلبة في الأنشطة الرياضية وتحفيزهم على ذلك من خلال دورهم في توفير أماكن وملاعب خاصة للفرق الرياضية من أجل التدريب عليها بالشكل الصحيح، وعملهم على إنماء البنى التحتية للكليات من خلال التوسع في بناء الملاعب الرياضية والقاعات المغلقة لغرض توفير الملاعب الخاصة للتدريب .والتوسع في الرؤية المستقبلية لعمل الكليات وجعل الكليات منتجة من خلال استثمار الأموال والتسويق الصحيح للبنى التحتية الخاصة بها، وعمل دورات وورش عمل عن مفهوم الثقافة الرياضية الطلابية حول مفهوم الأنشطة الطلابية الرياضية.

الدراسات الأجنبية

١. دراسة (Araujo–Junior, Bodzin, 2024) بعنوان

Effects of a place-based digital gameful learning experience on middle school students' watershed literacy and attitudes about desktop virtual reality gameplay.

هدف هذا البحث لدراسة فعالية الواقع الافتراضي (dVR) للتحقيق في تأثير تجربة التعلم الرقمي القائم على المكان (DGLE) لدى مستكشفي مستجمعات المياه من طلبة المرحلة الإعدادية، والتي تم تنفيذها كنشاط لتحسين طريقة إعطاء المناهج الدراسية ومحو أمية التلامذة في مستجمعات المياه من خلال التعلم عن طريق لعب dVR، باستخدام المنهج التجريبي وشملت عينة الدراسة ٣٥ طالباً من طلاب المدارس الإعدادية، وقد أظهرت النتائج أن الاعتماد على استكشاف مستجمعات المياه كنشاط لتحسين المناهج الدراسية يمكن أن يؤثر بشكل إيجابي على التعلم، ويزيد من قدرة طلاب المدارس الإعدادية على تعيين مستجمعات المياه المحلية الخاصة بهم ويحسن صلتهم بالمحيط، وبينت النتائج أن معظم المشاركين ينظرون إلى DGLE على أنه نوع مفيد وجذاب من تكنولوجيا التعلم والتي يمكن أن تعزز الطرق المحفزة لتقديم المواد الدراسية وجعل التعلم المدرسي أكثر إثارة للاهتمام. مما يساعد على تعزيز التعلم، وأن التقنيات الرقمية القائمة على الألعاب تحمل الكثير من الوعود لتعزيز تطوير المعرفة المفاهيمية للمتعلمين.

٢. دراسة (David, Weinstein, 2024) بعنوان

Using technology to make learning fun: technology use is best made fun and challenging to optimize intrinsic motivation and engagement.

هدف البحث إلى تحديد دور استخدام التكنولوجيا التفاعلية في تعزيز نتائج العملية التعليمية، وذلك بالاعتماد على المنهج التجريبي، وقد شملت العينة ٣٠ طالب تم اختيارهم بشكل عشوائي، وبينت النتائج أن استخدام التكنولوجيا التفاعلية في الفصل كان أمراً حيوياً ساعد على تعزيز نتائج العملية التعليمية من خلال توظيف العمل الجماعي والمنافسة الودية بين الطلاب وإعطاء الطلاب خيار المشاركة، وبينت النتائج أنّ اختصاصي التوعية قاموا بدمج تقنيات مصممة لزيادة متعة ومكافأة التعلم في الفصول الدراسية، ولكن لا يعرف سوى القليل عن كيفية استخدام هذه الموارد كأداة تعليمية لخلق مناخات تعليمية إيجابية وتعزيز متعتها ومساهمتها في بيئات التعلم

الإيجابية. وأظهرت النتائج أن استراتيجيات التحفيز عززت رضا الطلاب عن الاستقلالية (الشعور بالاختيار)، والكفاءة (الشعور بالفعالية فيما يتعلق بالتعلم)، والارتباط (بالآخرين في الفصل الدراسي)، والرفاهية الأكاديمية (الاهتمام والمشاركة).

التعقيب على الدراسات السابقة

في مقارنة موضوع الدراسة الحالية مع المواضيع التي اندرجت في الدراسات والأبحاث السابقة، تشابهت مع بعض الدراسات في واحد من المتغيرات المطروحة، إلا أن الباحث لم يلحظ أية دراسة بحثت في المتغيرات مجتمعة مع بعضها (الألعاب الالكترونية التفاعلية _ تحفيز المشاركة الطلابية)، ولم يجد أي دراسة تناولت المدارس العراقية المختلفة كمجتمع للدراسة الأمر الذي يدل على جدة وأصالة البحث.

الفصل الثالث: الدراسة الميدانية

مجتمع وعينة البحث:

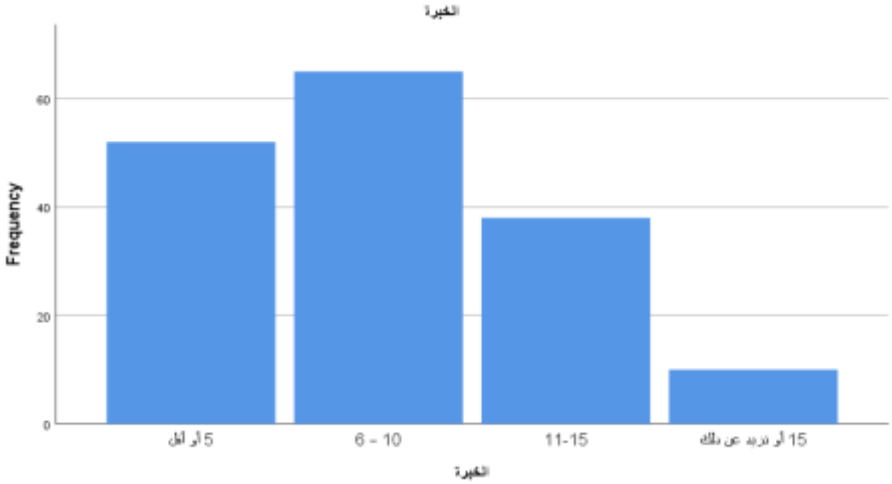
تضمن المجتمع المدروس كل معلمي ومعلمات المراحل الدراسية المختلفة بالمدارس العراقية، فيما تمثلت العينة بعينة قصدية تضمنت ١٦٥ معلم ومعلمة من أصحاب الخبرة والإلمام التام بموضوع البحث، وفيما يلي نلحظ توزع خبرة العينة:

جدول (١): الخبرة

	التكرارات	النسبة
5أو أقل	52	31.5
6 – 10	65	39.4
11–15	38	23.0
15أو تزيد عن ذلك	10	6.1
الكلي	165	100.0

المرجع: حصائل Spss 25

الشكل (١): الخبرة



المرجع: حصائل Spss 25

تصميم الأداة واختبارها

- **أداه القياس:** أركن الاستبيان في تجميع البَيَانَات، وتَمَّ استخدام مقياس ليكرث الخماسي، كما تم اعتماد معيار الحكم على مُتَوَسِّطِ الإجابات وفق مقياس ليكرث الآتي:

جدول (٢): شدة الموافقة حسب الفئات

ضعيفة جداً	ضعيفة	مُتَوَسّطة	كَبِيرة	كَبِيرة جداً
1.8-1	2.60-1.81	3.40-2.61	4.20-3.41	5-4.21

- قُدرة الاستبانة عَلَى التمثيل: حتى تضحي الأداة صالحة للتوزيع النهائي لا بد من خضوعها لعدد من المقاييس كالآتي:
- معيار الصلاحية العلمية: تم تحكيم الاستبانة من قبل مُختصين في عدة جامعات، وبحسب إرشاداتهم وملحوظاتهم صارت ذات مصداقية علمية.

- اتساق الاستبيان الداخلي:

جدول (٣): اتساق عبارات الاستبانة

ت	عبارة	الترابط	المعنوية
يسهم التعلم بالاعتماد على الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية من خلال:			
١	إثارة الطلاب والدافعية عندهم لتلقي محتوى الدرس.	٠.٩٦٨	0.000
٢	تنويع طرق البحث عن المعلومة.	٠.٩٢٨	0.000
٣	تحفيز الذاكرة طويلة المدى.	٠.٧٤٤	0.000
٤	تنشيط القدرات العقلية وتوسيع الآفاق المعرفية للمتعلمين.	٠.٩٧٢	0.000
٥	زيادة فهم وإدراك المتعلم للمعلومة.	٠.٩٦٢	0.000
٦	رفع دافعية الطلاب لطرح المزيد من الأسئلة.	٠.٩٠٤	0.000
٧	تدعيم التنافس بطرح الأفكار والحلول بين الطلاب.	٠.٩٠٩	0.000
٨	خلق المفاعلة بين عناصر العملية التعليمية.	٠.٩١٤	0.000
٩	جعل الطلاب يبدعون في تقديم أفكار مبتكرة غير تقليدية.	٠.٩٢٢	0.000
١٠	خروج الطلاب من طرق التفكير التقليدية.	٠.٩١٧	0.000
١١	تنمية قدرات الطلاب على طرح أكبر عدد من الأفكار الخلاقة مقارنةً بأقرانهم.	٠.٩٥١	0.000

المصدر: نتائج Spss 25

تلفت القيم المبينة لارتباط المحاور والجمل، أَنَهَا عالية ومحققة للشروط، وعليه يتوفر اتساق داخلي وترابط لعبارات الاستبانة مِمَّا يجعلَهَا قادرة عَلَى التمثيل.

- ثبات الاستبانة: يشرح إمكانية الحصول على نتائج قريبة في حال إعادة التوزيع:

جدول (٤): مَعَامِلُات الثبات الفا كرونباخ

الأَبعَاد	الفا	٠.٩٧٩
	العدد	١١

المصدر: نتائج Spss 25

تلفت قيمة الفا الكلية (٠.٩٧٩) أَنَّهُ يتوفر احتمال مرتفع جداً مقداره ٩٧.٩% للحصول عَلَى نَفسِ الحصائل إذا تم التوزيع لمرة ثانية على نفس العينة أو غيرها في أوقات متفاوتة ضمن نفس الأوضاع والمجتمع.

- **تَوْصِيف فقرات الاستبانة:**

تَمَّ توجيه زمرة من التساؤلات للعينة المدروسة وكانت الأجوبة كالآتي:

جدول (٥): وصف فقرات الاستبانة

م	العبارة	مُتَوَسِّط	انحراف	شدة
يسهم التعلم بالاعتماد على الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية من خلال:				
1	تشويق الطلاب وإثارة الدافعية لديهم لتلقي محتوى الدرس.	3.98	1.26	كبيرة
2	تنويع طرق البحث عن المعلومة.	3.99	1.22	كبيرة
3	تحفيز الذاكرة طويلة المدى.	4.09	1.05	كبيرة
4	تنشيط القدرات العقلية وتوسيع الآفاق المعرفية للمتعلمين.	3.65	0.77	كبيرة
5	زيادة فهم وإدراك المتعلم للمعلومة.	3.77	1.13	كبيرة
٦	زيادة دافعية الطلاب لطرح المزيد من الأسئلة.	3.84	0.94	كبيرة
٧	تعزيز المنافسة في طرح الأفكار والحلول بين الطلاب.	3.72	1.21	كبيرة

٨	خلق التفاعل بين عناصر العملية التعليمية.	3.76	1.14	كبيرة
٩	جعل الطلاب يبدعون في تقديم أفكار مبتكرة غير تقليدية.	4.05	1.05	كبيرة
١٠	خروج الطلاب من طرق التفكير التقليدية.	3.98	1.24	كبيرة
١١	تنمية قدرات الطلاب على طرح أكبر عدد من الأفكار الخلاقة مقارنةً بأقرانهم.	3.35	0.96	متوسطة
	المجموع	٣.٨٣		كبيرة

المرجع: حصائل Spss 25

تلفت القيم المبينة لمُتَوَسِّطات الجمل الواردة في المرفق الآنف أنَّ أغلبيتها ذات شدة كبيرة، والمُتَوَسِّطِ الكلي لعبارات الاستبانة = ٣.٨٣، فأنَّ شدة موافقة العينة كبيرة على **واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الالكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية.**

اختبار الفرضيات

الفرضية الأولى: ليس هنالك فروقٌ معنويةٌ بين متوسط إجابات العينة حول واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية.

تم تحديد مستوى واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الإلكترونية التفاعلية بتحفيز المشاركة الطلابية كما يلي:

الجدول (٦): اختبار One-Sample Statistics

N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
165	3.8386	1.00248	.07804

t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
				Lower	Upper
10.745	164	.000	.83857	.6845	.9927

المرجع: حصائل Spss 25

يلمح من المرفق أن قيمة Sig<٠.٠٥، ومقدار المتوسط الحسابي الإجمالي =(3.83) مما يشير إلى موافقة العينة على أهمية **استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية.**

الفرضية الثانية: لا يوجد فروقٌ معنويةٌ بين متوسط أجوبة العينة حول واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية تبعاً لمتغير الخبرة.

تم اختبار الفرضية باختبار **ANOVA** كما يلي:

الجدول (٧): اختبار ANOVA

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3.132	3	1.044	1.040	.377
Within Groups	161.684	161	1.004		
Total	164.816	164			

المرجع: حصائل Spss 25

نجد أن ٠.٣٧٧= Sig> ٠.٠٥ وبذلك نقبل الفرضية العدم أي: **لا يوجد فروقٌ معنويةٌ بين متوسط أجوبة العينة حول واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية تبعاً لمتغير الخبرة.**

الاستنتاجات:

- موافقة معلمي ومعلمات المراحل الدراسية المختلفة في المدارس العراقية على أهمية استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الالكترونية التفاعلية بتحفيز المشاركة الطلابية.
- عدم وجود فروق معنوية بين متوسط إجابات معلمي ومعلمات المراحل الدراسية المختلفة في المدارس العراقية حول واقع استخدام التعلم بالاعتماد على الألعاب الالكترونية التفاعلية في تحفيز المشاركة الطلابية تبعاً لمتغير الخبرة.

ويفسر الباحث تلك النتائج من وجهة نظره بأن العديد من معلمي ومعلمات المراحل الدراسية المختلفة بالمدارس العراقية على اختلاف خبراتهم قد نظروا إلى الألعاب الإلكترونية التفاعلية على أنها قادرة على زيادة تحفيز المشاركة الطلابية وذلك من خلال دورها في لفت انتباه التلامذة وجذبهم نحو التعلم بشكل أكبر، وبالتالي تحفيزهم للمشاركة بالمواد التعليمية بسبب التفاعلية التي تحصل من خلال الألعاب الالكترونية.

التوصيات:

بناءً على نتائج الدراسة الميدانية يوصي الباحث بما يلي:

- ضرورة توجيه المعلمين وتدريبهم على نمط توظيف الألعاب الالكترونية التفاعلية بالشكل الصحيح والملائم في تحفيز المشاركة الطلابية لدى طلبة المراحل الدراسية المختلفة في العراق؛ لما لها من أثر فعّال في تلقي المعلومات والتمكن منها.
- تأمين البنية التحتية اللازمة لتوظيف الألعاب الالكترونية التفاعلية بالعملية التعليمية ضمن المناهج الدراسية العراقية وتخصيص الميزانية لذلك.

المراجع:

المراجع العربية:

١. آل كدم، مشاعل. (٢٠٢٤). توظيف الألعاب اللغوية الإلكترونية التفاعلية في تعليم العربية لغة ثانية، منصة جدار الكلمات (Words wall Platform) أنموذجاً .حولية كلية اللغة العربية بجرجا. ٢٨(١).

٢. بخاري، فتحي، شعوة علي. (٢٠١٩)، ماهية الألعاب الإلكترونية ودواعي التعلق بها، مجلة المجتمع والرياضة، ٢(٢).

٣. الحفناوي، محمود محمد. (٢٠١٧)، أثر استخدام الأنشطة الإلكترونية المبنية على مبدأ التلعيب في ضوء المعايير لتنمية المفاهيم الرياضية لدى التلاميذ الصم ذوي صعوبات التعلم .العلوم التربوية: جامعة القاهرة – كلية الدراسات العليا للتربية. ٢(٤).

٤. حيمود، عبد اللطيف أولاد؛ بن مير، محمد الطيب؛ طويطي، مصطفى. (٢٠١٧)، تأثير نظام الحوافز على رضا العاملين في المؤسسات العمومية الجزائرية، مجلة رؤى الاقتصادية، جامعة الشهيد حمه لخضر الوادي، ١٢(١).

٥. الشربيني، غادة؛ عبد العزيز، عبد العزيز. (٢٠٠٧). تقويم الأنشطة الطلابية بكلية التربية للبنات بأبها من وجهة نظر الطالبات. سلسلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس. ١(٣).

٦. الصوفي، احمد عناد جرجيس؛ الاعرجي، عقيل يحيى هاشم. (٢٠٢٣). دور عمادات الكليات في تفعيل المشاركة بالنشاطات الطلابية الرياضية من وجهة نظر العاملين فيها في جامعتي (بغداد – المستنصرية) . مجلة أبحاث كلية التربية الأساسية .19(2.1)

٧. الغرياني، نور الدين ميلود سعد؛ المحروق، علي محمد رمضان. (٢٠٢٤)، دور معلم التربية البدنية في تحفيز طلاب مرحلة التعليم المتوسط على ممارسة الرياضة المدرسية بمكتب تعليم تغسات، مجلة علم التربية، ١٦(١)، يونيو.

٨. القرني، حسن. (٢٠٢١). المشاركة الطلابية في تنمية الانتماء الوطني بالجامعات السعودية. مجلة جامعة النجاح للأبحاث(العلوم الإنسانية). ٣٥(١٢).

٩. لبيض، خولة؛ بولكسيبات، كنزة. (٢٠٢٣)، الألعاب الالكترونية والتفاعلية وانعكاساتها على سلوك المتمدرسين عينة على المستخدمين على ثانوية محمد الصديق بن يحيى_ الميلية_، شهادة ماجستير، جامعة محمد الصديق بن يحيى _ جيجل. الجزائر.

١٠. محمد، فاتن. (٢٠١٨). تفعيل المشاركة الطلابية بإدارة مدارس الحلقة الثانية من التعليم الأساسي. رسالة ماجستير. مجلة جامعة الفيوم مصر. ١١(٢).

١١. مصبايح، فوزية، ومقدم، أمال. (٢٠١٩)، دور الإعلام التربوي في تحفيز المتعلمين على تنمية قيمهم الإبداعية المرحلة الثانوية نموذجاً، مؤتمر الإعلام التربوي وبناء الإنسان. مصر. مجلة بحوث في التربية النوعية. ١(٣٥).

١٢. منصور، عبد الوهاب، وعبد القادر، انجي محمد عبد الله. (٢٠٢٢)، دور الألعاب الإلكترونية التفاعلية في تشكيل السلوك الاجتماعي لدى الشباب، المجلة العربية لبحوث الاتصال والإعلام الرقمي، ١(١)، يناير.

المراجع الأجنبية:

13. Araujo-Junior, R. M., & Bodzin, A. M. (2024). Effects of a place-based digital gameful learning experience on middle school students' watershed literacy and attitudes about desktop virtual reality gameplay. Interactive Learning Environments, 32(4), 1247-1265.

14. David, L., & Weinstein, N. (2024). Using technology to make learning fun: technology use is best made fun and challenging to optimize

intrinsic motivation and engagement. European Journal of Psychology of Education, 39(2), 1441-1463.

15. Nuril Mufidah, Mohammad Umar. (2020). Self-learning strategy in teaching speaking skills to confront ,COVID 19 IJAZARABI , Journal of Arabic Learning, p.39, Vol. 3 No. 1 / April 2020 , Malang, Indonesia DOI: 10 18860 / ijazarabi. v3i1. 10154.