International Journal of Educational and Psychological Studies (EPS)

Volume.13, Issue.4 pp: 776-786

Aug (2024)

Article 8

أثر استخدام تطبيقات التلعيب في تحصيل طلبة الصف السادس في المملكة العربية السعودية في قواعد اللغة العربية

The Impact of Utilizing Gamification Applications on the Achievement of Sixth Graders in Saudi Arabia in Arabic Language Grammar

ربى إبراهيم أبو العينين

Ruba Ibrahim Abu Inein

مدارس الرياض للبنين والبنات- المملكة العربية السعودية

Riyadh Schools for Boys & Girls, Kingdom of Saudi Arabia

r.aleinein@gmail.com

Accepted قبول البحث	Revised مراجعة البحث	Received استلام البحث
2024/5/22	2024/5/12	2024/4/24

DOI: https://doi.org/10.31559/EPS2024.13.4.8

This file is licensed under a *Creative Commons Attribution 4.0 International*

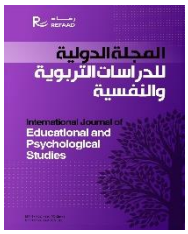
رفاد REFAAD
www.refaad.com

International Journal of Educational and Psychological Studies (EPS)

المجلة الدولية للدراسات التربوية والنفسية

Journal Homepage: https://www.refaad.com/Journal/Index/3

E-ISSN 2520-4149 | P-ISSN 2520-4130



أثر استخدام تطبيقات التلعيب في تحصيل طلبة الصف السادس في المملكة العربية السعودية في قواعد اللغة العربية

The Impact of Utilizing Gamification Applications on the Achievement of Sixth Graders in Saudi Arabia in Arabic Language Grammar

الملخص:

الأهداف: هدفت الدراسة إلى تقصّي أثر استخدام تطبيقات التلعيب في تحصيل طلبة الصف السادس في قواعد اللغة العربية، وتكونت عينة الدراسة من (141) طالبًا وطالبة من الصف السادس في مدارس الرياض للبنين والبنات في المملكة العربية السعودية خلال الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي 2024/2023.

المنهجية: تم استخدام المنهج شبه التجريبي باعتباره الأنسب في تحقيق أهداف الدراسة، حيث يسمح هذا المنهج باعتماد الفصول الدراسية التي خضعت للتجربة كما هي دون إعادة توزيع الطلبة على المجموعات الثلاثة (التلعيب باستخدام تطبيق Blooket، والتلعيب باستخدام تطبيق Quizizz، والطريقة الاعتيادية) توزيعًا عشوائيًا.

النتائج: أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في تحصيل الطلبة يعزى إلى استراتيجية التدريس، ولصالح المجموعة التي تعلّمت باستخدام تطبيق (Blooket).

الخلاصة: توصي الباحثة بضرورة تدريب المعلمين على تطبيق تطبيقات التلعيب في التعليم.

الكلمات المفتاحية: *التلعيب؛ تعلّم قواعد اللغة العربية؛ طلبة الصف السادس؛ اللغة العربية.*

Abstract:

Objectives: The study aimed to investigate the impact of utilizing gamification apps on the achievement of sixth-grade students in Arabic language grammar in Saudi Arabia. The study sample consisted of (141) sixth-grade students at Riyadh Schools for boys and girls in the Riyadh district during the first trimester of the academic year 2023/2024.

Methods: The quasi-experimental method was used, as it is the most suitable for achieving the study's objectives. This method allows for the use of the existing classrooms that participated in the experiment without randomly redistributing the students into the three groups (gamification using the Blooket app, gamification using the Quizizz app, and the traditional method).

Results: The results revealed statistically significant differences in students' achievement that attributable to the teaching strategy, with the Blooket app showing superior performance compared to both the Quizizz app and traditional teaching methods.

Conclusions: The researcher recommended that teachers be effectively utilize gamification apps in their teaching practices.

Keywords*: Gamification; Arabic language grammar Learning; Sixth grade students; Arabic Language.*

المقدمة:

تؤدّي قواعد اللغة - من بين المكوّنات الأساسية الثلاثة في اللغة؛ الأصوات، والقواعد والمفردات - دورًا أساسيًا في فهم المعنى وتوضيحه؛ فإذا لم يعرف القارئ قواعد اللغة فإن اللغة تصبح حشدًا من الألفاظ لا يربط بينها أو يحكمها وجود، ويعجز القارئ -تبعًا لذلك- عن فهم محتوى اللغة أو إنتاجه بصورة مفهومة للمتلقي (Tamazozat,2012)؛ فقواعد اللغة تساعد المتعلمين على ضبط الكلمات وتنمّي لديهم الدقة في صياغة الأساليب والأصناف اللغوية، والتعرف على الوظائف الصرفية والنحوية التي تؤديها الألفاظ في الجملة واستخدامها في سياقات جديدة (Abbas & Mohaimeed,2016). وقد اتفقت أغلب الدراسات على أهمية دور معرفة قواعد اللغة في تمكين القارئ من مهارة فهم المقروء من خلال توظيفه للمعارف النحوية والصرفية في متابعة فهم النص المقروء (Zwaan & Rapp,2006; Aryadoust & Baghaei, 2016).

ولمّا كانت مرحلة التعليم المدرسية غايةً في الأهمية، حيث يتم فيها إكساب الطلبة المفاهيم الأساسية والمهارات اللازمة (Taha-Thomure,2009)، فإن ممارسات المعلمين التدريسية في هذه المرحلة تشكّل عنصرًا مهمًا في استدعاء دافعية الطلبة والمحافظة عليها في أثناء التعلم. وفيما يخص المهارات الأساسية في القرائية، تشير الدراسات إلى أن معرفة المتعلمين بفك الرموز لا تعد كافية ولا تؤدي إلى تعلم القراءة، إذ يجب أن يكون لدى القارئ معرفة معجمية بالمفردات المناسبة لسنّه وقواعد اللغة وتراكيبها وتأثيرها في تشكيل المعاني المتضمنة في النصوص المسموعة والمقروءة (Stahl & Fairbanks, 1986).

وتشير الدراسات إلى ضعف المتعلمين في قواعد اللغة العربية وتدني مستوى تحصيلهم فيها، وينسحب ذلك على جميع المراحل الدراسية، كما رافقه نفور المتعلمين من موضوعات قواعد اللغة العربية وتعلمها (Abbas & Mohaimeed,2016). من هنا، برز الاهتمام بالأساليب المتبعة في تعليم الطلبة قواعد اللغة العربية، وظهرت الحاجة إلى دراسة أثر استراتيجيات تدريس جديدة غير اعتيادية لتدريس القواعد وتنمية التفكير والقدرة على التحليل والابتكار.

ولمّا كان تدريس مكوّنات اللغة العربية -ومنها قواعد اللغة العربية - يتطلّب تصميم الدروس التفاعلية والجاذبة للطلبة حتى تكون فعالة وناجعة في تحقيق أهداف التعلم (Papastergiou, 2009; Siegle, 2015)، وكانت التطبيقات الرقمية الخاصة بالتلعيب تطبيقات واعدةً في تحفيز دافعية الطلبة للتعلم وزيادة التفاعل والتواصل بينهم، وتنتمي لاستراتيجيات التعليم الحديثة التي تعزز موقع المتعلم باعتباره محور التعلم، وتوفّر مساحات واسعة للعمل المستقل وتفريد التعليم (Mirzoveya & Kabdrgalinova,2021)، كان لا بد من دراسة تأثيرها في تعليم مفردات اللغة العربية للمتعلمين، وبالذات المتعلمين في المرحلة الابتدائية حيث تشكل المفردات مكوّنًا مهمًا من المكونات التي يجري التركيز عليها في اكتساب اللغة.

مع تقدم التقنيات الرقمية واستخدامها في التعليم، أصبح التلعيب (Gamification) في التعليم ضمن أبرز الاستراتيجيات التي يؤمل أن تسهم في استدعاء دافعية الطلبة للتعلم والمحافظة عليها، وتشكل بيئة جاذبة لتعليم مكونات اللغة من أصوات، ومفردات، وقواعد اللغة وغيرها. وفي هذا الاتجاه، تشير الدراسات إلى أن 97% من طلبة هذا الجيل ينخرطون في ألعاب الفيديو التي توفّر هدفًا واضحًا للعبة، وتحدّيات للاعبين في مستويات متعددة، إضافة إلى التغذية الراجعة الفورية التي تقدمها اللعبة (Lenhart et. al., 2008). ويشير تقرير وسائط الحدس المشترك (Rideout, 2015) إلى أن المتعلمين في سن المدرسة يقضون 81 دقيقة يوميًا على الألعاب الرقمية، ويرتبط ذلك بحقيقة أن المتعلمين يعيشون في بيئة ينتشر فيها الإنترنت والألعاب الرقمية وتعدد الوسائط التي من شأنها أن تغيّر طرائق تفاعل هؤلاء المتعلمين مع المحتوى المعرفي وكيفية تعلّمه وفهمه (Rideout et. al, 2010).

وتأسيسًا على ذلك، انبرى الباحثون لدراسة تطبيقات التلعيب في البيئات التعليمية قصد توفير متعة التعلم في أثناء عملية اكتساب المعارف وتطبيقها، وتعزيز قدرات الطلبة على إنجاز المهمات التعليمية التي يكلّفون بها، إضافة إلى توفير الدوافع واستثارتها من خلال عنصر المكافأة الذي توفره تطبيقات التلعيب أو استراتيجياتها. وتم تصميم مواقف التعلم استنادًا إلى إطار التلعيب بحيث تحقق أنشطة التعلم المتعة والمشاركة وزيادة الدافع الداخلي للمتعلم، وتحقيق تفريد التعليم والاستجابة للفروق الفردية بين المتعلمين، وخلق التنافس والتعاون بينهم. وتنوعت الدراسات في أهدافها، فمنها ما درس أثر استراتيجية التلعيب وتطبيقاتها في دافعية الطلبة، ومنها ما درس تحصيلهم الأكاديمي في الموضوعات التي طُبقت فيها، وقسم آخر تصدّى لدراسة التفاعل بين المتعلمين (Mousa, 2020).

وتندر الدراسات العربية التي تناولت استراتيجيات التلعيب بشكل عام (Al-Ghamdi, 2020)، إضافة إلى تلك التي تناولت استراتيجيات التلعيب في تدريس قواعد اللغة العربية بشكل خاص، الأمر الذي يشكّل نقصًا في أدبيات تدريس مكونات اللغة العربية باستخدام استراتيجيات التلعيب التي تعتمد على تقنية المعلومات والاتصالات، ويؤسس لحاجة تتمثل في ضرورة دراسة أثر استراتيجيات وتطبيقات التلعيب في تحصيل الطلبة لمكونات اللغة العربية ومنها القواعد، والتعرف على درجة تفضيل الطلبة لاستخدام تطبيقات التلعيب في تدريس اللغة العربية قصد توفير طرائق تدريس أكثر جاذبية للمتعلمين.

مشكلة الدراسة:

تأسيسًا على ما سبق، فإن الدراسة تتبلور في الإجابة عن السؤال الآتي: ما أثر استخدام تطبيقات التلعيب في تحصيل طلبة الصف السادس في قواعد اللغة العربية في المملكة العربية السعودية؟

وينبثق عن هذا السؤال السؤالان الفرعيان التاليان:

- ما متوسطات تحصيل طلبة الصف السادس في قواعد اللغة العربية في المملكة العربية السعودية؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسط تحصيل طلبة الصف السادس الابتدائي في اختبار قواعد اللغة العربية تعزى إلى استراتيجية التدريس (التلعيب باستخدام تطبيق Blooket، والتلعيب باستخدام تطبيق Quizizz، والطريقة الاعتيادية) في التطبيقين القبلي والبعدي؟

فرضية الدراسة:

في ضوء أسئلة الدراسة الفرعية، صيغت الفرضيّة الصفرية التالية:

- لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسط تحصيل طلبة الصف السادس الابتدائي في اختبار قواعد اللغة العربية تعزى إلى استراتيجية التدريس (التلعيب باستخدام تطبيق Blooket، والتلعيب باستخدام تطبيق Quizizz، والطريقة الاعتيادية) في التطبيقين القبلي والبعدي.

أهداف الدراسة:

- التعرف على برامج التلعيب التي يمكن أن تُعتمد داخل الصفوف الدراسية.
- دراسة تأثير استخدام تطبيقات مختلفة في التلعيب على مستوى تحصيل الطلاب في القواعد.
- تقديم توصيات قد تساعد إدارات المدارس في تحسين جودة الخدمات التعليمية.

أهمية الدراسة:

يُؤمل أن تُفيد نتائج الدراسة في جانبين: نظري وتطبيقي.

الأهمّية النظرية:

في الجانب النظري، تأتي أهمية هذه الدراسة من أهّمية موضوعها وهو تعرف أثر استراتيجية التلعيب في تحصيل الطلبة في قواعد اللغة العربية قصد تحسين العملية التعليمية - التعلمية.

الأهمّية التطبيقية:

أما في الجانب التطبيقي، فيؤمل من هذه الدراسة أن تفيد جميع المعلمين والمعلمات والتربويين في إدماج استراتيجيات التلعيب وتطبيقاتها الرقمية في تدريس مكونات اللغة العربية، بالإضافة إلى مصممي المناهج والمعنيين في توظيف تقنية المعلومات والاتصالات في التعليم والتعلم.

حدود الدراسة:

- الحدود البشريّة: طلبة الصف السادس الابتدائي في قسمي البنين والبنات في مدارس الرياض التابعة لمكتب التعليم الأهلي والأجنبي في منطقة الرياض في المملكة العربية السعودية.
- الحدود الزمنيّة: تم تطبيق هذه الدراسة في الفصل الدراسي الأول من العام الدراسي (2023 - 2024).
- الحدود المكانيّة: المدارس الأهلية والعالمية التابعة لمكتب التعليم الأهلي والأجنبي في منطقة الرياض في المملكة العربية السعودية.

مصطلحات الدراسة:

- **التلعيب** معجميًا: استخدام اللعب والأحاجي في العملية التعليمية وترادفها كلمة اللوعبة التي استخدمت في عدد من الدراسات (Riyadh Dictionary, 2024). أمّا اصطلاحًا فهي استخدام عناصر تصميم اللعبة في سياقات غير اللعب لتعزيز وتحسين سلوك المستخدم (Michal, 2014; Szu, 2015). ويمكن تعريف التلعيب **إجرائيًا** على أنها استخدام عناصر وآليات الألعاب (النقاط، والألقاب، والمستويات، وغيرها من العناصر) ومقومات الانهماك في اللعب (كالدافعية، والاستمرارية، والإثارة، وغيرها) في تحفيز اللاعبين أو المستخدمين (الطلاب والطالبات) في مجالات غير اللعب (تعلّم قواعد اللغة العربية) (Al-Osaimi, 2017).
- **التحصيل:** ما يكتسبه المتعلم من مهارات ومعارف وعلوم متعددة، عن طريق عمليات تعلم متنوعة تدل على نشاطه العقلي المعرفي، ويمكن قياسها بالدرجة التي يحققها الطالب عند تأدية اختبار (Jalali, 2011)، **وإجرائيًا** هو مجموع المعلومات التي اكتسبتها الطالبات، وتقاس بمجموع العلامات التي تحصّل عليها من خلال اختبار موضوعي لقواعد اللغة العربية في وحدة "قدوات ومثل عليا" المقرر تدريسها لطلبة الصف السادس في المملكة العربية السعودية في الفصل الدراسي الأول.

الإطار النظري والدراسات السابقة:

الإطار النظري:

أظهرت الدراسات تحسن التحصيل الدراسي للطلبة بعد دمج عناصر التلعيب في عملية التدريس والتقويم، حيث استخدمت بعض الدراسات في هذا المسار عناصر التلعيب في التقويم البنائي الذي وفر للطلبة تغذية راجعة فورية فعالة (Huang & Hew, 2018; Huang, et.al, 2019). واضطرد الأثر الإيجابي لتطبيقات التلعيب في تفاعل المتعلمين وتواصلهم الاجتماعي، حيث أشارت الدراسات إلى وجود أثر إيجابي للتلعيب في تعزيز قيمة التغذية الراجعة من الأقران ضمن أنشطة التعلم الاجتماعي والتعلم التعاوني (Tasy, et. al., 2018; Bouchrika et.al., 2019).

أمّا في مجال دوافع الطلبة ومشاركتهم واتجاهاتهم نحو استراتيجيات التدريس، فقد بينت الدراسات أن هناك أثرًا إيجابيًا على دافعية الطلبة ومشاركتهم في حال استخدام عناصر التلعيب المتعلقة بالدافعية كاستخدام الشارات ولوحات المتصدرين وقوائمهم والهدايا الافتراضية (Barata et. al., 2017; Baydas & Cicek, 2019). وتتسم تطبيقات التلعيب (Blooket & Qizziz) بأنها تدمج بين الاختبارات مع التعزيز في أثناء التعلم، حيث يجيب المتعلم على الأسئلة منفرداً ووفق سرعته الخاصة ويكتسب نقاطًا تحفيزية مع تقدّم تعلّمه.

ويعتبر تطبيق Blooket منصة تعليمية تقدم مجموعة متنوعة من الألعاب التعليمية التفاعلية للطلاب، وتعتمد على نموذج اللعبة التعليمية حيث يمكن للمعلمين إنشاء وتخصيص ألعاب تعليمية مخصصة للمواد الدراسية، ودمج محتوى المنهج والأسئلة الدراسية في ألعاب لجذب انتباه الطلاب وتعزيز عملية التعلم.

يتضمن الموقع مجموعة متنوعة من الألعاب التعليمية مثل "Tower Defense" و "Gold Quest" وغيرهما، مما يتيح للمعلمين اختيار اللعبة التي تناسب احتياجات فصلهم.

يتميز Blooket بواجهة مستخدم بسيطة وسهلة الاستخدام، ما يجعلها ملائمة للاستخدام في الفصول الدراسية، وتتوفر فيه مجموعة واسعة من الألعاب التعليمية التفاعلية التي تجذب انتباه الطلاب وتحفزهم على المشاركة في عملية التعلم، ويوفر إمكانية مراقبة تقدم الطلاب وتقييم أدائهم من خلال لوحة تحكم مدرسية تفصيلية بالإضافة إلى أنه يدعم التفاعل الاجتماعي بين الطلاب من خلال السماح لهم بالمنافسة والتعاون في ألعاب التعلم.

أما بالنسبة للمعيقات، فقد تكون بعض الألعاب أقل تنوعًا أو أقل تفاعلية مقارنة ببعضها الآخر، ما قد يؤثر على استجابة الطلاب ومدى فاعليتها في تحقيق الأهداف التعليمية، كما أن واجهة المستخدم وتصميم الموقع بسيطة، ما قد يؤدي إلى قلة بعض الميزات المتقدمة التي يمكن أن تعزز تجربة التعلم. وقد يواجه المعلمون تحديات في إدارة وتنظيم المحتوى التعليمي والألعاب داخل الفصل الدراسي، خاصة إذا كان هناك عدد كبير من الطلاب أو مجموعات فصلية متعددة (Sartika, Heriyawati & Elfianto, 2023).

أمّا تطبيق Qizziz فهو أداة تعليمية تستخدم لإنشاء وإجراء اختبارات واستطلاعات وألعاب ومسابقات تفاعلية للطلاب، حيث يتيح للمعلمين إنشاء اختبارات واستطلاعات تفاعلية باستخدام مجموعة متنوعة من الأسئلة مثل الأسئلة النصية والصورية والصوتية، ويوفر تجربة تعليمية ممتعة وتفاعلية للطلاب من خلال تصميم الاختبارات كألعاب مسابقة مشوقة تتنافس فيها الفرق أو الأفراد

ويسمح التطبيق للطلاب المشاركة في الاختبارات عبر الأجهزة الذكية الخاصة بهم، سواء كانوا في الفصل الدراسي أو عن بعد، ويوفر للمعلمين تحليلات مفصلة وإحصائيات حول أداء الطلاب، ما يساعدهم على تقييم التقدم والفهم لدى الطلاب وتحديد المجالات التي تحتاج إلى تعزيز، ويتضمن مكتبة ضخمة من الاختبارات الجاهزة التي يمكن للمعلمين استخدامها أو تعديلها حسب احتياجاتهم الخاصة.

المزايا:

- توفير تجربة تعليمية تفاعلية ومشوقة للطلاب، ما يعزز مشاركتهم واندماجهم في عملية التعلم.
- سهولة استخدام التطبيق وإنشاء الاختبارات وتخصيصها وإدارتها، مما يوفر الوقت والجهد للمعلمين.
- توفير تحليلات مفصلة وإحصائيات حول أداء الطلاب، مما يساعد على تحسين عملية التدريس وتكييف الاستراتيجيات التعليمية.
- إمكانية مشاركة الاختبارات والاستطلاعات مع الطلاب بسهولة عبر الإنترنت.

العيوب والمعيقات:

- قد تكون بعض الميزات المتقدمة مقتصرة على الاشتراكات المدفوعة، ما يقيد الوصول الكامل لبعض الميزات.
- قد يواجه المعلمون بعض التحديات في تخصيص الاختبارات والاستطلاعات بشكل دقيق وفقًا لاحتياجاتهم الدقيقة.
- قد تكون الواجهة البسيطة النسبة لبعض المعلمين الذين يبحثون عن ميزات أكثر تعقيدًا أو تخصيصًا في تصميم الاختبارات (Caitlin, 2024).

الدراسات السابقة:

- **دراسة الأحمدي وكنسارة (Al Ahmadi & Kinsarah, 2023)** التي هدفت إلى الكشف عن أنسب نمط من الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب لدى طلاب المرحلة الابتدائية في المدينة المنورة، حيث اتبع المنهج التجريبي وتكونت عينة البحث من 60 طالبًا تم تقسيمهم إلى مجموعتين متساويتين، حيث مارست المجموعة الأولى الأنشطة الإلكترونية الفردية والمجموعة الثانية الأنشطة الإلكترونية التعاونية وتعرضت المجموعتان للمعالجة

التجريبية الخاصة بها على موقع كاهوت. وأشارت نتائج الدراسة عن عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية بين النمط الفردي والنمط التعاوني في الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب. وأثبتت نتائج البحث أن اختلاف نمطي الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب ليس لها تأثير على التحصيل البعدي.

- **دراسة عبد الحميد وزملائه (Abdelhamid et. al., 2023)** التي هدفت إلى تقصّي أثر استخدام استراتيجيات التلعيب في تدريس قواعد اللغة العربية وانطباعاتهم حول استعمالها في التدريس. واستُخدم التصميم شبه التجريبي لعينتين؛ إحداهما تجريبية دُرِّست باستخدام استراتيجيات التلعيب وأخرى ضابطة تم تدريسها وفق الطريقة التقليدية. ولجمع البيانات، تم استخدام اختبار التحصيل في القواعد قبل التجربة وبعدها، واستبيان للكشف عن انطباعات الطلبة حول استخدام استراتيجيات التلعيب، وتم استخدام اختبار ت (T- test) والإحصاء الوصفي في تحليل البيانات، وأظهرت النتائج تفوق الطلاب في المجموعة التجريبية - وبدلالة إحصائية- على نظرائهم في المجموعة الضابطة في تحصيل قواعد اللغة العربية، وأن اتجاهاتهم نحو تطبيق استراتيجيات التلعيب كانت أكثر إيجابية.
- **دراسة تامايو وزملائه (Tamayo, et. al., 2023)** التي هدفت إلى تقصّي أثر استراتيجيات التلعيب في إكساب الطلبة مفردات اللغة الإنجليزية وقواعدها. واستُخدم التصميم شبه التجريبي لعينتين؛ إحداهما تجريبية دُرِّست باستخدام استراتيجيات التلعيب وأخرى ضابطة تم تدريسها وفق الطريقة التقليدية. ولجمع البيانات، تم استخدام اختبار التحصيل في المفردات والقواعد قبل التجربة وبعدها، كما تم استخدام اختبار ت (T- test) في تحليل البيانات، وأظهرت النتائج تفوق الطلاب في المجموعة التجريبية -وبدلالة إحصائية- على نظرائهم في المجموعة الضابطة في كل من التحصيل في المفردات والتحصيل في القواعد.
- **دراسة الطاهر وزملائه (Eltahir et. al., 2021)** التي هدفت إلى الكشف عن أثر استخدام التعلم المعتمد على التلعيب في كل من دافعية الطلاب وانخراطهم في التعلم وتحصيلهم الأكاديمي في مساق خاص بقواعد اللغة العربية في جامعة عجمان. واستُخدم المنهج شبه التجريبي في تصميم الدراسة لمجموعتين؛ ضابطة دُرّست وفق الطريقة التقليدية وتجريبية دُرّست وفق استراتيجيات التلعيب باستخدام تطبيق كاهوت. ولجمع البيانات، تم استخدام استبيان للكشف عن دافعية الطلاب وانخراطهم في التعلم واختبار تحصيل الطلاب لقواعد اللغة العربية. وأشارت نتائج الدراسة إلى تفوق طلبة المجموعة التجريبية - وبدلالة إحصائية - على نظرائهم في المجموعة الضابطة في كل من التحصيل في قواعد اللغة العربية والدافعية للتعلم.
- **دراسة زغول (Zoghoul, 2020)** التي هدفت إلى استكشاف وجهات نظر المعلمين والطلبة في دولة الإمارات العربية حول استخدام استراتيجيات التلعيب في تدريس قواعد اللغة العربية والتحديات التي تواجه تطبيقها في تدريس اللغة العربية. ولجمع البيانات، استُخدِمت الاستبيانات الموجهة لكل من المعلمين والطلاب في إمارتي دبي والشارقة للكشف عن ممارسات استراتيجيات التلعيب المستخدمة والمعيقات التي تواجه استخدامها في التدريس، كما استخدمت دراسة الحالة والمقابلات المباشرة لبعض الطلاب وبعض المعلمين في الإمارتين. وأظهرت النتائج أن المعلمين ينظرون بإيجابية إلى أثر استراتيجيات التلعيب في تحسين أداء الطلبة، إلا أنهم يرون صعوبات وتحديات في تطبيق تلك الاستراتيجيات. أما الطلاب، فقد أظهروا نظرة إيجابية نحو استخدام استراتيجيات التلعيب في التدريس، ويرون أنها تساعد في زيادة دافعيتهم للتعلم من ناحية وتحسّن تحصيلهم من الناحية الأخرى.
- **دراسة داود (Daoud, 2019)** التي هدفت إلى الكشف عن مستوى مهارات التفكير الناقد في مادة اللغة العربية، واستخدم الباحث المنهج شبه التجريبي، حيث تكونت عينة الدراسة من 56 طالبًا تم تقسيمهم إلى مجموعتين ضابطة وتجريبية بحيث درست المجموعة التجريبية باستراتيجية التعلم باللعب، ودرست المجموعة الضابطة بالطريقة الاعتيادية. ولجمع البيانات، طور الباحث اختبارًا للتفكير الناقد في اللغة العربية وتم تطبيقه على طلبة المجموعتين قبل التجربة وبعدها، واستخدم الباحث تحليل التباين المصاحب المتعدد، وتحليل التباين المصاحب الأحادي لاختبار فرضيات الدراسة. وبينت النتائج أن هناك فرقًا في أداء الطلبة على اختبار التفكير الناقد البعدي يعزى لطريقة التدريس ولصالح المجموعة التجريبية التي دُرِّست باستخدام استراتيجية التعلم باللعب.
- **دراسة الحسيني والخفاجي (Al-Husseini & Al-Kafaji, 2016)** التي هدفت إلى معرفة أثر أسلوب الألعاب التعليمية في تحصيل طالبات الصف الخامس الابتدائي في مادة قواعد اللغة العربية، واستُخدم التصميم التجريبي لمجموعتين إحداهما ضابطة دُرِّست بالطريقة الاعتيادية وأخرى تجريبية دُرِّست بأسلوب الألعاب التعليمية في كل منهما 32 طالبة. ولجمع البيانات، تم استخدام الاختبار التحصيلي، وحُللت بيانات الطالبات باستخدام الاختبار التائي t test، ومعامل ارتباط بيرسون، ومعادلة سبيرمان. وأظهرت النتائج وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في التحصيل ولصالح المجموعة التجريبية التي درست وفق أسلوب التلعيب.
- **دراسة عباس ومحيميد (Abbas & Mohaimeed,2016)** التي هدفت إلى تقصي أثر استعمال الألعاب التعليمية في تحصيل طلاب الصف الثاني المتوسط في مادة قواعد اللغة العربية، واستُخدم التصميم شبه التجريبي لمجموعتين إحداهما تجريبية درّست باستخدام الألعاب التعليمية وأخرى ضابطة درّست بالطريقة الاعتيادية. ولجمع البيانات، تم استخدام اختبار تحصيلي في قواعد اللغة العربية، وحللت البيانات باستخدام الاختبار التائي لعينتين مستقلتين. وبينت النتائج أن متوسط تحصيل طلبة المجموعة التجريبية أعلى من متوسط طالب المجموعة الضابطة وبدلالة إحصائية.

- **دراسة شيخ (Chik, 2015)** التي هدفت إلى معرفة مدى استخدام الأنشطة التعليمية عن طريق الألعاب اللغوية ومدى تأثيرها في التحصيل العلمي لطلاب المرحلة الابتدائية في تعليم اللغة العربية في برنامج جي قاف. ولجمع البيانات، استُخدمت الاستبانات والمقابلات والملاحظة الصفية المباشرة لثلاثين معلمًا من معلمي الصفين الأول والثاني تم اختيارهم بالطريقة العشوائية في ثلاث مدارس من المدارس التي تطبق برنامج جي قاف. وأظهرت النتائج أن 96% من المعلمين يطبقون التلعيب في تدريسهم، وأن 69% من المعلمين يرون أن الألعاب اللغوية ذات أثر في تحسين تعلم اللغة العربية.
- **دراسة أنوغراهيني (Anugrahini, 2011)** التي هدفت إلى الكشف عن استخدام الألعاب اللغوية في تعليم الاستماع ومعرفة ميول الطلبة إلى تعلم الاستماع باستخدام الألعاب اللغوية في مدينة جاكرتا. استخدمت الباحثة نوعين من البحث، هما البحث المكتبي والبحث الميداني والمنهج التجريبي للكشف عن أثر تطبيق الألعاب اللغوية في تدريس الاستماع. وتكونت عينة البحث من جميع الطلاب والطالبات في الصف الثامن في مدرسة الخيرية المتوسطة في جاكرتا للعام الدراسي 2011 – 2012. ولجمع البيانات، استُخدمت الملاحظة المباشرة والمقابلات الشخصية والاستفتاءات. أظهرت الدراسة أن تعليم الاستماع مهم لأن الاستماع المهارة الأولى في المهارات اللغوية، وأن الألعاب اللغوية وسيلة جذابة لتعليم اللغة العربية، حيث تعطي متعة خاصة في تعليم الاستماع وتنمّي دوافع الطلاب وميولهم إلى التعلم.

التعقيب على الدراسات السابقة:

يلاحظ أن الدراسات السابقة قد تنوعت في تطبيقات التلعيب التي استخدمتها في تعليم اللغة وتعلمها، كما تنوعت في المراحل الدراسية التي تناولتها. ويظهر من نتائج الدراسات السابقة التي تم عرضها أن هناك أثرًا إيجابيًا لتطبيقات التلعيب في تحصيل المتعلمين في اللغة العربية عمومًا وفي قواعدها بشكل خاص. وقد استفاد الباحثان من الدراسات السابقة في تصميم الخبرات التعليمية باستخدام تطبيقات التلعيب، وفي منهجية البحث، وفي تصميم أداة الدراسة.

منهجية الدراسة وإجراءاتها:

منهجية الدراسة:

تم استخدام المنهج شبه التجريبي باعتباره الأنسب في تحقيق أهداف الدراسة، حيث يسمح هذا المنهج باعتماد الفصول الدراسية التي خضعت للتجربة كما هي دون إعادة توزيع الطلبة على المجموعات الثلاثة (التلعيب باستخدام تطبيق Blooket، والتلعيب باستخدام تطبيق Quizizz، والطريقة الاعتيادية) توزيعًا عشوائيًا.

مجتمع الدراسة:

تكون مجتمع الدراسة من جميع طلاب وطالبات الصف السادس الابتدائي في مدارس الرياض في المملكة العربية السعودية للعام الدراسي 2023 – 2024، والبالغ عددهم (279) طالبًا وطالبة (110 طالبًا و169 طالبة) موزعين على اثنتي عشرة شعبة صفية.

أفراد الدراسة:

بلغ عدد أفراد الدراسة (141) طالبًا وطالبة من طلبة الصف السادس الابتدائي في مدارس الرياض موزعين في ست شعب صفية، وقد اختيروا بشكل قصدي لتمكين الباحثين من ضبط إجراءات الدراسة، وتم تقسيم الشعب كما يلي:

جدول (1): توزيع افراد عينة الدراسة تبعًا للنوع الاجتماعي والمجموعة وتطبيق التلعيب المستخدم

المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	عدد أفراد المجموعة
الذكور	تجريبية 1	Blooket	25
	تجريبية 2	Quizizz	25
	ضابطة	-	24
الإناث	تجريبية 1	Blooket	22
	تجريبية 2	Quizizz	21
	ضابطة	-	24

أداة الدراسة:

الاختبار التحصيلي:

قامت الباحثة بإعداد اختبار التحصيل في قواعد اللغة العربية، وتمّت صياغة فقرات الاختبار بصورتها الأولية بحيث تغطي كافة مجالات وحدة (قدوات ومثل عليا) والمستويات المعرفية المختلفة وضمن جدول مواصفات محدد للوحدة، وتكون الاختبار من (16) فقرة موضوعية من نوع اختيار من متعدد بأربعة خيارات أحدها فقط يمثل الإجابة الصحيحة، وقد توزعت فقرات الاختبار على المستويات المعرفية الثلاثة حسب تصنيف بلوم؛ المعرفة والاستيعاب، والتطبيق، والمهارات العليا.

صدق الاختبار:

وللتأكد من صدق الأداة تم استخدام صدق المحكمين، حيث تم عرض الاختبار على (5) محكمين من ذوي الاختصاص والخبرة في المناهج وطرائق تدريس اللغة العربية، وأجريت التعديلات التي أوصى بها ثلاثة من المحكمين سواء حذف أو تعديل بعض الفقرات وصياغتها لغويًا. وتم التأكد من صدق الاتساق الداخلي عن طريق حساب معامل الارتباط بين كل فقرة من فقرات الاختبار مع الدرجة الكلية للاختبار، وقد تراوحت معاملات الارتباط من (0.47 – 0.69) وكانت جميعها دالة إحصائيًا، ما يدل على قوة الاتساق الداخلي للاختبار.

ثبات الاختبار:

ولحساب ثبات الاختبار التحصيلي تم استخدام معامل ثبات كرونباخ ألفا (Cronbach Alpha) ووجد أنّه يساوي (0.85)، كما تم استخدام حساب الثبات بطريقة التجزئة النصفية وبلغ (0.84)، واعتبرت هذه القيم مقبولة لغايات البحث.

إجراءات الدراسة:

مرت الدراسة بعدة إجراءات وعلى النحو الآتي:

- إعداد دليل المعلم في تطبيق استراتيجيات التلعيب (Blooket & Quizizz) في تعليم القواعد وتدريب المعلمين على توظيفه في تصميم دروس تعليم القواعد.
- تطبيق الاختبار التحصيلي على طلبة العينة الاستطلاعية من أجل حساب الثبات.
- تطبيق الاختبار التحصيلي القبلي على مجموعات الدراسة.
- متابعة وتوجيه المعلمين والمعلمات باستمرار خلال فترة تطبيق الاستراتيجية.
- تطبيق الاختبار التحصيلي البعدي على مجموعات الدراسة بعد الانتهاء من التطبيق.
- تحليل النتائج من خلال تحليل التباين الثنائي المختلط (Two-way 2x2 mixed ANOVA).

نتائج الدراسة ومناقشتها:

لمعرفة أثر استراتيجية تطبيقات التلعيب في تحصيل طلبة الصف السادس الابتدائي في اختبار قواعد اللغة العربية، تم حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء الطلبة في المجموعتين التجريبيتين والمجموعة الضابطة على الاختبار التحصيلي لقواعد اللغة العربية قبل التجربة وبعدها. وجدول (2) يبيّن ذلك.

جدول (2): المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء المجموعتين التجريبيتين والمجموعة الضابطة على الاختبار التحصيلي لقواعد اللغة العربية في التطبيقين القبلي والبعدي

التطبيق	المجموعة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	عدد أفراد المجموعة
القبلي	تجريبية Blooket 1	7.17	3.17	35
	تجريبية Quizizz 2	6.67	2.42	45
	ضابطة	7.89	3.46	45
البعدي	تجريبية Blooket 1	13.36	2.01	35
	تجريبية Quizizz 2	12.24	2.62	45
	ضابطة	9.69	1.88	45

يوضح جدول (2) أعلاه أن هناك فرقًا (ظاهريًا) بين متوسطات أداء الطلبة في المجموعتين التجريبيتين والمجموعة الضابطة على الاختبار التحصيلي لقواعد اللغة العربية. ولفحص فرضية الدراسة "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة (α=0.05) بين متوسط تحصيل طلبة الصف السادس الابتدائي في اختبار قواعد اللغة العربية تعزى إلى استراتيجية التدريس (التلعيب باستخدام تطبيق Blooket، والتلعيب باستخدام تطبيق Quizizz، والطريقة الاعتيادية) في التطبيقين القبلي والبعدي"، استُخدِم تحليل التباين الثنائي المختلط (Two-way 2x2 mixed ANOVA) باعتبار المجموعات (ضابطة/ تجريبية1/ تجريبية 2) متغيرًا مستقلًا وتمثل عاملًا بين الأفراد (between-subject factor)، في حين اعتُبر الزمن (الاختبار القبلي/ الاختبار البعدي) متغيّرًا مستقلًا ثانيًا ويمثل عاملًا داخل الأفراد (within-subject factor). ويوضح جدول (3) نتائج تحليل التباين الثنائي المختلط الخاصة بالفروق بين المتوسطات الحسابية لأداء الطلبة في المجموعات (التجريبيتين والضابطة) والاختبار التحصيلي في التطبيقين قبل التجربة وبعدها.

جدول (3): نتائج تحليل التباين الثنائي المختلط الخاصة بالفروق بين متوسطات أداء الطلبة في المجموعات (التجريبيتين والضابطة) والاختبار التحصيلي في التطبيقين قبل التجربة وبعدها

مصادر الفروق	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط المربعات	ف	مستوى الدلالة	حجم الأثر η2
التحصيل في القواعد	1278.428	1	1278.42	213.462	* 0.000	** 0.636
طريقة التدريس	91.619	2	45.810	5.637	* 0.005	0.085
التفاعل بين التحصيل والطريقة	245.524	2	122.762	20.498	* 0.000	0.252

* دالة عند مستوى (p < 0.05). ** حجم الأثر فوق المتوسط.

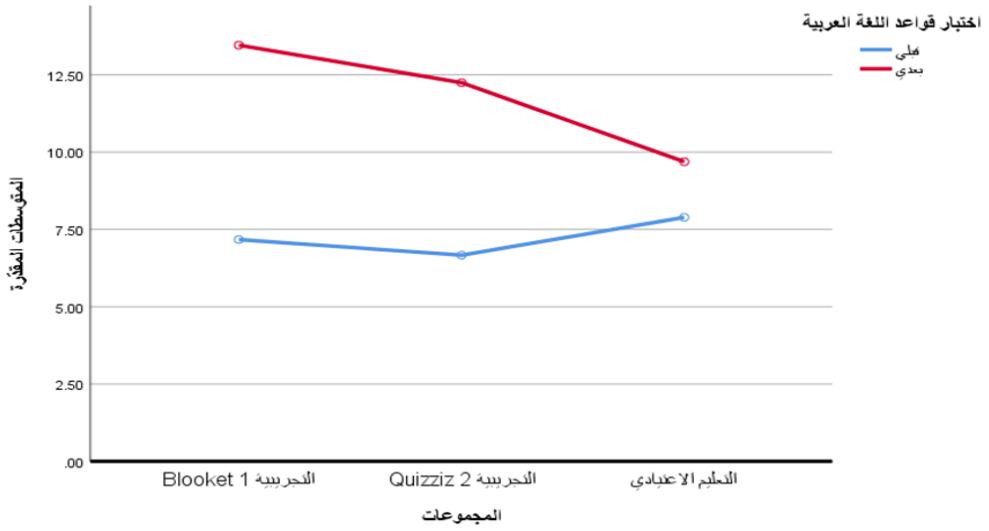
يتبين من النتائج في جدول (3) أن الفروق في المتوسطات الحسابية لأداء الطلبة بين الاختبارين البعدي والقبلي دالة إحصائيًا حيث بلغت قيمة ف (213.462، p < 0.000) ، ما يشير إلى أن أداء الطلبة في المجموعتين التجريبيتين والمجموعة الضابطة كان أعلى في الاختبار البعدي مقارنة بأدائهم على اختبار التحصيل القبلي، كما أن حجم الأثر كان متوسطًا. وتبين النتائج في الجدول ذاته، أن الفروق في المتوسطات الحسابية لأداء الطلبة وفق المجموعات (طريقة التدريس) دالّ إحصائيًا حيث بلغت قيمة ف (5.637، p < 0.000)، وأظهر تحليل المقارنات البعدية باستخدام اختبار شافيه (Schaffe) أن أداء الطلبة الذين تعلّموا وفق تطبيق Blooket كان أعلى -وبدلالة إحصائية- من أداء نظرائهم في المجموعة الضابطة، في حين لم تظهر فروق دالة إحصائيًّا في أداء الطلبة في أي من المجموعتين التجريبيتين عند مقارنته بأداء نظرائهم في المجموعة الأخرى، أو بين أداء الطلبة الذين تعلّموا وفق تطبيق Quizizz وأداء نظرائهم في المجموعة الضابطة. ويوضح جدول (4) نتائج اختبار شافيه (Schaffe) للمقارنات البعدية بين مجموعات الدراسة.

جدول (4): نتائج اختبار شافيه (Schaffe) للمقارنات البعدية بين مجموعات الدراسة

الطريقة 1	الطريقة 2	الفرق بين المتوسطين	الخطأ المعياري	مستوى الدلالة
استراتيجية Blooket	استراتيجية Quizizz	0.859	0.454	0.172
استراتيجية Blooket	الضابطة/ الاعتيادية	1.525	0.454	* 0.005
استراتيجية Quizizz	الضابطة/ الاعتيادية	0.667	0.425	0.296

* دالة عند مستوى (p < 0.05).

وفيما يخصّ التفاعل بين طريقة التدريس والتطبيقين القبلي والبعدي لاختبار التحصيل في قواعد اللغة العربية، بيّنت النتائج أن هذا التفاعل ذو دلالة إحصائية حيث بلغت قيمة ف (20.498، p < 0.000). ويمثل الشكل (1) أدناه مقارنة بين أداء الطلبة في المجموعتين التجريبيتين والمجموعة الضابطة على الاختبارين القبلي والبعدي ويظهر الابتعاد عن التوازي بين الأداءين ما يؤكد نتيجة وجود تفاعل بين التطبيقين الأول والثاني ومجموعات الدراسة (التجريبيتين والضابطة)، وتشير هذه النتيجة إلى فعالية تطبيق Blooket في تنمية تحصيل الطلبة في قواعد اللغة العربية حين يكون أداؤهم الأدنى على الاختبار القبلي.



الشكل (1): المتوسطات الحسابية لأداء الطلبة في المجموعات الثلاث في الاختبارين القبلي والبعدي

ويمكن أن تعزى هذه النتائج إلى أثر انغماس المتعلمين الذي توفره تطبيقات التلعيب للطلبة في تعليم القواعد وتعلمها، وحرصهم على تطبيق اللعب في التعلم، والمحافظة على التقدم في المنافسات التي تتيحها تطبيقات التلعيب المستخدمة في هذه الدراسة. ولمّا كان استخدام الطلبة لتطبيقات التلعيب يتيح لهم مراجعة إجاباتهم، ومقارنتها بالإجابات الصحيحة، فإن هذا الإجراء قد يؤثر في إتقان الطلبة للقواعد التي تناولتها الدراسة والتي تعرض الطلاب لتعلمها في فترة التجربة.

كما أن تنوع تقديم المعلومات الخاصة بالقواعد وطبيعة المنافسات والتحديات التي توفرها تطبيقات التلعيب قد تكون سببًا في تعزيز التعلم التعاوني بين مجموعات الطلبة بحيث تحرص كل مجموعة على أن يتقن أعضاؤها المهارات المستهدفة في التدريب أو الاختبار حتى تضمن مجموعتهم الفوز في المسابقة أو حل التحديات التي يقدمها الموقف التعليمي.

واتفقت نتائج هذه الدراسة مع نتائج الدراسة التي أجرتها زغول (Zoghoul, 2020) التي بيّنت أن تطبيقات التلعيب تساعد في زيادة دافعيتهم للتعلم من ناحية وتحسّن تحصيلهم من الناحية الأخرى. كما اتفقت مع نتائج دراسة الطاهر وزملائه (Eltahir et. al., 2021) التي أظهرت تفوق طلبة المجموعة التجريبية - وبدلالة إحصائية - على نظرائهم في المجموعة الضابطة في التحصيل في قواعد اللغة العربية.

واتفقت كذلك مع نتائج دراسة عبد الحميد وزملائه (Abdelhamid et. al., 2023) التي بيّنت تفوق الطلاب في المجموعة التجريبية -وبدلالة إحصائية- على نظرائهم في المجموعة الضابطة في تحصيل قواعد اللغة العربية، ونتائج دراسة تامايو وزملائه (Tamayo, et. al., 2023) التي بيّنت تفوق الطلاب في المجموعة التجريبية -وبدلالة إحصائية- على نظرائهم في المجموعة الضابطة في كل من التحصيل في المفردات والتحصيل في القواعد.

ويمكن تفسير تفوق الطلبة الذين تعلّموا وفق تطبيق Blooket على نظرائهم الطلبة الذين تعلّموا وفق تطبيق Quizizz أو المجموعة الضابطة من خلال السمات الإضافية التي يوفرها تطبيق Blooket عند مقارنته بتطبيق Quizizz، حيث يوفر تطبيق بلوكيت جميع عناصر التلعيب التي تعين المتعلم على التعلم وتقييم الذات في بيئة تلعيب متكاملة (Landers & Callan, 2011).

التوصيات والمقترحات:

في ضوء النتائج التي توصلت إليها الدراسة، توصي الباحثة بما يلي:

- لمّا كانت نتائج الدراسة تظهر أثرًا إيجابيًا لتطبيقات التلعيب في تحسين تدريس القواعد فإن الباحثين يوصيان باعتماد تدريب المعلمين على تطبيق استراتيجيات التلعيب وتطبيقاتها في برامج ما قبل الخدمة وفي أثنائها لضمان تطبيقها بشكل فاعل في المواقف التعليمية.
- لمّا كانت نتائج الدراسة تظهر أثرًا إيجابيًا لتطبيقات التلعيب في تحسين تدريس القواعد، واتجاهات إيجابية من قبل المتعلمين نحو تطبيقها في التعليم، فإن الباحثين يوصيان بضرورة اهتمام إدارات المدارس ورؤساء الأقسام والعاملين في تخطيط المناهج ومواءمتها باستراتيجيات التلعيب وتضمينها في برامجهم التطويرية، وتوفير التطبيقات اللازمة لتنفيذها، وتدريب المعلمين والطلبة عليها.

وتقترح الباحثة - في ضوء النتائج التي توصلت إليها الدراسة - ما يلي:

- تقصّي أثر استراتيجيات التلعيب وتطبيقاتها في صفوف مختلفة، ومواد غير مادة اللغة العربية، وفي سياقات تربوية غير تلك التي تصدّت الدراسة الحالية لها.
- تقصّي أثر استراتيجيات التلعيب في نواتج تربوية أخرى غير التحصيل كإدارة الصف، وانضباط الطلبة بالحضور، والمشاركة وغيرها.
- البحث في أثر استخدام استراتيجيات التلعيب وتطبيقاتها في احتفاظ الطلبة بالمعلومات لمدة أطول ودرجة استخدام الطلبة للمعلومات المكتسبة في مواقف جديدة.

References:

Abbas, B. & Mohaimeed, H. (2016). Effect of utilizing gamification upon second intermediate graders in Arabic language grammar. *Human Science Journal*, 23 (4), 1 – 15.

Abdelhamid, I. Y., Yahaya, H., & Shaharuddin, H. N. (2023). Assessing the Impact of Gamification on Academic Achievement and Student Perceptions of Learning Arabic Grammar: A Quasi Experimental Study. *International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences*, 13(5), 760 – 773.

Al Ahmadi, S., Kinsarah, I. (2023). The effect of different types of players on competitive activities based on Gamification and their impact on the Development of English Vocabulary among Primary School Students. *Reading and Knowledge Journal*, 23(261), 199-228. [CrossRef]

Al-Ghamdi, S. (2020). Systematic Literature Review: Gamification in Education "2015 - 2019". *Arab Journal of Educational and Psychological Sciences*, (17), 507 – 485.

Al-Husseini, W. & Al-Kafaji, S. (2016). Vitality of Using Teaching Toys in the Acquisition and Learning Grammar for the Fifth Primary Class Female-pupils. *Basic Education College Magazine for Educational and Humanities Sciences*, 2016 (25), 184-202.

Al-Osaimi, S. (2017). *Analytical rules for gamification*. Unpublished master's thesis. College of Social Sciences, Imam Muhammad bin Saud University, Kingdom of Saudi Arabia.

Anugrahini, V. (2011). *Using language games in teaching listening: An experimental study at the Islamic Charity Middle School - Jakarta*. Unpublished master's thesis, Sharif Hidayatullah State Islamic University, Jakarta. Indonesia.

Aryadoust, V., and Baghaei, P. (2016). Does EFL Readers' lexical and grammatical knowledge predict their Reading ability? Insights from a perceptron artificial neural network study. *Educational Assessment*, 21, 135–156. [CrossRef]

Barata, G., Gama, S., Jorge, J., & Goncalves, D. (2017). Studying student differentiation in gamified education: A long-term study. *Computers in Human Behavior,* 71 (5), 550 -585. [CrossRef]

Baydas, O., & Cicek, M. (2019). The examination of the gamification process in undergraduate education: A scale development study. *Technology, Pedagogy and Education,* 28 (3), 1 – 17. [CrossRef]

Bouchrika, I., Harrati, N., Wanick, V., & Wills, G. (2019). Exploring the impact of gamification on student engagement and involvement with e-learning systems. *Interactive Learning Environments,* 8(29), 1244- 1257. [CrossRef]

Caitlin E. (2024). Using Quizizz [TM] in the Management Classroom. *Management Teaching Review,* 9(1), 82–97. [CrossRef]

Chik, A. (2015). "Al-Al'aab Al-lughawiyah Fii Ta'liim Al-lughah Al-Arabiyah Fii Al-madaaris Al-ibtidaiyah Fii Barnamaj (J-QAF) Fi Malaysia: Dirasah Tahliliyah". Arabiyat: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban [Online], 2 (2): 278 -298.

Daoud, W. (2019). The effect of using the learning-by-play strategy in teaching the Arabic language in developing critical thinking skills among sixth-grade primary students in Baghdad Governorate. *Iraqi University Journal*, 3, 44, 327 -349.

Eltahir, M., Alsalhi, N., Al-Qatawneh, S., AlQudah, H., & Jaradat, M. (2021). The impact of game-based learning (GBL) on students' motivation, engagement and academic performance on an Arabic language grammar course in higher education. *Education & Information Technologies,* 26 (3), 3251–3278. [CrossRef]

Huang, B., & Hew. K. (2018). Implementing a theory-driven gamification model in higher education flipped courses: Effects on out-of-class activity completion and quality of artifacts. *Computers & Education,* 125(3), 254 – 272. [CrossRef]

Huang, B., Hew. K., Lo, K. (2019). Investigating the effects of gamification-enhanced flipped learning on undergraduate students' behavioral and cognitive engagement. *Interactive Learning Environments,* 27(8), 1106 – 1126. [CrossRef]

Jalali, L. (2011). *The Academic Achievement*. Dar Al Masirah for Publishing and Distribution.

Landers, R. N., & Callan, R. C. (2011). *Casual social games as serious games: The psychology of gamification in undergraduate education and employee training*. In M. Ma, A. Oikonomou, & L. C. Jain (Eds.), Serious games and edutainment applications (pp. 399- 424). Surrey, UK: Springer.

Lenhart, A., Kahne, J., Middaugh, E., Macgill, A.R., Evans, C., & Vitak, J. (2008). *Teens, video games, and civics: Teens' gaming experiences are diverse and include significant social interaction and civic engagement*. Washington, DC: Pew Internet & American Life Project.

Michal, J. (2014). Gamification in business and education – project of gamified course for university students. *Developments in Business Simulation and Experiential Learning,* 41(4), 339 – 342.

Mirzoveya, L., & Kabdrgalinova, S. (2021). Use of online gamification platform in Vocabulary learning: The 7th international conference on engineering & MIS, 2021. [CrossRef]

Mousa, M. (2020). Readings on the reality of gamification research in education: implications and recommendations for future research. *Educational Technology,* 30 (6), 3 – 16.

Papastergiou, M. (2009). Digital game-based learning in high school computer science education: Impact on educational effectiveness and student motivation. *Computers & Education,* 52(1), 1–12. [CrossRef]

Rideout, V. (2015). *The Commonsense census: Media use by tweens and teens*. San Francisco, CA: Common Sense Media.

Rideout, V.J., Foehr, U., & Roberts, D. (2010). *Generation M2: Media in the lives of 8- to 18-year-olds*. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.

Riyadh Dictionary. (2024). *King Salman Global Academy for Arabic Language*.

Sartika, K., Heriyawati, D., & Elfianto, S. (2023). The use of Blooket: A Study of Student's Perception Enhancing English Vocabulary Mastery. *ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education*, 7(2), 357 – 368. [CrossRef]

Siegle, D. (2015). Technology: Learning can be fun and games. *Gifted Child Today,* 38(3), 192–197. [CrossRef]

Stahl, S. A., & Fairbanks, M. M. (1986). The Effects of Vocabulary Instruction: A Model-Based Meta-Analysis. *Review of Educational Research*, 56 (1), 72–110. [CrossRef]

Szu, L. (2015). *Use of gamification in vocabulary learning: A case study in Macau.* Center for English Language Communication (CELC) Symposium. Singapore. 25-27 May.

Taha-Thomure, H. (2009). *AlGhoul, the Phoenix, the Loyal Friend and Reading*. In the proceedings of The Arab Thought Foundation's Conference on Literacy held in Beirut, Lebanon, Fall 2009.

Tamayo, M.R., Cajas, D. & Sotomayor, D.D. (2023). *Using Gamification to Develop Vocabulary and Grammar Among A1 Level of English Students: A Quasi-Experimental Design. In: Botto-Tobar, M., Zambrano Vizuete, M., Montes León, S., Torres-Carrión, P., Durakovic, B. (eds) Applied Technologies*. ICAT 2022. Communications in Computer and Information Science, vol 1757. Springer, Cham.

Tamazozat, N. (2012). Arabic language grammar instructional techniques. *Linguistic Practices Journal,* 2012 (15): 213 – 226.

Tasy, C., Kofinas, A & Luo, J. (2018). Enhancing student learning experience with technology-mediated gamification: An empirical study. *Computers & Education*, 121 (6), 1 – 17. [CrossRef]

Zoghoul, F. (2020). *Gamified Grammar in Arabic Classroom, Students' and Teachers' Perspectives from Two Learning Settings in Sharjah and Dubai*. Unpublished master thesis. The British University in Dubai. UAE.

Zwaan, R., & Rapp, D. (2006). *Discourse comprehension in Handbook of psycholinguistics*. eds. M. Traxler and M. A. Gernsbacher. 2nd ed (Burlington, MA: Academic Press), 725–764.