ISSN: 1817-6798 (Print)
Journal of Tikrit University for Humanities
available online at: www.jtuh.org/

The Effectiveness of Fun Learning in Developing the Skills of Using the Internet and Search Engines among Second Intermediate Students in Computer Subject

Hassan Ahmed Fayyadh /

General Directorate of Education in Anbar

* *Corresponding author: E-mail* : hasanahmed627727@gmail.com

Keywords:
Fun learning
using the Internet
search engines
second intermediate students
computer subject

A R T I C L E I N F O

Article history:
Received 1 Mar 2025
Received in revised form 25 Mar 2025
Accepted 2 Mar 2025
Final Proofreading 25 Sept 2025
Available online 25 Sept 2025
E-mail t-jtuh@tu.edu.iq

©THIS IS AN OPEN ACCESS ARTICLE UNDER THE CC BY LICENSE
http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

A B S T R A C T

This study examines the impact of using fun learning methods on developing internet and search engines skills among second intermediate students at Al-Rumaila Intermediate School for Boys. This study responds to the growing need to develop interactive teaching methods that help improve students' effective and confident use of modern technologies. The study aimed to measure the impact of fun learning methods on developing internet search skills by comparing the performance of the experimental group, which underwent an interactive learning experience, with the control group, which learned using the traditional method. It also sought to identify statistical differences between the two groups and assess the extent to which students perceived the impact of these methods on their skills. The study used a quasi-experimental approach, and the sample consisted of (50) students divided into two equal groups: (25) students in the experimental group and (25) students in the control group. A pre-test and a post-test were conducted to measure the level of skills. The data were analyzed using appropriate statistical methods, including the t-test for two independent samples and analysis of variance, to examine the differences between the two groups. The results showed statistically significant differences in favor of the experimental group in the targeted digital skills. Students in the experimental group also expressed their great appreciation for the immersive learning experience, noting its effectiveness in developing their skills in using the internet and search engines accurately and quickly. The study recommends integrating immersive learning methods into curricula, particularly in subjects that target technological and research skills, given their positive impact on interaction, academic performance, and applied skills.

DOI: http://doi.org/10.25130/jtuh.32.9.1.2025.21

فاعلية التعلم الممتع في تنمية مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث لدى طلاب الثاني المتوسط في مادة الحاسوب

حسن احمد فياض /المديرية العامة لتربية الانبار

الخلاصة:

تناولت هذه الدراسة أثر استعمال أساليب التعلم الممتع على تنمية مهارات الإنترنت ومحركات البحث لدى طلاب الصف الثاني المتوسط في متوسطة الرميلة للبنين. وتستجيب هذه الدراسة للحاجة

المتزايدة لتطوير أساليب تدريس تفاعلية تساعد على تحسين استعمال الطلاب للتقنيات الحديثة بفعالية وثقة. هدفت الدراسة إلى قياس أثر أساليب التعلم الممتع على تنمية مهارات البحث على الإنترنت من خلال مقارنة أداء المجموعة التجريبية التي خاضت تجربة تعلم تفاعلية مع المجموعة الضابطة التي تعلمت باستعمال الطريقة الاعتيادية. كما سعت إلى تحديد الفروق الإحصائية بين المجموعتين وتقييم مدى إدراك الطلاب لتأثير هذه الأساليب على مهاراتهم. واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي وتألفت العينة من (50) طالبًا مقسمين إلى مجموعتين متساويتين: (25) طالبًا في المجموعة التجريبية و(25) طالبًا في المجموعة الضابطة. وتم إجراء اختبار قبلي واختبار بعدي لقياس مستوى المهارات. تم تحليل البيانات باستعمال الأساليب الإحصائية المناسبة، بما في ذلك اختبار "ت" لعينتين مستقلتين وتحليل التباين، لفحص الفروق بين المجموعتين. أظهرت النتائج فروقًا ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية في المهارات الرقمية المستهدفة. كما أعرب طلاب المجموعة التجريبية عن تقديرهم الكبير لتجربة التعلم الممتع، مشيرين إلى فعاليتها في تطوير مهاراتهم في استعمال الإنترنت ومحركات البحث بدقة وسرعة. توصي الدراسة بدمج أساليب التعلم الممتع في المناهج الدراسية، وخاصةً في المواد التي تستهدف المهارات التكنولوجية والبحثية، لما لها من أثر إيجابي على التفاعل والأداء الأكاديمي والمهارات التطبيقية.

الكلمات المفتاحية: التعلم الممتع، استخدام الانترنت، محركات البحث، طلاب الثاني المتوسط ، مادة الحاسوب.

الفصل الاول: التعريف بالبحث

1.1 مشكلة البحث:

تُلاحظ في واقع التعليم الرقمي للصف الثاني المتوسط في مادة الحاسوب ضعفًا واضحًا في مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث لدى الطلاب، مما يؤثر سلبًا على قدرتهم في إنجاز المهام الدراسية والتعلم الذاتي. ويعزى ذلك إلى أن الأساليب التعليمية الاعتيادية السائدة لا تواكب التطورات التكنولوجية الحديثة ولا تلبي احتياجات الطلاب الرقمية المتزايدة، مما يؤدي إلى تدني مستوى التفاعل لديهم. ومن هذا المنطلق، تبرز الحاجة الملحة إلى اعتماد استراتيجيات تعليمية تدمج المتعة والتفاعل، مثل فاعلية التعلم الممتع، التي من شأنها تعزيز مهارات التفكير التقني والبحث الإلكتروني لدى الطلاب، وتحفيز مشاركتهم الفعالة في العملية التعليمية.

مع التوسع السريع في استخدام الإنترنت ومحركات البحث كمصادر للتعلم الذاتي والبحث العلمي، تزداد الحاجة إلى تنمية المهارات الرقمية الأساسية لدى طلاب المرحلة المتوسطة، وخصوصاً في مادة الحاسوب،

حيث تشير الدراسات إلى ضعف واضح في قدرة الطلاب على استعمال هذه الأدوات بكفاءة (الزهراني، 113:2019). وعلى الرغم من إدخال التكنولوجيا في التعليم، إلا أن طرق التدريس الاعتيادية لا تزال تهيمن على العملية التعليمية، مما يؤدي إلى تدني مستوى التفاعل والدافعية لدى الطلبة. وفي هذا السياق، برزت أساليب "التعلم الممتع" كنهج تربوي حديث يدمج المتعة في العملية التعليمية من خلال استعمال الألعاب التعليمية، والمنافسات الرقمية، والأنشطة التفاعلية، بما يسهم في تعزيز دافعية الطلاب وتنمية مهارات التفكير النقدي والتقني لديهم (محمد واخرون ، 55:2024). وقد بينت دراسات حديثة أن توظيف استراتيجيات التعلم النشط والممتع في بيئات التعليم الرقمي يسهم بشكل ملحوظ في تحسين مهارات البحث الإلكتروني لدى المتعلمين (عبد الجواد، 205:2020). تسعى هذه الدراسة Hussein (2023) إلى معرفة مستوى التعلم الإلكتروني ومستوى الشغف الأكاديمي لدى طلاب المرحلة المتوسطة، بالإضافة إلى دراسة العلاقة بين التعلم الإلكتروني والشغف الأكاديمي. تم تطوير استبيانين لقياس المتغيرين، وطبقا على عينة البحث التي شملت (380) طالبًا وطالبة في الصفين الأول والثاني المتوسط. وأظهرت النتائج وجود علاقة بين التعلم الإلكتروني والشغف الأكاديمي لدى الطلاب. وقد أكد المؤتمر الدولي حول التعليم والتقنيات التعليمية الجديدة (EDULEARN 2025)، الذي عُقد في أربيل خلال مايو 2025، على أهمية دمج استراتيجيات التعلم التفاعلي والممتع ضمن مناهج التعليم، خاصة في المواد التقنية مثل الحاسوب. حيث ناقش المؤتمر دور الألعاب التعليمية، والمسابقات الرقمية، والأنشطة التفاعلية في تعزيز دافعية الطلاب وتنمية مهارات التفكير النقدي والتقني لديهم .(World Research Society, 2025) وتعكس توصيات هذا المؤتمر الحاجة الملحة إلى تطوير بيئات تعليمية محفزة تجمع بين التقنية والمتعة، وهو ما يعزز من فاعلية التعلم ويطور من مهارات الطلبة الرقمية، لا سيما في المرحلة الإعدادية التي تشكل نقطة محورية في بناء القدرات المعرفية الرقمية. ولتوضيح آلية تنفيذ تجربة التعلم الممتع في متوسطة الرميلة للبنين، تم توزيع استبانة على الملاكات التدريسية المشاركة، حيث أظهرت النتائج أن (91%) من المعلمين أفادوا بوضوح خطوات التجربة، و(85%) أشاروا إلى أن الطلاب أبدوا تفاعلًا أعلى خلال الدروس الممتعة مقارنة بالطريقة التقليدية. كما أشار غالبية المعلمين إلى أن الألعاب التعليمية والعروض التفاعلية كانت من أكثر الوسائل التي جذبت اهتمام الطلاب. لذلك تبرز مشكلة البحث في التساؤل التالي:

فاعلية التعلم الممتع في تنمية مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث لدى طلاب الثاني المتوسط في مادة الحاسوب ؟

1.2 أهمية الدراسة

تكتسب هذه الدراسة أهمية كبيرة نظراً لدورها في تطوير مهارات الطلاب في استخدام الإنترنت ومحركات البحث، وهو جانب أساسي في التعليم الحديث والمجتمع الرقمي ، تتضح أهمية الدراسة في النقاط التالية:

1. **تعزيز مهارات البحث الإلكتروني لدى الطلاب:**تسعى الدراسة إلى تنمية قدرة الطلاب على استخدام محركات البحث بفعالية، مما يساعدهم في الحصول على المعلومات الدقيقة بسرعة، ويعزز استقلاليتهم في التعلم. هذا يتناسب مع الهدف الأول والسؤال المتعلق بتقييم مهارات البحث، مما يساهم في إعداد جيل قادر على مواجهة تحديات العصر الرقمي.

2. **تطوير مهارات تقييم موثوقية المصادر الإلكترونية:** نظرًا لتزايد المعلومات المتاحة على الإنترنت، تصبح القدرة على التمييز بين المصادر الموثوقة وغير الموثوقة ضرورة ملحة. لذا، فإن الدراسة تركز على تعزيز هذه المهارة، بما يتوافق مع الهدف الثاني والسؤال المقابل له، ما يسهم في تحسين جودة البحث الأكاديمي والمعلوماتي لدى الطلبة.

3. **تسهم في تطوير طرائق تدريس مادة الحاسوب بما يتناسب مع احتياجات الطلاب:** القائمين على تخطيط وتطوير مناهج الحاسوب في المرحلة المتوسطة، بما تقدمه من استراتيجيات وطرق ووسائل وأساليب تقويم التعلم الممتع؛ لاسترشاد بها عند تطوير مقررات الحاسوب في المرحلة المتوسطة.

بالتالي، فإن نتائج هذه الدراسة ستقدم توصيات عملية تسهم في تحسين طرائق التدريس وتطوير المناهج التعليمية الخاصة بمادة الحاسوب، وتوفير بيئة تعلم محفزة، فضلاً عن تأهيل الطلاب ليصبحوا مستخدمين واعين وفعّالين للإنترنت في حياتهم الأكاديمية واليومية.

1.3 أهداف الدراسة

تهدف هذه الدراسة إلى:

1- قياس فاعلية التعلم الممتع في تنمية مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث لدى طلاب الصف الثاني المتوسط.

2- الكشف عن الفروق ذات الدلالة الإحصائية في مستوى المهارات بين الطلاب الذين استخدموا أساليب التعلم الممتع وأولئك الذين استخدموا الطرق الاعتيادية.

1.4 اسئلة الدراسة

1- ما مدى فاعلية التعلم الممتع في تنمية مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث لدى طلاب الصف الثاني المتوسط؟

2- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى المهارات بين الطلاب الذين استخدموا أساليب التعلم الممتع وأولئك الذين استخدموا الطرق الاعتيادية؟

1.5 فرضيات الدراسة

1- توجد علاقة ذات دلالة إحصائية بين استخدام أساليب التعلم الممتع وتحسين مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث لدى الطلاب.

2- توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى المهارات في استخدام الإنترنت ومحركات البحث بين الطلاب الذين استخدموا أساليب التعلم الممتع وأولئك الذين استخدموا الطرق الاعتيادية.

3- توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث، تُعزى لاستخدام أساليب التعلم الممتع.

حدود الدراسة:

الحدود المكانية : أُجريت الدراسة في متوسطة الرميلة للبنين، تحديدًا التابعة لمديرية تربية الانبار.

الحدود الزمانية : جرى تطبيق هذا البحث في الفصل الدراسي الاول من العام الدراسي (2023 - 2024).

الحدود البشرية : طلاب الصف الثاني المتوسط .المجموعة التجريبية والضابطة مختارتان من نفس البيئة التعليمية.

الحدود الموضوعية : موضوع الدراسة هو فاعلية التعلم الممتع في تنمية مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث. إذًا الدراسة تقتصر على هذا الموضوع فقط، ولا تتناول مهارات أو أساليب أخرى في التعلم أو مهارات تكنولوجيا المعلومات عمومًا.

مصطلحات البحث:

1- التعلم الممتع (Fun Learning) يشير إلى مجموعة من الأنشطة التعليمية التي تُصمم بطريقة تفاعلية مشوقة، تدمج بين التعلم والترفيه، بهدف تحفيز الطلاب وتنمية مهاراتهم المعرفية من خلال بيئة تعليمية غير تقليدية (Aleven & Chi, 2021) .

2- مهارات استخدام الإنترنت هي القدرة على الوصول إلى المعلومات وتقييمها وتحليلها باستخدام أدوات وخدمات الإنترنت بشكل فعّال وآمن(Hsu & Chang, 2020) .

3-محركات البحث (Search Engines) أنظمة إلكترونية تتيح للمستخدمين استرجاع المعلومات المخزنة على شبكة الإنترنت استناداً إلى كلمات مفتاحية معينة، مثل Google و Bingو Yahoo(عبد الجواد، 2020، 207).

4- طلاب الثاني المتوسط عرفه الباحث اجرائيا بأنه الصف الدراسي الذي يلي الصف الأول المتوسط ويسبق الصف الثالث المتوسط، ويُعتبر جزءًا من المرحلة المتوسطة التي تمتد لثلاث سنوات دراسية.

5.مادة الحاسوب تم تعريفه اجرائيا مقرر دراسي يهدف إلى تزويد الطلاب بالمعرفة النظرية والمهارات التطبيقية المتعلقة باستخدام الحاسوب وتطبيقاته الأساسية.

القصل الثاني الاطار النظري والدراسات السابقة

2.1 نظرية البنائية للتعلم الممتع

تُعد البنائية (Constructivism) من أهم النظريات التربوية، وتؤكد على أن الطلاب يبنون المعرفة من خلال التفاعل النشط مع بيئة التعلم، بدلاً من مجرد تلقي المعلومات بشكل سلبي. ووفقًا لهذه النظرية، يشجع التعلم النشط على إنشاء بيئة تعليمية تفاعلية تشجع الطلاب على استكشاف المفاهيم بأنفسهم من خلال المهام العملية والألعاب والعمل الجماعي، مما يزيد من دافعيتهم ومشاركتهم في عملية التعلم. ويؤكد فيكوتسكي (1978) على أهمية التفاعلات الاجتماعية في التعلم، حيث يحدث بناء المعرفة من خلال التفاعلات مع الأقران والمعلمين ضمن ما يسمى "منطقة التطور القريب". وتبرز أهمية هذه النظرية في التعلم الممتع من خلال توفير بيئات تعليمية محفزة تشجع على الاستكشاف والتجربة الذاتية، مثل الألعاب التعليمية والأنشطة الجماعية، التي تعزز مشاركة المتعلم وتفاعله مع المحتوى بشكل فعّال (برزنجي، 2025). كما أن

استراتيجيات التعلم الممتع المبنية على المبادئ البنائية تسهم في تنمية مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات، مما يعزز فهم المتعلم للمفاهيم ويُرسخها في ذهنه بطريقة دائمة (العتيبي، 2019).

2.2 مفهوم التعلم الممتع

يعرف التعلم الممتع **Papert (1980)** انه طريقة تعليمية تستند إلى إثارة فضول المتعلم من خلال أنشطة تفاعلية تحفّز تفكيره وتدفعه للاستكشاف الذاتي بطريقة ممتعة وآمنة. للتعلم الممتع مسميات عديدة، منها التعلم بالمتعة، والتعلم الممتع، والتعلم بالترفيه، ومتعة التعلم. فهو يستخدم الألعاب والقصص والصور في بيئة ممتعة مليئة بالبهجة والمشاركة الفاعلة والتعاونية لاكتشاف المعرفة التربوية وإنتاجها. ويقوم على أساس التعليم المتمركز حول الطالب والدور الإيجابي للطالب في تحقيق الأهداف المرجوة. كما يركز التعلم الممتع على الأنشطة التي يوجهها المعلمون للطلاب لتنمية الجوانب العاطفية والمعرفية، واستخدام عناصر المرح والفكاهة والفكاهة في الدروس التعليمية اليومية، واستخدام أساليب اللعب التربوي الهادفة، والمساهمة في تقريب المفاهيم التربوية إليهم بطريقة ممتعة والعمل على توسيع آفاق التفكير. لذا، فإن البيئة التي تتميز بالمشاركة والفائدة والمتعة هي بيئة تتميز بالمشاركة والفائدة والمتعة، لتوفير الفرص المناسبة للمتعلمين للمشاركة في التعلم (Bukit *et al.*, 2025). يتحقق التعلم الممتع عندما يسعى القائمون على العملية التعليمية إلى تهيئة بيئة إيجابية ومرنة وعاطفية تُخفف من التوتر والملل والإحباط، وتُعزز التعلم النشط القائم على الإبداع والخيال والعمل الجماعي. وهذا يُمكّن الطلاب من إنجاز المهام المطلوبة بفرح وحماس (العطار، ٢٠١٥، ص ٢٦٢). تتكون استراتيجيات التعلم الممتع من مجموعة متنوعة من أساليب التدريس والاستراتيجيات وأنشطة وأدوات التعلم وأساليب التقييم، والتي تتميز جميعها بالمتعة (البركاتي، ٢٠١٨، ص ٤٨٥). التعلّم الممتع وفقًا لـ مصطفى و امال (2018) النهج تدريبي يعتمد على إدماج عناصر المتعة والأنشطة التفاعلية في التدريس، بهدف تعزيز دافعية التعلم والمشاركة الأكاديمية لدى الطلاب، خصوصًا فئة ذوي صعوبات تعلم القراءة، وقد ثبتت فعاليته تجريبيًا وسلوكياً.رفعت و إبراهيم (2017) عرفو التعلم الممتع بأنه التعلّم القائم على تطوير الخبرة التعليمية بمشاركة المتعلمين، وفق منظور يُحقّق متعة التعلم لهم من خلال تنافس، محاكاة، تعلم بالعمل، جمع المعلومات، مقابلات، ضمن تنظيم شامل يُكسر الملل والإحباط.

2.3 دور المعلم في التعلم الممتع

حسب ما جاء به Wang (2017):

1- توفير الأساس المنطقي الذي يساعد التلاميذ في فهم مواد التعلم المقدمة، بهدف مساعدتهم على تحقيق واستيعاب هذه المواد المراد تعلمها، وكذلك مساعدتهم فى القيام بعمليات تعديل لتصوراتهم تجاه أنشطة التعلم.

2- استخدام لغة إعلامية غير مسيطرة تعطي للتلاميذ الاستقلالية للقيام بالنشاط، كما يطلب منه القيام بعملية التواصل معهم وتقديم التغذية الراجعة لهم داخل الصفوف الدراسية، والعمل على زيادة دافعيتهم وتعزيز مشاركتهم وانخراطهم في ممارسة النشاط.

3- التحلي بالصبر وذلك أثناء قيام التلاميذ بأداء مهام غير مألوفة أو معقدة، وهذا يتطلب منه تخصيص الوقت الكافي للاستماع للتلاميذ، وتقديم التشجيع المستمر لهم، وتقديم التلميحات الهادفة والموجهة لهم، وتأجيل تقديم النصح والإرشاد حتي يفهم وجهة نظر التلاميذ أولاً، وتقديم الدعم والمساندة عند الحاجة.

4- أن يكون منفتحاً ولديه القدرة على تقبل السلبيات ولديه طريقة في التعامل مع التلاميذ غير المشاركين أو غير المنخرطين في ممارسة النشاط.

5- أن يعمل على تعزيز مصادر الدفاعية الداخلية لدي التلاميذ، وهذا يتطلب منه البحث عن الطرائق التي تسهم في تعزيز وتنسيق الأنشطة التعليمية بحث تكون مفضلة، ومهمة بالنسبة للتلاميذ، ونشعرهم بالقدرة على التحدي، وتوفر لهم الاختيار من بين مجموعة من البدائل.

6- تقليل النقد المباشر كلما أمكن ذلك، والتعزيز بالمدح والثناء كلما لزم الأمر، وتمكين الطلبة من النقاشات الصفية مع أقرانهم، والابتعاد قدر المستطاع عن الأنشطة التقليدية التي تأخذ طابع التلقين حتى لا يمل الطلاب.

7- التركيز على الأسئلة المثيرة للتفكير، وتغيير دوره من ملقن إلى قائد للنقاشات وموجه للأنشطة، كما أن التنويع والترويح من أكثر الطرق فعالية في مساعدة المدرسين على رفع الملل والترويح عن الطلبة، فيلجأ المدرس إلى عدة وسائل ليحافظ على انتباه الطلبة خلال مدة الدرس، ومن هذه الوسائل الحركة الإشارات استخدام الحواس اللعب المزاح، نبرات الصوت التبسم، التسلية، التوقف التكرار وغيرها .

2.4 اهداف التعلم الممتع

التعلم الممتع حسب رأي (Vygotsky , 86:1978) يُعد وسيلة فعّالة وأساسية لتطوير المهارات العقلية والاجتماعية لدى الطلبة، خاصة في المراحل المبكرة.

1- تنمية الوظائف العقلية العليا من خلال اللعب

يرى فيغوتسكي أن اللعب يُنمّي الوظائف العقلية العليا مثل التخطيط، التركيز، الذاكرة، والتفكير الرمزي. اللعب التعليمي الممتع يُعد نشاطًا يساعد الطفل على تطوير هذه القدرات في بيئة محفّزة.

2- التعلم من خلال التفاعل الاجتماعي

يؤكد فيغوتسكي أن التعلّم يحدث بشكل أفضل من خلال التفاعل مع الآخرين (المعلم أو الأقران)، وهو ما يحدث بشكل طبيعي في بيئة تعلُّم ممتعة ومشتركة. المفهوم المرتبط: المنطقة القريبة من النمو (Zone of Proximal Development – ZPD)، حيث يتم توجيه الطالب في سياقات تفاعلية ممتعة لتحقيق نمو معرفي أكبر.

3- تعزيز اللغة والتفكير من خلال الأنشطة الرمزية والخيالية

اللعب التخيلي الممتع يساعد الطفل على استخدام اللغة كأداة للتفكير وحل المشكلات، مما يطور من مهاراته المعرفية (Vygotsky, 1967) .

4- تهيئة بيئة تعليمية محفّزة للنمو الذاتي

يرى فيغوتسكي أن البيئة التي توفر الدعم والمرح تشجع الطفل على التعلم الذاتي والتجريب، وهو هدف محوري في التعلم الممتع(Vygotsky, 90:1978) .

2.5 مبادئ التعلم الممتع

يرى (Deci & Ryan) إن مبادئ التعلم الممتع تُستمد من نظرية التحديد الذاتي–(Self Determination Theory – SDT) وهي نظرية نفسية تشرح كيف يمكن للدافعية الذاتية أن تعزز التعلم العميق والمستدام (Ryan & Deci, 2000,p.68). في هذا السياق، التعلم يكون ممتعًا ومحفّزًا عندما تُلبى ثلاث حاجات أساسية:

1- الكفاءة(Competence)

يشعر المتعلم بالمتعة عندما ينجح في إنجاز المهام ويتحدى نفسه ضمن قدراته.

مثال:تقديم مهام مناسبة لمستوى الطالب وتزويده بتغذية راجعة إيجابية.

2- الاستقلالية(Autonomy)

يشعر المتعلم بالتحفيز والمتعة عندما يُمنح حرية اتخاذ قرارات تتعلق بتعلمه.

مثال: السماح للطلاب باختيار مشاريعهم أو الطريقة التي يقدمون بها واجباتهم.

3- العلاقة(Relatedness)

يشعر المتعلم بالمتعة عندما يكون مرتبطًا بالمعلم أو زملائه، ويشعر بأنه جزء من مجموعة.

مثال: تشجيع العمل التعاوني، وتقدير مجهودات الطالب داخل الصف.

2.6 الدراسات السابقة:

تُعد الدراسة الحالية امتدادًا للدراسات السابقة التي تناولت استراتيجيات التعلم الممتع وتأثيرها على الجوانب المعرفية والسلوكية لدى الطلاب في مراحل تعليمية متعددة. حيث اتفقت مع دراسة أبو زيد (2019) في استخدام المنهج التجريبي وتطبيق استراتيجيات ترفيهية لتحسين الفهم، ولكنها اختلفت عنها من حيث المجال الأكاديمي؛ فبينما ركزت دراسة أبو زيد على المفاهيم الجغرافية، ركزت الدراسة الحالية على المهارات التقنية والبحثية المرتبطة باستخدام الإنترنت ومحركات البحث في مادة الحاسوب.

كذلك، هناك تقاطع مع دراسة رحاب (2021) في الاعتماد على التعلم الممتع كوسيلة لتحسين اليقظة العقلية والنشاط، مما يبرز أهمية البُعد الوجداني والتحفيزي الذي تسعى الدراسة الحالية لتعزيزه أيضًا. أما دراسة السيد (2021)، فقد ركزت على تنمية مهارات رياضية باستخدام أنشطة منتسوري، وهو ما يتشابه مع الدراسة الحالية في الجانب المهاري، إلا أن المجال والمحتوى العلمي مختلف.

أما دراسة الحناكي (2022)، فرغم أنها دراسة وصفية من وجهة نظر المشرفين، إلا أنها تعزز القيمة العامة لاستخدام التعلم الممتع في تدريس الدراسات الاجتماعية، مما يساهم في تأكيد أهمية التوجه نحو استراتيجيات تعليمية جاذبة وتفاعلية، وهو ما تسعى إليه الدراسة الحالية ولكن بتطبيق عملي على الطلاب أنفسهم في بيئة حقيقية لمادة الحاسوب.

جدول 2.1 عمل الباحث الدراسات السابقة

رقم	الدراسة	هدف الدراسة	المنهج	العينة	النتائج	اوجه التشابه مع الدراسة الحالية	اوجه الاختلاف
1	أبو زيد (2019)	فاعلية التعلم باللعب في الجغرافيا	وصفي وتجريبي	82 طالبا (إعدادي)	فاعلية التعلم باللعب في تنمية المفاهيم	اتفاق في المرحلة (متوسطة)، وفي توظيف التعلم الممتع	تختلف في المادة (جغرافيا مقابل حاسوب)، وفي المهارات المستهدفة
2	رحاب (2021)	التعلم الممتع في الاقتصاد المنزلي وتحسين اليقظة والنشاط	تجريبي	طلاب ابتدائي	تحسن في النشاط واليقظة العقلية	اتفاق في التركيز على "التعلم الممتع" وتأثيره السلوكي	تختلف في المرحلة الدراسية والمجال الدراسي
3	السيد (2021)	أنشطة منتسوري لتنمية الحس العددي	شبه تجريبي	40 تلميذًا ابتدائي	فرق دال لصالح البعدي	اتفاق في استخدام الأنشطة التفاعلية لتنمية المهارات	تختلف في المنهجية (منتسوري) ومهارات الرياضيات
4	الحناكي (2022)	استخدام استراتيجيات التعلم الممتع في الدراسات الاجتماعية	وصفي	43 مشرفًا	تقدير مرتفع لاستخدام هذه الاستراتيجيات	اتفاق في المجال التربوي وفي تحليل أثر استراتيجيات التعلم الممتع	تختلف في أنها دراسة وصفية وليست تطبيق ميداني على طلاب

الفائدة من الدراسات السابقة :

قدّمت الدراسات السابقة دعمًا علميًا ومعرفيًا للدراسة الحالية، وأسهمت في توجيه الباحث في عدة جوانب ، أبرزها:

تحديد المفاهيم الأساسية المتعلقة بالتعلم الممتع، وبيان أثره في تنمية المهارات لدى المتعلمين في مختلف التخصصات.

اختيار المنهج التجريبي كونه الأنسب لطبيعة الدراسة الحالية، وهو ما اتفقت عليه معظم الدراسات السابقة في قياس أثر المتغيرات التعليمية.

المساعدة في بناء أدوات البحث، من خلال الاطلاع على نماذج لأدوات القياس في دراسات مشابهة، مما ساعد في إعداد أدوات تقيس بدقة مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث.

كشف الفجوة البحثية، إذ إن معظم الدراسات السابقة ركزت على مهارات تقليدية (مثل المهارات المعرفية أو المهارات الرياضية)، بينما لم تُعالج بشكل مباشر تنمية المهارات الرقمية باستخدام التعلم الممتع، وهو ما تسعى الدراسة الحالية إلى معالجته.

ويرى الباحث أن الدراسات السابقة شكّلت أساسًا مهمًا لبناء الدراسة الحالية من حيث المحتوى والمنهج والأدوات، وأسهمت في تعزيز الاتجاه نحو استخدام استراتيجيات تعليمية ممتعة وتفاعلية لتنمية مهارات يحتاجها المتعلم في العصر الرقمي. كما أكدت على أن التعلم الممتع ليس مجرد وسيلة جذب للطلاب، بل هو استراتيجية فعّالة إذا طُبقت بشكل مدروس وموجّه نحو تحقيق أهداف تعليمية واضحة.

تعقيب على الدراسة الحالية :

تناولت الدراسة الحالية القضية المهمة المتمثلة في تأثير أساليب التعلم الممتع (مثل الألعاب التعليمية والتعلم التفاعلي والمحاكاة الرقمية) على تنمية مهارات الإنترنت ومحركات البحث لدى طلاب الصف الثاني المتوسط. وقد لم يحظ هذا الموضوع بالبحث الكافي، لا سيما في الدراسات العربية والعراقية. تركز معظم الدراسات السابقة على تشخيص مهارات التعلم الممتع في الجغرافيا والاقتصاد المنزلي، وعلى مدى استخدام المعلمين لاستراتيجيات التعلم الممتع في الدراسات الاجتماعية. تهدف هذه الدراسة إلى قياس التأثير الفعلي للتعلم الممتع على تنمية مهارات الإنترنت ومحركات البحث. منهجيًا، اتبعت الدراسة نهجًا شبه تجريبي وقسمت الطلاب إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية تعلمت باستخدام أساليب التعلم الممتع ومجموعة ضابطة استخدمت الطريقة الاعتيادية. وأُجريت اختبارات قبلية وبعدية لقياس المهارات. ركزت العينة على طلاب المرحلة المتوسطة، وهي مرحلة أقل دراسة في الدراسات السابقة، والتي غالبًا ما استهدفت طلاب المدارس الثانوية والابتدائية أو المعلمين.

الفصل الثالث منهجية البحث والاجراءات

3.1 منهج البحث :

المنهج شبه التجريبي هو نوع من تصميم البحث يهدف إلى اختبار فرضيات حول العلاقات السببية. ومع ذلك، فهو يختلف عن التصميم التجريبي الحقيقي في أنه لا يتضمن توزيعًا عشوائيًا كاملًا للأفراد بين المجموعات، مما يجعله أكثر واقعية في البيئات الطبيعية، ولكنه أقل دقة من حيث التحكم التجريبي (Cook

Campbell, 1979 &). استعمل الباحث المنهج الوصفي في المرحلة الأولى من الدراسة، بهدف تشخيص واقع تنمية مهارة استخدام الانترنت ومحركات البحث لدى طلاب الصف الثاني المتوسط ، والكشف عن أبرز الصعوبات التعليمية التي تواجههم، وذلك من خلال تحليل الأدبيات ذات الصلة ومراجعة المحتوى الدراسي. وقد ساهمت نتائج هذه المرحلة في بناء برنامج تعليمي قائم على أسلوب التعلم الممتع. وفي المرحلة الثانية، تم اعتماد المنهج شبه التجريبي (Quasi-Experimental Design) لقياس فاعلية أسلوب التعلم الممتع في تنمية مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث، من خلال تطبيقه على مجموعة تجريبية ومقارنته بأداء مجموعة ضابطة لم تتعرض لنفس التدخل التعليمي.

3.2 مجتمع الدراسة

يتكون مجتمع الدراسة من مدرسة واحدة من طلاب الصف الثاني المتوسط في (متوسطة الرميلة للبنين) في محافظة الانبار التابعة الى مديرية تربية الانبار خلال الفصل الدراسي الاول (2023-2024).

3.3عينة البحث:

أ- عينة المدارس :اختار الباحث متوسطة الرميلة للبنين بصورة قصدية لتكون ميدانا لتطبيق التجربة وذلك للأسباب التالية : يوجد منهج الحاسوب في هذه المدرسة وابداء ادارة المدرسة الرغبة الصادقة للتعاون مع الباحث في تطبيق التجربة. طلاب المدرسة من حي سكني واحد متقارب اقتصاديا وثقافيا. مما يتيح للطلاب الفرصة للقاء مع بعضهم خارج اوقات الدوام في المدرسة للتعاون في انجاز الواجب البيتي.

ب- عينة الطلاب: بعد ان حددت متوسطة الرميلة للبنين لتطبيق تجربته فيها زار تلك المدرسة ومعه امر تسهيل مهمة صادر من المديرية العامة لتربية الانبار وكانت المدرسة تضم ثلاث شعب للصف الثاني المتوسط ، فاختيرت شعبة (ج) لتمثل المجموعة الضابطة، وشعبة (أ) لتمثل المجموعة التجريبية. تكوّنت عينة البحث من (50) طالبًا من الصف الثاني المتوسط، تم اختيارهم بطريقة قصدية بواقع (25) طالبا في كل مجموعة بعد استبعاد الطلبة الراسبين احصائيا.

3.4 تصميم الدراسة:

تم استخدام تصميم المجموعة الواحدة بقياس قبلي وبعدي، حيث خضع الطلاب لاختبار قبلي لقياس مستواهم في المهارات المستهدفة، ثم تم تطبيق برنامج قائم على أساليب التعلم الممتع، وبعد الانتهاء منه، أُجري اختبار بعدي لقياس مدى التطور في المهارات.

3.5 ادوات الدراسة:

اختبار قبلي وبعدي لقياس مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث.

برنامج تعليمي قائم على استراتيجيات التعلم الممتع (الألعاب التعليمية، التعلم التعاوني، التنافس الإيجابي، العصف الذهني الجماعي،أنشطة حل المشكلات، تقمص الأدوار)

استخدم الباحث اختبارًا تحصيليًا من نوع الاختيار من متعدد لقياس التحصيل العلمي لدى الطلاب في استخدام الانترنت ومحركات البحث لمادة الحاسوب تتضمن اختبارًا قبليًا (Pre-test) واختبارًا بعديًا (Post-test) لقياس أثر استخدام هذه الطريقة التدريسية. والتي تتكون 50 مشاركًا.

الاختبار القبلي والبعدي

يهدف إلى قياس مدى اكتساب الطلاب لمهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث قبل وبعد تطبيق البرنامج. عمد الباحث إلى استخدام نفس محتوى الاختبار في النسختين القبلية والبعدية، مع إجراء تعديل على ترتيب الأسئلة وخيارات الإجابة في النسخة البعدية دون تغيير جوهرها أو مستوى صعوبتها، بهدف تقليل احتمالية اعتماد الطلبة على التذكر المباشر للأسئلة والإجابات، والتركيز بدلاً من ذلك على قياس مدى التغير الحقيقي في مستوى المعرفة أو المهارة المستهدفة. ويُعد هذا الإجراء أحد أساليب تعزيز الصدق الداخلي للأداة، والحدّ من أثر التعلّم الناتج عن التكرار.

مواصفات الاختبار:

نوع الأسئلة :اختيار من متعدد، وأسئلة تطبيقية بسيطة.

عدد الأسئلة 20 :سؤالًا.

المجالات التي يقيسها الاختبار:

فهم أساسيات استخدام الإنترنت.

استخدام محركات البحث بكفاءة مثل.(Google)

التمييز بين المعلومات الموثوقة وغير الموثوقة.

استخدام الكلمات المفتاحية بفعالية.

نسخ المعلومات بشكل صحيح مع مراعاة الأمانة العلمية.

تصحيح الاختبار:

يُمنح الطالب درجة واحدة لكل إجابة صحيحة، والدرجة النهائية من 20.

يتم مقارنة نتائج الاختبار القبلي والبعدي لتحليل التغير.

البرنامج التعليمي القائم على التعلم الممتع

أهداف البرنامج:

تنمية قدرة الطالب على استخدام الإنترنت بطريقة صحيحة.

تدريب الطالب على استخدام محركات البحث بكفاءة.

تعزيز مهارات التفكير النقدي في اختيار المعلومات.

استراتيجيات التعلم الممتع المستخدمة:

الألعاب التعليمية.

التعلم التعاوني.

التنافس الإيجابي.

العصف الذهني الجماعي.

أنشطة حل المشكلات.

تقمص الأدوار (مثلاً: الطالب كباحث صغير).

3.6 اجراءات تنفيذ الدراسة وتحليل البيانات:

تم تنفيذ البرنامج التعليمي القائم على فاعلية التعلم الممتع خلال مدة استغرقت**(6 أسابيع)**، بواقع حصتين أسبوعيًا، ليصل إجمالي عدد الحصص إلى **(12 حصة)**.هذا يعني أن 12 حصة في 6 أسابيع هي مدة معتدلة ومعتمدة في الأدبيات التربوية، خصوصًا في البحوث شبه التجريبية. وقد تم توزيع المحتوى التعليمي وفق الخطة الزمنية بما يضمن التدرج في تقديم المهارات والأهداف المستهدفة، مع الالتزام بظروف

البيئة الصفية والزمن المتاح لمادة الحاسوب. استخدم الباحث تصميمًا شبه تجريبي، تم فيه اختيار عينة مكونة من شعبتين دراسيتين، بلغ عدد أفراد كل منهما (25) طالبًا، مثلت إحداهما المجموعة التجريبية التي طُبّق عليها البرنامج القائم على التعلم الممتع، في حين دُرّست المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتيادية. طُبّق اختبار قبلي على المجموعتين قبل بدء البرنامج، ثم أُعيد تطبيق الاختبار ذاته بعد الانتهاء من البرنامج. وتم تحليل البيانات باستخدام اختبار (t) لعينتين مستقلتين للمقارنة بين أداء المجموعتين في القياسين القبلي والبعدي، بهدف التحقق من وجود فروق ذات دلالة إحصائية تُعزى إلى أثر البرنامج.

3.7 المتغيرات

المتغير المستقل :فاعلية التعلم الممتع

المتغير التابع :تنمية مهارات استخدام الانترنت ومحركات البحث

3.8 صدق الاختبار

عرفه الباحث اجرائيا ان صدق الاختبار مدى قدرته على قياس الأهداف التعليمية التي صُمم من أجلها. وفي هذه الدراسة تم بناء الاختبار لقياس أثر التعلم الممتع في تنمية التحصيل الدراسي، وقد تحقق الصدق من خلال عرضه على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المناهج وطرائق التدريس للتأكد من مناسبة الفقرات لمحتوى الوحدة وأهدافها، مما يعزز من صدق المحتوى للأداة.

3.9 ثبات الاختبار

عرفه الباحث اجرائيا هو مقياس لمدى اتساق نتائج الاختبار عند تكراره، وقد تم التأكد من ثبات أداة القياس في هذه الدراسة عبر حساب معامل الثبات الذي أظهر قيمة مقبولة، مما يضمن موثوقية قياس أثر التعلم الممتع.

3.10 الأساليب الإحصائية

المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية واختبار (T-test) لبيان الفروق ذات الدلالة الإحصائية بين القياسين القبلي والبعدي.

الفصل الرابع عرض النتائج:

جدول (4.1) طريقة التدريس قبل وبعد تطبيق التجربة

الجدول 4.1 يوضح نتائج مجموعتين دراسيتين تشير هذه النتائج إلى وجود أثر واضح وموجب لاستخدام أسلوب "التعلم الممتع" في تحسين أداء الطلبة، مقارنة بالطريقة الاعتيادية .وتُظهر القيم المدرجة متوسطات الأداء القبلي والبعدي لكل مجموعة، بالإضافة إلى الفرق الناتج عن التدخل التعليمي. الفروق بين المتوسطات المجموعة التجريبية (عدد = 25) سجّلت متوسطًا قبليًا بلغ 7.32، ارتفع بعد التطبيق إلى 18.16، مما يشير إلى تحسن قدره 10.84+نقطة. في المقابل، فإن المجموعة الضابطة (عدد = 25) سجلت متوسطًا قبليًا قدره 5.84، ارتفع إلى 9.64بعد التدريس بالطريقة التقليدية، بفارق بلغ 3.80+نقطة. يرى الباحث أن الفارق الكبير بين متوسطي المجموعتين يعود إلى الخصائص الجذابة لاستراتيجية التعلم الممتع، التي تشجع على التفاعل والمشاركة الإيجابية، وتكسر حاجز الملل أو الرتابة الذي قد يسود أحيانًا في الطرق الاعتيادية. إضافةً إلى ذلك، فإن التطبيق العملي والأنشطة التفاعلية المتنوعة ستعزز دافعية الطلاب لتعلم المهارات الرقمية، وتساعد على دمج المعلومات والمهارات التقنية بفعالية تتناسب مع اهتماماتهم

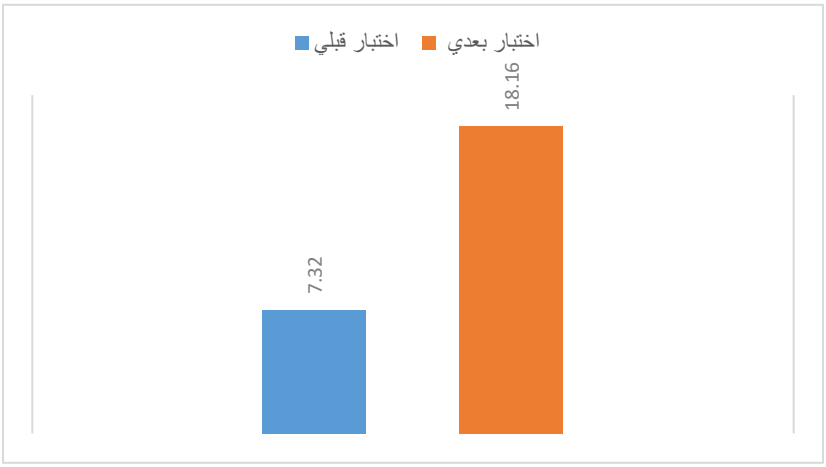
المجموعة	عدد الطلاب	الاحصائي	الاختبار القبلي	الاختبار البعدي	درجة الحرية	الفرق التحسن
التجريبية	25	المتوسط الحسابي	7.32	18.16		+10.84
		الانحراف المعياري	1.67	1.51		1.95
الضابطة	25	المتوسط الحسابي	5.84	9.64	48	+3.8
		الانحراف المعياري	1.43	1.84		2.12

ومستوى نموهم المعرفي. وتؤكد هذه النتائج أن استخدام التعلم الممتع في تدريس مادة الحاسوب قد يُحدث نقلة نوعية في أساليب التدريس، وخاصةً في المهارات المتعلقة بالتكنولوجيا والبحث الرقمي.

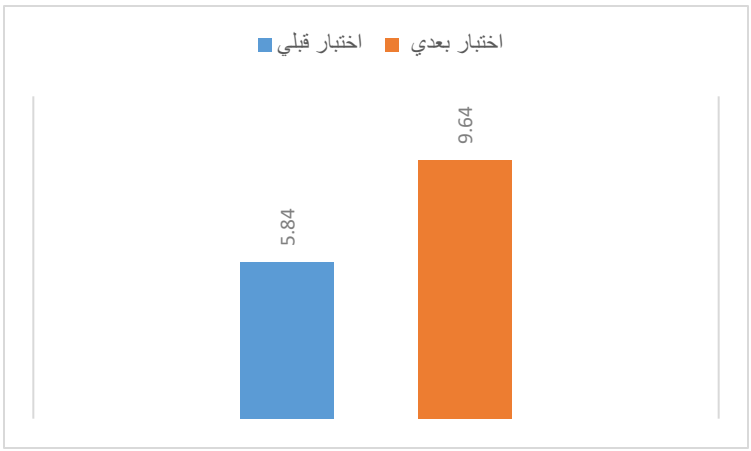
جدول (4.2) المتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لعينة الدراسة

المجموعة	عدد الطلاب	طريقة التدريس	اختبار قبلي	اختبار بعدي	فرق التحسن
التجريبية	25	التعلم الممتع	7.32	18.16	+10.84
الضابطة	25	الطريقة الاعتيادية	5.84	9.64	+3.8

الجدول4.2 يناقش نتائج الاختبار القبلي والبعدي للمجموعتين لقياس أثر برنامج التعلم الممتع على أفراد العينة. تُظهر البيانات فروقًا جوهرية في متوسط الأداء بين المجموعتين، لصالح المجموعة التجريبية، مما يدل على فعالية التدخل. في المجموعة التجريبية، ارتفع متوسط الدرجات من (7.32) في الاختبار القبلي إلى (18.16) في الاختبار البعدي، مما يمثل تحسنًا قدره 10.84. يعكس هذا التحسن الملحوظ تأثيرًا واضحًا للتدخل في تحسين الأداء، أو بالأحرى، تطوير المهارة المستهدفة. كما يشير الانخفاض الطفيف في الانحراف المعياري من(1.67) إلى (1.51) إلى اتساق النتائج الفردية بعد التجربة، مما يعني أن معظم أفراد المجموعة استفادوا من التدخل بدرجة متشابهة. في المجموعة الضابطة، ارتفع متوسط الدرجات من (5.84) إلى (9.64)، مما يمثل تحسنًا قدره 3.80 فقط. وعلى الرغم من حدوث التحسن، إلا أنه كان أقل بكثير مقارنةً بالمجموعة التجريبية. يشير هذا إلى أن هذا التحسن كان نتيجة عوامل طبيعية لا علاقة لها بالتدخل، مثل التعرض غير المنظم للمادة أو تأثير الممارسة. كما ارتفع الانحراف المعياري من(1.43) إلى(1.84)، مما يشير إلى تباين أكبر في درجات الطلاب في الاختبارات البعدية، وربما إلى نقص في الهيكل أو التوجيه. وباستخدام درجة الحرية df = 48 ، تم إجراء اختبار (t) للتحقق من دلالة الفرق الإحصائي بين متوسطات المجموعتين. مع وجود فرق واضح في متوسطات التحسن (+10.84 مقابل +3.80)، ودرجة تباين محدودة، فمن المرجح أن يكون الفرق دالاً إحصائيًا عند مستوى معنوية($\alpha = 0.05$) ، وهذا يدعم فرضية البحث القائلة بأن التدخل له تأثير ذو دلالة إحصائية على المتغير قيد الدراسة.



شكل (4.1) المتوسطات الحسابية لدى طلاب المجموعة التجريبية



شكل (4.2) المتوسطات الحسابية لدى طلاب المجموعة الضابطة

جدول (4.3) عمل الباحث العمليات الاحصائية لطلاب الثاني المتوسط في مادة الحاسوب

المتغير	القيمة
درجة الحرية(df)	**48**
التباين المشترك(Pooled)	**2.8324**

الخطأ المعياري(SE)	**0.476**
قيمةt	**17.89**
الدلالة الإحصائية(p−value)	**< 0.0001**

درجة الحرية

$$df = 1n + 2n - 2 = 25 + 25 - 2 = 48$$

حساب قيمة t

$$17.89 \approx \frac{8.52}{0.476} = \frac{9.64 - 18.16}{0.476} = \frac{2M1 - M}{\text{SE}} = t$$

الدلالة الإحصائية (p−value)

بالنظر إلى t =17.89ودرجة الحرية df=48،

$$p - \text{value} < 0.0001$$

أي أن الفرق بين المتوسطين ذو دلالة إحصائية عالية جداً.

الفصل الخامس

مناقشة النتائج واستنتاجات البحث:

وفي ضوء الاسئلة البحثية المطروحة، اكدت نتائج الدراسة فعالية أساليب التعلم الممتع في تحسين مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث لدى الطلبة الثاني المتوسط.

السؤال الاول: ما مدى فاعلية التعلم الممتع في تنمية مهارات استخدام الإنترنت ومحركات البحث لدى طلاب الصف الثاني المتوسط؟

1-أعرب معظم طلاب المجموعة التجريبية عن إدراكهم لأثر التعلم الممتع في تنمية مهاراتهم الرقمية، حيث أظهرت نتائج الاختبارات ارتفاعًا ملحوظًا في متوسط تقييمهم لمستوى التحسن. وتشير هذه النتيجة إلى أن استخدام الألعاب التعليمية والمهام الجماعية والتحديات الرقمية ساهم في زيادة مستوى التفاعل والدافعية الذاتية لدى الطلاب، مما أثر إيجابًا على مهاراتهم التقنية والعلمية. ويتماشى ذلك مع التوجهات التربوية الحديثة التي تؤكد على دور التعلم النشط في تحسين مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات في البيئات الرقمية.

السؤال الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى المهارات بين الطلاب الذين استخدموا أساليب التعلم الممتع وأولئك الذين استخدموا الطرق الاعتيادية؟

2- أظهرت التحليلات الإحصائية للبيانات فروقًا ذات دلالة إحصائية بين المجموعتين التجريبية والضابطة في مستوى المهارات المتعلقة باستخدام الانترنت ومحركات البحث . وقد حقق طلاب المجموعة التجريبية تحسنًا كبير في درجاتهم بالاختبار البعدي مقارنةً بالاختبار القبلي، مع وجود فرق جوهري مقارنةً بالمجموعة الضابطة. ويعكس هذا الاختلاف الأثر الإيجابي لأساليب التعلم التفاعلية، التي وفرت بيئة تعليمية مرنة ومحفزة أتاحت للطلاب ممارسة المهارات بشكل عملي، على عكس الأساليب الاعتيادية التي ركزت على التلقين النظري دون تدريب عملي كافٍ.

3- اوضحت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة في التحصيل بين المجموعة التجريبية التي استخدمت التعلم الممتع والمجموعة الضابطة التي درست بالطريقة الاعتيادية، حيث بلغ متوسط التحصيل البعدي في المجموعة التجريبية (18.16) مقابل (9.64) في المجموعة الضابطة، بفارق قدره (7.04) درجات. تعكس هذه النتائج فاعلية استراتيجية التعلم الممتع في تحسين أداء الطلاب وزيادة تفاعلهم مقارنة بالأساليب الاعتيادية، مما يتسق مع الاتجاهات الحديثة في التعليم التي تشجع على استخدام استراتيجيات تفاعلية ومحفزة.

التوصيات:

1- ضرورة دمج أساليب التعلم التفاعلية في مناهج الحاسوب ، بحيث تُدرّس للطلاب بانتظام، وتمكّنهم من تحسين مهاراتهم في استخدام الإنترنت ومحركات البحث بشكل فعّال وجذاب.

2- تدريب المعلمين على تقنيات وأساليب التعلم التفاعلية، ليتمكنوا من استخدامها بفعالية في الفصل الدراسي، وتحفيز الطلاب على المشاركة الفعّالة في أنشطة البحث عبر الإنترنت.

3- توفير بيئات تعلم تفاعلية مزودة بأدوات تكنولوجية مناسبة، مثل أجهزة الكمبيوتر والأجهزة اللوحية، وربطها بشبكة إنترنت موثوقة، لدعم تطبيق أساليب التعلم التفاعلية.

4- تشجيع الطلاب على استخدام محركات البحث بشكل مستقل، وتدريبهم على استراتيجيات بحث متقدمة، لتحسين قدرتهم على الحصول على معلومات دقيقة وموثوقة.

5- تطوير أنشطة ومسابقات تعليمية قائمة على التفاعل والإثارة، مثل الألعاب التعليمية والمسابقات الإلكترونية، لتعزيز مهارات البحث والبحث الذاتي.

6- إجراء المزيد من الدراسات التطبيقية التي تبحث في آثار أساليب التعلم التفاعلية على المهارات الأخرى المتعلقة بالتكنولوجيا، مثل مهارات اللغة والكتابة عبر الإنترنت.

المقترحات :

1- أثر استخدام الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات البحث الإلكتروني لدى طلبة المرحلة الابتدائية.

2- أثر استخدام منصة Google Classroom في تطوير مهارات التصفح والبحث العلمي لدى طلبة الصف الثالث المتوسط.

3- استراتيجية التعلم التعاوني في تنمية مهارات تقييم مصادر الإنترنت لدى طلبة الجامعة.

Arabic sources:

Abu Zaid, Salah Muhammad Jumaa. (2019). The Effectiveness of Using Some Fun Learning Strategies in Teaching Social Studies to Develop Some Geographical Concepts and a Sense of Humor among Middle School Students. Journal of Educational and Social Studies, 25(5.1), 721-796.

Barzanji, Salwa Salem Hamza. (2025). Applying Fun Learning Activities in Teaching Mathematics from the Perspective of Elementary School Teachers in Medina. Journal of the Faculty of Education (Assiut), 40(10.2), 115-146.

Al-Barakati, & Nevin Bint Hamza. (2018). A Proposed Training Program Based on Fun Learning Strategies for Elementary School Mathematics Teachers in Mecca in Light of Their

Training Needs. Education (Al-Azhar): A Peer-Reviewed Scientific Journal for Educational, Psychological, and Social Research, 37(177, Vol. 2), 477-536.

Al-Hanaki, Lulwa bint Ali bin Ibrahim. (2022). The Extent of Teachers' Use of Engaging Learning Strategies in Teaching Social Studies from the Perspective of Supervisors in Riyadh. Journal of Arab Studies in Education and Psychology, 143(3), 297-334.

Khalifa, Rehab Nabil Abdel Monsef. (2021). The Role of Engaging Learning Through the Home Economics Curriculum in Improving Mindfulness and Engagement in Learning among Primary School Students. Journal of Home Economics, 37(2), 201-248.

Refaat Ibrahim, & Ibrahim. (2017). The Effectiveness of a Proposed Learning for Engagement Strategy in Acquiring Basic Group Processes and Developing Humorous Intelligence among Primary School Students. Journal of the Faculty of Education, Port Said, 22(22), 1-43.

Al-Zahrani, Hassan bin Jumaan. (2019). The Effectiveness of Using Some Second-Generation Web Applications in Developing Scientific Research Skills among Secondary School Students in the Subject of Research Skills and Information Sources. Educational Journal for Adult Education, 1(4), 272-324.

Al-Sayed, Marwa Abbas Attia. (2022). Using Montessori activities in teaching mathematics to develop some number sense skills in primary school. Educational Journal for Adult Education, 4(3), 41-70.

Abdel-Gawad, Mayada Hussein Hassan. (2020). The effectiveness of employing digital learning elements in developing semantic search engine use skills among graduate students. Mansoura Faculty of Education Journal, 112(4), 2035-2073.

Al-Otaibi, Saud Mohammed. (2019). The effect of using an enjoyable cooperative learning strategy on developing creative thinking skills among secondary school students. Educational Studies Journal, 4(1), 32-55.

Mohamed Saad Al-Attar, & Nelly. (2015). The effectiveness of a program based on the use of musical activities in educating kindergarten children about some practices that support a joyful learning environment. Journal of Childhood and Education (Alexandria University), 24(4), 258-379.

Mohamed, Hager Mahfouz, Khalifa, Hassan Mohamed, and El-Meligy, Hassania Mohamed. (2024). The Effectiveness of Dispersed Learning in Developing Website Design Skills among Preparatory School Students. Journal of the Faculty of Education (Assiut), 40(8.2), 152-183.

Mustafa, & Amal. (2018). The Effectiveness of a Training Program Based on the Joy of Learning in Enhancing Motivation and Academic Engagement of Students with Reading Difficulties in the Primary Stage. Journal of Special Education, 7(23), 114-163.

المصادر الاجنبية:

References

Aleven, V., & Chi, M. (2021). Learning with technology: **The role of games and gamification in learning. Educational Psychology Review**, 33(2), 531–552.

Bukit, W. B., Wiralestari, W., & Gowon, M. (2025). The Effect of Leverage, Institutional Ownership structure, Company Growth and Firm Size on Accounting Conservatism (Empirical Study of the Health Sector Listed on the Indonesia Stock Exchange for the Period 2021-2023). **Journal of Finance and Business Digital**, 4(1), 245-258.

Cook, T. D., & Campbell, D. T. (1979). Quasi-experimentation: **Design and analysis issues for field settings. Houghton Mifflin.**

Hsu, T. C., & Chang, S. C. (2020). **Enhancing students' web-searching skills through problem-based learning. Computers & Education**, 145, 103740.

Hussein, A. F. (2023). E-learning and its relationship with academic passion among middle school students.

Papert, S. (1980). Mindstorms: **Children, Computers, and Powerful Ideas**.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, **social development, and well-being. American psychologist**, 55(1), 68.

Vygotsky, L. S. (1967). **Play and its role in the mental development of the child. Soviet psychology**, 5(3), 6-18.

Vygotsky, L. S. (1978). Mind in society: **The development of higher psychological processes (Vol. 86). Harvard university press.**

Wang, C. K. J. (2017). **The joy of learning: what is it and how to achieve it. Exchange**, 1, 7-11.

World Research Society. (2025). *International Conference on Education and New Learning Technologies (EDULEARN 2025)* [Conference]. Erbil, Iraq. https://worldresearchsociety.com/Conference/56793/EDULEARN/

الملحق

استبانة توضيحية للملاكات التدريسية حول فاعلية التعلم الممتع في مادة الحاسوب

عزيزي/عزيزتي المعلم(ة)،
تهدف هذه الاستبانة إلى توضيح تنفيذ تجربة "التعلم الممتع" في مادة الحاسوب لدى طلاب الثاني المتوسط، نرجو الإجابة بدقة وموضوعية، وستُستخدم البيانات لأغراض علمية فقط.

المحور الأول: معلومات عامة

1. الاسم (اختياري)_____ :
2. المؤهل العلمي: □ بكالوريوس □ دبلوم عالي □ ماجستير □ دكتوراه
3. سنوات الخبرة في التدريس: ___ سنوات

المحور الثاني: آلية تنفيذ التعلم الممتع

4. هل تم توضيح خطة تنفيذ التجربة لك بشكل مفصل؟
□نعم
□لا

5. ما مدى وضوح الخطوات المستخدمة في تطبيق استراتيجية التعلم الممتع؟
□واضحة جدًا
□واضحة نوعًا ما
□غير واضحة

6. هل تم تزويدك بأدوات أو وسائل معينة لتطبيق التعلم الممتع (عروض، ألعاب تعليمية، أنشطة رقمية)؟
□نعم □ لا، اذكر السبب إن وجد_____ :

7. هل لاحظت تفاعلًا أكبر من الطلاب أثناء تطبيق الدروس باستخدام التعلم الممتع؟
□نعم
□لا
□إلى حد ما

8. ما الوسائل التي كانت الأكثر فاعلية برأيك في جذب اهتمام الطلاب؟
□الفيديوهات التعليمية
□الألعاب التفاعلية
□المسابقات الصفية
□مشاريع جماعية
□أخرى_____ :

9. ما أبرز التحديات التي واجهتها أثناء التطبيق؟

10. هل ترى أن التعلم الممتع يمكن اعتماده كاستراتيجية دائمة في تدريس الحاسوب؟ ولماذا؟