Journal Of the Iraqia University (74-4) November (2025)

ISSN(Print): 1813-4521 OnLine ISSN:2663-7502
Journal Of the Iraqia University
available online at
https://iasj.rdd.edu.iq/journals/journal/view/247

فاعلية التعلم الممتع في تنمية مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث لدى طلاب الثاني المتوسط في مادة الحاسوب

م.م حسن احمد فياض
المديرية العامة لتربية الانبار

The Effectiveness of Fun Learning in Developing the Skills of Using the Internet and Search Engines among Second Intermediate Students in Computer Subject

M.M. Hassan Ahmed Fayyad
General Directorate of Education, Anbar/Ramadi/Iraq
hasanahmed627727@gmail.com

الملخص

تناولت هذه الدراسة أثر استخدام أساليب التعلم الممتع على تنمية مهارات الإنترنت ومحركات البحث لدى طلاب الصف الثاني المتوسط في متوسطة الرميلة للبنين. وتستجيب هذه الدراسة للحاجة المتزايدة لتطوير أساليب تدريس تفاعلية تساعد على تحسين استخدام الطلاب للتقنيات الحديثة بفعالية وثقة. هدفت الدراسة إلى قياس أثر أساليب التعلم الممتع على تنمية مهارات البحث على الإنترنت من خلال مقارنة أداء المجموعة التجريبية التي خاضت تجربة تعلم تفاعلية مع المجموعة الضابطة التي تعلمت باستخدام الطريقة التقليدية. كما سعت إلى تحديد الفروق الإحصائية بين المجموعتين وتقييم مدى إدراك الطلاب لتأثير هذه الأساليب على مهاراتهم. واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي وتألفت العينة من (٥٠) طالبًا مقسمين إلى مجموعتين متساويتين: (٢٥) طالبًا في المجموعة التجريبية و(٢٥) طالبًا في المجموعة الضابطة. وتم إجراء اختبار قبلي واختبار بعدي لقياس مستوى المهارات. تم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية المناسبة، بما في ذلك اختبار "ت" لعينتين مستقلتين وتحليل التباين، لفحص الفروق بين المجموعتين. أظهرت النتائج فروقًا ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية في المهارات الرقمية المستهدفة. كما أعرب طلاب المجموعة التجريبية عن تقديرهم الكبير لتجربة التعلم الممتع، مشيرين إلى فعاليتها في تطوير مهاراتهم في استخدام الإنترنت ومحركات البحث بدقة وسرعة. توصي الدراسة بدمج أساليب التعلم الممتع في المناهج الدراسية، وخاصةً في المواد التي تستهدف المهارات التكنولوجية والبحثية، لما لها من أثر إيجابي على التفاعل والأداء الأكاديمي والمهارات التطبيقية.**الكلمات المفتاحية:** التعلم الممتع، استخدام الانترنت، محركات البحث، طلاب الثاني المتوسط ، مادة الحاسوب.

Abstract

This study examines the impact of using fun learning methods on developing internet and search engines skills among second intermediate students at Al-Rumaila Intermediate School for Boys. This study responds to the growing need to develop interactive teaching methods that help improve students' effective and confident use of modern technologies. The study aimed to measure the impact of fun learning methods on developing internet search skills by comparing the performance of the experimental group, which underwent an interactive learning experience, with the control group, which learned using the traditional method. It also sought to identify statistical differences between the two groups and assess the extent to which students perceived the impact of these methods on their skills. The study used a quasi-experimental approach, and the sample consisted of (50) students divided into two equal groups: (25) students in the experimental group and (25) students in the control group. A pre-test and a post-test were conducted to measure the level of skills. The data were analyzed using appropriate statistical methods, including the t-test for two independent samples and analysis of variance, to examine the differences between the two groups. The results showed statistically significant differences in favor of the experimental group in the targeted digital skills. Students in the experimental group also expressed their great appreciation for the

immersive learning experience, noting its effectiveness in developing their skills in using the internet and search engines accurately and quickly. The study recommends integrating immersive learning methods into curricula, particularly in subjects that target technological and research skills, given their positive impact on interaction, academic performance, and applied skills.**Keywords:** Fun learning, using the Internet, search engines, second intermediate students, computer subject.

مشكلة البحث:

رغم التطور التكنولوجي السريع، لا يزال العديد من طلبة المرحلة المتوسطة يواجهون صعوبة في استخدام الإنترنت ومحركات البحث بفعالية، مما يؤثر على قدرتهم في البحث العلمي والتعلم الذاتي .تشير الدراسات إلى أن الطرق التقليدية في تدريس مادة الحاسوب لا تواكب احتياجات الطلاب الرقمية، مما يستدعي البحث في فاعلية أساليب التعلم الممتع كحلول بديلة.مع التوسع السريع في استخدام الإنترنت ومحركات البحث كمصادر للتعلم الذاتي والبحث العلمي، تزداد الحاجة إلى تنمية المهارات الرقمية الأساسية لدى طلبة المرحلة المتوسطة، وخصوصاً في مادة الحاسوب، حيث تشير الدراسات إلى ضعف واضح في قدرة الطلبة على استخدام هذه الأدوات بكفاءة (الزهراني، ١١٣:٢٠١٩). وعلى الرغم من إدخال التكنولوجيا في التعليم، إلا أن طرق التدريس التقليدية لا تزال تهيمن على العملية التعليمية، مما يؤدي إلى تدني مستوى التفاعل والدافعية لدى الطلبة. وفي هذا السياق، برزت أساليب "التعلم الممتع" كنهج تربوي حديث يدمج المتعة في العملية التعليمية من خلال استخدام الألعاب التعليمية، والمنافسات الرقمية، والأنشطة التفاعلية، بما يسهم في تعزيز دافعية الطلبة وتنمية مهارات التفكير النقدي والتقني لديهم (محمد واخرون ، ٥٥:٢٠٢٤). وقد بينت دراسات حديثة أن توظيف استراتيجيات التعلم النشط والممتع في بيئات التعليم الرقمي يسهم بشكل ملحوظ في تحسين مهارات البحث الإلكتروني لدى المتعلمين (عبد الجواد، ٢٠٥:٢٠٢٠).ومن هنا تنبع مشكلة الدراسة الحالية التي تسعى إلى الكشف عن أثر استخدام أساليب التعلم الممتع في تنمية مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث لدى طلبة الثاني المتوسط. وأكد على ذلك (السواعي، ٢٠٠٤: ١٩) حيث أشار بأن من الضروري على المعلم التنويع في طرق التدريس ٍشراك المتعلمين في عملية التعلم، وتحدي تفكيرهم وقدراتهم وخلق جو من المرح والمتعة في التعليم ولأنها تعد عناصر مهمة في زيادة دافعيتهم وحماسهم وانهماكهم في التعلم ، وهذه السمات من شأن استراتيجيات التعلم الممتع أن تسهم في تنميتها ويعد تنمية الجانب الوجداني الذي يسهم في تنمية المتعة في التعلم من الأهداف المهمة لتدريس الاقتصاد المنزلي التي يجب التركيز عليها لتلاميذ المرحلة الابتدائية .وبالرغم من أهمية التعلم الممتع في تعليم تلاميذ المرحلة الابتدائية على وجه التحديد إلا أنه لم يوجد أي دراسة على حد علم الباحثة في مجال تدريس الاقتصاد المنزلي اهتمت بتفعيل استراتيجيات التعلم الممتع لبناء بيئة تعليمية جاذبة وممتعة.

أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى:

١- زيادة دافعية الطلبة تجاه التعلم باستخدام أساليب التعلم الممتع لتطوير مهارات البحث.

٢- الكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية في مستوى المهارات بين الطلاب الذين استخدموا أساليب التعلم الممتع وأولئك الذين استخدموا الطرق التقليدية.

اسئلة الدراسة

١- إلى أي مدى تشعر أن أساليب التعلم الممتع تساعدك في تحسين مهاراتك في استخدام الإنترنت ومحركات البحث؟

٢- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى المهارات بين الطلاب الذين استخدموا أساليب التعلم الممتع وأولئك الذين استخدموا الطرق التقليدية؟

أهمية الدراسة

تكتسب هذه الدراسة أهمية كبيرة نظراً لدورها في تطوير مهارات الطلبة في استخدام الإنترنت ومحركات البحث، وهو جانب أساسي في التعليم الحديث والمجتمع الرقمي ، تتضح أهمية الدراسة في النقاط التالية:

١. **تعزيز مهارات البحث الإلكتروني لدى الطلبة:**تسعى الدراسة إلى تنمية قدرة الطلبة على استخدام محركات البحث بفعالية، مما يساعدهم في الحصول على المعلومات الدقيقة بسرعة، ويعزز استقلاليتهم في التعلم. هذا يتناسب مع الهدف الأول والسؤال المتعلق بتقييم مهارات البحث، مما يساهم في إعداد جيل قادر على مواجهة تحديات العصر الرقمي.

٢. **تطوير مهارات تقييم موثوقية المصادر الإلكترونية:** نظرًا لتزايد المعلومات المتاحة على الإنترنت، تصبح القدرة على التمييز بين المصادر الموثوقة وغير الموثوقة ضرورة ملحة. لذا، فإن الدراسة تركز على تعزيز هذه المهارة، بما يتوافق مع الهدف الثاني والسؤال المقابل له، ما يسهم في تحسين جودة البحث الأكاديمي والمعلوماتي لدى الطلبة.

٣. **رفع دافعية الطلبة تجاه التعلم باستخدام أساليب ممتعة:** تُظهر الدراسة أهمية استخدام استراتيجيات التعلم الممتع كوسيلة فعالة لتحفيز الطلبة على المشاركة الفعالة وتحسين مهاراتهم، متماشية مع الهدف الثالث والسؤال الذي يقيس مدى تأثير التعلم الممتع على اهتمام الطلبة. هذا يساعد في خلق بيئة تعليمية إيجابية ترفع من مستوى التفاعل والتحصيل العلمي.

٤.**تسهم في تطوير طرائق تدريس مادة الحاسوب بما يتناسب مع احتياجات الطلاب:** القائمين على تخطيط وتطوير مناهج الحاسوب في المرحلة المتوسطة، بما تقدمه من استراتيجيات وطرق ووسائل وأساليب تقويم التعلم الممتع؛ لاسترشاد بها عند تطوير مقررات الحاسوب في المرحلة المتوسطة.بالتالي، فإن نتائج هذه الدراسة ستقدم توصيات عملية تسهم في تحسين طرق التدريس وتطوير المناهج التعليمية الخاصة بمادة الحاسوب، وتوفير بيئة تعلم محفزة، فضلاً عن تأهيل الطلبة ليصبحوا مستخدمين واعين وفعّالين للإنترنت في حياتهم الأكاديمية واليومية.

فرضيات الدراسة

١- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام أساليب التعلم الممتع وتحسين مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث لدى الطلاب.

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى المهارات في استخدام الإنترنت ومحركات البحث بين الطلاب الذين استخدموا أساليب التعلم الممتع وأولئك الذين استخدموا الطرق التقليدية.

٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث، تُعزى لاستخدام أساليب التعلم الممتع.

حدود الدراسة:

الحدود المكانية : جرى تطبيق هذا البحث على متوسطة الرميلة للبنين التابعة لمديرية تربية الانبار.الحدود الزمانية : جرى تطبيق هذا البحث في الفصل الدراسي الاول من العام الدراسي (٢٠٢٣ - ٢٠٢٤)الحدود البشرية : طلاب الصف الثاني المتوسط.

مصطلحات البحث:

١- **التعلم الممتع (Fun Learning)** يشير إلى مجموعة من الأنشطة التعليمية التي تُصمم بطريقة تفاعلية مشوقة، تدمج بين التعلم والترفيه، بهدف تحفيز الطلاب وتنمية مهاراتهم المعرفية من خلال بيئة تعليمية غير تقليدية(Aleven & Chi, 2021) .

٢- **مهارات استخدام الإنترنت** هي القدرة على الوصول إلى المعلومات وتقييمها وتحليلها باستخدام أدوات وخدمات الإنترنت بشكل فعّال وآمن (Hsu & Chang, 2020).

٣-**محركات البحث (Search Engines)** أنظمة إلكترونية تتيح للمستخدمين استرجاع المعلومات المخزنة على شبكة الإنترنت استناداً إلى كلمات مفتاحية معينة، مثل Google و Bingو Yahoo(عبد الجواد، ٢٠٢٠، ٢٠٧).

٤- **طلاب الثاني المتوسط** عرفه الباحث اجرائيا بأنه الصف الدراسي الذي يلي الصف الأول المتوسط ويسبق الصف الثالث المتوسط، ويُعتبر جزءًا من المرحلة المتوسطة التي تمتد لثلاث سنوات دراسية.

5.**مادة الحاسوب** تم تعريفه اجرائيا مقرر دراسي يهدف إلى تزويد الطلاب بالمعرفة النظرية والمهارات التطبيقية المتعلقة باستخدام الحاسوب وتطبيقاته الأساسية.

الاطار النظري والدراسات السابقة

مفهوم التعلم الممتع يعرف التعلم الممتع **Papert (1980)** انه طريقة تعليمية تستند إلى إثارة فضول المتعلم من خلال أنشطة تفاعلية تحفّز تفكيره وتدفعه للاستكشاف الذاتي بطريقة ممتعة وآمنة. للتعلم الممتع مسميات عديدة، منها التعلم بالمتعة، والتعلم الممتع، والتعلم بالترفيه، ومتعة التعلم. فهو يستخدم الألعاب والقصص والصور في بيئة ممتعة مليئة بالبهجة والمشاركة الفاعلة والتعاونية لاكتشاف المعرفة التربوية وإنتاجها. ويقوم على أساس التعليم المتمركز حول الطالب والدور الإيجابي للطالب في تحقيق الأهداف المرجوة. كما يركز التعلم الممتع على الأنشطة التي يوجهها المعلمون للطلاب لتنمية الجوانب العاطفية والمعرفية، واستخدام عناصر المرح والفكاهة والفكاهة في الدروس التعليمية اليومية، واستخدام أساليب اللعب التربوي الهادفة، والمساهمة في تقريب المفاهيم التربوية إليهم بطريقة ممتعة والعمل على توسيع آفاق التفكير. لذا، فإن البيئة التي

تتميز بالمشاركة والفائدة والمتعة هي بيئة تتميز بالمشاركة والفائدة والمتعة، لتوفير الفرص المناسبة للمتعلمين للمشاركة في التعلم Bukit *et al.*, 2025). **دور المعلم في التعلم الممتع** حسب ما جاء به (٢٠١٧) Wang:

١- توفير الأساس المنطقي الذي يساعد التلاميذ في فهم مواد التعلم المقدمة، بهدف مساعدتهم على تحقيق واستيعاب هذه المواد المراد تعلمها، وكذلك مساعدتهم فى القيام بعمليات تعديل لتصوراتهم تجاه أنشطة التعلم.

٢- استخدام لغة إعلامية غير مسيطرة تعطي للتلاميذ الاستقلالية للقيام بالنشاط، كما يطلب منه القيام بعملية التواصل معهم وتقديم التغذية الراجعة لهم داخل الصفوف الدراسية، والعمل على زيادة دافعيتهم وتعزيز مشاركتهم وانخراطهم في ممارسة النشاط.

٣- التحلي بالصبر وذلك أثناء قيام التلاميذ بأداء مهام غير مألوفة أو معقدة، وهذا يتطلب منه تخصيص الوقت الكافي للاستماع للتلاميذ، وتقديم التشجيع المستمر لهم، وتقديم التلميحات الهادفة والموجهة لهم، وتأجيل تقديم النصح والإرشاد حتي يفهم وجهة نظر التلاميذ أولاً، وتقديم الدعم والمساندة عند الحاجة.

٤- أن يكون منفتحاً ولديه القدرة على تقبل السلبيات ولديه طريقة في التعامل مع التلاميذ غير المشاركين أو غير المنخرطين في ممارسة النشاط.

٥- أن يعمل على تعزيز مصادر الدفاعية الداخلية لدي التلاميذ، وهذا يتطلب منه البحث عن الطرائق التي تسهم في تعزيز وتنسيق الأنشطة التعليمية بحث تكون مفضلة، ومهمة بالنسبة للتلاميذ، ونشعرهم بالقدرة على التحدي، وتوفر لهم الاختيار من بين مجموعة من البدائل.

٦- تقليل النقد المباشر كلما أمكن ذلك، والتعزيز بالمدح والثناء كلما لزم الأمر، وتمكين الطلبة من النقاشات الصفية مع أقرانهم، والابتعاد قدر المستطاع عن الأنشطة التقليدية التي تأخذ طابع التلقين حتى لا يمل الطلاب.

٧- التركيز على الأسئلة المثيرة للتفكير، وتغيير دوره من ملقن إلى قائد للنقاشات وموجه للأنشطة، كما أن التنويع والترويح من أكثر الطرق فعالية في مساعدة المدرسين على رفع الملل والترويح عن الطلبة، فيلجأ المدرس إلى عدة وسائل ليحافظ على انتباه الطلبة خلال مدة الدرس، ومن هذه الوسائل الحركة الإشارات استخدام الحواس اللعب المزاح، نبرات الصوت التبسم، التسلية، التوقف التكرار وغيرها .

اهداف التعلم الممتع

التعلم الممتع حسب رأي (Vygotsky , 86:1978) يُعد وسيلة فعّالة وأساسية لتطوير المهارات العقلية والاجتماعية لدى الطلبة، خاصة في المراحل المبكرة.

١- **تنمية الوظائف العقلية العليا من خلال اللعب** يرى فيغوتسكي أن اللعب يُنمّي الوظائف العقلية العليا مثل التخطيط، التركيز، الذاكرة، والتفكير الرمزي. اللعب التعليمي الممتع يُعد نشاطًا يساعد الطفل على تطوير هذه القدرات في بيئة محفّزة.

٢- **التعلم من خلال التفاعل الاجتماعي**يؤكد فيغوتسكي أن التعلّم يحدث بشكل أفضل من خلال التفاعل مع الآخرين (المعلم أو الأقران)، وهو ما يحدث بشكل طبيعي في بيئة تعلُّم ممتعة ومشتركة. المفهوم المرتبط: المنطقة القريبة من النمو – Zone of Proximal Development) (ZPD، حيث يتم توجيه الطالب في سياقات تفاعلية ممتعة لتحقيق نمو معرفي أكبر.

٣- **تعزيز اللغة والتفكير من خلال الأنشطة الرمزية والخيالية**اللعب التخيلي الممتع يساعد الطفل على استخدام اللغة كأداة للتفكير وحل المشكلات، مما يطور من مهاراته المعرفية (Vygotsky, 1967) .

٤- **تهيئة بيئة تعليمية محفّزة للنمو الذاتي**يرى فيغوتسكي أن البيئة التي توفر الدعم والمرح تشجع الطفل على التعلم الذاتي والتجريب، وهو هدف محوري في التعلم الممتع(Vygotsky, 90:1978) .

مبادئ التعلم الممتع يرى (Deci & Ryan) إن مبادئ التعلم الممتع تُستمد من نظرية التحديد الذاتي Self-Determination Theory) (SDT – وهي نظرية نفسية تشرح كيف يمكن للدافعية الذاتية أن تعزز التعلم العميق والمستدام (Ryan & Deci, 2000,p.68). في هذا السياق، التعلم يكون ممتعًا ومحفّزًا عندما تُلبى ثلاث حاجات أساسية:

١- **الكفاءة(Competence)**

يشعر المتعلم بالمتعة عندما ينجح في إنجاز المهام ويتحدى نفسه ضمن قدراته.

مثال:تقديم مهام مناسبة لمستوى الطالب وتزويده بتغذية راجعة إيجابية.

٢- **الاستقلالية(Autonomy)** يشعر المتعلم بالتحفيز والمتعة عندما يُمنح حرية اتخاذ قرارات تتعلق بتعلمه.مثال: السماح للطلاب باختيار مشاريعهم أو الطريقة التي يقدمون بها واجباتهم.

٣- **العلاقة(Relatedness)** يشعر المتعلم بالمتعة عندما يكون مرتبطًا بالمعلم أو زملائه، ويشعر بأنه جزء من مجموعة.مثال: تشجيع العمل التعاوني، وتقدير مجهودات الطالب داخل الصف.

الدراسات السابقة:دراسة أبو زيد (٢٠١٩) هدف البحث إلى التعرف على فاعلية استخدام استراتيجيات التعلم باللعب في تدريس الجغرافيا لتنمية المفاهيم الجغرافية وأبعاد حس الفكاهة لدى طلاب الاعدادي. سعى البحث للإجابة على هذه التساؤلات من خلال المنهج الوصفي في إعداد الإطار النظري وتطوير الأدوات ومناقشة النتائج وتفسيرها، والمنهج التجريبي في إجراء التجربة الميدانية. وقد أُجري ذلك على مجموعة من طلاب مدرسة الشواشنة قوامها ٨٢ طالبًا، مقسمين إلى مجموعتين: تجريبية وضابطة. وقد كشفت نتائج البحث عن فاعلية استراتيجيات التعلم باللعب في تنمية المفاهيم الجغرافية، حيث وُجدت فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) لصالح المجموعة التجريبية. وقدم البحث مجموعة من التوصيات والمقترحات التي قد تكون مهمة في مجال العلوم الاجتماعية.**دراسة رحاب (٢٠٢١)** هدفت هذه الدراسة إلى فعالية التعلم الممتع من خلال منهج الاقتصاد المنزلي في تحسين اليقظة العقلية والنشاط التعليمي لدى طلاب المرحلة الابتدائية .واستخدمت أداتا البحث: مقياس اليقظة العقلية ومقياس النشاط التعليمي .وأظهرت نتائج البحث تحسنًا في مستوى اليقظة العقلية والنشاط التعليمي لدى طلاب المجموعة التجريبية بعد تطبيق التجربة مقارنةً بطلاب المجموعة الضابطة .ومن توصيات البحث ضرورة استخدام التعلم الممتع كمنهج تعليمي في تدريس الاقتصاد المنزلي وخاصةً لطلاب المرحلة الابتدائية.**دراسة السيد (٢٠٢١)**هدف البحث الحالي إلى تنمية بعض مهارات الحس العددي لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي، باستخدام أنشطة منتسوري، وتم استخدام المنهج التجريبي باستخدام التصميم شبه التجريبي ذي المجموعة الواحدة وتكونت مجموعة البحث من (٤٠) تلميذاً وتلميذة بمدرسة ناصر للتعليم الأساسي بمعسكر منقباد التابعة لإدارة أسيوط التعليمية. تم تحليل محتوى وحدة "النقود" وإعداد قائمة ببعض مهارات الحس العددي ودليل المعلم وكراسة أنشطة التلميذ، واختبار لمهارات الحس العددي. وتوصلت نتائج الدراسة الى وجود فرق دال احصائيا عند مستوى (٠.٠١) بين متوسطي درجات مجموعة الدراسة في القياسين القبلي والبعدي لاختبار مهارات الحس العددي وذلك لصالح القياس البعدي.**دراسة الحناكي (٢٠٢٢)**هدفت الدراسة إلى التعرف على مدى استخدام المعلمين لاستراتيجيات التعلم الممتع في تدريس الدراسات الاجتماعية من وجهة نظر المشرفين التربويين بمدينة الرياض. صمم الباحث استبانة وحساب صدقها وثباتها، وطبقت على (٤٣) مشرفًا، منهم (٢١) مشرفًا من المدارس الابتدائية و(٢٢) مشرفًا من المدارس الثانوية. أظهرت النتائج أن استخدام المعلمين لاستراتيجيات التعلم الممتع في تدريس الدراسات الاجتماعية حصل على تقدير مرتفع، بمتوسط حسابي كلي (٣.٦٩). وجاء المحور الأول، المتعلق بمدى استخدام المعلمين لاستراتيجيات التعلم الممتع في إعداد وتخطيط دروس الدراسات الاجتماعية، في المرتبة الأولى بمتوسط حسابي (٤.٠٢) وتقدير مرتفع جدًا. وجاء المحور الثاني بمتوسط حسابي (٣.٦١) وتقدير مرتفع. وجاء المحور الثالث بمتوسط حسابي (٣.٥٣) وتقدير مرتفع. كما أظهرت النتائج عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين استجابات المشرفين التربويين حول مدى استخدام المعلمين لاستراتيجيات التعلم الممتع في تدريس الدراسات الاجتماعية تعزى لمتغير المرحلة الدراسية (ابتدائي – متوسطة).**تعقيب على الدراسة الحالية** تناولت الدراسة الحالية القضية المهمة المتمثلة في تأثير أساليب التعلم الممتع (مثل الألعاب التعليمية والتعلم التفاعلي والمحاكاة الرقمية) على تنمية مهارات الإنترنت ومحركات البحث لدى طلاب الصف الثاني المتوسط. وقد لم يحظ هذا الموضوع بالبحث الكافي، لا سيما في الدراسات العربية والعراقية. تركز معظم الدراسات السابقة على تشخيص مهارات التعلم الممتع في الجغرافيا والاقتصاد المنزلي، وعلى مدى استخدام المعلمين لاستراتيجيات التعلم الممتع في الدراسات الاجتماعية. تهدف هذه الدراسة إلى قياس التأثير الفعلي للتعلم الممتع على تنمية مهارات الإنترنت ومحركات البحث. منهجيًا، اتبعت الدراسة نهجًا شبه تجريبي وقسمت الطلاب إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية تعلمت باستخدام أساليب التعلم الممتع ومجموعة ضابطة استخدمت الطريقة التقليدية. وأُجريت اختبارات قبلية وبعدية لقياس المهارات. ركزت العينة على طلاب المرحلة المتوسطة، وهي مرحلة أقل دراسة في الدراسات السابقة، والتي غالبًا ما استهدفت طلاب المدارس الثانوية والابتدائية أو المعلمين.

منهجية البحث والإجراءات

منهج البحث :

المنهج شبه التجريبي هو نوع من تصميم البحث يهدف إلى اختبار فرضيات حول العلاقات السببية. ومع ذلك، فهو يختلف عن التصميم التجريبي الحقيقي في أنه لا يتضمن توزيعًا عشوائيًا كاملًا للأفراد بين المجموعات، مما يجعله أكثر واقعية في البيئات الطبيعية، ولكنه أقل دقة من حيث التحكم التجريبي (Cook & Campbell, 1979). تم استخدام المنهج شبه التجريبي (Quasi-Experimental Design) لقياس فاعلية أسلوب التعلم الممتع في تنمية مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث.

مجتمع الدراسةيتكون مجتمع الدراسة من طلاب الصف الثاني المتوسط في (متوسطة الرميلة للبنين) في مدارس محافظة الانبار التابعة الى مديرية تربية الانبار خلال الفصل الدراسي الاول (٢٠٢٣-٢٠٢٤).

عينة البحث:

أ- عينة المدارس :اختار الباحث متوسطة الرميلة للبنين بصورة قصدية لتكون ميدانا لتطبيق التجربة وذلك للأسباب التالية : يوجد منهج الحاسوب في هذه المدرسة وابداء ادارة المدرسة الرغبة الصادقة للتعاون مع الباحث في تطبيق التجربة. طلاب المدرسة من حي سكني واحد متقارب اقتصاديا وثقافيا. مما يتيح للطلاب الفرصة للقاء مع بعضهم خارج اوقات الدوام في المدرسة للتعاون في انجاز الواجب البيتي.

ب- عينة الطلاب: بعد ان حددت متوسطة الرميلة للبنين لتطبيق تجربته فيها زار تلك المدرسة ومعه امر تسهيل مهمة صادر من المديرية العامة لتربية الانبار وكانت المدرسة تضم ثلاث شعب للصف الثاني المتوسط ، فاختيرت شعبة (ج) لتمثل المجموعة الضابطة، وشعبة (أ) لتمثل المجموعة التجريبية. تكوّنت عينة البحث من (٥٠) طالبًا من الصف الثاني المتوسط، تم اختيارهم بطريقة قصدية بواقع (٢٥) طالبا في كل مجموعة بعد استبعاد الطلبة الراسبين احصائيا.

تصميم الدراسة تم استخدام تصميم المجموعة الواحدة بقياس قبلي وبعدي، حيث خضع الطلاب لاختبار قبلي لقياس مستواهم في المهارات المستهدفة، ثم تم تطبيق برنامج قائم على أساليب التعلم الممتع، وبعد الانتهاء منه، أُجري اختبار بعدي لقياس مدى التطور في المهارات.

ادوات الدراسة:اختبار قبلي وبعدي لقياس مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث .تعليمي قائم على استراتيجيات التعلم الممتع (الألعاب التعليمية، التعلم التعاوني، التنافس الإيجابي، العصف الذهني الجماعي،أنشطة حل المشكلات، تقمص الأدوار)استخدم الباحث اختبارًا تحصيليًا من نوع الاختيار من متعدد لقياس التحصيل العلمي لدى الطلاب في استخدام الانترنت ومحركات البحث لمادة الحاسوب تتضمن اختبارًا قبليًا (Pre-test)واختبارًا بعديًا (Post-test) لقياس أثر استخدام هذه الطريقة التدريسية. والتي تتكون ٥٠ مشاركًا.**الاختبار القبلي والبعدي**يهدف إلى قياس مدى اكتساب الطلاب لمهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث قبل وبعد تطبيق البرنامج. عمد الباحث إلى استخدام نفس محتوى الاختبار في النسختين القبلية والبعدية، مع إجراء تعديل على ترتيب الأسئلة وخيارات الإجابة في النسخة البعدية دون تغيير جوهرها أو مستوى صعوبتها، بهدف تقليل احتمالية اعتماد الطلبة على التذكر المباشر للأسئلة والإجابات، والتركيز بدلاً من ذلك على قياس مدى التغير الحقيقي في مستوى المعرفة أو المهارة المستهدفة. ويُعد هذا الإجراء أحد أساليب تعزيز الصدق الداخلي للأداة، والحدّ من أثر التعلّم الناتج عن التكرار .**مواصفات الاختبار نوع الأسئلة** :اختيار من متعدد، وأسئلة تطبيقية بسيطة.**عدد الأسئلة** 20 :سؤالًا.**المجالات التي يقيسها الاختبار**:فهم أساسيات استخدام الإنترنت.استخدام محركات البحث بكفاءة مثل.(Google)التمييز بين المعلومات الموثوقة وغير الموثوقة.استخدام الكلمات المفتاحية بفعالية. نسخ المعلومات بشكل صحيح مع مراعاة الأمانة العلمية.**تصحيح الاختبار**يُمنح الطالب درجة واحدة لكل إجابة صحيحة، والدرجة النهائية من ٢٠. يتم مقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي لتحليل التغير .**البرنامج التعليمي القائم على التعلم الممتع أهداف البرنامج:**تنمية قدرة الطالب على استخدام الإنترنت بطريقة صحيحة.تدريب الطالب على استخدام محركات البحث بكفاءة.تعزيز مهارات التفكير النقدي في اختيار المعلومات.**استراتيجيات التعلم الممتع المستخدمة:**الألعاب التعليمية.التعلم التعاوني.التنافس الإيجابي.العصف الذهني الجماعي.أنشطة حل المشكلات.تقمص الأدوار (مثلاً: الطالب كباحث صغير).**اجراءات تنفيذ الدراسة وتحليل البيانات:**تم تنفيذ البرنامج التعليمي القائم على فاعلية التعلم الممتع خلال مدة استغرقت(٦ **أسابيع**)، بواقع حصتين أسبوعيًا، ليصل إجمالي عدد الحصص إلى(١٢ **حصة**).وقد تم توزيع المحتوى التعليمي وفق الخطة الزمنية بما يضمن التدرج في تقديم المهارات والأهداف المستهدفة، مع الالتزام بظروف البيئة الصفية والزمن المتاح لمادة الحاسوب. استخدم الباحث تصميمًا شبه تجريبي، تم فيه اختيار عينة مكونة من شعبتين دراسيتين، بلغ عدد أفراد كل منهما (٢٥) طالبًا، مثلت إحداهما المجموعة التجريبية التي طُبّق عليها البرنامج القائم على التعلم الممتع، في حين دُرّست المجموعة الضابطة بالطريقة التقليدية. طُبّق اختبار قبلي على المجموعتين قبل بدء البرنامج، ثم أُعيد تطبيق الاختبار ذاته بعد الانتهاء من البرنامج. وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار (t) لعينتين مستقلتين للمقارنة بين أداء المجموعتين في القياسين القبلي والبعدي، بهدف التحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية تُعزى إلى أثر البرنامج.**المتغيرات المتغير المستقل** :فاعلية التعلم الممتع **المتغير التابع** :تنمية مهارات استخدام الانترنت ومحركات البحث **صدق الاختبار** عرفه الباحث اجرائيا ان صدق الاختبار مدى قدرته على قياس الأهداف التعليمية التي صُمم من أجلها. وفي هذه الدراسة تم بناء الاختبار لقياس أثر التعلم الممتع في تنمية التحصيل الدراسي، وقد تحقق الصدق من خلال عرضه على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المناهج وطرق التدريس للتأكد من مناسبة الفقرات لمحتوى الوحدة وأهدافها، مما يعزز من صدق المحتوى للأداة.**ثبات الاختبار** عرفه الباحث اجرائيا هو مقياس

لمدى اتساق نتائج الاختبار عند تكراره، وقد تم التأكد من ثبات أداة القياس في هذه الدراسة عبر حساب معامل الثبات الذي أظهر قيمة مقبولة، مما يضمن موثوقية قياس أثر التعلم الممتع.**الأساليب الإحصائية** المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار (T-test) لبيان الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين القياسين القبلي والبعدي.**عرض النتائج:جدول (١) طريقة التدريس قبل وبعد تطبيق التجربة**

الجدول ١ يوضح نتائج مجموعتين دراسيتين تشير هذه النتائج إلى وجود أثر واضح وموجب لاستخدام أسلوب "التعلم الممتع" في تحسين أداء الطلبة، مقارنة بالطريقة التقليدية .وتُظهر القيم المدرجة متوسطات الأداء القبلي والبعدي لكل مجموعة، بالإضافة إلى الفرق الناتج عن التدخل التعليمي. الفروق بين المتوسطات المجموعة التجريبية (عدد = ٢٥) سجّلت متوسطًا قبليًا بلغ 7.32، ارتفع بعد التطبيق إلى 18.16، مما يشير إلى تحسن قدره 10.84+نقطة. في المقابل، فإن المجموعة الضابطة (عدد = ٢٥) سجلت متوسطًا قبليًا قدره 5.84، ارتفع إلى 9.64بعد التدريس

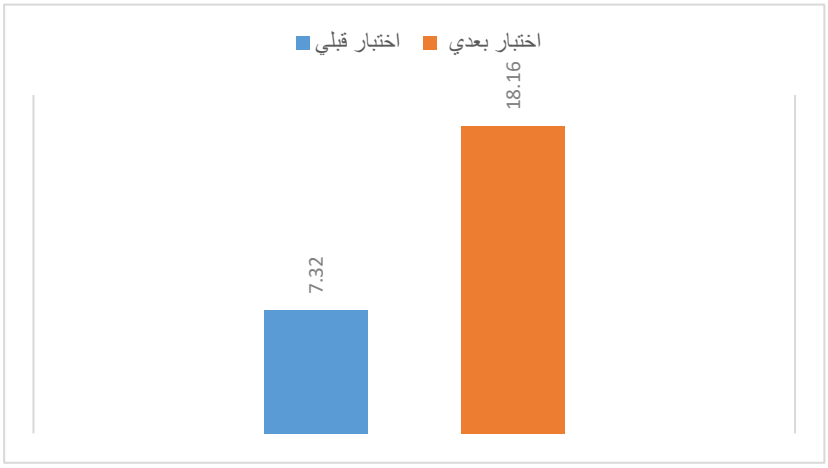
المجموعة	عدد الطلبة	الاحصائي	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	درجة الحرية	الفرق التحسن
التجريبية	٢٥	المتوسط الحسابي	٧.٣٢	18.16	٤٨	+10.84
		الانحراف المعياري	١.٦٧	١.٥١		١.٩٥
الضابطة	٢٥	المتوسط الحسابي	5.84	9.64		+3.8
		الانحراف المعياري	١.٤٣	١.٨٤		١٢٢.

بالطريقة التقليدية، بفارق بلغ 3.80+نقطة.

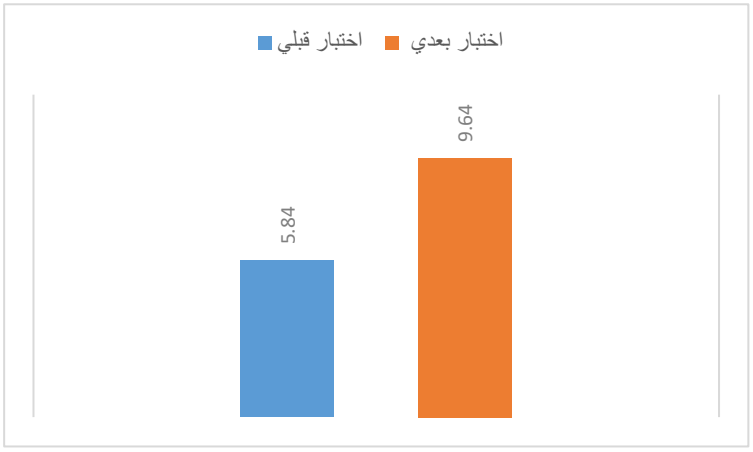
جدول (٢) المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لعينة الدراسة

المجموعة	عدد الطلاب	طريقة التدريس	اختبار قبلي	اختبار بعدي	فرق التحسن
التجريبية	٢٥	التعلم الممتع	٧.٣٢	18.16	+10.84
الضابطة	٢٥	الطريقة التقليدية	5.84	9.64	+3.8

الجدول٢ يناقش نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعتين لقياس أثر برنامج التعلم الممتع على أفراد العينة. تُظهر البيانات فروقًا جوهرية في متوسط الأداء بين المجموعتين، لصالح المجموعة التجريبية، مما يدل على فعالية التدخل. في المجموعة التجريبية، ارتفع متوسط الدرجات من (٧.٣٢) في الاختبار القبلي إلى (١٨.١٦) في الاختبار البعدي، مما يمثل تحسنًا قدره ١٠.٨٤. يعكس هذا التحسن الملحوظ تأثيرًا واضحًا للتدخل في تحسين الأداء، أو بالأحرى، تطوير المهارة المستهدفة. كما يشير الانخفاض الطفيف في الانحراف المعياري من(١.٦٧) إلى (١.٥١) إلى اتساق النتائج الفردية بعد التجربة، مما يعني أن معظم أفراد المجموعة استفادوا من التدخل بدرجة متشابهة. في المجموعة الضابطة، ارتفع متوسط الدرجات من (٥.٨٤) إلى (٩.٦٤)، مما يمثل تحسنًا قدره ٣.٨٠ فقط. وعلى الرغم من حدوث التحسن، إلا أنه كان أقل بكثير مقارنةً بالمجموعة التجريبية. يشير هذا إلى أن هذا التحسن كان نتيجة عوامل طبيعية لا علاقة لها بالتدخل، مثل التعرض غير المنظم للمادة أو تأثير الممارسة. كما ارتفع الانحراف المعياري من(١.٤٣) إلى(١.٨٤)، مما يشير إلى تباين أكبر في درجات الطلاب في الاختبارات البعدية، وربما إلى نقص في الهيكل أو التوجيه. وباستخدام درجة الحرية df = 48 ، تم إجراء اختبار (t) للتحقق من دلالة الفرق الإحصائي بين متوسطات المجموعتين. مع وجود فرق واضح في متوسطات التحسن (+١٠.٨٤ مقابل +٣.٨٠)، ودرجة تباين محدودة، فمن المرجح أن يكون الفرق دالاً إحصائيًا عند مستوى معنوية($\alpha = 0.05$) ، وهذا يدعم فرضية البحث القائلة بأن التدخل له تأثير ذو دلالة إحصائية على المتغير قيد الدراسة.**شكل (١)** المتوسطات الحسابية لدى طلاب المجموعة التجريبية



شكل (٢) المتوسطات الحسابية لدى طلاب المجموعة الضابطة



جدول (٣) عمل الباحث العمليات الاحصائية لطلاب الثاني المتوسط في مادة الحاسوب

المتغير	القيمة
درجة الحرية(df)	**48**
التباين المشترك(Pooled)	**2.8324**
الخطأ المعياري(SE)	**٠.٤٧٦**
قيمةt	**17.89**
الدلالة الإحصائية(p–value)	**< 0.0001**

درجة الحرية

$$df = 2n - 1n + 2 = 25 + 25 - 2 = 48$$

حساب قيمة t

$$t = \frac{2M1 - M}{SE} = \frac{9.64 - 18.16}{0.476} = \frac{8.52}{0.476} \approx 17.89$$

الدلالة الإحصائية (p–value)

بالنظر إلى t = 17.89ودرجة الحرية df=48،

$p - value < 0.0001$

أي أن الفرق بين المتوسطين ذو دلالة إحصائية عالية جداً.

مناقشة النتائج واستنتاجات البحث

وفي ضوء الاسئلة البحثية المطروحة، اكدت نتائج الدراسة فعالية أساليب التعلم الممتع في تحسين مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث لدى الطلبة الثاني المتوسط.**السؤال الاول:** إلى أي مدى تشعر أن أساليب التعلم الممتع تساعدك في تحسين مهاراتك في استخدام الإنترنت ومحركات البحث؟

١-أعرب معظم طلاب المجموعة التجريبية عن إدراكهم لأثر التعلم الممتع في تنمية مهاراتهم الرقمية، حيث أظهرت نتائج الاختبارات ارتفاعًا ملحوظًا في متوسط تقييمهم لمستوى التحسن. وتشير هذه النتيجة إلى أن استخدام الألعاب التعليمية والمهام الجماعية والتحديات الرقمية ساهم في زيادة مستوى التفاعل والدافعية الذاتية لدى الطلاب، مما أثر إيجابًا على مهاراتهم التقنية والعلمية. ويتماشى ذلك مع التوجهات التربوية الحديثة التي تؤكد على دور التعلم النشط في تحسين مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات في البيئات الرقمية.

السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى المهارات بين الطلاب الذين استخدموا أساليب التعلم الممتع وأولئك الذين استخدموا الطرق التقليدية؟

٢- أظهرت التحليلات الإحصائية للبيانات فروقًا ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى المهارات المتعلقة باستخدام الانترنت ومحركات البحث . وقد حقق طلاب المجموعة التجريبية تحسنًا كبير في درجاتهم بالاختبار البعدي مقارنةً بالاختبار القبلي، مع وجود فرق جوهري مقارنةً بالمجموعة الضابطة. ويعكس هذا الاختلاف الأثر الإيجابي لأساليب التعلم التفاعلية، التي وفرت بيئة تعليمية مرنة ومحفزة أتاحت للطلاب ممارسة المهارات بشكل عملي، على عكس الأساليب التقليدية التي ركزت على التلقين النظري دون تدريب عملي كافٍ.

٣- اوضحت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة في التحصيل بين المجموعة التجريبية التي استخدمت التعلم الممتع والمجموعة الضابطة التي درست بالطريقة التقليدية، حيث بلغ متوسط التحصيل البعدي في المجموعة التجريبية (١٨.١٦) مقابل (٩.٦٤) في المجموعة الضابطة، بفارق قدره (٧.٠٤) درجات. تعكس هذه النتائج فاعلية استراتيجية التعلم الممتع في تحسين أداء الطلبة وزيادة تفاعلهم مقارنة بالأساليب التقليدية، مما يتسق مع الاتجاهات الحديثة في التعليم التي تشجع على استخدام استراتيجيات تفاعلية ومحفزة.

التوصيات:

١- ضرورة دمج أساليب التعلم التفاعلية في مناهج الحاسوب ، بحيث تُدرّس للطلاب بانتظام، وتمكّنهم من تحسين مهاراتهم في استخدام الإنترنت ومحركات البحث بشكل فعّال وجذاب.

٢- تدريب المعلمين على تقنيات وأساليب التعلم التفاعلية، ليتمكنوا من استخدامها بفعالية في الفصل الدراسي، وتحفيز الطلاب على المشاركة الفعّالة في أنشطة البحث عبر الإنترنت.

٣- توفير بيئات تعلم تفاعلية مزودة بأدوات تكنولوجية مناسبة، مثل أجهزة الكمبيوتر والأجهزة اللوحية، وربطها بشبكة إنترنت موثوقة، لدعم تطبيق أساليب التعلم التفاعلية.

٤- تشجيع الطلاب على استخدام محركات البحث بشكل مستقل، وتدريبهم على استراتيجيات بحث متقدمة، لتحسين قدرتهم على الحصول على معلومات دقيقة وموثوقة.

٥- تطوير أنشطة ومسابقات تعليمية قائمة على التفاعل والإثارة، مثل الألعاب التعليمية والمسابقات الإلكترونية، لتعزيز مهارات البحث والبحث الذاتي.

٦- إجراء المزيد من الدراسات التطبيقية التي تبحث في آثار أساليب التعلم التفاعلية على المهارات الأخرى المتعلقة بالتكنولوجيا، مثل مهارات اللغة والكتابة عبر الإنترنت.

المقترحات :

١- أثر استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات البحث الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الابتدائية.

٢- أثر استخدام منصة Google Classroom في تطوير مهارات التصفح والبحث العلمي لدى طلبة الصف الثالث المتوسط.

٣- استراتيجية التعلم التعاوني في تنمية مهارات تقييم مصادر الإنترنت لدى طلبة الجامعة.

المصادر العربية:

أبو زيد, صلاح محمد جمعة. (٢٠١٩). فاعلية استخدام بعض استراتيجيات التعلم الممتع في تدريس الدراسات الاجتماعية لتنمية بعض المفاهيم الجغرافية والحس الفكاهي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية , **مجلة دراسات تربوية واجتماعية**, ٢٥(٥.١), ٧٢١-٧٩٦.

الحناكي, لولوة بنت علي بن إبراهيم. (٢٠٢٢). مدى استخدام المعلمين لاستراتيجيات التعلم الممتع في تدريس الدراسات الاجتماعية من وجهة نظر المشرفين بمدينة الرياض. **مجلة دراسات عربية في التربية وعلم النفس**, ١٤٣(٣), ٢٩٧-٣٣٤.

الزهراني , حسن بن جمعان. (٢٠١٩). فاعلية استخدام بعض تطبيقات الجيل الثاني للويب في تنمية مهارات البحث العلمي لدى طلاب المرحلة الثانوية في مادة مهارات البحث ومصادر المعلومات. **المجلة التربوية لتعليم الكبار**, ١(٤), ٢٧٢-٣٢٤.

السواعي، عثمان . (٢٠٠٤) . **معلم الرياضيات الفعال** ، دار القلم :دبي.

محمد, هاجر محفوظ, وخليفة , حسن محمد والمليجي, حسنية محمد. (٢٠٢٤). فاعلية التعلم المنتشر في تنمية مهارات تصميم مواقع الويب لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. **مجلة كلية التربية (أسيوط)**, ٤٠(٨.٢), ١٥٢-١٨٣.

عبد الجواد, مياده حسين حسن. (٢٠٢٠). فاعلية توظيف عناصر التعلم الرقمية في تنمية مهارات استخدام محركات البحث الدلالية لدى طلاب الدراسات العليا. **مجلة كلية التربية بالمنصورة**, ١١٢(٤), ٢٠٣٥-٢٠٧٣.

السيد, مروة عباس عطية . (٢٠٢٢). استخدام أنشطة منتسوري في تدريس الرياضيات لتنمية بعض مهارات الحس العددي بالمرحلة الابتدائية. **المجلة التربوية لتعليم الكبار, ٤(٣), ٤١-٧٠.**

خليفة , رحاب نبيل عبد المنصف. (٢٠٢١). دور التعلم الممتع من خلال منهج الاقتصاد المنزلي في تحسين اليقظة الذهنية والانهماك بالتعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية. **مجلة الاقتصاد المنزلي**, ٣٧(٢), ٢٠١-٢٤٨.

المصادر الاجنبية:

Aleven, V., & Chi, M. (2021). Learning with technology: The role of games and gamification in learning. Educational Psychology Review, 33(2), 531–552.

Bukit, W. B., Wiralestari, W., & Gowon, M. (2025). The Effect of Leverage, Institutional Ownership structure, Company Growth and Firm Size on Accounting Conservatism (Empirical Study of the Health Sector Listed on the Indonesia Stock Exchange for the Period 2021-2023). Journal of Finance and Business Digital, 4(1), 245-258.

Cook, T. D., & Campbell, D. T. (1979). Quasi-experimentation: Design and analysis issues for field settings. Houghton Mifflin.

Hsu, T. C., & Chang, S. C. (2020). Enhancing students' web-searching skills through problem-based learning. Computers & Education, 145, 103740.

Papert, S. (1980). Mindstorms: Children, Computers, and Powerful Ideas.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American psychologist, 55(1), 68.

Vygotsky, L. S. (1967). Play and its role in the mental development of the child. Soviet psychology, 5(3), 6-18.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: The development of higher psychological processes (Vol. 86). Harvard university press.

Wang, C. K. J. (2017). The joy of learning: what is it and how to achieve it. Exchange, 1, 7-11.