



ISSN: 2957-3874 (Print)

Journal of Al-Farabi for Humanity Sciences (JFHS)

<https://iasj.rdd.edu.iq/journals/journal/view/95>

مجلة الفارابي للعلوم الإنسانية تصدرها جامعة الفارابي



فاعلية استراتيجية GBL في التحصيل وتنمية الفهم لعمليات التعلم عند طالبات الصف الخامس

الأدبي في مادة الفلسفة

م.م. دعاء تركي عبد بشر الجبورى

جامعة تكريت / كلية التربية والعلوم الإنسانية / قسم العلوم التربوية والنفسية

The Effectiveness of the Game-Based Learning (GBL) Strategy in Enhancing Academic Achievement and Comprehension of Learning Processes Among Fifth-Year Literary Stream Students in Philosophy"

M.M. Duaa Turki Bisher Al-Jubouri

dueaturki1985@gmail.com

University of Tikrit

College of Education for Human Sciences

Department of Educational and Psychological Sciences

المؤلف:

يهدف البحث إلى دراسة فاعلية استراتيجية GBL (التعلم القائم على الألعاب) في التحصيل وتنمية الفهم لعمليات التعلم عند طالبات الصف الخامس الأدبي في مادة الفلسفة، حيث اعتمد الباحث المنهج التجريبي على عينة مكونة من ٦٠ طالبة تم تقسيمهن إلى مجموعتين، إحداهما تجريبية تضم ٣٠ طالبة تلقين التعليم باستخدام استراتيجية GBL التي دمجت مجموعة من الألعاب التفاعلية، مثل الألغاز الفلسفية والمناقشات التنافسية، بالإضافة إلى محاكاة سيناريوهات فلسفية تطبق على مواقف حياتية، بينما المجموعة الضابطة المكونة من ٣٠ طالبة تلقت التعليم بالطريقة التقليدية. لقياس تأثير الاستراتيجية، تم إعداد اختبار تحصيلي يتتألف من ٢٠ فقرة واختبار لفهم المفاهيم الفلسفية من ١٢ فقرة، حيث أظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية بشكل ملحوظ على المجموعة الضابطة في اختبار التحصيل والفهم الفلسفى، مما يؤكد الدور الإيجابي لاستراتيجية GBL في تعزيز مستوى الاستيعاب والتفاعل مع المادة الدراسية. الكلمات المفتاحية: استراتيجية GBL _ الصف الخامس الأدبي _ الفهم _ التحصيل _ الفلسفة

Abstract:

This study investigates the effectiveness of the GBL (Game-Based Learning) strategy in enhancing academic achievement and deepening comprehension of learning processes among fifth-year literary stream female students in philosophy. Employing an experimental methodology, the researcher selected a sample of 60 students, divided into two groups: an experimental group of 30 students who received instruction through the GBL strategy, integrating interactive educational games such as philosophical puzzles, competitive discussions, and scenario-based simulations to contextualize philosophical concepts within real-life applications; and a control group of 30 students who were taught using conventional methods. To assess the impact of this approach, an achievement test consisting of 20 items and a comprehension test featuring 12 items on philosophical concepts were developed. The findings revealed a significant superiority of the experimental group over the control group in both achievement and comprehension assessments, underscoring the efficacy of GBL in fostering intellectual engagement and conceptual understanding in philosophy .Keywords: GBL strategy, fifth-year literary stream, comprehension, academic achievement, philosophy

الفصل الأول التعريف بالباحث

أولاً: مشكلة البحث :

في العصر الحديث، تتطلب المتطلبات التعليمية مناهج تعليمية تركز على الطالب في جميع مستويات المؤسسات التعليمية. ومن خلال دمج التكنولوجيا الرقمية، تتضمن هذه الأطر أساليب تدريس حديثة، وتشجع المشاركة الاجتماعية، وتعزز القيم الثقافية. تساعد الألعاب في التقنيات الرقمية في إنشاء بيئة تعليمية جذابة ومسليّة وشخصية ومتحركة باستمرار. وتستند هذه البيئة التعليمية إلى موارد التعلم الرقمية وتسقى من المعرفة البشرية المخزنة، وتوضح التعليم عن طريق إزالة الحدود الجغرافية والزمانية (Balaskas, S.: 2023:2). تُعد عملية التعلم مرحلةً لتعليم الطالب من خلال التخطيط، التنفيذ، والتقييم، حتى يتمكنا من تحقيق أهداف تعليمية مناسبة وفعالة. بالإضافة إلى ذلك، تُؤثر عملية التعلم أيضًا على أنها المرحلة التي يبني فيها الطالب علاقات مع المعلمين والممواد التعليمية في بيئة التعلم. لبناء هذه العلاقات، يجب على المعلمين والطلاب العمل معًا والمشاركة بنشاط في عملية التعلم يمكن أن تسير بشكل جيد وتحقق الأهداف المرسومة، وهو ما يرغب فيه كل معلم.. لذا، من المتوقع أن يؤدي التعلم إلى زيادة النشاط التعليمي لدى الطالب، من خلال تغيير السلوك، أي من التعلم السلبي إلى النشط. ((Zega. Y& Tangkin W.P: 2023:474) أن استراتيجية التعلم القائمة على اللعبة جيدة في التطوير المعرفي مثل تحصيل الطلاب. يتافق هذا البيان مع رأي فيجوتسكي (1986) كما يعتقد أن اللعبة في التعلم هي بيئة ممتازة للتطور المعرفي سيهتم الطلاب أيضًا بالألعاب المختلفة التي تُستخدم في التعلم، بحيث يتزايد الاهتمام بالتعلم، بحيث يزداد الطالب مما سيكون مفيدًا لزيادة تحصيلهم. لذلك، يمكن استخدام هذه الاستراتيجية في نقل معرفة المواد الدراسية في المدرسة (Komariyah, T. 2024:14) (والفلسفة هي العلم الباحث عن عوارض الموجود بما هو موجود في قبال العلوم الأخرى التي تبحث تقديره بحثية خاصة في الوجود (مجموعة مؤلفين ٢٠١٧، ٢٠٥) أن تدريس مادة الفلسفه يجب أن ينطلق من فهم عميق للسياق العام الذي يؤثر في تشكيل النظرة الفلسفية، إذ أن الطالب لا يبدأون رحلتهم الفلسفية من فراغ، بل ينطلقون من طرائق التفكير التي يمارسونها يومياً في مختلف شؤون حياتهم. (فتحي ٢٠٠٤، ص. ٤) والصعوبة التي تواجه دراسة الفلسفه في تحديد معانيها ومدلولاتها والاختلاف في تقويم الفلسفه فالفلسفه هي إبداع المفاهيم (صورية، ٢٠١٨، ٢٤) يُعد نشاط الطلاب التعليمي أمراً بالغ الأهمية في استمرارية عملية التعلم. ومع ذلك، لا يزال هناك طلاب لا يظهرون نشاطاً تعليمياً. بناءً على الملاحظات، وجد أن بعض الطلاب لا يشاركون بنشاط في التعلم، حيث لا يعبرون عن آرائهم أو أسلئلهم، ولا يظهرن حماساً، ويلاعنون أو يتحدثون مع زملائهم أثناء الدرس، ويترددون في التعبير عن آرائهم، ويطلبون الإذن لمغادرة الفصل بشكل متكرر، ولا يساهمون في المناقشات الجماعية وجد أن هناك طلاباً لا يظهرون نشاطاً تعليمياً، خاصة عند حل التمارين. يتجلى ذلك من خلال سلوكيات مثل عدم طرح الأسئلة، والصمت أثناء الدرس وطرحت الباحثة التساؤل التالي: ما فاعلية استراتيجية GBL في التحصيل وتنمية الفهم لعمليات التعلم عند طالبات الصف الخامس الأدبي في مادة الفلسفه ؟

ثانياً أهمية البحث :

إن الطلبة بطبيعتهم متعطشون للمعرفة، وينمو تعلمهم النشط بشكل إيجابي عندما توفر البيئة التعليمية مساحة للنمو. وهذا يمثل فرصه للمعلمين لاستكشاف إمكانات الطلاب عندما لا تتوافق الأساليب التعليمية مع احتياجات الطلاب، فإن التعلم النشط إما لا يتطور أو يختفي تماماً. بناءً على ذلك، تبرز طريقة الألعاب كأحد الحلول الفعالة لمواجهة هذه التحديات (Balaskas, M. , 2023:5).

إن أهمية مادة الفلسفه مجال يهتم بتنمية مهارات فهم البيئة المحيطة لدى الطلبة في المرحلة الثانوية والقدرة على التعلم الذاتي وتوضيح الغموض في بعض المفاهيم الفلسفية (الفار: ٢٣٨: ٢٠٢٣) مما سبق تأمل الباحثة أن تتجلى أهمية البحث بما يأتي : الأهمية النظرية :

- يساهم البحث في إثراء المجال التربوي من خلال دراسة تأثير استراتيجية GBL في تدريس الفلسفه، وهو موضوع حديث نسبياً في المناهج التعليمية.
- يوفر أساساً نظرياً لفهم العلاقة بين الألعاب التعليمية وتنمية التفكير الفلسفى، مما يدعم المناهج الحديثة التي تهدف إلى تطوير مهارات التفكير النقدي لدى الطلاب.
- يضيف إلى الأدبيات العلمية المتعلقة بفاعلية الطرق غير التقليدية في تحسين الفهم والاستيعاب، خاصة في مادة تتطلب التحليل والتفكير العميق مثل الفلسفه.
- الأهمية العملية :
- يساعد في توجيه المعلمين نحو أساليب تدريس مبتكرة تعزز التحصيل الدراسي للطلاب في المواد الفلسفية.

مجلة النوارى للعلوم الإنسانية المجلد (٨) العدد (٦) كانون الأول لعام ٢٠٢٥

- يوفر دليلاً عملياً يمكن تطبيقه في المدارس لاختبار مدى تأثير الألعاب التعليمية على الفهم الفلسفى.
- يسهم في تطوير مناهج تدريس الفلسفة، بحيث تصبح أكثر جانبية وتفاعلية، مما يزيد من دافعية الطلاب نحو التعلم.

ثالثاً: هدف البحث

يهدف البحث إلى :

- معرفة الفروق بين درجات المجموعة التجريبية والضابطة بعد التطبيق البعدى لاختبار التحصيلي لمادة الفلسفة
- معرفة الفروق بين درجات المجموعة التجريبية والضابطة بعد التطبيق البعدى لاختبار فهم عملية تعلم الفلسفة

رابعاً فرضيات البحث :

لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في متوسطات درجات المجموعة الضابطة والتجريبية في القياس البعدى لاختبار التحصيلي لمادة الفلسفة لا توجد فروق ذات دلالة احصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) في متوسطات درجات المجموعة الضابطة والتجريبية في القياس البعدى لاختبار الفهم لعملية التعلم في الفلسفة

رابعاً: درود البحث:

الحدود الزمنية : الفصل الأول من عام ٢٠٢٤-٢٠٢٥ الحدود المكانية : المدارس الثانوية في محافظة بغداد الحدود البشرية : طالبات الخامس الاعدادي الأدبي

خامساً: تدريب المصطلحات :

استراتيجية GBL: هو استخدام عناصر من عالم الألعاب الرقمية لتحسين تجربة المستخدم والمشاركة في الخدمات والتطبيقات التي ليس لها اتصال مباشر بالألعاب (Balaskas, S.: 2023:3) (التعلم القائم على اللعبة بأنه يستخدم تطبيق اللعبة أو الألعاب المصممة خصيصاً لدعم التعلم وفعالية الطالب في أنشطة التعلم. وباستخدام هذه الاستراتيجية، يمكن للمعلم توفير حافز للطالب من خلال أهم جزء في عملية التعلم، ألا وهو الجانب العاطفي والعقلي والحركي النفسي للطالب (Komariyah, T. 2024:17) (أجريأياً: هو استخدام الألعاب الرقمية أو التقليدية كأدلة تعليمية إلى تحسين الفهم وتنمية المهارات المعرفية للطلبة في مادة الفلسفة الفلسفية : البحث عن العلل البعيدة التي تفسر الظواهر المحيطة بالتأمل والتفكير والعمل على توضيحها من الناحية المنطقية (المقرن، ٢٠٢٢: ١٣١) (أجريأياً: تدريس استخدام التفكير النقدي والتحليلي لفهم المفاهيم المجردة وتطبيقها في الحياة اليومية التحصيلي الدراسي: يعرفه الفاخرى، ٢٠١٨: ٨) : أنه مستوى انجاز الطالب من معارف ومعلومات وخبرات التي حصل عليها نتيجة بذل جهود في الدراسة ومراجعة الكتب ويحصل عليه من الاختبارات التي تجري في المدرسة (أجريأياً: مقدار المعرفة والمهارة التي تقيسها الطالب نتيجة العملية التعليمية ويقاس بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في الاختبار التحصيلي لمادة الفلسفة المعد من قبل الباحثة الفهم: حسن تصور المعنى وجودة استعداد الذهن للاستبطاط والربط بين الظواهر (البدرياني، ٢٠١٩:٥٤)

تنمية الفهم: تعنى تعزيز قدرة الطالب على استيعاب المفاهيم الفلسفية وتحليلها وتطبيقها في سياقات مختلفة مما يساعد الطلبة على فهم الفلسفة كمادة دراسية وتمثل بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في اختبار الفهم لمادة الفلسفية

الفصل الثاني: (خلفية نظرية ودراسات سابقة)

خلفية نظرية: ظهرت "الفلسفة". في وقت متأخر نسبياً من تاريخ البشرية، أي منذ حوالي ألفي وخمسمائة عام، في اليونان. وهي مكونة من كلمتين يونانيتين، "فيلوس" وتعني الصديق أو المقرب أو الحبيب، وـ"صوفيا" وتعني الحكمة. فالfilisوف إذن هو من يقرب الحكمة أو يُلّم بها. فسبر أفالاطون كلمة "فيلوس" على أنها تعنى أن الفيلسوف صديق الحكمة طالما أنه لا يملكها بعد، ولكنه يسعى إليها فإن الفلسفة ليست حالة، بل حركة أو نشاط. إنها تجهد للتحرك بعيداً عن شيء نحو شيء آخر. إنها ترغب في التحرك "من هنا إلى هناك". إنها علاقة مثل الحب. إنها حب الحكمة بمعنى جديد للكلمة. تعنى الفلسفة بالمعنى المعتمد، كما تُستخدم الكلمة في الغالب اليوم، طريقة التفكير أو التصور فإن التقدم في الفلسفة هو في جوهره تقديم في إدراكنا للمشكلات التي تحيط بنا ولكننا لا نشعر بها. ولذلك، لا يتمثل التقدم الفلسفى في اكتشاف حقائق تجريبية جديدة، ولا في ابتكار تقنيات جديدة، (Ferber, R. 2015:17) الفلسفة في داخلها جدل وحوار ورياضة للفكر تدفع الطلبة إلى اكتشاف القيم والمبادئ والمفاهيم ،فالمفهوم مصطلح تتضارب فيه وجهات النظر ويساعد في تكوين عقلٍ ناتج عن تجريدٍ خاصية أو أكثر (الفار، ٢٠٢١: ٢٣٢) وتعد المفاهيم الفلسفية مفتاح التفكير الفلسفى وإن تعلم المفاهيم يساعد على زيادة القدرة على استغلال امكانيات البيئة وليس مجرد فهم ما يوجد في

البيئة (عبد الحميد، ٢٠٢٢، ٢٠٥، ٢٠٥) التعليم القائم على الألعاب : الألعاب التعليمية وتعرف الألعاب التعليمية بأنها أنشطة محبكة الإطار تحتوي على قواعد تحكم سير اللعبة وتنظم تفاعل المشاركون يشترك فيها أكثر من اثنين في اللعب والتفاعل وهذا التفاعل يعزز من التعلم التعاوني والمشاركة ويهدى إلى تنمية مهارات وتعزيز اتجاهات إيجابية (المصري، ١٩٨: ٢٠١٢) التعليم القائم على الألعاب هو نهج مثير ومبتكر لعملية التعلم حيث يجمع بين الترفيه والتعلم من أجل تحقيق تجربة تعلم ممتعة وفعالة وتتوفر بيئة تعليمية تفاعلية تسمح للطلاب بالتفاعل والتجربة مع المفاهيم والمهارات المطلوبة (حقي علي، ٢٠٢٣، ٣: ٢٠٢٣) أحد أهم عناصر الألعاب التعليمية الرقمية هو التغذية الراجعة. على عكس التدريس التقليدي، حيث يمكن أن تنشط التغذية الراجعة السلبية للطلاب، تعتبر التغذية الراجعة السلبية في الألعاب التعليمية الرقمية جانبًا متطرورًا ويتم قبولها بموقف إيجابي . لا تعتبر الخسائر في الألعاب الرقمية تجارب سلبية نهائية ، والهدف النهائي ليس مجرد النجاح أو الفشل . يتمتع الطالب بالقدرة على مواجهة تغيير استراتيجياتهم بعد الفشل من خلال لعب الألعاب الرقمية. مثل هذا المثال وأحد المكونات الرئيسية للتعلم من خلال الألعاب هو قدرة الطالب على اكتساب رؤى من أخطائهم بطريقة تفاعلية يمكن تقديم التغذية الراجعة على الفور بعد تصرفات كل لاعب أو يمكن تجميعها، مثل عبر لوحة المتدرسين التي تعرض أداء جميع المشاركين في اللعبة. التغذية الراجعة السريعة والشاملة أكثر إفادة للاعب من التقييم النهائي لأدائهم للألعاب الرقمية، بميّزاتها المتعددة، مستقبل واعد في المجال التعليمي. إلا أن ممارستها الفعالة تتطلب تحطيطاً وإشرافاً دقيقين. ويرى اللاعب، الذي يراقب بذكاء، أن هذا الأمر غير فعال وغير مرضٍ.(Balaskas, S.: 2023:3)

على الألعاب؛ ١) تحديد نتائج التعلم (المعروف أيضًا باسم هدف التعلم) إذ تُعد أهداف التعلم ضرورية للتعلم الفعال. فهي تدعم تطوير خطط الدروس والأنشطة والتقييم الأكثر نجاحًا من خلال المساعدة في صياغة ما يجب أن يكون الطالب قادرًا على القيام به نتيجة لتعليمات التعلم ويمكن القيام بذلك من خلال تحديد المعرفة أو المهارات أو المفاهيم المحددة التي يرغب المتعلمون في اكتسابها أو ممارستها. ٢) اختيار محاكاة أو أنشطة أو مجموعة من الأنشطة أو لعبة لدعم نتيجة التعلم المطلوبة هذه من خلال شكل مناسب من التقييم، لتجنب شعور الطالب بالملل، يجب على المعلم الانتباه عند اختيار الألعاب المناسبة إلى ربطها بمحاطة تقييم مناسب . و يجب على المعلم مراعات مستوى اللعبة الذي يتاسب مع مهاراتهم في التعلم. ثم اختيار اللعبة التي تتناسب مع أغراض المحتوى و مراعاة خصائص الطلبة، مصممين أو أقل اهتمامًا، وذوي دافعية عالية للتعلم أم لا يجب على المعلم مراعاة الوقت الذي يجب فيه استخدام اللعبة بشكل مناسب. ٣) مراعاة ترتيب اللعبة ضمن هذه المجموعة من الأنشطة والواجبات وعملية التقييم. عند تنفيذ التعلم القائم على اللعبة كاستراتيجية في التدريس، فإن تسلسل اللعبة مهم جدًا. بدءًا من تقديم اللعبة المستخدمة، ثم ربطها بالنشاط أو الممارسة. بعد ذلك، يعطي المعلم المهمة من خلال تلك اللعبة ويقوم بعملية التقييم بناءً على السياق يجب على المعلمين ملاحظة الألعاب التي يفضلها الطلاب. كما يجب عليهم تعلم المعلومات بكفاءة من خلال الألعاب وتعديل الأنشطة وفقًا لأعمار الطلاب وقدراتهم واهتماماتهم. تُعد الألعاب وسيلة كافية يمكن للمعلمين من خلالها توصيل المعلومات، ولكن عليهم تعلم الطريقة الصحيحة للقيام بذلك (Komariyah, T. (2024:18)

خطوات تطبيق الاستراتيجية :

الأهداف التعليمية:

- فهم المفاهيم الفلسفية الأساسية مثل التفكير النقدي، الاستدلال المنطقي، والأخلاقي.
- تطبيق المفاهيم الفلسفية في مواقف عملية داخل الألعاب التعليمية.
- تعزيز قدرة الطلبة على النقاش الفلسي واتخاذ القرارات بناءً على المبادئ الفلسفية.
- تنمية مهارات التعاون وحل المشكلات من خلال الألعاب الجماعية.

الأدوات والوسائل:

تطبيقات وألعاب تعليمية رقمية (مثل Kahoot، Socrative، أو ألعاب محاكاة فلسفية).

بطاقات لعب تحتوي على سيناريوهات فلسفية.

ألعاب أدوار (Role-Playing Games) حيث يناقش الطلبة مواقف فلسفية.

مسابقات فكرية تعتمد على استنتاجات فلسفية.

الأنشطة التعليمية:

. النشاط الأول: لعبة "المعضلة الفلسفية" الهدف: تطوير مهارة التفكير النقدي واتخاذ القرار. الطريقة: يتم تقديم معضلة فلسفية مثل معضلة القطار ويُطلب من الطلبة اختيار القرار المناسب مع تبرير موقفهم باستخدام المبادئ الفلسفية. المخرجات: تعزيز القدرة على التحليل الفلسفي واتخاذ القرارات الأخلاقية. "نقاش الفلسفة الافتراضي" الهدف: فهم وجهات نظر فلاسفة الكبار وتطبيقها. الطريقة: يتم تقسيم الطلبة إلى مجموعات، حيث تمثل كل مجموعة فيلسوفاً معيناً (مثل سocrates، أفلاطون، ديكارت). يجب على الطلبة تقديم حجج فلسفية بناءً على أفكار الفيلسوف الذي يمثلونه. المخرجات: تطوير مهارة الاستدلال المنطقي والدفاع عن الأفكار الفلسفية. "لعبة سيناريوهات الحياة اليومية" الهدف: تطبيق الفلسفة في الواقع. الطريقة: يتم تقديم مواقف حياتية مثل "هل يجب قول الحقيقة دائمًا؟" ويطلب من الطلبة مناقشة الموقف بناءً على النظريات الفلسفية. المخرجات: زيادة القدرة على تطبيق الفلسفة في الحياة العملية. التقييم: استخدام الاختبارات التفاعلية داخل الألعاب الرقمية.

تقييم النقاشات الفلسفية بناءً على مهارات التفكير النقدي والاستدلال. تقديم تغذية راجعة للطلبة حول كيفية تحسين تحليهم الفلسفية. ثانياً: دراسات سابقة: الزاهلي. (٢٠٢٤). فاعلية استراتيجية تحفيز الفرق في تحصيل طالبات الصف الخامس الأدبي بمادة مبادئ الفلسفة وعلم النفس جامعة واسط . مجلة العلوم الأساسية، العدد الثالث والعشرون، ص (١٧٤-١٥٥) يهدف البحث إلى دراسة مدى فاعلية استراتيجية تحفيز الفرق في تحسين التحصيل الدراسي لطالبات الصف الخامس الأدبي في مادة مبادئ الفلسفة وعلم النفس. اعتمدت الباحثة المنهج التجاري، حيث اختارت (٩٦) طالبة من إحدى المدارس الحكومية، وقسمتهن إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية (٢٢ طالبة) درست باستخدام استراتيجية تحفيز الفرق، ومجموعة ضابطة (٢٥ طالبة) درست بالطريقة التقليدية. تم التأكيد من تكافؤ المجموعتين وفق متغيرات مثل العمر والتحصيل السابق استُخدمت اختبار تحصيلي مكون من ٢٠ فقرة للتحقق من مدى تأثير الاستراتيجية على التحصيل الدراسي. بعد تحليل البيانات، بلغ معامل الثبات للاختبار ٠٠.٧٨، مما يدل على مستوى جيد من الموثوقية. تشير النتائج إلى وجود فرق إحصائي دال بين أداء الطالبات في المجموعتين، مما يؤكّد فاعلية استراتيجية تحفيز الفرق في تحسين مستوى التحصيل الدراسي مقارنة بالطريقة التقليدية. يوصي البحث باعتماد هذه الاستراتيجية في تدريس المواد الإنسانية الفار (٢٠٢١) فاعلية برنامج قائم على استراتيجية هرم الأفضلية لتنمية المفاهيم الفلسفية المعاصرة لدى طلاب المرحلة الثانوية، الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية العدد ١٣٢ ،ص ٢٣٨-٢٥٣ هدف البحث على فاعلية برنامج قائم على استراتيجية هرم الأفضلية لتنمية المفاهيم الفلسفية المعاصرة لدى طلاب المرحلة الثانوية واعتمد البحث على المنهج الوصفي والمنهج التجريبي لمجموعة واحدة وبلغت العينة (١٥) طالبة من مدرسة البرانية الثانوية المشتركة في محافظة المنوفية وتوصل البحث إلى نتائج منها وجود فروق بين درجة طلبة المجموعة التجريبية في القياس القبلي والبعدي في كل مفهوم من المفاهيم الفلسفية المعاصرة يعزى لاستخدام الاستراتيجية مدبولي (٢٠٢١)"استخدام استراتيجيات محطات التعلم في تدريس الفلسفة لتنمية التحصيل والذكاء الروحي لدى طلاب المرحلة الثانوية ، مجلة جامعة فيوم، المجلد الخامس عشر العدد السادس عشر ، ص، ٩٥٥-٩٣٦. يهدف هذا البحث إلى قياس أثر استخدام استراتيجيات محطات التعلم في تدريس الفلسفة على تنمية التحصيل الدراسي والذكاء الروحي لدى طلاب المرحلة الثانوية. استخدم الباحثون المنهج الوصفي في بناء الإطار النظري للدراسة، إضافة إلى المنهج التجاري لتطبيق الدراسة ميدانياً. كشفت نتائج البحث عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متواسطات درجات الطالب في التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي، وذلك لصالح التطبيق البعدي، مما يدل على فاعلية الاستراتيجيات المستخدمة في تحسين مستوى التحصيل الدراسي. كما أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متواسطات درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الذكاء الروحي، أيضاً لصالح التطبيق البعدي، مما يؤكّد تأثير هذه الاستراتيجيات على تطوير الذكاء الروحي لدى الطلاب. وأخيراً، تم رصد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجات الطلاب في الاختبار التحصيلي ومقاييس الذكاء الروحي، مما يعزز أهمية التكامل بين التحصيل الأكاديمي والتطوير الروحي في العملية التعليمية. خليفة: (٢٠٢٠) فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية المفاهيم والقضايا الجغرافية والتفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية . مجلة كلية التربية المجلد السادس والثلاثون العدد الثاني عشر ص ٣١٤-٢٧٥ سعت الدراسة إلى بناء وحدة تعليمية باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم والقضايا الجغرافية واتبع الباحث المنهج التجاري وشملت عينة البحث عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية واعتمدت الدراسة على اختبار تحصيلي للمفاهيم الجغرافية ومقاييس الاتجاهات نحو القضايا الجغرافية واختبار مهارات التفكير الناقد وأظهرت نتائج الدراسة تفوق تلاميذ المجموعة التجريبية التي درست باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية على المجموعة التي درست باستخدام الأسلوب السائد فنوج: (٢٠١٦). فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي بمدارس ابن خلدون الأهلية باليمن. رسالة علمية غير منشورة. يهدف البحث الحالي إلى دراسة فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي بمدارس ابن خلدون الأهلية

مجلة الفارابي للعلوم الإنسانية المجلد (٨) العدد (٦) كانون الأول لعام ٢٠٢٥

بالرياض. لتحقيق هذا الهدف، اعتمد الباحث على المنهج الوصفي والمنهج شبه التجاري، وبلغت العينة على عينة مكونة من (٨٠) تلميذًا، موزعين عشوائياً إلى مجموعتين: تجريبية (٤٠ تلميذًا) وضابطة (٤٠ تلميذًا). تم إعداد اختبار تحصيلي قبلي وبعدي، بعد التحقق من صدقه وثباته. لمعالجة البيانات إحصائياً، أظهرت النتائج فروقاً ذات دلالة إحصائية بين أداء المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدى للاختبار التحصيلي، كما بينت فروقاً ذات دلالة إحصائية بين التطبيقين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية، مما يدل على فعالية استراتيجية الألعاب التعليمية في تعزيز استيعاب المفاهيم الرياضية لدى التلاميذ. 2024: T: Komariyah, () تطبيق استراتيجية التعلم القائم على الألعاب عبر الإنترنت في اكتساب المفردات لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة نيجري، رسالة دكتوراه تهدف هذه الدراسة إلى تحليل تطبيق استراتيجية التعلم القائم على الألعاب عبر الإنترنت في اكتساب المفردات وكذلك تحديد نقاط القوة والضعف في استراتيجية التعلم القائم على الألعاب عبر الإنترنت في اكتساب المفردات لدى طلاب الصف الثامن في مدرسة نيجري ١ كاليماناه بوربالينجا. استخدم هذا البحث بحثاً نوعياً حيث أصبحت الملاحظة والمقابلة والتوثيق أيضاً أسلوباً لجمع البيانات. أظهرت النتائج أن هناك ثالث خطوات قام بها المعلم في تطبيق استراتيجية التعلم القائم على الألعاب عبر الإنترنت: تحديد نتائج التعلم و اختيار اللعبة المناسبة وإجراء التقييم. في غضون ذلك، وجدت أربع نقاط قوة في تطبيق استراتيجية التعلم القائمة على الألعاب عبر الإنترنت في اكتساب المفردات: فهي تحسن اهتمام الطلاب بالمادة الدراسية، ويمكنهم تعلم الموضوع من خلال التجربة والخطأ في بيئة خالية من المخاطر، ويتعلمون معًا ويكسبون مهارات عامة، والأخرية هي حصول الطلاب على تجربة تعلمية لا تنسى. بالإضافة إلى ذلك، وجدت نقطتا ضعف: مشكلة فنية ناجمة عن اتصال الإنترنت (في هذه الحالة إشارة غير مستقرة)، ونقص الكفاءة التكنولوجية لدى الطلاب، مثل حدوث خطأ في الضغط على زر أجهزتهم.

التعليق على الدراسات السابقة :

١. معظم الدراسات تناولت أهمية المنهج القائم على اللعب في التعليم
٢. اتفقت معظم الدراسات على تناول أهمية مواكبة التغيير واستخدام استراتيجيات التدريس الحديثة في تدريس الفلسفة
٣. اعتمد معظم الدراسات على المنهج التجاري وهو ما اعتمدت عليه الدراسة الحالية
٤. تختلف البحث عن الدراسات السابقة في تناولها فاعلية استراتيجية GBL في التحصيل وتنمية الفهم لعمليات عند طلابات الصف الخامس الأدبي في مادة الفلسفة
٥. تم الاستناد من الدراسات السابقة في الطريقة والمنهج وطريقة اختيار العينات ومحاور وطريقة اعداد الاختبار التحصيلي وتحليل النتائج

الفصل الثالث: منهجية البحث وإجراءاته

أولاً منهج البحث :

يقوم البحث التجاري على التجربة التي تهتم بالكشف العلاقة التي تربط بين المتغيرات ، إذ أنه المنهج التجاري يتم ضبط الظواهر المدروسة والعوامل التي تؤثر فيها والعمل على تحديد مشكلة البحث وأسبابها كل والمؤثرات فيها ، ثم البحث عن حلول المشكلة وأسبابها من خلال اجراء تجربة للتوصيل للحل (داود و أنور ، ١٩٩٠ : ٢٤٧) اتبعت الباحثة المنهج التجاري الخاص بمجموعتين التجريبية والضابطة ذات الاختبار القبلي والبعدي والمجموعة الضابطة تم تدريسيها مادة الفلسفة باستخدام الطرائق الاعتيادية والمجموعة الضابطة خضعت لتدريس الفلسفة باستخدام GBL كما في الجدول التالي:

(١) تصميم العينة

المجموعة	العدد	المتغير المستقل	الاختبار
التجريبية	٤٠	استراتيجية GBL	اختبار فهم مفاهيم فلسفية
الضابطة	٤٠	الطريقة التقليدية	اختبار تحصيلي

ثانياً مجتمع وعينة البحث :

تكون مجتمع البحث من طلبة الخامس الأدبي وتم اختيار مجموعتين من ٦٠ طالبة المرحلة الثالثة في مجموعتين ضابطة وتجريبية (٣٠ لكل مجموعة) شملت المجموعة التي خضعت للتجربة وهي مجموعة الطلبة الذين تعلموا موضوعات الفلسفة باستراتيجية GBL والمجموعة التي ضمت الذين تعلموا بالطريقة التقليدية خلال فصل دراسي كامل والمجموعتين بنفس المستوى العمري وبين نفس مستوى الذكاء إذ كافأت الباحثة بين المجموعتين حسب اختبار رافن وهو من الاختبارات المقننة للبيئة العراقية للذكاء وأظهرت النتائج تكافؤ المجموعتين بدرجة الذكاء

(٢) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة "ت" للمجموعتين الضابطة والتجريبية في درجات الذكاء

مجلة الفارابي للعلوم الإنسانية المجلد (٨) العدد (٦) كانون الأول لعام ٢٠٢٥

الدلالة	قيمة "ت"	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	
غير دالة	٠.٣٧	٦.٣٦	٣٨.٦	المجموعة الضابطة
غير دالة		٤.٢٣	٣٨.٢	المجموعة التجريبية

تبين نتائج الجدول (٢) عدم وجود فروق ذو دلالة احصائية عند مستوى (٠٠٥) في اختبار الذكاء مما يدل على تكافؤ المجموعتين في متغير الذكاء

أداة البحث: بعد الاطلاع على الأدب النظري وعدد من الدراسات التي تناول موضوع البحث قامت الباحثة بتجهيز عدد من المواضيع الفلسفية في مقر مبادئ الفلسفة وعلم النفس للصف الخامس الإعدادي التي سيتم تدريسها أثناء فترة التجربة واعداد الخطط التدريسية لها أعدت الباحثة اختبارين موضوعين الأول من فقرة والثاني اختبار المفاهيم الفلسفية من ١٢ فقرة كما ووضع درجتان لكل إجابة صحيحة وبالتالي تراوحت درجات الاختبار الأول ما بين (٤٠-٠) ودرجة الاختبار الثاني بين (٢٤-٠) وطبق الاختبار على عينة من (٢٥) طالبة من خارج عينة الدراسة وتم استبعاد الطبة الراسبين من التحليل الذين حصلوا على درجة أقل من ٢٠٪ في الاختبار :

تحليل فقرات الاختبار:

أ- صعوبة فقرات الاختبار: إن معامل الصعوبة يعبر عن نسبة الأفراد الذين يقدمون إجابات صحيحة وتحدد صعوبة الاختبار بتحديد أداء الطلبة ومستواهم في الموضوع الذي يقيسه ومدى تحقق الهدف المنشود (الجلبي، ٢٠٢٤: ٧٣)

تم حساب معامل الصعوبة لكل فقرة من فقرات الاختبار والجدول يوضح معاملات الصعوبة لفقرات الاختبار:

الجدول (٣) معاملات الصعوبة لفقرات اختبار التحصيلي

السؤال	معامل الصعوبة								
١	٠.٤٥	٦	٠.٥٠	١١	٠.٥٠	١٦	٠.٥٠	١٦	٠.٥٠
٢	٠.٣٠	٧	٠.٦٠	١٢	٠.٣٠	١٧	٠.٣٠	١٧	٠.٣٠
٣	٠.٤٠	٨	٠.٣٠	١٣	٠.٣٠	١٨	٠.٥٠	١٨	٠.٣٥
٤	٠.٤٠	٩	٠.٤٥	١٤	٠.٤٥	١٩	٠.٥٥	١٩	٠.٤٠
٥	٠.٤٠	١٠	٠.٣٠	١٥	٠.٣٥	٢٠	٠.٣٥	٢٠	٠.٤٥

يظهر الجدول (٣) معاملات الصعوبة لاختبار التحصيلي لمادة الفلسفة وهو معامل صعوبة جيد وقد تراوحت المعاملات (٠.٣٠-٠.٥٠) ويترواح معامل الصعوبة الذي يدل على أن الاختبار جيد وصالح للتطبيق بين (٠.٢٠-٠.٨٠)

ب- تحديد الزمن المناسب للاختبار

تم حساب الزمن المناسب للاختبار من خلال قسمة مجموع زمن الاجابة لسؤال للطلاب على العدد الكلي ومن ثم كان متوسط زمن الاجابة عن فقرات الاختبار ٤٥ دقيقة

ت- القوة التمييزية للفقرات: تم حساب القوة التمييزية لفقرات الاختبار: تم حساب القوة التمييزية لكل فقرة من فقرات الاختبار وتراوحت بين (٠.٢٥-٠.٤٥) وتقبل الفقرة اذا كان درجة تميزها أكبر من (٠.٢٠) والجدول (٤) يوضح معامل تميز اختبار تحصيل الفلسفة

السؤال	معامل التمييز								
١	٠.٢٥	٦	٠.٣٠	١١	٠.٣٠	١٦	٠.٣٥	١٦	٠.٢٥
٢	٠.٣٥	٧	٠.٣٠	١٢	٠.٣٠	١٧	٠.٣١	١٧	٠.٣٠
٣	٠.٣٥	٨	٠.٤٥	١٣	٠.٤٥	١٨	٠.٣٥	١٨	٠.٤٤
٤	٠.٣٣	٩	٠.٢٧	١٤	٠.٢٧	١٩	٠.٣٣	١٩	٠.٤٠
٥	٠.٣٥	١٠	٠.٣٠	١٥	٠.٣٥	٢٠	٠.٣٢	٢٠	٠.٣٠

مجلة الفارابي للعلوم الإنسانية المجلد (٨) العدد (٦) كانون الأول لعام ٢٠٢٥

ث- فعالية البدائل الخاطئة: رتبت الباحثة اجابات الطلبة عن فقرات الاختبار من متعدد على مجموعتين العليا والدنيا وتم حساب فعالية البدائل المتاحة وتم حساب فعالية البديل من خلال طرح عدد الإجابات الخاطئة في المجموعة الدنيا من عدد الإجابات الخاطئة في المجموعة العليا وقسمتها على عدد أفراد العينة وجد أنه قد جذب طلبة المجموعة الدنيا أكثر من طلبة المجموعة العليا وتم ابقاء البدائل على ما هي عليه الصدق والثبات: للتأكد من الصدق والثبات طبقت الباحثة الاختبار على عينة ثبات من ٢٥ طالبة من خارج عينة الدراسة الصدق الظاهري: عرض الاختبار على عدد من أعضاء هيئة التدريس ذوي الخبرة للتأكد من صياغته اللغوية ومدى وضوح العبارات وعدم غموضها ومدى سلامتها ومدى صياغتها وتم التقيد بـ ملاحظات السادة المحكمين صدق الاتساق: تم استعمال معامل الارتباط بيرسون (Person) لقياس العلاقة بين درجة كل سؤال مع الدرجة الكلية للاختبار كما هو في الجدول (٥):

الكلية للاختبار كما هو في الجدول (٥): الجدول (٥) معاملات الارتباط بيرسون بين فقرات الاختبار والدرجة الكلية:

معامل الارتباط	السؤال						
** .٠٦٢٢	١٦	* .٩٢٢	١١	** .٠٦٣١	٦	.٠٦٢٤	١
* .٦٥١	١٧	* .٦٤٩	١٢	*** .٥٨٤	٧	.٠٦٧٥	٢
* .٦٥٢	١٨	* .٦٣٢	١٣	* .٦٨١	٨	.٠٦٢٢	٣
* .٦٢٥	١٩	* .٦٤٦	١٤	* .٦٨٧	٩	.٠٥٧٨	٤
* .٦٦٨	٢٠	* .٦٥٨	١٥	* .٥٩٩	١٠	.٠٦٠٣	٥

** دال عند (٠٠٠٥) * دال عند (٠٠٠٥) يتبع من الجدول (٥) ان قيمة معاملات الارتباط للاختبار دالة احصائيةً مما يدل على صدق الأداة
ج- ثبات الاختبار: تم حساب معلم الثبات باستعمال ألفا كرونباخ وبلغت قيمة معامل الثبات ٠.٧٦٥ وهي معامل ثبات مرتفع مما يشير إلى ثبات الاختبار

تحليل فقرات الاختبار:

ح- صعوبة فقرات الاختبار: تم حساب معامل الصعوبة لكل فقرة من فقرات الاختبار والجدول يوضح معاملات الصعوبة لفقرات الاختبار: يظهر الجدول (٦) معاملات الصعوبة لاختبار التحصيلي لمادة الفلسفة وهو معامل صعوبة جيد وقد تراوحت المعاملات (٠.٦٦-٠.٢٥) ويتراوح معامل الصعوبة الذي يدل على أن الاختبار جيد وصالح للتطبيق بين (٠.٨٠-٠.٢٠) الجدول (٦) معاملات الصعوبة لفقرات اختبار المفاهيم الفلسفية

معامل الصعوبة	السؤال	معامل الصعوبة	السؤال	معامل الصعوبة	السؤال
٠.٣٠	١١	٠.٣٠	٦	٠.٣٠	١
٠.٤٠	١٢	٠.٣٠	٧	٠.٣٥	٢
		٠.٣٥	٨	٠.٤٥	٣
		٠.٣٠	٩	٠.٣٠	٤
		٠.٣٥	١٠	٠.٤٠	٥

خ- تحديد الزمن المناسب للاختبار

مجلة الفارابي للعلوم الإنسانية المجلد (٨) العدد (٦) كانون الأول لعام ٢٠٢٥

تم حساب الزمن المناسب للاختبار من خلال قسمة مجموع زمن الاجابة لسؤال للطلاب على العدد الكلي ومن ثم كان متوسط زمن الاجابة عن فقرات الاختبار ٣٠ دقيقة

- القوة التمييزية لفقرات الاختبار: تم حساب القوة التمييزية لكل فقرة من فقرات الاختبار وتراوحت بين (٠٠٢٥ - ٠٠٤٥) وتقبل الفقرة اذا كان درجة تميزها أكبر من (٠٠٢٠) والجدول (٧) يوضح معامل تميز اختبار تحصيل الفلسفة

السؤال	معامل التمييز	السؤال	معامل التمييز	السؤال	معامل التمييز
١	٠٠٢٠	٦	٠٠٣٥	١١	٠٠٣٠
٢	٠٠٣٥	٧	٠٠٣٠	١٢	٠٠٣٥
٣	٠٠٣٠	٨	٠٠٤٠		
٤	٠٠٣٠	٩	٠٠٣٠		
٥	٠٠٣٥	١٠	٠٠٣٠		

- **فعالية البذائل الخاطئة:** رتبت الباحثة اجابات الطلبة عن فقرات الاختبار من متعدد على مجموعتين العليا والدنيا وتم حساب فعالية البذائل المتاحة وتم حساب فعالية البديل من خلال طرح عدد الإجابات الخاطئة في المجموعة الدنيا من عدد الإجابات الخاطئة في المجموعة العليا وقسمتها على عدد أفراد العينة وجد أنه قد جذبت طلبة المجموعة الدنيا أكثر من طلبة المجموعة العليا وتم ابقاء البذائل على ما هي عليه الصدق والثبات: للتأكد من الصدق والثبات طبقت الباحثة الاختبار على عينة استطلاعية من ٢٥ طالبة من خارج عينة الدراسة الصدق الظاهري: عرض الاختبار على عدد من أعضاء هيئة التدريس ذوي الخبرة للتأكد من صياغته اللغوية ومدى وضوح العبارات وعدم غموضها ومدى سلامتها صياغتها وتم التقى بملاحظات السادة المحكمين صدق الاتساق: تم استعمال معامل الارتباط بيرسون (Person) لقياس العلاقة بين درجة كل سؤال مع الدرجة الكلية للاختبار كما هو في الجدول (٨):
الجدول (٨) معاملات الارتباط بيرسون بين فقرات الاختبار والدرجة الكلية:

السؤال	معامل الارتباط	السؤال	معامل الارتباط	السؤال	معامل الارتباط
١	* ٠٠٦٢٤	٦	** ٠٠٦٠٩	١١	** ٠٠٦٥٢
٢	* ٠٠٦١٥	٧	* ٠٠٦٩٤	١٢	* ٠٠٦٨٩
٣	* ٠٠٦٢٢	٨	* ٠٠٦٣٣		
٤	* ٠٠٥١٨	٩	* ٠٠٦٢٧		
٥	* ٠٠٦٠٣	١٠	* ٠٠٥٢٩		

* دال عند (٠٠٠٥) * دال عند (٠٠٠١)

يتبيّن من الجدول (٨) ان قيمة معاملات الارتباط للاختبار دالة احصائيةً مما يدل على صدق الأداة

- ثبات الاختبار: تم حساب معل الثبات باستعمال ألفا كرونباخ وبلغت قيمة معامل الثبات (٠٠٧١٥) وهي معامل ثبات مرتفع مما يشير إلى ثبات الاختبار

- **تطبيق الاختبار:** تم تطبيق الاختبارين النهائيين بعد تحديد موعد الاختبار واعلام الطالبات بالموعد قبل أسبوع من موعده.

الفصل الرابع: النتائج الإحصائية

لاختبار الفرضية الأولى: توجد فروق ذات دلالة احصائية عند (٠٠٠٥) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية في اختبار التحصيل الدراسي لمادة الفلسفة ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في التطبيق البعدى للاستراتيجية

لاختبار الفرضية تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية درجات طلبة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار التحصيل بعد تطبيق التدريس باستراتيجية GBL ثم حساب قيمة T لعينتين مستقلتين لمعرفة دلالة الفروق في درجات الطالبات والجدول الآتي يوضح ذلك: الجدول (٩) المتوسطات والانحرافات المعيارية والقيمة الثانية لدرجات الطالبات المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدى

المجموعة	العينة	عدد أفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	df	قيمة "t"	الدلالة

مجلة الفارابي للعلوم الإنسانية المجلد (٨) العدد (٦) كانون الأول لعام ٢٠٢٥

الضابطة	٣٠	٢٣.٥٧	١.٦١٢	٥٨	١٦.٣٣	دالة
التجريبية	٣٠	٣٣٠.٣	٢.٧٣٥			

يتضح من الجدول (٩) أن المتوسط الحسابي لدرجات طلبة المجموعة التجريبية في اختبار التحصيل في مادة الفلسفة بلغ (٣٣.٣) (وبانحراف معياري (٢.٧٣٥) في حين بلغ المتوسط الحسابي لدرجات المجموعة الضابطة في اختبار التحصيل (٢٣.٥٧) بانحراف معياري (١.٦١٢) وهذا يدل على وجود فروق بين متوسط درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في الاختبار وهذه الفروق لصالح المجموعة التجريبية التي درست موضوعات الفلسفة باستعمال GBL مقارنة مع المجموعة الضابطة التي درست موضوع الفلسفة بالطريقة التقليدية ولمعرفة دلالة الفروق بين المجموعتين تم اجراء اختبار T-TEST لعينتين مستقلتين وكانت نتيجة الاختبار ولمعرفة وكانت قيمة الاختبار قد بلغت قيمة T (١٦.٣٣) بمستوى معنوية دالة مما يدل أن هذه الفروق معنوية وهي دالة مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية التي تم تدريسها باستعمال استراتيجية GBL لاختبار الفرضية الثانية: توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند(٠٠٠٥) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية في اختبار الفهم الفلسفى ومتعدد درجات طلبة المجموعة الضابطة في التطبيق البعدى لاختبار الفرضية تم حساب المتوازنات الحسابية والانحرافات المعيارية درجات طلبة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار الفهم الفلسفى بعد تطبيق التدريس باستعمال استراتيجية GBT ثم حساب قيمة T لعينتين مستقلتين لمعرفة دلالة الفروق في درجات الطالبات والجدول الآتى يوضح ذلك: الجدول (١٠) المتوازنات والانحرافات المعيارية والقيمة الثانية لدرجات الطالبات المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدى

المجموعة	العينة	عدد أفراد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	df	قيمة "ت"	الدالة
الضابطة	٣٠	١٣.٦٣	٢.٦٨٤	٥٨	١٠.٤٢٦	دالة	
التجريبية	٣٠	١٩.٤	١.٤				

يتضح من الجدول (١٠) أن المتوسط الحسابي لدرجات طلبة المجموعة التجريبية في اختبار الفهم المفاهيم الفلسفية بلغ (١٩.٤) (وبانحراف معياري (١.٤) في حين بلغ المتوسط الحسابي لدرجات المجموعة الضابطة في اختبار الفهم (١٣.٦٣) بانحراف معياري (٢.٦٨٤) وهذا يدل على وجود فروق بين متوسط درجات المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية في الاختبار وهذه الفروق لصالح المجموعة التجريبية التي درست المواضيع الفلسفية باستعمال الاستراتيجية GBL مقارنة مع المجموعة الضابطة التي درست المواضيع الفلسفية بالطريقة التقليدية ولمعرفة دلالة الفروق بين المجموعتين تم اجراء اختبار T-TEST لعينتين مستقلتين وكانت نتيجة الاختبار ولمعرفة وكانت قيمة الاختبار قد بلغت قيمة T (١٠.٤٢٦) بمستوى معنوية دالة مما يدل أن هذه الفروق معنوية وهي دالة مما يدل على وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة لصالح المجموعة التجريبية التي تم تدريسها باستعمال استراتيجية GBT ولمعرفة أثر استعمال هذه الاستراتيجية في زيادة التحصيل والفهم عملية التعلم الفلسفية لمجموعة التجريبية في حساب معامل ايتا كما في الجدول (١١):

معامل ايتا	مربع ايتا	
٠.٩٠٦	٠.٨٢١	الاختبار التصحيلي
٠.٨٠٨	٠.٦٥٢	اختبار فهم عملية التعلم

يتبيّن من الجدول (١١) أن قيمة معامل ايتا للاختبارين أكبر من (٠.١٤) مما يدل على أثر استعمال استراتيجية GBL في التحصيل وتنمية الفهم لعمليات عند طالبات الصف الخامس الأدبي في مادة الفلسفة لدى طلبة المجموعة التجريبية وبلغ مربع ايتا (٠.٩٠٦) وهذا يدل أن ٦٦٪ من تحسن المجموعة التجريبية في اختبار التحصيل في مادة الفلسفة يعود لاستعمال الاستراتيجية المقترنة وبلغ معامل ايتا ف اختبار فهم عمليات التعلم (٠.٨٠٨) ومربع معامل ايتا بلغ (٠.٦٥٢) وهذا يدل أن ٦٥٪ من تحسن المجموعة التجريبية في اختبار الفهم لعمليات التعلم يعود لاستعمال الاستراتيجية المقترنة مما يدل على فاعلية استراتيجية GBL في زيادة التحصيل والفهم لعمليات التعلم في مادة الفلسفة وهذا ينطبق مع نتائج دراسة فتوح: (٢٠١٦) التي أكدت فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي ونتائج الزاهلي. (٢٠٢٤) التي أكدت فاعلية استراتيجية تحفيز الفرق في تحصيل طالبات الصف الخامس الأدبي بمادة مبادئ الفلسفة وعلم النفس ونتائج دراسة خليفه: (٢٠٢٠) التي أثبتت فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية المفاهيم والقضايا

مجلة الفارابي للعلوم الإنسانية المجلد (٨) العدد (٦) كانون الأول لعام ٢٠٢٥

الجغرافية والتفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية ونتائج دراسة Komariyah, T: 2024، التي عمدت إلى تطبيق استراتيجية التعلم القائم على الألعاب عبر الإنترن트 في اكتساب المفردات لدى طلاب الصف الثامن .
الاستنتاجات :

أظهرت نتائج تحليل الفرضية الأولى تفوق طلبة المجموعة الضابطة في اختبار التحصيل الدراسي في مادة الفلسفة التفاعل النشط والتجربة العملية: التعلم القائم على الألعاب يجعل الطلاب مشاركين نشطين في عملية التعلم بدلاً من كونهم مجرد متابعين سلبيين، مما يعزز فهمهم للعمليات التعليمية. الألعاب توفر بيئة آمنة للطلاب لتجربة المفاهيم واختبار الاستراتيجيات المختلفة، مما يساعدهم على استيعاب كيفية عمل عمليات التعلم بشكل عملي كما أن طبيعة الألعاب تحفز الطلبة على التنافس والتقدم في المستويات، مما يزيد من تركيزهم وانخراطهم في التعلم في التعلم القائم على الألعاب لقد ثبت أن التعلم القائم على الألعاب، باعتباره نهجاً مبتكرًا، يعزز دافعية الطلاب ومشاركتهم العاطفية واستمتاعهم بعملية التعلم أظهرت نتائج تحليل الفرضية الثانية تفوق طالبات المجموعة التجريبية على المجموعة الضابطة في اختبار الفهم عند دمج الألعاب الجماعية في التعلم، يتبادل الطلاب المعرفة والخبرات، مما يعزز فهمهم لعمليات التعلم من خلال مناقشاتهم وتفاعلهم مع أقرانهم : الألعاب تجعل عملية التعلم أكثر تشويقاً وتفاعلية، مما يزيد من دافعية الطلبة ويفوزهم على المشاركة النشطة في الدروس إذا يصبح من الأسهل على الطلبة استيعاب المفاهيم الفلسفية المعقدة مقارنة بالطرق التقليدية. كما ساعد استخدام الألعاب تشجع التعاون والعمل الجماعي، مما يسمح للطلبة بمناقشة الأفكار وتبادل المعرفة بطرق تساعد في ترسیخ الفهم. واجهت الطالبات تحديات تتعلق بالمشكلات التقنية، مثل اتصالات الإنترنرت غير الموثوقة، وصعوبة قراءة الأسئلة والأجوبة على الشاشة المعروضة، وعدم القدرة على تغيير الإجابات بعد التسلیم، وضغط الوقت للإجابة على الأسئلة، وعدم كفاية الوقت للرد، والخوف من الخسارة، وصعوبات اللحاق بالركب إذا تم إعطاء إجابة غير صحيحة

النهجيات :

- إدماج استراتيجية GBL في مناهج الفلسفة لتحفيز الطلاب على التفاعل مع المفاهيم الفلسفية بطرق أكثر إبداعاً.
- تدريب المعلمين على استخدام الألعاب التعليمية كأداة تدريسية، لضمان تطبيقها بطريقة فعالة.
- تشجيع التعاون بين الطلاب من خلال الألعاب الجماعية التي تعزز الحوار والنقاش الفلسفي.
- تطوير مناهج تفاعلية تدمج الألعاب والمحاكاة الواقعية لمساعدة الطلاب على استيعاب المفاهيم الفلسفية بطريقة أكثر تطبيقية.
- إجراء دراسات مستقبلية لقياس تأثير استراتيجية GBL على التفكير الناقد لدى الطلاب، وليس فقط على التحصيل الدراسي.

المقتضيات :

- فاعلية استخدام الألعاب الفلسفية الرقمية في تعزيز مهارات التحليل والتأمل لدى الطلاب
- دور المحاكاة الفلسفية في تحسين القدرة على اتخاذ القرارات الأخلاقية لدى الطلاب
- مقارنة بين التعليم التقليدي والتعليم القائم على الألعاب في تدريس الفلسفة
- تطوير نموذج تدريسي قائم على الألعاب لتحفيز التفكير الفلسفي لدى الطلاب

قائمة المصادر والمراجع :

أولاً المراجع العربية

- البراني، فاطمة محمد (٢٠١٩) الابستمولوجيا نظريات في تتميم الفهم والمعتقدات المعرفية، دار غيداء للنشر والتوزيع
تبارك فليح علي حود، صالح نهير الزاهلي. (٢٠٢٤). فاعلية استراتيجية تحفيز الفرق في تحصيل طالبات الصف الخامس الأدبي بمادة مبادئ الفلسفة وعلم النفس جامعة واسط. مجلة العلوم الأساسية، العدد الثالث والعشرون، ص (١٥٥-١٧٤)..
الجلبي، سوسن (٢٠٢٤) أساسيات بناء الاختبارات والمقياسات النفسية والتربوية، دار رسلان ، دمشق
خليفة عبد الرحمن محمد : (٢٠٢٠) فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية لتتميم المفاهيم والقضايا الجغرافية والتفكير الناقد لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية .مجلة كلية التربية المجلد السادس والثلاثون العدد الثاني عشر ص ٢٧٥-٣١٤ ..
ال Zahli. (٢٠٢٤). فاعلية استراتيجية تحفيز الفرق في تحصيل طالبات الصف الخامس الأدبي بمادة مبادئ الفلسفة وعلم النفس جامعة واسط . مجلة العلوم الأساسية، العدد الثالث والعشرون، ص (١٥٥-١٧٤).

مجلة الفارابي للعلوم الإنسانية المجلد (٨) العدد (٦) كانون الأول لعام ٢٠٢٥

سعاد محمد فتحي محمود. (٢٠٠٤). "دراسة الفلسفة: رؤية في عزوف الطلاب عن تدريس الفلسفة ومستقبل تدريسها في المرحلة الثانوية". المجلة التربوية للدراسات الاجتماعية، الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية، العدد ٢.

سيد، إيمان مصطفى؛ (٢٠١٧). "منهج الفلسفة في ضوء التعديلية الثقافية لتنمية قيم التسامح لدى طلاب المرحلة الثانوية - تصور مقترن". مجلة التربية (الأزهر)،

صورية، عمران (٢٠١٨) المشروع التطبيقي لفلسفة جديدة (جيل دولوز أنموذجاً)، سلسلة الأنوار، المجلد ٨، العدد ١ ص ١٨-٢٧

عبد الحميد، هناء حمدي محمد (٢٠٢٢) فاعالية استراتيجية المحاكمة العقلية لتدريس الفلسفة في تنمية المفاهيم الفلسفية لدى طلاب المرحلة الثانوية مجلة كلية التربية، جامعة طنطا، المجلد ٦ (٢٠١٩)، العدد الثاني، الجزء الأول ص ١٩٦-٢٢٥

الفاخرى، سالم عبد الله (٢٠١٨) التحصيل الدراسي، مركز الكتاب الأكاديمي

الفار، تغريد سامي (٢٠٢١) فاعالية برنامج قائم على استراتيجية المفاهيم الفلسفية المعاصرة لدى طلاب المرحلة الثانوية، الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية العدد ١٣٢، ص ٢٣٨-٢٥٣

فتح، رضا يوسف محي الدين. (٢٠١٦). فاعالية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي بمدارس ابن خلدون الأهلية بالرياض. رسالة علمية غير منشورة، جامعة مجلة جامعة المدينة العالمية

القميزي حمد (٢٠١٢) تقنيات التعليم ومهارات الاتصال، دار روابط للنشر وتقنية المعلومات . دار الشقرى

قتال زهير ، (٢٠١٨) المفهوم الفلسفي عند جيل دولوز ،،المركز العربي للأبحاث ودراسة السياسات

مجموعة مؤلفين (٢٠١٧) مدخل إلى ماهية الفلسفة الإسلامية ،ترجمة ميثاق العسر ،مركز الحضارة لتنمية الفكر الإسلامي ،بيروت

محمد ابراهيم حقي علي (٢٠٢٣) التعليم القائم على الألعاب ،الناشر المؤلف

المقرن، هيا محمد ابراهيم (٢٠٢٢) فاعالية تدريس الفلسفة في تنمية مهارات التفكير الناقد بالتعليم الجامعي، مجلة متون،جامعة سعيدة ،ص ١٢٨-١٢٥

١٤٧

ثانياً: المراجع الأدبية:

- Ferber, R. (2015). Key Concepts in Philosophy: An Introduction (L. Löb, Trans.). Academia Verlag. (Original work published 2008)
- Balaskas, S., Zotos, C., Koutroumani, M., & Rigou, M. (2023). Effectiveness of GBL in the Engagement, Motivation, and Satisfaction of 6th Grade Pupils: A Kahoot! Approach. Education Sciences, 13 (12)
- Komariyah, T. (2024). The implementation of online game-based learning (GBL) strategy in vocabulary acquisition at the 8th grade students of SMP Negeri 1 Kalimanah Purbalingga. [Undergraduate thesis, State Islamic University Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto].
- Zega, Y., & Tangkin, W, P. (2023). Implementation of Learning-Based Game Method to Improve Elementary Students' Learning Activeness. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 12 (2), 473-487.

الملحق (١) اختبار التحصيل ملاحظة: الاختبار لغاية البحث العلمي فقط

اختر الاجابة الصحيحة

١. من هو الفيلسوف الذي قال: "أنا أفكر إذن أنا موجود؟" أ) سocrates ب) ديكارت ج) أفلاطون

٢. الفلسفة تُعرف بأنها: أ) دراسة الطبيعة فقط ب) البحث عن الحقيقة ج) دراسة النفس البشرية

٣. أي من المدارس الفلسفية تعتمد على "التجربة الحسية" كمصدر رئيسي للمعرفة؟ أ) المثالية ب) العقلانية ج) التجريبية

٤. ما العلاقة بين الفلسفة والعلم؟ أ) الفلسفة تعتمد فقط على النظريات دون الأدلة ب) العلم يفسر الظواهر بينما الفلسفة تبحث في المعاني

ج) الفلسفة أقدم من العلم وبالتالي هي الأكثر دقة

٥. كيف يفسر أفلاطون مفهوم الحقيقة؟ أ) الحقيقة تعتمد على المنطق الرياضي ب) الحقيقة تتكون من عالم المثل ج) الحقيقة تعتمد على التجربة

٦. الفلسفة تساعد على: أ) حفظ المعلومات فقط ب) تربية التفكير النقدي ج) اتباع القواعد بشكل أعمى

٧. أي من الفلاسفة كان مؤسس المدرسة الرواقية؟ أ) زينون ب) أرسطو ج) سocrates

٨. الفلسفة العملية تهتم بـ: أ) تطبيق المفاهيم الفلسفية في الحياة ب) دراسة المفاهيم المجردة دون تطبيقها ج) البحث عن الأمور النظرية

مجلة الفارابي للعلوم الإنسانية المجلد (٨) العدد (٦) كانون الأول لعام ٢٠٢٥

٩. الفيلسوف الذي ركز على فكرة "التشكيك المنهجي" هو: أ) كانت ب) أفلاطون ج) ديكارت ✓
١٠. كيف يمكن تطبيق نظرية المعرفة في الحياة اليومية؟ أ) من خلال تحليل المعلومات واتخاذ قرارات منطقية ✓ ب) عبر اتباع العادات التقليدية فقط ج) بالاعتماد على المشاعر وليس العقل
١١. من خصائص التفكير العلمي (أ) التكريم ✓ ب) الشك ج) الاستقلال
١٢. تعتقد المعتزلة بالأصول الخمسة ليس منها أ) التصوف ✓ ب) العدل ج) الوعد والوعيد
١٣. يلقب بفيلسوف العرب أ) سocrates ب) الكندي. ✓ ج) الفارابي
٤. تعتمد المعرفة عند الكندي على طريقتين الأحساس أولها والثانية : أ) المعقول ✓ ب) الشك ج) التجربة
١٥. ولد ابن باجة في أ) سرقسطة ✓ ب) تركيا ج) خراسان
١٦. صاحب نظرية المثل أ) أرسطو ب) الفارابي ج) أفلاطون ✓
١٧. الفلسفة التي تهتم بالمادة : أ) الديالكتيك ✓ ب) الماركسية ج) الجشطلت
١٨. ما المبدأ الأساسي الذي يؤمن به المعتزلة في فهم العقيدة الإسلامية؟ أ) الحرية المطلقة ب) إنكار العقل في تفسير النصوص
١٩. أي الفلسفه يُعتبر من أبرز ممثلي الفلسفه الوجودية؟ أ) كارل ماركس ب) جان بول سارتر ✓ ج) ابن رشد
٢٠. وفقاً للفكر الماركسي، العنصر يُعد القوة المحركة للتاريخ البشري؟ أ) الصراع الطبقي ✓ ب) القوة العسكرية ج) الإرادة الفردية
ملحق (١)

ملاحظة : هذا الاختبار لغاية البحث العلمي فقط

اختبار الفهم الفلسفى لمفاهيم

١. ما المفهوم الرئيسي الذي تعتمد عليه مدرسة الجشطلت في علم النفس؟
أ) تحليل الأجزاء بشكل منفصل ب) إدراك الكل قبل الأجزاء ✓ ج) دراسة الذكاء
٢. أي من الخيارات التالية يُعد عنصراً أساسياً في التفكير العلمي؟
أ) الاعتماد على الحدس فقط ب) استخدام المنهج التجاري ✓ ج) تجاهل الأدلة والبراهين
٣. وفقاً لفلسفه الوجودية، أي مفهوم يُعتبر جوهرياً في فهم طبيعة الإنسان؟
أ) حرية الإرادة وتحمل المسؤولية ✓ ب) الاحتمالية المطلقة ج) الاعتماد على التقاليد في تحديد الوجود
٤. ما الفكرة الأساسية التي ترتكز عليها الفلسفه المثالية؟
أ) الأولوية للمادة في تفسير الواقع ب) العقل والأفكار أساس الوجود ✓ ج) اعتبار التجربة الحسية المصدر الوحيد للمعرفة
٥. وفقاً للفكر البرجماتي، كيف يتم تقييم الأفكار والمعتقدات؟
أ) بناءً على مدى فائدتها العملية ✓ ب) بالاعتماد على القيم المطلقة ج) من خلال النظريات المجردة دون تطبيق عملي
٦. المفهوم الذي يشير إلى تطوير القدرة على التفكير العميق في القضايا الفلسفية والتربوية؟ أ) التأمل الفلسفى ✓ ب) الفلسفه المثالية ج) الفلسفه الواقعية
٧. يشير إلى فهم أسس التفكير المنطقي والاستدلال الفلسفى: أ) المنطق الفلسفى ✓ ب) الفلسفه المثالية ج) الفلسفه الواقعية
- ٨.. أي من الفلسفه التاليين يُعتبر رائداً في نظرية المعرفة (الإستيمولوجيا)؟ أ) جون ديوي ب) ديكارت ✓ ب) فيغوتسي
٩. الديالكتيك تعني : أ) الحوار الفلسفى ب) الجدلية ✓ ج) التأمل الذاتي
١١. يُعد كانت رائداً في مجال : أ) النقدية ✓ ب) النفعية ج) الوجودية
- البراغماتية تؤكد على : أ) حرية الفرد ومسؤوليته عن أفعاله ب) البحث عن الحقيقة المطلقة بغض النظر عن النتائج ✓ ج) الفكر يسبق المادة في تفسير الوجود

انتهى الاختبار