المجلة المصرية للدراسات المتخصصة

دورية فصلية علمية محكمة – تصدرها كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس

المجلة المصرية للدراسات المتخصصة

Egyptian Journal for Specialized Studies

رئيس مجلس الإدارة

أ.د/ أسامة السيد مصطفى

نائب رئيس مجلس الإدارة

أ.د/ داليا حسين فهمى

رئيس التحرير

أ.د/ إيمان سيد علي

هيئة التحرير

أ.د/ محمود حسن اسماعيل (مصر)

أ.د/ عجاج سليم (سوريا)

أ.د/ محمد فرج (مصر)

أ.د/ محمد عبد الوهاب العلالي (المغرب)

أ.د/ محمد بن حسين الضويحي (السعودية)

المحرر الفني

د/ أحمد محمد نجيب

سكرتارية التحرير

د / محمد عامر محمد عبد الباقي

أ /ليلى أشرف **أ/ أسامة إدوارد**

أ/ زينب وائل **أ/ محمد عبد السلام**

المراسلات :

ترسل المراسلات باسم الأستاذ الدكتور/ رئيس التحرير، على العنوان التالى

٣٦٥ ش رمسيس – كلية التربية النوعية – جامعة عين شمس ت/ ٠٢/٢٦٨٤٤٥٩٤

الموقع الرسمي:
https://ejos.journals.ekb.eg

البريد الإلكتروني:
egyjournal@sedu.asu.edu.eg

الترقيم الدولي الموحد للطباعة : 6164 - 1687

الترقيم الدولي الموحد الإلكتروني : 2682 - 4353

تقييم المجلة (يونيو ٢٠٢٤) : (7) نقاط

معامل ارسيف Arcif (أكتوبر ٢٠٢٣) : (0.3881)

المجلد (١٢) . العدد (٤٤) . الجزء الأول

أكتوبر ٢٠٢٤

الهيئة الاستشارية للمجلة

أ.د/ إبراهيم فتحي نصار (مصر)
استاذ الكيمياء العضوية التخليقية
كلية التربية النوعية - جامعة عين شمس

أ.د/ أسامة السيد مصطفى (مصر)
استاذ التغذية وعميد كلية التربية النوعية - جامعة عين شمس

أ.د/ اعتدال عبد اللطيف حمدان (الكويت)
استاذ الموسيقى ورئيس قسم الموسيقى
بالمعهد العالي للفنون الموسيقية دولة الكويت

أ.د/ السيد بهنسي حسن (مصر)
استاذ الإعلام – كلية الآداب – جامعة عين شمس

أ.د / بدر عبدالله الصالح (السعودية)
استاذ تكنولوجيا التعليم بكلية التربية جامعة الملك سعود

أ.د/ رامى نجيب حداد (الأردن)
استاذ التربية الموسيقية وعميد كلية الفنون والتصميم الجامعة الأردنية

أ.د/ رشيد فايز البغيلي (الكويت)
استاذ الموسيقى وعميد المعهد العالي للفنون الموسيقية دولة الكويت

أ.د/ سامى عبد الرؤوف طايع (مصر)
استاذ الإعلام – كلية الإعلام – جامعة القاهرة
ورئيس المنظمة الدولية للتربية الإعلامية وعضو مجموعة خبراء
الإعلام بمنظمة اليونسكو

أ.د/ سوزان القليني (مصر)
استاذ الإعلام- كلية الآداب – جامعة عين شمس
عضو المجلس القومي للمرأة ورئيس الهيئة الاستشارية العليا للإتحاد
الأفريقي الأسيوي للمرأة

أ.د/ عبد الرحمن إبراهيم الشاعر (السعودية)
استاذ تكنولوجيا التعليم والاتصال - جامعة نايف

أ.د/ عبد الرحمن غالب المخلافي (الإمارات)
استاذ مناهج وطرق تدريس- تقنيات تعليم
– جامعة الأمارات العربية المتحدة

أ.د/ عمر علوان عقيل (السعودية)
استاذ التربية الخاصة وعميد خدمة المجتمع
كلية التربية - جامعة الملك خالد

أ.د/ ناصر نافع البراق (السعودية)
استاذ الاعلام ورئيس قسم الاعلام بجامعة الملك سعود

أ.د/ ناصر هاشم بدن (العراق)
استاذ تقنيات الموسيقى المسرحية قسم الفنون الموسيقية
كلية الفنون الجميلة - جامعة البصرة

Prof. Carolin Wilson (Canada)
Instructor at the Ontario institute for studies in education (OISE) at the university of Toronto and consultant to UNESCO

Prof. Nicos Souleles (Greece)
Multimedia and graphic arts, faculty member, Cyprus, university technology

(*) الأسماء مرتبة ترتيباً ابجديًا.

الصفحة الرئيسية

م	القطاع	اسم المجلة	اسم الجهه / الجامعة	ISSN-P	ISSN-O	السنه	نقاط المجله
1	Multidisciplinary عام	المجلة المصرية للدراسات المتخصصة	جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية	1687-6164	2682-4353	2024	7

Arcif Analytics — معامل التأثير والاستشهادات المرجعية العربي — قاعدة البيانات العربية الرقمية — Arab Citation & Impact Factor — Arab Online Database — معرفة e-MAREFA

التاريخ: 2023/10/8

الرقم: L23/177ARCIF

سعادة أ. د. رئيس تحرير المجلة المصرية للدراسات المتخصصة المحترم

جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية، القاهرة، مصر

تحية طيبة وبعد،،،

يسر **معامل التأثير والاستشهادات المرجعية للمجلات العلمية العربية (ارسيف – ARCIF)**، أحد مبادرات قاعدة بيانات **"معرفة"** للإنتاج والمحتوى العلمي، إعلامكم بأنه قد **أطلق التقرير السنوي الثامن للمجلات للعام 2023**.

ويسرنا تهنئتكم وإعلامكم بأن **المجلة المصرية للدراسات المتخصصة** الصادرة عن **جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية، القاهرة، مصر، قد نجحت في تحقيق معايير اعتماد معامل "ارسيف Arcif"** المتوافقة مع المعايير العالمية، والتي يبلغ عددها **(32) معياراً**، وللاطلاع على هذه المعايير يمكنكم الدخول إلى الرابط التالي:

http://e-marefa.net/arcif/criteria/

وكان **معامل "ارسيف Arcif " العام** لمجلتكم لسنة 2023 **(0.3881)**.

كما صُنفت مجلتكم في **تخصص العلوم التربوية** من **إجمالي عدد المجلات (126)** على المستوى العربي ضمن الفئة **(Q3)** وهي الفئة الوسطى، مع العلم أن **متوسط معامل ارسيف لهذا التخصص** كان **(0.511)**.

وبإمكانكم الإعلان عن هذه النتيجة سواء على موقعكم الإلكتروني، أو على مواقع التواصل الاجتماعي، وكذلك الإشارة في النسخة الورقية لمجلتكم إلى معامل **"ارسيف Arcif"** الخاص بمجلتكم.

ختاماً، نرجو في حال رغبتكم الحصول على شهادة رسمية إلكترونية خاصة بنجاحكم في معامل " **ارسيف** "، التواصل معنا مشكورين.

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام والتقدير

أ.د. سامي الخزندار

رئيس مبادرة معامل التأثير

" ارسيف Arcif"

+962 6 5548228 -9
+ 962 6 55 19 10 7
info@e-marefa.net
www.e-marefa.net
Amman - Jordan
2351 Amman, 11953 Jordan

محتويات العدد

* **كلمة الدكتور / إيمان سيد علي** ٩
رئيس التحرير
* **اللجنة العلمية للمجلة المصرية للدراسات المتخصصة.** ١٣
* **بحوث علمية محكمة باللغة العربية:**

- آثر استخدام التذوق الموسيقي في خفض معدل التنمر بين الطلاب المبتدئين بكلية التربية النوعية جامعة القاهرة ١٩
د/ نهاد احمد محمد المرسي
- القيم الإجتماعية المتضمنة بمواقع الأطفال الإلكترونية وعلاقتها بالتفاعل الإجتماعى لديهم
ا.د/ سلام أحمد عبده ٥٣
ا.م.د/ طه محمد بركات
د/ فيبى فايق
ا/ إلهام جمال فتحى
- الفن الرقمي كمدخل لتنمية الخيال لطلاب التربية الفنية
ا.د/ نهى مصطفى محمد عبد العزيز ١٢٩
د/ شريف مصطفى مصطفى خضر
ا/ أية حسين أبو الوفا
- آليات تكوين الأشكال المركبة في الفن المصري القديم
ا.د/ أشرف احمد العتبانى ١٥٣
ا.م.د/ ياسمين احمد حجازى
ا/ علي خضير محمد الرازقي
- الزخارف النوبية ودورها في اثراء التطوير المعاصر
ا.د/ سالى محمد علي شبل ١٧٧
ا/ندى عصام سليم
- مقرر إلكتروني للمداخل التدريسية بإستخدام البرمجيات المفتوحة المصدر لتنمية التفكير الإبداعي لطلاب كلية التربية النوعية ٢٠٣
ا.د/ أيمن نبيه سعد الله
ا/ ياسمين محمد فازع إبراهيم

- تصميم بيئة الواقع المعزز (ثنائى الأبعاد، ثلاثى الأبعاد) وفاعليته فى تنمية التفكير البصرى والحمل المعرفى لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية

ا.د/ عبد اللطيف الصفى الجزار ٢٤٩
ا.د/ هويدا سعيد عبد الحميد
د/ مصطفى أمين إبراهيم
ا/ دعاء حسن محمد حسن

- مستويات عرض المعلومات بقوائم المتصدرين في بيئة تلعيب تنافسي وأثرها في جودة تصميم الأنشطة الإلكترونية لطلاب تكنولوجيا التعليم

ا.د/ محمد احمد فرج ٣٣٧
ا.م.د/ أمل نصر الدين سليمان
د/ جمال عبد الناصر محمود
ا/ سمية رفعت حسن محمد

- معايير تصميم بيئات التعلم الإلكترونية في ضوء أنماط محفزات الألعاب

ا.د/ حنان محمد الشاعر ٤٠١
ا.د/ عمرو جلال الدين احمد علام
د/ شاكر عبد اللطيف شاكر
ا/ عبده حسان تمام حسين

- فاعلية حجم مجموعة التعلم التشاركي (صغيرة/ متوسطة) في بيئة التعلم الإلكتروني على تنمية مهارات التفكير البصري لدى طلاب تكنولوجيا التعليم

ا.د/ محمد عطية خميس ٤٣٧
ا.م.د/ أحمد عبد النبى عبد الملك
ا/ فاطمة الزهراء محمد احمد الدنش

مستويات عرض المعلومات بقوائم المتصدرين في بيئة تلعيب تنافسي وأثرها في جودة تصميم الأنشطة الإلكترونية لطلاب تكنولوجيا التعليم

أ.د / محمد احمد فرج [١]

أ.م.د / أمل نصر الدين سليمان [٢]

د / جمال عبد الناصر محمود [٣]

أ / سمية رفعت حسن محمد [٤]

[١] أستاذ تكنولوجيا التعليم ، ووكيل كلية التربة النوعية لخدمة المجتمع وتنمية البيئة ، جامعة عين شمس .

[٢] أستاذ تكنولوجيا التعليم المساعد ، كلية التربية النوعية ، جامعة عين شمس.

[٣] مدرس تكنولوجيا التعليم ، كلية التربية النوعية ، جامعة عين شمس.

[٤] باحثة بقسم تكنولوجيا التعليم ، كلية التربية النوعية ، جامعة عين شمس.

مستويات عرض المعلومات بقوائم المتصدرين في بيئة تلعيب تنافسي وأثرها في جودة تصميم الأنشطة الإلكترونية لطلاب تكنولوجيا التعليم

ا.د/ محمد احمد فرج
ا.م.د/ أمل نصر الدين سليمان
د/ جمال عبد الناصر محمود
ا/ سمية رفعت حسن محمد

ملخص:
يهدف البحث الحالي إلى دراسة أثر مستويات عرض المعلومات بقوائم المتصدرين في بيئة تلعيب تنافسي وأثرها في جودة تصميم الأنشطة الإلكترونية لطلاب تكنولوجيا التعليم، وقد أستخدمت الباحثة المنهج التجريبي ، وتكونت مجموعة البحث من (٥٠) طالب وطالبة تم تقسيمهم إلى مجموعتين تجريبية، وذلك من خلال تدريس مهارات تصميم الأنشطة الإلكترونية للمجموعتين وفق قوائم المتصدرين ببيئة التلعيب التنافسي، ثم تقييم أداء الطلاب بعد التجربة الأساسية من خلال بطاقة جودة المنتج، وقد أسفرة النتائج عن وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبيتين لصالح المجموعة التي درست بالنمط التفصيلي لقوائم المتصدرين.
الكلمات الدالة : التلعيب ، التلعيب التنافسي ، محفزات الألعاب ، قوائم المتصدرين ، الأنشطة الإلكترونية ، الأنشطة التعليمية الإلكترونية.

Abstract:
Title: Levels of Leaderboard Information in a Competitive Gamified Environment and Its Impact on The Quality of Designing Electronic Activities for Educational Technology Students
Authors: Mohammed A. Farag, Amal N. Soliman, Gamal A. Mahmoud, Somaya R. Hassan
The Current Research Aims to Study the Impact of The Levels of Information Display on The Leaderboards in a Competitive Gamification Environment and Its Impact on The Quality of Designing Electronic Activities for Educational Technology. The Researcher Used the Experimental Approach. To Two Experimental Groups by Teaching the Skills of Designing Electronic Activities for The Two Groups According to The Leaderboard Lists in The Competitive Gamification Environment, Then Evaluating the Performance of The Students After the Basic Experiment Through the Product Quality Card, And the Results Revealed That There Were Statistically Significant Differences Between the Mean Scores of The Two Experimental Groups in Favor of The Group That Studied the Detailed Pattern of The Leaderboards,
Keywords: Gamification, Competitive, Game Stimuli, Leaderboards, Electronic Activities, E-learning Activities

مقدمة:

إهتم المعلمين بتوظيف التقنيات التربوية الحديثة في التعليم، وفى ضوء التحول الرقمي المتزايد في وقتنا الراهن، أخذوا على عاتقهم إستخدام التقنيات الحديثة في التعليم، التي قد تساعد في زيادة تعلم الطالب، إحدى هذه الإستراتيجيات التي تطور الاهتمام بها مؤخرًا في إستراتيجية التلعيب (gamification)، كـ قوة دافعة لمشاركة المتعلمين في التعلم وجذب انتباههم ومساعدتهم على تحقيق نواتج التعلم المستهدفة، إذ أن مشاركة المتعلمين يعد مؤشرًا قويًا ليس فقط على ارتفاع التحصيل الدراسي والمهاري للمتعلمين بل تعدى ذلك إلى كونه معيارًا أساسيًا في جودة العملية التعليمية.

تقنية التلعيب في جوهرها تعتمد على استخدام عناصر تصميم اللعبة في بيئة وسياقات من دون ألعاب، وقد تم إعتمادها على نطاق واسع في النصف الثاني من عام ٢٠١٠ (عائشة العمري، ٢٠١٩). وتركز تقنية التلعيب بشكل كبير على إدخال عناصر اللعب عوضًا عن عناصر تصميم اللعبة في سياقات تضامن اللعب (Nicholson, 2012).

وفى مجال التعليم ذكرت عفاف القدو (٢٠١٨) أن التلعيب في التعليم إتجاه تعليمي ومنحى تطبيقي جديد، يهتم بتحفيز الطلاب على التعلم باستخدام عناصر الألعاب في بيئات التعلم، وذلك بهدف تحقيق أقصاه قدر من المتعة والمشاركة، من خلال جذب إهتمام المتعلمين لمواصلة التعلم. وفى السياق التعليمي يمكن لإستراتيجية التلعيب أن تؤثر على سلوك الطالب من خلال تحفيزه على حضور الفصل برغبة وشوق أكبر مع التركيز على المهام التعليمية والمعرفية المقيدة وأخذ المبادرة في عملية التعلم (مصطفى القائد، ٢٠١٥).

وعلى ذلك يمكن تعريف التنافس في التلعيب بأنه شكل من أشكال التحدي المبنى على مجموعة من القواعد للأنشطة المختلفة المرتبطة بموضوع التنافس، ويجب على المتنافسين مراعاتها، والالتزام بمعاييرها للمحافظة على تلك القواعد، ويبذل

الفرد في التنافس أقصى جهد لديه ليكون الفائز، ويحصل على المكافأة سواء كانت مادية أو معنوية، ويقيم آداء كل فرد من خلال مقارنته مع آداء الآخرين الذين يتنافس معهم، ويتم ذلك في موقف تنافسى يشمل مثيرات التنافس، وعملية التنافس، وسلوك التنافس، ونتيجة التنافس، والتغذية الراجعة (إبراهيم يوسف، ٢٠١٨). وكذلك مثلما حدده كل من (عبد التواب العمدة، ٢٠١٣)، و(Nah, & Et al, 2013).

ولوحات المتصدرين عبارة عن لائحة بترتيب اللاعبين في ضوء نقاطهم داخل بيئة محفزات الألعاب الرقمية، ويمكن أن تكون دافعًا قويًا؛ حيث ينافس اللاعبون الآخرون للوصول إلى أعلى المتصدرين، حيث تستخدم عادة في أنشطة تنافسية، ولكن يمكن أن تستخدم أيضًا لتشجيع العمل الجماعي (glover, 2013).

وبالتالي يمكن اعتبار قائمة المتصدرين كأحد أنماط التلعيب بمثابة وسيلة لتعزيز آداء الطلاب لدفعهم للإستمرار في بذل الجهد لتحقيق الهدف المحدد مسبقًا من قبل المعلم، حيث يعتبر بمثابة تغذية راجعة داعمة للآداء الذي يقوم به الطالب نحو الأداء المتوقع منه (منال طه، ٢٠٠٤) هذا وقد أكدت عديد من البحوث على فاعلية التعزيز في العملية التعليمية كـ دراسة (Fodor, carver,2000)، (محمد الإمام، ٢٠٠٦)، (محمد صوالحة، مريم عسفا، ٢٠١٢).

ويسع البحث الحالي إلى معرفة أى الأنماط أفضل لقائمة المتصدرين، مستويات عرض المعلومات (التفصيلي، الموجز)، حيث يقوم النمط الأول (قائمة المتصدرين التفصيلية) بعرض جميع التفاصيل المتعلقة بالفرد داخل الفريق وأسباب تقدمة بشكل كامل، أما النمط الثاني (قائمة المتصدرين الموجزة) ويتم فيه عرض بعض المعلومات المتعلقة بالفرد داخل الفريق أي سبب من أسباب تقدمه.

ولكل من الأنماط السابقة آراء ونظريات علمية تدعمه، فالأنماط معًا يدعمهم نظرية التدفق Flow theory: يعرف التدفق بأنه مصدر الطاقة العقلية لأنه يركز الانتباه ويحفز على العمل (التعلم)، وهى الحالة المثالية بين الملل والقلق والاحباط، وهى تهتم بإكمال المشاركة في المهمة من خلال التدفق، وتستند هذه النظرية على

متغيرين يتمثلان في الصعوبة أو التحدي، وقدرة اللاعب؛ حيث يعتمد التدفق على فكرة إندماج الفرد وفق قواعد معينة في نشاط يتسم بالتحدي لأنه ليس سهلا، وليس صعبًا، ويتلقى الفرد التغذية الراجعة المرتبطة بتقدمه بشكل منتظم عندئذ يستغرق في النشاط بما يمكنه من إثبات وجوده، وتقدمه، واستمراره الايجابي (Csikszentmihalyi, 1997).

ونظرية التعلم الاجتماعي Social learning theory: هذه النظرية تقول بأن الإنسان يتعلم السلوكيات الجديدة عن طريق التعلم بملاحظة المجتمع من حوله، وعندما يلاحظ الأفراد شيئًا إيجابيًا ومرغوبًا تزداد إحتمالية تقليدهم ومحاكاتهم وتبنيهم لهذا السلوك، ويحدث التعلم الاجتماعي (Bandura, Ross, 1961; Schumacher, 2018).

ومن ناحية أخرى يمكن النظر إلى متغير البحث في ضوء البحوث والدراسات السابقة، وفى هذا الإطار لم تجد الباحثة دراسات قارنت بشكل مباشر بين أنماط قائمة المتصدرين، مستويات عرض المعلومات (التفصيلي، الموجز)، وجدت أيضًا قلة في البحوث والدراسات التي تناولت نمط قائمة المتصدرين الموجز، بينما وجدت دراسة توصلت نتائجها إلى أن نمط قائمة المتصدرين التفصيلية له فاعلية في العملية التعليمية وهي دراسة (Christoph, Andranik, Isabell,2018) كما أكدت دراسة (إيمان زكى، ٢٠١٩) على فاعلية نمط لوحات المتصدرين الزمنية.

وقد أشار (Ketelhut & Schifter, 2011) إلى أن تقنية التلعيب ونمط لوحات المتصدرين تساعد على تشجيع الطلاب على التصميم، والإنتاج، وإعداد الألعاب الرقمية الخاصة بهم؛ الأمر الذي يسهم بدوره في الإرتقاء بمهاراتهم في التفكير الإبداعي، وحل المشكلات التي يمكن بعد ذلك نقل وتعميم أثر تعلمها على كافة المواقف.

وتزيد محفزات الألعاب الرقمية وخصائص أنماطها من الوعي التعليمي للمتعلمين، وتوفير معلومات إثرائية مفيدة، وتخلق بينهم روح المنافسة الشريفة، وتزيد

من إنتاجيتهم، وتشجيع التعلم مدى الحياة، كما تساعد المعلم من تتبع تقدم المتعلمين في التعلم وتوفير التغذية المناسبة لهم (Lee & Hammer, 2011).

وفى هذا الإطار ترى الباحثة أن قوائم المتصدرين القائمة على التلعيب التنافسي وما تحتويه من تحفيز وتشجيع على الاستمرار والمنافسة يمكن أن تساعد في تحسين جودة الأنشطة الإلكترونية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، وذلك من خلال ما توفره من تفاعلًا بديهيًا وسلسًا، وتعد مادة الانشطة التعليمية الالكترونية من المواد الدراسية ذات المحتوى الإنتاجي نظرًا لما تحتويه من أنشطة.

ولضمان نجاح المتعلم في دراسة برنامج تعليمي معين فإنه يجب التعرف على خصائص وقدرات وسمات المتعلم والاستعدادات الخاصة به كـ فرد، لذلك تري الباحثة أن ظهور قائمة المتصدرين كإحدى محفزات الألعاب بمنصات التعلم الالكترونية أمرًا في غاية الأهمية عند الأخذ بعين الاعتبار السمات الشخصية لهؤلاء الطلاب. والتي تحقق للمتعلمين دورًا كبيرًا في العملية التعليمية لا يمكن تجاهله، فهي تعبر عن الطريقة الشخصية التي يستخدمها المتعلم في التعامل مع المعرفة واكتسابها، ومن هذه السمات الشخصية الكمالية، وهي عبار عن أسلوب عام يميز الفرد بوضع أهداف عالية مع العمل للآداء بإتقان، والبعد عن الأخطاء.

وبناءًا على ما سبق تتضح أهمية البحث التطويري الحالي في محاولة للكشف عن أفضل نمط من أنماط قوائم المتصدرين والأكثر فاعلية في جودة وتصميم الأنشطة الإلكترونية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم.

مشكلة البحث:

تبلورت مشكلة البحث الحالي من خلال العناصر التالية: –

١. من خلال عمل الباحثة كـ معيدة بقسم تكنولوجيا التعليم، لاحظت الباحثة قصورًا واضحًا في جودة الأنشطة الإلكترونية حيث أنها تتواجد في أكثر من مادة علمية.
٢. قيام الباحثة بالاطلاع على الدراسات السابقة في مجال التخصص، والتي تناولت تدنى جودة مخرجات التعلم، وقد توصلت إلى أنه يرجع ذلك لأنه قد

تصاب العملية التعليمية بقدر كبير من الملل أو النمطية، مما يكون له بالغ الأثر في نفوس المعلمين والمتعلمين وتدنى في مستوى الدافعية نحو التعلم لديهم، لذا فمن الضروري أن يكون هناك نوع من الإثارة والتشوق والترفيه عن الأنفس لتوليد حالة من الديناميكية والتفاعل داخل العملية التعليمية (تامر الملاح،٢٠١٦، Simoes,2012).

٣. قيام الباحثة بالاطلاع على ما يستجد من مستحدثات تكنولوجية بحكم تخصصها في مجال تكنولوجيا التعليم، وكذلك تبني الباحثة للاتجاه السائد بضرورة توظيف التلعيب في التعليم، هو ما جعل الباحثة ترى أن تكنولوجيا التلعيب التنافسي بمزاياها العديدة يمكنها المساهمة بشكل كبير في تحسين جودة الأنشطة الإلكترونية وهو الأمر الذى أكدته العديد من الدراسات كـ دراسة ديترتنج وآخرون (Deterding, et al, 2011)، ودراسة (Caponetto, Earp & ott, 2014)، ودراسة سيموز وآخرون (Simoes et al, 2012) و بنكل (Bunchball, 2010)، و دراسة (Chantzi et al, 2013) و (Lee & Hammer, 2011).

٤. قيام الباحثة بالاطلاع على الدراسات السابقة في مجال التخصص، والتي تناولت فاعلية التلعيب التنافسي في تعلم الأنشطة الإلكترونية، وقد ركزت تلك البحوث على بذل الكثير من الجهود للتغلب على التحديات والصعوبات والقصور التي تواجه الطلاب في مجال الأنشطة الإلكترونية.

٥. عدم تأكيد الدراسات على النمط الأفضل لقوائم المتصدرين (التفصيلي والموجز) في حين أكدت دراسة (إيمان زكى، ٢٠١٩) على فاعلية نمط لوحات المتصدرين الزمنية، ودراسة (Christoph, Andranik, Isabell,2018) أكدت على فاعلية نمط لوحات المتصدرين القائمة على الفريق ونمط لوحات المتصدرين القائمة على اللاعب.

ومن خلال العرض السابق يمكن تحديد مشكلة البحث الحالي في: –

وجود قصور لدى طلاب تكنولوجيا التعليم في جودة وتصميم الانشطة الإلكترونية، كما أن الوقت الحالي بحاجة إلى إمكانية التعلم بشكل إلكتروني، بالإضافة إلى أن مدى تقبلهم للتعلم الإلكتروني أمر هام في زيادة الكفاءة الذاتية وزيادة دافعيتهم للتعلم، وعلى الرغم من أن الدراسات جميعها أكدت على فاعلية توظيف التلعيب التنافسي في التعليم إلا أنه يوجد حاجة للكشف عن أثر أنماط قوائم المتصدرين، مستويات عرض المعلومات (التفصيلي، الموجز)، القائمة على التلعيب التنافسي وأثرهما على جودة تصميم الأنشطة الإلكترونية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم.

أسئلة البحث:

في ضوء ما تقدم يمكن معالجة مشكلة البحث الحالي من خلال الإجابة على السؤال الرئيسى التالي: –

كيف يمكن تصميم "بيئة تعلم قائمة على مستويات عرض المعلومات بقوائم المتصدرين وأثرها على جودة تصميم الأنشطة الإلكترونية لدي طلاب تكنولوجيا التعليم"؟

وللإجابة على السؤال الرئيس السابق ينبغي الإجابة على الأسئلة الفرعية التالية: –

١. ما معايير تصميم بيئة التعلم القائمة على مستويات عرض المعلومات بقوائم المتصدرين؟
٢. ما التصميم التعليمي المقترح لأنماط قوائم المتصدرين (التفصيلي/الموجز)، ببيئات التعلم الإلكترونية القائمة على التلعيب التنافسي؟
٣. ما أثر مستويات عرض المعلومات (تفصلي/ موجز) في قوائم المتصدرين ببيئة التلعيب التنافسي على جودة تصميم الأنشطة الإلكترونية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم؟

أهمية البحث:

من المتوقع أن يسهم البحث الحالي في: –

أولًا: بالنسبة للمتعلم: –

١. تطوير أساليب التعليم الموجهة لطلاب تكنولوجيا التعليم، فنظرًا لانتشار تكنولوجيا التلعيب التنافسي في العملية التعليمية فإن فحص الأنماط الخاصة بهذه التكنولوجيا كـ نمط قوائم المتصدرين يُمكن أن يؤدى إلى تحسين فاعلية تكنولوجيا التلعيب التنافسي مع طلاب تكنولوجيا التعليم.
٢. تحديد أنسب نمط لظهور قائمة المتصدرين مستويات عرض المعلومات (تفصيلي/ موجز)، ببيئات التعلم القائمة على التلعيب في جودة الأنشطة التعليمية الإلكترونية.
٣. تحسين مخرجات ونواتج التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، وكذلك المساهمة في تحسين مستوى الكفاءة الذاتية لديهم.
٤. زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم عبر توفير بيئات تعليمية ممتعة مصممة بطريقة ذكية بحيث توفر للطالب التسلية والتعلم في نفس الوقت من أجل تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة، وجذب إهتمام المتعلمين لمواصلة التعلم.

ثانيًا: بالنسبة للمصمم التعليمي: –

١. توفير بعض الخطوط الرئيسية للمصمم التعليمي لبيئات التلعيب التنافسي لتصميم التطبيقات بشكل يلائم طبيعة الطلاب.
٢. توجيه المصممين التعليمين ومطوري البيئات الالكترونية إلى التعرف على أثر أنماط ظهور قائمة المتصدرين (تفصيلي / موجز) بمنصات التعلم القائمة على التلعيب.

٣. العمل على تحسين وتطوير بيئات التعلم الإلكترونية القائمة على التلعيب وزيادة فعاليتها في جودة الانشطة التعليمية الإلكترونية.

ثالثًا: بالنسبة للمعلم: -

١. إضافة المزيد من المقترحات للمتغيرات التي تؤثر في تعلم طلاب تكنولوجيا التعليم عن طريق تكنولوجيا التلعيب التنافسي.
٢. توجيه نظر المعلمين إلى ضرورة توظيف التعلم بالتلعيب في بيئة التعلم الإلكترونية.

فروض البحث:

يسعى البحث الحالي إلى التحقق من الفرض التالي: -

- لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوي دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعتين التجريبية طبقًا لمستويات عرض المعلومات (تفصيلي، موجز) في التطبيق البعدي لبطاقة جودة المنتج في مادة الأنشطة التعليمية الالكترونية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم.

حدود البحث:

إقتصر البحث الحالي على الحدود التالية: -

- **حدود بشرية:** تم تطبيق البحث على عينة من طلاب قسم تكنولوجيا التعليم من كلية التربية النوعية.
- **حدود مكانية:** تم تطبيق البحث بكلية التربية النوعية، جامعة عين شمس، قسم تكنولوجيا التعليم.
- **حدود زمنية:** تم تطبيق البحث الحالي في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣.
- **حدود موضوعية:**

١. إقتصر البحث الحالي على دراسة أنماط قوائم المتصدرين، مستوى عرض

المعلومات (تفصيلي، موجز)، في بيئة التلعيب التنافسي.

٢. اقتصر البحث الحالي على جودة تصميم الأنشطة الإلكترونية، لدى طلاب تكنولوجيا التعليم.

منهج البحث:

ينتمي هذا البحث إلى فئة البحوث التطويرية التي تستخدم منهجية البحث الوصفي في مرحلة الدراسة والتحليل لتحديد الأسس والأطر النظرية، كما استخدم المنهج التطويري في بناء خطوات التصميم والتطوير التعليمي وفقًا لأحد نماذج التصميم، والمنهج التجريبي عند قياس أثر المتغير المستقل للبحث على المتغيرات التابعة في مرحلة التقويم.

متغيرات البحث:

١. **المتغير المستقل:** قوائم المتصدرين ببيئة التعلم الإلكتروني القائم على التلعيب التنافسي – مستويات عرض المعلومات (تفصيلي / موجز).

٢. ٢. **المتغيرات التابعة:** جودة تصميم الأنشطة الإلكترونية.

أدوات القياس/ المعالجة التجريبية:

إعتمدت الباحثة في قياس المتغيرات التابعة على أدوات القياس التالية: –

– بطاقة جودة المنتج لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية " من إعداد الباحثة".

كما تم تصميم وإنتاج عدد معالجتين تجريبيه كالتالي: –

١. المعالجة التجريبية الأولي: تطبيق بيئة التلعيب التنافسي القائمة على مستويات عرض المعلومات (تفصيلي) في قوائم المتصدرين.

٢. المعالجة التجريبية الثانية: تطبيق بيئة التلعيب التنافسي القائمة على مستويات عرض المعلومات (موجز) في قوائم المتصدرين.

التصميم التجريبي للبحث:

في ضوء المتغيران المستقلان موضع البحث الحالي، إستخدمت الباحثة

التصميم التجريبي ١×١، والجدول التالي يوضح التصميم التجريبي للبحث:-

جدول (١) التصميم التجريبي للبحث

المجموعات	مستويات عرض المعلومات	القياس البعدي
"المجموعة التجريبية الأولى" تفصيلي بعد كل مستوي	تفصيلي	تطبيق أدوات البحث بعديًا على جميع المجموعات (بطاقة تقييم جودة المنتج)
"المجموعة التجريبية الثانية" موجز بعد كل مستوي	موجز	

مصطلحات البحث:

في ضوء اطلاع الباحثة على التعريفات التي وردت في عديد من الأدبيات التربوية والنفسية ذات العلاقة بمتغيرات البحث تم تحديد مصطلحات البحث كما يلي:

- **التلعيب Gamification:**

تتبنى الباحثة تعريف Burke (2018) الذي يُعرف التلعيب بأنه: إستخدام عناصر اللعبة مثل: النقاط، والشارات، ولوحات المتصدرين التي تشترك في العديد من الألعاب، وتصميم الخبرة، والذي يتضمن رحلة اللاعبين مع عناصر اللعبة لإشراكهم وتحفيزهم لتحقيق أهدافهم، وعليه فالتلعيب هو طريقة للمشاركة الرقمية بدلا من الانخراط الشخصي، والهدف منه تحفيز المتعلمين على تغيير السلوك، وتطوير المهارات، وتنمية أهداف اللاعب، وعليه تحقق المؤسسة التعليمية أهدافها نتيجة تحقيق اللاعبين لأهدافهم.

- **التلعيب التنافسي Competitive Gamification:**

يعرف على عبد التواب العمدة (٢٠١٣) التنافس في التلعيب بأنه شكل من أشكال التحدي المبنى على مجموعة من القواعد للأنشطة المختلفة المرتبطة بموضوع التنافس، ويجب على المتنافسين مراعاتها، والالتزام بمعاييرها للمحافظة على تلك

القواعد، وهي تتسم بقدر كبير من الدينامية باعتبار أنها تحفظ الميل إلى الإنجاز، وتحقيق الأهداف المتنافس عليها، وذلك عن طريق رفع الروح المعنوية ومستوى الطموح.

- **قوائم المتصدرين Leaderboard:**

وتعرفها الباحثة إجرائيًا بأنها: عرض ترتيب المشاركين ومقارنة أدائهم بباقي المشتركين في النشاط.

تعرفها الباحثة إجرائيًا بأنها: هي ترتيب الأشخاص بناءً على معايير محددة مسبقًا، وعادة يكون وفق عدد النقاط التي جمعها الشخص خلال اللعب، في العادة تكون القائمة عامة أي متاحة للجميع ما يعنى أن للجميع أمكانية الاطلاع على ترتيب المشاركين مما يولد دافعًا لديهم لتصدر هذه القائمة.

- **لوحة المتصدرين التفصيلية Detailed Leaderboard:**

وتعرفها الباحثة إجرائيًا بأنها: تقوم بإظهار ترتيب كل اللاعبين مهما بلغ عددهم أو درجاتهم مع إظهار كافة التفاصيل عن مدى تقدم كل طالب عن باقي الفريق.

- **لوحة المتصدرين الموجزة:Summary Leaderboard**

وتعرفها الباحثة إجرائيًا بأنها: تتمحور حول المتعلم فيتمكن من رؤية من يسبقه أو من يليه وسبب التقدم ليحفز كل متعلم ليتغلب على المتعلم الأعلى منه.

- **الأنشطة التعليمية الإلكترونية Electronic educational activities:**

تعرفها الباحثة إجرائيًا بأنها: الأنشطة الإلكترونية هي ما يقوم به طلاب تكنولوجيا التعليم من تفاعل مع الأنشطة التعليمية بواسطة (برمجيات – مواقع – تطبيقات موبايل) ليحصل على التصميم الذي يساعده في إخراج نتيجة ذات جودة

أفضل للأنشطة الإلكترونية.

- **جودة تصميم الأنشطة الإلكترونية Quality design of electronic activities:**

تعرفها الباحثة إجرائيًا بأنها: هي الوصول إلى الإداء المتميز من خلال إتباع مجموعة المعايير والإجراءات والقرارات التي يهدف تنفيذها إلى تحسين الأنشطة الإلكترونية وانخفاض في مستوى العيوب التي قد توجد فيه. أي هي تنفيذ وتطبيق المعايير ومحددات الإنتاج الخاصة بالأنشطة الإلكترونية.

الإطار النظري:

أهمية مستويات عرض المعلومات في بيئات التلعيب التنافسي في جودة تصميم الأنشطة الإلكترونية

المحور الأول: التلعيب التنافسي Competitive Gamification:

تناولت الباحثة في هذا المحور:

- تعريف التلعيب.
- تعريف التنافس في التعليم.
- مميزات إستخدام التنافس في التعليم.
- أنواع التنافس في التعليم.
- خصائص الموقف التنافسي.
- الأسس والمبادئ النظرية القائمة على التلعيب التنافسي.
- التطبيقات ونظم إدارة التعلم التي تدعم إستخدام التلعيب.

ويعرف التلعيب بأنه استخدام عناصر الألعاب لتوجيه عمليات وأفعال تشبه الألعاب عن طريق تطبيق تلك العناصر، وديناميكية وأطر لتعزيز السلوكيات المطلوب تعلمها بما يؤدي إلى زيادة الدافعية، وتعزيز التعلم، وإشراك المتعلمين في

اتخاذ قرارات أكثر إجتماعية وسياقية لحل المشكلات في مهام التعلم (Tu & et al, 2015؛ Jong and et al, 2017؛ Burke, 2014).

تعريف التنافس في التعليم:

يعرف (على عبد التواب العمدة، ٢٠١٣) التنافس بأنه شكل من أشكال التحدي المبنى على مجموعة من القواعد للأنشطة المختلفة المرتبطة بموضوع التنافس، ويجب على المتنافسين مراعاتها، والالتزام بمعاييرها للمحافظة على تلك القواعد، وهي تتسم بقدر كبير من الدينامية باعتبار أنها تحفظ الميل إلى الإنجاز، وتحقيق الأهداف المتنافس عليها، وذلك عن طريق رفع الروح المعنوية ومستوى الطموح.

كما أشار "Kohn" إلى الموقف التنافسي بأنه ذلك الموقف الذي يتعارض فيه هدف الفرد مع أهداف الآخرين، حيث ينافس كل منهم الآخر للوصول إلى الهدف قبله (إيناس إبراهيم، ٢٠٠٨).

مميزات استخدام التنافس في التعليم:

يتسم التنافس بمجموعة من المميزات جعلته من الأساليب التعليمية التي تتصف بالفاعلية، وبالمراجعة إلى الكتابات والدراسات التي تناولت هذا الموضوع ومنها (جونسون، وجونسون، ١٩٩٨؛ ناهدة الدليمي، ٢٠١٢؛ ياسر فوزي، خالد أبو المجد، ٢٠١٣) تم التوصل إلى أهم مميزات استخدام التنافس في التعليم.

- يعمل على إثارة دافعية المتعلمين نحو التعلم.
- يزيد من اكتساب المتعلم للعديد من الخبرات المعرفية، والمهارية، والوجدانية.
- يساعد في الشعور بالمتعة بعيدا عن المكسب والخسارة.
- يزيد من إيجابية المتعلم نحو عملية التعلم.

أنواع التنافس في التعليم: –

بالإطلاع على الأدبيات والدراسات مثل (توفيق مرعي، وأحمد الحيلة،

٢٠٠٢؛ بثينة عبد الخالق، ٢٠١٢؛ على عبد التواب العمدة، ٢٠١٣؛ إيمان الخفاف، ٢٠١٣؛ ياسر فوزي، وخالد أبو المجد، ٢٠١٣؛ إبراهيم يوسف، ٢٠١٨) اتضح أن التنافس يشمل الأنواع التالية: (التنافس الذاتي / التنافس الفردي / التنافس الزوجي / التنافس الجماعي)

ويركز البحث الحالي على التنافس الفردي داخل المجموعة الواحدة. وقد اختبرت البحوث والدراسات أثراه على العديد من المتغيرات التابعة مثل دراسة (محمد عوفي وآخرون، ٢٠١٣) فاعلية أنواع التنافس (الذاتي، الزوجي، الجمعي)، وتفوق الزوجي على الذاتي والجمعي في مهارة استقبال الإرسال بالكرة الطائرة. وأثبت دراسة (نضال هاشم، ٢٠١٦) فاعلية التنافس الفردي في تطوير بعض القدرات البدنية، والأداء المهاري لدى لاعبات المبارزة.

خصائص الموقف التنافسي:

وبالاطلاع على أدبيات كل من (ياسر محمود، خالد أبو المجد، ٢٠١٣؛ محمد الديب، أسماء الجابري، ١٩٩٨؛ حمزة أبو النصر، محمد جهاد، ٢٠٠٥) اتضاح أن الخصائص هي: (الخصائص الوجدانية / الخصائص المعرفية)

الأسس والمبادئ النظرية القائمة على التلعيب التنافسي:

يوجد عديد من النظريات التي تدعم استخدام التلعيب التنافسي ومن بينها:

نظرية النشاط:

وهي تهتم بالعلاقة بين النظرية والممارسة، وتركز هذه النظرية على كيفية تعلم الفرد إكمال المهمة، وتركز أيضًا على البيئة أو الظروف التي يحدث بها التعلم، مما يعنى صعوبة فهم النشاط خارج السياق الذي يحدث فيه، وتركز النظرية على تفاعل المتعلم وتفكيره أثناء تعلمه، وإتاحة فرصة ممارسة التعلم وتكرار عملية التعلم بما يساعد على تنمية المعارف والمهارات لدى المتعلم، ويرتبط التلعيب بهذه النظرية

لأنه يكون للاعبين فرصة تكرار المستويات، أو تحدى مهام مشابهة في بيئات جديدة (Arnseth, 2008).

نظرية سقالات التعلم:

وهي تعني حصول المتعلم على دعم في بداية عملية التعلم، ويتناقص الدعم تدريجيًا إلى أن يختفي تماما بمجرد إمتلاك المتعلم للمهارات التي تمكنه من أداء المهمة بالاعتماد على ذاته، ويتفق مفهوم هذه النظرية مع التلعيب من خلال ما يوفره من مستويات يتقدم بها المتعلمون، وهذا سيكون لديهم تجارب وتحديات مختلفة لإبقائهم مهتمين باللعبة، وفيما يخص تناقص الدعم إلى إزالته في النهاية لا يكون عملا عشوائيا وإنما وفق استراتيجية يتم تنفيذها بعناية، كما يجب عدم إزالة السقالة في وقت مبكر من عملية التعلم (Kapp, 2012).

ويلاحظ من العرض السابق للأسس النظرية التي يستند إليها التلعيب أن الترابط بينهم هو التركيز على المتعلم كمحور في عملية التعلم، وذلك من خلال اعتماده على نفسه والتفاعل المتبادل والمستمر مع زملائه، وايضًا تفاعله مع بيئة التعلم من اجل بناء خبرات جديده وكل ذلك لا يعني الغاء دور المعلم، بل من اجل ازدياد أدواره المتعلقة بالتوجيه والإرشاد والتيسير وتصميم بيئات التعلم التي تناسب نوع المتعلم من أجل تعلمه كيفية بناء الخبرات الجديدة.

التطبيقات ونظم إدارة التعلم التي تدعم استخدام التلعيب:

تدعم معظم الإصدارات الجديدة من نظم إدارة التعلم استخدام التلعيب وذلك من خلال توفير بعض ميكانيكيات محفزات الألعاب والياتها مثل: قائمة المتصدرين، والشارات، والمكافأة والإنجازات، والمستويات، ومن هذه النظم: نظام بلاك ونظام مودل ونظام Talentlms ونظام Schology ونظام كلاسيرا ونظام Winjigo ونظام Class dojo ونظام duolingo ونظام task hammer (Reiners & wood, 2015).

ويوجد مجموعة من التطبيقات القائمة بشكل اساسي على التلعيب منها منصة Gamified platform ومنصة كاهوت Kahoot وتطبيق Socrative وتطبيق Quizizz وتطبيق quizling وتطبيق Youtopia وتطبيق Zondle.

كما يوجد العديد من تطبيقات التنافس في التلعيب يمكن توظيفها في التعليم أما الباحثة في هذا البحث تستخدم بيئة خاصة للبحث لما تتمتع به من خصائص ترتبط بالتلعيب، قامت الباحثة ببناء بيئة خاصة لهذا البحث تعتمد على عرض قوائم المتصدرين في جزئين (التفصيلي، الموجز) في بيئة تدعم الطالب بشرح الأنشطة اولًا ثم تطبيق الناشط من قبل الطالب وبعد التطبيق يتم ظهور قائمة المتصدرين، وسوف يستخدمه البحث الحالي في إجراء التنافس.

المحور الثاني: قوائم المتصدرين Leaderboard:

تناولت الباحثة في هذا المحور:

- مفهوم قوائم المتصدرين.
- أهمية قوائم المتصدرين.
- مبادئ تصميم قوائم المتصدرين.
- أنماط قوائم المتصدرين.
- مستويات قائمة المتصدرين.
- معايير تصميم قوائم المتصدرين.
- الأسس النظرية التي تستند إليها قوائم المتصدرين.

تقوم هذه اللوحات بإعطاء الترتيب والدرجات للاعبين وهي تعطى الفرصة للمتعلم لمقارنة نفسه بالآخرين وهي توفر البيئة اللازمة للتنافس بين اللاعبين، لذا يمكن أن تكون لوحات المتصدرين من محفزات التلعيب القوية (Werbach, Hunter, 2012, p 79)

مفهوم قوائم المتصدرين:

تعرف (إيمان زكي، ٢٠١٩) بأنها " شاشة أو قائمة تظهر على واجهة التفاعل في بيئة تعلم محفزات الألعاب الرقمية لإظهار ترتيب أكثر الطلاب إنجاز أو القادة بجانب رمز المتعلم الذي يستخدمه في البيئة، بجانب ما حصلوا عليه من نقاط أثناء أداء النشاط.

أهمية قوائم المتصدرين:

أن استخدام قوائم المتصدرين أمر مهم جدا، لأنها تعمل على زيادة الدافعية لدي الطلاب وتعطي لهم شعور بتقدير الذات وذلك ناتج عن استخدام رموز بصرية تعبر عن التحصيل الخاص بالطلاب للمعارف والمهارات، مما يعمل على زيادة شعورهم بالرضا والتفاؤل بمستوى التقدم لديه، وكذلك شعورهم بتقدير الذات (Kappen et al, 2013).

مبادئ تصميم قوائم المتصدرين:

أشارت الدراسات السابقة (Landers & Landers, 2014, p 773; Jia, et al., 2017, p 1957; Pedersen, et al., 2017, p 537) إلى المبادئ التي ينبغي مراعاتها عند تصميم قوائم المتصدرين ومن أهمها ما يلي:

- تحديد المجال الذي سيتم تطبيق قوائم المتصدرين فيه، واختيار نوعها، وتحديد الهدف من استخدامها، ومهامها المتوافقة مع أهداف التعلم.
- أهدافها SMART: (محددة، قابلة للقياس، قابلة للتحقيق، واقعية، محددة بزمن).
- تحديد موضع عرض المستخدم الأعلى، أو المتفوق على قوائم المتصدرين – في الجزء العلوي، أو الأوسط، أو أسفل القائمة مع مراعاة وجود فرص متساوية لجميع المتعلمين في الظهور عليها عند بذل نفس الجهد.

- تحدث بصورة مستمرة؛ ليشعر المتعلم بالإنجاز؛ حيث إنها لا تعنى بالترتيب فقط، بل بالتغييرات التي تمس سلوك المتعلم.
- يرتب المتعلمون في ضوء قواعد عادلة، قد تكون النقاط، أو الوقت، أو الشارات، أو المستويات، وقد اتفقت دراسات عدة على استخدام النقاط؛ ك مؤشر لترتيب قوائم المتصدرين.
- يتيح تصميمها أن يبحث كل متعلم عن أقرانه الآخرين.

أنماط قوائم المتصدرين:

أوضحت العديد من الأدبيات والدراسات أنه يوجد العديد من أنماط قوائم المتصدرين ومن بينها:

مستويات قائمة المتصدرين:

ذكرت (إيمان زكى، ٢٠١٩) مجموعة من المستويات هما:

- **لوحات المتصدرين المفتوحة:** تقوم بإظهار ترتيب كل اللاعبين مهما بلغ عددهم أو درجاتهم.
- **لوحات المتصدرين النسبية:** وهي تتمحور حول المتعلم فيتمكن من رؤية من يسبقه أو من يليه ليحفز كل متعلم ليتغلب على المتعلم الأعلى منه وهي أكثر سهولة من النوع السابق. وذلك ما يسعي البحث الحالي إلى تنفيذه من خلال (التفصيلي، والموجز) في عرض جميع الطلاب وترتبهم أو عرض الطالب من خلال ما يسبقه وما يليه.
- **لوحات المتصدرين الزمنية:** عبارة عن قائمة تظهر ترتيب اللاعبين وفقا لدرجاتهم خلال فترة زمنية محددة قد تكون يومًا أو اسبوعًا أو شهرًا وفقا لأنشطتهم وإنجازاتهم مما يزيد من دافعية المتعلم للوصول لمستوى وترتيب أعلى بين أقرانه.

معايير تصميم قوائم المتصدرين:

اتفق كلا من لاندرز ولاندرز (Landers & Landers, 2014) وبيدرسين وآخرون (Pedersenetal, 2017) وجيا وآخرون (Jia et al, 2017) على مجموعة من المبادئ التي يجب مراعاتها عند تصميم قوائم المتصدرين، منها:

- تحديد المجال الذي سيتم تطبيق قوائم المتصدرين فيه.
- تحديد نمط قوائم المتصدرين الذي سيتم استخدامه.
- تحديد الهدف من استخدام قوائم المتصدرين.
- الأهداف التي ستعمل قائمة المتصدرين على أثارة دافعية الطلاب لتحقيقها يجب أن تكون قابلة للقياس ومحددة.
- تحديد مكان عرض الطالب الأعلى في قوائم المتصدرين، هل سيكون في الجزء العلوي، أم في منتصف القائمة أم في أسفل القائمة، مع مراعاة وجود فرص متساوية لظهور جميع الطلاب عند بذل نفس الجهد.
- تحديث قائمة المتصدرين بصورة مستمرة؛ لتعبر عن الإنجازات التي حققها الطلاب بصورة فورية.
- ترتيب الطلاب وفق معايير محددة، قد تكون نقاط، أو الوقت، أو الشارات، أو المستويات، وقد اتفقت عدة دراسات على استخدام النقاط؛ كـ مؤشر لترتيب قوائم المتصدرين.

الأسس النظرية التي تستند إليها قوائم المتصدرين:

نظرية المقارنة الاجتماعية Social Comparison theory:

التي قدمها فيستينر (Festinger, 1954) حيث تشير هذه النظرية الى ان المقارنة الاجتماعية مع الآخرين تعد مصدرًا مهمًا للمعرفة عن النفس أو ما يسمى البصيرة ووفقًا لمبادئ هذه لنظرية فإننا نقوم بتقييم قدراتنا وردود أفعالنا بمقارنتها مع الآخرين، كذلك تتنبأ نظرية "التشابه" لـ Festinger وهى احدى النظريات المرتبطة بنظرية المقارنة الاجتماعية بأن الناس يقارنون أنفسهم مع آخرين متشابهين لهم،

وهناك نوعان من المقارنات الاجتماعية (تصاعدية وتنازلية) وتحدث المقارنات التصاعدية عندما تكون المقارنة مع شخص أفضل منك وتكون المقارنات التنازلية عندما تكون مع الشخص الأدنى وكلا المقارنات التصاعدية والتنازلية تحتمل أن تكون محفزة أو مثبطة لهم (Muller & Fayant, 2010).

نظرية التوجيه الذاتي Self Determination Theory (SDT):

تركز هذه النظرية على اتجاهات النمو المتأصلة في الناس، والاحتياجات النفسية الفطرية. ووفقًا لهذه النظرية، فإن الحاجات النفسية الفطرية هي أساس الدافع الذاتي، وترتكز هذه النظرية على الاحتياجات النفسية الثلاثة: الاستقلالية، والكفاءة، والارتباط (Deci & Ryan, 2002):

كما استندا البحث الحالي إلى نظرية المقارنة الاجتماعية لما تتمتع به من الاستناد الي تقييم القدرات بمقارنة الفرد مع الاخرين وهذا ما يتطلبه البحث الحالي لما يتمتع به من تنافس.

المحور الثالث: الأنشطة التعليمية الإلكترونية:

تناولت الباحثة في هذا المحور:

- مفهوم الأنشطة التعليمية الإلكترونية.
- أنواع الأنشطة التعليمية الإلكترونية.
- أهمية الأنشطة التعليمية الإلكترونية.
- أهداف الأنشطة التعليمية الإلكترونية.

مفهوم الأنشطة التعليمية الإلكترونية:

أطلقت سالمون (Salmon, 2003) على الأنشطة الإلكترونية التي يتم إجراؤها عن طريق الإنترنت مصطلح (E-tivties) وهي جميع الأنشطة الالكترونية التفاعلية الرقمية القائمة على التعلم النشط الذي يتم عبر شاشة الكمبيوتر أو باستخدام أحد المستحدثات التكنولوجية التي تقوم بالتفاعل بين المتعلم والمحتوى التعليمي عبر

الانترنت على أن تكون هذه الأنشطة غير متزامنة ولها أهداف محددة ويمكن أن تتم من خلال رسائل إلكترونية يرسلها المعلم إلى طلابه.

ويعرف (الفراجي وأبوسل، ٢٠٠٦) الأنشطة أنها طريقة تعليمية تعتمد على النشاط الذاتي والمشاركة الإيجابية والفعالة للطالب، والتي من خلالها يقوم الطالب بمهام للبحث عن المعرفة مستخدمًا مجموعة من العمليات المعرفية، كالملاحظة والاستنتاج التي تساعد في التواصل إلى المعلومات المطلوبة بنفسه وبتوجيه من المعلم.

أنواع الأنشطة التعليمية الإلكترونية:

وفي هذا الصدد، صنف (Horton, 2006) الأنشطة الإلكترونية التي يمكن تنفيذها عبر الانترنت، إلى:

- **أنشطة الاستيعاب Absorb Activities:** تتناسب هذه الأنشطة مع المقررات التعليمية التي يغلب عليها مهارات التحليل والتفكير.
- **أنشطة التنفيذ Do Activated:** تتناسب هذه الأنشطة مع المقررات التعليمية التي تحتاج إلى مهارات عملية وأدائية.

أهمية الأنشطة التعليمية الإلكترونية:

يأتي التعلم من خلال البيئات الإلكترونية ليحقق الجودة في التعليم، ويحسن كفاءة وفاعلية المتعلم فيما يتعلمه، ويمكن أن يحدث ذلك من خلال آداء المتعلم أنواع مختلفة الأنشطة التعليمية، التي تتطلب منه آداء أنواع مختلفة من الأنشطة (Graham, 2006). فالأنشطة التعليمية كأسلوب وآداة يمكنها أن تحقق جانبًا مهمًا من أهداف التربية وهو التعلم بطريقة ذاتية، ومن ثم فهي تساعد المتعلم وتوفر له الوسط المناسب والبيئة التعليمية ليكون فعالًا أثناء عملية التعلم (الفراجي وأبوسل، ٢٠٠٦).

حيث يسند لكل متعلم دور ومهمة يقوم بها ومن ثم يتم تجميع هذه المهمات وتقييمها، وقد تخلق المشاركة الإيجابية نوعًا من التعاون بين المتعلمين في حالة مراعاتهم لبعضهم البعض.

كما أكد (Oliver, 2001) أن الأنشطة تؤدي دورًا جوهريًا في تحقيق نواتج التعلم، فهي تحدد كيف سوف يقوم المتعلم بالإندماج مع المحتوي التعليمي وبناء المعرفة.

تري (محروسة أبو الفتوح سالم الشرقاوي، ٢٠١٣) أن أهمية الأنشطة الإلكترونية ترجع إلى الحفاظ على مشاركة المتعلم وإيجابية في عملية التعلم، ومساعدته على فهم الحقائق والمعلومات بصورة أعمق، كما تعمل على توفير الفرصة للتفكير والتأمل، وتعطي فرصة لتبادل الأفكار بين المتعلمين، وتساهم في تعرف نواحي القوة والضعف لديهم، وتحقيق أهداف متنوعة وبمستويات عليا، كما تحقق التفاعل مع المحتوى والمعلم والمتعلمين.

يتضح مما سبق أهمية الأنشطة الإلكترونية ودورها وأهميتها داخل العملية التعليمية حيث تجعل المتعلم إيجابيًا وترفع من مستوى تحصيله وآدائه واستعداداته نحو التعلم.

أهداف الأنشطة التعليمية الإلكترونية:

تهدف الأنشطة التعليمية الإلكترونية إلى الحفاظ على إشراك المتعلمين في عملية التعلم، كما أنها تعد وسيلة لمساعدة المتعلمين على فهم الحقائق والمعلومات بصورة أعمق، وأيضًا توفر الفرصة لممارسة المفاهيم التي تعلموها بصورة ذاتية وتعطيهم سيطرة أكبر على عملية التعلم (المطوع والشمري، ٢٠١١).

كما يرى (Stephenson, 2001) أن الأنشطة توفر فرصًا يقوم من خلالها المتعلمين ببناء جسر مشترك بين ما يعرفونه بالفعل وما قاموا بقراءته أو سماعه أو رؤيته، أما الطحيح (٢٠١١) يرى أن تضمين الأنشطة في مواد التعلم الإلكتروني

تمكن المتعلمين من التفكير بأنفسهم حينما يواجه المتعلمون سؤالًا أو مشكلة فإنهم يتمكنون من الخروج بتفسيرات، أو حلول أو استنتاجات أو استدلالات تساعد على تعلم ما هو مطلوب. كما توفر هذه الأنشطة فرصة للمتعلمين ليواجهوا أفكارًا وآرًاء معارضة تتحدى معتقداتهم واتجاهاتهم، وذلك من خلال الاشتراك في نقاش؛ كما يمكن للمتعلمين مراقبة تقدمهم، وقياس فهمهم من خلال الأنشطة، مما ينعكس على مضامين تعليمهم (Rowntree, 2000).

وتعد نظرية النشاط من النظريات الملائمة لتفهم طبيعة الأنشطة الإلكترونية، حيث تركز هذه النظرية على النشاط أو الحدث الذي يقوم به المتعلم باستخدام أدوات معينة في البيئة التعليمية لدعم عمليات التعليم والتعلم، والتعلم في ضوء نظرية النشاط عبارة عن عملية بنائية تتم من خلال النشاط، وأن النشاط يتكون من المتعلم، والهدف، الأدوات، القواعد، مشرف أو ميسر النشاط (محمد عطية خميس، ٢٠١٥)، وتشير سالمون (Salmon, 2004) أن الأنشطة التعلمية الإلكترونية عبارة عن الإجراءات أو الأفعال التي يقوم بها المتعلم من خلال تفاعله النشط باستخدام الأدوات/ التطبيقات المتاحة عبر الأنترنت، حيث يمكن أن تكون هذه التطبيقات متزامنة او غير متزامنة، وتتضمن محفزات تنطوي على استجابة محددة من المتعلم، وتغذية راجعة من المعلم.

إجراءات تنفيذ تجربة البحث:

أولًا: بناء قوائم المتصدرين وبيئة التلعيب التنافسي:

تبنت الباحثة في مراحل التصميم والتطوير التعليمي مراحل وإجراءات النموذج العام للتصميم التعليمي ADDIE

وفيما يلي وصف تفصيلي للإجراءات التي اتبعتها الباحثة في كل مرحلة من هذه المراحل: –

١– **مرحلة التحليل:** واشتملت هذه المرحلة على الإجراءات التالية: –

١-١ تحليل وتحديد المشكلة:

تمثلت مشكلة البحث الحالي – كما ورد من قبل – في وجود قصورًا في جودة الأنشطة الالكترونية لدي طلاب تكنولوجيا التعليم وهو الأمر الي أكدته الدراسة الاستطلاعية التي قامت بها الباحثة والتي تضمنت إجراء عدد من المقابلات لأعضاء هيئة التدريس لهذه المواد وتدريس عدد من المواد التعليمية لطلاب تكنولوجيا التعليم بحكم عملها حيث تم التأكيد علي وجود قصورًا لدي طلاب تكنولوجيا التعليم في جودة الأنشطة الالكترونية علي الرغم من تأكيد العديد من الدراسات علي ضرورة إعادة النظر في طرق وأساليب التدريس المستخدمة مع طلاب تكنولوجيا التعليم، و يرجع ذلك لأنه قد تصاب العملية التعليمية بقدر كبير من الملل أو النمطية و لذا فمن الضروري أن يكون هناك نوع من الإثارة والتشوق والترفيه عن الأنفس لتوليد حالة من الديناميكية والتفاعل داخل العملية التعليمية،

وبناءًا عليه ظهرت الحاجة لإجراء البحث الحالي للكشف عن مستويات عرض المعلومات بقوائم المتصدرين في بيئة تلعيب تنافسي وعلاقتها بالتحصيل وجودة تصميم الأنشطة الإلكترونية.

١-٢ تحليل المهمات التعليمية:

يستهدف هذا الإجراء تحديد المهمات التعليمية المطلوبة واستخلاصها من المقرر الدراسي، وقد مر هذا الإجراء بالخطوات التالية: –

قامت الباحثة بعمل إستبانة لإستطلاع رأي أعضاء هيئة التدريس بمادة الأنشطة الالكترونية؛ وذلك لاستطلاع آرائهم حول أكثر أنوع الأنشطة التي يجب دعمها لدي طلاب تكنولوجيا التعليم، وتضمنت هذه الاستبانة في شكلها " ٩ " نشاط، ولكن عند تطبيقها على أعضاء هيئة التدريس اتضح ان هناك بعض الأنشطة التي يجب التركيز عليها لدعم طلاب تكنولوجيا التعليم بها، وعلى ذلك قامت الباحثة باعتماد الأنشطة التي أكد عليها اعلي نسبة من أعضاء هيئة التدريس.

وبذلك تم تحديد الأنشطة الثلاثة التالية لتشكل محتوي بيئة التلعيب التنافسي:

١) الاختبارات الالكترونية
٢) الكتاب الالكتروني
٣) الانفو جرافيك التعليمي

١-٣ تحليل خصائص الفئة المستهدفة:

تُعتبر هذه المرحلة عنصرًا رئيسًا من أهم مراحل تصميم التطبيقات التعليمية التي تُركز على تحليل خصائص المتعلمين المستهدفين، حيث إن المتعلم هو المستفيد المباشر من هذه التطبيقات، ولان الفئة المستهدفة من البحث الحالي هم طلاب تكنولوجيا التعليم فلابد من تحليل خصائصهم ولذلك لمراعاتها أثناء بناء المعالجات التجريبية وذلك لضمان إعداد البيئة بشكل يتلائم مع خصائصهم.

ونظرًا إلى ان خصائص المتعلمين تؤثر في قدراتهم على الاستيعاب فقد استندت الباحثة في بناء البحث الحالي وبناء متغيراته على خصائص النمو العقلي التي يتسم بها طلاب المرحلة الجامعية.

١-٣-١ تحديد عينة البحث المستهدفة:

الفئة المستهدفة من البحث الحالي هم طلاب تكنولوجيا التعليم، حيث قامت الباحثة بتحديد مجموعة من الطلاب يتراوح عمرهم بين (٢٠/٢٤) سنه، وتم اختيار العينة بشكل عشوائي، وبلغ عددهم (٦٤) طالب، المجموعة الاستطلاعية (١٤) طالب، والمجموعة الأساسية عددها (٥٠) طالب.

١-٤ تحليل الموارد والقيود في بيئة التعلم:

تضمنت هذه المرحلة إجراء تحليل لطبيعة القيود في بيئة التعلم وكيفية التغلب عليها:-

- قامت الباحثة ببناء بيئة تعلم الكترونية خاصة لإجراء تجربة البحث، نظرًا لعدم توافر ما يحتاج اليه البحث من تنافس في البيئات الجاهزة.
- تم تدريس المحتوي العلمي من خلال مقرر "تصميم وإنتاج الأنشطة التعليمية الرقمية" لطلاب عينة البحث وهم طلاب الفرقة الرابعة وذلك في الفصل

الدراسي الأول للعام الجامعي ٢٠٢٢/٢٠٢٣، والذي الزم الباحثة بتطبيق تجربة البحث الحالي في الفصل الدراسي الأول، كما كان لا يوجد محتوي علمي ثابت لهذا المقرر، مما دفع الباحثة الي البحث والتصميم للمحتوي بشكل خاص، ومع اعتبار ايضًا أن الباحثة هي من كانت تقوم بتدريس الجانب العملي لذلك المقرر.

- قامت الباحثة بإنتاج وتسجيل فيديو تعليمي يوضح للطلاب الخطوات التفصيلية لكيفية التعامل مع بيئة التعلم الإلكتروني، ومتابعة المحتوي العلمي، وذلك لكي يكون ذلك الفيديو التوضيحي مناظرًا للجلسة التمهيدية، والتي لابد من عقدها مع الطلاب قبل البدء في تطبيق تجربة البحث، وقد قامت الباحثة ايضًا بتسجيل شروحات توضيحية بجانب الفيديو التوضيحي لتوضيح بعض العناصر الهامة اثناء استخدام بيئة التعلم الالكترونية، وذلك حتى يكون مرجع أساسي للطلاب اثناء التطبيق نظرًا لكون البيئة جديدة وغير متعارف عليها.
- كما واجهة الباحثة معوق أخر وهو انقطاع شبكة الانترنت لدي بعض طلاب عينة البحث أثناء متابعة المحتوي العلمي، والأنشطة والمهمات المطلوبة داخل المنصة، ومن ثم إعادة التواصل والدخول للمنصة ومتابعة المحتوي والأنشطة والمهمات المطلوبة في وقت لاحق أثناء عودة الاتصال بالأنترنت، وهو الامر الذي أدي الي تأخر بعض الطلاب في تسليم الأنشطة والمهمات المطلوبة، وحاولت الباحثة التغلب علي هذا المعوق بمواصلة المتابعة بشكل مستمر ودائم طوال الوقت داخل المنصة واستقبال الأسئلة والاستفسارات لدي الطلاب المتأخرين، وايضًا استقبال اجابتهم علي الأنشطة والمهمات المطلوبة والرد عليه بإتمام النشاط بشكل كامل، أو طلب إجراء بعض التعديلات، ومن ثم استقبال الأنشطة مرة اخري بعد إجراء التعديلات المطلوبة.
- ظهرت مشكلة في برمجة ظهور النتائج أثناء تطبيق التجربة على العينة الاستطلاعية حيث كان هناك عدم وضوح في رؤية التعليقات المتبعة

للطلاب، وتم التغلب على هذه المشكلة من خلال تغير التصميمات والالوان الخاص بظهور النتائج.

- وكان هناك مشكلة اخري وهي كثرة عدد التسجيل على البيئة في نفس الوقت مما يؤدي الي توقف البيئة، وتم التغلب على هذه المشكلة من خلال تحديد مواعيد محدد لدخول المجموعات على البيئة.

١- مرحلة التصميم: -

تتعلق هذه المرحلة بوصف المبادئ النظرية والإجراءات العلمية المتعلقة بكيفية اعداد بيئة التلعيب التنافسي التعليمية وقوائم المتصدرين بشكل يكفل تحقيق الأهداف التعليمية المراد تحقيقها، وتتضمن هذه المرحلة الخطوات التالية: -

١-٢ تصميم الأهداف التعليمية وتحليلها:

يرتبط نجاح قوائم المتصدرين ببيئة التلعيب التنافسي المقترحة ارتباطًا وثيقًا بتحديد الأهداف التعليمية، حيث إن تحديد الأهداف يُساعد على اختيار الخبرات التعليمية المناسبة واختيار مصادر التعلم والأنشطة وطرق التدريس التي تساعد بدورها في تقدم الخبرات التعليمية المناسبة، وكذلك أساليب التقويم وقياس نواتج التعلم، كما أن التحديد الدقيق للأهداف التعليمية يُساعد على توضيح مستوي التعلم والأداء المطلوب، ويؤدي إلى النجاح في تحقيق تلك الأهداف.

١-١-٢ تحديد الهدف العام للمحتوي التعليمي:

تحديد أفضل مستوي لعرض المعلومات بقوائم المتصدرين في بيئة التلعيب التنافسي (مستويات تفصيلي، مستويات موجز) وجودة تصميم الأنشطة الالكترونية لدي طلاب تكنولوجيا التعليم. كما انبثق من هذا الهدف العام مجموعة من الأهداف الفرعية والموضحة بقائمة الأهداف.

٢-١-٢ صياغة الأهداف السلوكية وضبتها:

في ضوء تحديد العناصر الأساسية للأنشطة الإلكترونية لدي طلاب تكنولوجيا التعليم، تمت صياغة أهداف التعلم في شكل عبارات سلوكية تحدد بدقة

التغيير المطلوب إحداثه في سلوك المتعلم بحيث تكون قابلة للملاحظة والقياس بموضوعية، وتصبح موجهات لضبط سير واختيار فعالية قوائم المتصدرين ببيئة التلعيب التنافسي، واختيار وإعداد أدوات القياس والتقويم الملائمة.

وقد أعدت الباحثة قائمة الأهداف في صورتها المبدئية ثم عرض هذه القائمة على (١١) محكم، من التخصص في مجال تكنولوجيا التعليم وذلك بهدف استطلاع رأيهم.

وقامت الباحثة بتعديلها بماء على توجيهات السادة المحكمين، وبذلك أصبحت قائمة الأهداف في صورتها النهائية بعد إجراء التعديلات السابقة تتكون من (٢٧) هدفًا إجرائيًا للمحتوي التعليمي.

٢-٢ تصميم أدوات القياس محكية المرجع:

سوف يتم تناول هذه المرحلة بالتفاصيل لاحقًا في الجزء الخاص ببناء أدوات القياس.

٢-٣ تحليل المحتوي واستراتيجيات تنظيمية:

وتتضمن هذه المرحلة الإجراءات التالية: -

٢-٣-١ تحليل المحتوي التعليمي:

يقصد بتحليل المحتوي التعليمي الأسلوب الذي يتم من خلاله تحديد المهمات التعليمية المطلوب من المتعلم تحقيقها من خلال إجراء تحليل شامل للمحتوي بكل مكوناته وانشطته.

وبناءًا علي ذلك قامة الباحثة بتحليل محتوي (الأنشطة الإلكترونية)، ونتج عن هذا التحليل تحديد مجموعة من الأنشطة الالكترونية الذي سوف يتم تدرسه داخل بيئة التلعيب التنافسي لدي طلاب تكنولوجيا التعليم، وقائمة بالأهداف التعليمية المرجو تحقيقها، ومن ثم قامة الباحثة بعرض استطلاع رأى على مجموعة من المحكمين المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم داخل جامعة عين شمس للقيام بتحكيمها، وقد تم الاتفاق على تلك الأنشطة (الاختبارات الالكترونية / الانفو جرافيك

التعليمي / الكتاب الالكتروني) بنسبة ١٠٠٪ وتلك الأنشطة هي التي تم تناولها في المعالجات التجريبية للبحث الحالي.

من خلال تحديد الأهداف التعليمية في صورتها النهائية، تم استخلاص المحتوي والانشطة التعليمية التي تغطى هذه الأهداف ويعمل على تحقيقها، وبناءًا على ما سبق أعدت الباحثة قائمة بتحليل المحتوى التعليمي والأنشطة في صورته المبدئية، ثم قامت بعرض هذه القائمة على عدد من المحكمين المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم، وكان عددهم (١١) محكم، وذلك للتعرف على آرائهم.

وبناءًا على تحليل استجابات المحكمين جاءت نسبة ارتباط المحتوى التعليمى بالأهداف وكفايته لتحقيقها أكثر من ٨٠٪، وعلى ذلك تم إعداد المحتوى التعليمى في صورته النهائية تمهيدًا للإستعانة به عند بناء السيناريو الأساسى للبيئة.

٢-٤ تحديد طرق تقديم المحتوى وتنظيمة:

وتتضمن هذه المرحلة الإجراءات التالية:-

٢-٤-١ تحديد طرق تقديم المحتوي:

تم تقديم المحتوي التعليمي للمتعلمين عن طريق بيئة التلعيب التنافسي، التي تم تقسيمها الي جزئين لكي تتناسب مع مجموعتين، يتم عرض المحتوي من خلالهم بطرق مختلفة، وتم تقسيم موضوعات محتوي التعلم إلى خمسة دروس، يتضمن كل درس مجموعة من العناصر والمهارات، يتم عرضها بمجموعة من الوسائط المختلفة كـ (الفيديو / الصور الثابته / الصور المتحركة / ملفات ال pdf).

٢-٤-٢ تحديد إستراتجية تنظيم المحتوى:

اتبعت الباحثة في تنظيم عرض المحتوي طريقة التتابع الهرمي بحيث يتم عرض المحتوي كما يلي: الدرس الأول: أساسيات الأنشطة الإلكترونية، الدرس الثاني: التعرف علي التصميم التعليمي، الدرس الثالث: التعرف علي الاختبارات الالكترونية، الدرس الرابع: التعرف على الانفوجرافيك التعليمى، الدرس الخامس: التعرف على الكتاب الالكتروني، حيث أن هذا التنظيم يعتمد على تسلسل ترتيب الموضوعات من السهل الي الصعب.

٢-١ تحديد طبيعة التفاعلات التعليمية:

تقوم التفاعلات التعليمية في البيئة على أساس التعلم الفردى الذى يتفاعل فيه المتعلمون مع المحتوي داخل البيئة بشكل فردى، حيث يتفاعل المتعلم مع عناصر المحتوي من خلال تجوله وإبحاره بين عناصر المحتوي والإستجابة للأنشطة وذلك من خلال عدد من الأيقونات التي تتيح للطالب الانتقال بين وسائط المحتوى، مما يسهل عليه الانتقال بين الموضوعات بسهوله.

٢-١ تصميم استراتيجيات وإنماط التعليم والتعلم:

نظرًا لطبيعة بيئة التلعيب التنفسي، ونظرًا لطريقة التفاعل مع المحتوى، والفئة المقدمه لها، فإن طريقة أو استراتجية التعليم والتعلم المستخدمة هي التعلم الفردى والقائم على توفير بيئة تلعيب تنافسي قائمة علي قوائم المتصدرين، فيقوم الطالب من خلالها بدراسة المحتوى التعليمي بمفردة دون تدخل من أحد.

٢-٥ تصميم إستراتجية التعلم العامة:

وهى عبارة عن خُطة التعلم بإستخدام مواد المعالجة التجربية للبحث وتتكون من مجموعة من الأنشطة والإجراءات المحددة للتعلم بإستخدام مواد المعالجة التجريبية للبحث لتحقيق الأهداف الموضوعة.

استخدمت الباحثة هنا الخطوات التي أشار لها محمد عطية خميس (٢٠٠٣) لتطبيق ستراتيجية التعلم العامة

٢-٨ اختيار مصادر التعلم ووسائطه المتعددة:

أعدت الباحثة الوسائط التعليمية (مصادر التعلم) لبيئة التلعيب التنافسي القائمة علي قائمة المتصدرين في ضوء الأهداف التعليمية والأسلوب المناسب لكل هدف بحيث تخدم المحتوى التعليمي الذي سبق اختياره وتحديده. وقد روعى في تلك الوسائط أن تكون متعدد ومتنوعة لتراعى الفروق الفردية بين المتعلمين، وكذلك لتثير اهتمامهم وتزيد من دافعيتهم للدراسة، ومن الوسائط التعليمية التي تساعد في تحقيق أهداف البيئة التنافسية القائمة علي قائمة المتصدرين المقتراحه:

(الصور الثابته / الصور المتحركة / الفيديوهات / ملفات ال pdf)

٢-٨ تحديد معايير إنتاج بيئة التعلم:

قامت الباحثة بتحديد قائمة معايير تصميم بيئة التلعيب التنافسي القائمة على قائمة المتصدرين وانتاجها لطلاب تكنولوجيا التعليم، واتبعت الباحثة الإجراءات التالية:

٢-٨-١ الهدف من قائمة المعايير:

تهدف هذه القائمة إلى اعداد معايير تصميم بيئة التلعيب التنافسي القائمة على قائمة المتصدرين وانتاجها لطلاب تكنولوجيا التعليم، وهذه المعايير تندرج تحت جانبين أساسيين هما:

- الجانب التربوي لتصميم وإنتاج بيئة التلعيب التنافسي القائمة على قائمة المتصدرين.
- الجانب الفني والتكنولوجي لتصميم ونتاج بيئة التلعيب التنافسى القائمة على قائمة المتصدرين.

٢-٨-٢ مصادر اشتقاق قائمة المعايير:

أعتمدت الباحثة في إعدادها لقائمة معايير تصميم بيئة التلعيب التنافسي القائمة على قائمة المتصدرين وإنتاجها لطلاب تكنولوجيا التعليم على تحليل بعض الأدبيات والدراسات السابقة المتخصص في مجال تكنولوجيا التعليم التي تهدف إلى تحديد معايير تصميم بيئات التلعيب التنافسي، والبيئات التنافسية التي اعتمدت على قائمة المتصدرين، والتي كانت نادره جدًا في حدود علم الباحثة، ومنها على سبيل المثال دراسة: (إيمان زكى، ٢٠١٩) ؛ (Kocadere & Caglar, 2018).

٢-٨-٣ إعداد قائمة معايير تصميم وإنتاج بيئة التلعيب التنافسي القائمة على قائمة المتصدرين لطلاب تكنولوجيا التعليم:

قامت الباحثة بصياغة القائمة على هيئة معايير يندرج منها مجموعة من المؤشرات، وأصبحت القائمة في صورتها المبدائية، ثم قامة الباحثة بعرضها على عدد من المحكمين المتخصصين في تكنولوجيا التعليم، وكان عددهم (١١) محكم.

وقد اسفرات آراء السادة الخبراء والمحكمين على قائمة المعايير كالتالى:

جميع المعايير بالقائمة جاءت نسبة أهميتها أكثر من ٨٠٪، وكذلك جميع المؤشرات جاءت نسبة ملائمتها للمعايير التي تنتمي اليها أكثر من ٨٠٪ عدا (٣) مؤشرات وجد تعديلات بصياغتهما، وقد قامت الباحثة بتعديلها بناءًا على توجهات المحكمين.

وبالتالي أصبحت قائمة المعايير في صورتها النهائية، بعد إجراء التعديلات اللازمة عليها تتكون من (٣) مجالات، يندرج منهم (١٣) معيارًا، يندرج منهم (١٣٢) مؤشرًا.

٢-٩ تصميم السيناريو التعليمي:

بعد تحديد المحتوى التعليمى للتطبيق وما يتضمنه من أهداف عامة وسلوكية تأتى مرحلة كتابة السيناريو، حيث يعتبر السيناريو هو خريطة التنفيذ التي تتيح للفكرة المطروحة أن تنُفذ في شكل مرئى مسموع ينقل الأهداف التعليمية، ومعانيها، ومحتواها، في إطارات (شاشات) متتابعة ومتكاملة تحتوى الكثير من عوامل الجذب والتشويق بالصورة والحركة والصوت وغيرها من أدوات التعبير.

وتأسيسًا على ما سبق، وفي ضوء قائمة الأهداف التعليمية والمحتوى التعليمى تم بناء محتوى السيناريو المبدئى للتطبيقات، وذلك من خلال أربعة أعمدة رئيسة هي:-

جدول (٢) تصميم السيناريو التعليمي لبيئة التعلم المقترح

رقم الإطار	وصف المشهد	الشاشات والرسوم التوضحيه	الجانب المسموع	الملاحظات

وبعد الانتهاء من صياغة شكل السيناريو الأساسي في صورته المبدئية وفى ضوء الأسس والمواصفات الفنية والتربوية، وبمراعاة الضبط التجريبى تم عرضه على عدد ست محكمين من المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم؛ وذلك لاستطلاع رأيهم

وأسفرات نتائج التحكيم عن ما يلى:-

- اتفق السادة المحكمون بنسبة اتفاق بلغت أكثر من ٨٠٪ على صلاحية هذا السيناريو لتصميم بيئة التلعيب التنافسي القائمة على قائمة المتصدرين.
- تعديل بعض الصياغات اللغوية.

وبعد إجراء التعديلات اللازمة وفق ما اتفق عليه السادة المحكمون، تمت صياغة شكل السيناريو في صورته النهائية تمهيدًا لإنتاج المعالجات التجريبية.

٢- مرحلة التطوير:

بعد الانتهاء من كتابة السيناريوهات وتصميم الأنشطة والمحتوى التنافسي قامت الباحثة بالتجهيز لمرحلة التطوير والإنتاج الفعلى لبيئة التلعيب التنافسي القائمة على قائمة المتصدرين، كما حددت الباحثة البرامج التطبيقية التي سوف يتم إستخدامها البيئة، ومرت هذه المرحلة بالإجراءات التالية:-

٣-١ إنتاج بيئة التلعيب التنافسي وقوائم المتصدرين القائمة بها

٣-١-١ إنتاج المحتوى التعليمي:

ويتم في هذه المرحلة الوصول إلى الوسائط والمصادر، والأنشطة التعليمية التي تم تحديدها في مرحلة التصميم، وتم تعديل وتحرير وإنتاج تلك الوسائط والمصادر، ومن ثم تحويلها إلى شكل رقمى وتخذينها.

٣-١-١-١ الوصول الى الوسائط والمصادر:

تم الحصول على الوسائط ومصادر التعلم المناسبة للمحتوى التعليمي الخاص بالمعارف والمهارات المرتبطة بمهارات بناء وتصميم (الاختبارات الالكترونية – الانفوجرافيك التعليمي – الكتب الالكترونية)، وذلك من خلال تحليل عناصر المحتوى التعليمي وتحليل المعارف والمهارات المرتبطة بمهارات بناء (الاختبارات الالكترونية – الانفوجرافيك التعليمي – الكتب الالكترونية) وذلك كما تم في مرحلة التحليل، واختيار الأنشطة التعليمية المناسبة للمحتوى التعليمي، ومن ثم تم تحديد تلك العناصر والوسائط، والأنشطة التعليمية المناسبة في مرحلة التصميم السابقة وقد تمثلة

تلك العناصر في النصوص المكتوبة، والصور الثابته، والصور المتحركة، ومقاطع الفيديو، والروابط الإضافية.

٣-١-١-٢ تحرير وإنتاج الوسائط والمصادر:

بعد ما تم الحصول على الوسائط والمصادر التعليمية المناسبة والتي تمثلت في النصوص المكتوبة، والصور الثابته، والصور المتحركة، ومقاطع الفيديو، والروابط الإضافية، تأتى مرحلة تحرير وإنتاج تلك الوسائط وذلك من خلال استخدام البرامج المناسبة للوسائط والمصادر المستخدمة لذلك.

٣-١-١-٣ تحويل عناصر الوسائط إلى شكل رقمي، وتخذينها:

بعد إتمام عملية إنتاج وتحرير عناصر الوسائط المستخدمة والتي تمثلت في النصوص المكتوبة، والصور الثابتة، والصور المتحركة، ومقاطع الفيديو، وبعض الروابط الإضافية الخارجية الخاصة بالمحتوى التعليمي تم تحويل الوسائط إلى شكل رقمي وتخذينها في شكل نمطى لعرض المحتوى التنافسي في البحث الحالي وذلك باستخدام بيئة التلعيب التنافسي.

٣-١-٢ إنتاج بيئة التعلم الإلكترونية (بيئة التلعيب التنافسي):

يعد تصميم وإنتاج الشاشات أو الإطارات أساس اى بيئة تعلم إلكترونية، وبالتالي يجب مراعاة ان كل خط أو شكل أو نص أو لون له هدف، ويكون تصميم الشاشة له تأثير فعال، ويجب اختيار خلفية مناسبة ومؤثرات وصور ورسوم تساعد على تحقيق أهداف بيئة التعلم وتساعد في توصيل المعلومات بشكل واضح ومبسط للطلاب.

٣-٢ التقويم البنائي لبيئة التلعيب التنافسي وقوائم المتصدرين القائمة بها:

بعد الانتهاء من تصميم وإنتاج البيئة ككل وللتحقق من صلاحيتها للتطبيق تم عرضها على مجموعة من المحكمين المتخصصين في تكنولوجيا التعليم، وذلك لإبداء آرائهم حول أهداف البيئة ومحتواه ومدى ملائمته لطلاب تكنولوجيا التعليم.

وقد أبدى السادة المحكمون بعض الملاحظات التي وضعت في الاعتبار عند إعداد الصورة النهائية للتطبيق.

٣-٣ الإخراج النهائي لبيئة التلعيب التنافسي وقوائم المتصدرين القائمة بها:

بعد الانتهاء من عمليات التقويم البنائي وتعديل البيئة في ضوء توجهات وآراء السادة المحكمين، تم إعداد البيئة في شكلها النهائي تمهيدًا لتجهيزها للعرض والاستخدام الفعلي.

٣- مرحلة التنفيذ:

وتتضمن هذه المرحلة الإجراءات التالية: -

٤-١ تحميل البيئة التنافسية على الأجهزة:

في هذه المرحلة قامت الباحثة بأرسال رابط البيئة لجميع عينة البحث، وتم التأكيد على فتح البيئة على جميع أجهزة الطلاب، كل جهاز يحمل البيئة الخاصة بالمعالجات التجريبية، وقد راعت الباحثة ضرورة إنتاج البيئة بشكل يضمن استخدامها على أجهزة الحاسب والأجهزة النقالة، وأجهزة ذات مواصفات متوسطة وذلك حتى لا يقتصر استخدامها على أجهزة ذات مواصفات خاصة.

٤-٢ الاستخدام الفعلي للبيئة التنافسية:

وتتناول الباحثة خطوات هذه المرحلة بشكل أكثر تفصيلًا ووضوحًا في الجزء الخاص بإجراء تجربة البحث.

٤- مرحلة التقويم:

وتتضمن هذه المرحلة الإجراءات التالية: -

٥-١ تقويم جوانب التعلم:

حيث تم تقويم جوانب التعلم المعرفية والمهارية عقب دراسة الطلاب لمحتوى البيئة، وذلك من خلال الاختبار التحصيلي لتقويم الجوانب المعرفية، وبطاقة تقييم المنتج لتقويم الجوانب المهارية المرتبطة بالأنشطة الالكترونية لبيئة التلعيب التنافسي.

٥-٢ المعالجة الإحصائية للنتائج وتحليلها ومناقشتها:

وتتناول الباحثة خطوات هذه المرحلة بشكل أكثر تفصيلًا ووضوحًا في الجزء الخاص بالنتائج ومناقشتها من هذا البحث.

ثانيًا: بناء أدوات القياس:

تمثلت أدوات القياس للمعالجة التجريبية الحالية في:

- بطاقة تقييم جودة المنتج المرتبطة بالجوانب المهارية للأنشطة الالكترونية لطلاب تكنولوجيا التعليم.

بطاقة تقييم جودة المنتج:

فيما يلى الإجراءات التي اتباعتها الباحثة للتوصل إلي الصورة النهائية لبطاقة تقييم المنتج الخاصة بمهارات جودة إنتاج الأنشطة الإلكترونية لدي طلاب تكنولوجيا التعليم.

تحديد الهدف من بطاقة تقييم المنتج:

استهدفت بطاقة تقييم المنتج قياس جودة إنتاج الأنشطة الألكترونية لطلاب تكنولوجيا التعليم معتمده على (المستويات) في أداء مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية، وقد قامت الباحثة ببناء بطاقة تقييم منتج لقياس أداء طلاب الفرقة الرابعة معتمده على (المستويات) لبناء مهارات انتاج الإنشطة الإلكترونية.

إعداد قائمة بالمعايير اللازمة لأداء الطلاب لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية:

تتكون البطاقة من (٣) محاور و (٧) معايير و (٩) مؤشرات و (١٢١) مهاره،

وتمت صياغة هذه المحاور والمعايير والمؤشرات والمهارات المرتبطة بالبطاقة في شكل عبارات محدد ومختصرة.

مصادر اشتقاق بطاقة تقييم منتج مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية:

لإعداد بطاقة تقييم المنتج الخاصة بمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية اطلعت الباحثة على العديد من الدراسات والبحوث والمقالات العربية والأجنبية التي تناولت موضوع إنتاج الأنشطة الإلكترونية، بهدف اتباعها والأسترشاد بها عند إعداد بطاقة تقييم المنتج الخاصة بمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية.

إعداد بطاقة تقييم منتج مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية:

قامت الباحثة بصايغة بطاقة تقييم المنتج في صورتها الأولية على هيئة معايير رئيسية يندرج منها مجموعة من المؤشرات، ثم قامت بعرضها على (١١) من المحكمين المتخصصين في تكنولوجيا التعليم، بهدف استطلاع أرئهم.

وقد أسفرت آراء السادة المحكمين على قائمة المهارات كالتالي:

جاءت أهمية نسبة جميع المحاور الرئيسة بالقائمة أكثر من ٨٠٪، وكذالك جميع المعايير جاءت نسبة ملائمتها للمحاور الرئيسة التي تنتمي إليها أكثر من محكم، وقد قامت الباحثة بتعديلها بناءًا على توجهات المحكمين، وبذلك أصبحت المهارات الخاصة بإنتاج الأنشطة الإلكترونية في صورتها النهائية تشمل على (٣) محاور رئيسة و (٧) معايير تنتمي إلى هذه المحاور و (٩) مؤشرات ينتمو إلى المحور الأخير و (١٢١) مهارة تنتمي إلى المعايير.

وضع نظام تقدير درجات بطاقة تقييم المنتج لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية:

تم وضع مقياس متدرج لتقدير مدى تحقق المؤشر في منتج مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية، ويتدرج هذا المقياس وفق ثلاث مستويات ما بين (١ : ٣) لكل مؤشر؛ إذ تمثل الدرجة (١) الدرجة الأقل وتشير إلى تحقق المؤشر بدرجة ضعيفة، وتشير الدرجة (٢) إلى تحقق المؤشر بدرجة جيدة، وأخيرًا تشير الدرجة (٣) إلى تحقق المؤشر في المنتج لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية بدرجة ممتازة، ومن ثم تمثل القيمة الوزنية للبطاقة كاملة ١٢١ × ٣ = ٣٦٣ درجة.

صياغة تعليمات بطاقة تقييم المنتج:

قامت الباحثة بصياغة تعليمات بطاقة تقييم المنتج بأسلوب واضح ومحدد، واشتملت تلك التعليمات على ما يلي:-

- تحديد الهدف من تلك البطاقة.
- التقدير الكمي لكل أداء.
- تعليمات عملية التقييم.

صدق بطاقة تقييم المنتج:

قامت الباحثة بحساب صدق الاتساق الداخلي لبطاقة تقييم المنتج باستخدام معامل ارتباط "بيرسون" وذلك عن طريق حساب معامل ارتباط درجة كل مفردة بدرجة المحور الذي تنتمي إليه، وبالدرجة الكلية، حيث تبين أن جميع معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة سلوكية والدرجة الكلية للبطاقة جاءت دالة احصائيًا عند مستويات الدلالة (٠.٠٥)، (٠.٠١)، مما يشير إلى أن البطاقة تتمتع بدرجة كبيرة من الاتساق الداخلي، مما يدل على أن البطاقة بوجه عام تتمتع بدرجة عالية من الصدق وصادقة لما وضعت لقياسه، والجدول (٣، ٤، ٥) يوضح ذلك.

جدول (٣) صدق الاتساق الداخلى لمفردات بطاقة تقييم المنتج (محور بناء وتصميم الاختبار الإلكتروني)

المواصفات العامة لبناء وتصميم الاختبار			مواصفات صياغة أسئلة الاختبار			المواصفات التربوية لبناء أسئلة الاختبار			المواصفات الفنية لبناء وتصميم أسئلة الاختبار		
م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بالدرجة الكلية	م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بالدرجة الكلية	م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بالدرجة الكلية	م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بالدرجة الكلية
١	٠,٨١٩	٠,٥٥٥	١	٠,٦٠٤	٠,٥٧٨	١	٠,٥٥٩	٠,٨١٨	١	٠,٨١٩	٠,٨١٨
٢	٠,٧٢٨	٠,٥٤٨	٢	٠,٨٢٨	٠,٧٤٨	٢	٠,٧١١	٠,٣٩٢	٢	٠,٨١٣	٠,٧٢٩
٣	٠,٧٦١	٠,٦٤٣	٣	٠,٧٦١	٠,٦٤٣	٣	٠,٨٣١	٠,٧٩٧	٣	٠,٧٧١	٠,٧٥٩
٤	٠,٧٢١	٠,٨٨١	٤	٠,٤٩٣	٠,٥٩٩	٤	٠,٥٧٨	٠,٨٠٥	٤	٠,٧٢٨	٠,٧١٢
٥	٠,٦٩١	٠,٧٤٥				٥	٠,٧١٩	٠,٨٥٨	٥	٠,٧١٩	٠,٨٥٨
٦	٠,٥٦١	٠,٥٥٥				٦	٠,٧٧٢	٠,٦٣٤	٦	٠,٧١٨	٠,٥٣١
٧	٠,٦١١	٠,٥٤٨				٧	٠,٨٠٦	٠,٧٩١	٧	٠,٧١٥	٠,٨٢٨
٨	٠,٨١٣	٠,٧٢٩				٨	٠,٧٩١	٠,٨٠٣	٨	٠,٧١١	٠,٦٩٩
٩	٠,٩٠٨	٠,٧٢٦				٩	٠,٧٢٨	٠,٧١٢	٩	٠,٧١٨	٠,٥٧٨

١٠	٠,٧٢٨	٠,٣٩٢				١٠	٠,٨٧٢	٠,٧٠٧	١٠	٠,٨١٣	٠,٥٣١
١١	٠,٧٢٢	٠,٨١٣				١١	٠,٧٢٣	٠,٨٩٦			
١٢	٠,٥٢١	٠,٦٩٣				١٢	٠,٧٥٤	٠,٧١٣			
١٣	٠,٧٣١	٠,٦٧٧									
١٤	٠,٧٦٧	٠,٦٣٠									
١٥	٠,٧١٣	٠,٧٢١									
١٦	٠,٧١٩	٠,٨٥٨									

جدول (٤) صدق الاتساق الداخلى لمفردات بطاقة تقييم المنتج (محور بناء وتصميم الانفوجرافيك التعليمي)

م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بدرجة الكلية	م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بدرجة الكلية
١	**٠,٧٠٩	**٠,٧٢٤	٧	**٠,٦٧٨	**٠,٧٢٨
٢	**٠,٦٦٧	**٠,٧١٨	٨	**٠,٧٠٣	**٠,٥٦١
٣	**٠,٨٠١	**٠,٧٢٣	٩	**٠,٨٠١	**٠,٥٦٤
٤	**٠,٦٤٥	**٠,٦٢٨	١٠	**٠,٦٧٩	**٠,٧٣٨
٥	**٠,٨٠١	**٠,٧٠٨	١١	**٠,٨٠٢	**٠,٧١٩
٦	**٠,٧٢٣	**٠,٦٥٦			

جدول (٥) صدق الاتساق الداخلى لمفردات بطاقة تقييم المنتج (محور بناء وتصميم الكتاب الإلكتروني)

المواصفات التربوية لإنتاج الكتاب الالكتروني			المواصفات الفنية (تصميم شاشات الكتاب الالكتروني		
م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بدرجة الكلية	م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بدرجة الكلية
١	**٠,٧٨١	**٠,٧٤	١	**٠,٧٠٢	**٠,٨٨٣
٢	**٠,٥١	**٠,٧٣٦	٢	**٠,٦١	**٠,٥٧١
٣	**٠,٦٣١	**٠,٥٦٥	٣	**٠,٧٣	**٠,٨٠٥
٤	**٠,٧٠٢	**٠,٨١١	٤	**٠,٧٢	**٠,٨١٥
٥	**٠,٧٣٦	**٠,٧١٢	٥	**٠,٥٩٢	**٠,٦٠٩
٦	**٠,٨٥٤	**٠,٧١	٦	**٠,٧٣١	**٠,٨١٥
٧	**٠,٧٢٥	**٠,٧٠	٧	**٠,٦٤١	**٠,٥٩٨
٨	**٠,٧١٣	**٠,٦٠			
٩	**٠,٧٢٢	**٠,٧٨			
١٠	**٠,٧٦٢	*٠,٤١٢			
١١	*٠,٤٢١	**٠,٧٧٥			

تابع جدول (٥) صدق الاتساق الداخلى لمفردات بطاقة تقييم المنتج (محور بناء وتصميم الكتاب الإلكتروني)

المواصفات التربوية لإنتاج الكتاب الالكتروني			المواصفات الفنية (تصميم شاشات الكتاب الالكتروني		
م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بدرجة الكلية	م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بدرجة الكلية
١	**٠,٧١٣	**٠,٦٣١	١	**٠,٤٧٠	**٠,٦٣١
٢	**٠,٧٧٢	**٠,٦٣٤	٢	**٠,٦٨٣	**٠,٦٥١
٣	**٠,٧٦٧	**٠,٦٣٠	٣	**٠,٥٣١	*٠,٣٧٥

٤	**٠,٧٣١	**٠,٧٤٣	٤	**٠,٥٦٧	**٠,٦٦٣
٥	*٠,٣٦٠	*٠,٣٦٥			
٦	**٠,٦٠٧	**٠,٤٩٩			
٧	**٠,٧٢٢	**٠,٦٤٨			
٨	*٠,٦٢٤	**٠,٤٦٩			

تابع جدول (٥) صدق الاتساق الداخلى لمفردات بطاقة تقييم المنتج (محور بناء وتصميم الكتاب الإلكتروني)

المواصفات التربوية لإنتاج الكتاب الالكتروني		المواصفات الفنية (تصميم شاشات الكتاب الالكتروني		
م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بدرجة الكلية	م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بدرجة الكلية
١	**٠,٦٢٤	**٠,٨٦٩	١	*٠,٤٠٣	**٠,٧٣٤
٢	**٠,٨٣١	*٠,٤٧١	٢	**٠,٧٢٢	**٠,٦٢٨
٣	**٠,٦٦٧	*٠,٤٠٣	٣	**٠,٦١٤	**٠,٥٨٦
٤	**٠,٥٨٣	**٠,٦٩٦	٤	**٠,٦٧٩	*٠,٤١٥
٥	**٠,٧٠٩	**٠,٨١٣	٥	**٠,٦٣٧	**٠,٧٣١
٦	**٠,٧٠٧	**٠,٧٩٩			
٧	**٠,٧٢٢	**٠,٦٤٨			
٨	**٠,٨٠٧	**٠,٨٩٩			
٩	**٠,٨٢٢	**٠,٦٤٨			
١٠	**٠,٧٤٢	*٠,٤٢٥			
١١	*٠,٦٢٤	**٠,٨٦٩			

تابع جدول (٥) صدق الاتساق الداخلى لمفردات بطاقة تقييم المنتج (محور بناء وتصميم الكتاب الإلكتروني)

المواصفات التربوية لإنتاج الكتاب الالكتروني		المواصفات الفنية (تصميم شاشات الكتاب الالكتروني		
م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بدرجة الكلية	م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بدرجة الكلية
١	**٠,٧٧٥	**٠,٧٨	١	**٠,٦١٢	**٠,٦٦٢
٢	**٠,٨٨٣	*٠,٦٩	٢	**٠,٦٧٩	**٠,٧٢٥
٣	**٠,٧٢	**٠,٧٣	٣	*٠,٤١٢	**٠,٦٣١
٤	**٠,٥٤	**٠,٧٢	٤	**٠,٧٢٢	**٠,٧٢٢
			٥	**٠,٦٤٣	**٠,٧١٤
			٦	**٠,٧٣٦	**٠,٦٢
			٧	*٠,٤١٢	**٠,٦٠

تابع جدول (٥) صدق الاتساق الداخلى لمفردات بطاقة تقييم المنتج (محور بناء وتصميم الكتاب الإلكتروني)

المواصفات التربوية لإنتاج الكتاب الالكتروني		المواصفات الفنية (تصميم شاشات الكتاب الالكتروني		
م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بدرجة الكلية	م	معامل الارتباط بدرجة البُعد	معامل الارتباط بدرجة الكلية
١	**٠,٦٧٩	**٠,٨١٥	١	**٠,٦٧٤	**٠,٧٢٥
٢	**٠,٧١١	**٠,٦١	٢	*٠,٤١٢	**٠,٧٢٢
٣	**٠,٦٢٨	**٠,٧٣	٣	**٠,٧٣٢	**٠,٧٦٢
٤	**٠,٦٧٩	**٠,٧٢	٤	**٠,٦٤٣	**٠,٧٠١
٥	**٠,٧٣٦	*٠,٤١٢	٥	**٠,٦٧٩	**٠,٧١٨
٦	*٠,٦٧٩	**٠,٨١٥			

يتضح من نتائج الجدول السابق (٥،٤،٣) أن مفردات بطاقة تقييم المنتج لها علاقة ارتباطية ذات دلالة احصائية بدرجة البُعد التي تنتمي إليها وبالدرجة الكلية للمقياس. مما يعنى أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الاتساق الداخلي الذي يعنى أن المفردات تشترك في قياس تقييم المنتج. كما تم حساب معامل ارتباط درجة كل بُعد بالدرجة الكلية والجدول (٦) يوضح ذلك.

جدول (٦) علاقة الابعاد بالدرجة الكلية لبطاقة تقيمم المنتج

الأبعاد	المواصفات العامة لبناء وتصميم الاختبار	مواصفات صياغة أسئلة الاختبار	المواصفات التربوية لبناء أسئلة الاختبار	المحور الأول: بناء وتصميم الاختبار الالكتروني	المحور الثاني: بناء وتصميم الإنفوجرافيك التعليمي	
الارتباط بالمقياس ككل	**٠,٨٠٩	**٠,٧٩٨	**٠,٨٠٣	**٠,٧٥٨	**٠,٧٩٩	
الأبعاد	المواصفات التربوية لإنتاج الكتاب الالكتروني	تصميم شاشات الكتاب الالكتروني	النص داخل الكتاب الالكتروني	ألوان الكتاب الالكتروني	الصورة الثابتة	
الارتباط بالمقياس ككل	**٠,٨١٢	**٠,٧٥٩	**٠,٨١	**٠,٧٨٤	**٠,٧٨٣	
الأبعاد	الرسوم والصور المتحركة	المواصفات الفنية للموسيقى	التعليق الصوتي	المؤثرات الصوتية	لقطات الفيديو	المحور الثالث: بناء وتصميم الكتاب الإلكتروني
الارتباط بالمقياس ككل	**٠,٧٤٩	**٠,٧١٦	**٠,٧٢٨	**٠,٧٧٣	**٠,٧٧٩	**٠,٨٠٤

ويتضح من الجدول السابق أن معاملات الارتباط بين درجات كل بعد والدرجة الكلية للمقياس دالة عند مستوى (٠,٠١) مما يدل على أن المقياس بوجه عام يتمتع بدرجة عالية من الصدق وصادق لما وضع لقياسه.

ثبات بطاقة تقييم المنتج:

تم حساب الثبات بطريقة ألفا كرونباخ، حيث تم حساب ثبات المحاور الفرعية وحساب ثبات المقياس ككل؛ ويوضح جدول رقم (٧) ثبات المقياس بطريقة ألفا

كرونباخ

جدول (٧) علاقة الابعاد بالدرجة الكلية لبطاقة تقيمم المنتج

المحاور	الأول: بناء وتصميم الاختبار الإلكتروني	الثاني: بناء وتصميم الانفوجرافيك التعليمي	الثالث: بناء وتصميم الكتاب الالكتروني	المقياس ككل
ألفا للبعد ككل	٠,٨٣٣	٠,٨٢٧	٠,٨٢٩	٠,٨٣٦

يتضح من الجدول السابق أن المقياس يتمتع بدرجة عالية من الثبات، وبناءًا على ما سبق أصبحت بطاقة تقييم المنتج في صورتها النهائية (ملحق ٩) جاهزة للتطبيق.

ثالثًا: إجراءات التجربة الاستطلاعية للبحث:

١- الهدف من التجربة الاستطلاعية:

تم إجراء التجربة الاستطلاعية لبيئة التعلم وذلك بهدف التأكد من التالي: -

- التأكد من وضوح المادة العلمية المتضمنة بمحتويات بيئة التعلم بالنسبة لطلاب تكنولوجيا التعليم، (عينة البحث الحالي).
- تحديد نواحي القصور في بيئة التعلم بحيث يمكن تلافيها قبل البدء في تنفيذ التجربة الأساسية.
- إكساب الباحثة لخبرة تطبيق التجربة والتدرب عليها بما يضمن إجراء التجربة الأساسية للبحث بشكل سليم.
- التحقق من ثبات أدوات القياس، (بطاقة تقييم منتج مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية) المستخدمة في البحث الحالي.

وذلك للوصول ببيئة التعلم (التلعيب التنافسي) الإلكترونية، وأدوات القياس إلى أفضل شكل ومضمون لهم قبل البدء بتنفيذ التجربة الأساسية للبحث.

٢- عينة التجربة الاستطلاعية:

تم تطبيق بيئة التلعيب التنافسي (مستويات) في صورتها الأولية على مجموعة من طلاب تكنولوجيا التعليم الفرقة الرابعة، عددهم (١٤) طالب وطالبة، بحيث يتمثل عن كل مجموعة (٨) طلاب من المجموعتين الأساسية للبحث، وقد تم

اختيارهم بشكل عشوائي من نفس مجتمع البحث، وقبل البدء في تطبيق بيئة التلعيب التنافسي.

٣- تطبيق التجربة الاستطلاعية:

تم تطبيق المعالجات القائمة على بيئة التلعيب التنافسي في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣، وتم التطبيق بشكل On Line نظرًا لاحتياج التطبيق إلى Internet بشكل مستمر، واتبعت بالإجراءات التالية لتنفيذ التجربة الاستطلاعية: -

- اجتمعت الباحثة بالطلاب عينة التجربة الاستطلاعية؛ لتوضيح فكرة التطبيق والهدف منه والتعرف على كيفية التعامل مع البيئة وتم ذلك في معلم الحاسب١ بكلية التربية النوعية.
- ثم درس كل طالب المحتوي التعليمي المعروض في بيئة التلعيب التنافسي بشكل فردى، وبعدها تطبيق الأنشطة المطلوب تنفيذها، وقد قامت الباحثة بمتابعة الطلاب وملاحظة ردود أفعالهم تجاه بيئة التلعيب التنافسي، مع تدوين الملاحظات والمشكلات التي ظهرت أثناء التعلم وتعديلها بما يتناسب مع الطلاب.
- بعد انتهاء الطلاب من دراسة المحتوي من خلال بيئة التلعيب التنافسي قامت الباحثة بتطبيق أدوات القياس بعديًا، (بطاقة تقييم منتج مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية)، ثم قامت بتسجيل درجاتهم على أدوات القياس البعدي.

كما اهتمت الباحثة بأخذ آراء الطلاب في بيئة التلعيب التنافسي، والاستفادة من تلك الآراء في اجراء التعديلات اللازمة قبل التطبيق على العينة الأساسية، وقد اتفق الطلاب بنسبة ٩٥٪ على أن جميع العناصر متوافرة داخل المعالجة التجريبية.

رابعًا: إجراء التجربة الأساسية للبحث:

مرت التجربة الأساسية للبحث الحالي بالمراحل التالية، والرابط التالي هو رابط بيئة التلعيب التنافسي التي تم من خلالها التطبيق

http://amro2025.ezzadv.com/

- اختيار عينة البحث.
- الاستعداد للتجريب.
- تطبيق المعالجات التجريبية لبيئة التلعيب التنافسي (مستويات).
- تطبيق أدوات البحث بعديًا.

١- اختيار عينة البحث:

تم اختيار عينة البحث الحالي من طلاب الفرقة الرابعة قسم تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية جامعة عين شمس، وقد بلغ عددهم إلى (٥٠) طالب وطالبة، وتم توزيعهم بشكل عشوائي إلى مجموعتين مجموعات كما يلي: -

- **المجموعة التجريبية الأولي:** تكونت من (٢٥) طالب وطالبة، استخدموا بيئة التلعيب التنافسي القائمة على قائمة المتصدرين للأنشطة الإلكترونية باستخدام (مستويات/تفصيلي).
- **المجموعة التجريبية الثانية:** تكونت من (٢٥) طالب وطالبة، استخدموا بيئة التلعيب التنافسي القائمة على قائمة المتصدرين للأنشطة الإلكترونية باستخدام (مستويات/موجز).

٢- الاستعداد للتجريب:

قامت الباحثة بالإجراءات التالية استعدادًا لإجراء تجربة البحث: -

- عقد جلسة تمهيدية مع أفراد العينة؛ لتعريفهم بماهية المعالجات (بيئة التلعيب التنافسي) وكيفية استخدامها، وكيفية الوصول إلى التعليمات والأهداف ومحتوي وأنشطة البيئة.
- تقسيم أفراد العينة إلى مجموعتين تجريبية بشكل عشوائي، وتحديد موعد بدء إجراء التجربة بما يتناسب مع ظروف الطلاب.

٣- تطبيق المعالجات التجريبية لبيئة التلعيب التنافسي:

- قامت الباحثة بتقديم شرحًا تمهيدًا مختصرًا يعبر عن فكرة بيئة التلعيب التنافسي والهدف منها والمتوقع من كل متعلم عند الانتهاء من التعلم.

- التقت الباحثة بالمتعلمين للمجموعات وأوضحت لهم أنهم يتعلمون وفق نمط التعلم الفردي (مستويات/ تفصيلي، موجز)، وظهور قائمة المتصدرين فور كل نشاط أم فور كل مهمه حسب كل مجموعة باستخدام بيئة التلعيب التنافسي.
- قامت الباحثة بنشر رابط البيئة لطلاب التجربة على مواقع وجروبات التعلم الخاص بهم.
- وزعت الباحثة الأرقام السرية على الطلاب بحيث يتعلم كل طالب وفق المعالجة المحددة له.
- قامت الباحثة بمتابعة الطلاب أثناء دراستهم للمحتوى، وسؤالهم عن أية صعوبات تواجههم، والإجابة عن استفساراتهم.

٤- تطبيق أدوات البحث بعديًا:

قامت الباحثة بتطبيق (بطاقة تقييم منتج مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية)، بعد الانتهاء من دراسة الأنشطة الإلكترونية داخل بيئة التلعيب التنافسي، ثم قامت الباحثة برصد الدرجات في كشوف معدة لذلك تمهيدًا لمعالجتها إحصائيًا.

بعد إتمام إجراءات التجربة الميدانية للبحث، قامت الباحثة بتفريغ درجات الطلاب في وفي بطاقة تقييم المنتج (بعديًا فقط)، في جداول معدة لذلك تمهيدًا لمعالجاتها إحصائيًا واستخراج النتائج، وسوف يتم عرض النتائج وتفسيرها في الجزء التفسير.

خامسًا: ملاحظات الباحثة على تجربة البحث:

عند إجراء الباحثة لتجربة البحث لاحظت بعض الأمور وهي كالتالي: -

١- تفاعل الطلاب بشكل جيد سواء من خلال الشات الجماعي أو الخاص بالمجموعات ببيئة التلعيب التنافسي، وبشكل خاص داخل بيئة التلعيب التنافسي.

٢- وجود تفاعل إيجابي من قبل الطلاب وإعجابهم بأسلوب وعرض وتقديم المحتوي التعليمي داخل بيئة التلعيب التنافسي.

صعوبات البحث وكيفية التغلب عليها:

واجهت الباحثة عدد من الصعوبات أثناء تطبيق تجربة البحث وكانت كالتالي: -

١- في بداية تجربة البحث لاحظت الباحثة ضيق وقت الطلاب لما يترتب عليهم من تكليفات، ولذلك قامت الباحثة بتطبيق أدوات البحث إلكترونيه.

٢- عند تجربة البحث الاستطلاعية لاحظت الباحثة صعوبة لدي بعض الطلاب في رؤية المعلومات المندرجة في قوائم المتصدرين لصغر الخط المتبع للتصميم، لذلك قامت الباحثة بتغير نمط الخط المتبع لتناسب الالوان حتى لا ينفر الطلاب من بيئة التعلم.

٣- في بداية تجربة البحث لاحظت الباحثة عدم قدرة بعض الطلاب على التسجيل داخل البيئة في نفس وقت باقي الطلاب، ويرجع ذلك إلى ضغط التسجيل في نفسي الوقت من قبل جميع الطلاب وضعف حالت الانترنت لدي بعض الطلاب، لذلك قامت الباحثة بأذلة جزء التسجيل الي وقت محدد ثم اضافته.

٤- المُتبع عند عرض قوائم المتصدرين في بيئة التلعيب التنافسي أن تكون مقسمة بالألوان ورسومات توضح ترتيب الطلاب لكل مهمه أو لكل مستوي، ولكن عند عرضها بهذه الطريقة على الطلاب لحظة الباحثة حدوث تشتت لدي الطلاب لما له من البحث كل مره لمعرفة الترتيب في كافة المستويات أو المهام، مما جعلها تستغني عن هذا النوع من القوائم واعداد قائمة متصدرين على شكل جدول متبع بالألوان يضم ترتيب الدرجات لكل طالب في كافة المستويات.

مناقشة البحث وتفسيره:

يتناول هذا الجزء عرضًا للنتائج التي تم التوصل إليها عن طريق إجراء تجربة البحث الأساسية، والإجابة عن أسئلة البحث، ونتائج اختبار فروض البحث، وتحليل تلك النتائج وتفسيرها في ضوء معطيات الإطار النظري ونتائج البحوث والدراسات السابقة، ثم عرض التوصيات والبحوث في ضوء نتائج البحث.

أولًا: عرض نتائج البحث:

١- عرض النتائج الخاصة باختبار أسئلة البحث:

أ- السؤال الأول للبحث:

والذي ينص على: ما معايير التصميم لأنماط قوائم المتصدرين (التفصيلي/الموجز)، بالتلعيب التنافسي؟

وللإجابة على هذا السؤال قامت الباحثة بوضع قائمة بمعايير تصميم بيئات التلعيب التنافسي القائمة على قوائم المتصدرين (التفصيلي/الموجز)، (مهام/مستويات) لتنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية اللازمة لطلاب تكنولوجيا التعليم، وتكونت القائمة من (٣) مجالات، يندرج منهم (١٣) معيار، يتفرع منهم (١٣٢) مؤشر، وقد تم توضيح ذلك بالتفصيل في الفصل الخاص بإجراءات البحث.

ب- السؤال الثاني للبحث:

والذي ينص على: ما التصميم المقترح لأنماط قوائم المتصدرين (تفصيلي/موجز)، ببيئات التعلم الإلكترونية القائمة على التلعيب التنافسي؟

وللإجابة على هذا السؤال قامت الباحثة بالاعتماد على نموذج ADDIE، حيث وجدات الباحثة أنه النموذج الأكثر ملائمة لطبيعة البحث الحالي، وتم عرض النموذج بالتفصيل في جزء الإجراءات، وقد اطلعت الباحثة على بيئات التلعيب التي اعتمادات على قوائم المتصدرين، وايضًا بيئات التلعيب التي اهتمت بتعليم الأنشطة الالكترونية من خلال تلك البيئات، كذألك اطلعت الباحثة على بعض نماذج التصميم المختلفة لبناء بيئة التلعيب التنافسي.

٢- عرض النتائج الخاصة باختبار فروض البحث:

ولاختبار صحة الفروض قامت الباحثة بوصف وتلخيص بيانات البحث بحساب الاحصاء الوصفي (المتوسط والانحراف المعياري) لكل من مجموعات البحث باستخدام برنامج SPSS، وقامت بعرض النتائج الخاصة بهم كما يوضحها الجدول التالي: -

جدول (٨) الإحصاء الوصفي لمجموعات البحث

المتغيرات	مجموعات البحث	تقييم جودة المنتج	
		المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
مستويات موجز	٢٥	٢٦٢,٣٢	٣٠,٧٦
مستويات تفصيلي	٢٥	٣٠٣,٨	١٤,٤٩

يتضح من الجدول السابق أن المتوسطات الحسابية للمجموعة **(مستويات، تفصيلي)** هي الأعلى مقارنة من المجموعة **(مستويات، موجز)** وبالتالي فان الفروق بين المجموعات تتجه لصالح المجموعة **(مستويات، تفصيلي)**.

عرض النتائج المتعلقة بجودة منتج مهارات انتاج الأنشطة الالكترونية:

- **تقييم جودة المنتج:**

للتحقق من صحة الفروض تم استخدام نتائج التطبيق البعدي للمجموعات الأربعة في التطبيق البعدي لبطاقة تقييم جودة المنتج باستخدام نتائج تحليل التباين ثنائي الاتجاه An ova two way كما يوضح الجدول التالي: –

جدول (٩) تحليل التباين ثنائي الاتجاه

مصدر الفروق	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المربعات	ف	الدلالة الاحصائية
Corrected Model	١٣٩٨٩٩,٤٧٠	٣	٤٦٦٣٣,١٥٧	١٩٦,٥٦٣	دال عند مستوي ٠,٠١
Intercept	٦٢٤٧٥٠٠,٣	١	٦٢٤٧٥٠٠,٣	٢٦٣٣٣,٨١٦	دال عند مستوي ٠,٠١
مستويات عرض المعلومات	٢٨٨٦٦,٠١	١	٢٨٨٦٦,٠١	١٢١,٦٧٣	دال عند مستوي ٠,٠١

سؤال للبحث:

والذي ينص على: ما أثر مستويات عرض المعلومات (تفصيلي/موجز) في قوائم المتصدرين ببيئة التلعيب التنافسي على بطاقة جودة المنتج للأنشطة الإلكترونية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم؟

وللإجابة على هذا السؤال قامت الباحثة باختبار الفرض التالي:

التأثير الأساسي لمستويات عرض المعلومات

- لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوي دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعات التجريبية طبقًا لمستويات عرض المعلومات (تفصيلي، موجز) في التطبيق البعدي لبطاقة جودة المنتج في مادة الأنشطة التعليمية الالكترونية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم.

اختبار صحة الفرض والذي ينص على: لا يوجد فرق دال إحصائيًا عند مستوي دلالة ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعات التجريبية طبقًا لمستويات عرض المعلومات (تفصيلي، موجز) في التطبيق البعدي لبطاقة جودة المنتج في مادة الأنشطة التعليمية الالكترونية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم.

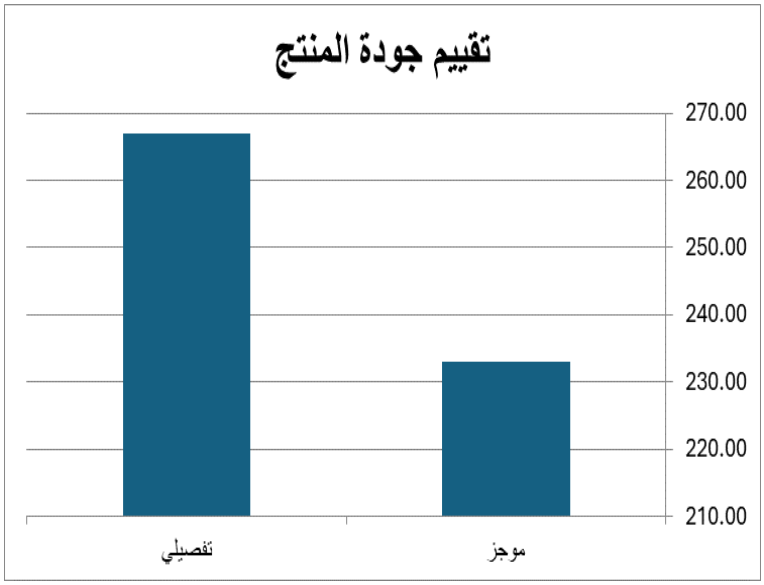
يتضح من جدول (٢٥) وجود فروق في تقييم جودة المنتج ترجع الي مستويات عرض المعلومات (تفصيلي، موجز) لصالح مستوي العرض التفصيلي حيث قيمة ف دالة عند مستوي ٠,٠١ وقيمة المتوسط الحسابي لمجموعة مستويات عرض المعلومات تفصيلي أعلي من نظيرتها لمجموعة مستويات عرض المعلومات موجز كما يوضحه الجدول التالي:

جدول (١٠) الإحصاءات الوصفية لدرجات المجموعتين في التطبيق البعدي (تقييم جودة المنتج).

	مستويات عرض المعلومات (تفصيلي، موجز)	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
تقييم جودة المنتج	موجز	٥٠	٢٣٢,٩٦	٣٣,٦٧
	تفصيلي	٥٠	٢٦٦,٩٤	٣٩,٩٧

مما يعني رفض الفرض الصفري وقبول الفرض البديل الذي يعني وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوي ٠,٠١ بين متوسطات درجات المجموعات التجريبية في بطاقة تقييم جودة المنتج يرجع إلى أثر مستويات عرض المعلومات (تفصيلي، موجز) لصالح مستويات عرض المعلومات التفصيلي.

وفيما يلي رسمًا بيانيًا يوضح الفرق بين المجموعتين: –



شكل (١) المتوسطات الحسابية لتقييم المنتج للمجموعتين (تفصيلي، موجز)

ثانيًا: مناقشة وتفسير نتائج البحث

يمكن تلخيص النتائج التي توصل اليها البحث من خلال ما يلي:

وجود فرق بين درجات طلاب المجموعات التجريبية (تدريس وفق قوائم المتصدرين ببيئة التلعيب التنافسي) على مستوى بطاقة جودة المنتج لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية لصالح مجموعة (مستويات، تفصيلي).

أ- مناقشة وتفسير النتائج الخاصة بجودة منتج مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية:

تم التوصل إلي

وجود فرق بين درجات طلاب المجموعات التجريبية (تدريس وفق قوائم المتصدرين ببيئة التلعيب التنافسي) على مستوى بطاقة جودة المنتج لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية لصالح مجموعة (مستويات، تفصيلي).

وقد تُرجع الباحثة نتيجة للأسباب التالية:

إن الطلاب كان تركزهم وانشغالهم ببعضهم البعض على من يسبق الاخر، وكان هدفهم سرعة الإنجاز وتخطي المستويات قبل زملائهم الأخرين، كما يرجع عامل الوقت في تنفيذ النشاط إلى أداء أفضل، حيثما كان الوقت المتكامل بالنسبة للطلاب أفضل من الوقت المتجزأ، وعرض كافة تفاصيل ادائهم للنشاط كان عامل أساسي في تحسين باقي المستويات.

كما اتفقت هذه النتيجة مع نتائج العديد من الدراسات كدراسة (Johnson& Johnson, 2006; Liu, et al, 2013; Crawford, 2003) على أنه كثيرا ما ترتبط المنافسة بتركيز الطلاب على إعاقة بعضهم البعض، فالهدف التنافسي يعتمد على كسب فريق واحد وخسارة الآخر فهو يركز على تجميع النقاط والظهور على أعلى قائمة المتصدرين من خلال اعتماد اللاعب على عرقلة أو حجب الطرف الأخر، بدلا من أن يعزز أو يسهل تحقيق هدف الآخرين، ودراسة (Christoph, Andranik, Isabell,2018) التي توصلت نتائجها إلى أن نمط قائمة المتصدرين التفصيلية على إن له فاعلية في العملية التعليمية، وقد أشار (Ketelhut & Schifter, 2011) إلى أن تقنية التلعيب ونمط لوحات المتصدرين تساعد على تشجيع الطلاب على التصميم، والإنتاج، وإعداد الألعاب الرقمية الخاصة بهم؛ الأمر الذى يسهم بدوره في الارتقاء بمهاراتهم في التفكير الإبداعي، وحل المشكلات التي يمكن بعد ذلك نقل وتعميم أثر تعلمها على كافة المواقف، وتؤكد (أسماء الجبري، ومحمد الديب، ١٩٩٨) أن الفرد يبذل في الموقف التنافسي أقص جهد لديه ليحصل على أعلى درجة، أو مكافأة مادية أو معنوية، بينما يفشل الذين ينافسونه في الحصول على هذه الدرجة أو المكافأة نفسها، ويكون في هذه الحالة هو الفائز الأول، وفى التعلم التنافسي يكون تحرك الفرد نحو هدفه يعوق تحرك الآخرين نحو أهدافهم، وتوضح (إيمان الخفاف، ٢٠١٣) أن التنافس يركز على وصول أحد الطلاب إلى هدفه بينما يفشل الأخرون، فالتنافس يعتمد على قاعده أنا أنجو، وأنت تغرق " I

Swim You Sink, I Sink You Swim "، فيعمل الطلاب ضد بعضهم البعض، للوصول إلى الهدف المحدد، لذألك نتج جانب إيجابي وسلبي من إدراج التنافس في بيئات التعلم، دراسة كريستي وفوكس (Christy & Fox, 2014) التي اعتمدت على المقارنة الاجتماعية لتحسين أداء الطالبات في تعلم الرياضيات، وأوضحت فاعلية استخدام قوائم المتصدرين في تحسين الأداء الأكاديمي للطالبات، حيث عملت قوائم المتصدرين على إثارة التنافس بين الطالبات في مادة الرياضيات وقد اعتمدت هذه الدراسة على مميزات المقارنات الاجتماعية التي توفرها قوائم المتصدرين، ودراسة بوتلير (Butler, 2015, p 33) دراسة عن فاعلية قوائم المتصدرين ببيئة تعلم إلكتروني قائمة على محفزات الألعاب حيث تم اقتراح منهجية من شأنها أن تساعد المتعلمين على التعلم بشكل فعال ومرح من خلال إنشاء لعبة بسيطة بواسطة برنامج Adobe Flash حيث تم استخدام نمط لعرض قوائم المتصدرين يظهر للمتعلم مستواه بالمقارنة مع خمسة أشخاص أعلاه وأدناه وأشارت النتائج إلى فاعلية هذا النمط في تنمية دافعية المتعلمين والإنجاز والوصول إلى الصدارة بسهولة، كما اشارا (ياسر محمود، خالد أبو المجد، ٢٠١٣) إن من أهم الأسس التي ترتبط بإعداد المتعلمين من خلال برامج ومديولات تعتمد التنافسية مدخلا للتعلم، وهو معرفتهم بأهمية المنافسة في تنمية مستوى الأداء المهاري وتطويره، وإقناعهم بأن المشاركة في المنافسة لا يقتصر علي النواحي الفردية بل يرتبط بجوانب اجتماعية غاية في الأهمية، فمشاركة المتعلم في المنافسة تتحدد بصفة سائدة من خلال الدوافع والميول الشخصية التي تمس الفرد بطريقة مباشرة.

كما اتفقت هذه النتيجة مع توجيهات العديد من النظريات كنظرية "التدفق Flow theory": يعرف التدفق بأنه مصدر الطاقة العقلية لأنه يركز الانتباه ويحفز على العمل (التعلم)، وهى الحالة المثالية بين الملل والقلق والاحباط، وهى تهتم بإكمال المشاركة في المهمة من خلال التدفق، وتستند هذه النظرية على متغيرين يتمثلان في الصعوبة أو التحدي، وقدرة اللاعب؛ حيث يعتمد التدفق على فكرة اندماج

الفرد وفق قواعد معينة في نشاط يتسم بالتحدي لأنه ليس سهلا، وليس صعبًا، ويتلقى الفرد التغذية الراجعة المرتبطة بتقدمة بشكل منتظم عندئذ يستغرق في النشاط بما يمكنه من إثبات وجوده، وتقدمه، واستمراره الايجابي (Csikszentmihalyi, 1997)، ويدعمهم أيضًا نظرية "النشاط Activity theory": وهى تهتم بالعلاقة بين النظرية والممارسة، وتركز هذه النظرية على كيفية تعلم الفرد إكمال المهمة، وتركز أيضًا على البيئة أو الظروف التي يحدث بها التعلم، مما يعنى صعوبة فهم النشاط خارج السياق الذى يحدث فيه، وتركز النظرية على تفاعل المتعلم وتفكيره أثناء تعلمه، وإتاحة فرصة ممارسة التعلم وتكرار عملية التعلم بما يساعد على تنمية المعارف والمهارات لدى المتعلم، ويرتبط التلعيب بهذه النظرية لأنه يكون للاعبين فرصة تكرار المستويات أو تحدى مهام مشابهة في بيئات جديدة (Arnseth, 2008)، ونظرية "المقارنة الاجتماعية Social Comparison theory": التي قدمها فيستينر (Festinger, 1954) حيث تشير هذه النظرية الى ان المقارنة الاجتماعية مع الآخرين تعد مصدرًا مهمًا للمعرفة عن النفس أو ما يسمى البصيرة ووفقًا لمبادئ هذه لنظرية فإننا نقوم بتقييم قدراتنا وردود أفعالنا بمقارنتها مع الآخرين، كذلك تتنبأ نظرية "التشابه" لـ Festinger وهى احدى النظريات المرتبطة بنظرية المقارنة الاجتماعية بأن الناس يقارنون أنفسهم مع آخرين متشابهين لهم، وهناك نوعان من المقارنات الاجتماعية (تصاعدية وتنازلية) وتحدث المقارنات التصاعدية عندما تكون المقارنة مع شخص أفضل منك وتكون المقارنات التنازلية عندما تكون مع الشخص الأدنى وكلا المقارنات التصاعدية والتنازلية تحتمل أن تكون محفزة أو مثبطة لهم (Muller & Fayant, 2010).

ثالثًا: توصيات البحث:

- الاعتماد على نمط التنافسي في بيئات التلعيب لضمان تحسين مخرجات التعلم لطلاب تكنولوجيا التعليم.

- الاعتماد على مستويات عرض المعلومات التفصيلي وتوقيت عرض قوائم المتصدرين المستويات داخل بيئات التلعيب التنافسي في تدريس مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية.

بالنسبة للطالب:

- تنمية مهارات الطلاب المعرفية والادائية من خلال بيئة تركز على تبسيط المحتوي المقدم للطالب في هيئة مستويات تتدرج من السهل إلى الصعب، والاعتماد على الأنشطة والمعلومات التي يذود به الطالب فور كل نشاط التي تكون بمسبته التغذية الراجعة وكذلك الاعتماد على العديد من الوسائط المتعددة في التعلم (كالنصوص، والروابط، والصور، والفيديوهات) التي تساعد في تبسيط المحتوي وزيادة الاستمرارية للطالب داخل بيئة تعليمية ممتعة تعتمد على المرح والمكافأة وبعيدًا عن التوتر أو القلق الذي قد يشعر بيه الطالب إثناء تعلم محتوي الأنشطة الإلكترونية فمهما بلغة صعوبة وتعقيد المحتوي فإن التعلم في بيئة مرحه تعزز من الاستيعاب والمعرفة والاحتفاظ بها.
- زيادة دافعية ومشاركة الطالب للمحتوي لأطول فترة ممكنة، حيث تقدم بيئة التلعيب للطالب قبل دراسة المحتوي توضيح كامل للهدف من المحتوي وما سيتم دراسته بوضوح، وكذلك إثناء التعلم فتوضح له مدي تقدمه في المحتوي التعليمي، وما هي الخطوة التالي، وإمكانية التنافس على الوصل الي اعلي درجات والحصول علي اعلي ترتيب داخل القائمة يجذب انتباههم إلى تحقيق اهدافهم المحددة بكفاءة.
- إتقان مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية خاصة في بيئة التلعيب التنافسي، حيث يركز التلعيب على تقنية التعلم عن طريق المحاولة والفشل والتي تسهل من وصول المعرفة والمهارات للمتعلمين، وبالتالي التقليل من المشاعر السلبية التي يوجهها الطلاب عادة في اشكال التعلم المختلفة.

بالنسبة للمصمم التعليمي:

- توجيه نظر المصمم التعليمي إلى ضرورة إدراج بيئة التلعيب التنافسي من ضمن بيئات التعلم الإلكتروني، لما أثبتته الدراسات والبحوث السابقة حول البيئات الإلكترونية من ضعف مشاركة الطالب في تلك البيئات، وما أسبتته الدراسات السابقة والبحث الحالي من فاعلية تدريس وفق قوائم المتصدرين ببيئة التلعيب التنافسي من زيادة التعلم والمشاركة.
- كذلك توصل البحث الحالي إلى قائمة معايير لبيئة التلعيب التنافسي وفق قوائم المتصدرين التي قد تفيد مصممي التعليم عند بناء وتصميم بيئات التلعيب التنافسي الإلكترونية.
- توجيه نظر المصمم التعليمي إلى التركيز على التلعيب الفردي في بيئات التعلم التنافسي بدلًا من التركيز على التلعيب الجماعي في التعلم.

بالنسبة للمعلم:

- توجيه نظر المعلم إلى إدراج بيئات التلعيب التنافسي في بيئات تعلم الأنشطة الإلكترونية لما لها من تأثير في زيادة وتحسين إداء الطالب، ورفع الكفاءة الذاتية لديهم.
- توجيه نظر المعلمين إلي دمج آليات اللعب ومحفزات التلعيب في المقررات الإلكترونية المختلفة.
- تقدم بيئة التلعيب التنافسي الإلكترونية بيانات تفصيلية حول أداء الطلاب بحيث تسهل علي المعلم تتبع تقدم الطالب في المحتوي وتجميع بيانات حول أدائه وتنظيم ملف شخصي لكل طالب.

رابعًا: مقترحات ببحوث مستقبلية:

١- اجراء دراسات مماثلة للبحث الحالي تتناول أنواع أخري للتلعيب (تنافسي/ تعاوني/ تعاوني وتنافسي معًا) في تنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية وعلى نواتج تعلم أخري، فالتوسع في الدراسات يساعد على ثبات وتعميم النتائج.

٢- إجراء دراسات تعمل على تجريب متغيرات البحث الحالي على نواتج تعلم أخري غير جودة المنتج لمهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية.

٣- إجراء دراسات تعمل على تجريب متغيرات البحث الحالي على مراحل دراسية اخري غير المرحلة الجامعية وفئات اخري غير فئات طلاب تكنولوجيا التعليم.

٤- إجراء دراسات تتناول أنماط أخري للتلعيب (شخصية/ تكيفية) في تنمية نواتج تعلم أخري لمراحل دراسية أخري.

٥- إجراء دراسات تتناول أنماط أخري للتلعيب التنافسي غير قوائم المتصدرين في تنمية نواتج تعلم أخري كالرضا ومهارات التفكير العليا لمراحل دراسية مختلفة.

٦- توظيف التلعيب الإلكتروني في بيئات تعتمد على النظم الذكية، كالوجهات الذكية التي تحلل نظرة العين وتتبع الحركة، فقد يكون لها تأثير كبير في نجاح العملية التعليمية.

قائمة المراجع:

اولًا: مراجع باللغة العربية:

- ابراهيم يوسف محمد محمود. (٢٠١٨). نوع التنافس (الفردي – الجماعي) في التلعيب وأثره على تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، بحوث ومقالات، كلية التربية بالدقهلية، جامعة الازهر.
- إيمان زكى موسى محمد. (٢٠١٩). أثر التفاعل بين نمط محفزات الألعاب الرقمية (الشارات / لوحات المتصدرين) والأسلوب المعرفي (المخاطر / الحذر) على تنمية قواعد تكوين الصورة الرقمية ودافعية التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، بحوث ومقالات، كلية التربية النوعية، جامعة المنيا. http://search.mandumah.com/Record/970867
- إيناس إبراهيم محمد. (٢٠٠٨). أثر أسلوب التعاوني والتنافس في التحصيل الدراسي والحفاظ بمهارات الفهم القرائي للشو العربي لدى طلبة العاشر الأساسي، رسالة ماجستير، كلية الدراسات العليا، جامعة النجاح، فلسطين.
- إيمان عباس الخفاف. (٢٠١٣). التعلم التعاوني. الأردن: دار المناهج للنشر والتوزيع.
- أسماء الجابري؛ محمد الديب. (١٩٩٨). سيكولوجية التعاون والتنافس والفردية، عالم الكتب، القاهرة.
- بثينة عبد الخالق إبراهيم. (٢٠١٢). تأثير أسلوب التعلم التنافسي في التحصيل المعرفي والأداء المهاري والإنجاز لفعالية رمي القرص، بحث تجريبي على طلبة المرحلة الثانية قسم التربية الرياضية بكلية التربية الأساسية، جامعة ديالي، مجلة الفتح، ع (٥٠)، ص ص. ١٣٤-١٦٠.

- توفيق أحمد مرعي؛ أحمد محمود الحيلة. (٢٠٠٢). طرائق التدريس العامة، الأردن، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع.
- تامر المغاوري الملاح. (٢٠١٦). المحفزات التعليمية Gamification نقلة نوعية في نفسية الطلاب. تم تصفحه على الرابط https://www.new-educ.com/ المحفزات التعليمية بتاريخ ١٧ يناير ٢٠١٨.
- تامر المغاوري الملاح. (٢٠١٦). الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية، دار السحاب للنشر والتوزيع، مصر.
- حمزة أبو النصر؛ محمد جهاد. (٢٠٠٥). التعلم التعاوني الفلسفة والممارسة، دار الكتاب الجامعي، الإمارات.
- ديفيد جونسون؛ روجر جونسون. (١٩٩٨). التعلم الجماعي والفردي، التعاون والتنافس والفردية، ترجمة/ رفعت محمود بهجت، عالم الكتب، القاهرة.
- سالم الطحيح. (٢٠١١). التعلم عن بعد والتعلم الإلكتروني مفاهيم وتجارب: التجربة العربية. الكويت: شركة الكتاب.
- عائشة بليهش العمري. (٢٠١٩). فاعلية تقنية التلعيب في بيئة التعلم الالكترونية لتنمية مهارات إنتاج المواد الرقمية والتفكير الإبداعي لطالبات الدراسات العليا، بحوث ومقالات، كلية التربية، جامعة طيبة، السعودية. ablehsh@hotmail.com
- عفاف بديع القدو. (٢٠١٨). التلعيب في التعليم حلقة نقاشية لقسم الحاسوب. تم تصفحه بتاريخ ٧ مارس ٢٠١٨.على الرابط. http://www.coeduw.uobaghdad.edu.i4/Articleshow.aspx?ID-791
- على عبد التواب العمدة. (٢٠١٣). أثر اختلاف نمط المحاكاة (ثنائي الأبعاد-ثلاثي الأبعاد) وأسلوب التعلم (تعاوني- تنافسي) في العاب الفيديو على التحصيل الرياضي وتنمية بعض المهارات الاجتماعية لدى أطفال الروضة، دراسات عربية في التربية وعلم النفس، ع (٣٧)، ج (٣)، ص ص. ١٢-٤٨.
- محمد أحمد الإمام. (٢٠٠٦). فاعلية التدعيم في علاج قصور الانتباه مع فرط النشاط لدى أطفال غرف المصادر بمدارس التعلم الأساسي بمدينة عمان، مجلة القراءة والمعرفة، كلية التربية، جامعة عين شمس، ٣٢٤.
- مصطفى القائد. (٢٠١٥). ما هو التلعيب Gamification؟ وماذا تعنى بالتلعيب في التعليم؟ مقالة، موقع تعليم جديد، تم تصفحه على الرابط https://www.new-educ.com/gamification-education بتاريخ ٢٣ أكتوبر ٢٠١٧.
- محمد أحمد صوالحة؛ مريم محمد عسفا. (٢٠١٢). فعالية استخدام إجراءات التعزيز في خفض مستوى قلق الاختبار في مادة الرياضيات لدى عينة من طالبات الصف السادس في الأردن. مجلة جامعة أم القرى للعلوم التربوية والنفسية، ٢٠ (٢).
- محمد عوفي راضي؛ ليث محمد حسن؛ موفق صينخ جعفر. (٢٠١٣). تأثير استخدام أساليب التنافس في تعليم بعض المهارات الأساسية بالكرة الطائرة للناشئين، مجلة ميسان لعلوم التربية البدنية، ع (٧)، العراق، ص ص. ١٧٤-٢١٣.
- محمد عطية خميس. (٢٠١٥). مصادر التعلم الإلكتروني: الأفراد والوسائط، القاهرة. دار السحاب للنشر والتوزيع.
- محروسة أبو الفتوح سالم الشرقاوي. (٢٠١٣). توظيف الأنشطة الإلكترونية في تنمية بعض المهارات لذوي الاحتياجات الخاصة، معهد البحوث والدراسات التربوية، جامعة القاهرة.
- ناهدة عبد زيد الدليمي. (٢٠١٢). أساليب في التعلم الحركي، بيروت، دار الكتب العلمية.

- نضال هاشم غافل. (٢٠١٦). إثر تمرينات مقترحة بالأسلوب التنافس الفردي في تطوير بعض القدرات البدنية، والأداء المهاري لدى لاعبات المبارزة، مجلة علوم التربية الرياضية، جامعة بابل، العراق، ص ص. ٥٢-٧١.
- ياسر محمود فوزي؛ خالد أبو المجد أحمد. (٢٠١٣). إستراتيجية مقترحة قائمة على التعلم التنافسي كمدخل لتحسين الأداء في مجال تشكيل الحلى المعدني، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة.

ثانيًا: مراجع باللغة الأجنبية:

- Antonio, p, & Javier, A. (2018). Gamification and transmedia for scientific promotion and for Encouraging scientific careers in Adolescents, comunicar: media Education Research Journal, v26n55p93-103.
- Arnseth, H. (2008). Activity theory and situated learning theory: Contrasting views of educational practice. Pedagogy, culture and society, 16, 3, 289-302.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1961). Presents transmission of Aggression through limitation of Aggressive models, 575-582.
- Bunchball, Inc. (2010). Gamification 101: An Introduction to The use of game dynamics to influen cebehavier. Avallable at: http://www.bunchball.com/gamification/gamification101.pdf
- Burke, B. (2018). Gartner Redfines Gamification, Availab le at: https://blogs.gavtner.com/brian_barke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/
- Burke, B. (2014). Gartner Redfines Gamification, Avaiailable at: https://blogs.gartner.com/brian_burke/2014/04704/gartner-redefines-gamification/
- Csikszentmihalyi, M. (1997). Finding flow, psychology today, Available at: https://www.psychologytoday.com/us/articles/199707/finding-flow
- Christoph, E., Hollig, A,. Andranik Tumasjan, B,. Isabell, M., Welpe. (2018). The Interaction of trait Competitiveness and Leaderboard Design – An Experimental Analysis of Effects on Perceptions and Usage Intention.
- Caponetto, L., Earp, J., & ott, m. (2014). Gamification and Education: A literature review. Proceedings of the European Comference on Games Based Learning. 1 (2), 50-57.
- Chantzi, A. E., Plessa, C., Gkanas, L.C., Tsolis, D., & Tsakalidis, A. K. (2013). Design and development of educational platform in augmented reality environment using gamification to enhance traditional, electronic and lifelong learning experience. In christos K. Georgiadis; petros Kefalas & Demosthenes Stamatis, Ed., "Bci(locul)", ceur – ws. Or9,92-95.

- Christy, K. R., & Fox, J. (2014). Leaderboards in a virtual classroom: A test of Stereotype threat and social comparison explanations for women's math performance.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "Gamification" in A. Lugmayt, H. Franssila, C. safran, & L. Hammouda (EDS.), Mindtrek (9-15).
- Deci, E, & Ryan, R. (2008). Self-Determination Theory: A Macrotheory of Human Motivation, Development, and Health, " Canadian Psychology, vol. 49, no. 3, pp. 182-185.
- Fodor, E. M.& Carver, R. A. (2000). Achievement and power motives, performance feedback, and creativity. Journal of Research in personality. 34 (4), 380-396.
- Glover, I. (2013, June). Play as you learn: gamification as a technique for motivating learners. In Edmedia: world conference on Educational Media and technology (pp. 1999-2008). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).
- Jong, M, &; Chan, T, &; Hue, M. (2017). Gamifying Outdoor Social Inquiry Learning with Context- Aware Technology, International Association for Development of the Information Society, paper presented at the International Association for Development of the Information Society (IADIS) In ternational Conference on Educational Technologies.
- Johnson, D. w., & Johnson, R. T. (2006). New developments in social interdependence theory. Genetic, social, and general psychology monographs, 1311(4), 285-358.
- Ketelhut, D., & Schifter, C. (2011). Teachers and game-based learning: Improving understanding of how to increase efficacy of adoption. Computers & Education. 56 (2), 539-546.
- Kapp, K. (2012). The gamification of Learning and instruction: gamebased methods and strategies for training and education. San Francisco, California: wiley.
- Kocadere, S., A., & Caglar, S. (2018). Gamification from player type perspective: A Case Study. Educational Technology & Societt, 21 (3), 12-22. Available at https://photographylife.com/what-is-composition-in-photography
- Lee,J. & Hammer, J. (2011). Gamification in education: what, How, uhy Bother? Academic Exchange Quarterly, 15(2),1-5.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified Learning: Linking Serious games and gamification of learning. Simulation & Gaming, 45 (6), 752-768.

- Nicholson, S. (2012). A User – Centered theoretical Framework for Meaningful Games + Learning + Society Conference (pp.223-229), Madison, USA: Carnegie Mellon University. 24 Pineiro – Otero, T.
- Nah, F., Telaprolu, v., Rallapalli, S., & Venkata, p. (2013). Gamification of education using Computer games. Springer. Available at: https://www.researchgate.net/profile/fiona_nah/publication/262403649_Gamification_of_Educationvsing_computer_Games/Iinks/s56d13f608aec22683054c22.pdf
- Oliver, R. (2001). Developing online learning environments that support knowledge process. International J. E- learning, Retrieved February 1,2008, from. http://www.business.edu.au/schools/mis/media/pdf/0043.pdf 5(2), 245-263.
- Reiners, T & Wood, L (2015) Gamification in Education and Business, Switzerland, Springer International Publing.
- Rowantree, D, (2000). Developing a distance learning course. Institute of Educational Technology, Open University. Available at, URL://http://www.ascilite.org.au/ajet18/oreilly.html
- Simoes, J., Redondo, R., & Vilas, A. (2012). Schoooools. Com: A social gamification Framwork for K- 6 1earning platform, Computers in Human Behavior, Arailable at: http://dy.doi.org110.1016/j.chb.2012.06.007.
- Salmon, G. (2003). E-tivities: the key to active only learning. Sterling, VA: stylus Publishing Inc. ISSN 0749436867.
- Salmon, G. (2004). E-tivities: the Key to Active Online Learning. London: Tayler & Francis.
- Stephenson, J. (2001). Teaching & Learning Online pedagogies for New Technologies. London: Routledg falmer.
- Tu, C, & Yen, C, & Sujo, L, & Roberts, G. (2015). Gaming personality and Game Dynamics in online Disussion Instructions, Educational Media International, V52 n3p155-172.
- Werbach, K. & Hunter, D. (2012). For The Win: How Game thinking can Revolutionize Your Business. Wharton Digital press.

Egyption Journal
For Specialized Studies
Quarterly Published by Faculty of Specific Education, Ain Shams University

المجلة المصرية للدراسات المتخصصة
Egyptian Journal for Specialized Studies

Board Chairman
Prof. Osama El Sayed
Vice Board Chairman
Prof . Dalia Hussein Fahmy
Editor in Chief
Dr. Eman Sayed Ali
Editorial Board
Prof. Mahmoud Ismail
Prof. Ajaj Selim
Prof. Mohammed Farag
Prof. Mohammed Al-Alali
Prof. Mohammed Al-Duwaihi
Technical Editor
Dr. Ahmed M. Nageib
Editorial Secretary
Dr. Mohammed Amer
Laila Ashraf
Usama Edward
Zeinab Wael
Mohammed Abd El-Salam

Correspondence:
Editor in Chief
365 Ramses St- Ain Shams University,
Faculty of Specific Education
Tel: 02/26844594
Web Site :
https://ejos.journals.ekb.eg
Email :
egyjournal@sedu.asu.edu.eg

ISBN : 1687 - 6164
ISNN : 4353 - 2682

Evaluation (July 2024) : (7) Point
Arcif Analytics (Oct 2023) : (0.3881)
VOL (12) N (44) P (1)
October 2024

Advisory Committee

Prof. Ibrahim Nassar (Egypt)
Professor of synthetic organic chemistry
Faculty of Specific Education- Ain Shams University

Prof. Osama El Sayed (Egypt)
Professor of Nutrition & Dean of
Faculty of Specific Education- Ain Shams University

Prof. Etidal Hamdan (Kuwait)
Professor of Music & Head of the Music Department
The Higher Institute of Musical Arts – Kuwait

Prof. El-Sayed Bahnasy (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Arts - Ain Shams University

Prof. Badr Al-Saleh (KSA)
Professor of Educational Technology
College of Education- King Saud University

Prof. Ramy Haddad (Jordan)
Professor of Music Education & Dean of the
College of Art and Design – University of Jordan

Prof. Rashid Al-Baghili (Kuwait)
Professor of Music & Dean of
The Higher Institute of Musical Arts – Kuwait

Prof. Sami Taya (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Mass Communication - Cairo University

Prof. Suzan Al Qalini (Egypt)
Professor of Mass Communication
Faculty of Arts - Ain Shams University

Prof. Abdul Rahman Al-Shaer
(KSA)
Professor of Educational and Communication
Technology Naif University

Prof. Abdul Rahman Ghaleb (UAE)
Professor of Curriculum and Instruction – Teaching
Technologies – United Arab Emirates University

Prof. Omar Aqeel (KSA)
Professor of Special Education & Dean of
Community Service – College of Education
King Khaild University

Prof. Nasser Al- Buraq (KSA)
Professor of Media & Head od the Media Department
at King Saud University

Prof. Nasser Baden (Iraq)
Professor of Dramatic Music Techniques – College of
Fine Arts – University of Basra

Prof. Carolin Wilson (Canada)
Instructor at the Ontario institute for studies in
education (OISE) at the university of Toronto and
consultant to UNESCO

Prof. Nicos Souleles (Greece)
Multimedia and graphic arts, faculty member, Cyprus,
university technology