Journal of Educational and Psychological Sciences
Volume (3), Issue (18) : 30 Aug 2019
P: 167-179

ISSN: 2522-3399

مجلة العلوم التربوية والنفسية
المجلد (3)، العدد (18) : 30 أغسطس 2019 م
ص: 167-179

The use of play mechanics in the detection of talented in Jeddah province and its impact on the level of students' performance

Raja Yahya Al-Saidi
Maha Awad Marzouk Al-Mutairi
Directorate of Talents in Jeddah || Ministry of Education || KSA

Abstract: This paper aimed to study the use of play mechanics in the detection of talented in Jeddah province and its impact on the level of students' performance and achievement. The researcher used descriptive analytical approach. The researcher used two tools which were: a questionnaire and an application design for Gamification included three main dimensions: enjoyment - engagement - motivation. The study sample consisted of (30) students. The results showed high and positive effectiveness of the use of play mechanics in the detection of talented and raise their level of performance and achievement, the overall ratio of it reached (76.67٪), where the first dimension (enjoyment) got a ratio of (70%) with a mean of (3.22), the second dimension (engagement) , got a ratio of ((٪83.33) with a mean of (3.49), as for the last dimension (motivation) it got a ratio of (٪73.33) with a mean of (3.12). Based on the results, the study suggested a number of recommendations the most important of it were: Expand the circle of the application of the scale of play mechanics according to the proposed mechanism for pre-study stages, and use play mechanics to encourage students to try new things and avoid fear of making mistakes, and the need for play mechanics to engage students in their activities deliberately to ensure that they retain the real environment simulated by those activities.

Keywords: play mechanics - talented - student performance- Jeddah.

استخدام ميكانيكا اللعب في الكشف عن الموهوبين في محافظة جدة وأثره في مستوى أداء الطلبة

رجاء بنت يحي الصعيدي
مها بنت عوض مرزوق المطيري
إدارة الموهوبات بجدة || وزارة التعليم || المملكة العربية السعودية

الملخص: هدفت هذه الورقة إلى دراسة استخدام ميكانيكا اللعب في الكشف عن للموهوبين في محافظة جدة وأثرها في مستوى أداء الطلبة وتحصيلهم، وقد استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، وتم استخدام أداتين للدراسة، هما الاستبانة وتصميم تطبيق لميكانيكا اللعب يتضمن ثلاثة أبعاد رئيسية: متعة الاستخدام – المشاركة – التحفيز،

وقد تكونت عينة الدراسة من (30) طالب وطالبة، وأظهرت النتائج تأثيراً عالياً وإيجابياً لاستخدام ميكانيكا اللعب في الكشف عن الموهوبين ورفع مستوى أدائهم وتحصيلهم بلغت نسبته الكلية (76.67٪)، حيث حصل بعد متعة الاستخدام على نسبة (70٪) وبمتوسط حسابي (3.22)، أما بعد المشاركة فقد حصل على نسبة (83.33٪) وبمتوسط حسابي (3.49)، أما بعد التحفيز فقد حصل على نسبة (73.33٪) وبمتوسط حسابي (3.12). وبناءً على النتائج اقترحت الدراسة عدداً من التوصيات، أهمها: توسيع دائرة تطبيق مقياس ميكانيكا اللعب وفق الآلية المقترحة لمراحل ما قبل الدراسة، واستخدم ميكانيكا اللعب لتشجيع الطلاب على تجربة أشياء جديدة وتجنب الخوف من ارتكاب الأخطاء، وحاجة أنشطة ميكانيكا اللعب لأن ينخرط الطلاب في أنشطتها بتروٍ لضمان احتفاظهم بالبيئة الحقيقية التي تحاكيها تلك الأنشطة

الكلمات المفتاحية: ميكانيكا اللعب - الموهوبون - أداء الطلبة، جدة.

المقدمة:

يتميز عصرنا الحاضر الذي نعيشه بالتقدم المذهل في تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات وأصبح إنسان هذا العصر يستطيع الحصول على أي معلومة بطريقة سهلة وبسرعة مذهلة مما جعل عالمنا اليوم مختلفاً عن عالم الأمس، هذا التطور والتقدم العلمي والتقني أثر بدوره على نظام التعليم الذي يتحتم عليه أن يتواكب مع هذا التطور ويجعل التقنية أداة أساسية في نظام التعليم لتحسين العملية التعليمية وزيادة فاعليتها، فأصبح من الضروري أن تستخدم كل وسائل التقنية الحديثة في العملية التعليمية حتى نستطيع التغلب على جميع ما يواجهنا من مشكلات وبالتالي يجعل التعليم يقوم بمسئوليته في تطوير المجتمع.

وتعتبر المناشط الإلكترونية من الأدوات المحفزة للتعلم ويمكن من خلالها تحقيق أهداف عدة وفق ما تستثمر من أجله، ويبذل التربويون جهوداً متواصلة لتحديث النظام التعليمي وتجويده على كافة المستويات، إن عصرنا الحاضر يمتاز بالتقدم المذهل في تكنولوجيا الاتصالات والمعلومات، هذا التطور والتقدم التقني أثر في نظام التعليم الذي يتحتم عليه أن يتواكب مع هذا التطور ويجعل التقنية أداة أساسية في التحسين وزيادة فاعلية التعلم حتى نستطيع التغلب على جميع ما يواجهنا من مشكلات ويسهم في تحفيز الطلبة على اتخاذ القرارات بأمان تام كما يطيل قدرتهم على الانتباه ويشجعهم على الخيال.

ويعتبر التلعيب من الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التعليم لأنه يدفع المتعلم في أثناء عرضه للمعلومات، للتفاعل مع المواد التعليمية في مواقف تعليمية يسودها النشاط الهادف، وينمى مهارات التفكير والتركيز، مما يزيد من قدرة المتعلم على التعبير الخلاق والإبداع كما يتيح له مساحة من الحرية للتعبير عن نفسه في إطار مقبول اجتماعياً، وممتع له وللمحيطين به (الموالى، 2011: 7).

كما تعتمد ميكانيكا اللعب حالياً على عناصر اللعبة، ذلك لتطوير تجارب الطلبة واندماجهم خاصة في السياقات غير المرتبطة باللعبة والتي تكمن فيها أهداف اللعبة (Groh, 2012).

وبحسب (McGonigal, 2011)، يقضي الأشخاص حول العالم ثلاثة مليارات ساعة أسبوعيًا في لعب ألعاب الفيديو والكمبيوتر. لذلك ، قد يكون من الممكن استثمار تلك الألعاب لتطوير مهارات الطلاب اللغوية وتوسيع معرفتهم.

ويعرف الباحثون التلعيب على أنه أخذ مبادئ اللعب واستخدامها لجعل نشاطات العالم الحقيقي أكثر تفاعلا.

-التلعيب يمثل إطاراً، أو فلسفة ترويجية أو تحفيزية، تسخِّر عناصر اللعبة التقليدية وتقنيات تصميم الألعاب في سياقات لا علاقة لها باللعب كما نعرفه. في عوالم التلعيب، يتم تطبيق فنون اللعب لأجل تحقيق أهداف تتجاوز ما تخدمه اللعبة بحد ذاتها.

وهو اتجاه تعليمي ومنحى تطبيقي جديد، يهتم بتحفيز الطلبة على التعلم باستخدام عناصر الألعاب فى بيئات التعلم.

مشكلة الدراسة وفرضيتها

إن وجود أخطاء متصلة بالسياسات والاجراءات التي يتبعها القائمون على عملية الكشف؛ يترتب عليها أخطاء شخصية مقصودة، أو غير مقصودة ناجمة عن الجهل أو انعدام الخبرة من قبل المعلمين أو لجان الاختيار أو مطبقي المقياس.

كما أن هناك عدة أسباب أخرى وراء ظهور مشكلة الدراسة من أهمها:

1. افتقار المناهج إلى المفردات الخاصة بفئة الموهوبين وذوي الذكاء الحركي.
2. قلة الدراسات التي اهتمت بالجوانب العقلية والحركية في آن واحد والمتمثلة بقلة الدراسات التي اهتمت بالموهبة والذكاء الحركي.
3. العديد من الدراسات اهتمت باختبارات الذكاء مستخدمة القلم والورقة وتناولت اختبارات الذكاءات المتعددة بشكل عام إلا أن قلة من تلك الدراسات تناولت الذكاء الأدائي أي جزء من قائمة الذكاءات المتعددة.

من هنا تولدت فكرة الدراسة ومحاولة الباحثتان إعداد نموذج لميكانيكا اللعب (Gamification) لاختبار فعاليته وتأثيره على مستوى الطلبة الموهوبين والكشف عنهم، والارتقاء بمستوى أدائهم.

ومن هنا كان سؤال الدراسة:

ما أثر استخدام ميكانيكا اللعب في الكشف عن الموهوبين في محافظة جدة وأثرها على مستوى أداء الطلبة؟

أهداف الدراسة

1. الكشف عن أثر استخدام ميكانيكا اللعب في الكشف عن الموهوبين في محافظة جدة، وأثرها على مستوى أداء الطلبة.
2. تصميم تطبيق فعال لميكانيكا اللعب يحسن مستوى أداء الطلبة وتحصيلهم.

أهمية الدراسة:

- تُعد هذه الدراسة خطوة أولى لتقديم بعض المقترحات التي من شأنها تطوير آلية الكشف عن الموهوبين في مرحلة التعليم الأساسي
- تُلقي الدراسة الضوء وتوجه الأنظار على بعض النقاط المهمة في آلية الكشف عن الموهوبين، مما يفتح المجال لتبادل الأفكار حول جوانب القصور في آلية الكشف وتطويرها في المملكة العربية السعودية.
- قد تسهم نتائج الدراسة في تخفيض أسباب الملل والتوتر عند تطبيق المقياس، وتخفيض التكلفة المالية عند استخدام الطريقة المقترحة.

- تفادي جوانب القصور في آلية المقياس المتبعة حاليا، واقتراح آلية مقترحة تواكب متطلبات القرن 21.

حدود الدراسة:

- موضوعية: اقتصرت على دراسة استخدام ميكانيكا اللعب في الكشف عن للموهوبين في محافظة جدة وأثرها في مستوى أداء الطلبة، وتحصيلهم.
- بشرية: اقتصرت على 30 طالب وطالبة من صفوف التعليم العام في مدارس جدة الابتدائية.
- مكانية: المدارس الابتدائية في محافظة جدة.
- زمانية: الفصل الدراسي الأول عام 2018.

مصطلحات الدراسة:

ميكانيكا اللعب (التلعيب):

عرفها عبد المجيد (2005)، بأنها نشاط موجه يقوم به الأطفال لتنمية سلوكهم وقدراتهم العقلية والجسمية والوجدانية، ويحقق في الوقت نفسه المتعة والتسلية، وأسلوب التعلم باللعب هو استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية**(عبد المجيد، 2005).**

كما عرفها الحيلة (2003)، على أنها استغلال أنشطة اللعب في اكتساب المعرفة وتقريب مبادئ العلم للأطفال وتوسيع آفاقهم المعرفية (الحيلة، 2003).

وترى الباحثتان: أن التلعيب بشكل عام هو استخدام بعض عناصر الألعاب وآلياتها في شؤون الحياة المختلفة، بمعنى آخر جعل الحياة الحقيقية تحاكي الألعاب، وليس جعل الألعاب تحاكي الحياة الحقيقية. (ألعاب الواقع مثل لعبة المزرعة السعيدة)، بل جعل الحياة تحاكي الألعاب ليس بمعنى تحويل حياتنا إلى ألعاب ولكن بمعنى إدخال عناصر الألعاب على حياتنا.

الطلبة الموهوبين:

عرف خضر (2000) الموهوبين بأنهم: الذين يتم الكشف عنهم من أشخاص مهنيين مختصين، والموهوبين هم الذين يقدمون أداءً متميزاً لدى موازنتهم بغيره من الطلبة في المجموعة العمرية التي ينتمون إليها (خضر، 2000).

وقد عرف أبو عوف (2004) الطالب الموهوب: بأنه الذي يتم تحديده من قبل أشخاص مؤهلين مهنيا، وهو يتمتع بقدرات بارزة تجعل بمقدوره أن يحقق مستوى مرتفع من الأداء (أبو عوف، 2004).

وعرفت الباحثتان الموهوب إجرائياً في هذه الدراسة بأنه : هو من لديه قدرات خاصة تؤهله للتفوق في مجالات معينة: علمية أم أدبية أم فنية أم ....، وتجعله قادراً على الإبداع والابتكار، والذين تم اختيارهم وفق الأسس العلمية الخاصة والمحددة باختيار الطلبة الموهوبين.

مستوى أداء الطلبة:

تتبنى الباحثتان تعريف عفانة وحمدان كتعريف إجرائي :وهو مؤشر نوعي يدل على إجراءات وتحركات المعلم داخل البيئة الصفية سواء كان ذلك من حيث تفاعله مع طلبته ومشاركته الصفية أو تواصله معهم أو توفيره للمناخ الصفي وتزويد المتعلمين بالتغذية الراجعة أو استخدام أساليب تدريسية فعالة أو طرح أسئلة صفية مناسبة أو غيرها من المؤشرات التي يمكن ملاحظتها داخل البيئة الصفية (عفانة وحمدان،2005).

2- الإطار النظري والدراسات السابقة:

المحور الأول:

التعلم باللعب (التلعيب).

إن النظرة السائدة أن طبيعة الألعاب قد تسهل مشاركة الطلاب واندماجهم وزيادة دافعيتهم واستدامة ما يكتسبونه من مهارات لفترات أطول، لذلك يرى البعض أن لاعبي هذه الألعاب التجارية يطورون خلال لعبهم مهارات حل المشكلات، ومهارات القراءة والكتابة (Urh et al، 2015). وهذا يعني أن الألعاب التجارية الجيدة توفر مبادئ تعلم جيدة كما تعطي فرصًا لمشاركة اللاعبين في توسيع آفاقهم ومعرفتهم.

كما تقدم الألعاب الجيدة دروسًا خصوصية وتحافظ على مشاركة اللاعبين ودافعيتهم. علاوة على ذلك ، عادة ما يكون للألعاب الجيدة أهداف فرعية إضافية وأيضًا طرق بديلة لحل مشكلتها التي قد تكون صعبة ومحمسة للغاية. وهذا يتوافق مع تحديات النظام التعليمي وما يفرضه من تحديات في الوقت الحاضر (Bridgeland et al., 2006).

أولاً: التعلّم باللعب (التلعيب):

هو التعلّم القائم على الألعاب التي تعتبر من أساليب التدريس الحديثة) وهو أحدث أسلوب قائم على استخدام (عناصر اللعب) لتحقيق المتعة والمشاركة وجذب المتعلمين للمادة الدراسية، باختصار هو استخدام النقاط والمستويات والشارات (Sebastian، 2011).

ويرى الباحث: أن التلعيب بشكل عام هو استخدام بعض عناصر الألعاب وآلياتها في شؤون الحياة المختلفة، بمعنى آخر جعل الحياة الحقيقية تحاكي الألعاب، وليس جعل الألعاب تحاكي الحياة الحقيقية. (ألعاب الواقع مثل لعبة المزرعة السعيدة)، بل جعل الحياة تحاكي الألعاب ليس بمعنى تحويل حياتنا إلى ألعاب ولكن بمعنى إدخال عناصر الألعاب على حياتنا.

ومن التعريفات السابقة نجد أن برامج الألعاب التعليمية تعتمد على دمج عملية التعلم باللعب فى نموذج ترويحي يتبارى فيه الطلاب ويتنافسون للحصول على بعض النقاط، وفى سبيل تحقيق ذلك يتطلب الأمر من المتعلم أن يحل مشكلة حسابية أو منطقية؛ يقرأ ويفسر بعض الإرشادات أو يجيب عن بعض الأسئلة حول موضوع ما، ومن خلال هذا الأسلوب تضيف الألعاب التعليمية عنصر الإثارة والحافز إلى العمل الدراسي، وعادة ما تأخذ الألعاب التعليمية الشكل الذي يجذب المتعلم ويجعله لا يفارق اللعبة دون تحقيق الهدف أو الأهداف المطلوبة، وهى تعتمد أساساً على مبدأ المنافسة لإثارة دافعية المتعلم كما تعتمد على إمكانات الكمبيوتر التعليمية عندما يصبح فى الإمكان تقويم أداء المتعلم عن طريق بعض التدريبات التى يتم التعامل معها بشكل غير مباشر مما يزيد من احتمال تحقيق أهداف الدرس(Crawford, C, 1984).

ثانياً: مميزات الألعاب التعليمية:

يعتبر استخدام الألعاب في التعليم من أكثر الوسائل التي تشد انتباه المتعلمين، وتؤكد النظريات التعليمية أن شد الانتباه أكثر أهمية من التشجيع في عملية التعلم، ولذلك فإن الألعاب التعليمية تساعد على تركيز المعلومة وثباتها في أذهان التلاميذ لما تمتاز به من شد انتباه الطلاب أثناء استخدامها، حسب (Almansour, 2003) :

1. تستخدم مؤثرات سمعية وبصرية لذلك فهي تستخدم أكثر من حاسة لدى الإنسان، مما يجعل التعلم من خلالها أبقى أثراً وأكثر تأثيراً.

2. تزيد دافعية التعلم لدى التلاميذ لأن اللعب ميل فطري لدى المتعلم، لذلك يمكن استخدامها لتشجيع المتعلم لتعلم المواضيع التي لا يرغب في تعلمها من قبل.

3. التحرر من الخصومة والنزاع إذا كان اللعب انفراديا دون الحاجة إلى مشاركة زميل.

4. إثبات الذات من خلال اللعب وتحقيق الهدف دون الاستعانة بالآخرين.

5. الألعاب الإلكترونية ممتعة ومن أكثر الوسائل التعليمية تشويقاً وجذباً.

6. من أكثر الوسائل التي تثير التفكير لدى المتعلم وتعمل على زيادة نموه العقلي، خاصة التفكير الإبداعي, نظراً لأنه ينسجم مع هدف اللعبة في خياله وقد يحاول أن يبتكر أفكارًا جديدة في اللعب لتحقيق الهدف وقد، وهذا ما تؤكده الأبحاث من أن الخيال الذي يظهره الأطفال عند ممارسة الألعاب الإلكترونية قد تكون له قيمه عظيمة في القدرة على الإبداع.

ثالثاً: العناصر الأساسية للألعاب التعليمية:

ذكرت (الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني، 2010) عدد من العناصر والأسس التي تقوم عليها الألعاب التعليمية سواءً كانت تقليدية أو الكترونية والتي يجب أن تتوافر فيها وهي:

1. الهدف: أن يكون لها هدف تعليمي واضح ومحدد يتطابق مع الهدف الذي يريد اللاعب الوصول إليه.
2. القواعد: أن يكون لكل لعبة قواعد تحدد كيفية اللعب.
3. المنافسة: أن تعتمد في تحقيقها للأهداف على عنصر المنافسة وقد يكون ذلك بين متعلم وآخر أو بين المتعلم والجهاز، أو بين المتعلم ومحك أو معيار، وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة.
4. التحدي: أن تتضمن اللعبة قدراً من التحدي الملائم الذي يستنفر قدرات الفرد في حدود ممكنة.
5. الخيال: أن تثير اللعبة خيال الفرد وهذا ما يحقق الدافعية والرغبة لدى الفرد في التعلم.
6. الترفيه: أن تحقق اللعبة عنصر التسلية والمتعة، على أن لا يكون ذلك هو هدف اللعبة، بل يجب مراعاة التوازن بين المتعة والمحتوى التعليمي.

رابعاً: أنماط برامج الألعاب التعليمية:

تأخذ برامج الألعاب التعليمية أنماطاً متنوعة ويمكن أن نقسمها إلى: (مندور، 2006)

1. النمط التنافسي: في هذا النمط يكون هناك فائز أو خاسر في جميع الحالات سواء كان ذلك بين متعلم وآخر، أو بين المتعلم والجهاز التعليمي كالكمبيوتر.
2. النمط العلمي الاستكشافي: في هذا النمط فإن اللعبة التعليمية تهدف إلى تنمية الابتكار والإبداع والتفكير لدى المشاركين، وتقوم اللعبة على استعمال استراتيجيات بارعة وذكية، لتفوق فرد على آخر أو فريق على آخر وذلك لإتقان مهارة ما، أو تحقيق أهداف محددة. مثل: ألعاب المحاكاة التعليمية في الكمبيوتر.

المحور الثاني:

الطلبة الموهوبين:

أولاً: مفهوم الموهبة.

تعرف الموهبة لغوياً على أنها قدرة استثنائية أو استعدادا فطرياً غير عادي لدى الفرد ، وتشير الدراسات التي أجريت على عينات كبيرة من الأطفال الموهوبين بأنهم يتمتعون بقوة بدنية عالية ولديهم قدرات عقلية عامة والتفوق على أقرانهم العاديين، كما تتوافر فيهم دافعية للتعلم ولديهم قدرات عالية على طرح الحلول والبدائل للمشكلة الواحدة، كما ان هؤلاء الأطفال ليسوا جميعاً على وتيرة واحدة في القدرات والاهتمامات بل يختلفون عن بعضهم البعض لذا فالطفل الموهوب هو الطفل الذي يتميز بالتفوق العضلي عن مرحلته العمرية في بعض القدرات التي تجعله مساهما عظيماً وفعالا في تحقيق الرفاهية للمجتمع (حجازي، 2005).

وتضيف السرور (2000)، أن الموهوب هو الذي يمتلك استعدادا فطرياً وتصقله البيئة الملائمة (السرور، 2000).

ثانياً: اكتشاف الطفل الموهوب.

ثانياً: خصائص الأطفال الموهوبين: (حسب القمش، 2011).

1. الاستمتاع بالحركات والتمارين والأنشطة الحركية.
2. .تعدد الحركات وتنوعها .
3. شدة التركيز والانتباه للمثيرات الخارجية .
4. دقة شديدة في التأزرة الحركي والبصري.
5. ميل غير عادي للأنشطة التي تتطلب استخدام المهارات الحركية الدقيقة .
6. الانضباط الذاتي والتفاني في العمل .
7. قدرة فائقة على توقع حركات الآخرين.

ثالثاً: مراحل عملية الكشف عن الطلبة الموهوبين

الترشيح: تهدف هذه المرحلة إلى استيعاب أكبر عدد ممكن من الطلبة للدخول في إجراءات الكشف تجنباً للوقوع في معضلة فقدان طلبة مستحقين للرعاية، من خلال مجموعة من الإجراءات من بينها ترشيحات الطلبة من قبل المعلمين وأولياء الأمور والأقران، أو الترشيح الذاتي، وتشمل وسائل الترشيح القوائم، ونتائج الاختبارات، وملفات الإنجاز، وتقارير المعلمين، والمعلومات الأساسية.

الفرز: تهدف هذه المرحلة إلى تحديد الطلبة الموهوبين بناءً على المحكات المحددة وذلك باستخدام مقياس جمعي (القدرات العقلية المتعدد) وأبعاده.

- المرونة العقلية.
- الاستدلال العلمي
- الاستدلال اللغوي.
- الاستدلال المكاني.

الاختيار: تهدف هذه المرحلة إلى اتخاذ قرارات بشأن تسكين الطلبة الذين تم فرزهم في المرحلة الثانية في البرامج التربوية بما يتناسب مع قدراتهم وميولهم واهتماماتهم، ويتم ذلك من خلال المقابلات الشخصية وقوائم الميول والاهتمامات.

التحديات التي تواجه توظيف التلعيب في التعليم:

- أكدت الدراسات معظم المعلمين لا يستطيعون استخدام التلعيب في قاعات الدرس، بسبب عدم المامهم ومعرفتهم بها، عكس المعلمون المدربون فهم قادرون على استخدامها بنجاح في القاعات.
- ويؤكد العبد الكريم (2008) على " أن المام المعلم أياً كان تخصصه بمفهوم التلعيب يجعله قادراً على استخدام مستحدثاتها في التدريس بفاعلية، ويزودهم بأساليب متنوعة في التدريس تتماشى مع النظم الديمقراطية للتعليم مما يتيح للتلاميذ فرص الاشتراك النشط.
- ويرجع المجالي (2005) أسباب عدم استخدام المعلمين التلعيب في العملية التعليمية إلى أن كثير من المعلمين غير مدربين على استخدامه، ولا توجد لديهم القناعة بدوره، وأن بيئة الصف وبيئة المدرسة غير مهيأة لاستخدام هذه التقنيات.
- وقد ذكر العصيمي (2015) أن هناك معوقات تحد من استخدام التلعيب في البلاد العربية، وحصرها في عدة أمور نذكر منها الأمور التالية:
- الموقف السابق من التلعيب: هنالك بعض المعلمين يعتبر التقنيات غير ضرورية في العملية التربوية والتعليمية، وليست من صميمها..
- الاختبارات في صورتها الراهنة لا تقيس في أغلب الأحوال إلا مستويات معرفية متواضعة، لذلك نجد أن التدريس يسير في هذا الاتجاه، ولا يستخدم المعلم من التقنيات إلا ما يساعد على الحفظ والاستذكار.
- عدم وضوح مفهوم التلعيب.

ثانياً- الدراسات السابقة:

لم تظهر أي دارسة بخصوص استخدم نظام تلعيب التعليم (Gamification) في الكشف عن الموهوبين ومن الدرسات حول (Gamification) بشكل عام:

دارسة القحطاني، سحر (2017) هدفت إلى الكشف عن فاعلية بيئة تعليمية تفاعلية قائمة على التلعيب في تنمية التحصيل الآني والمؤجل لدى طالبات المرحلة الثانوية واتجاهاتهن نحوها ماجستير وسائل وتكنولوجيا التعليم البرنامج، ولتحقيق أهداف الدراسة استخدمت الباحثة المنهج الشبه تجريبي حيث تم تطبيقه على عينة اختيرت عشوائياً مكونة من (52) طالبة من طالبات الصف الأول ثانوي بمدارس المجد الأهلية بمدينة الرياض، حيث قسمت إلى مجموعتين (26) للمجموعة التجريبية و(26) للمجموعة الضابطة، وقد تم تنفيذ التجربة في الفصل الدراسي الثاني من عام 2014-2015م، حيث أعدت الباحثة اختبار تحصيلي في مقرر اللغة الانجليزية، وتم التحقق من صدق الاختبار عن طريق صدق المحكمين وصدق الاتساق الداخلي، أيضا تم حساب معامل الثبات باستخدام معادلة كودر ريتشاردسون فبلغت قيمته (0.802). كما قامت بتطوير مقياس اتجاه نحو بيئات التلعيب وتم التأكد من ثباته عن طريق معامل الفا كرونباخ حيث بلغت قيمته (0.928) ما يدل على أنه يتمتع بقيمة ثبات عالية، وقد أسفرت النتائج عن وجود فرق دال إحصائيا في تحصيل الطالبات الآني والمؤجل بمادة اللغة الإنجليزية ولصالح المجموعة التي درست بأسلوب التلعيب، كما أظهرت نتيجة مقياس الاتجاه نتائج إيجابية نحو بيئة التلعيب. وفي ضوء نتائج الدراسة توصي الدراسة بتثقيف المعلمين ونشر مفهوم التلعيب واستراتيجيات تطبيقه في تنفيذ دروس اللغة الانجليزية وتطبيقاته المتعددة، وتدريب المعلمين والمعلمات على كيفية استخدام أسلوب التلعيب لما له دور في زيادة تحصيل الطالبات واستثارتهم، ونظراً لندرة الدراسات العربية في هذا المجال، توصي الدراسة بإجراء مزيدا من الأبحاث والدراسات حول دور التلعيب في العملية التعليمية وذلك باستخدام تطبيقاته المختلفة وقياس فاعليتها في تدريس المواد الاخرى.

دراسة أبو عكر، محمد نايف (2009) هدفت الدراسة إلى الكشف عن أثر برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي بمدارس خان يونس، واستخدمت الدراسة العديد من الأدوات منها: قائمة مهارات القراءة الإبداعية المناسبة، اختبار مهارات القراءة الإبداعية، برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية مهارات القراءة الإبداعية لتلاميذ الصف السادس الأساسي. وبتطبيق أدوات الدراسة قبلياً وبعدياً على مجموعة قوامها (70) تلميذاً تم تقسيمها إلى مجموعتين: تجريبية وضابطة. وتوصلت الدراسة إلى النتائج التالية:

أ. توجد فروق دالة إحصائياً بين متوسط درجات التلاميذ في اختبار مهارات القراءة الإبداعية، بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التطبيق البعدي لصالح المجموعة التجريبية.

وقد أوصت الدراسة بضرورة تدريب المعلمين على استخدام الألعاب التعليمية في التدريس، سواء في موضوعات القراءة أم غيرها من المواد الأكاديمية الأخرى، مع ربط الموضوعات التي تقدم للتلاميذ بميولهم القرائية المختلفة وخاصة القراءة الإبداعية، كذلك توظيف الألعاب التعليمية في تدريس القراءة الإبداعية، لما لها من أثر فاعل في تنمية الإبداع لدى التلاميذ.

الدراسات الأجنبية

دراسة بيرنس Bernaus, 2007: هدفت إلى أهمية الألعاب لتحفيز الطلبة وإثارة دافعيتهم، بتأدية النصوص القرائية على مسرح المدرسة، وقد أجريت التجربة على مجموعة من الطلبة الأسبان تتراوح أعمارهم ما بين (4- 15) سنة يدرسون اللغة الإنجليزية كلغة ثانية في مدرسة ثانوية، استخدم الباحث استبانات للكشف عن اتجاهاتهم نحو تعلم اللغة، فكشفت النتائج عن 75% منهم لا يحبذون دراستها، وبعد تطبيق إجراءات الدراسة المتضمنة مواقف اللعب تم توزيع استبانة أخرى لقياس مدى تغير اتجاهات الطلبة ودوافعهم، كانت النتائج مفاجئة فقد تولد لدى جميع الطلبة دون استثناء اتجاه إيجابي نحو تعلم اللغة.

3- منهجية الدراسة، وإجراءاتها:

منهج الدراسة:

المنهج الوصفي التحليلي، نظراً لملاءمته لأهداف هذه الدراسة.

عينة الدراسة:

30 طالب وطالبة، منهم 18 من الذكور و 12 من الإناث ، بمتوسط عمر 6-8 سنوات، من مدارس محافظة جدة الابتدائية.

مجتمع الدراسة:

جميع الطلاب والطالبات في مراحل التعليم العام في الصفوف الدراسية التالية:

1. الثالث ابتدائي.
2. الرابع ابتدائي .
3. السادس ابتدائي.
4. الثالث متوسط.

أدوات الدراسة:

استبانة الطلاب الموهوبين

تطبيق ميكانيكا اللعب (Gamification) من خلال برنامج حاسوبي.

تصميم تطبيق ميكانيكا اللعب (Gamification):

تم بناء تطبيق ميكانيكا اللعب ليتناسب مع جميع الطلاب والطالبات في مراحل التعليم العام في خمس وحدات تعليمية، وتم الاعتماد في التصميم على معرفة الطلاب، وتم تقسيم التطبيق إلى ثلاثة مستويات: مبتدئ – متوسط – متقدم، ويحتوي كل مستوى على ثلاثة خطوات وهي: الاختبار القبلي – الاستعداد – ممارسة الأنشطة، وتعكس نتائج الاختبارات القبلية مستويات الطلاب المشاركين في كل وحدة،

عناصر اللعبة التي يمكن الاستفادة منها في المقياس

1. النقط التي يجمعها .points
2. المستوى الذى يصل إليه. Level
3. الترتيب وسط اللاعبين الآخرين. Leader-board
4. التحديات التي يقابلها في اللعبة. Challenges
5. الجوائز والهدايا التي يكسبها. Rewards
6. الأوسمة التي يكسبها كلما حقق إنجازا Badges

7. وأخيراً درجة المقياس بعد انتهاء اللعبة مباشرة تظهر نتيجة الطلبة.

آلية استخدام Gamification في هذه الدراسة:

1. احتساب عدد النقاط مع مراعاة صحة الإجابة وسرعة الإنجاز.
2. اختيار عينة من طالبات الصف الأول متوسط .
3. تصميم أسئلة متنوعة على نمط مقياس الكشف عن الموهوبين ثم استخدام أحد برامج الدروس التفاعلية (story line) وتحويلة كلعبة .
4. عمل استبانة للاطلاع على آراء الطلاب حول الآلية المستخدمة في القياس https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfslV9ifG42C7yPwwpgOOah8PpJpUtkff9di0n1c84mhc7Hfg/viewform

الهدف من استخدام ميكانيكا اللعب في هذه الدراسة:

1. تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة، من خلال جذب اهتمام الطلبة لخوض تجربة دخول مقياس الكشف عن الموهوبين بإيجابية تامة.
2. ويمكن لميكانيكا اللعب أن تؤثر على سلوك الطالب من خلال تحفيزه على التسجيل في المقياس برغبة وشوق أكبر، والتركيز على الحصول على نقاط أكثر وإجابات صحيحة أكثر
3. منح الطلبة كامل الحرية فى امتلاك آلية القياس التي يحبونها ويستمعون بها.
4. توسيع دائرة القياس وإن أخطأ دون أيّة انعكاسات سلبية.

التهيئة لتطبيق البرنامج المقترح:

تم استخدام (story line2) التفاعلي وتطبيقه بوضع أسئلة تجريبية لمقاييس موهبة يقوم الطلاب فيها باجتياز أربع مراحل وكل مرحلة تحتوي على أسئلة تقيس المحكات التالية:

1. المرونة العقلية.
2. الاستدلال العلمي.
3. الاستدلال اللغوي.
4. الاستدلال المكاني.

وعند اجتيازها لكل مرحلة يتم احتساب عدد من النقاط لها مع مراعاة سرعة الإنجاز وقد تم تزويد البرنامج بإرشادات تيسر على الطلاب الانخراط في الإجابة دون الرجوع لمرشد خارجي ومن ثم احتساب نتائج الطلاب بعد انتهاء اللعبة مباشرة حيث تظهر نتيجة الطلاب بمجرد اكمال اللعبة.

4- عرض النتائج ومناقشتها:

للإجابة على سؤال الدراسة الرئيسي:

" ما أثر استخدام ميكانيكا اللعب في الكشف عن الموهوبين في محافظة جدة وأثرها على مستوى أداء الطلبة؟ "

تم تحليل تأثير نشاطات ميكانيكا اللعب على ثلاثة أبعاد: متعة الاستخدام والمشاركة والتحفيز، باستخدام مقياس ليكرت الخماسي، وكانت آراء العينة متباينة بالنسبة لمحاور الاستبانة وبنودها ، أشار المشاركون إلى موافقتهم أو عدم موافقتهم من 5 نقاط (لا أوافق بشدة ، لا أوافق ، محايد ، أوافق ، أوافق بشدة). وفيما يلي بيان ذلك بالتفصيل في الجدول (1):

الجدول (1) يوضح نتائج الاستبانة

الرقم	البند	لا أوافق بشدة	لا أوافق	محايد	أوافق	أوافق بشدة
متعة الاستخدام						
1	أشعر بالمتعة حقاً	0%	10,000%	20,000%	33,333%	36,667%
2	أشعر بالسعادة عندما أمارس اللعبة	3,333%	10,000%	16,667%	36,667%	33,333%
3	أشعر بأنه من الرائع أن أمضي وقتي في شيء نافع	6,667%	10,000%	16,667%	30,000%	36,667%
4	أشعر بالتعب الشديد عندما ألعبها	20,000%	36,667%	20,000%	13,333%	10,000%
5	أشعر بالتعاسة عندما ألعبها	43,333%	30,000%	20,000%	6,667%	0%
المتوسط الحسابي = 3.22						
المشاركة						
6	أردت استكشاف كل الخيارات لأنها كانت صعبة للغاية	0%	6,667%	10,000%	50,000%	33,333%
7	شعرت أن الوقت يمضي بسرعة	6,667%	20,000%	26,667%	16,667%	30,000%
8	أردت أن أنهي اللعبة	3,333%	6,667%	16,667%	46,667%	26,667%
9	لم أكترث لكيف انتهت اللعبة	33,333%	36,667%	13,333%	10,000%	6,667%
10	شعرت بالملل عندما لعبتها	6,667%	10,000%	10,000%	40,000%	33,333%
المتوسط الحسابي = 3.49						
التحفيز						
11	كان من المهم بالنسبة لي القيام بعمل جيد في هذه المهمة	40,000%	36,667%	13,333%	6,667 %	3,333%
12	أود أن أصف هذا النشاط بأنه ممتع للغاية	43,333%	30,000%	16,667%	6,667 %	3,333%
13	بذلت كل ما في وسعي لأجل هذا النشاط	10,000%	10,000%	13,333%	26,667 %	40,000%

14	لم أحاول جاهدا القيام بعمل جيد في هذا النشاط	23,333%	10,000%	10,000%	23,333 %	33,333%
15	لم أضيع الكثير من الطاقة في هذا النشاط	20,000%	10,000%	13,333%	26,667 %	30,000%
المتوسط الحسابي = 3.12						

فيما يتعلق بأسئلة متعة الاستخدام ، وافق 33.33٪ من العينة و 36.67٪ وافقوا بشدة (أي ما مجموعه 70٪) على أنهم استمتعوا أثناء الدراسة حسب منهجية ميكانيكا اللعب. وعندما سئل عن العكس ، أي إذا كانوا مرهقين أثناء الدراسة، فقد عارض 36.67٪ و 20٪ لم يوافقوا بشدة (أي ما مجموعه 56.67٪).

في حين أن هناك بعض التناقض حول مشاعر العينة في التمتع بالدراسة، حيث أن معظمهم شعروا بقدر من المتعة بينما لم يستمتع عدد صغير من المشاركين بالنشاط عندما تعلق الأمر بالتحدي على وجه التحديد.

كما أجاب غالبية المشاركين بأنهم كانوا منخرطين باللعب بما يكفي لاستكشاف جميع الخيارات وإكمال النشاط إلى آخره وإتقانه نتيجة لشعورهم بالتحدي، أي بنسبة (83.33٪)، وشعر 16.67٪ فقط بالملل عند اللعب. وأراد أكثر من نصف المشاركين (73.33٪) إتمام هذا النشاط التدريبي، ووجد أقل من النصف بقليل أن الوقت يمر بسرعة خلال اللعب أي بنسبة (46.67٪). وصرح 16.67٪ فقط أنهم لم يهتموا بأن ينهوا هذه النشاطات.

وهذه النتائج تدل على فعالية ميكانيكا اللعب في الكشف عن الموهوبين، ورفع مستوى أدائهم وتحصيلهم، حيث أن الإجابات الكلية كانت إيجابية: 76.67٪ من المشاركين شعروا أنه من المهم بالنسبة لهم القيام بعمل جيد في هذه النشاطات ، و 73.33٪ يعتقدون أن هذا النشاط مثير للاهتمام،

توصيات الدراسة:

1. استخدم ميكانيكا اللعب، لتشجيع الطلاب على تجربة أشياء جديدة وتجنب الخوف من ارتكاب الأخطاء.
2. حاجة أنشطة ميكانيكا اللعب لأن ينخرط الطلاب في أنشطتها بتروٍ لضمان احتفاظهم بالبيئة الحقيقية التي تحاكيها تلك الأنشطة.
3. توسيع دائرة تطبيق مقياس ميكانيكا اللعب وفق الآلية المقترحة لمراحل ما قبل الدراسة.
4. تطبيق المقياس في مراكز تتوفر بها معايير مثل:

- بيئة جاذبة.

- تقنيات عالية.
- كوادر بشرية مؤهلة.

5. الاستفادة من المقاييس الفردية التي تهتم بميول كل طالب على حدة استناداً الى استمارة السلوك المطبقة
6. استثمار الإنسان لتسريع عجلة التنمية من خلال رعاية هذه الفئة وتقديم برامج نوعية تتناسب مع قدراتهم العقلية لصناعة المستقبل

المراجع

أولاً: الدراسات العربية.

- الموالي، حميد مجيد (2011). التعليم في عصر المعلوماتية. دار الكتاب الجامعي العين: الامارات.
- العبدالكريم، مشاعل عبدالعزيز (2008). واقع استخدام التعليم الإلكتروني في مدارس المملكة الأهلية بمدينة الرياض. رسالة ماجيستير. جامعة الملك سعود. الرياض.
- العصيمي، عبدالعزيز بن محمد بن شجاع (2015). واقع استخدام التقنيات التعليمية الحديثة في غرفة المصادر والصعوبات التي يواجها معلمي ذوي صعوبات التعلم في منطقة القصيم. رسالة ماجيستر منشورة. جامعة أم القرى. مكة المكرمة.
- المجالي، محمد داود (2005م). مدارس المستقبل: استجابة الحاضر لتحولات المستقبل. المؤتمر التربوي السنوي التاسع عشر من 19 – 20 أبريل. البحرين.
- قدور براهيمي، &حبيب بن سي قدور. (2017). تصميم دليل مقترح باستخدام بعض الاستراتيجيات التدريسية الحديثة للكشف عن المتفوقين (8-10) سنوات في الجانب النفس حركي .مجلة العلوم والتكنولوجية للنشاطات البدنية والرياضية، (1)14، -449 486.
- الحيلة، محمد محمود (2003)، الألعاب التربوية وتقنيات إنتاجها سيكولوجياً وعملياً، ط2، الأردن، دار الميسرة للنشر والتوزيع.
- عبد المجيد، جميل طارق (2005) الأنشطة الإبداعية للأطفال، عمان، دار صفاء للنشر والتوزيع.
- أبو عوف، طلعت محمد (2004)، القيم المميزة للطلاب الموهوبين لغوياً في علاقتها ببعض المتغيرات، رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة سوهاج، مصر.
- خضر ، فخري رشيد (2000)، الخصائص الشخصية والمهنية لمعلمي الطلبة الموهوبين والمتفوقين وبرامج تأهيلهم ، المؤتمر العلمي الثاني ، المجلد الأول ، جامعة أسيوط ، مصر.
- عفانة، عزو وحمدان، محمد (2005)، مستوى الأداء الصفي لمعلمي المرحلة الإعدادية بغزة وعلاقته ببعض المتغيرات، مجلة دراسة المناهج وطرق التدريس، جامعة عين شمس، كلية التربية، العدد 104 ،يوليو.
- جحيش، لطيفة. (2014). الأساليب التعليمية لرعاية الموهوبين، مجلة جيل العلوم الانسانية والاجتماعية، طرابلس.
- جروان، فتحي.(2004). الموهبة والتفوق والابداع. الطبعة الثانية. عمان: دار الفكر للطباعة والنشر والتوزيع.
- الأكاديمية العربية للتعليم الإلكتروني 2010) EAA). الألعاب التعليمية.
- عبد السلام, مندور (2006). أساسيات إنتاج واستخدام وسائل وتكنولوجيا التعليم. دار الصميعي للنشر والتوزيع. الرياض. السعودية
- القمش، مصطفى نوري(2011) : مقدمة في الموهبة والتفوق العقلي، دار الميسرة للنشر والتوزيع والطباعة، ط1 ،عمان – الأردن.
- أبو عكر، محمد نايف (2009) أثر برنامج بالألعاب التعليمية لتنمية بعض مهارات القراءة الإبداعية لدى تلاميذ الصف السادس الأساسي بمدارس خان يونس، رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.

ثانياً: الدراسات الأجنبية.

- Michał Jakubowski (2014). Developments in Business Simulation and Experiential Learning.
- Sebastian D ،Dan d ،Rilla Kh ،Lennart E. (2011) Gamification: toward a definition ،BC. Vancouver ،Canada ،p. 1
- Gamification as an Educational Technology Tool in Engaging and Motivating Students; an Analyses Review (2015).American
- International Journal of Computers and Distributed Systems Vol.No.2 ،Issue 1 ،2012
- Nora Almansour .Presentation of (ESPY 540) course . Supervised by professor: JohnConney Fall - 2003.
- Crawford, Chris (1984). The Art of Computer Game Design, McGraw-Hill, Inc. New York, NY, USA ©1984 . ISBN:0881341177
- Bernaus, M., (2007) "Activities that motivate and increase students output", Forum, (1), p. 45-46.
- Groh, F. 2012. Gamification: State of The Art Definition And Utilization. Institute of Media Informatics Ulm University, 39.
- McGonigal, J. 2011. Reality is broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World. Penguin.
- Urh, M., Vukovic, G., & Jereb, E. 2015. The model for introduction of gamification into e-learning in higher education. Procedia-Social and Behavioral Sciences ,197, 388-397.
- Bridgeland, J. M., DiIulio Jr, J. J., & Morison, K.B. 2006. The Silent Epidemic: Perspectives Of High School Dropouts. Civic Enterprises.