" فاعلية استراتيجية التعلم بالتلعيب(Gamification) في تنمية مهارات (القراءة) لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في مقرر التكنولوجيا بالمرحلة الابتدائية"

هانم فتحي راشد الحشاش
باحثة دكتوراة
تخصص مناهج وطرق تدريس تكنولوجيا التعليم

أ.د / حمدي اسماعيل شعبان
استاذ تكنولوجيا التعليم المتفرغ وعميد الكلية السابق والقائم بعمل نائب رئيس الجامعة لشئون خدمة المجتمع وتنمية البيئة السابق–كلية التربية النوعية – جامعة طنطا

أ.د / ثريا محمد سراج
استاذ الصحة النفسية المتفرغ قسم العلوم التربوية والنفسية كلية التربية النوعية جامعة طنطا

د/ ايمان شعبان عطية
مدرس مناهج وطرق تدريس تكنولوجيا التعليم
كلية التربية النوعية – جامعة طنطا

المستخلص:

هدف البحث: فاعلية استراتيجية التعلم بالتلعيب(Gamification) في تنمية مهارات (القراءة) لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في مقرر التكنولوجيا

لتحقيق هذا الهدف استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي لدراسة وفحص الكتابات والبحوث والدراسات السابقة المرتبطة بموضوع البحث، والنظريات التي يقوم عليها، وكتابة الإطار النظري، و لتحديد نماذج وأدوات استخدام التطبيقات القائمة على استراتيجية التعلم بالتلعيب ، و لتصميم استراتيجية التفاعل المطلوبة في تنمية مهارات (القرائية)في مقرر التكنولوجيا اوالمنهج شبه التجريبي لتطبيق تجربة المعالجات التجريبية. وذلك للإجابة عن أسئلة البحث واختبار فروضه يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (≤ ٠.٠٥) بين متوسطي درجات التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في المجموعة الضابطة (التعلم باستخدام الطريقة التقليدية) في اختبار التقييم التشخيصي لمهارات(القراءة) في التطبيقين (القبلي–البعدي) لصالح التطبيق البعدي يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (≤ ٠.٠٥) بين متوسطي درجات التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في المجموعة التجريبية (التعلم باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب) في اختبار التقييم التشخيصي لمهارات (القراءة) في التطبيقين (القبلي–البعدي) لصالح التطبيق البعدي يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (≤ ٠.٠٥) بين متوسطي رتب التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في المجموعة الضابطة

(التعلم باستخدام الطريقة التقليدية) في المقياس الفرعي لقياس المهارات الأكاديمية(القراءة) في التطبيقين (القبلي–البعدي) لصالح التطبيق البعدي يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (≤ ٠.٠٥) بين متوسطي رتب التلاميذ ذوي صعوبات التعلم(القراءة) في المجموعة التجريبية (التعلم باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب) في المقياس الفرعي لقياس المهارات الأكاديمية(القراءة/ الكتابة)في التطبيقين (القبلي–البعدي) لصالح التطبيق البعدي يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (≤ ٠.٠٥) بين متوسطي درجات التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في المجموعة الضابطة ، والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لاختبار التقييم التشخيصي (لمهارات القراءة) لصالح المجموعة التجريبية وفي إعداد الدراسات السابقة وأدوات الدراسة وذلك على عينة قوامها (٣٠) طالبا من طلاب المرحلة الابتدائية ، حيث تم تقسيم الطلاب إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية أولى وتتكون من (١٥) طالبا وتدرس بالطريقة التقليدية ومجموعة تجريبية ثانية وتتكون من (١٥) طالبا درسوا باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب ، وقد استخدم الباحث مجموعة من الأدوات: اختبار تحصيلي وذلك لقياس الجوانب المعرفية، وبطاقة ملاحظة لقياس الجوانب المهارية نتائج البحث: توصى بأهمية استخدام تطبيقات الذكاء الاصطناعي في تنمية مهارات القرائية في مراحل التعليم المختلفة وفى مقررات تعليمية مختلفة حيث أنها تجعل عملية التعلم متمركزة على المتعلم ويصبح المتعلم من خلالها باحث ومستقصى عن المعلومات بحيث يساهم المتعلم في بناء معرفته وبالتالي يبقى أثر هذه المعارف والمعلومات في ذاكرة المتعلم أطول فترة ممكنة.

الكلمات المفتاحية:

استراتيجية التعلم بالتلعيب .

القراءة .

"The Effectiveness of the Gamification Learning Strategy in Developing Reading Skills among Students with Learning Disabilities in the Technology Curriculum at the Elementary Level"

Abstract:

Research Objective: The effectiveness of the gamification learning strategy in developing reading skills among students with learning difficulties in the technology curriculum.

To achieve this goal, the researcher employed a descriptive analytical method to study and examine the writings, research, and previous studies related to the research topic, the theories underlying it, and to write the theoretical framework. This included identifying models and tools for using applications based on the gamification learning strategy, and designing the required interaction strategy for developing reading skills in

the technology curriculum, or the quasi-experimental approach for applying experimental treatments. This was done to answer the research questions and test its hypotheses.
Research Hypotheses: There is a statistically significant difference at the level (≤ 0.05) between the mean scores of students with learning difficulties in the control group (learning using the traditional method) in the diagnostic assessment test of reading skills in the pre- and post-tests, favoring the post-test There is a statistically significant difference at the level (≤ 0.05) between the mean scores of students with learning difficulties in the experimental group (learning using the gamification learning strategy) in the diagnostic assessment test of reading skills in the pre- and post-tests, favoring the post-test. There is a statistically significant difference at the level (≤ 0.05) between the mean ranks of students with learning difficulties in the control group (learning using the traditional method) in the subscale measuring academic skills (reading) in the pre- and post-tests, favoring the post-test. There is a statistically significant difference at the level (≤ 0.05) between the mean ranks of students with learning difficulties (reading) in the experimental group (learning using the gamification learning strategy) in the subscale measuring academic skills (reading/writing) in the pre- and post-tests, favoring the post-test.
There is a statistically significant difference at the level (≤ 0.05) between the mean scores of students with learning difficulties in the control group and the experimental group in the post-test of the diagnostic assessment (for reading skills), favoring the experimental group. In preparing the previous studies and study tools, a sample of (30) primary school students was selected, where the students were divided into two groups: the first experimental group consisting of (15) students and the second experimental group consisting of (15) students, who studied under a control group taught (by the traditional method). The researcher used a set of tools: an achievement test to measure cognitive aspects and an observation card to measure skill aspects. Research Results: It is recommended to emphasize the importance of using artificial intelligence applications in developing reading skills at various educational stages and in different educational curricula, as they make the learning process learner-centered. Through this, the learner becomes a researcher and seeker of information, contributing to the construction of their knowledge. Thus, the impact of this knowledge and information remains in the learner's memory for as long as possible.

Keywords:
the gamification learning strategy.
Reading skills

مقدمة

يشهد العالم اليوم العديد من التطورات المتسارعة والتي تستدعي مواكبتها في شتى المجالات، وقد أدى هذا التسارع إلى ضرورة تطور استراتيجيات تعليمية مختلفة تتناسب مع التلاميذ ذوي صعوبات التعلم، حيث إن ذوي صعوبات التعلم يواجهون العديد من المشكلات التي تعيق نموهم الأكاديمي والاجتماعي.

حيث ادى التسارع التقني والتكنولوجي في العالم و التطور في استخدام الحاسوب وأدوات التكنولوجيا الرقمية إلى ظهور العديد من البرمجيات المختلفة وأنظمة الذكاء الاصطناعي والتي بدورها تعمل على تطوير العملية التعليمية التعلمية وظهور طرق واستراتيجيات تعليمية جديدة تسهم في زيادة دافعية التلاميذ نحو التعلم، وتجعل التعلم أكثر متعة وتحفيزاً وتشويقاً؛ فأصبحت الألعاب التربوية تصمم بواسطة برمجيات وتقنيات الحاسوب، حيث أصبحت الألعاب التي تصمم بواسطة الحاسوب وتقنياته تسمى الألعاب التربوية الرقمية، والتي أدت بدورها إلى ظهور استراتيجيات تعليم وتعلم أحد أساسيتها هو اللعبة التعليمية الرقمية، ويطلق عليها استراتيجيات التلعيب Gamification ، حيث انتشر استخدام التلعيب في مجالات متعددة من العملية التعليمية ومختلف المباحث الدراسية وخاصة في المراحل الأساسية الأولى، كذلك في مختلف المؤسسات والمنظمات والجهات ومن بينها الجامعات وقطاعات التعليم. ويُعد التلعيب Gamification من المفاهيم القادرة على زيادة دافعية الطلبة نحو التعلم، وإكسابهم مهارات ومعارف مختلفة لتنمية تفكيرهم نحو تعلم حديث بتفكير جديد.

إن اللعب أمر ضروري للأطفال، ويعتبر اللعب النشاط الإنساني الوحيد الذي يمارسه الفرد ناشداً المتعة والتسلية، وهو النشاط الأساسي للطفل الذي يكتشف من خلاله العالم الذي يحيط به ويكتسب العديد من المهارات وتنمو من خلاله مداركه العقلية والانفعالية والاجتماعية واللعب هو المصدر الأساسي الذي يتعلم الأطفال من خلال ممارستهم له الأنظمة والقوانين وكيفية احترامها وعدم الإخلال بها.

اللعب عبارة عن جميع الأنشطة التي يقوم بها الطفل من أجل إشباع حاجاته النفسية وتفريغ طاقاته بحيث يجد فيها متعة وتسلية وهو في اللعب يكون مدفوعاً بدوافع كثيرة مثل حب الاستطلاع والاكتشاف والمعالجة (فاروق عثمان، ٢٠١٣).

يشكل اللعب جزءاً مهماً في حياة الفرد حيث أن اللعبة الجيدة هي التي تساعد الفرد على تطوير آليات متعددة لديه تتمثل في النواحي العقلية والنواحي الاجتماعية والنواحي الشخصية والنواحي النفسية والجسمية وغيرها (رافده الحريري، ٢٠١٤).

فاللعبة التعليمية تُعرف بأنها "نشاط تعليمي يتضمن تفاعلاً بين المتعلمين (متعاونين أو متنافسين) في محاولة تحقيق أهداف تعليمية أو تربوية محددة وذلك في إطار القواعد الموضوعة المحددة " (زيد الهويدي، ٢٠١٢).

ومع تزايد شعبية الألعاب الرقمية وزيادة عدد المستخدمين لها، أظهر المجتمع التربوي اهتماماً متزايداً بإمكانياتها كأدوات تعليمة مبتكرة بما يُعرف بمبدأ التلعيب، إذ يتضمن التلعيب مهمات يجب على اللاعبين إكمالها بشكل متكرر للتقدم إلى مستويات أعلى وتتحقق المشاركة المتعة بوجود التحديات المضمنة في نظام المكافآت ويحدث التعلم باستخدام مزيج من مهارات حل المشكلات مع التغذية الراجعة الفورية، واستناداً إلى أسلوب التلعيب يحاول المعلم غرس القوة العاطفية للألعاب في عملية التعلم للمساعدة على التعلم والاحتفاظ بالمعلومات.

نطاق ما يسمى بالألعاب) أكثر متعة وتشويقا مثلها مثل الألعاب تماماً، فالتلعيب هو أخذ مبادئ اللعب واستخدامها لجعل نشاطات العالم الحقيقي أكثر تفاعلاً(مصطفى القايد،٢٠١٥) .

التلعيب هو استراتيجية حديثة في التعليم وهي استخدام مبادئ الألعاب وعناصرها في سياقات خارج اللعبة حيث يقوم المتعلم بإتمام المهام والأنشطة التعليمية لتحقيق الأهداف التعليمية التي تنمي مهارات التفكير الإبداعي. (هدى النادي، ٢٠٢٠).

والتعليب هو " استراتيجية تعليمية تهتم بتطبيق عناصر اللعب في موقف غير ترفيهي، وذلك بهدف جعل العملية التعليمية أكثر متعة وتشويقا، وزيادة دافعية التلاميذ نحو التعلم". (وفاء الغامدي،٢٠١٧).

من أبرز تطبيقات التلعيب التي تراها رقية السهلي (٢٠١٦) والتي كثر الحديث عنها في الآونة الأخيرة والتي تساعد في العملية التعليمية التعلمية:

كلاس دوجو :ClassDojo تطبيق مجاني يساعد المعلمين على إدارة الفصول الدراسية لتعزيز السلوكيات الايجابية لكل تلميذ ومشاركتها مع أولياء الأمور، ويتميز باستخدامه رموز لشخصيات كرتونية مرحة ومحببة للمتعلم.

دولينجو :Duolingo تطبيق مرح جداً لتعلم اللغات المختلفة، وذلك عن طريق جمع التلميذ للنقاط، لكي ينتقل إلى مستويات أعلى.

كويزيز :Quizizz – Quiz موقع يسمح للمعلمين بتحويل الأنشطة التعليمية إلى أنشطة ممتعة واختبارات قصيرة، ومشاركتها مع غيرهم من المربين.

كاهوت :Kahoot! موقع يسمح للمعلمين أن يحولوا المهام الدراسية إلى ألعاب مسلية وتحديات، يقوم التلاميذ بتنفيذها خلال وقت محدد، كما يوفر للمعلمين إمكانية متابعة ردود فعل التلاميذ أثناء اللعبة وبعد الانتهاء منها.

كلاس كرافت :Classcraft موقع يتيح للمعلمين تغيير طريقة التعليم إلى أسلوب لعب الأدوار بشكل جماعي، حيث يتقمص التلاميذ شخصيات مختلفة ويكونوا فرقا، ويسعى كل فريق إلى إنجاز المهمة التعليمية والحصول على نقاط إضافية (منال باعارمه، ٢٠٢٠) .

إن ذوي صعوبات التعلم يلاحظ عليهم الانخفاض الواضح في التحصيل الدراسي، وضعف في الفهم، وصعوبات واضحة في التهجئة، وقصور الانتباه والانخفاض الواضح في مستوى التحصيل للتلاميذ في مادة الحساب عن عمرهم العقلي الفعلي، والتشتت والشرود، والنشاط الزائد، والاندفاعية. ونتيجة لذلك يحتاج التلاميذ ذوو صعوبات التعلم إلى طرائق تدريس أكثر فاعلية كالتعلم باستخدام استراتيجية التلعيب، حيث يتضمن التعلم القائم على التلعيب استخدام بعض الأنشطة والألعاب المصممة للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم والتي ترتبط بالمجالات الدراسية المتعلقة بتنمية المهارات اللغوية والمتعلقة بالأعداد والألوان.

ويأتي الأطفال إلى العالم شغوفين بالتعلم، ومؤهلين له نفسياً وجينيًا بما يمتلكونه من قدرات استثنائية، وخلال السنوات الأربع الأولى من أعمارهم يستوعبون كما هائلا من المعلومات؛ لذا يُعد الاهتمام بالأطفال وتعليمهم أحد أهم المتطلبات التي تسعى المجتمعات جاهدة لرقيها وحل مشكلاتها. كما أن الاهتمام بذوي صعوبات التعلم من أكثر الموضوعات التي تلقى دعماً، حيث دعت الدولة في رؤية مصر ٢٠٣٠ إلى الاهتمام بهم؛ فرعاية ذوي الحقوق الخاصة أحد أهم المظاهر الحضارية فالاهتمام بهم وإعداد برامج خاصة بهم يؤدي إلى تطور ذكائهم وتكوينهم اتجاهات إيجابية نحو مجتمعهم.

صعوبات التعلم اضطراب عصبي بيولوجي يعمل في الدماغ أو في تنظيم الدماغ بشكل مختلف. وعادة ما يؤثر على العمليات الأساسية التي ينطوي عليها فهم أو استخدام اللغة أو الرياضيات. وفي نهاية المطاف، قد تعوق هذه الصعوبات المهارات مثل الإملاء والاستماع، والتفكير والتحدث والقراءةأو الرياضيات صعوبات التعلم لا تقتصر على عمر أو مستوى تعليم (Jessamy, Taylor,2012,p3

الذاكرة والانتباه، والوظائف التنفيذية (مثل التخطيط واتخاذ القرار). وقد تنطوي صعوبات التعلم أيضا على صعوبات في المهارات التنظيمية والإدراك الاجتماعي، والتفاعل الاجتماعي مع الأخذ في الاعتبار بان صعوبات التعلم مدى الحياة". Lydia, Elyse (&Chaplin, 2011, p17)

الشفهي والاستماع والفهم، والتعبير الكتابي ومهارات القراءة الأساسية، والفهم القرائي، والرياضيات، والتفكير الاستدلالي.

(Swanson, Harris, Karen, Graham, Steve, 2003, p59)

وتعرف الجمعية الامريكية للتعليم العالي وصعوبات التعلم (AHED) بـ اضطراب أو قصور أو صعوبة ما تؤثر على الطريقة التي يعالج بها الافراد ذو المستوى العادي أو العالي من الذكاء المعلومات من حيث تعلمها وتجهيزها ومعالجتها والاحتفاظ بها والتعبير بها وعنها، هذه الصعوبات تعبر عن نفسها في واحدة أو أكثر من المجالات التالية: التعبير الشفهي والكتابي الفهم السمعي والقرائي المهارات الاساسية للقراءة، فهم الحقائق والعمليات الرياضية، القدرة على حل المشكلات التمثيل المعرفي، وتذكر المعلومات اللفظية وادارة الوقت، والانتباه والمهارات الاجتماعية". (الزيات، ٢٠٠٨، ص ٦٧٠-٦٧١) .

حيث يعاني التلاميذ ذوي صعوبات التعلم من عدم القدرة على القيام ببعض المهارات (النمائية والأكاديمية) فهم بحاجة مستمرة إلى رعاية ومساعدة الآخرين لهم في القيام بها (الخرعان ،٢٠١٥).

وأوضحت دراسة الملاح (٢٠١٢) إلى أن معاناة بعض التلاميذ من صعوبات التعلم تتسبب في حدوث العديد من التحديات في عملية تعلمهم.

وفي دراسة (٢٠١٧)Richard & Michael والتي وفرت نموذج الفعالية التدريبية المعززة بالتكنولوجيا [TETEM] والتي أوضحت كيف يمكن للتكنولوجيات ، مثل التلعيب أن تؤثر على التغيير في النتائج التعليمية المختلفة على وجه التحديد ، يشير تطبيق TETEM إلى أن التدرج قد لا يؤثر على التغيير في النتائج التعليمية عندما تكون مواقف المتعلمين نحو التعلم المبني على الألعاب والتجارب مع ألعاب الفيديو منخفضة في هذه الدراسة ، يتم اختبار هذا النموذج في سياق التلعيب من خلال تعيين المتعلمين المحتملين لقراءة سيناريوهات تصف التعليم المبتكر أو التعليم التقليدي في ترتيب عشوائي وتقييم تكافؤ التدريب الخاص بهم. ومن نتائج الدراسة وجود تأثير إيجابي كبير خلال تجربة ألعاب الفيديو والمواقف تجاه التعلم المستند إلى الألعاب.

وجاء في دراسة مختار عطية (٢٠١٦) والتي استهدف التعرف على فاعلية استراتيجية حكي القصص الرقمية التشاركية في تنمية بعض مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدى متعلميها غير الناطقين بها، وقد أسفرت نتائج البحث عن فاعلية استراتيجية حكي القصص الرقمية التشاركية في تنمية مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدى المتعلمين أفراد عينة البحث، وقد قدم البحث مجموعة من التوصيات والمقترحات من أهمها ضرورة توظيف استراتيجية حكي القصص الرقمية التشاركية في تنمية المهارات اللغوية الأخرى التحدث (القراءة – الكتابة) لمتعلمي اللغة العربية غير الناطقين بها للتغلب على صعوبات الفهم لديهم وتنمية دافعيتهم للتعلم.

كما جاء في دراسة Jesse & Michael (٢٠١٥) والتي هدفت إلى معرفة تطبيق التلعيب في زيادة شعبيته كطريقة لزيادة مشاركة الطلاب في الفصل الدراسي، حيث تم اختبار الطلاب عبر دورتين ، وتم قياس مدى تحفيزهم ، الجهد ، الرضا ، تمكين المتعلم ، والأداء الأكاديمي في أربع نقاط خلال فصل دراسي ١٦ أسبوع. تلقت دورة واحدة منهجا مبتكرا ، يضم عناصر التلعيب ، في حين تلقت الدورة الأخرى نفس المنهاج دون عناصر التلعيب. وجدت النتائج التي تم التوصل إليها أن الطلاب الذين شاركوا في الدورة عناصر التلعيب أظهروا قدرا أكبر من التحفيز والرضا والتمكين بمرور الوقت أكثر من الطلاب الموجودين في الصف الذي لم يضم عناصر التلعيب. تم توسط تأثير نوع الدورة على درجات الامتحانات النهائية للطلاب من خلال مستويات الطلاب من الدوافع الذاتية ، حيث أظهر الطلاب في الدورة التي تحتوي علي عناصر التلعيب تحفيزا أكبر ودرجات اختبار نهائي أكثر من الفئة الأخرى.

وجاءت دراسة محمد برو(٢٠١٤) بعنوان صعوبات التعلم لدى تلاميذ السنة الخامسة الراسبين في نهاية مرحلة التعليم الابتدائي والتي هدفت الى معرفة صعوبات التعلم التي يعاني منها عديد من التلاميذ في المراحل الابتدائية وتوصلت الدراسة الى وجود فروق في صعوبات التعلم لصالح وانهم اكثر عرضه لصعوبات التعلم من الاناث.

ومن خلال العرض السابق ، فقد آثرت الباحثة دراسة فاعلية بيئة تعليمية رقمية قائمة على استراتيجية التعلم بالتلعيب في تنمية مهارات (القراءة) لدى التلاميذ ذوى صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية ، وقد اشارت العديد من الدراسات إلى ضرورة قيام العديد من البرامج الإرشادية والتدريبية التي تخدم فئة التلاميذ ذوى صعوبات التعلم.

الإحساس بمشكلة البحث:

نبع الإحساس بمشكلة البحث الحالي من خلال ما يلي:

أولا خبرة الباحثة: من خلال خبرة الباحثة حيث أنني أعمل معلم أول تكنولوجيا بمدرسة ابتدائية ،و لدي العديد من حالات صعوبات التعلم (القراءة/الكتابة) ، فقد قمت بعمل أكثر من جلسة مع هؤلاء التلاميذ للوقوف على نقاط الضعف لديهم ومعرفة مدى اختلافهم عن أقرانهم ممن هم في نفس مرحلتهم العمرية وعمل جلسات مع معلميهم وأولياء أمورهم لمعرفة بعض النقاط المتعلقة بهؤلاء الأطفال نظرا لطبيعة عملي التي تمكنني من عقد هذه الجلسات ، وكذا عقد جلسات مع العينة محل الدراسة لتعويدهم على الارتباط بالحديث معي وتوفير نوع من الألفة بيننا قبل تطبيق البيئة التعليمية، فمن خلال السابق ذكره وجدت الباحثة ما يلي:

- من وجود بعض صعوبات التعلم (القراءة/الكتابة).
- وجود مشكلة في تعلم العلاقة بين الحروف والأصوات.
- الطفل يكون غير قادر على مزج الأصوات مع بعضها البعض لتكوين كلمات.
- يخلط الطفل بين الكلمات الأساسية في القراءة.
- يعاني الطفل من البطء في تعلم مهارات جديدة.
- ارتكاب بعض الأخطاء الإملائية بشكل متكرر.
- يعاني الطفل من مشاكل في تعلم المفاهيم الرياضية.
- وجود صعوبة في معرفة الوقت وتسلسل الأحداث.
- تكون صعوبة الكتابة بسبب صعوبة تكوين الكلمات الأساسية والحروف وصعوبة تنظيم الأفكار على الورق.
- عدم اتساق شكل الكتابة.
- عدم وجود دقة في نسخ الحروف والكلمات.
- عدم القدرة على تنظيم الكتابة والترابط.

وفى ضوء السمات والخصائص المميزة للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم وطرائق تعلمهم وفى إطار التوجه المنادى بضرورة استخدام بيئات تعلم حديثة وقائمة على استراتيجيات تعلم متطورة للتغلب على صعوبات التعلم التي تواجه هذه الفئة من التلاميذ ،وتنمي مهاراتهم وقدراتهم وتوفر وتعزز مفاهيم الأمن والحماية والسلامة خوفاً من إلحاق الأذى بهم سواء بقصد أو بدون .

في ظل انتشار البيئات التعليمية القائمة على استراتيجية التعلم بالتلعيب نلاحظ عدم وجود دراسات تناولت " فاعلية استراتيجية التعلم بالتلعيب في تنمية مهارات (القراءة) لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية .

ثالثا : الدراسة الاستطلاعية :

كما قامت الباحثة بعمل دراسة استطلاعية على عينه من تلاميذ المرحلة الابتدائية ممن يعانون من صعوبات التعلم بأحد المدارس الابتدائية للوقوف على المستوى الحقيقي لبعض المهارات (القرائية) والمستوى الفعلي لديهم وحتى تتأكد الباحثة من المشكلة وجوانبها المختلفة فقد أجرت الباحثة دراسة استطلاعية تم تطبيقها على عينه قوامها (٣٠) تلميذا من التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في المرحلة الابتدائية بمدرسة الحسن بن علي الابتدائية –إدارة بسيون التعليمية وجاءت نتائج الدراسة الاستطلاعية على النحو التالي:

- نسبة ٨٥٪من التلاميذ لديهم بعض صعوبات تعلم (قرائية) .
- نسبة ٩٥٪ من التلاميذ لديهم بعض صعوبات تعلم (قرائية) وترجعها الباحثة لقلة استخدام بيئات واستراتيجيات التعلم المتطورة مع التلاميذ ذوي صعوبات التعلم.

رابعا: نتائج البحوث و الدراسات السابقة:

بعد الاطلاع على رؤية مصر ٢٠٣٠ تبين أنها اهتمت بذوي الحقوق الخاصة لتحقيق والمساواة بين ذوي القدرات الخاصة مع أقرانهم، لذا كان لابد من دمج ذوي الحقوق الخاصة مع أقرانهم. وبعد الاطلاع على البحوث والأدبيات السابقة التي هدفت للتغلب على صعوبات التعلم(القراءة) لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم ، اتضح أنهم استخدموا استراتيجيات التعلم بالتلعيب ومن هذه الدراسات دراسة(Ming Tsung & ٢٠١٦) ودراسة (مصطفى،٢٠١٥) .

كما أكدت العديد من الدراسات على أهمية استراتيجية التعلم بالتلعيب للتغلب على صعوبات التعلم (الأكاديمية) لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم .

ومن هذه الدراسات دراسة عيد (٢٠١٦) ، خاصة أن اللعب رحلة اكتشافيه تدريجية للعالم المحيط بالطفل. ومن هنا يجب التغلب علي صعوبات التعلم لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم باستخدام استراتيجيات التعلم بالتلعيب .

وقامت الباحثة بالاطلاع على العديد من البحوث التي تناولت التغلب على بعض صعوبات التعلم بطريقة تقليدية لدى هذه الفئة، كما أن هناك ندرة في البحوث التي تناولت استخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب لدى هذه الفئة على حد علم الباحثة.

وبعد الاطلاع على بعض الأدبيات والدراسات المرتبطة بالتلاميذ ذوي صعوبات التعلم والدليل الإحصائي للاضطرابات DSM–5 اتضح أن التلاميذ ذوي صعوبات التعلم يُعانون من قصور في مجالات مختلفة وأهمها القصور في تعلمهم القراءة والكتابة.

ونظراً لأن نسبة التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في تزايد لذا يجب الاهتمام بهم من خلال التعرف على أهم المشكلات والعقبات التي تواجههم ومنها القصور الواضح في بعض المهارات (الأكاديمية) لدى هؤلاء الفئة من التلاميذ .

ومن خلال الاطلاع على بورتاج برنامج التنمية الشاملة للطفولة المبكرة ، وبرنامج ABLLS برنامج إرشادي يوضح القدرات الحالية للطفل ويوضح كيفية ارتقائها تم التعرف على المهارات(الأكاديمية) التي يجب تنميتها لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم.

مشكلة البحث:

تتمثل مشكلة البحث الحالي في وجود بعض صعوبات التعلم المتمثلة في صعوبات (القراءة) لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية (الصف الرابع) ، مما يتطلب الحاجة لدراسة " فاعلية بيئة تعليمية رقمية قائمة على استراتيجية التعلم بالتلعيب في تنمية مهارات (القراءة) لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في مقرر التكنولوجيا بالمرحلة الابتدائية "

ويمكن معالجة هذه المشكلة من خلال الاجابة عن السؤال الرئيس التالي :-

كيف يمكن تنمية مهارات (القراءة) لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في مقرر التكنولوجيا بالمرحلة الابتدائية في ضوء استراتيجية التعلم بالتلعيب ويتفرع من هذا السؤال الرئيس عدد من الاسئلة الفرعية التالية :-

١- ما صعوبات التعلم التي يجب التغلب عليها لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في مقرر التكنولوجيا بالمرحلة الابتدائية ؟

٢- ما مهارات القراءة المرتبطة بمقرر التكنولوجيا التي يجب تنميتها لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية ؟

٣- ما المعايير اللازمة لتصميم وإنتاج استراتيجية التعلم بالتلعيب المتفاعل مع بعض صعوبات التعلم التي يجب التغلب عليها لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية؟

٤- ما التصميم التعليمي المناسب لبيئة قائمة على استراتيجية التعلم بالتلعيب في تنمية مهارات (القراءة) لدى تلاميذ ذوي صعوبات التعلم ؟

٥-ما فاعلية استراتيجية التعلم بالتلعيب المستخدمة في تنمية مهارات(القراءة) لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية؟

٦-ما دلالة الفروق بين نتائج المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاختبارات الخاصة بصعوبات التعلم ؟

أهداف البحث : يهدف البحث الحالي إلى الآتي:

تحديد صعوبات التعلم لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في مقرر التكنولوجيا بالمرحلة الابتدائية .
تحديد مهارات القراءة المطلوب تنميتها لدى طلاب المرحلة الابتدائية في مقرر التكنولوجيا
تحديد معايير تصميم وانتاج بيئة تعلم في ضوء استراتيجية التعلم بالتلعيب لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية في مقرر التكنولوجيا
التعرف على فاعلية استراتيجية التعلم بالتلعيب في تنمية مهارات (القراءة) لدى تلاميذ ذوي صعوبات التعلم

أهمية البحث:

إعداد قائمة بأهم مهارات التعلم (الأكاديمية) المرتبطة بمقرر التكنولوجيا لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية
إعداد قائمة بمعايير تصميم وإنتاج بيئة التعلم القائمة علي استراتيجية التعلم بالتلعيب المقترحة للاسترشاد بها عند إنتاج بيئة التعلم.
إنتاج بيئة تعلم باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب من أجل تنمية بعض صعوبات التعلم (القراءة) لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية.
تقديم تصور مقترح لتطوير نظم التعليم عبر بيئات التعلم باستخدام التعلم بالتلعيب، وتطبيق الاستراتيجيات القائمة على التعلم بالتلعيب.
توجيه أنظار المعلمين والمشرفين الفنيين والقائمين على العملية التعليمية لتوظيف أدوات وتقنيات جديدة بشكل عام وأدوات التعلم بالتلعيب بشكل خاص، واهتمامهم بتهيئة البيئة التعليمية للطلاب خاصة من الفئات محل الدراسة.
لفت نظر الباحثين لاستخدام بيئة التعلم بالتلعيب في أبحاثهم ودراستهم، وذلك لما تحققه من فاعلية في عمليتي التعليم والتعلم خاصة للتلاميذ ذوي صعوبات التعلم.
تطوير مهارات التلاميذ وقدراتهم، وتوصيل المعرفة لهم من خلال استراتيجية التعلم بالتلعيب.

منهج البحث: –

ينتمي البحث إلى فئة البحوث التطويرية، واختبار العلاقات السببية بين المتغيرات المستقلة وأثرها على المتغيرات التابعة، ولذلك سوف تستخدم الباحثة ما يلي:

١- المنهج الوصفي التحليلي: لوصف وتحليل الدراسات والبحوث السابقة وإعداد الإطار النظري للدراسة، وإعداد أدوات البحث، وتحليل وتفسير النتائج وتقديم التوصيات والمقترحات.

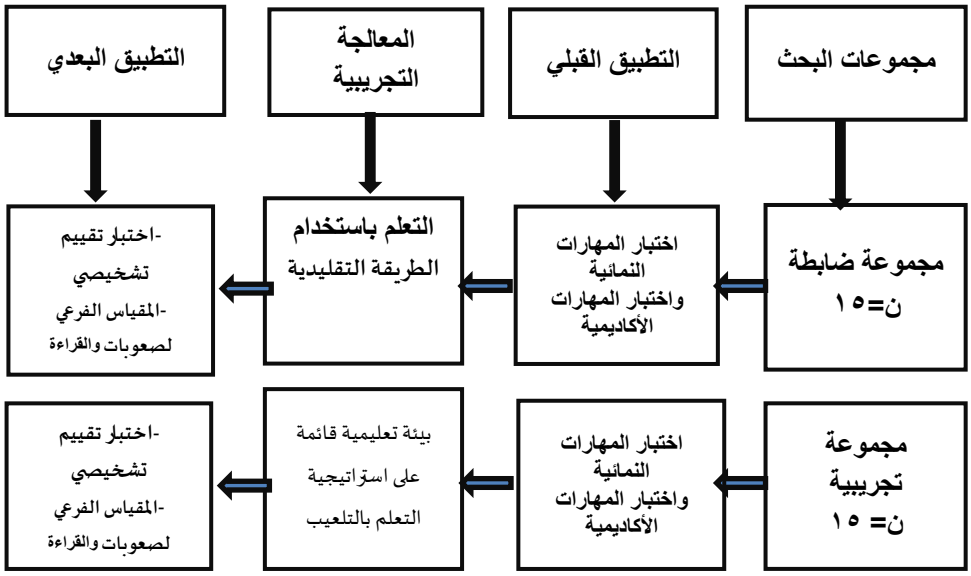
٢- المنهج التجريبي: لمعرفة فاعلية المتغير المستقل (استراتيجية التعلم بالتلعيب) على المتغير التابع مهارات (القراءة)) والمرتبطة بمقرر التكنولوجيا لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة الابتدائية .

مجموعة البحث: -

تتكون مجموعة البحث من تلاميذ الصف الخامس الابتدائي بمدرسة الحسن بن علي الابتدائية التابعة لإدارة بسيون التعليمية، وسيتم تقسيمهم عشوائيا إلى مجموعتين

- مجموعة ضابطة (تدرس بالطريقة التقليدية) وعددها (١٥) تلميذا.
- مجموعة تجريبية سوف تدس (باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب) وعددها (١٥) تلميذا .

التصميم التجريبي للبحث :



شكل (١) التصميم التجريبي للبحث

متغيرات البحث :

١-المتغير المستقل: استراتيجية التعلم بالتلعيب .

٢- المتغيرات التابعة: تتمثل في الاتي:

١- مهارات القراءة لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في المرحلة لابتدائية .

حدود البحث : يقتصر البحث على الحدود التالية:

١- الحدود الموضوعية: يقتصر البحث على مقرر التكنولوجيا للصف الخامس الابتدائي ،وذلك باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب .

٢- الحدود البشرية: مجموعة قصدية من التلاميذ ذوي صعوبات التعلم(القراءة) بالصف الخامس الابتدائي قوامها (٣٠) تلميذاً .

٣- الحدود المكانية: مدرسة الحسن بن علي الابتدائية التابعة لإدارة بسيون التعليمية.

٤- الحدود الزمنية: سيتم تطبيق البحث في خلال العام الدراسي (٢٠٢٤/٢٠٢٥) ميلاديه.

أدوات البحث : تتمثل أدوات البحث الحالي فيما يأتي: –

١-(اختبار تقييم تشخيصي) لتقييم المهارات الأكاديمية الموجودة بمقرر التكنولوجيا بالصف الخامس الابتدائي من اعداد الباحثة.

٢-(مقياس فرعي لقياس صعوبات القراءة) لقياس صعوبات القراءةلدي تلاميذ الصف الخامس الابتدائي محل الدراسة من اعداد الباحثة.

فروض البحث :

- يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (≤ ٠.٠٥) بين متوسطي درجات التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في المجموعة الضابطة (التعلم باستخدام الطريقة التقليدية) في اختبار التقييم التشخيصي لمهارات(القراءة) في التطبيقين (القبلي–البعدي) لصالح التطبيق البعدي .
- يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (≤ ٠.٠٥) بين متوسطي درجات التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في المجموعة التجريبية (التعلم باستخدام على استراتيجية التعلم بالتلعيب) في اختبار التقييم التشخيصي لمهارات (القراءة) في التطبيقين (القبلي–البعدي) لصالح التطبيق البعدي .
- يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (≤ ٠.٠٥) بين متوسطي رتب التلاميذ ذوي صعوبات التعلم(القراءة) في المجموعة التجريبية (التعلم باستخدام على استراتيجية التعلم بالتلعيب) في المقياس الفرعي لقياس المهارات الأكاديمية(القراءة)في التطبيقين (القبلي–البعدي) لصالح التطبيق البعدي .

- يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (≤ ٠.٠٥) بين متوسطي درجات التلاميذ ذوي صعوبات التعلم في المجموعة الضابطة ، والمجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لاختبار التقييم التشخيصي (لمهارات القراءة) لصالح المجموعة التجريبية .

مصطلحات البحث :

قامت الباحثة بتناول عدة تعريفات لكل مصطلح ذو صلة بموضوع البحث وذلك اعتمادا على مراجعة الأدبيات ذات الصلة .

- **الفاعلية :**

وتعرفها الباحثة إجرائيا بأنها "معرفة مدي تأثير استخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب في تنمية مهارات (القراءة) لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم ".

- **التلعيب:**

وتعرفه الباحثة إجرائياً بأنّه "استخدام عناصر تصميم الألعاب في غير سياق الألعاب وذلك ببيئة تعلم تتسم بالمتعة والمكافآت والمرح لتنمية مهارات (القراءة / الكتابة) لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم ".

- **ذوي صعوبات التعلم**

مجموعة غير متجانسة من الافراد تعاني من اضطراب في واحدة أو أكثر من العمليات النفسية الأساسية مثل الانتباه والادراك والتذكر والتفكير واستخدام اللغة وتجهيز المعلومات، الأمر الذي يؤثر في اكتساب وتنظيم واستخدام المعلومات اللفظية وغير اللفظية ؛ ومن ثم يقل التحصيل المتوقع في ضوء القدرات العقلية التي تكون في المتوسط أو أعلى هذه الاضطرابات ليست ناتجة عن إعاقة حسية أو عقلية أو صحية، أو اضطرابات انفعالية ونفسية شديدة أو حرمان بيئي.

- **صعوبات التعلم:**

هو مصطلح يصف مجموعة من التلاميذ في الفصل الدراسي العادي الذين يظهرون انخفاضا في التحصيل الدراسي مقارنة بزملائهم العاديين مع انهم يتمتعون بذكاء عادي فوق المتوسط الا انهم يظهرون صعوبات في الاداء المدرسي الاكاديمي والذي يتمثل في صعوبات القراءةوالحساب،وهو ما يقيسه مقياس صعوبات التعلم المطبق في هذه الدراسه.

- **صعوبة القراءة:**

هى صعوبة في القراءة الجهرية للحروف والكلمات نتيجة عدم قدرة التلميذ على ادراك شكل وأصوات الحروف المسموعة والمكتوبة وعدم فهم معاني الكلمات والجمل المطبوعة، وهو ما يقيسه المقياس الفرعي لصعوبات القراءة الذي سوف يتم تطبيقه في هذه الدراسة.

اجراءات البحث :

تتحدد اجراءات البحث الحالي فيما يلي :

١- الاطلاع على الادبيات والبحوث العربية والاجنبية السابقة ذات الصلة بمتغيرات البحث.

٢- اعداد قائمة بمهارات القرائية الواجب توافرها لدى طلاب المرحلة الابتدائية وعرضها على الاساتذة في مجال تكنولوجيا التعليم لإبداء الرأي واجازتها .

٣- اعداد المحتوى التعليمي على ضوء تحليل المحتوى وقائمة الاهداف وعرضه على الاساتذة في مجال تكنولوجيا التعليم لإبداء الراي

٤- اعداد سيناريو توظيف بيئة التعلم باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب وفقا لأساليب التعلم لتنمية مهارات القراءة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية وعرضها على الاساتذة في مجال تكنولوجيا التعليم لإبداء الراي واجازتها

٥- بناء ادوات البحث كالتالي :

- اختبار تحصيلي (قبلي وبعدي)لقياس الجانب المعرفي لمهارات القراءة من اعداد الباحث تصميم بيئة التعلم وفق نموذج محمد عطية خميس (٢٠١٥)

٦- اجراء التجربة الاستطلاعية للبحث على عينه عددها (٨٠) طالب وطالبة من مجتمع البحث للتأكد من ثبات ادوات البحث .

٧- تصنيف التلاميذ في العينة الاساسية كالتالي :

- المجموعة التجريبية الاولى : التلاميذ الذين يستخدمون التعلم التقليدي
- المجموعة التجريبية الثانية : التلاميذ الذين يستخدمون التعلم باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب

٨- اجراء التجربة الاساسية وتطبيق ادوات البحث .

نتائج البحث

اختبار صحة الفرض الأول

١- **يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى ≤ (٠.٠٥) بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية الأولى (اسلوب التعلم التقليدي)والمجموعة التجريبية الثانية (اسلوب التعلم باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب) في التطبيق البعدي للإختبار الحصيلي للجانب المعرفي لمهارات القرائية** . وللتحقق من صحة الفرض الاول الخاص بالمقارنة بين درجات تلاميذ مجموعة البحث تم استخدام اختبار T- Test للمقارنة بين درجاتهم في الاختبار المعرفي لمهارات القراءة لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية .

جدول (١) قيمة (ت)يبين متوسطات درجات التلاميذ في التطبيق البعدي للاختبار المعرفي لمهارات البرمجة لدى تلاميذ الصف الرابع الابتدائي (ن= ٣٠ متعلم) عند درجة الحرية (٨٥).

الدرجة العظمى للاختبار	المجموعة	العدد (ن)	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة (ت)	درجة الحرية	الدلالة
الدرجة الكلية (٣٠)	اسلوب التعلم (التقليدي)	١٥	١٩.٨	٣.٢٦	٨.٧٨	٥٨	دالة
	اسلوب التعلم باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب	١٥	٢٧.٥	١.٢٧٨			

أظهرت نتائج جدول (١) ارتفاع المتوسط الحسابي في القياس البعدي لطلاب المجموعة التجريبية الثانية (اسلوب التعلم باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب) في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي للجانب المعرفي لمهارات القرائية ، وبحساب قيمة (T) لدلالة الفروق بين المتوسطات وجد الباحث انها دالة احصائيا حيث جائت قيمة (ت) تساوي (٨.٧٨) وهي قيم دالة عند مستوى الدلالة (٠.٠٥) وتم قبول الفرض

مناقشة النتائج وتفسيرها :

- ان التعلم باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب يساعد المتعلم من تعزيز مهارات القرائية لديه حيث انه مزود بالكثير من الامثلة التوضيحية والاشكال المثيرة لاهتمام التلاميذ
- التعلم باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب يساعد التلاميذ على الادراك بصورة افضل حيث الحروف والكلمات ملونه تجذب انظار التلاميذ

توصيات البحث :

- **بناء على ماتوصل اليه البحث الحالي من نتائج يمكن تقديم التوصيات الاتية :**

١- ضرورة تدريب المعلمين على استخدام التعلم باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب وذلك لقدرة التطبيقات الذكاء الاصطناعي والتكنولوجيا بصفة عامة على اعطاء التلاميذ او المتعلمين القدرة على التعلم حسب امكانياته وقدراته.

٢- ضرورة الاهتمام بالتعلم باستخدام استراتيجية التعلم بالتلعيب لما له دور فعال في تبسيط المحتوى التعليمي بشكل يسهل استيعابه

مقترحات البحث :

١- اجراء المزيد من البحوث الخاصة بكيفية توظيف استراتيجية التعلم بالتلعيب في التعليم .

٢- اجراء المزيد من البحوث الخاصة باستراتيجية التعلم بالتلعيب ودمجها بالتعليم خاصة وبتنمية مهارات التعلم بصفة عامة.

المراجع : -

اولا المراجع العربية

. أحمد الزغبي (٢٠١٠). أسس علم النفس الاجتماعي. عمان: المنهل.

- إيمان الخفاف: (٢٠١٣). الذكاء الانفعالي. عمان: دار المنهل.

- ايمان دويدار. (٢٠١٨). الصحة النفسية للأطفال والمراهقين. (ط.١). الجيزة: مؤسسة يسطرون للطباعة.

- اكسفورد انالیتکا (٢٠١٦) تطبيقات الألعاب ومستقبل التعليم. تقرير استشرافي يهدف استكشاف كيفية تطبيق الآليات والوسائل الموجودة في الألهاب على السياق التعليمي بهدف تحسين مخرجات التعليم

. إيمان فكري (٢٠٢٠). برنامج قائم على نموذج أوزوبل باستخدام الكتاب التفاعلي في تحسين صعوبات التعلم الحسابية لدى طفل الروضة. المجلة العلمية لرياض الأطفال – جامعة بورسعيد.

. المركز العربي للبحوث التربوية لدولة الخليج. (٢٠٢١). واقع دمج الطلبة ذوي الإعاقة في مدارس التعليم العام. الكويت: مكتب التربية العربي لدولة الخليج.

- حمزه الجبالي (٢٠١٦). أهمية اللعب في حياة الطفل. عمان: دار عالم الثقافة للنشر والتوزيع.

- دخيل الدخيل لله. (٢٠١٤). المهارات الاجتماعية: المفهوم والوحدات والمحددات. الرياض: مكتبة العبيكان.

- رزوقي، مهدي رعد؛ عبد الأمير، فاطمة؛ وآخرين. (٢٠١٦). تدريس العلوم واستراتيجياته (الجزء الأول). ط١. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

- رافده الحريري، (٢٠١٤) الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال، عمان، دار اليازوري.

- زيد الهويدي، (٢٠١٢) الألعاب التربوية استراتيجية لتنمية التفكير، الإمارات، دار الكتاب الجامعي.

- سناء سليمان،. (٢٠١٤). الطفل الذاتوي بين الغموض والشفقة والفهم والرعاية. مصر: عالم الكتب.

. شريف الأتربي. (٢٠٢٠). التعلم بالتخيل: استراتيجية التعليم الإلكتروني وأدوات التعلم.ط١. القاهرة: دار العربي للنشر والتوزيع.

. عاطف زغلول (٢٠١٨). أساليب التعلم المفضلة لطالبات كلية رياض الأطفال في ضوء نظرية التعلم الخبراتي لكلوب. مجلة الطفولة والتربية. ١٠ (٣٥). ٧١- ٢٢٨.

. صلاح عبد الحميد (٢٠١٢). الإعلام الجديد. (ط.١). االقاهرة: مؤسسة طيبة للنشر والتوزيع.

- عثمان الدليمي، (٢٠٢٠). مواقع التواصل الاجتماعي: نظرة عن قرب. عمان: دار غيداء.

. عبير منسي، (سبتمبر، ٢٠١٣). اكتساب أطفال الروضة بعض مهارات القراءة باستخدام حقيبة تعليمية إلكترونية. مجلة الطفولة . مجلة علمية محكمة. جامعة القاهرة: كلية رياض الأطفال. ع ١.

- مختار عطية (٢٠١٦) : فاعلية استراتيجية حكى القصص الرقمية التشاركية فى تنمية مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدى متعلميها غير الناطقين بها، الثقافة والتنمية س١٦,ع ١٠٠، جمعية الثقافة من اجل التنمية، ص ص ٧١ – ١٤٢

. محمد الربيعي (٢٠١٦). قيادة التمكين لتدريس التربية الكشفية وعلاقتها بالتفاعل الاجتماعي. الأردن: دار المنهل.

– منال باعارمه، (٢٠٢٠). استراتيجية التلعيب في التعليم عن بعد وأثره في زيادة دافعية التعليم والتعلم لدى الطلاب. المؤتمر الدولي الافتراضي لمستقبل التعليم الرقمي في الوطن العربي: إثراء المعرفة للمؤتمرات والأبحاث، مج٢، الطائف: إثراء المعرفة للمؤتمرات والأبحاث، ٧٧ – ٨٥.

. مهدي السامرائي (٢٠٢١). الذكاء الاجتماعي. (ط.١). عمان: دار اليازوري للنشر والتوزيع.

. نبيل عبد الهادي (٢٠١٩). تشكيل السلوك الاجتماعي. عمان,دار اليازوري العلمية.

. هلا السعيد (٢٠١١). الدمج بين جدية التطبيق والواقع. (ط.١). القاهرة: مكتبة الأنجلو المصرية.

– هدى النادي، (٢٠٢٠) أثر استخدام التلعيب في تنمية مهارات التفكير الابداعي لدي طلبة الصف الثالث الاساسي في مادة العلوم بالعاصمة عمان، رسالة ماجستير غير منشورة. كلية العلوم التربوية، جامعة الشرق الاوسط، الاردن، عمان

– وفاء الغامدي (٢٠١٧م). برنامج تدريبي لمعلمات الرياضيات الاستخدام التلعيب في تدريس المرحلة الابتدائية. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، الرياض.

ثانيا : المراجع الاجنبية :

- American Psychiatric Association. (2013). The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fifth Edition, Text Revision (DSM-5-TR) .United States. 978-0-89042-554-1.

-Kaufman, J. C., & Beghetto, R. A. (2013). Fundamentals of Creativity. Educational Leadership. Educational leadership: journal of the Department of Supervision and Curriculum Development, N.E.A 70(5):10-15.

- Luisde, M. & Adrian, D. & Joseba, S. & Carmen, P. (2014). An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning. Computers & Education. 2014, Pages Volume75, June https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.01.012 82-91.

-Laurence S. (2011). Social Skills for Students With Autism Spectrum Disorder and Other Developmental Disabilities: (Secondary School Lesson Plans 51-100).

- Michael D. & Jesse F. (2015):Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. Computers & Education. Volume 80, January 2015, Pages 152-161. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019

- -Ming-ShiouKuo & Tsung-YenChuang (2016). How gamification motivates visits and engagement for online academic dissemination – An empirical study. Computers in Human Behavior. Volume 55, Part A, February 2016, Pages 16-27. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.025

-Monson, L. K. (2017). Effective Teaching Strategies for Students with Autism Spectrum Disorder and Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder. English Professor, Moorpark College.

- Richard N. & Michael, B. (2017).Enhancing instructional outcomes

with gamification: An empirical test of the Technology- Enhanced Training Effectiveness Model. Computers in Human Behavior. Volume 71, June 2017, Pages 499- 507.

- Simoes,Jorge & DiazRedondo FernündezVilas. (2013).ARebeca & Ana social gamification framework for a K-6 learning platform. Computers in

Human Behavior. Volume 29, Issue 2, March 2013,Pages 345-353. https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.007

-Toth, K., Munson, J., Meltzof, A., & Geraldine, D. (2013). Early Predictors of Communication Development in Young Children with Autism Spectrum Disorder. Journal of Autism and Develop