تصميم منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الأساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية

إعداد

قاسم سليمان علي النعيمات

باحث بقسم تكنولوجيا التعليم، كليه التربية، جامعة المنصورة

أ.د. عبدالعزيز طلبة عبدالحميد

أستاذ تكنولوجيا التعليم

كلية التربية جامعة جامعة المنصورة

أ.د. عبد العال عبد الله السيد احمد

أستاذ تكنولوجيا التعليم

كلية التربية جامعة المنصورة

DOI:
https://doi.org/10.21608/IJTEC.2024.368865

المجلة الدولية للتكنولوجيا والحوسبة التعليمية

دورية علمية محكمة فصلية

المجلد (٣) . العدد (٨) . يوليو ٢٠٢٤

P-ISSN: 2974-413X **E-ISSN: 2974-4148**

https://ijtec.journals.ekb.eg/

الناشر

جمعية تكنولوجيا البحث العلمي والفنون

المشهرة برقم ٢٧١١ لسنة ٢٠٢٠، بجمهورية مصر العربية

https://srtaeg.org/

تصميم منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب لتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الأساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية

إعداد

قاسم سليمان علي النعيمات

باحث بقسم تكنولوجيا التعليم، كليه التربية، جامعة المنصورة

أ.د. عبدالعزيز طلبة عبدالحميد
أستاذ تكنولوجيا التعليم
كلية التربية جامعة جامعة المنصورة

أ.د. عبد العال عبد الله السيد احمد
أستاذ تكنولوجيا التعليم
كلية التربية جامعة المنصورة

المستخلص

هدفت الدراسة الحالية إلى التعرف على تصميم منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية ، وتم تحديد عينة البحث بشكل عشوائي من طلاب المرحلة الأساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية.

وبناء علي طبيعة الدراسة الحالية تم استخدام التصميم التجريبي ذو المجموعتين التجريبيتين ، كما اعتمدت الدراسة على اختبار تحصيلي لقياس الجوانب المعرفية المرتبطة بالمهارات الحياتية، وبطاقة ملاحظة لقياس الجوانب الأدائية المرتبطة بالمهارات الحياتية، ، وتوصلت الدراسة الحالية الي مجموعة من النتائج التي تتمثل في وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى دلالة (≤ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات تلاميذ عينة البحث في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي المرتبط بالجوانب المعرفية الخاصة بالمهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية في مدارس المملكة الأردنية الهاشمية لصالح المجموعة التجريبية الأولى، وأيضا وجود فرق دال إحصائيا عند مستوى دلالة (≤ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات تلاميذ عينة البحث في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي المرتبط بالجوانب الادائية الخاصة

بالمهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية في مدارس المملكة الأردنية الهاشمية لصالح المجموعة التجريبية الأولى.

الكلمات الرئيسة: منصة إلكترونية، محفزات الألعاب الرقمية، المهارات الحياتية.

مقدمة

تهدف المؤسسات التربوية والتعليمية في ظل التقدم التكنولوجي المعرفي الهائل الى توجيه تلاميذها نحو التنمية والتطوير البشري من خلال طرق واساليب تعليمية متطورة تساعد على تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذها، لذا تحاول هذه المؤسسات جاهده اذلال كل الصعوبات التي تحول دون تحقيق ذلك.

وتعتبر المنصات التعليمية الالكترونية من أفضل الاساليب التعليمية التي يجب الاهتمام بها خصوصا في العملية التعلمية حيث انها تحقق عملية تعلم فعاله عن بعد وهذا يواكب التطورات الحديثة في تكنولوجيا التعليم، لذلك يبقى الاطلاع على كل ما هو جديد لمواكبة التطور الحضاري التكنولوجي امر حتمي وضروري، كما ينبغي الارتقاء بالتفكير ومواكبة تقنيات العصر التكنولوجي الحديث، (زيادة ،٢٠٢١).

ويرى برهامي عبد الحميد زغلول (٢٠١٧، ٣٥٦) بأن لمحفزات التعلم الإلكترونية اهمية في البيئات التعلمية لذا فإن الأمر يستلزم من القائمين على العملية التعليمية الاهتمام بتنظيم برامج لتعليم التلاميذ استخدام محفزات الالعاب التعليمية الالكترونية وتوظيف محفزات الألعاب التعليمية في البيئات التعلمية المختلفة.

الإحساس بالمشكلة

نبع إحساس الباحث بمشكلة البحث من خلال مجموعة من المصادر التالية:

أولاً: خبرة الباحث:

من خلال خبرة وعمل الباحث مدرب تنمية بشرية ومهارات حياتية منذ عام ٢٠١٥ للفئات العمرية المختلفة، لاحظ عدم اهتمام التلاميذ بالمهارات الحياتية ، بالرغم من اهتمام المؤسسات التربوية بذلك، الأمر الذي يشير إلى وجود حاجة ماسه إلى تطوير نمط التعليم باستخدام المنصات الالكترونية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية، ومدى الحاجة إلى

تنمية المهارات الحياتية لدى التلاميذ بشكل عام، وتلاميذ في المرحلة الأساسية بشكل خاص في مدارس المملكة الاردنية الهاشمية.

ثانياً: الدراسة الاستكشافية:

قام الباحث بإجراء دراسة استكشافية بهدف التأكد من وجود مشكلة لدى تلاميذ المرحلة الاساسية في مدارس المملكة الأردنية الهاشمية في المهارات الحياتية ، ومعرفة مدى الحاجة إلى تصميم منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لديهم، وتمثلت الدراسة في اجراء اختبار لتلاميذ المرحلة الاساسية لتحديد مدى توافر المهارات الحياتية لديهم ، وقد أسفرت نتائج الدراسة الاستكشافية إلي أن معظم التلاميذ غير ملمين بالمهارات الحياتية. وان هناك حاجة ماسة لتنمية المهارات الحياتية لديهم.

ثالثاً: الاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة:

المحور الاول: الدراسات السابقة التي اهتمت بالمنصات الالكترونية:

دراسة جمال كويحل (٢٠٢١) والتي هدفت الى ابراز اهمية المنصة الرقمية (Moodle) وتفعيلها لدعم التعليم الجامعي في ظل الحجر الصحي كأسلوب تعليم بديل عن المباشر بعد تحسينه وتطويره بما يناسب العملية التعليمية.

دراسة وسام حسن عبد الحفيظ (٢٠٢٠) استهدفت الدراسة أثر التعليم عبر منصة تعلم الكترونيه في تنمية المهارات الاحصائية واتبعت المنهج الوصفي وشبه التجريبي، واسفرت نتائجها عن فعالية التعليم الالكتروني على تنمية مهارات التحليل الاحصائي.

المحور الثاني: الدراسات المرتبطة بمحفزات الألعاب الرقمية:

دراسة Cameron & Bizo (2019) والتي استخدمت منصة تعلم الكترونية قائمة على محفزات الألعاب الرقمية (KAHOOT) لتبسيط وتسهيل مقرر علم الحيوان، لدى المتعلم، واظهرت نتائج الدراسة تحسن في مشاركات المتعلمين سوى كان في الدراسة او في التهيئة لمواجهة التحديات المعرفية.

دراسة(2019) Tang & Zhang وهدفت إلى أهمية مراعاة فاعلية العناصر التحفيزية أثناء تطوير المنصات التعليمية، كونها تؤثر بشكل إيجابي على الجوانب النفسية والوجدانية لدى التلاميذ من أجل تحقيق السلوك والأداء المطلوب منهم حسب المقرر التعليمي.

المحور الثالث: الدراسات المرتبطة بالمهارات الحياتية:

دراسة مرام سليمان السليمان (٢٠٢٢) والتي هدفت إلى التعرف على دور التعلم عن بعد في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي من وجهة نظر الامهات، وأسفرت نتائج الدراسة عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة(٠,٠٥) بين المتوسطات الحسابية لتقديرات أفراد عينة الدراسة لدور التعلم عن بعد في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي من وجهة نظر الأمهات، وأوصت الدراسة بضرورة تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي.

دراسة داود الحدابي وخلود الناصر (٢٠١٨) هدفت الى التحقق من مدى تضمين المهارات الحياتية في كتاب العلوم للصف الخامس باليمن، وكانت النتائج متفاوتة بين المهارات، المهارات اليدوية والوقائية بشكل كبير والمهارات البيئية ذات دمج متوسط، بينما كانت المهارات الغذائية والمهارات الصحية متدنية الدمج.

رابعاً: المؤتمرات والندوات العلمية في مجال التخصص:

المؤتمر الدولي الثاني عن بعد حول موضوع التكنولوجيا، القانون والتعليم: بين الواقع والمستقبل (٢٣-٢٦ يناير ٢٠٢٣)، الذي عقد في مدينتي فاس، ومكناس بالمغرب، وهدف المؤتمر في دورة الثانية إلى بحث مدى أثر استخدام تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في تحسين جودة العملية التعليمية، بالإضافة إلى رصد مدى استيعاب التكنولوجيا الحديثة.

المؤتمر الدولي الرابع للجمعية الدولية للتعليم والتعلم الإلكتروني: الجمهورية الجديدة رؤى مستقبلية لتطوير التعلم في الوطن العربي (١-٤) أغسطس ٢٠٢٣-شرم الشيخ، وخرج المؤتمر بالتوصيات التالية: استمرار تطبيق رؤى القيادة في تنوع البرامج التعليمية والتوسع في ربطها بالبرامج الدولية، والتوسع في توفير بيئات التعلم الذكية والخدمات الرقمية التعليمية المتكاملة والبرامج التعليمية ذات الجودة العالمية والبنية التحتية الذكية والتنوع في أساليب التقويم الإلكتروني التكيفي والإدارة التعليمية الذكية الشخصية.

مشكلة الدراسة

في ضوء ما سبق تم تحديد مشكلة لدراسة في وجود في وجود قصور لدى تلاميذ المرحلة الاساسية، في مدارس المملكة الأردنية الهاشمية في المهارات الحياتية

وتم صياغتها في السؤال الرئيس التالي: **كيف يمكن تصميم منصة الكترونية قائمه على محفزات الألعاب لتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية؟**

ويتفرع من هذا السؤال الرئيسي الأسئلة الفرعية التالية:

١. ما المهارات الحياتية الواجب تنميتها لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية؟
٢. ما معايير تصميم منصة الكترونية قائمه على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية؟
٣. ما التصميم التعليمي المقترح لتصميم منصة الكترونية قائمه على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية؟
٤. ما أثر تصميم منصة الكترونية قائمه على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية الجوانب المعرفية المرتبطة بالمهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية؟
٥. ما أثر تصميم منصة الكترونية قائمه على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية الجوانب الادائية المرتبطة بالمهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية؟

أهداف الدراسة

سعي الدراسة الحالية إلى تحقيق الأهداف التالية:

١. بناء قائمة بالمهارات الحياتية الواجب تنميتها لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية.
٢. بناء قائمة معايير تصميم منصة الكترونية قائمه على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية.
٣. تحديد التصميم التعليمي المقترح لتصميم منصة الكترونية قائمه على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية.

٤. قياس أثر تصميم منصة الكترونية قائمه على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية الجوانب المعرفية المرتبطة بالمهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية.

٥. قياس أثر تصميم منصة الكترونية قائمه على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية الجوانب الادائية المرتبطة بالمهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية.

أهمية الدراسة

تقصي فاعلية تطوير منصة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب الرقمية في تنمية المهارات الحياتية، ، توفير الأدب النظري، تعطي إضافة نظرية وتطبيقية بتقديم تصميم لمنصة تعليم الكترونية، وتوظيف محفزات الألعاب الرقمية من قبل معلمي المدارس في العملية التدريسية.

حدود الدراسة

- **الحدود البشرية**: تلاميذ المرحلة الاساسية بمدارس مديرية تربية وتعليم محافظة العقبة.
- **الحدود الموضوعية**: المنصة الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية، والمنصة الإلكترونية.
- **الحدود الزمانية**: الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٣م/٢٠٢٤م.
- **الحدود المكانية**: مختبر الحاسوب بمدرسة الثورة العربية الكبرى الأساسية المختلطة.

منهج الدراسة

استخدمت الدراسة المنهج التجريبي لقياس أثر المتغير المستقل وهو (منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب) على المتغير التابع وهو (تنمية المهارات الحياتية) لدى تلاميذ المرحلة الأساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية.

التصميم التجريبي

أعتمد الباحث التصميم شبه التجريبي المعروف باسم (التطبيق القبلي / البعدي) لمجموعتين تجريبيتين متكافئتين، (محمد سويلم،٢٠١٣، ١٤٢).

متغيرات الدراسة

تشتمل الدراسة على المتغيرات التالية:

١. المتغيرات المستقل: منصة الكترونيه قائمة على محفزات الألعاب.

٢. المتغيرات التابعة: تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الأساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية.

عينة الدراسة

عينة عشوائية من تلاميذ المرحلة الأساسية، الصف الثامن وعددهم (٦٠) تلميذ.

أدوات الدراسة

أدوات جمع البيانات والمعلومات:

- قائمة بمعايير تصميم منصة الكترونية قائمة على محفزات الألعاب الرقمية (من إعداد الباحث).
- قائمه بالمهارات الحياتية الواجب تنميتها لدى عينة البحث (من إعداد الباحث).
- قائمة أهداف المنصة الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية (من إعداد الباحث).

أدوات المعالجة:

- المعالجة التجريبية الأولى: منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب.
- المعالجة التجريبية الثانية: منصة إلكترونية.

أدوات القياس:

- اختبار تحصيلي لقياس الجانب المعرفي لدى تلاميذ المرحلة الأساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية. (من إعداد الباحث).
- بطاقة ملاحظة لقياس الجانب الادائي لدى تلاميذ المرحلة الأساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية. (من إعداد الباحث).

خطوات الدراسة وإجراءاتها

للإجابة عن أسئلة الدراسة الحالية والتحقق من صحة فروضها تم إتباع ما يلي:

- عمل دراسة مسحية تحليلية للمراجع المرتبطة بموضوع البحث، وذلك بهدف الاستفادة منها في صياغة الإطار النظري، وكذلك الاطلاع على الدراسات والبحوث السابقة ذات الصلة بمتغيرات البحث الحالي.
- إعداد دراسة استكشافية لمعرفة مدى تمكن تلاميذ المرحلة الأساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية من معرفة التعليم عبر المنصات الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية والصعوبات التي تواجههم.
- إعداد قائمة بالمهارات الحياتية، وإجازتها، ووضعها في صورتها النهائية.
- إعداد الاختبار التحصيلي، وإجازته، ووضعة في صورته النهائية.
- إعداد بطاقة الملاحظة وإجازتها، ووضعها في صورتها النهائية.
- تصميم التجريبي في ظل متغيرات البحث، وإجازته بعرضه على الخبراء.
- إعداد قائمة معايير لتصميم منصة الكترونية وإجازتها، ووضعها في صورتها النهائية.
- إعداد سيناريو لمنصة الكترونية قائمه على محفزات الألعاب الرقمية وإجازته، ووضعة في صورته النهائية.
- إعداد سيناريو لمنصة الكترونية وإجازته، ووضعة في صورته النهائية.
- القيام بدراسة استطلاعية لمعرفة مدى تمكن تلاميذ المرحلة الأساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية من التعليم عبر المنصات الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية والصعوبات التي تواجههم.
- اختيار عينة عشوائية من غير عينة البحث الأساسية لإجراء التجربة الاستطلاعية للتعرف على المشكلات التي قد تواجه الباحث اثناء التطبيق ومن ثم العمل على حلها.
- التطبيق القبلي والبعدي للاختبار التحصيلي لاختبار الجانب المعرفي لدى التلاميذ.
- التطبيق القبلي والبعدي لبطاقة الملاحظة لقياس الجوانب الادائية لدى التلاميذ.
- إجراء التجربة الأساسية للبحث.
- إجراء المعالجات الإحصائية المناسبة للبيانات التي تم التوصل إليها قبليا وبعدياً.
- قياس المتغير التابع (المهارات الحياتية)
- التحقق من صحة الفروض ومناقشتها وتفسيرها.

- التوصل لنتائج البحث ومناقشتها وتفسيرها.
- تقديم التوصيات والمقترحات والبحوث المقترحة، في ضوء ما اسفرت عنه نتائج البحث

مصطلحات الدراسة

المنصة الإلكترونية: ويعرفها الباحث إجرائياً بأنها: منصة إلكترونية تجمع بين مميزات أنظمة إدارة التعليم الإلكتروني والمحتوى الرقمي وخصائص شبكات التواصل الاجتماعي ويتم من خلالها إنشاء مجموعات تدريبية مختلفة، وتوفير محتوى إلكتروني بنوعيه بصيغ مختلفة وإعطاء واجبات وتكليفات وإنشاء الاختبارات واستطلاعات الرأي، مع تقديم المحفزات ووسائل التغذية الراجعة.

المنصة الالكترونية(Moodle): ويعرفها الباحث إجرائياً بأنها: منصة تعلم إلكترونية افتراضية تفاعلية قائمة على الانترنت، يمكن توظيفها لتقديم المقررات التعليمية من خلالها، وإدارته من خلال المعلم وتلاميذ المرحلة الأساسية لتنمية المهارات الحياتية لدى التلاميذ بطريقة تفاعلية مرتكزة على التواصل الفعال والقيام بالمهام والأنشطة واجراء الحوار والنقاش من خلال المنتديات وأدوات المنصة.

محفزات الألعاب الرقمية: ويعرفها الباحث اجرائياً بانها: دمج الألعاب وعناصرها في نشاط تربوي وتعليمي من اجل الوصول الى هدف تعليمي او من اجل تحقيق كفاية تعليمية خاصة مع توظيف عناصر اللعب والنقاط والشارات داخل بيئة تعلم الكترونية يتعلم ومن خلالها مجموعة من تلاميذ المرحلة الأساسية على المهارات الحياتية.

المهارات الحياتية: ويعرفها إجرائياً بأنها: مهارات أساسية في حياة الفرد وجزء رئيسي من ابجديات حياته تمنح الفرد الشعور بالرضا من خلال إدراك الذات والقدرة على التعامل مع الاخرين من خلال التواصل، وتقبل الآخرين ، وتعتبر سجل الحياة اليومي في ضبط التعاملات والسلوكيات والاخلاقيات الشخصية.

تلاميذ المرحلة الأساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية: ويعرفها الباحث إجرائياً بأنها: مرحلة القاعدة والاساس لبناء التلميذ من خلال تنمية الوحدة الوطنية والقومية والقدرات والميول

الذاتية وتوجيه التلاميذ في ضوئها، وهي مرحلة إلزامية، ذات كتب دراسية قياسية وموحده وتبدأ من الصف الأول أساسي بفئة عمرية (٦) سنوات، إلى الصف العاشر الأساسي بفئة عمرية (١٦) سنه.

الإطار النظري

المحور الأول: مفهوم المنصة الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية:

الإلكترونية عبارة عن تقنية خدماتية متكاملة، تقوم على مبدأ التفاعل عبر الانترنت، وتوفر للمعلمين والتلاميذ والمهتمين، الأدوات والعناصر اللازمة لتعزيز العملية التعليمية والارتقاء بها، وتحقيق الأهداف التربوية، من خلال تحقيق التفاعل بين التلاميذ والمعلم وبين التلاميذ أنفسهم (Homanova & Prextova،2017,195).

خصائص المنصات الإلكترونية: حددت مروة حسين إسماعيل (٢٠١٦، ١: ٤٩) الخصائص التالية للمنصات: "تعديل طريقة التدريس داخل القاعات الصفية، وإنتاج المحتوى التعليمي، والتنظيم، والتوصيل، الاتصال، والتعاون والتقويم ".

أنواع المنصات الالكترونية: استخدم الباحث منصة موديل (Moodle): يشير (٢٠٠٩,٤٨) Schneider "إلى أن منصة التعليم الالكترونية (Moodle) تتكون من ست أدوات وهي: واجهة المنصة، وأدوات المعلم، وأدوات بناء وعرض، وأداره المقرر، وأدوات الاتصال، وأدوات الإدارة، وأدوات التلميذ.

خصائص موديل (Moodle): ويشير(٢٠١٩,١٨٢) Syukron and Baroroh "إلى خصائصها هي خدمة النظام السحابية، والتي تمنح المستخدم خوض تجربة استخدام النظام السحابية كمنصة تعليمية مع إمكانية إنشاء موقع إلكتروني، ورفعة على الويب، ".

المحور الثاني: محفزات الألعاب الرقمية:

خصائص محفزات الألعاب الرقمية: ويرى كل من (Buell& Cai،2019 (5:23 و(2019,39) Goethe أن خصائصها مساعدة المعلم على متابعة التلاميذ ومراقبة أدائهم، ومعرفة مدى تطورهم من الناحية التعليمية، وإدخال التسلية واللعب على التعليم وزيادة التفاعل والحماس في العملية التعليمية، وزيادة الدافعية الشخصية لدى التلميذ نحو التعليم، وتوفر الوقت والجهد على التلاميذ، وزيادة توجه التلاميذ نحو التكنولوجيا التعليمية.

أنواع محفزات الألعاب الرقمية: حددت مرح مؤيد حسن (٢٠١٣،١٤) ثلاثة أنواع لمحفزات الألعاب الرقمية، وهي: ألعاب المتعة والإثارة، وألعاب الذكاء، والألعاب التعليمية.

المحور الثالث: المهارات الحياتية:

مفهوم المهارات الحياتية: المهارات الحياتية هي الاستطاعة الجسدية والذهنية على أداء المهام والواجبات، وتحقيق نتيجة إيجابية، من خلال طرق وأساليب تتصف بالكفاءه والاحترافية والتميز، الامر الذي ينعكس على تحقيق أفضل النتائج، (علاء محمد سعيد قنديل ،٢٠١٠، ١٥).

أهمية المهارات الحياتية: تشير منظمة الصحة العالمية إلى أهمية تدريس المهارات الحياتية، ضمن المراحل التعليمية المختلفة، لما لها من أهمية في تطوير سلوكيات التلاميذ بأسلوب إيجابي، والارتقاء بالصحة النفسية لهم، وتنمية التفاعل بينهم، وزيادة خبرتهم في مواجهة التحديات والتطلعات والمشكلات، (عيد صقر الهيم (٢٠١٢).

خصائص المهارات الحياتية: التعددية ، والمرونة المجتمعية، وعامل مساعد للتلميذ في حياته اليومية ، (أيمان شعبان أحمد، أفنان محمد يسري،٢٠١٦).

تصنيفات المهارات الحياتية: تصنف منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلوم والثقافة(٢٠١٥) المهارات الحياتية إلى مهارات التفكير المنطقي وإتخاذ القرار، ومهارات العلاقات والتواصل ومهارات التكيف والإدارة الذاتية.

المحور الرابع: نموذج التصميم التعليمي للمنصة الإلكترونية: نموذج عبد اللطيف الجزار (٢٠١٤)

إجراءات البحث وبناء أدواته

أولاً: إعداد قائمة المهارات الحياتية:

١. **تحديد الهدف العام من إعداد قائمة المهارات الحياتية:** حصر المهارات الحياتية على: (مهارة التواصل الفعال، مهارة التفكير الإبداعي، مهارة تقدير الذات، ومهارة حل المشكلات).
٢. **بناء قائمة المهارات الحياتية:** تصنيف منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلوم والثقافة(٢٠١٥).

٣. **إعداد الصورة المبدئية لقائمة المهارات:** مهارة التواصل الفعال تشمل على(١٧) مهارة فرعية، ومهارة التفكير الإبداعي تشمل على (١٨) مهارة فرعية، ومهارة تقدير الذات تشمل على (٢٥) مهارة فرعية، ومهارة حل المشكلات تشمل على (١٤) مهارة فرعية.

٤. **التحقق من صدق قائمة المهارات الحياتية:** تم عرضها في صورتها الأولية على مجموعة من الخبراء والمتخصصين في مجالات تكنولوجيا التعليم.

ثانياً: إعداد قائمة معايير تصميم منصة إلكترونيه قائمة على محفزات الألعاب الرقمية:

١. **تحديد الهدف العام من بناء قائمة المعايير:** والوصول إلى معايير التصميم المناسبة.

٢. **بناء قائمة المعايير:** من خلال تحليل الدراسات والبحوث السابقة ذات الصلة.

٣. **التحقق من صدق قائمة المعايير:** بحساب الأوزان النسبية لاستجابات السادة المحكمين عليها وكانت قيمتها تتراوح من ٨٥٪ إلى ١٠٠٪.

٤. **إعداد الصورة المبدئية لقائمة المعايير:** شملت القائمة في صورتها المبدئية الأولية على (٨) معايير رئيسة، و(١٠٠) مؤشراً فرعياً.

٥. **التحقق من صدق قائمة المعايير:** بحيث شملت في صورتها النهائية على (١١) معيار رئيسي و(١٣٥) مؤشراً فرعياً.

٦. **حساب الثبات لقائمة المعايير:** بحساب الأوزان النسبية، من خلال الجدول التكراري، بحيث كانت النسب للأوزان تتراوح بين ٨٥٪ و١٠٠٪، وتم الاحتفاظ فقط بالمعايير ذات النسب الوزنية ٩٠٪ فما فوق، وتم استبعاد كل المعايير ذات النسب الوزنية أقل من ٩٠٪.

٧. **الصورة النهائية لقائمة المعايير:** تكونت من (١١) معيار، و(١٣٥) مؤشر فرعي.

ثالثاً: تصميم منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب الرقمية وفق النموذج المعتمد:

١. مرحلة الدراسة والتحليل:

١/١ تحديد وتحليل معايير تصميم منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب الرقمية:

القائمة المبدئية الأولية التي شملت على (٨) معايير رئيسه، و(١٠٠) مؤشراً فرعياً على والقائمة النهائية شملت على (١١) معايير، و(١٣٥) مؤشر فرعي مرتبط بالمعايير الرئيسة.

أ. **صياغة الأهداف التعليمية**: وقد قام الباحث بصياغة الأهداف التعليمية العامة، والإجرائية حسب تصنيف هرم بلوم للأهداف، بحيث تتناول مهارات (التذكر، والفهم، والتطبيق،)، بحيث اشتملت في صورتها النهائية على (٤) أهداف عامة، و(٢٨) هدف إجرائي.

٢/١ الاختبار:

١. **تحديد نوع الاختبار:** تم استخدام الاختبارات الموضوعية.

٢. **تحديد نوع المفردات:** الاختبار التحصيلي من متعدد (أ، ب، ج، د) وهذا القسم يتكون من (٢٠) فقرة، مقدمة السؤال والإجابات، وعلامة كل فقرة هي (١)، علامة الاختبار التحصيلي من متعددين (الصح، الخطأ) وهذا القسم يتكون من (٢٠) فقرة، المقدمة للسؤال، يتبع المقدمة الاستجابة إما الصواب أو الخطأ، وعلامة كل فقرة هي (١) علامة.

٣. **الصورة الأولية والنهائية للاختبار التحصيلي:** تم صياغة الاختبار التحصيلي بفقرات عددها (٥٠) وذلك في صورته الأولية، وبعد التحكيم، أصبحت في صورتها النهائية بفقرات عددها (٤٠) فقرة.

٤. **التجربة الاستطلاعية للاختبار:** تم تطبيقه على عينة استطلاعية من الصف الثامن الأساسي، من خارج عينة الدراسة بلغ عددها(٣٠) تلميذ، لحساب الثوابت الإحصائية التالية: **معاملات السهولة، الصعوبة، والتمييزلفقرات الاختبار:**

تم حساب معامل سهولة وصعوبة كل مفردة من مفردات الاختبار من خلال المعادلة التالية: معامل السهولة= عدد الإجابات الصحيحة / (عدد الإجابات الصحيحة+ الخاطئة) فوجد أن معاملات السهولة تنحصر بين (٠,٢-٠,٨)، وتم حساب معامل التمييز لكل مفردة من مفردات الاختبار من خلال المعادلة التالية:

معامل التمييز = $\sqrt{\text{معامل السهولة} \times \text{معامل الصعوبة}}$، وكان في المدى المقبول من (٠,٤-٠,٥).

جدول (١)معاملات السهولة والصعوبة والتمييز لمفردات الاختبار التحصيلي

رقم الفقرة	معامل الصعوبة	معامل السهولة	معامل التمييز	رقم الفقرة	معامل الصعوبة	معامل السهولة	معامل التمييز
١	٠,٤٣	٠,٥٧	٠,٤٩٥	٢١	٠,٤٧	٠,٥٣	٠,٤٩٩
٢	٠,٣٧	٠,٦٣	٠,٤٨٣	٢٢	٠,٤٧	٠,٥٣	٠,٤٩٩
٣	٠,٥	٠,٥	٠,٥	٢٣	٠,٤	٠,٦	٠,٤٩
٤	٠,٣٣	٠,٦٧	٠,٤٧	٢٤	٠,٣٧	٠,٦٣	٠,٤٨٣
٥	٠,٥٧	٠,٤٣	٠,٤٩٥	٢٥	٠,٦	٠,٤	٠,٤٩
٦	٠,٤٣	٠,٥٧	٠,٤٩٥	٢٦	٠,٤٧	٠,٥٣	٠,٤٩٩
٧	٠,٣٧	٠,٦٣	٠,٤٨٣	٢٧	٠,٣٧	٠,٦٣	٠,٤٨٣
٨	٠,٤	٠,٦	٠,٤٩	٢٨	٠,٣٣	٠,٦٧	٠,٤٧
٩	٠,٤	٠,٦	٠,٤٩	٢٩	٠,٣٧	٠,٦٣	٠,٤٨٣
١٠	٠,٤	٠,٦	٠,٤٩	٣٠	٠,٥	٠,٥	٠,٥
١١	٠,٣	٠,٧	٠,٤٥٨	٣١	٠,٦	٠,٤	٠,٤٩
١٢	٠,٤٣	٠,٥٧	٠,٤٩٥	٣٢	٠,٦٣	٠,٣٧	٠,٤٨٣
١٣	٠,٣٧	٠,٦٣	٠,٤٨٣	٣٣	٠,٥٣	٠,٤٧	٠,٤٩٩
١٤	٠,٥	٠,٥	٠,٥	٣٤	٠,٥	٠,٥	٠,٥
١٥	٠,٤٣	٠,٥٧	٠,٤٩٥	٣٥	٠,٥	٠,٥	٠,٥
١٦	٠,٦٣	٠,٣٧	٠,٤٨٣	٣٦	٠,٦	٠,٤	٠,٤٩
١٧	٠,٥٣	٠,٤٧	٠,٤٩٩	٣٧	٠,٥٣	٠,٤٧	٠,٤٩٩
١٨	٠,٤٧	٠,٥٣	٠,٤٩٩	٣٨	٠,٦٣	٠,٣٧	٠,٤٨٣
١٩	٠,٤	٠,٦	٠,٤٩	٣٩	٠,٥٧	٠,٤٣	٠,٤٩٥
٢٠	٠,٤٧	٠,٥٣	٠,٤٩٩	٤٠	٠,٥٧	٠,٤٣	٠,٤٩٥

صدق الاختبار: اجمع المحكمون على ان الاختبار التحصيلي على درجة عالية من الصدق الداخلي، وتم حساب صدق الاختبار من خلال جذر الثبات ووجد انه يساوي (٨٦٪).

قياس معامل الثبات: بطريقة ألفا كرو نباخ حيث تقوم هذه الطريقة على حساب تباين مفردات الاختبار، والتي يتم من خلالها بيان مدى ارتباط مفردات الاختبار ببعضها البعض، وارتباط كل مفردة مع الدرجة الكلية للاختبار وذلك من خلال المعادلة التالية **معامل**

$$(\alpha) = \frac{ن}{1-ن}\left(1-\frac{\text{مج } ع_{ق}^{2}}{ع_{ك}^{2}}\right)$$ حيث ن: عدد بنود الاختبار $ع_{ك}^{2}$: التباين الكلى لدرجات الطلاب في الاختبار مج $ع_{ق}^{2}$: مجموع تباين درجات الطلاب على فقرة من فقرات الاختبار، وجاءت النتائج كما هي موضحة بالجدول التالي:

جدول (٢) معاملات الثبات ألفا لأبعاد الاختبار التحصيلي وللاختبار ككل

أبعاد الاختبار	عدد المفردات	معامل الثبات ألفا
التذكر	١١	٠,٨٢٩
الفهم	١٨	٠,٨٧٤
التطبيق	١١	٠,٩٣٧
الاختبار ككل	٤٠	٠,٩٥

حساب زمن الاختبار: متوسط الزمن= مجموع الزمن لجميع أفراد العينة/ العدد الكلي للأفراد، وعلى ذلك تم تحديد زمن الاختبار التحصيلي (٤٠) دقيقة.

الصورة النهائية للاختبار: بحيث تكون من (٤٠) مفردة، بنمط الاختيار من متعدد (٢٠) مفردة وبنمط الصواب والخطأ (٢٠) مفردة، و(٥) مفردات أخذت بطريقة عشوائية من نمط الاختيار من متعدد ونمط الصواب والخطأ تطبق بعد كل درس.

٣/١ بطاقة الملاحظة:

الهدف من بطاقة الملاحظة: قياس الجوانب الادائية للمهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية.

نظام تقدير الدرجات: التقدير الكمي لبطاقة الملاحظة وهما (ادى المهارة، لم يؤدي المهارة).

إعداد تعليمات بطاقة الملاحظة: حيث اشتملت على توجيه التلميذ الى قراءة محتويات البطاقة والتعرف على خيارات الأداء ومستوياته والتقدير الكمي لكل مستوى مع أهمية وصف احتمالات أداء المهارة.

الصورة الأولية لبطاقة الملاحظة: بعد الانتهاء من تحديد الهدف وتحليل المهارات الرئيسية والمهارات الفرعية المكونة لبطاقة الملاحظة الاداءات المتضمنة فيها تم صياغة بطاقة الملاحظة في صورتها الأولية.

ضبط البطاقة (حساب ثبات بطاقة الملاحظة): باستخدام معادلة كوبر."Cooper" ، نسبة الاتفاق= (عدد مرات الاتفاق/ (عدد مرات الاتفاق +عدد مرات الاختلاف)× ١٠٠. استعان الباحث بأحدي الزميلات بعد عرض بطاقة الملاحظة عليها ومعرفة محتواها وتعليمات استخدامها في تطبيق البطاقة، وذلك بملاحظة أداء ثلاثة من التلاميذ، تم حساب معامل الاتفاق لكل تلميذ ويوضح الجدول التالي معامل الاتفاق على أداء التلاميذ الثلاثة.

جدول (٣) معامل الاتفاق على أداء الطلاب الثلاثة

معامل الاتفاق على أداء الطالب الأول	معامل الاتفاق على أداء الطالب الثاني	معامل الاتفاق على أداء الطالب الثالث
٪٩٤,٦	٪٩٣,٢٤	٪٩١,٩

يتضح من الجدول السابق: أن متوسط معامل اتفاق الملاحظين في حالة التلاميذ الثلاثة يساوى (٩٣,٢٥٪)، وهذا يعنى أن بطاقة الملاحظة على درجة عالية من الثبات، وأنها صالحة كأداة للقياس.

الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة: حيث أصبحت بطاقة الملاحظة في صورتها النهائية وصالحة للتطبيق.

٢. مرحلة الإنتاج والإنشاء:

إنتاج وتجميع المادة التعليمية وعناصر محفزات الألعاب التي تناسب بيئة التعلم:

إنتاج النصوص: استخدم الباحث برنامج Microsoft Word 2013، ولمحفزات الألعاب الرقمية وإدراج مقاطع الفيديو والحركة: اعتمد الباحث على الإنترنت.

- **ربط عناصر المنصة الإلكترونية وتحميلها ورفعها على الويب:** قام الباحث بربط عناصرها من خلال التقنيات المستخدمة، بحيث تكون متوفرة لجميع التلاميذ كرابط قابل للتشغيل على الويب، وأجهزة الحاسوب والهواتف النقالة.

٤. مرحلة التقويم: وتضمنت مرحلة التقويم الخطوات المتسلسلة التالية:

- **تحكيم المنصة الإلكترونية:** قام الباحث بعرض المنصة الإلكترونية في صورتها الأولية على مجموعة السادة المحكمين والمختصين في تكنولوجيا التعليم.
- **التقويم البنائي للمنصة الإلكترونية:** قام الباحث بتطبيق المنصة القائمة على محفزات الألعاب على عينة استطلاعية تكونت من (٣٠) طالب خارج العينة العشوائية خلال الفترة من ٢١-٢٣/٠١-٢٠٢٤م، بهدف معرفة المشاكل التقنية التي يمكن أن تواجه التلاميذ.
- **التقويم النهائي للمنصة الإلكترونية:** قام الباحث بتعديل كل الملاحظات الواردة، والتعديلات اللازمة، وهكذا أصبحت المنصة الإلكترونية جاهزة للتطبيق بصورتها النهائية على عينة البحث العشوائية.
- **التطبيق العملي للمنصة الإلكترونية:** تم التطبيق الفعلي للمنصة الإلكترونية بشقيها القائمة على محفزات الألعاب الرقمية، والإلكترونية في الفترة الممتدة من يوم الأربعاء الموافق ٢٤-١-٢٠٢٤م إلى يوم الأحد الموافق ٢٥-٢-٠٢٤م.

٣. مرحلة النشروالاستخدام:

- **الاستخدام الميداني:** في مدرسة الثورة العربية الكبرى الأساسية المختلطة خلال الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠٢٣م/٢٠٢٤م.
- **التطبيق في المدارس:** اختيار مجموعتين تجريبيتين لتطبيق المنصة الإلكترونية، في الفترة الممتدة من يوم الاحد الموافق ٠٣-٠٣-٢٠٢٤م إلى يوم الثلاثاء الموافق ٠٢-٠٤-٢٠٢٤م

إجراء التجربة الميدانية للبحث

التصميم التجريبي للبحث: قام الباحث باستخدام التصميم شبه التجريبي المسمى التصميم القبلي البعدي باستخدام مجموعتين تجريبيتين.

إنهاء المنصة الإلكترونية: قام الباحث بإنتاج الواجهات والتطبيقات للمحتوى من خلال منصة (الموديل) وتم رفعها حسب الرابط التالي:

https://edigitalegy.github.io/Qassem94/

اختيار عينة البحث: عينة بطريقة عشوائية، من مدرسة الثورة العربية الكبرى الأساسية المختلطة التابعة لمديرية التربية والتعليم في محافظة العقبة.

التطبيق القبلي لأدوات البحث: تحقق الباحث من تكافؤ أفراد المجموعتين (التجريبية الأولى والتجريبية الثانية) من خلال تطبيق الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة قبلياً.

المعالجة التجريبية للبحث: حيث تم تطبيق الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة قبلياً.

تجربة البحث الأساسية: حيث قام الباحث في هذه المرحلة بتجريب المنصة الإلكترونية في صورتها النهائية.

التطبيق البعدي لأدوات البحث: تم تطبيق الاختبار التحصيلي وبطاقة الملاحظة بعدياً.

الخطة الزمنية للتعليم: بدأ من يوم الاحد الموافق ٠٣-٠٣-٢٠٢٤م إلى يوم الثلاثاء الموافق ٠٢-٠٤-٢٠٢٤م وأستغرق التعليم مدة أربعة أسابيع بواقع (١٢) حصة في الأسبوع، موزعه كما يلي: (٦) حصص وجاهي و (٦) حصص عن بعد، بمعدل(٣) حصص باليوم.

نتائج البحث

عرض نتائج البحث: وشمل عرض نتاج البحث الإجابة على الأسئلة الفرعية للبحث وكما هي موضحة تالياً:

١. الإجابة على السؤال الأول:

نص السؤال: " **ما المهارات الحياتية الواجب تنميتها لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية"؟**

قام الباحث بالاطلاع ومراجعة العديد من البحوث والدراسات السابقة والأدبيات الخاصة المتعلقة بالمهارات الحياتية، وتم إجازتها، وقد تم توضيح هذه الخطوات والإجراءات في الجزء الخاص بإجراءات البحث في الفصل الثالث من هذا البحث، حيث تكونت القائمة النهائية للمهارات الحياتية من أربع مهارات وهي (مهارة التواصل الفعال، ومهارة التفكير الإبداعي، ومهارة تقدير الذات، ومهارة حل المشكلات).

٢.الإجابة على السؤال الثاني:

نص السؤال: " **ما معايير تصميم منصة الكترونية قائمه على محفزات الالعاب لتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية"؟**

قام الباحث بمراجعة العديد من الدراسات السابقة والبحوث المنشورة، والأدبيات ذات العلاقة بمعايير التصميم لمنصة إلكترونية توظف في تنمية المهارات الحياتية، وقد توصل الباحث إلى مجموعة من المعايير تم إجازتها، وقد تضمنت القائمة في صورتها النهائية(١١) معايير و(١٣٥) مؤشراً فرعياً وقد تم توضيح ذلك في الفصل الثالث الخاص بالإجراءات.

٣.الإجابة على السؤال الثالث:

نص السؤال: "**ما التصميم التعليمي المقترح لتطوير منصة الكترونية قائمه على محفزات الالعاب لتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية"؟**

قام الباحث بالاطلاع على العديد من نماذج التصميم، وقام بمراجعتها وتحليلها، وفي النهاية استقر على نموذج عبد اللطيف الجزار(٢٠١٤) لتصميم منصة إلكترونية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية، كون هذا النموذج يتناسب مع طبيعة البحث، وقد تم توضيحه النموذج في الإجراءات المنهجية للبحث الفصل الثالث.

٤. الإجابة على السؤال الرابع:

نص السؤال: " **ما أثر تصميم منصة الكترونية قائمه على محفزات الالعاب لتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية"؟**

قام الباحث بالإجابة على السؤال الرابع من خلال اختبار صحة الفرض الأول المرتبطة بهذا السؤال، بحيث نص الفرض الأول على: "توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (≤ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الأولي التي تعلمت من خلال (منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب الرقمية) والمجموعة التجريبية الثانية التي تعلمت من خلال (منصة إلكترونية) في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية الأولى".

وللإجابة عن السؤال، تمّ استخراج قيم المُتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات تلاميذ المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة التجريبية الثانية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لتنمية مهارات الجانب المعرفي، ولبيان مدى دلالة الفروق الإحصائية بين المُتوسطات الحسابية تمّ استخدام الاختبار التائى للعينات المترابطة (Paired Samples Test) والجدول التالي يُبيِّن ذلك.

الجدول (٤) قيم " ت " ودلالتها الإحصائية للفروق بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الأولي والمجموعة التجريبية الثانية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي

أبعاد الاختبار التحصيلي	المجموعة	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجات الحرية	مستوى الدلالة
التذكر	الأولي	٣٠	١٠,٠٣	٠,٧٦٥	١٥,٤٩	٥٨	٠,٠١
	الثانية	٣٠	٦,٦٣	٠,٩٢٨			
الفهم	الأولي	٣٠	١٦,٨	٠,٨٤٧	٢٦,١٦	٥٨	٠,٠١
	الثانية	٣٠	٨,٩٣	١,٤١٣			
التطبيق	الأولي	٣٠	١٠,٠٣	٠,٩٢٨	١٣,٤٢	٥٨	٠,٠١
	الثانية	٣٠	٥,٩٧	١,٣٧٧			
الدرجة الكلية	الأولي	٣٠	٣٦,٨٧	١,٣٨٣	٢٩,٨٩	٥٨	٠,٠١
	الثانية	٣٠	٢١,٥٣	٢,٤٤٦			

من الجدول السابق: يتضح أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية بين درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الأولي التي تعلمت من خلال (منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب الرقمية) والمجموعة التجريبية الثانية التي تعلمت من خلال (منصة إلكترونية) في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لصالح المجموعة التجريبية الأولي (المتوسط الأكبر=١٠,٠٣-١٦,٨-١٠,٠٣-٣٦,٨٧)، حيث جاءت قيم "ت" تساوي (١٥,٤٩-٢٦,١٦-١٣,٤٢-٢٩,٨٩)، وهي قيم ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة ٠,٠١.

٥. الإجابة على السؤال الخامس:

نص السؤال: **" ما أثر تصميم منصة الكترونية قائمه على محفزات الألعاب الرقمية لتنمية الجو انب الادائية المرتبطة بالمهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية؟**

قام الباحث بالإجابة على السؤال الخامس من خلال اختبار صحة الفرض الثاني المرتبطة بهذا السؤال، بحيث نص الفرض الثاني على" توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (≤ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الأولى التي تعلمت من خلال (منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب الرقمية) والمجموعة التجريبية الثانية التي تعلمت من خلال (منصة إلكترونية) في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة المهارات الحياتية لصالح المجموعة التجريبية الأولى".

وللإجابة عن السؤال، تمّ استخراج قيم المُتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات تلاميذ المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة التجريبية الثانية في التطبيق البعدي اختبار بطاقة الملاحظة لتنمية مهارات الجانب الأدائي، ولبيان مدى دلالة الفروق الإحصائية بين المُتوسطات الحسابية تمّ استخدام الاختبار التائي للعينات المترابطة (Paired Samples Test) والجدول التالي يُبيَّن ذلك.

جدول (٥) قيم " ت " ودلالتها الإحصائية للفروق بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الأولى والمجموعة التجريبية الثانية في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة المهارات الحياتية

مهارات بطاقة الملاحظة المهارات الحياتية	المجموعة	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجات الحرية	مستوى الدلالة
أولاً: مهارة التواصل الفعال لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية.	التجريبية الأولي	٣٠	٤٥,٦٣	١,٢١٧	٢٤,٨	٥٨	٠,٠١
	التجريبية الثانية	٣٠	٢٧,٦	٣,٧٩٣			
ثانياً: مهارة التفكير الابداعي لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية.	التجريبية الأولي	٣٠	٤٥,٧٧	٢,٨٤٩	١٨,٣١	٥٨	٠,٠١
	التجريبية الثانية	٣٠	٢٦,٣٣	٥,٠٦٧			
ثالثاً: مهارة تقدير الذات لدى تلاميذ المرحلة الأساسية بالمملكة الاردنية الهاشمية.	التجريبية الأولي	٣٠	٦٣,٤٧	٢,٧٦٣	٣٨,٩٣	٥٨	٠,٠١
	التجريبية الثانية	٣٠	٣٦,١٣	٢,٦٧٥			
رابعاً: مهارة حل المشكلات	التجريبية	٣٠	٣٦,٤٣	٣,٢٤٥	٢٠,٧٢	٥٨	٠,٠١

مهارات بطاقة الملاحظة المهارات الحياتية	المجموعة	ن	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجات الحرية	مستوى الدلالة
لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية.	الأولي						
	التجريبية الثانية	٣٠	٢٣,٢٧	١,٢٥٨			
الدرجة الكلية	التجريبية الأولي	٣٠	١٩١,٣	٦,١٨٢	٤٥,١١	٥٨	٠,٠١
	التجريبية الثانية	٣٠	١١٣,٣٣	٧,١٧			

من الجدول السابق: يتضح أنه توجد فروق ذات دلالة احصائية بين درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الأولي التي تعلمت من خلال (منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب الرقمية) والمجموعة التجريبية الثانية التي تعلمت من خلال (منصة إلكترونية) في التطبيق البعدي لبطاقة ملاحظة المهارات الحياتية لصالح المجموعة التجريبية الأولي (المتوسط الأكبر=٤٥,٦٣-٤٥,٧٧-٦٣,٤٧-٣٦,٤٣-١٩١,٣)، حيث جاءت قيم "ت" تساوي (٢٤,٨-١٨,٣١-٣٨,٩٣-٢٠,٧٢-٤٥,١١)، وهي قيم ذات دلالة إحصائية عند مستوي دلالة ٠,٠١.

تفسير ومناقشة النتائج

بناءً على النتائج الإحصائية، والتي تعرض نتائج البحث، يتضح لنا تفوق المجموعة التجريبية الأولى (التي تعلمت من خلال منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب الرقمية) في التطبيق البعدي ، مقارنه مع التطبيق القبلي، في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية في المملكة الأردنية الهاشمية ، ويرجع ذلك التفوق إلى المميزات والفوائد التي تضيفها المنصة الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية ،وهذا التفوق يدفعنا الى الاستفادة من المنصات الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية ومن خدمات وبيانات هذه المنصات في أي وقت ،ومن أي مكان وتالياً تفسير النتائج المرتبطة بتنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية في المملكة الأردنية الهاشمية.

١.تفسيرومناقشة النتائج المرتبطة بالجانب المعرفي لدى مجموعات البحث:

أشارت نتائج البحث الى وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (≤ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الأولي التي تعلمت من خلال (منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب)، و درجات تلاميذ المجموعة التجريبية التي تعلمت من خلال (منصة إلكترونية) في التطبيق البعدي لاختبار الجانب المعرفي لصالح المجموعة التجريبية الأولى، وهذا يدل على فعالية أسلوب التعليم من خلال المنصات الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية في تنمية الجوانب المعرفية التحصيلية للمهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية.

٢.تفسيرومناقشة النتائج المرتبطة بالجانب الادائي لدى مجموعات البحث:

أشارت نتائج البحث الى وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (≤ ٠,٠٥) بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعة التجريبية الأولي التي تعلمت من خلال (منصة إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب)، و درجات تلاميذ المجموعة التجريبية التي تعلمت من خلال (منصة إلكترونية) في التطبيق البعدي لاختبار الجانب الأدائي لصالح المجموعة التجريبية الأولى، وهذا يدل على فعالية أسلوب التعليم من خلال المنصات الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية في تنمية الجوانب الأدائية للمهارات الحياتية لدى تلاميذ المرحلة الاساسية بالمملكة الأردنية الهاشمية.

توصيات البحث

في ضوء ما توصل إلية البحث الحالي من نتائج يوصي الباحث بالتوصيات الآتية:

١. استخدام المنصة الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب وتوظيفها في تنمية الجوانب المعرفية، وذلك لفعاليتها واستخدامها في تدريس المواد الأكاديمية المقررة.
٢. استخدام نموذج تصميم تعلمي معتمد بحيث أثبت النموذج المستخدمة فاعليته في البحث الحالي في تطوير منصة إلكترونية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية.
٣. الاستفادة من معايير وإجراءات التصميم التي توصل لها الباحث في تصميم المنصة الإلكترونية القائمة على محفزات الألعاب الرقمية.
٤. بناء منصات إلكترونية قائمة على الدمج بين محفزات الألعاب وتقنيات أخرى كالإنفو جرافيك، لمواد تعليمية أكاديمية ولجميع المراحل الدراسية.

٥. دعم البنى التحتية الإلكترونية وتحسين القدرات التقنية في المدارس، وتوفير الدعم الفني والمادي والذي يساعد على تطبيق واستخدام أساليب واستراتيجيات التعلم الإلكتروني كالتعلم من خلال المنصات الإلكترونية.

البحوث المقترحة

في ضوء ما توصل إلية البحث الحالي من نتائج وتوصيات تم اقتراح الموضوعات البحثية الآتية:

١. فاعلية استخدام المنصات الإلكترونية التفاعلية في تنمية المهارات الحياتية والاتجاه نحوها لدى طلاب المرحلة الثانوية بالمملكة الأردنية الهاشمية.
٢. فاعلية استخدام التعلم من خلال المنصات التعليمية الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب كلية التربية في جامعة المنصورة.
٣. أثر توظيف منصة إلكترونية تعليمية قائمة على محفزات الألعاب في تنمية مهارات التواصل الإلكتروني المتزامن لدى طلاب قسم تكنولوجيا التعليم.
٤. تصميم منصة تعليمية إلكترونيه قائمة على محفزات الألعاب لتنمية مهارات توظيف منصات التعلم الإلكترونية لدى المعلمين.

المراجع

أولا: المراجع العربية:

إيمان شعبان احمد، افنان محمد عمر يسري. (٢٠١٦). المساندة الاجتماعية وأثرها على تنمية المهارات الحياتية لأسر ذوي الاحتياجات الخاصة. *مجلة القراءة والمعرفة*. ع. ١٧.

برهامي عبد الحميد زغلول، مها عادل حسين. (٢٠١٧، أبريل). استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات حل المشكلات في مادة الرياضة المالية لدى طلاب المدارس الثانوية الفنية المتقدمة التجارية. *مجلة كلية التربية*، جامعة طنطا. ٦٦ (٢)، ٣٥٦ – ٣٧١.

جمال كويحل. (٢٠٢١). دور المنصات الرقمية في دعم التعليم الجامعي عن بعد في ظل انتشار جائحة كوفيد١٩. منصة مولد. جامعة سطيف منصة *المجلات العلمية الجزائرية* (Algeria Scientific Journal Platform) (ASJP) تنمية الموارد البشرية، مجلد١٦، العدد الاول. ص٤-٣٠ في: دور المنصّات الرقمية في دعم التعلّم الجامعيّ عن بعد في

ظلّ انتشار جائحة كوفيد١٩. - منصّة مودل (Moodle) بجامعة سطيف ٢ نموذجا |- ASJP (cerist.dz).

داود الحدابي، خلود الناصر. (٢٠١٨). المهارات الحياتية المتضمنة في محتوى منهج العلوم للصف الخامس الأساسي في الجمهورية اليمنية، *المجلة العربية للتربية العلمية والتقنية*. (٧)، ٢-٣٣.

زيادة، أون لاين بلات فورم. (٢٠٢١). مفهوم المنصة الالكترونية، *مجلة زيادة على الانترنت*. ماهي المنصة الإلكترونية؟ – موقع زيادة(zyadda.com)

سُليمان عبد الواحد يوسف ابراهيم. (٢٠١٤) . *المهارات الحياتية. مدخل للتعامل الناجح مع مواقف الحياة اليومية*. ط١. مركز الكتاب للنشر.

عادل سيد علي. (٢٠٠٩). *المهارات الحياتية: استراتيجية منهجية*. دار الجامعة الجديدة.

عبد اللطيف الصفي الجزار(٢٠١٤م): اتجاهات حثية في معايير تصميم بيئة توظيف المعلومات والاتصالات (ICT) في تكنولوجيا التعليم والتدريب الندوة الأولى في تطبيقات تقنية المعلومات والاتصالات في التعليم والتدريب، جامعة الملك سعود، قسم تقنيات التعليم.

علاء محمد سيد قنديل. (٢٠١٠). *القيادة الإدارية وإدارة الابتكار*. الطبعة الأولى. الفكر ناشرون وموزعون.

عيد صقر الهيم. (٢٠١٢). مهارات الحياة. مفهومها، أهميتها، وأساليب تدريسها. *مجلة القراءة والمعرفة*. ع ١٣١.

محمد سويلم البسيوني.(٢٠١٣).أساسيات البحث العلمي في العلوم التربوية والاجتماعية والإنسانية .دار الفكر العربي، ص١٤٢.

مرام سليمان عبد الرحمن السليمان. (٢٠٢٢). دور التعليم عن بعد في تنمية المهارات الحياتية لدى تلاميذ الصف الثاني الابتدائي من وجهة نظر الأمهات. مجلة جامعة الوادي للعلوم التربوية، ع٨، ص ١١٤٢ -١١٧٢.

مرح مؤيد حسن. (٢٠١٣). ظاهره انتشار الألعاب الإلكترونية في مدينة الموصل وتأثيراتها على الفرد. *اضاءات موصلية*. العدد (٧٥)، الصفحات ١ – ١٤.

مروه حسين إسماعيل. (٢٠١٦). فاعلية استخدام منصة الصور التفاعلية (think link) لتنمية مهارات التفكير البصري وحب الاستطلاع الجغرافي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. *مجلة الجمعية التربوية للدراسات الاجتماعية*. مصر ع ٨٣.ص ص١ – ٤٩.

منظمة الأمم المتحدة للتربية والعلم والثقافة. (٢٠١٥). التنمية المستدامة تبدأ بالتعليم "مساهمة التعليم في تحقيق الأهداف المقترحة لمرحلة ما بعد ٢٠١٥. باريس اليونسكو.

المؤتمر الدولي الثاني في: التعليم التكنولوجيا والقانون: بين الواقع والمستقبل. مدينتي فاس ومكناس (٢٦-٣٠ يناير ٢٠٢٣) المؤتمر الدولي الثاني في: التعليم التكنولوجيا والقانون: بين الواقع والمستقبل – نبيل بلمكي(nabilbelmekki.com) .

المؤتمر الدولي الرابع للجمعية الدولية للتعليم والتعلم الإلكتروني: الجمهورية الجديدة رؤى مستقبلية لتطوير التعلم في الوطن العربي (١-٤) أغسطس ٢٠٢٣-شرم الشيخ.جمهورية مصر العربية.

وسام حسن عبد الحفيظ علي. (٢٠٢٠). *أثر التدريب باستخدام منصة تعلم الكترونيه في تنمية مهارات التحليل الاحصائي وتفسير النتائج البحثية لدى طلاب الدراسات العليا*. (رسالة ماجستير منشورة كلية التربية النوعية قسم تكنولوجيا التعليم جامعة المنيا).

اليونيسف. (٢٠١٥). ما هي المهارات التي تعتبر مهارات حياتية؟ http://www.unicef.org\arabic\hfeeskills-95521

ثانيًا: المراجع الأجنبية

Buell, R. W., Cai, W., & Sandino, T. (2019). Learning or Playing: The Effect of Gamified Training on Performance. Harvard Business School.

Cameron, K. E. & Bizo. L .A. (2019). Use of the game- based learning platform KAHOOT! To facilitate learner engagement in animal science students. Research in Learning Technology.27.

Goethe, O. (2019). Gamification Mindset. Springer Nature.

Homanova, Zuzana, Prextova, Tatiana. (2017). "Educational Networking Platforms through the Eyes of Czech Primary School Students" Academic Conference

International Limited, European Conference on e -Learning; Kid more End: 195 – 204. Kid more End.

Schneider, R. (2009). Using Moodle: Teaching With the Popular Open Source Course Management System. *Software Quality Professional*, 11(3), 48.

Syukron, A. A., & Baroroh, R. U. (2009). Developing Arabic Learning with Management System (Moodle cloud) at MTs.NU Miftahul Ulum Margasari. ALSINATUNA, 4(2), 182 – 200.

Tang, J., & Zhang, P. (2019). Exploring the relationships between gamification and motivational needs in technology design. *International Journal of Crowd Science*, 3(1), 87-103.