



المحور الثاني: المحتوى الرقمي التعليمي المبدع. Theme II: Creative Digital Learning Content.

العلاقة بين ألعاب الشبكات الاجتماعية (Social Network Games) والدافعية لإنجاز المهام والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لدى المعاقين سمعياً

أ. م. د. مروة زكي توفيق، و د. إيمان مهدي محمد

العلاقة بين ألعاب الشبكات الاجتماعية (Social Network Games) والدافعية لإنجاز المهام والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لدى المعاقين سمعياً

أ. م. د. مروة زكي توفيق⁽¹⁾، و د. إيمان مهدي محمد⁽²⁾

المستخلص: هدف البحث الحالي إلى التعرف على فاعلية ألعاب الشبكات الاجتماعية والدافعية لإنجاز المهام والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لدى المعاقين سمعياً بمدينة بني سويف. ولتحقيق ذلك استخدمت الباحثتان المنهج شبه التجريبي والمنهج الوصفي. تم إعداد أداتي البحث والمتمثلتين في مقياس للدافعية للإنجاز ومقياس الاتجاه نحو التعلم الاجتماعي (من قبل الباحثتين). استخدم البحث الحالي التصميم التجريبي ذا المجموعتين (تجريبية، ضابطة) حيث تم تطبيق الأداة قبل إجراء المعالجة التجريبية ومن ثم تطبيق الأداة بعد ذلك. وفي ضوء ما أسفرت عنه النتائج تم التوصل إلى مجموعة من التوصيات والمقترحات
الكلمات المفتاحية: ألعاب الشبكات الاجتماعية، دافعية إنجاز المعاقين سمعياً، الاتجاه نحو التعلم الاجتماعي.



- (1) أستاذ مشارك بقسم تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة الملك عبد العزيز بالمملكة العربية السعودية، أستاذ مساعد تقنيات التعليم، كلية التربية النوعية، جامعة عين شمس بجمهورية مصر العربية.
البريد الإلكتروني: drmarwaa_doc@hotmail.com
- (2) أستاذ تقنيات التعليم المساعد، برنامج الدراسات العليا التربوية، جامعة الملك عبد العزيز بالمملكة العربية السعودية، مدرس تقنيات التعليم، كلية التربية، جامعة بني سويف بجمهورية مصر العربية.
البريد الإلكتروني: emanmahdy@yahoo.com

تعد الألعاب التعليمية الإلكترونية أحد التقنيات الحديثة التي انتشرت في الآونة الأخيرة لما لها من فوائد جمة في العملية التعليمية فهي تساعد في تجسيد المعلومات للمتعلم بشكل شيق ومحبب كما أنها تساهم في تقويم أدائه بصورة فورية ومستمرة مما يساهم في جعل التعلم أبقي أثراً، كما تساعد على إكساب المتعلم السلوكيات والاتجاهات الصحيحة وأيضا تحفزه على إنجاز المهام والأنشطة بصورة محببة، فضلا عن ذلك فهي تساعده في تنمية القدرة على حل المشكلات واتخاذ القرار والمبادرة والمرونة والصبر، بالإضافة إلى توفير بيئة تعليمية تفاعلية تراعى الفروق الفردية بين المتعلمين، وتساهم في تنمية مهارات التعلم الذاتي. وبذلك استطاعت الألعاب التعليمية الإلكترونية توفير بيئة ممارسة مثالية فهي لا تعتبر التعليم هو الغرض الأساسي فقط وإنما تهتم بالمتعلم وبمشاركته الكاملة في هذه البيئة المبنية على إعدادات معرفية مثمرة ومتطورة، فضلا عن ذلك فهي تسعى إلى تنمية المهارات الاجتماعية وتحفيز الابتكار وإثارة الدافعية لدى المتعلم (Sarma et. al, 2011) فالطبيعة التنافسية التي تتميز بها الألعاب التعليمية الإلكترونية تعد أحد الجوانب التي تثير اهتمام المتعلم بحيث يندمج في البيئة التعليمية أثناء اللعب (Eskenazi, 2009).

ونظرا للدور الذي تلعبه الألعاب التعليمية الإلكترونية داخل العملية التعليمية فقد ركزت عديد من الدراسات على معرفة فعاليتها داخل العملية التعليمية. ومن بين هذه الدراسات؛ دراسة الخراز (2013) التي أثبتت فعاليتها في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة، ودراسة فرج الله (2013) التي كشفت نتائجها عن دور الألعاب الإلكترونية في تنمية بعض المهارات الرياضية لدى التلاميذ منخفضي التحصيل في الصف الرابع الأساسي بالمحافظة الوسطى بقطاع غزة، ودراسة أبو عودة (2011) التي أسفرت نتائجها عن فعالية استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم، ودراسة (Gruenstein, et al, 2010) والتي كشفت عن دور الألعاب التعليمية الإلكترونية كأداة تحفيز لتعلمي اللغة الإنجليزية الذين يتحدثون لغات أخرى من طلاب المرحلة المتوسطة، ودراسة ميخائيل (2010) التي أوضحت فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات المعرفية لدى الأطفال المعاقين عقليا، ودراسة خليفة (2009) والتي كشفت عن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في خفض تشتت الانتباه- فرط النشاط لدى طفل المدرسة الابتدائية ودراسة بدوي (2008) التي أسفرت نتائجها عن فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التفكير الابتكاري والاتجاه نحو مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية.

وأخيراً دراسة أبو مندليل (2006) التي أوضحت نتائجها أهمية الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم وقدرتها على زيادة ثقة المتعلم بنفسه واستثارة دافعيته وتقريب المفاهيم الغامضة لديه.

ومن منطلق ما سبق ذكره من مميزات وفوائد للألعاب التعليمية الإلكترونية فقد بدأ الاهتمام في تطويرها يتزايد عبر السنوات القليلة السابقة ليظهر نوع جديد من الألعاب التعليمية الإلكترونية ألا وهو الألعاب الإلكترونية ثلاثية الأبعاد، والتي عرفها الدسوقي (2003، 252) بأنها نشاط تعليمي يقدم في شكل لعبة، وربما يتطلب النجاح في هذه اللعبة حفظ وتذكر المعارف فقط أو أن يتضمن تطبيقاً وامتداداً لهذه المعارف.

وعن المزايا الجمة التي أضفتها الألعاب الإلكترونية ثلاثية الأبعاد على العملية التعليمية فقد أشار Mitchel Savill- Smit (2004، 7) إلى أنها: تحسن نواتج التعلم، وتزيد ثقة المتعلم بنفسه، وتقلل من وقت التعلم وعبئه وذلك من خلال توفير فرص أكثر على التدريب والممارسة، كما تساعد على تصوير الواقع بشكل جيد من خلال ما تشتمل عليه من وسائط جيدة، فضلاً عن أنها تحسن من قدرة المتعلمين على التعلم، وتستخدم لتقوية العلاقات الاجتماعية من خلال توفير بيئة محاكاة تفاعلية مع لاعبين آخرين.

ونظراً لما تمتاز به الألعاب ثلاثية الأبعاد من مميزات فقد اهتمت العديد من الدراسات بمعرفة فعاليتها داخل العملية التعليمية مثل؛ دراسة Hakan, et al (2009) التي أوضحت فعاليتها في تنمية التحصيل الدراسي ودافعية الإنجاز في مادة الجغرافيا لدى طلاب المرحلة الابتدائية. ودراسة (Lucas.et al 2009) التي أسفرت نتائجها عن فاعلية الألعاب ثلاثية الأبعاد في تنمية التحصيل الدراسي والاتجاهات في مادة الرياضيات لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة.

ومع التطور الهائل والسريع في تطبيقات الإنترنت وظهور تقنيات الويب 2.0 والتي انبثق منها شبكات التواصل الاجتماعي بدأت تتطور معها أنماط الألعاب المختلفة لتصبح متاحة على هذه الشبكات على مدار الساعة يتشارك فيها الأفراد من شتى مناح العالم بغض النظر عن مدى معرفتهم لبعضهم البعض. ويُعرف هذا النوع من الألعاب بألعاب الشبكة، والألعاب الاجتماعية عبر شبكة الإنترنت، وألعاب الشبكات الاجتماعية.

وقد عرفها Furuno et al (2012) على أنها "ألعاب عبر الإنترنت تُلعب من خلال الاتصال التزامني بين الأقران، حيث يتم تصوير أنشطة كل منها لبعضها في خدمة الشبكات الاجتماعية".

بينما يرى Huei-Tse (2010) أنها "ألعاب ديناميكية تشتمل على خبرات تساعد المشاركين على اكتساب الوعي في موقف معقد عن طريق السماح لهم بتجربة حلول مختلفة للمشكلة، تظهر لهم عواقب خياراتهم، فهي

تهدف لتشجيع المشاركين على المحاولة والتجربة، فالمشاركين يتعلمون من خلال ردود الأفعال على قراراتهم".
مما سبق عرضه عن ألعاب الشبكات الاجتماعية ترى الباحثان أنها تجمع بين مزايا الألعاب الإلكترونية والألعاب الإلكترونية ثلاثية الأبعاد بالإضافة لذلك فهي تسهم في إيجاد بيئة اجتماعية تفاعلية تربط جميع اللاعبين من شتى أنحاء العالم ليتنافسوا فيما بينهم لتحقيق الأهداف التي ترمي إليها اللعبة. ولا يقتصر استخدام ألعاب الشبكات الاجتماعية على فئة معينة من الأفراد ولكن امتدت لتنتشر بين الأفراد الأسوياء وذوي الاحتياجات الخاصة على حد سواء وذلك لما تتمتع به من خصائص فنية تتمثل في "الألوان الجذابة، التصميم البسيط، البيئة التفاعلية التنافسية، محاكاة الواقع، التشارك مع الآخرين... وغيرها من الخصائص التي تعزز جذب الانتباه لها والانخراط فيها بسهولة ويسر.

وفي السياق ذاته، تعد فئة المعاقين سمعياً أحد فئات المجتمع التي لاقى اهتماماً منقطع النظير في الآونة الأخيرة ويرجع السبب الرئيس وراء ذلك الاهتمام إلى انتشار هذه الفئة بصورة كبيرة بين فئات المجتمع المختلفة. ويؤكد على ذلك ما ذكره الكاشف (2008، 30) في أن الإعاقة السمعية "تأتي في مقدمة الإعاقات الحسية من حيث الانتشار حيث هناك حوالي 1٪ من سكان العالم معاقون سمعياً وقد تم تقديرهم في بعض الدراسات بحوالي 500 مليون معاق سمعياً، وقد يتزايد هذا الرقم في الدول النامية". ويتسم المعاق سمعياً بعدة سمات منها، ضعف النمو اللغوي نتيجة افتقاره لحاسة السمع، الخجل وعدم الثقة بالنفس وهذا ما أكدت عليه نتائج دراسة (الأشقر، 2000)، بينما أشار الروسان (2001، 197) إلى عدم قدرة المعاق سمعياً على التكيف الاجتماعي والمهني والعقلي واللغوي والأكاديمي مما يؤثر سلباً على شخصيتهم.

وقد سعت عديد من الدراسات إلى حل المشكلات التي تواجه هذه الفئة من خلال توظيف التقنيات الحديثة، ومن بين هذه الدراسات دراسة العدلي وعبد العزيز (2013) والتي هدفت إلى تنمية مهارات استخدام المكتبات الرقمية للطلاب المعاقين سمعياً. ودراسة ملكاوي، وأبو عليم (2010) والتي هدفت إلى معرفة فاعلية برنامج حاسوبي لتدريب النطق بالطريقة اللفظية لضعاف السمع في مرحلة رياض الأطفال. ودراسة أبو رأس (2006) والتي هدفت إلى بناء برنامج محوسب قائم على الطريقة الكلية في منهج اللغة العربية لتنمية التحصيل لدى الطلاب المعاقين سمعياً. ودراسة العجيلي (2002) التي هدفت إلى استخدام نظام حاسوبي لتعليم اللغة العربية للمعاقين سمعياً.

ومن خلال اطلاع الباحثين وتحليلها لعديد من الدراسات العربية وجدنا أنها لم تركز على معرفة فعالية

الشبكات الاجتماعية كتقنية حديثة يمكن استثمارها لخدمة ذوى الإعاقة السمعية في حل المشكلات التي تواجههم. ومن هنا نبعت فكرة البحث الحالي للكشف عن العلاقة بين ألعاب الشبكات الاجتماعية والدافعية لإنجاز المهام والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لدى المعاقين سمعياً بمدينة بني سويف.

مشكلة البحث:

تمثلت مشكلة البحث الحالي في ضعف الدافعية لإنجاز المهام والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لدى المعاقين سمعياً وهذا ما أكدته نتائج المقابلات الشخصية التي قامت بها الباحثتان مع (10) من المعلمات المختصين بالتدريس لذوى الإعاقة السمعية حيث أكدت (80%) منهن عن ضعف إنجاز المهام المكلف بها الطلاب في الوقت المحدد بينما أكدت (70%) منهن عن عدم استخدام الطلاب لشبكات التواصل الاجتماعي بصورة مستمرة. بالإضافة إلى ندرة الأبحاث والدراسات العربية - علي حد علم الباحثين - التي تناولت ألعاب الشبكات الاجتماعية مع فئة المعاقين سمعياً.

تساؤلات البحث:

تمثل السؤال الرئيس للبحث فيما يأتي:

ما فاعلية ألعاب الشبكات الاجتماعية في تنمية الدافعية لإنجاز المهام والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لدى المعاقين سمعياً بمدينة بني سويف؟

وتفرع من السؤال الرئيس التساؤلات الفرعية التالية:

(1) ما التصور المقترح لتوظيف ألعاب الشبكات الاجتماعية لتنمية كلا من الدافعية لإنجاز المهام والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لدى المعاقين سمعياً بمدينة بني سويف؟

(2) ما فاعلية ألعاب الشبكات الاجتماعية في تنمية الدافعية لإنجاز المهام لدى المعاقين سمعياً بمدينة بني سويف؟

(3) ما فاعلية ألعاب الشبكات الاجتماعية في تنمية الاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لدى المعاقين سمعياً بمدينة بني سويف؟

أهداف البحث:

هدف البحث الحالي إلى محاولة علاج القصور في مستوى الدافعية لإنجاز المهام والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لدى المعاقين سمعياً بمدينة بني سويف والكشف عن فعالية ألعاب الشبكات الاجتماعية في تحقيق ذلك.

أهمية البحث:

قد يفيد البحث الحالي الفئات التالية:

- 1) المتخصصين في مجال تقنيات التعليم: لتوجيه أنظارهم إلى القيام بأبحاث مماثلة على فئات أخرى من ذوي الاحتياجات الخاصة.
- 2) المتخصصين في مجال ذوي الاحتياجات الخاصة: لاستخدام تقنيات حديثة مع ذوي الاحتياجات الخاصة (بصريا وسمعيًا وحركيًا وعقليًا).
- 3) ذوي الاحتياجات الخاصة: لتنمية الثقة بالذات لديهم وإثارة دافعيتهم نحو التواصل الاجتماعي مع الآخرين.

حدود البحث:

اقتصر البحث الحالي على الحدود الآتية:

- 1) الحدود البشرية: المعاقون سمعيًا ممن لديهم بقايا سمعية.
- 2) الحدود المكانية: مدرسة الوفاء والأمل للمعاقين سمعيًا بمدينة بني سويف.
- 3) الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الثاني للعام الجامعي 2013/2014 م.
- 4) الحدود الموضوعية: لعبة سيف المعرفة، لعبة مرحب، لعبة كاندي كرش ساجا، لعبة المزرعة.

إجراءات البحث:

تمثلت إجراءات البحث فيما يلي:

- 1) الاطلاع على الدراسات والأدبيات الخاصة بألعاب الشبكات الاجتماعية فضلًا عن الدراسات والأدبيات المتعلقة بالدافعية للإنجاز والاتجاه وفئة المعاقين سمعيًا.
- 2) تحليل الألعاب التعليمية المتوفرة عبر شبكات التواصل الاجتماعي لاختيار ما يتلاءم مع فئة المعاقين سمعيًا.
- 3) إعداد أداتي البحث والمتمثلتين في مقياس الدافعية لإنجاز المهام والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي وعرضهما على المحكمين للتأكد من صدقهما.
- 4) تجريب أداتي البحث استطلاعيًا للتأكد من صدق محتوَاهما وحساب ثباتهما وزمن تطبيقهما.
- 5) اختيار مجموعتي البحث ومن ثم تطبيق أداتا البحث قبلًا عليهما ثم إجراء المعالجة التجريبية وأخيرًا

تطبيق أداتي البحث بعديا.

6) إجراء المعالجة الإحصائية للنتائج التي تم التوصل إليها وتفسيرها ومناقشتها ومن ثم تقديم التوصيات والمقترحات في ضوء ما أسفرت عنه النتائج.

مصطلحات البحث:

ألعاب الشبكات الاجتماعية:

وتعرف إجرائيا بأنها تلك النوع من الألعاب الإلكترونية التفاعلية المتاحة عبر شبكة الإنترنت تصمم بحيث تنتج بيئة افتراضية تشاركية مع السماح للعديد من اللاعبين في شتى أنحاء العالم بأن يلعبوا سويا بصورة تزامنية.

المعاق سمعيا:

ويعرف إجرائيا بأنه الشخص الذي يعاني من ضعف في حاسة السمع أو يمتلك بقايا سمعية ويحتاج إلى معينات سمعية تساعد على سماع ما يحيط به.

الدافعية للإنجاز:

تعرفها الباحثان بأنها رغبة المعاق سمعيا وسعيه الدؤوب لتحقيق المهام الموكلة إليه والتغلب على الصعوبات والعوائق لتحقيق مستويات عالية من النجاح في الأداء وتُقدر بالدرجة التي يحصل عليها في مقياس الدافعية لإنجاز المهام.

الاتجاه نحو التعلم الاجتماعي:

تعرفه الباحثان بأنه مقدار الشدة الانفعالية التي يُظهرها المعاق سمعيا نحو التعلم الاجتماعي سواء بالقبول أو بالرفض وتُقدر إجرائيا بالدرجة التي يحصل عليها المعاق سمعيا في مقياس الاتجاه المُعد لذلك.

الإطار النظري للبحث:

استعرضت الباحثان من خلال الإطار النظري محورين أساسيين وهما؛ المحور الأول: تناول ألعاب الشبكات الاجتماعية من حيث (مفهومها، وأنماطها، عناصرها، مواصفاتها وخصائصها، مميزاتها، أهميتها في العملية التعليمية، الأطر النظرية للبحث)، بينما تناول المحور الثاني الإعاقة السمعية من حيث (مفهوم المعاق سمعيا، تصنيف الإعاقة السمعية، التصميم التعليمي لذوي الإعاقة السمعية، تصميم بيئة التعلم لذوي الإعاقة السمعية).

المحور الأول: ألعاب الشبكات الاجتماعية:

مفهوم ألعاب الشبكات الاجتماعية:

تعتبر ألعاب الشبكات الاجتماعية هي ناتج التطور المتنامي في تكنولوجيا المعلومات، كما تعتبر أيضاً الجيل الثاني لتطور الوسائط المتعددة، ونظراً لما تمتلكه ألعاب الشبكات الاجتماعية من إمكانيات تعليمية، فقد تعددت التعريفات الخاصة بها، وفيما يلي سرد لمفهوم ألعاب الشبكات الاجتماعية:

عرفها (Hilton, 2006) على أنها "ألعاب عبر الإنترنت تسمح للعديد من اللاعبين في جميع أنحاء العالم للعب معاً على خادم اللعبة بشكل تفاعلي تشاركي".

بينما يشير (Chen, 2006) إليها على أنها "ألعاب رقمية تلعب من خلال أجهزة الكمبيوتر أو الأجهزة اللوحية وتمكن المئات من اللاعبين من اللعب عن طريق التفاعل داخل عالم افتراضي عبر الإنترنت". وتري الباحثتان أن ألعاب الشبكات الاجتماعية هي تلك النوع من الألعاب الإلكترونية التفاعلية المتاحة عبر شبكة الإنترنت تصمم بحيث تنتج بيئة افتراضية وتسمح للعديد من اللاعبين في شتى أنحاء العالم بأن يلعبوا سوياً بصورة تزامنية.

أنماط ألعاب الشبكات الاجتماعية:

صنف (Angehrn, Maxwell, & Sereno, 2007, 7-9) ألعاب الشبكات الاجتماعية إلى ثلاث أنماط يمكن

ذكرها فيما يأتي:

1. ألعاب اتصال مرتبطة بالملفات الشخصية (Profile Related Connection Games):

وهو نمط يسمح باللعب مع أعداد كبيرة من المشاركين للعبة بشكل تزامني أو غير تزامني، وتستخدم لتحفيز المشاركين على الاتصال والتشارك في مجتمع المعرفة. ويعد المحفز الأساسي في هذا النمط هو الملفات الشخصية للمشاركين في اللعبة حيث توفر معرفه ولمحات عن خبرات المشاركين بحيث يتمكنون من رؤية ملفات بعضهم البعض. وهذا النمط من الألعاب يساعد المشاركين على إعداد خطط تطوير لخبراتهم، واستكشاف الحلول للمهام المعروضة في اللعبة بناءً على خبرات الغير. ويشتمل هذا النمط على ثلاث مراحل لتحقيق الهدف الأساسي من اللعبة، تشتمل المرحلة الأولى على رؤية المشارك لإنجازات الآخرين المتاحة في الملف الشخصي، وتأتي المرحلة الثانية لتشتمل على البدء في أداء النشاطات والمهام المعروضة على المشارك من نظام اللعبة، بينما تختص المرحلة الثالثة باستقبال المشارك في اللعبة لردود أفعال شخصية من المشاركين في مجتمع المعرفة والنظام على إنجازاته من المعرفة

حيث يتمكن من تقييم نفسه تقييم بناء.

2. ألعاب اتصال تعتمد على المعرفة والتشارك (Collaboration & Knowledge Connection Games).

يعتمد هذا النوع من الألعاب على تطوير الخبرات وبناء المعرفة فهو يعتمد على التشارك في أداء المهام، وتبادل المعرفة، حيث إنها أساس التنمية المستدامة لمجتمع التعلم في اللعبة، فالتشارك وتبادل المعرفة تزيد من كفاءة المشاركين في اللعبة للانخراط في أداء مهام ونشاطات اللعبة، كأساس الانتقال من مرحلة إلى مرحلة متقدمة أخرى من نظام اللعبة هو بناء المعرفة والتشارك في أداء المهام.

3. ألعاب اتصال تعتمد على التنظيم (Organizational Connection Games).

في هذا النمط يلعب المشاركون في اللعبة في مجموعات صغيرة، وتعتمد كفاءة المشاركين في اللعبة على محاكاة تنظيمية لشخصيات افتراضية توضح الاختلافات في الخبرات بين المشاركين، ويعمل النظام هنا على مطابقة خبرات المشاركين لتوليد خطط وحلول مقترحة للمشارك للتقدم في اللعب وتحقيق الهدف المنشود، فبيئة التعلم تعتمد على البيئات الافتراضية لمجتمع صغير وتحديد شخصية افتراضية لكل مشارك ويتمكن كل مشارك من رؤية شخصيات المتعلمين الافتراضية حيث يتسنى لكل متعلم مشارك في اللعبة من أداء النشاطات بشكل تشاركي.

عناصر ألعاب الشبكات الاجتماعية:

تؤكد دراسة (Omario, M. & Felinto, A., 2012) على أن ألعاب الشبكات الاجتماعية تزيد من دافعية الأفراد نحو أداء المهام وعلى الأخص المهام التشاركية، وهذا يتطلب أن تكون ألعاب الشبكات الاجتماعية من مجموعها العناصر التي تسهم في زيادة الدافعية، وهي كما يلي:

1. الوقت غير المتزامن (Asynchronous Time): وهو عنصر أساسي في أي لعبة من ألعاب الشبكات

الاجتماعية ويتطلب ضرورة وجوده لإجراء المهام التشاركية دون قيود للمكان والزمان.

2. الملف الشخصي (Portfolio) فنظام اللعبة يجب أن يسمح للمتعلم بتوليد ملف خاص به يتضح فيه

أربعة عناصر وهي على التوالي؛ الدولة والمدينة - لتمكن النظام من تصنيف الملفات الشخصية تبعاً لثقافة كل دولة -، النوع والعمر، الاتجاهات والاهتمامات، سلوك المتعلم في أداء المهام، وتعد الأخيرة هي الأهم حيث إن السيناريوهات والأنشطة المنتجة من النظام تتغير وفق سلوك المتعلم وإنجازاته.

3. أنشطته النشر (Activities Publishing)، وهو عنصر يتمكن المتعلم من خلاله من نشر أنشطته المتضمنة

لإنجازاته أو حتى للتحديات التي تواجهه في أداء المهام على موقع تواصل اجتماعي مثل الفيس بوك (Face Book)،

حيث قد يفرز هذا النشر التنافس بين المتعلمين، وقد يساعد المتعلم في مواجهة التحديات من خلال قيام أحد المتعلمين الخبراء - والمتقدم في مهام التعلم- بإجراء أنشطه أو مهمة للمتعلم كانت تمثل تحديا له.

4. نظام المكافأة (Rewarding System)، وهو مهم وضروري كأحد عناصر نظام أي لعبة فهو الذي يدفع المتعلمين لمواجهة تحديات بعضهم البعض بإجراء مهام مشتركة ومهام فردية لبعضهم، وتقدم المكافآت لهم إما لمواجهة بعض التحديات أو لنقلهم لمهام وأنشطة جديدة في التعلم.

5. المنافسة (Competition)، وهذا العنصر يتم من خلال إمكانية رؤية المتعلمين لإنجازات بعضهم البعض، كما يكون التنافس فعالاً من خلال المكافآت المقدمة من النظام للمتعلمين المتقدمين في مهام التعلم.

6. المكانة الاجتماعية (Social Statues)، بناءً على نظام اللعبة يتميز المتعلمون المتقدمون والمتطورون في تعلمهم بعلامات ومكافآت تظهر لجميع المتعلمين حتى يتسنى لأي متعلم دعوتهم لحل التحديات والعقبات التي تواجهه في أداء أي مهمة.

7. الوكيل الافتراضي (Avatar)، يعد أحد عناصر ألعاب الشبكات الاجتماعية الأساسية حيث يعطي للمتعلم صورته رقمية افتراضية أو رمز في بيئة التعلم، وهو يشجعه على الاندماج في نظام بيئة التعلم.

مواصفات وخصائص ألعاب الشبكات الاجتماعية:

يواجه القائمون على بناء ألعاب الشبكات الاجتماعية تحدي كبير يتمثل في كيفية جذب المتعلم لبيئة التعلم الافتراضية، ليس هذا فقط بل كيفية جعله يستغرق في التعلم وإبعاده عن المشتتات الخارجية، لذلك حددت دراسة كل من A Omario , M. & Felinto (2012) مجموعة من مواصفات وخصائص ألعاب الشبكات الاجتماعية، يمكن سردها في النقاط الآتية:

1. تسمح للمتعلم بإنشاء ملف شخصي (Portfolio) يعرض تقدمه وإنجازاته.
2. تسمح للمتعلم بوضع قائمة من أقرانه المتعلمين، مع ملاحظة أن بعض المتعلمين المقترحين يكونون وفقاً لاقتراح نظام اللعبة أو بناءً على طلب المتعلم.
3. تعطي إمكانية للمتعلم لرؤية تقدم أقرانه وتصنف إنجازاتهم من خلال تجواله في ملفات الشخصية، وبيئة اللعبة الديناميكية الخاصة بكل متعلم.
4. تسمح للمتعلم بالبحث عن متعلمين آخرين متقدمين في خبراتهم وأكثر تقدماً في أنشطة التعلم.
5. تعطي دعماً مستمرًا للمتعلمين من قبل النظام أو من أقران التعلم.

6. تعطي فرصة للمتعلمين للتعبير والتعليق على إنجازاتهم وإنجازات غيرهم من المتعلمين، من خلال بيئة مرئية تفاعلية.

7. تسمح للمتعلم بطلب المساعدة من أقرانه الخبراء والمتقدمين في تعلمهم، حتى يتسنى لهم إمكانية حل مهمة تعليمية كانت تمثل عائقاً للمتعلم.

8. تسمح للمتعلم بدعوة أقرانه للمشاركة في أداء بعض مهام التعلم معه.

9. تتيح للمتعلمين تحميل صور أو فيديو حول تقدمهم في التعلم.

10. تتيح النقاشات التزامنية بين المتعلمين حول مهام التعلم.

وتأسيساً على ما سبق قامت الباحثتان بتحديد دوره تطوير المعرفة في ألعاب الشبكات الاجتماعية، حيث تشتمل الدورة على أربع مراحل وهم على التوالي:

المرحلة الأولى: مرحلة الوعي (Aware) وفيها يتم تشجيع المتعلمين المشاركين في اللعبة على الاتصال ببيئة التعلم (اللعبة) ويتم ذلك من خلال استكشاف النظام من خلال رؤيتهم لخبرات غيرهم من المتعلمين المشاركين معهم في نفس اللعبة، وخلال هذه المرحلة يستطيع المتعلم تحديد الخبرات المفيدة له.

المرحلة الثانية: مرحلة الاهتمام (Interest) وفيها يتم تشجيع المتعلم المشارك في اللعبة لتخطي مرحلة الوعي والبدء في تحقيق أهداف اللعبة من خلال مراقبه النظام وسلوك المتعلمين المشاركين في اللعبة والبدء بالالتزام بقواعد اللعبة.

المرحلة الثالثة: مرحلة الدمج والانخراط (Trying Engaging)، وفيها يعمل النظام على توزيع مهام على المتعلمين المشاركين في اللعبة، ويبدأ المشاركون فعلياً في أداء المهام من خلال المشاركة في الأنشطة وتبادل المعرفة، ويتم أيضاً في هذه المرحلة بناء شبكة اجتماعية من المتعلمين المشاركين تتطور تدريجياً بتقدم المتعلم المشارك في مراحل اللعبة.

المرحلة الرابعة: الإنتاجية المستدامة (Actively Involved & Connection)، يتم في هذه المرحلة اندماج المتعلم المشارك في اللعبة مع مجتمع المعرفة حيث يدخل المتعلم المشارك في طور منتج المعرفة ويتطور بشكل مستمر في إنتاج المعرفة حتى يصل لتحقيق الأهداف تدريجياً، وفي حالة عدم تمكنه من الوصول للهدف المرجو تقدم له تغذية راجعة تمكنه من الوصول لخطط وحلول بديله لإنجاز الهدف.

فوائد ألعاب الشبكات الاجتماعية في العملية التعليمية:

1. تقوية العلاقات الاجتماعية بين المتعلمين من خلال الاتصال التزامني المستمر.
2. تعزيز التفاعل الاجتماعي ولذلك فهي تحقق أعلى بناء للمعرفة الاجتماعية، حيث إنها تعمل على تحليل سلوك المتعلمين. (Huei-Tse, 2010).
3. تعكس تطوير خبرات المتعلمين لبعضهم البعض بهدف التخطيط والتعزيز لبناء المعرفة.
4. تساعد المتعلمين في تعلم مهارات جديدة والعمل عليها بسهولة من خلال توفير سيناريو للعمل عليها.
5. إمكانية تغيير المتعلم لاستراتيجية تقدمه في اللعبة من خلال إتاحة النظام له مجموعة بديلة من المستخدمين الخبراء في مراحل اللعبة. (Abramson & Kuperman, 2001).
6. تزيد من اتجاه المتعلمين نحو بيئة التعلم الإلكترونية، فهي تعزز مبدأ التعليم الإلكتروني عبر الإنترنت عند المتعلمين. (Chen, 2006).
7. تعطي إمكانية محاكاة تجارب العالم الحقيقي مع إعطاء المتعلم فرصة للمشاركة الفعالة داخل العالم الافتراضي في حل المشاكل التعليمية دون خوف أو تردد.
8. تعطي فهماً جديداً للتربويين حول التفاعل والتشارك في التعلم، حيث أن ألعاب الشبكات الاجتماعية تحولت من التركيز على المتعلم إلى التركيز على التعلم الاجتماعي. (Silva, 2012).
9. تقدم دعماً للمتعلمين ودعماً متغيراً وفق احتياجات المتعلم في كل مرحلة أو موقف تعليمي داخل بيئة التعلم، من خلال الخطط والسيناريوهات المولدة من نظام اللعبة والمتوافقة مع احتياجات المتعلم.
10. تقدم تعزيزاً متنوعاً للمتعلمين وفقاً لمهام التعلم ومهام التشارك، كما تقدم تغذية راجعة قد تكون من النظام أو من المتعلمين أنفسهم.
11. تحقيق مبدأ الاستغراق في التعلم من خلال تقديم بيئة تعليمية جاذبة للمتعلمين تعمل على إبعادهم عن أي عوامل مشتتة للتعلم.
12. تنمي مهارات حل المشكلة، ومهارات التفكير الناقد والابتكاري، ومهارات ما وراء المعرفة، كذلك تعزز الثقة بالنفس عند المتعلمين. (Connolly, T. & Stansfield, M. 2006).

النظريات التي استند عليها البحث:

نظريه الفعل المبرر (Theory of Reason Action):

يعتمد تصميم ألعاب الشبكات الاجتماعية على نظريه الفعل المبرر (Theory of Reason Action) وهي نظرية قائمة على دراسة السلوك البشري في علم النفس الاجتماعي (Fishbein, 1975)، ووفقاً لهذه النظرية يتم التنبؤ بسلوك الفرد في مواقف التعلم من خلال انتباه القائمين على التعلم لسلوكه، والاعتماد على تحديد المعايير الذاتية للفرد، كذلك تحديد اتجاهات الفرد حول موضوع التعلم سواء بالإيجاب أو السلب. وتؤكد هذه النظرية على أن دراسة سلوك الفرد يؤدي إلى إنجاز المهام التي تؤدي للنتائج المرجوة، كما أن اتباع هذه النظرية تسهم في تقييم الفرد لتلك النتائج، كما أن وصول الفرد للنتائج المرجوة يعتمد أيضاً على مراقبه الفرد لسلوك الآخرين مثل الأصدقاء وزملاء العمل وزملاء الدراسة حتى يتسنى له تطوير كفاءته في تحقيق أهداف التعلم. (Sheppard, 1988).

وتستخدم هذه النظرية في تصميم ألعاب الشبكات الاجتماعية غالباً لأن الراعيين للعبة عبر الشبكات والقائمين عليها من الموظفين يجب أن يطبقوا مبدأ دراسة سلوك الفرد / اللاعب حتى يتمكن نظام اللعبة من توليد خطط وسيناريوهات له تساعد على إنجاز المهام الموجودة داخل اللعبة وبالتالي يتمكن من تطوير كفاءته في الانتقال إلى مراحل متقدمة في اللعبة، كما أن التنبؤ بسلوك الفرد / اللاعب يساعد النظام أيضاً على اقتراح لاعبين ذوي خبرة في إنجاز مهام اللعبة وبناءً على مراقبه الفرد لهم قد يتطور ويتقدم في اللعبة ويتنقل لمستويات أعلى. (Wu, J. & Liu, De.2007).

نظريه التعلم الموقفي (Theory of Situated Learning):

يمكن القول إن استخدام ألعاب الشبكات الاجتماعية في مواقف التعلم يأتي متوافقاً مع نظرية التعلم الموقفي Situated Learning Theory (Silva, 2012) والتي تعني اكتساب المعلومات، وتعلم المهارات من خلال السياق الذي يعكس كيفية الحصول على المعرفة وتطبيقها في مواقف الحياة اليومية، ويربط التعلم الموقفي المحتوى التعليمي باحتياجات المتعلمين واهتماماتهم، وفي نفس السياق فإن ألعاب الشبكات الاجتماعية تتيح بيئة تعليمية تحاكي الواقع يتعلم فيها المتعلم وفقاً لتفاعلاته في كل موقف تعليمي ومن خلال التفاعلات مع أقرانه عن طريق التشارك في المهام ومراقبه تطورهم في تحقيق أهداف الموقف التعليمي، كما أن ألعاب الشبكات الاجتماعية تتيح للمتعلمين الدعم الموقفي من خلال تقديم خطط للتقدم في تعلمهم وسيناريوهات لأداء المهام المطلوبة دون التقيد بزمن أو مكان ووفق احتياجات المتعلمين التي تتجدد بتجدد وتنوع المواقف التي يواجهها المتعلم في كل مرحلة

من مراحل اللعبة.

النظرية البنائية constructivism theory:

يستند البحث الحالي على النظرية البنائية constructivism theory حيث يُعد التفاعل والتشارك في مهام التعلم، ومراقبة النظام، ومراقبة تطور الأقران، وتوليد بيئة التعلم لخطط دعم المتعلم وفق احتياجاته أحد تطبيقات النظرية البنائية حيث إن المدخل البنائي يعتمد على قيام المتعلم ببناء تعلمه من خلال بناء معرفة جديدة على أساس معرفته السابقة وتفاعله مع الآخرين، وبالتالي فهذا المدخل يؤكد على إيجابية عملية التعلم ويرفض النظر إلى التعلم بوصفه عملية سلبية لنقل المعرفة والمعلومات من فرد لآخر اعتماداً على الاستقبال وليس البناء، والمتعلم في ذلك في حاجة إلى الدعم والتوجيه والإرشاد المستمر حتى يستطيع بناء معارفه بشكل سليم (Casas, 2006) كذلك فإن البنائية تمثل أساس توظيف ألعاب الشبكات الاجتماعية في العملية التعليمية فالمتعلم يتفاعل مع النظام والأقران من اللاعبين والتصفح والإبحار داخل بنية اللعبة لبناء معرفته فهو مراقب لتعلمه وتعلم الآخرين ليتطور في بناء المعرفة والارتقاء بها.

المحور الثاني: الإعاقة السمعية:

مفهوم المعاق سمعياً:

اتفق كلا من حنفي (2008، 151)، القريوتي (2006، 28) علي أن المعوق سمعياً هو الفرد الذي يعاني من فقدان سمعي يصل إلى أكثر من (70) ديسيبل مما يحول دون تمكنه من المعالجات الناجحة للمعلومات اللغوية من خلال جهاز السمع وحده سواء باستخدام المعينات السمعية أم بدونها.

وأشار درباس (2007، 26) إلى المعوق سمعياً بأنه ذلك الشخص الذي لا يستطيع الاعتماد علي حاسة السمع لتعلم اللغة أو الاستفادة من برامج التعليم المختلفة المقدمة للسامعين وهو بحاجة إلى أساليب تعليمية تعوضه عن حاسة السمع.

ويعرف إجرائياً بأنه الشخص الذي يعاني من ضعف في حاسة السمع أو يمتلك بقايا سمعية ويحتاج إلى معينات سمعية تساعد على سماع ما يحيط به.

تصنيف الإعاقة السمعية:

صنف الخطيب (2005، 106) أنواع الإعاقة السمعية تبعاً لعمر الفرد عند حدوث فقدان السمع إلي (إعاقة سمعية قبل تطور اللغة وإعاقة سمعية بعد تطورها)، موضع الإصابة إلى (فقدان سمعي توصيلي ويحدث

عندما يكون الخلل في الأذن الخارجية أو الوسطى، فقدان سمعي حسي عصبي عندما يكون الخلل في الأذن الداخلية أو العصب السمعي، وفقدان سمعي مركزي عندما يكون الخلل في المنطقة السمعية في الدماغ وأخيرا تبعا لدرجة الإعاقة إلى إعاقة سمعية بسيطة (25-40 ديسبل)، إعاقة سمعية متوسطة (40-65)، إعاقة سمعية شديدة من (65-90 ديسبل)، إعاقة سمعية شديدة من (90-120 ديسبل).

التصميم التعليمي لذوي الإعاقة السمعية:

تتسم فئة ذوي الإعاقة السمعية بعدة خصائص منها العجز عن إقامة علاقات اجتماعية مع الآخرين، عدم المشاركة، الإحباط والاضطرابات العاطفية بالإضافة إلى عدم الاتزان الانفعالي (حنفي، 2007، 74) ولذلك فإنه يجب مراعاة عدد من المبادئ أثناء إجراء التصميم التعليمي لهم، وقد حدد عبد الفتاح، محمد (2007، 67) هذه المبادئ فيما يأتي:

- "أن تكون أهداف الموقف التعليمي واضحة.
 - أن تكون عناصر المحتوى وثيقة الصلة بالحياة اليومية للمعاقين سمعيا، وتؤدي إلى تنمية المعارف والمهارات الوظيفية المرتبطة بها.
 - أن تتنوع الأنشطة البيئية بتنوع البيئات التي يعيش فيها المعاقون سمعيا.
 - أن تراعى موضوعات المحتوى وأنشطة التعلم الطبيعة الخاصة بالإعاقة السمعية والاستعدادات الخاصة بالطفل الأصم.
 - أن يحقق التصميم التوازن بين الجوانب النظرية والعملية والمعرفية والمهارية والوجدانية.
 - أن يكفل التصميم استخدام استراتيجيات تدريسية متنوعة ومناسبة للأهداف والمحتوى مع ملاءمتها لطبيعة الإعاقة السمعية.
 - أن يراعي تصميم التعليم تحفيز التلاميذ واستثارة دافعيتهم إلى التعلم المستمر".
- تصميم بيئة التعلم لذوي الإعاقة السمعية:
- لكي يبني المصمم التعليمي بيئة تعليمية محفزة لذوي الإعاقة السمعية لابد من مراعاة عدة أمور أوردها عبد الفتاح، محمد (2007، 71) فيما يأتي:
- "مرور الطلاب بخبرات واقعية مألوفة ومباشرة.
 - تقديم أساليب التعزيز المباشرة وذلك من خلال معرفة المتعلم نتيجة أدائه مباشرة.

- إتاحة زمن أكبر لتعلم الطلاب نظراً لضعف قدرتهم على التحصيل أو التركيز أحياناً.
 - الانتقال من خطوة لخطوة أخرى بحيث يسير الدرس وفق خطوات منظمة ومتسلسلة بحيث تقدم المعلومات من المحسوس للمجرد ومن البسيط للمعقد.
 - نقل التعلم وتعميم الخبرة وذلك عن طريق نفس المفهوم في مواقف وعلاقات متعددة مما يساعد على نقل وتعميم ما يتعلمه المتعلم إلى مواقف جديدة.
 - التكرار بشكل كف لضمان التعلم مع التنوع في التدريبات حتى لا يصاب المتعلم بالملل.
 - التشجيع على القيام بمجهود أكبر وذلك من خلال تعزيز الاستجابة الصحيحة والتشجيع".
- فروض البحث:

سعى البحث الحالي إلى التحقق من صحة الفروض التالية:

- 1) يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (0.05) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم (الألعاب الإلكترونية التقليدية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية التي تستخدم (ألعاب الشبكات الاجتماعية) في القياس البعدي للدافعية لإنجاز المهام لصالح المجموعة التجريبية".
 - 2) يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (0.05) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم (الألعاب الإلكترونية التقليدية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية التي تستخدم (ألعاب الشبكات الاجتماعية) في القياس البعدي للاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لصالح المجموعة التجريبية.
- الطريقة والإجراءات:

أولاً: منهج البحث:

استخدم البحث الحالي كلا من المنهج شبه التجريبي وذلك لقياس فاعلية ألعاب الشبكات الاجتماعية في تنمية كل من الدافعية لإنجاز المهام والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي، فضلاً عن المنهج الوصفي لإعداد الإطار النظري للبحث وأدواته، وتحليل ألعاب الشبكات الاجتماعية، وتفسير النتائج.

ثانياً: التصميم التجريبي للبحث ويشمل:

1- متغيرات البحث:

▪ المتغير المستقل: ألعاب الشبكات الاجتماعية

▪ المتغيران التابعان:

• الدافعية لإنجاز المهام.

• الاتجاه نحو التعلم الاجتماعي.

2- التصميم التجريبي للبحث:

اعتمد البحث الحالي على التصميم التجريبي ذي المجموعتين التجريبية والضابطة حيث تم تطبيق أداتي البحث قبلها على مجموعة البحث ثم تمت المعالجة التجريبية باستخدام ألعاب الشبكات الإلكترونية للمجموعة التجريبية والألعاب الإلكترونية التقليدية للمجموعة الضابطة، وأخيراً تم تطبيق أداتي البحث بعدياً.

ثالثاً: مجتمع البحث وعينته:

تمثل مجتمع البحث الحالي في جميع طلاب الصف الثالث ثانوي بمدرسة الوفاء والأمل بمدرسة بني سويف وقد بلغ قوام العينة (40) طالبا معاقا سمعياً ممن لديهم بقايا سمعية فضلاً عن امتلاكهم مهارات استخدام الكمبيوتر والإنترنت، وقد تم تقسيمهم عشوائياً إلى مجموعتين (تجريبية وضابطة).

رابعاً: مادة المعالجة التجريبية:

تمثلت مادة المعالجة التجريبية في تقنية ألعاب الشبكات الاجتماعية وقد استخدمت الباحثان عدد أربع ألعاب من المتوفرة عبر الشبكات الاجتماعية.

التصميم التعليمي المقترح لتوظيف ألعاب الشبكات الاجتماعية لتنمية الدافعية لإنجاز المهام والاتجاه نحو

التعلم الاجتماعي.

1-1- مرحلة التحليل:

واشتملت على الخطوات التالية:

1-1- تحليل المشكلة وتقدير الحاجات:

تُشكل الإعاقة السمعية حاجزاً كبيراً نحو تقدم الطلاب في ممارسة كثير من المهام - وخاصة التعليمية منها -، ويرجع ذلك لعدم قدرتهم على التجاوب مع معطيات الموقف التعليمي بشكل يضمن له التغذية الراجعة وتقديم الحافز والدافع نحو مواصلة التقدم في تنفيذ المهام الموكلة له، ولذلك تتجه كثير من البحوث والدراسات العلمية نحو بحث أفضل الطرق والأساليب التي يمكن من خلالها تحفيزهم نحو ممارسة مهامهم التعليمية؛ ونظراً لأن الشبكات الاجتماعية وما أفرزته من تطبيقات متنوعة - ومنها ألعاب الشبكات الاجتماعية استطاعت وبشكل كبير من خلال خصائصها المتنوعة أن تحفز ضعيف السمع على متابعة تنفيذ مهامه، ليس هذا فقط بل إن هذه

الخصائص أصبح من الثابت علمياً قدرتها على خلق اتجاهات إيجابية من المتعلمين نحو هذه التطبيقات، وعلى ذلك يأتي البحث الحالي كمحاولة للتيقن من مدى فاعلية ألعاب الشبكات الاجتماعية في تنمية دافعية الإنجاز لدى المعاقين سمعياً بالإضافة إلى إمكانية خلق اتجاهات إيجابية من قبلهم نحو التعلم الاجتماعي، حيث ترى الباحثتان أن التعلم الاجتماعي قد يُشكل مدخلاً جديداً لمجابهة العديد من المشكلات التي تواجههم ولكن من الصعب تحويل التعلم الاجتماعي إلى واقع يمكن ممارسته دون خلق اتجاهات إيجابية نحوه وهو ما يحاول البحث الحالي القيام به.

1-2- تحليل خصائص الطلاب:

الطلاب عينة البحث الحالي من طلاب الصف الثالث الثانوي بمدرسة الوفاء والأمل بمحافظة بني سويف وعددهم 40 طالباً، وقد تم مقابلة هؤلاء الطلاب على مدار أكثر من لقاء تمهيدي للتعرف على خصائصهم الشخصية عن قرب، كما تم التعرف على مستوياتهم في القراءة والكتابة حيث يتطلب استخدام الإنترنت بصفة عامة إجابة القراءة والكتابة، كذلك تم مناقشة استخدامهم للكمبيوتر والإنترنت حيث تم اختيار العينة من الطلاب الذين يجيدون استخدام كل من الكمبيوتر والإنترنت، وقد أكدت النتائج في هذا الصدد استخدام (89.6%) للكمبيوتر واستخدام (68.7%) للإنترنت، هذا فضلاً عن استخدام (90%) للشبكات الاجتماعية وذلك من بين الطلاب الذين يجيدون استخدام الإنترنت.

1-3- تحديد الأهداف العامة:

تحدد الهدف العام من نموذج ألعاب الشبكات الاجتماعية المستخدم بالبحث الحالي في تنمية الدافعية للإنجاز والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لدى التلاميذ ضعاف السمع، وذلك عبر مجموعة محددة من المهام والممارسات.

1-4- تحليل التجهيزات التكنولوجية:

في هذه المرحلة تم التأكد من امتلاك الطلاب عينة البحث النهائية لأجهزة كمبيوتر منزلية أو أجهزة محمولة يمكن من خلالها استخدام الألعاب الاجتماعية محل البحث الحالي، كما تم مراجعة معمل الحاسب بمدرسة الوفاء والأمل بمحافظة بني سويف محل التطبيق والتأكد من اتصاله بالإنترنت. ويحتوي المعمل على (20) جهازاً، يسمح من خلاله للطلاب بالدخول إلى المواقع المختلفة في أثناء اليوم الدراسي.

(2) - مرحلة التصميم:

وقد اشتملت هذه المرحلة على الخطوات التالية:

2-1 صياغة الأهداف التعليمية:

ارتبطت الأهداف السلوكية محل البحث الحالي بتنمية الجوانب المختلفة للدافعية للإنجاز لدى الطلاب عينة البحث، وارتبطت هذه الأهداف بتنمية الشعور بالمسؤولية، والمثابرة، ورفع مستويات الطموح، وتقدير أهمية الوقت، والاستمتاع بممارسات اللعب، والتخطيط للمستقبل، هذا فضلاً عن تنمية الاتجاهات الإيجابية نحو مزايا التعلم الاجتماعي.

2-2 تحديد طرائق واستراتيجيات ألعاب الشبكات الاجتماعية:

قامت الباحثتان بتحديد مجموعة من الاستراتيجيات التي يمكن تطبيقها عند استخدام ألعاب الشبكات الاجتماعية من قبل المعلمين عينة البحث، ومن بين الاستراتيجيات التي استخدمتها الباحثتان استراتيجية التعلم التعاوني واستراتيجية التعلم التشاركي من أجل التشارك في تنفيذ المهام الخاصة بكل لعبة، بالإضافة إلى استخدام استراتيجية التعلم الاستكشافي والقائم على إتاحة الفرصة لعينة البحث لاستكشاف مكونات اللعبة وإمكانياتها المختلفة، والتعرف على مناطق التحديات داخل اللعبة والتي تستطيع خلق حوافز ودوافع إيجابية.

2-3 تصميم سيناريو استراتيجيات التفاعلات داخل ألعاب الشبكات الاجتماعية:

تم تحديد طبيعة التفاعلات، والتي ارتكزت على التفاعل بين أفراد العينة وبعضهم البعض بالإضافة إلى تفاعلهم مع مكونات ومحتويات اللعبة، وذلك في إطار من التفاعلات الفردية والتعاونية والتشاركية والتي تحدث في مجموعات صغيرة.

2-4 تصميم نمط التواصل وأساليبه:

تم الاعتماد في البحث الحالي على نمطي التواصل في مجموعات صغيرة والتواصل الفردي المستقل مع ألعاب الشبكات الاجتماعية.

2-5 تصميم الاستراتيجية العامة لألعاب الشبكات الاجتماعية:

اعتمدت الباحثتان في تصميم الاستراتيجية العامة على: استثارة الدافعية والاستعداد للعب عن طريق استخدام أساليب جذب وتوجيه الانتباه نحو تنفيذ مهام ألعاب الشبكات الاجتماعية محل البحث الحالي، ثم تشجيع مشاركة عينة البحث وتنشيط استجاباتهم، وقد تحددت مراحل وخطوات الاستراتيجية العامة في النقاط التالية:

▪ اختيار اللعبة: حيث تم اختيار الألعاب بناءً على الهدف من البحث الحالي وهو تنمية الدافعية للإنجاز وتنمية الاتجاه نحو التعلم الاجتماعي وملائمة اللعبة لمستويات الطلاب، ومدى توافر عنصر التشويق بداخلها.

▪ تقديم اللعبة: من خلال توضيح طبيعة اللعبة، وأهدافها وقواعد العمل فيها، والمفاهيم والمشكلات التي قد تحتويها.

▪ توزيع الأدوار: بين المشاركين في اللعبة وتحديد المطلوب تنفيذه من كل مشارك.

▪ الملاحظة والتسجيل: حيث قامت الباحثتان برصد كافة جوانب الأداء لطلاب في أثناء تنفيذ اللعبة وتحليل التقارير الخاصة باللعبة ذاتها.

▪ تقويم اللعبة: ويتم ذلك أثناء اللعبة (تقويم مرحلي)، وبعد الانتهاء من اللعبة (تقويم نهائي).

2-6 وصف ألعاب الشبكات الاجتماعية محل البحث الحالي:

تم وضع مواصفات ألعاب الشبكات الاجتماعية محل البحث الحالي والتي تتناسب مع أهداف البحث وخصائص المتعلمين، وقد ارتكزت هذه الخصائص على النحو التالي:

- ضرورة أن تقدم اللعبة حوافز مستمرة للمستخدم نحو إكمال المهمة النهائية.
- ضرورة أن تشجع اللعبة المتعلم على ممارسة مهارات التشارك والتعاون مع الأقران.
- التجاوب مع قدرات الأطفال السمعية من خلال استخدام التلميحات البصرية والخصائص الجرافيكية المتنوعة في التواصل مع الطلاب عينة البحث.

▪ تقديم تغذية راجعة فورية وتقديم بدائل متنوعة تسمح للمستخدم بإكمال المهام المطلوبة.

▪ ملائمة مستوى الألعاب للمستوى العقلي لعينة البحث الحالي.

▪ توافق الألعاب التي يتم اختيارها مع العادات والتقاليد المجتمعية لعينة البحث.

3- مرحلة التطوير:

اشتملت على الخطوات التالية:

3-1 تحديد ألعاب الشبكات الاجتماعية محل البحث الحالي:

وفقاً لأهداف البحث الحالي، وعلى ضوء المواصفات التي تم تحديدها لألعاب الشبكات الاجتماعية، تم

تحديد (5) ألعاب شبكية لتطبيقها على عينة البحث، وكانت هذه الألعاب على النحو الآتي:

1. لعبة سيف المعرفة: لعبة إلكترونية صممتها وطورتها ونشرتها شركة في بودابست، هنغاريا، وهي أول

لعبة مسابقة معلومات و الغاز استراتيجية متعددة اللاعبين. تقوم على سؤال هل أنت مستعد لإخضاع منافسيك من خلال معرفتك وثقافتك لتسيطر على العالم؟ ولكي يتحقق النصر يجب علي المستخدم الإجابة عن الأسئلة بشكل صحيح من قبل منافسيه لكي يغزو العالم بحد سيف المعرفة.

https://apps.facebook.com/saif_almarifa/?fb_source=fbpage

2. مرحب: لعبة جديدة لشركة Peak Games. تمثل شبكة اتصال اجتماعية عملاقة يستطيع اللاعبون من خلالها أن يقضوا أمتع الأوقات مع أصدقائكم وأن يتعرفوا على أصدقاء جدد عبر اتخاذهم شخصية كرتونية مرسومة (Avatar) لتمثلهم فيها. ففي عالم مرحب الافتراضي يستمتع اللاعبون بممارسة كافة الأنشطة التي ألفوها في حياتهم الحقيقية مثل محادثة الأصدقاء وشراء ملابس تعكس أذواقهم وحتى تصفيف شعرهم! وسيكون بوسعهم أيضاً أن ينضموا إلى نشاطات عديدة وأن يحضروا الحفلات الموسيقية، ويمارسوا أنشطة على شاطئ البحر أو السباحة.

https://apps.facebook.com/marhabcom/?fb_source=search&ref=ts&fref=ts

3. المزرعة: تعد أفضل لعبة زراعة على الفيس بوك. تسهم في تحديد شخصية اللاعب فهو إما أن يكون شخصاً متعاوناً جيد الخلق مساعداً لأصدقائه في عملية الزراعة، أو أن يكون مشاكسا يقوم بسرقة المحاصيل ووضع الحشرات والأعشاب الضارة في مزارع الآخرين. وكلا الدورين يعتمد على التفكير والتدبر للقيام بالمهام في أوقاتها لتجني الهدف منها.

https://apps.facebook.com/playthefarm/?fb_sig_app_id=123180958504&&page=farm

4. كاندي كراش ساجا: لعبة الغاز لذيذة ومشهية لاحتوائها على أشكال حلويات مختلفة. تعتمد على إتباع المهمة المطلوبة من اللاعب كالتخلص من بعض مقادير الحلويات أو من الحلويات الموجودة تحت طبقة الجيلي وغيرها من المغامرات المثيرة. تحتوي اللعبة على أكثر من ١٠٠ مرحلة. يمكن للاعب أن يلعبها على الفيس بوك مباشرة، أيضا تدعم هذه اللعبة نظام أندرويد ونظام iOS. من مميزات وجود صور وأشكال جذابة ومشهية.

https://www.facebook.com/dialog/oauth?client_id=210831918949520&redirect_uri=https%3A%2F%2Fapps.facebook.com%2Fcandycrush%2F%3Ffb_locale%3Den_US%26_retry%3D1&response_type=token&scope=email

5. فرسان المجد: من تطوير شركة Falafel Games. تعد اللعبة الأولى التي تركز على الفتوحات المبكرة من التاريخ الإسلامي. تعتمد على استراتيجية حل المشكلات واتخاذ القرار حتى يستطيع اللاعب وضع الخطط وتنفيذها لتحقيق النصر.

https://apps.facebook.com/falafelgames/?fb_source=appcenter&fb_appcenter=1

3-2 فحص ألعاب الشبكات الاجتماعية:

قامت الباحثتان بفحص وتحليل الخصائص التكنولوجية والإمكانات التربوية للألعاب السابق تحديدها لتحديد المظاهر العامة لاستخدامها وتحديد العوائق التي يمكن أن تمنع الطلاب عينة البحث من الاستخدام الأمثل لهذه الألعاب، وقد تبين من خلال الفحص كفاءة هذه الألعاب بالإضافة إلى توافق إمكانيات تشغيلها مع خصائص أجهزة أفراد العينة، بالإضافة إلى توافق الألعاب مع سرعات تحميل الإنترنت المتاحة.

3-3 عملية التقييم البنائي:

تم عرض الألعاب المختارة على مجموعة من المحكمين للتأكد من مدى توافقها مع أفراد عينة البحث بالإضافة إلى تحقيقها لأهداف البحث المرتبطة بتنمية دافعية الإنجاز والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي، وبناء على آراء الخبراء تم استبعاد اللعبة رقم (5) لعدم توافقها مع أهداف البحث بالإضافة إلى عدم ملاءمتها لأفراد العينة.

3-4 تهيئة الألعاب الشبكية من خلال الحسابات الخاصة بأفراد العينة:

3-4-1 من خلال معمل المدرسة تم عقد لقاء مجمع مع أفراد العينة وذلك لتهيئة جميع الألعاب المختارة على الحسابات الخاصة بالطلاب.

3-4-2 حل مشكلات التسجيل داخل الألعاب المختارة.

3-4-3 توجيه الطلاب نحو ملامح الاستخدام العامة للألعاب المختارة.

وبذلك يكون قد تم الإجابة عن التساؤل الأول من أسئلة البحث الحالي: "ما التصور المقترح لتوظيف ألعاب الشبكات الاجتماعية لتنمية كل من الدافعية لإنجاز المهام والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لدى المعاقين سمعياً بمدينة بني سويف؟"

خامساً: أدوات البحث:

أولاً: مقياس الدافعية نحو إنجاز المهام:

تم إعداد مقياس الدافعية لإنجاز المهام من قبل الباحثين وفق الخطوات الآتية:

1. تحديد الهدف من المقياس: استهدف المقياس تحديد دافعية الإنجاز نحو تنفيذ المهام المرتبطة بألعاب

الشبكات الاجتماعية:

2. تحديد محاور المقياس: بناء على مراجعة عدد من مقاييس دافعية الإنجاز على سبيل المثال لا الحصر

(صفاء الأعسر وآخرون، 1983؛ محمد الحامد، 1995؛ عبداللطيف خليفة، 2006)، وإجراء عدد من المقابلات

مع بعض الخبراء في علم النفس وتكنولوجيا التعليم، للتعرف منهم على الجوانب والمحاور التي ينبغي تضمينها في المقياس، تم تحديد محاور المقياس على النحو الآتي:

- المحور الأول: الشعور بالمسئولية: وعدد عباراته أربع عبارات.
- المحور الثاني: المثابرة: وعدد عباراته أربع عبارات.
- المحور الثالث: مستوى الطموح: وعدد عباراته أربع عبارات.
- المحور الرابع: تقدير أهمية الوقت: وعدد عباراته أربع عبارات.
- المحور الخامس: الاستمتاع بممارسات اللعب: وعدد عباراته أربع عبارات.
- المحور السادس: التخطيط: وعدد عباراته أربع عبارات.

3. بناء المقياس: بعد تحديد المحاور السابقة قامت الباحثتان بصياغة عبارات المقياس الخاصة بكل محور من المحاور السابقة لمقياس الدافعية، وقد اشتمل كل محور من تلك المحاور علي (4) عبارات (2) منها إيجابية، (2) أخرى سلبية، وبلغ إجمالي عدد العبارات بالمقياس (24) عبارة.

4. تقدير درجات التصحيح للمقياس: تم توزيع درجات المقياس على أساس طريقة ليكرت للمقاييس (موافق تمامًا، موافق، موافق إلى حد ما، غير موافق، غير موافق تمامًا) وتأخذ التقديرات (1، 2، 3، 4، 5) على الترتيب للعبارات الموجبة و(1، 2، 3، 4، 5) للعبارات السالبة.

5. صدق المقياس: تم عرض الصورة الأولية للمقياس على مجموعة من المحكمين لإبداء الرأي في مدى ارتباط العبارات بمحاور المقياس، وصياغة المفردات، وصلاحيه المقياس للتطبيق، بالإضافة إلى مناسبة تعليمات المقياس، وقد أسفرت نتائج التحكيم عن تعديل بعض عبارات المقياس والتأكيد على صلاحيته للتطبيق.

6. ثبات المقياس: قامت الباحثتان بحساب الثبات بطريقة إعادة الاختبار بفواصل زمني قدره أسبوعان على العينة الاستطلاعية، وبلغت قيمة معامل الثبات (0.82)، وهي قيمة مقبولة علمياً مما يدل على ثبات المقياس ويدعوا إلى الثقة في النتائج التي يمكن التوصل إليها.

7. زمن المقياس: تم حساب متوسط زمان أفراد العينة الاستطلاعية، وكان المتوسط الحسابي لزمن الإجابة عن المقياس (15) دقيقة.

8. الصورة النهائية للمقياس: تضمنت الصورة النهائية للمقياس (24) عبارة موزعة على ستة محاور، وقد كانت الدرجة العظمى للمقياس (120)، والدرجة الصغرى (24) والدرجة الحيدانية (72).

ثانياً مقياس الاتجاه نحو التعلم الاجتماعي:

أعدت الباحثتان مقياس الاتجاه نحو التعلم الاجتماعي وفق الخطوات الآتية:

▪ تحديد الهدف من المقياس: هدف المقياس الحالي إلى معرفة اتجاه المعاقين سمعياً نحو التعلم الاجتماعي.

▪ تحديد محاور المقياس: تم تحديد المحاور كالتالي:

- المحور الأول: الاهتمام وعدد عباراته عشر عبارات.

- المحور الثاني: مميزات التعلم الاجتماعي وعدد عباراته عشر عبارات.

- المحور الثالث: سلبيات التعلم الاجتماعي وعدد عباراته خمس عبارات.

▪ محتوى المقياس وصياغة عباراته: تم صياغة عبارات المقياس بناء على المحاور التي تم تحديدها بحيث

تكون هذه العبارات مرتبطة بالمحور الذي تندرج تحته من ناحية ومرتبطة بموضوع المقياس من ناحية أخرى. وقد

تكون المقياس في صورته الأولية من (25 عبارة) موزعة على جميع محاور المقياس. وقد تم صياغتها بصورة سهلة

وبسيطة. وقد أعد المقياس وفقاً لنموذج ليكرت حيث تم توزيع عباراته تبعاً للمحاور السابق ذكرها، وأمام كل

عبارة خمس استجابات وهي (أوافق بشدة، أوافق، محايد، أرفض، أرفض بشدة)، وتأخذ التقديرات (5، 4، 3، 2، 1)

على الترتيب للعبارات الموجبة و(1، 2، 3، 4، 5) للعبارات السالبة.

▪ تعليمات المقياس: تم وضع التعليمات الخاصة بكيفية استجابة المتعلمين عن المقياس في الصفحة الأولى،

مع إعطاء مثال توضيحي لذلك.

▪ طريقة الاستجابة على المقياس: تم إعداد ورقة استجابة خاصة لكل طالبة للاستجابة على عبارات

المقياس، وقد تضمنت الورقة في مقدمتها البيانات الخاصة بالطالب، ثم بعد ذلك جدول رتبت فيه أرقام العبارات

بشكل رأسي وأمام كل عبارة خمس خانات لتحديد استجابة الطلاب، وعلى كل طالب وضع علامة (✓) أمام

الاستجابة التي تعبر عن رأيه.

▪ عرض المقياس على المحكمين في صورته الأولية: تم عرض المقياس في صورته الأولية على مجموعة من

أربعة من السادة المحكمين بهدف الحكم على المقياس من حيث مدى انتماء العبارات للمحور الذي تندرج تحته،

ومدى مناسبة الأفعال لمقياس الاتجاه. وقد أشار أحد المحكمين إلى تعديل في صياغة فعلين لعبارتين من المقياس

دون حذف أو إضافة عبارات على المقياس. وقد قامت الباحثتان بعمل التعديلات وأصبح المقياس في صورته

النهائية قابلاً للتطبيق.

▪ التجربة الاستطلاعية للمقياس: بعد الانتهاء من إعداد المقياس وتحكيمة والوصول إلى الصورة النهائية له، تم تطبيقه على عينة استطلاعية قوامها خمس طالبات من نفس مجتمع العينة الأصلي. ومن خلال النتائج التي تم الوصول إليها بعد تصحيح استجابات الطلاب، تم حساب ما يأتي:

- زمن الإجابة عن المقياس: تم حساب زمن الإجابة عن المقياس من خلال قسمة مجموع زمن المتعلمات على عددهن وقد قدر الزمن بعشر دقائق.

- ضبط المقياس: تم ضبط المقياس بحساب صدقه وثباته على النحو التالي:

▪ صدق المقياس: تم حساب معامل صدق البناء (الاتساق الداخلي) من خلال حساب معامل الارتباط بين كل فقرة من فقرات المقياس والمحور الذي تنتمي إليه، وقد تراوحت قيم الارتباط بين (0.81)، (0.93) وهي قيم دالة عند مستوى (0.01) مما يدل على صدق عال للمقياس.

▪ ثبات المقياس: تم حساب ثبات المقياس باستخدام معادلة ألفا كرونباخ. وقد بلغ معامل الثبات للمقياس ككل (0.9) وهي قيمة عالية تشير إلى صلاحية المقياس للتطبيق.

سادساً: تنفيذ تجربة البحث:

قامت الباحثتان بتنفيذ تجربة البحث متبعين الخطوات التالية:

1 - التطبيق القبلي: لمقياس دافعية الإنجاز والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي بهدف التأكد من تكافؤ المجموعات، وذلك قبل إجراء تجربة البحث، وتم رصد نتائج التطبيق ومعالجتها إحصائياً، وقد تبين تكافؤ المجموعات فيما يرتبط بكل من الدافعية للإنجاز والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي، وذلك كما هو موضح بالجدول (1) الآتي:

جدول (1) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة "ت" لمتوسطات درجات أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي لدافعية الإنجاز والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي.

مستوى الدلالة	درجات الحرية	قيمة t المحسوبة	الانحراف المعياري	المتوسطات	العدد	المجموعة	
غير دالة	38	0.879	3.30	33.20	20	التجريبية	الدافعية للإنجاز
			2.80	31.30	20	الضابطة	
غير دالة	38	0.980	4.6	42.30	20	التجريبية	مقياس الاتجاه
			4.3	45.60	20	الضابطة	

2- تنفيذ تجربة البحث: تم تنفيذ تجربة البحث وفقاً للخطوات الآتية:

▪ التمهيد لتجربة البحث، حيث تم عقد جلسة تمهيدية مع عينة البحث لتعريفهم بطبيعة البحث والهدف منه وما هو مطلوب منهم، وكيفية التعامل مع الألعاب محل البحث وتنفيذ المهام الخاصة بها، وقد تم ذلك في وجود اثنين من المعلمات.

▪ تم تنفيذ الألعاب وفقاً لجدول زمني بحيث تنتهي العينة من اللعبة يليها دخول أفراد العينة للعبة التالية.
▪ قامت الباحثتان بتقديم الدعم والتوجيه المستمر لأفراد العينة وتحفيزهم نحو تطبيق الاستراتيجيات المتنوعة والتي تركز على التعاون والتشارك في إنجاز المهام.

▪ تم تطبيق تجربة البحث لمدة (12) يوماً متتالية بالفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2013/2014 وذلك بواقع ثلاثة أيام لكل لعبة

3- التطبيق البعدي لأداتي البحث.

بعد الانتهاء من تجربة البحث تم تطبيق مقياس دافعية الإنجاز والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي بعديا على أفراد العينة.

أساليب المعالجة الإحصائية:

للتحقق من صحة الفروض أو دحضها تم استخدام البرنامج الإحصائي Spss لعمل المعالجات الإحصائية وقد تم حساب دلالة الفروق بين متوسطات درجات المتعلمات من خلال اختبار (ت) لعينتين مستقلتين بالإضافة إلى معادلة جاي لحساب حجم الأثر.

نتائج البحث، تفسيرها ومناقشتها:

يتناول هذا الجزء النتائج التي توصلت إليها الباحثتان بعد إجراء المعالجة الإحصائية على البيانات القبلية والبعدي لتطبيق أداتي البحث.

اختبار صحة الفرض الأول:

والذي ينص على أنه " يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (0.05) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم (الألعاب الإلكترونية التقليدية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية التي تستخدم (ألعاب الشبكات الاجتماعية) في القياس البعدي لدافعية إنجاز المهام لصالح المجموعة التجريبية. وللتحقق من صحة الفرض الأول تم استخدام اختبار "ت" للتعرف على دلالة الفروق بين المجموعة

التجريبية والمجموعة الضابطة، ويوضح جدول (2) نتائج اختبار "ت" لأفراد مجموعتي البحث التجريبية والضابطة.

جدول (2) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة "ت" لمتوسطات درجات أفراد المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لدافعية الإنجاز

المجموعة	العدد	المتوسطات	الانحراف المعياري	قيمة t المحسوبة	درجات الحرية	مستوى الدلالة
التجريبية ألعاب اجتماعية	20	115.20	1.90	10.09	38	دالة عند (0.05)
الضابطة ألعاب تقليدية	20	92.10	4.3			

باستقراء النتائج في جدول (2) يتضح أن هناك فروقاً دالة إحصائية عند مستوى (0.05) فيما بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي استخدمت ألعاب الشبكات الاجتماعية وطلاب المجموعة الضابطة التي استخدمت الألعاب التقليدية لصالح المجموعة التجريبية حيث بلغ متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية (115.20)، بينما بلغ متوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة (92.10)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (10.09).

وبالتالي يتم قبول الفرض الأول أي أنه يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (0.05) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم (الألعاب الإلكترونية التقليدية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية التي تستخدم (ألعاب الشبكات الاجتماعية) في القياس البعدي لدافعية إنجاز المهام لصالح المجموعة التجريبية".

وقد تم حساب حجم الأثر وتبين أن قيمة حجم تأثير ألعاب الشبكات الاجتماعية على دافعية الإنجاز وقد بلغت 2.87 وهي تدل على وجود حجم للأثر كبير جداً.

حيث تم استخدام معادلة "Gay" لحساب حجم الأثر للمتغير المستقل موضع البحث الحالي (الألعاب الاجتماعية) على المتغيرات التابعة موضع البحث الحالي. حيث يمثل حجم التأثير مؤشراً إحصائياً مكماًلاً لاختبارات الدلالة الإحصائية، والتي توفر دليلاً حول وجود أو عدم وجود تأثير للمتغير المستقل على المتغير التابع، ويعتبر حجم الأثر الذي تصل قيمته (0.20) حجم صغير للأثر، وحجم الأثر الذي تصل قيمته (0.50) حجم متوسط للأثر، وحجم الأثر الذي تصل قيمته إلى (0.80) يُعد حجم كبير للأثر. (خطاب، 2007، 641-644).

تفسير نتائج الفرض الأول ومناقشتها:

وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة كلا من (Sadiq, 2010) (Omori & Felinto, 2012) والتي أشارتا في مجمل نتائجهما أن ألعاب الشبكات الاجتماعية تزيد من دافعية أداء المهام عند المتعلمين. وترجع الباحثان ذلك إلى ما توفره ألعاب الشبكات الاجتماعية من عناصر مثل الملف الشخصي، والأفكار، ونظام المكافآت، والخطط والسيناريوهات الديناميكية المنتجة من نظام اللعبة للفرد والمتفقه مع احتياجاته المتغيرة في كل مرحلة من مراحل اللعبة، كذلك التعاون والتشارك في أداء المهام، والتقييم المستمر المولد من اللعبة والأقران سواء في صورة تعليقات نصية أو مصورة قد زاد من دافعية إنجاز المهام لصالح المجموعة التجريبية.

وبذلك يكون قد تم الإجابة على التساؤل الثاني من تساؤلات البحث والذي نص على "ما فاعلية ألعاب الشبكات الاجتماعية في تنمية الدافعية لإنجاز المهام لدي المعاقين سمعياً بمدينة بنى سويف؟" اختبار صحة الفرض الثاني:

والذي ينص على أنه "يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (0.05) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم (الألعاب الإلكترونية التقليدية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية التي تستخدم (الألعاب الشبكات الاجتماعية) في القياس البعدي للاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لصالح المجموعة التجريبية"

وللتحقق من صحة الفرض الثاني تم استخدام اختبار "ت" للتعرف على دلالة الفروق بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، ويوضح جدول (3) نتائج اختبار "ت" لأفراد مجموعتي البحث الضابطة والتجريبية.

جدول (3) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري وقيمة "ت" لمتوسطات درجات أفراد المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق البعدي للاتجاه نحو التعلم الاجتماعي.

المجموعة	العدد	المتوسطات	الانحراف المعياري	قيمة t المحسوبة	درجات الحرية	مستوى الدلالة
التجريبية	20	109.13	3.88	13.22	38	دالة عند (0.05)
الضابطة	20	82.33	5.66			

باستقراء النتائج في جدول (3) يتضح أن هناك فروقاً دالة إحصائياً عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي استخدمت ألعاب الشبكات الاجتماعية وطلاب المجموعة الضابطة التي استخدمت الألعاب التقليدية لصالح المجموعة التجريبية حيث بلغ متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية (109.13)، بينما بلغ متوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة (82.33)، وبلغت قيمة "ت" المحسوبة (13.22).

وبالتالي يتم قبول الفرض الثاني أي أنه يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (0.05) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم (الألعاب الإلكترونية التقليدية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية التي تستخدم (ألعاب الشبكات الاجتماعية) في القياس البعدي للاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لصالح المجموعة التجريبية".

وقد تم حساب حجم الأثر وتبين أن قيمة حجم تأثير ألعاب الشبكات الاجتماعية على الاتجاه نحو التعلم الاجتماعي وقد بلغت 3.72 وهي تدل على وجود حجم للأثر كبير جداً.

تفسير نتائج الفرض الثاني ومناقشتها:

تتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة كل من (Yang, et al.,2011), (Cao, et al.2003) والتي تؤكد على أن ألعاب الشبكات الاجتماعية تزيد من اتجاه المتعلمين نحو التعلم الاجتماعي، وترجع الباحثان هذه النتيجة إلى أن الألعاب تمتلك خصائص الشبكات الاجتماعية المرتكزة على التعلم الاجتماعي المتمثل في التشارك والتعاون وتبادل الخبرات بين المتعلمين.

وبذلك يكون قد تم الإجابة عن التساؤل الثالث من تساؤلات البحث والذي نص على " ما فاعلية ألعاب الشبكات الاجتماعية في تنمية اتجاه نحو التعلم الاجتماعي لدي المعاقين سمعياً بمدينة بني سويف؟" توصيات البحث:

في ضوء ما أسفرت عنه النتائج البحث توصى الباحثان بما يأتي:

1. توظيف الألعاب الإلكترونية عبر شبكات مواقع التواصل الاجتماعي في المواد الدراسية الخاصة بفئات ذوي الاحتياجات الخاصة.
2. الاستفادة من وسائل الإعلام في تنمية الوعي لدى جميع فئات المجتمع بأهمية استثمار شبكات التواصل الاجتماعي وما بها من إمكانات داخل العملية التعليمية.

3. عقد ورش تدريبية للقائمين على رعاية ذوي الاحتياجات الخاصة لتنمية الوعي لديهم بالمستحدثات التقنية وكيفية استثمارها لخدمة هذه الفئات.

4. توفير البنية التحتية اللازمة لتفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية كأحد الاستراتيجيات الحديثة في العملية التعليمية.

البحوث المقترحة:

1. إجراء دراسات مماثلة على فئات أخرى من ذوي الاحتياجات الخاصة.

2. دراسة فاعلية الألعاب الإلكترونية عبر شبكات التواصل الإلكتروني في تنمية تحصيل الطلاب وبقاء

أثر التعلم لديهم

3. دراسة أثر الألعاب الإلكترونية في تنمية الاتجاهات والميول نحو المواد الدراسية المختلفة.

قائمة المصادر والمراجع

أولاً: المراجع العربية:

- الأشقر، علاء الدين محمد (2002). "الخدمات المقدمة للأطفال الصم وعلاقتها بسماتهم الشخصية بمحافظة غزة"، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة. 34 ث
- الخرز، هنادي بدر (2013م). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة في دولة الكويت، مجلة القراءة والمعرفة، مصر، ع 137، ص ص 163 - 172.
- الخطيب، جمال (2005). استخدامات التكنولوجيا في التربية الخاصة، دار وائل للنشر، عمان.
- الدسوقي، محمد إبراهيم (2003). الألعاب التعليمية الإلكترونية مدخل لرعاية ذوي الاحتياجات الخاصة، المؤتمر السنوي التاسع للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم بالاشتراك مع جامعة حلوان "تكنولوجيا التعليم لذوي الاحتياجات الخاصة" 3-4 ديسمبر.
- الروسان، فاروق (2001). سيكولوجية الأطفال غير العاديين، عمان، دار الفكر للنشر والتوزيع، ط 5.
- العجيلي، عبد ذياب (2002). نظام حاسوبي تدريبي لتعليم الصم اللغة العربية، الندوة العلمية السابعة للاتحاد العربي للهيئات العاملة في رعاية الصم: حقوق الأصم في القرن 21، جامعة قطر، 28-30.
- القيروتي، إبراهيم (2006). الإعاقات السمعية، الأردن، دار يافا.
- الكاشف، إيمان فؤاد (2008). تقييم تجربة المعاق سمعياً في مدارس التعليم العام، الندوة العلمية الثامنة للاتحاد العربي للهيئات العاملة في رعاية الصم، 28-30 أبريل.
- أبو رأس، زياد (2006). "بناء برنامج محوسب قائم على الطريقة الكلية في تدريس منهاج اللغة العربية وقياس أثره في التحصيل لدى الطلبة المعاقين سمعياً بالمرحلة الأساسية في الأردن"، رسالة ماجستير، جامعة عمان، الأردن.
- أبو عودة، شيرين أنور. (2011م). "أثر استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في تحصيل طلبة الصف الخامس الأساسي بمدارس رام الله والبيرة في مادة العلوم". رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة بيرزيت.
- أبو منديل، أيمن عبد ربه. (2006م). "فاعلية استخدام ألعاب الحاسوب في تدريس بعض قواعد الكتابة على تحصيل طلبة الصف الثامن الأساسي بغزة". رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة.
- بدوي، عفاف علي حسن. (2008م). "فاعلية تدريس وحدة في العلوم باستخدام ألعاب الكمبيوتر التعليمية على تنمية التفكير الابتكاري والاتجاه نحو مادة العلوم لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية". رسالة ماجستير، كلية التربية، جامعة عين شمس.
- حنفي، علي (2008). "تطور تعليم الصم في الماضي والحاضر" الندوة العلمية الثامنة للاتحاد العربي للهيئات العاملة في رعاية الصم، الرياض 28-30 أبريل.
- خطاب، علي ماهر (2007). الإحصاء الاستدلالي في العلوم النفسية والتربوية والاجتماعية. القاهرة، مكتبة الأنجلو المصرية.
- خليفة، أمل كرم. (2009م). فاعلية ألعاب الكمبيوتر التعليمية في خفض تشتت الانتباه- فرط النشاط لدى طفل المدرسة الابتدائية،

بحث مقدم إلى المؤتمر السنوي الدولي الأول العربي الرابع الاعتماد الأكاديمي لمؤسسات وبرامج التعليم العالي النوعي في مصر والعالم العربي الواقع والمأمول، من 8-9 أبريل.

درباس، أحمد (2007). الإعاقة السمعية، الأردن، دار المسيرة.

عبد الفتاح، أمل. محمد، منى (2007). تكنولوجيا التعليم لذوى الحاجات الخاصة، دار الفكر العربي، القاهرة

فرج الله، عبد الكريم موسى. (2013م). أثر استخدام الألعاب التربوية في اكتساب بعض المهارات الرياضية لدى التلاميذ منخفضي التحصيل في الصف الرابع الأساسي بالمحافظة الوسطى بقطاع غزة. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية، فلسطين، مج 1، ع 1، ص ص 285 - 328

ملاكوى، محمود زايد. أبو عليم، إبراهيم حسين (2010). فاعلية برنامج حاسوبى للتدريب المنطقي بالطريقة اللفظية لضعاف السمع في مرحلة رياض الأطفال، مجلة جامعة دمشق، ج 26، ع 3، 783 - 817.

ميخائيل، املي صادق (2010م). فاعلية الألعاب التربوية الإلكترونية في تنمية بعض المهارات المعرفية لدى الأطفال المعاقين عقلياً، مجلة دراسات الطفولة، أكتوبر.

ثانياً: المراجع الأجنبية:

- Abramson, Guillermo & Kuperman, Marcelo. (2001). Social Games in a Social Network. *Physical Review E*, 63 (3), 030901.
- Angehrn, Albert, Maxwell, Katrina, & Sereno, Bertrand. (2007). Connection Dynamics in Learning Networks: Games, Agents and Social Network Visualization
- Casas, M.(2006). Implementing Constructivist Web-Based Learning and Determining its Effectiveness on a Teacher Preparation Course. *The Journal of Educators Online*, Vol 3, No 2, July, 1-17.
- Chen, Li-wen. (2006). "Perception of University Faculty and Adult Student on Online Games: A Methodology Study". (PHD), Idaho, College of Graduate Studies. (UMI Number: 3194190)
- Connolly, T. & Stansfield, M. (2006). Using Games-Based eLearning Technologies in Overcoming Difficulties in Teaching Information Systems. *Journal of Information Technology Education: Research*, 5(1), 459-476. INFORM.
- Hakan T., Meryem Y., Turkan K., Yavuz I., Gonca K. (2009). The Effect of Computer Games on Primary School Students' Achievement and Motivation in Geography Learning, *Computer & Education Journal*, Vol 52 Issue 1, January, Pages 68-77
- Hilton, R. (2006). Gaming as an Education tool. *Journal of Young Consumers*, Vol. 7, No. 2, 14-19, 2006.
- Huei-Tse, Hou. (2010, 12-16 April 2010). Applying Lag Sequential Calculation and Social Network Analysis to Detect Learners' Behavioral Patterns and Generate Automatic Learning Feedback-Scenarios for Educational MMORPG Games. Paper presented at the Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning (DIGITEL), 2010 *Third IEEE International Conference on*
- Lucas G., Florence M, Michele A.(2009). Effects of 3D Video Game on Middle School Student Achievement and Attitude in Mathematics, *The Electronic Journal of Mathematics and Technology*, Vol 4, No 1, ISSN1933-2823
- Omario, M.& Felinto, A.(2012) Analysis of Motivational Elements of Social Games: A Puzzle Match 3-Games Study Case. *International Journal of Computer Games Technology*, Vol 2012, 1-10.
- Wu, J & Liu, D. (2007). The Effects of Trust and Enjoyment on Intention to Play Online Games. *Journal of Electronic Commerce Research*, VOL 8, NO 2, 2007

ثالثاً: مصادر الإنترنت:

العديلي، طاهر. عبد العزيز، شرين (2013): أثر برنامج مقترح في تنمية مهارات استخدام المكتبات الرقمية لدى الطلاب المعاقين سمعياً، ورقة بحثية مقدمة إلى اليوم الدراسي بعنوان تكنولوجيا التعليم دعوة للخروج عن المألوف، متاحة على:
<http://akramf.files.wordpress.com/2013/05/d8afd8b7d8a7d987d8b1d8acd8afd98ad8af.pdf>

- Eskenazi, Maxine.(2009). An Overview of Spoken language Technology for Education. Speech Communication. Vol.51. PP 832–844. Retrieve:10/9/2011 from: <http://ml.hss.cmu.edu/courses/jones/82-888.pdf>
- Furuno, Ryodai, Maekawa, Yasuhiro, Yachi, Masahiro, Furukawa, Takayuki, Tanisugi, Sadaki, Ono, Yuki, & Akahori, Kanji. (2012). Can Social Network Games Influence Continuous Learning Motivation - A study based on an analysis of large scale e-learning service for junior high school students. Paper presented at the World Conference on Educational Multimedia, Hypermedia and Telecommunications 2012, Denver, Colorado, USA <http://www.editlib.org/p/40968>
- Gruenstein ,A. "McGraw, Ian. and Sutherland ,Andrew.2010. A Self-Transcribing Speech Corpus: Collecting Continuous Speech with an Online Educational Game. Penn State". Retrieve:25/9/2011.from: <http://citeseer.ist.psu.edu/viewdoc/summary?doi=10.1.1.154.5905>
- Mittchel, A., Savill- Smith, C(2004).The Use of Computer and Video Games for Learning and Skills Development Agency, London. retrieved from <http://www.m-learning.org/docs/The%20use%20of%20computer%20and%20video%20games%20for%20learning.pdf>
- Sarma, N, Knoerr, H, Lyon, P, Giuseppe , M. (2011).Video Tech A Virtual Community of Practice for FSL Teachers.The Computer Assisted Language Instruction Consortium Texas State University. Retrieved:11/9/2013. From: <https://calico.org/p-569-%20Friday%20Sessions.html>
- Silva, Suen de Andrade. (2012). Share and Learn! Social Network Games as Serious Play. Paper presented at the European Conference on Games Based Learning, United Kingdom. <http://search.proquest.com/docview/1326330132?accountid=30906>

* * *