



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 عند طالبات الصف الخامس

الأدبي في مادة الفلسفة

م.م. دعاء تركي عبد بشر الجبوري

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

الملخص:

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، إحداها تجريبية تضم ٣٠ طالبة تلقين التعليم باستخدام استراتيجية GBL التي دمجت مجموعة من الألعاب التفاعلية، مثل الألغاز الفلسفية والمناقشات التتافسية، 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 يتألف 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 الفلسفي، 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 بالبحث

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 ومسلية وشخصية ومتاحة باستمرار. وتستند هذه البيئة التعليمية إلى موارد التعلم الرقمية وتستفيد من المعرفة البشرية المخزنة، وتوضح التعليم عن طريق إزالة الحدود الجغرافية والزمانية (Balaskas, S.:2023:2) تُعدّ عملية التعلم مرحلة لتعليم الطلاب من خلال التخطيط، التنفيذ، والتقييم، حتى يتمكنوا من تحقيق أهداف تعليمية مناسبة وفعالة بالإضافة إلى ذلك، تُفسّر عملية التعلم أيضًا على أنها المرحلة التي يبني فيها الطلاب علاقات مع المعلمين والمواد التعليمية في بيئة التعلم لبناء هذه العلاقات، يجب على المعلمين والطلاب العمل معًا والمشاركة بنشاط في عملية التعلم 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 الطلاب، 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. يتوافق هذا البيان مع رأي فيجوتسكي (١٩٨٦) 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 الطلاب 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 تقيده بحثية خاصة في الوجود (مجموعة مؤلفين، ٢٠١٧: ٢٠٥) أن تدريس مادة الفلسفة يجب أن ينطلق من فهم عميق للسياق العام الذي يؤثر في تشكيل النظرة الفلسفية، إذ أن الطلاب لا يبدأون رحلتهم الفلسفية من فراغ، بل ينطلقون من طرائق التفكير التي يمارسونها يوميًا في مختلف شؤون حياتهم. (فتحي :٢٠٠٤، ص. ٤) والصعوبة التي تواجه دراسة الفلسفة في تحديد معانيها ومدلولاتها والاختلاف في تقويم الفلسفة والفلسفة هي إبداع المفاهيم (صورية، ٢٠١٨: ٢٤) يُعدّ نشاط الطلاب التعليمي أمرًا بالغ الأهمية في استمرارية عملية التعلم. ومع ذلك، لا يزال هناك طلاب لا يظهرون نشاطًا تعليميًا. بناءً على الملاحظات، وُجد أن بعض الطلاب لا يشاركون بنشاط في التعلم، حيث لا يعبرون عن آرائهم أو أسئلتهم، ولا يظهرون حماسًا، ويلعبون أو يتحدثون مع زملائهم أثناء الدرس، ويترددون في التعبير عن آرائهم، ويطلبون الإذن لمغادرة الفصل بشكل متكرر، ولا يساهمون في المناقشات الجماعية وُجد أن هناك طلابًا لا يظهرون نشاطًا تعليميًا، 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 الفلسفة ؟

ثانيًا أهمية البحث :

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

إن أهمية مادة الفلسفة مجال يهتم بتنمية مهارات فهم البيئة المحيطة لدى الطلبة في المرحلة الثانوية والقدرة على التعلم الذاتي وتوضيح الغموض في بعض المفاهيم الفلسفية (الفار: ٢٠٢٣: ٢٣٨) 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 الفلسفة، وهو موضوع حديث نسبياً في المناهج التعليمية.
- يوفر أساساً نظرياً لفهم العلاقة بين الألعاب التعليمية وتنمية التفكير الفلسفي، 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 الفلسفة.
- الأهمية العملية :

- يساعد في توجيه المعلمين نحو أساليب تدريس مبتكرة تعزز التحصيل الدراسي للطلاب في المواد الفلسفية.

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

ثالثاً: هدف البحث

يهدف البحث إلى :

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

رابعاً: فرضيتي البحث :

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

رابعاً: حدود البحث:

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

خامساً: تحديد 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 الطلاب في أنشطة التعلم. وباستخدام هذه الاستراتيجية، يمكن للمعلم توفير حافز للطلاب من خلال أهم جزء في عملية التعلم، ألا وهو الجانب العاطفي والعقلي والحركي النفسي للطلاب (Komariyah, T. (2024:17) **إجرائياً:** هو استخدام الألعاب الرقمية أو التقليدية كأداة تعليمية إلى تحسين الفهم وتنمية المهارات المعرفية للطلبة في مادة الفلسفة الفلسفة : البحث عن العلة البعيدة التي تفسر الظواهر المحيطة بالتأمل والتفكير والعمل على توضيحها من الناحية المنطقية (المقرن، ٢٠٢٢: ١٣١) **إجرائياً:** تدريس استخدام التفكير النقدي والتحليلي لفهم المفاهيم المجردة وتطبيقها في الحياة اليومية **التحصيل الدراسي:** يعرفه الفاخري، (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 **إجرائياً:** مقدار المعرفة والمهارة التي مقدار المعرفية التي يكتسبها 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 للاستنباط والربط بين الظواهر (البدراني، ٢٠١٩: ٥٤) **تنمية الفهم:** تعني تعزيز قدرة الطلاب 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، و"صوفيا" وتعني الحكمة. فالفيلسوف إذن هو من يُقَرَّب الحكمة أو يُلَمَّ بها. فسّر أفلاطون كلمة "فيلوس" على أنها تعني 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. تعني الفلسفة بالمعنى المعتاد، كما تُستخدم الكلمة في الغالب اليوم، طريقة التفكير أو التصور فإن التقدم في الفلسفة هو في جوهره تقدم في إدراكنا للمشكلات التي تحيط بنا ولكننا لا نشعر بها. ولذلك، لا يتمثل التقدم الفلسفي 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 عقلي ناتج عن تجريد خاصية أو أكثر (الفار، ٢٠٢١: ٢٣٢) وتعد المفاهيم الفلسفية مفتاح التفكير الفلسفي وإن تعلم المفاهيم يساعد على زيادة القدرة على استغلال امكانيات البيئة وليس مجرد فهم ما يوجد في

البيئة (عبد الحميد، ٢٠٢٢، ٢٠٥) التعليم القائم على الألعاب: الألعاب التعليمية وتعرف الألعاب التعليمية بأنها أنشطة محكمة الإطار تحتوي على قواعد تحكم سير اللعبة وتنظم تفاعل المشاركين يشترك فيها أكثر من اثنين في اللعب والتفاعل وهذا التفاعل يعزز من التعلم التعاوني والتشاركي ويهد إلى تنمية مهارات وتعزيز اتجاهات إيجابية (القميزي، ١٩٨: ٢٠١٢) التعليم القائم على الألعاب هو نهج مثير ومبتكر لعملية التعلم حيث يجمع بين الترفيه والتعلم من أجل تحقيق تجربة تعلم ممتعة وفعالة وتوفر بيئة تعليمية تفاعلية تسمح للطلاب بالتفاعل والتجريب مع المفاهيم والمهارات المطلوبة (حقي علي، ٢٠٢٣: ٣) أحد أهم عناصر الألعاب التعليمية الرقمية هو التغذية الراجعة. على عكس التدريس التقليدي، حيث يمكن أن تثبط التغذية الراجعة السلبية الطلاب، تعتبر التغذية الراجعة السلبية في الألعاب التعليمية الرقمية جانباً متطوراً ويتم قبولها بموقف إيجابي. لا تُعتبر الخسائر في الألعاب الرقمية تجارب سلبية نهائية، والهدف النهائي ليس مجرد النجاح أو الفشل. يتمتع الطلاب بالقدرة على مواجهة تغيير استراتيجيتهم بعد الفشل من خلال لعب الألعاب الرقمية. مثل هذا المثال وأحد المكونات الرئيسية للتعلم من خلال الألعاب هو قدرة الطلاب على اكتساب رؤى من أخطائهم بطريقة تفاعلية يمكن تقديم التغذية الراجعة على الفور بعد تصرفات كل لاعب أو يمكن تجميعها، مثل عبر لوحة المتصدرين التي تعرض أداء جميع المشاركين في اللعبة. التغذية الراجعة السريعة والشاملة أكثر إفادة للاعب من التقييم النهائي لأدائه. للألعاب الرقمية، بميزاتها المتعددة، مستقبل واعد في المجال التعليمي. إلا أن ممارستها الفعالة تتطلب تخطيطاً وإشرافاً دقيقين. ويرى اللاعب، الذي يراقب بذكاء، أن هذا الأمر غير فعال وغير مُرضٍ (Balaskas, S.: 2023:3) فيما يلي بعض الخطوات لتنفيذ التعلم القائم على الألعاب؛ (١) تحديد نتائج التعلم (المعروفة أيضاً باسم هدف التعلم) إذ تُعد أهداف التعلم ضرورية للتعلم الفعال. فهي تدعم تطوير خطط الدروس والأنشطة والتقييم الأكثر نجاحاً من خلال المساعدة في صياغة ما يجب أن يكون الطلاب قادرين 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 الطلاب بالملل، يجب على المعلم الانتباه عند اختيار الألعاب المناسبة إلى ربطها بمخطط تقييم مناسب. ويجب على المعلم مراعات مستوى اللعبة الذي يتناسب مع مهاراتهم في التعلم. ثم اختيار اللعبة التي تتناسب مع أغراض المحتوى و مراعاة خصائص الطلبة، مصممين أو أقل اهتماماً، 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 جداً. بدءاً 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 وفقاً 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:

١. فهم المفاهيم الفلسفية الأساسية مثل التفكير النقدي، الاستدلال المنطقي، والأخلاق.
٢. تطبيق المفاهيم الفلسفية في مواقف عملية داخل الألعاب التعليمية.
٣. تعزيز قدرة الطلبة على النقاش الفلسفي واتخاذ القرارات بناءً على المبادئ الفلسفية.
٤. 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 الفلاسفة الافتراضي" الهدف: فهم وجهات نظر الفلاسفة الكبار وتطبيقها. الطريقة: يتم تقسيم الطلبة إلى مجموعات، حيث تمثل كل مجموعة فيلسوفًا معينًا (مثل سقراط، 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 تحليلهم الفلسفي. ثانيًا: 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 (١٥٥-١٧٤) 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 التجريبي، 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 التأكد 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 ٠.٧٨، مما يدل على مستوى جيد من الموثوقية. تشير النتائج إلى وجود فرق إحصائي دال بين أداء الطالبات في المجموعتين، مما يؤكد 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 التعرف 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، ٩٥٥-١٠٣٦ 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 التجريبي لتطبيق الدراسة ميدانيًا. كشفت نتائج البحث عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات الطلاب 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 متوسطات درجات الطلاب في التطبيق القبلي والبعدي لمقياس الذكاء الروحي، أيضًا لصالح التطبيق البعدي، مما يؤكد تأثير هذه الاستراتيجيات على تطوير الذكاء الروحي لدى الطلاب. وأخيرًا، تم رصد علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين درجات الطلاب في الاختبار التحصيلي ومقياس 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 ٢٧٥-٣١٤ سعت الدراسة إلى بناء وحدة تعليمية باستخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم والقضايا الجغرافية واتبع الباحث المنهج التجريبي وشملت عينة البحث عينة من تلاميذ المرحلة الابتدائية الأزهرية واعتمدت الدراسة على اختبار تحصيلي للمفاهيم الجغرافية ومقياس 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 فتوح: (٢٠١٦). فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي بمدارس ابن خلدون الأهلية بالرياض. 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

بالرياض. لتحقيق هذا الهدف، اعتمد الباحث على المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي، وبلغت العينة على عينة مكونة من (٨٠) تلميذاً، موزعين عشوائياً إلى مجموعتين: تجريبية (٤٠ تلميذاً) وضابطة (٤٠ تلميذاً). تم اعداد 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 البعدي للاختبار التحصيلي، كما بينت فروقاً دالة إحصائية بين التطبيقين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية، مما يدل على فعالية استراتيجية الألعاب التعليمية في تعزيز استيعاب المفاهيم الرياضية لدى التلاميذ. (Komariyah, T: 2024) **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 ثلاث خطوات قام بها المعلم في تطبيق استراتيجية التعلم القائم على الألعاب عبر الإنترنت: تحديد نتائج التعلم واختيار اللعبة المناسبة وإجراء التقييم. في غضون ذلك، وُجدت أربع نقاط قوة في تطبيق استراتيجية التعلم القائمة على الألعاب عبر الإنترنت في اكتساب المفردات: فهي تُحسن اهتمام الطلاب بالمادة الدراسية، ويمكنهم تعلم الموضوع من خلال التجربة والخطأ في بيئة خالية من المخاطر، ويتعلمون معاً ويكتسبون مهارات عامة، والأخيرة هي حصول الطلاب على تجربة تعليمية لا تُنسى. بالإضافة إلى ذلك، وُجدت 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 التجريبي وهو ما اعتمدت عليه الدراسة الحالية
٤. تختلف البحث عن الدراسات السابقة في تناولها فاعلية استراتيجية GBL في التحصيل وتنمية الفهم لعمليات عند طالبات الصف الخامس الأدبي في مادة الفلسفة
٥. تم الاستفادة 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 التجريبي على التجربة التي تهتم بالكشف العلاقة التي تربط بين المتغيرات ، إذ أنه المنهج التجريبي 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 للتوصل للحل (داود و أنور ، ١٩٩٠ : ٢٤٧) اتبعت الباحثة المنهج التجريبي الخاص بمجموعتين التجريبية والضابطة ذات الاختبار القبلي والبعدي والمجموعة الضابطة تم تدريسها مادة الفلسفة باستخدام الطرائق الاعتيادية والمجموعة الضابطة خضعت لتدريس الفلسفة باستخدام GBL كما في الجدول التالي: الجدول (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 وطالبة 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 وبنفس مستوى الذكاء إذ كافأت الباحثة بين المجموعتين حسب اختبار رافن وهو من الاختبارات المقننة للبيئة العراقية ولذكاء وأظهرت النتائج تكافؤ المجموعتين بدرجة الذكاء

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

مجلة الفارابي للعلوم الانسانية المجلد (٨) العدد (٦) كانون الاول لعام ٢٠٢٥

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

تبين نتائج الجدول (٢) عدم وجود فروق ذو دلالة احصائية عند مستوى (٠.٠٥) 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 وإعداد الخطط التدريسية لها أعدت الباحثة اختبارين موضوعين الأول من ٢٠ فقرة والثاني اختبار المفاهيم الفلسفية من ١٢ فقرة كما ووضع درجتان لكل إجابة صحيحة وبالتالي تراوحت درجات الاختبار الأول ما بين (٠-٤٠) ودرجة الاختبار الثاني بين (٠-٢٤) 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 اجابات 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	السؤال	معامل الصعوبة	السؤال	معامل الصعوبة	السؤال	معامل الصعوبة
١	٠.٤٥	٦	٠.٥٠	١١	٠.٥٠	١٦	٠.٥٠
٢	٠.٣٠	٧	٠.٦٠	١٢	٠.٣٠	١٧	٠.٥٠
٣	٠.٤٠	٨	٠.٣٠	١٣	٠.٥٠	١٨	٠.٣٥
٤	٠.٤٠	٩	٠.٤٥	١٤	٠.٥٥	١٩	٠.٤٠
٥	٠.٤٠	١٠	٠.٣٠	١٥	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) ويتراوح 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 لفقرات الاختبار: 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 تمييزها أكبر من (٠.٢٠) والجدول (٤) يوضح معامل تمييز اختبار تحصيل الفلسفة

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

ث- **فعالية البدائل الخاطئة:** رتب 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 الاجابات الخاطئة في المجموعة العليا وقسمتها على عدد أفراد العينة وجد أنه قد جذبت طلبة المجموعة الدنيا أكثر من طلبة المجموعة العليا وتم ابقاء البدائل على ماهي 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 سلامة صياغتها وتم التقيد 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 (٥): **الجدول (٥) معاملات الارتباط بيرسون بين فقرات الاختبار والدرجة الكلية:**

السؤال	معامل الارتباط	السؤال	معامل الارتباط	السؤال	معامل الارتباط	السؤال	معامل الارتباط
١	٠.٦٢٤ *	٦	٠.٦٣١ **	١١	٠.٩٢٢ *	١٦	٠.٦٢٢ **
٢	٠.٦٧٥ *	٧	٠.٥٨٤ **	١٢	٠.٦٤٩ *	١٧	٠.٦٥١ *
٣	٠.٦٢٢ *	٨	٠.٦٨١ *	١٣	٠.٦٣٢ *	١٨	٠.٦٥٢ *
٤	٠.٥٧٨ *	٩	٠.٦٨٧ *	١٤	٠.٦٤٦ *	١٩	٠.٦٢٥ *
٥	٠.٦٠٣ *	١٠	٠.٥٩٩ *	١٥	٠.٦٥٨ *	٢٠	٠.٦٦٨ *

**دال عند (٠.٠١) * دال عند (٠.٠٥) يتبين من الجدول (٥) ان قيمة معاملات الارتباط للاختبار دالة احصائياً مما يدل على صدق الأداة ج- ثبات الاختبار: تم حساب مع 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 (٠.٢٥-٠.٦٦) ويتراوح معامل الصعوبة الذي يدل على أن الاختبار جيد وصالح للتطبيق بين (٠.٢٠-٠.٨٠) **الجدول (٦) معاملات الصعوبة لفقرات اختبار المفاهيم الفلسفية**

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

خ- تحديد الزمن المناسب للاختبار

مجلة الفارابي للعلوم الانسانية المجلد (٨) العدد (٦) كانون الاول 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

د- 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 تمييزها أكبر من (٠.٢٠) والجدول (٧) يوضح معامل تمييز اختبار تحصيل الفلسفة

السؤال	معامل التمييز	السؤال	معامل التمييز	السؤال	معامل التمييز
١	٠.٢٠	٦	٠.٣٥	١١	٠.٣٠
٢	٠.٣٥	٧	٠.٣٠	١٢	٠.٣٥
٣	٠.٣٠	٨	٠.٤٠		
٤	٠.٣٠	٩	٠.٣٠		
٥	٠.٣٥	١٠	٠.٣٠		

ذ- فعالية البدائل الخاطئة: رتبته 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 الاجابات الخاطئة في المجموعة العليا وقسمتها على عدد أفراد العينة وجد أنه قد جذبت طلبة المجموعة الدنيا أكثر من طلبة المجموعة العليا وتم ابقاء البدائل على ماهي 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 سلامة صياغتها وتم التقيد 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	*٠.٦٢٤	٦	**٠.٦٠٩	١١	**٠.٦٥٢
٢	*٠.٦١٥	٧	*٠.٦٩٤	١٢	*٠.٦٨٩
٣	*٠.٦٢٢	٨	*٠.٦٣٣		
٤	*٠.٥١٨	٩	*٠.٦٢٧		
٥	*٠.٦٠٣	١٠	*٠.٥٢٩		

**دال عند (٠.٠١) * دال عند (٠.٠٥)

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

ر- ثبات الاختبار: تم حساب معامل الثبات باستعمال ألفا كرونباخ وبلغت قيمة معامل الثبات (٠.٧١٥) وهي معامل ثبات مرتفع مما يشير إلى ثبات الاختبار

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

الفصل الرابع: النتائج الإحصائية

لاختبار الفرضية الأولى: توجد فروق ذات دلالة احصائية عند (٠.٠٥) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية في اختبار التحصيل الدراسي لمادة الفلسفة ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي للاستراتيجية

لاختبار الفرضية تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية درجات طلبة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار التحصيل بعد تطبيق التدريس باستعمال استراتيجية GBL ثم حساب قيمة T لعينتين مستقلتين لمعرفة دلالة الفروق في درجات الطالبات والجدول الآتي يوضح ذلك: الجدول (٩)

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

الضابطة	٣٠	٢٣.٥٧	١.٦١٢	٥٨	١٦.٣٣	دالة
التجريبية	٣٠	٣٣.٠٣	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 مواضيع الفلسفة بالطريقة التقليدية ولمعرفة دلالة الفروق بين المجموعتين تم اجراء اختبار T-TEST لعينتين مستقلتين وكانت نتيجة الاختبار ولمعرف وكانت قيمة الاختبار قد بلغت قيمة T (١٦.٣٣) بمستوى معنوية دالة مما يدل أن هذه الفروق معنوية و هي 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 احصائية عند (٠.٠٥) بين متوسط درجات طلبة المجموعة التجريبية في اختبار الفهم الفلسفي ومتوسط درجات طلبة المجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لاسراتيجية GBT لاختبار الفرضية تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية درجات طلبة المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في اختبار الفهم الفلسفي بعد تطبيق التدريس باستعمال استراتيجية GBT ثم حساب قيمة T لعينتين مستقلتين لمعرفة دلالة الفروق في درجات الطالبات والجدول الآتي يوضح ذلك: الجدول (١٠) المتوسطات والانحرافات المعيارية والقيمة التائية لدرجات الطالبات المجموعتين الضابطة والتجريبية في الاختبار البعدي

المجموعة	عدد أفراد العينة	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 ولمعرف وكانت قيمة الاختبار قد بلغت قيمة T (١٠.٤٢٦) بمستوى معنوية دالة مما يدل أن هذه الفروق معنوية و هي 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):

الاختبار التحصيلي	معامل ايتا	مربع ايتا
الاختبار فهم عملية التعلم	٠.٨٠٨	٠.٦٥٢
الاختبار التحصيلي	٠.٩٠٦	٠.٨٢١

يتبين من الجدول (١١) أن قيمة معامل ايتا للاختبارين أكبر من (٠.١٤) مما يدل على أثر استعمال استراتيجية فاعلية 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 المقترحة 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 المقترحة مما يدل على فاعلية استخدام استراتيجية الألعاب التعليمية في تنمية بعض المفاهيم الرياضية 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 خليفة: (٢٠٢٠) التي أثبتت فاعلية استراتيجية الألعاب التعليمية لتنمية المفاهيم والقضايا

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

الاستنتاجات :

أظهرت نتائج تحليل الفرضية الأولى تفوق طلبة المجموعة التجريبية على 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 متلقين 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 مبتكراً، 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 مناقشتهم وتفاعلهم مع أقرانهم : الألعاب تجعل عملية التعلم أكثر تشويقاً وتفاعلية، مما يزيد من دافعية الطلبة ويحفزهم على المشاركة النشطة في الدروس إذا أصبح من الأسهل على الطلبة استيعاب المفاهيم الفلسفية المعقدة مقارنة بالطرق التقليدية. كما ساعد استخدام الألعاب تشجيع التعاون والعمل الجماعي، مما يسمح للطلبة بمناقشة الأفكار وتبادل المعرفة بطرق تساعد في ترسيخ الفهم. واجهت الطالبات تحديات تتعلق بالمشكلات التقنية، مثل اتصالات الإنترنت غير الموثوقة، وصعوبة قراءة الأسئلة والأجوبة على الشاشة المعروضة، وعدم القدرة على تغيير الإجابات بعد التسليم، وضغط الوقت للإجابة على الأسئلة، وعدم كفاية الوقت للرد، والخوف من الخسارة، وصعوبات اللحاق بالركب إذا تم إعطاء إجابة غير صحيحة

التوصيات :

- 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 النقدي لدى الطلاب، وليس فقط على التحصيل الدراسي.

المقترحات :

- 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

- البدراني، فاطمة محمد (٢٠١٩) الاستمولوجيا نظريات في تنمية 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 والمقاييس النفسية والتربوية ،دار رسلان ، دمشق
- خليفة عبد الرحمن محمد : (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 ص٢٧٥-٣١٤
- 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)

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 التعددية الثقافية لتنمية قيم التسامح لدى طلاب المرحلة الثانوية - تصور مقترح". 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) فعالية استراتيجية المحاكمة العقلية لتدريس الفلسفة في تنمية المفاهيم الفلسفية لدى طلاب المرحلة

الثانوية مجلة كلية التربية، جامعة طنطا، المجلد (٨٦) العدد الثاني، الجزء الأول ص ١٩٦-٢٢٥

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

الفار، تغريد سامي (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

فتوح، رضا يوسف محي الدين. (٢٠١٦). فاعلية 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 الشقري

قوتال 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 الاسلامي ، بيروت

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

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

١٤٧

ثانياً: المراجع الأجنبية:

- 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) سقراط (ب) ديكارت ✓ (ج) أفلاطون

٢. الفلسفة تُعرف بأنها: (أ) دراسة الطبيعة فقط (ب) البحث عن الحقيقة ✓ (د) 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) تنمية التفكير النقدي ✓ (ج) اتباع القواعد بشكل أعمى

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

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

٩. الفيلسوف الذي ركز على فكرة "التشكيك المنهجي" هو: (أ) كانط (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) التكميم ✓ (ب) الشك (ج) الاستقلال
 ١٢. تعتقد المعتزلة بالأصول الخمسة ليس منها (أ) التصوف ✓ (ب) العدل (ج) الوعد والوعيد
 ١٣. يُلقب بفيلسوف العرب (أ) سقراط (ب) الكندي. ✓ (ج) الفارابي
 ١٤. 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 بالمادية: (أ) الديالكتيكية ✓ (ب) الماركسية (ج) الجشطت
 ١٨. ما المبدأ الأساسي الذي يؤمن به المعتزلة في فهم العقيدة الإسلامية؟ (أ) الجبرية المطلقة (ب) حرية الإرادة (✓) (ج) إنكار العقل في تفسير النصوص
 ١٩. أي الفلاسفة يُعتبر من أبرز ممثلي الفلسفة 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)

اختبار الفهم الفلسفي لمفاهيم ملاحظة : هذا الاختبار لغاية البحث العلمي فقط

١. ما المفهوم الرئيسي الذي تعتمد عليه مدرسة الجشطت 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 التجريبي (✓) (ج) تجاهل الأدلة والبراهين
 ٣. وفقاً للفلسفة الوجودية، أي مفهوم يُعتبر جوهرياً في فهم طبيعة الإنسان؟
 - (أ) حرية الإرادة وتحمل المسؤولية (✓) (ب) الحتمية المطلقة (ج) الاعتماد على التقاليد في تحديد الوجود
 ٤. ما الفكرة الأساسية التي تركز عليها الفلسفة 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 الفلسفي (✓) (ب) الفلسفة المثالية (ج) الفلسفة الواقعية
 ٧. يشير إلى فهم أسس التفكير المنطقي والاستدلال الفلسفي: (أ) المنطق الفلسفي (✓) (ب) الفلسفة المثالية (ج) الفلسفة الواقعية
 ٨. أي من الفلاسفة التاليين يُعتبر رائداً في نظرية المعرفة (الإبستمولوجيا)؟ (أ) جون ديوي (ب) ديكارت (✓) (ب) فيغوتسكي
 ١٠. الديالكتيك تعني: (أ) الحوار الفلسفي (ب) الجدلية (✓) (ج) التأمل الذاتي
 ١١. يعد كانط 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