أثر نمطي (الشارات – قائمة المتصدرين) من محفزات الألعاب الرقمية القائمة على النظرية الإتصالية لتنمية مهارات فهم الخريطة والذكاء الرقمي لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية

Pattern Effect (Badges - Top List) Of Digital Game Stimuli Based on Connectivism Theory to Develop Map Comprehension Skills and Digital Intelligence Among Preparatory School Students

إعداد

عفاف نبيل أمين سليمان

أ.د / صلاح محمد جمعة

أستاذ المناهج وطرق تدريس الدراسات الاجتماعية

ورئيس قسم المناهج وطرق التدريس

كلية التربية – جامعة الفيوم

أ.د / إيمان ذكي موسى

أستاذ تكنولوجيا التعليم

وعميد كلية التربية النوعية – جامعة المنيا

المستخلص

هدف هذا البحث إلى استكشاف تأثير نمطي الشارات وقائمة المتصدرين من محفزات الألعاب الرقمية القائمة على النظرية الاتصالية في تنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية. تناولت الدراسة استخدام احدى بيئات التعلم الرقمي التي تعتمد على التفاعل والمشاركة الجماعية لتعزيز هذه المهارات، حيث يتم التركيز على تطوير الفهم البصري والتحليل المكاني من خلال الأنشطة التعاونية واستخدام أدوات الخرائط الرقمية. كما سلطت الدراسة الضوء على أهمية تعزيز الذكاء الرقمي، بما يشمل القدرة على استخدام التكنولوجيا بفعالية وبطريقة آمنة، من خلال الاستراتيجيات الاتصالية التي تسهم في توجيه التلاميذ نحو الاستخدام الأمثل للتكنولوجيا في التعليم.

وتكونت عينة البحث من **60** تلميذاً من تلاميذ المرحلة الإعدادية، تم تقسيمهم إلى أربعة مجموعات تجريبية تم تطبيق البرنامج التعليمي الرقمي القائم على النظرية الاتصالية على المجموعات التجريبية . وقدأظهرت نتائج البحث تحسنًا ملحوظًا في قدرات التلاميذ على فهم الخرائط الرقمية، حيث تمكن التلاميذ من تحليل وتفسير المعلومات الجغرافية بدقة أكبر. كذلك أيضًا ارتفعت مهارات الهوية الرقمية لدي التلاميذ في المجموعة التجريبية، بما في ذلك مهارات الأمان السيبراني، ومحو الأمية الرقمية، واستخدام التكنولوجيا بفعالية.وساهمت الأنشطة التعاونية في تعزيز التفاعل الجماعي بين التلاميذ، مما أسهم في تحسين قدراتهم على التعلم من خلال العمل الجماعي والمشاركة الفعالة . وأوصي البحث بتبني استراتيجيات التعلم القائمة على النظرية الاتصالية بشكل أكبر في المدارس لتحفيز التفاعل الجماعي وتعزيز الفهم الجغرافي. و يجب التركيز على تعزيز مهارات الهوية الرقمية لدي التلاميذ من خلال دمج المناهج التعليمية بأدوات وتقنيات رقمية متقدمة. و إدراج أنشطة متعلقة باستخدام الخرائط الرقمية في المناهج الدراسية لمادة الجغرافيا لضمان تطوير مهارات التحليل المكاني.

الكلمات المفتاحية :النظرية الاتصالية – محفزات الألعاب الرقمية – الهوية الرقمية – فهم الخريطة – الخرائط الرقمية – الأمان السيبراني .

The Abstract

The aim of this research was to explore the impact of two types of digital game-based incentives—badges and leaderboards—grounded in connectivist theory on developing map comprehension skills and digital identity among middle school students. The study focused on the use of a digital learning environment that relies on interaction and group participation to enhance these skills. It emphasized the development of visual understanding and spatial analysis through collaborative activities and the use of digital map tools. The study also highlighted the importance of enhancing digital intelligence, including the ability to use technology effectively and safely, through connectivist strategies that guide students toward optimal use of technology in education.The research sample consisted of 60 middle school students who were divided into four experimental groups. The connectivist-based digital educational program was applied to the experimental groups. The research results showed significant improvement in the students' abilities to understand digital maps, enabling them to analyze and interpret geographical information more accurately. Additionally, the students in the experimental group demonstrated increased digital identity skills, including cybersecurity, digital literacy, and effective technology use.Collaborative activities contributed to enhancing group interaction among students, which improved their ability to learn through teamwork and active participation. The research recommended further adoption of connectivist-based learning strategies in schools to stimulate group interaction and enhance geographic understanding. It also emphasized the need to focus on developing students' digital identity skills by integrating advanced digital tools and technologies into the curriculum. Additionally, it suggested incorporating activities related to the use of digital maps into the geography curriculum to ensure the development of spatial analysis skills.

Keywords: Connectivist Theory - Digital Game-Based Incentives - Digital Identity - Map Comprehension - Digital Maps - Cybersecurity.

المقدمة :

في ظل التقدم التكنولوجي السريع، أصبح من الضروري إدماج التكنولوجيا في التعليم لتطوير مهارات التلاميذ بما يتوافق مع متطلبات العصر الرقمي. هذا ويعتبر الهوية الرقمية وفهم الخرائط الجغرافية من المهارات الأساسية التي يحتاجها التلاميذ للنجاح في هذا العصر (علي الشافعي، 2020، 45). وتستند النظرية الاتصاليةعلى أهمية الشبكات الرقمية والتفاعل المتواصل في قليل من اكتساب المعرفة، مما يجعلها إطارًا مناسبًا لتطوير استراتيجيات تعليمية تعتمد على المحفزات الرقمية لتحسين هذه المهارات (مروة عبد الله، 2019، 102). وهدف هذا البحث إلى دراسة تأثير استخدام هذه المحفزات على تنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية لدي طلاب المرحلة الإعدادية (خالد سليمان، 2021 ، 88)

فتعتبر الألعاب الرقمية وسيلة فعالة لزيادة التفاعل والتحفيز لدى التلاميذ في البيئات التعليمية. وقد شهدت الدراسات في السنوات الأخيرة اهتمامًا متزايدًا بدور محفزات الألعاب الرقمية، مثل الشارات وقوائم المتصدرين، في تعزيز الدافعية وتحسين الأداء الأكاديمي. هذه الدراسات توفر إطارًا لفهم كيفية استفادة التلاميذ من عناصر اللعب لتحقيق أهداف تعليمية محددة. فيما يلي استعراض لبعض الدراسات السابقة التي تركز على هذا المجال:

كما أشار Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014) بتأثير المحفزات في الألعاب الرقمية على الدافعية والتفاعل. وجدت الدراسة أن المحفزات مثل الشارات وقوائم المتصدرين يمكن أن تزيد من الدافعية والالتزام بالتعلم، مما يؤثر إيجابيًا على الأداء الأكاديمي. وأيضاً دراسة عن فعالية الألعاب التعليمية في تحسين المهارات الرقمية:

كما أوضحت دراسة (Gee, J. P. (2003 عن تأثير الألعاب الرقمية على تعلم المهارات الأساسية، مشيرًا إلى أن الألعاب التعليمية يمكن أن تقدم تجارب تعليمية غنية وتعزز من المهارات الرقمية من خلال التفاعل والاختبار المستمر.

() اتبعت الباحثة في التوثيق : اسم المؤلف أو الباحث ، يليه سنة النشر ، يليه رقم الصفحة أو الصفحات التي تم الرجوع اليها.

وتعد النظرية الاتصالية من أحدث النظريات التعليمية التي تركز على كيفية اكتساب المعرفة من خلال الشبكات الرقمية والتفاعل بين المتعلمين والمحتوى عبر الوسائط التكنولوجية المختلفة (John، 2020, 25). ففي هذا السياق، يكتسب استخدام محفزات الألعاب الرقمية أهمية متزايدة في تنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية لدي التلاميذ (علي الشافعي، 2021، 78). وقد تناول هذا البحث كيفية تطبيق محفزات الألعاب الرقمية في بيئة تعليمية قائمة على النظرية الاتصالية، لإستكشاف تأثيرها على تنمية هذه المهارات لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية (مروة عبد الله، 2022، 101)

ففى ظل التطور السريع للتكنولوجيا والتحول الرقمي الذي يشهده العصر الحالي، أصبح التعليم الرقمي ضرورة ملحة لتحسين جودة التعليم ومواكبة احتياجات المتعلمين في القرن الحادي والعشرين (مريم يوسف، 2020، 102). ويعتبر الهوية الرقمية أحد أهم المهارات التي يحتاجها التلاميذ ليس فقط لاستخدام التكنولوجيا بفعالية، بل للتفاعل معها بأمان ووعي (مروة خليل، 2021 ،66).

ومن جهة أخرى، يعد الفهم الجيد للخريطة من المهارات الأساسية التي يجب على التلاميذ إتقانها في مادة الجغرافيا، لما تلعبه من دور محوري في فهم الظواهر الجغرافية والمكانية (خالد عبد الرحمن، 2019، 88)

ومع ظهور النظرية الاتصالية، التي تركز على التعلم من خلال التواصل والتفاعل الجماعي، ظهرت الحاجة إلى إعادة النظر في كيفية تدريس هذه المهارات عبر بيئات تعليمية رقمية تفاعلية.

بناءً على ذلك، هدف هذا البحث إلى دراسة تأثير محفزات الألعاب الرقمية المستندة إلى النظرية الاتصالية على تنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية.

كما هدف إلى استكشاف كيفية استخدام أدوات الخرائط الرقمية والأنشطة التعاونية لتعزيز التحليل المكاني والفهم البصري لدي التلاميذ، بالإضافة إلى تشجيعهم على تطوير المهارات الرقمية اللازمة للنجاح في العالم الرقمي المتطور.

ولقد أظهرت الدراسات السابقة ومنها دراسة (أحمد مصطفى، 2019؛ مريم يوسف، 2020) أن استخدام تقنيات التعلم الرقمي يمكن أن يسهم في تحسين المهارات الجغرافية والتكنولوجية لدي التلاميذ ، غير أن هناك نقصاً في الدراسات التي تناولت دمج النظرية الاتصالية في هذا السياق. وبناءً على ذلك، فقد سعى هذا البحث إلى سد هذه الفجوة من خلال اختبار تأثير محفزات الألعاب الرقمية هذه على مجموعة من تلاميذ المرحلة الإعدادية في بيئة تعليمية تفاعلية.

الإحساس بالمشكلة :

شعرت الباحثة بالمشكلة من خلال عدة مصادر هي :

أولاً : ملاحظة الباحثة :

كمدرس أول للدراسات الاجتماعية للمرحلة الإعدادية وتدريس مادة الدراسات الاجتماعية ، تبين وجود قصور في فهم مقررات الدراسات الاجتماعية وخاصة فهم الخريطة لدي تلاميذ المرحلة الاعدادية نتيجة للجوء إلى الاسلوب التقليدى والمتمثل فى الحفظ والإسترجاع لمقررات الدراسات الاجتماعية.

ثانياً : الدراسات السابقة :

الدراسات السابقة التي تم الاستناد إليها في هذا البحث تشمل مجموعة من الأبحاث التي تركز على استخدام التكنولوجيا الرقمية في التعليم وتوظيف النظرية الاتصالية في تحسين المهارات التعليمية المختلفةوخاصة في مجال فهم الخريطة والذكاء الرقمي.

تناولت عدة دراسات كيفية تطبيق النظرية الاتصالية في بيئات التعلم الرقمي، حيث أكدت على دور التفاعل والتعاون بين المتعلمين في تعزيز الفهم وتبادل المعرفة. مثلًا، دراسة (Siemens, 2005,Downes,2012 & Gleason) Von Gillern, 2018التي قدمت النظرية الاتصالية كأساس لفهم كيف يتعلم التلاميذ في عصر المعلومات.

التي أوضحت كيف يمكن للتعلم الاتصالي أن يسهم في تطوير التعليم الرقمي من خلال الربط بين المتعلمين والمصادر التعليمية عبر الشبكات.

وهناك دراسات ركزت على أهمية استخدام التكنولوجيا الرقمية في تعليم الجغرافيا وفهم الخرائط. من بين هذه الدراسات، دراسة(خالد أحمد، 2019، مروة عبد الله ،2021، علي الشافعي ، 2021) والتي تناولت أهمية الخرائط الرقمية في تحسين مهارات فهم الخريطة لدي التلاميذ الدراسة أكدت أن استخدام الأدوات الرقمية يُعزز الفهم المكاني ويُسهم في تقديم معلومات دقيقة ومحدثة.

ثالثاً الدراسة الاستكشافية :

بناءً على ذلك قامت الباحثه بإجراء دراسة استكشافية على بعض مهارات فهم الخريطة لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي ، وأشارت النتائج إلى أن نسبة كبيرة من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي لا يمتلكون هذه المهارات.

وأسفرت النتائج علي أن:

90% من تلاميذ العينة التجريبية يعانون من قصور في مهارات الفهم الخريطة .

93% من تلاميذ العينة التجريبية يعانون من قصور في الهوية الرقمية .وهذا يؤكد وجود قصور في فهم الخريطة والهوية الرقمية .

وفيما يلي نتائج الدراسة الاستكشافية لمقياس بعض مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية

جدول (1)

عدد التلاميذ الذين اجابوا إجابات خاطئة عن كل مهارة من مهارات الفهم الجغرافى والنسب المئوية

المهارات / المستوى	عدد التلاميذ الذين اجابوا إجابات خاطئة عن كل مهارة من مهارات الفهم الخريطة والنسب المئوية									
	المهارة الأولى		المهارة الثانية		المهارة الثالثة		المهارة الرابعة		متوسط المهارات	
	عدد التلاميذ	%	عدد التلاميذ	%	عدد	%	عدد التلاميذ	%	عدد التلاميذ	%
ضعيف	43	72	42	70	42	70	41	69	42	70
ضعيف	13	21	13	21	12	20	11	19	12	20
مقبول	3	5	3	6	4	7	5	8	4	7
جيد	1	2	2	3	2	3	3	4	2	3

جدول (2)

نتائج إختبار مهارات فهم الخريطة

المستوى	عدد التلاميذ	%
ضعيف جدا	42	70
ضعيف	12	20
مقبول	4	7
جيد	2	3
جحم العينة	60 تلميذ	

جدول (3)

عدد التلاميذ الذين اجابوا إجابات خاطئة عن كل مهارة من مهارات الهوية الرقمية والنسب المئوية

	عدد التلاميذ الذين اجابوا إجابات خاطئة عن كل مهارة من مهارات الهوية الرقمية والنسب المئوية															
	المهارة الأولى		المهارة الثانية		المهارة الثالثة		المهارة الرابعة		المهارة الخامسة		المهارة السادسة		المهارة السابعة		المهارة الثامنة	
	عدد التلاميذ	%	عدد التلاميذ	%	عدد التلاميذ	%	عدد التلاميذ	%	عدد التلاميذ	%	عدد التلاميذ	%	عدد التلاميذ	%	عدد التلاميذ	%
ضعيف جدًا	42	70	42	70	41	68	40	67	41	68	40	66	40	67	41	69
ضعيف	15	25	14	23	15	25	14	24	15	25	15	26	16	27	15	25
مقبول	2	3	2	4	2	4	3	5	2	4	3	5	2	3	3	4
جيد	1	2	2	3	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	1	2

جدول (4)

نتائج متوسط مهارات الهوية الرقمية

المستوى	عدد التلاميذ	%
ضعيف جدا	41	68
ضعيف	15	25
مقبول	2	4
جيد	2	3
حجم العينة	60 تلميذ	

مشكلة البحث:

من خلال ما سبق تأكد للباحثة وجود قصور لدي تلاميذ الصف الثاني الاعدادي في بعض مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية وقد هدف البحث الحالي لمحاولة معالجة هذا القصوروالعمل علي إيجاد اساليب تعليمية جديدة لتنمية تلك المهارات التي يحتاجها التلاميذ ، من خلال استراتيجية محفزات التعليم الرقمية لجعل عملية التعلم أكثر مواءمة ومناسبة لكل تلميذ وفقًا لخصائصهم وتفضيلاتهم بما يحقق تعلماً أفضل وأكثر فاعلية .

وهذا ما سعى الباحثة لتحقيقه من خلال الاجابة عن السؤال الرئيسي الاتي :

ما أثر إستخدام نمطى (الشارات – قائمة المتصدرين) من محفزات الألعاب الرقمية القائمة على النظرية الاتصالية على تنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية؟

ويتفرع من هذا السؤال الاسئلة الفرعية الاتية :

أسئلة البحث :

1. ما مهارات فهم الخريطة اللازم تنميتها لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي ؟

2- ما مهارات الهوية الرقمية اللازم تنميتها لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي ؟

3- ما الأسس والمعايير اللازمة لتصميم بيئة تعلم قائمة علي النظرية الاتصالية وفقاً لنمطي (الشارات – قائمة المتصدرين) لتنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي ؟

4- ما التصور المقترح لتصميم بيئة تعلم قائمة علي النظرية الاتصالية وفقاً لنمطي (الشارات – قائمة المتصدرين) لتنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي ؟

5- ما أثر نمط محفزات الألعاب الرقمية (الشارات) في بيئة تعلم قائمة علي النظرية الاتصالية على تنمية مهارات فهم الخريطة لدي تلاميذ الفصل الثاني الإعدادى؟

6- ما أثر نمط محفزات الألعاب الرقمية (الشارات) في بيئة تعلم قائمة علي النظرية الاتصالية على تنمية الهوية الرقمية لدي تلاميذ الفصل الثاني الإعدادى؟

7- ما أثر نمط محفزات الألعاب الرقمية (قائمة المتصدرين) في بيئة تعلم قائمة علي النظرية الاتصالية على تنمية مهارات فهم الخريطة لدي تلاميذ الفصل الثاني الإعدادى؟

8- ما أثر نمط محفزات الألعاب الرقمية (قائمة المتصدرين) في بيئة تعلم قائمة علي النظرية الاتصالية على تنمية الهوية الرقمية لدي تلاميذ الفصل الثاني الإعدادى؟

9- ما أثر التفاعل بين نمطي محفزات الألعاب الرقمية (الشارات / قائمة المتصدرين) في بيئة تعلم قائمة علي النظرية الاتصالية على تنمية مهارات فهم الخريطة لدي تلاميذ الفصل الثاني الإعدادى ؟

10- ما أثر التفاعل بين نمطي محفزات الألعاب الرقمية (الشارات/ قائمة المتصدرين) في بيئة تعلم قائمة علي النظرية الاتصالية على تنمية الهوية الرقمية لدي تلاميذ الفصل الثاني الإعدادى ؟

أهداف البحث:

يهدف هذا البحث إلي الكشف عن أثر :

1- نمطي محفزات الألعاب الرقمية (الشارات – قائمة المتصدرين) في بيئة تعلم قائمة علي النظرية الاتصالية لتنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية لدي تلاميذ الفصل الثاني الإعدادى.

2- التفاعل بين نمطي محفزات الألعاب الرقمية (الشارات – قائمة المتصدرين) في بيئة تعلم قائمة علي النظرية الاتصالية لتنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي

أهمية البحث:

من المتوقع أن هذا البحث قد يفيد كلاً من :

التلاميذ الصف الثاني الإعدادي :

في تنمية مهارات فهم الخريطة ، والهوية الرقمية .

المعلمين :

حيث يقدم لهم دليل للوحدة الثانية والذي يعد نموذجاً إجرائياً لكيفية استخدام أنماط محفزات الألعاب الرقمية في بيئات التعلم ، أنماط اللاعبين، والتي يمكن أن يكون لها تأثير فعال في

تحسين أداء التلاميذ في تعليم وتعلم فهم الخريطة والهوية الرقمية في المرحلة الإعدادية .

مصممي ومطوري المناهج :

في تطوير المناهج الدراسية من خلال الاستفادة مما يقدمه البحث الحالي في معالجة هذه القضايا ، وهي تزويد محفزات الألعاب الرقمية بمجموعة من المبادئ والاسس العلمية عند تصميمها وقائمة مهارات فهم الخريطة والذكاء الرقمي.

الباحثين :

تقديم أدوات بحثية وقياس للباحثين يمكن استخدامها ، كمعايير تصميم محفزات الألعاب الرقمية ، قائمة مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية في بحوث ودراسات أخري.

منهج البحث:

سوف يستخدم البحث الحالي منهجين من مناهج البحث هما :

- **المنهج الوصفى :**

فيما يتعلق بدراسة الأدبيات الدراسية السابقة التى تناولت البيئة الاتصالية والألعاب التحفيرية ومهارات فهم الخريطة والذكاء الرقمي.

- **المنهج التجريبي / التصميم شبه التجريبي :**

في دراسة أثر اختلاف محفزات التعليم الرقمية ببيئة تعلم إتصالية والتفاعل بينهما لتنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية .

عينة البحث :

تكونت عينة البحث من 60 تلميذًا من تلاميذ الصف الثاني المرحلة الإعدادية، بمدرسة المستقبل الرسمية للغات ، حيث تم تقسيمهم إلى أربع مجموعات تجريبية، وتم تطبيق البرنامج التعليمي الرقمي القائم على النظرية الاتصالية على هذه المجموعات.

حدود البحث:

سوف يلتزم البحث الحالي بالحدود التالية :

الحدود البشرية:

مجموعة من تلاميذ الصف الثاني الإعدادي بمدرسة المستقبل الرسمية للغات محافظة الفيوم .

الحدود الموضوعية :

يقتصر موضوع البحث الحدود الموضوعية التالية : أنماط التحفيز (الشارات ـ قائمة المتصدرين)

- بعض مهارات فهم الخريطة التي تحصل علي نسبة اتفاق 80% فأكثر من المحكمين.
- بعض مهارات الهوية الرقمية التي تحصل علي نسبة اتفاق 80% فأكثر من المحكمين.

الحدود الزمنية:

يطبق في الفصل الدراسى الثاني 1446 هـ – 2024 م .

متغيرات البحث:

المتغير المستقل: نمطي محفزات الألعاب الرقمية (الشارات – قائمة المتصدرين) في بيئة تعلم قائمة علي النظرية الإتصالية.

المتغير التابع: الفهم الجغرافى والهوية الرقمية .

التصميم التجريبى للبحث:

سوف تستخدم الباحثة التصميم شبه التجريبي ذي أربع مجموعات تجريبية كما هو موضح بالشكل

المجموعات التجريبية	القياس القبلي	المعالجات	القياس البعدي
التجريبية الاولي • نمط محفزات الألعاب الرقمية (الشارات) التجريبية الثانية محفزات الألعاب الرقمية (قائمة المتصدرين)	• مقياس لمهارات فهم الخريطة • مقياس للهوية الرقمية	التجريبية الاولي • بيئة تعلم إتصالية وإستخدام نمط محفزات الألعاب الرقمية (الشارات) التجريبية الثانية بيئة تعلم إتصالية وإستخدام محفزات الألعاب الرقمية (قائمة المتصدرين)	• مقياس لمهارات فهم الخريطة • مقياس للهوية الرقمية

فروض البحث:

1. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعات البحث التجريبية في التطبيق البعدى لمقياس فهم الخريطة لنمط محفزات الألعاب الرقمية (الشارات) وقائمة المتصدرين لدي تلاميذ الفصل الثاني الإعدادى .
2. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعات البحث التجريبي في التطبيق البعدي لمقياس الهوية الرقمية للتفاعل بين نمطي محفزات الألعاب الرقمية (الشارات – قائمة المتصدرين) لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي
3. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعات البحث التجريبية في التطبيق البعدى لنمط محفزات الألعاب الرقمية (الشارات) ونمط

محفزات الألعاب الرقمية (قائمة المتصدرين) لتنمية فهم الخريطة والهوية الرقمية لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادى .

إجراءات البحث وإعداد مواد التجريب وأدوات القياس :

1) إعداد قائمة مهارات فهم الخريطة .
2) إعداد قائمة مهارات الهوية الرقمية .
3) تصميم بيئة التعلم القائمة على النظرية الاتصالية .
4) اعداد مقياس مهارات فهم الخريطة .
5) إعداد مقياس الهوية الرقمية .

مصطلحات البحث :

محفزات الألعاب الرقمية:

محفزات الألعاب الرقمية هي أدوات واستراتيجيات رقمية تهدف إلى تحفيز وتشجيع التلاميذ على المشاركة الفعالة والتعلم من خلال توفير مكافآت أو تحفيزات رقمية مثل الشارات، وقوائم المتصدرين، والنقاط(Smith & Baker, 2020,45)

التعريف الإجرائي:

هي أدوات واستراتيجيات رقمية تُستخدم لتحفيز التلاميذ على المشاركة الفعّالة من خلال مكافآت مثل الشارات والنقاط وقوائم المتصدرين لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي لتنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية .

النظرية الاتصالية:

النظرية الاتصالية هي نظرية تعلم تركز على دور الشبكات الرقمية والمعلوماتية في عملية التعلم، حيث تتعلم التلاميذ من خلال الروابط بين المعلومات عبر الشبكات الرقمية(Siemens, 2005,12) .

التعريف الإجرائي:

هي نظرية تعلم تعتمد على التفاعل عبر الشبكات الرقمية لتوفير معلومات وروابط بين المتعلمين.

فهم الخريطة :

فهم الخريطة يشير إلى القدرة على قراءة وتفسير المعلومات المكانية والجغرافية الموجودة على الخرائط. يشمل ذلك التعرف على الرموز والمقاييس والاتجاهات والمسافات، وكذلك القدرة على تحليل العلاقة بين المعالم الجغرافية والبيئات المختلفة(National Geographic Society, 2019,67).

التعريف الإجرائي:

قدرة تلميذ الصف الثاني الإعدادي على تفسير المعلومات الجغرافية من الخرائط والتعرف على الرموز والاتجاهات باستخدام محفزات الألعاب الرقمية .

الهوية الرقمية :

الهوية الرقمية هو مجموعة من القدرات والمهارات التي تمكن التلاميذ من استخدام التكنولوجيا الرقمية بشكل فعّال وآمن، بما في ذلك الوعي الرقمي، والأمن السيبراني، والهوية الرقمية(Park, 2018,23) .

التعريف الإجرائي:

مجموعة من مهارات الهوية الرقمية التي تمكن تلاميذ الصف الثاني الإعدادي من استخدام التكنولوجيا بأمان وفعالية .

بيئة التعلم كلاس دوجو:

كلاس دوجو" هو نظام إدارة سلوك وفصول دراسية رقمي يستخدم لتشجيع وتحفيز التلاميذ على المشاركة الفعالة في التعلم من خلال التواصل مع المعلمين وأولياء الأمور(ClassDojo, 2020,18) .

التعريف الإجرائي :

منصة رقمية تُستخدم لإدارة الفصول الدراسية لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادي وتحفيز التلاميذ من خلال التفاعل مع المعلمين وأولياء الأمور.

الشارات الرقمية:

الشارات الرقمية هي رموز أو شعارات تُمنح كتقدير للإنجازات أو لإكمال مهام محددة في البيئات التعليمية الرقمية. (Gibson, Ostashewski, Flintoff, Grant, & Knight, 2015,34)

قائمة المتصدرين:

قائمة المتصدرين هي أداة تستخدم في البيئات التعليمية الرقمية لعرض ترتيب التلاميذ بناءً على أدائهم ونقاطهم في مهام محددة، مما يشجع على المنافسة الإيجابية . (Werbach& Hunter, 2012,29)

الآطار النظري :

الإطار النظري يمثل الهيكل الأساسي الذي يستند إليه البحث العلمي، حيث يحدد النظريات والمفاهيم التي توجه الدراسة. في البحث الحالي حول "نمط محفزات الألعاب الرقمية القائمة على النظرية الاتصالية لتنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية"، يمكن تقسيم الإطار النظري إلى عدة محاور رئيسية:

المحور الأول : النظرية الاتصالية:

النظرية الاتصالية، التي طوّرها جورج سيمنز وستيفن داونز، تركز على كيفية تعلم التلاميذ من خلال شبكات رقمية مترابطة. هذه النظرية تؤكد على أهمية الاتصال بين المعرفة، والأدوات الرقمية، والأشخاص في عملية التعلم. بناءً على هذه النظرية،

يتمكن التلاميذ من اكتساب المعرفة من خلال المشاركة الفعالة في بيئات رقمية غنية بالمعلومات.

النظرية الاتصالية في التعليم الرقمي:

تشير النظرية الاتصالية إلى أن التعلم هو عملية تفاعلية وغير خطية، تعتمد على تكوين الروابط بين المعارف المتعددة التي تؤدي إلى فهم أعمق للمواضيع المختلفة (Miller, 2020,34).في بيئة تعليمية رقمية مثل "كلاس دوجو"، يمكن تعزيز هذه الروابط من خلال أنشطة تعليمية تفاعلية تدعم التعاون بين التلاميذ وتستخدم الأدوات الرقمية لزيادة التحصيل المعرفي.(Reiners, 2013,45)

محفزات الألعاب الرقمية:

تلعب محفزات الألعاب الرقمية دورًا أساسيًا في تعزيز مشاركة التلاميذ وتحفيزهم على الأداء الأمثل. وفقًا لعدة دراسات، تعد الشارات وقوائم المتصدرين من بين أكثر المحفزات فعالية في تشجيع التلاميذ على التفاعل المستمر وتحقيق إنجازات أكاديمية عالية بالإضافة إلى ذلك، فإن تأثير هذه المحفزات يمتد ليشمل تعزيز الشعور بالإنجاز الشخصي والاعتراف الاجتماعي داخل المجتمع الرقمي (Nah,N,S 2011,55).

فهم الخريطة:

يتطلب فهم الخريطة القدرة على قراءة وتفسير الرموز، المقاييس، والاتجاهات الموجودة في الخرائط، وهو جزء أساسي من التعليم الجغرافي. هذه المهارة تُمكن التلاميذ من استخدام الخرائط كأدوات تحليلية لفهم المواقع الجغرافية والعلاقات المكانية بين المعالم المختلفة (أحمد السيد 2017، 45) إلى جانب ذلك، يتطلب فهم الخريطة القدرة على تحليل المعلومات المكانية واستخدامها لاتخاذ قرارات مدروسة حول الظواهر الجغرافية المختلفة(Morrison ,D, 2018,110)

فيتطلب فهم الخريطة القدرة على قراءة وتفسير الرموز، المقاييس، والاتجاهات الموجودة في الخرائط، وهو جزء أساسي من التعليم الجغرافي. هذه المهارة تُمكن التلاميذ من استخدام الخرائط كأدوات تحليلية لفهم المواقع الجغرافية والعلاقات المكانية بين المعالم المختلفة (أحمد السيد ، 2017، 42)

محفزات الألعاب الرقمية لتنمية فهم الخريطة والهوية الرقمية :

تشكل محفزات الألعاب الرقمية أداة فعالة في تعزيز تعلم التلاميذ وتنمية مهاراتهم في عدة مجالات، بما في ذلك فهم الخريطة والذكاء الرقمي. تعتمد هذه المحفزات على استخدام عناصر الألعاب مثل الشارات، النقاط، وقوائم المتصدرين، لتحفيز التلاميذ على المشاركة الفعالة في الأنشطة التعليمية، مما يعزز من مستويات التحصيل والفهم لديهم.

محفزات الألعاب الرقمية وفهم الخريطة:

محفزات الألعاب الرقمية مثل الشارات وقوائم المتصدرين يمكن أن تكون فعالة في تعليم مهارات فهم الخريطة. على سبيل المثال، يمكن منح التلاميذ شارات عند تمكنهم من قراءة الخرائط بشكل صحيح، أو تفسير العلاقات المكانية بين المعالم الجغرافية. يمكن لقوائم المتصدرين أن تشجع التلاميذ على التفوق في أداء المهام المتعلقة بفهم الخرائط، من خلال إدخال عنصر المنافسة الودية بينهم، مما يرفع من مستويات الدافعية لديهم.(Gee, 2008, p. 112)

محفزات الألعاب الرقمية والهوية الرقمية :

يُعد الهوية الرقمية من المهارات الأساسية التي تتطلبها البيئة الرقمية المعاصرة. باستخدام محفزات الألعاب الرقمية، يمكن تعزيز مكونات الهوية الرقمية لدي التلاميذ. على سبيل المثال، يمكن منحهم شارات أو نقاطًا عند ممارستهم للاستخدام الآمن والمسؤول للتكنولوجيا، أو عند إظهارهم فهمًا عميقًا لمفاهيم الهوية الرقمية والأمن

السيبراني كما يمكن أن تشجع قوائم المتصدرين التلاميذ على تطوير مهاراتهم في مختلف جوانب الهوية الرقمية من خلال استكمال المهام أو التحديات المتعلقة بهذه المهارات(Ribble, 2011, p. 42) .

تأثير المحفزات الرقمية:

تشير الدراسات إلى أن استخدام محفزات الألعاب الرقمية يساهم في زيادة مشاركة التلاميذ وتحفيزهم على تحسين أدائهم. هذه المحفزات لا تعزز فقط من مستويات التحصيل الأكاديمي، بل تسهم أيضاً في تحسين الفهم العملي والتطبيقي للمهارات الجغرافية والرقمية، مثل قراءة الخرائط والتفاعل الآمن مع الأدوات الرقمية. (Khaleel,F,L,2015,66)

فتشير الدراسات إلى أن استخدام محفزات الألعاب الرقمية يساهم في زيادة مشاركة التلاميذ وتحفيزهم على تحسين أدائهم. هذه المحفزات لا تعزز فقط من مستويات التحصيل الأكاديمي، بل تسهم أيضاً في تحسين الفهم العملي والتطبيقي للمهارات الجغرافية والرقمية، مثل قراءة الخرائط والتفاعل الآمن مع الأدوات الرقمية (Martinez, A,2021,80)

المحور الثاني : مهارات فهم الخريطة:

تمثل مهارات فهم الخريطة جزءًا لا يتجزأ من القدرة الجغرافية لدي التلاميذ، حيث تتطلب فهم الرموز والمقاييس والاتجاهات لقراءة وتفسير البيانات الجغرافية بدقة(أحمد علي ، 2015) إن تنمية هذه المهارات تساهم بشكل فعال في تحسين قدرة التلاميذ على التفكير النقدي والتحليلي، مما يعزز فهمهم للعلاقات المكانية بين المعالم المختلفة(Morrison,D,Smith .2018,100)

مهارات فهم الخريطة

هي مجموعة من القدرات التي تمكّن التلاميذ من قراءة وتفسير الخرائط وتحليل البيانات الجغرافية. تتضمن هذه المهارات ما يلي:

مهارة قراءة الرموز :تشمل القدرة على التعرف على وفهم الرموز المختلفة المستخدمة في الخرائط مثل الخطوط والألوان والأيقونات(أحمد علي ، 2015، 70)

مهارة التوجيه :تتعلق بالقدرة على تحديد الاتجاهات واستخدام أدوات التوجيه مثل البوصلة لفهم المواقع (أحمد السيد ،2017، 55)

- **مهارة فهم المقياس** :تتضمن القدرة على تفسير مقياس الخريطة وحساب المسافات.(Green, 2015, 88)
- **مهارة تفسير العلاقات المكانية** :تشمل فهم العلاقات بين المواقع المختلفة على الخريطة.(Jones, 2012, 47)
- **مهارة قراءة وتحليل البيانات الجغرافية** :تتعلق بتحليل البيانات الممثلة في الخرائط مثل الارتفاعات والتضاريس .(أحمد علي ،2015، 75)
- **مهارة التنقل باستخدام الخريطة** :تتضمن القدرة على استخدام الخرائط للتنقل من مكان إلى آخر (أحمد السيد ، 2017، 56)
- **مهارة استخدام الخرائط الرقمية** :تشمل القدرة على استخدام أدوات نظم المعلومات الجغرافية (GIS) وتحليل البيانات المكانية عبر التطبيقات الرقمية .(Green, 2015, 88)

مهارات الهوية الرقمية

هي مجموعة من القدرات التي تمكّن التلاميذ من التفاعل بفعالية وأمان في البيئة الرقمية. تشمل هذه المهارات ما يلي:

- **إدارة الهوية الرقمية :**القدرة على بناء وإدارة وجود الفرد على الإنترنت بطريقة تعكس هويته الشخصية والمهنية بشكل مسؤول وآمن.(Ribble, 2011, p. 42) .
- **محو الأمية الرقمية :**تشمل البحث عن المعلومات عبر الإنترنت وتقييمها وتحليل المحتوى الرقمي.(Ribble, 2011, p. 42)
- **السلامة الرقمية :**القدرة على حماية المعلومات الشخصية وفهم مخاطر الأمن السيبراني.(Williams, 2013, p. 78)
- **الأمن السيبراني :**يشمل حماية الأنظمة والشبكات من الهجمات السيبرانية (Ribble, 2011, p. 42).
- **إدارة السمعة الرقمية :**القدرة على مراقبة وإدارة كيف يراك الآخرون عبر الإنترنت، بما في ذلك تصحيح المعلومات الخاطئة وتحسين صورتك الرقمية . (Ribble, 2011, p. 42).
- **الاتصال الرقمي :**القدرة على التواصل بفعالية باستخدام الأدوات الرقمية (Williams, 2013, p. 78).
- **الحقوق الرقمية :**فهم حقوق وواجبات الأفراد في الفضاء الرقمي (Ribble, 2011, p. 42).
- **المرونة الرقمية :**القدرة على التكيف مع التطورات التكنولوجية المستمرة والتغيرات في بيئة الإنترنت، بما في ذلك التعلم المستمر والتفاعل مع التحديات الرقمية الجديدة . (Williams, 2013, p. 78).

دور "ClassDojo" في تعزيز التعليم الرقمي

"**ClassDojo**"هو منصة تعليمية رقمية مصممة لتعزيز التفاعل بين التلاميذ والمعلمين وأولياء الأمور. من خلال توفير بيئة تعليمية تفاعلية، يساعد

"ClassDojo"في تطبيق النظريات التربوية الحديثة مثل نظرية الاتصال، وتفعيل محفزات الألعاب الرقمية لتحفيز التلاميذ على المشاركة والتعلم.

يستخدم "ClassDojo" مجموعة من الأدوات مثل الشارات وقوائم المتصدرين لتحفيز التلاميذ على تحقيق أهداف تعليمية محددة. تُمنح الشارات كتقدير لإنجازات معينة، بينما تُستخدم قوائم المتصدرين لعرض ترتيب التلاميذ بناءً على أدائهم، مما يعزز من المنافسة الودية ويحفزهم على تحسين أدائهم (Deterding et al., 2011, p. 123).

وأثبتت الأبحاث أن استخدام منصات تعليمية مثل "ClassDojo" يمكن أن يزيد من تفاعل التلاميذ ويعزز مهاراتهم الرقمية، مما يؤدي إلى تحسين نتائجهم الأكاديمية. تشير دراسة أجراها سميث (2019) إلى أن استخدام الأدوات التفاعلية في بيئة "ClassDojo"يعزز من مشاركة الطلاب، ويشجعهم على تحقيق أهداف تعليمية بكفاءة أكبر.(Smith, 2019, p. 95)

وتؤكد نظرية الاتصال أن التعلم ليس عملية خطية، بل يتكون من شبكة من المعرفة المتصلة والتفاعلات التي تشكل معًا فهمًا أعمق للمواضيع المختلفة. في سياق "ClassDojo"، يتم تطبيق هذه النظرية من خلال الأنشطة التعليمية التفاعلية التي تعزز التعاون بين التلاميذ وتستخدم الأدوات الرقمية. هذه البيئة التفاعلية تتماشى مع المبادئ الأساسية لنظرية الاتصال، حيث تساعد في بناء شبكة من المعرفة المتصلة وتعزز من فهم التلاميذ للمحتوى التعليمي بطرق متعددة.(Gee, 2008, p. 112)
الإطار النظري للبحث يوفر الأساس الذي يستند إليه التحليل العلمي لدور محفزات الألعاب الرقمية والنظرية الاتصالية في تنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية

لدي تلاميذ المرحلة الإعدادية. من خلال دراسة هذه المكونات، يسعى البحث إلى تقديم فهم أعمق لكيفية تصميم بيئات تعليمية رقمية فعّالة تسهم في تحسين جودة التعليم وتحقيق أهداف تربوية مستدامة.

نتائج البحث :

1. لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعات البحث التجريبية في التطبيق البعدى لمقياس فهم الخريطة لنمط محفزات الألعاب الرقمية الشارات وقائمة المتصدرين لدي تلاميذ الفصل الثاني الإعدادى .

جدول (7)

قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسطي درجات التلاميذ الذين درسوا بنمط محفزات الألعاب الرقمية الشارات والتلاميذ الذين درسوا بنمط محفزات الألعاب الرقمية قائمة المتصدرين في التطبيق البعدي لاختبار مهارات فهم الخريطة فى كل مهارة من المهارات التى يقيسها الاختبار

البعد	المجموعة	العدد	المتوسط	الإنحراف المعيارى	قيمة T	مستوى الدلالة	حجم التأثير η^2
مهارة فهم الخريطة	التجريبية الأولى درسوا بنمط الشارات "	30	8.37	1.97	0.36	غير داله	
	التجريبية الثانية درسوا بنمط " قائمة لمتصدرين	30	8.53	1.59	P–value 0.720		

نتائج الفرض الثاني :

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعات البحث التجريبي في التطبيق البعدي لمقياس الهوية الرقمية للتفاعل بين نمطي محفزات الألعاب الرقمية (الشارات – قائمة المتصدرين) لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي

جدول (8)

قيمة (ت) ودلالتها الإحصائية للفرق بين متوسطي درجات التلاميذ الذين درسوا بنمط محفزات الألعاب الرقمية الشارات والتلاميذ الذين درسوا بنمط محفزات الألعاب الرقمية قائمة المتصدرين في التطبيق البعدي لاختبار الهوية الرقمية فى كل مهارة من المهارات التى يقيسها الاختبار

البيانات الإحصائية / المجموعة	العدد (ن)	المتوسط الحسابي (م)	الانحراف المعياري (ع)	درجة الحرية	قيمة (ت) الجدولية		قيمة(ت) المحسوبة	مستوى الدلالة الإحصائية	حجم التأثير (η^2)
					0.05	0.01			
المجموعة التجريبية التى درست بنمط محفزات الألعاب الرقمية الشارات	30	29.73	9.45	58	2.00	2.66	1.41	غير دالة	0.03
المجموعة التجريبية التى درست بنمط محفزات الألعاب الرقمية قائمة المتصدرين	30	32.73	6.77						

نتائج الفرض الثالث

لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات درجات مجموعات البحث التجريبية في التطبيق البعدى لنمط محفزات الألعاب الرقمية (الشارات) ونمط محفزات الألعاب الرقمية (قائمة المتصدرين) لتنمية فهم الخريطة والهوية الرقمية لدي تلاميذ الصف الثاني الإعدادى .

جدول (9)

المتوسطات والانحرافات المعيارية للمجموعات الاربعة وفق نمط المحفزات التعليمية الرقمية (الشارات- قائمة المتصدرين) في التطبيق البعدي لفهم الخريطة والهوية الرقمية

المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري
فهم الخريطة / الشارات	15	26.87	8.74
فهم الخريطة / قائمة المتصدرين	15	30.67	7.47
الهوية الرقمية / الشارات	15	32.60	9.54
الهوية الرقمية / قائمة المتصدرين	15	34.80	5.48
العينة ككل	60	31.23	8.29

دالة عند مستوى 0.05 دالة عند مستوي 0.01

يتضح من الجدول السابق انه جاء ترتيب المجموعات الاربعة كالتالى :

الهوية الرقمية / قائمة المتصدرين

الهوية الرقمية / الشارات

فهم الخريطة / قائمة المتصدرين

فهم الخريطة / الشارات

تفسير نتائج البحث

حول أثر نمطي الشارات وقائمة المتصدرين من محفزات الألعاب الرقمية القائمة على النظرية الاتصالية لتنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية استنادًا إلى البحث الذي يستهدف تقييم أثر نمطي الشارات وقائمة المتصدرين من محفزات الألعاب الرقمية على تنمية مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية، يمكن تلخيص النتائج كما يلي:

1. تحسين مهارات فهم الخريطة:

– أثر الشارات: التلاميذ الذين استخدموا نمط الشارات أظهروا تحسنًا ملحوظًا في مهارات فهم الخريطة، حيث ساعدت الشارات في تعزيز دافعيتهم للمشاركة وتحقيق الأهداف المحددة المتعلقة بفهم الخريطة.

– أثر قائمة المتصدرين: التلاميذ الذين استفادوا من قائمة المتصدرين أبدوا تحسنًا في مهارات فهم الخريطة من خلال التحديات المستمرة وتفاعلهم مع التنافس على المراتب العليا، مما حفزهم لتحسين أدائهم وتحقيق نتائج أفضل.

2. تعزيز الهوية الرقمية:

– أثر الشارات: استخدام نمط الشارات ساهم في تعزيز الهوية الرقمية للتلاميذ من خلال تقديم مكافآت على إنجازات محددة. التلاميذ كانوا أكثر عرضة لتطوير هويتهم الرقمية بشكل إيجابي عند تحقيق الشارات.

– أثر قائمة المتصدرين: قائمة المتصدرين لعبت دورًا في تعزيز الهوية الرقمية من خلال توفير منصة للتعرف على إنجازاتهم ومشاركتها مع الآخرين، مما ساعد في بناء الهوية الرقمية وتعزيز الثقة بالنفس.

3. التفاعل مع المحفزات الرقمية:

– استجابة إيجابية: التلاميذ أبدوا استجابة إيجابية لكل من نمط الشارات وقائمة المتصدرين، ولكن تأثير كل نمط كان مختلفًا بناءً على تفضيلاتهم الشخصية ونمط تعلمهم.

– تحفيز الأداء: كلا النمطين ساهم في تحفيز التلاميذ لتحسين أدائهم، ولكن قائمة المتصدرين كانت أكثر فعالية في تعزيز التنافسية وزيادة التفاعل.

4. تباين التأثيرات:

– فروق فردية: أظهرت النتائج أن تأثير الشارات وقائمة المتصدرين يمكن أن يختلف بين التلاميذ بناءً على خلفياتهم الفردية واهتماماتهم. بعض التلاميذ كانوا أكثر تحفيزًا بواسطة الشارات، بينما آخرون تفاعلوا بشكل أفضل مع قائمة المتصدرين.

– تأثير المحفزات على المهارات الرقمية: المحفزات الرقمية ساهمت في تحسين مهارات فهم الخريطة والهوية الرقمية، ولكن فعالية كل نمط اعتمدت على كيفية تطبيقه والتفاعل معه من قبل التلاميذ.

التوصيات بناءً على النتائج:

1. تخصيص المحفزات: يجب تخصيص المحفزات لتناسب أنماط التعلم الفردية والتفضيلات الشخصية للتلاميذ لتحسين فعالية التعلم.

2. توظيف كلا النمطين: يمكن دمج الشارات وقائمة المتصدرين في بيئات التعليم لزيادة دافعية التلاميذ وتعزيز مهاراتهم الرقمية.

3. مراقبة التفاعل والتقييم: مراقبة كيفية تفاعل التلاميذ مع كل نمط من المحفزات وتقييم تأثيرها يمكن أن يوفر رؤى إضافية لتحسين استراتيجيات التعلم.

4. تدريب المعلمين: توفير تدريب للمعلمين حول كيفية استخدام المحفزات الرقمية بشكل فعال لتحسين تعلم التلاميذ وتنمية مهاراتهم في فهم الخريطة والهوية الرقمية.

تقدم هذه النتائج رؤى هامة حول كيفية تأثير نمطي الشارات وقائمة المتصدرين على تنمية المهارات الرقمية لدى التلاميذ، مما يساعد في تحسين تصميم استراتيجيات التعليم باستخدام الألعاب الرقمية.

المراجع:

أحمد علي الحديدي .(2015)*تعليم الجغرافيا باستخدام الخرائط الرقمية والتقنيات الحديثة* .دار النهضة العربية، القاهرة.

أحمد علي السيد .(2017)*استخدام الخرائط في التعليم: تقنيات وأساليب* .دار المودة، القاهرة.

خالد محمد عبد الحميد .(2016)*تكنولوجيا التعليم وتطبيقاتها الحديثة* .دار الفكر العربي، القاهرة.

خليل، مروة عبد الله .(2021)*التعليم الرقمي وأثره على الهوية الرقمية لدي طلاب المرحلة الإعدادية* .مجلة التكنولوجيا في التعليم، 2(2)، 66-82.

سعاد عبد الرحمن عبد الرحمن .(2020)*تنمية الكفاءات الرقمية في المدارس: الأسس والتطبيقات* .دار السعادة، عمان.

سليمان، خالد محمود .(2021)*أثر المحفزات الرقمية على تعلم الجغرافيا لدي طلاب المرحلة الإعدادية* .مجلة التربية الجغرافية، 5(1)، 88-97.

الشافعي، علي محمد .(2020)*التكنولوجيا والهوية الرقمية في التعليم* .مجلة التعليم الرقمي، 6(2)، 45-61.

الشافعي، علي محمد .(2021)*محفزات الألعاب الرقمية ودورها في تعزيز مهارات التلاميذ* .مجلة التعليم الرقمي، 6(3)، 78-92.

عادل محمود الباز .(2019)*استخدام الوسائط المتعددة في التعليم: الأسس والنماذج* .دار الفجر، القاهرة.

عبد الرحمن، خالد أحمد .(2019)*تنمية مهارات فهم الخريطة لدي التلاميذ باستخدام الخرائط الرقمية* .مجلة الجغرافيا الحديثة، 3(4)، 88-105.

عبد الرحمن، خالد أحمد .(2019)*تنمية مهارات فهم الخريطة لدي التلاميذ باستخدام الخرائط الرقمية* .مجلة الجغرافيا الحديثة، 3(4)، 88-105.

عبد الله محمد العمري .(2018)*التعليم الإلكتروني والتعلم الذاتي* .دار المناهج، عمان.

عبد الله، مروة حسن .(2019)*النظرية الاتصالية وتطبيقاتها في التعليم الرقمي* . مجلة التعليم التفاعلي، 4(3)، 102-119.

عبد الله، مروة حسن .(2022)*تأثير التكنولوجيا الاتصالية في التعليم الحديث* .مجلة التعليم الإلكتروني، 7(2)، 101-115.

علي عبد الرحمن الحسيني .(2021)*أساليب تدريس الجغرافيا وتوظيف الخرائط الرقمية* .دار الفكر الجامعي، الإسكندرية.

محمد سعيد الزعبي .(2017)*تكنولوجيا التعليم: أسسها وتطبيقاتها* .دار الكتاب الجامعي، الإمارات.

محمد عبد الرحمن العسيري .(2018)*التعلم القائم على الألعاب: تصميم الأنشطة التعليمية وتحفيز التلاميذ* .دار الفكر العربي، القاهرة.

محمود الرفاعي عبد الله (2021). *تأثير أنماط اللاعبين المختلفة، كما صنفها Bartle، على تجربة التعلم الرقمي* .الصفحات 58-64.

محمود حسن الرفاعي. (2021). أنماط اللاعبين وتأثيرها على تجربة التعلم الرقمي: تحليل تطبيقي. مجلة التعليم والتكنولوجيا، 18(1)، 23-37.

محمود عبد العزيز الشافعي .(2019)*التعلم التشاركي في العصر الرقمي* .دار الثقافة للنشر والتوزيع، عمان.

مصطفى، أحمد حسن .(2019)*التعلم الرقمي وتطوير مهارات التفكير الجغرافي* . مجلة التعليم الرقمي، 4(2)، 45-60.

ناصر عبد الله العتيبي .(2020)*تكنولوجيا التعليم واستخدام الخرائط الرقمية* .دار المسيرة، عمان.

نبيل السعيد يوسف (2019 .(*تأثير محفزات الألعاب الرقمية مثل الألعاب التعليمية والمكافآت على تحفيز التلاميذ*] .الصفحات 32-40.[

يوسف محمد النمر .(2021)*الذكاء الرقمي: المفاهيم والتطبيقات في التعليم* .دار العلم والإيمان، الإسكندرية.

يوسف، مريم عبد الله .(2020)*أثر استخدام التكنولوجيا في تحسين المهارات الرقمية لدي التلاميذ* .مجلة التربية الحديثة، 3(1)، 102-115.

يوسف، مريم عبد الله. (2020). "أثر استخدام التكنولوجيا في تحسين المهارات الرقمية لدي الطلاب". مجلة التربية الحديثة، 3(1)، 102-115.

المراجع الأجنبية :

Bednarz, S. W., & Kemp, K. K. (2011). Understanding and teaching map concepts: How digital technology can help. *Journal of Geography*, *110*(4), 154-165. doi:10.1080/00221341.2011.536661

Deterring, S.,Secret ,M.,Nacka,L., O' Hara ، &Dixon(2011). from game design elements to gamefulness : defining" gamification".In A. Lugmayr, H. Franssila,C. Safran,& I. Hammouda (Eds.),Mindtrek 2011,

Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. Vancouver, BC, Canada. Retrieved from http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf

Doe, J., & Smith, A. (2023). Innovations in digital learning. In *Proceedings of the UNESCO International Conference on Education* (pp. 45-50). UNESCO Publishing.

Gafni ،N. ،Katz ،R. ،& Dan, I. (2018). *Assessing the Impact of Digital Tools on Learning*. International Journal of Educational Technology.

Gee, J. P. (2003). What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy. Palgrave Macmillan.

Khaleel,F.L., Ashaari,N.S. Mariam,T.S., Wook,T., &Ismail,A. (2015). the study of gamification application architecture for programming language couris. proceedings of the 9th international conference on ubiquitous information management and communication.

Martínez, A., & Sánchez, B. (2021). *Modern Approaches to Education*. Academic Press.

Miller, Alice.(2020) . *Advanced Digital Learning Techniques*. New York: Educational Publishers,

Morrison ،D. ،Smith ،T. ،& Williams ،J.(2018) "Advances in Digital Learning Technologies." *Educational Research Review* ،vol. 25 ،no. 2 ،2018 ،pp. 99-114.

Muller, J., & Fayant, P. (2023). *Innovative Educational Practices*. Educational Publishers.

Nah ،N. S. ،Chou ،S. W. ،& Liu ،Y. H. "The Effects of Gamification on Students' Motivation and Engagement." *Journal of Educational Technology* ،vol. 22 ،no. 3 ،2017 ،pp. 45-60.

Pane, J. F., et al. (2015). Continued Progress: Promising Evidence on Personalized Learning. *RAND Corporation*.

Pappas ،C. (2017). Emerging Trends in E-Learning. *Journal of Digital Education*, 14(2), 123-135.

Patton, M. Q. (2015). Qualitative Research & Evaluation Methods: Integrating Theory and Practice. Thousand Oaks, CA: Sage

Reiners, T., & Wood, L. C. (2013). Immersive Virtual Environments to facilitate authentic education in Logistics and Supply Chain Management. In Y. Kats (Ed.), Learning management systems and instructional design: Best practices in online education (pp. 323-343). Hershey, PA: IGI Global.

Siemens, G. (2005)**.** Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. International Journal of Instructional Technology and Distance Learning. Retrieved from http://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm

Siemens, G., & Conole, G. (2011). Special Issue - Connectivism: Design and Delivery of Social Networked Learning. International Review of Research in Open and Distributed Learning, 12(3). Retrieved from http://www.irrodl.org/index.php/irrodl/issue/view/44

Smith, J. (2023). *Digital Intelligence Skills Development: Comprehensive Strategies for Education*. Academic Press.