

## البحث التاسع



المملكة العربية السعودية

وزارة التعليم

جامعة الملك عبدالعزيز

كلية الدراسات العليا التربوية

قسم تقنيات التعليم

**فاعلية توظيف التلعيب عبر منصة كلاس دوجو**

**في تنمية مهارات الانضباط الصفي لدى طلاب المرحلة الابتدائية**

**إعداد**

**أحمد خلف الغامدي**

( ع ٦٤ ) ، مجلد ( ٤٦ ) ، ٢٠٢١ م )

## المستخلص

هدف هذا البحث إلى التعرف على فاعلية توظيف التلعيب عبر منصة كلاس دوجو (Class Dojo) في تنمية مهارات الانضباط الصفي لدى طلاب المرحلة الابتدائية، ولتحقيق هذا الهدف استخدم الباحث المنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي القائم على مجموعتين، المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة، حيث تكونت عينة البحث من (٧٣) طالباً من طلاب الصف الثاني الابتدائي بمدرسة الخيف الابتدائية بجدة، وقد تم اختيار العينة قصدياً، حيث كان عدد المجموعة التجريبية (٣٦) طالباً، تم تفعيل التلعيب معهم عبر استخدام منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، بينما كان عدد المجموعة الضابطة (٣٧) طالباً، استخدم معهم الطريقة الاعتيادية، وقد تم التأكد من تكافؤ المجموعتين إحصائياً، وكانت طريقة دراسة كلا المجموعتين عن بعد عبر منصة مدرستي، وذلك بسبب جائحة فيروس كورونا المستجد (COVID-19)، حيث نفذت تجربة البحث في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي (٢٠٢٠-٢٠٢١).

وتكون البحث من أداة واحدة هي بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد، وبعد أن تم التأكد من صدقها وثباتها تم تطبيقها على المجموعتين قبلياً وبعدياً، وبعد الانتهاء من تجربة البحث تم جمع البيانات وتنظيمها وتحليلها إحصائياً، حيث توصلت نتائج البحث إلى وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة على القياس البعدي في بطاقة الملاحظة لصالح المجموعة التجريبية، فيما عدا محور مهارات تفاعل الطالب مع المعلم.

وفي ضوء النتائج التي تم التوصل إليها أوصى البحث باستخدام منصة كلاس دوجو Class (Dojo) في تنمية مهارات الانضباط الصفي، وتدريب المعلمين عليها وتوظيفها في العملية التعليمية.

**الكلمات المفتاحية: التلعيب، كلاس دوجو (Class Dojo)، الانضباط الصفي**

## Abstract

### **The effectiveness of Employing Gamification Through ClassDojo Platform in Developing Classroom Discipline Skills Among Primary School Students**

The aim of this research is to identify the effectiveness of employing gamification through ClassDojo platform in developing classroom discipline skills among elementary school students. To achieve this goal, the researcher used the experimental approach with a quasi-experimental design as based on two groups; the experimental group and the control group. The research sample consisted of (73 ) students of the second grade of primary school at Al-Khaif Primary School in Jeddah. The sample was intentionally chosen and the number of the experimental group was (36) students, with gamification being activated through the use of the ClassDojo platform, while the number of the control group was (37) students, who used the traditional method. The parity of the two groups was statistically confirmed, and the method of studying both groups was remotely via the Madrasati platform, due to the emerging coronavirus (COVID-19) pandemic, and the research experiment was carried out in the second semester of the academic year (2020-2021).

The research consisted of one tool, which is the observation card for classroom discipline skills in distance education, and after its validity and reliability were confirmed, it was applied to the two groups, pre and post, and after the completion of the research experiment, the data were collected, organized and statistically analyzed. The results of the research indicated that there were statistically significant differences at the level of significance (0.01) between the averages of the experimental and control groups on the post measurement in the observation card in favor of the experimental group, with the exception of the theme of student-teacher interaction skills.

In light of the research findings, the research recommended the use of the ClassDojo platform in developing classroom discipline skills, training teachers on them and employing them in the educational process.

**Keywords: Gamification, ClassDojo, Classroom Discipline**

٢-١ : خلفية البحث

يشهد العالم تطور متسارع في أغلب المجالات، خاصة التقنية منها، وما أن تظهر تقنية جديدة إلا ونراها أكثر إبهاراً من التي قبلها، ومن الملاحظ أن تقنيات التعليم نالها نصيب من هذا التطور والتسارع، في إنتاج كل ما يخدم العملية التعليمية؛ من أجهزة وأدوات وبرامج وتطبيقات ومواقع على الانترنت، والجدير بالذكر أنه مع جائحة فيروس كورونا (COVID-19) في عام (٢٠٢٠) ازداد الطلب والإقبال على تقنيات التعليم والتعلم الإلكتروني وأدواتها، كما ازداد الطلب أيضاً على خدمات الانترنت وزيادة سرعته، حيث أشارت هيئة الاتصالات وتقنية المعلومات في المملكة العربية السعودية (٢٠٢٠)، أنه في فترة جائحة كورونا كانت هناك زيادة في استهلاك بيانات الانترنت في العملية التعليمية بنسبة كبيرة عما قبل الجائحة.

ونظراً للتغيرات الهائلة التي أحدثتها التقدم التقني في عمليتي التعلم والتعليم، أصبح من الصعوبة التوقف عنها، لأن هذه التغيرات قد طالت الأفراد أيضاً، فطلاب اليوم مختلفون عن أقرانهم من الأجيال السابقة في العديد من التوجهات، خاصة الرقمية منها، بسبب بقاء أجهزتهم الذكية معهم لأوقات طويلة، إضافة إلى شغفهم بممارسة الألعاب الإلكترونية، وأصبحت البيئات الرقمية والألعاب هي عالمهم المألوف، وهي التي تستهويهم وتستحوذ على انتباههم، وبالتالي فتطوير البيئات التعليمية، وجعلها معتمدة على آليات ومبادئ اللعب؛ قد تزيد من فعاليتها، وتسهم أيضاً في تعزيز الإنجاز لدى الطلاب، وهذا ما يعرف بالتلعيب (Gamification). (Arnold, 2014).

ويعتبر التلعيب من التوجهات الحديثة في مجال تكنولوجيا التعليم والتعلم الإلكتروني، حيث قام جودت (٢٠١٦)، بحصر أهم التوجهات في هذا المجال، بعد أن اعتمد في تجميع المعلومات على الرجوع إلى الدراسات التحليلية التي نُشرت في مجال تكنولوجيا التعليم، وتوصل إلى العديد من التوجهات، كان أحدها التلعيب. كما أن التلعيب في التعليم يعتبر من الأساليب الحديثة التي تحرص المؤسسات التعليمية على الاستفادة منه، كونه يضيف بعداً آخر للعملية التعليمية، ويقوم على تحفيز الطلاب نحو التعلم وذلك بإضافة عناصر اللعب للمواقف التعليمية. (حايك، ٢٠١٧).

ويعتمد جوهر التلعيب على استخدام عناصر تصميم اللعبة في بيئات وسياقات أخرى غير الألعاب (Schobel et al, 2020). أما عن التلعيب كمصطلح فهو مشتق من كلمة (Game) أي اللعب أو اللعبة، ويعرف أيضاً بالألعاب التنافسية، ويترجم إنجليزياً إلى (Gamification)، ويعتبر أول ظهور موثق له كمصطلح عام (٢٠٠٨)، عن طريق (Bret

Terril) عندما تحدث عن استخدام التلعيب لزيادة المشاركة في المواقع الإلكترونية مثل تويتر، ثم ازداد ظهور المصطلح بشكل أوضح في الجانب الأكاديمي عام (٢٠١٢). (أبو سيف، ٢٠١٧).

وقد عرف تشابمان وريش (١٣١٩، ٢٠١٧، Chapman,& Rich) التلعيب بأنه: "استخدام عناصر اللعب المتمركزة حول المتعلم لتحسين الخبرات التعليمية، وتعزيز المشاركة الطلابية في الأنشطة التعليمية، ونمذجة وتدريب مهارات التعلّم، وتحسين اتجاهات الطلاب وهوياتهم كمتعلمين".

بينما عرف الشمري (٢٠١٩، ٧١) التلعيب في التعليم بأنه "عبارة عن إخضاع موقف تعليمي لم يصمم أصلاً كلعبة لعناصر اللعب بما يجعله يحاكي لعبة مسلية، تجعل الموقف التعليمي أكثر تفاعلاً وذو تأثير إيجابي على سلوك المتعلم من خلال إثارة دافعيته وتحفيزه وجعله أكثر شوقاً ورغبة في مواصلة عملية التعلم".

كما أوصت الدراسات والأبحاث الحديثة مثل بحث الناجي (٢٠٢٠) بضرورة عمل المزيد من الدراسات والأبحاث حول التلعيب في التعليم، كما أكدت دراسة الغامدي (٢٠٢٠) إلى أن موضوع التلعيب يعتبر حديثاً في مجال الدراسات، وأن على الباحثين في هذا المجال دراسة متغيرات أخرى غير التحصيل والدافعية والانخراط، والتنوع أيضاً في مجتمعات الدراسة، حيث أن غالب الدراسات التي قامت بتحليلها في بحثها؛ كان مجتمع البحث فيها، هم من فئة طلاب المرحلة الجامعية.

أما عن البرامج والتطبيقات والمنصات التي تقوم على فكرة التلعيب، ويمكن استخدامها في الجانب التعليمي، وفي جانب تعديل السلوك تحديداً فهي متعددة، أحدها: منصة كلاس دوجو (ClassDojo)، التي يستخدمها (٩٥%) من المدارس الإعدادية في الولايات المتحدة الأمريكية، بناء على ماتم ذكره في موقع المنصة على الانترنت (٢٠٢٠)، كما أنها تُستخدم في أكثر من (١٨٠) دولة، ويمكن ترجمة واجهتها إلى (٣٥) لغة. وهو ما يعني قوة وانتشار هذه المنصة، مما دعا البحث الحالي إلى استخدامها، نظراً لمناسبتها أيضاً لعينة الدراسة، ولاحتوائها على العديد من المميزات الأخرى، كونها مجانية وتحتوي على شخصيات كرتونية يستطيع الطالب أن يختار شخصيته الرمزية بنفسه، كما أن الوالدين بإمكانهم متابعة تقدم ابنهم من خلالها.

وهناك العديد من الدراسات والأبحاث التي تناولت فاعلية منصة كلاس دوجو (ClassDojo) في تعزيز السلوك الإيجابي، وكذلك فاعليتها في إدارة الصف، منها دراسة ميكيو (Mchugh,2016) التي قام فيها الباحث باستخدام كلاس دوجو (ClassDojo)، في ثلاث فصول دراسية في المرحلة الابتدائية، وأكدت نتائج دراسته أن هناك انخفاض في السلوكيات

التخريبية، وزيادة في السلوكيات الإيجابية على أفراد عينة الدراسة، مما انعكس أثرها إيجاباً على مستواهم التحصيلي.

وفي دراسة أخرى أجريت على طلاب المرحلة الثانوية باستخدام كلاس دوجو (ClassDojo)، ذكر المعلمون بعد نهاية الدراسة؛ أن استخدام المنصة كان فعالاً في الحصول على سلوكيات إيجابية لدى الطلاب، وزاد من اهتمام الأسر في متابعة سلوكيات أبنائهم، وأن تصورات المعلمين والطلبة عن استخدام المنصة في تعزيز السلوكيات الإيجابية، وخفض السلوكيات السلبية كان إيجابياً، وأوصت الدراسة بضرورة تطبيقها في الفصول الدراسية. (Bahceci,2019).

كما أوصت الدراسات الحديثة بأهمية منصة كلاس دوجو (ClassDojo)، ومدى فاعليتها في تعديل سلوك الطلاب، مثل دراسة درادكة (٢٠٢٠)، التي أوصت بالتأكيد على استخدام منصة كلاس دوجو (ClassDojo) في إدارة الفصول الدراسية وتحسين السلوك، والتوسع في استخدامها في مختلف المراحل التعليمية، وأوصت أيضاً بإجراء المزيد من الدراسات والأبحاث للكشف عن مدى تأثيرها في تعديل السلوك.

ويعد استخدام تقنيات التعليم ببرامجها وأدواتها المختلفة، من الأمور التي تساهم في الانضباط الصفي لدى الطلاب، حيث أشارت دراسة داداخوجايفا (Dadakhodjaeva,2017) إلى أن استخدام كلاس دوجو (ClassDojo) كان فعالاً في تحسين السلوك الأكاديمي، وقلل من السلوك التخريبية لدى عينة الدراسة. كما أن للانضباط الصفي مكانة مهمة في العملية التعليمية، فالطلاب الذين لا يلتزمون به لا يحرمون أنفسهم فقط من فرصة التعلم؛ بل إنهم قد يعوقون تقدم زملائهم في الفصل، لذلك يعد الحاجة إليه أمراً ضرورياً. (سعدون، ٢٠١٦).

وبما أن الفصول الدراسية تحتوي عادة على مجموعات غير متجانسة من الطلاب، من حيث قدراتهم العقلية وحالاتهم الصحية والنفسية والاقتصادية، إضافة إلى تنوع خلفياتهم الثقافية والاجتماعية، فإن عملية الانضباط الصفي يواجهها الكثير من التحديات والعقبات، ويستلزم أيضاً دراية تامة من المعلمين بطريقة التعامل مع كل فئة، كما أن الانضباط الصفي ليس الغاية منه فرض النظام وبيان هيبة المعلم، بل يهدف أساساً إلى أن يتخلق الطالب بالنظام ويمارسه في سائر حياته، وأن يكون قيمة واتجاه دائم في شخصيته. (توفيق، ٢٠١٨).

وقد عرفت لعشيشي (٢٠١٢، ١٤) الانضباط الصفي بأنه "درجة ضبط المتعلم للتصرفات السيئة وسوء التكيف أو إثارة المشاكل، أو عدم الالتزام بالقواعد والقوانين الصفية، وكل هذا يتحقق بمساعدة المعلم لمتعلميه لجعلهم يتقيدون أكثر بالسلوك المرغوب، الذي يؤدي إلى الانخراط في الأنشطة الصفية بصورة فعالة". ومن خلال التعريف السابق يتضح أن هناك فرق بين مفهومي

الانضباط الصفي و الضبط الصفي، فالانضباط يكون مصدره الطالب بينما الضبط يكون مصدره خارجي كالمعلم أو جهة أخرى.

وبناء على ماسبق ذكره في جانب التلعيب من أهمية، وتوصيات البحوث الحديثة بتطبيقه بشكل أوسع ومع متغيرات مختلفة، إضافة إلى أهمية الانضباط الصفي وأثره الإيجابي في تحسين نواتج التعلم، جاء هذا البحث ليلسط الضوء على فاعلية التلعيب في تنمية مهارات الانضباط الصفي لدى طلاب المرحلة الابتدائية عبر استخدام منصة كلاس دوجو (ClassDojo).

### ٣-١ : مشكلة البحث

بناء على ماسبق تم تحديد مشكلة البحث الحالي في العناصر الآتية:

١- **أهمية التلعيب:** تحدثت العديد من الأبحاث والدراسات حول أهمية التلعيب وفوائده، حيث يعتبر التلعيب من الاتجاهات الحديثة في تقنيات التعليم، وفقاً لما ذكرته الغامدي (٢٠٢٠) وبناء على دراستها أيضاً؛ والتي قامت فيها بعمل مراجعة منهجية للدراسات العربية والأجنبية من عام (٢٠١٥ - ٢٠١٩)، لم يكن من بينها أي دراسة تناولت فاعلية التلعيب على متغير الانضباط الصفي، مما يبين أن هناك فجوة معرفية في هذا الجانب، مما دعا الباحث لدراستها، كما أوصت الدراسات والأبحاث الحديثة، مثل بحث الناجي (٢٠٢٠) بضرورة عمل المزيد من الدراسات والأبحاث حول التلعيب في التعليم. ومما يدل على أهمية التلعيب، إقامة مؤتمرات دولية خاصة به، مثل مؤتمر التلعيب في أوروبا (Gamification Europe)، والذي بدأ انعقاده عام (٢٠١٧) ومازال يعقد بشكل سنوي، ويخرج من خلاله العديد من الدراسات والأبحاث والتوصيات المتعلقة بهذا الجانب.

٢- **ما نادت به المؤتمرات والملتقيات العلمية:** أوصت بعض المؤتمرات العلمية بأهمية الاستفادة من تقنيات التعليم الحديثة في العملية التعليمية، حيث أوصى المؤتمر الدولي الافتراضي لمستقبل التعليم الرقمي في الوطن العربي (٢٠٢٠)، بتطوير المناهج الدراسية بما يتلاءم مع التعليم الرقمي بمختلف صورته وأنماطه؛ كإضافة التلعيب وغيره. وكذلك المؤتمر الدولي الافتراضي للتعليم الإلكتروني (٢٠٢٠)، الذي نظّمته جامعة سبها بليبيا، حيث كانت إحدى توصياته حث أعضاء هيئة التدريس على استخدام أدوات ونماذج التعليم الإلكتروني، ومنها التلعيب.

٣- **بناءً على رؤية الباحث وعمله:** من خلال واقع عمل الباحث كمعلم للصف الثاني الابتدائي، لاحظ أن هناك ضعفاً في مهارات الانضباط الصفي لدى الطلاب الذين يقوم بتدريسهم، ويكمن هذا الضعف بشكل واضح في المهارات التي لها علاقة بتفاعل الطالب

مع المعلم، والمهارات التي لها علاقة بتفاعل الطالب مع زملائه، ويؤدي ضعف هذه المهارات لدى بعض الطلاب، إلى ضياع جزء من وقت الحصة الدراسية، في حل المشاكل الطارئة التي تنتج عن قصور مهارات الانضباط الصفي لديهم، والتي يمكن معالجتها من خلال استخدام التلعيب ببرامجه وتطبيقاته المختلفة.

٤- **استبانة استطلاعية للمعلمين:** قام الباحث بعمل استبانة استطلاعية لعدد (٢٠) معلم، من معلمي الصفوف الأولية في المرحلة الابتدائية حول هذا الموضوع، أكد ٥٠% من المعلمين المشاركين بأن مستوى الانضباط الصفي لدى الطلاب ليس بعالي، وهذا ما دعى الباحث للبحث في هذا الموضوع ودراسته كمتغير تابع، كما ظهر من خلال نتائج الدراسة الاستطلاعية السابقة للمعلمين بأن ٩٥% منهم لم يستخدموا من قبل منصة كلاس دوجو (ClassDojo) في تنمية مهارات الانضباط الصفي لدى الطلاب، وهو ما يعني وجود حاجة ماسة إلى توظيف التلعيب عبر استخدام منصة كلاس دوجو (ClassDojo) في هذا المجال، وتدريب المعلمين عليه.

٥- **المساهمة في تحقيق رؤية المملكة العربية السعودية (٢٠٣٠):** في ظل رؤية المملكة (٢٠٣٠) والتي تستهدف جميع قطاعات الدولة، ومن أهمها قطاع التعليم، فقد ركزت الرؤية على التوسع في تقديم الخدمات الالكترونية في مجال التعليم، واستخدام البيئات الرقمية كذلك، ويأتي هذا البحث ليستخدم أحد نماذج تقنيات التعليم، القائمة على البيئات الرقمية، في تنمية مهارات الانضباط الصفي، مما سينعكس أثره إيجاباً على تحسين نواتج التعلم لدى الطلاب، والذي بدوره سيسهم في الرقي بهذا البلد ونهضته.

٦- **تأثير جائحة كورونا (٢٠٢٠) على التعليم:** بناء على انتشار فيروس كورونا المستجد (COVID-19) في جميع بلدان العالم ومن ضمنها المملكة العربية السعودية، قررت الحكومة السعودية ممثلة في وزارة التعليم، تحويل التعليم بجميع مراحل وأنواعه من التعليم الحضوري إلى التعليم عن بعد، وقامت الوزارة بتقديم منصة تعليمية ضخمة، لطلاب التعليم العام أسمتها: منصة مدرستي، يواصل الطلاب تعليمهم من خلالها، ويعد إضافة التلعيب في هذه المنصة، وفي التعليم عن بعد بشكل عام، أمراً مشوقاً ومحبوباً لدى الطلاب، كما يساعد المعلمين في ضبطهم للطلاب، وفي إدارة الفصول الافتراضية بشكل متميز، مما يساعد في تحسين نواتج التعلم لديهم.

٤-١ : أسئلة البحث

للتصدي لمشكلة البحث الحالي فإن البحث يحاول الإجابة على السؤال الرئيس الآتي:  
"ما فاعلية توظيف التلعيب عبر منصة كلاس دوجو في تنمية مهارات الانضباط الصفي لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟"

ويتفرع من السؤال الرئيس السابق الأسئلة الفرعية الآتية:

١. ما مهارات الانضباط الصفي الواجب توفرها لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟
٢. ما التصميم التعليمي المقترح المراد استخدامه، في تنمية مهارات الانضباط الصفي لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟
٣. ما فاعلية التصميم التعليمي المقترح، في تنمية مهارات الانضباط الصفي لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟

٥-١ : فرضيات البحث

يسعى البحث الحالي نحو التحقق من صحة الفرض الآتي:

توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠١)، بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية، التي تستخدم التلعيب لتنمية مهارات الانضباط الصفي، وبين المجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة الاعتيادية، في تنمية مهارات الانضباط الصفي، لصالح المجموعة التجريبية.

٦-١ : أهداف البحث

يسعى البحث الحالي إلى تحقيق الأهداف الآتية:

١. تحديد قائمة مهارات الانضباط الصفي لدى طلاب المرحلة الابتدائية.
٢. اختيار التصميم التعليمي المقترح، الذي يساعد في تنمية مهارات الانضباط الصفي لدى طلاب المرحلة الابتدائية.
٣. التعرف على فاعلية التصميم التعليمي المقترح في تنمية مهارات الانضباط الصفي لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

## ٧-١ : أهمية البحث

تكمن أهمية البحث في العناصر الآتية:

- **الأهمية النظرية:**
  - تسليط الضوء على نموذج التلعيب وأهميته ودوره في تنمية مهارات الانضباط الصفي.
  - فتح آفاق جديدة للباحثين، لعمل بحوث ودراسات أخرى، وقياس فعاليتها مع متغيرات أخرى.
- **الأهمية التطبيقية:**
  - الاستفادة من التصميم التعليمي المقترح، لتنمية مهارات الانضباط الصفي، في المراحل التعليمية المختلفة.
  - تعميم التجربة والاستفادة من تطبيق منصة كلاس دوجو (ClassDojo) في المدارس السعودية، حيث أن (٩٥%) من المدارس الإعدادية في الولايات المتحدة الأمريكية تستخدم هذه المنصة.
  - عمل دورات وورش عمل للمعلمين والمعلمات لشرح منصة كلاس دوجو (ClassDojo)، وبيان كيفية الاستفادة منها في عملية الانضباط الصفي لدى الطلاب.

## ٨-١ : محددات البحث

- **المحددات الموضوعية:** مهارات الانضباط الصفي التي نرغب أن يتحلى بها الطلاب، والمراد تنميتها باستخدام التلعيب عبر منصة كلاس دوجو (ClassDojo).
- **المحددات المكانية:** مدرسة الخيف الابتدائية، محافظة جدة، المملكة العربية السعودية.
- **المحددات الزمنية:** الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠٢٠-٢٠٢١ .
- **المحددات البشرية:** طلاب الصف الثاني الابتدائي.

## ٩-١ : مصطلحات البحث

**التلعيب:**

عرفه لورينز لارقو وآخرون (Llorens-Largo et al. 2016,227) بأنه: "استخدام الاستراتيجيات والنماذج والديناميكيات والميكانيكا وعناصر اللعبة في السياقات غير المتعلقة باللعبة، من أجل نقل رسالة أو محتوى أو تغيير السلوك من خلال تجربة مرحة تعزز الحافز والمشاركة والمتعة". وهو يعد من أكثر التعاريف شمولية لمصطلح التلعيب.

### التلعيب (إجرائياً):

استخدام خصائص وعناصر الألعاب الرقمية، مثل النقاط والشارات وقوائم المتصدرين، من خلال منصة كلاس دوجو (ClassDojo)، لطلاب الصف الثاني الابتدائي، وذلك بهدف تحفيزهم لإكسابهم سلوك إيجابي في جانب الانضباط الصفّي، والذي سيتم قياسه من خلال بطاقة ملاحظة.

### الانضباط الصفّي:

عرفه روزن (٢٠٠٧، ٢٧) بأنه: " العملية التي يتم بها ضبط إيقاع العمل الصفّي عن طريق وضع قواعد ملزمة لجميع التلاميذ، وبها يتم خلق النظام الذي به تتحقق الأهداف التربوية والتعليمية".

### الانضباط الصفّي ( إجرائياً ):

مجموعة من الأفعال الإيجابية المتفق عليها، والتي يمارسها طلاب الصف الثاني الابتدائي داخل الفصل الدراسي، تجاه معلمهم و زملائهم، وينعكس أثرها إيجابياً على سير الحصة الدراسية، والتي سيتم قياسها من خلال بطاقة ملاحظة.

### أدبيات البحث :

#### ٢-٢: التلعيب (Gamification)

#### ٢-٢-١ : مقدمة

يعد التلعيب من الاتجاهات الحديثة في التعليم، والتي تحرص المؤسسات التعليمية على الاستفادة منه، بسبب إضافته بعداً آخر للعملية التعليمية، حيث يقوم على تحفيز المتعلمين نحو التعلم، وذلك بإضافة عناصر اللعب للمواقف التعليمية (حايك، ٢٠١٧). وقد أثبتت فاعليته كذلك، حيث ذكر باباس (Pappas, 2014) أن سبب فاعلية التلعيب هو: دوره في زيادة مستوى نشاط الطلاب وتفاعلهم فيما بينهم، مما يعزز التعلم لديهم ويجعله بصورة أفضل، كما أن التلعيب يجعل من التعليم تجربة ممتعة وخالية من الملل.

وقد تم إدراج مجموعة من الأقسام تحت هذا المحور، جاءت كما يلي: تعريف التلعيب ونشأته، ثم الفرق بين مفاهيم التلعيب والتعلم باللعب، واللعب، واللعب الجاد، بعده جاء قسم: أهمية التلعيب، ثم مزايا التلعيب وفوائده، وبعده أنواع التلعيب، وعناصر التلعيب، ثم أبرز النظريات المرتبطة بالتلعيب، بعد ذلك مبادئ توظيف التلعيب في العملية التعليمية، ثم ممارسات خاطئة في استخدام التلعيب في التعليم، وختاماً برامج وتطبيقات تستخدم التلعيب.

٢-٢-٢ : تعريف التلعيب ونشأته

هناك اختلاف بين الدراسات حول أول من صاغ مصطلح التلعيب، فقد ذكر مكفارلاند (Mcfarland,2017) أن ماركزيوسكي (Marczewski,2013) يعتقد أن المبرمج البريطاني نيك بيلينغ (Nick Pelling) هو أول من صاغ هذا المصطلح عام (٢٠٠٢)، بينما يعتقد العالم جاجيولي (Gaggioli,2012) أن جيسي شيل (Jesse Schell) هو من صاغ هذا المصطلح في عام (٢٠٠٨)، ومن ناحية أخرى ذكر موقع قرو انجنيرنق (Growth Engineering,2019) وهو موقع يشرف عليه متخصصين في مجال التكنولوجيا، أن أول استخدام موثق لهذا المصطلح كان في عام (٢٠٠٨)، في مدونة لـ (Bret Terrill).

وقد عُرّف التلعيب في قاموس مريم ويبسترز (Dictionary, M. W., 2017) بأنه " عملية إضافة الألعاب أو عناصرها إلى شيء مثل المهمة ؛ وذلك للتشجيع على المشاركة "

كما أشارت دراسة مارك (Mark,2017) إلى أن أصل التلعيب هو استخدام عناصر الألعاب بنظرة أوسع، تتحقق معها الأهداف المرجوة، ويكون من خلالها تغيير في السلوك وإثارة للدوافع ويصاحبه إنتاج مواد رقمية. بينما عرفه شوبيل وآخرون (Schobel et al, 2020) بأنه: إضافة عناصر اللعبة مثل النقاط والشارات وقوائم المتصدرين والمكافآت بأشكالها المختلفة، إلى مواقف وبيئات غير اللعب، لإيجاد بيئة تنافسية تحفز على عمل السلوك المطلوب.

في حين أن الدراسات العربية استخدمت أكثر من مصطلح لترجمة كلمة (Gamification)، ومن هذه المصطلحات: اللوعة، التلعيب، الألعاب التنافسية، محفزات الألعاب. ونقلًا عن الغامدي (٢٠٢٠) فقد ذكرت أن دراسة عطية (٢٠١٩)، والطباخ (٢٠١٩)، ومحمد (٢٠١٩)، وأيضاً حسين والمحلاوي (٢٠١٩)، ودراسة أحمد (٢٠١٨)، ومحمد (٢٠١٧)، كلها اتفقت على استخدام مصطلح محفزات الألعاب ترجمة لكلمة (Gamification) ، بينما أتت دراسة عبد الحق (٢٠١٩)، والغامدي (٢٠١٩)، والجهني (٢٠١٨)، وأيضاً دراسة البربري (٢٠١٨)، والرحيلي (٢٠١٨)، مستخدمة مصطلح التلعيب ترجمة لكلمة (Gamification).

كما يعد التلعيب من حيث علاقته بالتعليم فكرة صاعدة قادمة، فهو تكنولوجيا ناشئة (Sandusky,2015). وهذا ما أكدته دراسة كابونيتو، إيرب، وأوت (Caponetto, Earp, & Ott, 2014)، والتي درست مايقارب (١٢٠) دراسة علمية نظرية وتجريبية، حول دمج التلعيب في التعليم، ومطبقة في دول مختلفة من العالم وفي مراحل التعليم العام والعالى، والتي كانت منشورة بين عامي (٢٠١١-٢٠١٤)، وخلصت الدراسة إلى أن التلعيب ظاهرة سريعة النمو، فقد أصبح أكثر وضوحاً لدى الباحثين والممارسين في السنوات القريبة الماضية، وأنه إلى وقت قريب نسبياً كان يستخدم خطأً مفهوم التلعيب كمفهوم مرادف للتعلم القائم على اللعب.

وقد أكدت دراسة الغامدي (٢٠٢٠)، ما ذهبت إليه الدراسة السابقة في أن ظهور مفهوم التلعيب بشكل واسع في البحوث والدراسات التعليمية كان منذ عام (٢٠١٠)، ثم تطور مفهوم التلعيب وأصبح أكثر وضوحاً منذ عام (٢٠١٥)، وفي هذه الفترة كان الحديث عنه كاستراتيجية تعليمية دون التركيز على مكوناته، التي هي عناصر اللعبة، إلا أنه من عام (٢٠١٧) أصبحت الدراسات الحديثة في تكنولوجيا التعليم أكثر تركيزاً على عناصر الألعاب.

بناءً على ما سبق ذكره، من عدة تعريفات للتلعيب ونشأته، نستنتج ما يلي:

- أن مفهوم التلعيب يعد مختلف تماماً عن المفاهيم الأخرى، التي يعتقد البعض أنها متشابهة معه، مثل مفهومي: اللعب والتعلم باللعب، وسيتم توضيح ذلك لاحقاً في عنوان مستقل.

- الهدف الأساسي من التلعيب ليس اللعب، بل هو زيادة الدافعية لدى الطلاب وتحفيزهم وجعلهم أكثر إنغماساً في العملية التعليمية.

- أن عناصر الألعاب المستخدمة في التلعيب، تؤخذ عادة من الألعاب الرقمية.

واستناداً عليه فإنه يمكن تعريف التلعيب بأنه: استخدام عناصر الألعاب الرقمية في مجالات أخرى غير الألعاب، بهدف التشويق والتحفيز وإثارة الدافعية للاستمرار في إنجاز المهام المطلوبة.

### ٢-٢-٣ : الفرق بين مفاهيم: التلعيب، والتعلم باللعب، واللعب، واللعب الجاد

تقع بعض الدراسات في خلط بين هذه المفاهيم الأربعة (التلعيب)، (التعلم باللعب)، أو القائم على اللعب أو الألعاب التعليمية)، (اللعب)، (اللعب الجاد)، وخاصة بين مفهومي التلعيب والتعلم باللعب، وهناك بعض الدراسات المتعلقة بالتلعيب تستطرد بشكل كبير في الحديث عن جانب الألعاب التعليمية وتفاصيلها، والبعض الآخر يذكر التلعيب على أنه هو الألعاب التعليمية. إلا أنه وبعد عام (٢٠١٥) بدأ مفهوم التلعيب يكون أكثر نضجاً ووضوحاً، في البحوث والدراسات، خصوصاً التعليمية منها (Dicheva & Dichev, 2015).

ويفسر الباحث سبب هذا الخلط بين المفاهيم؛ إضافة إلى حداثة مفهوم التلعيب في مجال التعليم، هو تداخله مع مجالات أخرى، غير تقنيات التعليم، فمجال المناهج وطرق التدريس، يعتبر أن التلعيب استراتيجية تدريس حديثة، ومجال علم النفس يتناول التلعيب من جانب التحفيز والدوافع والسلوك البشري، وكذلك مجال الحاسب الآلي يتعاملون معه من حيث تصميم وإنتاج البرامج والتطبيقات المعتمدة على التلعيب، وهذا ما ذهبت إليه أيضاً، دراسة سوان (Swan, 2012).

ويختلف مفهوم التلعيب عن المفاهيم الأخرى في أمور جوهرية، فالتلعيب كما عرفناه سابقاً: هو استخدام عناصر الألعاب في سياق غير الألعاب، بينما التعلم القائم على اللعب فقد وضحه إسحاق (Isaacs,2015) أنه يتم من خلال الممارسة الفعلية للألعاب داخل الفصل الدراسي، من أجل مساعدة الطلاب على اكتساب وتطبيق المفاهيم، أو تحسين الخبرات التعليمية لديهم.

كما يختلف مفهوم التلعيب عن مفهوم الألعاب الجادة؛ في أن الألعاب الجادة تقوم على مبدأ المحاكاة مثل: محاكاة قيادة الطائرات ومحاكاة إجراء العمليات الجراحية وغيرها، حيث تجعل مشاكل العالم الحقيقي أكثر سهولة للفهم وأكثر متعة للتجربة والحل، مع توفر عنصرى الأمن والسلامة فيها، بمعنى أن الألعاب الجادة تحول مشاكل وتحديات العالم الحقيقي إلى لعبة، بينما التلعيب يأخذ آليات وعناصر اللعبة ويستخدمها لحل مشكلات العالم الحقيقي. (القحطاني، ٢٠١٦).

ويمكن تلخيص أبرز الفروق بين المصطلحات الثلاثة : التلعيب، التعلم القائم على اللعب، اللعب، بناء على ما ذكره (الفارس، ٢٠١٨ ؛ Isaacs, 2015) من خلال الجدول الآتي:

جدول (١) الفرق بين مصطلحات (التلعيب) (التعلم القائم على اللعب) ( اللعب)

عناصر المقارنة	التلعيب (Gamification)	التعلم القائم على اللعب (Game-based Learning)	اللعب (Game)
التعريف	استخدام عناصر الألعاب في غير الألعاب	استخدام الألعاب في عملية التعلم لتحقيق هدف معين	نشاط موجه أو غير موجه يقوم به الأشخاص بغرض المتعة والتسلية
الهدف	تحفيز الطلاب وإثارة دافعيتهم	اكتساب مفاهيم ومعلومات أو مهارات لها علاقة بالمنهج	المتعة والمرح والتنافس
النطاق	داخل الفصل الدراسي ويمكن أن يمتد خارجه	داخل الفصل الدراسي أو على مستوى المؤسسة التعليمية	في أي مكان
النقاط والفوز	جمع النقاط من أهم عناصر التلعيب	لا يشترط الفوز والخسارة	عادة يكون الفوز أو الخسارة جزء من اللعبة
أمثلة	تطبيق (Duolingo) لتعلم اللغات	لعبة الكلمات المتقاطعة لتحسين مهارة القراءة لدى الطلاب	اللعب بالرمل في مدارس الطفولة المبكرة أو لعبة كرة القدم

مما سبق يرى الباحث أن المفهوم الأقدم ظهوراً هو: اللعب بكافة أشكاله وأنواعه، ثم يأتي بعده: التعلم القائم على اللعب، والذي يعتمد على استخدام بعض الألعاب في الجانب التعليمي لتوصيل فكرة أو إتقان مهارة معينة، وبعدهما يأتي التلعيب، الذي يعتمد على استخدام عناصر الألعاب في مجالات أخرى غير الألعاب، من أجل التحفيز وإثارة الدافعية.

## ٢-٢-٤ : أهمية التلعيب

تعتبر العملية التعليمية من العمليات المعقدة والمتشعبة، والتي تحتوي على العديد من العقبات والتحديات التي تواجه المعلم والمتعلم على حدٍ سواء، ويسهم استخدام التلعيب في تذليل بعض تلك الصعوبات، لما له من أهمية وفائدة على جوانب التعليم المختلفة.

فقد أشار أرنولد (Arnold, 2014) إلى أن التعليم القائم على التلعيب يتصف بالمتعة، كون الطلاب يقضون المزيد من الوقت في ممارسة الأنشطة القائمة على التلعيب، حيث تكمن أهميته في تطوير مستوى تعلمهم للخبرات التعليمية المستهدفة، وفي تعزيز ما يراد إكسابه لهم من أهداف ومهارات. وهذا يتوافق مع رؤية سكارزاوسكين و كالينوسكاس (Skarzauskiene & Kalinauskas, 2014) في أن التلعيب يزيد من مستوى مشاركة الطلاب في التعلم نظراً للمتعة التي يجودونها، وهو ما يسهل انخراطهم بعمق في أنشطة التلعيب.

كما تكمن أهمية التلعيب في كونه عاملاً مهماً في زيادة التحصيل الدراسي لدى الطلاب، وفي تحسين نواتج التعلم لديهم، وهذا ما أكده ساندوسكي (Sandusky, 2015) في أن لاستخدام التلعيب في الفصل الدراسي، تأثير كبير في تحصيل الطلاب. وواقفه على ذلك أوستين (Austin, 2014)، نقلاً عن الزين (٢٠١٩) حيث ذكر أنه أثناء عمله في التعليم المؤسسي لمدة (٢٥) عاماً، لم يجد نتائج تعلم أكثر تأثيراً وتطويراً للأداء من تلك التي تنتج عن استخدام التلعيب، وأنه يرسخ المعلومة ويثبتها في مواقف الحياة التي يواجهها الطلاب. ويضيف حناوي (٢٠١٩) إلى أهمية التلعيب أنه يزيد من الفهم والاستيعاب ويطور مهارات القراءة والرياضيات وحل المشكلات لدى الطلاب، وأنه يحسن من نواتج التعلم لديهم، كونه يربط التعليم بالحياة الواقعية والتطبيق العملي.

ومما يؤكد أهمية التلعيب ودوره في تحسين نواتج التعلم، الدراسة التي قام بها بوتز، كريبلين، تريلمابير وسونيايف (Putz, Kraepelin, Treiblmaier & Sunyaev, 2018) والتي كانت تهدف إلى قياس مدى الاحتفاظ بالمعرفة على المدى القصير والطويل في ورش العمل طوال اليوم، لعينة تكونت من (٣٣٤) طالباً، وقياس أثر التلعيب عليها مقارنة بطرق التدريس التقليدية، حيث توصلت الدراسة إلى أن التلعيب يعتبر مقياس فعال لزيادة نتائج تعلم الطلاب.

وتبرز أهمية التلعيب أيضاً في التأثير الذي يحدثه على الطلاب، حيث قامت جامعة كولورادو بعمل دراسة أجرتها حول تأثير التلعيب على الطلاب، فكانت النتائج كالآتي: (١٤%) من الطلاب أكدوا على فاعليته من حيث تحقيق المعرفة لديهم، و (١١%) يرون أنه تحقق فعلاً التعلم الحقيقي، بينما (٩%) أكدوا على بقاء أثر التعلم، وهذا ما يجعل من التلعيب أداة قوية وفعالة، في بقاء أثر التعلم في الذاكرة لمدة أطول، إضافة إلى أنه يساعد الطلاب في اكتساب المعرفة والمهارات بشكل أكثر فعالية (Pappas,2014). وبمراجعة نتائج دراسات أخرى يتبين أيضاً أن التلعيب يحسن من أداء الطلاب بنسبة تقريبية تصل إلى (١٥,٨٠%) مقارنة بطرق التدريس الاعتيادية. (Legaki, Karpouzis & Assimakopoulos, 2019).

ويضيف لي وهمر (Lee and Hmmer,2011) إلى ماسبق ذكره عن أهمية التلعيب، أنه أيضاً يساهم في تطوير مهارات القرن الواحد والعشرين، كما أنه يحفز الطلاب على المشاركة في الفصل الدراسي، وأنه يمنح المعلم أدوات أفضل في توجيه الطلاب وتحفيزهم، إلا أن الدراسة ترى أنه من الممكن أن تفشل عملية توظيف التلعيب في التعليم، في حالة إذا ما تم تصميمه بصورة لا تتناسب الصعوبات التعليمية التي يواجهها الطلاب في المدارس، وأيضاً إذا لم تكن مستندة على نتائج الأبحاث والدراسات.

ويرى الباحث أن التخوف من الفشل في الدراسة السابقة، يعد أمراً منطقياً خاصة إذا ما علمنا أن الدراسة أجريت في فترة بدايات ظهور التلعيب، حيث كان هناك قلة في الدراسات التي تتحدث عن التلعيب في التعليم في ذلك الوقت، ولم يكن الوضوح فيها جلياً مثل الآن، إلا أنه وبعد مرور عشر سنوات من الأبحاث والدراسات في هذا الجانب، أصبح التلعيب في التعليم أكثر وضوحاً وإيجابية مما سبق.

## ٢-٢-٥ : مزايا التلعيب وفوائده

يعد استخدام التلعيب في التعليم من الأمور التي أثرت العملية التعليمية، ولعب التلعيب دوراً بارزاً في تقديم العديد من المزايا للمعلم والطالب على حدٍ سواء، خاصة إذا ما تم استخدامه بطريقة مخططة ومدروسة بعيداً عن العشوائية. ولما كان الهدف الأساسي من التعليم هو الوصول بالطالب إلى مرحلة الاتقان المعرفي، وحيث أن هذا الانتقال يحتاج إلى المزيد من الوقت لممارسة أنشطة التعلم التي تساعد على هذا الترتي المعرفي، فإنه يمكن أن يحدث هذا من خلال التلعيب، فهو يتيح المزيد من الفرص، ويعمل على زيادة الدافعية لدى الطلاب لقضاء المزيد من الوقت الممتع في الأنشطة التعليمية، وهذا ما يجعل لأنشطة التلعيب ميزة عن مثيلاتها، من الأنشطة التقليدية الأخرى. (Alsawaier,2018).

وهو ما أكدته الدراسة التي أجراها شونج، شونج، وفليبو (Cheong, Cheong, and Filippou, 2013)، والتي هدفت إلى تقييم نشاط تعليمي قائم على التلعيب، من حيث فاعليته في تطوير عملية التعلم والمشاركة والاستمتاع، مستخدمة أداة رقمية متمثلة في اختبار قصير متعدد الخيارات، في ثلاثة مقررات في المرحلة الجامعية لها علاقة بتكنولوجيا المعلومات، كما تم جمع البيانات عن طريق الاستبيان، وتم بعدها قياس مستوى التعلم والمشاركة والاستمتاع، وأظهرت النتائج أن نسبة كبيرة من المشاركين (77,63%) كانوا منخرطين بما فيه الكفاية لإكمال الاختبار، وأفاد (46,05%) أنهم كانوا سعداء أثناء تأدية الاختبار، ومن حيث التعلم أتت النتائج في المجمل إيجابية، حيث أكد (60,53%) من المشاركين أن التلعيب عزز من فعالية تعلمهم.

كما ذهب ستوكيس (Stokes, 2014) إلى القول بأن التلعيب يزيد من الدافعية لدى الطلاب من خلال منحهم هدف للوصول إليه، وأن التلعيب يكسب الطلاب الشعور بالسيطرة على طريقة حصولهم على التعليم، بسبب توفر الدافعية الذاتية لديهم. ويؤكد ذلك ما ذكره جاريد وببتر (Jared & Peter, 2018) بعد قيامهم بعمل دورة للسلوك التنظيمي اعتمدوا في تقديمها للمجموعة التجريبية على استخدام التلعيب، وذكر نسبة كبيرة من المشاركين فيها (67,7%)، أن البيئة التعليمية التي أستخدم فيها التلعيب زادت من دوافعهم، وأنها كانت أكثر تحفيزاً من الطريقة التقليدية.

ويعد التفاعل من مزايا التلعيب الهامة، حيث أشار الموالى (2011) إلى أن التلعيب يدفع الطالب إلى التفاعل مع المواد التعليمية ومع البيئة المحيطة ومع غيره من المتعلمين أيضاً، وهذا مما ينمي مهارات التواصل لديه ويزيد من قدرته على الطلاقة في التعبير، كما أنه يتيح له مساحة من الحرية، للتعبير عن نفسه وفق الأطر المقبولة اجتماعياً. ويضيف أرنولد (Arnold, 2014) في هذا الجانب أن متعة التفاعل التي تكون بين الطلاب جراء استخدام التلعيب ليست جاذبة للطلاب فحسب، بل تتعدى ذلك، إلى تحفيزه لإعادة التجربة وتكرارها. ويؤكد ما سبق دراسة الرمادي (2017) التي هدفت إلى استخدام التلعيب في إكساب طلاب أقسام المكتبات والمعلومات مهارة في إعداد تسجيلات مقرر التحليلات الموضوعي، وتوصلت إلى أن للتلعيب دوراً فعالاً في نقل الطالب من نمط الانطواء والخجل والإحباط، إلى النمط الإيجابي المشارك والمتعاون مع زملائه.

ومما يميز التلعيب ويجعله أكثر قبولاً وتشويقاً ومتعة، امتلاكه لأربع حريات مستمدة من الألعاب، وفقاً لما ذكرته الفارس (٢٠١٨) نقلاً عن القمة العالمية للحكومات، وتتمثل الحريات في الآتي:

- ١- حرية الفشل: يُسمح بحدوث الأخطاء وتكرارها، بدون وجود أي عقوبة.
- ٢- حرية التجربة: يُسمح باكتشاف وتجربة استراتيجيات ومعلومات جديدة.
- ٣- حرية اتخاذ مواقف مختلفة: يُسمح برؤية المشكلات وحلها، من وجهات نظر مختلفة.
- ٤- حرية بذل الجهد: يُسمح بالتنوع في الجهد المبذول، بين النشاط والركود.

ومما يعزز من أهمية الحريات الأربعة السابقة الدراسة التي قام بها كاليفيج, Kallevig (2015) والتي هدفت للكشف عن تصورات طلاب التعليم العالي حول الفشل، وعن فاعلية التلعيب في معالجة الخوف منه، حيث كانت أداة الدراسة عبارة عن استطلاع يتكون من أسئلة نوعية وكمية شارك فيه طلاب مرحلة البكالوريوس وطلاب الدراسات العليا، وخلصت الدراسة إلى عدة نتائج من أهمها: أن طلاب التعليم العالي وبعد ممارستهم للتلعيب شعروا بأنه يمكنهم التعلم من خلال الفشل، وأنه يمكن أن يكون استراتيجية تعلم إيجابية في حالة وجود تغذية راجعة مقننة تتبعه مباشرة، وأيضاً إذا كان معتمداً على مبدأ التعلم بالتجربة والخطأ.

## ٢-٢-٦ : أنواع التلعيب

يتكون التلعيب من نوعين بناءً على ما ذكره كاب وآخرون (Kapp,et al, 2014)، النوع الأول: التلعيب الهيكلي (Structural Gamification)، والنوع الثاني: تلعيب المحتوى (Content Gamification)، فالتلعيب الهيكلي تكون العناصر فيه خارج المحتوى، مع عدم التعديل أو التغيير على المحتوى، فهو لا يشبه اللعبة لكن الهيكل المحيط بالمحتوى يصبح كذلك، ومن الأمثلة على ذلك: إضافة نقاط بعد إنجاز مهمة معينة، وأكثر العناصر شيوعاً في هذا النوع من التلعيب هي: النقاط، الشارات، الإنجازات والمستويات، ويوجد عادة في هذا النوع قائمة بأسماء المتصدرين، بينما النوع الثاني هو: تلعيب المحتوى، وفيه يتم دمج عناصر التلعيب في المحتوى ليصبح أكثر شبيهاً باللعبة لكنه ليس بلعبة، مثل تحويل الدرس إلى قصة، أو مجموعة من المراحل والتحديات، مع إضافة الأنشطة المحتوية على عناصر التلعيب.

كما يعتقد البعض من المعلمين بأن استخدام التلعيب في التعليم لجعله أكثر متعة وتحفيزاً، يكون بمجرد إضافة النقاط والشارات ولوحة الصدارة إلى المهام المملة المعتادة، وهذا غير صحيح، لأن المتعة لا تكمن فقط من خلال عناصر التلعيب الخارجية، ولكن أيضاً من خلال عناصر استراتيجية، وأنشطة هامة يتم تقديمها. (Chou, 2017). ويذهب ويلسون وآخرون (Wilson et al, 2016) إلى أن التصميم الفعال للتلعيب يكون من خلال دمج عناصره في المهمة نفسها، بدلاً من مجرد إضافتها فوقها.

مما سبق يتضح أهمية كلا النوعين، وأن كلاهما له أثرٌ وفائدة في استخدامه مع الطلاب، ويتجه غالب المعلمين إلى استخدام النوع الأول وهو التلعيب الهيكلي ، وذلك لسهولة ولوجده برامج مجانية تدعمه، أما النوع الثاني فيحتاج فعلاً إلى مزيد من الجهد والوقت لتصميمه، وربما احتاج إلى برامج خاصة كذلك لتنفيذه، إلا أنه يمكن للمعلم بذل الكثير من الوقت والجهد في إعداد وتصميمه لمرة واحدة، ليتم بعدها الاستفادة منه مع مجموعات ودفعات أخرى من الطلاب.

#### **٢-٢-٧ : عناصر التلعيب**

تعد عناصر التلعيب من الأمور الجوهرية في التلعيب، وتستمد غالباً من الألعاب الرقمية، كما أن استخدامها يزيد من الحافز والدافعية لدى الطلاب، ويسمىها بعض الباحثين محفزات الألعاب الرقمية، وهذه العناصر كثيرة ومتنوعة، ولكل عنصر منها استخدام وهدف معين. وحيث أن عناصر التلعيب كثيرة ومتنوعة، قام جوميز (Gomez, 2020) بحصر غالب هذه العناصر مع ذكر وصف لكل عنصر وفق الجدول الآتي:

جدول (٢) قائمة بعناصر التلعيب ووصفها وفق دراسة جوميز (Gomez, 2020)

العنصر	الوصف
نقاط الحالة	يتم منحها لإكمال المهام للوصول إلى الفوز
نقاط قابلة للاستبدال	يمكن تجميعها بشكل استراتيجي مع حدث خاص، و يمكن استبدالها بأشياء ثمينة أخرى أو تبادلها مع مشاركين آخرين
المستويات	إنهاء المراحل المختلفة في التقدم أو الصعوبة
الجوائز والميداليات والشارات	التمثيل المرئي للإنجازات، يتم استخدامه كشكل من أشكال التغذية الراجعة حول التقدم
التحديات	الأهداف التي يجب تحقيقها، وفي المجمل تكون متدرجة من الأسهل إلى الأصعب ومن البسيط إلى الأكثر تعقيداً
ردود الفعل	ردود الفعل الفورية ترتبط ارتباطاً وثيقاً بالدافع الجوهرية الذي يقود إلى تجاوز التحدي
أشرطة التقدم	تمثيل رسومي يبين التقدم والإنجازات الخاصة
قائمة المتصدرين	تسمح لك بمشاهدة ترتيبك مقارنة ببقية المشاركين
الفرص المؤقتة	فرصة ستختفي إذا لم يتم تنفيذ الإجراء المطلوب فوراً
مؤقت العد التنازلي	هو تصور يبين مرور الوقت نحو حدث معين
ديناميكيات التعيين	يتم تعيين وقت ثابت لحدث ما، مثال: كل يوم جمعة ظهراً
فواصل العقوبات	التوقف المفاجئ الذي يتم استخدامه عادةً في الإجراءات المطلوبة، مثال: حاول مرة أخرى في غضون ٣ ساعات
فتح المعالم	فتح بعض الاحتمالات المثيرة التي لم تكن موجودة من قبل
نافذة منبثقة متحركة	نافذة منبثقة متحركة تحتوي على رسم متحرك يظهر فجأة
البيضات الملونة	مكافآت غير متوقعة تظهر فجأة
المكافآت العشوائية	مكافأة غير معروفة عند تنفيذ الإجراء المطلوب (معتمدة على الصدفة والحظ)
عناصر المجموعة	سلسلة عناصر لموضوع معين يمكن تجميعها
الهدايا	الموارد التي يمكن مشاركتها مع الآخرين
الكنوز الاجتماعية	المكافآت التي لا يمكن الحصول عليها إلا كهدايا من مشاركين آخرين
السلع الافتراضية	كائنات غير ملموسة يمكن الحصول عليها من خلال النقاط القابلة للتبادل
مقاطع الفيديو	مقطع فيديو مضمن في وسط نشاط ما
الصورة الرمزية	التمثيل المرئي للاعب

الجدير بالذكر أنه من الصعوبة بمكان دراسة جميع هذه العناصر ومدى تأثيرها على الطلاب في وقت واحد أو في دراسة واحدة، لذلك تركز العديد من الدراسات على عدد محدد من العناصر، لدراسة تأثيرها وفعاليتها. حيث ذكرت الغامدي (٢٠٢٠) في دراستها التي قامت فيها بعمل مراجعة نقدية منهجية للدراسات الأدبية العربية والأجنبية، والتي احتوت على ممارسات تجريبية قائمة على استخدام عناصر التلعيب داخل الفصل الدراسي لمقررات أو مواضيع دراسية، خلال الفترة الزمنية (٢٠١٥-٢٠١٩)، أن العناصر الأكثر استخداماً في تلك الدراسات كان ترتيبها كالاتي: النقاط، الشارات، لوحات المتصدرين، المستويات، المكافآت، شريط التقدم، وتعزو سبب انتشار هذه العناصر تحديداً كون بيئات التعلم بيئات تفاعلية وتشاركية يحب الطالب أن يظهر إنجازاته فيها أمام الآخرين.

مما سبق يرى الباحث أهمية التنوع في استخدام عناصر التلعيب والعناية في اختيارها، حيث أن هناك بعضاً من العناصر تستثير بشكل كبير الدافع الداخلي لدى الطالب، ومنها ما تستثير الدافع والحافز الخارجي لديه. كما يرى جوميز (Gomez, 2020) أن الطلاب الذين تظهر عليهم سمات الشخصية الاجتماعية، ينجزون أكثر حين استخدام العناصر التي تبرز ترتيبهم ومكانتهم أمام زملائهم، مثل عنصري النقاط وقائمة المتصدرين، بخلاف الطلاب الآخرين الذين يميلون إلى الانطواء، فإنهم يفضلون استخدام العناصر التي فيها تحدي مع أنفسهم مثل عنصر إنجاز المهام، لذلك يعد التنوع في استخدام العناصر مهم لضمان المشاركة الفاعلة من الجميع.

## ٢-٢-٨ : أبرز النظريات المرتبطة بالتلعيب

يرتبط بالتلعيب العديد من النظريات المتنوعة، البعض منها لها صلة أيضاً بمجالات أخرى غير التلعيب، ويأتي هذا التنوع نظراً لعلاقة التلعيب بهذه المجالات، حيث أن هناك ارتباط وعلاقة للتلعيب بتقنيات التعليم ونظرياته، وعلاقة قوية بعلم النفس ونظرياته، وأيضاً العلاقة ممتدة إلى مجال المناهج وطرق التدريس ونظرياته، ويهدف هذا الربط بين التلعيب وبين تلك النظريات إلى دراسة سلوك الطلاب عند استخدام التلعيب وقياس أثره وفعاليتها عليهم، ومن أبرز هذه النظريات:

### - النظرية السلوكية (Behaviorism Theory)

تعتبر هذه النظرية إحدى نظريات التعلم، ومن روادها: بافلوف (Pavlov) وثورندايك (Thorndike) وواطسون (Watson)، وهي تُعرف التعلم بأنه تغيير في السلوك نتيجة لتكرار الارتباط بين المثير والاستجابة (صوالحة، ٢٠٠٧). ومن رواد هذه النظرية أيضاً العالم سكنر (Skinner)، الذي أسمى التعلم بهذه الطريقة: التعلم الإجرائي، وتعتمد طريقته على مبدأ

الاقتران، بحيث إذا قام الشخص بأي فعل إجرائي فإنه ينبغي أن يحصل مقابله على تعزيز. (الشرقاوي، ١٩٨٨).

وقد فسرت بعض الدراسات سبب العلاقة بين التلعيب والتغيرات النفسية والسلوكية، كون التلعيب يركز على ثلاثة عناصر أساسية: الدافعية ومستوى القدرة والمحفزات، وهناك العديد من المبادئ الأساسية للنظرية السلوكية التي ترتبط ببعض عناصر التلعيب، مثل تعزيز السلوكيات المرغوبة باستخدام المكافآت وعلاقتها بعنصر منح النقاط والأوسمة وغيرها. (Dale, 2014).

#### - النظرية البنائية (Constructivism Theory)

تدرج النظرية البنائية تحت نظريات التعلم، وتعتبر من النظريات الحديثة في هذا الجانب، ويعد مؤسس هذه النظرية في العصر الحديث هو جان بياجيه (Jean Piaget)، وفكرة هذه النظرية تقوم على كون عملية التعلم عملية نشطة وإيجابية، يقوم المتعلم من خلالها بتعلم أفكار ومفاهيم جديدة تكون مبنية على معارف وخبرات سابقة، من خلال دمج المعلومات الجديدة في المعرفة القديمة الموجودة لدى الطالب، ثم تعديل المفاهيم السابقة لاستيعاب الخبرات الجديدة. (حناوي، ٢٠١٩).

ومن مبادئ النظرية البنائية تفعيل دور الطالب وجعله هو محور العملية التعليمية، فهي تقوم على فكرة التعلم النشط، حيث يقوم الطلاب من خلال العمل في مجموعات بتكوين وإعادة بناء المعرفة لديهم، ويصبحون أيضاً منتجين للمعرفة بدلاً من استقبالها فقط، وهذا ما يتفق مع التلعيب ويجعل من استخدام التلعيب أداة مميزة لتطبيق النظرية البنائية في التعليم، وذلك من خلال التركيز على الجماعية في عناصر التلعيب والتقليل من الفردية فيها. (القحطاني، ٢٠١٩).

#### - نظرية تقرير المصير (تحديد الذات) (Self-Determination Theory)

تعد هذه النظرية من النظريات القديمة في علم النفس، وغالباً ما ترتبط نظرية تقرير المصير بالدوافع، وتتكون من ثلاثة عناصر رئيسية هي: الاستقلالية والكفاءة والارتباط أو الاندماج، ويقصد بتقرير المصير: قدرة الفرد على ما يقوم به من أفعال استناداً إلى وعيه بكفاءته، وإحساسه بالقدرة على الفعل ومدى استقلاله في الاختيار، وحرية في صنع البدائل التي يريد، وفي درجة التواصل بمن حوله وبناء العلاقات بهم والدعم لهم، ويمكن للتلعيب أن يوظف عناصر النظرية الثلاثة في عناصره المتنوعة لإثارة دوافع الطلاب من خلال حرية الاختيار والمكافآت والتقدم التدريجي وغيرها. (Richard, Ryan, Edward, & Deci., 2000).

كما يكمن ارتباط نظرية تقرير المصير بالتعب من خلال النقاط التي يجمعها الطالب، والمكافآت التي يحصل عليها، مما يؤدي إلى شعوره بالكفاءة وتعزيز ثقته بنفسه، ويساعده على التنافس الشريف مع زملائه مما يرفع من روح الحماس والدافعية، كما أنه يتحقق الاندماج بالتواصل الاجتماعي بينهم. ( العبدان، ٢٠٢٠).

#### - **نظرية التدفق (Flow theory)**

يعتبر التدفق حالة نفسية مثالية يواجهها من ينخرط في نشاط يكون التحدي فيه مناسباً لمستوى مهاراته، وغالباً ما يؤدي إلى التركيز على المهمة والانغماس فيها، ويمكن أن ينتج عن هذا الوصول إلى التعلم العميق، وإلى مستويات مرتفعة من الرضا الذاتي والرضا عن إنجاز المهمة، شريطة أن يكون هناك توازن بين مستوى التحدي ومستوى مهارات وقدرات الفرد، وحتى يتحقق التدفق فإنه يجب أن يتوفر فيه ثمانية مكونات هي: المهمة القابلة للتحقق، التركيز، الأهداف الواضحة، التغذية الراجعة، المشاركة الفعالة، السيطرة على الإجراءات، القلق بشأن اختفاء الذات، فقدان الشعور بالوقت. (Krist2366, 2014).

ولما كان التعب ينتج عنه حالة من المرح أثناء استخدامه في العملية التعليمية، ويؤدي إلى انخفاض حدة الملل والرتابة، فإنه بلا شك يساعد الطالب على التحلي بالدافعية الذاتية والانغماس في الخبرة التعليمية وعدم التركيز على عامل الوقت، وهذا ما يسمى بحالة التدفق والتي تعزز من مستوى مشاركته وتعلمه. (Skarzauskiene & Kalinauskas, 2014).

ومن حيث النظريات الأكثر تكراراً في بحوث ودراسات التعب، فقد جاء في دراسة بوزكورت ودوراك (Bozkurt & Durak, 2018)، والتي هدفت إلى تحديد خريطة الاتجاهات والأنماط في دراسات التعب، وذلك من خلال مراجعة نقدية منهجية، استخدم فيها تحليل المستندات والمحتوى لعدد (٢٠٨) دراسة خلال الفترة الزمنية (٢٠١١-٢٠١٦)، حيث تبين أن تكرار نظريات التعب ونماذجها التي استخدمت في تلك الدراسات أتت كما يلي: نظرية تقرير المصير (٢٣) مرة، نظرية التدفق (٩) مرات، نظرية الميكانيكا والديناميات والجمالية (MDA) (٧) مرات، نظرية السلوك المخطط (٥) مرات، النظرية الاجتماعية المعرفية (٤) مرات، ونموذج كيلر للتصميم التحفيزي (ARCS) (٤) مرات.

#### **٢-٢-٩ : مبادئ توظيف التعب في العملية التعليمية**

يعتمد توظيف التعب في التعليم على مجموعة من المبادئ، ويؤدي فهم هذه المبادئ وتطبيقها بالشكل الصحيح إلى نجاح التعب، وقد أجملها حسين، هوانغ، وسومان (Hsin, Huang, & Soman, 2013) في خمسة مبادئ ملخصها كالاتي:

(٤ (٦٤)، **مجلد (٤٦)**، ٢٠٢١ م)

**١- فهم الفئة المستهدفة والظروف المحيطة بالتعلم:**

يكون ذلك بتحليل الفئة المستهدفة، من حيث معرفة الفئة العمرية والظروف المحيطة بها، إضافة إلى معرفة القدرات والاحتياجات والمهارات التي لديهم حتى يساعد ذلك على فهمهم، وعلى تحديد نوع البرنامج المقدم ومدته، بالإضافة إلى تحديد متطلباته والبيئة المناسبة لتقديمه.

**٢- تحديد أهداف ونواتج التعلم:**

إن معرفة ووضوح أهداف التعلم بشكل دقيق لدى المعلمين القائمين على برامج التعلم، يؤدي إلى تحقيق تعلم أفضل والوصول إلى نواتج التعلم المطلوبة.

**٣- تكوين الخبرات:**

التدرج في تحقيق أهداف المحتوى الدراسي وتقسيمه إلى أهداف صغيرة، والانتقال فيها من الأسهل إلى الأصعب حتى يستمر معها الدافع للاستمرار، مع مراعاة توازن السهولة والصعوبة مع قدرات الطلاب، لأن المرحلة أو الهدف الذي يحققه الطالب بشكل جيد سيزيد من دافعيته للانتقال وإنجاز الهدف الذي يليه.

**٤- تحديد الموارد:**

بعد الانتهاء من تحديد أهداف المحتوى التعليمي والتدرج فيها من السهولة إلى الصعوبة، وحتى يتم تنفيذ التلعيب بالشكل الصحيح، يجب أن تتوفر العناصر الآتية: الموارد اللازمة لتطبيق التلعيب، آلية واضحة لقياس وتتبع مدى التقدم، معيار لإتقان كل مستوى أو هدف، قواعد واضحة يمكن تطبيقها، وجود تغذية راجعة للمعلم والمتعلم.

**٥- تطبيق عناصر التلعيب:**

حيث يمكن تقسيم عناصر التلعيب، إلى عناصر ذاتية وعناصر اجتماعية، فالعناصر الذاتية هي تلك التي تجعل الطالب يتنافس مع نفسه ويفتخر بإنجازاته بمفرده ويحقق فيها ذاته، ومن العناصر التي تدعم هذا النوعي هي: النقاط، الشارات، الأوسمة، الإنجازات التي يحققها بشكل فردي، أما العناصر الاجتماعية، فهي التي تتطلب من الطالب وجوده في مجتمع تكون فيه إنجازاتهم عامة وتقدمهم مشترك، ومن عناصر التلعيب التي تخدم هذا الجانب: لوحات الصدارة للمجموعات.

مما سبق يتضح أهمية هذه المكونات، وأن فيها تشابه مع مراحل نموذج التصميم التعليمي ADDIE، وأنه كلما تم تطبيق هذه المبادئ بشكل متناغم ومتقن أدى ذلك إلى نجاح التلعيب في التعليم.

## ٢-١٠ : ممارسات خاطئة في استخدام التلعيب في التعليم

يحتوي التلعيب على الكثير من التشعب والتفاصيل، وعلى الرغم من ذكر الكثير من عناصره وأهمية الدقة في اختيارها بما يتناسب مع الموقف التعليمي والفئة المستهدفة، إلا أنه يوجد هناك بعض الممارسات الخاطئة التي قد تقلل من كفاءة وفعالية استخدام التلعيب في التعليم، لذلك يتطلب من المعلم التخطيط له وتنفيذه بدقة وإتقان. وقد أشار أناليتيكا (Analytica, 2016) إلى أن ضعف تنفيذ التلعيب من قبل المعلم يؤدي بدوره إلى إثارة الفوضى والتوتر داخل الفصل الدراسي، مما يتسبب في إضاعة الوقت والحد من عملية التعلم.

كما يمكن ذكر بعض الممارسات الخاطئة في استخدام التلعيب في التعليم، بناء على ما ذكر في دراستي ليدا وجينكيز (Ledda, 2014 ; Jenkins, 2016) وهي كما يلي:

- **الخطأ بين التلعيب وبين التعلم القائم على اللعب:** يعتقد الكثير حين سماعه لمفهوم التلعيب أنه هو التعلم القائم على اللعب، أو أحد أنواعه أو أنهما وجهان لعملة واحدة، والحقيقة خلاف ذلك، فالتلعيب يقصد به استخدام عناصر وآليات اللعب في سياق غير اللعب، بهدف إثارة الدافعية عند الطلاب وتحفيزهم لإنجاز مهام تعليمية معينة.
- **استخدام التلعيب في كل موقف تعليمي:** ينظر بعض المعلمين إلى التلعيب على أنه العصا السحرية التي يمكن أن تحسن وتهذب أي موقف تعليمي تستخدم فيه، والحقيقة أنه يجب قبل استخدام التلعيب القيام بتحليل الموقف التعليمي والتحقق من مدى مناسبة التلعيب فيه.
- **ضعف الربط بين التلعيب والعملية التعليمية:** يجب تصميم التلعيب بطريقة متقنة وربطه مع الموقف التعليمي بطريقة مدروسة، واختيار عناصر التلعيب المناسبة للموقف وللبيئة المستهدفة حتى يحقق أهدافه بطريقة صحيحة.
- **الإفراط في استخدام عناصر التلعيب:** المبالغة في إعطاء المكافآت المتمثلة في: النقاط والأوسمة وقوائم المتصدرين على نحو عشوائي وبدون عمل ذو معنى للمتعلم، يؤثر سلباً على عملية التعلم، وهذا ما يفقد الدافعية والحماس لدى الطالب مع مرور الوقت، لأن التغلب على التحديات لا تتطلب منه بذل الجهد.
- **توحيد عناصر أو برامج التلعيب مع كل موقف:** يجرب البعض من المعلمين أحد برامج وتطبيقات التلعيب، وإذا ما نجح في مقرر أو موقف معين قام بتنبيته والاعتماد عليه في جميع المقررات الدراسية أو المواقف التعليمية الأخرى، دون التأكد من مناسبتها من عدمها وذلك قبل استخدامه مرة أخرى.

- الاختيار الخاطئ للبرامج التي تدعم التلعيب: يحدث هذا الخطأ بسبب التطور التقني الكبير، والوفرة في البرامج والتطبيقات التي تدعم التلعيب، مما يضع المعلم في حيرة من أمره وقد يقع بذلك في اختيار خاطئ، خاصة إذا لم يسبق هذا الاستخدام عملية تحليل للواقع أو استشارة لأهل الخبرة في هذا المجال.

## ٢-٢-١١ : برامج وتطبيقات تستخدم التلعيب

تزامناً مع التطور الكبير والمتسارع في التقنية، ظهرت العديد من البرامج والتطبيقات ومواقع الانترنت والمنصات التي تقوم على مبدأ التلعيب، والتي يمكن الاستفادة منها في الجانب التعليمي، كما أن عدداً من هذه التطبيقات نال شعبية عالمية، وأصبح عدد مستخدميها بالملايين، وتحول بعضها إلى منصات تفاعلية يستفيد منها المعلم والطالب وولي الأمر، ويرى الباحث أن البرامج الأجنبية في هذا الجانب تفوقت على البرامج العربية بمراحل شاسعة، وأن أكثر هذه البرامج هي من نوع التلعيب الهيكلي أو الخارجي، حيث يتم إضافة عناصر التلعيب على المحتوى، وغالب البرامج التي تقوم على مبدأ التلعيب لا تخرج عن هذين النوعين، فإما أن تكون قائمة على تعزيز السلوك الإيجابي وتقليل السلوك السلبي، أو تكون قائمة على تطوير الجانب التعليمي وزيادة التحصيل فيه، كما سيتم عرض أبرز البرامج في هذا الجانب، مع تعريف لها وعرض لأبرز مميزاتا، والتي تم الحصول عليها بالرجوع إلى موقع كل تطبيق.

### - دوولينجو (Duolingo) :

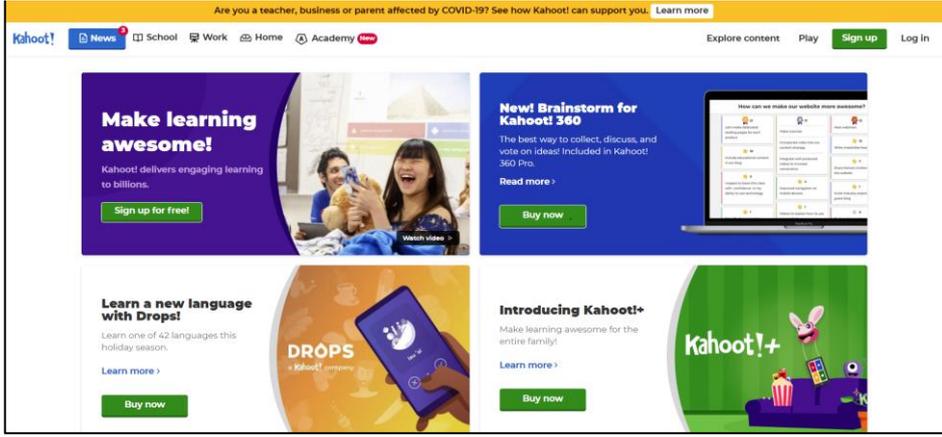
- موقعه على الانترنت: <https://www.duolingo.com>
- نبذة عنه: منصة لتعلم اللغات، وهي الأكثر شعبية على الانترنت، والأكثر تحميلاً في العالم في مجال التطبيقات التعليمية، حيث يزيد مستخدميه عن ٣٠٠ مليون مستخدم، وهو مصمم حتى يشعر المستخدم بأنه لعبة ممتعة، وقد تم تقسيم المحتوى فيه إلى أجزاء صغيرة لضمان إتقان كل جزء، وتهدف الشركة المنتجة له إلى جعله مجاني وممتع ومتاح للجميع، وقد تم إثبات فعاليته عبر العديد من الدراسات العلمية.
- مميزاته: مجاني ومتاح للجميع، ويدعم الواجهة العربية، ويتيح لكل شخص يستخدمه طريقة في التعلم، كما يتم التعلم بطريقة مستقلة ومختلفة عن الآخرين، كذلك المتعة الكبيرة الموجودة فيه، حيث يعزز من تعلم مهارات جديدة، وهو مبني على تقنيات مثبتة علمياً تعزز من العمل على المدى الطويل، كما أن المنصة مليئة بعناصر التلعيب الممتعة، من نقاط وشارات وأوسمة ومستويات ومراحل التقدم وغيرها الكثير.



شكل (٣) الواجهة العربية لموقع دوولينجو (Duolingo)

– كاهوت (Kahoot) :

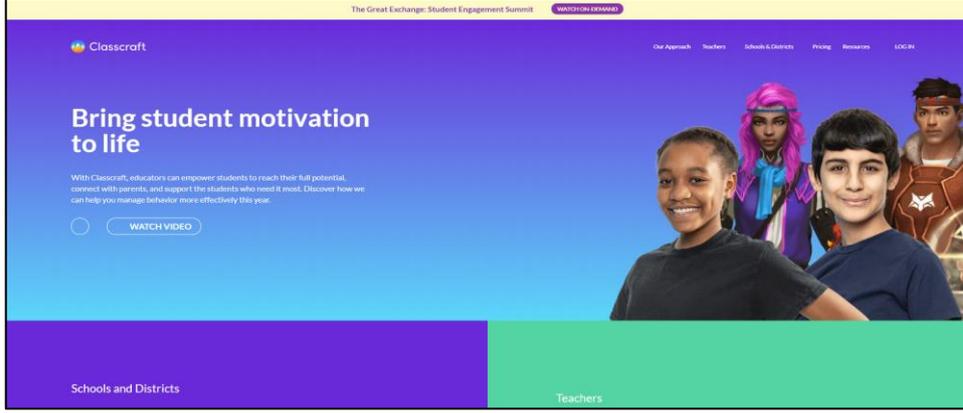
- موقعه على الانترنت: <https://kahoot.com>
- نبذة عنه: برنامج تعليمي مجاني يستخدم التلعيب، ويعتمد على مبدأ التفاعل وسرعة الاستجابة، يقوم بإثارة التنافس والحماس بين الطلاب، ويهدف إلى تحقيق أقصى درجات المتعة والمشاركة من أجل مواصلة التعلم، يستخدمه حول العالم أكثر من مليار لاعب في السنة، من أكثر من ٢٠٠ دولة، كما يستخدمه المعلمون للتقويم التكويني والختامي مع طلابهم، حيث يقوم المعلم بعمل الأسئلة ابتداءً من نوع الاختيار المتعدد، ثم يدخل الطلاب إلى صفحة محددة عبر استخدام أي جهاز ذكي، ويقومون باختيار الإجابة الصحيحة مع ظهور النتائج والتقارير المختلفة.
- مميزاته: سهولة وبساطة استخدامه، وكونه لا يحتاج إلى تسجيل أو كلمة سر، وهو مفيد بشكل كبير في التقييم والاختبارات ومراجعة الخبرات السابقة، كما أنه يقوم على فكرة عدم ظهور السؤال في أجهزة الطلاب، حيث يظهر السؤال فقط في جهاز المعلم، ويقوم بعرضه على شاشة كبيرة أمامهم وذلك بهدف عدم تشتت الطلاب والتقليل من النظر في أجهزتهم، كما أن البرنامج يشجع الطلاب الخجولين على المشاركة والتفاعل والاندماج مع زملائهم.



شكل (٤) واجهة موقع كاهوت (Kahoot)

– كلاس كرافت (Class Craft) :

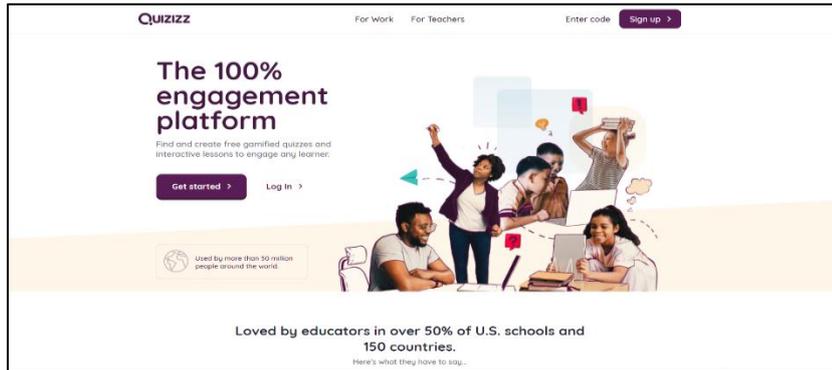
- موقعه على الانترنت: <https://www.classcraft.com>
  - نبذة عنه: يستخدم التطبيق أكثر من خمسة ملايين طالب وطالبة حول العالم، ويعتمد التطبيق على عناصر التلعيب بشكل كبير، حيث يتيح للطلاب اختيار شخصيات قتالية لمواجهة الحرب ضد الأسئلة والمهام الأدائية التي يطلبها المعلم، ويهدف إلى تعزيز السلوك الإيجابي لدى الطلاب، وإلى إثارة الدافع الداخلي لديهم لمواصلة تعلمهم.
  - مميزاته: يقوم على أسس ونظريات علمية مثل: نظرية تقرير المصير والدافع الجوهري، كما أنه يعزز روح التعاون بين الطلاب، ويمكن تقسيمه إلى مراحل ومستويات ومهام مختلفة، وهو يعزز العمل بروح الفريق الواحد، ويمكن للمعلم أن يستخرج منه العديد من التقارير والاحصائيات، والبرنامج فيه الكثير من التشعب والتفاصيل التي ترفع من نسبة الإثارة والتشويق فيه.
- ومع هذه المميزات إلا أن التطبيق يحتوي على بعض الأمور التي تخالف العقيدة الإسلامية، كاستخدام السحر والكهانة وغيرها، لذلك وجب التنبيه.



شكل (٥) واجهة موقع كلاس كرافت (Class Craft)

– كويزز (Quizizz) :

- موقعه على الانترنت: <https://quizizz.com>
- نبذة عنه: تطبيق يشبه إلى حد ما تطبيق كاهوت، إلا أنه يحتوي على العديد من المميزات الإضافية، ويستخدمه أكثر من عشرين مليون مستخدم حول العالم، كما يفيد كثيراً هذا التطبيق في التقويم التكويني أو الختامي، مع عرض تقرير مفصل عن مشاركات الطلاب وإجاباتهم والوقت المستغرق فيها، ويمكن استخدامه من أي جهاز ذكي.
- مميزاته: التنوع في طريقة الأسئلة مع استخدام تصاميم جذابة وإخراج رائع، كما تظهر نقاط الطلاب وترتيباتهم مباشرة في حساب المعلم، ويمكن عرضها أمام الطلاب لزيادة التفاعل والحماس، ويخدم هذا التطبيق العمل الجماعي والعمل الفردي، ويوجد فيه العديد من النماذج والسماط الجاهزة التي يمكن الاستفادة منها وعرضها.



شكل (٦) واجهة موقع كويزز (Quizizz)

من خلال ماسبق نجد أن التطبيقات السابقة تعد من التطبيقات العالمية، والتي يستخدمها الملايين حول العالم، كما أن من التطبيقات الهامة والعالمية كذلك، تطبيق كلاس دوجو (Class Dojo)، ولم يتم ذكره في هذا القسم، لأنه سيتم إفراد الحديث عنه في مبحث كامل وبشكل مفصل، كونه هو التطبيق المستخدم في هذا البحث.

وبناءً عليه يمكن القول أن برنامجي كاهوت (Kahoot) وكويزز (Quizizz)، تعد من البرامج التي يمكن استخدامها في جميع المراحل الدراسية تقريباً، نظراً لبساطتها وسهولة استخدامها، أما برنامج كلاس كرافت (Class Craft)، فقد يكون مناسب بشكل أكبر للمراحل التعليمية المتوسطة والثانوية وما فوقهما، نظراً لكثرة التشعبات والمهام والتفاصيل التي فيه، بخلاف برنامج كلاس دوجو (Class Dojo) الذي قد يتناسب بشكل كبير مع طلاب المرحلة الابتدائية، وذلك لسهولة استخدامه ولاحتمائه على شخصيات رمزية كرتونية لكل طالب تناسب هذه الفئة العمرية.

كما أن هناك عدداً من المواقع والتطبيقات العربية التي تقوم على مبدأ التلعيب، والتي يمكن استخدامها أيضاً في مجال التعليم، حيث قام الباحث بحصرها وبيان فكرتها وهي كما يلي:

جدول (٣) مواقع وتطبيقات عربية تقوم على مبدأ التلعيب.

الاسم	رابطه	فكرته
موقع تنافس	<a href="https://tnafs.com">https://tnafs.com</a>	موقع على الانترنت فكرته بسيطة وغير معقدة، يقوم المعلم بإضافة أسماء الطلاب ويمكن أن يجعلهم على شكل مجموعات، يتم تسجيل الدرجات بناء على الإنجاز، ويظهر مجموع النقاط وقائمة المتصدرين في لوحة خاصة بذلك مع بعض المميزات الأخرى.
موقع تحديات صاعد	<a href="http://www.sayed.com/">http://www.sayed.com/</a>	موقع على الانترنت يحتوي على تحديات تصعد بك إلى القمة، التحديات مقسمة على مستويات، كل مستوى يحتوي على ٢٠ تحدي، ينفذها المتسابق خلال ٧ أيام، بعد تنفيذها يحصل المتسابق على شهادة المستوى الأول وبها يتأهل للمستوى الثاني وهناك تنتظره مجموعة من التحديات الأخرى، وكل تحدي يتم إنجازه تتحول صورته من اللون الرمادي إلى الملون.
منصة عالم زيدو	<a href="https://www.zidoworld.com">https://www.zidoworld.com</a>	(عالم زيدو) موقع على الانترنت، هو عبارة عن مشروع تعليمي تربوي إلكتروني، يستهدف الارتقاء بالطفل المسلم، وفق منطلقات قيمية راسخة ومنهج تربوي متكامل، وفيه استثمار لأحدث تقنيات التعليم الجاذب، حيث يوجد بداخله عدة مستويات، كل مستوى فيه العديد من المهام التي إذا تم إنجازها ينتقل المستخدم إلى المستوى الذي يليه.
تطبيق نقاط	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ala.wfa.points">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ala.wfa.points</a>	تطبيق على الأجهزة الذكية، يساعد الآباء و المعلمين في تربية أطفالهم بطريقة مميزة وبسيطة، ويعلم الطفل الإنجاز والالتزام والتنظيم، عن طريق إعطاء الأطفال مهام يومية، ثم تشجيع وتحفيز الأطفال بمنحهم نقاط جيدة على الأعمال الجيدة التي يؤديونها، وكذلك إعطائهم نقاط سلبية على أي عمل سيء يقومون به، بعد ذلك يمكن منح الطفل مجموعة من الهدايا والأوسمة مقابل كل مجموعة من النقاط يقوم الطفل بجمعها.

2-3: الانضباط الصفّي (Classroom discipline)

٢-٣-٢ : تعريف الانضباط الصفّي

يعرف الانضباط الصفّي بأنه "مجموعة من الطرائق والإجراءات، التي تعمل على تطوير فهم الفرد لذاته، وتنمية قدراته وإدراكاته، لتحمل مسؤولية أفعاله، ومساعدته على رؤية أنه وليس غيره المسؤول عن سلوكه، ونتائج هذا السلوك". ( أبو جادو، ٢٠٠٦، ٣٥٨).

كما يعرفه ( روزن، ٢٠٠٧، ٢٧) بأنه "العملية التي يتم بها ضبط إيقاع العمل الصفّي، عن طريق وضع قواعد ملزمة لجميع التلاميذ، وبها يتم خلق النظام، الذي به تتحقق الأهداف التربوية والتعليمية".

ويرى سمارة و العديلي (٢٠٠٨) أن الانضباط الصفي هو الذي يركز على عملية التفاعل بين المعلم والطلاب، ويهدف إلى انعدام الفوضى والمشكلات في بيئة التعلم، كما أن الطلاب يتشاركون في اختيار قواعد صفهم، ويتعلمون مسؤولياتهم تجاه بقية زملائهم، مما يجعلهم يشعرون بنوع من المسؤولية والانتماء الذي يؤدي إلى تفعيل القواعد التي وضعوها مع معلمهم.

وقد عرفه العاجز (٢٠٠٧، ٣١) بأنه "استخدام المعلم لاستراتيجيات تربوية محددة، تسهل حصول التلاميذ على أفضل مستوى من التعلم والنمو الشخصي، وبذلك يعتبر النظام الصفي معيار لنجاح العملية التعليمية التعلمية".

الجدير بالذكر أن هناك علاقة قوية بين مفهومي الضبط والانضباط، والعلاقة بينهما قائمة على مبدأ السبب والنتيجة، فالانضباط عادة لا يأتي دون ضبط، سواء كان مصدر الضبط خارجياً بقوة النظام والقانون، أو داخلياً وذاتياً جبلت عليه النفس. (مونس، ٢٠١٥).

كما تجدر الإشارة إلى أنه يجب ألا يفهم المعلمون الانضباط الصفي، على أنه بقاء الطلاب على قدر كبير من الجمود والصمت، والتزامهم بالهدوء داخل الفصل الدراسي، وانعدام الفعالية والحركة والنشاط لديهم، وأن عليهم فقط الاستجابة لتعليمات المعلم، وكأنهم في تكتة عسكرية، يسودها الدقة والجدية في كل شيء، بل يجب أن يكون الانضباط الصفي هدفاً يسعى المعلمون إلى مساعدة الطلاب على اكتسابه، ليصبحوا قادرين على ضبط أنفسهم بأنفسهم. (نبهان، ٢٠٠٨).

بناءً على ما سبق من التعاريف يتضح أن للانضباط الصفي جزئين رئيسيين، جزء يتعلق بالمعلم ابتداءً من حيث وضع أنظمة وقوانين الفصل، بعد التشاور مع الطلاب حولها، والجزء الثاني متعلق بالطالب انتهاءً كونه هو الذي يتحلى بالانضباط داخل الفصل الدراسي ويمارسه. لذلك يعرف الباحث الانضباط الصفي بأنه: قواعد وأنظمة سلوكية يتفق عليها المعلم مع طلابه، بهدف سير العملية التعليمية داخل الفصل الدراسي بكل يسر وسهولة.

### ٢-٣-٣ : أهمية الانضباط الصفي

يعد الانضباط الصفي عملية مهمة جداً، وهي من المهام الأساسية التي تقع على عاتق المعلم، كما أن له علاقة وثيقة ومتداخلة مع العملية التعليمية، فالانضباط والتعلم يسيران جنباً إلى جنب، وبالتالي فتحقيق نواتج تعلم ممتازة مرهون بوجود انضباط صفي ممتاز وعالي. (النداوي وعباس، ٢٠١٨). كما تبرز أهمية الانضباط الصفي سواءً للطالب أو المعلم في عدد من النقاط، ذكر منها أبو نمره (٢٠٠١) النقاط الآتية:

- إقامة علاقة تعاونية مبنية على الثقة والاحترام المتبادل بين المعلم والطالب، يزيد من ثقة الطالب بنفسه ويجعله يحجم عن أي عمل يمكن أن يكون فيه إساءة.
- توفير بيئة صالحة للتعلم يسودها الاستقرار النفسي.
- يساعدهم أيضاً على فهم قوانين وتعليمات المدرسة والمحافظة عليها.
- تبني الطلاب للقيم والمعايير المتعلقة بالنظام.

ومما يؤكد أهمية الانضباط الصفية خاصة في تقوية العلاقة بين المعلم والطالب، الدراسة التي أجراها موكيلي (Mokhele, 2006)، حيث هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على أسباب ضعف العلاقة بين المعلم والطالب، وكيفية الحفاظ على الانضباط الصفية في المدارس الثانوية العامة، وقد تم استخدام أداتين للبحث هما: دراسة الحالة والمقابلة الشخصية، إذ تم دراسة حالات عدد (٨-١٢) معلماً في (١٤) مدرسة من مدارس العينة، وتم إجراء مقابلات مع المعلمين لتقديم معلومات عن مسألة الانضباط الصفية في المدارس الثانوية العامة، وكيفية الحفاظ عليه في الفصول الدراسية، وتوصلت الدراسة إلى أن أسباب ضعف العلاقة بين المعلم والطالب تشمل: نقص المعرفة لدى المعلمين فيما يتعلق باستخدام بدائل فعالة للعقاب البدني، وأيضاً استخدام القوة لفرض سلطة المعلم، كما أظهرت نتائج الدراسة أن المعلمين الناجحين في إدارة سوء السلوك في الفصول الدراسية، هم الذين يحافظون على علاقات جيدة مع الطلاب، ويشجعون الانضباط الذاتي والكرامة لديهم، ويقومون بإشراك أولياء الأمور وأقران الطلاب والمعلمين الآخرين في عملية التعليم، ويعد وجود علاقة إيجابية بين المعلم والطالب داخل الفصل عنصر أساسي في تشجيع الطالب على قبول سلطة المعلم.

يتضح مما سبق، مدى أهمية الانضباط الصفية، وأنه يشغل تفكير المعلمين، وأن عدم توفره داخل الفصل الدراسي يعني أن المعلم سيستنفذ جزء كبير من الوقت والجهد والطاقة لمحاولة إيجاده من جديد بغرض تحقيق الأهداف التربوية والتعليمية، وذلك إما بفرض النظام أو إثارة الدافعية لدى الطلاب. (مونس، ٢٠١٥).

## ٢-٣-٤ : أنواع الانضباط الصفية

ينقسم الانضباط الصفية إلى نوعين، كما جاء عند أبو حميدان (٢٠٠٣) وهما:

### أ- الانضباط الداخلي (الذاتي):

يقصد به التزام الطالب لتعليمات المدرسة من تلقاء نفسه، والسير ذاتياً وفق قوانينها وأنظمتها، وذلك من خلال تنظيم ميوله ودوافعه وتوجيه رغباته للوصول إلى السلوك المقبول المتوافق مع

أهداف العملية التعليمية وغاياتها، ويعتمد الانضباط الذاتي على ضرورة وجود اتفاق مسبق بين المعلم والطالب، ويفضل أن يكون قد تم التشاور عليه حتى يتحول إلى قناعة داخلية وذاتية.

### ب- الانضباط الخارجي (الخوف والإجبار):

يقصد به التزام الطالب بالتعليمات بسبب وجود تحكم في سلوكه من أطراف خارجية أعلى منه، يتلقى منها الأوامر والتعليمات، مثل إجبار المعلم للطلاب على الالتزام بقوانين المدرسة، وعدم الخروج عليها وعادة ما يكون الانضباط الخارجي انضباط عقابي، ويكون فيه تخويف للطلاب من أجل ضبط سلوكهم.

يتضح مما سبق، أهمية الانضباط الذاتي، وأنه يتفوق على الانضباط الخارجي في نتائجه ومخرجاته، حيث أن الطالب إذا كان منضبطاً ذاتياً طالت مدة الانضباط لديه، لأنه يكون عن قناعة ورضا، بعكس الانضباط الخارجي الذي قد يزول بزوال المثير الخارجي، ومع أهمية الانضباط الذاتي إلا أنه يحتاج إلى جهد ووقت أطول حتى يتحول إلى قناعة داخلية في نفوس الطلاب، كما تذهب بعض الدراسات أيضاً إلى تفضيل الانضباط الذاتي عن الخارجي، مثل دراسة الطيبي (٢٠١٠)، حيث يرى أن الطالب المنضبط ذاتياً يحافظ على النظام داخل الفصل الدراسي، ويحكم أن الطالب يراقب سلوكه ذاتياً فهو يحرص على الالتزام بتعليمات المعلم سواءً في حضوره أو في غيابه، بينما يرى العاجز (٢٠٠٧) أن الانضباط الذاتي أكثر جدوى وأفضل من الانضباط الخارجي.

### ٢-٣-٥ : العوامل المؤثرة في الانضباط الصفي

يتأثر الانضباط الصفي لدى الطلاب بمجموعة من العوامل المختلفة، ومتى ما كان هناك انسجام كبير بين هذه العوامل، تكون لدينا انضباط صفي عالي ومستمر، وتكمن أبرز هذه العوامل في ثلاثة عناصر: المدرسة والطالب والمعلم، وتفصيلها كالاتي وفق ما ذكره عبد العزيز وعطوي (٢٠٠٩):

#### • عوامل تتعلق بالمدرسة:

من حيث توفر الإمكانيات المدرسية من عدمها، كما أن إدارة المدرسة عامل مهم يتأثر به الانضباط الصفي، فكلما كانت الإدارة حازمة ومتابعة بدقة لسير العملية التعليمية ولملاحظات الطلاب والمعلمين، أدى ذلك إلى تحسن الانضباط، وكذلك مما يؤثر هو حجم المدرسة وعدد فصولها ومدى تكديس الطلاب فيها، كما أن موقع المدرسة يعد عامل مؤثر أيضاً، وكذلك الجو الفسيولوجي الذي يسود المدرسة.

كما أن قيام المدرسة بوضع لوائح لسلوك الطلاب وتفعيلها ومتابعتها، يقلل من المشكلات التي تقع فيها والتي منها ضعف الانضباط الصفّي، حيث ذكرت دراسة أحمد (٢٠٠٨)، والتي كان هدفها: التعرف على مدى فاعلية اللوائح والضوابط السلوكية الخاصة بطلاب المدارس الابتدائية، في التغلب على المشكلات السلوكية التي تواجه الإدارة المدرسية، وقد استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، حيث تكون مجتمع الدراسة من جميع مديري المدارس الابتدائية الحكومية بمملكة البحرين للعام الدراسي (٢٠٠٦-٢٠٠٧)

والبالغ عددهم (١١٤) مديراً ومديرة، اختير منهم عينة عشوائية بلغ عددها (٥٤) مديراً ومديرة، وتم استخدام الاستبانة كأداة للدراسة، حيث خلصت الدراسة إلى أن اللوائح والضوابط السلوكية الخاصة بالطلاب تعد فاعلة في التغلب على المشكلات التي تواجه الإدارة المدرسية في المدارس الابتدائية، والمتعلقة بالمشكلات الإدارية المترتبة على المخالفات السلوكية، والتي من ضمنها مشكلات الانضباط الصفّي.

#### ● عوامل تتعلق بالطالب:

مثل مستوى التحصيل الدراسي، فالطلاب المتميزون دراسياً تزيد لديهم نسبة الانضباط الصفّي أكثر من غيرهم، كما أن السمات الشخصية الغالبة على الطلاب تكون مؤثراً أيضاً، إضافة إلى الفروق الفردية بين الطلاب. كما يضيف العاجز (٢٠٠٧) إلى ماسبق عامل مهم وهو: الصحة البدنية والعقلية للطلاب، فالطلاب الذين يمتلكون قدرات عقلية مرتفعة يكونون أكثر انتباهاً وصبراً وحرصاً على إنجاز مهمات التعلم.

ومما يؤكد وجود علاقة ارتباطية بين التحصيل الدراسي وبين الانضباط الصفّي، الدراسة التي قام بها جيمس وآخرون (Games, Et Al, 2005)، والتي كانت تسعى للتعرف على العلاقة الارتباطية بين الانضباط الصفّي والتحصيل الدراسي، وأيضاً الكشف عن الفروق بين الذكور والإناث في درجة الانضباط الصفّي، حيث استخدمت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وتم اختيار عينة مقصودة مكونة من (٦٦٦) طالباً وطالبة من الصف الأول وحتى الخامس الأساسي، حيث بلغ عدد الطلاب الذكور (٣٦٦) طالباً، بينما بلغ عدد الطالبات (٣٠٠) طالبة، وتم استخدام بطاقة الملاحظة كأداة لملاحظة درجة الانضباط الصفّي، كما تم استخدام اختبار لقياس التحصيل الدراسي، وقد أشارت نتائج الدراسة إلى أن هناك علاقة ارتباطية ذات دلالة إحصائية بين الانضباط الصفّي والتحصيل الدراسي، حيث أن الانضباط الصفّي قد زاد من مستوى الأداء الأكاديمي، ولاسيما في مادة القراءة والرياضيات، كما أثبتت الدراسة أنه

توجد فروق ذات دلالة إحصائية في درجة الالتزام بتعليمات الانضباط الصفية لصالح الإناث.

• **عوامل تتعلق بالمعلم:**

سمات المعلم وشخصيته لها دور كبير في تحقيق الانضباط الصفية، فالمعلم الذي يتسم بالاتزان والحكمة ينضبط معه الطلاب غالباً أكثر من المعلم المتقلب المزاج أو المتهور، كما أن التأهيل الأكاديمي والمهني للمعلم له دور أيضاً، إضافة إلى نظرة المعلم واتجاهاته لمهنته وللطلاب.

فقد ذكرت دراسة ويلسون (Wilson, 2006)، والتي هدفت إلى التعرف على تصورات معلمي المدارس الابتدائية الحكومية في جنوب ولاية كاليفورنيا، فيما يتعلق بالأساليب والممارسات خصوصاً النفسية والجسدية والمستخدم في الانضباط الصفية، حيث كانت الدراسة استقصائية بلغت عينتها (٢٨٥) معلماً تم اختيارهم عشوائياً، وقد كانت أداة الدراسة عبارة عن مقياس صممه الباحث عن الأساليب المستخدمة في الانضباط الصفية، وكذلك تم تقديم أسئلة مفتوحة ومغلقة لأفراد العينة، وقد خلصت الدراسة إلى أن المعلمون يميلون إلى استخدام أساليب الانضباط الصفية الإيجابية وينخرطون فيها، أكثر من استخدامهم للأساليب ذات الطابع السلبي، مع أن الأساليب السلبية كانت مرتفعة أيضاً، وأن هناك علاقة ذات دلالة إحصائية بين إدراك المعلمين للأساليب الإيجابية وبين ممارستها على أرض الواقع. وهذا ما يؤكد كون المعلم عاملاً مؤثراً في عملية الانضباط الصفية إيجاباً أو سلباً.

إضافة إلى ما سبق، يرى الباحث أن هناك عوامل أخرى تؤثر في الانضباط الصفية مثل: ثقافة المجتمع ونظرتهم تجاه المعلم ومهنة التعليم، كما أن المدرسة التي يكثُر فيها المعلمين المنضبطين يزداد فيها نسبة الانضباط الصفية، وتلعب كثرة المشتتات داخل الفصل الدراسي أو التي يسمعاها الطالب من خارجه، دوراً أساسياً في تشتت الطلاب أو التقليل من انضباطهم الصفية، كما يؤدي ضعف التناغم والانسجام بين الطلاب إلى وجود التمر بينهم، مما يؤثر على فاعلية الانضباط الصفية كذلك.

**٢-٣-٦ : دور المعلم في الانضباط الصفية**

يعد المعلم هو الركن الأساس وحجر الزاوية، في عملية بناء الانضباط الصفية، لذلك عندما لا يقوم المعلم بأداء واجباته ومهامه تجاه هذه العملية، فإنها سرعان ما تتهاوى وتتلاشى، ومع أن هناك العديد من العوامل التي تؤثر سلباً في الانضباط الصفية، وقد يمكن التغلب على

أكثرها ومعالجتها، إلا إذا كانت هذه العوامل مرتبطة بالمعلم فإن المشكلة تتفاقم أكثر فأكثر. (مونس، ٢٠١٥).

فالمعلم الذي يصر على فرض الهدوء التام، وعدم السماح للطلاب بالحركة، فإنه يدفع الطلاب إلى البحث عن مخارج أخرى للتفيس عن طاقاتهم المكبوتة، كما أن خروج المعلم عن مسار الدرس، وكثرة الأحاديث الجانبية، تؤثر سلباً في عملية الانضباط الصفي. (توفيق، ٢٠١٨).

كما أن نظرة المعلم لمفهوم الانضباط الصفي وللتعامل مع الطلاب، والاتجاهات الفكرية التي يتبناها نحوها، تعد من العناصر الفعالة التي ينتقل أثرها إلى بيئة التعلم، مما ينعكس ذلك إيجاباً على الانضباط الصفي. (Kindiki, 2009). ويضيف الشمري (٢٠١٣) أن توفر الخصائص المعرفية والشخصية في المعلم، تساعد وبشكل فاعل في النجاح في عملية الانضباط الصفي، حيث تشمل الخصائص المعرفية للمعلم: الإعداد الأكاديمي والمهني وقدرته في توظيف المعرفة، بينما تشمل الخصائص الشخصية: الالتزام والمودة والحماس وتقبل الطلاب كما هم والمعاملة الجيدة لهم، ويضيف أن هناك كفايات أخرى من مهم توفرها في المعلم مثل: مهارات التدريس والإلقاء، وكذلك مهارات التواصل والاتصال الفعال ومهارات التفاوض والإقناع، وأيضاً معرفته بمبادئ الثواب والعقاب.

وهناك بعض الجزئيات والتفاصيل الدقيقة التي يجب على المعلم مراعاتها والانتباه لها، لأنها تسهم بشكل أو بآخر في الانضباط الصفي. فقد ذكر أبو نمره (٢٠٠١) أن المعلم الذي لا يهتم بمظهره وهندامه ويكون صوته ضعيفاً وغير مسموع للطلاب، أو تكون تحركاته داخل الفصل غير مدروسة ويكثر الجلوس، فإنه يسهم وبشكل كبير في انتشار الفوضى في الفصل الدراسي.

وحتى يفرض المعلم الانضباط الصفي على الطلاب من لحظة دخوله الفصل الدراسي، فإن عليه عمل بعض الخطوات التي تساعد على ذلك، وهي وفق مذكرته عايش (٢٠١٨): عدم البدء في الدرس حتى يسود النظام أرجاء الفصل، وأن لا يظهر الغضب وقت الدخول عليهم مباشرة، بل يتم الوقوف في مكان يراه الجميع حتى يرجع كل طالب إلى مكانه، مع بقاء المعلم واقفاً قدر الإمكان أكثر الحصّة، والبدء بتغيير ملامح الوجه ونبرات الصوت كلما بدأت الفوضى، ومن المهم أن يعرف المعلم بنفسه في أول لقاء، وأن يتعرف هو أيضاً على الطلاب ويحفظ أسمائهم، مع الاتفاق على قوانين وأنظمة السلوك داخل الفصل التي سيلتزمون بها.

## ٢-٣-٧ : مراحل تطور الانضباط

يقسم علماء النفس المراحل التي يمر بها الانسان حتى يحقق الانضباط بصفة عامة إلى أربعة مراحل، يجدر بالمعلم معرفتها ومراعاتها مع الفئة العمرية التي يقوم بتدريسها، وقد ذكرها نقيرو و مكي (٢٠١٥) كما يلي:

### ١- مرحلة القوة:

وتكون في العمر (٤ - ٧) سنوات، ويكون المسؤول عن ضبط السلوك طرف آخر أقوى منه كالوالدين أو المعلم، وتعزيز السلوك في هذه المرحلة يكون مصدره خارجياً قائماً على الطاعة والثواب والعقاب.

### ٢- مرحلة السلوك الذرائعي:

وتشمل هذه المرحلة العمر (٧ - ١١) سنة، حيث يقوم الطفل بعمل السلوك المرغوب لأجل الحصول على المكافأة، ويتعد عن السلوك غير المرغوب لتجنب العقاب، ويبقى تعزيز السلوك خارجياً أيضاً مثل المرحلة السابقة.

### ٣- مرحلة التقليد:

وتكون في العمر (١١ - ١٢) سنة، حيث ينمو هنا الانضباط الذاتي، ويكون قد تكونت صورة لدى الطفل عن السلوك الحسن، كما يهتم بآراء الآخرين حوله ويحترم توقعات الأسرة والجماعة، ويتصرف أيضاً كما يطلب منه، ويكون السلوك في هذه المرحلة مسؤولية الفرد والآخرين، ومصادر الضبط تكون داخلية وخارجية.

### ٤- مرحلة الضبط الذاتي:

وتكون بعد عمر (١٢) سنة، حيث يلتزم الشخص في هذه المرحلة بالتعليمات ويعرف حقوقه ويؤدي واجباته، كما يتصرف من تلقاء نفسه بشكل صحيح، ويلتزم بالتعليمات إذا ما شارك في صنعها، ويحاسب نفسه عند القيام بالخطأ، كما تكون مصادر الضبط في هذه المرحلة داخلية، ويصبح السلوك مسؤولية الفرد نفسه.

## ٢-٣-٨ : أسباب ضعف الانضباط الصفي

يذكر الزايد (٢٠١٣) أن من أسباب ضعف الانضباط الصفي لدى الطلاب، هو اختلاف حالاتهم النفسية والصحية، والفروق الفردية المتباينة بينهم في القدرات والاهتمامات، وأيضاً طريقة التدريس المستخدمة، أما محتوى المنهج إذا كان غير ملائم للطلاب فإنه يمكن أن يؤدي إلى

ضعف الانضباط الصفي لديهم، كما أن للعوامل البيئية أثر أيضاً من حيث التهوية والاضاءة ومناسبتها للطلاب، حتى طريقة تنظيم جلوسهم قد تؤدي إلى ضعف الانضباط الصفي، كما أن ضعف مهارات المعلم في التعامل مع الطلاب وقصوره في إدارته لفصله، وعدم انتباهه لما يدور داخل الفصل تعد أسباباً لضعف الانضباط الصفي لدى الطلاب.

كما أن من أسباب ضعف الانضباط الصفي وجود مشكلات وعوائق لدى المعلمين، حيث ذكر المقيد (٢٠٠٩) في دراسته التي كان هدفها: التعرف على مشكلات ضبط الصف، التي تواجه معلمي المرحلة الابتدائية في مدارس وكالة الغوث، في جميع محافظات غزة، والكشف عن الاختلاف في درجة وجود هذه المشكلات التي تواجه المعلمين تبعاً لمتغيرات: الجنس والمؤهل العلمي وسنوات الخدمة، وكذلك التعرف على أهم أسباب تلك المشكلات، ومحاولة التوصل إلى بعض المقترحات للتغلب عليها، حيث تكون مجتمع الدراسة من (٤٩٨٢) معلماً ومعلمة، وتم اختيار عينة عشوائية للدراسة مكونة من (٥٢٠) معلماً ومعلمة، وقد استخدم الباحث المنهج الوصفي التحليلي، وكانت الاستبانة هي أداة جمع البيانات في هذه الدراسة، ومن أهم النتائج التي خرجت بها الدراسة هي:

١- أكثر المشكلات شيوعاً لضبط الصف والتي يعاني منها المعلمين هي: كثرة الأعمال والأعباء الإدارية المطلوبة منهم، وزيادة عدد الطلاب في الفصل، وزيادة عدد الطلاب متدني التحصيل.

٢- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي تقديري مجموعتي المعلمين والمعلمات لمشكلات ضبط الصف المتعلقة بالإدارة المدرسية، والمشكلات المتعلقة بالمعلم، والدرجة الكلية لمشكلات ضبط الصف لدى معلمي المرحلة الابتدائية وذلك لصالح المعلمات.

٣- توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات تقدير معلمي عينة الدراسة، لمشكلات ضبط الصف المتعلقة بالطلبة، تعزى لمتغير سنوات الخدمة وذلك لصالح المعلمين ذوي سنوات الخدمة التي تقل عن (٥) سنوات.

وأوصت الدراسة بعقد لقاءات مع المعلمين للتعرف على أسباب ما يعانونه من مشكلات في ضبط الصف، وتبصيرهم بكيفية مواجهة هذه المشكلات وعلاجها، وكذلك تدريب هؤلاء المعلمين على مهارات الانضباط الصفي وطريقة إدارته بشكل جيد.

## ٢-٣-٩ : نظريات ذات علاقة بالانضباط الصفي

يعتبر الانضباط الصفي موضوع قديم قدم العملية التعليمية نفسها، ونظراً لارتباطه بمتغيرات متنوعة ومتقلبة، وبسبب ارتباطه بالذات البشرية أيضاً، فإن الانضباط الصفي يعتره الكثير من التشعب والتعقيد، ومن الصعوبة بمكان أن توجد طريقة وآلية محددة وموحدة تكون ذات فعالية عالية مع أي معلم يستخدمها، لذلك سعت الدراسات إلى الاستفادة من النظريات المرتبطة بالسلوك البشري وعلم النفس كذلك، وربطها بموضوع الانضباط الصفي لإيجاد قواعد عامة يمكن الاستفادة منها والرجوع إليها، وتفسير السلوك البشري من خلالها.

ومن العلماء أصحاب النظريات، الذين تم توظيف نظرياتهم وربطها بجانب الانضباط الصفي، وفق ما ذكره (راضي، ٢٠٠٥ ؛ الهنداوي، ٢٠٠٩) وهم على حسب الأقدمية: يعقوب كونين وزملائه (Jacop Kounin) عام (١٩٤٣)، ثم ريدل و وتبرج (Redl & Wattenberg) عام (١٩٥٩)، وسكينر (Skinner) عام (١٩٧٠)، بعده جوردون (Gordon) عام (١٩٧٤)، وأخيراً جلاسر (Glasser) عام (١٩٩٢)، وتفاصيل هذه النظريات كما يلي:

### أولاً: نظرية الدراية والتنظيم (Theorie of Wittiness & Organization)

وهي تنسب لكونين (Kounin) وزملائه، الذين أجروا العديد من التجارب على البيئات الصفية، واستنتجوا بعدها مجموعة من الطرق والآليات التي تضعف السلوك غير المرغوب وتقوي التركيز لدى الطلاب، وقد كان التركيز في أبحاثهم بشكل كبير على مهارات العمل الجماعي لتقليل من السلوكيات غير المرغوبة، وتهدف النظرية إلى جعل الطلاب منشغلين بالمهمة الموكلة إليهم، من خلال استخدام المعلمين بعض الأساليب مثل أسلوب الدراية (Wittiness)، الذي يهدف إلى أن يكون المعلم على دراية تامة بكل ما يحدث داخل الفصل، ويستطيع التدخل بشكل حازم وملائم أثناء ظهور السلوك السيء، وحتى يكون المعلم ذو دراية يجب أن يتوفر فيه عند حدوث أي سلوك غير مرغوب مايلي: التدخل السريع، الأولوية في التعامل مع الأخطاء وأيضاً التعامل معها بحزم قبل انتشارها، وهناك أسلوب آخر يسميه التداخل أو الالتحام (Overlapping)، ويقصد به قدرة المعلم على التعامل مع أكثر من حدث في وقت واحد.

وفي ضوء هذه النظرية فإن الانضباط الصفي يعني: أن يستخدم المعلم كل الوسائل المتاحة لتوفير نظام فعال داخل الفصل الدراسي، من خلال وضعه لمجموعة من قواعد السلوك التي يسير عليها الطلاب، وأيضاً التزام المعلم ببعض القواعد الأخرى مثل: إشغال الطلاب طوال الوقت والحزم والبشاشة معاً، وتوفير البيئة المادية المناسبة مع تشويقهم للدرس والتنوع في عرضه، مع إشعار كل طالب بأنه موضع اهتمام لدى المعلم.

### ثانياً: نظرية الانضباط الذاتي (Self-discipline theory)

قام ريدل و وتتبرج (Redl & Wattenberg) بتطوير عدة نظريات أسهمت في مجال الانضباط الصفي وإدارة الصف، وتأسست نظرياتهم على مبادئ: الانضباط الذاتي، اللذة والألم، فهم الحقيقة. فهم يرون أن الأفراد يمكن أن يكونوا مسؤولين عن التحكم في سلوكهم، وأن السلوك الذي يصدر إنما هو نتيجة الخطأ في أسلوب تحكم الفرد، وقد يقف الطالب عاجزاً أحياناً عن التحكم الذاتي في سلوكه، نتيجة إرهاق أو ملل أو نسيان أو عدم معرفة، مما يستلزم تدخل المعلم ومساعدته لاستعادة التحكم الذاتي للطالب، كما يريان ضرورة استخدام المعلم مبدأ اللذة والألم للتحكم في سلوك الطالب، بحيث يزود المعلم الطالب بمجموعة من الخبرات التي يكون لها مدى متنوع من المشاعر السارة إلى غير السارة، وبذلك يمكن للطالب أن يكرر الخبرة والسلوك المصحوب بالمشاعر السارة، ويفترض ريدل و وتتبرج (Redl & Wattenberg) أيضاً أن على المعلمين أن يشجعوا الطلاب على معرفة وفهم الحقيقة، إما بتفسير العلاقة بين السلوك ونواتجه، أو باستخدام النقد والتشجيع، وبذلك يستطيع المعلم تحديد قواعد السلوك داخل الفصل بوضوح حتى تساعد الطلاب على معرفة الحقيقة التي يجب أن تحكم سلوكهم.

### ثالثاً: النظرية السلوكية (Behavioral theory)

كان لبحوث سكينر (Skinner) في الاشتراط الاجرائي وتعديل السلوك أثراً كبيراً في مجال إدارة الصف والانضباط الصفي، حيث يفترض أن التعزيز الفوري والمناسب يزيد من احتمالية تكرار السلوك المناسب، وهي ما تسمى حالياً بالمدرسة السلوكية، ويجب على المعلم تحديد السلوك المرغوب أولاً، ثم اختيار المعززات المناسبة لتشجيع الطلاب على تكرار السلوك المرغوب، ويمكن أن يكون التعزيز مادياً أو معنوياً.

### رابعاً: نظرية الإصغاء النشط (Active listening theory)

يعتقد جوردن (Gordon) أن المعلم الفعال يجب أن يتصف بمهارات تساعده على معرفة حاجات الطلاب وتحديد مشكلاتهم، ومن أهمها مبدأ الإصغاء النشط، الذي يقوم على حث الطلاب على تحديد أسباب سوء السوك، ثم قبول مسؤوليتهم عن المشكلة وتقديم الحل، ويرى أيضاً أهمية أن يصر المعلم على أن ينظم الطالب نفسه ذاتياً دون الحاجة إلى صراخ المعلم، أو العقاب الذي لا فائدة منه، فمثلاً: الطالب الذي يسرح داخل الفصل، على المعلم أن يرسل له أن سرحانه غير مقبول، ويجب أن يتقبل الطالب مسؤولية تغيير سلوكه بنفسه.

ويقترح جوردن (Gordon) ست خطوات للتغلب على مشكلات الطلاب السلوكية هي: تحديد المشكلة، إيجاد الحلول الممكنة، تقييم هذه الحلول، تقدير الحل الأفضل، تحديد طريقة تنفيذ الحل، تقييم جودة الحل في علاج المشكلة.

#### خامساً: نظرية الخيارات العقلانية (Rational choice theory)

اهتم جلاسر (Glasser) بتحسين التعليم المدرسي، وقام بتجربة نظريته في العديد من المدارس، ويؤكد على أن الطلاب كائنات عاقلة لديها المقدرة على الانخراط في تعاون ما، والانشغال في المهمة الموكلة إليهم، وأن دور المعلم هو قيادة الطلاب للتركيز على اختيار السلوك الملائم، وألا يقبل منهم أي عذر بشأن السلوكيات غير الملائمة، ويعتمد في نظريته عند معالجة المشكلات السلوكية على مبدأ التركيز على الواقع الحالي، وصرف النظر عن الماضي، وأن الحلول المقدمة هي نقطة انطلاق للمستقبل، وعرف هذا بعد ذلك بنموذج العلاج الواقعي، ويشترط جلاسر (Glasser) لضمان نجاح العلاج الواقعي وجود علاقات اجتماعية بين الطالب والمعلم، تكون قائمة على الدفء والمودة، وأيضاً مشاركة الطلاب في وضع قواعد الانضباط، كما يشير إلى وجود أربع حاجات أساسية تحمي التلاميذ من الفشل، وتمنع المشكلات السلوكية بالفصل الدراسي، ويجب على المعلم أن ينتبه إليها وهي: الحاجة إلى الحب، الحاجة إلى السيطرة، الحاجة إلى الحرية، الحاجة إلى المتعة.

## ٢-٤ : منصة كلاس دوجو (Class Dojo)

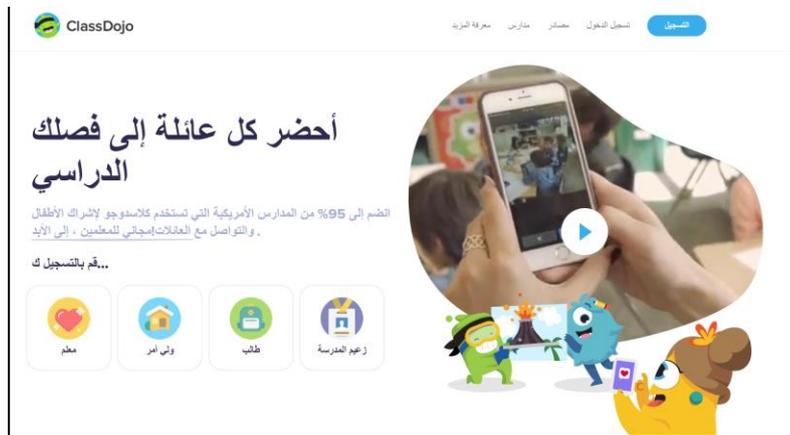
٢-٤-١ : مقدمة

تنوعت التطبيقات والمنصات التي تتبنى فكرة التلعيب، والتي يمكن الاستفادة منها في تنمية مهارات الانضباط الصفي، وقد تم في تجربة هذا البحث اعتماد منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، نظراً لما تتمتع به على العديد من المميزات، ولمناسبتها للفئة العمرية المستهدفة كذلك، ومن خلال الرجوع إلى المعلومات الموجودة في موقعهم، وكذلك بعد استخدامها والعمل عليها، سيكون الحديث في الأقسام القادمة عن هذه المنصة وتعريف بها وعرض مميزاتا وبعض النقاط المتعلقة بها، وسيتم تأجيل الحديث عن آلية عمل المنصة، وطريقة التسجيل فيها واستخدامها إلى الفصل الثالث.

كما سيتم التطرق في هذا المحور، إلى مجموعة من الأقسام هي: موقع منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، ثم تعريفها، والفكرة التي تقوم عليها المنصة، بعد ذلك سبب انتشارها عالمياً، ثم سيتم التطرق إلى مميزاتا، والنظريات المرتبطة بها.

## ٢-٤-٢ : موقع منصة كلاس دوجو (Class Dojo)

موقع المنصة بالواجهة العربية على شبكة الانترنت:  
<https://www.classdojo.com/ar-ar> علماً أنه يوجد للمنصة: موقع على الانترنت، وتطبيق يمكن تحميله على الأجهزة الذكية .



شكل (٧) الواجهة العربية لمنصة كلاس دوجو (Class Dojo)

## ٢-٤-٣ : تعريف منصة كلاس دوجو (Class Dojo)

تُعرف منصة كلاس دوجو (Class Dojo) بناءً على ما ذُكر في موقعهم بأنها: عبارة عن نظام أساسي للاتصال بالمدرسة، يستخدمه المعلمون والطلاب والعائلات كل يوم لبناء مجتمعات متماسكة، من خلال مشاركة ما يتم تعلمه في الفصل الدراسي بالمنزل عبر الصور ومقاطع الفيديو والرسائل. وقد عرفها ماكلين بلفينز و مويلينبورج & Maclean-Blevins (Muilenburg, 2013) بأنها: برنامج مجاني على شبكة الانترنت، يقوم على مبدأ مكافأة وتعزيز الطلاب على السلوك الجيد ومعالجة السلوك السلبي وتقليله. بينما عرفها ليبسكومب، أندرسون، وجادك (Lipscomb, Anderson, & Gadke, 2018) بأنها: نظام قائم على التكنولوجيا يهدف إلى تتبع السلوك، ويسمح للمستخدم بزيادة أو إلغاء نقاط للطلاب بناءً على سلوكهم في الفصل الدراسي.

## ٢-٤-٤ : فكرة منصة كلاس دوجو (Class Dojo)

هي أداة مجانية لإدارة السلوك الصفّي، تتيح للمعلمين بإعطاء ردود فعل مباشرة للطلاب في الوقت المحدد، سواءً كانت إيجابية أو سلبية من خلال إعطاء أو خصم النقاط على مستوى الفرد أو المجموعة، مع الاحتفاظ بالبيانات والاحصائيات داخل حساب المعلم في المنصة، ويمكن للمعلم إضافة السلوك الإيجابي وتحديد النقاط التي سيحصل عليها الطالب أو المجموعة إذا تم فعل هذا السلوك، وكذلك إضافة السلوك السلبي وتحديد النقاط التي ستخصم في حال تم فعله، فهو يعتبر نظام رائع لتتبع السلوك الإيجابي وتعزيزه، ومعرفة السلوك السلبي المتكرر والتدخل في معالجته وتقليله، كما يفيد المعلمين أيضاً في تطوير نظام التعلم الصفّي فيما يتعلق بسلوك الطلاب وإنجازهم الأكاديمي، ومما يميز المنصة قدرة أولياء الأمور على رؤية نقاط ومستويات أبنائهم واستقبال التقارير من المعلم التي تتعلق بسلوك أبنائهم. (Hammonds, Matherson, ٢٠١٣, Wilson, & Wright).

ويعد إشراك المحاور الثلاثة الهامة في العملية التعليمية، المعلم والطالب وولي الأمر، في هذه المنصة فكرة جوهرية أدت إلى تسريع تحسين السلوك الإيجابي لدى الطلاب. ويؤكد ذلك دراسة بانتشيسي (Bahceci, 2019) والتي هدفت إلى إظهار تأثيرات التواصل والتفاعل بين الطلاب والمعلمين وأولياء الأمور في البيئات التعليمية عبر استخدام منصة كلاس دوجو (ClassDojo)، والتي استخدم الباحث فيها المنهج المسحي، وكانت عينة الدراسة هم: طلاب الصف العاشر في إحدى مدارس الأناضول مع معلمهم وأولياء أمورهم، حيث استخدمت العينة المشاركة في الدراسة المنصة لمدة فصل دراسي كامل، كما استخدم الباحث أداة الاستبيان، لجمع آراء العينة، كلاً على حدة، وأداة المقابلة شبه المنظمة للطلاب، وتوصلت الدراسة إلى أن تصورات العينة عن منصة

كلاس دوجو (ClassDojo) كانت إيجابية، وأن المعلمين ذكروا أنها كانت فعالة في الحصول على سلوكيات إيجابية للطلاب، إضافة إلى ذلك لوحظ ازدياد وتيرة اهتمام العائلات بدراسة أبنائهم وسلوكهم، وساعدت المنصة الطلاب أن يكونوا على دراية بالسلوكيات الخاصة بهم، وأوصت الدراسة بضرورة تطبيقها في الفصول الدراسية.

## ٢-٤-٥ : انتشار منصة كلاس دوجو (Class Dojo)

انطلقت المنصة بموقع على الانترنت عام (٢٠١١)، وكان عدد المسجلين في الأسبوع الأول، ثمانون معلماً، ثم زاد انضمام المعلمين والمدارس بعد ذلك، وقد تم تطوير الموقع وإضافة تطبيق معه أيضاً، واستمر التطوير إلى أن وصلت نسبة المدارس الإعدادية المستخدمة له في الولايات المتحدة الأمريكية الآن (٩٥%)، وانتشر استخدامه في (١٨٠) دولة حول العالم، كما أن واجهة البرنامج يمكن ترجمتها تلقائياً إلى (٣٥) لغة، وقد حصدت المنصة العديد من الجوائز العالمية أبرزها: جائزة الابتكار في التعليم (٢٠١١)، وجائزة كرانشي لأفضل شركة ناشئة في مجال التعليم (٢٠١٥)، وجوائز الابتكار للتصميم (٢٠١٦)، وقد تم عمل العديد من الدراسات والأبحاث، حول هذه المنصة، وأثر وفاعلية استخدامها على عدد من المتغيرات المختلفة، ويتوفر على الانترنت العديد من الشروحات، لهذه المنصة ولطريقة تفعيلها واستخدامها. كما أشار وليامسون (Williamson, 2017) إلى أن كلاس دوجو (Class Dojo) يعد من أكثر التقنيات التعليمية نجاحاً، ويستخدمه أكثر من ثلاثة ملايين معلم وخمسة وثلاثون مليون طالب حول العالم.

## ٢-٤-٦ : مميزات منصة كلاس دوجو (Class Dojo)

من خلال استخدام هذه المنصة، تبين أن فيها العديد من المميزات منها: أنها مجانية، ويتوفر لها موقع على شبكة الانترنت، وأيضاً هناك تطبيق يتم تحميله على الأجهزة الذكية بأنواعها المختلفة، كما تتميز بوجود شخصيات رمزية كرتونية، تضاف لكل طالب شخصية بشكل عشوائي مع إمكانية التعديل عليها، وهذا ما يجعل المنصة مشوقة وممتعة خاصة مع الأطفال، إضافة إلى مرونة المنصة في كونها تقبل أي سلوك يتم تسجيله والتقييم عليه، سواء كان سلوك إيجابي أو سلبي، مع تحديد عدد النقاط المضافة أو المخصومة من كل سلوك، ومع إمكانية أن يكون التقييم فردي أو جماعي، كما أن من المميزات المهمة سهولة اطلاع ولي الأمر على مستويات ابنه وترتيبه، والنقاط المضافة له والمخصومة منه وفق إحصائيات ورسوم بيانية يتم استخراجها من المنصة، كما تقدم المنصة أفكار إضافية مميزة مثل: السحب العشوائي، قياس مستوى الضوضاء في الفصل، مؤقت لضبط وقت الأنشطة والمهام، إمكانية عمل مجموعات بشكل عشوائي وبأي عدد تريد، إضافة إلى كل ما ذكر فإن المنصة تستخدم بعض عناصر التلعيب الشيقة للطلاب، مثل النقاط والشارات وقوائم المتصدرين.

ومما يؤكد ميزة احتفاظ منصة كلاس دوجو (ClassDojo) بالتقارير والإحصائيات وإمكانية الرجوع لها في أي وقت وإمكانية الاستفادة منها، الدراسة التي قام بها كراش، ميكري، وريميل (Krach, McCreery, & Rimel, 2017) والتي سعت هذه الدراسة إلى تحديد كيفية قيام المعلمين بجمع وتتبع البيانات السلوكية، حيث قام الباحثون بفحص المخططات السلوكية التي يستخدمها المعلمون في مدرسة ابتدائية، وقاموا بتقييم الرسوم البيانية لعينة الدراسة وعددها عشرة فصول دراسية، أي ما يقارب (١٥٠) طالباً، وقرنوا نوع البيانات التي تم جمعها من قبل كل معلم لكل طفل، وأشارت النتائج إلى أن المعلمين الذين استخدموا منصة كلاس دوجو (Class Dojo) لتخطيط السلوك وتتبعه، قدموا بيانات أكثر بكثير من أي نظام آخر تمت مراجعته، بالإضافة إلى أن البيانات كانت أكثر موثوقية.

### ٢-٤-٧ : نظريات التعلم المرتبطة بمنصة كلاس دوجو (Class Dojo)

ترتبط منصة كلاس دوجو (Class Dojo) بعلاقة واضحة مع التلعيب، حيث أن المنصة تعتمد على استخدام بعض عناصر التلعيب. ويرى برجر (Burger, 2015) أن منصة كلاس دوجو (Class Dojo) تقوم على نظريتين من نظريات التعلم الرئيسة هي: النظرية السلوكية (التكيف الفعال)، ونظرية التعلم الاجتماعي، حيث تم تصميم المنصة كتقنية تساعد في إدارة الفصل الدراسي، مستندة على مبدأ التكيف الفعال، وذلك من خلال تعزيز سلوك الطلاب لحثهم على تكرار السلوك الإيجابي والابتعاد عن السلوك السلبي، وتتماشى في ذلك مع اعتقاد العالم سكينر (Skinner) الذي يرى أن التعزيز سواءً كان إيجابياً أو سلبياً يمكن أن يؤثر في المستقبل على تصرفات الأفراد.

أما عن نظرية التعلم الاجتماعي للعالم بندورا (Bandura) فإنها تقوم على مبدأ أن الأطفال يتفاعلون مع بيئتهم، وخاصة حينما يرون تصرف الأشخاص الأكبر سناً منهم فيبدوون بمحاكاة سلوكهم، ومع استخدام منصة كلاس دوجو (Class Dojo) داخل الفصل يبدأ الطلاب بملاحظة كيف يتصرف زملائهم ثم التفكير فيما إذا كانت لديهم الرغبة في تقليدهم أو لا، وبعد ذلك يقومون بتغيير سلوكهم.

### منهجية البحث وإجراءاته

#### ٢-٣ : منهج البحث

استخدم البحث الحالي المنهج التجريبي ذو التصميم شبه التجريبي، وذلك من خلال تطبيق أداة البحث قبلياً ثم بعدياً على كلا مجموعتي البحث، بهدف المقارنة بين أداء الطلاب قبل وبعد تطبيق تجربة البحث، حيث تم اختيار عينة البحث قصدياً وتكونت العينة من مجموعتين ،

المجموعة التجريبية والتي درست عن بعد عبر منصة مدرستي، التي أطلقتها وزارة التعليم في المملكة العربية السعودية، تزامناً مع جائحة فيروس كورونا المستجد (COVID-19)، واستخدم معها التلعيب عبر استخدام منصة كلاس دوجو (Class Dojo) لتنمية مهارات الانضباط الصفي لديهم، بينما درست المجموعة الضابطة كذلك عن بعد عبر منصة مدرستي، واستخدم معها الطريقة الاعتيادية في تنمية مهارات الانضباط الصفي، وفي الجدول التالي بيان لتصميم منهج البحث:

جدول (٤) تصميم منهج البحث

المجموعة	القياس القبلي	المعالجة	القياس البعدي
التجريبية	بطاقة ملاحظة	توظيف التلعيب عبر استخدام منصة كلاس دوجو (Class Dojo)	بطاقة ملاحظة
الضابطة	بطاقة ملاحظة	الطريقة الاعتيادية	بطاقة ملاحظة

### ٣-٣ : متغيرات البحث

تكون البحث من المتغيرين الآتيين :

١- المتغير المستقل : توظيف التلعيب عبر استخدام منصة كلاس دوجو (Class Dojo)

٢- المتغير التابع : مهارات الانضباط الصفي

جدول (٥) متغيري البحث

المتغير التابع	المتغير المستقل
مهارات الانضباط الصفي	توظيف التلعيب عبر استخدام منصة كلاس دوجو (Class Dojo)

### ٤-٣ : مجتمع البحث وعينته

شمل مجتمع البحث جميع طلاب الصف الثاني الابتدائي، بمدرسة الخيف الابتدائية، التابعة لمكتب تعليم الوسط بالإدارة العامة للتعليم بمحافظة جدة، وذلك للفصل الدراسي الثاني، من العام الدراسي (٢٠٢٠-٢٠٢١)، والبالغ عددهم (١٧٥) طالباً، وفق الإحصائيات المستخرجة من حساب المدرسة في نظام نور، مقسمين على خمسة فصول.

وقد اقتضت عينة البحث على عدد (٧٣) طالباً، تم اختيارهم بالطريقة القصدية، حيث احتوت العينة على مجموعتين، المجموعة التجريبية وهم طلاب الصف (٤/٢)، وعددهم (٣٦) طالباً، ويقوم بتدريسهم الباحث نفسه، حيث يدرس الطلاب عن بعد، عبر منصة مدرستي، وينفذ مع هذه المجموعة التلعيب عبر استخدام منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، لتنمية مهارات الانضباط الصفي، بينما المجموعة الثانية هي المجموعة الضابطة، وهم طلاب الصف (١/٢)، وعددهم (٣٧) طالباً، تم اختيار هذا الفصل وذلك للتقارب والتجانس الكبير بينه وبين فصل المجموعة التجريبية من ناحية الطلاب والمعلمين، وتدرس هذه المجموعة عن بعد أيضاً عبر منصة مدرستي، ويستخدم معها الطريقة الاعتيادية في تنمية مهارات الانضباط الصفي.

#### جدول (٦) مجتمع البحث وعينته

العدد		العنصر
١٧٥ طالب		مجتمع البحث
إجمالي العينة ٧٣ طالب	٣٦ طالب	عينة البحث ( المجموعة التجريبية )
	٣٧ طالب	عينة البحث ( المجموعة الضابطة )

#### ٣-٥ : أداة البحث

اعتمد البحث الحالي على بطاقة الملاحظة كأداة لجمع البيانات، وبالرجوع إلى الدراسات السابقة ذات الصلة والتي استخدمت بطاقة الملاحظة كأداة للبحث، تم الاستفادة من خطوات وإجراءات إعداد بطاقة الملاحظة الواردة فيها مثل دراسة (أبو حجر، ٢٠٠٨ ؛ المالكي، ٢٠٠٩ ؛ السعدني، ٢٠١٧ ؛ حجازي، ٢٠١٨)، وقد تم إعداد بطاقة الملاحظة ابتداءً لتكون متوافقة مع التعليم الحضوري، إلا أنه وبسبب جائحة فيروس كورونا المستجد (COVID-19)، والتي تزامنت مع وقت تجربة البحث، وبسبب تعليق الدراسة أيضاً وجعلها عن بعد، فقد تعذر تطبيق بطاقة الملاحظة المصممة للتعليم الحضوري، مما أدى إلى ضرورة تعديلها لتصبح متوافقة مع التعليم عن بعد، وقد تم بناء أداة البحث الحالي وفقاً للخطوات الآتية:

• الهدف من بطاقة الملاحظة:

هدفت بطاقة الملاحظة إلى قياس أداء عينة الدراسة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد.

• تحديد محاور بطاقة الملاحظة:

تم تحديد محاور البطاقة في (٤) محاور رئيسية مناسبة في التعليم عن بعد وهي: المحور الأول: مهارات لها علاقة بتفاعل الطالب مع المعلم، المحور الثاني: مهارات لها علاقة بتفاعل الطالب مع زملائه، المحور الثالث: مهارات لها علاقة باستخدام الطالب للمنصة، المحور الرابع: مهارات لها علاقة بالحصة الدراسية.

• صياغة مفردات بطاقة الملاحظة:

تم صياغة مفردات البطاقة وفقاً للمحاور الأربعة المذكورة أعلاه، حيث اشتملت بطاقة الملاحظة على عدد (١٦) مفردة، تم توزيعها على (٤) محاور، وتصف كل مفردة المهارة المطلوبة من الطالب.

جدول (٧) عدد المفردات المخصصة لكل محور من محاور بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد

عدد	المحاور
٤	مهارات لها علاقة بتفاعل الطالب مع
٤	مهارات لها علاقة بتفاعل الطالب مع
٤	مهارات لها علاقة باستخدام الطالب
٤	مهارات لها علاقة بالحصة الدراسية
١٦	المجموع الكلي

• تحديد مستويات الأداء المهاري وتقدير القيمة الوزنية لبطاقة الملاحظة:

يوجد العديد من مقاييس تقييم الأداء، أشهرها مقياس ليكرت (Likert) وقد اعتمد الباحث المقياس الثلاثي له، وعلى ضوء المهارات التي تم تحديدها وصياغتها في صورة إجرائية، قام الباحث بتحديد ثلاث مستويات لدرجة أداء المهارة، وتحديد التقدير الكمي الخاص بكل مستوى من المستويات الثلاثة كما يلي:

جدول (٨) مستويات الأداء المهاري وقيمتها الوزنية

م	مستوى الأداء	التقدير الكمي ( الدرجة )
١	عالي	٣
٢	متوسط	٢
٣	ضعيف	١

ويتجميع هذه الدرجات يتم الحصول على الدرجة الكلية للطلاب، والتي يتم من خلالها الحكم على أدائهم في المهارات المدونة في البطاقة.

• **صدق بطاقة الملاحظة:**

**١- صدق المحكمين وصدق المحتوى:**

قام الباحث بحساب صدق بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد باستخدام صدق المحكمين وصدق المحتوى للاوشي Lawshe Content (CVR) (Validity Ratio) حيث تم عرض بطاقة الملاحظة في صورتها الأولية على عدد (١٠) من المحكمين المتخصصين في تقنيات التعليم، وبعضاً من المعلمين والمشرفين التربويين أصحاب الخبرة في المجال التعليمي، بهدف التأكد من صلاحيتها وصدقها لقياس مهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد، وللتأكد أيضاً من مناسبة المهارات من عدمها ومن دقة صياغتها ووضوح عباراتها، وكذلك ارتباط المفردات بمحاور البطاقة.

وقد قام الباحث بحساب نسب اتفاق المحكمين على كل مفردة من مفردات البطاقة من حيث: مدى تمثيل مفردات البطاقة لقياس مهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد، كما قام الباحث بحساب صدق المحتوى باستخدام معادلة لاوشي (Lawshe) لحساب نسبة صدق المحتوى (CVR) (Content Validity Ratio) لكل مفردة من مفردات بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد، ويوضح الجدول الآتي نسب اتفاق المحكمين ومعامل صدق لاوشي (Lawshe) لمفردات بطاقة الملاحظة.

جدول (٩) نسب اتفاق المحكمين ومعامل صدق لاوشي لمفردات بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد (ن=١٠)

م	العدد الكلي للمحكمين	عدد مرات الاتفاق	عدد مرات الاختلاف	نسبة الاتفاق %	معامل صدق لاوشي CVR	القرار المتعلق بالمفردة
١	١٠	١٠	صفر	%١٠٠	١	تُقبل
٢	١٠	٨	٢	%٨٠	٠,٦٠٠	تُعدل وتُقبل
٣	١٠	٨	٢	%٨٠	٠,٦٠٠	تُعدل وتُقبل
٤	١٠	٩	١	%٩٠	٠,٨٦٧	تُعدل وتُقبل
٥	١٠	١٠	صفر	%١٠٠	١	تُقبل
٦	١٠	٩	١	%٩٠	٠,٨٦٧	تُعدل وتُقبل
٧	١٠	١٠	صفر	%١٠٠	١	تُقبل
٨	١٠	٩	١	%٩٠	٠,٨٦٧	تُعدل وتُقبل
٩	١٠	٩	١	%٩٠	٠,٨٦٧	تُعدل وتُقبل
١٠	١٠	١٠	صفر	%١٠٠	١	تُقبل
١١	١٠	٩	١	%٩٠	٠,٨٦٧	تُعدل وتُقبل
١٢	١٠	٩	١	%٩٠	٠,٨٦٧	تُعدل وتُقبل
١٣	١٠	١٠	صفر	%١٠٠	١	تُقبل
١٤	١٠	١٠	صفر	%١٠٠	١	تُقبل
١٥	١٠	٨	٢	%٨٠	٠,٦٠٠	تُعدل وتُقبل
١٦	١٠	٨	٢	%٨٠	٠,٦٠٠	تُعدل وتُقبل
متوسط النسبة الكلية للاتفاق على المقياس		% ٩٣,١١١				
متوسط نسبة صدق لاوشي للمقياس ككل		٠,٨٦٢				

( ع ٦٤ )، مجلد (٤٦) ، ٢٠٢١ م )

يتضح من الجدول السابق أن نسب اتفاق المحكمين على كل مفردة من مفردات بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد تتراوح ما بين (٨٠-١٠٠%)، كما يتضح من نفس الجدول اتفاق السادة المحكمين على مفردات بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد بنسبة اتفاق كلية بلغت (٩٣,١١١%).

وقد استفاد الباحث من آراء وتوجيهات السادة المحكمين من خلال مجموعة من الملاحظات المتمثلة في تعديل صياغة بعض مفردات البطاقة لتصبح أكثر وضوحاً، وعمل إعادة ترتيب لبعض المفردات ونقلها من محور إلى آخر.

## ٢- الصدق العاملي:

يعتمد الصدق العاملي على أسلوب التحليل العاملي، وهو أسلوب يكشف مدى تشبع المقياس بالعوامل التي يتكون منها، ولحساب الصدق العاملي لبطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد قام الباحث بحساب ما يلي:

- مصفوفة الارتباطات لمحاور البطاقة وتشبعها بالعوامل.

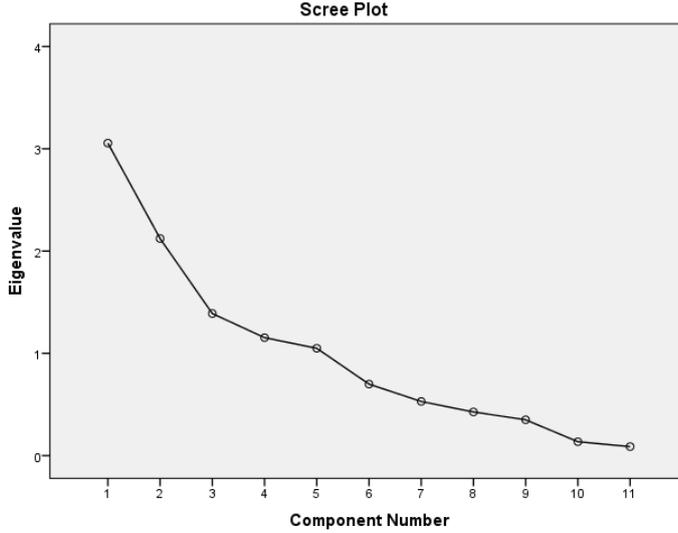
- الجذور الكامنة لمصفوفة الارتباطات للبطاقة.

بداية يوضح الجدول التالي مصفوفة الارتباطات للمفردات بالعوامل، وذلك بعد حذف المفردات التي لا ترتبط بالمحاور بناءً على معامل الارتباط لبيرسون:

جدول (١٠) مصفوفات العوامل لبطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم  
عن بعد، التدوير وتشبع المفردات بالعوامل (ن=٤٠)

المحاور				المفردات
٤	٣	٢	١	
---	٠,٨٩٢	---	---	١
٠,٥٢٣	٠,٦٠٨	---	---	٣
---	٠,٣١٢	---	.747**	٤
---	.	٠,٨١٠	---	٦
---	---	---	٠,٩١١	٨
٠,٣٠٦		٠,٥٣٨	٠,٦٥٥	٩
٠,٣٠٤	٠,٣٢٣	٠,٧٤٤	---	١٠
---	---	---	٠,٨٩٢	١١
٠,٦٥٧	---	٠,٣٦٠	---	١٣
---	---	٠,٨٠٠	---	١٤
٠,٥٥٧	---	---	---	١٥

بما أن التشبع المقبول والبدال إحصائياً يجب ألا تقل قيمته عن (٠,٣٠)؛ عليه فإنه يتضح من الجدول السابق أن فقرات بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد أظهرت تشبعات وارتفعت قيمتها عن (٠,٣٠) ولذلك فهي تشبعات دالة إحصائياً ويعتبر العامل الرابع أقوى العوامل لتشبعه بأكبر عدد من المفردات.



شكل (٩) رسم بياني يوضح الجذور الكامنة لمحاور بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد

وحيث أن قيمة الجذر الكامن الذي يمكن أن يُفسر التباين الكلي يجب ألا تقل قيمته عن واحد صحيح؛ عليه يتضح من الرسم السابق وجود أربع عوامل تفسر التباين الكلي، بعد إهمال العوامل الأخرى لأن جذورها الكامنة تقل عن قيمة الواحد الصحيح. وبذلك يمكن القول أن التحليل العاملي قد كشف عن وجود أربعة عوامل متشعبة وتباينها أكبر من الواحد.

### ٣- صدق الاتساق الداخلي :

قام الباحث بحساب صدق بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد، باستخدام صدق الاتساق الداخلي، وتبين الجداول الآتية معاملات الارتباط لبيرسون بين المفردات ومحاور البطاقة، والمحاور والبطاقة ككل.

جدول (١١) معاملات الارتباط بين مفردات البطاقة ومحاورها (ن=٤٠)

المفردة	معامل الارتباط بيرسون	المفردة	معامل الارتباط بيرسون
مهارات تفاعل الطالب مع المعلم		مهارات استخدام الطالب للمنصة	
١	**٠,٦٧٤	٩	**٠,٩٤٢
٢	**٠,٧٠٨	١٠	**٠,٦٨٢
٣	**٠,٧١٥	١١	**٠,٦٧٤
٤	٠,١٤٩	١٢	لا تنتمي للبعد
مهارات تفاعل الطالب مع زملائه		مهارات في الحصة الدراسية	
٥	لا تنتمي للبعد	١٣	**٠,٩٤٨
٦	**٠,٦٣٣	١٤	*٠,٣٥٩
٧	لا تنتمي للبعد	١٥	*٠,٣٥٩
٨	**٠,٨٨٤	١٦	لا تنتمي للبعد

من الجدول السابق يتضح وجود معاملات ارتباط دالة عند مستوى دلالة (٠,٠١)،(٠,٠٥) بين كل مفردة والمحور الذي تنتمي له، فيما عدا مفردة رقم (٥) (٧) (١٢) (١٦).

جدول (١٢) معاملات الارتباط بين محاور البطاقة والبطاقة ككل (ن=٤٠)

معامل	المحاور
*٠,٦٨١	مهارات لها علاقة بتفاعل الطالب مع
*٠,٧٧٧	مهارات لها علاقة بتفاعل الطالب مع
*٠,٨٨٤	مهارات لها علاقة باستخدام الطالب
*٠,٥٥٢	مهارات لها علاقة بالحصة الدراسية

من الجدول السابق يتضح وجود معاملات ارتباط دالة عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين كل محور من محاور البطاقة والبطاقة ككل .

(٤٦)، مجلد (٤٦)، ٢٠٢١ م

• ثبات بطاقة الملاحظة:

قام الباحث بحساب ثبات بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد باستخدام أكثر من طريقة وكانت كما يلي:  
١- معامل ثبات ألفا كرونباخ (Cronbach's alpha):

قام الباحث بحساب ثبات بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد باستخدام طريقة ألفا كرونباخ، والجدول التالي يوضح قيمة معامل الثبات بطريقة ألفا كرونباخ.

معامل ثبات البطاقة ككل	*٠,٦٩٩
------------------------	--------

جدول (١٣) قيمة معامل الثبات بطريقة ألفا كرونباخ (ن=٤٠)

ويتضح من الجدول السابق معامل ثبات البطاقة بلغ (٠,٦٩٩) وهو دال عند مستوى دلالة (٠,٠٥)

٢- معامل ثبات إعادة التطبيق (Test Re-Test Method) :

قام الباحث بحساب ثبات بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد، باستخدام طريقة إعادة التطبيق، وذلك بعد تطبيق البطاقة على العينة الاستطلاعية البالغ عددها (40) طالباً بفاصل زمني قدره أسبوعين، ويبين الجدول الآتي معامل ثبات البطاقة بطريقة إعادة التطبيق.

جدول (١٤) معامل ثبات بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد بطريقة إعادة التطبيق (ن=٤٠)

معامل ثبات البطاقة ككل	*٠,٦٢٨
------------------------	--------

يتضح من الجدول السابق أن معامل ثبات إعادة التطبيق للبطاقة ككل بلغ (٠,٦٢٨\*) وهو معامل ثبات دال إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠٥).

• الصورة النهائية لبطاقة الملاحظة:

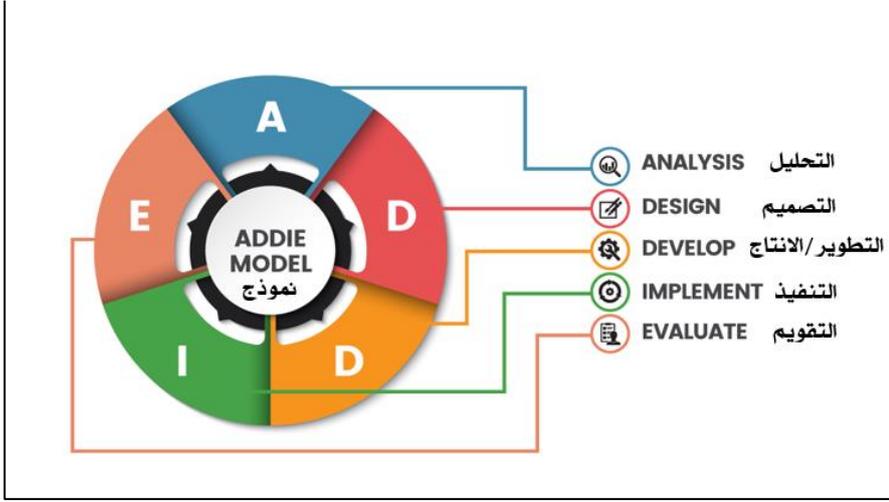
بعد الانتهاء من الخطوات السابقة أعلاه، تكونت بطاقة الملاحظة في صورتها النهائية من (١٦) مفردة، موزعة على (٤) محاور، حيث تصبح الدرجة الكلية لبطاقة الملاحظة هي (٤٨) درجة، ومن خلال حساب صدق بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعدة طرق وهي: صدق المحكمين وصدق لاوشي (Lawshe) والصدق العاملي يتضح أن البطاقة تتمتع بمعامل صدق مقبول، مما يشير إلى إمكانية استخدامها في الدراسة الحالية، والوثوق بالنتائج التي سيسفر عنها البحث.

٣-٦ : التصميم التعليمي:

يحتاج هذا البحث إلى تصميم تعليمي، حتى يتم استخدام الطريقة العلمية والصحيحة في توظيف التلعيب عبر استخدام منصة كلاس دوجو (Class Dojo) لتنمية مهارات الانضباط الصفي، ويوجد العديد من نماذج التصميم التعليمي، منها القديمة ومنها المطورة التي تتناسب مع التعليم الإلكتروني، وقد قام الباحث بمراجعة النموذجين المطورين لـ (الجزار، ٢٠١٣ ؛ خميس، ٢٠١٥) إلا أنه اعتمد النموذج العام للتصميم التعليمي (ADDIE) في البحث الحالي، وذلك لعدة اعتبارات منها: سهولة هذا التصميم ووضوح خطواته، ولتمييزه بالمرونة والتسلسل المنطقي، ولكون البحث الحالي لا يستهدف عمل محتوى أو مقرر إلكتروني، بل يهدف إلى قياس مجموعة من المهارات عبر استخدام بطاقة الملاحظة، لذلك رأى الباحث أن النموذج العام هو الأنسب والأكثر ملائمة لهذا البحث للاعتبارات السابقة.

يتكون النموذج العام للتصميم التعليمي (ADDIE Model) من خمس مراحل رئيسية هي:

التحليل (Analysis)، التصميم (Design)، التطوير/الإنتاج (Development)، التنفيذ (Implementation)، التقويم (Evaluation)، ويتكون اسم النموذج من الحرف الأول من اسم كل مرحلة .



شكل (١٠) المراحل الأساسية للنموذج العام للتصميم التعليمي (ADDIE)

#### • المرحلة الأولى: التحليل (Analysis)

تم في هذه المرحلة تحليل الحاجات والغايات التعليمية، ثم تحديد أفراد عينة البحث وتوصيف خصائصهم، وأتى بعدها تحليل المهمات التعليمية، وتلاها تحليل الموارد والقيود في البيئة التعليمية.

##### أولاً: تحليل الحاجات والغايات التعليمية

في ظل كثرة أعداد الطلاب داخل الفصول الدراسية، وطبيعة الفئة العمرية لعينة البحث، والتي تتسم بكثرة الحركة والكلام، ولما للانضباط الصفي كما أشارت دراسة (سعدون، ٢٠١٦) من أهمية كبيرة في سير العملية التعليمية بطريقة سليمة وفق المخطط لها، كانت هناك حاجة ماسة لتنمية مهارات الانضباط الصفي لدى الطلاب، وهذه هي الغاية العامة من البحث، وقد تم توظيف التلعيب في ذلك عبر استخدام منصة كلاس دوجو (Class Dojo) لقياس فاعليته في تنمية مهارات الانضباط الصفي لدى طلاب العينة.

##### ثانياً: تحديد خصائص المتعلمين

تمثلت عينة البحث الحالي في طلاب الصف الثاني الابتدائي بمدرسة الخيف الابتدائية، التابعة لمكتب التعليم بالوسط، بالإدارة العامة للتعليم بمحافظة جدة، وتتمحور خصائصهم فيما يلي: وجودهم ضمن مرحلة الطفولة المتوسطة، وفق تقسيم (زهرا، ١٩٧٧)، وعادة ما يبدأ الطفل في هذه المرحلة بتكوين علاقات اجتماعية، ويكون كثير الحركة والنشاط، ويتعلم جميعهم عن بعد عبر منصة مدرستي، حيث يدخلون إليها بشكل

يومي، وهذا ما يعني توفر الانترنت وأجهزة التعلم لديهم بأشكالها المختلفة، كما أنه لم يسبق أن أُستخدم معهم منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، وتحتاج العينة بشكل كبير إلى تنمية مهارات الانضباط الصفي لديهم في التعليم عن بعد، وذلك لما لوحظ من وجود بعض التجاوزات والأخطاء في هذا الجانب.

#### **ثالثاً: تحليل المهمات التعليمية**

المهام التعليمية الأساسية هي التي نسعى أن يكتسبها الطالب في نهاية استخدام المعالجة التجريبية، وتتمثل في مهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد، وقد تم تقسيم هذه المهمات إلى أربعة محاور رئيسية، اندرج تحت كل محور مجموعة من المهارات المنتمية إليه وكان تفصيلها كما يلي:

##### **المحور الأول: مهارات لها علاقة بتفاعل الطالب مع المعلم**

أتى تحته مجموعة من المهارات هي: يتفاعل مع المعلم مباشرة إذا سمع اسمه، يلتزم بعدم مقاطعة المعلم، يستأذن من المعلم إذا اضطر للخروج من الحصة، يستجيب لتعليمات المعلم.

##### **المحور الثاني: مهارات لها علاقة بتفاعل الطالب مع زملائه**

أتى تحته مجموعة من المهارات هي: يتحدث بأدب مع زملائه أثناء النقاش المسموح، يتفاعل مع زملائه بشكل إيجابي أثناء الأنشطة الجماعية، يبتعد عن الأحاديث الجانبية مع زملائه وقت الحصة، ينتظر دوره في المشاركة بدون مقاطعة.

##### **المحور الثالث: مهارات لها علاقة باستخدام الطالب للمنصة**

أتى تحته مجموعة من المهارات هي: يلتزم بإغلاق المايك إلا إذا طلب منه فتحه، يلتزم بإغلاق الكاميرا إلا إذا طلب منه فتحها، يقوم برفع علامة اليد قبل أن يجيب، يستخدم قسم المحادثات فيما يخدم الدرس فقط.

##### **المحور الرابع: مهارات لها علاقة بالحصة الدراسية**

أتى تحته مجموعة من المهارات هي: يدخل إلى الحصة الافتراضية بداية وقتها، يلتزم بحضور كامل الحصة، يلتزم بالهدوء أثناء كتابة التمارين الصفية، يجلس في مكان مناسب إذا طلب منه فتح الكاميرا.

#### **رابعاً: تحليل الموارد والقيود في البيئة التعليمية**

يدرس جميع أفراد العينة بشكل إلكتروني عن بعد، عبر منصة مدرستي، التي وفرتها وزارة التعليم بسبب وجود جائحة فيروس كورونا المستجد (COVID-19)، علماً أنه أثناء تجربة البحث كان قد مضى عام كامل تقريباً والطلاب يدرسون بشكل إلكتروني عن بعد، وجميع الطلاب يتواجدون بشكل يومي في منصة مدرستي، وهذا ما يعني أن

الأجهزة متوفرة لديهم وأيضاً شبكة الانترنت، ومن القيود التي واجهت الباحث شكوى بعض الطلاب من تعليق الانترنت لديهم أو ضعفه، مما يعيقهم من حضور كامل الحصة أحياناً، إضافة إلى تكرار تعليق منصة مدرستي بداية إطلاقها بسبب الضغط الكبير عليها في وقت واحد، وتم تجاوز هذه المشكلة في فترة وجيزة بعد عمل الكثير من التحديث والتطوير لها.

أما عن السياق الذي سيتم فيه تطبيق التجربة فهو منصة كلاس دوجو ( Class Dojo)، حيث سيتم بداية كل يوم عرض النقاط التي حصل عليها الطالب في اليوم الذي قبله والنقاط التي خصمت منه كذلك، وقد تم اختيار هذه المنصة تحديداً لمجانيتها ولمناسبتها للفئة العمرية لعينة البحث، حيث قام الباحث بفتح حساب فيها، وإضافة الفصل الافتراضي ثم إدراج أسماء العينة التجريبية فيه، مع إضافة مهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد، والتي سيكون تقييم الطلاب فيها.

كما أن هناك تعاون كبير من قائد المدرسة التي ستطبق فيها تجربة البحث، ووعده بتذليل الصعاب وتسخير العقبات التي قد تواجهها.

#### ● المرحلة الثانية: التصميم (Design)

يتم في هذه المرحلة تصميم أهداف التجربة، ووضع المخططات والمسودات اللازمة لتفعيل منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، وتوظيفها لتنمية مهارات الانضباط الصفي وفق الخطوات الآتية :

##### أولاً: تصميم أهداف التجربة

يهدف البحث بشكل عام إلى قياس مدى فاعلية التلعيب عبر استخدام منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، في تنمية مهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد لدى طلاب المرحلة الابتدائية، وقد تم صياغة مجموعة من الأهداف الفرعية والتي يسعى الباحث إلى تحقيقها وهي:

- تعريف الطلاب بمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد.
- تدريب الطلاب على مهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد.
- تفعيل وقت الحصة الدراسية بالشكل الأمثل.
- تقليل المشكلات التي تواجه المعلمين بسبب عدم انضباط الطلاب.

##### ثانياً: تصميم أداة البحث

اقتصر البحث الحالي على أداة واحدة هي بطاقة الملاحظة، وقد تم إعداد البطاقة لتصبح متوافقة مع التعليم عن بعد، حيث شملت البطاقة على أربعة محاور رئيسية هي: المحور الأول: مهارات لها علاقة بتفاعل الطالب مع المعلم، ثم المحور الثاني:

مهارات لها علاقة بتفاعل الطالب مع زملائه، أتى بعده المحور الثالث: مهارات لها علاقة باستخدام الطالب للمنصة، وأخيراً المحور الرابع: مهارات لها علاقة بالحصّة الدراسية، وقد اشتمل كل محور من هذه المحاور على مجموعة من المهارات التي تنتمي إليه، وقد تمّ تحكيّمها من مجموعة من الخبراء والمختصين.

### ثالثاً: تصميم المحتوى الإلكتروني

من خلال تدريس الباحث مجموعة من المواد الدراسية لطلاب الصف الثاني الابتدائي، والتي تضم: القرآن الكريم، التوحيد، الفقه، لغتي، العلوم، وذلك عبر منصة مدرستي، فإنه يقوم أثناء تدريس هذه المواد بملاحظة مهارات الانضباط الصفي لدى الطلاب وتقييدها.

وتحتوي منصة مدرستي على نوعين من أنواع التعليم، التعليم غير المتزامن والتعليم المتزامن، حيث يقوم المعلم ابتداءً بتحضير وتجهيز دروسه عبر منصة مدرستي، وذلك بتحديد أهداف كل درس واختيار مقطع فيديو يحتوي على شرح لهذا الدرس، كما يمكنه إضافة الواجبات والاختبارات والاثراءات الخاصة بكل درس عبر المنصة، وبعد ذلك يكون الدرس جاهز وغير متزامن، يستطيع أن يدخل إليه الطالب في أي وقت يريد، ويقوم بمشاهدة الوسائط المتعددة المرفقة مع هذا الدرس والاستفادة منها، أما عن التعليم المتزامن فإنه يكون أثناء وقت الحصّة وفق جدول الحصص اليومي، حيث يدخل المعلم والطالب إلى منصة مدرستي، ثم يتم اختيار الحصّة المحددة، وبالضغط على أيقونة الحصّة الافتراضية يتم التحويل التلقائي إلى برنامج مايكروسفت تيمز (Microsoft Teams)، ويكون الطالب والمعلم في قاعة افتراضية تحمل اسم الدرس، ثم يقوم المعلم بعرض حصته بشكل مباشر ويتواجد الطلاب.

أما عن المحتوى الإلكتروني الذي سيتم استخدام التلعيب من خلاله، والذي سيعرض من خلاله كذلك التقييم اليومي لمستوى قياس مهارات الانضباط الصفي لدى الطلاب في التعليم عن بعد، فقد قام الباحث بمراجعة بعض البرامج والتطبيقات التي يمكن أن تخدم هذا الجانب وتساعد في تحقيق هدف البحث الرئيسي، وبعدها وقع الاختيار على منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، وذلك لما تتضمنه من عدة مميزات منها أنها مجانية بالكامل، مع وجود واجهة عربية لها، كذلك المنصة مناسبة جداً للفئة العمرية لعينة البحث، حيث تتكون المنصة من شخصيات رمزية رسومية، تكون هي صورة العرض للطلاب، مع إمكانية تغييرها، كما أن المنصة سهلة الاستخدام وخالية من التشعبات والتعقيد، ويمكن لأولياء الأمور متابعة أبنائهم من خلالها ومعرفة مدى تقدمهم، وأيضاً ما يميز المنصة احتوائها على عدد من عناصر التلعيب مثل: الشارات، النقاط، قوائم المتصدرين، وغيرها من العناصر التي تضيف نوعاً من التشويق والمتعة.

#### رابعاً: تصميم المهام

أثناء قيام الباحث بملاحظته لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد ، عبر منصة مدرستي فإنه يقوم بالمهام التالية: تسجيل أي مخالفة تحدث من أي طالب في بطاقة الملاحظة، وفي نهاية اليوم الدراسي يتم جمع النقاط التي حصل عليها كل طالب وتسجيلها في منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، ثم في بداية اليوم التالي يقوم المعلم بفتح المنصة ويعرض النقاط التي حصل عليها كل طالب في الأيام الماضية، مع عرض قائمة المتصدرين كذلك، كما أنه في نهاية كل أسبوع يحصل الطالب الذي لم تنقص منه أي نقطة خلال هذا الأسبوع على شارة الطالب المتميز، وتضاف له في حسابه في المنصة وذلك أمام زملائه.

أما عن المهام التي يقوم بها الطلاب فتتمثل في التزامهم بتطبيق مهارات الانضباط الصفي، كما يمكن لكل واحد منهم الدخول على حسابه الشخصي على منصة كلاس دوجو (Class Dojo) عبر الرابط المرسل لولي الأمر، ومعرفة عدد النقاط التي حصل عليها، كما يمكنه أيضاً تعديل الصورة الرمزية لحسابه الشخصي في المنصة.

#### خامساً: تحديد أساليب التفاعل مع المحتوى

بما أن تجربة البحث قائمة على التعليم عن بعد وهي تعتمد على تنمية المهارات، فقد رأى الباحث أن يقتصر التفاعل مع المحتوى على التفاعل الفردي، بحيث يتم تقييم الطلاب وعرض نتائج تقدمهم بشكل فردي، باستخدام النقاط والشارات وقوائم المتصدرين، ومن خلال التفاعل الفردي تستطيع معرفة المستوى الحقيقي لكل طالب.

#### سادساً: تحديد المصادر والوسائط الإلكترونية

نظراً لتعليق التعليم الحضوري في المملكة العربية السعودية بسبب جائحة فيروس كورونا المستجد (COVID-19) فقد تم تطبيق تجربة البحث عبر التعليم الإلكتروني عن بعد، حيث كان يستخدم الطلاب منصة مدرستي في عملية التعليم ، وهذا مايعني توفر الانترنت والأجهزة لدى الطلاب، التي تمكنهم من مواصلة عملية التعلم من خلالها، كما تم استخدام منصة كلاس دوجو (Class Dojo) والتي تم توظيف التلعيب فيها، وتسجيل مهارات الانضباط الصفي التي يتم من خلالها تقييم الطلاب.

#### سابعاً: وصف المصادر والوسائط الإلكترونية

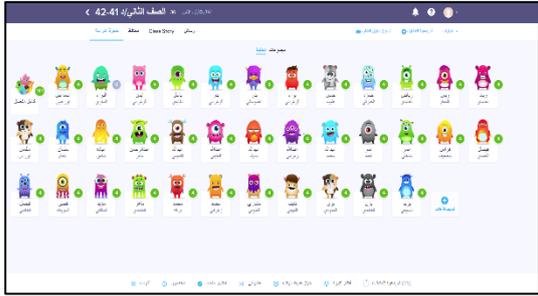
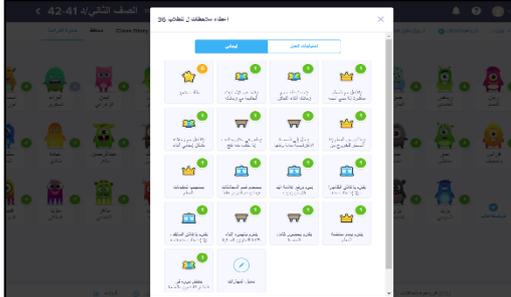
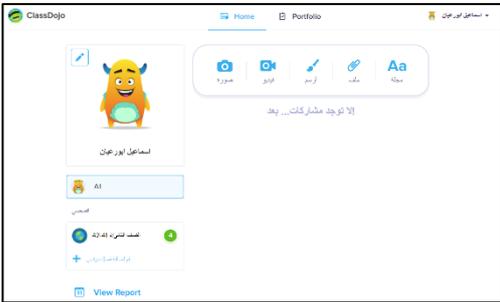
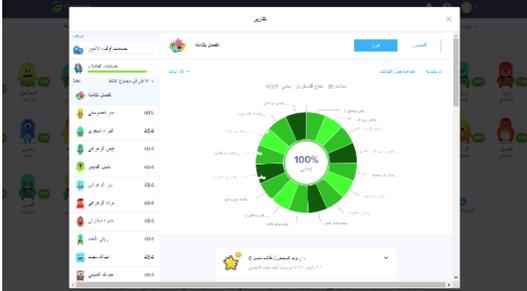
تم اعتماد منصة كلاس دوجو (Class Dojo) كمنصة قائمة على التلعيب، يتم من خلالها عرض نقاط الطلاب وشاراتهم وقوائم المتصدرين منهم، وذلك من خلال ملاحظة مهارات الانضباط الصفي لديهم داخل منصة مدرستي.

#### ثامناً: إعداد التعليمات والتوجيهات

تم شرح وتوضيح المهارات التي سيتم تقييم الطلاب فيها، وتم مناقشتها مع الطلاب وذلك من خلال شرح بطاقة الملاحظة لهم وبيان توزيع الدرجات وكيفية جمع النقاط وعرضها أمامهم بشكل يومي.

#### تاسعاً: تصميم سيناريو المحتوى الإلكتروني

احتوى السيناريو على خطوات استخدام منصة كلاس دوجو (Class Dojo) وكيف سيتم التعامل معها من قبل المعلم والطالب وفق المخطط الآتي:

المنفذ	الوصف	محتوى المنصة
المعلم	الشاشة الرئيسية للمنصة وتحتوي على أسماء جميع طلاب الفصل وشخصياتهم الرمزية، وعدد النقاط التي حصلوا عليها	
المعلم	بالضغط على أي طالب تظهر هذه الشاشة ويوجد فيها مهارات الانضباط الصفي التي يقيم عليها كل طالب	
ولي الأمر + الطالب	الصفحة الشخصية لكل طالب والتي يمكنه من خلالها معرفة نقاطه وتغيير شخصيته ويتم الدخول لها عبر الرابط المرسل من المعلم لولي الأمر	
المعلم	لوحة قائمة المتصدرين والتي تعرض ترتيب الطلاب وفقاً للنقاط التي حصلوا عليها	

المعلم	<p>حصول الطالب على شارة التميز وذلك لمحافظته على نقاطه كامل الأسبوع بدون أي خصم</p>	
--------	---	--

شكل (١١) تصميم سيناريو المحتوى الإلكتروني

● المرحلة الثالثة: التطوير/الإنتاج (Development)

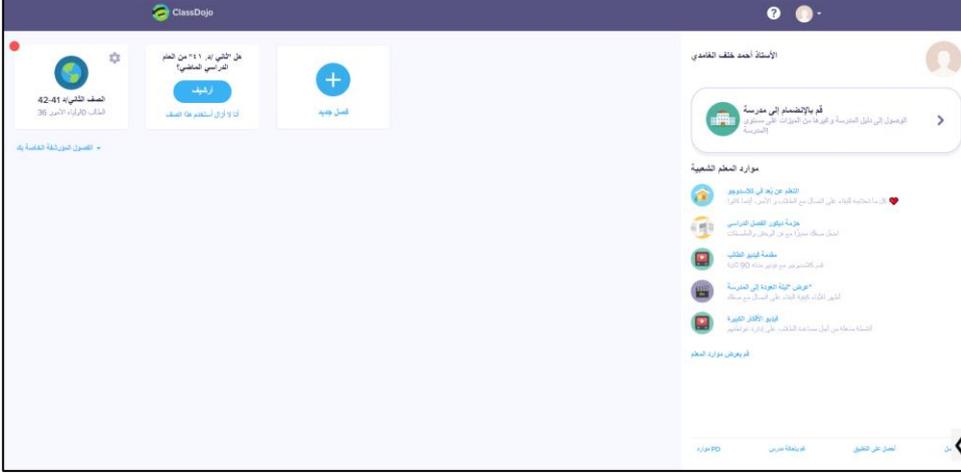
تم في هذه المرحلة إنتاج الصورة الأولية من المحتوى الإلكتروني، وذلك بعد الاستفادة من خطوات وإجراءات المرحلتين السابقتين، حيث تم فتح حساب في منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، وتم تجهيز المهارات التي سيقوم عليها الطلاب وكان ذلك وفق الخطوات الآتية:

١- إنشاء حساب جديد للمعلم في منصة كلاس دوجو (Class Dojo).



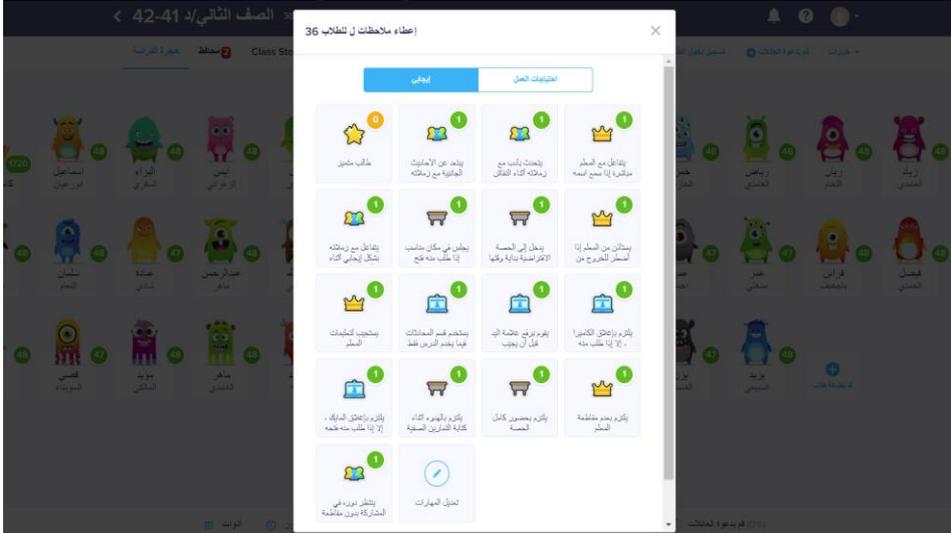
شكل (١٢) الواجهة العربية لمنصة كلاس دوجو (Class Dojo)

٢- إنشاء فصل افتراضي داخل المنصة، وإضافة جميع الطلاب فيه.



شكل (١٣) إنشاء فصل على منصة كلاس دوجو (Class Dojo) وإضافة الطلاب فيه

٣- تسجيل مهارات الانضباط الصفي التي سيقم عليها الطلاب، وهي عبارة عن ستة عشر مهارة، موزعة على أربعة محاور، مع وضع أيقونة رمزية لكل محور.



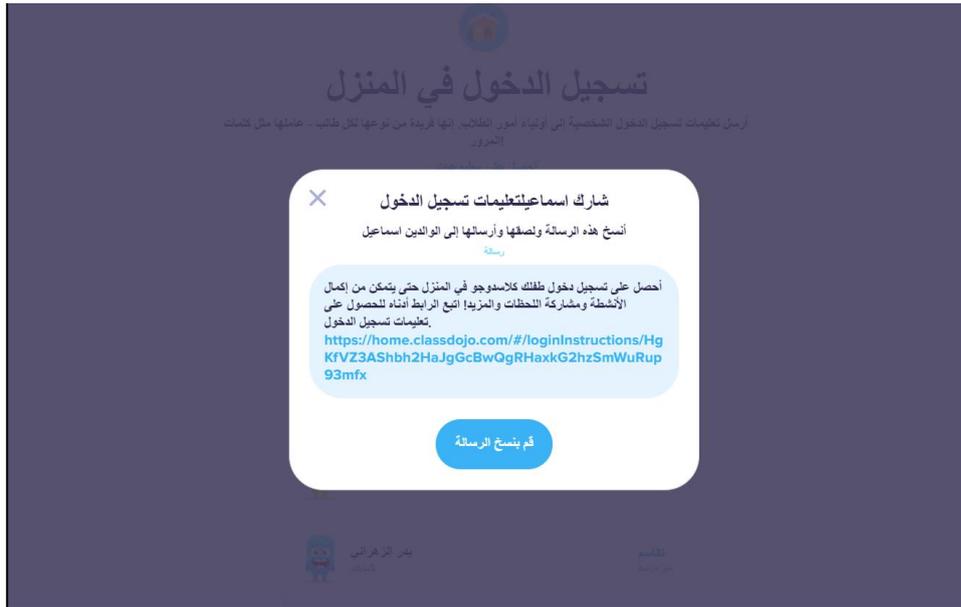
شكل (١٤) إضافة مهارات الانضباط الصفي في منصة كلاس دوجو (Class Dojo)

٤- الترحيب بالطلاب في قسم المنشورات، وتم توضيح فكرة التجربة وعرض المهارات التي سيقوم عليها الطلاب من خلال المنصة.



شكل (١٥) كتابة منشور للترحيب بالطلاب في المنصة وشرح التجربة لهم

٥- إرسال رابط إلكتروني لكل ولي أمر للدخول إلى الصفحة الشخصية لابنه، والتي تمكنه من رؤية النقاط التي حصل عليها ابنه ومتابعة أي منشور أو تنبيه، كذلك إمكانية تغيير الصورة الرمزية لابنه.



شكل (١٦) رابط دخول ولي الأمر إلى صفحة ابنه في منصة كلاس دوجو ( Class Dojo)

بعد الانتهاء من الخطوات السابقة أصبحت المنصة جاهزة للاستخدام.

• المرحلة الرابعة: التنفيذ (Implementation)

- يتم في هذه المرحلة تنفيذ الصورة الأولية من التجربة على عينة مصغرة غير عينة الدراسة، للتأكد من سلامة الإجراءات ومناسبتها، بعد ذلك يبدأ تنفيذ التجربة على عينة الدراسة ونشرها وفق السيناريو الذي تم تصميمه سابقاً ووفق الخطوات الآتية:
- أثناء اليوم الدراسي على منصة مدرستي وأثناء تقديم الدروس الافتراضية المباشرة، يتم متابعة الطلاب في بطاقة الملاحظة الخاصة بمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد، وتسجل في البطاقة جميع المهارات التي خالفها أي طالب وتكراراتها.
  - بعد انتهاء اليوم الدراسي يتم حساب النقاط التي حصل عليها كل طالب خلال اليوم الدراسي بناءً على بطاقة الملاحظة، ثم تضاف في منصة كلاس دوجو ( Class Dojo).
  - في بداية اليوم الذي يليه يتم مشاركة الشاشة للمنصة ويتم عرض النقاط أمام الطلاب، والتي حصل عليها كل طالب، كما يتم أيضاً عرض قائمة المتصدرين.
  - نهاية كل أسبوع يحصل الطلاب الذين لم يخصم منهم أي نقطة فيه على شارة التميز، وذلك مقابل تقدمهم وتميزهم في هذا الأسبوع.

• المرحلة الخامسة: التقييم (Evaluation)

- تم في هذه المرحلة قياس مدى كفاءة وفعالية تجربة البحث وأداته من خلال التقييم بأنواعه الثلاثة: القبلي، التكويني، الختامي، علماً أن مرحلة التقييم تعتبر مرحلة متداخلة مع جميع المراحل ولا تكون بمعزل عنها، وقد أتت مراحل التقييم كما يلي:
- التقييم القبلي:  
تم من خلال العينة الاستطلاعية وذلك قبل البدء بتطبيق تجربة البحث، حيث تم في هذه المرحلة التأكد من مناسبة أداة البحث وأنها تخدم ما وضعت من أجله.
  - التقييم البنائي:  
تم هذا التقييم أثناء ممارسة التجربة من خلال المتابعة الدقيقة للتجربة وللصعوبات أو العقبات التي تواجهها، والتأكد من فاعلية منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، وأن الطالب وولي أمره يستطيع التعامل معها ويمكنه التعرف على نقاطه التي حصل عليها، كما تم التأكد من فهم الطلاب لجميع مهارات الانضباط الصفي التي يتم التقييم عليها، والتأكد من معرفتهم لآلية التقييم وحساب النقاط فيها.

- **التقويم الختامي:**

يكون هذا التقويم بعد الانتهاء من تطبيق التجربة بشكل كامل، بهدف التأكد من فاعليتها ومدى استفادة الطلاب منها، والنظر في إمكانية تعميم التجربة من عدمه.

وبانتهاء مراحل التصميم التعليمي الخمسة، وفق النموذج العام (ADDIE)، يكون قد تمت الإجابة على السؤال الثاني من أسئلة البحث والذي كان نصه " ما التصميم التعليمي المقترح المراد استخدامه في تنمية مهارات الانضباط الصفي لدى طلاب المرحلة الابتدائية ؟ "

**٣-٧ : خطوات تطبيق البحث**

تكونت خطوات تطبيق البحث من الإجراءات المنهجية التي قام بها الباحث، وتشمل أخذ الموافقات الرسمية لتطبيق هذا البحث، والإجراءات المتبعة مع العينة الاستطلاعية، ثم إجراءات التطبيق على العينة الأساسية بنوعها الضابطة والتجريبية، وإجراءات التأكد من تكافؤ المجموعات وفق الآتي:

- **أخذ الموافقات الرسمية:**

حصل الباحث على خطاب من كلية الدراسات التربوية العليا بجامعة الملك عبدالعزيز بجدة، موجه إلى الإدارة العامة للتعليم بمحافظة جدة وذلك لتسهيل مهمة الباحث، وبناء عليه تم الحصول على خطاب من إدارة التعليم بالموافقة على تسهيل مهمة الباحث وتطبيق تجربة البحث في مدرسة الخيف الابتدائية، في الفصل الدراسي الثاني (٢٠٢٠-٢٠٢١).

- **التطبيق على العينة الاستطلاعية:**

قام الباحث بتطبيق أداة البحث وهي بطاقة الملاحظة، على أحد فصول الصف الثاني الابتدائي بمدرسة الخيف الابتدائية غير فصلي عينة البحث، بهدف التأكد من صلاحية بطاقة الملاحظة والتأكد من الصدق والثبات، وقد كان عدد العينة الاستطلاعية (٣٤) طالباً.

- **اختيار عينة البحث قصدياً:**

اختار الباحث فصلين من فصول الصف الثاني الابتدائي بمدرسة الخيف الابتدائية، غير فصل العينة الاستطلاعية، أحد هذه الفصول كان هو العينة التجريبية وهو فصل (٤/٢) وعدد طلابه (٣٦) طالباً، تم معهم توظيف التلعيب عبر استخدام منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، لتنمية مهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد، بينما الفصل الثاني وهو (١/٢) كان هو العينة الضابطة وعدد الطلاب فيه (٣٧)

طالباً، تم معهم تنمية مهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد بالطريقة الاعتيادية وبدون توظيف التلعيب.

- تطبيق أداة البحث قبلياً:

تم تطبيق أداة البحث قبلياً على المجموعة التجريبية والضابطة، وتم التأكد من تكافؤ مجموعتي البحث من خلال المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري وإيجاد قيمة (ت) لدرجات أفراد المجموعتين في القياس القبلي لبطاقة الملاحظة، كما هو موضح في الجدول الآتي:

جدول (١٥) اختبار (ت) الفروق بين المجموعتين الضابطة والتجريبية في التطبيق القبلي على بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد

محاور البطاقة	المجموعة	متوسط	انحراف	درجة الحرية	اختبار (ت)	قيمة (sig)	الدالة
م مهارات تفاعل الطالب مع المعلم	تجريبية	١١,٨٨	٠,٣٩٨٤	٣٥	٠,٧٧٠	٠,٤٤٦	غير دال
	ضابطة	١١,٨٠	٠,٥٣٤٧				
هـ مهارات تفاعل الطالب مع زملائه	تجريبية	١١,٩٧	٠,١٦٦٦		١,٠٠٠	غير دال	٠,٣٢٤
	ضابطة	١١,٩١	٠,٣٨٠٣				
و مهارات استخدام الطالب للمنصة	تجريبية	١١,٧٥	٠,٥٥٤٢		١,١٣٩	غير دال	٠,٢٦٣
	ضابطة	١١,٥٨	٠,٩٠٦٣				
أ مهارات في الحصة الدراسية	تجريبية	١١,٦٦	٠,٥٨٥٥		٠,٠٣٣	غير دال	٠,٧٠١
	ضابطة	١١,٧٢	٠,٦١٤٦				
ب المقياس الكلي	تجريبية	٤٧,٢٧	١,٠٥٨٦		٠,٨٨٤	غير دال	٠,٣٨٣
	ضابط	٤٧	١,٥٣				

ق

يتضح عدم وجود فروق بين متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي على محاور بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد وهذا يدل على تجانس العينتين.

**- التطبيق الفعلي لتجربة البحث:**

بدء تطبيق تجربة البحث يوم الأحد الموافق ٢٠٢١/٣/٧ ولمدة أسبوعين متواصلة، حيث تم توظيف التلعيب عبر منصة كلاس دوجو ( Class Dojo)، لتنمية مهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد مع المجموعة التجريبية، بينما لم يتم توظيف التلعيب لتنمية مهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد مع المجموعة الضابطة، وكلا المجموعتين كانتا تدرسان باستخدام التعليم عن بعد عبر منصة مدرستي، وذلك بسبب جائحة فيروس كورونا (٢٠٢٠).

وقد تم توضيح فكرة تجربة البحث للطلاب وأهمية التفاعل معها، وأن هذه التجربة ليس لها علاقة بالتحصيل الدراسي ولن تدخل في درجاته الدراسية، وتم شرح المهارات وتبسيطها للطلاب، كما تم شرح منصة كلاس دوجو (Class Dojo) للعيونة التجريبية، وشرح كيف سيتم عرض عناصر التلعيب من خلالها، مع وضع منشور في المنصة يشرح هذه الأمور، كما تم إرسال رابط لأولياء الأمور يمكن لأبنائهم من خلاله الدخول إلى صفحتهم الشخصية في منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، ومعرفة عدد النقاط التي حصلوا عليها، مع إمكانية تغيير شخصيتهم الرمزية إذا رغب الطالب في ذلك.

**- تطبيق أداة البحث بعدياً:**

بعد الانتهاء من تجربة البحث لكلا عيني البحث، تم تطبيق بطاقة الملاحظة بعدياً على كلا المجموعتين، في يوم الأحد الموافق ٢٠٢١/٣/٢١، ثم تم رصد نقاط البطاقة للمجموعتين، وأصبحت جاهزة لإجراء المعالجات الإحصائية المناسبة.

**٣-٨ : المعالجات الإحصائية**

تمت المعالجة الإحصائية للبحث الحالي باستخدام برنامج الرزم الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) وقد استخدمت الأساليب الإحصائية الآتية:

- ١- معامل الارتباط لبيرسون لتحديد صدق الاتساق الداخلي لمفردات ومحاور البطاقة.
- ٢- الصدق العاملي لتأكد من عوامل البطاقة وتشعب المفردات بالمحاور.
- ٣- معادلة لاوشي (Lawshe) لحساب نسبة صدق المحتوى.
- ٤- معامل ألفا كرونباخ (Cronbach's alpha) لحساب ثبات المقياس.

- ٥- معامل ثبات إعادة التطبيق (Test Re-Test Method)
- ٦- المتوسطات الحسابية والانحرافات لمقارنة متوسطات المجموعات.
- ٧- اختبار (ت) للعينات المترابطة والعينات المستقلة للكشف عن الفروق بين المجموعات.
- ٨- مربع ايتا لحساب حجم تأثير المتغير المستقل على المتغير التابع

### نتائج البحث وتفسيرها ومناقشتها

#### ٤-٢ : عرض نتائج البحث وتفسيرها ومناقشتها

احتوى البحث الحالي على ثلاثة أسئلة، تم جعل كل سؤال منها في قسم مستقل كما يلي:

#### ٤-٢-١ : عرض النتائج المتعلقة بالسؤال الأول للبحث

نص السؤال الأول للبحث على: "ما مهارات الانضباط الصفي الواجب توفرها لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟"

تمت الإجابة على هذا السؤال من خلال مراجعة الأطر النظرية والأدب التربوي للدراسات السابقة التي لها علاقة بموضوع الانضباط الصفي كدراسة (مونس، ٢٠١٥ ؛ توفيق، ٢٠١٨ ؛ عايش، ٢٠١٨) إلا أنه بسبب جائحة فيروس كورونا المستجد (COVID-19)، وبسبب تحول التعليم في المملكة العربية السعودية أثناء الجائحة وأثناء التجربة الفعلية للبحث، من التعليم الحضوري إلى التعليم عن بعد عبر استخدام منصة مدرستي، كان من الواجب تعديل مهارات الانضباط الصفي لكي تتوافق مع الانضباط الصفي في التعليم عن بعد، وقد صاغ الباحث بناءً على خبرته في المجال التعليمي هذه المهارات، وتم عرضها على مجموعة من المحكمين من دكاترة في الجامعة ومشرفين تربويين من الميدان التعليمي، وقد تم الاستفادة من آرائهم واقتراحاتهم، حيث تم تقسيم هذه المهارات إلى أربعة محاور رئيسة، اندرج تحت كل محور مجموعة من المهارات المنتمية إليه، وأصبحت المهارات بشكلها النهائي كالآتي: المحور الأول: مهارات لها علاقة بتفاعل الطالب مع المعلم، أتى تحته أربع مهارات هي: يتفاعل مع المعلم مباشرة إذا سمع اسمه، يلتزم بعدم مقاطعة المعلم، يستأذن من المعلم إذا اضطر للخروج من الحصة، يستجيب لتعليمات المعلم.

المحور الثاني: مهارات لها علاقة بتفاعل الطالب مع زملائه، أتى تحته أربع مهارات هي: يتحدث بأدب مع زملائه أثناء النقاش المسموح، يتفاعل مع زملائه بشكل إيجابي أثناء الأنشطة الجماعية، يبتعد عن الأحاديث الجانبية مع زملائه وقت الحصة، ينتظر دوره في المشاركة بدون مقاطعة.

المحور الثالث: مهارات لها علاقة باستخدام الطالب للمنصة، أتى تحته أربع مهارات هي: يلتزم بإغلاق المايك إلا إذا طلب منه فتحه، يلتزم بإغلاق الكاميرا إلا إذا طلب منه فتحها، يقوم برفع علامة اليد قبل أن يجيب، يستخدم قسم المحادثات فيما يخدم الدرس فقط.

المحور الرابع: مهارات لها علاقة بالحصّة الدراسية، أتى تحته أربع مهارات هي: يدخل إلى الحصّة الافتراضية بداية وقتها، يلتزم بحضور كامل الحصّة، يلتزم بالهدوء أثناء كتابة التمارين الصفية، يجلس في مكان مناسب إذا طلب منه فتح الكاميرا.

#### ٤-٢-٢ : عرض النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني للبحث

نص السؤال الثاني للبحث على: "ما التصميم التعليمي المقترح المراد استخدامه، في تنمية مهارات الانضباط الصفي لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟"

تم الإجابة على هذا السؤال بشكل مفصل في الفصل الثالث من هذا البحث، وهو الفصل الخاص بعرض الطريقة والإجراءات، وقد تم الاعتماد على النموذج العام للتصميم التعليمي (ADDIE Model)، والذي يتكون من خمس مراحل هي: التحليل، التصميم، التطوير/الإنتاج، التنفيذ، التقويم، وفيما يلي شرح مجمل لكل مرحلة:

##### • المرحلة الأولى: التحليل (Analysis)

تم في هذه المرحلة تحليل الحاجات والغايات التعليمية، ثم تحديد أفراد عينة البحث وتوصيف خصائصهم، وأتى بعدها تحليل المهمات التعليمية، وتلاها تحليل الموارد والقيود في البيئة التعليمية.

##### • المرحلة الثانية: التصميم (Design)

قام الباحث في هذه المرحلة بتصميم أهداف التجربة وتصميم أداة البحث، ووضع المخططات والمسودات اللازمة لتفعيل منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، وتوظيفها لتنمية مهارات الانضباط الصفي وكيفية التفاعل معها، كما تم تصميم المهام، وإعداد التعليمات والتوجيهات، وأخيراً تم تصميم سيناريو المحتوى الإلكتروني.

##### • المرحلة الثالثة: التطوير/الإنتاج (Development)

تم في هذه المرحلة إنتاج الصورة الأولية من المحتوى الإلكتروني، وذلك بعد الاستفادة من خطوات وإجراءات المرحلة الأولى والثانية، حيث مر إنتاج المحتوى بالخطوات الآتية:

- ١- إنشاء حساب جديد للمعلم في منصة كلاس دوجو (Class Dojo).
- ٢- إنشاء فصل داخل المنصة وإضافة جميع الطلاب فيه.

٣- تسجيل مهارات الانضباط الصفي في المنصة والتي سيقم عليها الطلاب، وهي عبارة عن ستة عشر مهارة موزعة على أربعة محاور، مع وضع أيقونة رمزية لكل محور.

٤- الترحيب بالطلاب في قسم المنشورات، وتوضيح فكرة التجربة، مع عرض المهارات التي سيقم عليها الطلاب من خلال المنصة.

٥- إرسال رابط إلكتروني لكل ولي أمر، للدخول إلى الصفحة الشخصية لابنه في منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، والتي تمكنه من رؤية النقاط التي حصل عليها ابنه ومتابعة أي منشور أو تنبيه، كذلك إمكانية تغيير الصورة الرمزية لابنه.

٦- بعد الانتهاء من الخطوات السابقة أصبحت منصة كلاس دوجو (Class Dojo) جاهزة للاستخدام.

#### • المرحلة الرابعة: التنفيذ (Implementation)

يكون في هذه المرحلة تنفيذ الصورة الأولية من التجربة على عينة مصغرة غير عينة الدراسة، للتأكد من سلامة الإجراءات ومناسبتها، بعد ذلك يبدأ تنفيذ التجربة على عينة الدراسة ونشرها وفق السيناريو الذي تم تصميمه سابقاً ووفق الخطوات الآتية:

١- أثناء اليوم الدراسي على منصة مدرستي وأثناء تقديم الدروس الافتراضية المباشرة، يتم متابعة الطلاب في بطاقة الملاحظة الخاصة بمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد، وتسجل في البطاقة جميع المهارات التي خالفها أي طالب وتكراراتها.

٢- بعد انتهاء اليوم الدراسي يتم حساب النقاط التي حصل عليها كل طالب خلال اليوم الدراسي بناءً على بطاقة الملاحظة، ثم تضاف في منصة كلاس دوجو (Class Dojo).

٣- في بداية اليوم الذي يليه يتم مشاركة الشاشة للمنصة ويتم عرض النقاط أمام الطلاب، والتي حصل عليها كل طالب، كما يتم أيضاً عرض قائمة المتصدرين.

٤- نهاية كل أسبوع يحصل الطلاب الذين لم يخضع منهم أي نقطة فيه على شارة التميز، وذلك مقابل تقدمهم وتميزهم في هذا الأسبوع.

#### • المرحلة الخامسة: التقييم (Evaluation)

تم في هذه المرحلة قياس مدى كفاءة وفعالية تجربة البحث وأداته من خلال التقييم بأنواعه الثلاثة: القبلي، التكويني، الختامي، علماً أن مرحلة التقييم تعتبر مرحلة متداخلة مع جميع المراحل ولا تكون بمعزل عنها، وقد أتت مراحل التقييم كما يلي:

- **التقويم القبلي:**

تم من خلال العينة الاستطلاعية وذلك قبل البدء بتطبيق تجربة البحث، حيث تم في هذه المرحلة التأكد من مناسبة أداة البحث، وأنها تخدم ما وضعت من أجله.

- **التقويم البنائي:**

تم هذا التقويم أثناء ممارسة التجربة، من خلال المتابعة الدقيقة للتجربة والصعوبات أو العقبات التي قد تواجهها، والتأكد من فاعلية منصة كلاس دوجو (Class Dojo)، وأن الطالب وولي أمره يستطيع التعامل معها ويمكنه التعرف على نقاطه التي حصل عليها، كما تم التأكد من فهم الطلاب لجميع مهارات الانضباط الصفي التي يتم التقييم عليها، والتأكد من معرفتهم لآلية التقييم وحساب النقاط فيها.

- **التقويم الختامي:**

يكون هذا التقويم بعد الانتهاء من تطبيق التجربة بشكل كامل، بهدف التأكد من فاعليتها ومدى استفادة الطلاب منها، والنظر في إمكانية تعميم التجربة من عدمه.

**٤-٢-٣ : عرض النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث للبحث**

نص السؤال الثالث للبحث على: "ما فاعلية التصميم التعليمي المقترح في تنمية مهارات الانضباط الصفي لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟"

وقد تمت الإجابة على هذا السؤال باختبار صحة فرضية البحث وهي: "توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠١)، بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية التي تستخدم التلعيب لتنمية مهارات الانضباط الصفي، وبين المجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة الاعتيادية في تنمية مهارات الانضباط الصفي، لصالح المجموعة التجريبية"

وقد تم التحقق من صحة الفرض باستخدام الإحصاء البارامتري اختبار(ت) للعينتين المستقلتين والجداول التالية توضح النتائج :

جدول (١٦) اختبار (ت) للفروق بين متوسطات المجموعة التجريبية على القياسين القبلي والبعدي وحجم التأثير

حجم التأثير	الدلالة	قيمة (sig)	(ت)	درجة الحرية	انحراف	متوسط	المجموعة	محاور البطاقة
قيمة مربع ايتا ٠,٢ وهو غير دال	دال	٠,٠٠٠	٥,٦٨ ٦	٣٥	٠,٢٣٢ ٣	١١,٨٨	تجريبية قبلي	مهارات تفاعل الطالب مع المعلم
					١,٣٢٢	١٢,٥٢	تجريبية بعدي	
	دال	٠,٠٠٠	٤,٨٣ ٣		٠,١٦٦ ٦	١١,٩٧	تجريبية قبلي	مهارات تفاعل الطالب مع زملائه
					٠,١٠٠	١٢,٠٠	تجريبية بعدي	
	دال	٠,٠٠٠	٤,٩٧ ٧		٠,٥٥٤ ٢	١١,٧٥	تجريبية قبلي	مهارات استخدام الطالب للمنصة
					٠,١٨٤ ٢	١٢,٠٠	تجريبية بعدي	
	دال	٠,٠٠٠	٦,٨٠ ٩		٠,٥٨٥ ٥	١١,٦٦	تجريبية قبلي	مهارات في الحصة الدراسية
					٠,٢٨٠ ٣	١٢,٩٩	تجريبية بعدي	
	دال	٠,٠٠٠	٩,١٢ ٠		١,٠٥٨ ٦	٤٧,٢٧	تجريبية قبلي	المقياس الكلي
					٢,٧٧٩	٤٨,٩١	تجريبية بعدي	

من الجدول رقم (١٦) يتضح وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين القياسين القبلي والبعدي للمجموعة التجريبية في بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد لصالح القياس البعدي، وهذا يوضح فاعلية توظيف التلعيب عبر منصة كلاس دوجو (Class Dojo) لتنمية مهارات الانضباط الصفي لطلاب المرحلة الابتدائية، إلا أن حجم التأثير غير دال وقد يرجع ذلك لقصر مدة التجربة حيث كانت أسبوعين دراسيين بواقع عشرة أيام.

جدول (١٧) اختبار (ت) للفروق بين متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة على

محاور البطاقة	المجموعة	متوسط	انحراف	درجة الحرية	(ت)	قيمة sig	الدالة
مهارات تفاعل الطالب مع المعلم	تجريبية	١١,٩٤	٠,٢٣٢٣	٣٥	٠,٨٤٩	٠,٤٠١	غير دالة
	ضابطة	١١,٨٥	٠,٧٣٦٧				
مهارات تفاعل الطالب مع زملائه	تجريبية	١٢,٢٧	٠,٢٩١٤		٤,٣٠٥	٠,٠٠٠	دالة
	ضابطة	١١,٩١	٠,٦٠٨٨				
مهارات استخدام الطالب للمنصة	تجريبية	١٢,١٧	٠,٨٤٥١		٣,٠٠٠	٠,٠٠٥	دالة
	ضابطة	١١,٥٨	٠,٥٨٥٥				
مهارات في الحصة الدراسية	تجريبية	١١,٧٧	٠,١٦٦٦		٢,٤٩٧	٠,٠١٧	دالة
	ضابطة	١١,٧٢	٠,٤٢١٦				
المقياس الكلي	تجريبية	٤٨,٩١	٠,٢٨٠٣		٢,٧٩٨	٠,٠٠٨	دالة
	ضابطة	٤٧,٢٢	١,١٩٥٢				

القياس البعدي

من خلال الجدول رقم (١٧) يتضح وجود فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لبطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد لصالح المجموعة التجريبية، وهذا يوضح فاعلية التلعيب

لتنمية مهارات الانضباط الصفي لطلاب المرحلة الابتدائية، وتفوقه على الطريقة الاعتيادية التي كانت تطبق مع المجموعة الضابطة، فيما عدا محور مهارات تفاعل الطالب مع المعلم، الذي لا يوجد فيه فروق دالة إحصائياً بين متوسطات المجموعتين، مما يعني فاعلية كلاً من التلعيب والطريقة الاعتيادية في تنمية هذا المحور.

#### ٤-٢-٣-١ : مناقشة نتائج اختبار فرضية البحث

توصل البحث الحالي إلى النتيجة الآتية:

توجد فروق دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠,٠١) بين متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة في القياس البعدي لبطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد لصالح المجموعة التجريبية، وهذا يؤكد فاعلية التلعيب لتنمية مهارات الانضباط الصفي لطلاب المرحلة الابتدائية، وتفوقه على الطريقة الاعتيادية التي كانت تطبق مع المجموعة الضابطة، فيما عدا محور مهارات تفاعل الطالب مع المعلم.

وتتفق هذه النتيجة مع نتائج الدراسات السابقة التي توصلت إلى فاعلية منصة كلاس دوجو (ClassDojo) في تعزيز السلوك الإيجابي والانضباط الصفي، مثل دراسة ميكو (Mchugh,2016) التي قام فيها الباحث بتطبيق كلاس دوجو (ClassDojo) في ثلاث فصول دراسية في المرحلة الابتدائية، وأكدت نتائج دراسته أن هناك انخفاض في السلوكيات التخريبية وزيادة في السلوكيات الإيجابية على أفراد عينة الدراسة، مما انعكس أثرها إيجاباً على مستواهم التحصيلي.

وأيضاً دراسة باتشيسي (Bahceci,2019) التي أجريت على طلاب المرحلة الثانوية باستخدام كلاس دوجو (ClassDojo)، حيث ذكر المعلمون بعد نهاية الدراسة أن تطبيق المنصة كان فعالاً في الحصول على سلوكيات إيجابية لدى الطلاب، وزاد من اهتمام الأسر في متابعة سلوكيات أبنائهم، وأن تصورات المعلمين والطلبة عن استخدام المنصة كان إيجابياً في تعزيز السلوكيات الإيجابية وخفض السلوكيات السلبية.

كما اتفقت نتيجة البحث مع دراسة كينجسلي وجرابنر (Kingsley & Grabner, 2015) في أن استخدام التلعيب يزيد من مشاركة الطلاب ويعزز لديهم من فهم المحتوى وممارسة المهارات، ويجعل العملية التعليمية أكثر تحدياً ومتعة معاً.

وتأتي نتائج البحث الحالي متوافقة مع عدد من النظريات منها: النظرية السلوكية (التكيف الفعال)، ونظرية التعلم الاجتماعي، حيث ذكر برجر (Burger, 2015) أنه تم تصميم منصة كلاس دوجو (ClassDojo) كقنينة تساعد في إدارة الفصل الدراسي مستندة على مبدأ التكيف

الفعال، وذلك من خلال تعزيز سلوك الطلاب لحثهم على تكرار السلوك الإيجابي والابتعاد عن السلوك السلبي، وتتماشى في ذلك مع اعتقاد العالم سكينر (Skinner) الذي يرى أن التعزيز، سواءً كان إيجابياً أو سلبياً يمكن أن يؤثر في المستقبل على تصرفات الأفراد، أما نظرية التعلم الاجتماعي للعالم بندورا (Bandura) فإنها تقوم على مبدأ أن الأطفال يتفاعلون مع بيئتهم خاصة حينما يرون تصرف الأشخاص الأكبر سناً منهم فيبدوون بمحاكاة سلوكهم، وحين يتم استخدام منصة كلاس دوجو (Class Dojo) داخل الفصل يبدأ الطلاب بملاحظة كيف يتصرف زملائهم ثم التفكير فيما إذا كانت لديهم الرغبة في تقليدهم أو لا، وبعد ذلك يقومون بتغيير سلوكهم.

واتضح هذا الأمر للباحث بعد عدة أيام من تطبيق التجربة، حيث كان تفاعل الطلاب مع التجربة عالي، وكانت الرغبة القوية لديهم واضحة في محاكاة الطلاب الأوائل في قائمة المتصدرين، والمنافسة معهم حتى يصبحوا منجزين مثلهم.

ومن النظريات التي توافقت مع نتائج البحث نظرية: تقرير المصير، وهي غالباً ما تكون مرتبطة بالدوافع، حيث تتكون النظرية من ثلاثة عناصر رئيسة هي: الاستقلالية والكفاءة والارتباط أو الاندماج، ويأتي هذا التوافق من خلال النقاط التي يجمعها الطالب والمكافآت التي يحصل عليها، مما يؤدي إلى شعوره بالكفاءة وتعزيز ثقته بنفسه، ويساعده ذلك على التنافس الشريف مع زملائه، مما يرفع من روح الحماس والدافعية، كما أنه يتحقق الاندماج بالتواصل الاجتماعي بينهم. (Richard, Ryan, Edward, & Deci., 2000).

#### ٤-٢-٣-٢ : تفسير نتائج اختبار فرضية البحث

يمكن تفسير النتائج السابقة في ضوء مايلي:

- دور التلعيب البارز في زيادة دافعية الطلاب لاكتساب المهارات وتطبيقها والالتزام بها، ويؤكد ذلك وجود فروق دالة إحصائياً بين القياس القبلي والبعدي للعينة التجريبية، وذلك لصالح القياس البعدي.
- مناسبة منصة كلاس دوجو (ClassDojo) للفئة العمرية لعينة البحث، حيث كان هناك تفاعل كبير من قبل الطلاب وحرص على رؤية شخصياتهم الرمزية ونقاطهم بداية كل يوم، وذلك كون إمكانية تعديل شخصياتهم الرمزية متاحة لهم بأي وقت عبر صفحتهم الشخصية في المنصة، والتي يمكن الدخول لها عبر الرابط المرسل لجوال ولي الأمر.
- قد يعزى عدم وجود دلالة لحجم التأثير للقياس البعدي للتجربة في العينة التجريبية، إلى قصر مدة التجربة والتي نفذت خلال أسبوعين دراسيين بواقع عشرة أيام فقط، ولو كانت المدة أطول لظهر حجم التأثير، كون الأرقام الإحصائية تدل على ذلك، وقد

يعزى عدم وجود التأثير أيضاً إلى تمكن المعلم من إدارته لصفه، وتحلي الطلاب بمهارات الانضباط الصفي سابقاً قبل تطبيق التجربة مما قلل من وضوح التأثير.

- أظهرت النتائج الإحصائية عدم وجود فروق دالة إحصائية بين متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة على القياس البعدي لبطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد، في محور واحد فقط وهو محور: تفاعل الطالب مع المعلم، وقد يعود سبب ذلك إلى كون مهارات هذا المحور هي المهارات الأكثر تكراراً وممارسة من الطلاب، خاصة إذا ما علمنا أن عينة البحث هم من فئة الأطفال، والذي يغلب عليهم طابع الاندفاع وضعف سيطرتهم على أنفسهم، مما يكون لديهم رغبة قوية في المشاركة السريعة أمام زملائهم، ولذلك تجدهم يستعجلون في الإجابة دون الانتباه إلى التقيد بمهارات الانضباط الصفي المتفق عليها.

### ٢-٥ : ملخص النتائج

أظهرت نتائج البحث الحالي فاعلية توظيف التلعيب عبر منصة كلاس دوجو (ClassDojo) في تنمية مهارات الانضباط الصفي لطلاب المرحلة الابتدائية، وبيان ذلك على النحو الآتي:

توجد فروق دالة إحصائية عند مستوى دلالة ( ٠,٠١ ) بين متوسطات المجموعتين التجريبية والضابطة على القياس البعدي في بطاقة الملاحظة لمهارات الانضباط الصفي في التعليم عن بعد لصالح المجموعة التجريبية، وهذا يوضح فاعلية التلعيب لتنمية مهارات الانضباط الصفي لطلاب المرحلة الابتدائية، وتفوقه على الطريقة الاعتيادية التي كانت تطبق مع المجموعة الضابطة، فيما عدا محور مهارات تفاعل الطالب مع المعلم.

### ٣-٥ : توصيات البحث

في ضوء ما توصلت إليه نتائج البحث الحالي فقد اقترح الباحث مجموعة من التوصيات التي يتناسب العمل بها في التعليم الحضوري أو التعليم عن بعد وقت الأزمات، وهي على النحو الآتي:

- استخدام منصة كلاس دوجو (ClassDojo) في تنمية مهارات الانضباط الصفي وفي إدارة الصف، لما لها من فاعلية مثبتة وأثر إيجابي في تحلي الطلاب بتلك المهارات.
- التوسع في استخدام منصة كلاس دوجو (ClassDojo) من قبل المعلمين، حيث أظهرت نتائج الدراسة الاستطلاعية التي قام بها الباحث لعدد عشرون معلماً من

معلمي الصفوف الأولية، بأنهم جميعاً لم يسبق لهم أن استخدموا هذه المنصة مع طلابهم باستثناء معلم واحد فقط.

- تدريب المعلمين على استخدام منصة كلاس دوجو (ClassDojo) لتوظيفها في العملية التعليمية.

- لفت انتباه المهتمين بالعملية التعليمية إلى أهمية التلعيب بشكل عام، وإلى أهمية منصة كلاس دوجو (ClassDojo) بشكل خاص في إدارة الصف، وفي تحلي الطلاب بمهارات الانضباط الصفي تحديداً والسلوك الإيجابي بشكل عام.

#### ٥-٤ : مقترحات البحث

في ضوء نتائج البحث الحالي يقترح الباحث إجراء مزيداً من الأبحاث والدراسات حول هذا الجانب منها:

- إجراء دراسة مماثلة للبحث الحالي مع تناول متغيرات تابعة أخرى غير مهارات الانضباط الصفي.

- إجراء دراسة مماثلة للبحث الحالي مع عينة دراسة مختلفة وفئة عمرية أكبر سناً، كطلاب المرحلة الثانوية أو الجامعية لمعرفة مدى فاعلية منصة كلاس دوجو (ClassDojo) معهم في هذا الجانب.

- إجراء دراسة مقارنة للبحث الحالي مع زيادة وقت التجربة، للتأكد من مدى فاعلية التجربة على المدى الطويل وحجم الأثر فيها.

- إجراء دراسة باستخدام منصات وتطبيقات أخرى غير منصة كلاس دوجو (ClassDojo)، وبعناصر تلعيب مختلفة، وقياس مدى فاعليتها في تنمية مهارات الانضباط الصفي.

## قائمة المصادر والمراجع

### أولاً : المراجع العربية

- أبو حجر، الهام جميل. (٢٠٠٨). أثر برنامج قائم على الكفاءات في تنمية بعض المهارات التكنولوجية لدى الطالبة المعلمة في الجامعة الإسلامية.
- أبو حميدان، يوسف عبد الوهاب. (٢٠٠٣). تعديل السلوك النظرية والتطبيق. مركز يزيد، عمان.
- أبو سيف، محمود سيد. (٢٠١٧). أنموذج مقترح لاستخدام التلعيب في التسويق الإلكتروني لخدمات الجامعات المصرية. مجلة العلوم التربوية، مصر، (٢)، ٣٦٤-٤٣٨.
- أبو نمر، محمد خميس. (٢٠٠١). إدارة الصفوف وتنظيمها. دار يافا، عمان.
- أحمد، إقبال رضي. (٢٠٠٨). مدى فاعلية اللوائح والضوابط السلوكية الخاصة بالتلاميذ في التغلب على المشكلات التي تواجه الإدارة المدرسية في المدارس الابتدائية بمملكة البحرين. (رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الخليجية، البحرين).
- الرمادي، أماني زكريا. (٢٠١٧). استخدام تقنيات وقواعد الألعاب في تحقيق الأهداف الجادة gamification لتفعيل الاستفادة من الشبكات الاجتماعية في تعليم علوم المكتبات: مقرر "التحليل الموضوعي المتقدم" بجامعة الاسكندرية نموذجاً. المؤتمر الثامن والعشرون للاتحاد العربي للمكتبات والمعلومات بعنوان: شبكات التواصل الاجتماعي وتأثيراتها في مؤسسات المعلومات في الوطن العربي، مصر.
- الزاوي، مسفر عواض. (٢٠١٣). واقع ممارسة إدارة الصفوف الأولية من وجهة نظر معلمها ومديري ومرشدي المرحلة الابتدائية بمدينة الطائف. (رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية).
- الزين، حنان أسعد. (٢٠١٩). فاعلية برنامج تعليمي مقترح لتنمية مهارات تصميم التلعيب وتوظيفه لدى طالبات دبلوم التعلم الإلكتروني العالي وتصوراتهن نحوه. المجلة التربوية، جامعة سوهاج - كلية التربية، مصر، (٦٨)، ٢٤١ - ٢٧٩.
- السعدني، محمد عبدالرحمن. (٢٠١٧). فاعلية برنامج مقترح لإكساب المعلمين المبتدئين مهارات الإدارة الإلكترونية للصف الدراسي على أدائهم التدريسي ودافعيتهم للتدريس. دراسات عربية في التربية وعلم النفس: رابطة التربويين العرب، (٨٩)، ١٢٧-٢٠٧.
- الشرقاوي، أنور محمد. (١٩٨٨). التعلم نظريات وتطبيقات. مكتبة الأنجلو المصرية.
- الشمري، علي عيسى. (٢٠١٩). فاعلية برنامج إلكتروني قائم على التلعيب في تنمية المفاهيم النحوية والاحتفاظ بها لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي (رسالة دكتوراه غير منشورة، كلية التربية، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية).

الشمري، نواف فالح. (٢٠١٣). درجة التزام الإدارة المدرسية بالانضباط المدرسي في المدارس الثانوية من وجهة نظر المعلمين والطلبة في دولة الكويت. رسالة ماجستير، جامعة الشرق الأوسط، الكويت.

الطيبي، محمد محمد. (٢٠١٠). إدارة التعلم الصفي. دار الأمل، الأردن  
العاجز، فؤاد. (٢٠٠٧). الإدارة الصفية بين النظرية والتطبيق. دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.

العبدان، منيرة محمد. (٢٠٢٠). درجة تطبيق إستراتيجية التلعيب في تعليم العلوم ومعوقات تطبيقها من وجهة نظر المعلمات بمدينة مكة المكرمة. (رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة أم القرى، المملكة العربية السعودية).

الغامدي، سامية فاضل. (٢٠٢٠). مراجعة منهجية للدراسات الأدبية : التلعيب في التعليم (٢٠١٩-٢٠١٥). المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، مصر، ٤(١٧)، ٤٨٥-٥٠٨.

الفارس، غادة عبدالرحمن. (٢٠١٨). ماهو التلعيب؟ وكيف يمكن استثماره في التعليم؟. تم الاسترجاع من موقع <https://www.new-educ.com> بتاريخ ٢٠/١١/٢٠٢٠

القحطاني، خالد ناصر. (٢٠١٩). تصميم بيئة تعلم إلكتروني قائمة على الدمج بين الأنشطة التفاعلية ومحفزات الألعاب الرقمية "Gamification" لتنمية بعض المهارات الحياتية لدى أطفال الروضة بمنطقة تبوك. المجلة التربوية الدولية المتخصصة، دار سمات للدراسات والأبحاث، ٨(٣)، ٨٨-١١٠.

القحطاني، سحر. (٢٠١٦). التلعيب والتعلم باللعب والألعاب: مقارنة تفصيلية. تم الاسترجاع من موقع: <http://www.new-educ.com/gamification-education>

بتاريخ ٢٠/١١/٢٠٢٠

المالكي، عبدالرحمن عبدالله. (٢٠٠٩). تقنيات إدارة الصف لدى معلمي التربية الإسلامية في المرحلة الابتدائية. مجلة العلوم التربوية والنفسية: جامعة البحرين - مركز النشر العلمي، ١٠(٣)، ٢٤٣-٢٧٠.

المقيد، عارف مطر. (٢٠٠٩). مشكلات الإدارة الصفية التي تواجه معلمي المرحلة الابتدائية بمدارس وكالة الغوث الدولية بغزة وسبل التغلب عليها. (رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة).

الموالي، حميد مجيد. (٢٠١١). التعليم في عصر المعلوماتية. الامارات، دار الكتاب الجامعي. المؤتمر الدولي الافتراضي للتعليم الإلكتروني. (٢٠٢٠). ليبيا، تم الاسترجاع من موقع <https://sebhau.edu.ly/e12020>.

المؤتمر الدولي الافتراضي لمستقبل التعليم الرقمي في الوطن العربي. (٢٠٢٠). المملكة العربية السعودية، تم الاسترجاع من موقع <https://www.kefeac.com/de>.

الناجي، عبدالسلام عمر. (٢٠٢٠). تصور مقترح لتوظيف التلعيب في تدريس مناهج التعليم العام. مجلة البحوث التربوية والنفسية، بغداد، ٦٦(١٧)، ٨٦-١٢٢.

النداوي، استبرق داود و عباس، إلهام فاضل. (٢٠١٨). الضبط الصفي لدى معلمات رياض الأطفال، مجلة الباحث في العلوم الإنسانية والاجتماعية، جامعة بغداد، ٣٣، ٤٦١-٤٧٨.

الهنداوي، ياسر فتحي. (٢٠٠٩). الإدارة المدرسية وإدارة الفصل أصول نظرية وقضايا معاصرة. المجموعة العربية للتدريس والنشر، مصر.

توفيق، بشائر مولود. (٢٠١٨). الانضباط في الصف المدرسي : مشكلات وحلول. مجلة البحوث التربوية والنفسية، بغداد، ١٥(٥٧)، ٥١٨-٥٤٩.

جودت، مصطفى. (٢٠١٦). أهم توجهات تكنولوجيا التعليم في ٢٠١٦، تم الاسترجاع من موقع <http://drgawdat.edutech-portal.net/archives/14692> بتاريخ ٣٠/٩/٢٠٢٠.

حايك، هيام. (٢٠١٧). عشر اتجاهات للتعلم والأداء التعليمي في عام ٢٠١٧. مدونة نسيج. تم الاسترجاع من موقع <https://blog.naseej.com> بتاريخ ٣٠/٩/٢٠٢٠.

حجازي، أميرة سمير. (٢٠١٨). التفاعل بين أسلوب التحكم ونمط عرض المنظم التخطيطي في برنامج نكي عبر الويب وأثارهما في تنمية بعض مهارات إدارة الفصل الإلكتروني لدى أخصائيين تكنولوجيا التعليم. تكنولوجيا التربية - دراسات وبحوث: الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، (٣٧)، ٤٣-١٥٠.

حناوي، زكريا جابر. (٢٠١٩). الألعاب الرقمية التحفيزية. مصر: دار السحاب للنشر والتوزيع.

درادكة، حمزة محمود. (٢٠٢٠). تصورات المعلمين عن استخدام برنامج Class Dojo في تعديل السلوك لدى طلاب المرحلة الأساسية في البحرين. المجلة الدولية التربوية المتخصصة، الأردن، ٩(٢)، ١-١١.

راضي، فوقية محمد. (٢٠٠٥). إدارة الصف وعلاقتها بالشعور بالإنهاك النفسي لدى معلمي المرحلة الابتدائية. مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط - كلية التربية، مصر ٢١(٢)، ٢٠٤-٢٤٧.

روزن، لويس. (٢٠٠٧). النظام المدرسي. ترجمة خالد العامري. القاهرة. دار الفاروق للاستثمارات الثقافية.

رؤية المملكة العربية السعودية. (٢٠٣٠). تم الاسترجاع من موقع <https://vision2030.gov.sa/> بتاريخ ١١/١٠/٢٠٢٠.

زهران حامد عبد السلام. (١٩٧٧). علم نفس النمو الطفولة و المراهقة.

سعدون، ريم. (٢٠١٦). الانضباط الصفي وعلاقته بالتفكير الأخلاقي. مجلة جامعة البعث، سوريا، ٣٨(١٨)، ١١٥-١٤٥.

سمارة، نواف والعديلي، عبدالسلام. (٢٠٠٨). مفاهيم ومصطلحات في العلوم التربوية. دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان.

صوالحة، محمد أحمد. (٢٠٠٧). علم نفس اللعب. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

عايش، ريم. (٢٠١٨). طرق لضبط الصف. تم الاسترجاع من موقع <https://mawdoo3.com>. بتاريخ ٢٠٢٠/١٢/٣

عبد العزيز، سعيد و عطوي، جودت. (٢٠٠٩). التوجيه المدرسي مفاهيمه النظرية أساليبه الفنية تطبيقاته العملية، دار الثقافة، عمان.

لعشيشي، آمال. (٢٠١٢). أهم مشكلات الإدارة الصفية بالأقسام النهائية من التعليم الثانوي: دراسة ميدانية بثانويتين من ولاية عنابة. ( رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الآداب والعلوم الإنسانية، جامعة باجي مختار، الجزائر).

موقع قرو انجنيرونق (Growth Engineering). (٢٠١٩). تم الاسترجاع من موقع Growth Engineering – Online Learning Engagement Experts بتاريخ ٢٠٢٠/١٢/١٨.

موقع كلاس دوجو (ClassDojo). (٢٠٢٠). تم الاسترجاع من موقع <https://www.classdojo.com/ar-ar> بتاريخ ٢٠٢٠/١٠/٩.

مونس، جمال فهمي. (2015). درجة ممارسة مديري المدارس الثانوية بمحافظة غزة للضبط المدرسي وعلاقته بمستوى الضبط الصفي من وجهة نظر المعلمين. (رسالة ماجستير غير منشورة، الجامعة الإسلامية، غزة).

نبهان، يحيى. (٢٠٠٨). الإدارة الصفية والاختبارات. دار اليازوري، عمان

نقيرو، يوسف ومكي، حمو. (٢٠١٥). واقع مشكلات الضبط الصفي لدى الأساتذة الجدد بثانويات ولاية المسيلة. (رسالة ماجستير، جامعة لمسيلة، الجزائر).

هيئة الاتصالات وتقنية المعلومات. (٢٠٢٠). تم الاسترجاع من موقع <https://www.citc.gov.sa> بتاريخ ٢٠٢٠/١٠/٥.

## ثانياً : المراجع الأجنبية

Alsawaier, R. S. (2018). The effect of gamification on motivation and engagement. The International Journal of Information and Learning Technology, 35(1), 56-79.

Arnold, B. J. (2014). Gamification in education. Proceedings of the American Society of Business and Behavioral Sciences, 21(1), 32-39.

Bahceci, F. (٢٠١٩). Classdojo: The Effects of Digital Classroom Management Program on Students-Parents and Teachers. International Online Journal of Educational Sciences, 11(4), 160-180.

- Bozkurt, A., & Durak, G. (2018). A systematic review of gamification research: In pursuit of homo ludens. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*, 8(3), 15-33.
- Burger, M. (2015). *The Perception of the Effectiveness of Clasdojo in Middle School Classrooms: A Transcendental Phenomenological Study*. Published PhD thesis, Liberty University, Lynchburg, VA.
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014). Gamification and Education: a Literature Review. In C. Busch (Ed.), *Proceedings of the 8th European Conference on Games Based Learning*. 50-57 ,Berlin, Germany.
- Chapman, J., & Rich, P. (2017). Identifying motivational styles in educational gamification. In *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences*, 1318 — 1327.
- Cheong, C., Cheong, F., and Filippou, J. (2013). Quick quiz: A gamified approach for enhancing learning, in Jae-Nam Lee, Ji-Ye Mao, and James Thong (ed.) *Pacific Asia Conference on Information Systems (PACIS 2013)*, Jeju Island, Korea, 1-14.
- Chou, Y. (2017). *Actionable gamification: Beyond points, badges, and leaderboards*. California: Yu-kai Chou press.
- Dadakhodjaeva, K. (2017). *The good behavior game: Effects on and maintenance of behavior in middle-school classrooms using class dojo*. PhD dissertation, The University of Southern Mississippi.
- Dale, S. (2014). Gamification: Making work fun, or making fun of work?. *Business information review*, 31(2), 82-90.
- Dicheva, D. & Dichev, C. (2015). Gamification in Education: Where Are We in 2015? *Proceedings of the World Conference on E-Learning*, Kona, Hawaii, United States: AACE, 1445-1454.
- Dictionary, M. W. (2017). Social media. Merriam-webster. com.
- Games.K,Luiselli.J,Gonse.M,Ameer.S. (2005). Class discipline and its relationship with academic achievement ,*Educational Psychology* ,25(3), 183-189.
- Gamification Europe. (2020). Retrieved from: <https://gamification-europe.com>
- Gómez, S. A. (2020). Games and Gamification in the Classroom. In *Radical Solutions and eLearning*. 101-115.
- Hammonds, L., Matherson, L. H., Wilson, E. K., & Wright, V. H. (2013). Gateway tools: five tools to allow teachers to overcome barriers to technology integration. *Delta Kappa Gamma Bulletin*, 80(1), 40-36.
- Hsin, W., Huang, Y., & Soman, D. (2013). A practitioner's guide to gamification of education. *Research Report Series Behavioural Economics in Action*.
- Isaacs, S. (2015). *The Difference between Gamification and Game-Based Learning*. Retrieved from: <https://inservice.ascd.org/the-difference-between-gamification-and-game-based-learning/>

- Jared R. Chapman & Peter J. Rich. (2018). Does educational gamification improve students' motivation? If so, which game elements work best?. *Journal of Education for Business*, 93(7), 315-322.
- Jenkins, J. (2016). Top 4 Gamification Problems to Avoid. Retrieved from: <https://elearningindustry.com/elearning-authors/jayne-jenkins>
- Kallevig, K. (2015). Perceptions of Failure in Education: Changing the Fear of Failure Through Gamification, Un published Master theses, Minnesota State University, Mankato.
- Kapp, K. M. Blair, L., & Mesch, R. (2014). The gamification of learning and instruction fieldbook: ideas into practice. SanFrancisco.
- Kindiki, J. N. (2009). Effectiveness of communication on students discipline in secondary schools in Kenya. *Educational Research and Reviews*, 4(5), 252-259.
- Krach, S., McCreery, M., & Rimel, H. (2017). Examining teachers' behavioral management charts: A comparison of Class Dojo and paper-pencil methods. *Contemporary School Psychology*, 21(3), 267-275.
- Krist2366. (2014). Flow (Csikszentmihalyi). Retrieved from Learning Theories. Retrieved from: <https://www.learning-theories.com/>
- Ledda, R. (2014). 6 reasons for the failure of gamification in education. Retrieved from: <https://rosalieledda.com/2014/03/16/6-reasons-for-the-failure-of-gamification-in-education/>
- Lee, J. and Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2).
- Legaki, N., Karpouzis, K., and Assimakopoulos, V. (2019). Using gamification to teach forecasting in a business school setting, GamiFIN Conference, (2019). Finland.
- Lipscomb, A. H., Anderson, M., & Gadke, D. L. (2018). Comparing the effects of ClassDojo with and without Tootling intervention in a postsecondary special education classroom setting. *Psychology in the Schools*, (10), 1287-4301.
- Llorens-Largo, F., Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Compañ-Rosique, P., Satorre-Cuerda, R., & Molina-Carmona, R. (2016). Gamification of the learning process: lessons learned. *IEEE Revista Iberoamericana de Tecnologías del Aprendizaje*, 11(4), 227-234.
- Maclea-Blevins, A., & Muilenburg, L. (2013). Using Class Dojo to support student self-regulation. In *Ed Media. World Conference on Educational Media and Technology*. 1684-1689.
- May, Mark. S. (2017). Developing Free Educational Materials for Your Courses, 85
- McFarland, J. (2017). Teacher Perspectives on the Implementation of Gamification in a High School Curriculum (Doctoral dissertation, California Lutheran University).

- McHugh, M. B. (2016). The tootling intervention with ClassDojo: Effects on classwide disruptive behavior and academically engaged behavior in an upper elementary school setting. Published PhD thesis, The University of Southern Mississippi.
- Mokhele, P. (2006). The Teacher- Learner relationship in the management of discipline in Public high schools. *Africa Education Review* 3(1+2), 148-159.
- Oxford Analytica. (2016). Gamification and the Future of Education. United Kingdom. Retrieved from: <https://elearninginfographics.com/games-vs-game-based-learning-vs-gamification-infographic/>
- Pappas, C. (2014). The science and the benefits of gamification in elearning. Retrived from: <https://elearningindustry.com/science-benefits-gamification-elearning>
- Putz, L., Kraepelin, M., Treiblmaier, H. & Sunyaev, A. (2018). The Influence of Gamified Workshops on Students' Knowledge Retention, GamiFIN Conference, (2018). Finland.
- Richard, M., Ryan, Edward, L., Deci. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. *Contemporary Educational Psychology*. 25, 54-67.
- Sandusky, S. (2015). Gamification in Education. University of Arizona Libraries, Retrieved from: <https://repository.arizona.edu/handle/10150/556222>
- Schöbel, S., Janson, A., Jahn, K., Kordyaka, B., Turetken, O., Djafarova, N., ... & Leimeister, J. M. (2020). A research agenda for the why, what, and how of gamification designs results on an ECIS (2019). Panel. Communications of the association for information systems.
- SkarZauskienė, A., & Kalinauskas, M. (2014). Fostering collective creativity through gamification. In *The proceedings of the ISPIM Americas, Innovation Forum*, (2014). Canada.
- Stokes, Z. (2014). Integration of gamification into the classroom and the reception by students.
- Swan, C. (2012). Gamification: A new way to shape behaviour. *Communication World*, 29(3), 13-14.
- Williamson, B. (2017). Decoding ClassDojo: psycho-policy ,social-emotional learning and persuasive educational technologies. *Learning, Media and Technology*, 42(4), 440-453.
- Wilson, D., Calongne, C., & Henderson, S. (2016). Gamification challenges and a case study in online learning, *Internet Learning*, 4(2), 84-102.
- Wilson, K. S. (2006). Teacher perceptions of classroom management practices in public elementary schools (Doctoral dissertation, University of Southern California).