"محفزات الألعاب ودورها فى تنمية مهارات طلاب تصميم الأزياء"

"The Role of the Gamification in Developing the Skills of Fashion Design Students"

م.د. شيماء مصطفي أحمد
مدرس بقسم الملابس الجاهزة – كلية الفنون التطبيقية – جامعة حلوان

ملخص البحث Abstract:

أدى التطور الهائل فى التقنيات الحديثة الى استخدام طرق أكثر فاعلية فى العملية التعليمية، حيث أن استخدام هذة التقنيات يساعد على زيادة التفاعل والمشاركة بين الطلاب. ويعتمد التعليم المبرمج علي ضبط السلوك الإنساني بأساليب حوارية جذابة وتفاعلية عن طريق التقدم التدريجي في التعليم للوصول إلي الأهداف بفاعلية وإتقان. تكمن مشكلة هذا البحث فى طول الفترة الزمنية التى يستغرقها الطلاب في عملية التصميم وذلك بسبب الشعور بالرتابة والملل لعدم وجود الحافز عند الكثير من الطلاب. ويهدف هذا البحث الى الاستفادة من الأساليب الحديثة فى تحسين أداء الطلاب وتنمية مهاراتهم من خلال تشجيعهم وتحفيزهم وزيادة التفاعل والمشاركة والتنافس لإنجاز التصميمات عن طريق استخدام محفزات الألعاب، وتم تطبيق الطريقة المقترحه لمحفزات الألعاب لمقرر تصميم الأزياء، وبعد التحليل الإحصائى أظهرت النتائج أن الطريقة المقترحة تزيد من الدافع لدى الطلاب لإنجاز المهام المطلوبة للوصول الى التصميم النهائى دون الشعور بالملل مما يؤدى الى زيادة أفكار الطلاب والمشاركة المستمرة مع الشعور بالاستمتاع.

كلمات دالة Keywords:

محفزات الألعاب
Gamification
تقنيات التعليم
Teaching Techniques
التحفيز
Motivation
تصميم الأزياء
Fashion Design

Paper received 21th July 2019, Accepted 14th August 2019, Published 1st of October 2019

مقدمة Introduction:

أدى التطور السريع بالعالم الى استحداث تقنيات وأساليب حديثة تستخدم فى مجالات متعددة منها المجال التعليمى، تفتقد العملية التعليمية الى التحفيز والمشاركة الفعالة والتشويق مما أدى الى عدم رغبة الطلاب بالاندماج فى المحاضرة وعدم الانتباه وشعورهم بالملل، فإن الهدف من تقنيات التعليم الحديثة تطوير عملية التعليم والتعلم التى تساعد على تحسين أداء الطلاب، ففى حالة التمكن من استخدام أساليب حديثة مثل محفزات الألعاب (Gamification) يساعد على زيادة التحفيز والمشاركة الفعالة والحماس ورفع الروح المعنوية للطالب نتيجة زيادة الدافع الداخلى والخارجى مما يحقق الأهداف التعليمية، حيث تساعد محفزات الألعاب على تغيير سلوك الطالب.

تعرف تقنيات التعليم بأنها تحسين عملية التعليم والتعلم وتطويرها من خلال رفع مستوى كلاً من (القائم بالتدريس- المنهج الدراسى) وتقديمها للطلاب بطريقة مشوقة ومفيدة مما يؤدى الى زيادة الاهتمام بها والإقبال على تعلمها، كما تؤدى الى تنمية القدرات الفكرية والإبداعية.(1)

مشكلة البحث Statement of the problem:

تكمن مشكلة هذا البحث فى طول الفترة الزمنية التى يستغرقها الطلاب في عملية التصميم وذلك بسبب الشعور بالرتابه والملل لعدم وجود الحافز عند الكثير من الطلاب.

هدف البحث Objective:

ويهدف هذا البحث الى الإستفادة من الأساليب الحديثة فى تحسين أداء الطلاب وتنمية مهاراتهم من خلال تشجيعهم وتحفيزهم وزيادة التفاعل والمشاركة والتنافس لإنجاز التصميمات عن طريق استخدام محفزات الألعاب

الإطار النظرى Theoretical Framework

تطوير أنشطة التعلم:

التعلم هو عملية إنتاج .تحدث من خلال تناول التجارب ومعالجتها وكذلك مواءمتها مع المعتقدات والخبرات والمعارف السابقة التي تؤدي إلى تغيير السلوك .كل طالب لديه إطار مرجعي مختلف حسب احتياجاته واهتماماته وقدراته، يجب أن يفي سيناريو الدرس على ما يلى:السلوك، التقدم، التغذية الراجعة.(10)

التنافس فى العملية التعليمية:

يحتاج الإنسان فى بعض الأحيان الى التنافس الشريف الذى يفجر الطاقات ويطلق القدرات للعمل والإنتاج، فالتنافس يمكن أن يكون بين شخصين أو مجموعتين من أجل الوصول الى الهدف المنشود.

فالتنافس: هو الرغبة فى التفوق على الآخرين خلال عملية تقييم لإمكانات الفرد وتطوير الذات وتحقيق هدف من نوع ما.

التعلم التنافسى: هو التعلم الذى يعمل فيه الطلاب بتنافس مع بعضهم البعض، فنجاح أو فشل طالب يتناسب عكسياً مع نجاح أو فشل طالب آخر.

يتوقع الطالب التقدير على مجهوده الفردى، ويقل حماسه ومجهوده عندما يكون التقدير و الثناء موجهاً للمجموعة بكاملها.

مميزات التعلم التنافسى:

إثارة الدافعية لدى الطلاب، الشعور بالمتعة بعيداً عن المكسب و الخسارة، زيادة مستوى التحصيل للطلاب، يساعد المناخ التنافسى على استقلالية الطالب فى عمله، يؤدى التنافس الى زيادة الأداء التى يتطلب أدائها سريعاً، يساعد التنافس على تقويه الدوافع الداخلية والخارجية لتعليم الطلاب، يساعد التنافس على تحقيق النجاح وزيادة الإنجاز و الإبداع.

تنقسم دوافع التعلم الى:

1- دوافع داخلية/ فردية للتعلم (التحدى- الفضول - التحكم)
2- دوافع خارجية/ اجتماعية للتعلم (التعاون- التنافس-التقدير)

تعرف دافعية الإنجاز بأنها: دافع يتولد لدى الفرد يحثه على التنافس فى مواقف تتضمن مستويات من الإمتياز والتفوق.(7)

طبيعة التفاعل أثناء اللعب: تشمل على الرغبات الإنسانية التالية:

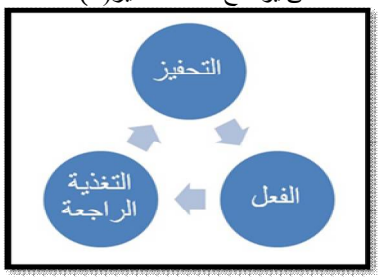
1- المكافأة: تأتى بعد حدوث عمل أو سلوك.
2- المكانة: تأتى من خلال الترقى والفوز على المنافسين.
3- الإنجاز: هو رغبة اللاعب فى التحدى لإنجاز المهام الصعبة والوصول لتحقيق الهدف.
4- التعبير عن الذات: يقصد به التعبير عن هوية وشخصية الأفراد وأستقلاليتهم وأصالتهم.
5- المنافسة: تزيد المنافسة من دافعية الأفراد لممارسة اللعبة من خلال كسب الرضا بمقارنه أدائهم مع الآخرين.
6- الإيثار: يأتى من خلال اعطاء هدايا للآخرين فهى أداة اساسية للإستمرار باللعبة.(6)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

يقصد بمحفزات الألعاب في التعليم هي منحى تعليمي لتحفيز الطلاب على التعلم باستخدام عناصر الألعاب في بيئات التعلم، بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة من خلال جذب اهتمام المتعلمين لمواصلة التعلم. في السياق التعليمي يمكن للتلعيب ان يؤثر على سلوك الطالب من خلال تحفيزه على حضور الفصل برغبة وشوق أكبر، مع التركيز على المهام التعليمية المفيدة وأخذ المبادرة.(3)

تُعد محفزات الألعاب أحد المصطلحات التربوية لمستخدمة حديثاً فى العملية التعليمية ويوجد أكثر من طريقة لتصميمها ولكن أتفقت معظم الدراسات على مجموعة من النقاط الهامة التى لابد أن تتوافر فيها وهى: تعزيز المشاركة، زيادة الدافعية، زيادة الفاعلية، الدقة العالية.(5)

التحفيز: تعتمد محفزات الألعاب على عامل التحفيز للعينة المستهدفة و تشجيعها على زيادة مشاركتها فى تحقيق هدف معين، حيث يتمثل ذلك بالإنتقال من مرحلة لأخرى أعلى أو من مستوى الى مستوى أعلى أو بتجميع كم معين من النقاط وغيرها من المكافأت. الشكل التالى يوضح حلقة التحفيز(4)



شكل (1) حلقة التحفيز

مبادئ محفزات الألعاب فى العملية التعليمية: لابد أن يوضح للطلاب ما يلى:

- يعرف أن الدرس عبارة عن لعبه وينجح فى انهاء اللعبه بإنجاز المهام.
- يدرك مستويات التقدم وينفذ المهام.
- يعرف معنى العمل فى فريق ويتعاون معهم.
- يعرف أنه سيكون أكثر نجاحاً فى بيئة تنافسية.
- ينفذ ماهو مطلوب لكسب النقاط.
- يعرف ماهو مطلوب لكسب نقاط الخبرة.
- يعرف ماهو مطلوب للصعود للمستوى الأعلى.
- يعرف ماهو مطلوب لكسب الشارات.
- يعرف من هم المتصدرين ويبذل الجهود للتقدم.(8)

فوائد محفزات الألعاب فى التعليم:

1- التحفيز على التعلم المستمر.
2- زيادة الأفكار و الإنتاج داخل المحاضرة.
3- الوعى الجيد لأهداف المقرر.
4- تقبل المهام المتكررة.
5- الإنجاز الفردى والجماعى.
6- العمل بالتعاون مع الفريق.
7- جمع البيانات بطريقة صحيحة لتنمية المهارات.
8- الشفافية فى التعامل.
9- توضيح طرق التقييم.
10- التحسين المستمر من خلال التغذية الراجعة.(12)

كيف يتم دمج محفزات الألعاب فى التعليم؟

يمكن دمج محفزات الألعاب فى التعليم من خلال عدة وسائل وتقنيات من بينها:

- اضافة نقاط الى المهام و الواجبات الدراسية
- تحديد شارات ومنحها للمتفوقين بعد استيفاء معايير محددة
- انشاء قائمة بترتيب الطلاب المتفوقين
- تحديد مستويات لتكرار المهام أو أداء مهام أصعب
- ربط الشارات المحصل عليها بالدخول الى مستويات أعلى (13)

خطوات تطبيق محفزات الألعاب فى التعليم:

1- فهم الجمهور المستهدف والسياق.
2- تحديد أهداف التعلم.
3- بناء الخبرة(تسلسل المعرفة، الدرافع.....)
4- تحديد المصادر.
5- تطبيق عناصر محفزات الألعاب.(11)

عناصر محفزات الألعاب التعليمية:

الشكل التالى يوضح عناصر محفزات للألعاب وهم (الديناميكا - الميكانيكا – المكونات)(15)

شكل(2) عناصر محفزات الألعاب

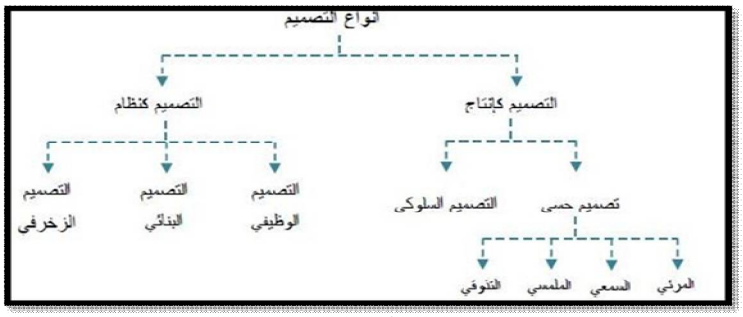
وفى مجال تعليم تصميم الأزياء يمر الطالب بمجموعة من المراحل للوصول للتصميم المطلوب، حيث تم تعريف تصميم الأزياء على أنه توظيف العناصر المستخدمة فى عملية التصميم لتحقيق الجانب الوظيفى وفى نفس الوقت اشباع حاجه الإنسان النفعية الجمالية.(2)

وفيما يلى توضيح لأنواع ومصادر الأزياء وكذلك المراحل التى يمر بها التصميم.

أنواع تصميم الأزياء:

هناك نوعان من تصميم الأزياء، وهم: 1- التصميم كإنتاج ، 2- التصميم كنظام

الشكل التالى يوضح أنواع التصميم (16)



شكل(3) أنواع التصميم

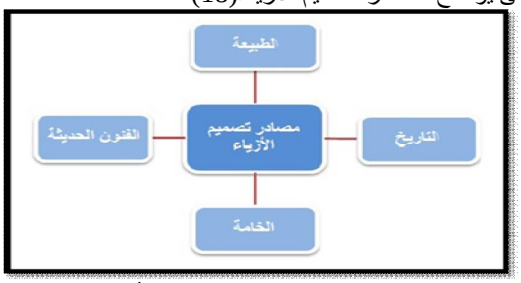
مصادر التصميم:

إن مصادر تصميم الأزياء كثيرة ومتعددة فكل ما يحيط بالفنان من أشياء ملموسة أو غير ملموسة تكون مصدر إلهام خصب للفنان، تختلف المصادر من مصمم إلى أخر على حسب تأثره واشباع وجدانه بالفكرة.(17)

لكل أنواع الفنون مصادر إلهام خاصة يستوحي منها الفنانون أعمالهم، كذلك في عالم تصميم الأزياء، يتميز كل مصمم بمصادر تلهمه الأزياء التي تجسد الإبداع والتنسيق والرقي، وفيما يلي شكل يوضح لبعض مصادر الأستلهام للمصممين الأزياء.

تتعدد مصادر تصميم الأزياء والاستلهام ما بين:

(الطبيعة – التاريخ (التراث)– الخامة – الفنون الحديثة)، الشكل التالي يوضح مصادر تصميم الأزياء(18)



شكل رقم (4) مصادر تصميم الأزياء

المراحل الأساسية لتصميم الأزياء:

يخضع تصميم الأزياء لمجموعة من المراحل المتعددة للحصول على تصميم ناجح وجيد، ويتطلب تواجد عملية إجرائية منظمة تتكون من خطوات محدودة تؤدى لهذا المنتج، يمكن القول بأن عملية تصميم الأزياء عبارة عن مجموعة من الخطوات الإجرائية. (16)

مراحل التصميم:

1- مرحلة التجهيز و الإعداد التصميمى.
2- مرحلةالتصميم والإبداع للأنماط.
3- مرحلة التصميم و ابتكار الأنماط الملبسية. (19)

طرق تصميم الأزياء :

هناك طرقاً متعددة لتصميم الأزياء تتخذ فى ثقل التصميم من مجلات الموضة أو استلهام تصميمات من مصادر مختلفة أو استخدام المانيكان الصناعى كوسيلة لتحقيق التصميم بالإضافة إلى استخدام الحاسب الآلى كوسيلة متقدمة لتصميم الأزياء.(20)

1- طريقة رسم التصميم على الورق (اسكتش التصميم).
2- طريقة التصميم على المانيكان.
3- طريقة الرسم با ستخدام الحاسب الآلى.

ومن الدراسات السابقة التى قامت بإستخدام محفزات الألعاب فى العملية التعليمية، ما يلى:

قام (JakubSwacha, Pawel Baszuro,2013) بدراسة تحديد أهداف التصميم الرئيسية ووضع نموذج للتعلم الإلكترونى الذى يهدف الى برمجة الكمبيوتر، وذلك بتفعيل آليات محفزات الألعاب، وكانت نتائج الدراسة أن آليات محفزات الألعاب لا تهدف فقط الى تحسين وتحفيز الطلاب ومشاكتهم ولكن تشجعهم أيضاً على المشاركة فى أنشطة مختلفة مثل التعلم من المواد التعليمية، والمشاركة فى مسابقات البرمجة، والتعاون مع الطلاب الأخرين، وبهذة الطريقة يكون الطالب أكثر استعداداً لكل من التعاون والعمل فى ظل تأكد مسبق للوقت و المنافس.(9)(Jakub, Pawel)

أهتمت دراسة (Jie Chi Yang, Fu-Yun Yu,2003)التى عملت على اشراك المتعلمين فى بيئة تعلم الكترونية تنافسية قائمة على اللعب بهدف زيادة دافعيتهم نحو التعلم، وقد أكدت أن بيئات التعلم التنافسية تثير مشاعر مختلفة لدى المتعلمين الفائزين والخاسرين، وأنه من الضرورى دراسة كيفية تصميم هذة الألعاب بطريقة تزيد من دافعية المتعلمين الفائزين والخاسرين على حد سواء.(14) (Yang&Yu)

أهتم (Ibrahim Yildirim,2017) بدراسة تحديد آثار الممارسات التدريسية القائمة على التلاعب على تحصيل الطلاب ومواقفهم من الدرس وتوصل الى أن ممارسات التدريس المبنية على محفزات الألعاب كان لها تأثير إيجابي على تحصيل الطلاب ومواقفهم تجاه الدروس. على الرغم من أن المشاركين قدّروا إجراء الدورة التدريسية ، إلا أن الممارسات التعليمية القائمة على التدرج لم تحدث أي اختلافات فيما يتعلق بإعطاء الأهمية للدرس. فقد وفرت للطلاب مواقف عاطفية إيجابية تجاه الدروس.(8) (Ibrahim Yildirim,)

كما أعطت (رقية عبيد العتيبى،2018) اهتمام الى الكشف عن درجة تطبيق استراتيجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلى بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية وفق متغيرات المؤهل التعليمى، سنوات الخبرة، المرحلة الدراسية. وتوصلت النتائج الى أن تطبيق استراتيجية التلعيب جاءت بالمرتبة الأولى لدى المعلمات فيما يخص المنهج والتدريس، وجاءت المعقومات بالمرتبة الثانية وكانت أعلى نبة للمعوقات المرتبطة بالإدارة المدرسية، يليها معوقات مرتبطة بالمناهج الدراسية، يليها معوقات مرتبطة بالمعلمات، يليها معوقات مرتبطة بالطلاب.(رقية عبيد العتيبى)(3)

بينما وجد أن الإهتمام بتطبيق محفزات الألعاب فى مجال تصميم الأزياء حتى الآن منعدم ومن هنا ظهرت مشكلة البحث فى طول الفترة الزمنية التى يستغرقها الطلاب في عملية التصميم وذلك بسبب الشعور بالرتابه والملل لعدم وجود الحافز عند الكثير من الطلاب. وعلي النقيض فإن الطلاب يستطيعون قضاء أوقات أطول على الألعاب الإلكترونية بدون الشعور بالملل ولا الضجر. ويهدف هذا البحث الى الإستفادة من الأساليب الحديثة فى تحسين أداء الطلاب وتنمية مهاراتهم من خلال تشجيعهم وتحفيزهم وزيادة التفاعل والمشاركة والتنافس لإنجاز التصميمات عن طريق استخدام محفزات الألعاب أثناء المحاضرة لخلق روح اللعبه لتنفيذ المهام المطلوبة، حيث يتم دمج عناصر الألعاب فى العملية التعليمية لزيادة الحافز لدى الطلاب وتحقيق الأهداف المطلوبة من خلال زيادة التنافس بين الطلاب، يتبع هذا البحث المنهج الوصفى التحليلى، يفترض البحث وجود علاقة طردية بين التحفيز و انجاز المهام.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

2- الدراسة العملية:

لتحقيق الهدف من البحث تم تطبيق محفزات الألعاب بمقرر تصميم الأزياء، وتم عمل الآتى:

- اختيار عينة البحث من طلاب الفرقة الثالثة بقسم الملابس الجاهزة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، الفصل الدراسى الأول 2018-2019م، عدد الطلاب(21 طالب).
- تحديد الهدف من المقرر.(رسم تصميم أزياء مبتكر مستوحى من الزخارف الإسلامية)
- اعطاء الطالب مجموعة من الزخارف الإسلامية.
- تحديد المطلوب انجازه من الطلاب.
- وضع مستويات متسلسلة للوصول الى التصميم النهائى:
  1- رسم اسكتشات مع مراعاه (التأثر بمصدر الإلهام، توظيف عناصر وأسس التصميم).
  2- رسم التصميم النهائى.
  3- تحبير أو تلوين التصميم.(التحبير للتصميم الفردى، التلوين للتصميم الجماعى)
- تحديد الوقت الزمنى للإنتهاء من التصميم.
- تحديد طرق التحفيز للطلاب(يحصل عليها الطالب بعد اجتيار كل مستوى):
  1- النقاط.
  2- الشارات(الأوسمه) مثل النجوم.
  3- لوحة المتصدرين.
  4- درجات كل مستوى.
  5- التوجية للطلاب المتعثرين.

حيث تم تخصيص جزء من الوقت فى بداية المحاضرة لتعريف الطلاب بمحفزات الألعاب و كيف يمكنه الحصول على المكافأت كالنقاط والأوسمه وترتيبه فى لوحة المتصدرين بناءً على سرعة أنجازه للمهام المطلوبه بأعلى كفاءة فى أقل وقت ممكن.

- تم تنفيذ التصميم المطلوب بنفس الخطوات السابقة مرتان:
  - **فردى** (لتحديد مهارات كل طالب على حدى، التنافس بين الطلاب، التعلم الذاتى).
  - **فريق عمل** (لنشر ثقافة العمل الجماعى، تعلم الأقران، التعاون بين أعضاء المجموعة، التنافس بين المجموعات)

مع العلم بأنه تم اضافة درجات على التعاون بين أعضاء المجموعة وبين المجموعات وبعضها (للفريق).

حيث تم العمل بالطريقة التقليدية ثم تطبيق محفزات الألعاب أثناء المحاضرة داخل القسم العلمى، وتم ملاحظة الآتى:

- **الطريقة التقليدية:** (العمل الفردى)
  - اهدار الكثير من الوقت وعدم الإلتزام بالوقت المحدد.
  - عدم وجود دافع لدى الكثير من الطلاب لإنجاز المهام.
  - عدم وجود تنافس بين الطلاب.

(العمل فى فريق):

- عدم وعى الطلاب بمفهوم العمل الجماعى.
- عدم الإلتزام بعض الطلاب بالعمل.

- **طريقة محفزات الألعاب:** (العمل الفردى)
  - التزام الكثير من الطلاب بالوقت المحدد.
  - وجود حافز لتنفيذ المهام للحصول على أكبرقدر ممكن النقاط.
  - محاولة انجاز المهام للوصول للمستوى الأعلى والحصول على الشارات.
  - تنافس الطلاب لحصولهم على ترتيب أعلى فى قائمة المتصدرين.
  - تحفيز بعض الطلاب المتعثرين ساعدهم على انجاز المهام بكفاءة أعلى.
  - الإستفادة من التغذية الراجعة.
  - شعور الطالب بسعادة نظراً لتقدمه.

(العمل فى فريق):

- توزيع المهام على أفراد المجموعة.
- مشاركة جميع الأفراد داخل المجموعة للحصول على نقاط المشاركة.
- مساعدة المجموعات لبعضها للحصول على أوسمه.(اعطاء معلومة- أداة)
- انجاز المهام فى أقل وقت ممكن.
- التنافس بين المجموعات للحصول على ترتيب أعلى فى قائمة المتصدرين.
- الإستفادة من التغذية الراجعة.

وفيما يلى عرض لنماذج الأطلاب قبل وبعد تنفيذ الطريقة المقترحة.

نماذج لأعمال الطلاب:

رسم الأسكتش، الصورة التالية توضح رسم الأسكتشن

صورة (1) رسم الأسكتش

رسم التصميم (فردى) قبل تطبيق الطريقة المقترحة

الصورة التالية توضح رسم التصميم الفردى

صورة (2) رسم التصميم قبل التطبيق(فردى)

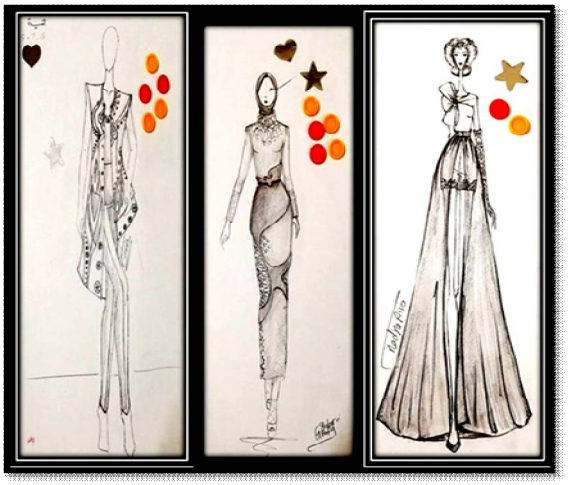
نماذج العمل الجماعى قبل التطبيق المقترح

الصورة التالية توضح رسم التصميم الجماعى

صورة (3) رسم التصميم قبل التطبيق (جماعى)

رسم التصميم فردى بعد التطبيق المقترح

الصورة التالية توضح رسم التصميم فردى بعد استخدام التطبيق المقترح



صورة (4) رسم التصميم بعد التطبيق(فردى)

رسم التصميم جماعى بعد التطبيق المقترح

الصورة التالية توضح رسم التصميم جماعى بعد استخدام التطبيق المقترح

صورة (5) رسم التصميم قبل التطبيق(جماعى)

صورة (6) رسم التصميم قبل التطبيق(جماعى)

وفيما يلى جدول يوضح قائمة المتصدرين للطلاب أثناء العمل الفردى بعد الإنتهاء من التصميم، مع العلم أن ترتيب الطلاب كان يتغير بسرعة أنجاز كل طالب للمهام.

وفيما يلى جدول (1) يوضح قائمة المتصدرين للطلاب أثناء العمل الجماعى بعد الإنتهاء من التصميم ، حيث تم تقسيم الطلاب الى أربعة مجموعات.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

جدول(1) قائمة المتصدرين (الفرق)

الفريق	عدد النقاط
فريق A	5 نقاط
فريقB	5 نقاط
فريقC	4 نقاط
فريقD	4 نقاط

بعد الإنتهاء من تنفيذ التصميم بالطريقة التلقيدية وطريقة محفزات الألعاب تم عمل تقييم لقياس تأثير تطبيق محفزات الألعاب على تنمية مهارات الطلاب، عن طريق استخدام أداة استطلاع الرأى(الإستبانه)تضمنت عدد (25)من الأسئلة، احتوت على أربعة محاور وهم:

- الجانب المعرفى: تضمن عدد (3)من الأسئلة
- الجانب المهارى: تضمن عدد (7)من الأسئلة
- الجانب التحفيزى: تضمن عدد (9)من الأسئلة
- الجانب الوجدانى: تضمن عدد (6)من الأسئلة

وقد تم عرض الإستبانه على عدد من أعضاء هيئة التدريس المتخصصين للوقوف على أهمية بنود الإستبانه. وقد اجمعوا على منطقية الأسئلة و تغطيتها لمحاور الإستبانه المعرفية والمهارية والتحفيزية و الوجدانية. كما أجمعوا على أهمية موضوع البحث وأهمية محفزات الألعاب كوسيلة جديدة لتطوير العملية التعليمية.

نتائج البحث Results:

وتم تحليل نتائج الأستبانه احصائياً قبل و بعد تطبيق محفزات الألعابب إستخدام برنامج الاحصاء (SPSS) وتم حساب الفروق بينهم وإجراء (T-test)، جدول (2)، أظهرت النتائج الاتى:

جدول (2) نتائج T test

المجموعات	العدد	المتوسط	الانحراف المعيارى	معامل الخطأ	قيمة ت	درجة الحرية	الدلالة	Wilcoxon W	الدلالة
قبلى	25	47.16	8.46	1.69	6.120	24	0.000	4.16	0.000
بعدى	25	57.64	5.44	1.08					

وبحساب قيمة الـ T-TEST بين درجات التطبيق القبلى والتطبيق البعدى فوجد أن قيمة ت (T-TEST) المحسوبة = 6.12 وبمقارنة قيمة ت المحسوبة والتى تساوى 6.12 بقيمتى ت الجدولتين والتى تساوى 2.06 عند مستوى معنوية 0.05 ، وتساوى 2.8 عند مستوى معنوية 0.01 وذلك عند درجة حرية 24 ، فوجد أن قيمة ت المحسوبة أكبر من ت الجندولية عند مستوى معنوية 0.01اذاً هناك فرق جوهرى بين متوسطى المجموعتين عند مستوى معنوية 0.01 وبما أن متوسط التطبيق قبلى يساوى 47.16 بانحراف معيارى قدره 8.46 ومتوسط درجات التطبيق بعدى يساوى 57.64 بانحراف معيارى قدره 5.44 أذاً متوسط درجات المجموعة قبلى أقل من متوسط المجموعة بعدى وللتأكيد تم استخدام اختبار Wilcoxon W الاحصاء اللابارميترى وكانت قيمته 4.16 وهى تعنى ان هناك فرق جوهرى بين متوسطى المجموعتين وهى نفس النتيجة السابقة.

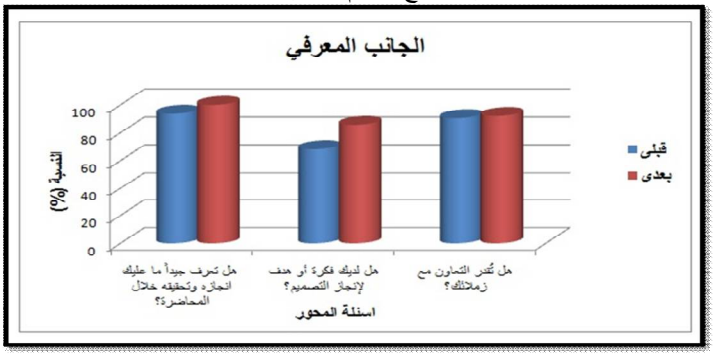
<u>تأثير تطبيق محفزات الألعاب على تطور الجانب المعرفى للطلاب:</u>

أثبتت النتائج أن أقل نسبة لإستيعاب الطلاب لفكرة و هدف التصميم كانت (68.25%) قبل التطبيق و (85.71 %) بعد التطبيق. بينما كانت أعلى نسبة فى معرفة الطلاب بالمطلوب انجازة أثناء المحاضرة (93.56%) قبل التطبيق، و (100%) بعد التطبيق، ترجع هذة النسبة العالية الى اهتمام الطالب بمعرفة ماهو مطلوب انجازه للحصول على المكافأت . الجدول التالى يوضح نسب الجانب المعرفى قبل وبعد التطبيق المقترح.

جدول (3) نسب الجانب المعرفى

الجانب المعرفى	قبلى	بعدى
هل تعرف جيداً ما عليك انجازه وتحقيقه خلال المحاضرة؟	93.65	100
هل لديك فكرة أو هدف لإنجاز التصميم؟	68.25	85.71
هل تُقدر التعاون مع زملائك؟	90.48	92.06
المتوسط	84.1267	92.59

الشكل التالى يوضح الرسم البيانى للجانب المعرفى



شكل (5) الرسم البيانى للجانب المعرفى

<u>تأثير تطبيق محفزات الألعاب على تنمية الجانب المهارى للطلاب:</u>

أثبتت النتائج أن أقل نسبة للاقتباس من مصدر الإلهام بدون تعديل كانت (63.49%) قبل التطبيق و (68.25 %) بعد التطبيق، ترجع هذة النسبة الى أن أغلب الطلاب يقومون بالإقتباس مع توظيفة داخل الأزياء.

بينما كانت أعلى نسبة لتأثر فكرة التصميم بمصدر الإلهام (90.48%) قبل التطبيق، وذلك لأن فكرة التصميم لابد تتأثر بمصدر الإلهام وتعبر عنه، و كانت أعلى نسبة لقدرة الطالب على انجاز التصميم المطلوب(98.41%) بعد التطبيق، ترجع هذة النسبة الى طريقة التحفيز المستخدمة التى شجعت الطلاب على سرعة

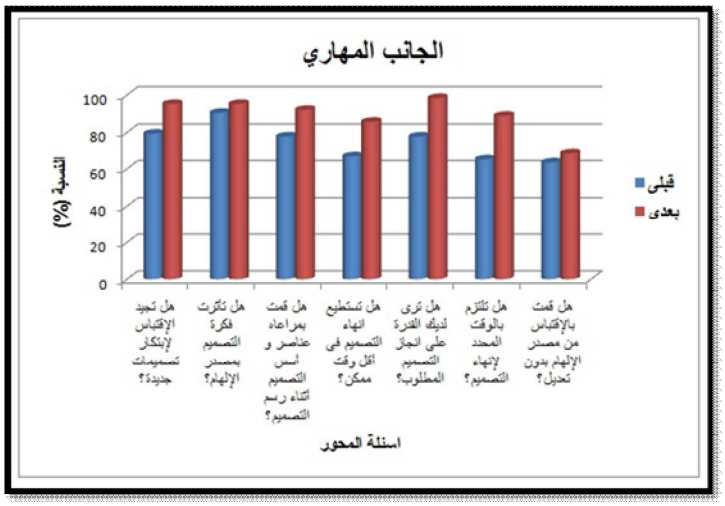
الإنجاز.

الجدول التالى يوضح نسب الجانب المهارى قبل وبعد التطبيق المقترح.

جدول (4) نسب الجانب المهارى

الجانب المهارى	قبلى	بعدى
هل تجيد الإقتباس لإبتكار تصميمات جديدة؟	79.37	95.24
هل تأثرت فكرة التصميم بمصدر الإلهام؟	90.48	95.24
هل قمت بمراعاه عناصر و أسس التصميم أثناء رسم التصميم؟	77.78	92.06
هل تستطيع انهاء التصميم فى أقل وقت ممكن؟	66.67	85.71
هل ترى لديك القدرة على انجاز التصميم المطلوب؟	77.78	98.41
هل تلتزم بالوقت المحدد لإنهاء التصميم؟	65.08	88.89
هل قمت بالإقتباس من مصدر الإلهام بدون تعديل؟	63.49	68.25
المتوسط	74.37857	89.11429

الشكل التالى يوضح الرسم البيانى للجانب المهارى



شكل (6) الرسم البيانى للجانب المهارى

<u>تأثير تطبيق محفزات الألعاب على تنمية الجانب التحفيزى للطلاب:</u>

أثبتت النتائج أن أقل نسبة لوجود طريقة مناسبة للتحفيز كانت (41.27%) قبل التطبيق و كانت أقل نسبة بعد التطبيق هى محاولة الطالب أن يكون أول من أنهى التصميم(77.78%).

بينما كانت أعلى نسبة لسعى الطالب للإنتقال من مرحلة لأخرى(80.95%) قبل التطبيق، و كانت أعلى نسبة لشعور الطالب بالحماس، أن التحفيز يساعد على تنمية مهاراته، وجود طريقة مناسبة للتحفيز(100%) بعد التطبيق، ترجع هذة النسبة العالية الى طريقة التحفيز المستخدمة، زيادة التنافس بين الطلاب، والتغذية الراجعة.

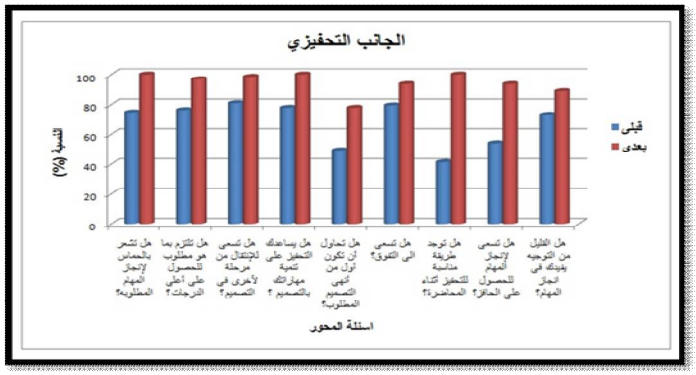
الجدول التالى يوضح نسب الجانب التحفيزى قبل وبعد التطبيق المقترح.

جدول(5) نسب الجانب التحفيزى

الجانب التحفيزى	قبلى	بعدى
هل تشعر بالحماس لإنجاز المهام المطلوبه؟	74.6	100
هل تلتزم بما هو مطلوب للحصول على أعلى الدرجات؟	76.19	96.83
هل تسعى للإنتقال من مرحلة لأخرى فى التصميم؟	80.95	98.41
هل يساعدك التحفيز على تنمية مهاراتك بالتصميم ؟	77.78	100
هل تحاول أن تكون أول من أنهى التصميم المطلوب؟	49.21	77.78
هل تسعى الى التفوق؟	79.37	93.65
هل توجد طريقة مناسبة للتحفيز أثناء المحاضرة؟	41.27	100
هل تسعى لإنجاز المهام للحصول على الحافز؟	53.97	93.65
هل القليل من التوجيه يفيدك فى انجاز المهام؟	73.02	88.89
المتوسط	67.37333	94.35667

الشكل التالى يوضح الرسم البيانى للجانب التحفيزى

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License



شكل (7) الرسم البيانى للجانب التحفيزى

تأثير تطبيق محفزات الألعاب على تنمية الجانب الوجدانى للطلاب:

أثبتت النتائج أن أقل نسبة مساعدة التنافس على الإنجاز كانت (65.08%) قبل التطبيق و كانت أقل نسبة لحب العمل الفردى لإظهار مميزاته(73.02%)، ترجع النسبة الأولى لعدم وجود مكافأت للتنافس، بينما ترجع النسبة الثانية الى وعى الطلاب بأن العمل الجماعى يعطى نتيجه أفضل.

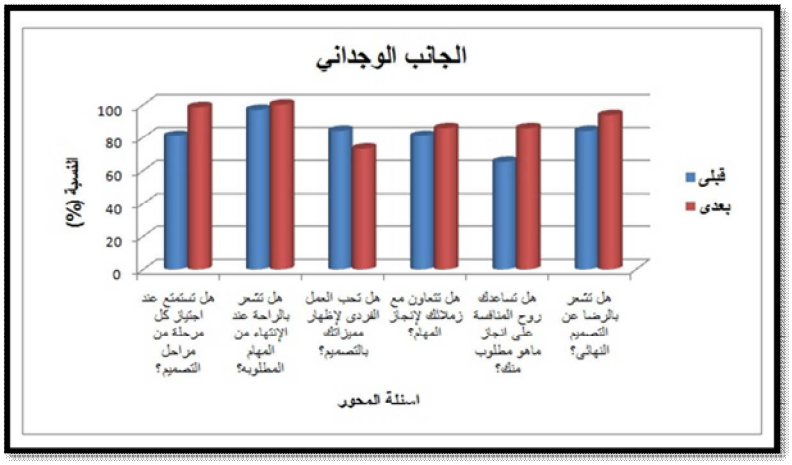
و كانت أعلى نسبة الى الشعور بالراحة عند انهاء المهام المطلوبه(96.83%) قبل التطبيق، (100%) بعد التطبيق، ترجع هذة النسبة الى السعادة التى يشعر بها الطالب فور تحقيق الهدف.

الجدول التالى يوضح نسب الجانب الوجدانى قبل وبعد التطبيق المقترح.

جدول(6) نسب الجانب الوجدانى

الجانب الوجدانى	قبلى	بعدى
هل تستمتع عند اجتياز كل مرحلة من مراحل التصميم؟	80.95	98.41
هل تشعر بالراحة عند الإنتهاء من المهام المطلوبه؟	96.83	100
هل تحب العمل الفردى لإظهار مميزاتك بالتصميم؟	84.13	73.02
هل تتعاون مع زملائك لإنجاز المهام؟	80.95	85.71
هل تساعدك روح المنافسة على انجاز ماهو مطلوب منك؟	65.08	85.71
هل تشعر بالرضا عن التصميم النهائى؟	84.13	93.65
المتوسط	82.01167	89.41667

الشكل التالى يوضح الرسم البيانى للجانب الوجدانى



شكل (8) الرسم البيانى للجانب الوجدانى

الخلاصة Conclusion :

أدى التطور الهائل فى التقنيات الحديثة الى استخدام طرق أكثر فاعلية فى العملية التعليمية، حيث أن استخدام هذة التقنيات يساعد على زيادة التفاعل والمشاركة بين الطلاب. ويعتمد التعليم المبرمج علي ضبط السلوك الأنساني بأساليب حوارية جذابة، وتفاعلية عن طريق التقدم التدريجي في التعليم للوصول إلي الأهداف بفاعلية وإتقان. تكمن مشكلة هذا البحث فى طول الفترة الزمنية التى يستغرقها الطلاب في عملية التصميم وذلك بسبب الشعور بالرتابه والملل لعدم وجود الحافز عند الكثير من الطلاب. وعلي النقيض فإن الطلاب يستطيعون قضاء أوقات أطول على الألعاب الإلكترونية بدون الشعور بالملل ولا الضجر. من هنا جاءت فكرة الابحث الحالي. ويهدف هذا البحث الى الإستفادة من الأساليب الحديثة فى تحسين أداء الطلاب وتنمية مهاراتهم من خلال تشجيعهم وتحفيزهم وزيادة التفاعل والمشاركة والتنافس لإنجاز التصميمات عن طريق استخدام محفزات الألعاب أثناء المحاضرة لخلق روح اللعبه لتنفيذ المهام المطلوبة، حيث يتم دمج عناصر الألعاب فى العملية التعليمية لزيادة الحافز لدى الطلاب وتحقيق الأهداف

المطلوبة من خلال زيادة التنافس بين الطلاب.

يتبع هذا البحث المنهج الوصفى التحليلى، وذلك بوضع تصور مقترح لمحفزات الألعاب لمقرر تصميم الأزياء عبارة عن برنامج به مجموعة من المستويات تساعد فى تنمية مهارات الطلاب من خلال زيادة المشاركة والتنافس بين الطلاب، حيث تم تحديد المهام المطلوبة لإنجاز التصميم. تم التنفيذ بالطريقة التقليدية والأسلوب المقترح ثم تم التقييم عن طريق استخدام أداة استطلاع الرأى (الإستبانه ، المقابلات الشخصية) لمعرفة آراء الطلاب والقائمين بتدريس مقرر تصميم الأزياء لتقييم التصور المقترح، وبعد التحليل الإحصائى أظهرت النتائج أن محفزات الألعاب تزيد الدافع لدى الطلاب لإنجاز المهام المطلوبة للوصول الى التصميم النهائى دون الشعور بالملل مما يؤدى الى زيادة أفكار الطلاب والمشاركة الفعالة مع الشعور بالإستمتاع، حيث كانت متوسطات النسب للجوانب الأربعة قبل وبعد التطبيق المقترح كالآتى:

- الجانب المعرفى: 84.38% قبل ، 92.59% بعد التطبيق.
- الجانب المهارى: 74.38% قبل ، 89.11% بعد التطبيق.
- الجانب التحفيزى: 67.37% قبل ، 94.36% بعد التطبيق.
- الجانب الوجدانى: 82.01% قبل ، 89.42% بعد التطبيق.

مما أدى الى تحسين أداء الطلاب وتنمية مهاراتهم وبالتالى تحقيق أهداف المقرر.

التوصيات Recommendations:

- تدريب أعضاء هيئة التدريس على طرق تطبيق محفزات الألعاب بالمقررات الدراسية من قبل المتخصصين.
- تطبيق محفزات الألعاب بجميع المقررات الدراسية.
- حث الطلاب على التنافس و التعاون والمشاركة الفعالة لتحقيق أهداف المقرر.

المراجع References :

1. مى الخاجه: تقنيات التعليم وتأثيراتها في العملية التعليمية دراسة حالة كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية بجامعة الإمارات العربية المتحدة، مركزالإمارات للدراسات والبحوث الاستراتيجية 2006م.
2. وفاء عبد الراضى قرشى: معايير تصميم ملابس الرجال المستمدة من التراث الشعبى، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان،2008م.
3. رقية عبيد العتيبى: درجة تطبيق استراتيجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلى بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية، مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، المجلد 24، العدد الرابع، أبريل 2018م.
4. محمد عبدالعاطى أحمد: أثر نمط تصميم المحفزات فى المباريات التنافسية الصاعدة لبيئات التعلم الإفتراضية فى تنمية الدافع المعرفى لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية، رسالة دكتوراة، غير منشورة، كلية التربية، جامعة حلوان، 2017م.
5. ريم السليم، نورة الدوسرى: التوجهات الحديثة فى التعلم الإلكترونى، التلعيبGamification، بحث منشور، كلية العلوم الإجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، المملكة العربية السعودية، 2015م.
6. محمود سيد على أبوسيف: نموذج مقترح لإستخدام التلعيب فى التسويق الإلكترونى لخدمات الجامعات المصرية، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة، مجلة العلوم التربوية، العدد الثانى، أبريل، 2017م.
7. ماجدة أنور عبدالجليل: فاعلية أنماط التنافس بالألعاب الإلكترونية التعليمية فى تنمية الدافعية والتحصيل للعمليات الحسابية لدى تلاميذ المرحلة الإبتدائية، رسالة دكتوراة، غير منشورة، كلية التربية، جامعة حلوان،2017م.
8. Ibrahim Yildirim, The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students attitudes toward lessons, The internet and higher education, 2017.
9. JakubSwacha, PawelBaszuro: Gamification-based e-learning Platform for Computer ProfgrammingEduacation, X World Conference on Computers in Education, July 2-5, 2013; Toruh, Poland``
10. TorstenReiners. Lincoln C. wood: gamification in education and business, springer international pubishing Switzerland 2015.
11. تامر المغاورى الملاح، نور الهدى محمد: الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية(رؤية جديدة عن التلعيب)،دار السحاب للنشر و التوزيع، القاهرة،2016م.
12. RefineCatch Limited, Bungay, Suffolk: Introduction to Gamification, © Association for Project Management, 2014.
13. https://www.new-educ.com/gamification-education
14. Jie Chi Yang, Fu-Yun Yu, Development and evaluation of multiple competitive activities in a synchronous quiz game system, Article in Innovations in Education and Teaching International · February 2003.
15. Piet van den Boer: Introduction to Gamification, http://www.linkedin.com/in/pietvandenboer
16. أسماءالسيد السعيد: فاعلية برنامج مقترح (CD) فى رسم وتلوين ملامس السطوح لبعض الخامات المختلفة وتطبيقاتها فى مجال تصميم الأزياء،رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الإقتصاد المنزلى، جامعة المنوفية،2015م.
17. أمل نصر جعفر أحمد: تصور لجماليات بعض القصص الشعبى فنياً وجمالياً والإستفادة منها فى تطوير تصميمات بعض المنتجات الملبسية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الإقتصاد المنزلى، جامعة المنوفية،2008م.
18. فاطمة محمد فائز :دور المؤثرات غير المرئية لملابس النساء بأنجلترافى الفترة من (1860-1899)كمصدر لأستلهام تصميمات بأسلوب المانيكان، رسالة ماجستير منشورة، كلية التصاميم والإقتصاد المنزلى، جامعة القصيم، المملكة العربية السعودية، 2016م.
19. أحمد سعيد غنيم: تطوير إدارة عمليات التصميم فى صناعة الملابس الجاهزة، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان،2006م.
20. نعيمه فيض الله أحمد: فاعلية استخدام الحاسب الآلى فى تنمية مهارات الرسم الأساسية فى تصميم الأزياء لدى طالبات الإقتصاد المنزلى، رسالة ماجستير، جامعة الملك عبدالعزيز، المملكة العربية السعودية، 2002م.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License