دور التلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة جدة

ا. فيصل أحمد علي النشيري
إدارة تعليم جدة – المملكة العربية السعودية
Gotofaisal1@gmail.com

المستخلص

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف على دور التلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة جدة. وتحقيقاً لأهداف الدراسة فقد استخدم الباحث المنهج التجريبي بتصميمه شبه التجريبي القائم على المجموعتين التجريبية والضابطة. وتكونت عينة الدراسة من (١٠٠) طالبًا تم اختيارهم بطريقة عشوائية من جميع طلاب الصف الثاني ثانوي الذين يدرسون في المدارس الثانوية الحكومية بمحافظة جدة. وقسمت العينة إلى مجموعتين إحداهما ضابطة بلغ عدد أفرادها (٥٠) طالبًا، والأخرى تجريبية وبلغ عدد أفرادها (٥٠) طالبًا. واظهرت النتائج وجود فروق يعتد بها إحصائياً بين متوسط درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة عند درجة ثقة (٠,٠٥) حيث كان مستوى المعنوية (.٠٠١) للدرجة الكلية للغة الانجليزية لصالح المجموعة الضابطة، وهذا يعني بان اسلوب التلعيب لم يسهم تنمية مهارات اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة جدة. وقد وضعت آليات تنفيذية للتوصيات المقترحة للدراسة، وهي تأهيل معلمي اللغة الإنجليزية على استخدام أساليب التلعيب تأهيلاً جيداً، وتشجيعهم على الابداع والمنافسة فيما بينهم. وتمديد زمن الحصة الافتراضية وإعطاء مساحة أكبر في مشاركات الطلاب وتفاعلهم أثناء الدرس. واعتماد تدريس الأطفال اللغة الإنجليزية منذ السنوات الأولى من الدراسة وبشكل جيد، حتى لا يجدوا صعوبة في تعلمها وهم في سن قريب من المرحلة الجامعية، وأخيراً تقييم منهج أسلوب التلعيب ومقارنته بالدراسات السابقة التي طبقت التلعيب ومواكبتها في المجال نفسه وتطويره.

الكلمات الافتتاحية: التلعيب، تنمية مهارات اللغة الإنجليزية، منصة مدرستي (الفصول الافتراضية).

Abstract

This study aimed to identify the role of "Gamification" in the development of English language skills in high school students in Jeddah. To achieve the objectives of the study, the researcher used the experimental method with its semi-experimental design based on the experimental and control groups. The sample of the study consisted of (100) student selected randomly from all second-grade high school students studying in the public high schools in Jeddah governorate. The sample divided into two groups, one of them was a control group, with (50) student and the other was experimental group, with (50) student. The results showed that there were statistically significant differences between the mean scores of the experimental group and the control group at the level of (0.05) between the average grades of students of the experimental group and the control group, where the level of significance was (.001) for the total degree of English language skills in favor of the control group. This means that the role of gamification is useless in developing the English language skills of high school students in Jeddah. Implementation mechanisms have been put in place for the

proposed recommendations of the study, including qualifying English language teachers to use gamification methods well. Then, encourage them to creativity and competition among them.

Key words: Gamification, English language skills, Madrasati (Virtual Classes).

١. المقدمة والدراسات السابقة للبحث

بسم الله والحمد لله والصلاة والسلام على رسول الله واله وصحبه أجمعين. يشهد العالم بأسره ما أحدثته الطفرة المعلوماتية من تنوع مصادر المعلومات بأشكالها وتشعب موضوعاتها وتداخلها، وبزوغ تخصصات جديدة تلبي حاجة الفرد المعاصر بالمعلومات المطلوبة بسرعة كبيرة ودقة مناسبة وشمولية على اختلاف موقعه الجغرافي. وقد أدى هذا التطور العلمي إلى ظهور أعراض سلبية على الجيل الناشئ، كتغيب القيم الأخلاقية وتوجيه الأفكار والسيطرة على المعلومات وقرصنتها، إلى غير ذلك. (الحديثي، والعنبكي،٢٠١٩). لا شك أن إيجاد أسلوب واستراتيجية تحفيزية حديثة، تلبي احتياجات المتعلمين، قد تكون نوعاً من الإثارة، وحالة من النشاط التفاعلي داخل نفوس أبناءنا الطلاب، وذلك لرفع المستويات المعرفية لديهم والمهارات والتي هم بحاجة إلى تعلمها، وتشجيعهم على إنجاز المهام الموكلة إليهم، وخلق جو جميل من التنافس الشريف فيما بينهم لتنمية ما يتعلمونه في كل مرحلة تعليمية (زايد، ٢٠١٨). ويعد أسلوب المحفزات التعليمية تعمل على إدماج الألعاب أو عناصر الألعاب ومبادئها في نشاط تربوي أو أهداف تدريسية من أجل الوصول إلى هدف تعلمي أو تحقيق كفاية خاصة أو عارضة. ويمكن القول بأنها أساليب تلعيبية تعليمية تهتم بتحفيز الطلاب. وتعرف المحفزات التعليمية بأنها أخذ عناصر الألعاب ومبادئها الحيوية وإضفائها على مختلف مناحي الحياة من أجل الوصول إلى هدف أو مغزى قد يكون فردياً أو جماعياً (القايد، ٢٠١٥). ويعتبر توظيف التلعيب في التعليم شبه جديد، إذ أن المواقع الالكترونية التعليمية تستفيد من عناصر اللعبة من أجل تحفيز مستخدميها ومساعدتهم على المشاركة بصورة أفضل وأنجح. فالمواقع التعليمية قادرة على الحفاظ على روح السباق لمستخدميهم وتقوية الاتصالات بينهما باستخدام التلعيب. فالتلعيب بشكل عام يحفز ويحسن التزام الطلاب نحو نشاط الدرس وله تأثير إيجابي على عملية التعلم والنجاح (Ozdamli, 2017). ويرى" بياجيه " أن للألعاب دوراً في النمو العقلي إذ تساهم بوضوح في بناء المعرفة كما أن هناك تفاعلا مستمرا بين عمليتي اللعب والاستيعاب إذ تزيدان من اهتمامات المتعلم وكذلك تزيدان بناء التفكير (خليل، ٢٠١١).

يتصل مفهوم التلعيب بالألعاب بشكل كبير، فقد عرفه (Michal, 2014) و (العصيمي، ٢٠١٦) بأنه استخدام عناصر تصميم اللعبة في سياقات غير اللعب لتعزيز وتحسين سلوك المستخدم. وعرفه (Kapp; Blair & Mesch, 2014) أنه استخدام الميكانيكية القائمة على اللعب والجماليات وأسلوب التفكير باللعب لإشراك الأفراد وتحفيز العمل وتشجيع التعلم وحل المشكلات. وعرفه أيضاً (Bunchball, 2010) بأنه استخدام ميكانيكية الألعاب في أنشطة غير الألعاب بهدف التأثير على سلوك الأفراد. وعرفه كذلك(Gartner, 2014) بأنه مفهوم تطبيق ميكانيكية الألعاب وتقنيات تصميم الألعاب لإشراك وتحفيز الأفراد على تحقيق أهدافهم. وقد أشار(Stokes, 2014) أن التلعيب أن تأخذ مبادئ اللعب من الألعاب وتدمجها في الحياة اليومية لجعلها أكثر جاذبية. ويعتبر التلعيب أداة قوية لتحفيز المتعلم على الانتباه والتركيز، ويتم أداؤه لدمج المرح مع التعلم، فيربط المتعلم من خلال فكرة اللعبة التي تشجعه على التقدم لإثارة الفضول لديه، ومعرفة المزيد حتى تصل إلى النهاية والاستمتاع بالتجربة والانخراط في الأنشطة التعليمية، فتصبح أكثر متعة وجاذبية وقابلة للتحفيز على إعادة التجربة وتكرارها (Arnold، ٢٠١٤).

وقد توصلت الدراسات السابقة التي بحثت في التلعيب (Gamification) دوره في العملية التعليمية

خصوصاً في مجال تعليم اللغات التي يعاني منها كثير من الطلاب. حيث أوردت دراسة (الشمري، ٢٠١٩)

التعرف على فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل واستخدم المنهج الوصفي والمنهج شبه التجريبي إذا بلغ مجموع أفراد العينة ١٤٩ طالباً، مقسمين إلى

مجموعتين، تجريبية وعددها(٦٤) طالباً وضابطة وعددها (٨٥) طالباً، واستخدم الباحث الاختبار التحصيلي ومقياس الدافعية لتعلم اللغة الإنجليزية، حيث توصل البحث إلى وجود فروق دالة احصائيا بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية والضابطة في القياس البعدي، للاختبار التحصيلي للغة الإنجليزية ومقياس الدافعية لتعلم اللغة الإنجليزية وكلاهما لصالح المجموعة التجريبية.

وأوضحت دراسة (المحمود وآخرون، ٢٠١٩) التي هدفت إلى التعرف على متطلبات إعداد دليل المعلم للتلعيب في التعليم. وقد تم اعتماد المنهج النوعي في هذه الدراسة من خلال إجراء المقابلات الفردية والجماعية مع معلمات التعليم العام في مدينة الرياض. وقد كشفت نتائج الدراسة عن عدد من المتطلبات لإعداد دليل المعلم للتلعيب في التعليم، والتي تضمنت المحاور الرئيسة التي ينبغي أن يتضمنها الدليل وشملت مفهوم التلعيب في التعليم ومميزات التلعيب في التعليم، وكذلك استخدام الأدوات الرقمية في التلعيب في التعليم. كذلك أظهرت النتائج الخصائص العامة التي يجب توفرها في الدليل بأن يكون مرشد للإبداع في التعليم، ووسيلة للتطوير الذاتي، ودليل نظري وتطبيقي للتلعيب في التعليم. وقد أوصت الدراسة على ضرورة الاهتمام بالتلعيب في التعليم، والعمل على تطوير قدرات المعلمين في توظيف التلعيب في التعليم من خلال الأدوات الرقمية.

وهدفت دراسة (العتيبي، ٢٠١٨) إلى الكشف عن درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالإضافة الى الكشف عن معوقات تطبيقها من وجهة نظرهن. واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي وإعداد استبانة لجمع البيانات وتوزيعها الكترونيا على معلمات الحاسب البالغ عددهن (٧٨٠) معلمة. وتوصلت نتائج الدراسة أن درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب، جاءت بدرجة كبيرة فيما يخص المنهج وطرق التدريس، يليه درجة تطبيق التلعيب فيا يخص الطلبة، كما تبين أن هناك موافقة بدرجة كبيرة بين أفراد البحث على وجود معوقات لتطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمدينة الرياض.

وفي دراسة اجرتها (Alabbasi، ٢٠١٨) تؤكد أهمية دور المعلمين في تعزيز استخدام التقنيات الحديثة كالتلعيب في العملية التعليمية، طبقتها على (٤٧) معلماً، هدفت إلى الكشف عن تصوراهم نحو توظيف تقنية التلعيب في التعلم الالكتروني. تم استخدام استبيان من ثلاثة أقسام لجمع المعلومات، وأظهرت الدراسة نتائج إيجابية تجاه استخدام التلعيب في التعلم عبر الانترنت وأكدت على أن هناك حاجة ملحة إلى مزيد من البحث في هذا المجال.

وسعت دراسة (الجريوي، ٢٠١٩) إلى معرفة أثر التلعيب عبر الويب في التحصيل الأكاديمي والتفكير الإبداعي لطالبات المرحلة الابتدائية، وتمثلت عينة البحث من (٦٠) طالبة من طالبات الصف الرابع مقسمة إلى مجموعتين، وتم تطبيق أدوات الدراسة وهي الاختبار التحصيلي واختبار التفكير الإبداعي لتورانس، كما تم استخدام المنهج شبه التجريبي لمعرفة أثر المتغير المستقل وهو التعلم بالتلعيب في المتغيرات التابعة. وبالتحليل الاحصائي تم استخلاص نتائج تشير إلى ارتفاع مستوى التحصيل الأكاديمي والتفكير الإبداعي باستخدام التعلم بالتلعيب عبر الويب. بينما ذكر

(Michael, 2017) في دراسة تجريبية حول تنمية المخرجات التعليمية بالتلعيب بتطبيق اختبار تجريبي للنماذج الفعالة للتدريب المعزز للتكنولوجيا (TETEM)، كيف يمكن لتكنولوجيات مثل التلعيب أن تؤثر على التغيير في المسارات التعليمية والتنظيمية. وقد تم اختبار هذا النموذج بأسلوب التلعيب من خلال تحديد الفئة المستهدفة من المتعلمين لقراءة سيناريوهات تصف التعليم الحديث أو التعليم التقليدي في ترتيب عشوائي وتقييم مدى تكافؤ التدريبات الخاصة بهم. حيث أظهرت هذه الدراسة نتائج إيجابية كبيرة خلال تجربة ألعاب الفيديو والمواقف تجاه التعلم المستند إلى الألعاب.

وسعت دراسة (Ibrahim et al, 2018) إلى التعرف على إمكانية الاستفادة من استراتيجية التلعيب في تحسين تطبيق مدخل التعلم المتمركز حول المتعلم بهدف التغلب على بعض تحديات تعلم اللغة العربية لغير الناطقين بها مثل طرق التدريس التقليدية المتمركزة حول المعلم والحواجز النفسية لدى الطلاب كالخوف والخجل مما يعوق تفاعل الطلاب

والمشاركة الإيجابية في تعلم اللغة. توصلت الدراسة من الناحية النظرية إلى إمكانية دمج استراتيجية التلعيب مع مدخل التعلم المتمركز حول المتعلم، والاستفادة منه في زيادة التفاعل والمشاركة وتشجيع الطلاب على المشاركة والممارسة والتدريب على اللغة.

أما دراسة (Ming-ShiouKuo, 2016) فقد تم تطبيق استراتيجية التلعيب، كونها تطور في استخدام آليات اللعبة أو العناصر في سياقات غير الألعاب لأغراض تعليمية أو تجارية. وتهدف هذه الدراسة إلى تطبيق التدرج على السياق الإلكتروني للترويج الأكاديمي والنشر. تم تصميم منصة عبر الإنترنت لإشراك أعضاء هيئة التدريس والطلاب في تشكيل مجموعات للنشر المشترك للمعرفة الأكاديمية. وقد تم جمع وتحليل البيانات الكمية والنوعية. وتناقش النتائج فيما يتعلق بأهم عناصر تصميم اللعبة، جنبا إلى جنب مع النتائج الإحصائية المتعلقة بالسلوكيات المشاركة التي أظهرها المشاركون. تكشف البيانات الكمية التي توفرها الأدوات التحليلية عبر الإنترنت دراسة سلوكيات المستخدمين، أن الاستكشاف قد يكون له القدرة على جذب المستخدمين وتحفيزهم.

وأثبت (Bao, 2015) من خلال تصميم تطبيق لتعلم اللغة الصينية بأسلوب التلعيب فاعليته وإقبال الناس عليه، في حين أن كثيراً من الناس عزفوا عن تعلم اللغة عبر البرامج التعليمية لرتابتها. وأكدت دراسة (الرمادي، ٢٠١٧) إلى فاعلية توظيف التلعيب في العملية التعليمية من خلال نقل المتعلمين من وضع الانطواء والخجل والإحباط إلى وضع الإيجابية والمشاركة والتعاون مع الزملاء.

وقد أظهرت نتائج دراسة (Leaning, 2015) أن استخدام التلعيب يعد نشاطاً مفيداً، وله نتائج إيجابية قيمة في رفع دافعية الطلاب. كذلك أوضحت دراسة (Behnke, 2015) أن تقنيات تصميم اللعب توفر فرصاً مشجعة للمتعلمين للاندماج في المواد التعليمية. وأثبتت دراسة (Dempsey, 2014) أن العملية التعليمية القائمة على برامج تعتمد على التلعيب قد أثبتت فاعليتها ولاقت استحسانا من المتعلمين ويمكن توظيف استخدام هذه البرامج لوضع استراتيجيات لرفع كفاءة التعلم في العملية التعليمية.

ويعتبر تعلم اللغة الإنجليزية من المواد الصعبة لدى كثير من الطلاب. ومما يسهل تعلمهم للغة، توفير معامل متخصصة مبتكرة تساعد المعلمين بأداء تعليمهم بمرونة وفاعلية في جوي مفعم بالتفاعل والرغبة للتعلم. كما أن لمعلم اللغة الإنجليزية دور في تهيئة بيئة تعليمية تفاعلية مناسبة من خلال إشباع حاجات الطلبة واستثارة دوافعهم الداخلية، وجعل تدريس مادة اللغة الإنجليزية شيقة ومثيرة للطلاب (الربياوي، ٢٠١٧).

ففي دراسة حديثة قدمها (Khudoley, 2018) حول تعليم اللغة الإنجليزية عبر نظام إدارة التعلم الالكتروني (Moodle) أظهرت نمواً معرفياً لطلاب باللغة الإنجليزية، وارتفاع مستوى الدافعية لتعلم اللغة، وقدرة المعلم على أداء الدرس بشكل مريح، بالإضافة إلى تكوين تغذية راجعة بين الطلاب والمعلمين.

وقد سعى كثير من الباحثين في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية وحل مشكلات الطلاب التي تصعب عليهم فقد قدمت دراسة (الخوالدة والشهاب، ٢٠١٩) برنامج تعليمي قائم على منحى تعليم اللغة التواصلي في تحسين مهارة التحدث باللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف التاسع الأساسي، وأظهرت النتائج فاعلية البرنامج وأوصت الدراسة بزيادة الاهتمام بمهارة التحدث والسعي نحو تطبيق تعليم اللغة التواصلي في تعليم الإنجليزية كلغة ثانية.

كشفت دراسة (Qismullah yusuf, 2018) فاعلية أثر تدريس الكتابة باللغة الإنجليزية للنصوص الروائية باستخدام وسائط Edmodo التعليمية من خلال التعلم المدمج على طلاب الصف العاشر في احدى المدارس الثانوية في باندا آتشيه ، إندونيسيا. وعلى الرغم من الردود السلبية القليلة في التحليل الكمي، إلا أن بعضهم كانوا يعانون من مشاكل في ضعف شبكات الانترنت في المناطق البعيدة عن المدن الرئيسية. لذا أوصت الدراسة بضرورة توفير الدخول الامن والسريع لجميع الطلاب حتى يستفيدوا من هذه التقنية وتستمر العملية التعليمية.

وتلخيصاً لهذه الدراسات نجد معظمها قد اهتمت بدراسة استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو مجموعة من المتغيرات كتعلم اللغة الإنجليزية وغيرها، كدراسة كلاً من (الشمري، ٢٠١٩)، (الجريوي، ٢٠١٩)، (Michael، ٢٠١٧)، (Bao، ٢٠١٥)، (الرمادي، ٢٠١٧)، (Leaning، ٢٠١٥)، (Behnke، ٢٠١٥)، (Ming-ShiouKuo، ٢٠١٦)، (Khudoley, 2018)، (الشهاب، ٢٠١٩) . بينما اهتمت دراسات أخرى بأهمية دور المعلمين في تعزيز استخدام التقنيات الحديثة كالتلعيب في العملية التعليمية كدراسة كلاً من (العتيبي، ٢٠١٨)، (العريني، ٢٠١٩)، (Alabbasi، ٢٠١٨)، (Yahaya، ٢٠١٨).

وتعقيباً على الدراسات السابقة، فإن هناك أوجه من الشبه والاختلاف بين الدراسة الحالية والدراسات سابقة:

حيث تتشابه الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة في منهج الدراسة حيث تستخدم الدراسة الحالية المنهج شبه التجريبي. وتتشابه كذلك في تنوع استخدام استراتيجيات التلعيب كونها تنمي المهارات وترفع مستوى الدافعية، خصوصاً في تعلم اللغة الانجليزية. وتختلف الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة من حيث أسلوب وزمن التطبيق، إذ أنها لا تركز على تصميم برنامج تلعيبي الكتروني بقدر ما تركز على تطبيق عناصر الألعاب بصورة مباشرة مع الطلاب من خلال الفصول الافتراضية التزامنية. وتختلف هذه الدراسة كذلك في المعالجات الإحصائية، وأهداف الدراسة، كونها تقيس مهارات اللغة بصفة خاصة. ومن هذا المنطلق يمكننا القيام بطرق وأساليب مختلفة بالتلعيب، حيث نجعل المتعلم يستمتع بمبادئ الألعاب أثناء شرح الدرس ومشاركاته الإيجابية داخل الفصول الافتراضية وتميزه في أداء المهام المطلوبة منه. وكذلك في إثراء محتوى الدرس بحيث يحصل على نقاط -على شكل نجوم - يقوم بجمعها ليحصل على شارات أعلى من التميز، فتساعد النجوم على زيادة الدافعية في التركيز داخل الفصل الافتراضي والقيام بالمهام المطلوبة، مما يحصل له من دور كبير في تنمية مهارات اللغة الانجليزية.

كما أشار (Koivisto & Hamari, 2014) أن التلعيب هو الخيار لإشراك الناس في العادات الفردية والاجتماعية مثل ممارسة الرياضة والتعليم. ولا شك أننا الآن في زمن أصبح التعليم عن بعد أمراً حتمياً على الكبير والصغير، الغني والفقير، القريب والبعيد، وذلك بسبب اجتياح وباء كورونا المستجد "كوفيد ١٩" العالم بأسره. وقد أحدث وباء كورونا اضطراباً كبيراً على مستوى العالم أجمع. حسب تقرير منظمة "اليونسكو" أن انتشار الفيروس سجل رقماً قياسياً للأطفال والشباب الذين انقطعوا عن الذهاب إلى المدرسة والجامعات. ويشهد العالم حالة عارمة من إغلاق المدارس والجامعات مما سيؤدي إلى اضطراب تعليم أكثر من ٥٠٠ مليون طفل وشاب آخرين وفق المنظمة (زايد، ٢٠٢٠).

وتلعب المملكة العربية السعودية دوراً بارزاً في تنمية مستقبل التعليم الالكتروني قبل جائحة كورونا وبعدها، وذلك عبر إنشاء "المركز الوطني للتعلم الالكتروني" الذي اعتمد إنشاؤه في ١٤٣٩/١/١٧هـ، وتوجهها المستقبلي في تطوير وتفعيل المعايير والعمليات اللازمة لحوكمة التعليم والتدريب الالكتروني، بهدف تعزيز الثقة في مخرجات التعليم الالكتروني (المركز الوطني للتعلم الالكتروني، ٢٠٢٠). وقد أنشأت وزارة التعليم منصة "مدرستي" كمحضن تعليمي الكتروني عن بُعد بديلاً للتعليم النظامي العام بحيث تتم العملية التعليمية عبر الفصول الافتراضية التزامنية، مستخدمةً أسلوب التلعيب للطلاب كمحفز وداعم للعملية التعليمية انظر الملاحق (٦، ٧). وكانت انطلاقتها في ١٤٤٢/١/١١هـ (هلال، ٢٠٢٠). وتعتبر الفصول الافتراضية غرفاً الكترونية، يلتقي فيها المتعلمين بمعلميهم عن طريق الانترنت وفي أوقات محدودة، يتوفر فيها العناصر الأساسية التي يحتاجها كلاً من المعلم والمتعلم، بهدف تكوين بيئة تعليمية تفاعلية مباشرة وغير مباشرة مفتوحة المجالات والاستخدامات بين المعلم والمتعلم (عشابي، ٢٠١٧).

وما يميز الفصول الافتراضية هي أنها سهلة الاستخدام وبأقل التكاليف، ولا تحتاج إلى مهارات تقنية عالية، وتتيح التعليم في أي وقت أي مكان وأي ظروف كما هو الحال في هذا الوقت، وتغطي أعداد كبيرة من المتعلمين في مناطق جغرافية مختلفة وتدعم التعليم التفاعلي المستمر، وتشجع المتعلمين على المشاركة دون خوف أو قلق، مع إمكانية مشاهدة الدروس

السابقة. فهذه الفصول رفعت على المعلم أعباء ثقيلة كالمراجعة والتصحيح ورصد الدرجات والتنظيم، وكذلك وفرت له حجم كبير من المعلومات عبر المكتبات الرقمية وفضاء شبكات الانترنت (التلواتي، ٢٠١٤).

ومع هذا كله يعتبر الانفجار المعلوماتي من العوامل المساعدة على تطور الفصول الافتراضية، فالمعلومة لم تعد هي الهدف بقدر ما هو مهم كيفية توصيلها والاستفادة منها، بأساليب مبتكرة وجذابة، تكسر الروتين التعليمي التقليدي وتحفز نشاط وانتباه الطالب طوال الحصة الدراسية. ولابد على المعلم من تحديد مهارات التدريس الفعال، والأسلوب المتبع لتنمية تلك المهارات، للخروج بصورة علمية واضحة ومشوقة للطلاب تزيل الصعوبات التي

ربما يواجها الطلاب مثل صعوبات تعلم اللغات (المنتشري، ٢٠١١).

وتوصل الباحث بعد هذه القراءات الاكاديمية، والعمل الميداني، إلى اتباع أسلوب التلعيب داخل الفصول الافتراضية وعبر منصة "مدرستي" التعليمية لتنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية، من خلال تطبيق عناصر الألعاب التحفيزية التالية:

١. منح الطالب نجوم مقابل مشاركاته الإيجابية وتفاعله داخل الصف الافتراضي، تميزه في أداء الواجبات الدراسية، والأنشطة الإثرائية.

٢. منح الطالب أوسمة مثل (VIP) و (CROWN)، مقابل جمعه عدد معين من النجوم.

٣. إنشاء لائحة ترتيبية للطلاب الحاصلين على الأوسمة. انظر الملاحق (٨).

٤. ربط النجوم المحصل عليها بالدخول إلى مراحل أعلى. ويوضح جدول (١) آلية الاستخدام:

جدول (١)

المراحل	المشاركة	الواجبات	الأنشطة الإثرائية
المرحلة الأولى وتمثل ٢ درجتين للطالب	يشارك الطالب مشاركتين إيجابية في الدرس = يحصل على نجمة في المشاركة	يتميز الطالب في حل الواجب مرتين = يحصل على نجمة في الواجبات	يثري الطالب محتوى الدرس مرة واحدة بتميز = يحصل على نجمة في المشاركات الإثرائية
المرحلة الثانية وتمثل ٥ درجات مع شهادة شكر	يجمع الطالب ٣ نجوم = يحصل على وسام VIP مع تسجيل إعجاب في منصة مدرستي	يجمع الطالب ٣ نجوم = يحصل على وسام VIP مع تسجيل إعجاب في منصة مدرستي	يجمع الطالب ٣ نجوم = يحصل على وسام VIP مع تسجيل إعجاب في منصة مدرستي
المرحلة الثالثة وتمثل ١٠ درجات مع شهادة شكر	يجمع الطالب ٣ VIP = يحصل على وسام التاج مع تسجيل إعجاب في مدرستي	يجمع الطالب ٣ VIP = يحصل على وسام التاج مع تسجيل إعجاب في مدرستي	يجمع الطالب ٣ VIP = يحصل على وسام التاج مع تسجيل إعجاب في مدرستي

٢. مشكلة البحث

من خلال ما لمسه الباحث فترة تدريسه للمادة من إشكاليات متعددة على الطلاب، جعلت الباحث يبحث عن أساليب محببة ومشوقة للطلاب تخفف عنهم الخوف والملل، وتمنحهم جرأة وشجاعة في الدرس مما ينعكس على تنمية مهارات اللغة الإنجليزية. ومما سبق تتحدد مشكلة البحث في السؤال الرئيس:

- ما دور التلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة جدة؟

ويتفرع من هذا السؤال عدة أسئلة حول مهارات اللغة الإنجليزية وهي كالتالي:

١. ما دور التلعيب في تنمية مهارة الاستماع باللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة جدة؟

٢. ما دور التلعيب في تنمية مهارة القراءة باللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة جدة؟

٣. ما دور التلعيب في تنمية مهارة بناء قواعد اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة جدة؟

٤. ما دور التلعيب في تنمية مهارة بناء المفردات باللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة جدة؟

٥. ما دور التلعيب في تنمية مهارة الكتابة باللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة جدة؟

وللإجابة على السؤال الرئيس، وما يعقبها من فروع، سعى الباحث من خلال الدراسة للتحقق من الفرض التالي:

١. لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية (التي درست بأسلوب التلعيب) ودرجات طلاب المجموعة الضابطة (والتي درست بأسلوب المحفزات التقليدية) في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية.

٢. لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية (التي درست بأسلوب التلعيب) ودرجات طلاب المجموعة الضابطة (والتي درست بأسلوب المحفزات التقليدية) في تنمية مهارة الاستماع في اللغة الإنجليزية.

٣. لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية (التي درست بأسلوب التلعيب) ودرجات طلاب المجموعة الضابطة (والتي درست بأسلوب المحفزات التقليدية) في تنمية مهارة القراءة في اللغة الإنجليزية.

٤. لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (٠,٠٥) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية (التي درست بأسلوب التلعيب) ودرجات طلاب المجموعة الضابطة (والتي درست بأسلوب المحفزات التقليدية) في تنمية مهارة بناء المفردات في اللغة الإنجليزية.

٥. لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية (التي درست بأسلوب التلعيب) ودرجات طلاب المجموعة الضابطة (والتي درست بأسلوب المحفزات التقليدية) في تنمية مهارة بناء القواعد في اللغة الإنجليزية.

٦. لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (0.05) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية (التي درست بأسلوب التلعيب) ودرجات طلاب المجموعة الضابطة (والتي درست بأسلوب المحفزات التقليدية) في تنمية مهارة الكتابة في اللغة الإنجليزية.

٣. أهداف البحث:

تهدف هذه الدراسة إلى: معرفة دور التلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة جدة. وهذه المهارات هي الاستماع والقراءة وبناء قواعد اللغة وبناء المفردات وأخيراً مهارة الكتابة.

٤. أهمية البحث:

تكمن أهمية أسلوب التلعيب في أنها تنمي الشخصية والسلوك وتساعد الطالب على التعلم وتراعي الفروق الفردية بين المتعلمين وفقاً لإمكانياتهم وقدراتهم وهي أداة تواصل تعمل على تنشيط القدرات العقلية وتحسن الموهبة الإبداعية لديهم (عبدالحميد، ٢٠٠٦). لذا يمكن القول، إن تطبيق أسلوب التلعيب في مادة اللغة الإنجليزية سيساعد كثيراً في الخروج بعدة نتائج مهمة للدراسة وهي:

١. تطوير أساليب تدريس مهارات اللغة الإنجليزية وتوظيفها في التعليم عن بعد.

٢. توجيه نظر معلمين اللغة الإنجليزية إلى توظيف التعلم بالتلعيب ورفع الملل والرتابة داخل بيئة التعلم الالكترونية.

٣. تنمية التحصيل العلمي لطلاب المرحلة الثانوية في مهارات مادة اللغة الانجليزية واكتشاف طاقاتهم وتوظيفها حتى يكونوا قادرين على الاندماج في التخصصات الجامعية المختلفة.

٥. حدود البحث:

الحدود الموضوعية: نظراً لما تعيشه البيئة التعليمية في الزمن الحالي من ضرورة التعليم عن بعد بسبب تفشي مرض "كورونا" فقد حدد الباحث موضوعية البحث في دور التلعيب في تنمية مهارات مادة اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة جدة. وكان تطبيق الدراسة داخل الفصول الافتراضية عبر منصة "مدرستي" التعليمية وطبقت على موضوع الوحدة الثانية من الكتاب المقرر "Mega Goal 3" والذي هو بعنوان (Crime Doesn't Pay).

الحدود المكانية: مدرسة ثانوية رضوى والتي تقع وسط مدينة جدة.

الحدود البشرية: اقتصرت الدراسة الميدانية على طلاب الصف الثاني وقد تم اختيارهم اختياراً عشوائياً.

الحدود الزمنية: أجريت الدراسة التجريبية عن بُعد بسبب جائحة كورونا في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي ١٤٤٢هـ.

٦. مصطلحات البحث:

دَوْر:

لغةً: مهمَّة، ووظيفة: مثال: قام بدور رئيسيّ في المعركة، مثال آخر: دور الفعل في الجملة (عمر، ٢٠٠٩).

اصطلاحاً: هو نمط من الدوافع والأهداف والمعتقدات والقيم والاتجاهات والسلوك التي يتوقع أعضاء الجماعة أن يروه فيمن يشغل وظيفة ما أو يحتل وضعاً اجتماعياً معيناً.

اجرائياً: بأنه المهام والأعمال المنوطة بالتلعيب إجرائياً لتنمية مهارات اللغة الإنجليزية.

التلعيب:

لغةً: مصدر: لعِبَ / يَلعَب، فهو لاعب، والمفعول ملعوب – وتلعيب اشتقاق حديث في اللغة. (عمر، ٢٠٠٩).

اصطلاحاً: ذكر (Kapp, 2012) أن مفهوم التلعيب يرتبط ارتباطا وثيقا بالألعاب، وعرفه بأنه استخدام ميكانيكا اللعب، وفكرة اللعب في تحقيق اندماج الأفراد، وتحفيز العمل، وتعزيز التعلم، وحل المشكلات.

اجرائياً: دمج عناصر الألعاب كالمستويات والنقاط، والمراحل التي تدفع الطلاب للاستمرار في التعليم لزيادة الدافعية والاندماج في الفصل لتعلم مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية.

تنمية:

لغةً: مصدر نمَّى بمعنى الزيادة، والنماء، والكثرة، والوفرة، والمضاعفة.

واصطلاحاً: التغيير الإرادي الذي يحدث في المجتمع سواءً اجتماعياً، أم اقتصادياً، أم سياسياً، بحيث ينتقل من خلاله من الوضع الحالي الذي هو عليه إلى الوضع الذي ينبغي أن يكون عليه، بهدف تطوير وتحسين أحوال الناس من خلال استغلال جميع الموارد والطاقات المتاحة حتى تستغّل في مكانها الصحيح، ويعتمد هذا التغيير بشكل أساسي على مشاركة أفراد المجتمع نفسه. (الدويكات، ٢٠١٦).

اجرائياً: عملية تطور شامل أو جزئي مستمر يتخذ أشكالاً مختلفة تهدف إلى تعلم مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بما يتوافق مع احتياجاتهم وإمكانياتهم.

مهارات:

لغة: مفرد مهارة وتعني: السهولة والسرعة والدقة (عادة) في أداء عمل حركي (قطب، ٢٠٠٢).

اصطلاحاً: القدرة على أداءِ وظيفةٍ معينة، أو تحقيق هدفٍ معين، وعرفت أيضا بأنَّها أداءٌ تكون على أشكالٍ (لفظية، عقلية، حسية، اجتماعية)، وهذه المهارةُ تحتاجُ إلى وقتٍ وجَهدٍ وتدريب مقصود (الغامدي، ٢٠١١).

اجرائياً: القدرة على أداء وظائف تعلم اللغة الإنجليزية من قراءة وكتابة واستماع ومحادثة والالمام بمفردات اللغة والتعبير بها في شتى المجالات.

مادة اللغة الإنجليزية: هي أحد المواد الدراسية الاجبارية والتي تدرس في التعليم العام الحكومي لطلاب المرحلة الثانوية.

الفصول الافتراضية:

هي ما يطلق عليه الفصول الإلكترونية أو الفصول الذكية أو فصول الشبكة العالمية للمعلومات أو الفصول التخيلية، وتعتمد على التقاء المتعلمين والمعلمين عن طريق الانترنت في وقت واحد أو في أوقات مختلفة، للعمل على قراءة الدرس وأداء الواجبات واجاز المشاريع (الخليفة، ٢٠٠٣) وهي أحد عناصر بيئات تعلم الالكتروني، ويمكنها الاتصال عبر الويب كما يمكن الولوج إليها أيضا عبر بوابة أو استناداً إلى برامج تتطلب التحميل والتثبيت. ومثلها مثل الفصل العادي، يمكن للطالب المشاركة وحل الواجبات وأداء الاختبارات والتفاعل مع الدرس وفهمه بصورة مباشرة وغير مباشرة. (التلواتي، ٢٠١٤).

منصة مدرستي:

تعليم تفاعلي عن بُعد بنظام إدارة التعلم الالكتروني، وبأدوات إثرائية متنوعة وفصول افتراضية بين الطلاب ومعلميهم. وهي بديل تعليمي تفاعلي للدراسة عن بُعد خلال الفصل الدراسي الأول، وتعتبر إحدى الرؤى الوطنية نحو التحول الرقمي (التعليم، ٢٠٢٠).

طلاب: يقصد بهم طلاب التعليم الحكومي العام في المملكة العربية السعودية.

المرحلة الثانوية: هي المرحلة الثالثة والأخيرة من مراحل التعليم العام وتشمل السنة العاشرة والحادي عشر والثانية عشر في النظام الدولي.

٧. الأدب النظري للبحث

أ. التلعيب:

مفهومه وتعريفه: وصفه (Kickmeier-Rust,2014) بأنه نهجاً واعداً لاستخدام إمكانات تحفيزية قوية من العاب في الفصول الدراسية دون أن يتضمن أوجه القصور مثل انخفاض كفاءة التعليم وضعفه. وقد نشأ التلعيب كمصطلح في صناعة الوسائط الرقمية، ويرجع استخدامه في عام ٢٠٠٨، وتم تبني هذا المصطلح بعد النصف الثاني م عام ٢٠١٠ (الشمري، ٢٠١٩). وعرفه (Deterding, 2011) أنه تصميم، بدلاً عن الألعاب الجاهزة القائمة على التكنولوجيا، باستخدام عناصر تصميم الألعاب في سياقات غير الألعاب لتحقيق هدف مقصود غير المرح والترفيه. ويعرفه (القايد، ٢٠١٥) بأنه منحى تعليمي لتحفيز المتعلمين على التعلم باستخدام عناصر الألعاب في بيئات التعلم بهدف حقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة من خلال جذب اهتمام المتعلمين لمواصلة التعلم.

خصائصه ومميزاته: ويُعد التلعيب أداة قوية لتحفيز المتعلمين على الانتباه والتركيز، ويتم تطبيقه لدمج المرح مع التعلم فيربط المتعلمين من خلال فكرة اللعبة التي تحثه على التقدم من خلال زيادة الفضول لديه لمعرفة المزيد أو الفوز، وتصل في النهاية إلى الاستمتاع بالتجربة والانخراط في الأنشطة التعليمية، فتصبح متعة التفاعل بين المتعلمين من أهم مميزات التلعيب حيث أنها لا تقتصر على جذب المتعلم فقط بل تحفزه لإعادة التجربة وتكرارها (Brain, 2014). وتقدم الألعاب

مكافآت وملاحظات فورية تشعر اللاعب بتحقيق إنجاز ما، لذا فإن التعلم بالتلعيب يؤثر على المتعلمين بشكل حقيقي، حيث أن كمال عناصر اللعبة تتجاوز السطحية وتركز على الاعتبارات الأعمق للألعاب مثل التحدي، والشعور بالسيطرة، اتخاذ القرار (Kapp K. , 2012). ذكر (Gressick, 2017) أن التلعيب يمكن أن يؤدي إلى التنظيم الذاتي للطلاب بواسطة توفير فرص لأداء الرقابة الذاتية، وتحقق هدف التعلم، ويعزز دوافع التعلم حتى يحقق النجاح.

عناصر التلعيب: ذكر (Hunicke, 2014) أشهر عناصر التلعيب نعرضها في جدول (٢):

جدول (٢)

النقاط (Point)	المستويات (Levels)	لوحات المتصدرين (Leader-board)
التحديات (Challenges)	الأوسمة (Badges)	المكافآت (Rewards)

وذكرت (الزين، ٢٠١٩) ٤ عناصر أساسية تجعل التلعيب أكثر فعالية في العملية التعليمية وهي:

١. إعادة الممارسة (Retrieval Practice): حيث تعد محاولة استرجاع المعلومة مهارة مطلوبة من المتعلم للإجابة على سؤال من أسئلة تقنية التلعيب حول موضوع ما بدلاً من مجرد إعادة قراءتها أو الاستماع إليها.

٢. استرجاع المعلومات في وقت معين (Spaced Retrieval): عندما يأخذ طلاب مسابقة عبر تقنية التلعيب، يتم تسليمها غالباً من خلال جهاز محمول وفي وقت معين.

٣. الإثارة (Excitement): يقوم عنصر الإثارة في التلعيب بالمساعدة على افراز الاندروفين وهي مسكنات الألم الطبيعية والتي يمكنها أيضاً خفض مستويات التوتر والقلق وخلق بيئة مثالية للطالب.

٤. التحدي (Challenge): يؤدي عنصر التحدي في التلعيب إلى جعل المترددين في تعليم محتوى صعب يبادرون في خوض تجربة التحدي لتحقيق هدف التلعيب.

مكونات التلعيب: ذكرت دراسة (عبد الحميد وآخرون،٢٠١٨) أن التلعيب يتضمن ثلاثة مكونات رئيسة وهي: الآليات المحركة للتفاعل (Mechanics)، وطبيعة التفاعل (Dynamics)، والجماليات (Aesthetics).

ويمكن توضيح العلاقة بين تلك المكونات الثلاثة في جدول (٣) كالتالي:

جدول (٣)

ميكانيكيات التلعيب (Mechanics)	ديناميكيات التلعيب (Dynamics)	الجماليات (Aesthetics)
النقاط	تؤدي للحصول على المكافآت	الشعور بالمرح
التحديات	القيام بالمهام	الشعور بالمنافسة
المستويات	التقدم في المستوى	شعور التعبير عن الذات
لوحات المتصدرين	الحصول على ال مكانة	الشعور بالإنجاز
الأوسمة والنياشين	الحصول على الألقاب	الشعور بالفخر

أهداف التلعيب في التعليم: أوضحت دراسة (عبد الحميد وآخرون،٢٠١٨) أن التلعيب ليس إلا وسيلة لتحقيق الأهداف التعليمية، وله أهداف بدنية، كتدريب الحواس والعضلات والانسجام بين قنوات الاتصال في البدن. وللتلعيب أهداف معرفية في تنمية المهارات اللغوية والقدرات العقلية والتفكير والاستكشاف والابداع. وأهداف اجتماعية، في التواصل مع الآخرين، وتعلم النظام والقواعد والقوانين الاجتماعية. وكذلك أهداف وجدانية، في تعزيز الدافعية، والتعبير عن الذات، وتكوين الشخصية. بالإضافة إلى الأهداف المهارية، كتعلم مهارات السرعة والدقة وحل المشكلات.

إيجابيات التلعيب: ذكرت دراسات عديدة إيجابيات عدة يتميز بها التلعيب نوجزها في التالي:

١. التحفيز على التعلم الذاتي المستمر وإثارة الدافعية. وجعل التعلم أكثر متعة. ٢. إتاحة التعلم بواسطة وسائل تعليمية مختلفة. ٣. إعداد مجموعة مناسبة وغير محدودة من المهام للطلاب. ٤. يقوم الطلاب بالمشاركة الإيجابية والفعالة في الحصول على المهارة والخبرة. ٥. يتناسب هذا النمط مع مراحل التعليم المختلفة. ٦. يتملك هذا النشاط مشاعر المتعلم وأحاسيسه ويؤدي إلى زيادة الاهتمام والتركيز على النشاط الذي يمارسه. ٧. التلعيب بصفة خاصة يجمع بين النوعين؛ التحفيز الخارجي، والدافعية الداخلية. فالتحفيز الخارجي يتمثل في المكافآت أو جمع النقاط أو تقدم المستويات، أما الدافعية الداخلية فتتمثل في الرغبة في تحقيق الإنجاز والإتقان والاستقلالية والشعور بالانتماء، بالإضافة إلى روح المنافسة والتفاعل الاجتماعي والتعاون مع الآخرين. (Yahaya, 2018) و(الجريوي، ٢٠١٩).

سلبيات التلعيب: قد يؤدي التلعيب إلى نتائج سلبية مثل ضعف الإعداد والتصميم وعدم تطبيقه بالصورة المناسبة ومن أهم سلبيات التلعيب ما يلي:

١. تشتت الانتباه عن تحقيق هدف التعلم بحيث يكتشف الطالب ثغرات في اللعبة تحقق له النجاح.

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

٣. المكافآت المادية: تعتبر المكافآت المادية من أكبر المخاطر التي تصرف الانتباه عن التعلم، وتُعدُّ المكافآت المعنوية كالشَّارات والنقاط والمراحل أكثر فعالية. (الجريوي، ٢٠١٩).

الصعوبات التي تواجه التلعيب في التدريس: هناك تحديات في استخدام التلعيب في التدريس منها ما يلي:

١. الفصل الدراسي ومدى ملاءمته لإجراء اللعبة من حيث الاتساع ومرونة أثاثه وكثافته الطلابية وإمكاناته الأساسية، حيث يتواجد ما يقارب ٥٠ طالباً في الفصل الواحد. ٢. الطالب وخصائصه الأكاديمية والاجتماعية وقدرته سواءً الفائقة أو المتواضعة على إدراك العلاقة بين دوره في اللعبة والحياة الواقعية، ويتأثر ذلك بشخصيته وجنسه واهتمامه وتفاعله وأسلوبه المعرفي في اللعبة. ٣. الكوادر التعليمية فنياً وإدارياً ومدى قبولهم التطوير التربوي والابتكار والتحديث في أساليب التدريب وتشجيع المعلم على ذلك مادياً ومعنوياً. ٤. المعلم هو المخطط والمشرف على اللعبة من أجل تحقيق أهدافها، وذلك يتمثل في مدى تمكنه من مهاراته وأدواره واقتناعه باستخدام الألعاب في التدريس، واستعداده للتجديد والابتكار في تدريس مادة تخصصه، وسنوات خبرته التدريسية وفهمه لأسس استخدام الألعاب في التدريس، وكيفية تقويم نتائج التعلم بها. ٥. الألعاب ذاتها سواء كانت جاهزة أو مبتكرة من حيث موقف المعلم والمتعلم منها، وارتباطها بالمنهج وحاجات الدارسين لحاجات المعلم، وواقعيتها ووضوح فكرتها وأهدافها وقواعدها وإمكانات تنفيذها من حيث المواد الخام والأدوات ومصادر التعلم المصاحبة والوقت المتاح والتكلفة المادية والنفسية وآثارها المعرفية والوجدانية وقبل ذلك ما يستغرقه بناؤها وضبطها وتنفيذها من وقت.

ب. مهارات اللغة الإنجليزية:

مفهومه وتعريفه: تعرف المهارات اللغوية الأربع على أنها مجموعة من أربع قدرات تتيح للشخص إدراك وإنتاج لغة منطوقة لغرض التواصل الفعال بين الآخرين. وهذه المهارات هي الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة. وعندما يتعلم الطفل

الحديث بلغته الأولى، فإنه يتم اكتساب المهارات الأربع في الغالب بترتيب الاستماع أولاً، ثم التحدث، ثم القراءة وأخيراً الكتابة. فما يسمعه الانسان، يتكلم به، وما يقرؤه، يكتبه (Post, 2020).

١. **مهارة الاستماع:** هي القدرة على تركيز الانتباه نحو المتحدث، لاستيعاب ما يرغب إيصاله إليك من آراءه وأفكاره.

ومن فوائد هذه المهارة، أنها تظهر الاحترام للمتحدث والرغبة في فهم وجهة نظره، وتكسب علاقات الآخرين، وتنمي المعلومات حول الموضوع، وتعطي فرصة للتفكير وتحليل النتائج مع نهاية الحديث (فرصة،٢٠١٩).

٢. **مهارة التحدث:** هي القدرة على التواصل الشفهي الفعال مع الآخرين للتعبير عن آراء حول موضوع معين، بعاطفة وفكر وإقناع (slideshare, 2002). ولكي يكون الحديث أكثر تأثيراً لابد من عناصر أساسية تدعمه، مثل الإلمام بالموضوع والصدق في الطرح، والحماس والتفاعل لأهمية الموضوع والممارسة التي تزيل حاجز الخوف والرهبة وتكسبه الثقة والتأثير على الآخرين(عجيب، ٢٠١٦). ولا شك أن بناء مفردات اللغة وانتقاء التراكيب اللغوية السهلة والمعبرة لها أثر كبير في الحديث الجيد والفعال. لذلك تم اعتمادها في كتب مناهج اللغة الإنجليزية المتطورة، جعلها الباحث أداة لقياس مهارة التحدث(Hill, 2020) .

٣. **مهارة القراءة:** هي القدرة على معرفة أشكال الحروف والكلمات والجمل والقدرة على تمييز الكلمات ولفظها بصورة صحيحة (الأسطل، ٢٠١٠). وهناك عدة أشكال للقراءة نذكر منها، القراءة الجهرية والقراءة الصامتة وقراءة البحث عن معلومة. وتكمن فائدة مهارة القراءة في أنها تلبي الاحتياجات الإنسانية، فالبعض يعتمد على القراءة في التعلم، والبعض يتخذها طريقاً للوصول إلى وظيفة، وآخر يبحث عن طريقها إلى مستوى جيد من الأمان المعرفي وحل المشكلات. ولكي يجني القارئ ثمار القراءة الفعال، عليه التدرج في مستويات القراءة وألا يتعجل، فهناك عدة مستويات للقراءة تم تحديدها على شكل هرمي، تبدأ من الأسفل حتى رأس الهرم، وهي: ١. المستوى الحرفي، ويتضمن قدرة القارئ على التعرف على المعلومات والأفكار التي تم تحصيلها من النص. ٢. المستوى التنظيمي، ويشمل القدرة على فهم الموضوع وكافة المصطلحات. ٣. المستوى التفسيري والاستنتاجي، ويعتمد على قدرة القارئ على تحليل الشخصيات المتواجدة في النص، وتفسير المشاعر والتنبؤ بالنتائج والاستنتاجات.

٤. المستوى النقدي، ويتضمن القدرة على الفصل بين المحتوى المكتوب هل هو واقعي أم غير حقيقي، أو من آراء الكاتب.
٥. المستوى الإبداعي، وهو أعلى مستوى في هرم القراءة، ويعتمد على التنبؤ بالنهاية، وتوقع تسلسل الأحداث (Hassan, 2019).

٤. **مهارة الكتابة:** عرفها (Blanchard and Root, 2004) أنها القدرة على الاتصال بالآخرين بشكل مكتوب للتعبير عن المشاعر والآراء بناءً على الخبرات السابقة. وفسرتها (شيشاني، ٢٠١٨) أنها مهارة لغويّة تمكّن مالكها من تحويل أفكاره ومعلوماته إلى نصّ مكتوب لحفظها، ونشرها، والتّواصل بها مع الآخرين. ويمكن اكتساب مهارة الكتابة بثلاث خطوات إبداعية: ١. يقرأ عدة مقالات لكتّابٍ بارزين ثم يكتب بأسلوب أكثر ابداعاً ومستقلاً عن الآخرين، يحكي مشاعره وأفكاره. ٢. يكتب بأسلوب منطقي ومتسلسل الأحداث لكي يسهل على القارئ فهمه.

٣. اختيار أبلغ الكلمات والمصطلحات الأدبية، التي تجذب القارئ إلى إتمام القراءة.

ج. الفصول الافتراضية:

مفهومها وتعريفها: سبق أن ذكرنا بأنها فصول ذكية أو فصول الشبكة العالمية للمعلومات أو فصول تخيلية، والتي تعتمد على التقاء المتعلمين والمعلمين عن طريق الانترنت في وقت واحد أو في أوقات مختلفة.

أنواع الفصول الافتراضية: تنقسم الفصول الافتراضية إلى نوعين رئيسين هما:

١. الفصول الافتراضية المتزامنة (Synchronous) وهي شبيهة بالقاعات الدراسية، يستخدم فيها المعلم والطالب أدوات وبرمجيات مرتبطة بزمن معين، كغرف الدردشة مثل: paltalk و talkroom و centra.

٢. الفصول الافتراضية غير المتزامنة (Asynchronous) يمكن تعريفها على أنها فصول الكترونية تكون عن طريق دخول الطلاب والمعلمين إلى شبكة الإنترنت في أوقات مختلفة ويدرسون محتوى معين ولكن لا يجتمعون في نفس الوقت. ومن البرامج غير المتزامنة نذكر: Black Board و Moodle و Caroline.

جوانب التميز في الفصول الافتراضية: تتميز الفصول الافتراضية بمميزات عديدة نذكر منها: سهولة الاستخدام، وإمكانية التعليم في أي وقت وأي مكان سواء بشكل فردي أو جماعي. وتميزها كذلك استمرارية التفاعل والاستجابة والمتابعة، رغم تكلفتها البسيطة وتغطيتها لأعداد كبيرة من الطلاب في مناطق جغرافية مختلفة وفي أوقات مختلفة. كذلك تشجيع الطالب على المشاركة دون خوف أو قلق. وتخفف على المعلم بعضاً من مهامه التدريسية.

جوانب الضعف في الفصول الافتراضي: هناك بعض نقاط الضعف في الفصول الافتراضية، لكنها ليست مبررا لعدم استخدامها في العملية التعليمية، نذكر منها: أن يكون للطالب القدرة على استخدام الحاسوب، لكي يتمكن من ارسال واستقبال الملفات وتحريرها. وأيضاً توفر شبكة الإنترنت عالية السرعة. وتوفر محتوى تعليمي مناسب للنشر على المواقع باللغة التي يستوعبها الطلاب. ووجود نظام إدارة ومتابعة لنظام الفصول الافتراضية. (التلواتي، ٢٠١٤).

٨. منهجية البحث

استخدم البحث الحالي المنهج شبه التجريبي لقياس دور التلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة جدة، حيث تم اختيار عشوائي لمجموعتين، إحداهما ضابطة (درست بدون أسلوب التلعيب الوحدة الثانية بالطريقة الالكترونية المتبعة داخل الفصول الافتراضية -وهي الكتاب التفاعلي-عبر منصة مدرستي)، وأخرى تجريبية (درست نفس الوحدة بأسلوب التلعيب وبالطريقة الالكترونية المتبعة داخل الفصول الافتراضية -وهي الكتاب التفاعلي-عبر منصة مدرستي). وقد تم تطبيق أداة البحث آلياً عن طريق نماذج جوجل (Google Form) على المجموعتين قبل وبعد تدريس الوحدة بصورة اختبار تحصيلي. وقد تطوع بتطبيق الدراسة على المجموعة التجريبية أحد معلمي اللغة الإنجليزية من حملة الماجستير في طرق تدريس اللغة الإنجليزية في المدرسة، وتطوع معلم آخر مثَّل طلابه المجموعة الضابطة في نفس المرحلة. وقام المعلمان بنشر الاختبارين القبلي والبعدي على طلابهما.

أ. أفراد البحث

تكون أفراد البحث من (١٠٠) طالباً من طلاب الصف الثاني ثانوي في مدرسة رضوى الثانوية التابعة لكتب تعليم وسط جدة. وكان اختيار أفراد البحث بالطريقة العشوائية، إذ أبدت إدارة المدرسة ومعلمي اللغة الإنجليزية رغبتهما في التعاون مع الباحث، انظر الملاحق رقم (٤). وتم اختيار المجموعة التجريبية، من (٥٠) طالباً. وكذلك المجموعة الضابطة، من (٥٠) طالباً انظر جدول (٤).

جدول (٤)

المجموعة	عدد الطلاب	أسلوب التدريس
المجموعة الضابطة	٥٠	الكتاب التفاعلي
المجموعة التجريبية	٥٠	التلعيب + الكتاب التفاعلي
المجموع	١٠٠	من (٢٤٥) طالب

النسبة المئوية	٤٠,٨ %	

ب. متغيرات البحث

اشتمل البحث على المتغيرات الآتية: **أولاً:** المتغير المستقل: أسلوب التلعيب.

ثانياً: المغير التابع: مهارات اللغة الإنجليزية.

ج. أداة البحث

لتحقيق أهداف البحث تم إعداد اختبار تحصيلي في مهارات اللغة الإنجليزية المتضمنة في منهج (Mega Goal 3)، الوحدة الثاني وكانت عن موضوع (Crime Doesn't Pay). وهذا الاختبار من نوع الاختيار من متعدد بأربع بدائل، وسؤال واحد مقالي. وشمل على (٥) أقسام لمهارات اللغة الإنجليزية: الاستماع والقراءة وبناء المفردات والقواعد تمثل التحدث، وأخيراً الكتابة.

د. صدق وثبات أداة البحث

للتحقق من صدق الأداة تم عرضها بصيغتها الأولية على (١٣) محكماً معظمهم من أهل الاختصاص. وطلب إليهم إبداء آرائهم في مدى وضوح أهداف الاختبار التحصيلي، وتحقيق الاختبار للأهداف التعليمية، ومناسبة الاختبار للموضوع الذي يتم تدريسه، ومناسبة الاختبار للفئة المستهدفة، وسهولة الأسئلة وفهمها ودقتها، ومناسبة عدد فقرات الأسئلة، ومناسبة توزيع الدرجات على الأسئلة، حيث تم وضع (درجتين لكل سؤال). وفي النهاية تم تعديل صياغة بعض الفقرات التي أوصى بها المحكمين بتعديلها، ليصبح الاختبار بصورته النهائية مكون (١٥) فقرة. وللتأكد من ثبات الأداة، فقد تم تطبيقه على (٢٠) طالباً، ثم أعيد تطبيقها على نفس العينة، بعد مضي فترة زمنيةً تقدر بأسبوع. وتم استخدام معامل كرونباخ الفا (Cronbach's Alfa)، اذ بلغت قيمة ألفا للمقياس (٠,٧) وهي نسبة أكبر من (0.7) القيمة الدنيا المقبولة للمعامل، مما يشير إلى ثبات الأداة فيما لو استخدمت لنفس مجتمع الدراسة تحت نفس الظروف التي أُجريت فيها الدراسة، وهذا يعني أن الاختبار يتمتع بدرجة ممتازة من الثبات، ويمكن الاعتماد عليه في التطبيق الميداني للدراسة (انظر جدول ٥-٦).

جدول رقم (٥) معامل ثبات ألفا كرونباخ لمحاور الدراسة (العينة الاستطلاعية: ن = ٢٠)

البيان	القيمة
عدد العبارات	٥
قيمة ألفا كرونباخ (Cronbach's alpha)	٠.7

جدول رقم (٦) الاحصاء الوصفي للعينة الاستطلاعية

المهارات	المتوسط	الانحراف المعياري
مهارة الاستماع	2.50	1.70
مهارة القراءة	3.20	1.99
مهارة المفردات	2.40	2.11
مهارة القواعد	1.70	1.87
مهارة الكتابة	1.40	1.14

المصدر: بيانات العينة الاستطلاعية

هـ. مراحل إجراءات الدراسة

مرت الدراسة بعدة مراحل:

أولاً: مرحلة الملاحظ والاحساس بالمشكلة وإيجاد حل لها وهو اتباع أسلوب تلعيبي ووضوح أثره.

ثانياً: مرحلة الاطلاع على الدراسات السابق في هذا الشأن والخروج بتصور كبير عن طرق التلعيب وعناصره.

ثالثاً: مرحلة تصميم الأسلوب التلعيبي المناسب لمنصة مدرستي.

رابعاً: مرحلة تصميم الاختبار التحصيلي على نموذج جوجل ونشره للفئات المستهدفة.

خامساً: المرحلة الأخيرة وهي استقبال نتائج الاختبار التحصيلي القبلي والبعدي في مهارات اللغة الإنجليزية من المجموعتين التجريبية والضابطة وتحليل النتائج عبر البرنامج الاحصائي (SPSS).

٩. خلاصة نتائج البحث ومناقشتها

هدفت الدراسة لقياس "دور التلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة جدة"، حيث تم القياس مرتكزاً علي خمسة مهارات رئيسة وهي: (الاستماع، القراءة، بناء المفردات، بناء القواعد، الكتابة) ومن ثم القياس على ضوء الدرجة الكلية للغة الانجليزية التي تمثل مجموعة الدرجات التي تم الحصول عليها من تجميع الدرجات التي يتحصل عليها الطالب في كل مهارة، وكذلك تم استخدام "اختبار ت للعينات المستقلة (T-Test - Independent Samples Test)"، حيث تمت مقارنة نتائج الطلاب في الاختبار القبلي للمجموعة التجريبية و الاختبار البعدي للمجموعة التجريبية مع الاختبار القبلي للمجموعة الضابطة والاختبار البعدي للمجموعة الضابطة، انظر جدول (٧-٨).

مهارات اللغة الانجليزية	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	متوسط الخطأ المعياري	
الاستماع	المجموعة التجريبية	50	.9600	1.72568	.24405
	المجموعة الضابطة	50	1.8400	2.01383	.28480
القراءة	المجموعة التجريبية	50	.7200	1.38564	.19596
	المجموعة الضابطة	50	1.5600	1.99141	.28163
بناء المفردات	المجموعة التجريبية	50	1.1600	1.81108	.25612
	المجموعة الضابطة	50	1.8000	2.14761	.30372
بناء القواعد	المجموعة التجريبية	50	.6000	1.08797	.15386
	المجموعة الضابطة	50	1.3200	1.69561	.23980
الكتابة	المجموعة التجريبية	50	1.1200	1.81423	.25657
	المجموعة الضابطة	50	1.6000	1.85164	.26186
الدرجة الكلية	المجموعة التجريبية	50	3.2400	4.76192	.67344
	المجموعة الضابطة	50	6.8000	7.23935	1.02380

المصدر: المسح الميداني للباحث على عينة مكونة من ٥٠ طالب

جدول رقم (٧) نتائج التحليل الوصفي

ENGLISH SKILS	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means

Std. Error Difference	Mean Difference	Sig. (2-tailed)	df	t	Sig.	F		
.37506	-.88000	.021	98	-2.346	.038	4.446	Equal variances assumed	الاستماع
.37506	-.88000	.021	95.753	-2.346			Equal variances not assumed	
.34310	-.84000	.016	98	-2.448	.022	5.447	Equal variances assumed	القراءة
.34310	-.84000	.016	87.437	-2.448			Equal variances not assumed	
.39730	-.64000	.110	98	-1.611	.202	1.647	Equal variances assumed	بناء المفردات
.39730	-.64000	.111	95.285	-1.611			Equal variances not assumed	
.28491	-.72000	.013	98	-2.527	.000	17.022	Equal variances assumed	بناء القواعد
.28491	-.72000	.013	83.499	-2.527			Equal variances not assumed	
.36661	-.48000	.193	98	-1.309	.948	.004	Equal variances assumed	الكتابة
.36661	-.48000	.193	97.959	-1.309			Equal variances not assumed	
1.22543	-3.56000	.005	98	-2.905	.001	12.198	Equal variances assumed	الدرجة الكلية
1.22543	-3.56000	.005	84.716	-2.905			Equal variances not assumed	

جدول رقم (٨) "اختبار ت للعينات المستقلة" (T-Test - Independent Samples Test)

وقد توصلت النتائج للآتي:

١. توجد فروق يعتد بها إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة عند درجة ثقة (٠,٠٥) حيث كانت المعنوية (.٠٣٨) **لمهارة الاستماع** لصالح المجموعة الضابطة، وهذا يعني بان اسلوب التلعيب لم يسهم تنمية مهارة الاستماع لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة جدة، وأكثر من ذلك فإن الطلاب الذين لم يتم استخدام الاسلوب لهم مستواهم كان مرتفع عن المجموعة التجريبية.

٢. توجد فروق يعتد بها إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة عند درجة ثقة (٠,٠٥) حيث كانت المعنوية (.٠٢٢) **لمهارة القراءة** لصالح المجموعة الضابطة، وهذا يعني بان اسلوب التلعيب لم يسهم تنمية مهارة القراءة لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة جدة، وأكثر من ذلك فإن الطلاب الذين لم يتم استخدام الاسلوب لهم كان مستواهم مرتفع عن المجموعة التجريبية.

٣. توصلت النتائج لعدم وجود فروق يعتد بها إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة عند درجة ثقة (٠,٠٥) حيث كانت المعنوية (.٠٢٢) **لمهارة بناء المفردات**، وهذا يعني بان اسلوب التلعيب لتنمية مهارة بناء المفردات لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة جدة، لم تثبت النتائج وجود فروق واضحة بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في رفع معدلات المستوى.

٤. توجد فروق يعتد بها إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة عند درجة ثقة (٠,٠٥) حيث كانت المعنوية (.٠٠٠) **لمهارة بناء القواعد** لصالح المجموعة الضابطة، وهذا يعني بان اسلوب التلعيب لم يسهم تنمية مهارة بناء القواعد لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة جدة، وأكثر من ذلك فإن الطلاب الذين لم يتم استخدام الاسلوب لهم كان مستواهم مرتفع عن المجموعة التجريبية .

٥. توصلت النتائج لعدم وجود فروق يعتد بها إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة عند درجة ثقة (٠,٠٥) حيث كانت المعنوية (.٩٤٨) **لمهارة الكتابة**، وهذا يعني بان اسلوب التلعيب لتنمية مهارة الكتابة لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة جدة، لم تثبت النتائج على وجود فروق واضحة بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في رفع معدلات المستوى.

٦. أما عند قياس الدرجة الكلية لمهارات اللغة الانجليزية فقد وضح وجود فروق يعتد بها إحصائياً بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة عند درجة ثقة (٠,٠٥) حيث كان مستوى المعنوية (.٠٠١) للدرجة الكلية للغة الانجليزية لصالح المجموعة الضابطة، وهذا يعني بان اسلوب التلعيب لم يسهم في تنمية مهارات اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة جدة، بالإضافة إلى ذلك فإن الطلاب الذين لم يتم استخدام الاسلوب لهم كان مستواهم مرتفع عن المجموعة التجريبية. انظر الرسم البياني التالي. انظر الملاحق رقم (٩).

أ. التوصيات:

خرجت نتائج الدراسة بأن استخدام أسلوب التلعيب في تنمية مهارات اللغة الانجليزية لطلاب المرحلة الثانوية في مدينة جدة لم يكن له دور إيجابي وذلك لعدة احتمالات منها:

١. ضعف أداء أسلوب التلعيب من قبل المعلم على المجموعة التجريبية، حيث يحتمل أن يكون المعلم قد واجه مشكلات خارجة عن استطاعته، كانقطاع النت أو ضعف الاتصال أو مشكلة في برنامج الفصول الافتراضية مما أعاق سيره في التدريس.

٢. قلة زمن الحصة الافتراضية وكثرة عدد الطلاب، قد يعيق الطلاب عن المشاركة والتفاعل الجيد أو الاهتمام بها.

٣. المنهج الذي يتم تدريسه ربما لا يتناسب مع خلفيات طلاب الصف الثانوي، كونه يدرس لأول مرة على الطلاب.

٤. المستوى الدراسي للمجموعة الضابطة كان أعلى من المجموعة التجريبية

ب. آلية تنفيذها:

١. تأهيل المعلمين على استخدام أساليب التلعيب تأهيلاً جيداً وتشجيعهم على الابداع والمنافسة فيما بينهم.

٢. تمديد زمن الحصة الافتراضية وإعطاء مساحة أكبر في مشاركات الطلاب وتفاعلهم أثناء الدرس.

٣. اعتماد تدريس الأطفال اللغة الإنجليزية منذ السنوات الأولى من الدراسة وبشكل جيد، حتى لا يجدوا صعوبة في تعلمها وهم في سن قريب من المرحلة الجامعية.

٤. تقييم منهج أسلوب التلعيب ومقارنته بالدراسات السابقة التي طبقت اسلوب التلعيب ومواكبتها في المجال نفسه وتطويره.

١٠. المراجع العربية

أحمد الخوالدة و فايزة الشهاب. (٢٠١٩). فاعلية برنامج تعليمي قائم على المنحى التواصلي في اكتساب مهارة التحدث باللغة الانجليزية لدى طلبة الصف التاسع الأساسي. دراسات العلوم التربوية.

أحمد سالم وعادل سرايا. (٢٠٠٣). منظومة تكنولوجيا التعليم. الرياض: مكتبة الرشد.

أحمد محمد زايد. (٢٠١٨). دور آليات العولمة والهوية الذاتية في إدراك الأهمية والرغبة وقوة الدافع لتعلم اللغة الانجليزيةلدى طلاب الجامعة. حوليات الآداب والعلوم الاجتماعية - الحولية ٣٩، الصفحات ٩-١٠٦.

أحمد مختار عمر. (٢٠٠٩). معجم اللغة العربية المعاصرة. القاهرة: عالم الكتب.

أروى المحمود و ريم العبيكان و سارة العريني. (٢٠١٩). إعداد دليل المعلم للتلعيب في التعليم. المجلة الدولية التربوية المتخصصة، الصفحات المجلد(٨)، العدد(٥) ص ٣٨-٥٠.

التعليم. (٢٠٢٠). منصة "مدرستي". تم الاسترداد من وزارة التعليم: https://www.moe.gov.sa/ar/news/pages/mn-2020-876.aspx#:~:text=%D9%88%D8%AA%D8%AA%D9%8A%D8%AD%20%D9%85%D9%86%D8%B5%D8%A9%20%D9%85%D8%AF%D8%B1%D8%B3%D8%AA%D9%8A%20%D9%85%D8%B5%D8%A7%D8%AF%D8%B1%20%D8%AA%D8%B9%D9%84%D9%8A%D9%85%D9%8A%D8%A9,%D9%88%D8%AA%D8%AD

الشحات عثمان، أماني عوض. (٢٠٠٨). تكنولوجيا التعليم الالكتروني. دمياط: مكتبة نانسي.

المركز الوطني للتعليم الإلكتروني. (٢٠٢٠). عن المركز. تم الاسترداد من المركز الوطني للتعليم الإلكتروني: https://nelc.gov.sa/nelc

آمال وهاب العنبكي و هالة صلاح الحديثي. (April, 2019). مسارات الثورة المعلوماتية والتكنولوجيا وآثارها على حقوق الانسان. تم الاسترداد من ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/332539273_msarat_althwrt_almlwmatyt_waltknwlwjya_wathatha_rha_ly_hqwq_alansan

أماني الرمادي. (٢٠١٧). استخدام تقنيات وقواعد الألعاب في تحقيق الأهداف الجادة وتفعيل Gamification في الشبكات الاجتماعية في تعليم علوم المكتبات: مقرر "التحليل الموضوعي المتقدم" بجامعة الاسكندرية نموذجا. المؤتمر الثامن والعشرون لالتحاد العربي لممكتبات والمعومات بعنوان : شبكات التواصل االجتماعي وتأثيراتها في مؤسسات المعلومات في الوطن العربي، مصر، الصفحات ١-٣٣.

ايمان قطب. (٢٠٠٢). مهارات الأداء اللغوي. شاه عالم ماليزيا: جامعة المدينة العالمية.

بدر الشمري. (٥، ٢٠١٩). ستراتيجية التلعيب، دافعية التعلم، اللغة الانجليزية، المرحلة. مجلة كلية التربية، الصفحات ٥٧٤-٦٠٢.

تامر الملاح. (١٦ ٦، ٢٠١٦). المحفزات التعليمية Gamification نقلة نوعية في نفسية الطلاب. تم الاسترداد من تعليم جديد: https://www.new-educ.com/%d8%a7%d9%84%d9%85%d8%ad%d9%81%d8%b2%d8%a7%d8%aa-mod&%d8%a7%d9%84%d8%aa%d8%b9%d9%84%d9%8a%d9%85%d9%8a%d8%a9?unapproved=55307eration-hash=241497a12f4d76362684a5cf00d6f047#comment-55307

تهاني فواز أبوجريبان. (٢٠١٨). أثر برنامج تدريسي قائم على المهمات التعلمية في تدريس اللغة الانجليزية في اكتساب طالبات الصف العاشر الأساسي للمها ا رت الاجتماعية. دراسات العلوم التربوية - المجلد ٤٥ العدد ٤ ملحق ٦، الصفحات ٤٢٦ -٤٠٦.

حليمة يوسف المنتشري. (٢٠١١). برنامج تدريبي مقترح قائم على الفصول الافتراضية في تنمية مهارات التدريس الفعال لمعلمات العلوم الشرعية. جامعة الملك عبدالعزيز - رسالة ماجستير .

رشيد التلواتي. (١٦ ١٠، ٢٠١٤). ما هي الفصول الافتراضية Virtual Classrooms ؟ تم الاسترداد من تعليم جديد: https://www.new-educ.com/%D9%85%D8%A7-%D9%87%D9%8A-%D8%A7%D9%84%D9%81%D8%B5%D9%88%D9%84-D8%A7%D9%81%D8%AA%D8%B1%D8%A7%D8%B6%D9%8A%D8%A9-%٤%D8%A7%D9%8virtual-classrooms

رقية عبيد العتيبي. (٢٠١٨). درجة تطبيق استراتيجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية. المجلة العلمية لكلية التربية - جامعة اسيوط، الصفحات ٤٧١-٥٠٤.

رياض الجارالله. (٢٠١٥). أساسيات المحادثة باللغة الانجليزية. تم الاسترداد من يوتيوب: https://www.youtube.com/watch?v=f8WoYB3Ldbg

ريم الجرف. (٢٠١٠). مدى فاعلية التعليم الإلكتروني في تعليم اللغة الإنجليزية بالمرحلة الجامعية. تم الاسترداد من منتدي قسم الاعلام التربوي جامعة المنصورة: https://e3lam2010.7olm.org/t5-topic

سمر الموسى. (٢٠١٤). ٥ خطوات لتعلم أساسيات الكتابة الأكاديمية. تم الاسترداد من مدونة سمر الموسى: http://www.samar-almossa.com/blog/p/4061

سناء الدويكات. (٢٨ ١١، ٢٠١٦). مفهوم التنمية لغة واصطلاحاً. تم الاسترداد من موضوع: https://mawdoo3.com/%D9%85%D9%81%D9%87%D9%88%D9%85_%D8%A7%D9%84%D8%AA%D9%86%D9%85%D9%8A%D8%A9_%D9%84%D8%BA%D8%A9_%D9%88%D8%A7%D8%B5%D8%B7%D9%84%D8%A7%D8%AD%D8%A7%D9%8B

سهام بنت سلمان محمد الجريوي. (٢٠١٩). أثر التعلم بالتلعيب عبر الويب في تنمية التحصيل الأكاديمي والتفكير الإبداعي لدى طالبات المرحلة الابتدائية. مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس المجلد السابع عشر - العدد الثالث -، الصفحات ١٧-٥٤.

سهام سليمان العصيمي. (٢٠١٦). قراءة تحليلية للتلعيب، المملكة العربية السعودية، جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية. الصفحات ١٨-٣٨.

عبدالمجيد عبدالعزيز الجريوي. (٢٠١٠). تم الاسترداد من مدرسة الملك فيصل: http://www.kfs.sch.sa/ar/sim.ht

عصام الحسن وهناء عشابي. (٢٠١٧). واقع استخدام الفصول الافتراضية في برامج التعلم عن بعد من وجهة نظر أعضاء هيئة التدريس جامعة السودان المفتوحة أنموذجاً. مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس ، الصفحات ٤٥-٧٥.

فاطمة مصطفى رزق. (٢٠٠٩). أثر الفصول الافتراضية على معتقدات الكفاءة الذاتية والأداء التدريسي لمعلمي العلوم قبل الخدمة. مجلة القراءة والمعرفة العدد ٩٠ ، الصفحات ٢١٢- ٢٥٧.

فتحي عبدالرحمن جروان. (٢٠١٥). الموهبة والتفوق. عمان: دار الفكر ناشرون وموزعون.

فرصة. (٢٠١٩). ماهي مهارة الكتابة ؟ وكيف اتعلمها؟ تم الاسترداد من فرصة: https://www.for9a.com/learn/%D9%85%D8%A7-%D9%87%D9%8A-%D9%85%D9%87%D8%A7%D8%B1%D8%A7%D8%AA-%D8%A7%D9%84%D9%83%D8%AA%D8%A7%D8%A8%D8%A9-%D9%88%D9%83%D9%8A%D9%81-%D8%A7%D8%AA%D8%B9%D9%84%D9%85%D9%87%D8%A7

بوابة المستقبل. (٢٠٢٠). بوابة المستقبل. تم الاسترداد من بوابة المستقبل: https://edu.moe.gov.sa/Wadi/FutureGate/Pages/default.aspx

ماجد الغامدي. (٣٠ ٤، ٢٠١١). مفهوم المهارات الحياتية. تم الاسترداد من الألوكة الاجتماعي: https://www.alukah.net/social/0/31456/#ixzz53OBpEnzY

محمود طوبا. (٢٥ اغسطس، ٢٠١٩). مهارة التحدث. تم الاسترداد من ابحاث دوت كوم: https://abhaskom.blogspot.com/2019/08/blog-post_47.html

محمود محمد الحفناوي. (٢٠١٧). أثر استخدام الأنشطة الالكترونية المبنية على مبدأ التلعيب (Gamification) في ضوء المعايير لتنمية المفاهيم الرياضية لدى التلاميذ الصم ذوي صعوبات التعلم. العلوم التربوية، (الصفحات ٣١-٧٣).

مصطفى القايد. (١٢ ١، ٢٠١٥). ماهو التلعيب Gamification ؟ وماذا نعني بالتلعيب في التعليم ؟ تم الاسترداد من تعليم جديد: https://www.new-educ.com/gamification-education

هاني زايد. (١٧ ٣، ٢٠٢٠). التعلم عن بُعد» في مواجهة «كورونا المستجد. تم الاسترداد من scientificamerican: /https://www.scientificamerican.com/arabic/articles/news/distance-learning-versus-covid19

هبة محمد عبدالحميد. (٢٠٠٦). ألعاب الاطفال الغنائية. عمان: دار الصفاء للنشر والتوزيع.

هديل هلال. (٢٠٢٠). السعودية تعلن آلية عودة الدراسة للعام ٢٠٢١ – ٢٠٢٢. تم الاسترداد من شروق: id=88e276cf-0f72-4276-9183-&https://www.shorouknews.com/news/view.aspx?cdate=15082020 d91df2d72f99

هند سليمان الخليفة. (٢٠٠٣). الاتجاهات والتطويرات الحديثة في خدمة التعليم الالكتروني دراسة مقارنة بين النماذج الأربع للتعليم عن بعد. http://www%2Cksu%2Cedu%2Csa/seminars/futureschool/index2,htm: موقع جامعة الملك سعود.

هند عبدالحميد الزبياوي. (٢٠١٧). أثر توظيف التطبيقات الذكية في تدريس اللغة الإنجليزية نحو بيئة جاذبة للتعلم. مؤتمر تكنولوجيا وتقنيات التعليم والتعليم الالكتروني، (الصفحات ٣٤٩-٣٥٨). الشارقة - الامارات العربية المتحدة.

ياسر محمد الغريبي. (٢٠٠٨). اثر التدريس باستخدام الفصول الالكترونية بالصور الثلاثة(تفاعلي - تعاوني - تكاملي) على تحصيل تلاميذ الصف الخامس الابتدائي في مادة الرياضيات. جامعة ام القرى.

المراجع الأجنبية

Arnold Brian J. (2014) Gamification in Education .annual American Society of Business and Behavioral Sciences (ASBBS) conference .Las Vegas, NV.

Benwell, T. (2008) Learn English: Writing. Retrieved from English Club: https://www.englishclub.com/about/team/tara-benwell.php

Brian J and Arnold (2014) Gamification in Education .Conference: annual American Society of Business and Behavioral Sciences (ASBBS).

D Alabbasi(2018) Exploring Teachers Perspectives towards Using Gamification Techniques in Online Learning .Turkish Online Journal of Educational Technology ،(٢) ١٧ ،pp.34- 45.

D., Dichev C., Agre G & ،.Angelova G. Dicheva .(٢٠١٥) .Gamification in Education: A Systematic Mapping Study .Journal of Educational Technology & Society , Vol. 18, No. 3, page:75-88) International Forum of Educational Technology & Society.

EF ENGLISH LIVE .(٢٠٢٠) .Ways to improve writing skills in English. Recovered from, EF ENGLISH LIVE: https://englishlive.ef.com/ar-sa/blog/study-tips/ways-to-improve-your-english-writing-skills/

EF ENGLISH LIVE .(٢٠٢٠) .How to develop different English language skills across English Life School . Recoved from, EF ENGLISH LIVE: https://englishlive.ef.com/ar-sa/blog/english-in-the-real-world/improve-english-skill/

Ibrahim Y. Abdelhamid and Kaseh Abu Bakar and Suhaila Zailani and Hazrati Yahaya .(٢٠١٨) . The effect of manipulating learner-centered education on teaching Arabic to non-native speakers - survey previous studies. ASEAN Comparative Education Research Journal on Islam and Civilization (ACER-J) ، Volume 2(2) September 2018, 18-38. eISSN: 2600-769X.

Juho Hamari and Jonna Koivisto and Harri Sarsa .(٢٠١٤) .Does Gamification Work? A literature Review of Empirical Studies on Gamification٤٧ .th Hawaii International Conference on System Science-٣٠٢٥) ، .(٣٠٣٤Hawaii.

Julia, Natalia & Olentsova Khudoley .(٢٠١٨) .NEW USE OF MOODLE TOOLS FOR DISTANCE ENGLISH LANGUAGE LEARNING (EXPERIENCE OF KRASNOYARSK STATE AGRARIAN UNIVERSITY)١٨ .th International Multidisciplinary Scientific GeoConference SGEM١ .(٢٣٢-٢٢٥) ،Krasnoyarsk state, Russia.

K. A. Behnke .(٢٠١٥) .Gamification in Introductory Computer Science .Colorado :ProQuest.

Kapp, B. &. (2014). The gamification of learning and instruction fieldbook: ideas into practice. San Francisco, CA: Wiley.

Kapp, K. (2012). The gamification of learning and instruction. gamebased methods and strategies for training and education.

Koivisto & Hamari, J. (2014, 3 7). Demographic differences in. Computers in Human Behavior, pp. 35, 179-188.

M Leaning (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 ،page 155-170 .

M. D., Hillemann, E. C & ،.Albert, D. Kickmeier-Rust .(٢٠١٤) .Gamification and Smart, Competence-Centered Feedback: Promising Experiences in the Classroom .International Journal of Serious Games,1 ،(١)doi:10.17083/ijsg.v1i1.7.

Michal, J. (2014). Gamification in business and education – project of gamified course for university students. Developments in Business Simulation and Experiential Learning, pp. 41: 339-342.

Ming-ShiouKuo & Tsung-YenChuang .(٢٠١٦) .How gamification motivates visits and engagement for online academic dissemination – An empirical study .Computers in Human Behavior ،Volume 55, Part A, February 2016, Pages 16-27.

N Richard and B Michael .(٢٠١٧) .Enhancing instructional outcomes with gamification: an empirical test of the Technology-Enhanced Training Effectiveness Modle .Computers in Human Behavior ،Volume :71, pages 499-507.

N. Khudolei .(٢٠١٨) .Experience of using LMS Moodle tool» Lesson «in foreign language teaching, Science and education: experience, problems, development prospects:materials of the international scientific and practical conference .Krasnoyarsk State Agrarian University Krasnoyarsk, Russia-٢٧١ ، .٢٧٦Recovered from URL: http://e.kgau.ru/

Nevin. Westfall. Cherrington. Willig & Dempsey .(٢٠١٤) .Gamification as a tool for enhancing graduate medical education .Postgraduate Medical Journal, 90.(١٠٧٠)

Ninoriya. S&et al. (2011). CMS, LMS and LCMS for elearning. IJCSI, International Journal of Computer Science, pp. 8(2), 644-647.

Nunan, D. (2003). Practical English Language Teaching. New York: Mc Grawhill.

Ozdamli, E. C. (2017). What "Gamification is and What is not". European Journal of Contemporary Education.

R., Marc LeBlanc, Robert Zubek. Hunicke .(٢٠٠٤) .A Formal Approach to Game Design and Game Research. Recovered from https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research

S., Dixon, D., Khaled, R. and Nacke, L. Deterding .(٢٠١١) .From Game Design Elements to Gamefulness: Defining“ Gamification .”the 15th international academic Mind Trek conference: Envisioning future media environments ،pp. (9-15).

Stokes, Z. (2014). Integration of gamification into the classroom. UMI, p. No. 1556230.

Wells, R. (2020). Benefits of Enrichment Activities. Retrieved from apolloafterschool: https://apolloafterschool.com/benefits-of-enrichment-activities/

X Bao .(٢٠١٥) .Applying Gamification into a Language LearningApplication, Master Thesis, Industrial Design Program, University of Lapland, Facility of Art and Design .University of Lapland.

Yunisrina Yusuf, NIra Erdiana and Arif Rizky pratama Qismullah yusuf .(٢٠١٨) .ENGAGING WITH EDMODO TO TEACH ENGLISH WRITING OF NARRATIVE TEXTS TO EFL STUDENTS .PROBLEMS OF EDUCATION IN THE 21st CENTURY، Vol. 76, No. 3.