المجلة الدولية لتكنولوجيا التعليم والمعلومات
International Journal of Education and Information Technology
مجلة علمية – دورية – محكمة – مصنفة دولياً

واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية بالمدينة المنورة.

بحث تخرج مقدم لاستكمال متطلبات الحصول على درجة الماجستير في تقنيات التعليم

أ. أفنان بنت عقل عبيد الرحيلي

ماجستير في تقنيات التعليم - قسم المناهج وطرق التدريس وتقنيات التعليم - كلية التربية- جامعة طيبة.

The Reality of Using Gamification-Based Applications to Enhance Achievement and Motivation Among Middle School Female Students from the Perspective of Digital Skills Teachers in Al-Madinah Al-Munawwarah.

A Supplementary Research Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Master's Degree in Educational Technology.

Afnan bint Aql Obeid Al-Ruhaili

the Master's Degree in Educational Technology- Department of Curriculum and Instruction and Educational Technology- College of Education– Taibah University.

E-mail: afnan.alrehili@hotmail.com

تاريخ استلام البحث: ٢٠٢٥/٥/١٦م تاريخ قبول نشر البحث: ٢٠٢٥/٥/٣٠م

الكلمات المفتاحيّة:
التلعيب، التحصيل، الدافعية، المهارات الرقمية.

KEY WORDS:
Gamification, Academic Achievement, Motivation, Digital Skills.

مستخلص البحث:

استهدفت الدراسة الحالية التعرف على واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية في المدينة المنورة، ومعرفة ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية بين آرائهن حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية تعزى لمتغير المؤهل العلمي، نمط التدريب، ومستوى الإتقان. واستخدمت الباحثة المنهج الوصفي المسحي. وتكونت عينة الدراسة من عينة قصدية عددها 35 معلمة من معلمات المهارات الرقمية للمرحلة المتوسطة خلال الفصل الدراسي الثاني لعام 1446هـ-2025م اللاتي يستخدمن التطبيقات القائمة على التلعيب في تدريسهن. وتم إعداد استبانة للتحصيل وتكونت من (17) فقرة، ومقياس للدافعية وتكون من (20) فقرة. وبإجراء المعالجات الإحصائية للبيانات أسفرت النتائج أن واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة مرتفعة جداً، وأظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية في واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة تعزى لمتغير المؤهل العلمي للمعلمات لصالح الحاصلات على مؤهل دراسات عليا، في حين لم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية تعزى لمتغيرات نمط التدريب أو مستوى الإتقان أو التفاعل بينها. وبناء على هذه النتائج أوصت الباحثة بمجموعة من التوصيات أبرزها يفضل إدراج التطبيقات القائمة على التلعيب ضمن المناهج الرقمية، نظراً لما أثبتته الدراسة من أثرها الفعّال في رفع مستوى التحصيل الأكاديمي لدى الطالبات، على أن يكون هذا الإدراج مصحوباً بدليل إرشادي يوضّح آليات الاستخدام والتطبيق داخل البيئة الصفية، والعمل على استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب لزيادة دافعية الطالبات نحو التعلم، مما يسهم في تطوير كفاءة المعلمات وتعزيز خبراتهن التعليمية بشكل مستمر.

ABSTRACT:

The current study aimed to explore the reality of using gamified applications to enhance aca-demic achievement and motivation among intermediate school female students from the per-spective of digital skills teachers in Al-Madinah Al-Munawwarah. It also sought to determine whether there are statistically significant differences in teachers' views regarding the use of gamified applications based on academic qualification, type of gamified application, level of proficiency, and training pattern. The researcher employed the descriptive survey method. The study sample consisted of a purposive sample of 35 female digital skills teachers who taught intermediate grades during the third semester of the academic year 1446 AH / 2025 AD and who used gamified applications in their teaching. A questionnaire was developed consisting of two main domains: the academic achievement domain (17 items) and the moti-vation domain (20 items). After conducting the statistical analyses, the results revealed that the perceived level of using gamified applications to enhance academic achievement and mo-tivation was very high. The findings also showed statistically significant differences in the perceived impact of gamified applications on students' academic achievement and extrinsic motivation based on the academic qualification of the teachers, favoring those with postgrad-uate degrees (Master's–Ph.D.). However, no statistically significant differences were found based on training level, proficiency level, or the interactions between these variables. Based on these results, the researcher recommended several actions, most notably that the Ministry of Education should adopt gamified applications within digital curricula due to their strong impact on improving student achievement.

الإطار العام للدراسة:

سيتناول الفصل الحالي محور أساسي وهو الإطار العام للدراسة، ويتضمن: مقدمة الدراسة، وأسئلتها، وأهدافها، وأهميتها النظرية والعملية، وحدودها، ومصطلحاتها.

مقدمة الدراسة:

شهد مجال التعليم تطورات كبيرة لا سيما مع تقدم التقنية، حيث أصبحت التقنيات الرقمية جزءاً لا يتجزأ من العملية التعليمية. وقد ساعدت التكنولوجيا في تغيير طرق التدريس والتعلم؛ مما أتاح مجالاً أوسع في تقديم المعلومات بطرق مبتكرة وفعّالة. فمن خلال الحواسيب المحمولة، الأجهزة اللوحية، والبرمجيات التعليمية، يمكن للمعلمين تخصيص التعليم وفقاً لاحتياجات الطلاب الفردية وتعزيز المشاركة والتفاعل في الصفوف الدراسية، بالإضافة إلى أن تقنيات التعليم المعززة مثل الذكاء الاصطناعي والواقع الافتراضي أصبحت جزءاً من التجارب التعليمية، مما يوفر بيئة تعليمية تفاعلية ومتنوعة، وهذا التقدم التكنولوجي لم يقتصر على تسهيل الوصول إلى المعلومات فقط، بل ساهمَ أيضاً في تحسين جودة التعليم وزيادة فاعلية تحصيل الطلبة للمعرفة.

يشهد العالم اليوم تحولات كبرى بفعل التطورات التقنية ووسائل الاتصال الحديثة، وما صاحبها من تدفق سريع للمعلومات، الأمر الذي جعل التكنولوجيا محورًا رئيسًا لتحقيق الأهداف الاستراتيجية للأمم. وهذا يفرض على التربويين تحديًا يتمثل في تطوير العملية التعليمية وتحسين جودة مخرجاتها، من خلال تمكين المتعلمين من اكتساب الكفايات العلمية والتكنولوجية اللازمة لمتطلبات العصر. وأصبح من الضروري دمج المستحدثات التكنولوجية في التعليم لتعزيز جودته، خصوصًا في ظل سعي المؤسسات التعليمية لتلبية المعايير العالمية. وقد برز مفهوم الجودة الشاملة كأداة فعالة لتحسين التعليم في ظل التحديات التي فرضتها الثورة الرقمية. وتسهم هذه الأدوات في رفع مستوى التحصيل الأكاديمي وزيادة جاهزية الطلاب لسوق العمل، الذي بات يتطلب مهارات رقمية متقدمة (الحمّار وحسن، 2023).

علاوة على ذلك، أشار سالمون (Salmon, 2000) أن التقنية تساهم في تيسير التعلم الذاتي والتعاوني؛ حيث يمكن للطلاب الوصول إلى موارد تعليمية متنوعة عبر الإنترنت؛ مما يشجعهم على البحث واكتساب المعرفة بشكل مستقل، ويعزز مهاراتهم الفكرية والاجتماعية، حيث توفر أدوات التعلم الإلكتروني مثل الأنظمة التعليمية المدمجة والتطبيقات الرقمية مرونة في التفاعل مع المحتوى والتعلم في أي وقت ومن أي مكان، مما يزيد من تحفيز الطلاب، ويساعدهم على التحكم في مسار تعلمهم.

وعليه، فإن التربويين يهتمون اهتمامًا كبيرًا بتوظيف التقنيات التربوية الحديثة في التعليم، خاصةً في ظل التحول الرقمي المتسارع في عصرنا الحالي، وقد اتخذوا على عاتقهم استخدام هذه التقنيات لتعزيز تعلم الطلاب من خلال تقديم تعليم جاد ومؤثر بأسلوب تربوي فعال؛ ومن بين الأساليب التكنولوجية المتنوعة التي يتم توظيفها لتحقيق هذا الهدف، هو استخدام التلعيب (Gamification) (العمري والشنقيطي، 2019).

وقد أكدت دراسة موسى (2020) أن التلعيب هو استخدام عناصر الألعاب في سياقات غير لعبية، مثل التعليم، العمل، أو الصحة، بهدف تعزيز المشاركة والاندماج وتحفيز الأفراد على تحقيق أهداف معينة. ويتضمن هذا النهج استخدام عناصر مثل التحديات، المكافآت، والإشارات لتحفيز التفاعل وجعل التجربة أكثر متعة.

نشأ مفهوم التلعيب من السعي للاستفادة من عناصر الجذب والتحفيز التي توفرها الألعاب لتحقيق أهداف تعليمية وسلوكية محددة، مما يسهم في تعزيز التعلم، ورفع مستوى الأداء، وزيادة التفاعل في البيئات التعليمية (الناجي، 2020). ويُعرّف التلعيب بأنه استخدام عناصر الألعاب في بيئات التعليم والتدريب بهدف تحفيز المتعلمين وتعزيز مشاركتهم من خلال توفير تجربة ممتعة ومشوقة (Wedny & Dilip, 2013). كما عرّفه الشمري (2019) بأنه توظيف آليات وتصاميم الألعاب في مجالات غير ترفيهية كالتعليم، عبر دمج مكونات مثل النقاط، الشارات، المستويات، ولوحات الصدارة، لتحفيز المتعلمين ودفعهم للمشاركة الفعّالة وتحقيق الأهداف المرجوة.

وذكر القايد (2015) أنه في السنوات الأخيرة، حظي التلعيب بشعبية واسعة نظرًا لما يقدمه من فوائد ملموسة في تحسين العملية التعليمية، حيث أكدت دراسة مانزانو وآخرون Manzano et al. (2021)، ودراسة جارميلو وآخرون Jaramillo et al. (2024)، أن التلعيب في التعليم هو أسلوب تعليمي يهدف إلى تحفيز الطلاب على التعلم من خلال دمج عناصر الألعاب في بيئات التعلم، بهدف تحقيق أعلى مستويات المتعة والمشاركة؛ من خلال جذب انتباه المتعلمين، وتعزيز رغبتهم في مواصلة التعلم. وفي السياق التعليمي، يمكن للتلعيب أن يؤثر بشكل إيجابي على سلوك الطالب، حيث يحفزه على حضور الفصول الدراسية بحماس أكبر، والتركيز على المهام التعليمية المفيدة، وأخذ زمام المبادرة في عملية التعلم، حيث يتيح للطلاب تجربة تعلم ممتعة وتفاعلية، مما يمكن أن يسهم في تحسين الفهم وزيادة التفاعل مع المواد التعليمية.

كما أشار القدو (2018) إلى أن التلعيب يهدف إلى كسر رتابة التعليم التقليدي، ويضيف جوًا من المتعة على العملية التعليمية من خلال تحويل المواد الدراسية إلى تجربة

تشبه لعبة مسلية؛ إذ تعتمد استراتيجيات التلعيب في معظمها على إضافة عناصر مثل النقاط، والمستويات، والتحصيلات لتحفيز الأفراد على المشاركة والتفاعل مع العالم الواقعي من أجل تحقيق هذه المكافآت. ويشبه هذا النهج استخدام الجوائز مع الأطفال لتعديل سلوكهم، كما يُستخدم التلعيب لزيادة اندماج الأفراد في الأنشطة المختلفة التي يقومون بها.

ويُعد التلعيب أحد التحديات الأساسية في البيئات التعليمية الحالية، حيث يسهم في تقديم وسائل واستراتيجيات ذكية تعزز قدرة الطالب على التفكير النقدي والإبداعي، كما تساعدهم أيضًا على تطوير مهارات حل المشكلات، والاستجابة الفعّالة للتغيرات في الظروف الاقتصادية والاجتماعية، مما يجعله أداة ضرورية في تهيئة الطلاب لمواجهة تحديات العالم المتغير (Yang, 2015).

تأكيداً على ما سبق، يُعتبر التلعيب من الأدوات القوية التي تُحدث تحولاً إيجابياً في العملية التعليمية إذا تم استخدامه بشكل مبتكر وفعّال، حيث يساعد المعلمين في تحسين جودة التعليم وتقديم تجربة تعلم شاملة وممتعة، وتهيئة الطلاب لمواجهة تحديات المستقبل بثقة وكفاءة (Lampropoulos & Sidiropoulos, 2024).

وعرّف الزكي وفيليه (2004) التحصيل بأنه الجهد العلمي الذي يبذله الفرد، ويتجلى فيما يكتسبه من خبرات تعليمية وتدريبية في مجال محدد، بما يعكس مدى استفادته من الدروس والإرشادات التربوية. وقد أكدت العديد من الدراسات دور التلعيب في رفع مستوى التحصيل، حيث أظهرت دراسة Cheong et al. (2014) أن دمج عناصر الألعاب في بيئات التعلم يُسهم في تعزيز الذاكرة وحل المشكلات. كما بيّنت دراسة Surendeleg et al. (2014) أن التلعيب يزيد من التفاعل مع المحتوى، مما يؤدي إلى تحسين الأداء الأكاديمي. وأكدت دراسة Zeng et al. (2024) أن الفصول التي توظف عناصر التلعيب حققت نتائج أكاديمية أفضل مقارنة بالفصول التقليدية.

وأشار النجار وشحاته (2003) إلى أن الدافعية هي قوة داخلية ذاتية توجه سلوك الفرد نحو تحقيق هدف يشعر بأهميته أو حاجته إليه، ماديًا كان أو معنويًا. وقد أكدت العديد من الدراسات فاعلية التلعيب في تعزيز دافعية المتعلمين من خلال توفير بيئات تعليمية محفّزة. فقد أظهرت دراسة Hamari et al. (2014) أن التلعيب يعزز الدافعية خاصة عند تضمين عناصر مثل المكافآت والتقدير الاجتماعي. كما أوضحت دراسة Seaborn & Fels (2015) أن الأوسمة وقوائم المتصدرين تُسهم في زيادة المشاركة والدافعية نحو التعلم. وأشارت نتائج Zimmerling et al. (2019) إلى أن استخدام التحديات والمكافآت يُعزز الدافعية الذاتية من خلال تحفيز التنافس والتعاون بين المتعلمين.

بالإضافة الى ذلك، فإن المهارات الرقمية تساعد المعلمين في تحسين أساليبهم التدريسية باستخدام هذه التقنيات، مما يساهم في تحقيق تحصيل أكاديمي أفضل (Anderson, 2020). وأشار بكر Baker (2019) بأن المهارات الرقمية مهمة لتحسين الوصول إلى المحتوى التعليمي عبر الإنترنت والمشاركة في الأنشطة التعليمية عن بُعد، مما يجعل من التلعيب أداة تعليمية شاملة في مختلف بيئات التعلم. وتُعرف بأنها القدرة على استخدام التقنيات الرقمية بكفاءة، مما يمكّن الفرد من إدارة المحتوى الرقمي ومشاركته بشكل فعال مع مستوى عالٍ من الإبداع. تسهم هذه المهارات في زيادة الدقة والكفاءة والجودة والإنتاجية في مختلف مجالات الحياة، وتُعتبر أساسًا للتحول الرقمي نحو الاقتصاد الرقمي المعرفي (بكرو، 2021). كما وعرفها البدو (2021) بأنها مجموعة من المهارات الأساسية التي تتضمن القدرة على معالجة المعلومات الرقمية واسترجاعها، وإنتاجها، ومشاركتها، وإدارتها باستخدام الأدوات الرقمية. وتهدف هذه المهارات إلى دعم الطلاب والباحثين في تحسين كفاءتهم البحثية بشكل فعّال، مما يسهم في توفير الوقت والجهد، وتعزيز التفكير الإبداعي والمنهجي.

تهدف هذه الدراسة إلى التعرف على وجهات نظر المعلمات حول استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة في تدريس مقرر المهارات الرقمية بالمدينة المنورة، ومن المتوقع أن تسهم نتائجها في تحسين النشاط التعليمي وتعزيز مخرجات العملية التعليمية على جميع المستويات. كما تسلط الدراسة الحالية الضوء على أهمية هذا الجانب في تحقيق الأهداف التربوية المرجوة من تعليم مقرر المهارات الرقمية، وتكوين أجيال قادرة على مواكبة التطورات التقنية، وزيادة حماس الطالبات وتحفيزهن على الانخراط الفعّال في عملية التعلم.

مشكلة الدراسة وأسئلتها:

أدت متطلبات العصر التكنولوجية والمعلوماتية، وتنوع خصائص واحتياجات متعلمي هذا العصر، إلى زيادة الحاجة لتطوير الاستراتيجيات والأساليب التعليمية المستخدمة في العملية التعليمية، مع التركيز على تزويد الطلاب بالمعارف العلمية والمهارات التقنية الضرورية لتحقيق الأهداف التعليمية المخطط لها. ومع تسارع التطور المعرفي، قد تجد نظم التعلم التقليدية صعوبة في مواكبة هذه التحولات، مما يستدعي دعم هذه النظم بقنوات تعليمية حديثة وجذابة تلبي احتياجات المتعلمين، وتعزز دافعيتهم نحو التعلم، وتضفي عنصري التشويق والإثارة على العملية التعليمية (العقرباوي، 2023).

وانطلاقًا من هذا، يشير كلٌّ من السلمي (2019) والشمري Alshammari (2019) إلى أنه أصبح من الضروري التركيز على التعلم القائم على التلعيب، وتقييم فعالية هذه التطبيقات في تدريس المهارات الرقمية من وجهة نظر المعلمات.

ومن خلال عمل الباحثة كمعلمة لمقرر المهارات الرقمية، لاحظت أن الطالبات يواجهن صعوبات في تعلم المهارات الخاصة بهذه المادة بالطريقة التقليدية. وبالرجوع إلى عدد من الدراسات السابقة، مثل دراسة الرحيلي (2018) ودراسة عبد الجليل وآخرين (2021)، التي أوصت بضرورة إجراء المزيد من الأبحاث حول استخدام التلعيب في التدريس لمعرفة تأثيره على المتغيرات المختلفة، بما في ذلك التحصيل؛ تتحدد مشكلة الدراسة في السعي للإجابة عن السؤال الرئيسي التالي:

"ما واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية بالمدينة المنورة؟

ويتفرع عن السؤال الرئيس الأسئلة الفرعية الآتية:

١. ما واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية بالمدينة المنورة؟

٢. ما واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية بالمدينة المنورة؟

٣. هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين استجابات معلمات مقرر المهارات الرقمية بالمدينة المنورة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة، وفقًا لمتغيرات: المؤهل العلمي، نمط التدريب، ومستوى الإتقان؟

أهداف الدراسة:

هدفت الدراسة إلى تحقيق الأهداف الآتية:

١. التعرف على واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية بالمدينة المنورة.

٢. التعرف على واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية بالمدينة المنورة.

٣. الكشف عن الفروق الاحصائية بين استجابات معلمات مقرر المهارات الرقمية بالمدينة المنورة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة، وفقًا لمتغيرات: المؤهل العلمي، نمط التدريب، ومستوى الإتقان.

أهمية الدراسة:

تستمد الدراسة الحالية أهميتها من أهمية دمج الأساليب التعليمية الحديثة، ومن أبرزها التطبيقات القائمة على التلعيب، في تعزيز العملية التعليمية، مما ينعكس إيجابًا على مستوى التحصيل والدافعية نحو التعلم.

من **الناحية النظرية**، تفيد الدراسة الحالية في:

١. العمل على إيجاد حلول للحد من ضعف الطالبات في مقرر المهارات الرقمية.

٢. العمل على توظيف التطبيقات القائمة على التلعيب في العملية التعليمية لما لها من تأثير إيجابي على تحسينها.

٣. الكشف عن دور التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية نحو تعلم مقرر المهارات الرقمية.

٤. إثراء الأدب التربوي في مجال توظيف التطبيقات القائمة على التلعيب في التعليم.

أما من **الناحية العملية**، تفيد الدراسة الحالية:

١. تساعد هذه الدراسة صانعي القرار في القطاع التعليمي على اتخاذ قرارات أفضل فيما يخص إدماج التطبيقات القائمة على التلعيب ضمن المناهج الدراسية، وتوفير الموارد لهذا الغرض.

٢. تدعم الدراسة جهود المخططين للمناهج الدراسية في دمج التطبيقات القائمة على التلعيب ضمن تدريس مقرر المهارات الرقمية.

٣. تُبرز نتائج الدراسة أهمية استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب كأداة تعليمية فعّالة في تعلم مقرر المهارات الرقمية.

٤. تفتح هذه الدراسة آفاقًا جديدة للباحثين للاهتمام بتطوير واستخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في العملية التعليمية.

حدود الدراسة:

اقتصرت الدراسة الحالية على الحدود الآتية:

- **الحدود الموضوعية:** تقتصر هذه الدراسة على استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في مقرر المهارات الرقمية، وتركز على دورها في تنمية التحصيل والدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة، وذلك من خلال عناصر مثل الأنشطة التفاعلية، النقاط والمكافآت، التحديات المتدرجة، والتغذية الراجعة، وفقًا لوجهات نظر معلمات المقرر.
- **الحدود المكانية:** تم تطبيق أداة الدراسة في مدارس التعليم العام بمدينة المدينة المنورة، واقتصرت على مدارس المرحلة المتوسطة.
- **الحدود الزمانية:** تم تنفيذ الدراسة خلال الفصل الدراسي الثاني لعام 1446هـ -2025م.

- **الحدود البشرية:** شملت الدراسة معلمات مقرر المهارات الرقمية للمرحلة المتوسطة في مدينة المدينة المنورة.

مصطلحات الدراسة:

تضمنت الدراسة الحالية التعريفات الآتية:

- **التلعيب:**

عرّفته الدراسة الحالية إجرائيًا بأنه: "عملية استخدام بعض عناصر الألعاب في غير سياق اللعب ضمن تدريس مقرر المهارات الرقمية، بهدف تعزيز تفاعل الطالبات ودافعيتهم، وتحفيزهم لتحقيق أهداف محددة".

- **التحصيل:**

عرّفته الدراسة الحالية إجرائيًا بأنه: المستوى الذي يبلغه الطالب في اكتساب المعرفة والمهارات من خلال التعليم والتدريب

- **الدافعية:**

عرّفتها الدراسة الحالية إجرائيًا بأنها: القوة الداخلية التي تحفز الطالبات لتعلم واكتساب المهارات المتعلقة بمادة المهارات الرقمية.

- **المهارات الرقمية:**

عرّفت الدراسة الحالية مادة المهارات الرقمية إجرائيًا بأنها: مادة دراسية تهدف إلى تعليم وتطوير مجموعة من المهارات المتعلقة بالتقنية واستخدام الأدوات الرقمية.

أدبيات الدراسة:

تمهيد:

سيتناول الفصل الحالي محورين أساسيين وهما: أدبيات الدراسة والدراسات السابقة، حيث يركز الإطار النظري على محورين رئيسيين :المحور الأول: التلعيب، ويتناول مفهومه، والفرق بينه وبين الألعاب التعليمية، ونظريات التعلم الداعمة له، بالإضافة إلى عناصره وآلياته، وفوائده التعليمية، ومبادئ توظيفه في التعليم، وأبرز التطبيقات المستخدمة في هذا المجال. بينما المحور الثاني سيتناول التحصيل والدافعية في العملية التعليمية: مفهومها، أهميتها، والعوامل المؤثرة على التحصيل، وأنواع الدافعية ونظرياتها في التعلم، ودور التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية، ويأتي بعد ذلك الدراسات السابقة والتعقيب عليها.

أولًا: الإطار النظري

المحور الأول: التلعيب.

يعد التلعيب من الاتجاهات التعليمية الحديثة، التي تهدف إلى توظيف عناصر الألعاب وتقنياتها في سياقات تعليمية؛ لتحفيز المتعلمين وزيادة تفاعلهم مع المحتوى الدراسي. وقد لاقى هذا الأسلوب رواجًا واسعًا في السنوات الأخيرة، نظرًا لما أظهرته الدراسات من أثرٍ إيجابي في تحسين التحصيل الأكاديمي، وتنمية الدافعية الذاتية لدى الطلبة (Alsawaier, 2018).

ويمكن القول إن التلعيب يُعد عنصرًا مهماً في تطوير العملية التعليمية، حيث يسهم في تحفيز المتعلمين وزيادة تفاعلهم مع المحتوى الدراسي بطريقة ممتعة وجاذبة. كما يُمكّن الطلبة من الانخراط في أنشطة تعليمية قائمة على التحدي، والمكافأة، والتغذية الراجعة الفورية، مما يعزز دافعيتهم للتعلم، وينمّي لديهم مهارات التفكير الإبداعي وحل المشكلات. كذلك يُسهم في خلق بيئة تعليمية تفاعلية تشجع الطلبة على الاستكشاف والمثابرة، مما يساعدهم على ترسيخ المفاهيم الأكاديمية بشكل أعمق وأكثر فاعلية.

مفهوم التلعيب:

يعرف التلعيب بأنه استخدام عناصر وتقنيات الألعاب في سياقات غير ترفيهية، مثل التعليم، لتحفيز المتعلمين وزيادة التفاعل (الحربي، 2020).

كما عرّفه قاموس أكسفورد الإنجليزي (Oxford English Dictionary, 2023) بأنه تطبيق العناصر النموذجية للعب (مثل جمع النقاط والمنافسة) في مجالات أخرى من النشاط؛ لتعزيز التفاعل.

يتضح من خلال التعريفات السابقة أن التلعيب لا يقتصر على مجرد تحويل الأنشطة التعليمية إلى ألعاب، بل يُعد أسلوبًا تربويًا متكاملًا يهدف إلى تعزيز الدافعية وتحفيز المتعلمين من خلال دمج عناصر الألعاب في سياقات تعليمية أو حياتية غير ترفيهية.

الفرق بين الألعاب التعليمية والتلعيب:

رغم التشابه بين الألعاب التعليمية والتلعيب في استخدام عناصر اللعب، إلا أن هناك فرقًا جوهريًا بين المفهومين من حيث البنية، والهدف، وطريقة الاستخدام:

الألعاب التعليمية:

هي أنشطة مصممة بالكامل كلعبة، وهدفها الأساسي تعليم مهارة أو مفهوم معين من خلال سيناريو لعب متكامل، ويتم تطويرها خصيصًا لتكون ألعابًا تعليمية منذ البداية، حيث يتفاعل المتعلمون معها في سياق لعب مستقل قائم بذاته (عسيري، 2020).

التلعيب (Gamification):

هو استخدام عناصر ومبادئ الألعاب (مثل النقاط، المكافآت، المستويات، التحديات) في أنشطة ليست ألعابًا بحد ذاتها، كالفصول الدراسية أو بيئات العمل، ولا تكون الأنشطة ألعابًا كاملة، بل تُضاف لها عناصر اللعب لتحفيز المستخدم وزيادة التفاعل (الكبيسي، 2019).

جدول (١): الفرق بين الألعاب التعليمية والتلعيب

البند	الألعاب التعليمية	التلعيب
التصميم	لعبة كاملة مصممة لغرض تعليمي	نشاط غير ترفيهي أضيفت له عناصر لعب
الهدف	التعلم من خلال اللعبة نفسها	تحفيز التفاعل مع النشاط الأساسي
الاستخدام	يُستخدم كلعبة مستقلة	يُدمج في أنشطة موجودة مسبقًا
الأمثلة	لعبة لتعليم البرمجة	نظام مكافآت في منصة تعليمية

من خلال استعراض الفروق بين الألعاب التعليمية والتلعيب، يتضح أن كلا المفهومين يعتمدان على دمج عناصر اللعب بهدف تعزيز التعلم، إلا أن لكل منهما خصائصه واستخداماته الخاصة. فالألعاب التعليمية تُعد بيئات لعب متكاملة، صُمِّمت بشكل مسبق لتحقيق أهداف تعليمية محددة من خلال اللعب ذاته، بينما يُوظَّف التلعيب عناصر اللعب ضمن أنشطة غير ترفيهية – مثل الصفوف الدراسية – لتحفيز المتعلمين وزيادة مشاركتهم، دون تحويل النشاط بالكامل إلى لعبة. ويعكس هذا التمايز تنوّع الأدوات الحديثة التي تهدف إلى جعل عملية التعلم أكثر جذبًا وتحفيزًا، بما يتناسب مع احتياجات المتعلمين وخصائص البيئة التعليمية. لذا، فإن فهم الفروق الدقيقة بين المصطلحين يُعد أمرًا جوهريًا لضمان الاستخدام الأمثل لكل منهما وفقًا لأهداف التعلم والسياق التربوي.

المحور الثاني: التحصيل والدافعية في العملية التعليمية.

تُعَدُّ الدافعية للتعلم من العوامل النفسية الأساسية التي تؤثر بشكل مباشر على التحصيل للمتعلمين؛ إذ تمثل القوة الدافعة التي توجه سلوك المتعلم نحو تحقيق أهدافه التعليمية، وتسهم في استمرارية هذا السلوك وتنظيمه. وقد أظهرت العديد من الدراسات وجود علاقة إيجابية ذات دلالة إحصائية بين مستوى الدافعية والتحصيل؛ أن التلاميذ ذوي الدافعية العالية يحققون مستويات تحصيلية أعلى مقارنةً بأقرانهم ذوي الدافعية المنخفضة.

ففي دراسة أجراها العلوان والعطيات (2010) على عينة من طلبة الصف العاشر الأساسي في مدينة معان بالأردن، توصل الباحثان إلى وجود علاقة ارتباطية دالة إحصائيًا بين الدافعية الداخلية الأكاديمية والتحصيل الأكاديمي، مشيرين إلى أن الطلبة ذوي الدافعية الداخلية المرتفعة يحققون تحصيلًا أكاديميًا أعلى، وأظهرت دراسة سيسبان (2016) التي استهدفت تلاميذ السنة الرابعة متوسط بولاية مستغانم، وجود علاقة بين الدافعية للتعلم والتحصيل ، حيث تبين أن انخفاض الدافعية يرتبط بانخفاض التحصيل لدى التلاميذ المعرضين للتسرب المدرسي.

وبناءً على ما سبق، يتضح أن تعزيز الدافعية للتعلم يُعَدُّ مدخلاً أساسيًا لتحسين التحصيل، مما يستوجب تبنّي استراتيجيات تعليمية وتربوية فعّالة تهدف إلى تنمية دافعية المتعلمين نحو التعلم، وبالتالي تحقيق نتائج تعليمية أكثر جودة واستدامة.

مفهوم التحصيل:

بعد استعراض العلاقة الوثيقة بين الدافعية والتحصيل، تبرز الحاجة إلى الوقوف على مفهوم التحصيل نفسه، بوصفه أحد أهم المؤشرات التي تقيس مدى تقدم المتعلم وفاعلية العملية التعليمية، فالتحصيل لا يُعد فقط نتيجة للتعلم، بل هو مرآة تعكس جودة استراتيجيات التعليم، ومدى استيعاب المتعلم للمعارف والمهارات المستهدفة.

عَرَّفَه أبو حطب وصادق (2003) بأنه الدرجة التي يُحرزها المتعلم في مادة دراسية أو مجموعة من المواد، والتي تُعدّ مؤشرًا على ما اكتسبه من معارف ومهارات، مقارنة بالأهداف الموضوعة مسبقًا.

كما عَرَّفَه Good (1973) بأنه: "المستوى الذي يصل إليه الطالب في أدائه الدراسي، والذي يُقاس عادةً بالاختبارات أو التقديرات التراكمية".

مفهوم الدافعية:

تُعد الدافعية من أبرز المفاهيم النفسية المرتبطة بالتعلم، إذ تمثل القوة الداخلية أو الخارجية التي تحفز المتعلم نحو تحقيق هدف معين، وتؤثر في مقدار الجهد المبذول للوصول إليه، وقد أشار الحسينان (2023) إلى أن الدافعية تُعد من العوامل الحاسمة في مدى اندماج المتعلم في الموقف التعليمي، حيث تسهم في تعزيز مشاركته الفاعلة، مما ينعكس إيجابًا على جودة تحصيله الدراسي.

عرفها أبو حطب وصادق (2003) بأنها "حالة داخلية من التوتر تدفع الفرد إلى القيام بسلوك معين لإشباع حاجة أو رغبة داخلية، وتنتهي هذه الحالة بمجرد تحقيق الهدف".

وعرفها ديسي ورايان Ryan & Deci (2000) بأنها "هي الاستعداد الداخلي للانخراط في الأنشطة، والتي قد تكون مدفوعة إما بعوامل داخلية (رغبة، متعة، اهتمام)، أو خارجية (مكافآت، ضغوط، نتائج)".

دور التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية

بعد تناول مفهوم كل من التحصيل والدافعية وأنواعهما والعوامل المؤثرة عليهما، تبرز الحاجة إلى استعراض الوسائل التربوية التي يمكن من خلالها تنمية هذين البعدين الحيويين في العملية التعليمية، وفي ظل التوجهات التربوية الحديثة نحو جعل التعلم أكثر تفاعلًا وتحفيزًا، برز التلعيب (Gamification) كأحد أهم الأساليب الفعالة في تعزيز كل من التحصيل الأكاديمي والدافعية للتعلم، من خلال دمج عناصر اللعب في مواقف التعليم الرسمية بطريقة مدروسة وموجهة.

وانطلاقاً من ذلك، أشارت العديد من الدراسات إلى أن التلعيب يسهم بشكل مباشر في تحسين التحصيل، إذ يوفّر بيئة تعليمية محفزة وممتعة تساعد المتعلم على التفاعل الإيجابي مع المحتوى، مما ينعكس على استيعابه وتثبيت المعلومات لديه، حيث أظهرت دراسة زينودين Zainuddin et al. (2020) أن استخدام استراتيجيات التلعيب أدّى إلى تحسين ملحوظ في نتائج الطلاب في اختبارات التحصيل، خاصة في بيئات التعليم الرقمي.

وفي السياق ذاته، أظهرت الدراسات فاعلية التلعيب في تنمية الدافعية الداخلية والخارجية للمتعلمين، من خلال تفعيل عناصر مثل التحدي، والمكافآت، والتغذية الراجعة الفورية، والمستويات المتدرجة. فقد بينت دراسة Su & Cheng (2015) أن استخدام التطبيقات التعليمية القائمة على التلعيب يسهم في رفع دافعية الطلاب مقارنة بالتعليم التقليدي.

وفي السياق العربي، توصلت دراسة الكنعان (2020) إلى أن توظيف التلعيب في تدريس العلوم لطالبات الصف الخامس أدى إلى تحسن في التحصيل والدافعية. كما أكدت دراسة الدعجاني والمشيقح (2021) فاعلية التلعيب في تعليم اللغة الإنجليزية لطالبات المرحلة المتوسطة، من خلال رفع التحصيل والدافعية الداخلية. وأشارت دراسة إسماعيل، شحادة، وعمر (2021) إلى أن دمج التلعيب في البيئة الصفية يعزز مشاركة الطالبات ويحفزهن على التميز، خاصة في مادتي العلوم والتكنولوجيا.

ويتضح مما سبق أن التلعيب يُعد أداة تربوية فعّالة في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم؛ إذ يُضفي عنصر المتعة والتشويق على العملية التعليمية، مما يحفّز المتعلم على الاستمرار في التعلم وبذل مزيد من الجهد لتحقيق أهدافه، وتبرز فاعليته بشكل خاص عندما يُوظف بما يتناسب مع طبيعة المحتوى الدراسي، وخصائص المتعلمين، والأهداف التعليمية، مما يجعله من الأساليب الواعدة في تعزيز جودة التعلم وتحقيق مخرجات تعليمية أفضل. لذلك، فإن دمجه ضمن الأدوات التعليمية الحديثة يُعد خيارًا تربويًا واعدًا لتحسين جودة التعلم ومخرجاته.

الدراسات السابقة:

الدراسات العربية:

تهدف دراسة العبادي (2020) إلى استكشاف أثر استخدام تطبيق "كاهوت" في تعزيز الدافعية وزيادة التحصيل في مادة التاريخ لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في لواء ناعور في الأردن، واعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي، حيث قُسمت العينة إلى مجموعتين: تجريبية استخدمت تطبيق "كاهوت" في التعلم، وضابطة درست بالطريقة التقليدية، حيث أظهرت النتائج فروقًا ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية، مما يشير إلى أن استخدام "كاهوت" ساهم في رفع مستوى الدافعية والتحصيل، وتوصي الدراسة بتبني هذا التطبيق كأداة تعليمية لتحفيز الطالبات وتعزيز تفاعلهن مع المادة الدراسية.

تهدف دراسة الماجد (2020) إلى استكشاف تأثير استخدام تطبيق "كاهوت" في تحسين التحصيل وفي توجيه الطلاب نحو مادة الحديث لطلاب الصف الثاني الثانوي، واستخدم الباحث المنهج شبه التجريبي على عينة من 65 طالبًا قُسِّموا إلى مجموعتين: مجموعة ضابطة درست بالطريقة التقليدية ومجموعة تجريبية درست باستخدام تطبيق "كاهوت"، حيث أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية في التحصيل وفي اتجاههم الإيجابي نحو المادة، وتوصي الدراسة بتبني تطبيقات التلعيب مثل "كاهوت" في تعليم المواد الدراسية لزيادة تفاعل الطلاب وتحفيزهم.

هدفت دراسة السريحي (2022) إلى معرفة أثر استخدام التلعيب عبر "كاهوت" في الفصول الافتراضية على منصة "مدرستي" في التحصيل لمادة الرياضيات لطلبة المرحلة الابتدائية، واعتمدت الدراسة منهجًا شبه تجريبي، وقُسِّمت العينة إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية تلقت التعليم باستخدام "كاهوت" ومجموعة ضابطة تلقت التعليم بالطرق التقليدية، حيث أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية، مما يشير إلى فعالية التلعيب في تحسين التحصيل، وتوصي الدراسة باستخدام التلعيب كأداة تعليمية لتعزيز التفاعل وتحفيز الطلاب في بيئات التعليم الافتراضي.

هدفت دراسة الحسني وآخرون (2023) إلى قياس أثر استخدام التلعيب في البيئات التعليمية الرقمية، من خلال مقارنة تأثير الشارات وقوائم المتصدرين على الدافعية المعرفية والتحصيلية لدى طلاب الصف الخامس الابتدائي. تم تطوير بيئة تعليمية ملعّبة حول موضوع الدورة الدموية، باستخدام السرد التفاعلي، وتطبيقها ميدانيًا على 30 طالبًا موزعين على مجموعتين تجريبيتين. وأظهرت النتائج تحسنًا ملحوظًا في دافعية الطلاب وتحصيلهم في كلا المجموعتين، دون وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين الشارات وقوائم المتصدرين، مما يشير إلى أن فعالية التلعيب قد تعود إلى التصميم العام للتجربة أكثر من تأثرها بعنصر بعينه. وأوصت الدراسة بدمج التلعيب في المناهج التعليمية، خصوصًا في البيئات محدودة الموارد، لما له من دور فاعل في تعزيز الدافعية وتحفيز الطلاب على التعلم.

هدفت دراسة آل محرق (2023) إلى تقييم فعالية استخدام التلعيب عبر تطبيق "كلاس دوجو" في تحسين التحصيل والدافعية نحو الإنجاز في مادة الكيمياء لدى طالبات الصف الثاني الثانوي، واعتمدت الباحثة على المنهج شبه التجريبي، وطبّقت الدراسة على عينة من الطالبات قُسِّمن إلى مجموعتين: تجريبية درست باستخدام التلعيب، وضابطة بالطريقة التقليدية، حيث أظهرت النتائج تفوق المجموعة التجريبية، مما يدل على فعالية التلعيب في تحسين

التحصيل والدافعية نحو الإنجاز، وتوصي الدراسة باستخدام التلعيب كأداة تعليمية لتحفيز الطلاب وتعزيز التفاعل في البيئات التعليمية.

تهدف دراسة يوسف (2023) إلى قياس تأثير استخدام استراتيجية التلعيب، عبر تطبيق كاهوت، على التحصيل في مادة الرياضيات لدى طلبة الصف الخامس الابتدائي في مدرسة الأقمار الأهلية، واعتمدت الدراسة المنهج شبه التجريبي، حيث تم تقسيم العينة البالغة 79 طالبًا إلى مجموعتين: تجريبية استخدمت استراتيجية التلعيب وعددها 40 طالبًا، وضابطة درست بالطريقة التقليدية وعددها 39 طالبًا، واستخدم الباحثان اختبارًا تحصيليًا للتحقق من فاعلية الاستراتيجية، حيث أظهرت النتائج فروقًا ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية، مما يشير إلى تأثير إيجابي للتلعيب في تحسين التحصيل، وتوصي الدراسة بتبني التلعيب كوسيلة تعليمية لتعزيز التفاعل والدافعية في مادة الرياضيات.

هدفت دراسة السعيدات (2024) إلى قياس أثر استخدام تطبيقات التلعيب في تحسين تحصيل قواعد اللغة العربية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي، واعتمدت الدراسة على المنهج شبه التجريبي، وتم اختيار عينة من الطلبة في إحدى المدارس الخاصة في مادبا بالمملكة الأردنية الهاشمية، وتم تقسيمهم إلى مجموعتين: مجموعة تجريبية تعلمت باستخدام تطبيقات التلعيب، ومجموعة ضابطة تلقت التعليم بالطريقة التقليدية، حيث أظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية، مما يشير إلى فاعلية استخدام التلعيب في تعزيز التحصيل ، وتوصي الدراسة بدمج تطبيقات التلعيب كوسيلة تعليمية مبتكرة لتحفيز الطلبة وزيادة تفاعلهم مع المادة التعليمية.

الدراسات الأجنبية:

هدفت دراسة أدميرال Admiraal (2014) إلى استكشاف تأثير تطبيق التعلم القائم على الألعاب (GBL) باستخدام تقنيات الحاسوب على تفاعل طلاب المدارس الثانوية في دروس العلوم في باكستان، وتشير هذه الدراسة إلى أن أساليب التدريس التقليدية في العلوم، التي تركز على المعلم وتشجع على التعلم بالتكرار، تمثل تحديًا كبيرًا في النظام التعليمي الباكستاني، حيث تؤدي إلى انخفاض تفاعل الطلاب وزيادة نسب الغياب والتسرب، وشملت الدراسة خمس مراحل: تحليل تأثير التعلم الرقمي القائم على الألعاب والتلعيب على التفاعل والتعلم والفروقات بين الجنسين، وتخطيط الأنشطة التعليمية وتطوير تطبيق GBL لمحتوى علمي محدد، وتنفيذ تجربة شبه تجريبية مع عينة من 72 طالبًا من الصف الثامن، ومراقبة سلوكيات الطلاب، وإجراء اختبارات قبلية وبعدية لتقييم نتائج التعلم مع مناقشات جماعية، وأظهرت النتائج أن تطبيق GBL له تأثير إيجابي على تفاعل الطلاب، لكن الفعالية كانت متفاوتة، حيث أظهرت الطالبات أداءً أفضل من الطلاب في التفاعل ونتائج التعلم، وتوصي الدراسة بتطوير ألعاب تعليمية تأخذ بعين الاعتبار احتياجات وتفاعل مختلف فئات الطلاب لتعزيز التعلم وتحفيز المشاركة.

تهدف دراسة هونغ ومسعود Hong & Masood(2014) إلى استكشاف تأثيرات التلعيب على دافعية طلاب المدارس الثانوية الدنيا ومستوى تفاعلهم في الفصل، حيث استخدمت تصميمًا تجريبيًا يعتمد على مجموعتين بعد الاختبار فقط، وتم تطبيق طريقة تدريس قائمة على التلعيب (GTM) ومقارنتها بالطريقة التقليدية (CTM) على 60 طالبًا، وتم تقييم الدافعية الذاتية والتفاعل باستخدام مقياس التفاعل الطلابي ومقياس الدافعية الذاتية، حيث أظهرت النتائج أن الطلاب الذين أكملوا الدرس باستخدام GTM أظهروا دافعية ذاتية أعلى للتعلم مقارنة بمن استخدموا CTM، وعلى الرغم من عدم وجود فرق معنوي في متوسط التفاعل، أظهر GTM إمكانات أكبر في تعزيز تفاعل الطلاب مقارنةً بـ CTM، مما يشير إلى أن التلعيب قد يكون حلاً لمشكلة انخفاض الدافعية والتفاعل في الفصل بين طلاب المدارس الثانوية الدنيا في ماليزيا، وتوصي الدراسة بدمج التلعيب في المناهج التعليمية لتحفيز الطلاب وزيادة تفاعلهم في الفصل، نظراً لمرونته وقدرته على التكيف مع مختلف المحتويات التعليمية.

تهدف دراسة يلدريم Yildirim(2017) إلى تحديد تأثير ممارسات التدريس القائمة على التلعيب على تحصيل الطلاب ومواقفهم تجاه الدروس في مادة "مبادئ وطرق التدريس" على المستوى الجامعي، ويُعتبر التلعيب وسيلة فعالة لزيادة الدافعية والاهتمام الأكاديمي لدى الطلاب، ويعدّ إدماجه في التعليم آلية حديثة تدمج عناصر تصميم الألعاب في المحتوى التعليمي، وصُممت الدراسة كبحث تجريبي باستخدام المنهج الكمي، حيث تم توزيع 97 طالبًا من طلاب السنة الثانية في قسم تعليم الرياضيات الابتدائي بجامعة حكومية في جنوب تركيا عشوائيًا إلى مجموعتين تجريبية وضابطة، وتلقى الطلاب في المجموعة التجريبية تعليمهم باستخدام التلعيب كجزء من عملية التعلم المدمج والفصول المقلوبة، بينما اعتمدت المجموعة الضابطة على التعلم المدمج والفصول المقلوبة دون تلعيب، حيث أظهرت النتائج أن ممارسات التدريس القائمة على التلعيب أثرت إيجابيًا على تحصيل الطلاب ومواقفهم تجاه الدروس، مما يشير إلى أن التلعيب يمكن أن يكون وسيلة فعالة لتحسين النتائج التعليمية وزيادة تفاعل الطلاب في بيئات التعلم الحديثة، وتوصي الدراسة بدمج التلعيب كجزء من مناهج التعليم العالي لتعزيز دافعية الطلاب وتحسين تفاعلهم الأكاديمي، مع مراعاة تصميم أنشطة تلعيب مناسبة لمحتوى الدروس وأهدافها التعليمية.

هدفت دراسة جوميز وآخرون Gómez et al (2018) إلى تقييم فعالية منهجية التلعيب مقارنة بالمنهجيات

الأخرى المستخدمة في تعليم الإنعاش القلبي الرئوي (CPR) لطلاب المرحلة الثانوية، وشارك في الدراسة 489 طالباً من مدرستين ثانويتين في إسبانيا، وتم تقسيمهم إلى مجموعات تلقت كل منها تدريبًا بمنهجية مختلفة: مجموعة التلعيب GAM (تدريب إلزامي غير مختبر يعتمد على التعلم باللعب في فرق مع التغذية الراجعة البصرية وإشراف المدرب)، ومجموعة EVA (تدريب يعتمد على التقييم اللاحق كمحفز)، ومجموعة VFC (تدريب تكميلي يعتمد على التغذية الراجعة البصرية كنشاط غير إلزامي وغير مختبر)، ومجموعة TC (تدريب تكميلي تقليدي غير إلزامي وغير مختبر)، حيث أظهرت النتائج أن منهجية التلعيب GAM حققت نسبًا أعلى في جودة CPR ومعدل الأداء الصحيح وعمق الضغطات مقارنة بمجموعتي VFC وTC، بينما لم تظهر فروق بين GAM وEVA، وبناءً على هذه النتائج، توصي الدراسة باعتماد التلعيب كطريقة بديلة لتعليم دعم الحياة الأساسي (BLS) للشباب، نظراً لفعاليته في تحسين جودة الأداء.

تهدف دراسة جوزيفيدو Josephidou (2024) إلى استكشاف مدى استخدام استراتيجية التلعيب في تدريس اللغة اليونانية كلغة ثانية للطلاب المهاجرين غير الناطقين باليونانية في مدارس قبرص، وتضمنت الدراسة استقصاء وجهات نظر معلمي اللغة حول التحديات التي تواجههم في تطبيق التلعيب، ومدى استفادتهم من التدريب المهني لاستخدام هذه الاستراتيجية، وتأثيرها على دافعية الطلاب وتفاعلهم، واعتمدت الدراسة على المقابلات شبه المهيكلة كأداة لجمع البيانات، حيث أظهرت النتائج أن التلعيب يسهم بشكل إيجابي في تحسين تفاعل الطلاب وزيادة دافعيتهم نحو تعلم اللغة، وتوصي الدراسة بتكثيف التدريب والدعم لمعلمي اللغة لتعزيز استخدام التلعيب كأداة فعالة في التعليم.

تهدف دراسة يونجبيرج Youngberg(2024) إلى استكشاف تصورات معلمي اللغة الإنجليزية للفصول المتوسطة حول تأثير التلعيب على تفاعل الطلاب في بيئة المدارس الافتراضية، واعتمدت الدراسة على منهجية وصفية نوعية، حيث تم جمع البيانات من خلال استبيانات ديموغرافية واستبيانات بحثية، بالإضافة إلى مقابلات شبه منظمة، حيث أظهرت الدراسة أن التلعيب يمكن أن يعزز تفاعل الطلاب، وخاصة من خلال منصات التعليم الرقمي، مع التركيز على أهمية البيئة التعليمية الشخصية والمكافآت التنافسية، وتوصي الدراسة بمزيد من البحث حول تطبيق التلعيب في بيئات تعليمية مختلفة، مثل المدارس التقليدية والفصول الذاتية، لدعم تطوير إطار عمل لتعزيز تفاعل الطلاب باستخدام التلعيب.

التعقيب على الدراسات السابقة

١. أوجه الشبة والاختلاف بين الدراسة الحالية والدراسات السابقة:

أولًا: من حيث الهدف

تتشابه الدراسة الحالية مع الدراسات السابقة في سعيها للتعرف على واقع استخدام التلعيب في العملية التعليمية، حيث هدفت جميع الدراسات إلى قياس فعالية التلعيب في تعزيز التحصيل أو الدافعية أو التفاعل لدى المتعلمين، وهو ما يتقاطع مع هدف الدراسة الحالية التي ركزت على استطلاع وجهات نظر معلمات المهارات الرقمية تجاه التطبيقات القائمة على التلعيب. وتختلف الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة في أن معظم الدراسات كانت تجريبية وتهدف إلى قياس الأثر المباشر للتلعيب على متغيرات معينة (مثل التحصيل أو الدافعية)، في حين أن الدراسة الحالية ذات طابع وصفي مسحي وتهدف إلى استكشاف وجهات النظر وليس قياس الأثر مباشرة.

ثانيًا: من حيث المنهج

تتشابه الدراسة الحالية مع دراسة جوزيفيدو (2024) ودراسة يونجبيرج (2024) في استخدام المنهج الوصفي لاستكشاف تصورات أو وجهات نظر المعلمين. وتختلف عن غالبية الدراسات الأخرى مثل السريحي (2022)، يوسف (2023)، وآل محرق (2023) التي استخدمت المنهج شبه التجريبي لقياس أثر مباشر للتلعيب على التحصيل أو الدافعية.

ثالثًا: من حيث العينة

تتشابه الدراسة الحالية مع دراسات مثل جوزيفيدو (2024) ويونجبيرج (2024) في استهداف المعلمين/المعلمات كمصدر رئيس للبيانات. كما استخدمت الدراسة الحالية عينة قصدية من معلمات لديهن خبرة مباشرة باستخدام تطبيقات التلعيب، وهو ما يمنح نتائج الدراسة مصداقية نوعية نابعة من التجربة الفعلية، بينما تختلف عن بقية الدراسات التي استهدفت الطلاب كعينة للدراسة، غالبًا في مراحل التعليم الأساسي أو الثانوي.

رابعًا: من حيث أداة الدراسة

تتشابه الدراسة الحالية مع دراسات مثل يونجبيرج (2024) وجوزيفيدو (2024) في استخدام أدوات جمع البيانات غير المباشرة مثل الاستبيان أو المقابلة. بينما تختلف عن الدراسات التجريبية التي استخدمت اختبارات تحصيلية كأداة أساسية مثل يوسف (2023) والسريحي (2022).

خامسًا: من حيث بيئة التطبيق

تتشابه الدراسة الحالية مع بعض الدراسات التي تناولت البيئة التعليمية الواقعية داخل المدارس، مثل دراسة آل محرق (2023)، حيث تم التطبيق داخل فصول دراسية فعلية. وتختلف عن دراسات أخرى ركزت على البيئات الافتراضية أو منصات التعليم الإلكتروني مثل السريحي (2022) ويونجبيرج (2024).

سادسًا: من حيث مجال التطبيق

تتشابه الدراسة الحالية من حيث تركيزها على تدريس مقرر المهارات الرقمية مع دراسات سابقة تناولت مواد تعليمية مختلفة لكنها تشترك في أنها مواد منهجية دراسية

مثل الرياضيات، اللغة العربية، أو الكيمياء. وتختلف عن دراسات مثل جوميز وآخرون (2018) التي ركزت على مهارات حياتية (CPR)، مما يوسع نطاق استخدام التلعيب في مجالات متعددة.

سابعًا: من حيث النتائج

تشترك الدراسة الحالية مع معظم الدراسات السابقة في تأكيدها على الآثار الإيجابية لاستخدام التلعيب، سواء من حيث التحصيل أو التفاعل أو الدافعية.

٢.مدى الاستفادة من الدراسات السابقة

أفادت الدراسات السابقة بشكل كبير في بناء الدراسة الحالية، حيث مكّنت الباحثة من تطوير تصور واضح حول المفاهيم والإجراءات البحثية المرتبطة بموضوع الدراسة. وفيما يلي أبرز أوجه الاستفادة التي انعكست على إعداد وتنفيذ البحث:

- الاستفادة من تحديد المفاهيم الأساسية المرتبطة بالتلعيب والتفاعل والتحصيل والدافعية، مما ساعد في ضبط المصطلحات المستخدمة في الدراسة.
- المساعدة في صياغة أسئلة الدراسة بوضوح ودقة بما يتناسب مع طبيعة المتغيرات والعينة المستهدفة.
- الإسهام في بناء أداة الدراسة (الاستبانة والمقياس) من خلال الاسترشاد بمحاور مشتركة تم تكرارها في عدد من الدراسات، مما زاد من شمولية الأداة.
- دعم الباحثة في صياغة فقرات الاستبانة والمقياس بأسلوب علمي واضح، مع مراعاة اتساقها مع أهداف الدراسة وأسئلتها.
- الاستفادة في تحقيق الصدق الظاهري والمحتوى للأدوات من خلال عرض الفقرات على محكمين في ضوء ما ورد في الدراسات السابقة.
- توفير تصور أولي حول النتائج المتوقعة، مما ساعد في تفسير النتائج الحالية وربطها بالسياق التعليمي.

٣.ما تميزت به الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة

تميّزت الدراسة الحالية بعدد من المميزات التي جعلتها تُشكّل إضافة نوعية إلى الأدبيات السابقة في مجال توظيف التلعيب في التعليم، وذلك من خلال:

- تركيزها على فئة محددة من المعلمات ممن يستخدمن فعليًا التطبيقات القائمة على التلعيب، مما عزز واقعية النتائج وقيمتها التطبيقية.
- استهداف مادة "المهارات الرقمية" في المرحلة المتوسطة، وهي مادة حديثة نسبيًا في المنهج التعليمي، ولم تحظَ باهتمام كافٍ في الدراسات السابقة.
- معالجتها للموضوع في سياق البيئة التعليمية السعودية، وبالتحديد في مدينة المدينة المنورة، مما يثري المحتوى المحلي ويدعم صناع القرار التربوي بمؤشرات واقعية.
- محاولتها الربط بين الاستخدام الواقعي للتطبيقات القائمة على التلعيب والأثر على التحصيل والدافعية من منظور المعلمات، وهو منظور تطبيقي بالغ الأهمية في تحسين بيئة التعلم.

منهج الدراسة وإجراءاتها:

تمهيد:

تناول الفصل الحالي وصفًا تفصيليًا للإجراءات التي قامت بها الباحثة لتحقيق أهداف الدراسة. وتتمثل هذه الإجراءات في تحديد منهج الدراسة المتبع، ومجتمعها، وعينتها، وتحديد أداة الدراسة، وطريقة إعدادها، وخطوات تطبيقها ميدانيًا، إضافة إلى المعالجات الإحصائية المستخدمة في تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من أفراد العينة.

منهج الدراسة:

اعتمدت الباحثة في هذه الدراسة المنهج الوصفي المسحي، وهو يهدف إلى وصف واقع الظاهرة المدروسة من خلال جمع البيانات من جميع أفراد العينة أو من عينة كبيرة منهم باستخدام وسائل مباشرة (المقابلة) أو وسائل غير مباشرة (الاستبانة) (العساف، 1409هـ)، وذلك لجمع بيانات الدراسة وتحليلها، لما له من ملاءمة لدراسة وجهة نظر المعلمات حول التطبيقات القائمة على التلعيب.

مجتمع الدراسة:

يتمثل مجتمع الدراسة في جميع معلمات مادة المهارات الرقمية للمرحلة المتوسطة في منطقة المدينة المنورة ويبلغ عددهن (437) معلمة، وذلك تبعاً لإحصائية إدارة منطقة المدينة المنورة خلال الفصل الدراسي الثاني لعام 1446هـ-2025م.

عينة الدراسة:

قامت الباحثة باختيار عينة قصدية من معلمات مقرر المهارات الرقمية للمرحلة المتوسطة في مدينة المدينة المنورة، وتمثلت العينة في (35) معلمة يستخدمن التطبيقات القائمة على التلعيب في تدريسهن. وقد استهدفت الدراسة فئة محددة من المعلمات، وهنَّ المعلمات اللاتي يُعدّ رأيهن الأكثر ارتباطًا بموضوع الدراسة، نظرًا لتعاملهن المباشر مع هذه التطبيقات ومعرفتهن الواقعية بتأثيرها على تحصيل الطالبات ودافعيتهن.

ويُعد هذا النوع من العينات مناسبًا للبحوث التي تتطلب جمع بيانات متعمقة من أفراد تتوافر فيهم خصائص محددة تخدم أهداف الدراسة (Patton, 2002). لذلك، تم اختيار العينة القصدية بناءً على قدرتها على تقديم معلومات غنية ومرتبطة مباشرة بمتغيرات الدراسة.

وصف عينة الدراسة

١) وفقاً لمتغير المؤهل العلمي:

جدول (2) وصف عينة الدراسة وفقاً لمتغير المؤهل العلمي

المؤهل لعلمي	التكرار	النسبة
بكالوريوس	29	82.9%
ماجستير	6	17.1%
المجموع	35	100.0%

يتضح من الجدول (2) أن (82.9%) من عينة الدراسة من المعلمات يحملن مؤهل البكالوريوس، في حين أن نسبة (17.1 %) منهن يحملن مؤهل الماجستير. وتشير هذه النتائج إلى أن مؤهل البكالوريوس يُعد الأكثر شيوعًا بين معلمات المهارات الرقمية في المرحلة المتوسطة بمدينة المدينة المنورة.

١. وفقاً لمتغير نمط التدريب الذي تم الحصول عليه:

جدول (3) وصف عينة الدراسة وفقاً لمتغير نمط التدريب الذي تم الحصول عليه

نمط التدريب الذي تم الحصول عليه لاتقان تطبيقات التلعيب	متزامن (وجهاً لوجه)		غير متزامن (عن بعد)		مختلط (وجهاً لوجه وعن بعد)	
	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة	التكرار	النسبة
تطبيقات إدارة الفصول الدراسية	12	34.3%	20	57.1%	3	8.6%
منصات الاختبارات التفاعلية	7	20.0%	22	62.9%	6	17.1%
منصات التعلم عبر الانترنت	7	20.0%	24	68.6%	4	11.4%

يتضح من الجدول (3) أن التدريب غير المتزامن (عن بعد) كان هو الأكثر استخدامًا بين أفراد عينة الدراسة، حيث حصلت النسبة الأكبر من المعلمات على هذا النمط من التدريب في مختلف أنواع تطبيقات التلعيب، إذ بلغت نسبته في تطبيقات إدارة الفصول الدراسية (57.1%)، وفي منصات الاختبارات التفاعلية (62.9%)، وفي منصات التعلم عبر الإنترنت (68.6%)، مما يشير إلى تزايد الاعتماد على أساليب التعلم الإلكتروني في تدريب المعلمات. وجاء التدريب المتزامن (وجهًا لوجه) في المرتبة الثانية، حيث بلغت نسبته في تطبيقات إدارة الفصول الدراسية (34.3%)، وفي كل من منصات الاختبارات التفاعلية ومنصات التعلم عبر الإنترنت (20.0%)، بينما كان التدريب المختلط (وجهًا لوجه وعن بعد) هو الأقل استخدامًا، حيث بلغت نسبته في تطبيقات إدارة الفصول الدراسية (8.6%)، وفي منصات الاختبارات التفاعلية (17.1%)، وفي منصات التعلم عبر الإنترنت (11.4%). وتشير هذه النتائج إلى الحاجة لتوفير برامج تدريبية متنوعة تدعم تفضيلات المعلمات وتناسب احتياجاتهن، مع تعزيز فاعلية التدريب الإلكتروني في تطوير مهارات استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب.

٢. وفقاً لمتغير مستوى اتقان التطبيقات القائمة على التلعيب:

جدول (٤) وصف عينة الدراسة وفقاً لمتغير مستوى اتقان التطبيقات القائمة على التلعيب

التطبيقات القائمة على التلعيب	ممتاز	جيد	ضعيف	مستوى الاتقان
تطبيقات إدارة الفصول الدراسية	17	16	2	81.0%
منصات الاختبارات التفاعلية	23	11	1	87.6%
منصات التعلم عبر الانترنت	18	13	4	80.0%
المتوسط العام لمستوى الاتقان				82.9%

يتضح من الجدول (4) أن معلمات عينة الدراسة أظهرن مستويات متفاوتة من إتقان أنواع التطبيقات القائمة على التلعيب المستخدمة. حيث بلغ مستوى الإتقان في منصات الاختبارات التفاعلية النسبة الأعلى، بواقع (87.6%)، مما يشير إلى قدرة عالية لدى المعلمات على استخدام هذه المنصات في تصميم الاختبارات وإدارة التقييمات الإلكترونية بكفاءة. بينما بلغ مستوى الإتقان في تطبيقات إدارة الفصول الدراسية (81.0%)، وهو ما يعكس إلمامًا جيدًا بهذه التطبيقات التي تُستخدم لتنظيم المهام الصفية وتعزيز التواصل والمتابعة. أما منصات التعلم عبر الإنترنت فقد سجلت أقل نسبة في مستوى الإتقان، حيث بلغت (80.0%)، مما قد يُعزى إلى قلة استخدام هذا النوع من التطبيقات أو الحاجة إلى تدريب إضافي عليها.

وبلغ المتوسط العام لمستوى الإتقان لدى المعلمات في استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب المختلفة (82.9%)، وهو ما يعكس إجمالاً مستوى جيدًا من التمكن في توظيف هذه التطبيقات في العملية التعليمية.

أدوات الدراسة:

١) استبانة للتحصيل

تم إعداد استبانة للتحصيل كوسيلة لجمع البيانات والمعلومات اللازمة لتحقيق هدف الدراسة، حيث تهدف إلى جمع بيانات كمية حول استجابات معلمات المرحلة المتوسطة بشأن واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى الطالبات، وذلك من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية. ويُعد استخدام الاستبانة من الأساليب الشائعة والمعتمدة في البحوث التربوية لجمع المعلومات بطريقة منهجية وموثوقة (الطاهر، 2003). وتكونت الاستبانة من (17) فقرة.

خطوات بناء الاستبانة:

أولاً: مراجعة الأدبيات السابقة: تم الاطلاع على الدراسات السابقة المتعلقة بالتلعيب وتأثيره على التحصيل، مما ساعد في بناء تصور مبدئي للفقرات المناسبة لقياس هذا المحور.

ثانياً: صياغة الفقرات: بناءً على الأدبيات، تم إعداد مجموعة من الفقرات تغطي محور التحصيل، مع التركيز على وضوح الصياغة وملاءمتها لأهداف الدراسة، وتم إعداد الاستبانة في صورتها الأولية ملحق رقم (1).

ثالثاً: التحكيم: عُرضت الاستبانة على مجموعة من الخبراء في مجال التربية وتقنيات التعليم للتأكد من صدق المحتوى وملاءمة الفقرات لقياس محور الاستبانة ملحق رقم (2).

رابعاً: التجربة الاستطلاعية: تم تطبيق الاستبانة بشكل مبدئي على عينة مكونة من (22) معلمة من معلمات المهارات الرقمية في مدينة المدينة المنورة للتأكد من وضوح الفقرات وفعالية الأداة في جمع البيانات المطلوبة.

خامساً: الصورة النهائية: بعد إجراء التعديلات اللازمة على الاستبانة استنادًا إلى آراء المحكمين ونتائج التجربة الاستطلاعية، قامت الباحثة بإعداد الصورة النهائية للأداة ملحق رقم (3)، وتطبيقها على عينة الدراسة، وخلال مرحلة التطبيق، واجهت الباحثة تحديًا تمثل في أن عددًا من مدارس المرحلة المتوسطة الواقعة في القرى التابعة لمنطقة المدينة المنورة لا تعتمد على استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في التدريس، وذلك بسبب ضعف البنية التحتية التقنية، كضعف شبكة الإنترنت، بالإضافة إلى محدودية معرفة الطالبات بمثل هذه التطبيقات. وبناءً على ذلك، ارتأت الباحثة قصر نطاق الدراسة على المدارس الواقعة داخل النطاق الحضري لمدينة المدينة المنورة، لضمان توفر الشروط اللازمة لتطبيق الأداة وارتباط المعلمات المستهدفات بموضوع الدراسة.

التحقق من الصدق والثبات:

١) صدق المحتوى:

يشير الصدق الظاهري إلى مدى اتفاق محتوى الأداة (الاستبانة) مع الأهداف التي تسعى الدراسة إلى تحقيقها، وذلك بناءً على آراء الخبراء والمحكمين، وفي هذا السياق، قامت الباحثة بعرض الاستبانة على مجموعة من الخبراء والمتخصصين، الذين تم توضيح أسمائهم وتخصصاتهم وجهات عملهم في (ملحق رقم 2)، وقد طُلِب منهم مراجعة الاستبانة وإبداء آرائهم حيال عدة جوانب، تشمل مدى وضوح العبارات، ومدى تحقيقها لأهداف الدراسة، وشموليتها، وتنوع محتواها، إضافةً إلى مدى ارتباط كل العبارات بالمحور الذي تندرج تحته، ومدى انسجام المحور مع الأهداف الرئيسية للدراسة، وأسهمت في تحسين جودة الاستبانة، مما مكّنها من تحقيق مستوى عالٍ من صدق المحتوى أو الصدق الظاهري.

٢) تطبيق الاستبانة على عينة استطلاعية:

تم تطبيق الاستبانة على عينة استطلاعية من (22) معلمة، وتم من خلال استجاباتهن حساب ما يلي:

أ. الاتساق الداخلي:

حيث تم حساب الاتساق الداخلي من خلال حساب ما يلي:

- معامل الارتباط بيرسون (العلاقة الارتباطية) بين درجة كل عبارة، والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي له كل عبارة، واتضح أن جميع قيم معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة، والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي له كل عبارة، دالة إحصائياً، مما يدل على ترابط هذه العبارات وصلاحيتها للتطبيق على عينة الدراسة.

معامل الارتباط بيرسون (العلاقة الارتباطية) بين درجة المحور، والدرجة الكلية للاستبانة، واتضح أن جميع قيم معاملات الارتباط بين درجة المحور، والدرجة الكلية للاستبانة، دالة إحصائياً، مما يدل على ترابط المحور وصلاحيته للتطبيق على عينة الدراسة.

ب. ثبات الاستبانة:

تم التحقق من ثبات الاستبانة بمعادلة كرونباخ ألفا، واتضح أن قيمة الثبات بمعادلة كرونباخ ألفا لمحور التحصيل، مرتفعة احصائياً، حيث يشير (Field.2013) أن معامل الثبات يعتبر مرتفع إحصائياً إذا كانت قيمته أعلى من (0.80)، وهذا يدل على أن الاختبار على درجة مناسبة من الثبات، ويمكن الاعتماد عليها في جمع البيانات وتحقيق أهداف الدراسة.

٢)- مقياس الدافعية

تم إعداد مقياس للدافعية كوسيلة لجمع البيانات والمعلومات اللازمة لتحقيق هدف الدراسة، حيث تهدف إلى جمع بيانات كمية حول استجابات معلمات المرحلة المتوسطة بشأن واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى الطالبات، وذلك من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية. ويُعد استخدام المقياس من الأدوات الشائعة الاستخدام في الدراسات التربوية، وذلك

لقياس مدى استعداد المتعلم للمشاركة في الأنشطة التعليمية، وقدرته على المثابرة نحو تحقيق الأهداف (العمريني، 2022). وتكوّن المقياس من (20) فقرة.

خطوات بناء المقياس:

أولاً: مراجعة الأدبيات السابقة: تم الاطلاع على الدراسات السابقة المتعلقة بالتلعيب وتأثيره على الدافعية، مما ساعد في بناء تصور مبدئي للفقرات المناسبة لقياس هذا المحور.

ثانياً: صياغة الفقرات: بناءً على الأدبيات، تم إعداد مجموعة من الفقرات تغطي محور الدافعية، مع التركيز على وضوح الصياغة وملاءمتها لأهداف الدراسة، وتم إعداد المقياس في صورته الأولية ملحق رقم (1).

ثالثاً: التحكيم: عُرض المقياس على مجموعة من الخبراء في مجال التربية وتقنيات التعليم للتأكد من صدق المحتوى وملاءمة الفقرات لقياس محور الدافعية ملحق رقم (2).

رابعاً: التجربة الاستطلاعية: تم تطبيق المقياس بشكل مبدئي على عينة مكونة من (22) معلمة من معلمات المهارات الرقمية في مدينة المدينة المنورة للتأكد من وضوح الفقرات وفعالية الأداة في جمع البيانات المطلوبة.

خامساً: الصورة النهائية: الصورة النهائية: بعد إجراء التعديلات اللازمة على المقياس استنادًا إلى آراء المحكمين ونتائج التجربة الاستطلاعية، قامت الباحثة بإعداد الصورة النهائية للأداة ملحق رقم (3)، وتطبيقها على عينة الدراسة.

التحقق من الصدق والثبات:

١) صدق المحتوى:

يشير الصدق الظاهري إلى مدى اتفاق محتوى الأداة (المقياس) مع الأهداف التي تسعى الدراسة إلى تحقيقها، وذلك بناءً على آراء الخبراء والمحكمين، وفي هذا السياق، قامت الباحثة بعرض المقياس على مجموعة من الخبراء والمتخصصين، الذين تم توضيح أسمائهم وتخصصاتهم وجهات عملهم في ملحق رقم (2).

٢) تطبيق المقياس على عينة استطلاعية:

تم تطبيق الاستبانة على عينة استطلاعية من (22) معلمة، وتم من خلال استجاباتهن حساب ما يلي:

أ) الاتساق الداخلي:

حيث تم حساب الاتساق الداخلي من خلال حساب ما يلي:

- معامل الارتباط بيرسون (العلاقة الارتباطية) بين درجة كل عبارة، والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي له كل عبارة، واتضح أن جميع قيم معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة، والدرجة الكلية للمحور الذي تنتمي له كل عبارة، دالة إحصائياً، مما يدل على ترابط هذه العبارات وصلاحيتها للتطبيق على عينة الدراسة.

معامل الارتباط بيرسون (العلاقة الارتباطية) بين درجة المحور، والدرجة الكلية للمقياس، واتضح أن جميع قيم معاملات الارتباط بين درجة المحور، والدرجة الكلية للمقياس، دالة إحصائياً، مما يدل على ترابط المحور وصلاحيته للتطبيق على عينة الدراسة.

ب) ثبات المقياس:

تم التحقق من ثبات المقياس بمعادلة كرونباخ ألفا، واتضح أن قيمة الثبات بمعادلة كرونباخ ألفا لمحور الدافعية، مرتفعة احصائياً، حيث يشير (Field.2013) أن معامل الثبات يعتبر مرتفع إحصائياً إذا كانت قيمته أعلى من (0.80)، وهذا يدل على أن الاختبار على درجة مناسبة من الثبات، ويمكن الاعتماد عليها في جمع البيانات وتحقيق أهداف الدراسة.

أساليب المعالجة الإحصائية:

لتحقيق أهداف الدراسة، وتحليل البيانات التي سيتم جمعها من عينتها، وللحصول على نتائج الدراسة، سيتم الاعتماد على البرنامج الإحصائي Statistical Package for Social Science (SPSS)وحساب الأساليب الإحصائية الآتية:

١) استخدمت الباحثة مقياس ليكرت الخماسي مع الاستبانة والمقياس

٢) معامل الارتباط بيرسون (Pearson Correlation) لحساب:

- الاتساق الداخلي للاستبانة والمقياس.
- العلاقة الارتباطية بين استجابات معلمات مقرر المهارات الرقمية في المدينة المنورة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية كل من التحصيل والدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة.

٣) معادلة كرونباخ ألفا للتحقق من ثبات الاستبانة والمقياس.

٤) التكرارات والنسب المئوية (Frequencies and percentages) لوصف عينة الدراسة وفقاً لمتغيرات (المؤهل العلمي، نمط التدريب الذي تم الحصول عليه، مستوى اتقانهن للتطبيقات القائمة على التلعيب).

٥) الاحصاء الوصفي المتمثل بالمتوسط الحسابي (Mean) والانحراف المعياري (Standard Deviation) للتعرف على واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية في المدينة المنورة.

٦) تم ترتيب العبارات وفقاً للمتوسط الحسابي الأعلى والانحراف المعياري الأقل.

٧) تم استخدام تحليل التباين المتعدد (Manova)، للتعرف على الفروق بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى الطالبات وفقاً لمتغيرات المؤهل العلمي، ونمط التدريب ومستوى الإتقان لدى معلمات مقرر المهارات الرقمية.

نتائج الدراسة، ومناقشتها وتفسيرها

تمهيد:

تناول الفصل الحالي عرضاً تفصيلياً لنتائج الدراسة التي توصلت لها الباحثة بعد التطبيق الميداني لأدوات الدراسة، واستخدام أساليب المعالجات الإحصائية المناسبة، مرتبة تبعاً لأسئلة الدراسة، مع مناقشتها وتفسيرها في ضوء الأدب النظري والدراسات السابقة المرتبطة بالدراسة، وفيما يلي تفصيل ذلك.

عرض نتائج السؤال الأول:

- **للإجابة عن سؤال الدراسة الأول والذي ينص على:** ما واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية بالمدينة المنورة؟ تم استخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والترتيب وتقدير درجة الموافقة، والجدول (11) يوضح نتائج ذلك.

جدول (5) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والترتيب وتقدير درجة الموافقة على واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية في المدينة المنورة

الترتيب	الرقم	العبارة	المتوسط	الانحراف	درجة الموافقة
1	6	تساعد هذه التطبيقات في تقديم المعلومات بطريقة متدرجة تناسب الفروق الفردية بين الطالبات.	4.63	0.547	مرتفعة جداً
2	1	تساهم التطبيقات في تحسين درجات الطالبات في مادة المهارات الرقمية.	4.63	0.770	مرتفعة جداً
3	7	توفر هذه التطبيقات فرصًا للطالبات لمراجعة الدروس وفقاً لقدراتهم واحتياجاتهم الخاصة.	4.57	0.558	مرتفعة جداً
4	16	تساعد الطالبات على الاحتفاظ بالمعلومات لفترة أطول مقارنة بأساليب التدريس التقليدية.	4.54	0.657	مرتفعة جداً
5	3	تساعد التطبيقات في تبسيط المفاهيم الصعبة لدى الطالبات.	4.49	0.658	مرتفعة جداً
6	8	توفر تطبيقات التعليب الالكترونية أنشطة تفاعلية تساهم في زيادة دقة الطالبات في تنفيذ المهام العملية.	4.46	0.611	مرتفعة جداً
6	9	تعزز التطبيقات قدرة الطالبات على حل المشكلات المتعلقة بالمادة الدراسية.	4.46	0.611	مرتفعة جداً
7	12	تساعد على ربط المفاهيم النظرية بالتطبيقات العملية بطريقة سلسة.	4.46	0.657	مرتفعة جداً
8	17	تشجع الطالبات على التعلم الذاتي مما ينعكس إيجاباً على تحصيلهن الأكاديمي.	4.40	0.695	مرتفعة جداً
9	5	تتيح التطبيقات التفاعلية بيئة تعلم ممتعة تسهل على الطالبات استيعاب المعلومات.	4.40	0.736	مرتفعة جداً
9	13	تزيد هذه التطبيقات من اهتمام الطالبات بتعلم المهارات الرقمية.	4.40	0.736	مرتفعة جداً
10	10	توفر التطبيقات بيئة محفزة لتنمية مهارات التحليل والاستنتاج لدى الطالبات.	4.34	0.765	مرتفعة جداً
10	11	تساهم هذه التطبيقات في رفع مستوى الإبداع في التعامل مع التحديات الرقمية.	4.34	0.765	مرتفعة جداً
11	2	تؤثر هذه التطبيقات على تنمية مهارات الطالبات العملية في مادة المهارات الرقمية.	4.31	0.932	مرتفعة جداً
12	4	تعمل هذه التطبيقات على اتقان مقرر المهارات الرقمية.	4.29	0.825	مرتفعة جداً
13	15	تحقق الطالبات اللواتي يستخدمن هذه التطبيقات درجات أعلى في الاختبارات مقارنة بمن يعتمدن على الطرق التقليدية.	4.17	0.891	مرتفعة
14	14	تساهم في تقليل الفجوة التحصيلية بين الطالبات ذوات المستويات المختلفة.	4.17	1.043	مرتفعة
		واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل	4.42	0.511	مرتفعة جداً

يتضح من الجدول (5) والخاص بواقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية في المدينة المنورة ما يلي:

- إن استجابات المعلمات جاءت متقاربة حيث حصلت (15) عبارة جاءت في درجة موافقة (مرتفعة جداً) حيث جاء المتوسط في فئة التقدير (4.20إلى 5.00). وقد تراوحت المتوسطات الحسابية لهذه العبارات بين (4.29) و (4.63).
- و(2) من العبارات جاءت في درجة موافقة (مرتفعة) حيث جاء المتوسط في فئة التقدير (3.40إلى أقل من 4.20)، وقد تراوحت المتوسطات الحسابية بمتوسط حسابي (4.17).
- لقد جاء المحور ككل والخاص بواقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية في المدينة المنورة في درجة موافقة (مرتفعة جداً) وبمتوسط حسابي (4.42).

مناقشة نتائج السؤال الأول:

أظهرت نتائج السؤال الأول أن واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية في المدينة المنورة جاء بدرجة "مرتفعة جداً". وتُعزى هذه النتيجة – كما ترى الباحثة – إلى قدرة هذه التطبيقات على تقديم محتوى تعليمي متدرج يتناسب مع الفروق الفردية بين الطالبات، مما يمكّن كل طالبة من التعلم وفقًا لسرعتها واحتياجاتها. كما تُسهم هذه التطبيقات في تحسين التحصيل الأكاديمي من خلال أنشطة تفاعلية تدمج بين النظرية والتطبيق، وتُعزز الفهم والدافعية. كما تدعم التعلم الذاتي، وتتيح مراجعة الدروس بطريقة مرنة، مما يساعد على ترسيخ المعلومات. وتُبسط المفاهيم الصعبة باستخدام ألعاب وأنشطة محفّزة، تجعل التعلم أكثر متعة وفاعلية.

وترى الباحثة أن الطبيعة التفاعلية لهذه التطبيقات تُسهم في رفع دقة أداء الطالبات للمهام العملية، وتنمية مهاراتهن الرقمية، والتفكير النقدي والإبداعي، إلى جانب تحسين مهارات التحليل وحل المشكلات. كما تُقلل من الفجوة التحصيلية بين الطالبات من خلال التعلم المخصص، وتُعزز من تكافؤ الفرص التعليمية.

انطلاقاً من ذلك، تعكس النتيجة المرتفعة للسؤال الأول الأثر الإيجابي الكبير لـ التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل، وتوفير بيئة تعليمية تفاعلية تدعم الفهم، والمشاركة، والتميّز الأكاديمي.

وتتفق نتائج السؤال الأول مع نتائج دراسات كل من:

وتتفق نتائج السؤال الأول مع نتائج دراسات كل من: دراسة العبادي (2020)، والتي أظهرت نتائجها وجود أثر لاستخدام تطبيق "كاهوت" في زيادة التحصيل في مادة التاريخ لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في لواء ناعور. دراسة الماجد (2020)، والتي أظهرت نتائجها وجود أثر لاستخدام تطبيق "كاهوت" في تحسين التحصيل لطلاب الصف الثاني الثانوي. دراسة السريحي (2022)، والتي أظهرت نتائجها فعالية التلعيب في تحسين التحصيل لمادة الرياضيات لطلبة المرحلة الابتدائية. وهدفت دراسة المحرق (2023)، والتي أظهرت نتائجها فعالية استخدام التلعيب عبر تطبيق "كلاس دوجو" في تحسين التحصيل في مادة الكيمياء لدى طالبات الصف الثاني الثانوي. دراسة يوسف (2023)، والتي أظهرت نتائجها استخدام استراتيجية التلعيب، عبر تطبيق "كاهوت"، على التحصيل في مادة الرياضيات لدى طلبة الصف الخامس الابتدائي. دراسة السعيدات (2024)، والتي أظهرت نتائجها أثر استخدام تطبيقات التلعيب في تحسين تحصيل قواعد اللغة العربية لدى طلبة الصف الثالث الأساسي. كما تهدف دراسة يلدريم (Yildirim, 2017) والتي أظهرت نتائجها أن ممارسات التدريس القائمة على التلعيب أثرت إيجابيًا على تحصيل الطلاب، مما يشير إلى أن التلعيب يمكن أن يكون وسيلة فعالة لتحسين النتائج التعليمية في بيئات التعلم الحديثة. دراسة جوميز وآخرون (Gómez et al, 2018) والتي أظهرت نتائجها فاعلية منهجية التلعيب في تعليم الإنعاش القلبي الرئوي (CPR) لطلاب المرحلة الثانوية.

❖ **للإجابة عن سؤال الدراسة الثاني والذي ينص على:** ما واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية في المدينة المنورة؟ تم استخدام المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والترتيب وتقدير درجة الموافقة، والجدول (12) يوضح نتائج ذلك.

جدول (6) المتوسط الحسابي والانحراف المعياري والترتيب وتقدير درجة الموافقة على واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية في المدينة المنورة

الترتيب	الرقم	العبارة	المتوسط	الانحراف	درجة الموافقة
1	20	يزيد استخدام التطبيقات من تفاعل الطالبات داخل الفصل.	4.60	0.553	مرتفعة جداً
2	17	تجعل التطبيقات عملية التعلم أكثر متعة وجاذبية.	4.57	0.502	مرتفعة جداً
3	7	تشجع الطالبات على تحدي أنفسهن لتحقيق مستويات أعلى من الأداء.	4.57	0.655	مرتفعة جداً
4	6	تساعد على بناء ثقة الطالبات بقدراتهن من خلال التغذية الراجعة الفورية.	4.51	0.612	مرتفعة جداً
5	15	تدفع الطالبات إلى وضع أهداف شخصية والسعي لتحقيقها خلال التعلم.	4.51	0.781	مرتفعة جداً
6	10	تؤثر التحديات والمهام المتدرجة في مستوى الصعوبة بشكل إيجابي على دافعية الطالبات.	4.49	0.658	مرتفعة جداً
6	19	تخلق بيئة تعليمية مشوقة تشجع الطالبات على الاستمرار في التعلم.	4.49	0.658	مرتفعة جداً
7	5	تمنح هذه التطبيقات الطالبات إحساسًا بالإنجاز عند إكمال المهام بنجاح.	4.49	0.702	مرتفعة جداً
8	8	تحفز الطالبات على إعادة المحاولات حتى يتمكنّ من إتقان المهارات المطلوبة.	4.43	0.608	مرتفعة جداً
9	3	تساعد هذه التطبيقات في تقليل الشعور بالملل أثناء دراسة مقرر المهارات الرقمية.	4.43	0.655	مرتفعة جداً
10	9	تزيد أنظمة النقاط والمكافآت من حماس الطالبات للمشاركة الفعالة في التعلم.	4.43	0.655	مرتفعة جداً
11	18	تقلل هذه التطبيقات من القلق والخوف لدى الطالبات تجاه الاختبارات.	4.43	0.778	مرتفعة جداً
12	12	تشعر الطالبات بالحماس عندما يتنافسن مع زميلاتهن داخل التطبيقات التعليمية.	4.37	0.598	مرتفعة جداً
13	16	تساهم في تطوير مهارات التحمل والمثابرة لدى الطالبات أثناء حل التمارين.	4.37	0.646	مرتفعة جداً
14	13	تعزز التطبيقات قدرة الطالبات على تنظيم وقت تعلمهن بأنفسهن.	4.37	0.690	مرتفعة جداً
15	1	تحفز هذه التطبيقات الطالبات على استكشاف المحتوى الدراسي بشكل أكبر.	4.37	0.877	مرتفعة جداً
16	11	تساعد المستويات المتقدمة داخل التطبيقات على تحفيز الطالبات للاستمرار في التعلم.	4.34	0.684	مرتفعة جداً
17	2	تزيد هذه التطبيقات من رغبة الطالبات في حضور الحصص الدراسية.	4.31	0.718	مرتفعة جداً
18	14	تشجع هذه التطبيقات الطالبات على البحث عن حلول للمشكلات دون الاعتماد المباشر على المعلمة.	4.31	0.832	مرتفعة جداً
19	4	تشجع هذه التطبيقات الطالبات على التعلم الذاتي خارج إطار الحصة الدراسية.	4.26	0.919	مرتفعة جداً
		واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية	4.43	0.477	مرتفعة جداً

يتضح من الجدول (6) والخاص بواقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية في المدينة المنورة ما يلي:

- إن (جميع) العبارات جاءت في درجة موافقة (مرتفعة جداً) حيث جاء المتوسط في فئة التقدير (4.20 إلى 5.00)، وقد تراوحت المتوسطات الحسابية لهذه العبارات بين (4.26) و (4.60).
- لقد جاء المحور ككل والخاص بواقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية في المدينة المنورة في درجة موافقة (مرتفعة جداً) وبمتوسط حسابي (4.43).

مناقشة نتائج السؤال الثاني:

أظهرت نتائج السؤال الثاني أن التطبيقات القائمة على التلعيب تسهم بشكل كبير في تنمية دافعية الطالبات في مادة المهارات الرقمية، حيث جاءت جميع العبارات بدرجة "موافقة مرتفعة جداً".

ويُعزى ذلك إلى قدرتها على تعزيز التفاعل داخل الصف، وخلق بيئة تعليمية مشوقة وجاذبة تدفع الطالبات نحو المشاركة الفعالة. كما تساعد هذه التطبيقات في جعل التعلم ممتعًا ومحفزًا، من خلال أنشطة تفاعلية وتحديات متدرجة تناسب قدرات الطالبات، مما يعزز من ثقتهم بأنفسهن، ويدفعهن إلى بذل مزيد من الجهد لتحقيق التفوق الأكاديمي. كما أن التغذية الراجعة الفورية تُسهم في تحسين الأداء وتحفيز الطالبات على تحسين مستواهن باستمرار.

وتُشير النتائج أيضًا إلى أن هذه التطبيقات تُشجع على وضع أهداف شخصية، وتُحفّز الطالبات على الاستمرار في التعلم من خلال إعادة المحاولة والتعلّم من الأخطاء، مما يُعزز مفهوم التعلم المستمر والتطوير الذاتي. كما تُقلل من الشعور بالملل والقلق، وتُساعد في الحفاظ على التركيز والانخراط في الدراسة.

وبذلك، تؤكد النتائج الدور الفعال للتطبيقات القائمة على التلعيب في تعزيز دافعية الطالبات، وتحقيق نتائج تعليمية متميزة، من خلال دعم التفاعل، وتحفيز التعلّم الذاتي، وتوفير بيئة تعليمية ممتعة قائمة على التحدي والمكافآت.

وتتفق نتائج السؤال الثاني مع نتائج دراسات كل من:

دراسة العبادي (2020) والتي أظهرت نتائجها وجود أثر لاستخدام تطبيق "كاهوت" في تعزيز الدافعية في مادة التاريخ لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في لواء ناعور. دراسة الماجد (2020) والتي أظهرت نتائجها وجود أثر لاستخدام تطبيق "كاهوت" في توجيه طلاب الصف الثاني الثانوي نحو مادة الحديث. دراسة السريحي (2022) والتي أظهرت نتائجها فعالية التلعيب كأداة تعليمية لتعزيز التفاعل وتحفيز طلبة المرحلة الابتدائية في بيئات التعليم الافتراضي. دراسة الحسني وآخرون Al-Hosni et al (2023) والتي أظهرت نتائجها تأثير استخدام التلعيب في البيئات التعليمية الرقمية على تطوير الدافعية المعرفية والتحصيلية لطلاب المرحلة الابتدائية، بالإضافة لضرورة دمج التلعيب في المناهج الدراسية كوسيلة فعالة لتحفيز الطلاب وتعزيز دافعيتهم نحو التعلم، وخاصة في البيئات ذات الموارد المحدودة. دراسة المحرق (2023) والتي أظهرت نتائجها فعالية استخدام التلعيب عبر تطبيق "كلاس دوجو" في تحسين الدافعية نحو الإنجاز في مادة الكيمياء لدى طالبات الصف الثاني الثانوي. دراسة يوسف (2023) والتي كان من توصياتها ضرورة تبني التلعيب كوسيلة تعليمية لتعزيز التفاعل والدافعية في مادة الرياضيات لدى طلبة الصف الخامس الابتدائي. دراسة السعيدات (2024) والتي كان من توصياتها ضرورة دمج تطبيقات التلعيب كوسيلة تعليمية مبتكرة لتحفيز الطلبة وزيادة تفاعلهم مع المادة التعليمية. دراسة هونغ ومسعود (Hong & Masood, 2014) والتي أظهرت نتائجها أن التلعيب قد يكون حلاً لمشكلة انخفاض الدافعية والتفاعل في الفصل بين طلاب المدارس الثانوية الدنيا في ماليزيا، وضرورة دمج التلعيب في المناهج التعليمية لتحفيز الطلاب وزيادة تفاعلهم في الفصل، نظراً لمرونته وقدرته على التكيف مع مختلف المحتويات التعليمية. دراسة يلدريم (Yildirim, 2017) والتي أظهرت نتائجها أن ممارسات التدريس القائمة على التلعيب أثرت إيجابيًا على مواقف الطلاب تجاه الدروس، مما يشير إلى أن التلعيب يمكن أن يكون وسيلة فعالة لزيادة تفاعل الطلاب في بيئات التعلم الحديثة. دراسة جوزيفيدو (Josephidou, 2024) والتي أظهرت نتائجها أن التلعيب يسهم بشكل إيجابي في تحسين تفاعل الطلاب وزيادة دافعيتهم نحو تعلم اللغة اليونانية كلغة ثانية. دراسة يونجبيرج (Youngberg, 2024) والتي أظهرت نتائجها أن التلعيب يمكن أن يعزز تفاعل الطلاب وخاصة من خلال منصات التعليم الرقمي، وذلك من وجهة نظر معلمي اللغة الإنجليزية للفصول المتوسطة.

في حين تختلف نتائج السؤال الثاني مع نتائج دراسة دراسة أدميرال (Admiraal, 2024) والتي أظهرت نتائجها وجود فاعلية متفاوتة لتطبيق التعلم القائم على الألعاب (GBL) باستخدام تقنيات الحاسوب على تفاعل طلاب المدارس الثانوية في دروس العلوم في باكستان.

❖ **للإجابة عن سؤال الدراسة الثالث والذي ينص على: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة ($\alpha \leq 0,05$) بين استجابات معلمات مقرر المهارات الرقمية بالمدينة المنورة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى طالبات المرحلة المتوسطة وفقاً لمتغير (المؤهل العلمي، ومستوى الإتقان، ونمط التدريب)؟**

ومن أجل الاجابة عن هذا السؤال سيتم معرفة الفروق بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول أثر التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى الطالبات باختلاف متغيرات المؤهل العلمي، ونمط التدريب ومستوى الإتقان لدى المعلمات في التطبيقات القائمة على التلعيب كل منها بشكل منفصل، وهي كما يلي:

المحور الأول: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى طالبات المرحلة المتوسطة وفقاً لمتغيرات المؤهل العلمي، ونمط التدريب ومستوى الإتقان لدى المعلمات في التطبيقات القائمة على التلعيب؟

للتعرف على الفروق بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة التلعيب في تنمية التحصيل لدى طالبات المرحلة المتوسطة وفقاً لمتغيرات المؤهل العلمي، ونمط التدريب ومستوى الإتقان لدى المعلمات في التطبيقات القائمة على التلعيب؛ تم استخدام تحليل التباين المتعدد (Manova)، وذلك على النحو التالي:

جدول رقم (7) نتائج تحليل التباين المتعدد للفروق حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى طالبات المرحلة المتوسطة وفقاً لمتغيرات المؤهل العلمي، ونمط التدريب ومستوى الإتقان لدى المعلمات في التطبيقات القائمة على التلعيب

المصادر	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسطات المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
النموذج المصحح	4.184[a]	8	0.523	3.092	0.014
التقاطع	193.348	1	193.348	1143.014	0.000
المؤهل العلمي	1.540	2	0.770	4.551	0.020
مستوى الإتقان	0.354	1	0.354	2.090	0.160
نمط التدريب	0.339	2	0.170	1.003	0.381
المؤهل العلمي * مستوى الإتقان	0.126	1	0.126	0.746	0.396
المؤهل العلمي * نمط التدريب	0.082	1	0.082	0.487	0.492
مستوى الإتقان * نمط التدريب	0.066	1	0.066	0.390	0.538
المؤهل العلمي * مستوى الإتقان * نمط التدريب	0.000	0			
الخطأ	4.398	26	0.169		
الإجمالي	701.277	35			
الإجمالي المصحح	8.582	34			

يتضح من خلال الجدول رقم (7) أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول أثر التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى الطالبات باختلاف متغير المؤهل العلمي لدى المعلمات، ولتحديد اتجاهات الفروق ولصالح أي فئة من فئات متغير المؤهل العلمي؛ تم استخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين، وذلك على النحو التالي:

جدول رقم (8) يوضح نتائج اختبار ت لعينتين مستقلتين للفروق حول أثر التطبيقات القائمة على التلعيب

المؤهل العلمي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة
بكالوريوس	28	43.1	0.47	7.583	0.001
دراسات عليا	7	4.99	0.02		

يتضح من خلال الجدول رقم (8) أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول أثر التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى الطالبات باختلاف متغير المؤهل العلمي، وذلك لصالح أفراد عينة الدراسة ممن مؤهلهن العلمي دراسات عليا بمتوسط حسابي (4.99) وبانحراف معياري (0.02) مقابل متوسط حسابي (4.31) وبانحراف معياري (0.47) للمعلمات ممن مؤهلهن العلمي بكالوريوس، وتُشير النتيجة السابقة إلى أن المعلمات ممن مؤهلهن العلمي دراسات عليا يوافقون بدرجة أكبر على أثر التطبيقات القائمة على التلعيب على التحصيل لدى الطالبات.

في حين أوضحت النتائج بالجدول رقم (15) أنه لا توجد هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول أثر التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى الطالبات باختلاف متغيرات (نمط التدريب – مستوى الإتقان – التفاعل بين المؤهل العلمي ومستوى الإتقان – التفاعل بين المؤهل العلمي ونمط التدريب- التفاعل بين مستوى الإتقان ونمط التدريب، التفاعل بين المؤهل العلمي، ومستوى الإتقان ونمط التدريب)، حيث بلغت قيمة مستوى الدلالة لتلك المتغيرات على التوالي (0.160، 0.381، 0.396، 0.492، 0.538)، وجميعها قيم أكبر من (0.05) أي غير دالة إحصائياً، وتُشير النتيجة السابقة إلى تقارب استجابات أفراد عينة الدراسة على اختلاف مستوى تدريبهن ومستوى إتقانهن والتفاعل بين المتغيرات المستقلة حول أثر التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى الطالبات.

المحور الثاني: هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة وفقاً لمتغيرات المؤهل العلمي، ونمط التدريب ومستوى الإتقان لدى المعلمات في التطبيقات القائمة على التلعيب؟

للتعرف على الفروق بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة التلعيب في تنمية الدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة وفقاً لمتغيرات المؤهل العلمي، ونمط التدريب ومستوى الإتقان لدى المعلمات في التطبيقات القائمة على التلعيب؛ تم استخدام تحليل التباين المتعدد (Manova)، وذلك على النحو التالي:

جدول رقم (9) نتائج تحليل التباين المتعدد للفروق حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة وفقاً لمتغيرات المؤهل العلمي، ونمط التدريب ومستوى الإتقان لدى المعلمات في التطبيقات القائمة على التلعيب

المصادر	مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسطات المربعات	قيمة ف	مستوى الدلالة
النموذج المصحح	2.347[a]	7	0.335	1.709	0.149
التقاطع	236.936	1	236.936	1207.987	0.000
المؤهل العلمي	1.310	1	1.310	6.679	0.015
مستوى الإتقان	0.021	1	0.021	0.108	0.744
نمط التدريب	0.133	2	0.066	0.338	0.716
المؤهل العلمي * مستوى الإتقان	0.037	1	0.037	0.188	0.668
المؤهل العلمي * نمط التدريب	0.092	1	0.092	0.469	0.499
مستوى الإتقان * نمط التدريب	0.005	1	0.005	0.023	0.880
المؤهل العلمي * مستوى الإتقان * نمط التدريب	0.000	0			
الخطأ	5.296	27	0.196		
الإجمالي	705.188	35			
الإجمالي المصحح	7.643	34			

يتضح من خلال الجدول رقم (9) أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى الطالبات باختلاف متغير المؤهل العلمي لدى المعلمات، ولتحديد اتجاهات الفروق ولصالح أي فئة من فئات متغير المؤهل العلمي؛ تم استخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين، وذلك على النحو التالي:

جدول رقم (10) نتائج اختبار ت لعينتين مستقلتين للفروق حول أثر التطبيقات القائمة على التلعيب فى الدافعية لدى الطالبات باختلاف متغير المؤهل العلمى

المؤهل العلمي	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	مستوى الدلالة
بكالوريوس	28	4.35	0.45	6.357	0.001
دراسات عليا	7	4.94	0.10		

يتضح من خلال الجدول رقم (10) إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى الطالبات باختلاف متغير المؤهل العلمي، حيث جاءت هذه الفروق لصالح المعلمات ممن يحملن مؤهلاً علميًا في الدراسات العليا، إذ بلغ متوسط استجاباتهن (4.94) بانحراف معياري (0.10)، مقابل متوسط حسابي قدره (4.35) بانحراف معياري (0.45) لدى المعلمات الحاصلات على درجة البكالوريوس. وتُشير هذه النتيجة إلى أن المعلمات ذوات المؤهلات العليا يبدين موافقة أكبر على فاعلية التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى الطالبات، مما قد يُعزى إلى خبراتهن الأكاديمية الأوسع واطلاعهن على أساليب التدريس الحديثة.

في حين أوضحت نتائج الجدول رقم (17) عدم وجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تعزيز الدافعية لدى الطالبات باختلاف متغيرات: نمط التدريب، مستوى الإتقان، التفاعل بين المؤهل العلمي ومستوى الإتقان، التفاعل بين المؤهل العلمي ونمط التدريب، التفاعل بين مستوى الإتقان ونمط التدريب، وكذلك التفاعل الثلاثي بين المؤهل العلمي، ومستوى الإتقان، ونمط التدريب. حيث بلغت قيم مستوى الدلالة الإحصائية (Sig) لهذه المتغيرات على التوالي (0.744، 0.716، 0.668، 0.499، 0.880)، وجميعها قيم أكبر من (0.05) أي غير دالة إحصائياً، وتُشير النتيجة السابقة إلى تقارب استجابات أفراد عينة الدراسة على اختلاف نمط تدريبهن ومستوى إتقانهن والتفاعل بين المتغيرات المستقلة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى الطالبات.

❖ **وتتفق نتائج السؤال الثالث مع نتائج:**

دراسة أدميرال (Admiraal, 2024) والتي أظهرت نتائجها اختلاف فاعلية تطبيق التعلم القائم على الألعاب (GBL) باستخدام تقنيات الحاسوب مع طلاب المدارس

الثانوية في دروس العلوم في باكستان وفقاً لمتغير الجنس لصالح الطالبات.

مخلص نتائج الدراسة:

ملخص نتائج السؤال الأول:

- جاء واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية في المدينة المنورة في درجة موافقة (مرتفعة جداً) وبمتوسط حسابي (4.42).

ملخص نتائج السؤال الثاني:

- جاء واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة من وجهة نظر معلمات مقرر المهارات الرقمية في المدينة المنورة في درجة موافقة (مرتفعة جداً) وبمتوسط حسابي (4.43).

ملخص نتائج السؤال الثالث:

- أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى طالبات المرحلة المتوسطة باختلاف متغير المؤهل العلمي لدى المعلمات، وذلك لصالح أفراد عينة الدراسة ممن مؤهلهن العلمي دراسات عليا.

- في حين أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية التحصيل لدى طالبات المرحلة المتوسطة باختلاف متغيرات (نمط التدريب – مستوى الإتقان – التفاعل بين المؤهل العلمي ومستوى الإتقان – التفاعل بين المؤهل العلمي ونمط التدريب – التفاعل بين مستوى الإتقان ونمط التدريب – التفاعل بين المؤهل العلمي، ومستوى الإتقان ونمط التدريب).

- كما أن هناك فروقاً ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة باختلاف متغير المؤهل العلمي لدى المعلمات، وذلك لصالح أفراد عينة الدراسة ممن مؤهلهن العلمي دراسات عليا.

- في حين أنه لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطات استجابات أفراد عينة الدراسة حول واقع استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية الدافعية لدى طالبات المرحلة المتوسطة باختلاف متغيرات (نمط التدريب – مستوى الإتقان – التفاعل بين المؤهل العلمي ومستوى الإتقان – التفاعل بين المؤهل العلمي ونمط التدريب – التفاعل بين مستوى الإتقان ونمط التدريب – التفاعل بين المؤهل العلمي، ومستوى الإتقان ونمط التدريب).

ثالثاً: توصيات الدراسة:

بناء على نتائج الدراسة توصي الباحثة بما يلي:

١. يفضل إدراج التطبيقات القائمة على التلعيب ضمن المناهج الرقمية، نظراً لما أثبتته الدراسة في رفع مستوى التحصيل الأكاديمي لدى الطالبات، على أن يكون هذا الإدراج مصحوباً بدليل إرشادي يوضّح آليات الاستخدام والتطبيق داخل البيئة الصفية.

٢. العمل على استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب لزيادة دافعية الطالبات نحو التعلم، مما يسهم في تطوير كفاءة المعلمات وتعزيز خبراتهن التعليمية بشكل مستمر.

٣. العمل على تدريب المعلمات، خاصة الحاصلات على البكالوريوس في مجال استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب، مما يساعد على تقليص الفجوة التي أظهرتها النتائج بين المعلمات بحسب المؤهل العلمي، ويعزز من فعالية التعليم التفاعلي.

٤. إدراج التطبيقات القائمة على التلعيب ضمن برامج إعداد المعلمات في كليات التربية لرفع مستوى إتقانهن للتعليم الرقمي مما يعزز من فعالية التعليم.

٥. إنشاء منصات تعليمية لمختلف أنماط التدريب مخصصة للتطبيقات القائمة على التلعيب تراعي الفروق الفردية بين الطالبات وتتيح تغذية راجعة فورية مما يضمن تعلماً شخصياً فعالاً.

رابعاً: مقترحات الدراسة:

١. دراسة واقع التطبيقات القائمة على التلعيب في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طالبات المرحلة المتوسطة في مقرر المهارات الرقمية.

٢. بحث العلاقة بين أنواع التطبيقات القائمة على التلعيب المستخدمة ومستوى الدافعية المعرفية لدى الطالبات.

٣. دراسة تجريبية لمقارنة تحصيل الطالبات عند استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب مقابل طرق التدريس التقليدية.

٤. دراسة فعالية تصميم وحدات دراسية قائمة على التطبيقات القائمة على التلعيب في تعزيز الانضباط الذاتي لدى الطالبات.

٥. دراسة تأثير مستوى تدريب المعلمة على جودة استخدام التطبيقات القائمة على التلعيب ومدى تأثيره في تنمية التحصيل للطالبات.

المراجع:

المراجع العربية:

أبو حطب، فؤاد، وصادق، آمال. (2003). علم النفس التربوي. مكتبة الأنجلو المصرية.

آل محرق، شمعة حسن ضيف الله. (2023). فاعلية التلعيب باستخدام تطبيق كلاس دوجو "Dojo Class" في تنمية التحصيل والدافعية للإنجاز نحو مادة الكمياء لدى طالبات

الصف الثاني ثانوي بإدارة تعليم صبيا. المجلة العربية للتربية النوعية، (25)، 217-256.
البدو، أمل محمد عبد الله. (2021). المهارات الرقمية الداعمة للباحث العلمي. المجلة العلمية لجامعة الملك فيصل - العلوم الإنسانية والإدارية، 22(1)، 370-377.
بكرو، خالد. (2021، يونيو 5). المهارات الرقمية في القرن 21. مدونة تعليم جديد. استرجعت في أكتوبر 11، 2025، من الرابط.
الحربي، فهد بن عبد الله. (2020). فاعلية التلعيب في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب المرحلة الثانوية. المجلة التربوية.
الحسينان، إبراهيم بن عبد الله. (2023). نمذجة العلاقات السببية بين استراتيجيات الحديث الذاتي لتنظيم الدافعية والاندماج الطلابي والتحصيل الدراسي. مجلة جامعة الإمام محمد بن سعود الإسلامية للعلوم التربوية والاجتماعية، 2(1)، 205–250.
الحمّار، أمل؛ حسن، منى. (2023). تكنولوجيا التعليم مدخل لتطوير التعليم وتحقيق جودته. المجلة الدولية للتعليم الإلكتروني، 10(3)، 291-267.
الدعجاني، هدى عبد الرحمن، والمشيقح, محمد سليمان. (2021). أثر استخدام التلعيب في زيادة التحصيل الدراسي وتنمية الدافعية الداخلية لطالبات المرحلة المتوسطة في مادة اللغة الإنجليزية. المجلة الدولية للتعليم الإلكتروني، 3(1)، 11-61.
الرحيلي، تغريد. (2018). فاعلية بيئة تعلم تشاركية متعددة الوسائط قائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى طالبات جامعة طيبة. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية. 26 (6). 83-35.
الزكي، أحمد عبد الفتاح؛ فليه، فاروق عبده. (2004). معجم مصطلحات التربية لفظاً واصطلاحاً. دار الوفاء لدنيا الطباعة والنشر.
السريحي، مازن محمد معتاد. (2022). فاعلية استخدام التلعيب بواسطة الكاهوت في الفصول الافتراضية في منصة مدرستي على التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات في المرحلة الابتدائية. المجلة العربية للتربية النوعية، (22)، 415-436.
السعيدات، إيمان سليمان. (2024). أثر استخدام تطبيقات التلعيب في تحصيل مهارات طلبة الصف الثالث في قواعد اللغة العربية، الجامعة العربية المفتوحة.
السلمي، سامي بن شملان بن بخيت. (2019). فاعلية بيئة تعليمية قائمة على التلعيب الرقمي (Gamification) في تنمية مهارات الحاسب الآلي ودافعية الإنجاز لدى طلاب الصف الأول المتوسط. جامعة أم القرى.
سيسبان، فاطمة الزهراء. (2016). الدافعية للتعلم وعلاقتها بالتحصيل الدراسي لدى التلاميذ المعرضين للتسرب المدرسي: دراسة وصفية لتلاميذ السنة الرابعة متوسط بولاية مستغانم. مجلة التنمية البشرية، 1(6)، 15-29.
شحاته، حسن، والنجار، زينب. (2003). معجم المصطلحات التربوية والنفسية. الدار المصرية اللبنانية.
شحادة، إسماعيل بن إبراهيم، وحمود، محمد بن ربحي، وكرام، عمر بن اسحق. (2021). أثر استخدام التلعيب في تحسين المستوى الأكاديمي ورفع الدافعية لدى طلبة المرحلة الإعدادية في مادتي العلوم والتكنولوجيا في مدينة القدس من وجهة نظر معلمي العلوم والتكنولوجيا. مجلة الشرق الأوسط للنشر العلمي، 5(20)، 1–25.
العبادي، مجدولين عبد الرحمن عبد الله، وشتات، خالدة عبد الرحمن محمد. (2020). فاعلية استخدام تطبيق الكاهوت في زيادة الدافعية والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف الثامن الأساسي في مادة التاريخ في لواء ناعور[رسالة ماجستير غير منشورة] ، جامعة الشرق الأوسط.
عبد الجليل، زينب؛ عبد الله، إيمان؛ البطراوي، عبد الحميد؛ خلاف معبد، متولي. (2021). تصميم بيئة تعليمية قائمة على محفزات الألعاب لتنمية مهارات البرمجة لدى تلاميذ المرحلة الإعدادية. مجلة دراسات تربوية واجتماعية، 27(3)، 57-96.
العساف، صالح بن حمد. (1409). المدخل إلى البحث في العلوم السلوكية. مكتبة العبيكان.
عسيري، عادل محمد. (2020). فعالية الألعاب التعليمية الرقمية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلاب المرحلة المتوسطة. المجلة التربوية، 34(2)، 112–138.
العقرباوي، دعاء ممدوح. (2023). أثر التلعيب في تنمية مهارة القراءة الجهرية باللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثالث الأساسي. الجامعة العربية المفتوحة.
العلوان، أحمد بن فلاح، العطيات، خالد بن عبد الرحمن. (2010). العلاقة بين الدافعية الداخلية الأكاديمية والتحصيل الأكاديمي لدى عينة من طلبة الصف العاشر الأساسي في مدينة معان في الأردن. مجلة الجامعة الإسلامية للبحوث الإنسانية، 18(2).
العمري، عائشة بليهش، والشنقيطي، أميمة محفوظ. (2019). فاعلية تقنية التلعيب في بيئة التعلم الإلكترونية لتنمية مهارات إنتاج المواد الرقمية والتفكير الإبداعي لطالبات الدراسات العليا. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية،27(2)، 629-661.
العمريني، أروى عبد الكريم، والرشيدي، فاطمة سحاب. (2022). فاعلية برنامج تدريبي في تنمية الدافعية للتعليم لدى معلمات المرحلة المتوسطة ببريدة. مجلة العلوم التربوية والدراسات الإنسانية، (24)، 485-507.

القايد، مصطفى. (2015، يناير 12). ما هو التلعيب Gamification؟ وماذا نعني بالتلعيب في التعليم؟ مدونة تعليم جديد. استرجعت في أكتوبر 11، 2025، من الرابط.
القدو، عفاف بديع. (2018). التلعيب في التعليم حلقة نقاشية لقسم الحاسوب. كلية التربية للبنات. الرابط.
الكبيسي، أماني خالد. (2019). التلعيب وأثره على التحصيل الدراسي في بيئة التعلم الإلكتروني. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 3(7).
الكنعان، هدى محمد. (2020). فاعلية استخدام التلعيب في تحسين التحصيل الدراسي والدافعية نحو التعلم في مادة العلوم لدى طالبات الصف الخامس الابتدائي. المجلة الدولية للتربية والتعليم، 34(3)، 337-362.
الماجد، أنس بن عبد الله بن عبد الرحمن، والسيف، عبد المحسن سيف. (2020). أثر استخدام تطبيق كاهوت في التحصيل الدراسي والاتجاه نحو مادة الحديث لطلاب الصف الثاني ثانوي. المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية، (14)، 107-138.
موسى، محمد أحمد فرج. (2020). قراءات في واقع بحوث التلعيب في التعليم: متضمنات وتوصيات للبحوث المستقبلية. تكنولوجيا التعليم، 30(6)، 3-16.
الناجي، عبد السلام. (2020). تصور مقترح لتوظيف التلعيب في تدريس مناهج التعليم العام. مجلة البحوث التربوية والنفسية، 17(66)،86- 122.
يوسف، سارة يعقوب، وكنعان، عارفة. (2023). أثر توظيف استراتيجية التلعيب على التحصيل الدراسي في مادة الرياضيات باستخدام كاهوت. مجلة الجامعة العراقية، 1(61)، 110-121.

المراجع الأجنبية:

Admiraal, W., Huizenga, J., Heemskerk, I., Kuiper, E., Volman, M., & Ten Dam, G. (2014). Gender-inclusive game-based learning in secondary education. International Journal of Inclusive Education, 18(11), 1208–1218.
Al-Hosni, S., Al-Juraywi, Y., Alfulaih, M., & Alabbasi, A. (2023). The effects of gamification on motivation and learning in primary education: A comparative study of badges and leaderboards in a digital learning environment in Egypt. Journal of Educational Technology and Development, 15(2), 203-220.
Alshammari, M. T. (2019). Design and Learning Effectiveness Evaluation of Gamification in e-Learning Systems. International Journal of Advanced Computer Science and Applications (IJACSA), 10(9), 204–208.
Anderson, C. A. (2020). The Role of Digital Skills in Enhancing Gamification in Education. Educational Technology & Society, 23(4), 72-82.
Baker, M. (2019). Digital Literacy and Gamification: Connecting the Dots for Effective Learning. Journal of Educational Technology Development and Exchange, 12(2), 55-70.
Cheong, C., Filippou, J., & Cheong, F. (2014). Towards the gamification of learning: Integrating game elements into educational environments to enhance academic achievement. *Computers in Human Behavior, 42*, 26-32.
Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments.
Field, A. (2013). Discovering Statistics Using IBM SPSS Statistics (4th ed.). SAGE Publications.
Good, C. V. (1973). Dictionary of education (3rd ed.). McGraw-Hill.

Seaborn, K., & Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action: A survey. International Journal of Human-Computer Studies, 74, 14–31.

Su, C. H., & Cheng, C. H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. Journal of Computer Assisted Learning, 31(3), 268–286.

Surendeleg, G., Kim, H.-J., & Yoon, Y. (2014). Gamification in education: A review of its impacts on learning outcomes. Journal of Educational Technology & Society, 17(3), 31-42.

Yang, Y. T. C. (2015). Virtual CEOs: A blended approach to digital gaming for enhancing higher order thinking and academic achievement among vocational high school students. Computer & Education, 81, 281-29.

Yildirim, Ibrahim. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. The Internet and Higher Education, 33, 86-92.

Youngberg, J. M. (2024). Middle Level Teachers' Perceptions of Gamification on Student Engagement: A Qualitative Descriptive Study (Doctoral dissertation, Grand Canyon University).

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. Educational Research Review, 30, 100326.

Zeng, J., Sun, D., Looi, C.-K., & Fan, A. C. W. (2024). Exploring the impact of gamification on students' academic performance: A comprehensive meta-analysis of studies from the year 2008 to 2023. British Journal of Educational Technology, 55(6), 2478-2502.

Zimmerling, E., Höllig, C. E., Sandner, P. G., & Welpe, I. M. (2019). Exploring the influence of common game elements on ideation output and motivation. Journal of Business Research, 94, 302–312.

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? — A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS), 3025–3034 .

Hong, G. Y., & Masood, M. (2014). Effects of Gamification on Lower Secondary School Students' Motivation and Engagement. World Academy of Science, Engineering and Technology International. Journal of Educational and Pedagogical Sciences, 8(12), 3757-3764.

Jaramillo-Mediavilla, L., Basantes-Andrade, A., Cabezas-González, M., & Casillas-Martín, S. (2024). Impact of gamification on motivation and academic performance: A systematic review. Education Sciences, 14(6), 639.

Josephidou, P. G. (2024). Gamification in the L2 Greek Classroom in Cyprus (Doctoral dissertation, Saint Louis University).

Lampropoulos, G., & Sidiropoulos, A. (2024). Impact of Gamification on Students' Learning Outcomes and Academic Performance: A Longitudinal Study Comparing Online, Traditional, and Gamified Learning. Educ. Sci., 14(4), 367.

Manzano-León, A., Prieto-Andreu, J., & García-Torres, M. A. (2021). Gamification in education: Increasing student engagement and improving cognitive competencies. Journal of Educational Psychology, 113(4), 658-675.

Oxford Analytica. (2016). Gamification and the Future of Education. Oxford Analytica: London, United Kingdom.

Oxford English Dictionary. (2023). Gamification. In Oxford English Dictionary Online Link.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. American Psychologist, 55(1), 68–78 Link.

Salmon, G. (2000). E-Moderating: The Key to Teaching and Learning Online.