استخدام تقنيات وقواعد الألعاب في تحقيق الأهداف الجادة لتفعيل الإفادة من الشبكات الاجتماعية في تعليم علوم المكتبات: مقرر "التحليل الموضوعي المتقدم" بجامعة الإسكندرية نموذجا

اعداد
د.أماني زكريا الرمادي
الأستاذ المساعد بقسم المكتبات والمعلومات
جامعة الإسكندرية

ملخص :

لم يعد طلاب الجامعة في عصر تكنولوجيا المعلومات يُقبلون على الدراسة بالطرق التقليدية التي اعتادت عليها الأجيال السابقة-كما لاحظت الباحثة- ومن ثم فإنه من الضروري ان يتطور الأساتذة في طرق التدريس ليواكبوا احتياجات طلاب هذا العصر ، ولعل أحد هذه التطورات الحديثة هي التعليم باللعب ؛ من أجل ذلك هدفت هذه الدراسة إلى تيسير تدريس أحد المقررات التي تحتاج إلى الكثير من الجهد والتركيز والمثابرة والتفكير المنطقي -وهو مقرر التحليل الموضوعي المتقدم - من خلال اقتراح تصميم لمهمات تعليمية متدرجة في الصعوبة لإعداد تسجيلات المكانز ، تتميز بخصائص الألعاب الإلكترونية التفاعلية ، بحيث يمكن إتاحتها عبر إحدى منصات الشبكات الاجتماعية ليتم تدريب الطلاب تدريباً مكثفاً بشكلٍ مرح ومحبب إليهم ، وفي نفس الوقت يتيسر التعاون والتفاعل بين الدارسين من ناحية ، وبين الدارسين وأستاذ المقرر من ناحية أخرى .

٠ - مقدمة

١/٠ تمهيد :

يعد مقرر" التحليل الموضوعي المتقدم " من المقررات التي تحتاج إلى جهد وخبرة ومهارة ممن يدرسها من طلاب علوم المكتبات والمعلومات ، كما يحتاج إلى وقت أكبر من الوقت المخصص له في المحاضرات لفهم محتوى المقرر وتطبيقه بالشكل السليم ، من ناحية أخرى فإن استخدام تقنيات وقواعد الألعاب في تحقيق الأهداف gamification يعد من الأدوات الحديثة نسبياً التي تعين على تحقيق شتى الأهداف ، وإذا تحدثنا عن الأهداف التعليمية - محل اهتمام هذه الدراسة - فإن " شباب هذا العصر يُعرِضون عن أداء التكليفات الدراسية ، بينما يقضون العديد من الساعات وهم يلعبون الألعاب الإلكترونية" (Mckgonical 3)[1] ، هذه الألعاب تعتمد على عناصر رئيسة تتمثل في التحفيز، والأداء، والمكافأة ؛كما هو موضح بالشكل التالي:

شكل (١) يوضح العناصر الرئيسية للألعاب

https://www.gamification-software.com/en/?gclid=Cj0KEQjwpfzOBRC54uqL1qyPzvQBEiQAU0ccN5g-xPKCpzbfRArKjIbD42TeJuzTtfou3Y2mf_xaTekaAkJw8P8HAQ

1 Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf

تاريخ استلام البحث : ٥ ديسمبر ٢٠١٧ ، تاريخ القبول : ٢٥ ديسمبر ٢٠١٧

و لأن " الجامعة تعني (العمل) بالنسبة لهم،بينما الألعاب الإلكترونية هي (اللعب) بالنسبة للكثيرين من شباب هذا العصر " ومن ثم فإنه من الحكمة أن نساعدهم على ان يتعلموا من خلال ما يرونه ممتعاً بالنسبة لهم باستخدام أدوات تعليمية جديدة تخلق بيئة تعليمية مليئة بالمرح تقوم على التواصل ليس فقط بين الطالب والأستاذ ، وإنما بين الطلاب وبعضهم البعض؛ مما يُشعِر الطالب بمُتعة التعلُّم ، بل ويغير سلوكه للأفضل " (Chou 1) , (Huang,and Soman 6)، من ناحية أخرى فهناك وجهة نظر تقول أن اللعب عملٌ جاد Play is serious work ، وعلى العكس مما يتعتقد البعض، فإن اللعب ليس عكس العمل، بل هو أحد مكوناته الرئيسة:" (womennovation.com)

و "إذا كانت الحاجة هي أم الاختراع، فإن التفكير فيما يؤلم Painstormingهو أبو الاختراع ! إذ أننا يمكن ان نختصر معنى الابتكار في حل المشكلات الحقيقية التي تؤلم أو تزعج العملاء الحاليين أو المتوقعين مستقبلاً " (Innovationyutorials.com) ؛ ومن أجل محاولة إيجاد حل لهذه المشكلة ، قامت الباحثة بإعداد هذه الدراسة.

٢/٠ مشكلة الدراسة

لاحظت الباحثة عند تدريس مقرر" **التحليل الموضوعي المتقدم** " لطلاب الماجستير على مدى ستة أعوام بجامعة الإسكندرية ، أن الطلاب يجدون صعوبة في إعداد تسجيلات المكنز رغم توفر المصادر التي يمكن الاعتماد عليها ، كما لاحظت أنهم يحتاجون إلى الكثير من التدريبات التي تعينهم على إتقان إعداد هذه التسجيلات ؛ مما دعاها إلى إجراء هذه الدراسة لتيسير إكساب طلاب ودارسي هذا المقرر مهارة وخبرة في إعداد هذه البطاقات ، من خلال قواعد وتقنيات الألعاب gamification ، التي توفِّر لهم الحوافز المعنوية، وتجعلهم يعيشون جواً من المرح و التعاون والتنافس أثناء هذا الإعداد ؛ مما يجعل الأمر أكثر يسراً في تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة من هذا المقرر.

٣/٠ أهمية الدراسة :

تستمد هذه الدراسة أهميتها مما يلي :

- أهمية تدريس المقرر محل الدراسة لطلاب المكتبات والمعلومات الذي يعينهم على أداء شتى العمليات المكتبية كالتكشيف والتحليل الموضوعي والفهرسة الموضوعية .
- أن المقرر محل الدارسة هو أحد المقررات الإجبارية التي يدرسها طالب الماجستير بقسم المكتبات والمعلومات بجامعة الإسكندرية ، ومن ثم فإن الاهتمام بتيسير تدريسه يعد من الأمور الهامة .
- ان الكثير من المقررات التي يدرسها طلاب علم المكتبات يمكن اكتساب محتوياتها من مصادر الإنترنت المختلفة ،(منها على سبيل المثال : المدخل إلى علم المكتبات ، وتاريخ المكتبات ، ونظم المعلومات والمجتمع ؛ وغير ذلك)؛ أما المقرر محل الدراسة فيحتاج إلى تنمية مهارات متعددة لتحقيق أهدافه والنتائج التعليمة المرجوة منه ، فضلاً عن التصحيح المستمر لأخطاء الطلاب - من خلال التفاعل معهم - من أجل تنمية هذه المهارات .
- أهمية مبادىء تصميم الألعاب - التي تعتمد على أسس علم النفس و الإدارة - ومالها من دور فعال في التحفيز على التعلُّم بشكل محبَّب للدارسين من خلال المكافأة الفورية ، وإثارة التحدي، ودعم المثابرة ، وتفعيل التعاون بين هؤلاء الدارسين ،وتعليمهم ان الفشل يعني إعادة المحاولة مرات ومرات والتعلم من الأخطاء السابقة،حتى يتم التعلُّم؛وذلك في إطار قواعد معينة.

- أهمية الانتقال في هذا العصر من بيئة التعليم المتمركز حول الأستاذ أو المعلم teacher centered learning environment،إلى بيئة التعليم الاجتماعي المتمركز حول الطالب Student centered learning environment (Andersen)
- أن "اللعب له تأثير نفسي إيجابي، مما يجعله يجذب الإنسان في كل مراحل حياته وليس الأطفال فقط" (McMunn-Tetangco 5,10) ، ومن ثم فهو يساعد على تحقيق الأهداف المختلفة بيُسر وسهولة .
- أن هذه الدراسة تُعد -على حد علم الباحثة - الأولى التي تتحدث باللغة العربية حول استخدام تقنيات الألعاب وتصميماتها في دعم تعليم علوم المكتبات والمعلومات ، ومن ثم فهي تُثري المحتوى العربي حول هذا الموضوع ، وتفتح الباب لتطبيق هذه التقنيات في تدريس مقررات أخرى .
- أهمية مساعدة طلاب المكتبات والمعلومات على إعداد تسجيلات المكانز بشكل مبتكِر.
- ما تُسفِر عنه الدراسة من تصور يقترح مراحل لإعداد لعبة تعليمية تساعد على إعداد تسجيلات المكانز بشكل مبتكِر.

٤/٠ أهداف الدراسة :

تهدف الدراسة إلى تصميم لعبة إلكترونية يتم من خلالها إكساب طلاب أقسام المكتبات والمعلومات مهارة وخبرة في إعداد بطاقات المكنز ، باستخدام قواعد وتقنيات تصميم الأعلاب الإلكترونية ، ومن ثم فهي تسعى إلى تحقيق ما يلي:

- ١/٤/٠ التعريف باستخدام تقنيات وقواعد الألعاب في تحقيق الأهداف gamification
- ٢/٤/٠ التعريف بدور تقنيات وقواعد الألعاب في تحقيق الأهداف gamification في التعليم من خلال الشبكات الاجتماعية
- ٣/٤/٠ استكشاف الصعوبات التي تواجه طلاب قسم المكتبات والمعلومات بجامعة الإسكندرية أثناء إعداد تسجيلات المكانز
- ٤/٤/٠ التخطيط لتصميم مهمات تعليمية متدرجة في الصعوبة لإعداد تسجيلات المكانز ، تتميز بخصائص الألعاب الإلكترونية التفاعلية ، بحيث يمكن إتاحتها عبر إحدى منصات الشبكات الاجتماعية ليسهل التعاون والتفاعل بين الدارسين من ناحية ، وبين الدارسين وأستاذ المقرر من ناحية أخرى .

٥/٠ تساؤلات الدراسة :

بناءً على أهداف الدراسة ، تسعى الباحثة إلى الإجابة عن التساؤلات التالية :

- ١/٥/٠ ما هي تقنيات وقواعد الألعاب في تحقيق الأهداف gamification ؟
- ٢/٥/٠ ما دور تقنيات وقواعد الألعاب في تحقيق الأهداف gamification في التعليم من خلال الشبكات الاجتماعية ؟
- ٣/٥/٠ ما الصعوبات التي تواجه طلاب قسم المكتبات والمعلومات بجامعة الإسكندرية أثناء إعداد تسجيلات المكانز ؟

- ٤/٥/٠ ما مراحل إعداد لعبة تعليمية لإعداد تسجيلات المكانز،تتميز بخصائص الألعاب الإلكترونية التفاعلية ، وتتاح إحدى منصات الشبكات الاجتماعية ؟
- ٥/٥/٠ ما التوصيات التي يمكن أن تجعل الطلاب محل الدراسة أكثرخبرة ومهارة في إعداد تسجيلات المكانز ؟

٦/٠ حدود الدراسة :

- **١/٦/٠ الحدود المكانية :** تقتصر الدراسة على دارسي هذا المقررمن طلاب جامعة الإسكندرية .
- **٢/٦/٠ الحدود الزمنية :** أجريت الدراسة الميدانية على طلاب الماجستير الذين درسوا المقرر محل الدراسة منذ العام الأكاديمي ٢٠١١-٢٠١٢ وحتى العام الأكاديمي ٢٠١٦- ٢٠١٧
- **٣/٦/٠ الحدود النوعية :**تقتصر الدراسة على تعليم أحد أجزاء مقرر التحليل الموضوعي المتقدم،وذلك بتيسير إكساب دارسي المقررالمهارة والخبرة في إعداد تسجيلات المكنز فقط ، من حيث إيجاد وبناء العلاقات الهرمية بين المصطلحات ، وكذلك الترادف، والتوازي وهي الأشياء التي لاحظت الباحثة انه توجد صعوبة في عملها من خلال تدريس المقرر في الأعوام محل الدراسة .

أما طريقة التعليم فهي تستخدم قواعد الألعاب الخاصة بمكافأة الجهد المبذول، والاستراتيجية التي يلعبون بها، والتطور الذي يُحرزونه effort, strategy& progress ، فضلاً عن توجيه اللاعب إلى مدى صحة أو خطأ إجابته ، وتوضيح سبب الخطأ .

- **٤/٦/٠ الحدود الموضوعية :** تهتم الدراسة بتدريب الدارسين على إيجاد المصطلحات الأوسع والأضيق،و المصطلحات ذات الصلة ، و المترادفات الخاصة بالمصطلحات المتخصصة في كافة التخصصات ، بالإضافة إلى المصطلحات المتخصصة في المكتبات والمعلومات والأرشيف ، نظراً لأن أخصائي المكتبات والمعلومات يخدم المستفيدين بكافة التخصصات ،و من ثم فهو يقوم بإعداد المكانز لكافة التخصصات.

٧/٠ منهج الدراسة وأدواتها :

- تستخدم الدراسة المنهج الوصفي الميداني لاستطلاع آراء الطلاب محل الدراسة حول الصعوبات التي تواجههم في تحقيق الأهداف التعليمية المرجوة من مقرر **"التحليل الموضوعي المتقدم"**. وأداة هذا المنهج هو الاستبيان الذي يدرس الصعوبات محل الدراسة من وجهة نظر الطلاب وهو أسلوب معروف باسم Rolestoming-أنظر الملحقين(١ ، ٢) - وبعد إعداد الاستبيان اعتماداً على عدة مصادر (خضر ٧٣-٨٧)، (Commonwealth of Australia17-21) تم تحكيم الاستبيان لدى متخصصين في موضوع المكانز ثم توزيعه -بعد إجراء تعديلات السادة المحكِّمين(أنظر ملحق ٣) على عينة عشوائية طبقية من طلاب الدراسات العليا بالقسم الذين درسوا المقرر منذ فصل الخريف٢٠١١م وحتى فصل الخريف ٢٠١٧م.
- (هذه العينة قوامها إثنان وعشرون طالب، نظراً لقلة عدد طلاب الدراسات العليا- نسبياً- بالقسم حيث بلغ العدد الإجمالي للطلاب المسجلين للسنة التمهيدية للماجستير في الفترة محل الدراسة مائة وستين طالب -وفقاً لسجلات الدراسات العليا- ومن ثم فهذه العينة تمثل ١٥% تقريباً من دارسي المقرر محل الدراسة)وقد تم توزيع الاستبيان بالتواصل المباشر، وكذلك من خلال المجموعة الرسمية للقسم المتاحة

عبر فيسبوك وكذلك الصفحة الرسمية للدراسات العليا بالقسم،وكذلك المجموعات الخاصة بدراسة مقرر التحليل الموضوعي المتقدم التي أعدتها الباحثة لمساعد الطلاب أثناء دراسة المقرر [١] ، [٢] ، [٣]،

- كما تستخدم الدراسة المنهج الوصفي التحليلي لتصميم المهمات التعليمية محل الدراسة ، وأداة هذا المنهج هي المعايير والقواعد الإرشادية الخاصة **با**ستخدام تقنيات وقواعد الألعاب في تحقيق الأهداف gamification ومنها ما يلي:

- Gamification : a guide for integrating and aligning digital game elements into a curriculum.
- Guideline : Gamification -making energy fun.

- كما استعانت الباحثة بتحليل مضمون تكليفات الطلاب التي قاموا فيها بإعداد بطاقات المكانز .

٨/٠ مصطلحات الدراسة :

١/٨/٠ استخدام تقنيات وقواعد الألعاب في تحقيق الأهداف Gamification :

لقد تم تعريف هذا المصطلح من وجهات نظر متعددة، فيما يلي ذكرها:

- التعريف من وجهة نظر المحتوى والعملية نفسها: هو تطبيق عناصر الألعاب الإلكترونية وتقنيات تصميمها على مواقف جادة وفقاُللاحتياج لها، ومن أمثلة ذلك:إدارة الأعمال أومواجهة تحديات التأثيرالاجتماعي، أو لتحسين خبرات العملاء،وزيادة التزامهم .
- التعريف من وجهة نظر النتيجة المرجوة:"هي عملية التفكير أثناء اللعب، و استخدام ميكانيكا الألعاب لتنشيط مشاركة المستخدمين ،وحل المشكلات "
- التعريف من وجهة نظر عالم التجارة:" هو تصميم الحلول المولّدة للتحفيز لمواقف مليئة بالمشكلات " ؛ ويعتمد كل ذلك على عناصر ألعاب الفيديو المختلفة مثل التحفيز،و الأداء بمستويات مختلفة، وإحراز الأهداف،و المكافأة ,(Bao 18) .(Deterding et al. 2) ،
- التعريف من وجهة نظر الدارسين :" هو استخدام عناصر الألعاب لجعل الأشياء الجادة أكثر متعة، وجعل المواقف التعليمية أقل مللاً للدارسين " (Deese)

٢/٨/٠ التحليل الموضوعي المتقدم :

هو المسمَّى الذي يُطلق على مقرر تدريس المكانز -من الناحيتين النظرية ، والعملية- في قسم المكتبات والمعلومات بجامعة الإسكندرية ؛ ويشمل التعرف على مفهوم المكانز ،ونشأتها،وتطورها، وأنواعها،والفرق بينها وبين قوائم رؤوس الموضوعات ، واستخداماتها ، وطرق إعدادها، ثم التدريب على إعداد هذه المكانز.

[1] https://www.facebook.com/groups/1624907414485169/
[2] https://www.facebook.com/groups/791988330830415/
[3] https://www.facebook.com/groups/Alexlisdept/
[4] https://www.facebook.com/groups/349275845095730/

٩/٠ الدراسات السابقة :

من خلال البحث في شتى قواعد البيانات بالمصطلحات التالية:

gamification,gamification and social networks, gamification and LIS education, serious games for LIS education, challenges in thesaurus construction, issues in thesaurus construction, problems in thesaurus construction, decisions in thesaurus construction, thesaurus gamification, Gamification for thesaurus construction, Game based learning for thesaurus construction ,Edutainment for thesaurus construction .

لم تعثر الباحثة على دراسة أكاديمية تهتم بتطبيق قواعد وتقنيات الألعاب الإلكترونية على دراسة المكانز ، ولكنها وجدت الدراسات التالية:

١/٩/٠ دراسات عن إعداد المكانز وتدريسها:

١/١/٩/٠ - دراسة إيناس عباس خضر (٢٠١٧)

هدفت هذه الدراسة إلى تحقيق ما يلي :

- تحديد المعالم الموضوعية والشكلية والنوعية والزمنية والتأليفية للإنتاج الفكري العربي والأجنبي حول موضوع المكانز بتفريعاته.
- تحديد المعايير والمتطلبات اللازمة لبناء المكانز أحادية اللغة وفقًا للمواصفات القياسية الدولية.
- تحليل الجهود السابقة في إعداد مكانز متخصصة في مجال المكتبات والمعلومات استنادًا إلى المعايير،فضلًا عن تناولها بالدراسة المقارنة للوقوف على أبرز مميزاتها وما يكتنفها من قصور.
- وضع نواة لمكنز عربي متخصص يضم مصطلحات المكتبات والمعلومات والأرشيف باللغة العربية ويُتاح باستخدام أسلوب البيانات المترابطة linked data.

٢/١/٩/٠ - دراسة سونيا باسكوا، وآخرون Pascua, Sonia M.,et al.(2017)

هدفت هذه الدراسة إلى تصميم نظام آلي لتعليم الصم والبكم في الفلبين لغة الإشارة من خلال إعداد مكنز آلي باللغة الفلبينية ، وقد سُمِّي هذ ا النظام رينبي Renpy ، وهو سهل الاستخدام ومتاح لكل أنواع الحاسوب .

٣/١/٩/٠ - دراسة ريتش جازان Gazan,Rich.(2006)

هدفت هذه الدراسة إلى إعداد مقرر يحقق الأهداف التعليمية التالية:

- فهم وتطبيق المبادىء الأساسية لضبط المصطلحات، وأهمية المكانز، وكيفية تصميم المكانز .
- فهم وتطبيق مجموعة متباينة من العلاقات بين المصطلحات، وتطبيقها على بناء واصفات المكنز .
- فهم وتطبيق كل من القواعد الأساسية ،و أفضل الممارسات من المكانز المتاحة، وكذلك بناء وصيانة المكانز كأداة لضبط المصطلحات .
- تكوين أساس لتدريب الدارسين على إصدار الأحكام التي تساعدهم على اتخاذ القرارات الخاصة بإعداد واصفات المكانز .

وهى تعد ثالثة حلقات سلسلة بعنوان : "الفهرسة للقرن الحادي والعشرين"، وقد تم استخدام الأمثلة والإيضاحيات المناسبة لتحقيق أهداف الدراسة ؛وكان من أبرز أمثلتها التوضيحية لفت انتباه الدارسين إلى

الاستعانة بمحركات البحث -ومنها جوجل - للعثورعلى المترادفات المناسبة لمصطلحات المكنز ، كما هوموضح بالشكل التالي:

شكل (٢) يوضح الاستعانة بمحركات للعثورعلى المترادفات المناسبة لمصطلحات المكنز

٢/٩/٠ دراسات عن التعليم من خلال قواعد وتقنيات الألعاب الإلكترونية :

١/٢/٩/٠ دراسة بنيديكت مورشوسير ،وآخرون (2017) Morschheuser, Benedikt,et.al.

هي مراجعة علمية هدفت إلى استكشاف مدى فعالية جهود النظم الآلية الاجتماعية للإفادة من قواعد وتقنيات الألعاب الإلكترونية في شتى المجالات ، فضلاً عن الإشارة إلى الفجوات في الإنتاج الفكري المنشورحول الموضوع ، ثم توضيح الاتجاهات المستقبلية للإنتاج الفكري في هذا الموضوع.

وقد أوضحت ن تائج الدراسة ان استخدام قواعد وتقنيات الألعاب الإلكترونية يعد فعالاً لزيادة المشاركة الاجتماعية لجمع المعلومات ، وكذلك زيادة كفاءة العمل من خلال هذه المشاركة الاجتماعية .

٢/٢/٩/٠ - دراسة عيسى ميتشوشا وآخرون (ISSA,R.Mchucha, Zamhari.Ismail, RoseP. Tibok(2017

هدفت هذه الدراسة إلى استكشاف مدى نجاح تطبيق تفاعلي يعتمد على قواعد الألعاب الإلكترونية في تحسين مستوى دارسي اللغة الإنجليزية في تحصيل مفردات اللغة ، وذلك في جامعة ماليزيا .

وقد أظهرت نتائج الدراسة أن الطلاب محل الدراسة يفضلون استخدام التعلم عبر الهاتف الجوال على النهج التقليدي،وأنهم يفضلون التعلم عبرمنصات الإنترنت بدلاً من تطبيقات الجوال، وأنهم يفضلون الدراسة من خلال مشاهدة الأفلام والاستماع إلى الموسيقى.

كما أظهرت الدراسة أن الطلاب لديهم خبرة في استخدام المكانز في تعلم اللغة، إلا أن لديهم القليل جداً من المعرفة حول التعلم القائم على اللعب ؛ مما يوحي بأن المحاضرين ينبغي أن يركزوا أكثر على الاستخدام الصريح للتكنولوجيا الرقمية المتنقلة في تعلم اللغة، وأن استخدام قواعد وتقنيات اللعب في عملية تعلُّم اللغة الأجنبية مسألة تتطلب تحليلاً وفكراً متعمقَّين.

٣/٢/٩/٠- دراسة زين باو Bao, Xin.(2015)

هدفت هذه الدراسة إلى تصميم تطبيق ييسر تعليم اللغة الصينية -التي تعد أحد أصعب لغات العالم - من خلال ألعاب مَرِحة تخفف من وطأة صعوبة تعلُّم هذه اللغة ، وقد سُمي هذا التطبيق : تشينجوال Chingual،وقد تصميم واجهة استخدام سهلة الاستخدام للدارسين ، وقد أجري لمستخدمي التطبيق ختبار للتعرف على قابلية استخدامه، وتم استخدام نتائج هذا الاختبار ومقترحات المستخدمين لتطوير تصميم هذا التطبيق وتحسين أداءه.

٤/٢/٩/٠ دراسة ف. ب. ألفيس ، وآخرون Alves F.P., Maciel C., Anacleto J.C. (2014)

هدفت هذه الدراسة إلى إجراء دراستَي حالة لتحليل سلوك المستفيدين- الذين تراوحت أعمارهم من ستة عشرإلى أربعين سنة- أثناء استخدام التطبيقات التي تستخدم قواعد الألعاب لتحقيق الأهداف الجادة ،وقد قدمت تحليلاً للبيانات التي تم جمعها ؛ وقد أسفرت نتائج الدراسة عن أن قواعد الألعاب لتحقيق الأهداف الجادة تعد أكثر كفاءةً حين تقترن بالتحفيز ؛ وقد أوصت الدراسة بأنه من الضروري تطوير الوظائف التي تلبي توقعات المستفيدين من اللعبة ، والتي قد لا توفرها عناصر الألعاب الإلكترونية غير التعليمية.

وبناءً على النتائج ، تم اقتراح قواعد إرشادية لاستخدام قواعد الألعاب الإلكترونية في شبكات الهاتف الجوال الاجتماعية . 5/٢/٩/٠ - **دراسة كارول دويك وآخرون** Dweck, Carol S. ,Gregory M. Walton, Geoffrey L. Cohen (2014)

أجريت هذه الدراسة الاستقصائية -على الصعيد القومي في الولايات المتحدة الأمريكية- على عينة من المتسربين من المدارس ، فأفادت نسبة ٦٩% منهم أن المدرسة لم تكن مصدراً لإلهامهم للقيام بالعمل الجاد ،و أنهم لم يشعروا في المدرسة بالدافع لتحقيق النجاح ؛ وقد أفادت الدراسة ان التعلم على المدى البعيد يتأثر بالمثابرة الأكاديمية [١] ، وعقلية الدارس،وكذلك بالمهارات التي تعين الدارسين على العمل الجاد- ولكن بطريقة أكثر ذكاءً- وذلك مع مرور الوقت؛ وأن فرص هذا التعلم تزداد في وجود الشعور بالانتماء الاجتماعي social belonging الذي توفره وسائل التواصل الاجتماعي.

[١] المثابرة الأكاديمية كما عرفها مؤلفو هذه الدراسة هي:العوامل غير المعرفية التي تزيد من فرص التعلم والإنجاز الأكاديمي.

٦- دراسة هاماري وآخرون Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014)

قدمت هذه الدراسة عرضاً للدراسات التجريبية المحكِّمة حول استخدام قواعد وتقنيات الألعاب الإلكترونية لتحقيق الأهداف المختلفة ؛كما أشارت الدراسة إلى الثغرات الموجودة في بناء الإنتاج الفكري حول الموضوع ،وأكدت على الدور الإيجابي لاستخدام قواعد وتقنيات الألعاب الإلكترونية لتحقيق الأهداف،مع ملاحظة أن آثار ذلك تعتمد -إلى حد كبير - على السياق الذي يتم فيه تنفيذ ذلك ، وكذلك على مستخدمي هذه الطريقة . وقد أسهمت النتائج في استشراف مستقبل البحث في هذا الموضوع ، فضلاً عن الاتجاهات المستقبلية في تصميم الإفادة من قواعد وتقنيات الألعاب الإلكترونية لتحقيق الأهداف .

٧- دراسة جورج سيمويس ، وآخرون Simões, Jorge(2013)

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على كيفية الإفادة من قوانين الألعاب الاجتماعية ، وخاصة ألعاب الفيديو لخدمة التعليم وإجراء الاختبارات ، وتقييم النتائج اعتماداً على ان ألعاب الفيديو الاجتماعية أصبحت أكثر شعبية ، وأن الإقبال عليها في تزايد مستمر ؛ ومن ثم يمكن الاعتماد عليها كأداة تعليمية تعين على الابتكار، خاصةً وأنها تزيد من الدافعية ، وتستطيع ان تشغل الدارس لفترات طويلة دون أن يشعر بالملل، وقد أسهمت هذه الدراسة بتقديم قواعد إرشادية وملامح رئيسة لاستخدام قواعد الألعاب الاجتماعية في تعليم الأطفال من مرحلة الروضة، وحتى الصف السادس الابتدائي في بيئة تعليمية اجتماعية .

٨- دراسة كريستوفر تشيونج ، وآخرون Cheong, Christopher (2013)

هدفت هذه الدراسة إلى تقييم نشاط تعليمي يستخدم قواعد الألعاب الإلكترونية بواسطة الأبعاد التعليمية ، ومشاركة المتعلمين،و استمتاعهم باللعب أثناء التعلُّم. وقد تم استخدام اختبار متعدد الخيارات multiple choic يستخدم قواعد الألعاب،وتم تجريبه في تدريس ثلاثة مقررات جامعية تتعلق بتكنولوجيا المعلومات ، وبعد ذلك تم توزيع استبيان على الدارسين لقياس مقدار التعلم ، والمشاركة، والاستمتاع؛ وقد أفاد غالبية المشاركين (٧٧,٦٣ %) بأنهم كانوا منخرطين بما فيه الكفاية لإكمال الاختبار، بينما أفادت نسبة ٤٦,٠٥ % ذكروا أنهم سعداء أثناء إجراء الاختبار. أما فيما يتعلق بالتعلم، فقد كانت النتائج الإجمالية إيجابية نظراً لأن ٦٠,٥٣ % من الطلاب ذكروا أنه قد عزز من فعالية التعلم لديهم.

١- الإطار النظري:

١/٠ تمهيد

يرجع ظهور مفهوم استخدام قواعد الألعاب الإلكترونية في المواقف الجادة لتحقيق أهداف معينة إلى عام ٢٠٠٢ ،حين أطلق هذا المصطلح NickPelling نيك بيلينج عام ٢٠٠٢ ولكنه ظل ثمانية أعوام حتى لفت انتباه الناس ، وقد عرف نيك بيلينج مصطلحه بأنه : (إنشاء واجهة استخدام أفضل لزيادة سرعة الألعاب الرقمية في البيئة الإلكترونية)؛ وعلى الرغم من أنه يمكن أن يُدَّعى حقاً أن استخدام تقنيات وقواعد الألعاب لتحقيق الأهداف الجادة ينبع من صناعة وسائل الإعلام الرقمية ، إلا أنه ينبغي أن نتذكر أن هذا المفهوم يتضمن مجموعة واسعة من التخصصات اليوم مثل التعليم والصحة والتجارة الإلكترونية والبيئة وغير ذلك .

وتكمن نظرية تصميم الألعاب التي تحقق أهدافاً جادة في أنه من الممكن ان يتم دفع الناس لعمل شيءٍ ما بسبب دوافع داخلية أوخارجية ؛ ومن ثم فإن الهدف من استخدام قواعد الألعاب لتحقيق الأهداف هو التنبؤ بكيفية تحفيز مستخدمي الألعاب الجادة -بدوافع داخلية وخارجية - للمشاركة- باستخدام التكنولوجيا -في نظم جماعية من أجل فائدة اللاعب ، ومن ثم تحقيق أقصى إفادة من مخرجات هذا النشاط

؛ فإذا كان النشاط المطلوب غير محبَّب للمشاركين ، فإن تيسير فهم المُشاركين لأهمية هذا النشاط يعينهم على استيعاب النظام الذي يعمل من خلاله، ومن ثم يكون لديهم دوافع ذاتية لأداءه " (Bao 20- 22) (Morschheuser, B.,et.al 8) (Bigdeli,Zahed,et.al. 2),

١/١ نظريات استخدام قواعد الألعاب لتحقيق الأهداف :

١/١/١ نظرية الرغبات الأساسية Basic Desires Theory :

استُخدِمت نظرية الرغبات الأساسية لفهم الرغبات البشرية الفطرية الأساسية وهي من إعداد ستيفين ريس Reiss,s،وقد لخص هذه الرغبات فيما يلي: النظام،و السلطة، والاستقلال،و الفضول،و القبول، والادخار،و المثالية،و الشرف، والاتصال الاجتماعي، والأسرة، الحالة،و الانتقام،و الرومانسية، والأكل، والنشاط البدني، والهدوء.

هذه الرغبات الأساسية هي في الغالب طبيعة إنسانية متأصلة، ومع ذلك فإن السلوكيات التي يتصرف بها الإنسان بناء على تلك الرغبات تتشكل من شدة الرغبة الفطرية والتأثيرات الثقافية والتجارب الفردية التي يمر بها الإنسان . وقد استُخدمت هذه النظرية لشرح الطرق المختلفة التي يمكن من خلالها دمج السلوك الناتج عن الدافع الخارجي مع النشاط الناتج عن الشعور الذاتي الداخلي للشخص نفسه .

٢/١/١ نظرية التصميم العالمي للتعليم Universal Design for Learning :

هي إطار تعليمي يعتمد على الأبحاث الخاصة بعلوم التعليم ، وتشمل علم الأعصاب المعرفي Cognitive Neuroscience الذي يرشد المعلمين إلى استخدام بيئات تعليمية مرنة تستوعب الفروق الفردية المختلفة بين الدارسين . هذه النظرية تشير إلى ضرورة أن تكون المقررات ذات معنى لشتى أنواع وفئات الدارسين ، كما ينبغي تصميم المقررات بشكل يجعل الدارس يتعلم بطرق مختلفة ، ويجعل المعلم يتأكد من أنهم قد حققوا الأهداف التعليمية المرجوة بطرق مختلفة أيضاً .

٣/١/١ نظرية استخدام تقنيات وقواعد الألعاب في التعليم Gamification for Learning:

تفيد هذه النظرية أنه من الممكن استخدام كلٌ من ميكانيكا ،وديناميات، و أُطر إعداد الألعاب لتعزيز سلوكيات معينة لدى الأفراد ، وأنه لابد من ان تلتقي عناصر ثلاثة رئيسة لكي يحدث سلوك معين،وهي:الدافع الذاتي، والقدرة على فعل السلوك، والمحفِّز لفعل هذا السلوك؛ ومن ثم فإن مصممي الألعاب التعليمية يمكنهم أن يقوموا باستخدام قواعد وتقنيات الألعاب لتحديد ظهور سلوكيات معينة،أو تصحيح سلوكيات أخرى،وبالتالي يمكن أن نرى فائدة ذلك للتعلم وخاصةً التعلم الإلكتروني؛من ناحية أخرى، فإذا كان تصميم الألعاب التعليمية لايحقق الهدف في إثارة دافعية الدارسين للتعلم، فإن هذا التصميم قد يكون مُضِراً .

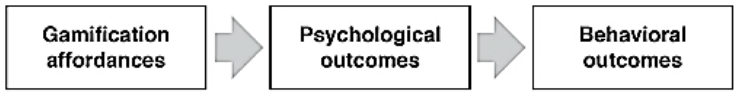
٢/١ مميزات وعيوب تحقيق الأهداف الجادة من خلال الألعاب:

١/٢/١ المميزات :

يتميز تحقيق الأهداف الجادة من خلال قواعد وتقنيات الألعاب بالعديد من المميزات ، وفيما يلي أبرزها :

- المساعدة على التفكير في حلول بديلة لشتى المشكلات ، وتصميم الاستراتيجيات ، و التفكير بمرونة لتنفيذ تلك الحلول.

- تنمية الصحة البدنية ، من خلال زيادة النشاط البدني، حيث أن ممارسة الألعاب التفاعلية،يعد فعالاً بنفس درجة ممارسة التدريبات الرياضية .
- المساعدة على النمو المعرفي الذي يساعد بدوره على زيادة نشاط مناطق الدماغ للسماح بالتنمية الكافية. وغالبا ما يشار إلى الألعاب التي يتم إنتاجها خصيصا لتعزيز التنمية المعرفية باسم "ألعاب العقل"brain games؛ هذه الألعاب تحسِّن من معدل معالجة العقل للمعلومات والمحافظة عليها .
- تنمية التجارة الاجتماعية Social Businessالتي تعتمد على زيادة التواصل الاجتماعي ، والتفاعل بين الزملاء ، والعملاء ، والممولين في شتى أنواع المؤسسات .
- خلق اتجاه ذهني إيجابي نحو الاستمرار في استخدام خدمة أو سلعة أو نشاط(كما هو موضح بالشكل التالي)



شكل (٣) تصور لفائدة استخدام قواعد الألعاب لتحقيق الأهداف الجادة ، في تغيير السلوك للأفضل

https://www.researchgate.net/profile/Benedikt_Morschheuser/publication/317020432/figure/fig5/AS:496761158082560@1495448497930/Abstract-conceptualization-of-gamification-according-to-Hamari-et-al-2014-Huotariand.png

- المساعدة على تحفيز الموظفين على تحسين أداءهم في العمل ، وقياس هذا الأداء إلكترونياً ، مما ييسر التنافس الشريف بينهم .
- تدريب العاملين بالمؤسسات بشكل أكثر تطوراً وبطريقة أكثر متعة
- قياس سلوكيات المستخدِم المستهدَف ،ومن ثم التأثير عليه من خلال مكافأته .
- المساعدة على تطوير التعليم بعدة أشكال ، وسوف يلي الحديث عنها)(Deese), (Rimon),(FXu, J Weber 1), (Hamari, Koivisto 420-422)

٢/٢/١ العيوب:

- هناك من يشير إلى أن نظام المكافآت الخارجية التي يحصل عليها اللاعب من اللعبة ، قد يؤدي إلى تعطيل الدافع الداخلي لديه لإنجاز المهام المطلوبة ؛كما أن المكافآت الخارجية التي يحصل عليها اللاعب قد تتداخل مع الأهداف التعليمية الرئيسة ، وبدلاً من زيادة الدافعية ، قد تولد حالة من الملل ، مما يجعل الإفادة من المحتوى التعليمي محدودة

ولقد أجرى " كل من ديسي، كويستنر، و ريان Deci, Koestner, and Ryan تحليلاً تجميعياً لمائة وثمانية وعشرين دراسة حول أثر المكافآت الخارجية على الدافع الذاتي ، وجاءت نتيجة التحليل التجميعي أن المكافآت المادية الملموسة تميل إلى أن تكون أكثر ضررا على الأطفال من طلاب الجامعات ، وأن المكافآت اللفظية تميل إلى أن تكون أقل تعزيزا للأطفال من طلاب الجامعات؛و أن المكافآت الخارجية تُضعِف الدوافع الذاتية.

- وهناك من يشير إلى أن التعليم باللعب قد يجعل الدارسين مسؤولون عن تعليم أنفسهم بأنفسهم دون رعاية أوإشراف من معلميهم (Figueroa and Francisco 50) ,(Kim 33)

وترى الباحثة أن لكل شيء ميزات وعيوب ، وأن مصممي الألعاب التعليمة ينبغي أن يسعوا لتحقيق أعلى نسبة من المميزات وأقل نسبة من العيوب .

٣/١ أنواع استخدام قواعد الألعاب لتحقيق الأهداف:

لقد استُخدم اللعب الإلكتروني الجاد بنجاح في مختلف التخصصات ، وفقاً للاحتياج إليه (Pranev ,560), (Bigdeli,et al 1) من هذه التخصصات على سبيل المثال لا الحصر ، ما يلي: استخدامه في الشركات والمؤسسات لتيسير التواصل بين العاملين، وتحفيزهم لزيادة الإنتاج ، واستخدامه في التعليم لتقليل الرهبة، وكسر الحاجز النفسي بين المتعلم والمادة العلمية ،وتحفيز الدارسين لتعلم المقررات التي يرونها مملة أو صعبة ؛ وفي المكتبات لتيسير شتى الأنشطة التعليمية - مثل تنمية مهارات الوعي المعلوماتي ،وتعليم استخدام المكتبة - فضلاً عن التسويق لخدمات المكتبة؛ ولقد قسم كيفين ويرباخ(Werbach) الأستاذ المشارك بجامعة بنسلفانيا فئات استخدام قواعد الألعاب لتحقيق الأهداف بشكل عام إلى ما يلي:

١/٣/١ الاستخدام الداخلي لقواعد الألعاب لتحقيق الأهداف External Gamification:

هو الاستخدام الذي يساعد على تحقيق الأهداف داخل المؤسسات مثل : إدارة الموارد البشرية، و زيادة الإنتاجية ، والاستعانة بالجماهير للحصول على المعلومات crowdsourcing

٢/٣/١ الاستخدام الخارجي لقواعد الألعاب لتحقيق الأهداف Internal Gamification:

هو الاستخدام الذي يساعد على تحقيق الأهداف خارج المؤسسات مثل : التسويق، وزيادة المبيعات، وإشراك العملاء في شتى الأنشطة ؛ ومن أمثلة ذلك الترويج للسياحة، من خلال التأثير على مشاركة السائحين، وكسب ولائهم ، وتنمية وعيهم بالعلامة التجارية للشركة السياحية ، ومن ثم زيادة إقبالهم على الإفادة من خدمات هذه الشركات .

٣/٣/١ استخدام قواعد الألعاب لتحقيق الأهداف من خلال تغيير السلوك Behavior Change Gamification:

هو الاستخدام الذي يحقق الأهداف في مجالات الصحة، والتمويل الشخصي،و التنمية المستدامة(التي تشمل التعليم ،والمكتبات)؛ حيث تُستخدم تقنيات وقواعد الألعاب في معاملة مستخدميها كلاعبين،لتشجعهم على استخدام المصادر المتاحة باللعبة لتحصيل المعرفة،ومن ثم تغيير سلوكهم؛وعلى سبيل المثال لا الحصر يمكن استخدام قواعد الألعاب لتحقيق عدة أهداف بالمكتبات ومنهاما يلي:

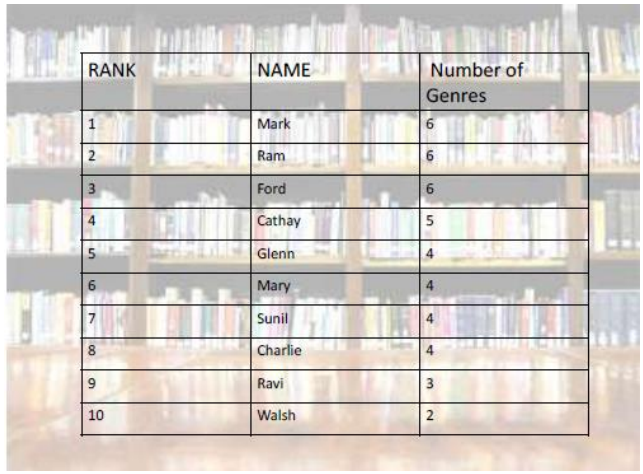
١/٣/٣/١ - استعارة عدد أكبر من الكتب ، حيث يحصل المستفيد على نقاط مقابل كل كتاب يستعيره ومن ثم يحصل على امتيازات بالمكتبة ؛ مما يؤدي إلى زيادة عدد الكتب التي يقرؤها ، وحرصه على إعادة الكتب في موعدها؛ أنظر الشكل التالي:

RANK	NAME	BOOKS BORROWED
1	Mark	16
2	Ram	16
3	Ford	14
4	Cathay	13
5	Glenn	13
6	Sunil	11
7	Mary	10
8	Charlie	8
9	Ravi	8
10	Walsh	6

شكل (٤) إحصائية برتب المستعيرين الذين استعاروا أكبر عدد من الكتب في خلال شهر

(Pranev 560)

٢/٣/٣/١ استعارة مصادر معلومات من مختلف أنواع الإنتاج الفكري حيث يحصل المستفيد على نقاط مقابل كل نوع يستعيره من أنواع الإنتاج الفكري ومن ثم يحصل على امتيازات بالمكتبة؛مما يؤدي إلى سعة أُفُق المستعير،وتنوع ثقافاته ورقي فكره؛ أنظر الشكل التالي:

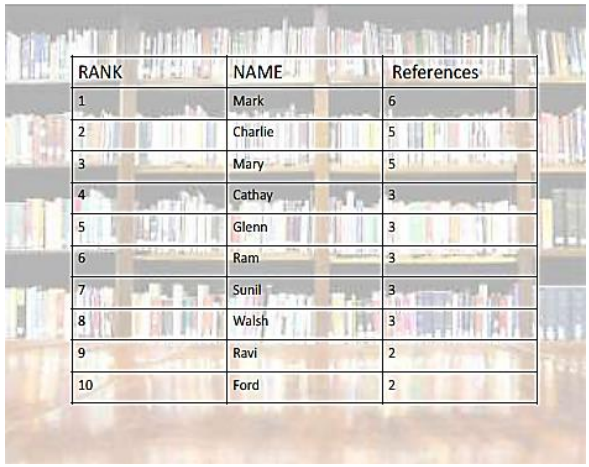


RANK	NAME	Number of Genres
1	Mark	6
2	Ram	6
3	Ford	6
4	Cathay	5
5	Glenn	4
6	Mary	4
7	Sunil	4
8	Charlie	4
9	Ravi	3
10	Walsh	2

شكل (٥) إحصائية برتب المستعيرين الذين استعاروا مختلف أنواع الإنتاج الفكري

(Pranev 561)

٣/٣/٣/١ - تشجيع الغير على زيارة المكتبة والإفادة منها حيث يحصل المستفيد على نقاط مقابل كل مستفيد آخر كان هو السبب في زيارته للمكتبة ومن ثم يحصل على امتيازات بالمكتبة ؛ فهذه الدعوة لاستخدام المكتبة تؤدي إلى التنمية المستدامة للمجتمع ، أنظر الشكل التالي:



RANK	NAME	References
1	Mark	6
2	Charlie	5
3	Mary	5
4	Cathay	3
5	Glenn	3
6	Ram	3
7	Sunil	3
8	Walsh	3
9	Ravi	2
10	Ford	2

شكل (٦) إحصائية برتب المستفيدين الذين كانوا سبباً في زيارة غيرهم للمكتبة

(Pranev 561)

٤/٣/٣/١ زيادة عدد المستخدمين للموقع الإلكتروني للمكتبة،والمشاركة فيما يعرض به من أنشطة؛ومن ثم تزداد سعادة المستفيد كما هوموضح بالشكل التالي: (Bigdeli 2) ؛مما يحقق أهم أهداف المؤسسة الناجحة،وهو إسعاد عملائها .

شكل (٧) دور الألعاب في تحقيق سعادة المستفيدين من المكتبة

٤/١ درجات استخدام قواعد الألعاب لتحقيق الأهداف :

هناك درجتان فيما يلي ذكرهما:

- ١/٤/١ استخدام قواعد الألعاب بتصميم عام Construction Design
- ٢/٤/١ استخدام قواعد الألعاب بتصميم معد خصيصاً لمستفيد معين User Centered(Bao 22), (FXu 2-4)

ولعل الاهتمام الرئيس في هذه الدراسة هو استخدامه في التعليم ، ولقد استخدم هذا المفهوم في التعليم بنجاح كبير ،"حيث يساعد استخدام قواعد وتقنيات الألعاب في التعليم على ما يلي :

- تحريك الدارس من وضع الانطواء والخجل والإحباط إلى وضع الإيجابية والمشاركة والتعاون مع الزملاء
- تحويل عقلية الدارسين من مجرد عقلية تفكر ولعب إلى عقلية تكنولجية ،
- زيادة مشاركة الدارسين في النشاط الصفي، ومساعدتهم على استمرار التعلم بمرح خارج الصف الدراسي
- دعم التعلم في بيئة تفاعلية متعددة الوسائط ، باستراتيجيات تعليم مختلفة، مثل التنقيب ، والتفاعل ، والمشاركة النشطة
- مساعدة الدارسين على اكتساب حصيلة لغوية كبيرة في وقت أقل من الطرق التعليمية التقليدية ؛ ومن ثم تحسين خبراتهم التعليمية خاصة في مجال تعلم اللغات ؛ ولقد أثبتت الدراسات أن الألعاب التعليمية الإلكترونية أكثر فعالية من الألعاب التعليمية الورقية .
- مساعدة الدارسين على تصحيح أخطاءهم بأنفسهم وتحسين أداءهم التعليمي بناءً على ما يكتسبونه من معارف أثناء اللعب
- تحسين جو التدريس، وتيسير مهام التدريس على المعلمين ، ما يساعدهم على المزيد من الإبداع في أداء عملهم .

(Figueroa and Francisco 33-34), (Issa,Zamhar and Ros 21),(Muthusamy ,Letchumanan and Hoon), (Deese),

ولذا فقد ظهرت مصطلحات مصاحبة لهذا الاستخدام، ومنها ما يلي:

- **التعليم المعتمِد على قواعد الألعاب(Game-Based learning (GBL :**

هو نوع من التعليم الذي يعتمد على الألعاب الجادة التي تؤدي إلى التعلُّم بشكل إيجابي (Cheng et al 214)

- **التعليم الاجتماعي social learning**

هو نوع من التعليم أشار إليه ألبرت باندورا Albert Bandura في نظريته المعروفة بنظرية التعلُّم الاجتماعي Social Learning Theory ليوضح كيف أن الأطفال يتعلمون في الأوساط الاجتماعية من خلال مراقبة سلوكيات الآخرين، وتقليدها ؛ ولذا فهو يُعرف أيضاً بالتعليم بالمراقبة observational learning وقد اقترح باندورا أنه يتم في أربع خطوات : الانتباه والملاحظة، ثم الاحتفاظ بما تم مراقبته في الذهن ، ثم تكرار ما راقبه من فعل ، في وجود مُحفِّز للقيام بهذا الفعل (Johnson 5) , (Wheeler)

- **التعليم بالترفيه Edutainment:**

عرفه قاموس وبستر بأنه الترفيه (من خلال الألعاب أوالأفلام أو العروض المسرحية)المصمم خصيصاً لتحقيق هدف تعليمي

٥/١ متطلبات استخدام الألعاب الإلكترونية لتحقيق الأهداف التعليمية :

يتطلب إعداد ألعاب إلكترونية لخدمة الأهداف التعليمية ما يلي :

١/٥/١ المعارف :

- معرفة الطرق والأدوات ، والنظم والعمليات التعليمية اللازمة لتصميم وتطوير ألعاب فعالة

- معرفة أفضل الممارسات في مجال تصميم الألعاب التعليمية الإلكترونية
- معرفة أكثر التطبيقات العالمية نجاحاً في مجال إنتاج ألعاب تعليمية إلكترونية
- معرفة الاتجاهات الحديثة ،والمبادرات والتجارب البحثية المتعلقة بتصميم وإنتاج ألعاب تعليمية إلكترونية
- معرفة باستراتيجيات تبني استخدام قواعد وتقنيات الألعاب في التعليم
- معرفة الاتجاهات المستقبلية المتعلقة باستخدام قواعد وتقنيات الألعاب في التعليم

٢/٥/١ المهارات :

- القدرة على تحليل أهداف المؤسسة الأم، والسياق التعليمي المطلوب ، مع التوصية بالحلول المناسبة لتصميم اللعبة التعليمية المنشودة
- مهارات تصميم وتطوير برمجيات ألعاب تعليمية فعالة لتحقيق أهداف المؤسسة الأم.

٣/٥/١ الاتجاهات الذهنية :

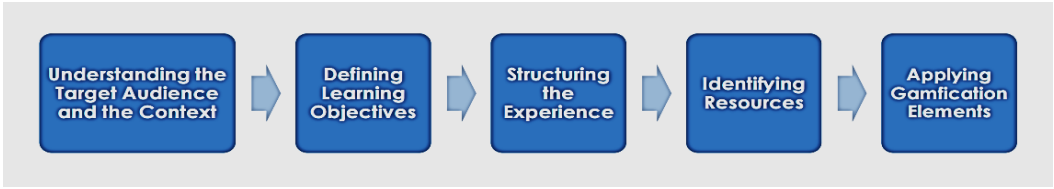
- ١/٣/٥/١ الشغف للتعلم وتطوير المهارات في مجال اللعبة التعليمية والمجالات ا لمرتبطة بها
- ٢/٣/٥/١ تقدير تأثير وفعالية التعلم من خلال الألعاب الإلكترونية (Singh)

٦/١ خطوات استخدام قواعد وتقنيات الألعاب في التدريس:

من أجل مساعدة المدرسين على تصميم ألعاب تعليمية لأي مقرر دراسي ، أوجز كل من هسن هوانج ، وديليب سومان (Huang , Yuan, and Soman 9-11)خطوات استخدام قواعد وتقنيات الألعاب في التدريس فيما يلي:

- ١/٦/١ الفهم الجيد لخصائص الدارسين : من حيث العمر والإمكانات والمهارات ، وغير ذلك ؛ فضلاً عن الفهم الجيد للمحتوى التعليمي المراد تدريسه للدارسين؛ من أجل تصميم لعبة تعين الدارسين على تحقيق الأهداف المرجوة من المقرر.
- ٢/٦/١ تحديد المخرجات التعليمية المرجو تحقيقها (مثل إعداد تكليف دراسي معين، أو إعداد مشروع، أو غير ذلك)
- ٣/٦/١ تحويل محتوى المقررالدراسي إلى وحدات صغيرة ومراحل متدرجة يسيرة الفهم
- ٤/٦/١ التعرف على المصادرresourses المطلوبة لتحويل المحتوى التعليمي إلى لعبة : ما نظام التتبع الخاص بكل مرحلة من مراحل اللعبة ؟ ما القواعد المفروض اتباعها ؟ هل النظام يعطي تغذية مرتدة للدارس والمعلم ؟

و لعل ذلك يتضح في الشكل التالي:



www.rotman.utoronto.ca/-/…/behavioural-economics/guidegamificationeducationdec20

شكل (٨) يوضح التعرف على المصادر المطلوبة لتحويل المحتوي التعليمي إلي لعبة

٧/١ بعض النماذج لمبادرات التعليم باللعب:

من مبادرات ونماذج التعليم باللعب ما يلي:

١/٧/١ لعبة هدفت إلى تفعيل الإفادة من قراءات الشخص،أو شتى مصادر المعلومات التي اطلع عليها ؛ هذه اللعبة تسمى المسارات المتقاطعة An Improvisational Storytelling Game قام بتصميمها سكوت نيكولسون Scott Nicholson الأستاذ المشارك بكلية دراسا ت المعلومات بجامعة سيراكيوز بالولايات المتحدة ؛وهي متاحة للتحميل المجاني من الرابط التالي:

https://docs.google.com/document/pub?id=14xTV-9avwKVdDYsqLw0l4Sdz9LfhUqE3DBdWpmsgqdA

٢/٧/١ تطبيق فاير فلاي firefly

هو الإصدار الجديد من تطبيق كورزويل ٣٠٠٠ Kurzweil 3000 صدر في شهر أكتوبر عام ٢٠١٧ ،وهو تطبيق تعليمي يستخدم من خلال الحاسبات اللوحية ، أعده كورزويل ليتم استخدامه بواسطة متجر شركة أبلApple لأجهزة أي أو إس فقط iOS devices ، وهو ييسر الوصول -في أي وقت وفي أي مكان- إلى نصوص تساعد على تنمية مهارة القراءة باللغة الإنجليزية -ولكن ليس محو الأمية القرائية - من خلال تيسير الاستماع إلى النص التعليمي مقروءاً بأصوات مختلفة وبالسرعة والكيفية التي يختارها المستفيد من البرنامج ، وذلك بعد مسح النص ضوئياً، ومن ثم كونه مقروءاً على شاشة الحاسب اللوحي.

هناك أيضاً إمكانية التظليل highlight بألوان مختلفة و تحديد circleنص معين ، كما يساعد على تنمية مهارات الاستماع والفهم والنطق والكتابة أيضاً .

هناك أيضاً ميزة لعملاء هذا التطبيق وهو توصيلهم بالمحتوى الذي توفره مكتبة الجامعة (أكاديمية كورزويل) ، وهو متوفر للبيع لدى شركة كورزويل إنتليتولز (Kurzweil / Intellitools, Inc) ,(kurzweiledu) Kurzweil / Intellitools, Inc
ويمكن تجربة التطبيق -مجاناً- لمدة شهر من الرابط التالي:

https://www.kurzweiledu.com/trialsignup.php?version=k3000ff

٣/٧/١ موقع Educa[1] الذى يتيح تصميم الألعاب التعليمية والمقررات الإلكترونية ومشاركتها مع الزملاء أو الطلاب،وهناك اختيارات ثلاث للاشتراك فيه :

- الاشتراك المجاني بشرط أن يتم تصميم مقرر واحد فقط، وأن يستمر المقرر على الموقع لمدة سنة فقط ، كما أنه يتاح لعدد ٢٠ فقط من الطلاب (أو الأعضاء)
- الاشتراك مقابل ٢٧ يورو في الشهر ، بشرط أن يتم تصميم عشرة مقررات على الأكثر ، وأن تستمر المقررات على الموقع لمدة غير محدودة، كما أنها تتاح لعدد ٢٠٠ فقط من الطلاب (أو الأعضاء)
- الاشتراك مقابل ٩٥ يورو في الشهر ، ويمكن تصميم أي عدد من المقررات ، هذه المقررات تستمر على الموقع لمدة غير محدودة، كما أنها تتاح لألف طالب فقط (أو عضو) .

٢ - نتائج الدراسة الميدانية حول الصعوبات التي واجهت الطلاب محل الدراسة أثناء إعداد تسجيلات المكنز:

١/٢ خصائص عينة البحث

قبل الحديث عن نتائج الدراسة يطيب للباحثة ان تستعرض خصائص عينة البحث فيما يلي:

1 https://www.edueca.com/en/now/?gclid=EAIaIQobChMI0p_hw6-f1QIV6LDtCh0gwwkIEAAYAyAAEgLnv_D_BwE

١/١/٢ الفئات العمرية:

تراوحت الفئات العمرية للطلاب محل الدراسة فيمابين الخمس وعشرين،والتسع والأربعين عاماً؛وفيما يلي يتم استعراض هذه الفئات :

جدول رقم (١) الفئات العمرية لطلاب محل الدراسة

مسلسل	الفئة العمرية	العدد	%
١	٢٥-٣٠	١٧	٧٧
٢	٣١- ٤٠	٢	٩
٣	٤١-٤٩	٣	١٤
إجمالي		**٢٢**	**١٠٠**

من الجدول السابق يتضح أن اكثر الفئات العمرية (ونسبتها ٧٧%) تتراوح بين الخمس وعشرين عاماً والثلاثين ، مما يدل على ان الطلاب محل الدراسة لم يكملوا الدراسة بعد التخرج مباشرةً وإنما بعد التخرج بأربع سنوات ، وهذا يدل على انقطاعهم عن التعلم النظامي لفترة زمنية قد تعوق دراستهم لمقرر يحتاج إلى مهارات التحليل والتركيب ، فضلاً عن حصيلة معرفية في تخصص المكتبات والمعلومات .

كما يتضح أن أقل الفئات العمرية محل الدراسة (ونسبتها ١٤%) تتراوح بين الواحد والأربعين والتسع وأربعين ، مما يدل على انقطاعهم عن الدراسة النظامية لفترة تصل إلى إثنتن وعشرين سنة ، مما قد يعوق دراستهم لمقرر محل الدراسة أيضاً ،ولكن من خلال معايشة الباحثة لهم ، لم يكن العمر وحده هو العام لالمؤثر، بل الخبرة العملية في التخصص، فقد كان من بين الدارسين من بلغ التسع والأربعين سنة ، ولكن عمله كمفهرس جعله أكثر الطلاب مهارة في إعداد تسجيلات المكنز.

٢/١/٢ النوع :

تكونت العينة من سبعة طلاب (أي بنسبة ٣٣ %) وخمسة عشرة طالبة (أي بنسبة ٦٧ %)؛ وهو أمرمنطقي حيث أن غالبية الطلاب في القسم محل الدراسة من الإناث؛ أما تأثير النوع على المهارة في إعداد تسجيلات المكنز ، فقد لاحظت الباحثة أن الخلفية المعرفية للطالب،بالإضافة إلى خبرته في العمل في الفهرسة الموضوعية كانت أكثر تأثيراً على قدرته على التفكير المنطقي والتحليل والتركيب من متغير النوع .

٣/١/٢ الوظائف:

كانت وظائف الطلاب عينة الدراسة كما هو موضح بالجدول التالي:

جدول رقم (٢) وظائف الطلاب محل الدراسة

مسلسل	الوظيفة	العدد	%
١	أخصائي معلومات	١٢	٥٤,٥
٢	باحث بمرحلة الماجستير	٤	١٨,٥
٣	موجه مكتبات	١	٤,٥
٤	مدير المكتبة الالكترونية للجامعة العربية المفتوحة	١	٤,٥
٥	أخصائي تنمية إدارية	١	٤,٥
٦	إداري ندوات ومؤتمرات بمكتبة الاسكندرية	١	٤,٥
٧	مدرس بقسم المكتبات جامعة المنوفية	١	٤,٥
٨	باحث بمرحلة الدكتوراه	١	٤,٥
إجمالي		**٢٢**	**١٠٠**

من الجدول السابق يتضح ما يلي:

- أن أكثر من نصف العينة يعملون في مهنة لامكتبات والمعلومات وهو مما يدعم قراتهم على إعداد تسجيلات المكنز
- أن نسبة ٢٣ % من طلاب الدراسات العليا المتفرغين للدراسة ، وهو أمر يدعِّم أيضاً قدراتهم العقلية التي تعين على التفكير المنطقي والتحليل والتركيب ، فضلاً عن الخخلفية المعرفية اللازمة لإعداد تسجيلات المكنز
- أن نسبة١٨%يعملون في مناصب إدارية وهي قد تبعدهم عن المهارات المطلوبة لإعداد بطاقات المكنز
- أن نسبة 4,5 يعمل مدرس بقسم المكتبات والمعلومات ، وهو مما يدعم مهارات إعداد تسجيلات المكنز ،وقد كان بالفعل من الماهرين في ذلك كما لاحظت الباحثة .

٤/١/٢ الأعوام الأكاديمية التي تم فيها دراسة المقرر:

جدول رقم (٣) العام الأكاديمي للطلاب محل الدراسة

مسلسل	العام الأكاديمي	عدد الطلاب	%
١	٢٠١١ -٢٠١٢	٢	٩
٢	٢٠١٢-٢٠١٣	٥	٢٢,٧
٣	٢٠١٣-٢٠١٤	٤	١٨,١
٤	٢٠١٥-٢٠١٦	٥	٢٢,٧
٥	٢٠١٦-٢٠١٧	٦	٢٧,٢
إجمالي		**٢٢**	**١٠٠**

من الجدول السابق يتضح ما يلي:

- أن العينة تمثل الدارسين من السنوات الست محل الدراسة ، مما يعطي بيانات ممثلة لطلاب الماجستير بالقسم حول الصعوبات التي واجهتهم عبر هذه السنوات أثناء إعداد تسجيلات المكنز .
- أن أكثر العينة -وهم يمثلون نسبة 27.2 %- من الدارسين في العام الأكاديمي ٢٠١٦-٢٠١٧ ، يليهم الدارسون في العامين الأكاديميين ٢٠١٢-٢٠١٣ ، و٢٠١٥-٢٠١٦ (بنسبة 22,7 % لكلٍ منهما) ، يليهم الدارسون في العام الأكاديمي ٢٠١٣-٢٠١٤ (بنسبة 18.1) ، وأخيراً الدارسون في العام الأكاديمي ٢٠١١ -٢٠١٢ (بنسبة ٩ %) ؛ ولعله من المنطقي أن يقل عدد المستجيبين للاستبيان في الأعوام الأقدم لانقطاع الصلة بين معظم الخريجين وبين القسم ومجموعاته المتاحة عبر فيسبوك.

٢/٢ نتائج الدراسة الميدانية :

فيما يلي ما أسفرت عنه نتائج الدراسة الميدانية :

١/٢/٢ فيما يتعلق بالصعوبات التي واجهت الطلاب محل الدراسة أثناء إعداد تسجيلات المكنز :

لقد أعرب الطلاب عن الصعوبات التي تواجههم ، وكان متاحاً لهم أن يختاروا أكثر من صعوبة ، فكانت إداباتهم كما هو موضح في الجدول التالي:

جدول (٤)الصعوبات التي واجهت الطلاب محل الدراسة أثناء إعداد تسجيلات المكنز

مسلسل	الصعوبة	التكرار	%
١	تقنين مصطلحات المكنز	١٠	
٢	إيجاد المصطلحات ذات الصلة (لتحقيق علاقة الترابط)	٩	
٣	إيجاد المصطلحات المرادفة (لتحقيق علاقة التكافؤ)	٨	
٤	إيجاد المصطلحات الأضيق	٧	
٥	إيجاد الصيغة المناسبة لكل مصطلح من مصطلحات المكنز	٥	
٦	جميع ما سبق (كل الصعوبات المذكورة)	٥	
٧	اختيار الهجاء المناسب لكل مصطلح من مصطلحات المكنز	٤	
٨	إيجاد المصطلحات الأوسع	٣	
٩	ترتيب المصطلحات ترتيباً منطقياً في شكل هرمي	٢	
	صعوبات أخرى (يرجى ذكرها)	١	

من الجدول السابق يتضح ما يلي:

- أن أكثر الصعوبات التي تواجه الطلاب محل الدراسة أثناء إعداد تسجيلات المكنز هي تقنين مصطلحات المكنز (وقد بلغت نسبتهم %)، ربما لأنها تتطلب منهم جهداً ووقتاً للبحث عن أدوات التقنين المناسبة ، فضلاً عن تغير المصطلحات باستمرار، وعدم توفر المصطلحات الجديدة بأدوات التقنين المتاحة .
- أن الصعوبة الثانية على التوالي هي إيجاد المصطلحات ذات الصلة (وقد بلغت نسبتهم %)وهي مهمة تحتاج إلى خلفية معرفية مناسبة بموضوع المكنز ، بينما طلاب الجامعة في هذا العصر يُعرضون عن القراءة خارج المقررات الدراسية كما أثبتت الدراسات (هويدا الحسيني،٢٠٠٨،ص١٠١)
- أن الصعوبة الثالثة على التوالي هي إيجاد المصطلحات المرادفة (وقد بلغت نسبتهم %)وهو أمر يحتاج إلى خلفية معرفية ، فضلاً عن الاستعانة بالقواميس اللغوية العامة و المتخصصة ، المكانز المعدة سابقاً ؛ويبدو أن الطلاب محل الدراسة قد تعودوا على الحلول الجاهزة ، ومن ثم فهم يُعرضون عن الرجوع للأدوات المناسبة التي تعينهم على إيجاد المترادفات اللازمة.
- أن الصعوبة الرابعة على التوالي هي إيجاد المصطلحات الأضيق (وقد بلغت نسبتهم %)وهو أمر يحتاج الرجوع إلى المكانز المعدة سابقاً وإلى خطط التصنيف ، ولكن يبدو أن الطلاب محل الدراسة لا يجدون الوقت أو الرغبة للرجوع إلى الأدوات المناسبة .ولعل هذا ينطبق أيضاً على الطلاب الذين يجدون صعوبة في إيجاد المصطلحات الأوسع (وقد بلغت نسبتهم %) ، كما ينطبق على الطلاب الذين يجدون صعوبةً في ترتيب المصطلحات ترتيباً منطقياً في شكل هرمي (وقد بلغت نسبتهم %)
- أن الصعوبة الخامسة على التوالي هي إيجاد الصيغة المناسبة لكل مصطلح من مصطلحات المكنز(وقد بلغت نسبتهم %) وهو أمر يتطلب دراسة معايير إعداد واصفات المكنز ،فضلاً عن مهارات لغوية ؛ومن ثم فإن من يعانون من هذه الصعوبة هم من الطلاب الذين ليس لديهم المهارات اللغوية المناسبة لإعداد الواصفات بالصيغ المناسبة.(ولعل هذا الأمر ينطبق أيضاً على من يجدون صوبة في اختيار الهجاء المناسب لكل مصطلح من مصطلحات المكنز، وقد بلغت نسبتهم %)

- أن هناك خمسة طلاب (أي نسبة %) يعانون من كل الصعوبات المذكورة بالجدول ، مما يشير إلى أنهم يفتقرون إلى الخلفيات المعرفية والمهرات اللغوية ، وكذلك يُعرضون عن استخدام الأدوات المناسبة .
- ولقد أجاب طالب واحد بأن لديه صعوبات أخرى ،ولكنه لم يذكرها .

٢/٢/٢ فيما يتعلق بمحاولة الطلاب التغلب على الصعوبات التي واجهتهم :

أجاب عدد ٢٠ منهم (أي بنسبة 91 % تقريباً) أنهم حاولوا التغلب على هذه الصعوبات ، بينما أجاب اثنان فقط (أي بنسبة 9%) بأنهم لم يحاولوا ؛ وهي ظاهرة طيبة تدل على إيجابية هؤلاء الطلاب.

٣/٢/٢ فيما يتعلق بكيفية التغلب على الصعوبات التي واجهت الطلاب محل الدراسة :

جدول (٥) كيفية التغلب على الصعوبات التي واجهت الطلاب محل الدراسة

مسلسل	كيفية التغلب على الصعوبات	التكرار
١	القراءة حول موضوع المكنز قيد الإعداد	١٤
٢	استشارة أستاذ المادة	١٢
٣	الاستعانة بقائمة رؤوس موضوعات	١١
٤	الاستعانة بمعاييرإعداد المكانز	٩
٥	الاستعانة بنظام تصنيف	٨
٦	استشارة خبير في تخصص المكنز قيد الإعداد	٦
٧	الاستعانة بمكانز سابقة في تخصص المكنز قيد الإعداد	٧
٨	وسائل أخرى	٣

من الجدول السابق يتضح ما يلي:

- أن الطلاب استعانوا بمصادر متعددة ، كان أهمها هو القراءة حول موضوع المكنز قيد الإعداد (بنسبة %) ، وهو أمرضروري لمعدي الكشافات والمكانز .
- أن المصدر التالي كان استشارة أستاذ المادة (بنسبة %) وهي ظاهرة غير طيبة حيث أن هؤلاء الطلاب يستطيعون الاعتماد على أنفسهم في استشارة المصادر الأخرى .
- أن الاستعانة بقوائم رؤوس الموضوعات ، ونظم التصنيف جاءت نسبتهما متقاربة (%) ، و(%) ،وهم أداتان ضروريتان لإعداد تسجيلات المكنز .
- الاستعانة بمعاييرإعداد المكانز بلغت نسبته (%) فقط ، مع أن هذه الأداة تعد أهم المصادر على الإطلاق .
- أن الاستعانة بمكانز سابقة في تخصص المكنز قيد الإعداد جاء متأخراً ، وبلغت نسبته % ، وهي ظاهرة غير طيبة ، حيث أن الاستعانة بالمكانز السابقة ينبغي ان يكون من أوائل المصادر ، توفيراً لوقت وجهد معدي المكنز، ولعدم تكرار الجهود .

وبسؤال الطلاب محل الدراسة عن وسائل أخرى يستعينون بها أجاب ثلاثة طلاب فقط (أي بنسبة %) أنهم استخدموا الوسائل التالية:

- الاشتراك في جلسات مناقشة مع الزملاء القائمين باعداد المكنز لتبادل الاراء والمقترحات حول المصطلحات الخاصة بالمكنز ومناقشتها للوصول الى المصطلحات الأدق.

- إنشاء مجموعة خاصة بالمكنز المراد إعداده على موقع الفيسبوك لخلق حلقة تواصل بين القائمين على إعداد المكنز لتبادل الافكار حول المصطلحات أولاً باول
- الاستعانة بقواميس لغوية

وهي وسائل فعالة، فقد لاحظت الباحثة أن هذه الوسائل -بالفعل- قد ساعدت الطلاب، خاصة الدارسين في العام الأكاديمي ٢٠١١-٢٠١٢ الذين قاموا بتحديث مكنز مصطلحات علم المكتبات والمعلومات للأستاذ الدكتور محمد فتحي عبد الهادي ، والدارسين في العام الأكاديمي ٢٠١٢-٢٠١٣ الذين قاموا بإعداد المكنز العربي للطب المكمل[1]

٤/٢/٢ فيما يتعلق بأسباب عدم محاولة التغلب على الصعوبات التي واجهت بعض الطلاب محل الدراسة :

أجاب بعض الطلاب محل الدراسة (بلغت نسبتهم %) بأنهم لم يحاولوا التغلب على الصعوبات التي واجهتهم أثناء إعداد تسجيلات المكنز ، وكانت الأسباب كما يلي:

أ. ضيق الوقت المخصص لدراسة المقرر (علماً بأن الساعات المخصصة لدراسة المقرر هي ثلاث ساعات أسبوعياً)

ب. الانشغال بتكليفات دراسية في مواد أخرى أدرسها

ج. صعوبة التغلب على هذه الصعوبات

مما سبق يتضح أن الوقت المخصص لدراسة المقرر غيركافٍ بالنسبة لبعض الطلاب، وأنهم يحملون أنفسهم بأعباء دراسية فوق طاقتهم ، وأنهم لا يملكون مهارة إدارة الوقت وحل المشكلات .

٥/٢/٢ فيما يتعلق بمقترحات الطلاب محل الدراسة لجعل إعداد بطاقات المكانز أمراً أكثر يسراً وسهولة

جدول (٦) كيفية التغلب على الصعوبات التي واجهت الطلاب محل الدراسة

م	المقترح	العدد
١	المزيد من التدريبات خلال المحاضرات للتعود على طريقة التفكير في الحصول على المصطلحات المناسبة.	٤
٢	يمكن للعمل الجماعي أن يجعل من عمل البطاقات أمرا أكثر سهولة من أن تكون مهمة فرد واحد حيث أن تقسيم المصطلحات على أكثر من فرد لتحديد المصطلحات الأضيق والأوسع ثم المراجعة الجماعية تسهم في توفير عامل الوقت وتعمل على إخراج نتائج دقيقة	٣
٣	استشارة متخصص في الموضوع محل عمل المكنز وايضا الاستعانة بمكنز معد سلفا للتعرف على الشكل المطلوب لاخراجه ليس إلا .	٢
٤	الاستعانة بالمعاجم والقواميس حديثة الاصدار وذلك لتغير استخدامات الكلمات في اللغة .	٢
٥	القراءة باستمرار ومتابعة ما ينشر بشأن موضوع المكنز فترة اعداده، وبعدها لتحديثه.	
٦	قبل البدء في دراسة المكانز ينبغي للطالب مراجعة قواعد الفهرسة الموضوعية	
٧	اطالة الفترة الزمنية المحددة لدراسة المادة وإعداد المكنز	٣
٨	ينبغي على الطالب أن يكثر من القراءة والاطلاع لتحصيل اكبر قدر من الالفاظ و المعاني	
٩	تكليف كل طالب بإعداد مكنز في مجال عمله	٢

[1] http://atcm.weebly.com/

٣- تصور مقترح لإعداد لعبة تعليمية تعين على إعداد تسجيلات المكنز :

بناءً على ما تقدم يطيب للباحثة ان تتقدم بالتصور التالي :

١/٣ مراحل إعداد اللعبة محل الدراسة

١/١/٣ التخطيط:

في مرحلة التخطيط يتم تحديد أهداف ورؤية اللعبة محل الدراسة؛ وهي كما يلي:

أهداف اللعبة :

١. زيادة الحصيلة اللغوية، ومن ثم تنمية القدرة على إيجاد المترادفات
٢. تدريب الطالب على الإفادة من قوائم رؤوس الموضوعات وخطط التصنيف ، من أجل تحقيق ما يلي:
   - تنمية القدرة على إيجاد رؤوس الموضوعات ذات الصلة
   - تنمية القدرة على ترتيب الموضوعات ترتيباً هرمياً
   - تقنين المصطلحات الرئيسة والفرعية للمكنز

رؤية اللعبة :

تنشيط ذهن الطالب وتنمية معرفته ليصبح قادراً على إعداد بطاقات المكانز بمهارة .

- وفي مرحلة التخطيط أيضاً يتم ما يلي:

- تحديد خصائص الجمهور المستهدف من اللعبة ، بشكل واضح (وهم في اللعبة محل الدراسة : طلاب السنة التمهيدية للماجستير)
- تحديد المجالات الموضوعية واللغوية للعبة بشكل واضح (إعداد بطاقات المكنز ، ويتم تحديد اللغة وفقاً لظروف الطلاب الدارسين للمقرر)
- تحديد المحتوى التعليمي المراد تدريسه للطلاب (أنظر المجال النوعي للعبة)
- تحديد المخرجات التعليمية المرجوة من المحتوى التعليمي المتاح من خلال اللعبة،وهي في اللعبة محل الدراسة كما يلي:
  - ان يكون الطالب قادراً على إيجاد المترادفات للمصطلح الرئيس للمكنز
  - ان يكون الطالب قادراً على إيجاد رؤوس الموضوعات ذات الصلة بالمصطلح الرئيس للمكنز
  - ان يكون الطالب قادراَ على المصطلحات الأوسع والأضيق من المصطلح الرئيس للمكنز
  - ان يكون الطالب قادراَ على ترتيب المصطلحات الأوسع والأضيق من المصطلح الرئيس للمكنز ترتيباً هرميا منطقياً
  - ان يكون الطالب قادراَ على تقنين المصطلحات الرئيسة والفرعية للمكنز

المستفيدون من اللعبة :

تستهدف اللعبة طلاب الدراسات العليا الذين يدرسون مقرر " التحليل الموضوعي المتقدم" والذين يحتاجون إلى ان يتعلموا كيفية إعداد تسجيلات المكانز .

مجالات اللعبة :

- **المجال النوعي**: تقتصر اللعبة على إعداد بطاقات المكنز،من حيث اختيار المترادفات والمصطلحات ذات الصلة، والمصطلحات الأوسع والأضيق فقط؛نظراً لأن الباحثة قد لاحظت أن الطلاب على مدار سنوات يجيدون اختيار الصيغ المناسبة لمصطلحات المكنز (الواصفات)بنسبة ٩٨% ،ومن ثم فلا حاجة لتدريبهم عليها بشكل مكثف.
- **المجال اللغوي:** تقتصر اللعبة على اللغة العربية نظراً لأن المستوى العام لإتقان اللغة الانجليزية لدى الطلاب محل الدراسة -كما لاحظت الباحثة - يعتبر متدني، ومن ثم فسوف تكون هناك صعوبة لإيجاد المترادفات والمصطلحات ذات الصلة،فضلاً عن الترتيب الهرمي للمصطلحات.

٢/١/٣ التنفيذ:

١. إعداد المحتوى التعليمي وتصنيفه بشكل متدرج في الصعوبة ، بحيث يعين على تحقيق أهداف اللعبة بصعوبة متدرجة .
٢. توليد الرابط العاطفي emotional connection الذي يدعم التجربة التعليمية ، ويتم ذلك من خلال المؤثرات الصوتية ورواية القصص
٣. تصميم اللعبة لتناسب الفروق الفردية بين الطلاب ، فيشعر الطالب أنها مصممة له خصيصاً Personalization
٤. توفير عناصر المرح في اللعبة لزيادة فرصة التعلم واكتساب المهارات المطلوبة ومساعدة اللاعب على الاستمرار في اللعب دون ملل.
٥. توفير عناصر التحدي ، وإثارة الفضول، والخيال ، والسيطرة ؛ التي تجعل اللاعب يعيش جو الألعاب وليس جو الفصل الدراسي.

أ. أما التحدي فيتم توفيره في اللعبة من خلال وجود أهداف ثابتة وواضحة للعبة ، ذات الصلة بالمتعلم؛ بالإضافة إلى توفير النتائج غير المؤكدة التي تمثل تحدياً من خلال تقديم مستويات صعوبة متغيرة ، وكذلك من خلال المعلومات المخبأة، والعشوائية.من ناحية أخرى ، فإن الاستجابة لأفعال اللاعبين feed back يجب ان يكون سريعاً وواضحاً وداعماً للاعبين.

ب. وأما إثارة الفضول فيتم في شكلين مختلفين: الفضول الحسي والفضول المعرفي.
أما **الفضول الحسي** فيتم إثارته من خلال التأثيرات السمعية والبصرية، أما **الفضول المعرفي** فيتم إثارته من خلال مفاجأة اللاعب بالمفارقات، أو عدم اكتمال أجزاء اللعبة .

ج. وأما السيطرة فيقصد بها -في هذا المقام- شعوراللاعب بحرية الإرادة وحرية تقريرالمصير وحرية الاختيار، والتحكم التام أثناء اللعب؛ فحينما يواجه الإنسان اختيارات ينتج عنها تأثير قوي، فإن ذلك يزيد من إحساسه بالسيطرة.

د. وأما الخيال فيشمل كلا من العواطف وعملية التفكير للاعب المتعلم، وينبغي ألا يلبي الخيال في الألعاب التعليمية الاحتياجات العاطفية فقط للاعبين،ولكن ينبغي أن يتم تقديم مجاز metaphor أو تشبيهات ذات صلة بالمحتوى التعليمي للعبة، وأن تساهم في دعم هذا المحتوى وتكمِّله .

١) توفير بقية عناصر اللعبgame elements مثل النقاط التي يحصل عليها اللاعبpoints،والدرجات العاليةhigh scores ،ورُتَب أو مستويات اللاعبين وفقاً لدرجاتهم ونقاطهم rankings التي توضح مدى تقدم اللاعب من عدمه ،والإنجازات

achievementsالتي تعد مكافآت لمن يحققون إنجازات أثناء اللعب ، لتحفيزهم وتيسير استيعابهم للمحتوى التعليمي المتوفر باللعبة .

٢) توفير إمكانية مشاركةالطلاب معاً أثناء اللعب لتتولد المنافسة الشريفة،من خلال إتاحة اللعبة عبر منصة تعليمية أو عبر شبكة فيسبوك،التي تعد أكثر الشبكات الاجتماعية شعبيةً واستخداماً لدى لطلاب الجامعة وفقاً للدراسات ,(Ezumah 33) (Kllas) (Modo Labs Team) حيث بلغ عدد المشتركين بهذه الشبكة في التاسع من شهر أكتوبر عام ٢٠١٧م إثنين بليون مشترك .

٣) إعداد الاختبارات القصيرة التي تنشِّط ذهن اللاعب ، وتعين على ترسيخ المحتوى التعليمي في ذهنه

٤) تصميم الموقع الإلكتروني أو إنشاء المنصة الاجتماعية ، أو تصميم تطبيق الهاتف المحمول الذي سيستضيف اللعبة ، مع ملاحظة أن تكون واجهة الاستخدام interface سهلة الاستخدام ومريحة للعين ،وألا تكون اللعبة معقدة أكثر مما ينبغي، وأن تكون لغة اللعبة سهلة وبسيطة، وأن يتم اختيار المكافآت بحكمة ، بحيث تناسب ما يحرزه اللاعب من إنجاز (لا أكبر منه ولا أقل)، مع توفير معلومات تعين اللاعب على ان يستزيد من المعرفة في موضوع اللعبة

٣/١/٣ : المراجعة والتقييم والتعديل

- مراجعة وتقييم كلٍ من المحتوى التعليمي ، و تصميم اللعبة ، ثم اختبارهما للتأكد من أنهما يحققان أهداف ورؤية اللعبة
- إجراء التعديلات اللازمة لكي تحقق اللعبة الأهداف المرجوة منها " (Prensky 16), (Cheng et al 226) , (smartgrid-engagement-toolkit 5-10),(Mieure 22-24)

٤/١/٣ : التحديث والتطوير المستمر للعبة لمواكبة مستحدثات العصر ومتطلبات الدارسين .

٤- خاتمة

١/٤: ملخص نتائج الدراسة :

انتهت الدراسة إلى النتائج التالية :

- ١/٥/٠ ما هي تقنيات وقواعد الألعاب في تحقيق الأهداف gamification ؟
- ٢/٥/٠ ما دور تقنيات وقواعد الألعاب في تحقيق الأهدافgamification في التعليم من خلال الشبكات الاجتماعية ؟
- ٣/٥/٠ ما الصعوبات التي تواجه طلاب قسم المكتبات والمعلومات بجامعة الإسكندرية أثناء إعداد تسجيلات المكانز ؟
- ٤/٥/٠ ما مراحل إعداد لعبة تعليمية لإعداد تسجيلات المكانز،تتميز بخصائص الألعاب الإلكترونية التفاعلية ، وتتاح إحدى منصات الشبكات الاجتماعية ؟
- ٥/٥/٠ ما التوصيات التي يمكن أن تجعل الطلاب محل الدراسة أكثرخبرة ومهارة في إعداد تسجيلات المكانز ؟

٢/٤ توصيات الدراسة :

بناءً على نتائج الدراسة يطيب للباحثة أن تتقدم بالتوصيات التالية :

- تدريس مقرر التحليل الموضوعي المتقدم في فصلين دراسيين متتاليين لإعطاء الفرصة للدارس لتحصيل المعارف الخاصة بهذا المقرر ، وإتقان المهارات اللازمة لإعداد المكانز .
- توجيه الطلاب دارسي مقرر التحليل الموضوعي المتقدم أن يختاروا دراسة مقررات أخرى لا تحتاج الكثير من الوقت والجهد أثناء دراسة هذا المقرر.
- تدريب طلاب الدراسات العليا بشكل عام على مهارات إدارة الوقت ، وحل المشكلات .
- تنفيذ اللعبة المقترحة في هذه الدراسة ،وإتاحتها للاستخدام من خلال وسائل التواصل الاجتماعي ، من أجل مساعدة معدي المكانز من العرب سواء كانوا طلاباً أو اختصاصيي مكتبات ومعلومات .

المصادر والمراجع

١. خضر، إيناس" المكانز المتخصصة في مجال المكتبات والمعلومات : دراسة تحليلية بغرض بناء مكنز عربي إلكتروني" .رسالة دكتوراه .القاهرة : جامعة القاهرة ، ٢٠١٧.

٢. عبد الهادي ، محمد فتحي. المكانـــز كأدوات للتكشيف واسترجاع المعلومات.القاهرة: مكتبة غريب ، ١٩٨٩. مطبوع.

٣. عبد الهادي ، محمد فتحي. مكنز مصطلحات علم المكتبات والمعلومات .القاهرة : المنظمة العربية للتربية والثقافة والعلوم ، ١٩٨٠.مطبوع.

٤. هويدا محمد الحسيني . الاهتمامات القرائية لطلاب الجامعة في مجتمع المعرفة.الإسكندرية : مركز الإسكندرية للكتاب، ٢٠٠٨ . مطبوع.

5. Alves , F P, C Maciel,and J.C.Anacleto. “Guidelines for the Gamification in Mobile Social Networks.” Social Computing and Social Media, vol. 8531, 2014,pp. 559–570.https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-319-07632-4.pdf.Accesed Septembber 1,2017.

6. Anderson, Paul. “Classroom Game Design: Paul Andersen at TEDxBozeman.” 24 Apr. 2012, www.youtube.com/watch?v=4qlYGX0H6Ec. Accessed July 10 ,2017.

7. Bao, Xin."CHINGUAL :Applying Gamification into a Language Learning Application" .Master Thesis .Industrial Design Program University of Lapland . 2015,93p. https://lauda.ulapland.fi/bitstream/handle/10024/62003/Chingual-whole%20thesis-05-26.pdf?sequence=2.Accessed October10,2017.

8. Bigdeli,Zahed, et.al.(2016)."Gamification in library websites based on motivational theories ". Webology, Vol. 13, No. 1, June. 2016,www.webology.org/2016/v13n1/a146.pdf. Accessed July 10 ,2017.

9. Cheng, Yuh-Ming, et al. "The construction of an online competitive game-based learning system for junior high school students." TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology 11.2 ,2012. http://tojet.net/articles/v11i2/11223.pdf. Accessed August 10 ,2017.

10. Cheong, Christopher, France Cheong, Justin Filippou ."Quick Quiz :a gamified approach for enhancing learning",2013.http://www.pacis-net.org/file/2013/PACIS2013-206.pdf.Accessed October 10,2017.

11. Chou, Yu-kai ." Gamification in Education: Top 10 Gamification Case Studies that will Change our Future ",.Jan 2017. http://yukaichou.com/gamification-examples/top-10-education-gamification-examples/.Accessed October 12,2017.

12. Commonwealth of Australia (2003)."Developing a Functions Thesaurus :Guidelines for Commonwealth Agencies".2003. http://www.naa.gov.au/Images/developing-a-thesaurus_tcm16-47228.pdf.Accessed September 28,2017.

13. Deese,Ashley (2017)."Five benefits of Gamification",2017. https://ssec.si.edu/stemvisions-blog/5-benefits-gamification .Accessed October 1,2017.

14. Deterding, S., O'Hara, K., Sicart, M., Dixon, D., & Nacke, L. "Gamification: using game design elements in non-gaming contexts". Human Factors in Computing Systems Conference, May 7-12,2011. http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.372.3185&rep=rep1&type=pdf .Accessed October 1,2017.

15. Dweck, Carol S."Mindsets and Math/Science Achievement".Stanford University 2008, Prepared for the Carnegie Corporation of New York-Institute for Advanced Study Commission on Mathematics and Science Education,2008.http://www.growthmindsetmaths.com/uploads/2/3/7/7/23776169/mindset_and_math_science_achievement_-_nov_2013.pdf.Accessed October 7,2017.

16. Dweck, Carol S. ,Gregory M. Walton, Geoffrey L. Cohen (2014)." Academic Tenacity: Mindsets and Skills That Promote Long-Term Learning".Bill &Milenda Gates Foundation ,2014.https://ed.stanford.edu/sites/default/files/manual/dweck-walton-cohen-2014.pdf.Accessed October 8,2017.

17. Dweck, Carol S."The power of believing that you can improve". https://www.youtube.com/watch?v=_X0mgOOSpLU .Accesed July 11,2017.

18. Ezumah, Bellarmine A. "College students' use of social media: Site preferences, uses and gratifications theory revisited." International Journal of Business and Social Science 4, no. 5 ,2013.

http://ijbssnet.com/journals/Vol_4_No_5_May_2013/3.pdf.Accessed November 22,2016.

19. Figueroa Flores, Jorge Francisco. (2015)"Using Gamification to Enhance Second Language Learning." Digital Education Review 27: 32-54. http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1065005.pdf - Accessed June 27,2017.
20. FXu, J Weber, D Buhalis (2014)." Gamification in tourism". Information and Communication Technologies.https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/978-3-319-03973-2.pdf#page=513.Accessed October 16,2017.
21. Gazan,Rich."Controlled Vocabulary&Thesaurus Design: Trainees Manual Original Course Design ".Manoa: University of Hawaii & Association for Library Collections&Technical Services,2006.Accessed October 8,2017. https://www.loc.gov/catworkshop/courses/thesaurus/pdf/cont-vocab-thestrnee-manual.pdf
22. Hamari,J., J Koivisto ."Why do people use gamification services".

    International Journal of Information Management, VoL. 35,no. 4, August 2015.pp 419-431.
23. Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. "Does Gamification Work: A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences, Hawaii, USA, January 6-9,
    2014.https://pdfs.semanticscholar.org/9c32/bf32d4d0fdd69777abcccf8da83d76e38bb9.pdf. Accessed September 12,2017.
24. Huang Hsin Yuan, W. and Soman, D."A Practitioner's Guide to Gamification of Education". Research Report Series: Behavioral Economics in Action. University of Toronto –Rotman School of Management,2013. www.rotman.utoronto.ca/-/media/files/...and.../guidegamificationeducationdec2013.pdf.Accessed October 2,2017.
25. Innovationyutorials.com."Painstorming",2017. https://www.innovationtutorials.com/product/painstorming/.Accessed October 16,2017.
26. Issa ,R. Mchucha , Zamhar I. Ismail, Rose P. Tibok."Developing a gamification- based interactive thesaurus application to improve English language vocabulary: a case studyof undergraduate students in Malaysia " .Proceedings of 64 th ISERD International Conference. Seoul, South Korea, 18 th -19th January 2017. p 17-24.

27. Kurzweil / Intellitools, Inc"K3000 ",2017. https://itunes.apple.com/us/app/k3000/id535277727?mt=8.Accessed October 12,2017. 12,2017.

28. Johnson , Andrew. "Social Learning Theory". http://www.academia.edu/8505394/SOCIAL_LEARNING_THEORY.Accessed October 8,2017.

29. Kllas,Priit."Top 15 Most Popular Social Networking Sites and Apps ".October ,9 2017.Accessed October 21,2017. https://www.dreamgrow.com/top-15-most-popular-social-networking-sites/

30. Kim,B ."Designing Gamification in the Right Way " ,p.33,in: Library Technology Reports,2015. https://www.journals.ala.org/ltr/article/download/5632/6952. Accessed October 1 ,2017.

31. kurzweiledu.com." Kurzweil EDU Academy". Accessed October 12,2017. https://www.kurzweiledu.com/kurzweil-academy/kurzweil-academy.html

32. Maan, Jitendra." Social Business Transformation through Gamification ". International Journal of Managing Information Technology (IJMIT) Vol.5, No.3, August 2013.

33. Mckgonical, Jane."Reality Is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World",2011. https://hci.stanford.edu/courses/cs047n/readings/Reality_is_Broken.pdf . Accessed October 20,2017.

34. McMunn-Tetangco , Elizabeth. Gamification for Librarians: A Practical Guide .London:Rowman&Littlefield,2017. https://books.google.com.eg/books?id=fnL0DQAAQBAJ&pg=PR3&lpg=PR3&dq=Gamification+for+Librarians:+A+Practical+Guide&source=bl&ots=q_siX2w32p&sig=TBmIe2Piw12e_l0w0uUFqS_LsyY&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwiQ_96L6YPXAhUrLMAKHbCfCgYQ6AEIPTAF#v=onepage&q=Gamification%20for%20Librarians%3A%20A%20Practical%20Guide&f=false.Accessed October 2,2017.

35. Mieure, Matthew C. “Gamification: A guideline for integrating and aligning digital game elements into a curriculum.” M.A.Thesis Bowling Green State University, 2012. http://eng444project.weebly.com/uploads/1/1/9/7/11970835/mieure_matthew_c.pdf.Accessed September 21,2017.

36. Modo Labs Team."Social media use among college students and teens:what's in, what's out ,and why".April2016.https://www.modolabs.com/blog-post/social-media-use-

among-college-students-and-teens-whats-in-whats-out-and-why/. Accessed September 21,2017.

37. Morschheuser, Benedikt ,et.al."Gamified crowdsourcing: Conceptualization, literature review, and future agenda.International Journal of Human Computer Studies ,v. 106 , October 2017 : 26-43.

38. Morschheuser, B., Werder, K., Hamari, J., & Abe, J."How to gamify? A method for designing gamification". In Proceedings of the 50th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), Hawaii, USA, January 4-7 2017. https://publikationen.bibliothek.kit.edu/1000062361

.Accessed October 14, 2017.

39. Muthusamy, P., Letchumanan, K. & Hoon, T.

"Computer-based and Paper-based Vocabulary Games for Tamil Learners". 12th International Tamil Internet Conference. 34/5000114376.,2013.

40. Pascua, Sonia M.,et al.(2017)." Words in Vision: A Filipino Sign Language Thesaurus Management System Using Ren-py.IFLA.,in: Satellite Meeting - Reference and Information Services & Information Technology Sections: Innovation and the User Experience: Evaluating and Implementing Discovery Systems . http://library.ifla.org/1732/1/S10-2017-pascua-en.pdf .Accessed August 20,2017.

41. Pranev Ram B. R., Mohanavel, S." Gamification in Library Management System (LMS) ". International Journal of Emerging Technology and Advanced Engineering , Vol 3, no. 8, August 2013:559-562.

42. Prensky, Marc. "Students as designers and creators of educational computer games: Who else?." British Journal of Educational Technology39.6 (2008): 1004-1019.

43. Reitz, Joan M. (2017)" Online Dictionary of Library &Information Science ".Accessed September 25,2017. http://www.abc-clio.com/ODLIS/odlis_A.aspx

44. smartgrid-engagement-toolkit.eu ."Guideline: Gamification-making energy fun". http://www.smartgrid-engagement-toolkit.eu/fileadmin/s3ctoolkit/user/guidelines/guideline_gamification_-_making_energy_fun.pdf.Accessed October 1,2017.

45. Rimon ,Gal." 10 Surprising Benefits Of Gamification". July 20,2016. https://elearningindustry.com/10-surprising-benefits-of-gamification.Accessed October 16,2017.

46. Simões, Jorge, Rebeca DíAz Redondo, and Ana FernáNdez Vilas."A social gamification framework for a K-6 learning platform." Computers in Human

Behavior 29, no. 2,2013: 345-353. https://pdfs.semanticscholar.org/1e0e/0369f8d5921c23c38a4d1e4df06448f3e998.pdf.Accessed August 22,2017.

47. Singh, Ravi Pratap" Top 10 Competencies of a Gamified Learning Designer". March 2, 2014.Accessed October, 14,2017. https://elearningindustry.com/top-10-competencies-of-a-gamified-learning-designer

48. Werbach, Kevin."Gamification". Philadelphia, Pennsylvania: University of Pennsylvania . https://www.coursera.org/learn/gamification/home/info.Accessed Accessed July 22,2017.

49. Wheeler, Steve ."Bandura's 4 Principles Of Social Learning Theory". https://www.teachthought.com/learning/principles-of-social-learning-theory . Accessed September 10 ,2017.

50. womennovation.com "Improvisation for innovation". http://womennovation.com/improvisation-for-innovation/

51. UNESCO."UNESCO Thesaurus". http://vocabularies.unesco.org/browser/thesaurus/en/.Accessed September 24,2017.

****

ملحق رقم (١) النسخة الأولى من الاستبيان الموجه للطلاب محل الدراسة

جامعة الاسكندرية
كلية الآداب
قسم المكتبات والمعلومات

استبيان لجمع المعلومات حول الصعوبات التي تواجه طلاب الدراسات العليا في إعداد المكانز أثناء دراستهم لمقرر التحليل الموضوعي المتقدم

لأغراض إعداد بحث بعنوان : " استخدام تقنيات وقواعد الألعاب في تحقيق الأهداف gamification لتفعيل الإفادة من الشبكات الاجتماعية في تعليم علوم المكتبات : مقرر "التحليل الموضوعي المتقدم " بجامعة الإسكندرية نموذجا "

أعزائي الدارسين والدارسات :

يرجى التكرم بالإجابة على أسئلة الاستبيان ، مع ملاحظة ما يلي :

* لا توجد إجابات صحيحة وأخرى خاطئة ولكن الأجابة المطلوبة هى التى تعبر بصدق عن رأيك .
* البيانات التى سوف تذكرها ستحاط بالسرية التامة ولن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمى .

مع جزيل الشكر لحسن تعاونكم

الباحثة

الاسم (اختيارى)

- السن : الوظيفة : النوع أ- ذكر ( ) ب - أنثى ( )
- العام الأكاديمي الذي درست فيه مقرر التحليل الموضوعي المتقدم :

١- ما الصعوبات التي واجهتك أثناء إعداد بطاقات المكنز ؟

أ. إيجاد الصيغة المناسبة لكل مصطلح من مصطلحات المكنز
ب. اختيار الهجاء المناسب لكل مصطلح من مصطلحات المكنز
ج. إيجاد المصطلحات المرادفة (لتحقيق علاقة التكافؤ)
د. إيجاد المصطلحات ذات الصلة (لتحقيق علاقة الترابط)
ه. إيجاد المصطلحات الأوسع
و. إيجاد المصطلحات الأضيق
ز. ترتيب المصطلحات ترتيباً منطقياً في شكل هرمي
ح. تقنين مصطلحات المكنز
ط. جميع ما سبق
ي. صعوبات أخرى (يرجى ذكرها)

٢- هل حاولتَ التغلب على الصعوبات التي واجهتك ؟ نعم ( ) ، لا ( )

٣- إذا كانت الإجابة بنعم، فكيف حاولت التغلب على الصعوبات التي واجهتك ؟
أ. القراءة حول موضوع المكنز قيد الإعداد
ب. استشارة خبير في تخصص المكنز قيد الإعداد
ج. استشارة أستاذ المادة
د. الاستعانة بنظام تصنيف
ه. الاستعانة بقائمة رؤوس موضوعات
و. الاستعانة بمكانز سابقة في تخصص المكنز قيد الإعداد
ز. وسائل أخرى (يرجى ذكرها)
٤- إذا كانت الإجابة بلا ، فلماذا لم تحاول التغلب على الصعوبات التي واجهتك ؟
أ. لضيق لوقت المخصص لدراسة المقرر
ب. لانشغالي بتكليفات دراسية في مواد أخرى أدرسها
ج. لصعوبة التغلب على هذه الصعوبات
د. أسباب أخرى (يرجى ذكرها)
٥- ما مقترحاتك لجعل إعداد بطاقات المكانز أمراً أكثر يسراً وسهولة ؟

ملحق (٢) النسخة المعدلة من الاستبيان بعد التحكيم

جامعة الاسكندرية
كلية الآداب
قسم المكتبات والمعلومات

استبيان لجمع المعلومات حول الصعوبات التي تواجه طلاب الدراسات العليا في إعداد المكانز أثناء دراستهم لمقرر التحليل الموضوعي المتقدم

لأغراض إعداد بحث بعنوان : **" استخدام تقنيات وقواعد الألعاب في تحقيق الأهداف gamification لتفعيل الإفادة من الشبكات الاجتماعية في تعليم علوم المكتبات : مقرر "التحليل الموضوعي المتقدم " بجامعة الإسكندرية نموذجا "**

أعزائي الدارسين والدارسات :
يرجى التكرم بالإجابة على أسئلة الاستبيان ، مع ملاحظة ما يلي :
* لا توجد إجابات صحيحة وأخرى خاطئة ولكن الأجابة المطلوبة هى التى تعبر بصدق عن رأيك .
* البيانات التى سوف تذكرها ستحاط بالسرية التامة ولن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمى .
مع جزيل الشكر لحسن تعاونكم

الباحثة

الاسم (اختياري) :.....

- السن : النوع أ- ذكر ( ) ب - أنثى( ) الوظيفة :
- العام الأكاديمي الذي درست فيه مقرر التحليل الموضوعي المتقدم :

١- ما الصعوبات التي واجهتك أثناء إعداد تسجيلات المكنز ؟

ك. إيجاد المصطلحات المرادفة (لتحقيق علاقة التكافؤ)
ل. إيجاد المصطلحات الأوسع
م. إيجاد المصطلحات الأضيق
ن. إيجاد المصطلحات ذات الصلة (لتحقيق علاقة الترابط)
س. إيجاد الصيغة المناسبة لكل مصطلح من مصطلحات المكنز
ع. اختيار الهجاء المناسب لكل مصطلح من مصطلحات المكنز
ف. ترتيب المصطلحات ترتيباً منطقياً في شكل هرمي
ص. تقنين مصطلحات المكنز
ق. جميع ما سبق
ر. صعوبات أخرى (يرجى ذكرها)

٢-هل حاولتَ التغلب على الصعوبات التي واجهتك ؟ نعم ( ) ، لا ( )

٣- إذا كانت الإجابة بنعم، فكيف حاولت التغلب على الصعوبات التي واجهتك ؟

ح. القراءة حول موضوع المكنز قيد الإعداد
ط. الاستعانة بمعاييرإعداد المكانز
ي. استشارة خبير في تخصص المكنز قيد الإعداد
ك. استشارة أستاذ المادة
ل. الاستعانة بمكانز سابقة في تخصص المكنز قيد الإعداد
م. الاستعانة بنظام تصنيف
ن. الاستعانة بقائمة رؤوس موضوعات
س. وسائل أخرى (يرجى ذكرها)

٤- إذا كانت الإجابة بلا ، فلماذا لم تحاول التغلب على الصعوبات التي واجهتك ؟

ه. لضيق لوقت المخصص لدراسة المقرر
و. لانشغالي بتكليفات دراسية في مواد أخرى أدرسها
ز. لصعوبة التغلب على هذه الصعوبات
ح. أسباب أخرى (يرجى ذكرها)

٥- ما مقترحاتك لجعل إعداد بطاقات المكانز أمراً أكثر يسراً وسهولة ؟

ملحق رقم (٣) السادة محكّمو الاستبيان

١. الأستاذ الدكتور / محمد فتحي عبد الهادي ، أستاذ المكتبات والمعلومات بجامعة القاهرة ،ورائد علم التكشيف في الوطن العربي ، وصاحب المؤلفات في موضوع المكانز ، ومدرس مقرر " التحليل الموضوعي المتقدم " بجامعة القاهرة .

٢. السيد الدكتور / مصطفى حسام الدين ، الأستاذ المساعد بقسم المكتبات والمعلومات والوثائق بجامعة القاهرة ،وصاحب المؤلفا ت العديدة حول الضبط الاستنادي والفهرسة ، وعضو الجمعية المصرية للبرمجيات، وأحد المشرفين على رسالة دكتوراه عن المكانز .

٣. السيدة الدكتورة / إيناس عباس خضر ، المدرس بقسم المكتبات والمعلومات والوثائق بجامعة القاهرة الحاصلة على الدكتوراه في موضوع المكانز