

## فاعلية برنامج قائم على محفزات الألعاب "Gamification"؛ في التمكن من بعض القواعد النحوية، وتنمية الاتجاه نحو تعلمها لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي

إعداد

د. هبة عز الدين إبراهيم

مدرس المناهج وطرائق تدريس اللغة العربية

كلية التربية - جامعة الإسكندرية.

### مستخلص البحث:

هدف هذا البحث إلى الكشف عن فاعلية استخدام محفزات لألعاب "Gamification"؛ في تحقيق تمكن تلاميذ الصف السادس الابتدائي من بعض القواعد النحوية، وتنمية اتجاهاتهم نحو تعلمها.

وقد أعدت الباحثة - تحقيقاً لهدف البحث- دليلاً للمعلم تضمن عدداً من موضوعات القواعد النحوية المقرر في الفصل الدراسي الأول من الصف السادس الابتدائي، في ضوء معايير محفزات الألعاب ونفذت في فترة امتدت (٩) أسابيع بواقع فترة واحدة أسبوعياً بواقع حصتين في الأسبوع على عينة قوامها (٣٢) تلميذاً وتلميذة كمجموعة تجريبية لقياس فاعلية استخدام محفزات الألعاب في زيادة تمكنهم من بعض القواعد النحوية المتضمنة في الدليل. وقد اتبعت الباحثة كلا المنهجين: الوصفي وذلك في التأطير النظري لمتغيرات البحث، وفي إعداد أدواته، وشبه التجريبي ذا تصميم المجموعتين التجريبية والضابطة.

وتمثلت أدوات البحث في اختبار للقواعد النحوية، ومقياس لرصد الاتجاه نحو تعلمها، وقد كشفت نتائج البحث بعد التطبيقين القبلي، والبعدي لأداتي البحث على تلاميذ المجموعة التجريبية، والضابطة عن وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى ٠.٠١ بين متوسطي درجات القياسين: القبلي والبعدي أداتي البحث لصالح تلاميذ المجموعة التجريبية في القياس البعدي، مما يدل على فاعلية المتغير المستقل (محفزات الألعاب) في تنمية المتغيرين التابعين (التمكن من القواعد النحوية، والاتجاه نحو تعلمها).

الكلمات المفتاحية: محفزات الألعاب- القواعد النحوية- الاتجاه.

**The effectiveness of a program based on gamification;  
in mastering some grammatical rules, and developing  
the tendency towards learning them;  
Sixth graders of primary school.**

**BY**

**Dr.Heba Ezz El-din Ebrahim**

**The Summary:**

The aim of this research is to reveal the effectiveness of using gamification stimuli; in increasing the mastery of the sixth graders of some grammatical rules, and the development of their attitudes towards them.

In order to achieve the goal of the research, the researcher prepared a guide for the teacher that included a number of grammar topics scheduled in the first semester of the sixth grade of primary school, in light of the criteria for game stimuli, and it was implemented over a period of (9) weeks, with two lessons per week on a sample of (32) male and female students. As an experimental group to measure the effectiveness of using game stimuli in increasing their mastery of some grammar rules included in the guide. The researcher has followed both approaches: descriptive, in the theoretical framing of the research variables, and in the preparation of its tools, and quasi-experimental with the design of the experimental and control groups.

The two search tools were a test of grammatical rules and a measure to monitor the trend towards them. The results of the research after the two applications, the pre and post applications of the two search tools on the students of the experimental and control group, revealed that there were statistically significant differences at the level of 0.01 between the mean scores of the two measurements: the pre and post two search tools in favor of the students of the group. Experimental in dimensional measurement, which indicates the effect of the independent variable (game stimuli) in the development of the two dependent variables (mastery of grammatical rules, and attitude towards them).

**The key words:** Gamification –The Grammar- developing an attitude.

## المقدمة:

إن التطور العلمي والتكنولوجي الهائل من حولنا أشبه بالثورة العارمة التي لم تترك مجالاً من مجالات الحياة إلا وأثرت فيه إيجاباً أو سلباً، مما جعل الإنسان يقف منبهراً بتلك المنجزات التكنولوجية المتسارعة لاهتاً خلفها ليواكب ظهورها. وانطلاقاً من أن التغيير سنة كونية، فإن الوقوف أمام تأثيرات التكنولوجيا الحديثة على الحياة، ومحاولة الحد من انعكاساتها لن يجدي نفعاً؛ بل الأفضل تسخيرها من أجل خدمة الإنسان.

ومن هنا كان دور المنظومة التربوية في ابتكار و إبداع طرائق جديدة، تعمل على تطوير التعليم وتحسينه، وتجويد مخرج العملية التعليمية في بناء طالب قادر على أعمال عقله وفكره.

ولا يزال يواجه تعليم اللغة العربية، وتعلمها - رغم ما تقدّم - عديداً من التحديات ممثلة في إصرار معظم المعلمين على الاستراتيجيات التقليدية، وعدم الاستفادة من الاستراتيجيات الحديثة؛ مما ينتج عنه ضعف مشاركة الطلاب في عملية التعلم؛ بل وتخلفه عنها.

وتعد القواعد النحوية من أهم فروع اللغة العربية؛ لما تقوم به من تقويم للسان والقلم، وتجعل التلميذ قادراً على الاستماع، والقراءة بطريقة صواب، وتنمي الشخصية اللغوية بجميع جوانبها، خاصة إذا وظفت بشكل متميز في تطوير المهارات الأساسية: الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة.

ويعاني تدريس قواعد النحو عقبات وتحديات عدة تنعكس - بالتبعية - على قدرات التلاميذ، واهتمامهم، وتمكنهم منها، وبخاصة ما يُعزي تلك التحديات - في ضوء ما أورده كلٌّ من: (محمد الناصر، ونرجس حمدي، ٢٠١١: ١٠٧) - إلى الاستراتيجيات المستخدمة في التدريس، إن النتائج الإيجابية التي خلّصت إليها الدراسات السابقة ذات الصلة بمحفزات الألعاب، وبخاصة دعمها الطلاب، ومراعاة حاجاتهم؛ فيما كان نتاجه انخراطهم الإيجابي في التعليم، كانت دافعاً رئيساً ومحركاً للاستفادة من محفزات الألعاب في تعليم اللغة العربية، وتعلمها، وهو ما عُنِيَ به البحث الحالي.

وقد أثبتت عددٌ من الدراسات فاعلية استخدام محفزات الألعاب "Gamification" في تحسين التحصيل الدراسي للطلاب من خلال زيادة تفاعلهم ومشاركتهم في التعلم؛ بيد أنه لم يُستفد من هذا الاتجاه، ولم يوظف - بصورة فاعلة- في تعليم اللغة العربية، حيث يمكن ملاحظة ذلك من خلال الدراسات المعنية بمشكلات تعليم اللغة العربية، أو من خلال الاطلاع المباشر على حال تعلم اللغة العربية في المؤسسات التعليمية التي لا تزال تتبع الطرائق التقليدية في التعليم، وتعاني ضعف مستوى الطلاب في اللغة العربية.

### الإحساس بالمشكلة:

لاحظت الباحثة مدى شغف التلاميذ في استخدام الألعاب الإلكترونية في هواتفهم النقالة الذكية؛ إذ يقضون أوقات فراغهم في اللعب دون كلل أو ملل، وبشكل خاص في أثناء وقت الاستراحة؛ مما كان منطلقاً رئيساً للباحثة لتوظيف مجموعة الألعاب الإلكترونية التعليمية في إكتساب الطلاب تلك المفهومات، والاحتفاظ بها لفترة طويلة.

### ويمكن بلورة مشكلة البحث الحالي فيما يأتي:

١- ما لاحظته الباحثة من ضعف تلاميذ المرحلة الابتدائية، وبخاصة في الصف السادس الابتدائي على صوغ جملة سليمة نحوياً؛ وذلك خلال إشرافي على التربية العملية لطلاب وطالبات الفرقتين: الثالثة، والرابعة بقسم اللغة العربية شعبة التعليم الأساسي.

٢- النتائج المتدنية التي حصل عليها التلاميذ في الاختبار الاستكشافي الذي طبقتة على (١٧) تلميذاً، وتلميذة من تلاميذ الصف السادس الابتدائي بفصل ١/٦ ليسوا من ضمن مجموعة البحث.

٣- ما أشار إليه عدد من الباحثين والمعنيين بدراسة قواعد اللغة العربية ما يواجهه ذلك الفرع من صعوبات وتحديات - كدراسة: مها الجرماوي (٢٠٠٠)، حسن الجليدي (٢٠٠٢)، نجم عبد الله (٢٠٠٩)، محمد الناصر (٢٠١١)، إيمان فتحي (٢٠١٩) - إلى تدني نواتج التعلم، وبالتالي انخفاض التحصيل العلمي لدارسيه وهو ما قد يُغزى إلى عدم فاعلية الوسائل والاستراتيجيات التعليمية المستخدمة في تدريس القواعد النحوية، وبعدها - كذلك- عن الجذب والإقناع.

٤- ما لاحظته الباحثة من عزوف التلاميذ عن متابعة حصص اللغة العربية، وبخاصة  
حصّة القواعد اللغوية، وعدم امتلاكهم الميل تجاهها، وبسؤال التلاميذ أُرجم ٨٥%  
منهم السبب إلى عدم التدريس بطريقة تثير انتباههم، وتُحبِّبهم في قواعد اللغة العربية.

#### تحديد مشكلة البحث:

تبلورت مشكلة البحث الحالي- في ضوء ما لاحظته الباحثة، وما أسفرت عنه  
الدراسات السابقة- في محورين رئيسيين:

- **المحور الأول:** ضعف مستوى تلاميذ الصف السادس الابتدائي في تحصيل مادة  
قواعد اللغة العربية، وعزوفهم عن دراستها، ونأيها عن حياة الطالب،  
واهتماماته، وميوله، وعدم مراعاة الفروق الفردية، وقلة التدريبات العملية؛ فضلاً  
عن تدريس القواعد النحوية في منأى عن فروع اللغة العربية الأخرى.
- **المحور الثاني:** حاول البحث الحالي الإسهام في حل تلك المشكلة من خلال  
استخدام التعلم بمحفزات الألعاب Gamification؛ سعياً لزيادة تمكن عينة البحث  
من القواعد النحوية، وتنمية اتجاههم نحوها.

#### أسئلة البحث:

يُمكن - في ضوء ما تقدم - صوغ السؤال الرئيس للبحث فيما يأتي:  
ما فاعلية البرنامج القائم على محفزات الألعاب "Gamification"؛ في التمكن من بعض  
القواعد النحوية، وتنمية الاتجاه نحو تعلمها؛ لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي؟  
ويتفرع عنه الأسئلة الفرعية الآتية:

١. ما القواعد النحوية اللازم تنميتها لتلاميذ الصف السادس الابتدائي؟
٢. ما الاتجاهات الواجب تنميتها تجاه تعلم القواعد النحوية؛ لدى تلاميذ الصف  
السادس الابتدائي؟
٣. ما فاعلية البرنامج القائم على محفزات الألعاب "Gamification"؛ في التمكن من  
بعض القواعد النحوية اللازمة لتلاميذ الصف السادس الابتدائي؟
٤. ما فاعلية البرنامج القائم على محفزات الألعاب "Gamification"؛ في تنمية اتجاه  
تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو تعلم القواعد النحوية؟

**أهداف البحث:**

هدف هذا البحث إلى تعرّف المشكلات التي تواجه تعليم القواعد النحوية في مرحلة التعليم الابتدائية، وعزوف التلاميذ عن دراستها، مع بيان أثر استخدام التعلم بمحفزات الألعاب "Gamification" في زيادة تمكن التلاميذ من بعض القواعد النحوية، وتنمية اتجاهاتهم نحوها.

**أهمية البحث:**

١- تقديم دراسة نظرية عن محفزات الألعاب "Gamification"، وعلاقتها بالقواعد النحوية.

٢- أهمية المرحلة الابتدائية، وتميزها عن غيرها من المراحل الدراسية الأخرى؛ كونها الحجر الأساس واللبنة الأولى في سلم التعليم، فعليها يتوقف نجاح التلاميذ في المراحل الدراسية اللاحقة.

٣- محاولة الكشف عن صعوبات تعلم القواعد النحوية من أجل تيسير تعلمها، وإزالة ما قد يشوبها من غموض.

٤- مساعدة المعلمين في تحديد الصعوبات التي تواجه تلاميذهم في تعلم النحو العربي؛ للوقوف على سبل حلها، والتعامل معها.

٥- إفادة الجهات المختصة في وزارة التربية والتعليم المصرية بما يصل إليه هذا البحث من نتائج لبناء أدوات تشخيصية؛ لوضع حلول لمشكلات تعليم النحو في المدارس المختلفة.

٦- يتوافق هذا البحث مع الاتجاهات الحديثة نحو تبني أساليب التعلّم الإلكتروني، وتطويرها.

٧- يُسهم هذا البحث في تحديد أثر استخدام محفزات الألعاب "Gamification" في تمكن من فهم قواعد اللغة العربية، وتوظيفها في الإنتاج اللغوي.

٨- يُعد هذا البحث منطلقاً للباحثين إلى إجراء مزيد من الدراسات حول استخدام محفزات الألعاب "Gamification" في تنمية مهارات فروع اللغة العربية الأخرى.

٩- توجيه أنظار مصممي مناهج تعليم اللغة العربية، إلى ضرورة تضمين هذه المناهج أنشطة جاذبة للتلاميذ؛ كأنشطة محفزات الألعاب "Gamification" لتنمية الدافعية نحو تعلم اللغة.

١٠- مساعدة معلمي اللغة العربية في تأدية مهامهم التدريسية من خلال تقديم دروس تعليمية باستخدام محفزات الألعاب "Gamification"، مما يخلق مناخاً للتعلم أكثر جاذبية وإمتاعاً.

#### حدود البحث:

تتمثل حدود البحث في:

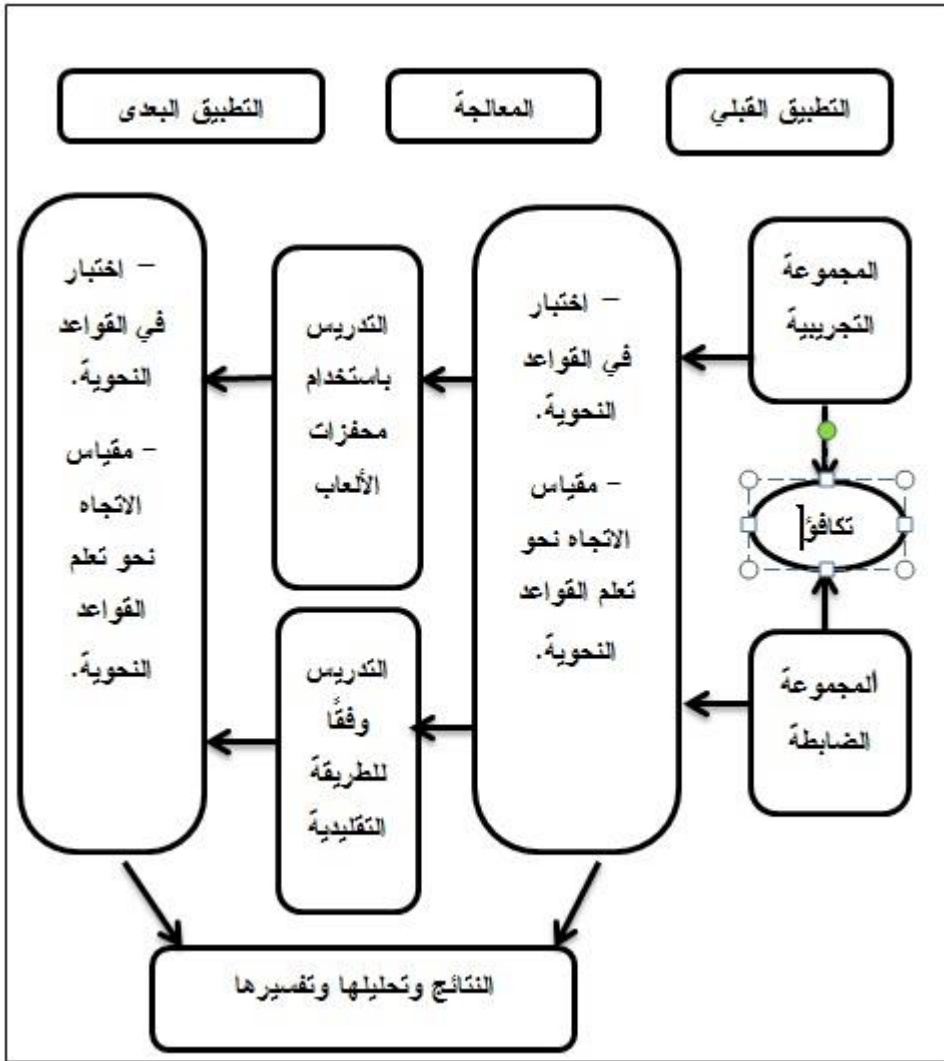
- الحدود المكانية: مدرسة " الجبرتي الرسمية " التابعة لإدارة وسط التعليمية- محافظة الإسكندرية.
- الحدود البشرية: تلاميذ الصف السادس الابتدائي.
- الحدود الزمنية: الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي ٢٠٢٠/٢٠٢١م.
- الحدود الموضوعية: القواعد النحوية المقررة على تلاميذ الصف السادس الابتدائي، وتنمية الاتجاه نحو تعلمها.

#### عينة البحث:

تكونت عينة البحث من (٦٤) طالباً، وطالبة بالصف السادس الابتدائي- كمجموعة تجريبية، وضابطة- بمدرسة " الجبرتي الرسمية " التابعة لإدارة وسط التعليمية - محافظة الإسكندرية.

#### منهج البحث:

اتبع - تحقيقاً لأهداف البحث الحالي - المنهج الوصفي التحليلي: في التأطير النظري لمغيرات البحث، وكذا المنهج شبه التجريبي ذي تصميم المجموعتين التجريبية، والضابطة؛ لقياس أثر استخدام محفزات الألعاب "Gamification" في تمكن طلاب الصف السادس الابتدائي من فهم قواعد اللغة العربية، وتنمية الاتجاههم نحوها. ويوضح الشكل رقم (١) التصميم شبه التجريبي للبحث.



شكل رقم (١) التصميم شبه التجريبي للبحث

**متغيرات البحث:**

تحددت متغيرات هذا البحث فيما يأتي:

- ١- المتغير المستقل: التعلم بمحفزات الألعاب Gamification.
- ٢- المتغيرات التابعة هي :

- ✓ القواعد النحوية المقررة على تلاميذ الصف السادس الابتدائي.
- ✓ تنمية الاتجاه نحو القواعد النحوية.



## أداتا البحث، ومادته التعليمية:

### أداتا البحث:

- ١- اختبار القواعد النحوية لتلاميذ الصف السادس الابتدائي. (إعداد الباحثة)
- ٢- مقياس الاتجاه نحو القواعد النحوية؛ لتلاميذ الصف السادس الابتدائي. (إعداد الباحثة)

### المادة التعليمية:

- دليل المعلم للتدريس باستخدام محفزات الألعاب Gamification.

### فروض البحث:

- يمكن - تحقيقاً لأهداف البحث- صوغ الفروض الصفرية الأتية:
- ١- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لاختبار القواعد النحوية لتلاميذ الصف السادس الابتدائي.
  - ٢- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لاختبار القواعد النحوية لتلاميذ الصف السادس الابتدائي.
  - ٣- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق القبلي لمقياس الاتجاه نحو تعلم القواعد النحوية لتلاميذ الصف السادس الابتدائي.
  - ٤- لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الاتجاه نحو تعلم القواعد النحوية لتلاميذ الصف السادس الابتدائي.



## إجراءات البحث:

للإجابة عن تساؤلات البحث سيتبع الخطوات التالية:

## التأطير النظري للبحث:

- ١- تحليل الكتابات والدراسات السابقة المرتبطة بمتغيرات البحث، وعرض محاور التأطير النظري لها.
- ٢- العناية بالقواعد النحوية المقررة على تلاميذ الصف السادس الابتدائي، وتحديد اتجاهاتهم نحو تعلم المادة.
- ٣- محفزات الألعاب Gamification: مفهومه، وأسس تصميمه، وأهميته.

## أداتا البحث الميداني، ومادته التعليمية:

- ١- تصميم البرنامج القائم على محفزات الألعاب "Gamification"، وتحديد أسسه، وركائزه، ونظرياته، وخطواته، وأهدافه الإجرائية، وأدوار كل من المعلم والمتعلم، وأساليب التقويم الموضح في دليل المعلم\*، وعرضه على مجموعة من المحكمين؛ للتأكد من صلاحيته.
- ٢- مقياس الاتجاه نحو تعلم القواعد النحوية، في صورته الأولية، وعرضه على مجموعة من المحكمين، ثم ضبطه في ضوء آرائهم، وإعداده في صورته النهائية.
- ٣- تحديد عينة البحث من تلاميذ الصف السادس الابتدائي.
- ٤- التطبيق القبلي لاختبار القواعد النحوية، ومقياس الاتجاه نحو تعلمها؛ لتحديد مستواهم قبل التطبيق الميداني.
- ٥- التطبيق الميداني للبرنامج القائم على محفزات الألعاب "Gamification" على المجموعة التجريبية للبحث.
- ٦- التطبيق البعدي لاختبار القواعد النحوية، ومقياس الاتجاه نحو تعلمها؛ لتحديد مستواهم بعد التطبيق الميداني.
- ٧- إجراء المعالجات الإحصائية للبرنامج.
- ٨- تقديم ملخص لأهم نتائج البحث، ومناقشتها، وتفسيرها.
- ٩- كتابة توصيات البحث، ومقترحاته؛ في ضوء ما يسفر عنه من نتائج.

\* انظر ملحق رقم (٤)

## تحديد مصطلحات البحث:

### • محفزات الألعاب Gamification:

هو مصطلح جديد مشتق من كلمة **Game**، ويترجم إلى اللغة العربية بكلمة "التلعيب" أو "اللوعة"، وقد ظهر بداية في مجال التسويق التجاري للترويج للعلامات التجارية، ثم انتقل إلى ميادين أخرى بما فيها التعليم، والصحة، والإعلام، والتدريب (بدر ثروي الشمري، ٢٠١٩).

وقد عرف ديتردنج وديكسون وخالد وناك (Deterding, Dixon, Khaled, Nacke, 2011, p1) محفزات الألعاب بأنها: " استخدام عناصر تصميم اللعبة في سياقات تعليمية مستندًا على محفزات الألعاب".

وعرفه كل من ثامر الملاح، ونور الهدى فهميم (٢٠١٦ : ٩٦ ) بأنها: " تطبيق عناصر الألعاب وتقنيات التصميم الرقمي للألعاب في تحقيق اهداف وحل المشكلات في ميادين أخرى خارج سياق الألعاب؛ مثل: الإعلام، والتسويق، والتعليم".

**تعرف محفزات الألعاب "Gamification" إجرائيًا بأنها:** طريقة تعليمية تطبق في الصف الدراسي، مصممة لاستخدام عناصر اللعب، وآليات تصميمه (نقاط، وألقاب، ومستويات) في سياقات غير سياقات اللعبة، ومقومات الانخراط في اللعب (الدافعية، الاستمرارية، والإثارة)، لجعل عمليتي: التعلم والتعليم وتنمية اتجاهاتهم نحوها، على أن تقدم تلك الطريقة بشكل مجاني تزامني كان، أو غير تزامني؛ لتحقيق التمكن من قواعد اللغة العربية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، وزيادة الاتجاه نحو المادة.

### • القواعد النحوية:

عرف النحو - كما ورد بالمعجم الوسيط- لغةً بأنه: النحو من مادة " نحا " إلى الشيء نحواً : أي مال إليه وقصده والنحو القصد ، يقال نحوت نحوه : أي قصدت قصده، والنحو بمعنى الطريق، والجهة، والمثل، و المقدار، و النوع وجمعه أنحاء، ونحو. والنحو علم يُعرف به أحوال أو آخر الكلمات إعرابًا وبناء.

ويمكن تعريفه - في ضوء ما أورده (مروان عبد الحميد، ٢٠٠٠ : ٧) - اصطلاحًا بأنه: "علم من علوم العربية تعرف به أحوال الكلمات العربية؛ إعرابًا، وبناءً وما يعرض لها من أحوال في حال تركيبها، وعلاقتها بغيرها من الكلمات فيبحث عما يجب أن يكون عليه آخر الكلمة من حركة إعرابية".

وعرفه (محمد عواد، ٢٠٠٢ : ٢٣ ) بأنه: علم يختص بدراسة الكلمة، وما يطرأ عليها من تغييرات ضمن التركيب، أو ما يسمى الجملة المفيدة. ويمكن تعريف القواعد النحوية - إجرائياً- في البحث الحالي بأنها: المادة النحوية المقرر تدريسها لتلاميذ الصف السادس الابتدائي في المدارس المصرية ، والتي تتضمنها كتب اللغة العربية في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (٢٠٢٠-٢٠٢١ م)، والتي تمكنهم من تكوين تراكيب لغوية سليمة، وكذلك إعراب الكلمات بطريقة صحيحة من خلال استخدام محفزات الألعاب Gamification.

#### • الاتجاه:

ويمكن تعريفه إجرائياً في البحث الحالي بأنه: موقف التلميذ الذي يتخذه إزاء القواعد النحوية، ويظهر في مدى قبوله أو رفضه، أو مدى حبه أو كرهه لها، فضلاً عن مدى تقديره لأهمية قواعد اللغة العربية في مواصلة دراسته، ويقاس الاتجاه نحو المادة في هذا البحث بالدرجة التي يحصل عليها التلميذ وفق المقياس المُعد لذلك الغرض.

#### التأثير النظري للبحث:

أُطر لمتغيرات البحث الحالي نظرياً في محورين رئيسين:

- المحور الأول: القواعد النحوية: الموقع، والأهمية، والأهداف، وواقع تدريسها، والمشكلات التي تواجهها، واتجاه التلاميذ نحوها.
- المحور الثاني: محفزات الألعاب "Gamification": مفهومها، فلسفتها، مكوناتها، مميزاتها، معايير تصميمها.

وفيما يلي عرض المحور الأول بشيء من التفصيل.

#### مقدمة:

تعد اللغة من أهم الظواهر الاجتماعية التي أنتجها العقل البشري خلال مراحل تطوره، وهي أداة تواصل وتفاهم بين الأفراد- ويستطيع المتعلم - من خلال تعلم اللغة أن يكتسب مهارات التواصل اللغوي السليم؛ استماعاً، وتحدثاً، وقراءةً، وكتابةً؛ بيد أنه لن يستطيع تحقيق ذلك بتدقيق إلا من خلال إلمامه بالقواعد النحوية بوصفها مصدراً أساسياً لجمال الأسلوب، وطلاقة اللسان، وصواب النطق وسلامة الكتابة من الخطأ، كما أن لها دوراً كبيراً في تكوين اتجاهات عقلية لدى التلاميذ، وتنمية عقولهم.

وأشار (فتحي علي بونس، ٢٠٠٠ : ٤٩٧) إلى أن علم القواعد من علوم اللغة التي تتعلق بالمبادئ الأساسية لصوغ المفردات، واشتقاقها، وبناء الجمل، ونظمها في موضوعات وفقرات، وتساعد هذه المبادئ في تعرف النطق الصواب، وعلى توصيل المعنى المروم بتدقيق، وعلى الأداء الجيد في الكتابة".

ونتيجة لتعدد المفهومات النحوية، والمؤلفات المتضمنة إياها ظهرت وانتشرت المختصرات والتمتون والحواشي؛ لتسهل على المتعلمين فهم النحو وتيسيره، وأشارت (ظبية سعيد السليطي، ١٩٩٤ : ٧٥) إلى أن هذه المحاولات منها ما يدعو إلى تهذيب النحو وإصلاحه، ومنها ما يدعو إلى تركه والتخلي عنه؛ فاللغة التي يستخدمها التلميذ داخل المدرسة لا يجدها في بيئته الخارجية، لذلك تبقى القواعد النحوية التي تلقاها داخل جدران الفصل حقائق نظرية مجردة، دون أن تتحول إلى ممارسة عملية، وهو ما أكده (حسن سيد شحاتة، ٢٠٠٨ : ٢٠٤) بقوله: "خير ما تكتسب به القدرة اللغوية هو المزاولة، والمحاكاة، والتكرار".

ومن هنا نشير إلى أن صعوبة النحو ظهرت بعد تعقد مسائله، وهناك من يرى أن منشأ الصعوبة لا يكمن في قواعد اللغة ذاتها، ولكن منشأ هذه الصعوبة في بعدنا عن اللغة، وضعفنا أمام سلطانها أو عجزنا عن التعامل بها؛ لأننا نفتقد الأدوات والوسائل التي تعيننا على ذلك.

والنحو- في مفهومه الموسع- يتضمن- في ضوء ما أورده (أحمد البقري، ١٩٨٩ : ٣٥): هو العلم الذي يشمل المورفولوجيا والنظم أي الصرف، وعلم التراكيب الذي يعني ببناء الجملة، ويبحث حروف المعاني، وأجزاء الكلام بعضها ببعض، وفي أشكال الجمل (الابتدائية، والشرطية، والاستفهامية، والموجبة، والمنفية، والتعجبية)، كما يبحث التوافق أو عدم التوافق؛ من حيث العدد (الإفراد، والتثنية، والجمع)، والنوع (التذكير، والتأنيث)، كما يبحث في الإعراب وقوانينه.

ومن هنا يمكن أن نؤكد على أهمية دراسة القواعد من خلال الدور الذي تقوم به في مجال ضبط الأداء اللغوي كوسيلة لضبط الكلام، وصحة النطق والكتابة، وليست غاية مقصودة لذاتها. وهي تعين على استخدام اللغة استخداما صواباً؛ استماعاً، وتحديثاً، وكتابةً، وقراءة، وهي تؤدي إلى سلامة التعبير الشفهي والكتاب، وتتمي الثروة اللغوية

لدى الطلاب، وتساعد في استعمال الألفاظ والجمل استعمالاً صواباً فتتكون لدى الدارسين عادات لغوية تعينهم على التواصل الفاعل.

وأكد (مصطفى رسلان، ٢٠٠٠، ٢٣) أن دراسة القواعد تربوي لدى الطلاب مجموعة من الاتجاهات، والقيم المرغوبة، ومجموعة من مهارات التفكير؛ مثل: التدقيق، والحرص، وقوة الملاحظة، والموازنة، ودقة التفكير، والقياس المنطقي، وتقدم للطلاب العلاقات والإشارات لتصل إلى التفسيرات المحتملة للرسائل التي يتلقونها، ويتم هذا من خلال تصنيفها للكلمات أو لمجموعة من الكلمات، وتدل الطلاب على مجموعة عناصر مهمة لتفسير الكلام؛ منها: العلاقة بين المشاركين في التفاعل، والموضوع محل المناقشة، ووقت الحدث، وطبيعة الكلام، والتوجه الذي ينحاه المتحدث.

وسوف تعرض الباحثة في هذا المحور القواعد النحوية: الموقع، والأهمية، وواقع تدريس القواعد النحوية في مصر؛ من حيث الصعوبات؛ والأسباب؛ والعلاج، وطرائق تدريس القواعد النحوية التقليدية والحديثة، ثم تقويم تدريس القواعد النحوية، وقد تضمنت هذه المحاور الأربعة كتابات المتخصصين من لغويين وتربويين، ونتائج البحوث التي أجريت والتي توصلت إلى فكرٍ عملية وظيفية.

#### (١) القواعد النحوية: الموقع والأهمية:

تعد اللغة العربية وسيلة التعبير عن الفكر، والعواطف، والانفعالات، وهي وسيلة الإنسان في التخاطب والتواصل مع الآخرين، ويُعد الهدف من تعليمها - بمهاراتها الأربع - بحيث يصل المتعلم إلى مستوى لغوي يمكنه من استخدام اللغة استخداماً ناجحاً. ويُعد النحو أحد فروع اللغة العربية المهمة؛ لما له من أهمية في شحذ العقل وصقل الذوق الأدبي، وتقويم اللسان، وتيسير المعنى. ولكي يتقن المتعلم اللغة العربية عليه الإلمام بعلم النحو، واتباع قوانينه؛ في تحديد المعنى المقصود؛ فالقواعد النحوية تضبط حديث التلميذ وكتابته، فتحرر حديثه وقراءته من الخطأ؛ لذا عُنِيَ العلماء بالنحو (محمد سليمان، ١٩٩٠: ١٢-١٣).

وهناك علاقة وطيدة بين علم النحو وعلوم اللغة الأخرى؛ لأن اللغة وحدة متكاملة يكمل بعضها، وهذا ما أكده (رشدي طعيمة، ٢٠٠١: ١٢٣) بقوله: "إن اللغة وحدة

واحدة وكل متكامل ، وما مهارات اللغة إلا اللغة نفسها؛ مما يفرض إبراز الوحدة العضوية التي تربط بين مهارات اللغة الأربع من استماع، تحدث، قراءة، كتابة".  
ويعد النحو أو مصطلح على تسميته القواعد النحوية أو المهارات اللغوية هو تقنين القواعد والتعميمات التي تصف تركيب الجملة والكلمات، وعملها في حالة الاستعمال؛ مما يجعل للقواعد النحوية مكانة خاصة في جميع مراحل التعليم، وبخاصة في المراحل المتقدمة لأنها تساعد الطلاب على فهم ما يعترضهم من تراكيب غامضة أو معقدة، وأكد (فخر الدين عامر، ٢٠٠٠ : ١) على أن القواعد النحوية تساعدهم أيضاً على التمييز بين الصيغ التعبيرية، ونقد الأساليب، وصحة الحكم وفهم وظائف الكلمات في الجمل حسب موقعها، ومراعاة العلاقات بين الألفاظ بعضها بعضاً، والتمييز بين أنواع الأساليب، ومدلولاتها، والتفريق بين الصواب والخطأ فيما يقرءونه أو يسمعون، وتعويد تفكيرهم على الأساليب المنطقية المنظمة، لأنهم يتناولون في قواعد اللغة الألفاظ والمعاني المجردة، ويدركون الفروق بين التراكيب ومفرداتها، وأثر العوامل عليها، وهذا كله يعود عقولهم على أنماط التفكير، وينمي الثروة اللغوية الراقية لديهم، ويهذب وجدانهم اللغوي، ويعلي أذواقهم الفنية.

وقد عرف النحو في الاصطلاح كما يقول ابن جني: النحو انتحاء سمت كلام العرب، فيما يعتريه من إعراب وغيره كالتثنية والجمع والتحقير والتكسير والإضافة والنسب والتركيب ليلحق من ليس من أهل العربية بأهلها في الفصاحة فينطق بها وإن لم يكن منهم. (ابن جني، ١٣١٧ هـ : ١٦) ويقول السيوطي بأنه علم بقوانين يعرف بها أحوال التراكيب العربية من الإعراب والبناء وغيرهما. (جلال الدين السيوطي، ٢٠٠٨ : ١) ومما سبق يتضح من تعريف القدماء للنحو أنه ليس إعراباً فقط وإنما هو دراسة القوانين التي تحكم الكلام العربي، ويكون مقياساً لكل من يريد أن ينحو سمات العرب.

وقد حدد (حسنی عصر ، ٢٠٠٠ : ٢٨٩ ) النحو بأنه يدور حول معان ثلاثة:  
النحو علم بأحوال أواخر الكلم، والنحو علم بقوانين يعرف بها أحوال التراكيب العربية من الإعراب والبناء وغيرها أو هم علم بأصول يعرف بها صحة الكلام وفساده، والنحو علم دراسة الجملة.

كما عرف (فتحي بونس، ٢٠٠١ : ٥٠٩) القواعد النحوية بأنها: العلم الذي يتعلق بالمبادئ الأساسية لصياغة المفردات واشتقاقها، وبناء الجمل ونظمها في موضوعات وفقرات، تساعد هذه المبادئ على النطق الصحيح، والدقة في إيجاد المعني، وعلى الأداء الجيد في الكتابة. بينما عرفها (وليد جابر، ٢٠٠٢ : ٢٤٠) بأنها: طائفة من المعايير والقواعد، المستنبطة من القرآن الكريم والحديث الشريف ومن لغة العرب.

ومن خلال عرض التعريفات السابقة يمكن التوصل إلى أن علم النحو هو العلم الذي يبحث في كلام العرب في تصرفه من إعراب وبناء، ويعنى بتركيب الجملة وأجزاء الكلام وأشكال الجمل، ويعرف به النمط النحوي للجملة، ويحدد الوظائف المختلفة لكل كلمة داخلها، ويتم من خلال الاستعمال اللغوي، والربط بين النظم والمعني وليس مقتصرًا على الحركات التي على الكلمات فهو ليس محصوراً في حركات الإعراب.

وتتضح أهمية دراسة القواعد النحوية في كونها وسيلة للفهم والإفهام وليست غاية، فهي من علوم الوسائل والغايات، ولن يتأتى إتقان مهارات اللغة بمنأى عن تلك القواعد النحوية؛ فهي ميزان اللغة، وضابطها.

ورغم الأهمية الواضحة للقواعد النحوية فإن عديدًا من الطلاب يعانون ضعفاً في تحصيلها، وممارستها؛ مما قد يُعزى- في كثير من الأحيان- إلى طرائق تدريس تلك القواعد والتي تعتمد - غالبًا- على قدرة المعلم وكفاءته في الإلقاء وتلقين المعلومات، وقدرة التلاميذ على الانصات، وحفظ القاعدة وترديدها، ويظهر هذا الضعف في تدني مستوى بعضهم في القواعد النحوية، ويتضح هذا بشكل واضح من خلال الأخطاء النحوية التي تشيع في كتاباتهم، وكذا شكوى الآباء والطلاب أنفسهم من صعوبة القواعد النحوية، والدرجات التي يحصلون عليها في الامتحانات، وقد أكدت دراسات وأبحاث علمية وكتابات تربوية كثيرة هذا الضعف؛ كدراسة (مها الجرماوي، ٢٠٠٠)، و(حسن الجلدي، ٢٠٠٢)، و(نجم عبد الله، ٢٠٠٩)، و(فليحة سعود، وسميرة عبد الحطيم، ٢٠١١)

وقد أرجعت الدراسات هذا الضعف إلى صعوبة القواعد النحوية بسبب كثرتها، وسوء اختيارها، وقلة المران والتدريب عليها واتباع طرائق تدريس تقليدية تركز على حفظ القواعد دون تطبيقها عمليًا، وضعف المحتوى التعليمي للقواعد النحوية، والاعتناء



بالجانب الشكلي، وعدم ربط القواعد بمواقف الحياة، وندرة استخدام الوسائل التعليمية في حصة القواعد النحوية، ونسيان القواعد، وعدم ارتباطها بعضها البعض، وعدم انتقال أثر التعلم في المواقف الجديدة، والاضطراب في اختيار المباحث النحوية، والتباين بين العامية والفصحى.

كما عنيت دراسات عدة - أمثال: ( محمد حسن المرسي، ١٩٩٦، و سمير محمود، ٢٠٠٥، و أمين الكخن، ولينا هينة، ٢٠٠٢، و زينب حسن، ٢٠٠٦، و نجلاء حواس، ٢٠٠٧، و محمد الناصر، و نرجس حمدي، ٢٠١١) - بعلاج ضعف تحصيل التلاميذ في القواعد النحوية من خلال اقتراح بعض الاستراتيجيات الحديثة التي تهدف إلى تيسير تدريس القواعد النحوية، وتثير تفكيرهم، وتدفعهم إلى الانفتاح على الخبرة والمعرفة.

وعلى الرغم من هذه الأهمية البالغة للنحو، فإن الاهتمام بتدريسه لا يأخذ الشكل المطلوب فطريقة تدريس النحو في مدارسنا لا تمكن التلاميذ من توظيف المفاهيم النحوية وذلك لأن الطريقة المتبعة تعتمد على كفاءة المعلم في الإلقاء وتلقين المعلومات وقدرة التلاميذ على الانصات وحفظ المادة وترديدها.

## (٢) أهداف تدريس القواعد النحوية:

وتتحدد أهداف دراسة القواعد النحوية في ضوء ما أشار إليه كل من: (حسن شحاتة، ٢٠٠٢ : ٢٠١، وليد جابر، ٢٠٠٢ : ٣٤١، فخر الدين عامر، ٢٠٠٠ : ١٢٤، على مدكور، ٢٠٠٨ : ٣٠) تنمية المادة اللغوية لدى التلاميذ، وتكوين العادات اللغوية الصواب، وعصمة الألسنة من الخطأ في الكلام، وصون الأفلام عن الزلل في الكتابة، وتزويد الطلاب بالمعايير اللازمة التي تساعد في ضبط لغتهم، ولغة من يستمعون إليهم، وقرؤون كتاباتهم، وتعويدهم على دقة الملاحظة، والموازنة، والحكم، وتكوين الذوق الأدبي في نفوسهم.

وتشير أهداف تدريس القواعد النحوية فيما سبق إلى أن القواعد ليست غاية تُقصد لذاتها، ولكنها وسيلة ضبط الكلام، وتصحيح الأساليب، وتقويم اللسان؛ لذا ينبغي ألا ندرس منها إلا القدر الذي يعين على تحقيق هذه الغاية.

وقد اتفق كل من : (فخر الدين عامر، ٢٠٠٠ : ١٢٤ ، حسن شحاتة، ٢٠٠٢ : ٢٠١ ، على مذکور، ٢٠٠٨) على مجموعة من أهداف تدريس القواعد النحوية يمكن بيانها تفصيلاً كما يأتي:

- تيسير إدراكهم للمعاني المسموعة، والمقروءة، والتعبير عنها بوضوح لا يداخله غموض، أو إبهام، أو خطأ.
- عصمة الألسنة من الخطأ في الكلام، وصون الأقسام من الزلل في الكتابة، وتعويد التلاميذ على التدقيق في صوغ العبارات، والأساليب؛ حتى تخلو مما يشينها، ويذهب بجمالها.
- تمرس التلاميذ - وبخاصة في المراحل المتقدمة - على دقة الملاحظة والتمييز بين الأساليب التعبيرية، ونقد الأساليب وصحة الحكم.
- تعويد تفكير التلاميذ على الأساليب المنطقية المنظمة، وتعليل ما يتوصلون إليه من أحكام ونتائج.
- تساعد في تصحيح الأساليب، وخلوها من الخطأ النحوي، الذي يذهب بدلالاتها، وجمالها.
- تحمل التلاميذ على التفكير، وإدراك الفروق المدققة بين الفقرات، والتراكيب والجمل، والألفاظ.
- تنمية الثروة اللغوية، وتكوين العادات اللغوية الصحيحة لدى الدارسين، وتهذيب وجدانهم اللغوي.
- تنظيم المعلومات اللغوية تنظيمًا يسهل عليهم الانتفاع بها.
- تعويد التلاميذ على دقة الملاحظة والموازنة والحكم، وترقية ذوقهم الأدبي، فدراسة النحو تقوم على تحليل الألفاظ، والجمل، والأساليب، وإدراك العلاقات بين المعاني والتراكيب.
- زيادة قدرة التلاميذ على تنظيم معلوماتهم، وزيادة قدرتهم على نقد الأساليب التي يستمعون إليها أو يقرؤونها.
- تعميق الدراسة اللغوية عن طريق إنماء الدراسة النحوية للتلاميذ؛ إذ يحملهم ذلك على التفكير، وإدراك الفروق المدققة بين الألفاظ، والجمل، والتراكيب، والفقرات.

وتلخص الباحثة- في ضوء ما أتفق عليه من أهداف تدريس القواعد النحوية- إلى أنها تسعى إلى تنمية قدرة التلميذ على:

- فهم ما يقرأ فهماً مدققاً.
- إدراك العلاقة بين أجزاء الكلام، وأثر ذلك في المعنى، ووضوحه.
- التعبير عن النفس بعبارات صواب، وأساليب متنوعة.
- ضبط الكلام، وصحة النطق والكتابة.
- تدريب العقل على التفكير المنظم، والاستنتاجات الصحيحة والربط والموازنة السليمة.

### (٣) واقع تدريس القواعد النحوية: الصعوبات، والعلاج:

يبدأ تعليم القواعد النحوية في مصر بدءاً من الصف الرابع الابتدائي، وحتى الصف الثالث الثانوي. وقد نصت معايير اللغة العربية على ضرورة أن "يستخدم الطالب المهارات النحوية بفعالية لفهم الكلمات والجمل واستخدامها، في صفوف المرحلة التعليمية المختلفة"، ورغم الأهمية التي يمثلها النحو في تعليم اللغة العربية؛ فإنه قد وصل به الحال إلى أن صار من الموضوعات التي ينفر منها التلاميذ، ويعانون - في شكاوهم الدائمة- صعوبته، وتعقيده؛ الأمر الذي آل إلى انعكاس ذلك في قراءاتهم، وكتاباتهم، وأدائهم اللغة في أية صورة كانت.

إن ذلك الواقع اللغوي الذي يشوبه الخلل، والضعف، واللحن، قد أنتج لنا جيلاً وصفه (محمد المرسي، ٢٠٠٥: ٢٤٢) بأنه: " اللغة على ألسنتهم رطانة، وعلى أفلامهم عجمة، ولا يُقصر الأمر على ذلك؛ فالأخطاء اللغوية شائعة في وسائل، الإعلام المسموعة، والمقروءة، والمرئية".

وأشار (على مدكور، ٢٠١٠: ٢٥٣) إلى أنه قد يُعزى نفور المتعلمين من دراسته إلى أنه " ليس علماً لتربية الملكة اللسانية العربية لدى التلاميذ، وإنما هو علم تعلم صناعة القواعد النحوية، وقد أدى ذلك - مع مرور الزمان- إلى النفور من دراسته، وإلى ضعف الناشئة في اللغة بصفة عامة".

ومن هنا تدلل الباحثة على وجود الفجوة بين ما يدرسه التلميذ في المدرسة، وبين ما يعيشه في حياته ومجتمعه؛ فالتلميذ يُعنى بحفظ قواعد النحو، وقد يتقن إعراب الجمل بشكل ممتاز، ولكنه رغم ذلك يواجه ضعفاً شديداً في التمكن من إنشاء التعبير العربي السليم لغة، حين يطلب إليه ذلك نطقاً أو كتابةً؛ إذ يعجز عن إنتاج تعبير لغوي خالٍ من الأخطاء النحوية. وهذا ما سعى البحث الحالي لرصده من خلال اختبار القواعد النحوية. وقد أشار كثير من التربويين - أمثال: (محمد فضل الله، ١٩٩٨ : ١٨٨، فخر الدين عامر، ٢٠٠٠ : ٩٣، مصطفى رسلان، ٢٠٠٠ : ١٨٩، عبد الفتاح البجة، ٢٠٠١ : ٢٠٤) - إلى أنه يعزى ضعف التلاميذ في تحصيل القواعد النحوية إلى مجموعة من الأسباب؛ منها ما يرجع للقواعد النحوية نفسها، ومنها ما يتعلق بالمعلم، ومنها ما يتعلق بالطريقة التي تُدرّس بها، ومنها ما يتعلق بالمتعلم نفسه، وهو ما سنورده - تفصيلاً - فيما يأتي:

#### ١- الأسباب التي تتعلق بالقواعد النحوية ذاتها:

- صعوبة القواعد ذاتها، وجفافها، وكثرة مستثنياتها، وشذوذها.
- الاضطراب في اختيار المباحث النحوية، والقصور في فهم مفهوم النحو، والفرق بينه وبين الصرف.
- الإفراط في التأويل والتقدير، وحمل الأساليب العربية على غير ظاهرها.
- كثرة الآراء المتباينة، والأوجه المختلفة للنحويين، ومدارسهم، وكثرة التأويلات الافتراضية.
- اعتماد دروس القواعد النحوية على الجانب المجرد من المفهومات والحقائق والمعلومات.
- إطالة الكلام في صناعة النحو، وحدوث الخلاف بين أهله من الكوفة والبصرة، وكثرة الأدلة والحجج بينهم، وكثرة الاختلاف في جوه الإعراب.
- كثرة القواعد النحوية وتشعبها، وكثرة تفصيلاتها بصورة لا تساعد في تثبيت هذه القواعد في أذهان الطلاب.
- المقرر الدراسي لا يعني بتتابع أبواب النحو، وقواعده، وتعميق مفاهيمه تعميقاً متدرجاً، بل ولا يُعنى كثير منها بالتفصيلات المهمة التي توضح القاعدة، وتساعد في فهمها.

- كثير من القواعد النحوية التي يتم تدريسها للتلاميذ في المدرسة لا تحقق هدفاً وظيفياً في حياة التلاميذ، حيث تُدرس القواعد بعيدة عن حياة التلاميذ، وبعيدة عن إدراكهم دون استثارة تفكيرهم.
- كثرة الأوجه الإعرابية، والتعريفات، والشواهد، والنوادر، والشواذ، وشيوع المصطلحات التي ترهق المتعلم، وتكد ذهنه، وتستولي على وقته؛ مما ينجم عنه اضطراب المتعلم في حفظ المصطلحات والتعريفات والحدود التي لا تتوافق مع تفكيره وقدراته العقلية، ولا يستخدمها في حياته اليومية.

## ٢- أسباب تتعلق بالمعلم:

- ضعف إعداد المعلم؛ فضلاً عن أن منهم من هو غير مؤهل، ومنهم من هو غير راغب في ممارسة تلك المهنة.
- ضعف معلمي المواد الأخرى في القواعد النحوية، واستخدامهم اللغة العامية في تدريس تلك المواد.
- عدم اهتمام المعلم بالتدريبات والتطبيقات.
- عدم استخدام المعلم للوسائل التعليمية التي تساعد في فهم بعض المهارات النحوية في أثناء حصة القواعد النحوية.

## ٣- أسباب تتعلق بالطريقة التي تدرس بها القواعد النحوية:

- اتباع طريقة تقليدية تركز على حفظ القواعد دون تطبيقها تطبيقاً عملياً.
- عدم استخدام طرائق تناسب الموضوع المراد تدريسه.
- الطريقة لا تناسب طبيعة المتعلم، والمرحلة العمرية، والفروق الفردية بين التلاميذ.
- تدريس القواعد لم يكن مستنداً إلى أسلوب من أساليب التعلم الذاتي التي تستدعي من المتعلم جهداً ونشاطاً لغوياً يساعده في تنمية مهارة معينة، ويستطيع بواسطتها أن يتوصل إلى معرفة القاعدة وفهمها، ومن ثم تطبيقها في قراءته، وكتابته.
- عدم التزام بعض المعلمين بطريقة التدريس السليمة في تدريس القواعد النحوية؛ فقد يلجأ بعض المعلمين إلى الطريقة الإلقائية، ويكتفي فيها بإلقاء أمثلة محددة يعتقد أنه بذلك قد شرح القاعدة النحوية.

## ٤ - أسباب تتعلق بالمتعلم:

- فقدان دوافع التعلم لدى التلاميذ.
  - عدم وضوح الهدف من دراسة القواعد النحوية لدى التلاميذ.
  - اهتمام التلاميذ بحفظ القواعد النحوية دون تطبيقها عملياً.
  - عدم شعور التلاميذ بفائدة مباشرة من تعلم القواعد النحوية.
- من خلال ما سبق يمكن القول: إن ضعف التلاميذ في تحصيل القواعد النحوية لا يعزى إلى سبب واحد بعينه، فقد يعود إلى طبيعة عرض القواعد النحوية أو إلى قدرات المتعلم نفسه، وكذلك إلى طرائق التدريس المتبعة التي تعتمد على الحفظ والاستظهار، وتهمل الفهم والتطبيق العملي، وهذا ما يتنافى مع النظريات التربوية الحديثة.
- وتحدث كثير من التربويين عن ضعف التلاميذ في القواعد النحوية؛ مما جعلهم يبحثون عن طرائق لعلاج هذا الضعف أبرزهم: (رشدي طعيمه، ومحمد مناع، ٢٠٠٠ : ٥٨، و حسن شحاتة، مروان السمان، ٢٠١٢) كالآتي:

## ١. فيما يتعلق بالمنهج:

- الإقتصار على الأبواب التي لها صلة بصحة الضبط، وتأليف الجملة تأليفاً صواباً؛ مما يعنى الاتجاه في تعليم القواعد إلى المنهج الوظيفي، ونعني بذلك أن نتخير من النحو ما له صلة وثيقة بالأساليب التي تواجه التلميذ في الحياة العامة أو التي يستخدمها.
- التدرج في عرض أبواب القواعد؛ فتدرس بعض الأبواب جملة في أحد الصفوف ثم تُعاد دراستها - تفصيلاً - في الصفوف اللاحقة.
- الإقلال من القواعد، والتسميات، والقياسات، والتفريعات، التخريجات، والجوازات.
- النأي بالمنهج عن الترتيب التقليدي في معالجة مشكلات النحو، وتخليصه من الشوائب التي لا تفيد، ومن كثير من المصطلحات الفنية.
- تُعالج القواعد عن طريق التدريب العملي بأمثلة واضحة وافية مأخوذة من كتب القراءة أو من دروس التاريخ، أو الأدب، أو ما يتصل بالحوادث الجارية التي يعيشها الطلاب.

- تصفية المادة النحوية من الشواذ، وما لا يفيد المتعلم، وعدم الإكثار من المصطلحات والتعاريف، وتجنب تقديم الأوجه الإعرابية للتلاميذ إلا بما يخدم الواقع اللغوي.
- إعادة ترتيب المادة النحوية بما يتناسب مع مستوى المرحلة، ومع كل صف، وأن تتوزع المادة النحوية على المراحل المختلفة بالتدرج، بحيث يخدم ما يُعطي للمرحلة الأولى تلاميذ المرحلة الثانية، مع مراعاة السهولة واليسر.

### ٢. فيما يتعلق بالتلميذ:

- لا بد من وضوح الهدف والغاية من تدريس القواعد في ذهنه أولاً؛ حيث يشعر بحاجتها وأهميتها؛ ولذلك ينبغي أن تتاح له فرص كثيرة للكلام والكتابة، موظفاً فيها ما تعلمه من القواعد؛ فيشعر - عندئذٍ - بالحاجة إلى معرفتها، ويبدل جهده في تعلمها، ويستشعر قيمتها في حياته وتعبيره.
- استغلال الدافعية لدى المتعلم، ولا شك أن هذه الدافعية تساعد في تعلم القواعد وفهمها، ويمكن للمعلم أن يجعل الدراسة قائمة على حل المشكلات، فالأخطاء التي يكثر شيوعها وتكرارها في كتاباتهم، وقراءاتهم يمكن أن تكون محوراً لدراسة النحو.
- أن تكون دراسة القواعد لها علاقة قوية وصلة وثيقة بمتطلبات الحياة اليومية وبالأساليب التي تواجه الطالب في الحياة العامة التي يستعملها.

### ٣. فيما يتعلق بالمعلم:

- يعمل المعلم جهده للمزج بين فروع اللغة وفنونها، فيربط بين القراءة والنحو، وإجادة الخط وسلامة التعبير حتى يشعر التلميذ أن هذه هي اللغة، فلا يكفي أن يقوم المعلم بذلك؛ بل يجب أن يعود التلميذ على الربط والتكامل بين فنون اللغة، وأن يمتد ذلك بين مدرسي المواد الدراسية المختلفة.
- يستثير المعلم دوافع التلاميذ وحاجاتهم للقواعد بأن يعايشهم في موقف من مواقف التعبير أو القراءة، فإن حدث خطأ في ضبط كلمة من الكلمات انتهز المعلم هذه الفرصة، وأرشدهم إلى الضبط الحقيقي وفقاً للقاعدة النحوية قيد الدراسة/ موضوع الدرس.

## ٤ . فيما يتعلق بطريقة التدريس:

- تدرس القواعد في إطار الأساليب التي في محيط المتعلم وفي مستواه، وتلك التي ترتبط بواقع حياته.
  - الاهتمام بالموقف التعليمي، والوسائل المعينة، وطريقة التدريس، والجو المدرسي والنشاط.
  - الاهتمام بالممارسة وكثرة التدريب على التمارين؛ وذلك لأن التمارين تعمل على تثبيت القاعدة وتشعره بجدوى ممارستها.
  - مناسبة الطريقة التدريسية لعدد الطلاب، فلا يناسب استخدام طريقة المناقشة مجتمعاً مزدحماً بالطلاب، وكذلك مناسبتها للزمان، والمكان والإمكانات المادية المتاحة.
  - تتضمن الطريقة مواقف كثيرة ومختلفة، تسمح للمتعلم بتوظيف القواعد والمصطلحات التي اكتسبها، وتتضمن الطريقة - كذلك - على مشكلة تُكتسب القواعد بتوظيف المفهومات، والمصطلحات عن طريق حلها.
  - الاهتمام بالموقف التعليمي، والوسائل التعليمية، وطريقة التدريس المناسبة، والجو المدرسي، والنشاط السائد فيه، والطلاب لكي يتماشى مع الدراسات النفسية، والاهتمام الزائد بالممارسة وكثرة التدريب على الأساليب المتنوعة، وفي هذا تثبيت للمعلومات، وتحقيق للأهداف.
- وبعد أن عرضنا في المحور الأول مشكلات تدريس القواعد النحوية، ووقفنا على أسبابها، ومدى عزوف التلاميذ عنها، وجب علينا الانتقال إلى المحور الثاني؛ لمحاولة علاج تلك المشكلة.



## المحور الثاني:

يتضمن هذا المحور عرضاً لمفهوم محفزات الألعاب Gamification، والفرق بينها وبين الألعاب التعليمية، والأسس النظرية التي تقوم عليها، ومكوناتها، وخطواتها، وأهميتها، وتطبيقات عناصرها، ومميزاتها، والتحديات التي تواجهها في أثناء استخدامها والأخذ بها في التعليم، ونماذج لبرمجيات محفزات الألعاب في التعليم، ومعايير تصميمها، وهو ما سيعرض تفصيلاً فيما يأتي:

يختلف جيل الطلاب اليوم كثيراً عن غيره من الأجيال السابقة، في حاجاته، ورغباته وإمكاناته، وكذلك في طريقة تعلمه، وهذه نتيجة طبيعية وحتمية للتغيرات والتطورات المستمرة في عصرنا الحالي. فأكدت (نورة الشايح، ٢٠١١: ٤٧) أن تقنية المعلومات والاتصال هي المحرك الأول؛ لتطور العلوم بثتى أنواعها في هذا العصر، فهي تلعب دوراً مهماً في دفع عجلة التعليم والمعرفة نحو آفاق جديدة، كما أنها تقدم عديداً من الوسائل الحديثة التي تساعد في اكتساب العلوم، والمعارف، والمهارات، والخبرات والاستفادة منها بطرائق مختلفة.

وأشار (قاسم بن عائل، وياسر فتحي، ٢٠١٢: ١٦٧) إلى أنه من المهم لأي نظام تربوي في أي مجتمع أن يراعي طبيعة العصر، وخصائصه، واتجاهاته؛ لما في ذلك من تأثير كبير على سلوك أفراد، وأسلوب تفكيرهم، وطريقة حياتهم؛ مما ينعكس على أسلوب التربية، وفلسفتها في هذا المجتمع.

ونتيجة لخصائص طلاب هذا العصر، وأهمية تقنية المعلومات والاتصال في تعليمهم؛ فقد أشار (محسن على، ٢٠٠٨: ٢٥٢) إلى أنه لم يعد مقبولاً أن يتمسك المسؤولون، والمعلمون في المؤسسات التعليمية بأساليب التدريس التقليدية، حيث لم تعد هذه الأساليب تلبي حاجات الطلاب، ومتطلبات العملية التعليمية والتربوية اليوم، وكذلك فإن هذه الأساليب التقليدية لم تعد قادرة على تحقيق الأهداف التعليمية في ضوء الرؤية الحديثة للتربية والتعليم.

وأضافت (أروى المحمود، وآخرون، ٢٠١٩: ٣٩) أنه من المهم والواجب على المعلمين الحرص على الإلمام بكل ما هو جديد في التدريس، ووضعه موضع التنفيذ في

مجال العمل التربوي، والبحث، وتعلم وتنفيذ الأساليب الحديثة في التدريس؛ فالتمسك بالأساليب التقليدية سيزيد حتماً من البعد عن العالم المتقدم الذي يشهد قفزات من التطور في شتى مجالات الحياة.

ومن هذه الأساليب الحديثة في التعليم ما يُعرف اليوم بمحفزات الألعاب "Gamification"، فهي نهجٌ واعدٌ لاستخدام إمكانات تحفيزية قوية من الألعاب في الفصول الدراسية دون أن يتضمن أوجه القصور؛ مثل: انخفاض كفاءة التعليم، وضعفه.

وأشار كل من: كينجسلي، وجرابنر هاجن (Kingsley & Grabner-Hagen 2015:53) إلى أن محفزات الألعاب "Gamification" تقدم فرصة فريدة للجمع بين تعليم المحتوى، ومهارات التعلم في القرن الحادي والعشرين في بيئة تعليمية جاذبة للغاية. وأشاروا - كذلك - إلى أن الطلاب اليوم يعنون كثيراً بالألعاب، والتي غالباً ما تكون في عوالم افتراضية، الأمر الذي يدعو للاستفادة منها كدافع جاذب لهم، ويتناسب مع ميولهم، واهتمامهم، وبالتالي يمكن أن يتم تفعيل عناصر هذه الألعاب والتي تساعد في اندماجهم، لإنجاز المهام المطلوبة منهم على الوجه الأمثل؛ بما يسهم في تحقيق الأهداف التعليمية.

### مفهوم محفزات الألعاب Gamification:

تعرف محفزات الألعاب Gamification، أو كما يطلق عليها "التلعيب" لغة بأنها: مصدر من الفعل الرباعي (لَعَبَ)، وأصله من الجذر الثلاثي لَعِبَ يَلْعَبُ لَعِبًا أي: لَهَا يَلْهُوْ لِهَوًا، وفي التنزيل "أرسله معنا غداً يرتع ويلعب" (سورة يوسف: آية ١٢)، وتكشف عنها في الوسيط، مادة (ل ع ب).

ويقضي كثير من اللاعبين فترات أطول مما ينبغي في اللعب؛ وذلك لأن معظم الألعاب التي يلعبون بها تستخدم بعض الحيل النفسية لبقائهم يلعبون لساعات، ويطلق على فكرة استخدام هذه الحيل بمحفزات الألعاب Gamification، وأشار استوكس (Stokes, Z. 2014:5) إلى وجود عدد كبير من التعريفات لمصطلح محفزات الألعاب Gamification، يمكن القول بأن معظمها صحيحة؛ حيث إن محفزات الألعاب "Gamification" متعددة الأساليب والتوجهات، وهي مجال خصب وواسع التطبيق.

وأشار كل من: كاب وبلير وميش (Kapp,Blair& Mesch. 2014:321) إلى أن محفزات الألعاب "Gamification" بأنها: " استخدام آليات اللعبة في سياقات غير سياقات اللعبة، وهو مصطلح مشتق من كلمة Game أي اللعب أو اللعبة، ويترجم عربيًا إلى مصطلحات عديدة منها محفزات الألعاب "Gamification" أو الألعاب التنافسية، وسوف تستخدم الباحثة في هذا البحث مصطلح محفزات الألعاب Gamification.

وعرفها حماري، وآخرون (Huotari and Hamari, 2012:18) بأنها: " استخدام عناصر الألعاب وطريقة تفكير اللعبة في بيئات خارج اللعبة؛ لتعزيز السلوك والمشاركة بعناصر الألعاب (ليست اللعبة كاملة)، وطريقة التفكير للعبة (لا تحتاج إلى تقنية اللعبة، ولكنها الفكرة من تصميم اللعبة، والتفاعل معها) في بيئة خارج اللعبة بيئة غير هادفة للربح".

وأشار إليها كيكمييه- روست و آخرون (Kickmeier-Rust, M. D., Hillemann, E. C., & Albert, D. 2014) بأنها مفهوم يشير إلى فكرة استخدام خصائص اللعب وملامحه في تطبيقات غير اللعب من أجل جعلها أكثر متعة، وأكثر جاذبية وربما أكثر فاعلية.

كذلك أشار ستوكيس (Stokes, Z. 2014:5-7) إلى محفزات الألعاب "Gamification" بأنها تعني "أن تؤخذ مبادئ اللعب من الألعاب ودمجها في الحياة اليومية، بمعنى أن تأخذ عناصر من ألعاب الفيديو مثلًا والتي تدفع الناس للعب، وتستخدمها في المجالات الأخرى للحياة لجعلها أكثر جاذبية".

وقد أكد بوند (Bond, L. 2015:18) أن مفهوم محفزات الألعاب "Gamification" جديد نسبيًا، ورغم الاختلاف في مفهومه - إلى حد ما- بين الباحثين والمهنيين؛ فإنه لا يزال واحدًا من أفضل المصطلحات التي تستخدم لوصف هذا الاتجاه، وهذا لا يعني تحويل سياق غير اللعب مباشرة إلى لعبة، بل إدراج مجموعة من العناصر التي تميز اللعبة مثل: المشاركة، حرية الاختيار، والقواعد، والأهداف، والتغذية الراجعة، مع استخدام ميكانيكا اللعب (الطريقة التي يستخدمها مصمم اللعبة لدمج العناصر الأساسية للعبة في النشاط الفعلي مع توفير القواعد والتغذية الراجعة، والأهداف داخل النظام ضمن

نشاط محدد) وهذه العناصر التي تميز الألعاب توضح لماذا تُعد الألعاب ممتعة في حين أن ميكانيكا اللعبة تحدد كيف توفر الألعاب المتعة.

ويمكن للباحثة تعريف محفزات الألعاب "Gamification" إجرائياً بأنها: طريقة تعليمية تطبق في الصف الدراسي، مصممة لاستخدام عناصر اللعب، وآليات تصميمه (نقاط، وألقاب، ومستويات) في سياقات غير سياقات اللعبة، ومقومات الانخراط في اللعب (الدافعية، الاستمرارية، والإثارة)، لجعل عمليتي: التعلم والتعليم وتنمية اتجاهاتهم نحوها، على أن تقدم تلك الطريقة بشكل مجاني تزامني كان، أو غير تزامني؛ لتحقيق التمكن من قواعد اللغة العربية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، وزيادة الاتجاه نحو المادة.

وقد تعددت الدراسات السابقة التي عُنت بدراسة محفزات الألعاب Gamification ودورها الإيجابي في التدريس كما يلي:

- دراسة للينج (Leaning, M. 2015:155-158) والتي أظهرت نتائجها أن استخدام محفزات الألعاب "Gamification" يبدو نشاطاً مفيداً، وله نتيجة قيمة في تحفيز طلاب البكالوريوس في دراسة نظرية الإعلام.
- دراسة لبيهانك (Behnke, K. A. 2015:9) والتي أكدت أن تقنيات تصميم اللعب توفر فرصاً محفزة للطلاب للانخراط في المواد التعليمية وأكدت نتائجها تأثير محفزات الألعاب على تعلم برمجة الكمبيوتر، وبيان مدى احتفاظ الطلاب بالمعرفة، والمعلومات لفترات زمنية طويلة.
- دراسة كل من: نيفين وويستفال ورودريجز وآخرين (Nevin, C., Westfall, O., Rodriguez, J. 2014:685) التي أكدت أن العمليات التعليمية القائمة على برامج تعتمد على محفزات الألعاب قد لاقت استحساناً من قِبَل المتعلمين، وأنه يمكن استخدام هذه البرامج لوضع استراتيجيات لزيادة التعلم في البيئات التعليمية؛ معتمدة في ذلك على تصميم البرمجيات، وتطويرها باستخدام مبادئ محفزات الألعاب؛ لتقديم مناهج كلية الطب على شبكة الإنترنت.

• دراسة مجيباً (Mejia, 2013, 13) التي أشارت إلى أن استخدام محفزات الألعاب من خلال التطبيقات الرقمية يساهم في انخراط المتعلمين في عملية التعلم، ويساعد في جذب المتعلمين للتعلم، وإمكانية حدوثه في أي وقت، وفي أي مكان، كما تتيح تلك التطبيقات ربط محفزات الألعاب بمواقع الشبكات الاجتماعية، وهذا من شأنه تعظيم الاستفادة من محفزات الألعاب في التعليم.

ويتضح من خلال العرض السابق للدراسات ذات الصلة بمحفزات الألعاب، التي تناولت أهميتها في العملية التعليمية، كما يمكنها تحسين عملية التعلم وزيادة دافعية المتعلمين وتفاعلهم واكتسابهم سلوكيات تعليمية جديدة؛ تشجع المتعلمين على حضور الدروس، والانخراط فيها، وتساعدهم في أن يكونوا نشطاء في أثناء التعلم.

وقد أشار بوند (Bond, L. 2015:16) إلى أن الدراسات التي بحثت في محفزات الألعاب "Gamification" في التعليم لا تزال محدودة، وأنه لا يزال البحث في تطبيق محفزات الألعاب "Gamification" مجالاً جديداً للدراسة، حيث لم تجر أية بحوث مهمة إلا في السنوات الخمس الماضية.

ولذلك هدف البحث الحالي إلى تعرف أثر التعلم بمحفزات الألعاب في التمكن من القواعد النحوية، وتنمية الاتجاه نحوها لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي.

#### الفرق بين محفزات الألعاب "Gamification" في التعليم والألعاب التعليمية:

الألعاب التعليمية ومحفزات الألعاب من الأساليب التعليمية المتشابهة في بعض النواحي، فكلاهما يساعد في اندماج المتعلم، وتشجع التفكير المتعمق، وتوفر التأثير الجيد على المتعلم عند تصميمها بشكل جيد، ومع ذلك فإن كلاً من هذه الأساليب يختلف في الغرض، والنتائج، والتصميم، وتعرف الفروق بين محفزات الألعاب، والألعاب التعليمية يمكن أن يساعد في ربط كل منهما بالغرض المحدد له.

أشارت دراستنا: (أروى المحمود، وآخرون، ٢٠١٩، ٤٣)، ورولا العزاوي وآخرون (AIAzawi, R., AlFaliti, F., & AlBlushi, M, 2016:133-135) إلى أن:

- **اللعبة التعليمية:** هي لعبة يجري تصميمها، واستخدامها للتعليم والتعلم، وفيها يمكن الجمع بين عناصر من المرح، والمفاهيم التعليمية؛ لتحقيق هدف من أهداف التعلم، ولزيادة المشاركة، والدافعية لدى الطلاب.

- أما محفزات الألعاب **Gamification**: فهي تحول عملية التعلم بأكملها إلى لعبة، فيقتبس منها ميكانيكا اللعب، وعناصره، ويطبّقها على الأنشطة التعليمية، والمحتوى التعليمي؛ من أجل تحفيز أفضل.

وعرف كاب (Kapp, K. M. 2012:332) اللعبة: بأنها نظام يشارك فيه اللاعبون في تحدٍ مجرد تحدده القواعد؛ مما يؤدي إلى نتيجة قابلة للقياس الكمي، والتي غالباً ما تثير ردود فعل عاطفية، وهناك حالة واحدة فائزة، ويعرف اللاعبون متى، ومن الشخص الذي أكمل اللعبة. وهذا يختلف عن محفزات الألعاب: فهو ليس وحدة قائمة بذاتها بل هو عناصر اللعب، وميكانيكته التي تندمج في الأنشطة التعليمية، والتي لا تتضمن حالة واحدة فائزة في النهاية، بل هناك تكرار ومحاولة دون خوف من الفشل.

إن القصد من محفزات الألعاب ليس خلق لعبة قائمة بذاتها، لكن القصد هو استخدام عناصر الألعاب؛ لتشجيع المتعلمين على التفاعل مع المحتوى، والتقدم نحو الهدف.

ومن هنا يمكن للباحثة التمييز بين الألعاب التعليمية ( التي تحول هدف التعلم المفرد إلى لعبة)، وبين محفزات الألعاب (التي تعنى فيها بمكونات عملية التعلم، وتحولها إلى لعبة).

وأشار كل من سيبورن، وفيلس (Seaborn K., & Fels, D. I. 2015:20-25) إلى اثنين من المفاتيح الرئيسية لمحفزات الألعاب؛ أولها: أنها تستخدم لأغراض غير ترفيهية، والثاني: أنها تُستمد من الألعاب العناصر التي تصنع أجواء الألعاب من التشويق، والمتعة، وهذا ما يبعد مفهوم محفزات الألعاب "Gamification" عن الألعاب الحقيقية.

### الجذور النظرية للتعلم بمحفزات الألعاب **Gamification**:

تتشرك عدة نظريات في تكوين الصورة العامة للتعلم بمحفزات الألعاب Gamification، ويوضحها - في ضوء ما أشار إليه كلٌّ من: جورج، فيجيروا، Jorge, F& Figueroa, F (2015:38-42)، وإبراهيم يوسف، وقشة أبو بكر، وآخرين (٢٠١٨، ٢٧) - الجدول الآتي:

### جدول رقم (١) الجذور النظرية للتعلم بمحفزات الألعاب Gamification.

| التطبيق  | النظرية   |
|--|---|
| تؤكد أن الطلاب أصحاب الدوافع القوية للإنجاز، سيكونون أكثر نجاحًا في التعلم.  | نظرية الميول<br>theory dispositional<br>/Trait Gordon Allport           |
| تقول إن الطلاب يكونون أكثر دافعية عندما يقدم محفزات الألعاب "Gamification" تغذية راجعة فورية في شكل تعزيز إيجابي أو سلبي، ويكونون أكثر دافعية حال تقديمه مكافآت.               | النظرية السلوكية<br>Behaviorism Skinner                                 |
| تؤكد هذه النظرية أن اللاعبين يكونون أكثر دافعية عندما يوفر محفزات الألعاب "Gamification" هدفًا واضحًا قابلاً للتحقيق، ويبين النتائج المترتبة على تحقيقه.                       | النظرية المعرفية/الإدراكية<br>Cognitive<br>Jean piaget                  |
| بأن اللاعبين يكونون أكثر دافعية حال شعورهم (بالاستقلالية، والكفاءة، وارتباطهم بعلاقات اجتماعية).   | نظرية حرية الإرادة<br>Self Determination<br>-Richard Ryan<br>EdwardDeci |
| يكون اللاعبون أكثر دافعية عندما تلبي محفزات الألعاب "Gamification" اهتماماتهم، ويعزز الشعور بالتدفق من خلال التغذية الراجعة المباشرة وتكثيف مستوى الصعوبة مع المهارات الفردية. | نظرية الاهتمامات<br>Interest<br>Arthur Cecil Pigou                      |
| يكون اللاعبون أكثر دافعية عندما يقلل محفزات الألعاب "Gamification" من المشاعر السلبية؛ كالخوف، والحسد، والغضب، ويزيد من المشاعر الإيجابية كالتعاطف، والمتعة، والتشارك.         | نظرية الانفعال<br>Emotion<br>James and Lange                            |

### مكونات محفزات الألعاب Gamification:

تتضمن محفزات الألعاب "Gamification" ثلاثة مكونات رئيسية وفقاً لما أورده هونكن (Hunicke2004:2)؛ وهم: الآليات المحركة للتفاعل (Mechanics)، وطبيعة التفاعل (Dynamics)، والجماليات (Aesthetics)



### شكل رقم (٢): مكونات محفزات الألعاب Gamification

أ- الآليات المحركة للتفاعل: تقدم آليات متنوعة لمساعدة المستخدم (الطالب) في التفاعل، وتتضمن هذه الآليات: النقاط، والمستويات، والتحديات، والنياشين، والألقاب، وقوائم المتصدرين وآليات التغذية الراجعة.

ب- طبيعة التفاعل: وتحدد ردود أفعال الفرد على استخدام الآليات التي تم تنفيذها، وتشتمل على الرغبات الإنسانية (كالمكافأة والمكانة والإنجاز والتعبير عن الذات والمنافسة).

ج- الجاليات: تتمثل في مظهر اللعبة، والعناصر المرئية ( كالألوان، والتنوع، والأصالة والبهجة، وفنون العرض) لشد انتباه المستخدم؛ بما يحقق المشاعر المرغوبة كالمرح، والرضا والسعادة، والإنجاز، والفخر، والمصداقية، والمفاجأة وغيرها.

ويمكن للباحثة توضيح العلاقة بين تلك المكونات الثلاثة في الجدول رقم (٢) الآتي:

### جدول رقم (٢) مكونات محفزات الألعاب Gamification

| الجماليات "Aesthetics" | طبيعة التفاعل "Dynamics" | الآليات المحركة للتفاعل "Mechanics" |
|------------------------|--------------------------|-------------------------------------|
| الشعور بالمرح          | تؤدي للحصول على المكافآت | النقاط                              |
| الشعور بالمنافسة       | القيام بالمهام           | التحديات                            |
| شعور التعبير عن الذات  | التقدم في المستوى        | المستويات                           |
| الشعور بالإنجاز        | الحصول على المكانة       | لوحات المتصدرين                     |
| الشعور بالفخر          | الحصول على الألقاب       | الأوسمة والنياشين                   |



## خطوات توظيف محفزات الألعاب "Gamification" في التعليم، وأهميتها:

لم تعد الأساليب القديمة تجدي نفعاً مع طلاب اليوم الذين اختلفوا في أساليب تفكيرهم وطريقة تعلمهم، ولهذا لا بد أن نبحث عن الأساليب الحديثة، والتي تسمح أن يتعلم الطلاب بطريقتهم الخاصة.

وذكر هاماري، وآخرون (Hamari, Koivisto, & Sarsa.2014:3027-3031) أنه يمكن استخدام مجموعة واسعة من عناصر اللعب، وميكانيكته من أجل تلعب النشاطات المختلفة، ولعل أبرز النشاطات التي تم تلعبها ما يتعلق بالتعليم؛ فقد ذكر ستوت ونيوستادتر (Stott, A., & Neustadter, C. 2013:4-6) أن عديداً من المربين قد حاولوا -بدرجات متفاوتة من النجاح- الاستفادة بشكل فعال من ميكانيكا اللعب لزيادة تحفيز وإنجاز الطلاب في الفصول الدراسية.

إن محفزات الألعاب "Gamification" في التعليم هو استخدام مبادئ الألعاب، وعناصرها في مجال التعليم، وذلك من أجل إشراك الطلاب، واندماجهم، وزيادة حماسهم نحو التعليم، وخلق بيئة تعليمية جاذبة تشد الانتباه، وتزيد الدافعية. ويؤكد كاب (Kapp, K. M. 2012:334) أن محفزات الألعاب في الفصول الدراسية يجب أن يكون أداة فاعلية لزيادة تعلم الطلاب ومشاركتهم.

وتؤكد الباحثة هنا أن محفزات الألعاب تقدم بعض المفهومات؛ مثل: الشارات، والمستويات، والإنجازات، والنقاط في الفصول الدراسية، حيث يُكافأ الطالب بناء على هذه المفاهيم عندما ينجح، ولكن لا يعاقب عندما لا يفعل ذلك. فأهم ما يُميز محفزات الألعاب أن الطالب لا يخشى من الفشل عندما لا يحقق النتيجة المرجوة، فمن خلال إدخال نظام المكافآت دون عقوبات لا يخاف الطالب الخروج من منطقة الراحة، لأنه لا يخشى الفشل بل يصبح الطالب - على النقيض - شغوقاً بالتجربة، وهذا ما يدفعه - لا شعورياً - نحو التعلم.

وقد يبدو مفهوم محفزات الألعاب مفهوماً بسيطاً مستساغاً، إلا أن محفزات الألعاب بشكلها الفاعل مفهوم ليس بالبسيط؛ فلتوظيفه في التعليم لا بد في ضوء ما أورده (wendy , yuan ,dilip 2013:20-26) من اتباع خمس خطوات رئيسية؛ هم:

١- فهم الفئة المستهدفة، والظروف المحيطة ببرنامج التعلم: يُعد من العوامل الرئيسية التي تحدد نجاح أي برنامج تعليمي، هو الفهم الجيد للمرحلة العمرية للمتعلم، بالإضافة إلى الظروف والمواقف التي تحيط ببرنامج التعلم، وتساعد في تصميم البرنامج؛ مما يجعل الطالب قادرًا على تحقيق الهدف المنشود.

٢- تحديد أهداف التعلم ونواتجه: ويعني هنا بما يريده المعلم، وما يريد أن يحققه الطلاب باستخدام محفزات الألعاب؛ حيث يجب على كل مُعلم أن يضع نواتج التعلم للطلاب في نهاية برنامج التعلم.

٣- هيكلية الخبرة: يُعنى في تلك الخطوة بتمكين المعلم من فهم التسلسل الواضح لمجموعة من المراحل والأدوات الفاعلة في تقديم المعرفة للطلاب، وبالتالي يمكنه تحديد ما يحتاجه الطلاب حتى يمكن تحقيق الأهداف المرجوة من عملية التعلم.

لذلك يجب أن نحدد ما الذي يحتاجه الطالب أو ما يجب أن يفهمه في مرحلة ما قبل الانتقال الى المرحلة التالية؛ لذلك فإن كل مرحلة يعمل فيها الطلاب بشكل جيد يتكون لديهم الدافع للانتقال للمرحلة التي تليها؛ لتحقيق الهدف المراد الوصول إليه، ويمكن قياسه من خلال النتائج، كما أن الصعوبات داخل كل مرحلة يمكن تمييزها بسهولة، والتغلب عليها.

٤- تحديد الموارد: هناك تساؤلات يجب على المعلم أن يفكر فيها عندما يريد تطبيق محفزات الألعاب أبرزها:

- هل هناك مكافآت حال الوصول لمستوى محدد؟
- هل هناك قواعد واضحة يمكن تنفيذها؟
- هل النظام العام يعطي الطالب تغذية راجعة؟

يُعد تحديد المستويات داخل كل مرحلة في أثناء تصميم محفزات الألعاب أمرًا ضروريًا، فيعمل الطلاب على نحو أفضل عند منحهم مزيدًا من الفرص لإتمام ما لديهم من مهام، ومنحهم - كذلك - الاستجابات السريعة حال خطئهم وإتاحة الفرصة لهم مرة أخرى لإعادة المحاولة.

## ٥- تطبيق عناصر محفزات الألعاب Gamification:

ويمكن طرح السؤال التالي: ما عناصر محفزات الألعاب "Gamification" التي ينبغي تطبيقها؟

• عناصر التقييم الذاتي للطلاب: تتم من خلال النقاط، ومن خلال الإنجاز في المستويات التعليمية، أو من خلال تحديد وقت للإنجاز، أو من خلال علامة مميزة هذه العناصر تجعل هناك تنافس للطلاب مع أنفسهم، والتعرف على قدراتهم وانجازاتهم من خلال عملية محفزات الألعاب Gamification؛ مما يثير دافعيتهم، ويجعلهم أكثر قدرة على التنافس، وأكثر قدرة على تعرف قدراتهم الحقيقية، وإنجازاتهم.

• العناصر الاجتماعية: تتم من خلال المسابقات التنافسية والتعاونية، ومن أمثلة هذه العناصر وضع مجموعة من الطلاب مع طلاب آخرين؛ وبالتالي يكون نجاحهم وتقدمهم لهم جميعاً بصفة عامة. واستخدام عنصر معين من عناصر محفزات الألعاب "Gamification" قد يؤدي إلى ردود فعل مختلفة من الطلاب عندما لا تستخدم بشكل صحيح؛ فمحفزات الألعاب "Gamification" قد يأتي بنتائج عكسية على المعلم؛ على سبيل المثال: إذا وضعوا في بيئة جماعية تعليمية مفاجئة، فإنها قد تؤدي لإنطفاء عزيمتهم إذا تم باستمرار مقارنة مع الآخرين.

يمكن للمعلمين - في ضوء ما خلصت إليه الباحثة- من خلال الخطوات الخمس تطبيق محفزات الألعاب "Gamification" في التعليم؛ لتحقيق التنفيذ الفعال لعناصر محفزات الألعاب "Gamification" في برامج التعلم، وتحقيق الأهداف التعليمية المختلفة.

ولقد أشار (بدر ثروي، ٢٠١٩: ٥٨١) إلى أسباب استخدام محفزات الألعاب في

التعلم على النحو التالي:

١. اعتماد بعض الأعمال المملة على وسائل ترفيهية أكثر قابلية للإدارة.

٢. نقل إجراءات العمل الشاق لمهام أكثر متعة.

٣. زيادة القدرة على التركيز بسهولة أكبر

٤. زيادة المشاركة

٥. توفير الدافع والرضا في الأعمال .

٦. مساعدة الأفراد في زيادة استخدام أدوات الوسائط من أجل تحقيق بعض الأهداف.
٧. مساعدة المتعلمين في أن يكونوا أكثر نشاطاً، وأن يشاركوا جميعاً بفاعلية.
٨. مساعدة الأفراد في أن يكونوا أكثر وعياً، وقدرة على استخدام أدوات الوسائط بسهولة؛ إرضاءً لحاجاتهم.

### مميزات محفزات الألعاب Gamification، وإيجابياته:

وذكرت (سهم العصيمي، ٢٠١٦: ٧)، أنه قد أشار تقرير أكسفورد أناليتكا لعام ٢٠١٦ Oxford "Analytica, 2016, p.p.34-38" أن أهم إيجابيات محفزات الألعاب تكمن في تحفيزه الحريات الأربع:

١. حرية الفشل: ومن خلال تكرار الفشل يحدث التعلم، حيث يتميز الفشل في محفزات الألعاب "Gamification" بأنه يخلو من مشاعر الخوف، والكره، والقلق الذي ينماز به في الحياة الواقعية.
  ٢. حرية التجربة: عندما يمتلك الطلاب حرية الفشل تظهر حريتهم بالتجربة، وتفتح التجربة الباب أمامهم للتعلم الذاتي الذي يعزز جودة التعلم.
  ٣. حرية الحصول على شخصيات مختلفة: وهي الحرية الأكثر أهمية، لأنه يمكن إعادة استخدامها في بناء المهارات المختلفة من خلال إنشاء فرق وتحديد سمة لكل فريق.
  ٤. حرية بذل الجهد: تُساعد في تحسين التعلم من خلال التناوب بين فترات التركيز الشديد والاستراحة؛ مما يساعد الطلاب في استعادة تركيزهم بصورة طبيعية. ويمكن للباحثة تليخيص إيجابيات محفزات الألعاب "Gamification" في النقاط التالية:
- الهدف: حيث يتم توجيه هدف محفزات الألعاب "Gamification" نحو تحقيق هدف التعلم.
  - التفاعل: حيث يوفر محفزات الألعاب "Gamification" سياقاً ذا معنى للتفاعل.
  - التغذية الراجعة الفورية: التي تساعد المتعلم في معرفة قدراته الحقيقية، والعمل على تحسينها من خلال التعلم من الأخطاء، كما تساعد المعلم في توجيه عملية التعلم مباشرة دون الحاجة لانتظار نتائج الاختبارات.
  - الدافعية: يعمل محفزات الألعاب "Gamification" على زيادة دافعية المتعلمين للمشاركة.

### تحديات تواجه توظيف محفزات الألعاب "Gamification" في التعليم :

رغم ما أشير إليه في النص السابق من مميزات وإيجابيات استخدام محفزات الألعاب في عملية التعليم؛ فإن هناك عددًا من الدراسات أمثال: حماري، وآخرين (Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. 2014:17-22)، أشاروا في الوقت نفسه إلى عدد من سلبيات استخدام محفزات الألعاب في التعليم؛ أبرزها: آثار المنافسة المتزايدة وصعوبات تقييم المهام وخصائص التصميم.

ورغم تسليط كل من: وكلوبفر وأوستيرويل، وسالين (Klopper, Osterweil & Salen, 2009:9-13) الضوء على الإيجابيات المكتسبة من استخدام محفزات الألعاب، بما في ذلك حرية الفشل دون عقوبة وحرية استكشاف الهوايات والخبرات المتعددة، فإنهم أشاروا - في السياق نفسه- إلى عدد من المعوقات التي تحول دون اعتماد محفزات الألعاب في التعليم؛ مثل: صعوبة التخطيط لتنفيذ التكامل بين اللعب والمدرسة، وتجنب المنافسة، والخوف من الفشل.

وفي ضوء ما أورده كل من دراستا: مونتل وآخرين (Montola, M., Nummenmaa. 2009:325-329)، و(صفاء أحمد، ٢٠١٠: ١٦٠-١٦٧) أنه رغم توافر بعض الأدلة على أن مفهوم محفزات الألعاب "Gamification" هو نهج مناسب ومفيد؛ لتعزيز دوافع التعلم، وزيادة المشاركة في العملية التعليمية، وتحسين الموقف تجاه موضوع ما؛ فإن محفزات الألعاب قد تحمل بعض المخاطر والجوانب السلبية.

### ومن التحديات التي تواجه محفزات الألعاب "Gamification" يأتي:

- قلة خبرة المعلمين، وضرورة تدريب هذا الجيل من المعلمين على دمج الألعاب في مجموع أنشطتها اللاصفية.
- القائمون على العملية التعليمية فنيًا، وإداريًا ومدى قبولهم التطوير التربوي، والابتكار، والتحديث في أساليب التدريب، وتشجيع المعلم على ذلك ماديًا ومعنويًا.
- المرهون وقد أظهر كثير منهم الشك والعداء تجاه الألعاب.

- الألعاب ذاتها؛ سواء كانت جاهزة، أو مبنكرة، وموقف المعلم والمتعلم منها، وارتباطها بالمنهج وحاجات الدارسين، وواقعيتها، ووضوح فكرتها، وآثارها المعرفية والوجدانية، وقبل ذلك ما يستغرقه بناؤها، وضبطها، وتنفيذها من وقت.
  - التوقيت من التحديات الصعبة التي يضعها المصممون بالألعاب لإضفاء الواقعية للعبة؛ فإذا انقضى الوقت المحدد للمهمة ولم تنجز؛ فإنه يخسر نقاطاً.
- كما ذكرت (سهام العصيمي، ٢٠١٦ : ٨) بعض السلبيات في حالة ضعف التصميم أو عدم تطبيقه بالصورة المناسبة كما يأتي:

١. تشتيت الانتباه: حين يكتشف الطلاب ثغرات في اللعبة يسعون من خلالها لتحقيق هدف اللعبة دون حدوث التعلم.

٢. التوتر الاجتماعي: في حالة ضعف التصميم قد يؤدي إلى التوتر الذي يصرف الانتباه عن التعلم.

٣. المكافآت المادية: تُعد المكافآت المادية من أكبر المخاطر التي تصرف الانتباه عن التعلم، وتُعدُّ المكافآت المعنوية كالشارات، والنقاط، والمراحل أكثر فاعلية.

#### نماذج لبرمجيات محفزات الألعاب "Gamification" في التعليم:

ظهرت عديد من البرمجيات المستخدمة لمحفزات الألعاب في التعليم، والتي تميزت بتقديم عناصر؛ كالشارات، والنقاط، وأنظمة المستويات، إضافة إلى لوحات المتصدرين، مما جعلها مناسبة لدمج عناصر الألعاب في بيئات التعلم لزيادة الدافعية والاندماج عند الطلاب وسهولة توفير التغذية الراجعة التكوينية ذات الصلة الطبيعية بمحفزات الألعاب Gamification. وصاحب ظهور هذه البرمجيات تطور واضح في تصميمها، حتى أنها صارت تصمم بشكل خاص إلى بعض أنواع التخصصات؛ مثل: تعليم اللغة، وتعليم الرياضيات. كما أشار كل من بوند (Bond, L. 2015:5-7)، وكميرروست، وآخرين (ckmeier-Rust,2014:6) لبعض الأدوات الجيدة لمحفزات الألعاب في التعليم، وهو ما يوضحه الجدول الآتي :

جدول (٣) أهم التطبيقات التي تعتمد مبدأ محفزات الألعاب "التلعيب" في عمليتي التعليم والتعلم.

| وظيفة  | التطبيق  |
|--|--|
| <p>-أداة مجانية تسمح للمعلمين بتحويل الأنشطة التعليمية إلى أنشطة ممتعة، واختبارات قصيرة،. يعمل على التطبيق أي جهاز وعلى أي متصفح، لا تحتاج لأسم المستخدم وكلمة مرور. يذهب الطلاب إلى موقع Quizizz ويتم ادخال رمز اللعبة التي يقدمها المعلم، وبمجرد انتهاء المسابقة يُقدم تقرير مفصل عن استجابات الطلاب التي يمكن تحميلها وحفظها.</p>   |  <p>Quizizz</p>      |
| <p>-يشبه إلى حد كبير Quizizz فهو يعد ذا شعبية كبيرة بين الطلاب ، وهو يعمل أيضًا من أي جهاز يحتوي على متصفح الإنترنت ، دون كلمة السر، كما يوفر للمعلمين ردود فعل ممتازة عن أداء الطلاب في أثناء المسابقة، وبعدها. هناك ميزة واحدة تميز Kahoot عن Quizizz هو قدرته على تمكين المعلمين السيطرة على وتيرة هذه المسابقة بالإضافة إلى ذلك أضاف kahoot مؤخرًا الميزات التي تسمح للطلاب إكمال الأنشطة للواجبات وللعب في "وضع الشبح"؛ حيث أنها تعمل على تحسين الأداء والفوز عشرات المرات . ويعد Kahoot- عندما يتعلق الأمر بتعرف فهم الطالب، وتعلمه- أفضل أدوات محفزات الألعاب Gamification.</p>       |  <p>Kahoot</p>       |
| <p>-دور المعلم هو تشغيل اللعبة، وتحديد نقاط الجائزة بناء على مشاركة الطلاب، والانتهاج بنجاح من التحديات المحددة وأنشطة التعلم . كل طالب هنا تكون له شخصيته الخاصة به ويحصل على مستويات أعلى، كما تتراكم لدى الطلاب المزيد والمزيد من النقاط . وينتقل الطلاب من خلال الأنشطة والمعلمين للحصول على تحديثات في الوقت الحقيقي الذي حققوا فيه تقدمًا على الطلاب الآخرين .</p> <p>-لوحة القيادة في classcraft وتأتي مجهزة الدروس على الإنترنت للمساعدة في بدء المعلمين أهم ما يميزها هو تركيزها على المشاركة الجماعية ، كما هو الحال في ألعاب أخرى ، ويتم تشجيع الطلاب على العمل معًا في فريق.</p> |  <p>Classcraft</p> |

| وظيفته  | التطبيق  |
|---|--|
| <p>- هذه الأداة تعد الاختيار الأفضل للمعلمين الذين يبحثون عن شيء أكثر بساطة من classcraft . في المقابل غالباً ما يتجاهلها معلمو المرحلة المتوسطة إلى حد كبير بسبب استخدامها لشخصيات الرسوم المتحركة مثل التي تبدو موجهة للطلاب الأصغر سناً.</p> <p>- يوفر دوجو عددًا من الطرائق للمحافظة على التواصل مع المعلمين والطلاب وأولياء الأمور حيث توفر تقارير تفيد عن مسار تقدم الطالب ومجموعة متنوعة من وسائل التواصل بما في ذلك ميزة نظام الرسائل في اتجاهين لمشاركة آخر الأخبار والصور مع أولياء الأمور ويمكن للمعلمين أيضاً الحصول على تنبيهات للرسائل من قبل أولياء الأمور في المنزل و العكس.</p>  |  <p>Class Dojo</p> |
| <p>- تطبيق تعلم اللغة دولينغو Duolingo يوفر مثالاً جيداً على استخدام البرمجيات في محفزات الألعاب "Gamification" في التعليم، فمستخدم هذا التطبيق يقوم باختيار اللغة التي يريد أن يتعلمها، ومن ثم يقوم بإكمال سلسلة من الدروس حيث يجب على المستخدمين إكمال الدروس لكل مستوى قبل السماح لهم للانتقال إلى المستوى التالي، وفي كل درس يكون لدى المستخدمين ثلاث فرص حال الإجابة الخطأ، وعند فقدان الثلاث فرص سوف يتطلب منهم تكرار الدرس، وفي نهاية كل درس يكسبون نقاط خبرة وزيادة في المستويات.</p> <p>- تقوم محفزات الألعاب في تعلم اللغة من خلال دمج عدد من عناصر الألعاب وميكانيكا اللعب، كحرية اختيار المستخدمين للمشاركة في البرنامج مع وجود هدف واضح وتلقي التغذية الراجعة الفورية على الردود الصواب، والخطأ في كل درس.</p> |  <p>Duolingo</p>  |

ونلاحظ- في ضوء ما عُرِض في الجدول السابق- افتقار مجال تعليم اللغة العربية وتعلمها- إلى مثل تلك البرامج القائمة على محفزات الألعاب "Gamification"؛ مما دفع الباحثة لإجراء هذا البحث، وبيان فاعلية محفزات الألعاب في زيادة تمكن التلاميذ من فهم القواعد النحوية، وتنمية اتجاههم نحوها.



## معايير تصميم محفزات الألعاب Gamification:

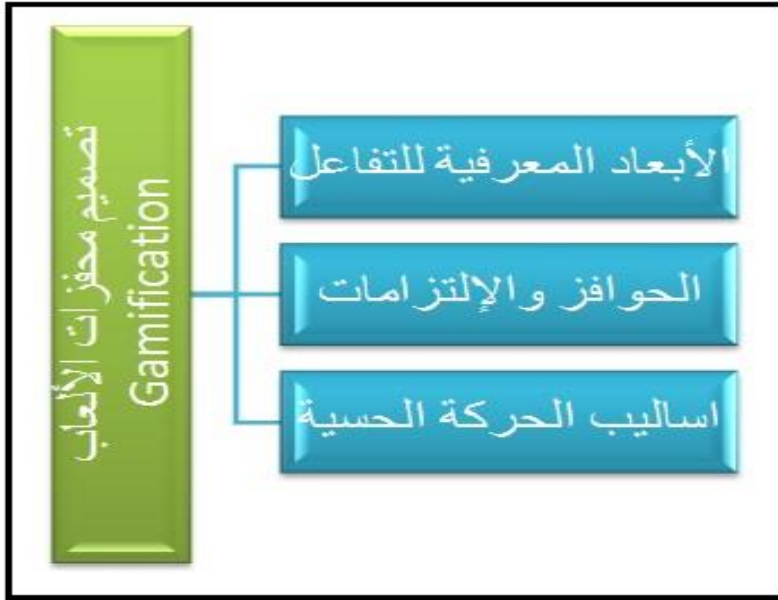
حدد كل من: استيفين، ومارتن ( Stephen & Martin, 2010 , 108-125 ) بعض الشروط التي يجب مراعاتها عند تصميم محفزات الألعاب Gamification؛ أبرزها:

١. أن يتفق تصميمها مع أهداف التعلم المحددة.
٢. أن تُصمم محفزات الألعاب بطريقة قابلة للتحقيق، ومتدرجة في الصعوبة.
٣. أن تكون الأنشطة شكل من أشكال الممارسة الفكرية.
٤. أن تكون الأنشطة المعمول بها قابلة للتحويل بسهولة إلى سيناريو العالم الحقيقي.
٥. إعطاء المتعلمين ردود فعل (إما في شكل التعزيز الإيجابي أو السلبي أو المكافآت) للمساعدة في النجاح، وتصويب الخطأ.
٦. التحدي في ألعاب الكمبيوتر مهم، لأنها تدعو المشاركين إلى المشاركة في سلسلة من الإجراءات التي يمكن أن تبرر التميز والتفوق في إتقان ذلك.
٧. أن تكون التحديات المصممة للألعاب التعليمية مناسبة لأهداف التعلم للحصول على معنى اللعب، والأهم من ذلك يجب أن تربط هذه التحديات بشكل وثيق مع المحتوى التعليمي، والتأكيد على أن التغلب على هذه التحديات تتطلب إتقاناً أكثر من عرض محتوى التعلم.

وأشار ويجنز (Wiggins, B. E. 2016: 20-22) إلى أنه من الواجب أن تدرس البحوث المستقبلية الدوافع وراء استخدام عناصر تصميم اللعبة في السياقات التعليمية، ومن المفيد تحليل وجود الألعاب وعناصر تصميم اللعبة في نظم إدارة التعلم. وأخيراً أوضح ويجنز بأن محفزات الألعاب "Gamification" ليس مجالاً يستحق مزيداً من التحقيق فحسب؛ ولكن قد يكشف عن وسيلة تعليمية لمكافحة مشكلات التعليم.

وأكد كل من: مراشي، وفرنسيسكو (Marache-Francisco. 2015:11) على ثلاثة جوانب رئيسة تقف وراء تصميم محفزات الألعاب "Gamification" كالتالي:

- ١- أساليب الحركة الحسية.
- ٢- الحوافز العاطفية والالتزامات.
- ٣- الأبعاد المعرفية؛ لتصميم تفاعل محفزات الألعاب Gamification.



### شكل رقم (٣) تصميم محفزات الألعاب Gamification

وفيما يلي عرض للجوانب الثلاثة بشيء من التفصيل:

أ- أساليب الحركة الحسية: ويعنى بها هنا تقديم ألعاب بصرية تعتمد على تفعيل حواس البصر واللمس، وربط الحواس بالبيئة المحيطة، واكتساب المعلومات، وبقاء أثرها لفترة أطول. العناصر البصرية الأكثر وضوحاً في هذا النوع من محفزات الألعاب؛ فإنه يجب مراعتها عند تصميم محفزات الألعاب ومكوناتها؛ مثل: الألوان، الصور، والرسومات ثنائية وثلاثية الأبعاد بشكل واضح وثابت خلال اللعبة بأكملها مع مراعاة إمكانية تبديل الألوان لتناسب المستخدم، كما يجب مراعاة الفئة المستهدفة من تلك اللعبة قبل تصميمها. ولا نغفل -كذلك- أهمية استخدام الأصوات والمؤثرات الصوتية ودورها في تفعيل محفزات الألعاب حيث نستطيع في أثناء تصميم محفزات الألعاب وضع مجموعة من المؤثرات الصوتية عندما يلمس المستخدم للعبة كرد فعل لحركة ما، وقد يصحب ردة الفعل تلك اهتزاز كما هو موجود بعضى التحكم في ألعاب الفيديو عندما يصيب المستخدم هدفاً ما فإنه يشعر باهتزاز في عصى التحكم؛ مما يجعل الأمر أقرب إلى أن يكون واقعياً.

ب- **الحوافز العاطفية والالتزامات:** تعد المهمة الأساسية لمحفزات الألعاب هي إشراك المستخدمين، وتشجيعهم، وتحفيزهم على العمل، ويتم ذلك من خلال تحفيزهم وإثارة مشاعرهم العاطفية، فتعتمد محفزات الألعاب- في البداية- على احتياج المستخدم للمتعة، فيقدم له عملية محاكاة لواقع معين، ثم تتيح له أن يستخدم فيها كافة حواسه وذلك من خلال عرض مجموعة من المثيرات: البصرية، والسمعية، والحسية في أثناء قيامه بمجموعة من المهمات يحصل فيها على مجموعة من النقاط، أو شارات، الامتياز، ثم بعد ذلك قد يستخدم تلك النقاط في أعمال معينة؛ مثل: اكتساب خبرات تعليمية ما، أو مشاركة إنجازه مع أقرانه. ويجب - كذلك- مراعاة الحاجات الاجتماعية للمستخدمين حيث يجب أن تهدف اللعبة لغرس مجموعة من الصفات والقيم الحميدة؛ مثل: المساعدة والإهداء ويتم ذلك في جو تنافسي شائق.

ج- **الأبعاد المعرفية للتفاعل:** تقود محفزات الألعاب بمخاطبة النواحي الحسية، والأساليب التحفيزية- سلوك المستخدمين نحو إنجاز مهمات محددة مسبقاً من خلال عناصر من الألعاب التي تسير جنباً إلى جنب مع المستخدم، وتوجهه للتقدم من خلال النظام، وتتميز تلك الألعاب بقدرتها على التأقلم مع المستخدم، والتفاعل معه. وتتمثل الأبعاد المعرفية للتفاعل في الدقائق الأولى من محفزات الألعاب حيث تكون اللعبة سهلة، وتتوافر مجموعة من التعليمات الموضحة، والمتسلسلة تساعد المستخدم في المضي قدماً فيها.

إن محفزات الألعاب - في ضوء ما تقدم، وفي ضوء ما خلصت إليه الباحثة- يُعد أحد المصطلحات التربوية المستخدمة حديثاً في عملية التعلم، ويوجد أكثر من طريقة لتصميمها، ولكن اتفقت معظم الدراسات على مجموعة من النقاط المهمة والمشاركة في أثناء وضع الإطار العام لتصميمها؛ منها:

- **تعزيز المشاركة :** ويتم ذلك من خلال مشاركة مستوى التقدم، وعدد النقاط، والأهداف التي يحققها المستخدم مع أصدقائه في أثناء اللعب.
- **زيادة الدافعية :** مراعاة أن تكون هناك أساليب لتعزيز دافعية التعلم لدى المستخدمين مثل: الأوسمة، والنياشين.

- زيادة التفاعلية: مراعاة إمكانية تفاعل المستخدم مع نظام محفزات الألعاب، ومراعاة الفروق الفردية بين المساهمين كافة.
- الدقة العالية: أن تصميم محفزات الألعاب بدقة عالية، وأن تكون خاليًا من الأخطاء البرمجية، وأن يحاكي الواقع، وألا يكون نسيجاً من الخيال.

ثالثاً: إعداد أدوات البحث وضبطها:

سعيًا للإجابة عن السؤال الأول: ما القواعد النحوية اللازم تنميتها لتلاميذ الصف

السادس الابتدائي؟ وقد اتبعت الباحثة- في تحديدها تلك المهارات- الخطوات الآتية:

- الموضوعات النحوية المقررة - من قبل الوزارة- على تلاميذ الصف السادس الابتدائي، (٢٠٢٠/٢٠٢١)، والمتضمنة بنشرة توزيع منهج اللغة العربية (الفصل الدراسي الأول ٢٠٢٠)
- المهارات النحوية المتضمنة بوثيقة المستويات المعيارية لمحتوى مادة اللغة العربية للتعليم قبل الجامعي (مارس ٢٠٠٩).

جدول رقم (٤) المهارات النحوية المقررة على تلاميذ الصف السادس الابتدائي.

| الموضوعات المقررة بالفصل الأول | الصف الدراسي |
|--------------------------------|--------------|
| أنواع الخبر.                   | السادس       |
| كان وأخواتها.                  |              |
| أنواع خبر كان وأخواتها.        |              |
| إن و أخواتها                   |              |
| أنواع الخبر.                   |              |

ومن ثم عيّنت الباحثة بالموضوعات المقررة بالفصل الدراسي الأول؛ سعيًا لإعداد اختبار تمكن التلاميذ من القواعد النحوية، وهو ما يعنى الإجابة عن السؤال الأول للبحث.

## أعدت الباحثة الأدوات الآتية:

١- الاختبار القبلي، والبعدي لقياس التمكن من بعض القواعد النحوية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي.

١/١ تحديد الهدف من الاختبار:

حُدِّد الهدف من الاختبار في قياس مدى تمكن تلاميذ الصف السادس الابتدائي من بعض القواعد النحوية.

١/٢ صياغة أسئلة الاختبار:

تكون الاختبار من عدد (٤) أسئلة رئيسه يندرج تحتها مجموعة من الأسئلة الفرعية من نوع الاختيار من متعدد، وتكملة النقط بما بين القوسين، وإدخال حروف أو أفعال ناسخة على الجملة. وأعدت الصورة المبدئية للاختبار، وعرضت على مجموعة من المحكمين الذين أبدوا تعديلاً في صياغة الأسئلة؛ وأجريت التعديلات المطلوبة، إلى أن أصبح الاختبار في صورته النهائية والتي تضمنت (٣١) سؤالاً فرعياً فضلاً عن تعليمات الاختبار التي أوضحت الهدف منه، وكيفية الإجابة عن أسئلته.

جدول (٥) مواصفات اختبار التمكن من القواعد النحوية.

| المجموع | عدد الأسئلة | رقم السؤال الرئيس، والفرعي   | القاعدة النحوية                   |
|---------|-------------|--|-----------------------------------|
| ١٩.٣%   | ٦ أسئلة     | السؤال الثاني (ب، د، ه، و)<br>السؤال الرابع (د، ط)                                 | أنواع خبر<br>(إنَّ وأخواتها)      |
| ٣٢.٢    | ١٠ أسئلة    | السؤال الأول (ب، ج، هـ، ز، ح)<br>السؤال الثالث* (أ، ب، ج)<br>السؤال الرابع (ب، هـ) | الأفعال الناسخة<br>(كان وأخواتها) |
| ١٩.٣%   | ٦ أسئلة     | السؤال الثاني (أ، ج، ز)<br>السؤال الرابع (أ، ح، ي)                                 | أنواع خبر<br>(كان وأخواتها)       |
| ٢٩.٠٣%  | ٩ أسئلة .   | السؤال الأول (أ، د، و)<br>السؤال الثالث (أ، ب، ج)<br>السؤال الرابع (ج، و، ز)       | الحروف الناسخة<br>(إنَّ وأخواتها) |
| ١٠٠%    | ٣١ سؤالاً   |  |                                   |

\*تلحظ تكرار السؤال الثالث؛ لاحتوائه على الفعل، والحرف الناسخ.

## ١/٣ نظام تقدير الدرجات:

أعدت الباحثة مفتاح تصحيح للاختبار حيث يمنح الاختيار الصواب درجة واحدة، ويعطى الاختيار الخطأ صفر. فتكون درجة السؤال الأول من (٨) درجات، أما السؤال الثاني من (١٤) درجة، والسؤال الثالث من (٦) درجات، بينما يأتي السؤال الرابع من (١٠) درجات؛ وبالتالي أصبح مجموع درجات اختبار التمكن من القواعد النحوية (٣٨) درجة.

## ١/٤ حساب زمن تطبيق الاختبار

حُسب زمن تطبيق الاختبار في أثناء التجربة الاستطلاعية، وذلك عن طريق تحديد الوقت الذي انتهى فيه أول تلميذ إجابته وتحديد الوقت الذي استغرقه آخر تلميذ، وحسب متوسط وقتيهما؛ وكان (٦٠) دقيقة، مع التثبيت من وضوح تعليمات الاختبار للجميع.

## ١/٥ التأكد من صدق الاختبار:

عرض الاختبار في صورته الأولية على مجموعة من المحكمين المتخصصين في المناهج وطرق تدريس اللغة العربية؛ وذلك لإبداء آرائهم بشأن دقة ووضوح أسئلة الاختبار وتعليماته، وقد أبدى المحكمين موافقتهم مع تعديل في صياغات بعض البدائل.

## ١/٦ التأكد من ثبات الاختبار:

## • تطبيق الاختبار استطلاعياً:

طُبِقَ الاختبار استطلاعياً على عينة مكونة من (١٧) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الصف السادس الابتدائي فصل ١/٦ بمدرسة الجبرتي الرسمية إدارة وسط بمحافظة الإسكندرية، يوم الأربعاء الموافق ١٤/١٠/٢٠٢٠؛ لحساب كلٍّ من: معاملات السهولة، والصعوبة، والتمييز لكل مفردة من مفردات الاختبار؛ فضلاً عن ثبات الاختبار؛ وفيما يأتي عرض ملخص لهذه النتائج:

- معاملات السهولة والصعوبة لمفردات اختبار تمكن تلاميذ الصف السادس الابتدائي من بعض القواعد النحوية: حُسب معامل السهولة لكل مفردة من مفردات الاختبار؛ عن طريق تحديد نسبة عدد الإجابات الصواب، والخطأ، وُعِدَّت المفردة التي يصل معامل سهولتها إلي  $0.8 \leq$  مفردة شديدة السهولة، والتي يصل معامل سهولتها إلي  $0.2 \geq$  مفردة شديدة الصعوبة (فؤاد البهي السيد، ٢٠٠٨ : ٦٢٧).

وقد تراوحت قيم معاملات السهولة لكل مفردة من مفردات الاختبار ما بين: (٠.٣٥ - ٠.٧٦)؛ مما يدل علي أن النسب مقبولة؛ مما يؤكد أن أسئلة الاختبار متوسطة السهولة.

- معامل التمييز لمفردات اختبار تمكن تلاميذ الصف السادس الابتدائي من بعض القواعد النحوية: حُـسب معامل التمييز لكل مفردة من مفردات الاختبار، وُعُدت المفردة التي يقل معامل تمييزها عن (٠.٢) مفردة غير مميزة، وقد حُـسب معامل التمييز؛ وفقاً للخطوات التي حددها "كيلي" Kelly؛ وهي:

✓ ترتيب درجات أفراد العينة في الاختبار تنازلياً .  
✓ فصل ٢٧% من درجات أفراد العينة الذين يقعون في الإرباعي الأعلى.  
✓ فصل ٢٧% من درجات أفراد العينة الذين يقعون في الإرباعي الأدنى.  
ثم استخدمت معادلة "جونسون" Johnson؛ لحساب معامل تمييز كل مفردة من مفردات الاختبار ( فؤاد البهي السيد ، ٢٠٠٨ : ٦٤٢ - ٦٤٦).

وقد تراوحت قيم معاملات التمييز للاختبار ما بين: (٠.٤ - ٠.٨)، مما يدل علي أن النسب مقبولة؛ مما يؤكد أن أسئلة الأختبار تميز بين التلميذ الممتاز والتلميذ الضعيف بشكل مناسب.

- ثبات اختبار تمكن تلاميذ الصف السادس الابتدائي من بعض القواعد النحوية: حساب ثبات اختبار تمكن تلاميذ الصف السادس الابتدائي من بعض القواعد النحوية:-

#### ✓ معامل ثبات ألفا كرونباخ:- Cronbach's alpha

قامت الباحثة في البحث الحالي بحساب ثبات اختبار تمكن تلاميذ الصف السادس الابتدائي من بعض القواعد النحوية باستخدام طريقة ألفا كرونباخ، على نفس أفراد عينة الخصائص السيكومترية (١٧) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الصف السادس الابتدائي فصل ١/٦ بمدرسة الجبرتي الرسمية إدارة وسط بمحافظة الإسكندرية، وجدول (٦) يوضح قيم معاملات الثبات بطريقة "ألفا كرونباخ" لكل سؤال ومعامل الثبات للاختبار تمكن تلاميذ الصف السادس الابتدائي من بعض القواعد النحوية ككل.

## جدول (٦)

قيم معاملات الثبات بطريقة "ألفا كرونباخ" لكل سؤال ومعامل الثبات لاختبار تمكن تلاميذ الصف السادس الابتدائي من بعض القواعد النحوية ككل (ن=١٧)

| معامل     | المفردة | معامل                   | المفردة | معامل     | المفردة | معامل     | المفردة |
|-----------|---------|-------------------------|---------|-----------|---------|-----------|---------|
| ثبات ألفا |         | ثبات ألفا               |         | ثبات ألفا |         | ثبات ألفا |         |
| ٠,٧٩٨     | ٢٢      | ٠,٧٩٨                   | ١٥      | ٠,٨٠٥     | ٨       | ٠,٧٩٧     | ١       |
| ٠,٨٠٠     | ٢٣      | ٠,٧٩٧                   | ١٦      | ٠,٨٠٢     | ٩       | ٠,٧٩٨     | ٢       |
| ٠,٨٠٣     | ٢٤      | ٠,٧٩٦                   | ١٧      | ٠,٧٩٤     | ١٠      | ٠,٧٩٨     | ٣       |
| ٠,٨٠٣     | ٢٥      | ٠,٧٩٠                   | ١٨      | ٠,٧٩٧     | ١١      | ٠,٧٩٢     | ٤       |
| ٠,٨٠١     | ٢٦      | ٠,٧٨٣                   | ١٩      | ٠,٨٠١     | ١٢      | ٠,٨٠٠     | ٥       |
| ٠,٧٩٠     | ٢٧      | ٠,٨٠٠                   | ٢٠      | ٠,٨٠٣     | ١٣      | ٠,٨٠٥     | ٦       |
| ٠,٨٠٠     | ٢٨      | ٠,٧٩١                   | ٢١      | ٠,٨٠٥     | ١٤      | ٠,٨٠٤     | ٧       |
| ٠,٨٠٦     |         | معامل ثبات الاختبار ككل |         |           |         |           |         |

وإذا كان معامل الثبات بطريقة ألفا لكل سؤال من أسئلة الاختبار أقل من قيمة ألفا لمجموع أسئلة الاختبار ككل أسفل الجدول، فهذا يعني أن السؤال هام وغيابه عن الاختبار يؤثر سلبيًا عليه، وأما إذا كان معامل ثبات ألفا لكل سؤال أكبر من أو يساوي قيمة ألفا للاختبار ككل أسفل الجدول، فهذا يعني أن وجود السؤال يقلل أو يضعف من ثبات الاختبار. (أحمد غنيم ونصر صبري، ٢٠٠٠، ص ١٨٨)

وينضح من جدول (٦) أن أسئلة اختبار تمكن تلاميذ الصف السادس الابتدائي من بعض القواعد النحوية يقل معامل ثباتها عن قيمة معامل ثبات الاختبار ككل وهي (٠.٨٠٦).

مما يؤكد أن اختبار تمكن تلاميذ الصف السادس الابتدائي من بعض القواعد النحوية المُعد في البحث الحالي بأسئلته المختلفة يُعد ثابت، وصالح للاستخدام من قبل الباحثة.



إعداد مقياس اتجاه\* تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو مادة القواعد النحوية.

سعيًا للإجابة على السؤال الثاني للبحث: "ما الاتجاهات الواجب تنميتها تجاه تعلم القواعد النحوية لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي"؟ اتبعت الباحثة الخطوات الآتية:

١- **تحديد الهدف من المقياس:** هدف هذا المقياس إلى قياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية، ومدى الإقبال عليها، أو النفور منها، وقد استخدم هذا المقياس في هذا البحث قبليًا، وبعديًا.

٢- **مصادر بناء المقياس:** اعتمدت الباحثة في بناء المقياس، واشتقاق مادته على المصادر الآتية:

- الأدب التربوي في مجال المناهج وطرائق تدريس اللغة العربية، وعلم النفس التربوي.

- الكتابات التربوية التي تناولت كيفية إعداد مقاييس الاتجاه.  
- الدراسات والبحوث السابقة ذات الصلة.

٣- **صوغ عبارات المقياس:** حُصرت مجموعة من العبارات التي يمكن أن تقيس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو دراسة مادة القواعد النحوية، ورعي في صياغتها ما يلي:

- وضوح العبارات.

- قياس ما وضعت لقياسه.

- تنوعها ما بين موجبة و الأخرى سالبة.

٤- **تحديد محاور مقياس الاتجاه:** سعيًا لتحديد محاور المقياس روجعت الكتابات والدراسات السابقة، والمرتبطة بقياس الاتجاه نحو المادة، وتكون المقياس من (٤٠) عبارة، وقد وضعت خمسة احتمالات للاستجابة على كل عبارة من عبارات المقياس والتي تعتمد على طريقة ليكرت Likert، وتفاوتت في شدتها بين الموافقة بشدة، وعدم الموافقة بشدة، وهذا ما يوضحه الجدول التالي:

\*انظر ملحق رقم (٤)

جدول رقم (٧) تقدير الاستجابات لعبارات مقياس الاتجاه نحو القواعد النحوية

وفقاً لطريقة ليكرت Likert

| العبارات         | أوافق بشدة | أوافق | أحياناً | لا أوافق | لا أوافق بشدة |
|------------------|------------|-------|---------|----------|---------------|
| العبارات الموجبة | ٥          | ٤     | ٣       | ٢        | ١             |
| العبارات السالبة | ١          | ٢     | ٣       | ٤        | ٥             |

٥- ضبط المقياس: طُبِّقَ المقياس استطلاعياً على عيّنة مكونة من (١٧) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الصف السادس الابتدائي فصل ١/٦ بمدرسة الجبرتي الرسمية إدارة وسط بمحافظة الإسكندرية، يوم الخميس الموافق ١٥/١٠/٢٠٢٠؛ لحساب كلٍّ من: الصدق، والثبات؛ وفيما يأتي عرض ملخص لهذه النتائج:

- صدق مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو تعلم القواعد النحوية:
- صدق المحكمين وصدق المحتوى للوشي:-

قامت الباحثة في البحث الحالي بحساب صدق مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية باستخدام صدق المحكمين وصدق المحتوى للوشي Lawshe Content Validity Ratio (CVR) حيث تم عرض المقياس في صورته الأولى على عدد (١٣) محكم من السادة أساتذة المناهج وطرائق التدريس بالجامعات المصرية مصحوباً بمقدمة تمهيدية تضمنت توضيحاً لمجال البحث، والهدف منها، والتعريف الإجرائي لمصطلحاتها، بهدف التأكد من صلاحيته وصدقه لقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية، وإبداء ملاحظاتهم حول:-

✓ مدي وضوح وملائمة صياغة مفردات المقياس.

✓ مدي وضوح تعليمات المقياس.

✓ مدي كفاية مفردات المقياس.

✓ تعديل أو حذف أو إضافة ما ترونه سيادتكم يحتاج الى ذلك.

وقد قامت الباحثة في البحث الحالي بحساب نسب اتفاق المحكمين السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات علي كل مفردة من مفردات المقياس من حيث: مدي تمثيل مفردات المقياس لقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية، بمدرسة الجبرتي الرسمية إدارة وسط بمحافظة الإسكندرية.

كما قامت الباحثة في البحث الحالي بحساب صدق المحتوى باستخدام معادلة لوشي Lawshe لحساب نسبة صدق المحتوى (CVR) Content Validity Ratio لكل مفردة من مفردات مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية. ( In Johnston, P; Wilkinson, K, 2009, P5 )  
ويوضح جدول (٨) نسب اتفاق المحكمين ومعامل صدق لاوشي لمفردات مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية.

### جدول (٨)

نسب اتفاق المحكمين ومعامل صدق لاوشي لمفردات مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية (ن=١٣)

| م  | العدد الكلي للمحكمين | عدد مرات الاتفاق | عدد مرات الاختلاف | نسبة الاتفاق % | معامل صدق لاوشي CVR | القرار المتعلق بالمفردة |
|----|----------------------|------------------|-------------------|----------------|---------------------|-------------------------|
| ١  | ١٣                   | ١٢               | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبل                   |
| ٢  | ١٣                   | ١٢               | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبل                   |
| ٣  | ١٣                   | ١١               | ٢                 | ٨٤.٦           | ٠.٦٩                | تُعدل وتُقبل            |
| ٤  | ١٣                   | ١٢               | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبل                   |
| ٥  | ١٣                   | ١١               | ٢                 | ٨٤.٦           | ٠.٦٩                | تُعدل وتُقبل            |
| ٦  | ١٣                   | ١٢               | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبل                   |
| ٧  | ١٣                   | ١٣               | ٠                 | ١٠٠            | ١                   | تُقبل                   |
| ٨  | ١٣                   | ١٢               | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبل                   |
| ٩  | ١٣                   | ١٢               | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبل                   |
| ١٠ | ١٣                   | ١١               | ٢                 | ٨٤.٦           | ٠.٦٩                | تُعدل وتُقبل            |
| ١١ | ١٣                   | ١٢               | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبل                   |
| ١٢ | ١٣                   | ١٣               | ٠                 | ١٠٠            | ١                   | تُقبل                   |
| ١٣ | ١٣                   | ١١               | ٢                 | ٨٤.٦           | ٠.٦٩                | تُعدل وتُقبل            |
| ١٤ | ١٣                   | ١٣               | ٠                 | ١٠٠            | ١                   | تُقبل                   |
| ١٥ | ١٣                   | ١١               | ٢                 | ٨٤.٦           | ٠.٦٩                | تُعدل وتُقبل            |
| ١٦ | ١٣                   | ١٣               | ٠                 | ١٠٠            | ١                   | تُقبل                   |

| م  | العدد الكلي للمحكّمين | عدد مرات الاتفاق                       | عدد مرات الاختلاف | نسبة الاتفاق % | معامل صدق لاوشي CVR | القرار المتعلق بالمفردة |
|----|-----------------------|--|-------------------|----------------|---------------------|-------------------------|
| ١٧ | ١٣                    | ١٢                                     | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبَل                  |
| ١٨ | ١٣                    | ١١                                     | ٢                 | ٨٤.٦           | ٠.٦٩                | تُعدَل وتُقبَل          |
| ١٩ | ١٣                    | ١٢                                     | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبَل                  |
| ٢٠ | ١٣                    | ١٣                                     | ٠                 | ١٠٠            | ١                   | تُقبَل                  |
| ٢١ | ١٣                    | ١٣                                     | ٠                 | ١٠٠            | ١                   | تُقبَل                  |
| ٢٢ | ١٣                    | ١١                                     | ٢                 | ٨٤.٦           | ٠.٦٩                | تُعدَل وتُقبَل          |
| ٢٣ | ١٣                    | ١٣                                     | ٠                 | ١٠٠            | ١                   | تُقبَل                  |
| ٢٤ | ١٣                    | ١٢                                     | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبَل                  |
| ٢٥ | ١٣                    | ١١                                     | ٢                 | ٨٤.٦           | ٠.٦٩                | تُعدَل وتُقبَل          |
| ٢٦ | ١٣                    | ١٢                                     | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبَل                  |
| ٢٧ | ١٣                    | ١٢                                     | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبَل                  |
| ٢٨ | ١٣                    | ١٣                                     | ٠                 | ١٠٠            | ١                   | تُقبَل                  |
| ٢٩ | ١٣                    | ١٢                                     | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبَل                  |
| ٣٠ | ١٣                    | ١١                                     | ٢                 | ٨٤.٦           | ٠.٦٩                | تُعدَل وتُقبَل          |
| ٣١ | ١٣                    | ١٢                                     | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبَل                  |
| ٣٢ | ١٣                    | ١٣                                     | ٠                 | ١٠٠            | ١                   | تُقبَل                  |
| ٣٣ | ١٣                    | ١١                                     | ٢                 | ٨٤.٦           | ٠.٦٩                | تُعدَل وتُقبَل          |
| ٣٤ | ١٣                    | ١٣                                     | ٠                 | ١٠٠            | ١                   | تُقبَل                  |
| ٣٥ | ١٣                    | ١٢                                     | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبَل                  |
| ٣٦ | ١٣                    | ١٣                                     | ٠                 | ١٠٠            | ١                   | تُقبَل                  |
| ٣٧ | ١٣                    | ١١                                     | ٢                 | ٨٤.٦           | ٠.٦٩                | تُعدَل وتُقبَل          |
| ٣٨ | ١٣                    | ١٢                                     | ١                 | ٩٢.٣           | ٠.٨٥                | تُقبَل                  |
| ٣٩ | ١٣                    | ١٣                                     | ٠                 | ١٠٠            | ١                   | تُقبَل                  |
| ٤٠ | ١٣                    | ١٣                                     | ٠                 | ١٠٠            | ١                   | تُقبَل                  |
|    |                       | متوسط النسبة الكلية لإتفاق على المقياس |                   |                |                     |                         |
|    |                       | متوسط نسبة صدق لاوشي للمقياس ككل       |                   |                |                     |                         |
|    |                       | ٩٢.٦٩%                                 |                   |                |                     |                         |
|    |                       | ٠.٨٥٥                                  |                   |                |                     |                         |

ويتضح من جدول (٨) أن نسب اتفاق السادة أعضاء هيئة التدريس بالجامعات علي كل مفردة من مفردات مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية تتراوح ما بين (٨٤.٦-١٠٠%)، كما يتضح أيضًا اتفاق السادة المحكمين على مفردات مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية بنسبة اتفاق كلية بلغت (٩٢.٦٩%).

وعن نسبة صدق المحتوى (CVR) للاوشى يتضح من جدول (٨) أن جميع مفردات مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية تتمتع بقيمة صدق محتوي مقبولة، كما بلغ متوسط نسبة صدق المحتوى للاختبار ككل (٠.٨٥٥) وهي نسبة صدق مقبولة.

وقد استفادت الباحثة من آراء وتوجيهات السادة المحكمين من خلال مجموعة من الملاحظات مثل:-

✓ تعديل صياغة بعض مفردات المقياس لتصبح أكثر وضوحًا.

✓ إعادة ترتيب لبعض المفردات بتقديم بعضها على بعض.

ومن خلال حساب صدق مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية بطرق صدق المحكمين وصدق لاوشى يتضح أن المقياس تمتع بمعامل صدق مقبول؛ مما يُشير إلى إمكانية استخدامه في البحث الحالي، والوثوق بالنتائج التي سيسفر عنها البحث.

• ثبات مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية:

حساب ثبات مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية:-

#### - معامل ثبات ألفا كرونباخ:- Cronbach's alpha

قامت الباحثة في البحث الحالي بحساب ثبات مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية باستخدام طريقة ألفا كرونباخ، على نفس أفراد عينة الخصائص السيكومترية (١٧) تلميذ وتلميذة من تلاميذ الصف السادس الابتدائي فصل ١/٦ بمدرسة الجبرتي الرسمية إدارة وسط بمحافظة الإسكندرية، وجدول (٩) يوضح قيم معاملات الثبات بطريقة "ألفا كرونباخ" لكل مفردة ومعامل الثبات لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية ككل.

## جدول (٩)

قيم معاملات الثبات بطريقة "ألفا كرونباخ" لكل مفردة ومعامل الثبات لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية ككل (ن=١٧)

| المفردة                 | معامل  | المفردة | معامل  | المفردة | معامل  | المفردة | معامل  |
|-------------------------|--------|---------|--------|---------|--------|---------|--------|
| ١                       | ٠, ٨٢٣ | ١١      | ٠, ٨٢١ | ٢١      | ٠, ٨١٨ | ٣١      | ٠, ٨١٧ |
| ٢                       | ٠, ٨١٢ | ١٢      | ٠, ٨٢٢ | ٢٢      | ٠, ٨١٧ | ٣٢      | ٠, ٨٢٠ |
| ٣                       | ٠, ٨١٤ | ١٣      | ٠, ٨٢٠ | ٢٣      | ٠, ٨٢٠ | ٣٣      | ٠, ٨٢٠ |
| ٤                       | ٠, ٨١٤ | ١٤      | ٠, ٨٢٢ | ٢٤      | ٠, ٨٢١ | ٣٤      | ٠, ٨١٩ |
| ٥                       | ٠, ٨١٨ | ١٥      | ٠, ٨١١ | ٢٥      | ٠, ٨١١ | ٣٥      | ٠, ٨٢٤ |
| ٦                       | ٠, ٨٢٢ | ١٦      | ٠, ٨٢٤ | ٢٦      | ٠, ٨١١ | ٣٦      | ٠, ٨٢٤ |
| ٧                       | ٠, ٨١٧ | ١٧      | ٠, ٨٢٣ | ٢٧      | ٠, ٨١٥ | ٣٧      | ٠, ٨٠٨ |
| ٨                       | ٠, ٨٢٤ | ١٨      | ٠, ٨١٩ | ٢٨      | ٠, ٨١٧ | ٣٨      | ٠, ٨١٧ |
| ٩                       | ٠, ٨٢٢ | ١٩      | ٠, ٨٠٨ | ٢٩      | ٠, ٨٢٠ | ٣٩      | ٠, ٨١٥ |
| ١٠                      | ٠, ٨٢٢ | ٢٠      | ٠, ٨٢٣ | ٣٠      | ٠, ٨١٨ | ٤٠      | ٠, ٨١١ |
| معامل ثبات الاختبار ككل |        |         |        | ٠, ٨٢٥  |        |         |        |

وإذا كان معامل الثبات بطريقة ألفا لكل سؤال من أسئلة الاختبار أقل من قيمة ألفا لمجموع أسئلة الاختبار ككل أسفل الجدول، فهذا يعني أن السؤال هام وغيابه عن الاختبار يؤثر سلباً عليه، وأما إذا كان معامل ثبات ألفا لكل سؤال أكبر من أو يساوي قيمة ألفا للاختبار ككل أسفل الجدول، فهذا يعني أن وجود السؤال يقلل أو يضعف من ثبات الاختبار. (أحمد غنيم ونصر صبري، ٢٠٠٠، ص ١٨٨)

وينضح من جدول (٩) أن مفردات مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية يقل معامل ثباتها عن قيمة معامل ثبات المقياس ككل وهي (٠.٨٢٥).

مما يؤكد أن مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية المعد في البحث الحالي بأسئلته المختلفة يُعد ثابت، وصالح للاستخدام من قبل الباحثة.

### - معامل الثبات بطريقة التجزئة النصفية:-

قامت الباحثة بحساب ثبات مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية باستخدام طريقة التجزئة النصفية، فكان ثبات المقياس ككل = (٠.٧٠٨)، وتدل هذه القيمة على أن المقياس يتمتع بقدر مقبول من الثبات. ومما تقدم ومن خلال حساب ثبات مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية بطريقتي ألفا كرونباخ والتجزئة الصفية يتضح أن المقياس تمتع بدرجة مرتفعة من الثبات، مما يُشير إلى إمكانية استخدامه في البحث الحالي، والوثوق بالنتائج التي سيُسفر عنها البحث.

٦- تقدير وتصحيح مقياس اتجاه التلاميذ:- تم تصحيح مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو تعلم القواعد النحوية وفقاً للتدرج الخماسي، ويوضح جدول (١٠) الدرجات المستحقة عند تصحيح مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية.

### جدول (١٠)

الدرجات المستحقة عند تصحيح مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية

| الإجابة    |       |         |          |               | المتغيرات               |
|------------|-------|---------|----------|---------------|-------------------------|
| أوافق بشدة | أوافق | أحياناً | لا أوافق | لا أوافق بشدة |                         |
| ٥          | ٤     | ٣       | ٢        | ١             | المفردة الموجبة         |
| ١          | ٢     | ٣       | ٤        | ٥             | المفردة السالبة         |
| ٢٠٠        |       |         |          |               | النهائية العظمى للمقياس |
| ٤٠         |       |         |          |               | النهائية الصغرى للمقياس |

مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية في صورته النهائية: بعد تحديد مفردات المقياس وصياغتها، وبعد التحقق من صدق المقياس وثباته، أصبح المقياس في صورته النهائية صالحاً للتطبيق، والمقياس في صورته النهائية يشتمل على (٤٠) عبارة، وقد تم وضع المقياس في صورته النهائية في كراس خاص مُعد لذلك.

### الأساليب الإحصائية المستخدمة في البحث:

استخدمت الباحثة مجموعة من الأساليب الإحصائية التي تتوافق مع أهداف ومنهج وعينة البحث وهذه الأساليب هي:-

- ١- المتوسط ، والانحراف المعياري .
- ٢- معامل السهولة والصعوبة .
- ٣- معامل التمييزية .
- ٤- معامل ثبات ألفا كرونباخ .
- ٥- اختبار ت " T-Test "
- ٦- حجم التأثير مربع إيتا ( $\eta^2$ ) .

### تنفيذ البرنامج المقترح:

#### (١) اختيار مجموعة البحث

نُفذ البرنامج على مجموعة من تلاميذ الصف السادس الابتدائي بلغ عددهم (٣٢) تلميذاً وتلميذة بمدرسة الجبرتي الرسمية إدارة وسط بمحافظة الإسكندرية. وتم التطبيق في الفصل الدراسي الأول لعام (٢٠٢٠/٢٠٢١) بواقع فترة في الأسبوع (حصتين أسبوعياً)، وطُبقت أدوات البحث قبلياً على المجموعتين التجريبية، والضابطة، ثم طُبقت بعدئياً على نفس المجموعتين بعد التدريس - للمجموعة التجريبية- القواعد النحوية باستخدام محفزات الألعاب Gamification، ثم رُصدت النتائج تمهيداً لمعالجتها إحصائياً وتحليلها وتفسيرها.

#### (٢) إجراءات تنفيذ البرنامج القائم على محفزات الألعاب Gamification

مر تنفيذ البرنامج بالإجراءات الآتية:

- تطبيق أدوات البحث قبلياً على مجموعتي البحث ( المجموعة التجريبية، والضابطة)، ورصد النتائج.
- تدريب معلم المجموعة التجريبية وتوضيح مضمون دليل المعلم\* .
- تنفيذ البرنامج على المجموعة التجريبية في ضوء الخطة الزمنية المعدة لذلك.
- تطبيق أدوات الدراسة قبلياً، وبعدياً على مجموعتي البحث التجريبية، والضابطة.

\*انظر ملحق رقم ( ٥ )



• رصد النتائج تمهيدًا لتحليلها، وتفسيرها، والإجابة عن أسئلة البحث، وهو ما سيفصل فيما يلي:

بدايةً اعتمدت الباحثة في التحليل الإحصائي للبيانات للتأكد من صحة فروض البحث من عدمها على الأساليب الإحصائية الآتية:-

١- اختبار ت " T-Test " حيث يُعد اختبار "ت" لعينتين مستقلتين "غير مرتبطتين" الاختيار الأمثل لحساب الفرق بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية ودرجات المجموعة الضابطة (عبد المنعم أحمد الدردير ، ٢٠٠٦ ، ص ٧٠).

٢- حجم التأثير مربع إيتا ( $\mu^2$ ) للتعرف على حجم تأثير البرنامج القائم على محفزات الألعاب Gamification؛ لتنمية التمكن من بعض القواعد النحوية، وتنمية الاتجاه نحوها؛ لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، وتتراوح قيمة حجم التأثير من (صفر - ١)، حيث يري كوهين (1988) Cohen أن:-

- تعني القيمة (٠.٢) حجم تأثير منخفض.
- تعني القيمة (٠.٥) حجم تأثير متوسط.
- تعني القيمة (٠.٨) حجم تأثير مرتفع.

( عبد المنعم أحمد الدردير ، ٢٠٠٦ ، ص ٧٩ )

وقد استخدمت الباحثة في التحليل الإحصائي للبيانات حزمة البرامج الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS 25) ، وذلك لإجراء المعالجات الإحصائية ، وفيما يلي عرض النتائج، وتفسيرها:

١- اختبار الفرض الأول:

ينص على أنه " لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس القبلي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية".

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار ت " T-Test "؛ لحساب دلالة الفرق بين متوسطي درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس القبلي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية.

ويوضح جدول (١١) نتائج اختبار ت " T-Test"، وقيمة (ت)، لدلالة الفروق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس القبلي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية.

### جدول (١١)

نتائج اختبار ت " T-Test"، وقيمة (ت)، لدلالة الفروق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس القبلي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية (ن=٣٢)

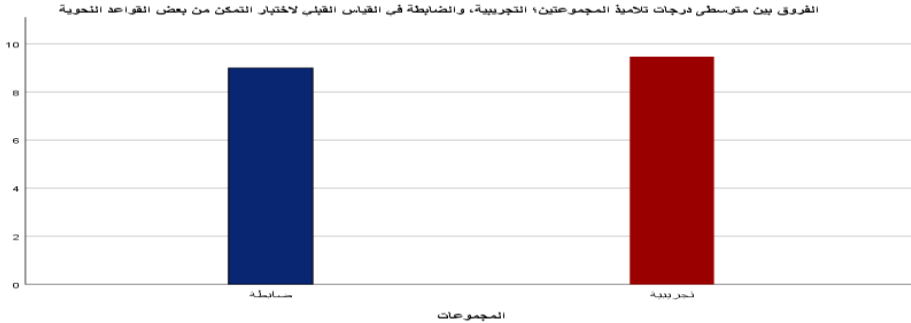
| المتغير   | نوع القياس | حجم العينة | المتوسط الحسابى | الإحراف المعيارى | درجات الحرية | قيمة "ت" | مستوى الدلالة |
|---|------------|------------|-----------------|------------------|--------------|----------|---------------|
| مجموع درجات القياس القبلي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية | ضابطة      | ٣٢         | ٩,٠٠            | ٢,٤٧٦            | ٦٢           | ٠.٨١٣    | غير دالة      |
|   | تجريبية    | ٣٢         | ٩,٤٧            | ٢,١٢٥            | ٦٢           |          |               |

- قيمة " ت " عند مستوي دلالة (٠.٠٥) = ٢.٠٠٠

- قيمة " ت " عند مستوي دلالة (٠.٠١) = ٢.٦٦٠

يتضح من جدول (١١) أنه :

لا توجد فروق ذو دالة إحصائية بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس القبلي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية، حيث بلغت قيمة "ت" (٠.٨١٣)، وهي قيمة غير دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠٥). ويوضح شكل (٤) الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس القبلي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية.



شكل (٤) الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس القبلي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية.

## تفسير نتائج الفرض الأول :

يتضح من خلال عرض نتائج الفرض الأول مدي تكافؤ تلاميذ المجموعتين الضابطة، والتجريبية في اختبار التمكن من بعض القواعد النحوية، وبالتالي تكون أي فروق بينهم بعد تطبيق البرنامج القائم على محفزات الألعاب Gamification، تكون راجعة إلي تطبيق هذا البرنامج.

وترجع الباحثة هذه النتيجة إلى عدم دراسة تلاميذ المجموعتين التجريبية، والضابطة للقواعد النحوية التي اشتمل عليها الاختبار.

## ٢- اختبار الفرض الثاني:

ينص على أنه " لا يوجد فرق ذو دال إحصائية بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس القبلي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية".

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار ت " T-Test "؛ لحساب دلالة الفرق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس القبلي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية.

ويوضح جدول (١٢) نتائج اختبار ت " T-Test "، وقيمة (ت)، لدلالة الفروق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس القبلي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية.

جدول (١٢) نتائج اختبار ت " T-Test "، وقيمة (ت)، لدلالة الفروق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس القبلي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف

السادس الابتدائي نحو تعلم القواعد النحوية (ن=٣٢)

| المتغير  | نوع القياس | حجم العينة | المتوسط الحسابي | الإحراف المعياري | درجات الحرية | قيمة "ت" | مستوى الدلالة |
|--|------------|------------|-----------------|------------------|--------------|----------|---------------|
| مجموع درجات القياس القبلي لمقياس اتجاه التلاميذ نحو تعلم القواعد | ضابطة      | ٣٢         | ١٢٥,٨١          | ٢٩,٨٤٤           | ٦٢           | ٠.٢٥٨    | غير دالة      |
|  | تجريبية    | ٣٢         | ١٢٣,٦٣          | ٣٧,٦٥٣           | ٦٢           |          |               |

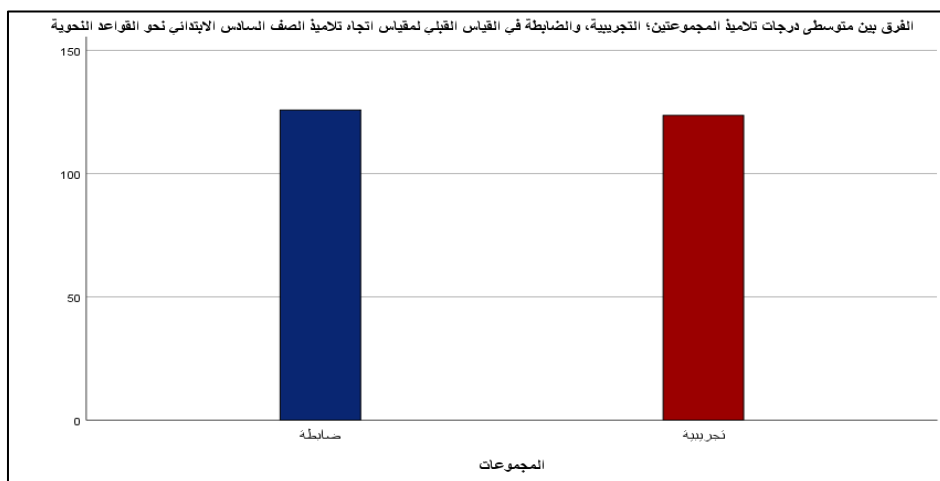
- قيمة " ت " عند مستوي دلالة (٠.٠٥) = ٢.٠٠٠

- قيمة " ت " عند مستوي دلالة (٠.٠١) = ٢.٦٦٠

## يتضح من جدول (١٢) أنه :

لا توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس القبلي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية، حيث بلغت قيمة "ت" (٠.٢٥٨)، وهي قيمة غير دالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠٥).

ويوضح شكل (٥) الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس القبلي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية.



شكل (٥) الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس القبلي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية.

## تفسير نتائج الفرض الثاني :

يتضح من خلال عرض نتائج الفرض الثاني مدى تكافؤ تلاميذ المجموعتين الضابطة والتجريبية في مقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية، وبالتالي تكون أى فروق بينهم بعد تطبيق البرنامج القائم على محفزات الألعاب Gamification، تكون راجعة إلي تطبيق هذا البرنامج.

وترجع الباحثة هذه النتيجة إلى عدم دراسة تلاميذ المجموعتين التجريبية، والضابطة للقواعد النحوية بطريقة شائعة، وممتعة؛ مما أدى إلى عزوف التلاميذ عن دراستها.

### ٣- اختبار الفرض الثالث:

ينص على أنه "يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية".

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار ت " T-Test "؛ لحساب دلالة الفرق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية.

كما قامت الباحثة بحساب حجم التأثير مربع إيتا ( $\mu_2$ )؛ للتعرف علي حجم تأثير البرنامج القائم على محفزات الألعاب Gamification؛ لتنمية التمكن من بعض القواعد النحوية.

ويوضح جدول (١٣) نتائج اختبار ت " T-Test "، وقيمة (ت)، وقيمة حجم التأثير لدلالة الفروق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية.

#### جدول (١٣)

نتائج اختبار ت " T-Test "، وقيمة (ت)، وقيمة حجم التأثير لدلالة الفروق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية (ن=٣٠)

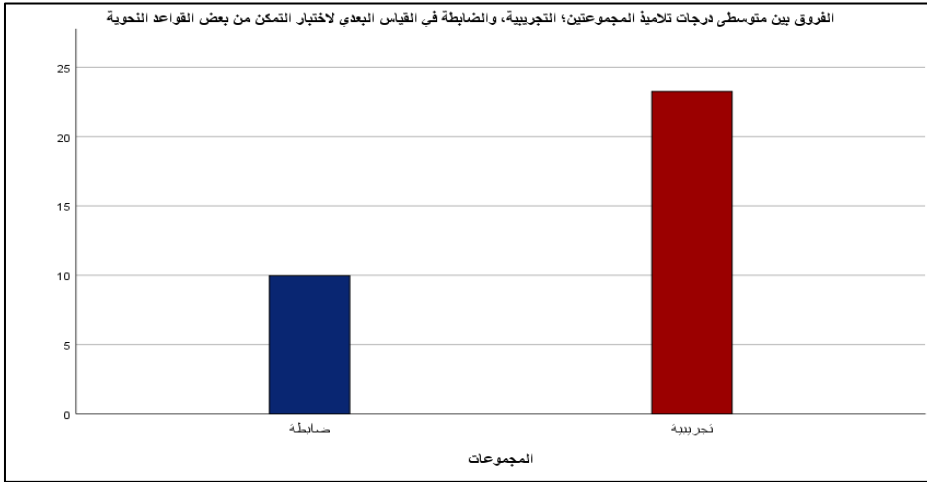
| حجم التأثير ( $\mu_2$ ) | مستوى الدلالة | قيمة "ت" | درجات الحرية | الإحراف المعيارى | المتوسط الحسابى | حجم العينة | نوع القياس | المتغير   |
|-------------------------|---------------|----------|--------------|------------------|-----------------|------------|------------|---|
|                         |               |          |              |                  |                 |            |            |   |
| مرتفع                   | ٠.٠٨٢         | ٠.٠٠١    | ١٧.٠٠٤       | ٦٢               | ٢,١٩٢           | ٩,٩٧       | ٣٢         | مجموع درجات القياس البعدي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية |
|                         |               |          |              | ٦٢               | ٣,٨٢٧           | ٢٣,٢٥      | ٣٢         | ضابطة   |
|                         |               |          |              |                  |                 |            |            | تجريبية   |

- قيمة " ت " عند مستوي دلالة (٠.٠٠٥) = ٢.٠٠٠

- قيمة " ت " عند مستوي دلالة (٠.٠٠١) = ٢.٦٦٠

## يتضح من جدول (١٣) أنه:

توجد فروق دالة إحصائية بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية، حيث بلغت قيمة "ت" (١٧.٠٤)، وهي قيمة دالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١). ويوضح شكل (٦) الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية.



شكل (٦) الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية.

وعن حجم تأثير مربع إيتا ( $\mu^2$ ) للتعرف علي حجم تأثير البرنامج القائم على محفزات الألعاب Gamification؛ لتنمية التمكن من بعض القواعد النحوية؛ لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي؛ يتضح من الجدول السابق أن:

✓ حجم تأثير البرنامج القائم على محفزات الألعاب Gamification؛ لتنمية التمكن من بعض القواعد النحوية؛ لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي بلغ (٠.٨٢)، وهو حجم تأثير مرتفع، أي أن نسبة التباين في التمكن من بعض القواعد النحوية، والتي ترجع إلي فعالية البرنامج القائم على محفزات الألعاب "Gamification" هي (٨٢ %).

### تفسير نتائج الفرض الثالث :

يتضح من خلال عرض نتائج الفرض الثالث فعالية البرنامج القائم على محفزات الألعاب Gamification؛ لتنمية التمكّن من بعض القواعد النحوية؛ لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج عديد من الدراسات، والبحوث السابقة؛ مثل دراسات كل من : نجم عبد الله (٢٠٠٩)، فليحة سعود وآخرين (٢٠١١)، محمد الناصر، و نرجس حمدي (٢٠١١)، Ibrahim Youssef Abdelhamid, 2018، وترجع الباحثة هذه النتيجة إلى تدريس القواعد النحوية؛ لتلاميذ المجموعة التجريبية بطريقة شائقة، تتميز بالمتعة، والتغذية الراجعة السريعة؛ ممل كسر حالة الجمود في تدريس تلك القواعد، من خلال الاعتماد على محفزات الألعاب في تدريس القواعد النحوية.

### ٤- اختبار الفرض الرابع:

ينص على أنه " يوجد فرق ذو دلالة إحصائية بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية ".

ولاختبار صحة هذا الفرض استخدمت الباحثة اختبار ت " T-Test "؛ لحساب دلالة الفرق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية.

كما قامت الباحثة بحساب حجم التأثير مربع إيتا ( $\mu^2$ )؛ للتعرف علي حجم تأثير البرنامج القائم على محفزات الألعاب Gamification؛ لتنمية اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية.

ويوضح جدول (١٤) نتائج اختبار ت " T-Test "، وقيمة (ت)، وقيمة حجم التأثير لدلالة الفروق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية.

## جدول (١٤)

نتائج اختبار ت " T-Test"، وقيمة (ت)، وقيمة حجم التأثير لدلالة الفروق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية (ن=٣٢)

| المتغير  | نوع القياس | حجم العينة | المتوسط الحسابى | الإرتاف المعيارى | درجات الحرية | قيمة "ت" | مستوى الدلالة | حجم التأثير (μ2) |         |
|--|------------|------------|-----------------|------------------|--------------|----------|---------------|------------------|---------|
|  |            |            |                 |                  |              |          |               | القيمة           | الدلالة |
| مجموع درجات القياس البعدي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو تعلم القواعد النحوية | ضابطة      | ٣٢         | ١٢٤,٨١          | ٢٩,٠٣٤           | ٦٢           | ٨.٢٨٦    | ٠.٠١          | ٠.٥٣             | متوسط   |
|  | تجريبية    | ٣٢         | ١٧٢,٥٩          | ١٤,٨٦٥           | ٦٢           |          |               |                  |         |

- قيمة "ت" عند مستوى دلالة (٠.٠٥) = ٢.٠٠٠

- قيمة "ت" عند مستوى دلالة (٠.٠١) = ٢.٦٦٠

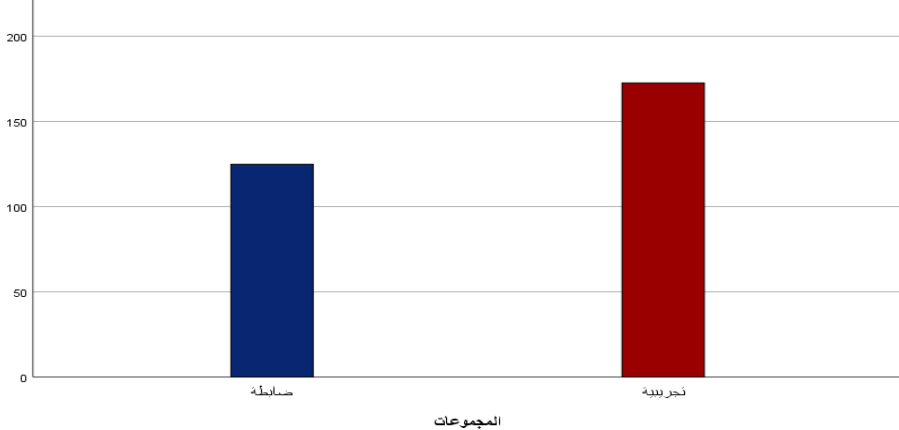
يتضح من جدول (١٤) أنه :-

توجد فروق ذو دالة إحصائية بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية، حيث بلغت قيمة "ت" (٨.٢٨٦)، وهي قيمة دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١).

ويوضح شكل (٧) الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية.



الفروق بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية



شكل (٧) الأعمدة البيانية لمتوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية. وعن حجم تأثير مربع إيتا ( $\mu^2$ ) للتعرف على حجم تأثير البرنامج القائم على محفزات الألعاب Gamification؛ لتنمية اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية؛ يتضح من الجدول السابق أن:

حجم تأثير البرنامج القائم على محفزات الألعاب Gamification؛ لتنمية اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية بلغ (٠.٥٣)، وهو حجم تأثير متوسط، أي أن نسبة التباين في اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية، والتي ترجع إلي فعالية البرنامج القائم على محفزات الألعاب "Gamification" هي (٥٣%).

#### تفسير نتائج الفرض الرابع :

يتضح من خلال عرض نتائج الفرض الرابع فاعلية البرنامج القائم على محفزات الألعاب Gamification؛ لتنمية اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية، وتتفق هذه النتيجة مع نتائج عديد من الدراسات، والبحوث السابقة؛ مثل دراسات كل من: أروى على محمود (٢٠١٩)، بدر ثروي الشمري (٢٠١٩)، حنان بنت أحمد (٢٠١٦)، كما تُفسر الباحثة هذه النتيجة لفاعلية استخدام محفزات الألعاب لزيادة اتجاه التلاميذ نحو القواعد النحوية، وحبهم إلى دراستها؛ من خلال الاعتماد على الأساليب الممتعة في التعلم.

**بناء المادة التعليمية:**

بناء دليل المعلم القائم على استخدام محفزات الألعاب:

بُني دليل المعلم\* وفقاً للخطوات التالية:

- توضيح الهدف من استخدام الدليل.
- توضيح بعض المفاهيم المرتبطة بمحفزات الألعاب.
- توضيح خطوات البرنامج، ومحتوياته.
- بيان الخطة الزمنية لتنفيذ دروس الدليل باستخدام البرنامج القائم على محفزات الألعاب.

▪ تحديد إجراءات تنفيذ كل درس من دروس الدليل كما يلي:

- توضيح الأهداف الإجرائية لكل درس.
- تحديد المحتوى والصور والفيديوهات الموجودة بكل درس.
- بيان كيفية توظيف بعض طرائق التدريس في تنفيذ خطوات البرنامج؛ مثل: الشرح، والتساؤل، وقدح ذهني.
- تحديد أساليب التقويم المستخدمة عقب كل درس.
- عرض الدليل في صورته المبدئية على عدد من المحكمين تخصص المناهج وطرائق التدريس، وتكنولوجيا التعليم؛ لإبداء آرائهم فيه.

**ملخص نتائج البحث:****أسفر البحث عن النتائج الآتية:**

- ١- توجد فروق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لاختبار التمكن من بعض القواعد النحوية؛ لصالح المجموعة التجريبية.
- ٢- توجد فروق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة (٠.٠١) بين متوسطى درجات تلاميذ المجموعتين؛ التجريبية، والضابطة في القياس البعدي لمقياس اتجاه تلاميذ الصف السادس الابتدائي نحو القواعد النحوية؛ لصالح المجموعة التجريبية.

\* انظر ملحق رقم (٥)

### توصيات البحث:

- 1- توظيف استخدام محفزات الألعاب في تدريس كافة فروع اللغة العربية، ولكافة المراحل التعليمية.
- 2- تبني وزارة التربية والتعليم مبادئ محفزات الألعاب في التعليم، وتوفير البرمجيات الملائمة لذلك، وتدريب المعلمين على استخدامها في التدريس.
- 3- بناء مناهج قائمة على أساس استخدام محفزات الألعاب في التدريس، وتوفير محتوى المقررات الدراسية اللازم لذلك، وتوفير دليل للمعلم يوضح كيفية توظيفها.
- 4- تدريب المعلمين على تصميم وإنتاج محفزات الألعاب الجديدة التي تتناسب مع أهداف ومحتوى مناهج اللغة العربية، وتتفق مع خصائص المتعلمين العمرية والنفسية.
- 5- تدريب التلاميذ على استخدام شبكة الإنترنت بما يتفق ومتغيرات العصر وبما يسهم في تحقيق الأهداف العامة لكافة مقررات المرحلة الابتدائية.
- 6- إعادة النظر في الدور التربوي الذي تلعبه الوسائط التكنولوجية، للاستفادة منها داخل غرفة الصف.
- 7- توفير الإمكانيات الإلكترونية اللازمة في المدارس؛ لتنفيذ الأنشطة المختلفة المؤسسة في ضوء محفزات الألعاب.

### مقترحات البحث:

- 1- إجراء أبحاث مماثلة، للكشف على فاعلية توظيف محفزات الألعاب في اكتساب كافة مهارات اللغة العربية في كافة المراحل التعليمية.
- 2- إجراء أبحاث للكشف على فاعلية استخدام محفزات الألعاب في تدريس المقررات الدراسية المختلفة للطلاب ذي مستويات مختلفة مثل: الموهوبين، أو ذوي صعوبات التعلم، أو ذوي الاحتياجات الخاصة.
- 3- تطوير مناهج اللغة العربية في ضوء الاتجاهات الحديثة.
- 4- برنامج تدريبي مقترح قائم على محفزات الألعاب؛ لتنمية مهارات التفكير العليا لدى الطلاب المعلمين ( تخصص اللغة العربية).
- 5- فاعلية برنامج قائم على محفزات الألعاب لتعليم بعض مهارات اللغة العربية للناطقين بغيرها.

## قائمة المراجع:

## أولاً: المراجع العربية :

## القرآن الكريم

إبراهيم اسماعيل محمد(٢٠١٨): **توظيف اللسانيات الحاسوبية في إعادة توصيف قواعد النحو العربي**، المؤتمر الدولي العاشر حول مناهج تدريس اللغة العربية، ٥-٧ فبراير. قسم اللغة العربية، جامعة كيرالا. ترفاندرم، الهند.

أبو الفتح ابن جني ( ١٧١٢ ) : **الخصائص**، بيروت: دار الهدى للطبع والنشر.

أحمد البقري ( ١٩٨٩ ). **نظرية النحو العربي**. بيروت: مطابع الرسالة.

أحمد الرفاعي غنيم، ونصر محمود صبرى (٢٠٠٠)، **التحليل الإحصائي للبيانات باستخدام برنامج (SPSS)**. القاهرة : دار قباء للطباعة والنشر.

أروى علي المحمود، ريم عبد المحسن العبيكان، سارة إبراهيم العريني(٢٠١٩): إعداد دليل المعلم للتلعيب في التعليم، **المجلة الدولية التربوية المتخصصة**، المجلد (٨)، العدد (٥).

أمين الكخن، و لينا هنية (٢٠٠٩) **أثر استخدام الدراما التعليمية في تدريس قواعد اللغة العربية في تحصيل طالبات الصف العاشر الأساسي**، **المجلة الأردنية في العلوم التربوية**، مجلد(٥) ، عدد(٣).

بدر ثروي عبد الله (٢٠١٩): **فاعلية استخدام استراتيجية محفزات الألعاب "Gamification" في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل**، **مجلة كلية التربية، جامعة اسيوط**، مجلد (٣٥)، العدد(٥)، ص ص ٥٧٤ - ٦٠٢.

ثامر الملاح ؛ نور الهدى فهيم ( ٢٠١٦ )، **الألعاب التعليمية الرقمية والتنافسية: رؤية جديدة عن محفزات الألعاب Gamification**، القاهرة: دار السحاب للنشر والتوزيع.

جلال الدين السيوطي ( ٢٠٠٨ ). **الاقتراح في علم أصول النحو**، دمشق: مطبعة البيروتي.

حسن الجلدي (٢٠٠٢)، قياس مستوى أداء تلاميذ الصف السادس الابتدائي في محافظة القنفذة في المهارات الاملائية والموضوعات النحوية المقررة عليهم، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة أم القرى، مكة المكرمة، المملكة العربية السعودية.

حسن شحاتة (٢٠٠٨)، استراتيجيات التعليم والتعلم الحديثة وصناعة العقل العربي، القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

حسن شحاتة، ومروان السمان (٢٠١٢). المرجع في تعليم اللغة العربية وتعلمها، القاهرة: مكتبة الدار العربية للكتاب.

حسني عصر (٢٠٠٠). الاتجاهات الحديثة لتدريس اللغة العربية في المرحلتين الإعدادية والثانوية. الإسكندرية: مركز الإسكندرية للكتاب.

حنان بنت احمد الزيد، ٢٠١٩، أثر برنامج التقويم الإلكتروني (برنامج كاهوت Kahoot كنموذج) على زيادة دافعية طالبات جامعة الأميرة نورة نحو التعلم، جامعة بابل، العدد (٤٣).

رشدي أحمد طعيمة؛ محمد السيد مناع (٢٠٠٠). تدريس العربية في التعليم العام نظريات وتجارب. القاهرة: دار الفكر العربي.

\_\_\_\_\_ (٢٠٠١):مناهج تدريس اللغة العربية بالتعليم الأساسي، القاهرة: دار الفكر العربي.

زينب حسن نجم الشمري: (٢٠٠٦) " أثر تدريس قواعد اللغة العربية من خلال المطالعة في تحصيل طالبات المرحلة المتوسطة " ، مجلة كلية التربية بالمنصورة ، العدد(٦١)، مايو .

سمير محمود أحمد أبو شتات (٢٠٠٥) أثر توظيف الحاسوب في تدريس النحو على تحصيل طالبات الصف الحادي عشر واتجاهاتهن نحوها والاحتفاظ بها. رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، الجامعة الإسلامية بغزة، فلسطين.

سهام سليمان سعود العصيمي (٢٠١٦)، قراءة تحليلية للتلعيب، المملكة العربية السعودية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية.

صفاء أحمد محمد ( ٢٠١٠ ) : فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الصحية لطفل الروضة، دراسات عربية في التربية وعلم النفس، مجلد(٤)، العدد(٤)، ص: ١٥٩- ٢٠٧.

ظبية السليطي ( ٢٠٠٣ )، تدريس النحو العربي في ضوء الاتجاهات الحديثة. القاهرة: الدار المصرية اللبنانية.

عبد العليم إبراهيم، (٢٠٠٨)، الموجه الفني لمدرسي اللغة العربية. القاهرة : دار عبد الفتاح البجة، ( ٢٠٠٥ )، أساليب تدريس مهارات اللغة العربية وآدابها، الإمارات العربية المتحدة: دار لكتاب الجامعي.

عبد المنعم أحمد الدردير (٢٠٠٦). الإحصاء البارامترى واللابارامترى في اختبار فروض البحوث النفسية والتربوية والاجتماعية، القاهرة : عالم الكتب للطباعة والنشر والتوزيع

على أحمد مذكور (٢٠١٠). طرق تدريس اللغة العربية. ط٢. دار المسيرة للطباعة والنشر.

\_\_\_\_\_ ( ٢٠٠٨ ). تدريس فنون اللغة العربية. القاهرة: دار الفكر العربي. فتحي يونس ( ٢٠٠١ ). استراتيجيات تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية، القاهرة: كلية التربية - جامعة عين شمس.

فخر الدين عامر (٢٠٠٠). طرائق التدريس الخاصة باللغة العربية والتربية الإسلامية. الجماهيرية العظمى الليبية: دار الكتب الوطنية. منشورات جامعة الفتح. فليحة سعود حمود، و سميرة عبدالكريم، و هدى علي غافل (٢٠١١) مشكلات تعليم اللغة العربية في مرحلة التعليم الأساسي في العراق أسبابها وعلاجها. مجلة دراسات تربوية، العدد(١٥).

فؤاد البهى السيد (٢٠٠٨). علم النفس الإحصائي وقياس العقل البشرى. القاهرة : دار الفكر العربى للطباعة ، والنشر .

قاسم بن عائل الحربي، ياسر فتحي الهنداوي. ( ٢٠١٢ ) نظام التعليم بالمملكة العربية السعودية بين الواقع والمأمول. الرياض: مكتبة الرشد.

محسن على عطية.(٢٠٠٨). الاستراتيجيات الحديثة في التدريس الفعال. عمان: دار  
صفاء للنشر والتوزيع.

محمد الناصر، ونرجس حمدي.(٢٠١١) أثر التدريس باستخدام الدراما وفق منحى  
مسرحية المناهج لمادة قواعد اللغة العربية في التحصيل الدراسي وتنمية  
مهارتي الاستماع والتحدث لدى تلاميذ الصف السادس الابتدائي في  
مدينة القطيف في المملكة العربية السعودية، دراسات العلوم التربوية،  
المجلد(٣٨)، العدد(١).

محمد حسن المرسي ( ١٩٩٦ ). فاعلية التعلم الإيقاعي في علاج الأخطاء اللغوية  
المصاحبة لتعليم القراءة والكتابة للمبتدئين. الجمعية المصرية للمناهج  
وطرق التدريس. جامعة عين شمس. المؤتمر (٨)، ص:٨١-١٠٢.  
محمد رجب فضل الله (١٩٩٨)، الاتجاهات التربوية المعاصرة في تدريس اللغة  
العربية، القاهرة: عالم الكتب.

محمد سليمان عبد الكريم:( ١٩٩٠ ) " قياس قدرة الدارسين في المستوى الرابع - غير  
الناطقين بالعربية - من قسم الإعداد اللغوي على معرفة القواعد  
النحوية وتطبيقاتها في كتاباتهم " رسالة ماجستير غير منشورة، معهد  
تعليم اللغة العربية ، جامعة الإمام محمد بن سعد الإسلامية.

محمد عواد الحموز ( ٢٠٠٢ ). الرشيد في النحو العربي. عمان: دار الصفا للنشر  
مروان عبد المجيد إبراهيم : أسس البحث العلمي لإعداد الرسائل الجامعية ، مؤسسة  
الوراق، عمان ٢٠٠٠ م .

مصطفى رسلان ( ٢٠٠٠ ). تعليم اللغة العربية والتربية الدينية، القاهرة : دار الشمس  
المعجم الوسيط، الطبعة الرابعة، مكتبة الشروق الدولية، القاهرة ٢٠٠٤ .  
مها الجرماوي.(٢٠٠٠) العوامل المرتبطة بصعوبات تعلم قواعد اللغة العربية لدى  
تلميذات المرحلة الابتدائية بالمدينة المنورة، رسالة ماجستير غير  
منشورة، جامعة الملك عبد العزيز، جدة، المملكة العربية السعودية.

نجلاء يوسف حواس. (٢٠٠٧) " استخدام المنظمات المتقدمة والألعاب التعليمية في تدريس قواعد اللغة وأثرهما علي التحصيل والميل نحو المادة وبقاء التعلم لدي تلاميذ الصف السادس الابتدائي"، رسالة دكتوراه- غير منشورة ، كلية التربية ببورسعيد - جامعة قناة السويس.

نجم عبد الله الغالي. (٢٠٠٩) صعوبات تعلم مادة قواعد اللغة العربية في المرحلة الابتدائية من وجهة نظر معلمى المادة ومعلماتها، دراسات تربوية، العدد(٥)، كانون الثاني ٢٠٠٩.

نورة الشايع. (٢٠١١) فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تعلم الألوان لذوي العاقة السمعية بمدرسة الفردوس الأهلية بشمال الرياض. رسالة ماجستير غير منشور، كلية التربية، جامعة الملك سعود: الرياض.

وليد جابر (٢٠٠٢). تدريس اللغة العربية مفاهيم نظرية وتطبيقات عملية، عمان، دار الفكر.

#### ثانياً : المراجع الأجنبية:

AlAzawi, R., AlFaliti, F., & AlBlushi, M. (2016). Educational Gamification vs. Game Based Learning: Comparative Study. **International Journal of Innovation, Management and Technology**, 7(4), 131-136. : 10.18178/ijimt-.2016.7.4.659

Anderson, J., & Rainie, L. (2012). Gamification and the Internet: Experts Expect Game Layers to Expand in the Future, with Positive and Negative Results. *Games for Health Journal*, 1(4), 299-302. doi:10.1089/g4h.2012.0027

ASEAN Comparative Education Research .**Journal on Islam and Civilization (ACER-J)**

Behnke, K. A. (2015). **Gamification in Introductory Computer Science**. (Doctoral dissertation, University of Colorado Boulder, 2015). ProQuest.

Bond, Lauren. (2015). **Math magicians quest: applying game design concepts to education to increase school engagement for students with emotional and behavioral disabilities**. (Doctoral dissertation, University of Washington, 2015). ProQuest.



- Denny, P. (2013). **The effect of virtual achievements on student engagement. Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems - CHI**  
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/2470654.2470763>
- Deterding, S& Dixon ,D& Khaled ,R and Nacke ,N( 2011). From game **design elements to gamefulness: defining "gamification"**. In Proceedings of the 15th. International Academic MindTrek. <http://gamification-research.org/2012/04/defining-gamification/>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). **Does gamification work?—a literature review of empirical studies on gamification**. In System Sciences (HICSS), 2014 47th Hawaii International Conference on (pp. 3025–3034). IEEE. Retrieved from [http://ieeexplore.ieee.org/xpls/abs\\_all.jsp?arnumber=6758978](http://ieeexplore.ieee.org/xpls/abs_all.jsp?arnumber=6758978).
- Hunicke, R., Marc LeBlanc, Robert Zubek. 2004. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. [https://www.researchgate.net/publication/228884866\\_MDA\\_A\\_Formal\\_Approach\\_Game\\_Design\\_and\\_Game\\_Research](https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_Game_Design_and_Game_Research)
- Huotari, K. & Hamari, J. (2012, October). Defining gamification: A service marketing perspective. In Proceeding of the 16th international academic Mind Trek conference, pp. 17-22.  
[https://www.researchgate.net/publication/259841647\\_Defining\\_Gamification\\_-\\_A\\_Service\\_Marketing\\_Perspective](https://www.researchgate.net/publication/259841647_Defining_Gamification_-_A_Service_Marketing_Perspective).
- Ibrahim Youssef Abdelhamid, Kaseh Abu Bakar, Hazrati Yahaya.2018. **THE IMPACT OF GAMIFYING THE STUDENT-CENTERED LEARNING APPROACH IN TEACHING ARABIC LANGUAGE FOR NON-NATIVE SPEAKERS: A REVIEW OF RELEVANT LITERATURE**.ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization. (ACER-J) Volume 2(2) September 2018, 18-38. EISSN: 2600-769X.

- Jorge, F. & Figueroa, F. 2015. Using Gamification to Enhance Second Language Learning. **Digital Education Review**. 27: 32-54
- Kapp, K. M. (2012). The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education. John Wiley & Sons ISBN: 978-1-118-09634-5.
- Kapp, K. M., Blair, L., & Mesch, R. (2014). **The gamification of learning and instruction field book: ideas into practice**. San Francisco, CA: Wiley.
- Kickmeier-Rust, M. D., Hillemann, E. C., & Albert, D. (2014). Gamification and Smart, Competence-Centered Feedback: Promising Experiences in the Classroom. **International Journal of Serious Games**, 1(1). doi:10.17083/ijsg.v1i1.7.
- Kingsley, T. L., & Grabner-Hagen, M. M. (2015). Gamification Questing to Integrate Content Knowledge, Literacy, and 21st-Century Learning. **Journal of Adolescent & Adult Literacy**, 59(1), 51-61. doi:10.1002/jaal.426.
- Klopfer, E., Osterweil, S., & Salen, K. (2009). Moving learning games forward: Obstacles, opportunities, and openness. The Education Arcade: **Massachusetts Institute of Technology**. Retrieved from [http://education.mit.edu/wpcontent/uploads/2015/01/MovingLearningGamesForward\\_EdArcade.pdf](http://education.mit.edu/wpcontent/uploads/2015/01/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf)
- Koivisto, J., & Hamari, J. (2014). Demographic differences in perceived benefits from gamification. *Computers in Human Behavior*, 35, 179-188. doi:10.1016/j.chb.2014.03.007. journal homepage: [www.elsevier.com/locate/comphumbeh](http://www.elsevier.com/locate/comphumbeh)
- Leaning, M. (2015). A study of the use of games and gamification to enhance student engagement, experience and achievement on a theory-based course of an undergraduate media degree. **Journal Of Media Practice**, 16(2), 155-170. doi:10.1080/14682753.2015.1041807

- Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *What. Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 1-5.
- Mejia, Juan. (2013). Impact of gamification and shared situated displays on smartphone application engagement. Master Theses, Grand Valley State University. **Technical Library**. <https://scholarworks.gvsu.edu/cistechlib/152>
- Montola, M., Nummenmaa, T., Lucero, A., Boberg, M., & Korhonen, H. (2009). **Applying game achievement systems to enhance user experience in a photo sharing service**. Proceedings of the 13th International MindTrek Conference: Everyday Life in the Ubiquitous Era on - MindTrek '09. doi:10.1145/1621841.1621859
- Nevin, C. R., Westfall, A. O., Rodriguez, J. M., Dempsey, D. M., Cherrington, A., Roy, B., Patel, M., Willig, J. H. (2014). Gamification as a tool for enhancing graduate medical education. **Postgraduate Medical Journal**, 90(1070), 685-693. <http://dx.doi.org/10.1136/postgradmedj-2013-132486>.
- Oxford Analytica. (2016). Gamification and the future of education . United Kingdom: Oxford Analytica Ltd. <https://www.worldgovernmentsummit.org/api/publications/document?id=2b0d6ac4-e97c-6578-b2f8-ff0000a7ddb6>
- Seaborn K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. **International Journal of Human-Computer Studies**, 74, 14-31 <http://dx.doi.org/10.1016/j.ijhcs.2014.09.006>
- Stephen, Tang & Martin, Hanneghan ( 2014 ): **Designing Educational Games: A Pedagogical Approach** .[DOI:10.4018/978-1-4666-5071-8.ch011](https://doi.org/10.4018/978-1-4666-5071-8.ch011). In book: Gamification for Human Factors Integration (pp.181-198)

- Stokes, Z. (2014). **Integration of gamification into the classroom and the reception by students** (Doctoral dissertation, MARSHALL) [Abstract]. UMI No.1556230, 1-31.
- Stott, A., & Neustadter, C. (2013). **Analysis of gamification in education** (Technical Report 2013-0422-01). Connections Lab, Simon Fraser University. Volume (22) September, 18-38. EISSN: 2600-769X. <https://www.semanticscholar.org/paper/Analysis-of-Gamification-in-Education-Stott-Neustaedter/4c2e7189e548ff6200bc8495f22334224466092b>
- Wiggins, B. E. (2016). An Overview and Study on the Use of Games, Simulations, and Gamification in Higher Education. **International Journal of Game-Based Learning**, 6(1), 18-29. [https://www.researchgate.net/publication/291139939\\_A\\_n\\_Overview\\_and\\_Study\\_on\\_the\\_Use\\_of\\_Games\\_Simulations\\_and\\_Gamification\\_in\\_Higher\\_Education](https://www.researchgate.net/publication/291139939_A_n_Overview_and_Study_on_the_Use_of_Games_Simulations_and_Gamification_in_Higher_Education)
- Willig ,J. (2014): **Gamification as a tool for enhancing graduate medical education.** [Nevin CR OI:10.1136/postgradmedj-2013-132486 Corpus ID: 14073875.](https://www.researchgate.net/publication/291139939_A_n_Overview_and_Study_on_the_Use_of_Games_Simulations_and_Gamification_in_Higher_Education)