***Dirasat:*** *Educational Sciences*, Volume 50, No. 3, 2023

Deanship of Scientific Research

# The Effect of Using Gamification on Motivating Learning Arabic in the E-Learning Environment for Eighth-Grade Students in Amman, Jordan

***Manal Abu Mazer[1]*, Khaled Al-Ajlouni[2]***

[1] Department of Educational Technology, Faculty Of Educational Sciences, Arab Open University, Amman, Jordan.

[2] Department of Curriculum and Teaching, Faculty of Educational Sciences, The University of Jordan, Amman, Jordan.

Received: 14/11/2022
Revised: 7/12/2022
Accepted: 5/1/2023
Published: 15/9/2023

* *Corresponding author:*
manal6835454@gmail.com

Citation: Abu Mazer, M., & Al-Ajlouni, K. (2023). The Effect of Using Gamification on Motivating Learning Arabic in the E-Learning Environment for Eighth-Grade Students in Amman, Jordan. *Dirasat: Educational Sciences, 50*(3), 256–266. https://doi.org/10.35516/edu.v50i3.3086

© 2023 DSR Publishers/ The University of Jordan.

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY-NC) license https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

**Abstract**

**Objectives**: The study aims at revealing the effect of using gamification in the e-learning environment to motivate learning Arabic for eighth-grade students in Amman.

**Methods**: The study used a quasi-experimental methodology and developed a motivation scale that consisted of (40) items whose validity and reliability indicators were extracted. The study relied on purposive sampling in selecting (50) students from the eighth grade at The New English School. The sample was randomly divided into two groups: (25) students as a control group and (25) students as an experimental group.

**Results**: The results revealed that there were significant differences among the eighth-grade students' mean scores on the Arabic learning motivation scale which was based on the dimensional analysis of the teaching method (using gamification or the traditional method). That is, the differences came out in favor of using gamification. However, there were no statistically significant differences based on gender at ($\alpha \leq 0.05$) among the eighth-grade students' mean scores on the Arabic learning motivation scale for the experimental group.

**Conclusions**: The study recommends using gamification in teaching Arabic and other subjects as well as integrating gamification in the curricula for different academic stages.

**Keywords**: Gamification, e-learning environment, motivation.

# أثر استخدام التَّلعيب في بيئة التَّعلُّم الإلكترونيّ في دافعيَّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة لطلبة الصَّفّ الثَّامن الأساسيّ في العاصمة عمَّان

***منال أبومزر[1]*، خالد العجلوني[2]***

[1] قسم تكنولوجيا التعليم ، كلية العلوم التربوية، الجامعة العربية المفتوحة، عمان، الأردن.

[2] قسم المناهج والتدريس ، كلية العلوم التربوية، الجامعة الأردنية، عمان، الأردن.

**ملخّص**

**الأهداف:** سعت هذه الدّراسة للكشف عن أثر استخدام التَّلعيب في بيئة التَّعلُّم الإلكترونيّ في دافعيَّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة لطلبة الصَّفّ الثَّامن الأساسيّ في عمَّان.

**المنهجية:** تم استخدم المنهج شبه التَّجريبيّ للوصول إلى هدف الدّراسة، حيث تم تطوير مقياس الدَّافعيَّة، ومن بعدها تمَّ استخراج دلالات الصّدق والثَّبات للمقياس. تكوّن المقياس بصورته النّهائيّة من (40) فقرة. أمَّا عينة الدّراسة، فتكونت من (50) طالبًا من طلبة الصّفّ الثَّامن الأساسيّ، وتمّ اختيارهم بطريقة قصديّة من المدرسة الإنجليزيّة الحديثة. قسّمت عينة الدّراسة بشكل عشوائيّ إلى مجموعتين (25) طالبا كمجوعة ضابطة، و(25) طالبا كمجموعة تجريبيّة.

**النتائج:** أظهرت وجود فروق ظاهريّة بين الأوساط الحسابيّة لدرجات طلبة الصّفّ الثَّامن في عمَّان على مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة في القياس البعديّ وفقًا لطريقة التَّدريس (استخدام التَّلعيب في بيئة التعلم الاعتيادية، الطَّريقة الاعتيادية) وجاءت الفروق لصالح استخدام التَّلعيب. وتبين عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائيَّة عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) في درجات طلبة الصَّفّ الثَّامن في عمَّان على مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة لدى المجموعة التَّجريبية وفقًا للجنس (ذكر، أنثى).

**الخلاصة:** أوصت الدّراسة بتوظيف التلعيب في تدريس اللغة العربية، وكذلك في تدريس مواد أخرى، وإدراج ذلك في مناهج المقررات الدّراسيَّة في المراحل الدَّراسية المختلفة، وإعداد المقررات بما يتناسب ودمج التَّلعيب فيها.

**الكلمات الدالة :** التَّلعيب، بيئة التَّعلُّم الإلكترونيّ، الدَّافعيَّة.

**المقدمة:**

نتيجة للثورة الرقمية وتطور تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، شهدتْ أنظمة التَّعلُّم الإلكترونيّ مؤخرًا تطورًا سريعًا بسبب المزايا الَّتي تقدّمها الشَّبكة العالميَّة للمعلومات؛ وأهمُّها حرية الزَّمان والمكان الَّتي مكّنت المتعلّمين من التَّعلُّم بالسَّرعة الَّتي تناسبهم، علاوة على تنظيم الموادّ التَّعليميّة في مكان واحد ومشاركتها وإرسالها لأقرانهم المنتشرين في أنحاء العالم، كما وتوّفر أدوات التعلم الإلكتروني العديد من الفوائد، مثل: المرونة والتَّنوع، والَّتي ساهمت في إحداث نهضة نوعيَّة في العملية التَّعليميَّة (محمد، 2019). وإنَّ تعزيز التَّفاعل وزيادة مشاركة المتعلّمين والرَّغبة في الإنجاز والتَّحفيز هي أهداف أيّ معلّم في بئية التَّعلُّم الإلكترونيّ، ويمكن للمعلّم زيادة تفاعل الطّلبة وتحفيزهم عبر تحويل المادّة التَّعليميَّة لألعاب تعليميَّة رقميَّة (موسى، 2020).

إنّ التَّغيّر في الأدوات الَّتي يستخدمها المعلّم في العملية التَّعليميَّة جاء في الدول المتقدمة صناعياً متزامنًا مع الثَّورة التُّكنولوجيَّة الحاصلة، لذا بدأت المدارس والجامعات بتطبيق نمط التَّعلُّم الإلكترونيّ الَّذي يعتمد على الحاسوب وشبكة الإنترنت بشكل كامل، حيث إنَّ هناك اتّجاهات حديثة متَّبعة في التَّعلُّم الالكتروني ساهمت في اكتساب الطّلبة للمعارف والمهارات والخبرات، بالإضافة إلى ظهور استراتيجيات تعليم جديدة: كالتَّعلُّم المحمول والألعاب التَّعليميّة الإلكتروني (جيوسي، 2020).

وفي ذلك يشير عبده (2020) إلى أنَّ الفصول الدّراسية مازالت لغاية اليوم في بلادنا العربية تستخدم الأساليب الاعتيادية في التَّدريس، كما أنّ بعض المعلّمين يعتمدون على الاستراتيجيات الَّتي لا تناسب الطَّلبة الرَّقميين ولا تتماشى ولغة العصر التّقنيّة، فالطَّلبة اليوم يتمتَّعون بالذَّكاء التُّكنولوجيّ ويتوقَّعون مشاركة أجهزة الحاسوب وأجهزتهم اللوحيَّة في سائر المواضيع الدّراسيَّة.

ولا بدَّ من الإشارة إلى أنَّ قطاع التَّعليم يواجه تحديات كبيرة في تحفيز الطَّلبة وإثارتهم نحو التَّعلُّم، ومن هنا جاء تنافُس المعلّمين على جذب انتباه الطَّلبة طوال الحصّة الدّراسيَّة، وذلك من خلال تبسيط المعلومات والمفاهيم وحثّهم على الفهم والبحث، فاعتمدوا على استخدام مواقع التَّواصل الاجتماعيّ، وتطبيقات الهاتف النَّقّال، وألعاب الفيديو وتصفُّح مواقع الإنترنت (محمد، 2019).

أكّد بودادي وجوتيريز (Boudadi & Gutierrez, 2020) أنَّ العديد من نظريات التَّعلُّم تبحث عن تأثير الدَّافعيَّة في الطَّلبة، ففي بيئات التَّعلُّم الالكترونية يواجه المعلّمون تحدّيًا أكبر فيما يتعلَّق بتحفيز الطَّلبة؛ لأنَّهم يشعرون بالعزلة وقلَّة الدَّافعيّة نحو التَّعلُّم، وقد يساهم التَّلعيب في زيادة إدماج الطَّلبة في بيئات التَّعلُّم الإلكترونية من خلال مجموعة متنوّعة من الأنشطة، ففي حقيقة الأمر إن التلعيب له أثرًا إيجابيًّا في زيادة دافعيّة الطَّالب نحو التَّعلُّم، ومن ثم يتحوَّل التَّعلُّم من النّظام الاعتياديّ إلى نظام مشوّق لا يشعر الطَّالب فيه بالملل.

**الإطار النظري**

وأكَّد علماء النَّفس أنَّ التَّلعيب يعتبر طريقة مهمَّة في تعلم الطَّلبة بشكل عامّ (سلامة، 2019). ويشير مصطلح التَّلعيب "Gamification" إلى جعل خبرات التَّعلُّم أكثر جاذبيَّة وشبيهة باللعبة باستخدام عناصر تصميم اللعبة وآلياتها، فهو يجذب اهتمام المعلّمين بشكل متزايد بسبب وجود حوافز للتَّحفيز والتَّغييرات السُّلوكيَّة في سياقات التَّعلُّم (موسى، 2020)، كما ويعتبر التَّلعيب (Gamification) وسيلة ذات أثر كبير في تعليم الطَّلبة على اتّخاذ القرارات وتنمية مهارات حلّ المشكلات والمسائل وتعمل على بناء حصيلة معرفيَّة أدائيَّة للطَّلبة من خلال المنافسة وجمع النّقاط الموجودة في الألعاب، وتتمتَّع بقدرتها الكبيرة على إشراك الطَّلبة لفترات طويلة في العملية التَّعليميَّة (سلامة، 2019).

يعتمد التَّلعيب على مبادئ التَّحفيز، وفيه يعمل الطَّلبة بشكلّ جدّي للحصول على المكافآت أو الارتَّقاء في مستويات اللعبة. وهنا يظهر الرَّبط بين التَّلعيب والدَّافعيَّة، فالدَّافعيَّة كما عرّفها جوز وآخرون (JoSe et al., 2020) هي كلّ ما يدفع السُّلوك من أفعال وأقوال باطنة أو ظاهرة لتحقيق هدف معيَّن، وتتأثَّر دافعيَّة الطَّلبة بعوامل داخليَّة (شخصيَّة) وأخرى خارجيَّة (بيئيَّة) وتُعدُّ التُّكنولوجيا من العوامل البيئيّة الخارجيّة الَّتي تؤثّر على الدَّافعيّة وكما أشار (Alsadoon ,2023) أن التكنولوجيا تلعب الدور الأهم في احداث التعلم من خلال تطبيق عناصر اللعبة، وتقنيات التصميم الرقمي للألعاب مما يحقق أهداف التعلم.

ومن الملاحظ أنّ التَّلعيب (Gamification) يرتبط بردود فعل الطَّلبة بشكل كبير في عملية التَّعلُّم، ممَّا يجعلهم يتفاعلون مع المحفّزات السُّلوكيَّة النَّابعة من الاستجابة السَّريعة وبشكل إيجابيّ مع المكافآت أو النّقاط أو الشَّارات الَّتي تهدف في الأساس إلى إثارة دافعيّة الطَّلبة لإنجاز مهمَّة محدَّدة (محمد، 2019). ويوفر التَّلعيب للطَّلبة وسيلة بديلة للتَّعلُّم والدّراسة، بدلًا من الخوف من مهمّة تعلُّم أشياء جديدة، ويشجّع التَّلعيب الطَّلبة من خلال توفير حافز إضافيّ ويجعل عملية التَّعلُّم عملية قائمة على النَّشاط والمتعة، ممَّا يجعل هذا مفيدًا بشكل خاصّ للطَّلبة غير القادرين على التَّعلُّم بفعالية من خلال الأساليب الاعتياديَّة، وأهمية تصميم مواد تعليمية تعتمد التلعيب كطريقة لزيادة الدافعية (Alsharji et al., 2020).

وعرَّف الحفناوي (2017) التَّلعيب على أنَّه مفهوم تمّ اشتقاقه من كلمة game، والَّذي كانت بدايته لعمل حملات إعلانيَّة، وترويج العلامات التَّجاريَّة، إلَّا أنَّه توَّسع لاحقًا ليشمل مجالات أخرى مثل:التَّعليم والتَّدريب والإعلام. وعرّفه السليمان (2018) أنَّه استخدام النَّمط الموجود في الألعاب الاعتيادية ولكن بطريقة الأدوات الرَّقميَّة الحديثة؛أيْ باستخدام الأجهزة الإلكترونية مثل: أجهزة الكمبيوتر والهواتف وأجهزة الـ iPad،

والغرض الأساسيّ، منها هو: زيادة التّفاعل بين الطّلبة والمادة التعليمية في بيئة التّعلُّم، وتنمية مهارات التَّعلُّم الذَّاتيّ في جوّ من الإثارة والتَّشويق. وأشار الماجد (2020) إلى أنّ التَّلعيب استراتيجيّة تعليميّة يمكن استخدامها بغرض تزويد الطَّلبة بأشكال مختلفة من المعرفة من خلال الألعاب الرَّقميَّة في جوّ من الإثارة والتَّشويق والحماس، ممّا يجعل الطَّلبة أكثر تفاعلًا وتقبّلًا للمعلومات الَّتي يتمُّ الحصول عليها من خلال التَّلقين والتَّوجيه المباشر، حيث أنَّ التَّفاعل والتَّحدّي الممزوج بالفائدة والمتعة من أهمّ خصائص التَّلعيب.

**الدراسات السابقة**

أشارت دراسة بيتويو وسوماردي (Pitoyo & Sumardi, 2020) إلى أثر تقديم التَّغذية الرَّاجعة أثناء التَّلعيب باستخدم (Quizizz) على تعلُّم طَّلبة الدّراسات العليا في إندونيسيا، واستخدمت الدّراسة المنهج شبه التَّجريبي، وللتَّحقيق في الموضوع استخدم الباحث الاستبانة والملاحظة والمقابلات المعمقة، كما تمّ اختيار عيّنة الدّراسة المكونة من (18) طالبًا وطالبة بطريقة عشوائيَّة، وقد قسّمت العيّنة إلى مجموعتين: تجريبيَّة وضابطة بعدد (9) لكلّ مجموعة، طبقت أداة الدراسة (الاستبانة) على عيّنة الطَّلبة الأكثر تحصيلًا في امتحان التُّوفل للُّغة الإنجليزية، وأيضًا تمَّ عمل مقابلات معمقَّة أظهرت أنَّ العديد من الطَّلبة اهتموا بالحدّ الزَّمنيّ للاختبار وتقرير الاختبار ولوحة الصدارة. وأظهرت نتائج الدّراسة أنَّ تقديم التَّغذية الرَّاجعة الفوريَّة للطَّلبة يسهم في تحقيق هدف التَّعلُّم بسهولة ويسر، وأنَّ الطَّلبة كانوا متحمسين وتمكَّنوا من الإفادة من التَّغذية الرَّاجعة المقدَّمة لهم؛مما ساهم في تعلُّمهم بشكل أفضل بعد إجراء العديد من الاختبارات باستخدام (Quizizz)، وكانوا مهتمين ومتحمسين لعناصر اللعبة مثل لعبة ( Leaderboard) وإنّ تقييد الوقت وتقرير الاختبار أسهم في جودة تعلُّمهم.

هدفت دراسة ناجي وعقل (Naji & Aqel, 2023) في دراستهم فاعلية بيئة تعليمية قائمة على التلعيب في تنمية مهارات التعلم العميق لدى الطالبات المعلمات بجامعة الأقصى، واستخدمت الدّراسة المنهج شبه التَّجريبيّ والنهج الوصفي التحليلي، كما واعتمدت الدّراسة على أداة الملاحظة وبطاقة رصد التواصل الفعال، إذ شارك في الدّراسة 93 طالبة من طالبات كلية التربية، وتم تطبيق التعلم من خلال منصة مودل، وتوصلت الدراسة إلى أن البيئة التعلمية التي تستخدم التَّلعيب تحفز مهارات الاستقصاء وتنمي مهارات التعلم العميق.

وهدفت دراسة أوزتورك وكورماز (Ozturk & Kormaz, 2020) إلى تحديد أثر الألعاب التَّعليميَّة على التَّحصيل الدّراسيّ للطَّلبة في أنقرة، والمواقف تجاه الدَّورة التَّدريبيَّة ومهارات التَّعلُّم التَّعاوني، وتمَّ استخدام المنهج شبه تجريبيّ. تكَّونت مجموعة الدّراسة من 60 طالبًا في الصَّفّ الأوّل الثَّانويّ، وتمَّ جمع البيانات البحثيَّة باستخدام مقياس موقف الدّراسات الاجتماعيَّة، ومقياس التَّعلُّم التَّعاونيّ، ومقياس التَّحصيل الأكاديميّ لدورة الدّراسات الاجتماعيَّة. أسفرتْ نتائج الدّراسة إلى أنَّ الألعاب التَّعليميَّة تساهم في تعليم الدّراسات الاجتماعيّة، وهذا يؤدي إلى تنمية مهارات التَّعلُّم التَّعاونيّ للطَّلبة مقارنة بالطَّريقة الاعتيادية. كما ويساهم تعليم الدّراسات الاجتماعيَّة الَّذي تعززه الألعاب التَّعليميَّة بشكل ملحوظ في التَّحصيل الأكاديميّ للطَّلبة تجاه مقرر الدّراسات الاجتماعيَّة أكثر من الطَّريقة الاعتيادية.

سعت دراسة هوانج وآخرون (Huang et al., 2020) للبحث في أثر التَّلعيب في البيئات التَّعليميَّة على نتائج تعلُّم الطَّلبة في فلوريدا، وتصميم بيئة تعلُّم إلكترونيَّة قائمة على استراتيجيَّة التَّلعيب والكشف عن أثرها في تنمية مهارات تطوير تعلُّم الطَّلبة، واستخدمت الدّراسة المنهج شبه التَّجريبيّ، كما واعتمدت الدّراسة على أداة الملاحظة، إذ شارك في الدّراسة 3083 طالبًا وطالبة من طلبة المدارس، وأظهرتْ نتائج الدّراسة أنَّ كلّ عنصر من عناصر التَّلعيب يؤدي إلى تأثيرات مختلفة على نتائج تعلُّم الطَّلبة؛مما يزيد من دافعيتهم نحو التَّعلُّم بشكل أفضل خاصَّة في مجال تعلُّم كلّ من الرّياضيات واللُّغة وأنَّ الطَّلبة الذُّكور والإناث على حدّ سواء كانوا بنفس المستوى من الدَّافعيَّة إذ أنَّ ممارسة التَّعلُّم من خلال التَّلعيب شجعَّهم على التَّعلُّم بشكل أفضل وإكسابهم المهارات اللازمة.

وفي ذات السياق سعت دراسة سلامة (2019) لقياس أثر استخدام التلعيب في تطوير المهارات البديهيَّة في اللُّغة الإنجليزيَّة لطالبات الصَّفّ الأوّل الأساسيّ في عمّان، في مدرسة خاصَّة تدرّس باستخدام الألعاب الإلكترونيَّة. وتكونت عينة الدّراسة من (40) طالبة من طالبات الصف الأوّل الأساسيّ وقد قُسمت العينة على مجموعتين: تجريبيَّة وضابطة بعدد (20) طالبة لكلّ مجموعة، وقام الباحث كذلك باعتماد المنهج شبه التَّجريبيّ، أمَّا عن أدوات الدّراسة فتم إعداد أداتين، الأداة الأولى اختبار لقياس المهارات البديهيَّة في اللُّغة الانجليزيَّة، في حين الأداة الثَّانية برنامج إلكترونيّ لقياس أثر استخدام التلعيب في تطوير المهارات البديهيّة في اللُّغة الإنجليزيَّة لطالبات الصَّفّ الأوّل الأساسيّ، توصلّت النَّتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائيَّة في المهارات البديهيَّة في اللُّغة الإنجليزيَّة بين طلبة العينة التَّجريبيَّة والمجموعة الضَّابطة، وأشارت النَّتائج إلى أنّ التَّدريس باستخدام التَّلعيب باستخدام الألعاب الإلكترونيَّة كان تأثيره ايجابيًّا في زيادة تحصيل الطَّلبة ودافعيتهم.

سعت دراسة العمري وآخرون (Alomari et al., 2019) إلى تحديد دور تقنيَّة التَّلعيب في تشجيع تعلُّم الطَّلبة في ماليزيا، واستخدم الباحثون المنهج الوصفيّ في هذه الدّراسة، حيث تمَّ استخدام مراجعة التَّقارير، والتَّحليلات الوصفيَّة، وتمَّ إدراج (40) دراسة تمت دراستها حول تأثيرات عناصر التلعيب أو التقنيات على تعلُّم الطَّلبة في سياق الجامعة. وتمَّ دراسة المقالات المختارة الَّتي تمَّ نشرها في المجلات أو المؤتمرات الَّتي تمت مراجعتها للإجابة عن أسئلة الدّراسة: "كيف يمكن استخدام عناصر / تقنيات التحفيز لتعزيز تعلُّم الطَّلبة ؟" و"ما التَّحدّيات في تنفيذها في سياق جامعيّ؟"، وتوصلّت

النَّتائج إلى أنَّ تقنيات التَّلعيب تؤثر بشكل مختلف على تعلُّم الطَّلبة، بالإضافة إلى ذلك من المهمّ تقديم التَّوجيهات والإرشادات للطَّلبة حول تطبيق نهج التَّلعيب قبل انخراطهم في مهمَّة تعليميَّة مجهولة. إذ أنَّ تحسين دافعيَّة الطَّلبة وإشراكهم في أنشطة التَّعلُّم أمر بالغ الأهمية لتنمية مهارات الطَّلبة وكفاءتهم؛ إذ إنّ استخدام الشَّارات والنّقاط يسهم في تعزيز الطَّلبة وإنشاء بيئة تعليمة جذابة تسهم في زيادة دافعيَّة الطَّلبة.

سعت دراسة الجريوي (2019) إلى معرفة أثر التَّعلُّم بالتَّلعيب عبر الويب في التَّحصيل الأكاديميّ والتَّفكير الإبداعيّ لطالبات المرحلة الابتدائيَّة، وتمثلَّت عيَّنة البحث من (60) طالبة من طالبات الصَّفّ الرَّابع بالمرحلة الابتدائيَّة مقسمَّة إلى مجموعتين، وتمَّ تطبيق أدوات الدّراسة؛ وهي: الاختبار التَّحصيليّ واختبار التَّفكير الإبداعيّ لتورانس، كما تمّ استخدام المنهج شبة التَّجريبيّ لمعرفة أثر المتغير المستقلّ وهو التَّعلُّم بالتَّلعيب في المتغيرات التَّابعة؛ وهي: التَّحصيل الأكاديميّ والتَّفكير الإبداعيّ لدى طالبات عيّنة البحث، وباستخدام التَّحليل الإحصائيّ تمّ استخلاص نتائج تشير إلى ارتفاع مستوى التَّحصيل الأكاديميّ والتَّفكير الإبداعيّ باستخدام التَّعلُّم بالتَّلعيب عبر الويب، كما يتضّح دور التَّعلُّم بالتَّلعيب في وضع الأهداف وتحقيقها وتحديد المتطلبات وتنفيذ العملية التَّعليميَّة وتقديم التَّغذية الفوريَّة وتأكيد دورها في زيادة التَّحصيل الأكاديميّ والتَّفكير الإبداعيّ للمتعلّمين.

وهدفت دراسة العمري والشنقيطي (2019) التَّعرُّف إلى فاعليَّة تقنية التَّلعيب في بيئة التَّعلُّم الإلكترونيَّة؛ لتنمية مهارات إنتاج الموادّ الرَّقميَّة والتَّفكير الإبداعيّ لطالبات الدّراسات العليا في كلية التربية بالمدينة المنورة، وقد اعتمد البحث على المنهج شبه التَّجريبيّ، كما تمَّ اختيار عينة البحث (60) طالبة بطريقة عشوائيَّة، وقد قُسمت العينة على مجموعتين: تجريبيَّة وضابطة بعدد (30) طالبة لكلّ مجموعة، طُبقَّت عليهما أداتان، الأولى: بطاقة تقييم إنتاج الموادّ الرَّقميّة، والثَّانية: مقياس التَّفكير الإبداعيّ، وتوصلت نتائج البحث إلى فاعليَّة تقنية التَّلعيب في بيئة التَّعلُّم الإلكترونيَّة في تنمية مهارات إنتاج الموادّ الرَّقميَّة لدى طالبات الدّراسات العليا، وفاعلية تقنية التَّلعيب في بيئة التَّعلُّم الإلكترونيَّة في تنمية التَّفكير الإبداعيّ لدى طالبات الدّراسات العليا بكلية التَّربية بالمدينة المنورة.

لقد تسببت جائحة كورونا والتَّباعد الاجتماعيّ الذي نتج عنها في قيام العديد من القائمين على التَّعليم في المدارس والجامعات باعتماد التَّدريس عن بعد، واتَّخذت العديد من الحكومات التَّدابير والإجراءات للحدّ من تجمّع الأشخاص في الأماكن العامَّة لمواجهة جائحة COVID-19، وعطَّلت هذه التَّدابير الأداء الطَّبيعيّ للمدارس والجامعات، واضطرت المؤسسات التَّعليميَّة إلى إيقاف التَّعليم الوجاهيّ والانتقال لبيئات التَّعلُّم الالكترونية لضمان استمرار العملية التَّعليميَّة في بيئة آمنة، فقام المعلّمون بإنشاء دروس تفاعليَّة عبر منصّات التَّعلُّم والتَّواصل مع الطَّلبة من خلال تطبيقات الإنترنت المختلفة (Sharadgah & Sa'di, 2020).

ومن هنا برزت ضرورة معرفة أثر استخدام التَّلعيب في بيئة التَّعلُّم الإلكترونيّ في دافعيَّة طلبة الصَّفّ الثَّامن الأساسيّ في عمَّان نحو تعلُّم اللُّغة العربيَّة كجزء من البحث عن حلول ناجحه لنقص الدَّافعيَّة.

**مشكلة الدّراسة**

ضربت جائحة كورونا العالم منذ مطلع عام 2020، ممّا اضطر العديد من المدارس والجامعات إلى إغلاق المدارس في سبيل مواجهة هذا الفيروس والحدّ من انتشاره، وأولت المدارس والمؤسسات التَّعليميّة بشكل عامّ اهتمامًا أكبر للتَّعلم الإلكتروني وأصبحت عملية التَّحفيز الأكاديميّ بين الطَّلبة الموجودين في بيئات التَّعلُّم عبر الإنترنت (Sharadgah & Sa'di, 2020) أمرًا ضروريًّا. وإن عدم امتلاك المعلّمين لمهارات تكنولوجيَّة مناسبة للتَّعليم عن بعد وانتقالهم وبشكل مفاجئ وغير مدروس إلى بيئات التَّعلُّم الالكترونية، جعلهم يتخبَّطون أثناء تعليم الطَّلبة؛ ممّا جعلهم ينقلون المحتوى التَّقليديّ كما هو، ويتبعون استراتيجيات الفصول الاعتيادية أثناء تدريسهم للفصول الافتراضيَّة، ممَّا انعكس بشكل سلبيّ على عملية تعلُّم الطَّلبة، وتجلّت هذه الآثار بنقص دافعيَّة الطَّلبة نحو التَّعلُّم وتسرُّبهم (جيوسي، 2020).

فالطَّلبة الّذين يدرسون عن بعد يواجهون مشكلات عديدة منها انعدام التَّفاعل مع المعلّم في الحصّة الزَّامنيَّة، وقد يشعر العديد منهم في بعض الأحيان بالعزلة ممّا يقلل من شعورهم بالرّضا عن التَّدريس في بيئات التَّعلُّم عن بعد. فالتَّعلم عن بعد يرتبط بشكل إيجابيّ بكفاية الطّلبة التُّكنولوجيَّة وبالمحتوى التَّعليميّ المقدّم لهم (Markova et al., 2017).

لذلك يعاني الطَّلبة في تعلم اللغة العربية في بيئات التَّعلم الإلكترونيّ من انخفاض في مستوى الدَّافعيَّة نحو تعلم اللغة العربية، كما يعانون من مشكلات في تواصلهم مع أقرانهم وشعورهم بالعزلة، إلَّا أنَّ دراسة كلايوناجيس وآخرون (Kalogiannakis et al., 2021) أشارت إلى أنَّ التَّعلُّم المعتمد على التَّلعيب يُعدُّ مفهومًا فعَّالًا للغاية، ويساعد المتعلّمين على الاحتفاظ بأقصى قدر من المعلومات من خلال تزويدهم بالمثيرات الصَّوتيَّة والمرئيَّة لتعلم اللغة، ويكثّف الطَّلبة فيه وقتهم للتَّفكير في الأفكار الرَّئيسية، ويسمح لهم بإمكانيَّة استكشاف المفاهيم والتَّفاعل مع البيئة المحيطة بهم، ويؤدي هذا التَّفاعل مع البيئة إلى مستوى أعلى من المشاركة.

**أسئلة الدّراسة**

حاولت الدّراسة الإجابة عن الأسئلة الآتية:

**السُّؤال الأوّل:** ما أثر استخدام التَّلعيب في بيئات التَّعلُّم الإلكترونيّ في دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة لدى طلبة الصَّفّ الثَّامن في عمَّان؟

**السُّؤال الثَّاني:** هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيَّة عند مستوى الدَّلالة ($\alpha \leq 0.05$) في دافعيَّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة لدى طلبة الصَّفّ الثَّامن الأساسيّ في عمَّان، تعزى لمتغير الجنس (ذكر/ أنثى)؟

**هدف الدّراسة**

هدفت الدّارسة الحاليَّة إلى تحقيق الأهداف الآتية:

- معرفة ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائيَّة عند مستوى الدَّلالة ($\alpha \leq 0.05$) في دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة لدى طلبة الصَّفّ الثَّامن الأساسيّ في عمَّان تعزى لطريقة التَّدريس (الطَّريقة التقليديَّة، استخدام التَّلعيب).
- معرفة ما إذا كانت هنالك فروق ذات دلالة إحصائيَّة عند مستوى الدَّلالة ($\alpha \leq 0.05$) في دافعيَّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة لدى طلبة الصَّفّ الثَّامن الأساسيّ في عمّان، تعزى لمتغير الجنس (ذكر/ أنثى).

**أهمية الدّراسة**

تظهر أهمية الدّراسة الحاليَّة من النّاحيتين النّظريَّة والعمليَّة:

**الأهمية النَّظريّة:** قد تضيف هذه الدّراسة إلى المكتبة العربيَّةِ نوعًا جديدًا من الدّراساتِ المتعلّقةِ بالتَّلعيب وأثره على تنمية الدَّافعيَّة، وفي الكشف عن أثر استخدام التَّلعيب "Gamification" في بيئة التَّعلُّم الإلكترونيّ في دافعيَّة طلبة الصَّفّ الثَّامن الأساسيّ في عمَّان.

**الأهمية العمليَّة:** قد تزوّدُ هذه الدّراسةُ بعض معلمي المدارس باستراتيجيات حديثة ومواكبة لمتطلبات العصر من خلال استخدام التَّلعيب "Gamification" في تعليم الطَّلبة بدلًا من الطَّريقة الاعتياديَّة؛ الأمرُ الَّذي يساعدهُم على تبني هذا الأسلوب في تحسين مخرجات التَّعليم والتَّغلُّب على العديد من المشاكل والتَّحديات المختلفة، وقد تزوّد هذه الدّراسة القائمين على العملية التَّعليميَّة في وزارة التَّربية والتَّعليم، وأولياء أمور الطَّلبة بالمعرفة اللازمة في إدخال تكنولوجيا التَّعليم في المناهج التَّربويَّة وأهمية التَّلعيب "Gamification" في تطوير العملية التَّعليميَّة واستثارة دافعية طلبة الصُّفوف الأساسيَّة لتعلُّم اللُّغة العربيَّة من خلال التَّلعيب "Gamification".

**حدود الدّراسة ومحدداتها**

تحدَّدت الدّراسة الحالية بالحدود الآتية:

**الحدود الزَّمنيّة:** تمّ إجراء هذه الدّراسة في الفصل الدّراسيّ الثَّاني للسَّنه الدّراسيّة 2021/2020.

**الحدود المكانيَّة:** المدرسة الإنجليزيّة الحديثة في الأردنيَّة عمّان.

**الحدود البشريَّة:** تمّ اختيار عيَّنة قصديَّة من طلبة الصَّفّ الثَّامن الأساسيّ في المدرسة الإنجليزية في عمان، وتكونت عينة الدّراسة من (50) طالبًا وطالبة موزعين على شعبتين دراسيتين، تكّونت كلّ شعبة من (25) طالباً وطالبة.

**الحدود الموضوعيَّة:** اقتصرت الدّراسة على تدريس الوحدة الخامسة عشرة: ما أجمل الحياة! من كتاب الصَّفّ الثَّامن الأساسيّ لمادّة اللُّغة العربيَّة (الجزء الثَّاني).

**المحددات الموضوعيَّة:** تحددّت نتائج هذه الدّراسة من خلال صدق الأداة، ودرجة الثَّبات المطلوبة فيهما، كذلك لا تُعمم النَّتائج إلَّا على المجتمع الَّذي أخذت منه عيّنة الدّراسة، والمجتمعات المماثلة، كما تحدَّدت النَّتائج في ضوء صدق المستجيبين وموضوعيتهم عند الإجابة عن فقرات الأداة المستخدمة في الدّراسة.

**متغيرات الدّراسة**

اشتملت هذه الدّراسة على المتغيرات الآتية:

**المتغير المستقل:** طريقة التَّدريس ولها مستويان (الطَّريقة الاعتيادية في التَّدريس، التَّدريس باستخدام التَّلعيب "Gamification")

**المتغير التَّابع:** الدَّافعيَّة مقاسة بالدَّرجة الَّتي حصل عليها الطَّلبة من خلال استجابتهم لأداة الدّراسة الَّتي تمّ بناؤها في هذه الدّراسة.

**التَّعريفات الإجرائيَّة**

**الدَّافعيَّة:** عرّف الجرايدة الدَّافعيَّة بأنَّها "ظروفٌ خارجيّةٌ وداخليَّةمجتمعة عند الفرد تحركّه نحو الوصول للهدف المراد، أو من أجل تحقيق حاجاته"(Al Jaraydeh, 2020, p 5)، وعرّفها بودادي وجوتيرز بأنَّها "حالة سلوكيَّة وفسيولوجيّة داخل الفرد، تدفعه للقيام بسلوكيات محدَّدة وفي اتّجاه معيّن" (Boudadi & Gutierrez, 2020, p 4) ويعرّفها الباحثان إجرائيًّا على أنَّها الدَّرجة الَّتي تحصل عليها الطَّلبة في مقياس الدَّافعية نحو تعلم اللُّغة العربيَّة لطلبة الصَّفّ الثَّامن الأساسيّ والَّذي تمّ بناؤه لأغراض هذه الدّراسة.

**التَّلعيب:** عرّف العمري وآخرون التَّلعيب على أنَّه "استخدام للأساليب الموجودة في اللعبة الاعتيادية بطريقة رقميَّة فيستطيع الطَّلبة من خلالها استخدام الأجهزة الإلكترونية مثل: الحاسوب والهاتف والآي باد لتطبيق اللعبة، والهدف مساعدة الطَّلبة في وصولهم للمعلومات والمعرفة، ومساعدتهم للوصول إلى حلّ المشكلات بجوّ من التَّشويق والإثارة" (Alomari et al., 2019, p 5)، وقد عرّف باب التَّلعيب على أنَّه "إضافة أساليب

التَّعلُّم إلى ميكانيكا اللعبة الاعتيادية ولكن في بيئة رقميَّة، في بيئات مثل مواقع الويب أو مجتمع عبر الإنترنت أو نظام إدارة التَّعلُّم، والهدف منه تحفيز المتعلّمين للتَّفاعل مع الموادّ التَّعليميَّة" (Papp, 2017, p 4). ويعرّفه الباحثان إجرائيًّا على أنَّه استخدام مبادئ وعناصر اللعبة، واستخدام الميكانيكا المستندة على الألعاب واستخدام عناصر المتعة والتَّفكير في الألعاب لإشراك الطَّلبة في تلك الألعاب، وتحفيزهم على العمل، وتشجيعهم على التَّعلُّم، وحلّ المشكلات، وذلك باستخدام البرمجيَّة السَّحابيَّة وورد وول Word Wall.

**بيئات التَّعلُّم الإلكترونية:** هي "بيئات تعلُّم افتراضيَّة عبر الإنترنت تتوفر فيها مجموعة من الأدوات تدعم عملية التَّعليم لتحقيق أهداف التَّعلُّم" (موسى، 2020، ص6). ويعرّفها الباحثان إجرائيًّا بأنَّها طريقة التَّدريس الَّتي تم اتُّباعها من خلال استخدام برمجيَّة المايكروسوفت تيمز Microsoft Teams في هذه الدّراسة من أجل تبادل المعلومات، والمعارف بين الطَّلبة والمعلّم لتحقيق أغراض الدّراسة.

**منهج الدّراسة**

اعتمد المنهج شبه التَّجريبيّ في هذه الدّراسة، بوصفه الأكثر ملائمة لطبيعة هذه الدّراسة.

**أفراد الدّراسة**

بلغ عدد أفراد الدّراسة (50) طالبًا وطالبة من طلبة الصَّفّ الثَّامن الأساسيّ في المدارس التّابعة لمديريّة التّعليم الخاصّ في لواء الجامعة للعام الدّراسيّ2021/2020، وتمّ اختيارهم بطريقة قصديَّة من المدرسة الانجليزيَّة الحديثة، وذلك لتعاون إدارة المدرسة مع الباحثين لاجراء هذه الدراسة، حيث قسّمت عينة الدّراسة بشكل عشوائيّ إلى مجموعتين (25) طالباً وطالبة كمجوعة ضابطة، و(25) طالباً وطالبة أخرى كمجموعة تجريبيَّة.

**أداة الدّراسة**

تم بناء مقياس لدافعية الطلبة نحو تعلم اللغة العربية بصورته الأوليَّة ليتناسب مع أهداف الدّراسة، وذلك بالرُّجوع إلى الدّراسات السّابقة كدراسة (الداهري، 2017؛ الحيحي، 2018؛ العبادي، 2020؛ Rivera & Sanchez, 2020). واشتمل مقياس الدَّافعيَّة بصورته الأوليَّة على (27) فقرة موزعة كالآتي:

البعد الأوّل: دوافع داخليَّة، واشتمل على (8) فقرات.

البعد الثاني: دوافع خارجيَّة، واشتمل على (19) فقرة.

وقد اعتمد مقياس ليكرت الخماسي لتنظيم الاجابات ( أوافق بشدة، أوافق، محايد، غير موافق، غير موافق بشدة).

**صدق مقياس الدَّافعيَّة**

تم التأكد من صدق المقياس الظَّاهريّ بعرضه على (11) محكّما من تخصصات متنوّعة وهي: تكنولوجيا التَّعليم والقياس والتَّقويم واللُّغة العربيَّة بهدف الحكم على فقرات الأداة، من حيث قياسها لدافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة، وما إذا كانت تنتمي للبعد الَّذي أدرجت تحته. وقد قام المحكّمون بإلغاء فقرتين وإضافة (15) فقرة جديدة، كما أجروا عددًا من التَّعديلات اللُّغويَّة ودمجوا بُعدي المقياس (الدَّوافع الداخليَّة والدَّوافع الخارجيَّة)، وأصبح مقياس الدَّافعية الجديد مكونًا من (40) فقرة.

**ثبات مقياس الدَّافعيَّة**

للتَّأكُّد من ثبات المقياس تمّ استخدام طريقة الاختبار وإعادة الاختبار (test-retest) في تطبيق المقياس على عيّنة من خارج عيّنة الدّراسة مكوّنة من (27) طالبًا، إذ أعيد تطبيقه بعد أسبوعين، ومن ثمّ تمّ حساب معامل ارتباط بيرسون بين تقديراتهم في المرتين إذ بلغ (0.82). وتمّ حساب معامل الثَّبات بطريقة الاتّساق الدَّاخليّ حسب معادلة كرونباخ ألفا، إذ بلغ (0.93)، وتمّ أيضا حساب معامل الثَّبات بطريقة التَّجزئة النّصفيَّة حسب معادلة جوتمان، إذ بلغ (0.78)، واعتبرت هذه القيم ملائمة لغايات هذه الدّراسة. يلاحظ أنَّ جميع قيم معاملات الثَّبات أتت مرتفعة، وهذا يعزز من دقّة الأداة ومناسبتها للتَّطبيق لتحقيق أغراض الدّراسة.

**استخدام منصة** Nearpod

قام الباحثان بتصميم شَّاشات درس (خلقت طليقًا كطيف النسيم) وتنفيذها على منصة Nearpod وتطبيق Wordwall. وتكوّن الدرس من (22) شريحة، منها (12) شريحة ضمّت شرحًا لأبيات القصيدة، وشريحة واحدة ضمّت فيديو للقصيدة، وشريحة ضمّت القصيدة مكتوبة بشكل كامل، و(4) شرائح للفعل المعتلّ والصَّحيح تحتويان على أسئلة اختبار تكوينيّ، وشريحة للغلاف وشريحة للنَّتاجات التعليمية.

وتم ترتّيب شاشات منصّة Nearpod حسب ترتيب المادّة العلميَّة. بعد ذلك تم توجّيه كتاب للمحكمين من ذوي الاختصاص لإجراء التعديلات واستكمال إجراءات الصدق. ثم بوشر بتدريس الطَّلبة من خلالها بشكل إلكترونيّ تزامنيّ.

**برمجيَّة التلعيب (**Wordwall**)**

تم وضع (5) أسئلة على منصّة Wordwall، وقد خضع محتوى البرمجية كاملا إلى التحكيم من قبل أساتذة متخصصين لضمان ملاءمة المادة التعليمة لأهداف الدراسة.

**نتائج الدراسة**

**نَّتائج السُّؤال الأوّل: "ما أثر استخدام التَّلعيب في بيئات التَّعلُّم الإلكترونيّ في دافعيَّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة لدى طلبة الصَّفّ الثَّامن في عمَّان؟"**

للإجابة عن هذا السُّؤال تمَّ حساب المتوسطات الحسابيَّة والانحرافات المعياريَّة لدرجات طلبة الصَّفّ الثَّامن في عمَّان على مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة في القياسين القبليّ والبعديّ تبعًا لطريقة التَّدريس (استخدام التَّلعيب، الطَّريقة الاعتيادية)، ويتضّح ذلك في (الجدول 1):

**الجدول 1: المتوسّطات الحسابيَّة والانحرافات المعياريّة لدرجات طلبة الصَّفّ الثَّامن في عمَّان على مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة للقياسين القبليّ والبعديّ تبعًا لطريقة التَّدريس (استخدام التَّلعيب، الطَّريقة الاعتياديَّة)**

| طريقة التَّدريس | العدد | القياس القبليّ | | القياس البعديّ | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | الوسط الحسابيّ | الانحراف المعياريّ | الوسط الحسابيّ | الانحراف المعياريّ |
| استخدام التَّلعيب | 25 | 3.20 | 0.419 | 4.13 | 0.465 |
| الطَّريقة الاعتيادية | 25 | 3.29 | 0.694 | 3.68 | 0.411 |

يتضّح من (الجدول 1) وجود فروق ظاهريَّة بين الأوساط الحسابيَّة لدرجات طلبة الصَّفّ الثَّامن في عمَّان على مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة في القياسين القبليّ والبعديّ وفقًا لطريقة التَّدريس (استخدام التَّلعيب، الطَّريقة الاعتيادية) ولمعرفة فيما إذا كانت هذه الفروق الظَّاهريَّة ذات دلالة إحصائيَّة، تمَّ استخدام تحليل التَّباين الأحاديّ المصاحب (One way ANCOVA) للقياس البعديّ لمقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة ككل وفقًا لطريقة التَّدريس (استخدام التَّلعيب، الطَّريقة الاعتيادية) بعد تحييد أثر القياس القبليّ لديهم، وفيما يلي عرض لهذه النَّتائج كما هو مبين في (الجدول 2):

**الجدول 2: نتائج تحليل التَّباين الأحاديّ المصاحب (One way ANCOVA) للقياس البعديّ لدرجات طلبة الصَّفّ الثَّامن في عمَّان على مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة ككل وفقا لطريقة التدريس (استخدام التَّلعيب، الطَّريقة الاعتيادية) بعد تحييد أثر القياس القبليّ لديهم**

| مصدر التَّباين | مجموع المربعات | درجات الحرية | متوسط مجموع المربعات | قيمة ف | مستوى الدَّلالة | مربع إيتا $\eta^2$ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| القياس القبليّ | .008 | 1 | .008 | 0.040 | 0.842 | 0.001 |
| طريقة التَّدريس | 2.493 | 1 | 2.493 | 12.697 | *0.001 | 0.213 |
| الخطأ | 9.230 | 47 | .196 | ---- | ---- | ---- |
| الكليّ | 11.724 | 49 | ---- | ---- | ---- | ---- |

* داله احصائياً عند مستوى الدلالة ($\alpha \leq 0.05$)

يتضّح من (الجدول 2) وجود فروق ذات دلالة إحصائيَّة عند مستوى دلالة ($\alpha \geq 0.05$) في درجات طلبة الصَّفّ الثَّامن في عمَّان على مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة وفقًا لطريقة التَّدريس (استخدام التَّلعيب، الطَّريقة الاعتيادية)، فقد بلغت قيمة (ف) (12.697) بدلالة إحصائيَّة مقدارها (0.001)، وهي قيمة دالة إحصائيًا، ممَّا يعني وجود أثر لطريقة التَّدريس، ولتحديد لصالح مَنْ تُعزى هذه الفروق، تمّ استخراج المتوسطات الحسابيَّة المعدَّلة والأخطاء المعياريَّة لها وفقًا للمجموعة، وذلك كما هو مبين في (الجدول 2). كما يتضّح من (الجدول 2) أنَّ حجم أثر طريقة التدريس كان كبيرا؛ فقد فَسَّرت قيمة مربع أيتا ($\eta 2$) ما نسبته (21.3%) من التَّباين المُفسر (المتنبئ به) في المتغيّر التَّابع، وهو مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة.

**الجدول 3: المتوسطات الحسابيَّة المعدلة والأخطاء المعياريَّة لها للدرجة الكليَّة لمقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة تبعًا لطريقة التَّدريس (استخدام التَّلعيب، الطَّريقة الاعتيادية)**

| طريقة التدريس | المتوسط الحسابي البعدي المعدل | الخطأ المعياري |
|---|---|---|
| استخدام التَّلعيب | 4.130 | 0.089 |
| الطَّريقة الاعتيادية | 3.682 | 0.089 |

تشير النَّتائج في (الجدول 3) إلى أنّ الفروق كانت لصالح أفراد المجموعة التَّجريبيَّة الَّذين تعرضّوا لاستخدام التَّلعيب مقارنة بأفراد المجموعة الضَّابطة.

**نَّتائج السُّؤال الثَّاني: "هل توجد فروق ذات دلالة إحصائيَّة عند مستوى الدَّلالة ($\alpha \leq 0.05$) في دافعية تعلُّم اللُّغة العربيَّة لدى طلبة الصَّفّ الثَّامن الأساسيّ في عمَّان، تعزى لمتغير الجنس (ذكر/ أنثى) لدى المجموعة التَّجريبيَّة؟"**

للإجابة عن هذا السُّؤال تم فحص تم حساب المتوسطات الحسابيَّة والانحرافات المعياريَّة لدرجات طلبة الصَّفّ الثَّامن في عمَّان على مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة لدى المجموعة التَّجريبية في القياسين القبلي والبعدي تبعًا للجنس (ذكر، أنثى)، وذلك كما يتضّح في (الجدول 4):

**الجدول 4: المتوسطات الحسابية والانحر افات المعياريَّة لدرجات طلبة الصَّفّ الثَّامن في عمَّان على مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة لدى المجموعة التَّجريبية للقياسين القبليّ والبعديّ تبعًا للجنس (ذكر، أنثى)**

| الجنس | العدد | القياس القبليّ | | القياس البعديّ | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | الوسط الحسابيّ | الانحراف المعياري | الوسط الحسابيّ | الانحراف المعياري |
| ذكر | 13 | 3.32 | 0.464 | 4.15 | 0.380 |
| أنثى | 12 | 3.08 | 0.339 | 4.11 | 0.559 |

يتضّح من (الجدول 4) وجود فروق ظاهريَّة بين الأوساط الحسابيَّة لدرجات طلبة الصَّفّ الثَّامن في عمَّان على مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة لدى المجموعة التَّجريبيَّة في القياسين القبليّ والبعديّ وفقا للجنس (ذكر، أنثى)، ولمعرفة فيما إذا كانت هذه الفروق الظَّاهريَّة ذات دلالة إحصائيَّة، تم استخدام تحليل التَّباين الأحاديّ المصاحب (One way ANCOVA) للقياس البعديّ لمقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة ككل وفقا للجنس (ذكر، أنثى) بعد تحييد أثر القياس القبليّ لديهم، وفيما يلي عرض لهذه النَّتائج كما هو مبين في (الجدول 5):

**الجدول 5: نتائج تحليل التَّباين الأحادي المصاحب (One way ANCOVA) للقياس البعديّ لدرجات طلبة الصَّفّ الثَّامن في عمَّان على مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة لدى المجموعة التَّجريبيَّة وفقا للجنس (ذكر، أنثى) بعد تحييد أثر القياس القبليّ لديهم**

| مصدر التَّباين | مجموع المربعات | درجات الحرية | متوسط المربعات | قيمة ف | مستوى الدلالة | مربع إيتا $\eta^2$ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| القياس القبليّ | 0.198 | 1 | 0.198 | 0.877 | 0.359 | 0.038 |
| الجنس | 0.001 | 1 | 0.001 | 0.003 | 0.957 | 0.000 |
| الخطأ | 4.970 | 22 | 0.226 | ---- | ---- | ---- |
| الكليّ | 5.180 | 24 | ---- | ---- | ---- | ---- |

يتضّح من (الجدول 5) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائيَّة عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0.05$) في درجات طلبة الصَّفّ الثَّامن في عمَّان على مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة لدى المجموعة التَّجريبيَّة وفقًا للجنس (ذكر، أنثى)، فقد بلغت قيمة (ف) (0.003) بدلالة إحصائيَّة مقدارها (0.957)، وهي قيمة غير دالة إحصائيًا، ممَّا يعني عدم وجود أثر للجنس، كما يتضّح من (الجدول 5) أنّ حجم أثر متغير الجنس كان معدومًا؛ فقد فَسّرت قيمة مربع أيتا ($\eta 2$) ما نسبته (0.00%) من التَّباين المُفسر (المتنبئ به) في المتغير التَّابع، وهو مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة.

**مناقشة النَّتائج**

بينت النَّتائج المتعلّقة بالسُّؤال الأوّل أنّ استخدام التَّلعيب ومميزات اللعبة في تدريس اللغلة العربية قد أسهم في تعزيز التَّحفيز والمشاركة في التَّعلُّم مما يوفّر بعض العلاج للعديد من الطَّلبة الَّذين يجدون أنفسهم يعانون من دافعيَّة منخفضة باستخدام طرائق التَّدريس الاعتيادية، إذ يوفر استخدام التَّلعيب حلًّا للانخفاض في دافعية المتعلّمين ومشاركتهم الَّتي يواجهها نظام التَّعليم التَّقليديّ، وبما أنَّ التَّلعيب هو استخدام ميكانيكا اللعبة في سياقات تعليميَّة ذات صلة بتعلم اللغة العربية، ويُنظر إليه كوسيلة تجعل التَّعلُّم أكثر جاذبيَّة من خلال استخدام الميزات الموجودة عادةً في الألعاب لدعم المواد التَّعليميَّة، فمن خلال تنفيذ أنظمة المكافآت المتضّمنة في اللعبة يتمّ دعم الاحتياجات النَّفسيَّة الأساسيَّة للطَّلبة، ومن جهة أخرى فإنَّ الألعاب مصمَّمة خصيصًا لتحفيز الدَّافعيَّة والمتعة وإضفاء جوّ حماسيّ للطلبة، ومن خلالها يمكن جعل أيّ نشاط أكثر إمتاعًا بواسطة تطبيق عناصر اللعبة.

ويكون التَّحفيز من خلال إيجاد الاهتمام والمشاركة تجاه محتوى التَّعلُّم إذ يتمثل الغرض من استخدام التَّلعيب في جعل الموادّ التَّعليميَّة أكثر جاذبيَّة ومتعة من خلال إضافة آليات اللعبة مثل تسجيل النّقاط وفتح وحدات جديدة، ومجموعات الشَّارات المتعدَّدة الَّتي يمكن للطَّلبة الحصول عليها أثناء ممارسة التَّعلُّم، ويُعدُّ الجانب الرَّئيسيّ في رفع دافعيَّة الطَّلبة وزيادة انغامسهم في اللعبة والتَّعلُّم هو تحفيزهم من خلال المكافآت الَّتي تهدف إلى توفير دافع خارجيّ للطَّلبة من أجل تحقيق النَّتيجة المرجوة وإظهار السُّلوك المطلوب، ومن جهة أخرى فإنَّ التَّلعيب يُعدُّ حافزًا خارجيًّا ودافعًا

للمنافسة من خلال تشجع الطّلبة على الفوز والتَّغلُّب على الطَّلبة الآخرين، ومن ناحية أخرى يسهم في زيادة الدَّوافع الدَّاخليَّة من خلال البحث عن أشياء جديدة وتحديات جديدة ودفع الطَّالب نحو الاهتمام والاستمتاع بالمهمّة نفسها ممّا يحسّن من مهاراتهم ويطوّر تعلمهم ويرفع من دافعيتهم نحو التَّعلُّم لاعتقادهم بأنّهم قادرون على السَّيطرة على دواخلهم، علاوة على ذلك يشعر الطَّلبة بقدرتهم على ممارسة تعلمهم بطريقة سهلة وجذابة في جوّ من المتعه. والدَّافعية مبدأ وشرط جوهريّ للتَّعلُّم، وهناك عوامل تساهم في استثارة الدَّافعيَّة، منها إثارة الانتباه Attention، الصّلة Relevance، الثّقة Confidance، والرّضا Satisfaction، والتَّلعيب يتضمّن كلّ هذه العوامل مجتمعة.

ويرى الباحثان أنَّه من المهمّ في بيئات التَّعلُّم الالكترونيّ توجيه الطَّلبة للتّعلُّم بطريقة فعَّالة بالإضافة إلى محاولة تعزيز دافع التَّعلُّم لديهم، ويعدّ التَّلعيب دعامة تعلّم يمكن أنّ توجه الطَّلبة لتخطيط أهداف التَّعلُّم الخاصّة بهم ومساعدتهم على حلّ مشاكل التَّعلُّم، ومن ثم فإنَّ تطوير الألعاب الرَّقميَّة لتعلُّم اللُّغة يحسّن قدرة الطّلبة على التّعلُّم الذّاتيّ، بالإضافة إلى تحسين أدائهم في تعلّم اللُّغة العربيَّة ممَّا يرفع دافعيتهم نحوها، إذ لا يقتصر تعليم الطَّلبة في اللّغة العربيَّة على بعض المفردات وأنماط الجمل والقواعد والتَّعبير، ولكن أيضًا يجب تنمية شعور الطّلبة بالمسؤوليَّة وإكسابهم مهارات متنوّعة بما في ذلك الإدارة العاطفيَّة والتَّواصل مع الآخرين، وتماشيًا مع ذلك يجب دعم بيئات التَّعلُّم الإلكترونية بالتَّعلم القائم على الألعاب؛ لتحسين معرفة القراءة والكتابة لدى الطلبة وإكسابهم دافعيَّة التَّعلُّم نحوها. ومساعدة المتعلّم على بناء تعلّمه الخاصّ؛ إذ تؤكد النَّظريَّة البنائيَّة أنَّ الفرد يبني تعلّمه بنفسه ولا يستقبله من الخارج. ويساعد التَّلعيب على تنمية المهارات فوق المعرفيَّة بأن يكون الفرد على دراية بتعلمه الخاصّ، ويتضمّن ذلك الوعي بالذّات، أي يكون الفرد على دراية بمستوى معرفته وقدراته الخاصّة، كما تتضمن التَّأمل، بمعنى أن يتوقف الفرد ويفكّر فيما يفعل وماذا سوف يفعل، بالإضافة إلى التّقدير الذّاتيّ، بمعنى أن يختبر الفرد نفسه؛ ليتأكّد من معرفته وفهمه ويسهّل تقدّمه ممّا يحقّق التَّعلُّم النَّوعي، والتَّلعيب يشتمل على كلّ ذلك.

اتفقت نتائج السُّؤال الأوّل مع دراسة كلّ من (Pitoyo & Sumardi, 2020)؛ (الأمير، 2019)؛ (Papp, 2017) بوجود أثر لاستخدام التَّلعيب على رفع دافعية الطَّلبة وهذا الأثر لصالح المجموعة التَّجريبية. أمَّا دراسة (Huang et al., 2019) فاتفقت مع الدّراسة الحاليّة بوجود أثر للتَّلعيب على تعلّم الطلبة.

واختلفت نتائج الدّراسة الحالية مع دراسة العمري وآخرون (Alomari et al., 2019) فاختلف معها بنتائجها الَّتي أشارت إلى أنّ تقنيات التَّلعيب تؤثر بشكل مختلف على تعلُّم الطَّلبة.

**بينت النَّتائج المتعلّقة بالسُّؤال الثاني** أن استخدام التَّلعيب كان له نفس الأثر على كلّ من الذُّكور والإناث لتعرض كلّ منهم لنفس البيئة التَّعليميَّة ولنفس عناصر اللعبة الَّتي ساهمت في رفع دوافع الطَّلبة الدَّاخليَّة والخارجيَّة إذ تحتوي هذه الألعاب على المكافآت والمستويات والشَّارات لتحفيز الطَّلبة خارجيًّا، وعلى محتوى ملائم لتحفيز الطَّلبة داخليًّا، فاستخدام التَّلعيب جعل التَّعليم بالنّسبة للذُّكور والإناث أكثر جاذبيَّة، حيث إنّ الطَّلبة بطبيعتهم يميلون إلى التَّقدُّم وحبّ التَّنافس فيما بينهم ويغذّي استخدام التَّلعيب ذلك.

من المعروف أنّ الطَّلبة سواء كانوا ذكورًا أم إناثا يبدون شغوفين وحيويين عند ممارسة الألعاب ولديهم دافع داخليّ قوي لممارسة الألعاب، ففي بيئة التَّعلُّم الإلكترونيّ المدعومة بالتَّلعيب يتطلّب منهم إكمال المهامّ في مواقف حقيقيَّة وتطوير مهاراتهم المختلفة.

كما أنَّ ممارسة الألعاب ممتعة للذُّكور والإناث على حدّ سواء، فعناصر اللعبة تخلق لديهم دافعًا للتعلُّم وتشجعهم على التَّفكير بشكل إيجابيّ، وتسهم الألعاب في تلبية حاجاتهم النَّفسية والعاطفيَّة والاجتماعيَّة وتعزّز المهارات الجديدة لديهم، ومن خلالها يمكن تطبيق المهارات المكتسبة بطريقة جديدة، علاوة على دمج الخبرة القديمة بالجديدة، ومن زاوية أخرى يعتبر الخوف والنُّفور من الخسارة لكلا الجنسين عاملًا واحدًا إذ إنّ كليهما لا يريدان الإخفاق، ويريدان أن يكونا الأفضل، لذلك يحاول كلا الجنسين جاهدين تخطي الصعوبات، وهذا يجسد النَّظرة الإيجابيَّة للطبيعة البشريَّة، وأنّ كلا الجنسين يولدان ولديهما القدرة على التَّطور النَّفسيّ وحبذ المنافسة وحبّ الفوز، وهذا يفسّر عدم وجود فروق في درجات طلبة الصَّفّ الثَّامن في عمَّان على مقياس دافعيّة تعلُّم اللُّغة العربيَّة لدى المجموعة التَّجريبيَّة وفقًا للجنس (ذكر، أنثى). واتفقت نتائج السُّؤال الثاني مع دراسة هوانج وآخرون (Huang et al., 2020) الَّتي أظهرت نتائجها بأنَّ التَّلعيب يحفّز الطَّلبة الذُّكور والإناث على حد سواء.

### التَّوصيات والمقترحات

بناءً على نتائج الدّراسة أوصى الباحثان بما يلي:

- الاستفادة من التَّلعيب ( Gamification) في تنمية دافعيَّة الطَّلبة في تدريس اللغة العربية في مدارس المملكة.
- توظيف التَّلعيب ( **Gamification**) في تدريس مواد دراسية أخرى، وفي مراحل دراسية اخرى.

**المصادروالمراجع**


الجريوي، س. (2019). أثر التعلم بالتلعيب عبر الويب في تنمية التحصيل الأكاديمي والتفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة الابتدائية. *مجلة إتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس، 3*(17)، 17-54.

جيوسي، م. (2020). أثر الألعاب التعليمية في تنمية التفكير الإبداعي لدى الأطفال الملتحقين برياض الأطفال في مدينة طولكرم. *مجلة العلوم النفسية والتربوية، 1* (6)، 70-92.

الحفناوي، م. (2017). أثر استخدام الأنشطة الإلكترونية المبنية على مبدأ التلعيب في ضوء معايير لتنمية المفاهيم الرياضية لدى التلاميذ الصم ذوي صعوبات التعلم. *العلوم التربوية، 4*(3)، 31-73.

السعدون، ح. (2023). تأثير التلعيب على تحفيز الطلاب ومشاركتهم: دراسة تجريبية. *دراسات: علوم تربوية، 50* (2)، 386-396.

سلامة، ع. (2019). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي. *المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية، 2*(2)، 285-305

السليمان، ب. (2018). تفعيل إستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية: المعوقات والممكنات من وجهة نظر معلمي المدارس السعودية. *مجلة تكنولوجيا التربية، 14* (4)،179 – 199.

الشرجي، خ.، القطان، م.، أكبر، ع.، وأحمد، حسن. (2020). تأثير العمر النسبي في كرة اليد: وجودها وتأثيرها على مركز اللعب للفرق الوطنية للشباب والناشئين. *دراسات: علوم تربوية*، 47(1)، 587-594. https://dsr.ju.edu.jo/djournals/index.php/Edu/article/view/1893.

عبده، ن. (2020). فعالية برنامج قائم على الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية المهارات اللغوية والاجتماعية لذوي الاحتياجات الخاصة القابلين للتعلم والمدمجين بالمدارس بدولة الإمارات العربية المتحدة. *المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة، 14* (4)، 787-808.

العمري، ع.، والشنقيطي، أ. (2019). فاعلية تقنية التلعيب في بيئة التعلم الإلكترونية لتنمية مهارات إنتاج المواد الرقمية والتفكير الإبداعي لطالبات الدراسات العليا.*مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، 2*(27)، 629-661.

الماجد، أ. (2020). أثر استخدام تطبيق كاهوت في التحصيل الدراسي والاتجاه نحو مادة الحديث لطلاب الصف الثاني الثانوي.*المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، 14* (4)، 107-138.

محمد، إ. (2019). أثر التفاعل بين نمط محفزات الألعاب الرقمية (الشارات - لوحات المتصدرين) والأسلوب المعرفي (المخاطر - الحذر) على تنمية قواعد تكوين الصورة الرقمية ودافعية التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. *مجلة تكنولوجيا التربية: دراسات وبحوث، 38*، 137-260.

موسى، أ. (2020). فعالية برنامج تدريبي قائم على التواصل البديل باستخدام الكمبيوتر لتنمية مهارات التواصل لدى الأطفال ذوي اضطراب التوحد. المجلة العربية لعلوم الإعاقة والموهبة، *10* (4)، 240 – 203.

ناجي، ا.، وعقل، م. (2023). فاعلية بيئة تعليمية قائمة على التلعيب في تنمية مهارات التعلم العميق لدى طلبة ما قبل الخدمة بجامعة الأقصى. *دراسات: علوم تربوية، 50*(2)، 155-173.

وزارة التربية والتعليم. (2019). *التقرير الإحصائي للعام الدراسي (2019/2018)*.
https://www.moe.gov.jo/sites/default/files/ltqryr_lhsyy_llm_ldrsy_2018-2019.pdf.


**References**


Al Jaraydeh, Y. (2020). The Impact of Digital Storytelling on Academic Achievement of Sixth Grade Students in English Language and Their Motivation towards it in Jordan. *Turkish Online Journal of Distance Education*, *21*(1), 73-82

Alomari, I., Al-Samarraie, H., & Yousef, R. (2019). The role of gamification techniques in promoting student learning: A review and synthesis. *Journal of Information Technology EducationResearch*, *18*, 395-417.

Alsadoon, hamadah. (2023). The Impact of Gamification on Student Motivation and Engagement: An Empirical Study. *Dirasat: Educational Sciences*, *50*(2), 386–396. https://doi.org/10.35516/edu.v50i2.255.

Alsharji, K., Alkatan, M., Akbar, A. , & Ahmad, H. (2020). The Relative Age Effect in Handball: Its Existence and Influence on Playing Position for Youth and Junior Asian National Teams. *Dirasat: Educational Sciences*, *47*(1), 587–594. https://dsr.ju.edu.jo/djournals/index.php/Edu/article/view/1893.

Boudadi, N., & Gutierrez, M. (2020). Effect of Gamification on Students' Motivation and Learning Achievement in Second Language Acquisition within Higher Education: A Literature Review 2011-2019. *The euricall Review*, *1*(28), 57-69.

Huang, B., Hew, K., Lo, C. (2019). Investigating the Effects of Gamification-Enhanced Flipped Learning on Undergraduate Students' Behavioral and Cognitive Engagement. *Interactive Learning Environments*, *8*(27), 1106-1126.

Huang, R., Ritzhaupt, M., & Albert D. (2020). The Impact of Gamification in Educational Settings on Student Learning Outcomes: A Meta-Analysis. *Educational Technology Research and Development*, 4(68), 1875-1901.

James, K., & Mayer, R. (2019). Learning a Second Language by Playing a Game. *Applied Cognitive Psychology*, *4*(33), 669-674.

Kalogiannakis, M., Papadakis, S., & Zourmpakis, A. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, *11*, 22 – 35.

Kibuku, R., Ochieng, D., & Wausi, A. (2020). E-Learning Challenges Faced by Universities in Kenya: A Literature Review. *Electronic Journal of e-Learning, 18*(2), 150-161.

Markova, T., Glazkova, I., &Zaborova, E. (2017). Quality issues of online distance learning. *Procedia-Social and Behavioral Sciences, 237*, 685-691.

Naji, I. M., & Aqel, M. S. (2023). The Effectiveness of an Educational Environment Based on Gamification in Developing Deep Learning Skills Among Pre-Service Students at Al-Aqsa University. *Dirasat: Educational Sciences, 50*(2), 155–173. https://doi.org/10.35516/edu.v50i2.237.

Ozturk, C., & Kormaz, O. (2020). The Effect of Gamification Activities on Students' Academic Achievements in Social Studies Course, Attitudes towards the Course and Cooperative Learning Skills. *Participatory Educational Research*, *1*(7), 1-15.

Papp, T. (2017). Gamification Effects on Motivation and Learning: Application to Primary and College Students. *International Journal for Cross-Disciplinary Subjects in Education (IJCDSE), 8* (3), 3193- 3201.

Pitoyo, M., & Sumardi, A. (2020). Gamification-Based Assessment: The Washback Effect of Quizizz on Students' Learning in Higher Education. *International Journal of Language Education, 1*(4), 1-10.

0, T., & Sa'di, R. (2020). Preparedness of Institutions of Higher Education for Assessment in Virtual Learning Environments during the COVID-19 Lockdown: Evidence of Bona Fide Challenges and Pragmatic Solutions. *Journal of Information Technology Education Research*, *19*(1), 755-774.