

”محفزات الألعاب ودورها في تنمية مهارات طلاب تصميم الأزياء”

“The Role of the Gamification in Developing the Skills of Fashion Design Students”

م.د. شيماء مصطفى أحمد

مدرس بقسم الملابس الجاهزة – كلية الفنون التطبيقية – جامعة حلوان

كلمات دالة Keywords:

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

ملخص البحث Abstract:

أدى التطور الهائل في التقنيات الحديثة الى استخدام طرق أكثر فاعلية في العملية التعليمية، حيث أن استخدام هذه التقنيات يساعد على زيادة التفاعل والمشاركة بين الطلاب. ويعتمد التعليم المبرمج على ضبط السلوك الإنساني بأساليب حوارية جذابة وتفاعلية عن طريق التقدم التدريجي في التعليم للوصول إلي الأهداف بفاعلية وإتقان. تكمن مشكلة هذا البحث في طول الفترة الزمنية التي 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 في تحسين أداء الطلاب وتنمية مهاراتهم من خلال تشجيعهم وتحفيزهم وزيادة التفاعل والمشاركة والتنافس لإنجاز التصميمات عن طريق استخدام محفزات الألعاب، وتم تطبيق الطريقة المقترحة لمحفزات الألعاب لمقرر تصميم الأزياء، وبعد التحليل الإحصائي أظهرت النتائج أن الطريقة المقترحة تزيد من الدافع لدى الطلاب لإنجاز المهام المطلوبة للوصول الى التصميم النهائي دون الشعور بالملل مما يؤدي الى زيادة أفكار الطلاب والمشاركة المستمرة مع الشعور بالاستمتاع.

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

التنافس في العملية التعليمية:

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

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

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

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

مميزات التعلم التنافسي:

إثارة الدافعية لدى الطلاب، الشعور بالمتعة بعيداً عن المكسب و الخسارة، زيادة مستوى التحصيل للطلاب، يساعد المناخ التنافسي على استقلالية الطالب في عمله، يؤدي التنافس الى زيادة الأداء التي يتطلب أداؤها سريعاً، يساعد التنافس على تقوية الدوافع الداخلية والخارجية لتعليم الطلاب، يساعد التنافس على تحقيق النجاح وزيادة الإنجاز والإبداع.

تنقسم دوافع التعلم الى:

- 1- دوافع داخلية/ فردية للتعلم (التحدي- الفضول - التحكم)
 - 2- دوافع خارجية/ اجتماعية للتعلم (التعاون- التنافس- التقدير)
- تعرف دافعية الإنجاز بأنها: دافع يتولد لدى الفرد يحثه على التنافس في مواقف تتضمن مستويات من الإمتياز والتفوق. (7)
- طبيعة التفاعل أثناء اللعب:** تشمل على الرغبات الإنسانية التالية:
- 1- المكافأة: تأتي بعد حدوث عمل أو سلوك.
 - 2- المكانة: تأتي من خلال الترقى والفوز على المنافسين.
 - 3- الإنجاز: هو رغبة اللاعب في التحدي لإنجاز المهام الصعبة والوصول لتحقيق الهدف.
 - 4- التعبير عن الذات: يقصد به التعبير عن هوية وشخصية الأفراد وأستقلالياتهم وأصالتهم.
 - 5- المنافسة: تزيد المنافسة من دافعية الأفراد لممارسة اللعبة من خلال كسب الرضا بمقارنه أداؤهم مع الآخرين.
 - 6- الإيثار: يأتي من خلال اعطاء هدايا للآخرين فهي أداة أساسية للإستمرار باللعبة. (6)

مقدمة Introduction:

أدى التطور السريع بالعالم الى استحداث تقنيات وأساليب حديثة تستخدم في مجالات متعددة منها المجال التعليمي، تفقد العملية التعليمية الى التحفيز والمشاركة الفعالة والتشويق مما أدى الى عدم رغبة الطلاب بالاندماج في المحاضرة وعدم الانتباه وشعورهم بالملل، فإن الهدف من تقنيات التعليم الحديثة تطوير عملية التعليم والتعلم التي تساعد على تحسين أداء الطلاب، ففي حالة التمكن من استخدام أساليب حديثة مثل محفزات الألعاب (Gamification) يساعد على زيادة التحفيز والمشاركة الفعالة والحماس ورفع الروح المعنوية للطلاب نتيجة زيادة الدافع الداخلي والخارجي 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 الدراسي) وتقديمها للطلاب بطريقة مشوقة ومفيدة مما يؤدي الى زيادة الاهتمام بها والإقبال على تعلمها، كما تؤدي الى تنمية القدرات الفكرية والإبداعية. (1)

مشكلة البحث Statement of the problem:

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

هدف البحث Objective:

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

الإطار النظري Theoretical Framework

تطوير أنشطة التعلم:

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

- يعرف ماهو مطلوب لكسب نقاط الخبرة.
- يعرف ماهو مطلوب للصعود للمستوى الأعلى.
- يعرف ماهو مطلوب لكسب الشارات.
- يعرف من هم المتصدرين ويبدل الجهود للتقدم.(8)

فوائد محفزات الألعاب في التعليم:

- 1- التحفيز على التعلم المستمر.
- 2- زيادة الأفكار و الإنتاج داخل المحاضرة.
- 3- الوعي الجيد لأهداف المقرر.
- 4- تقليل 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، الدافع.....)
- 4- تحديد المصادر.
- 5- تطبيق عناصر محفزات الألعاب.(11)

عناصر محفزات الألعاب التعليمية:

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



شكل(2) عناصر محفزات الألعاب

التي يمر بها التصميم.

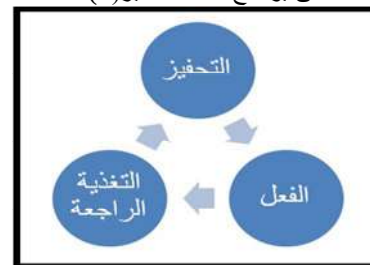
أنواع تصميم الأزياء:

- هناك نوعان من تصميم الأزياء، وهم: 1- التصميم كإنتاج ، 2- التصميم كنظام
- الشكل التالى يوضح أنواع التصميم (16)

يقصد بمحفزات الألعاب فى التعليم هى منحى تعليمي لتحفيز الطلاب على التعلم باستخدام عناصر الألعاب فى بيئات التعلم، بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة من خلال جذب اهتمام المتعلمين لمواصلة التعلم. فى 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 لمستخدم 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 بالانتقال من مرحلة لأخرى أعلى أو من مستوى الى مستوى أعلى أو بتجميع كم معين من النقاط وغيرها من المكافآت. الشكل التالى يوضح حلقة التحفيز(4)



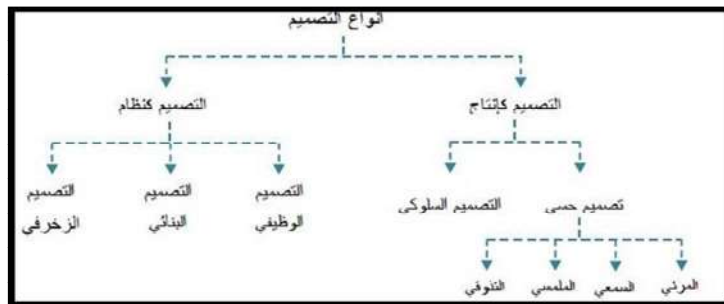
شكل (1) حلقة التحفيز

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

- يعرف أن الدرس عبارة عن لعبة وينجح فى انهاء اللعبة 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.

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 حاجة الإنسان النفسية الجمالية.(2)

وفىما يلى توضيح لأنواع ومصادر الأزياء وكذلك المراحل



شكل (3) أنواع التصميم

تحسين وتحفيز الطلاب ومشاكلهم ولكن تشجيعهم أيضاً على المشاركة في أنشطة مختلفة مثل التعلم من المواد التعليمية، والمشاركة في مسابقات البرمجة، والتعاون مع الطلاب الآخرين، وبهذه الطريقة يكون الطالب أكثر استعداداً لكل من التعاون والعمل في ظل تأكد مسبق للوقت والمنافس. (Jakub, Pawel) (9)

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

أهتم (Ibrahim Yildirim, 2017) بدراسة تحديد آثار الممارسات التدريسية القائمة على التلاعب على تحصيل الطلاب ومواقفهم من الدرس وتوصل إلى أن ممارسات التدريس المبنية على محفزات الألعاب كان لها تأثير إيجابي على تحصيل الطلاب ومواقفهم تجاه الدروس. على الرغم من أن المشاركين قدروا 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 العتيبي، 2018) اهتمام إلى الكشف عن درجة تطبيق استراتيجيات التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية وفق متغيرات المؤهل التعليمي، سنوات الخبرة، المرحلة الدراسية. وتوصلت النتائج إلى أن تطبيق استراتيجيات التلعيب جاءت بالمرتبة الأولى لدى المعلمات فيما يخص المنهج والتدريس، وجاءت المعوقات بالمرتبة الثانية وكانت أعلى نبة للمعوقات المرتبطة بالإدارة المدرسية، يليها معوقات مرتبطة بالمنهج الدراسية، يليها معوقات مرتبطة بالمعلمات، يليها معوقات مرتبطة بالطلاب. (رقية عبيد العتيبي) (3)

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

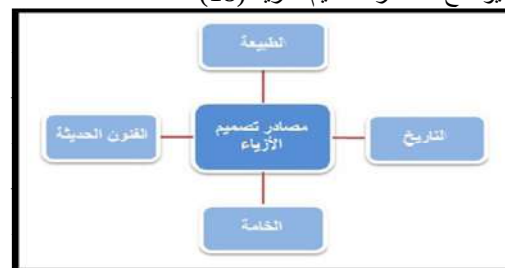
مصادر التصميم:

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 آخر 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 والرقى، وفيما يلي شكل يوضح لبعض مصادر الاستلهام للمصممين الأزياء.

تعدد مصادر تصميم الأزياء والاستلهام ما بين:

(الطبيعية – 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 تؤدي لهذا المنتج، يمكن القول بأن عملية تصميم الأزياء عبارة عن مجموعة من الخطوات الإجرائية. (16)

مراحل التصميم:

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

طرق تصميم الأزياء :

هناك طرقاً متعددة لتصميم الأزياء تتخذ في ثقل التصميم من مجالات الموضة أو استلهام تصميمات من مصادر مختلفة أو استخدام المانيكان الصناعي كوسيلة لتحقيق التصميم بالإضافة إلى استخدام الحاسب الآلي كوسيلة متقدمة لتصميم الأزياء. (20)

- 1- طريقة رسم التصميم على الورق (اسكتش التصميم).
- 2- طريقة التصميم على المانيكان.
- 3- طريقة الرسم باستخدام الحاسب الآلي.

ومن الدراسات السابقة التي قامت باستخدام محفزات الألعاب في العملية التعليمية، ما يلي:

قام (Jakub Swacha, Pawel Baszuro, 2013) بدراسة تحديد أهداف التصميم الرئيسية ووضع نموذج للتعلم الإلكتروني الذي يهدف إلى برمجة الكمبيوتر، وذلك بتنفيذ آليات محفزات الألعاب، وكانت نتائج الدراسة أن آليات محفزات الألعاب لا تهدف فقط إلى

2- الدراسة العملية:

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

- اختيار عينة البحث من طلاب الفرقة الثالثة بقسم الملابس الجاهزة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، الفصل الدراسي الأول 2018-2019م، عدد الطلاب (21 طالب).
- تحديد الهدف من المقرر. (رسم تصميم أزياء مبتكر مستوحى من الزخارف الإسلامية)
- إعطاء الطالب مجموعة من الزخارف الإسلامية.
- تحديد المطلوب انجازه من الطلاب.
- وضع مستويات متسلسلة للوصول الى التصميم النهائي:
- 1- رسم استكشاشات مع مراعاة (التأثر بمصدر الإلهام، توظيف عناصر وأسس التصميم).
- 2- رسم التصميم النهائي.
- 3- تحبير أو تلوين التصميم. (التحبير للتصميم الفردي، التلوين للتصميم الجماعي)
- تحديد الوقت الزمني للإنتهاء من التصميم.
- تحديد طرق التحفيز للطلاب (يحصل عليها الطالب بعد اجتياز كل مستوى):

- 1- النقاط.
- 2- الشارات (الأوسمة) مثل النجوم.
- 3- لوحة المتصدرين.
- 4- درجات كل مستوى.
- 5- التوجية للطلاب المتعثرين.

حيث تم تخصيص جزء من الوقت في بداية المحاضرة لتعريف الطلاب بمحفزات الألعاب وكيف يمكنه الحصول على المكافآت كنقاط والأوسمة وترتيبه في لوحة المتصدرين بناءً على سرعة أنجازه للمهام المطلوبة بأعلى كفاءة في 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** (نشر 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 الفردي)

- اهدار الكثير من الوقت وعدم الالتزام بالوقت المحدد.
- عدم وجود دافع لدى الكثير من الطلاب لإنجاز المهام.
- عدم وجود تنافس بين الطلاب.

(العمل فى فريق):

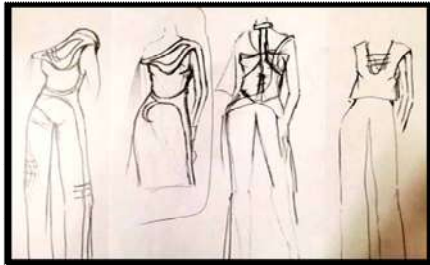
- عدم وعى الطلاب بمفهوم العمل الجماعى.
- عدم الإلتزام بعض الطلاب بالعمل.

• طريقة محفزات الألعاب: (العمل الفردي)

- التزام الكثير من الطلاب بالوقت المحدد.
 - وجود حافز لتنفيذ المهام للحصول على أكبر قدر 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 (إعطاء 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 الأسكتشن

رسم التصميم (فردى) قبل تطبيق الطريقة المقترحة

الصورة التالية توضح رسم التصميم الفردي



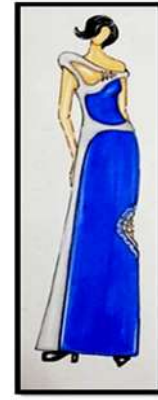
صورة (2) رسم التصميم قبل التطبيق (فردى)



صورة (4) رسم التصميم بعد التطبيق (فردى)

رسم التصميم جماعى بعد التطبيق المقترح
الصورة التالية توضح رسم التصميم جماعى بعد استخدام التطبيق المقترح

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 (5) رسم التصميم قبل التطبيق (جماعى)



صورة (6) رسم التصميم قبل التطبيق (جماعى)

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

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.

- الجانب التحفيزي: تضمن عدد (9) من الأسئلة
 - الجانب الوجداني: تضمن عدد (6) من الأسئلة
- وقد تم عرض الاستبانة على عدد من أعضاء هيئة التدريس المتخصصين للوقوف على أهمية بنود الاستبانة. وقد اجمعوا على منطقية الأسئلة و تغطيتها لمحاور الاستبانة المعرفية والمهارية والتحفيزية والوجدانية. كما اجمعوا على أهمية موضع البحث وأهمية محفزات الألعاب كوسيلة جديدة لتطوير العملية التعليمية.

نتائج البحث Results:

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

جدول (2) نتائج T test

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

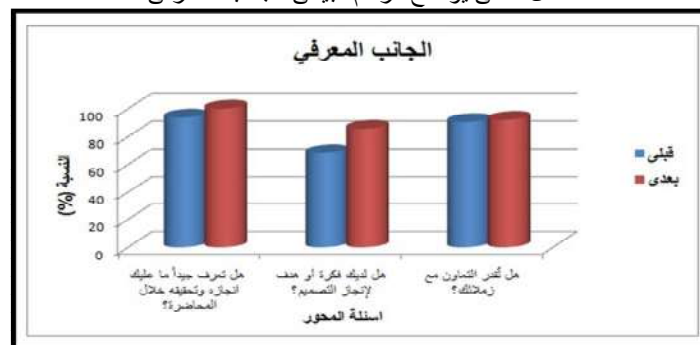
الاحصاء اللابارميتري وكانت قيمته 4.16 وهي تعني ان هناك فرق جوهري بين متوسطي المجموعتين وهي نفس النتيجة السابقة.

تأثير تطبيق محفزات الألعاب على تطور الجانب المعرفي للطلاب:
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 في معرفة الطلاب بالمطلوب انجازة أثناء المحاضرة (93.56%) قبل التطبيق، و (100%) بعد التطبيق، ترجع هذه النسبة العالية الى اهتمام الطالب بمعرفة ماهو مطلوب انجازة للحصول على المكافآت . الجدول التالي يوضح نسب الجانب المعرفي قبل وبعد التطبيق المقترح.

جدول (3) نسب الجانب المعرفي

الجانب المعرفي	قبلي	بعدي
هل تعرف جيداً ما عليك انجازه وتحقيقه خلال المحاضرة؟	93.65	100
هل لديك فكرة أو هدف لإنجاز التصميم؟	68.25	85.71
هل تكدر التعاون مع زملائك؟	90.48	92.06
المتوسط	84.1267	92.59

الشكل التالي يوضح الرسم البياني للجانب المعرفي



شكل (5) الرسم البياني للجانب المعرفي

بينما كانت أعلى نسبة لتأثير فكرة التصميم بمصدر الإلهام (90.48%) قبل التطبيق، وذلك لأن فكرة التصميم لابد تتأثر بمصدر الإلهام وتعبير عنه، وكانت أعلى نسبة لقدرة الطالب على انجاز التصميم المطلوب (98.41%) بعد التطبيق، ترجع هذه النسبة الى طريقة التحفيز المستخدمة التي شجعت الطلاب على سرعة

جدول (1) قائمة المتصدرين (الفرق)

الفريق	عدد النقاط
فريق A	5 نقاط
فريق B	5 نقاط
فريق C	4 نقاط
فريق D	4 نقاط

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

- الجانب المعرفي: تضمن عدد (3) من الأسئلة
- الجانب المهاري: تضمن عدد (7) من الأسئلة

وبحساب قيمة الـ T-TEST بين درجات التطبيق القبلي والتطبيق البعدي فوجد أن قيمة ت (T-TEST) المحسوبة = 6.12 وبمقارنة قيمة ت المحسوبة والتي تساوي 6.12 بقيمتي ت الجدولتين والتي تساوي 2.06 عند مستوى معنوية 0.05 ، وتساوي 2.8 عند مستوى معنوية 0.01 وذلك عند درجة حرية 24 ، فوجد أن قيمة ت المحسوبة أكبر من ت الجدولية عند مستوى معنوية 0.01 إذاً هناك فرق جوهري بين متوسطي المجموعتين عند مستوى معنوية 0.01 وبما أن متوسط التطبيق قبلي يساوي 47.16 بانحراف معياري قدره 8.46 ومتوسط درجات التطبيق بعدي يساوي 57.64 بانحراف معياري قدره 5.44 أذاً متوسط درجات المجموعة قبلي أقل من متوسط المجموعة بعدي وللتأكد تم استخدام اختبار Wilcoxon W

تأثير تطبيق محفزات الألعاب على تنمية الجانب المهاري للطلاب:
أثبتت النتائج أن أقل نسبة للإقتباس من مصدر الإلهام بدون تعديل كانت (63.49%) قبل التطبيق و (68.25 %) بعد التطبيق، ترجع هذه النسبة الى أن أغلب الطلاب يقومون بالإقتباس مع توظيفة داخل الأرياء.

التطبيق المقترح.

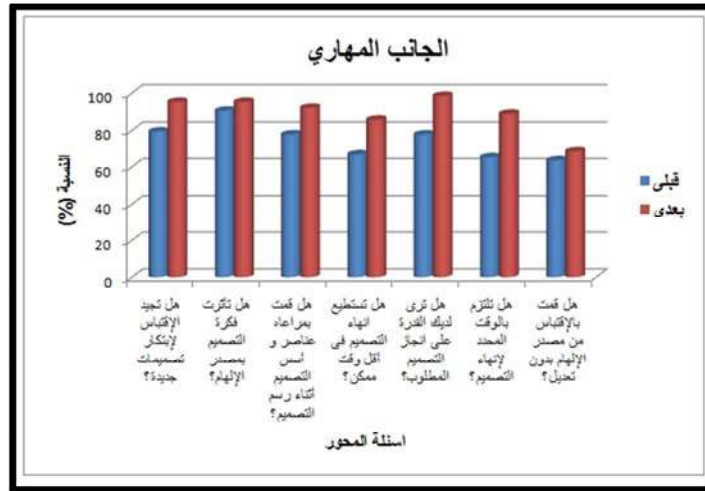
الإنجاز.

الجدول التالي يوضح نسب الجانب المهارى قبل وبعد

جدول (4) نسب الجانب المهارى

الجانب المهارى	قبلى	بعدى
هل تجد الإقتباس لإبتكار تصميمات جديدة؟	79.37	95.24
هل تأثرت فكرة التصميم بمصدر الإلهام؟	90.48	95.24
هل قمت بمراعاة عناصر و أسس التصميم أثناء رسم التصميم؟	77.78	92.06
هل تستطيع إنهاء التصميم فى أقل وقت ممكن؟	66.67	85.71
هل ترى لديك القدرة على إجاز 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 التالي يوضح الرسم البيانى للجانب المهارى



شكل (6) الرسم البيانى للجانب المهارى

الطالب بالحماس، أن التحفيز يساعد على تنمية مهاراته، وجود طريقة مناسبة للتحفيز (100%) بعد التطبيق، ترجع هذه النسبة العالية الى طريقة التحفيز المستخدمة، زيادة التنافس بين الطلاب، والتغذية الراجعة. الجدول التالي يوضح نسب الجانب التحفيزى قبل وبعد التطبيق المقترح.

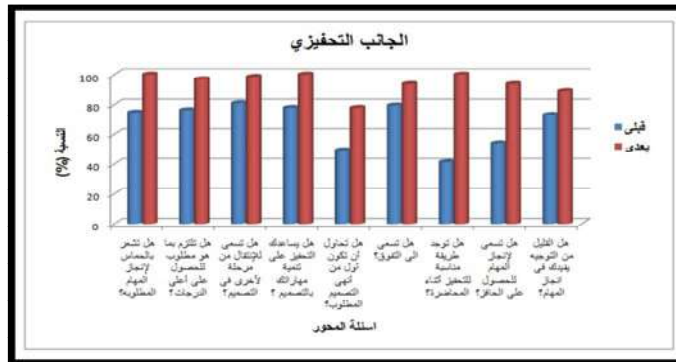
تأثير تطبيق محفزات الألعاب على تنمية الجانب التحفيزى للطلاب:

أثبتت النتائج أن أقل نسبة لوجود طريقة مناسبة للتحفيز كانت (41.27%) قبل التطبيق وكانت أقل نسبة بعد التطبيق هي محاولة الطالب أن يكون أول من أنهى التصميم (77.78%). بينما كانت أعلى نسبة لسعى الطالب للانتقال من مرحلة لآخرى (80.95%) قبل التطبيق، وكانت أعلى نسبة لشعور

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 للانتقال من مرحلة لآخرى 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 إنجاز المهام؟	73.02	88.89
المتوسط	67.37333	94.35667

الشكل التالي يوضح الرسم البيانى للجانب التحفيزى



شكل (7) الرسم البياني للجانب التحفيزي

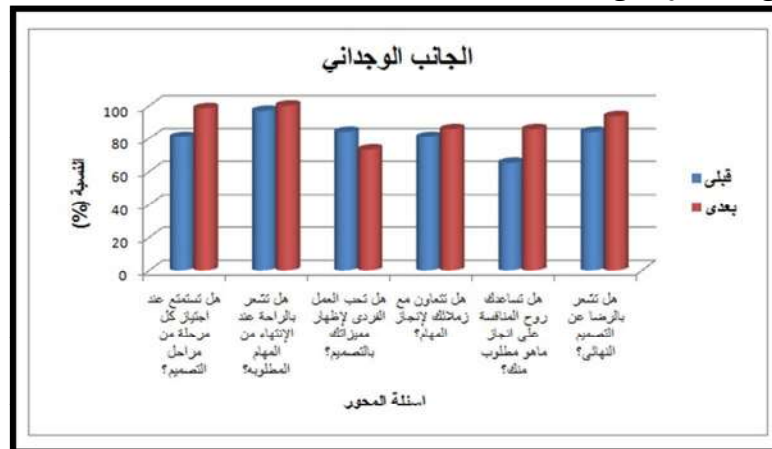
تأثير تطبيق محفزات الألعاب على تنمية الجانب الوجداني للطلاب:

أثبتت النتائج أن أقل نسبة مساعدة التنافس على الإنجاز كانت (65.08%) قبل التطبيق وكانت أقل نسبة حب العمل الفردي لإظهار مميزاته (73.02 %)، ترجع النسبة الأولى لعدم وجود مكافآت للتنافس، بينما ترجع النسبة الثانية إلى وعي الطلاب بأن العمل الجماعي يعطي نتيجة أفضل.

جدول (6) نسب الجانب الوجداني

الجانب الوجداني	قبل	بعد
هل تستمتع عند اجتياز كل مرحلة من مراحل التصميم؟	80.95	98.41
هل تشعر بالراحة عند الانتهاء من المهام المطلوبة؟	96.83	100
هل تحب العمل الفردي لإظهار مميزتك بالتصميم؟	84.13	73.02
هل تتعاون مع زملائك لإتجاز المهام؟	80.95	85.71
هل تساعدك روح المنافسة على تجاوز ما هو مطلوب منك؟	65.08	85.71
هل تشعر بالرضا عن التصميم النهائي؟	84.13	93.65
المتوسط	82.01167	89.41667

الشكل التالي يوضح الرسم البياني للجانب الوجداني



شكل (8) الرسم البياني للجانب الوجداني

والمال 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 البحث الحالي. ويهدف هذا البحث إلى الاستفادة من الأساليب الحديثة في تحسين أداء الطلاب وتنمية مهاراتهم من خلال تشجيعهم وتحفيزهم وزيادة التفاعل والمشاركة والتنافس لإنجاز التصميمات عن طريق استخدام محفزات الألعاب أثناء المحاضرة لخلق روح اللعبة لتنفيذ المهام المطلوبة، حيث يتم دمج عناصر الألعاب في العملية التعليمية لزيادة الحافز لدى الطلاب وتحقيق الأهداف

الخلاصة Conclusion :

أدى التطور الهائل في التقنيات الحديثة إلى استخدام طرق أكثر فاعلية في العملية التعليمية، حيث أن استخدام هذه التقنيات يساعد على زيادة التفاعل والمشاركة بين الطلاب. ويعتمد التعليم المبرمج على ضبط السلوك الأنساني بأساليب حوارية جذابة، وتفاعلية عن طريق التقدم التدريجي في التعليم للوصول إلى الأهداف بفاعلية وإتقان. تكمن مشكلة هذا البحث في طول الفترة الزمنية التي يستغرقها الطلاب في عملية التصميم وذلك بسبب الشعور بالرتابة

الحسابية لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، 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 ProgrammingEducation, 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 publishing Switzerland 2015.
11. تامر المغاوى الملاح، نور الهدى محمد: الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية (رؤية جديدة عن التلعيب)، دار السحاب للنشر والتوزيع، 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. أسماء السيد السعيد: فاعلية برنامج مقترح (CD) في رسم وتلوين ملابس السطوح لبعض الخامات المختلفة وتطبيقاتها في مجال تصميم الأزياء، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية، 2015م.
17. أمل نصر جعفر أحمد: تصور لجماليات بعض القصص الشعبي فنياً وجمالياً والإستفادة منها في تطوير تصميمات بعض المنتجات الملبسية، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية الاقتصاد المنزلي، جامعة المنوفية، 2008م.
18. فاطمة محمد فائز: دور المؤثرات غير المرئية لملابس النساء بأنجلترافي الفترة من (1860-1899) كمصدر لأستلهام تصميمات بأسلوب المانيكان، رسالة ماجستير منشورة، كلية التصميم والإقتصاد المنزلي، جامعة القصيم، المملكة العربية السعودية، 2016م.
19. أحمد سعيد غنيم: تطوير إدارة عمليات التصميم في صناعة الملابس الجاهزة، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، 2006م.
20. نعيمه فيض الله أحمد: فاعلية استخدام الحاسب الآلي في تنمية مهارات الرسم الأساسية في تصميم الأزياء لدى طالبات الإقتصاد المنزلي، رسالة ماجستير، جامعة الملك عبدالعزيز، المملكة العربية السعودية، 2002م.

المطلوبة من خلال زيادة التنافس بين الطلاب. يتبع هذا البحث المنهج الوصفي التحليلي، وذلك بوضع تصور مقترح لمحفات الألعاب لمقرر تصميم الأزياء عبارة عن برنامج به مجموعة من المستويات تساعد في 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 الرأي (الإستبانة ، المقابلات الشخصية) لمعرفة آراء الطلاب والقائمين بتدريس مقرر تصميم الأزياء لتقييم التصور المقترح، وبعد التحليل الإحصائي أظهرت النتائج أن محفات الألعاب تزيد الدافع لدى الطلاب لإنجاز المهام المطلوبة للوصول الى التصميم النهائي دون الشعور بالملل مما يؤدي الى زيادة أفكار الطلاب والمشاركة الفعالة مع الشعور بالإستمتاع، حيث كانت متوسطات النسب للجوانب الأربعة قبل وبعد التطبيق المقترح كالآتي:

- الجانب المعرفي: 84.38% قبل ، 92.59% بعد التطبيق.
 - الجانب المهاري: 74.38% قبل ، 89.11% بعد التطبيق.
 - الجانب التحفيزي: 67.37% قبل ، 94.36% بعد التطبيق.
 - الجانب الوجداني: 82.01% قبل ، 89.42% بعد التطبيق.
- مما أدى الى تحسين أداء الطلاب وتنمية مهاراتهم وبالتالي تحقيق أهداف المقرر.

التوصيات Recommendations:

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

المراجع References :

1. مى الخاجة: تقنيات التعليم وتأثيراتها في العملية التعليمية دراسة حالة كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية بجامعة الإمارات العربية المتحدة، مركز الإمارات للدراسات والبحوث الاستراتيجية 2006م.
2. وفاء عبد الراضى قرشى: معايير تصميم ملابس الرجال المستمدة من التراث الشعبي، رسالة دكتوراة غير منشورة، كلية الفنون التطبيقية، جامعة حلوان، 2008م.
3. رقية عبيد العتيبي: درجة تطبيق استراتيجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية، مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، المجلد 24، العدد الرابع، أبريل 2018م.
4. محمد عبدالعاطي أحمد: أثر نمط تصميم المحفات في المباريات التنافسية الصاعدة لبيئات التعلم الافتراضية في تنمية الدافع المعرفي لدى تلاميذ المرحلة الابتدائية، رسالة دكتوراة، غير منشورة، كلية التربية، جامعة حلوان، 2017م.
5. ريم السليم، نورة الدوسري: التوجهات الحديثة في التعلم الإلكتروني، التلعيب Gamification، بحث منشور، كلية العلوم الاجتماعية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية، المملكة العربية السعودية، 2015م.
6. محمود سيد على أبوسيف: نموذج مقترح لإستخدام التلعيب في التسويق الإلكتروني لخدمات الجامعات المصرية، كلية الدراسات العليا للتربية، جامعة القاهرة، مجلة العلوم التربوية، العدد الثاني، أبريل، 2017م.
7. ماجدة أنور عبدالجليل: فاعلية أنماط التنافس بالألعاب الإلكترونية التعليمية في تنمية الدافعية والتحصيل للعمليات