



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

د/ إيمان مهدى محمد

أستاذ مساعد

برنامج الدراسات العليا التربوية

جامعة الملك عبد العزيز

أ.م.د/ مروة زكي توفيق

أستاذ مشارك

كلية التربية

جامعة الملك عبد العزيز



مشكلة البحث

تمثلت مشكلة البحث الحالي في ضعف الدافعية لإنجاز المهام والاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لدى المعاقين سمعياً

ندرة الأبحاث

المقابلات الشخصية



تساؤلات البحث

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

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

ما فاعلية ألعاب الشبكات الاجتماعية في تنمية الدافعية لإنجاز المهام لدي المعاقين سمعيا بمدينة بني سويف؟

ما فاعلية ألعاب الشبكات الاجتماعية في تنمية الاتجاه نحو التعلم الاجتماعي لدى المعاقين سمعيا بمدينة بني سويف؟



أهداف البحث

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



حدود البحث

- المعاقون سمعيا ممن لديهم بقايا سمعية.

الحدود البشرية

- مدرسة الوفاء والأمل للمعاقين سمعيا بمدينة بني سويف.

الحدود المكانية

- الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي ٢٠١٣ / ٢٠١٤ م.

الحدود الزمانية

- لعبة سيف المعرفة، لعبة مرحب، لعبة كاندى كرش ساجا، لعبة المزرعة.

الحدود الموضوعية



منهجية البحث

- المنهج شبه التجريبي .
- المنهج الوصفي .

منهج البحث

- المجتمع: طلاب الصف الثالث ثانوى
بمدرسة الوفاء والأمل بني سويف.
العينة: (٤٠) طالبا معاقا سمعيا ممن لديهم
بقايا سمعية ويمتلكون مهارات استخدام
الكمبيوتر والإنترنت.

مجتمع
البحث
وعينته

- التصميم التجريبي ذو المجموعتين التجريبية
والضابطة.

تصميم البحث

مادة المعالجة التجريبية



تمثلت في تقنية ألعاب الشبكات الاجتماعية وقد تم استخدام أربعة ألعاب من المتوفرة عبر الشبكات الاجتماعية.

كاندى كراش
ساجا

لعبة المزرعة

لعبة مرحب

لعبة سيف
المعرفة



أداتا البحث

مقياس الاتجاه نحو التعلم الاجتماعي

الاهتمام.

مميزات التعلم الاجتماعي.

سلبيات التعلم الاجتماعي.

مقياس الدافعية نحو إنجاز المهام

الشعور بالمسئولية.

المثابرة.

مستوى الطموح.

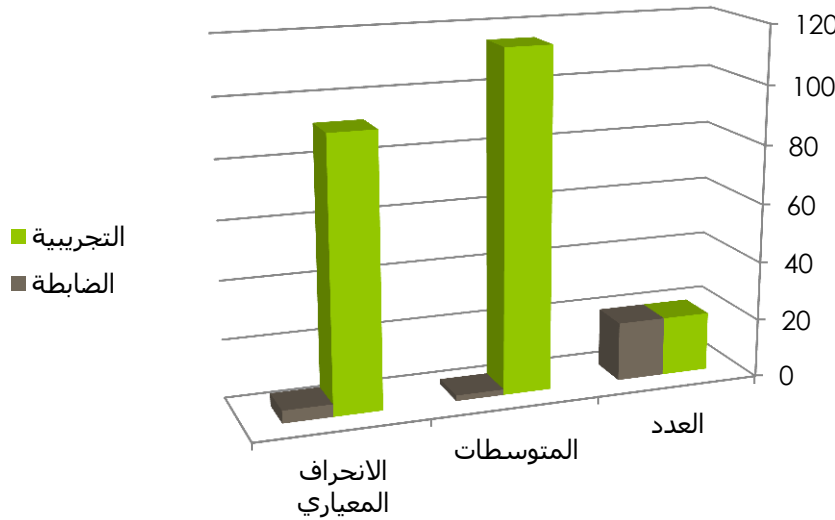
تقدير أهمية الوقت.

الاستمتاع بممارسات اللعب.

التخطيط.



نتائج البحث

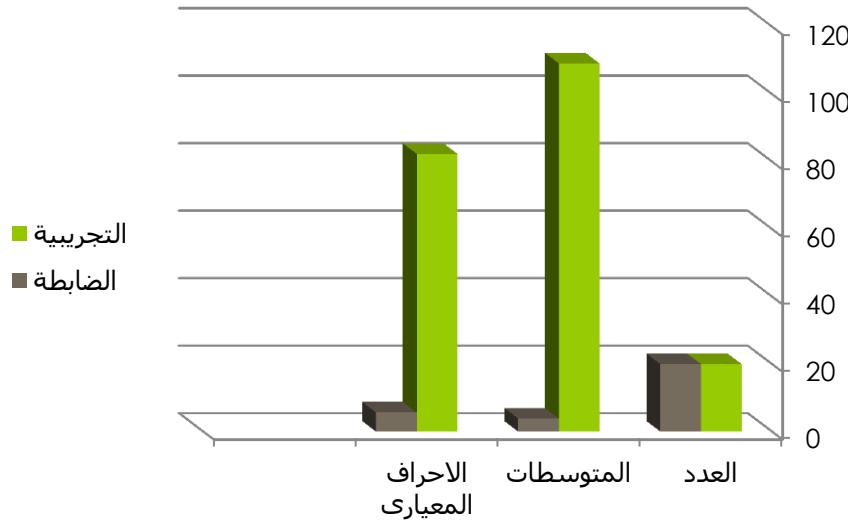


الفرض الأول: يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم الألعاب الإلكترونية التقليدية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية التي تستخدم (ألعاب الشبكات الاجتماعية) في القياس البعدي لدافعية إنجاز المهام لصالح المجموعة التجريبية.

وتتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة كلا من (Omori & Felinto,) من (Sadiq, 2010)(2012)



نتائج البحث



تتفق هذه النتيجة مع نتيجة دراسة كلا من Cao, et al.2003) (Yang,)، (٢٠٠٣ et al.,2011

الفرض الثاني: يوجد فرق دال إحصائياً عند مستوى (٠.٠٥) 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"



تفسير النتائج

أرجعت الباحثان النتائج إلى

■ ما توفره ألعاب الشبكات الاجتماعية من عناصر مثل الملف الشخصي، والأفتار، ونظام المكافآت، والخطط والسيناريوهات الديناميكية المنتجة من نظام اللعبة للفرد والمتفقه مع احتياجاته المتغيرة في كل مرحلة من مراحل اللعبة.

■ 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.



تفسير النتائج

- امتلاك الألعاب خصائص الشبكات الاجتماعية المرتكزة على التعلم الاجتماعي المتمثل في التشارك والتعاون وتبادل الخبرات بين المتعلمين.



توصيات

بناء علي ما أسفر عنه البحث من نتائج، توصي الباحثان بما يلي

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

الاستفادة من وسائل الإعلام في تنمية الوعي لدى جميع فئات المجتمع بأهمية استثمار شبكات التواصل الاجتماعي وما بها من إمكانات داخل العملية التعليمية.

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



مصادر عربية

- الأشقر، علاء الدين محمد(٢٠٠٢). "الخدمات المقدمة للأطفال الصم وعلاقتها بسماتهم الشخصية بمحافظة غزة"، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية، غزة. ٣٤
- الخراز، هنادي بدر(٢٠١٣م). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تنمية مفاهيم الدراسات الاجتماعية لدى طفل الروضة في دولة الكويت، مجلة القراءة والمعرفة، مصر، ع ١٣٧، ص ص ١٦٣ - ١٧٢.
- الخطيب، جمال(٢٠٠٥). استخدامات التكنولوجيا في التربية الخاصة، دار وائل للنشر، عمان.
- الدسوقي، محمد إبراهيم (٢٠٠٣). الألعاب التعليمية الإلكترونية مدخل لرعاية ذوى الاحتياجات الخاصة ، المؤتمر السنوى التاسع للجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم بالاشتراك مع جامعة حلوان " تكنولوجيا التعليم لذوى الاحتياجات الخاصة " ٣-٤ ديسمبر .
- العجيلي، عبد ذياب(٢٠٠٢). نظام حاسوبي تدريبي لتعليم الصم اللغة العربية، الندوة العلمية السابعة للاتحاد العربي للهيئات العاملة في رعاية الصم: حقوق الأصم في القرن ٢١، جامعة قطر، ٢٨-٣٠.
- القريوتي، إبراهيم (٢٠٠٦). الإعاقة السمعية، الأردن، دار يافا.
- الكاشف، إيمان فؤاد(٢٠٠٨). تقييم تجربة المعاق سمعيا في مدارس التعليم العام، الندوة العلمية الثامنة للاتحاد العربي للهيئات العاملة في رعاية الصم، ٢٨-٣٠ أبريل.
- أبو رأس، زياد(٢٠٠٦). "بناء برنامج محوسب قائم على الطريقة الكلية في تدريس منهاج اللغة العربية وقياس أثره في التحصيل لدى الطلبة المعاقين سمعيا بالمرحلة الأساسية في الأردن"، رسالة ماجستير، جامعة عمان، الأردن.
- أبو عودة، شيرين أنور.(٢٠١١م). "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.(٢٠٠٦م). "فاعلية استخدام ألعاب الحاسوب في تدريس بعض قواعد الكتابة على تحصيل طلبة الصف الثامن الأساسي بغزة". رسالة ماجستير، كلية التربية، الجامعة الإسلامية، غزة..



مصادر أجنبية

- 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



شكرا لحسن استماعكم



د/ إيمان مهدى محمد

emanmahy@yahoo.com

أ.م.د/ مروة زكى توفيق

drmarwaa_doc@hotmail.com