كلية التربية

كلية معتمدة من الهيئة القومية لضمان جودة التعليم

إدارة: البحوث والنشر العلمي ( المجلة العلمية)

=======

# فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل

إعـــداد

**بدر ثروي عبدالله الشمري**

﴿ المجلد الخامس والثلاثون – العدد الخامس – جزء ثانى – مايو ٢٠١٩م ﴾

http://www.aun.edu.eg/faculty_education/arabic

**ملخص:**

يهدف البحث إلى التعرف على فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل.

تم استخدام المنهج الوصفي ، والمنهج شبه التجريبي، وذلك لملائتهم لأغراض البحث. وقد بلغ مجموع أفراد العينة ١٤٩ طالبا، مقسمين إلى مجموعة تجريبية وعدد أفرادها ٦٤طالبا للشعبة الاولى و الثالثة ، وقد بلغ عدد أفراد المجموعة الضابطة ٨٥ طالبا للشعبة الثانية و الرابعة.وقد استخدم الباحث الاختبار التحصيلي للغة الانجليزية ( من إعداد الباحث)، واستخدم أيضا مقياس الدافعية لتعلم اللغة الإنجليزية ( من إعداد الباحث). ومن الأساليب المستخدمة في البحث حساب المتوسطات والانحرافات المعيارية، واستخدام حساب معامل ألفا كرونباخ، واستخدام التجزئة النصفية باستخدام معادلة "سبيرمان براون" لحساب معاملات الثبات.وقد توصل البحث إلى النتائج الآتية:

١. وجود فروق دالة إحصائيا، بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية، ودرجات طلاب مجموعة الضابطة، في القياس البعدي، للاختبار التحصيلي للغة الانجليزية ،لصالح المجموعة التجريبية .
٢. وجود فروق دالة احصائياً بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في القياس البعدي لمقياس الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية لصالح المجموعة التجريبية.

**الكلمات المفتاحية:** فاعلية – استراتيجية التلعيب– تنمية الدافعية نحو تعلم– اللغة الانجليزية – طلاب المرحلة الثانوية– بمدينة حائل.

## Abstract:

The aim of the research is to identify the effectiveness of using the gamification strategy in the development of motivation towards learning English in secondary students in Hail.

The descriptive, semi-empirical, and descriptive approaches were used for the research purposes. The total number of students was 149 divided into an experimental group and 64 members of the first and third grades . The total number of members of the control group was 85 students for the second and fourth divisions. The researcher used the English language achievement test To learn English (by the researcher). Methods used in the study include the calculation of mean and standard deviations, the use of the (Cronbach alpha) factor calculation, and the use of half-squares using (Spearman Brown) equation to calculate stability coefficients.

1. There are statistically significant differences between the mean scores of the experimental group and the control group's students in the post-measurement of the English language achievement test for the experimental group.
2. There are statistically significant differences between the average scores of the experimental group and the scores of the students in the control group in the dimension measurement of the motivation scale toward learning English (for the experimental group) .


**Keywords:** Effectiveness – gamification strategy – Development of motivation towards learning – English – High school students – Hail.

**مقدمة:**

نشأ التلعيب كمصطلح في صناعة الوسائط الرقمية، ويعود أول استخدام له عام ٢٠٠٨، ولكن هذا المصطلح لا يرى تبني واسع النطاق قبل النصف الثاني من عام ٢٠١٠. وقد تم استخدام عناصر تصميم اللعبة في سياقات غير الألعاب لتحفيز وزيادة نشاط المستخدم والاحتفاظ بسرعة التعلم واكتساب قوة الدافعية للتعلم تحت مسمى " التلعيب"، ويمكن استخدام تطبيقاتها في التعليم والصحة وخلافه، فألعاب الواقع المعزز التي تستخدم الأجهزة الرقمية لتواكب البيئة المحيطة بالمتعلم، وتسمى أيضا ألعاب الواقع البديل وهي التي تأخذ جوهر الحياة اليومية في عمقها، ومن خلالها يتم التفاعل مع العالم الحقيقي.(Deterding, et al , 2011 )

إن استخدام التلعيب في التعليم أمر جديد نوعًا ما ،كما أن المواقع الإلكترونية التعليمية ، تستفيد أيضًا من استخدام عناصر اللعبة من أجل تحفيز مستخدميها ومساعدتهم على المشاركة بشكل أكبر وناجح. فالمواقع الإلكترونية قادرة على الحفاظ على روح السباق لمستخدميهم وتقوية الاتصالات بينهما باستخدام عناصر التلعيب، إن استخدام تطبيقات التلعيب بشكل عام يحفز ويحسن التزام الطلاب نحو نشاط الدرس لديهم، وفي الغالب يؤثر التلعيب تأثير إيجابي على عملية التعلم و النجاح. (Çeker & Özdamlı ,2017)

ولوحظ أن الألعاب الاجتماعية عدد مستخدميها في تزايد ، وكان هناك اهتمام متزايد في إمكاناتها كأدوات تعليمية مبتكرة. فالتلعيب هو مفهوم جديد يهدف الى استخدام عناصر من ألعاب الفيديو في تطبيقات غير الألعاب. حيث أن التعليم هو مجال ذو إمكانات عالية لتطبيق هذا المفهوم لأنه يسعى إلى تشجيع دافع الأشخاص ومشاركتهم. (Simões, et al. 2013 )

تتمثل الفكرة الأساسية للتلعيب في استخدام هذه القوة التحفيزية للألعاب لأغراض أخرى لا تتعلق فقط بالأغراض الترفيهية للعبة نفسها. وتأتي هذه الفكرة في الأصل من انتشار التسويق إلى سياقات مختلفة تشمل الأعمال والتعليم. (Kapp,2012)

وتستخدم بيئات التلعيب حاليًا لأهداف متنوعة مثل تحسين التعلم في المدارس والتدريب، أو التأثير على السلوك ، أو تحفيز التمارين الرياضية ، أو تعزيز سلوك القيادة الآمنة (Werbach & Hunter ,2012).

إن مبدأ تطبيق العناصر من الألعاب في سياق آخر واستخدامها لأغراض أخرى ليس اختراعًا جديدًا تمامًا من قِبل المصممين أو الباحثين. فيمكن ملاحظة مناهج مماثلة تتبع التلعيب كنهج لها ومنها برامج المكافآت التي تتخذ أسلوبًا مشابهًا تمامًا في ذلك، وهناك بعض تطبيقات التلعيب التي لها آثار إيجابية فيما يتعلق بتعزيز الدوافع والتعلم. (Domínguez, et al, 2013)

تقدم الألعاب مكافآت وملاحظات فورية تؤدي إلى ذلك إحساس بالإنجاز للاعب، إن التعلم بالتلعيب يؤثر على المشاركين بشكل حقيقي، حيث أن التكامل بين العناصر المستوحاة من اللعبة تتجاوز السطحية وتركز على الاعتبارات الهيكلية الأعمق للألعاب مثل التحدي ، والشعور بالسيطرة ، وصنع القرار . (Kapp, 2012)

علاوة على ذلك ، يمكن أن يؤدي التلعيب إلى التنظيم الذاتي للطلاب عن طريق توفيرفرص لأداء الرقابة الذاتية ، والتي تحدد توقعات واضحة للمتعلم.فالتلعيب يعزز باستمرار في حل المشكلات و التي يمكن أن تفيد في دوافع الطلاب للتعلم.وأيضا توفر فرصًا ثانية للنجاح.(Gressick & Langston, 2017 )

يشير التلعيب إلى أجهزة الكمبيوتر / التكنولوجيا المستخدمة للتأثير على دوافع وسلوك الأفراد من خلال أنظمة تشبه الألعاب. وذلك بسبب الانتشار العام للألعاب التكنولوجية في المجتمع المعاصر ، ويعتقد أن الأفراد الذين يشاركون بشكل متزايد في الأنشطة المدعومة باللعب من المرجح أن تحفز حالة الدافعية لديهم.لذلك ، فإن استخدام تقنيات الكمبيوتر في تغيير السلوك البشري تهدف إلى تعليم وتنظيم أنشطة التدريب ودعمها وتحفيزها من خلال توفير ممارسات أفضل.(Hamari & Koivisto ,2014 )

فالألعاب التعليمية ليست أنشطة مسلية تبعث على المتعة للطفل فحسب بل أداة فعالة لمساعدة الطفل على التعلم فى مواقف يكون فيها المتعلم أكثر ايجابية، وبذلك أصبحت الألعاب من الخبرات التعليمية التى توفر التسلية والتفاعل والمتعة، لذا شاع استخدامها في تدريس معظم الموارد الدراسية (سلامة، ٢٠٠٠)

أما عناصر تصميم التلعيب يمكن تمييزها في خمسة مستويات: أنماط تصميم الواجهة، أنماط تصميم الألعاب أو ميكانيكا الألعاب، مبادئ التصميم؛ نماذج لوحدات تصميم اللعبة ، طرق تصميم اللعبة.(Deterding, et al , 2011 )

## مشكلة البحث:

لاحظ الباحث من خلال خبرته في تدريس اللغة الانجليزية للمرحلة الثانوية بمنطقة حائل أن هناك ضعفا ملحوظا في تعلم اللغة الانجليزية، ويؤدي هذا الضعف لدى طلاب المرحلة الثانوية إلى إضعاف دافعيتهم نحو تعلم اللغة الانجليزية، فيؤثر سلبا على مثابرتهم لتحقيق هذا الهدف، ويوقف طموحاتهم عند حد الأهداف قريبة المدى من تعلمهم اللغة، بل ويؤثر علي متعة تعلم اللغة الإنجليزية لديهم.

## أسئلة البحث:

ما فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل؟

## فروض البحث:

١. وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في القياس البعدي للاختبار التحصيلي للغة الانجليزية لصالح المجموعة التجريبية.
٢. وجود فروق دالة احصائياً بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في القياس البعدي لمقياس الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية لصالح المجموعة التجريبية.

## أهداف البحث:

التعرف على فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل.

## أهمية البحث:

**يمكن للبحث أن يسهم في:**

١. توجيه أنظار مصممي مناهج تعليم اللغة الانجليزية، إلى ضرورة تضمين هذه المناهج أنشطة جاذبة للطلاب كأنشطة التلعيب لتنمية الدافعية نحو تعلم اللغة.

٢. مساعدة معلمي اللغة الإنجليزية على تأدية مهامهم التدريسية من خلال تقديم دروس تعليمية باستخدام استراتيجية التلعيب، حيث تهيئ هذه الاستراتيجية مناخا أكثر إيجابية لكل من المعلم والمتعلم في الموقف التعليمي.

٣. مساعدة الباحثين والمهتمين في مجال تدريس اللغة الانجليزية على إعداد مواد تعليمية لتنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية باستخدام استراتيجية التلعيب.

٤. ضرورة الاهتمام بالاستراتيجيات التدريسية الفاعلة كاستراتيجية التلعيب لتنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية.

٥. تزويد المكتبة العربية بأدوات بحثية جديدة يمكن أن تكون عوناً للباحثين ومعلمي اللغة الإنجليزية، تتمثل في اختبار اللغة الانجليزية، ومقياس الدافعية لتعلم اللغة الانجليزية.

## حدود البحث:

**اقتصر البحث الحالي على:**

١. **الحدود الموضوعية:** دراسة فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل.
٢. **الحدود المكانية:** ثانوية الصديق ( نظام المقررات)، مدينة حائل، المملكة العربية السعودية.
٣. **الحدود الزمانية:** تطبيق تجربة البحث علي طلاب عينة البحث في الفصل الدراسي الأول للعام الدراسي٢٠١٧م/ ٢٠١٨م.

## مصطلحات البحث:

**تحددت مصطلحات البحث الاجرائية في:**

١. **التلعيب:** هو استخدم عناصر اللعبة في سياقات غير اللعبة لأغراض تعليمية.
٢. **الدافعية:** هي رغبة داخلية توجه سلوك متعلمي اللغة الانجليزية لبذل محاولات جادة في تعلم اللغة ، وتتضمن المثابرة في تعلم اللغة والطموح لتحقيق مستوى عال فيها، والشعور بالمتعة في تعلمها، وتقاس إجرائيا بالدرجة التي يحصل عليها الطالب في مقياس الدافعية للتعلم الذي أعده الباحث.

## أدبيات الدراسة:

## أولا: الإطار النظري:

**المحور الأول: التلعيب:**

نال تعلم اللغات الأجنبية اهتماماً كبيراً في هذا العصر، وقد اهتم الباحثون في مجال تعلم اللغة عموماً واللغة الإنجليزية خصوصاً باستراتيجيات التعلم خلال العقود الثلاثة الأخيرة، وكان ذلك ناتجاً عن التحول في التركيز من المعلم إلى المتعلم، فبعد عقود من البحث في استراتيجيات التعليم، وجد الباحثون أن هناك مالا يقل أهمية عن هذا الموضوع، بل ربما يزيد وهو التركيز على الدور الذي يقوم به المتعلم، وقد يأتي هذا ضمن التحول الكبير من التعلم المتمركز حول المعلم أو المنهج إلى التعلم المتمركز حول الطالب. ( العبد الكريم، ٢٠٠٩)

- **مفهوم التلعيب:**

يمكن تعريف التلعيب بأنه "استخدام ميكانيكا اللعبة وتصميم الخبرة للمشاركة الرقمية وتحفيز الأفراد لتحقيق أهدافهم ". (Burke, 2014)

وقد عرّف أيضا التلعيب بأنه "استخدام عناصر تصميم اللعبة في سياقات آخرى". (Deterding, et al. 2011)

وقد عرّف (Christa,et al. , 2014) التلعيب بأنه " استخدام عناصر تصميم اللعبة لزيادة تفاعل المستخدم."

على الرغم من أن التلعيب يرتبط في الغالب بالتقنية الرقمية ، إلا أن التلعيب لا يرتبط فقط بالوسائط الرقمية. ومن الممكن تحقيق الإنجازات غير الرقمية أيضًا . (Deterding, et al. 2011)

بإلقاء نظرة فاحصة على التعريف ، نجد أن هناك مكونات ذات أهمية كبرى ومنها:

١. يتعلق " التلعيب " بالألعاب ، وليس اللعب (أو المرح) ، حيث يمكن اعتبار "اللعب" على أنه الفئة الأوسع والأكثر مرونة ،حيث يحتوي على "ألعاب" مختلفة. (Salen & Zimmerman, 2004)
٢. عادة ما يُفهم مصطلح التلعيب على أنه يشتمل على المكونات التالية: هدف يجب تحقيقه ؛ تحديد القواعد التي تحدد كيفية الوصول إلى الهدف ؛ إن نظام التغذية الراجعة يوفر معلومات حول التقدم نحو الهدف. (McGonigal & Reality , 2011)
٣. يشير مصطلح التلعيب إلى استخدام تصميم اللعبة بدلاً من التقنيات القائمة على الألعاب أو ممارسات بيئة اللعبة الأوسع. (Deterding, et al , 2011)

- **الشروط الواجب توافرها في التلعيب:**

يرى (Louise, et al, 2010, 225- 256) أن التلعيب يجب أن تتوافر بها بعض الشروط وهي:

١. متتابعة: الربط بين عنصرين حسب الترتيب الزمني بين المعلومات.
٢. التمييز: الربط على أساس مبدأ التناقض والتي تشمل عمليات المفاضلة والاختيار والفرز والتصنيف فهو يدعو المتعلم إلى وضع المفاهيم ضمن النظام المنهجي أو النظري.
٣. الشرط: ربط العلاقة الافتراضية التي تتطابق بين أثنين من العناصر المنطقية وتدعو المتعلم لاستخدام معرفتها لاستكشاف الفرضية.

٤. السببية: الربط بين السبب والنتيجة، بين فكرتين جزء من المعرفة أو المفاهيم ويمكن أن تعمل أيضا على العكس يسأل المتعلم إلى أن يكتشف السبب.

٥. المشكلة: ربط عنصر المعرفة مع المشاكل التي يمكن حلها من قبل المتعلم .

- **أسباب استخدام التلعيب في التعلم:**(Çeker & Özdamlı ,2017)

**يتم سرد الأسباب الرئيسية التي ظهرت لاستخدام التلعيب للدافعية في التعلم على النحو التالي:**

١. اعتماد بعض الأعمال المملّة إلى وسائل ترفيهية أكثر قابلية للإدارة.
٢. نقل إجراءات العمل الشاق لمهام أكثر متعة.
٣. المساعدة لتكون قادرة على التركيز بسهولة أكبر
٤. زيادة المشاركة
٥. توفير الدافع والرضا في الأعمال .
٦. مساعدة الأفراد على زيادة استخدام أدوات الوسائط من أجل تحقيق بعض الأهداف.
٧. مساعدة المتعلمين على أن يكونوا أكثر نشاطًا وأن يشاركوا جميعًا
٨. مساعدة الأفراد على أن يكونوا أكثر وعيا وقدرة على استخدام أدوات الوسائط بسهولة من أجل إرضاء احتياجاتهم.

- **التحديات التي تواجه استخدام الألعاب في التدريس:**

تتأثر نتائج التدريس باستخدام الألعاب بعدة عوامل مرتبطة معاً في الموقف التعليمي، وتتخلص هذه العوامل فيما يلي: (محمد، ٢٠١٠)

١. القائمون على العملية التعليمية فنياً وإدارياً ومدى قبولهم التطوير التربوي والابتكار والتحديث في أساليب التدريب وتشجيع المعلم على ذلك مادياً ومعنوياً.

٢. المعلم بإعتباره وسيطاً وموجهاً وقبل ذلك هو مخطط ومشرف على اللعبة من أجل تحقيق أهدافها، وذلك يتمثل في مدى تمكنه من مهاراته وأدواره واقتناعه باستخدام الألعاب في التدريس، استعداده للتجديد والابتكار في تدريس مادة تخصصه، وسنوات خبرته التدريسية وفهمه لأسس استخدام الألعاب في التدريس، وكيفية تقويم نتائج التعلم بها.

٣. الألعاب ذاتها سواء كانت جاهزة أو مبتكرة من حيث موقف المعلم والمتعلم منها، وارتباطها بالمنهج وحاجات الدارسين لحاجات المعلم، وواقعيتها ووضوح فكرتها وأهدافها وقواعدها وإمكانات تنفيذها من حيث المواد الخام والأدوات ومصادر التعلم المصاحبة والوقت المتاح والتكلفة المادية والنفسية وأثارها المعرفية والوجدانية وقبل ذلك ما يستغرقه بناؤها وضبطها وتنفيذها من وقت.

٤. الفصل الدراسي ومدى ملاءمته لإجراء اللعبة من حيث الاتساع ومرونة أثاثه وكثافته الطلابية وإمكاناته الأساسية.

٥. المتعلم وخصائصه الأكاديمية والاجتماعية وقدرته على إدراك العلاقة بين دوره في اللعبة والحياة الواقعية، ويتأثر ذلك بشخصيته وجنسه وأهتمامه وتفاعله وأسلوبه المعرفي في اللعبة ومكانته في الفصل وجماعة اللعبة بالإضافة إلى أن الطلاب ذوي القدرات المنخفضة عندما يلعبون يحصلون على درجات عالية.

- **الأهداف التي يسعي التلعيب إلى تحققها: ( عبد الله ، ٢٠١٣)**

يسعى التلعيب إلى تحقيق العديد من الأهداف على النحو التالي:

١. أداة استكشاف: فهي تسهم في اكتشاف العالم الذي يحيط به، ويكسبه الكثير من المعلومات والحقائق عن الأشياء والناس والبيئة.

٢. أداة تعويض: تسهم الألعاب التعليمية في خفض التوتر الذي يتولد نتيجة القيود والضغوط المختلفة الموجودة في البيئة.

٣. تنمية الجوانب المعرفية: وهذا يتطلب فهم وحفظ قواعد اللعب وقوانينه وتطبيقها.

٤. تنمية الجوانب الاجتماعية والوجدانية: ويبرز هذا الجانب فى تنشئة الفرد اجتماعيا واتزانه عاطفيا وانفعاليا، وتعلمه من خلال اللعب من الآخرين ومشاركتهم في أداء الأدوار، والالتزام بقواعد الألعاب.

٥. أداة تعبير: تجعل المتعلمين أكثر تواصلا، فمن خلالها يتم التعرف على ميول الطفل واهتمامه واحتياجاته، بالإضافة إلى تنظيم وترتيب أفكاره.

- **مميزات استخدام نمط التلعيب:**

**من المميزات التي يحصل عليها المتعلم عن طريق استخدام نمط التلعيب: ( الفار، ٢٠٠٤)**

١. يقوم المتعلم بالمشاركة الإيجابية والفعالة في الحصول على الخبرة.

٢. يصاحب التعلم عن طريق الألعاب الكمبيوترية عملية استمتاع باكتساب الخبرة.

٣. يسيطر هذا النشاط على مشاعر المتعلم وأحاسيسه ويؤدي إلى زيادة الاهتمام والتركيز على النشاط الذي يمارسه.

٤. يساعد هذا النمط في الكثير من الأحيان على إتاحة الفرص للتعلم للأشخاص الذين لا تجدي معهم الطرق التقليدية فى التعلم لحاجتهم إلى مزيد من الإثارة والمشاركة لكي يتم التعلم.

٥. يتناسب هذا النمط مع مراحل التعليم المختلفة.

- **معايير تصميم الألعاب الإلكترونية التعليمية:**

يرى (Stephen & Martin, 2010, 108-125) بعض الشروط التي يجب مراعاتها عند تصميم لعبة تعليمية:

١. ينبغي أن تكون الأنشطة تتفق مع أهداف التعلم المحددة.

٢. ينبغي أن تكون الأنشطة متزايدة الصعوبة وقابلة للتحقيق.

٣. ينبغي أن تكون الأنشطة شكل من أشكال الممارسة الفكرية (أو التحدي النفسي إذا كان القصد من التحديات لتقييم المجال النفسي) مع الحد الأدنى من التجريد.

٤. ينبغي أن تكون الأنشطة المعمول بها قابلة للتحويل بسهولة إلى سيناريو العالم الحقيقي.

٥. ينبغي أن تكون أنشطة متوازنة بعناية وينبغي أن يستند على الإنجاز والفائزين.

٦. ينبغي إعطاء المتعلمين ردود فعل (إما في شكل التعزيز الإيجابي أو السلبي أو المكافآت) للمساعدة في النجاح والاعتراف الخطأ.

٧. التحدي في ألعاب الكمبيوتر مهم، لأنها تدعو المشاركين إلى المشاركة في إجراء أو سلسلة من الإجراءات التي يمكن أن تبرر التميز والتفوق في إتقان ذلك. كما أن التحديات هي جزء من لعبة اللعب، فيجب أن يكون مرتبطاً بشكل وثيق مع التحديات أنشطة محددة وينبغي أن تكون التحديات المصممة للألعاب التعليمية مناسبة لأهداف التعلم للحصول على معنى اللعب. والأهم من ذلك يجب أن يتم ربط هذه التحديات بشكل وثيق مع المحتوى التعليمي والتأكيد على أن التغلب على هذه التحديات تتطلب إتقان أكثر من عرض محتوى التعلم. رغم أن معظم التحديات هي المعمول بها في تحديد إشراك للعب اللعبة، ليست كلها مناسبة بالضرورة لتقييم جميع فئات مجال التعلم ذلك هو تماما ما يصل إلى المصممين لتصميم أنسب نوع من التحدي لتقييم أهداف التعلم المرجوة وهذا قد يتطلب بعض التنقيح بعد استخدام اختبار تكون لكي مناسبة تربوياً.

## المحور الثاني: الدافعية:

إن دافعية الطلبة لتعلم اللغة تؤدي دوراً مهاماً في تحديد البيئة التعليمية في حجرات التدريس، والكشف عن دافعيتهم لتعلم اللغات الأجنبية يظهر أفكارهم ومشاعرهم حولها، وعن نيتهم لتعلمها (الخوالدة وآخران، ٢٠١٤)

- **تعريف الدافعية:**

عرّف بنات (٢٠٠٩، ٣١٢) دافعية تعلم اللغة بأنها عملية عقلية تنشط السلوك الأكاديمي لدراسة اللغة، وتحركه وتوجهه وتحافظ على استمراريته.

وعرفتها الحراحشة (٢٠١٤، ١٩٤) بأنها حالة داخلية عند المتعلم تدفعه إلى الانتباه للموقف التعلمي والإقبال عليه بنشاط موجه والاستمرار في هذا النشاط حتى يتحقق التعلم.

- **أنواع الدافعية:**

**صنف (Brown et al, 1998) الدافعية إلى صنفين:**

١. دافعية داخلية: وتعني النمو الطبيعي لميل الفرد، أو اهتمامه بموضوع محدد، وتعد انعكاسا لهدف الفرد الذي يسهم في زيادة معرفته والمشاركة المستمرة في أداء الأعمال المختلفة، وتتضح في ثقة الفرد بنفسه وحب الاستطلاع واستقلاليته الذاتية ، وذلك بهدف تحقيق الذات.
٢. دافعية خارجية: وتعني الرغبة في النجاح وإتمام الأعمال، على نحو مرض في الوقت المحدد، ويتطلب ذلك وجود مهارات خاصة بالعمل المراد إنجازه لدى الفرد، بحيث تعود هذه الأعمال على الفرد بشعور الرضا.

- **دور الدافعية في تعلم اللغة :**

يشير بنات (٢٠٠٩، ٣١٠) أن الدافعية تعد أهم العوامل التي تساعد في تعلم اللغات؛ إذ إن تعلم اللغات يعد أحد سبل التطور والفهم التي تقود الأفراد إلى فهم ثقافات الحضارات، ودون توافر مستوى معين من الدافعية فلن يتمكن الفرد من تعلمها.

وأشار طعيمة وآخرون (٢٠١٠، ١١٨) علي أن للدافعية تأثيراً كبيراً في تعلم اللغة ، فعلماء النفس يجمعون على حقيقتين مهمتين، أولاهما: أنه كلما كان وراء الدارس دافع يستحثه، وحافز يشده إلى تعلم شيء ما، كان ذلك أدعى إلي إتمامه وتحقيق الهدف منه، خاصة في أشكاله المعقدة، ومهاراته المتشابكة، وثانيتهما: أن وراء كثير من حالات الفشل في التعلم فقدان الدافع.

وبناءاً على ما سبق، فإن الدافعية تؤدي دورا محوريا في تعلم اللغة، لذا ينبغي الاعتماد على استراتيجيات تدريس فعالة كاستراتيجية التلعيب ؛ وتوظيف الوسائط التكنولوجية الحديثة في هذه الاستراتيجيات لدورها الواضح في إثارة اهتمامهم وجذبهم ، من أجل تحفيزهم على تعلم اللغة.

**ثانيا: الدراسات السابقة:**

**المحور الأول : دراسات تناولت التلعيب:**

**(١) دراسة ( العتيبي، ٢٠١٨):**

هدفت الدراسة إلى الكشف عن درجه تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية بالإضافة الى الكشف عن معوقات تطبيقها من وجهة نظرهن والفروق في درجه تطبيق استراتيجية الشيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية، وفق متغيرات المؤهل التعليمي، سنوات الخبرة، والمرحلة الدراسية.ولتحقيق أهداف البحث استخدمت الباحثة المنهج الوصفي التحليلي، وتم إعداد استبانة كاداه لجمع البيانات تكونت من ثلاث محاور رئيسية تم التحقق من دلالات صدقها وثباتها، ثم تم توزيعها الكترونيا على مجتمع البحث المتمثل في معلمات الحاسب الآلى بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية للمرحلتين المتوسطة والثانوية في الفصل الدراسي الثاني لعام ١٤٣٧-١٤٣٨هجريا البالغ عددهن ٧٨٠ معلمة وكانت نسبة المسترد والصالح منها ٧٠ استبانة، وتوصلت نتائج الدراسة إلى أن درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية جاءت بدرجة كبيرة حيث تأتي درجة تطبيقها لدى المعلمات فيما يخص المنهج وطرق التدريس بالمرتبة الأولى، يليه درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى المعلمات فيما يخص الطلبة كما تبين أن هناك موافقة بدرجة كبيرة بين أفراد البحث على وجود معوقات لتطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية، حيث تأتي المعوقات المرتبطة بالإدارة المدرسية والامكانات المادية بالمرتبة الأولى، يليها المعوقات المرتبطة بالمناهج الدراسية، وبالمرتبة الثالثة تأتي المعوقات المرتبطة بالمعلمة، وأخيرا تأتي المعوقات المرتبطة بالطالبات كأقل معوقات تطبيق استراتيجية الشيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقه الرياض بالمملكة العربية السعودية.

**(٢) دراسة( Richard & Michael , 2017):**

أصبح التلعيب يستخدم عناصر اللعبة في سياقات غير اللعبة ، وأنه تقنية شائعة لتحسين النتائج التعليمية في السياقات التنظيمية والتعليمية. ففي السياق التنظيمي ، يوفر نموذج الفعالية التدريبية المعززة بالتكنولوجيا [TETEM] إطارًا لفهم كيف يمكن للتكنولوجيات ، مثل التلعيب ، أن تؤثر على التغيير في النتائج التعليمية المختلفة. على وجه التحديد ، يشير تطبيق TETEM إلى أن التدرج قد لا يؤثر على التغيير في النتائج التعليمية عندما تكون مواقف المتعلمين نحو التعلم المبني على الألعاب والتجارب مع ألعاب الفيديو منخفضة.ففي هذه الدراسة ، يتم اختبار

هذا النموذج في سياق التلعيب من خلال تعيين المتعلمين المحتملين لقراءة سيناريوهات تصف التعليم المبتكر أو التعليم التقليدي في ترتيب عشوائي وتقييم تكافؤ التدريب الخاص بهم. ومن نتائج الدراسة وجود تأثير إيجابي كبير خلال تجربة ألعاب الفيديو والمواقف تجاه التعلم المستند إلى الألعاب.

**(٣) دراسة (Ming Tsung & ,2016) :**

تم تطبيق استراتيجية التلعيب، فهي اتجاه جديد لاستخدام آليات اللعبة أو العناصر في سياقات غير الألعاب لأغراض تعليمية أو تجارية. الهدف من هذه الدراسة هو تطبيق التدرج على السياق الإلكتروني للترويج الأكاديمي والنشر. تم تصميم منصة عبر الإنترنت لإشراك أعضاء هيئة التدريس والطلاب في تشكيل مجموعات للنشر المشترك للمعرفة الأكاديمية. وقد تم جمع وتحليل البيانات الكمية والنوعية. وتناقش النتائج فيما يتعلق بأهم عناصر تصميم اللعبة ، جنبا إلى جنب مع النتائج الإحصائية المتعلقة السلوكيات المشاركة التي أظهرها المشاركون. تكشف البيانات الكمية التي توفرها الأدوات التحليلية عبر الإنترنت لدراسة سلوكيات المستخدمين أن الاستكشاف قد يكون له القدرة على جذب المستخدمين وتحفيزهم . تم وصف تطبيق النظام المستخدم في هذا العمل ، ويقدم أمثلة تجريبية عن كيفية تأثير الاستحواذ على سلوكيات المستخدم في هذا السياق. كما توضح هذه الدراسة كيف يمكن ربط نظرية وممارسة الغش عبر الإنترنت لاستخدامها في الأوساط الأكاديمية.

**(٤) دراسة ( عطية، ٢٠١٦):**

استهدف البحث التعرف على فاعلية استراتيجية حكي القصص الرقمية التشاركية في تنمية بعض مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدى متعلميها غير الناطقين بها، وقد تكونت عينة البحث من (٦٠) طالباً بالمستوى الثاني من متعلمي اللغة العربية غير الناطقين بها بمعهد اللغويات العربية بجامعة الملك سعود، وتم تقسيمها إلى مجموعتين: تجريبية وعددها (٣٠) طالباً، وضابطة وعددها (٣٠) طالباً، وقد أعد الباحث بعض المواد التعليمية وأدوات البحث التي تمثلت في: قائمة مهارات الفهم الاستماعي المناسبة لطلاب المستوى الثاني، وأعد الباحث بالتشارك مع أفراد عينة البحث مجموعة من القصص الرقمية، واختباراً لقياس مهارات الفهم الاستماعي، ومقياس الدافعية لتعلم اللغة العربية، وقد تأكد الباحث من صدق وثبات هذه الأدوات بالطرق الإحصائية الملائمة، وقد أسفرت نتائج البحث عن فاعلية استراتيجية حكي القصص الرقمية التشاركية في تنمية مهارات الفهم الاستماعي والدافعية لتعلم اللغة العربية لدى المتعلمين أفراد عينة البحث، وقد قدم البحث مجموعة من التوصيات والمقترحات من أهمها: ضرورة توظيف استراتيجية حكي القصص الرقمية التشاركية في تنمية المهارات اللغوية الأخرى (التحدث – القراءة – الكتابة) لمتعلمي اللغة العربية غير الناطقين بها للتغلب على صعوبات الفهم لديهم وتنمية دافعيتهم للتعلم.

**(٥) دراسة(Michael & Jesse ,2015):**

يهدف البحث إلى معرفة تطبيق التلعيب في زيادة شعبيته كطريقة لزيادة مشاركة الطلاب في الفصل الدراسي. حيث تم اختبار الطلاب عبر دورتين ، وتم قياس مدى تحفيزهم ، الجهد ، الرضا ، تمكين المتعلم ، والأداء الأكاديمي في أربع نقاط خلال فصل دراسي ١٦ أسبوع. تلقت دورة واحدة منهجًا مبتكرًا ، يضم عناصر التلعيب ، في حين تلقت الدورة الأخرى نفس المنهاج دون عناصر التلعيب. وجدت النتائج التي تم التوصل إليها أن الطلاب الذين شاركوا في الدورة عناصر التلعيب أظهروا قدرًا أقل من التحفيز والرضا والتمكين بمرور الوقت أكثر من الطلاب الموجودين في الصف الذي لم يضم عناصر التلعيب. تم توسط تأثير نوع الدورة على درجات الامتحانات النهائية للطلاب من خلال مستويات الطلاب من الدوافع الذاتية ، حيث أظهر الطلاب في الدورة التي تحتوي علي عناصر التلعيب تحفيزًا أقل ودرجات اختبار نهائي أقل من الفئة الأخرى.

**(٦) دراسة (Luisde, et al. ,2014):**

في الوقت الذي أظهرت فيه الشبكات الاجتماعية فعاليتها في التعلم الإلكتروني ، فإن استخدام التلعيب والتصميم الألعاب في سياقات غير الألعاب ، أظهر إمكاناتها فقط كأداة تحفيزية. تقدم هذه الورقة نتائج اختبار كل من الشبكات الاجتماعية والتأهل في دورة جامعية ، مقارنة بينها من حيث تأثيرها على التحصيل الدراسي للطلاب والمشاركة والموقف. وتمت مقارنة آثار البرنامج المساعد في نظام إدارة التعلم بتطبيقات موقع التواصل الاجتماعي في نفس البيئة التعليمية. حيث وجد أن كلا النهجين يقدمان أداء أفضل من نهج التعلم الإلكتروني التقليدي من حيث الإنجاز الأكاديمي للمهام العملية ، ولكن عندما يتعلق الأمر بتقييم المعرفة ، كان نهج التعلم الإلكتروني التقليدي أفضل. ومع استمرار الافتراضات الحالية ، بقيت معدلات المشاركة والنتائج منخفضة مع الأدوات الجديدة ، على الرغم من أن مواقف الطلاب كانت إيجابية.

**(٧) دراسة (Simões, et al. 2013 ):**

يهدف البحث إلى معرفة كيفية تطبيق التلعيب الاجتماعي في التعليم والاختبار والتحقق من صحة نتائج ذلك التطبيق. لتحقيق هذه الأهداف ، تعرض هذه الورقة المبادئ التوجيهية والسمات الرئيسية لإطار التلعيب الاجتماعي الذي سيتم تطبيقه في بيئة تعليمية اجتماعية موجودة في K-6.

## المحور الثاني: دراسات تناولت دافعية التعلم:

**(١) دراسة ( الهازمي، ٢٠١٧):**

تقدم المدارس السعودية في المملكة المتحدة الفرصة للأطفال السعوديين لدراسة المناهج السعودية أثناء إقامتهم في الخارج. إلا أن بعض الطلاب يظهرون عدم الدافعية للتعلم في هذه المدارس. ولفهم هذه الظاهرة تهدف هذه الدراسة إلى اكتشاف الطرق العملية التي يتبعها المدرسون لتحفيز الطلاب على التعلم في احدى المدارس السعودية في المملكة المتحدة وكذلك قياس مدى قدرتهم على إدراك مستوى الدافعية عند الطلاب. اعتمد البحث لاكتشاف ذلك على عمل مقابلات شبه منظمة لاثنا عشر طالب واثنا عشر معلم وكذلك الملاحظة داخل الفصول الدراسية. وأظهرت النتائج أن غالبية الطلاب في هذه المدرسة غير محفزين للتعلم للأسباب التالية: طريقة تدريس المعلمين، قلة الاهتمام والاستمتاع بما يطرح، وكذلك صعوبة المقررات. كما أظهرت النتائج أن المعلمون يميزون مدى دافعية الطلاب للتعلم من خلال؛ الانتظام في حضور المدرسة، إكمال الواجبات والمهام المنزلية وكذلك مدى انخراط الطالب في عمل الواجبات المعقدة والتي تحتاج تفكير.

**(٢) دراسة (Mahmoud,2014 ):**

هدفت هذه الدراسة إلى التعرف إلى دور الألعاب التعليمية في تعزيز ميول الطلبة نحو تعلم اللغة الإنجليزية من وجهة نظر معلمي اللغة الإنجليزية ومعلماتها، ولتحقيق هذا الهدف استخدم الباحثان استبانة مكونة من ٣٠ بنداً وُزعت على ٢٠ معلماً ومعلمة يدِّرسون المرحلة الساسية الدنيا في مدارس الوكالة في مخيم جنين، ويعبد، وعرابة، ورمانة، حيث كان ذلك خلال الفصل الدراسي الثاني للعام ٢٠١٠-٢٠١١استخدم الباحثان العديد من الأساليب الإحصائية بقصد تحليل المعلومات التي جمعت، وبعد تحليل النتائج اكتشف الباحثان أن الألعاب التعليمية لها أثر إيجابي كبير على ميول الطلبة نحو تعليم اللغة الإنجليزية بأسلوب شيق وإبداعي.في ضوء هذه النتائج، اقترح الباحثان استخدام المزيد من الألعاب التعليمية الصارمة، بقصد تحقيق ديمومة دافعية نحو التعلم، وجلب حياة حقيقية في أثناء تلقي التعلم.

**(٣) دراسة ( الظفيري، ٢٠١٣):**

هدفت الدراسة الحالية إلي معرفة تصورات الطلبة وخبراتهم نحو بيئة التعلم القائمة على الألعاب الرقمية، ومعرفة مدى إسهامها في زيادة التحصيل والدافعية نحو التعلم. واستند الباحثان في هذه الدراسة على أساس نظري مفاده أن لبيئة التعلم أثرا قويا من شأنه أن يؤثر في تكوين تصورات الطلبة وإثراء خبراتهم في العملية التعليمية. فقد شملت الدراسة على عينة مقصودة من ٣٠ تلميذا في المرحلة الابتدائية استخدموا برنامجا تكنولوجيا رقميا كأداة للتعلم. وقد شارك التلاميذ بكتابة انطباعاتهم حول بيئة التعلم الصفية المحيطة بهم، ومن ثم تمت ملاحظة ردود أفعالهم من قبل معلم الفصل. وقام الباحثان بجمع البيانات وتصنيفيها حسب الأفكار التي تضمنتها، مستخدمين بذلك المنهج الكيفي والكمي معا، وعلاوة على ذلك تم استخدام استبانة خاصة بإنجاز الأهداف ومقياس الدافعية. وخلصت الدراسة إلي أن استخدام الألعاب الرقمية في التدريس له أثر إيجابي على استخدام الألعاب الرقمية في التعلم مراعاة جوانب إعداد البيئة الفصلية قبل وأثناء استخدام الألعاب الرقمية.

**(٤) دراسة ( بنات، ٢٠٠٩):**

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء مستويات الدافعية لتعلم اللغة الإنجليزية، لدى عينة من طلبة الجامعات الأردنية، وعلاقتها ببعض المتغيرات. تكونت عينة الدراسة من (٤١٢) طالباً وطالبة، من الطلبة الدارسين لمساق في اللغة الإنجليزية في الجامعات الأردنية. وقد طبق عليهم استبانة مكونة من (٦٦) فقرة، تشتمل على (١٠) مجالات أو أبعاد فرعية، وقد تم التحقق من خصائصها السيكومترية وفق عدد من الإجراءات. أشارت نتائج الدراسة إلى أن مستويات الدافعية لتعلم اللغة الإنجليزية لدى الطلبة حسب المجالات العشرة، قد تراوحت ما بين متوسطة إلى كبيرة. كما تبين وجود فروق ذات دلالة إحصائية في مستويات الدافعية لتعلم اللغة الإنجليزية، على بعض المجالات، تعزى لكل من جنس الطالب، ومستواه الدراسي. ووجدت علاقة ارتباطية طردية ذات دلالة إحصائية، بين كل من المعدل التراكمي للطالب وبعض مجالات الدافعية للتعلم. وانتهت الدراسة بعدد من التوصيات.

## التعقيب على الدراسات السابقة:

**أوجه الشبه والاختلاف بين الدراسة الحالية والدراسات سابقة:**

١. تتشابه الدراسة الحالية مع جميع الدراسات السابقة في منهج الدراسة حيث تستخدم الدراسة الحالية المنهج المسحي.

٢. تتشابه الدراسة الحالية مع جميع الدراسات السابقة في أداة الدراسة .

٣. تختلف الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة من حيث زمن التطبيق، والمعالجات الإحصائية، وأهداف الدراسة.

**جوانب الاستفادة من الدراسات السابقة:**

استفاد الباحث من خلال الاطلاع على الدراسات السابقة على النحو التالي:

١. تكوين تصور عام لموضوع الدراسة مما أسهم في صياغة مشكلة الدراسة بشكل دقيق، وصياغة أهداف الدراسة، وأسئلتها بطريقة علمية مبنية على خلفية نظرية، ودراسات سابقة.

٢. إعداد الإطار المفاهيمي للدراسة واختيار منهج الدراسة، والأدوات المستخدمة.

٣. بناء أدوات الدراسة.

٤. تفسير نتائج الدراسة الحالية، ومقارنة النتائج التي توصلت إليها الدراسة الحالية بنتائج الدراسات السابقة.

**ما ستضيفه الدراسة الحالية:**

الكشف عن فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل.

## اجراءات البحث :

**قام الباحث بالإجراءات والخطوات الآتية :**

١. مراجعة الأدبيات والدراسات المتصلة بموضوع البحث

٢. تحديد أدوات البحث و التأكد من صدقها وثباتها.

٣. اختيار عينة البحث وتقسيمها إلى مجموعتين تجريبية وضابطة بطريقة عشوائية.

٤. التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي للغة الانجليزية ومقياس الدافعية لتعلم اللغة الإنجليزية على المجموعتين التجريبية والضابطة.

٥. تطبيق تجربة البحث عن طريق التدريس للمجموعة التجريبية باستخدام استراتيجية التلعيب ، في حين تدرس المجموعة الضابطة المقرر بالطرق المعتادة.

٦. التطبيق البعدي لاختبار اللغة الانجليزية، ومقياس الدافعية لتعلم اللغة الإنجليزية على المجموعتين التجريبية والضابطة.

٧. تحليل النتائج وتفسيرها.

٨. تقديم التوصيات والمقترحات في ضوء نتائج البحث.

- **منهجية البحث وإجراءاته :**

(١) **منهج البحث** : تبعا لطبيعة البحث وأهدافه، استخدم الباحث في هذا البحث:

- المنهج الوصفي في مراجعة البحوث والدراسات السابقة والأدبيات النظرية ذات الصلة بالتلعيب ودافعية التعلم، وكذلك الاستفادة من الدراسة النظرية في بناء أدوات البحث.
- المنهج شبه التجريبي، واستخدم من تصميمات هذا المنهج طريقة المجموعات المتكافئة، وبالتحديد أبسط هذه التصميمات وهي طريقة المجموعة التجريبية الواحدة والمجموعة الضابطة الواحدة.

(٢) **مجتمع وعينة البحث:** مجتمع البحث هم جميع الطلاب المسجلون في المرحلة الثانوية بمنطقة حائل ، أما عينة البحث فهم طلاب مدرسة الصديق الثانوية بمنطقة حائل بالمملكة العربية السعودية، للفصل الدراسي الأول من العام الدراسي٢٠١٧م/ ٢٠١٨م، وقد بلغ مجموع أفراد العينة ١٤٩ طالبا، موزعين إلى مجموعة تجريبية وعدد أفرادها ٦٤طالبا للشعبة الاولى و الثالثة ، في حين بلغ عدد أفراد المجموعة الضابطة ٨٥ طالبا للشعبة الثانية و الرابعة.

(٣) **أداة البحث: وتمثلت في:**

- **الاختبار التحصيلي ( من إعداد الباحث):** في ضوء الأهداف العامة والسلوكية والمحتوى العلمي للوحدة الدراسية الأولى لمقرر اللغة الانجليزية، فقد تم إعداد اختبار تحصيلي من نوع الأسئلة الموضوعية، تضمن الاختبار (٣٥) سؤالا مقسمة إلى جزئين، الجزء الأول عبارة عن أسئلة صح أو خطأ وعددها (١٥) سؤالا ، والجزء الثاني عبارة عن اختيار من

متعدد وعددها (٢٠) سؤالا. تم تحديد مستويات أسئلة الاختبار بحيث تقيس مستويات المجال المعرفي حسب تصنيف بلوم، وتضمنت المعرفة والفهم والتطبيق والتحليل والتركيب والتقويم. تم إعداد جدول مواصفات للاختبار: بناء على الوزن النسبي لكل موضوع من المواضيع الفرعية للوحدة الدراسية المستهدفة. تم عرض الاختبار على مجموعة من المحكمين من ذوي الخبرة في قسم المناهج وطرق تدريس اللغة الانجليزية بكلية التربية بالمملكة العربية السعودية لقياس صدق الاختبار.ولحساب معامل ثبات الاختبار وذلك عن طريق التجزئة النصفية باستخدام معادلة "سبيرمان براون" حيث بلغت قيمتها (٠,٩٢).

- **مقياس الدافعية لتعلم اللغة الإنجليزية ( من إعداد الباحث):** وقد تكون المقياس من خمسة أبعاد وهي: فاعلية الذات، قلق الاختبار، التوجه الداخلي للهدف، التوجه الخارجي للهدف، الكفاءة.وقد تضمنت الصورة النهائية للمقياس على (٦٠) عبارة، وقد صيغت معظم العبارات في صورة عبارات تقديرية في الاتجاه الموجب(٣٠ عبارة موجبة)، كما تضمن أيضاً المقياس بعض العبارات ذات الاتجاه السالب ( ٣٠ عبارة سالبة)

## الخصائص السيكومترية لمقياس الدافعية لتعلم اللغة:

- **صدق مقياس الدافعية:**

١. **صدق المحكمين:**تم عرض الصورة المبدئية للمقياس على عدد (٤) محكمين من الأساتذة المتخصصين بالمناهج بكلية التربية بالمملكة العربية السعودية، بغرض إبداء الرأي حول مفردات المقياس، ومدى مناسبتها للمرحلة العمرية التي وضعت من أجلها، ونتج عن ذلك الإبقاء على جميع مفردات المقياس حيث كانت نسبة الاتفاق على كل مفردة ٩٥% من عدد المحكمين.

٢. **صدق الاتساق الداخلي:** تم التحقق من ذلك بحساب معاملات الارتباط بين درجة كل مفردة والدرجة الكلية للمقياس الفرعي الذي تنتمي إليه، حيث تراوحت هذه القيم بين ٠.٥٥٦، ٠.٧٨٠، وهذا يشير إلى تمتع مفردات المقياس بدرجة عالية من الاتساق الداخلي في قياس الدافعية.

- **ثبات مقياس الدافعية:**تم استخدام طريقة ألفا– كرونباخ، وطريقة إعادة تطبيق المقياس بفاصل زمني قدره أسبوعين بين التطبيقين الأول والثاني،حيث يتضح أن جميع قيم معاملات الثبات دالة إحصائياً عند مستوى دلالة (٠.٠١)، مما يجعلنا نثق في ثبات المقياس.

**(٤) الأساليب المستخدمة في البحث:**

**تطلب البحث استخدام الأساليب الإحصائية التالية لمعالجة البيانات المتعلقة به:**

١. حساب المتوسطات والانحرافات المعيارية لدرجات طلبة المجموعين التجريبية والضابطة في الاختبار التحصيلي ومقياس دافعية الطلاب للتعلم من خلال استراتيجية التلعيب.

٢. استخدام حساب معامل ألفا كرونباخ (Alpha Cronbach) ، واستخدام التجزئة النصفية باستخدام معادلة "سبيرمان براون" لحساب معاملات الثبات.

تم تطبيق الاختبارالتحصيلي للغة الانجليزية ومقياس الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية قبليا على مجموعتي البحث وجمع النتائج للتأكد من تكافؤ المجموعتين (جدول١).

**جدول (١)**

**نتائج تطبيق الاختبار التحصيلي قبليا على المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية**

| المجموعات | العينة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" |
|---|---|---|---|---|
| الضابطة القبلي | ٨٥ | ١٤,٥٢ | ٢,٥٨ | ٠,٩٤ |
| التجريبية القبلي | ٦٤ | ١٤,٤٧ | ٢,٥٢ | |

**جدول (٢)**

**نتائج تطبيق مقياس الدافعية نحو تعلم الغة الانجليزية قبليا على المجموعة الضابطة والمجموعة التجريبية**

| المجموعات | العينة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" |
|---|---|---|---|---|
| الضابطة القبلي | ٨٥ | ١٢٨ | ٢,٢ | ٠,٢٨ |
| التجريبية القبلي | ٦٤ | ١٢٧ | ٢,٨ | |

تشير النتائج إلي أنه لا يوجد فروق دالة إحصائيا بين درجات الطلاب في المجموعتين التجريبية والضابطة، ما يشير لتكافؤ المجموعتين وإمكانية اختيارهما كمجموعتي بحث.

- تم تدريس الوحدة الأولى للغة الانجليزية وفقا لاستراتيجية التلعيب للمجموعة التجريبية، وبالطريقة المعتادة للمجموعة الضابطة تبعا للخطة الدراسية بتوزيع المنهج، وقد استمر لمدة ٥ حصص بواقع ٥ أسابيع. يسبقه أسبوع للتطبيق القبلي ويتلوه أسبوع التطبيق البعدي.
- تطبيق الاختبار التحصيلي ومقياس الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية بعديا على مجموعتي البحث وجمع النتائج.
- تحليل البيانات والنتائج ومعالجتها إحصائيا باستخدام SPSS
- تقديم التوصيات والبحوث المقترحة في ضوء النتائج التي تم التوصل إليها.

## نتائج البحث ومناقشتها:

لاختبار صحة الفرض الأول الذي ينص "يوجد فروق دال إحصائيا بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية ودرجات طلاب مجموعة الضابطة في القياس البعدي للاختبار التحصيلي للغة الانجليزية لصالح المجموعة التجريبية "تم حساب متوسطي درجات الطلاب بالمجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار التحصيلي للغة الانجليزية ، والانحراف المعياري وقيمة "ت" والنتائج يوضحها جدول (٣)

**جدول (٣)**

**نتائج تطبيق الاختبار التحصيلي بعديا على المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة**

| المجموعات | العينة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" |
|---|---|---|---|---|
| التجريبية | 64 | 23.8 | 3.8 | 8.14* |
| الضابطة | 85 | 16.3 | 3.9 | 8.14* |

تشير نتائج جدول (٣) إلى أن متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية ٢٣.٨ وبقيمة انحراف معياري ٣.٨ ومتوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة ١٦.٣ ، والانحراف المعياري ٣.٩ ، وأن قيمية "ت" بلغ ٨.١٤ أي أنها دالة إحصائياً عند ٠.٠١ وتشير النتائج الموضحة بالجدول (٣) إلى قبول الفرض الأول.

لاختبار صحة الفرض الثاني والذي ينص "يوجد فرق دال احصائياً بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية ودرجات طلاب المجموعة الضابطة في القياس البعدي لمقياس الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية لصالح المجموعة التجريبية" ، تم حساب متوسطي درجات الطلاب لكل من المجموعة التجريبية الضابطة في مقياس الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية ، وحساب قيمة "ت" والنتائج يوضحها جدول (٤):

**جدول (٤)**

**نتائج تطبيق مقياس الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية بعديا على المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة**

| المجموعات | العينة | المتوسط الحسابي | الانحراف المعياري | قيمة "ت" |
|---|---|---|---|---|
| التجريبية | 64 | 163.2 | 2.5 | 9.2 * |
| الضابطة | 85 | 135 | 2.4 | 9.2 * |

تشير نتائج جدول (٤) إلى أن متوسط درجات طلاب المجموعة التجريبية ١٦٣.٢ وبقيمة انحراف معياري ٢.٥ ومتوسط درجات طلاب المجموعة الضابطة ١٣٥ والانحراف المعياري ٢.٤ وأن قيمية "ت" بلغت ٩.٢ أي أنها دالة إحصائياً عند ٠.٠١ ، وتشير النتائج الموضحة بالجدول إلى قبول الفرض الثاني.ويمكن تفسير ذلك بأن الطلاب الذين تعلموا باستخدام استراتيجية التلعيب كانوا اكثر نجاحاً من الطلاب الذين حصلوا على تعليمهم بأستخدام الأساليب التعليمية التقليدية، فدافعية الطلاب لتعلم اللغة الانجليزية قد تعدلت نتيجة التفاعل بينهن وبين بعضهن وبين المعلمة أثناء استخدام استراتيجية التلعيب.

- **توصيات البحث:**

١. ضرورة الاستفادة من استراتيجية التلعيب وتوظيفها داخل الفصول الدراسية.

٢. إعداد الدورات التدريبية للمعلمين لتدريبهم على استراتيجية التلعيب وتطبيقها داخل الفصول الدراسية.

- **مقترحات البحث:**

١. تدريب المعلمين في مختلف المراحل التعليمية على استخدام استراتيجية التلعيب.

٢. إجراء دراسة بالمرحلة الجامعية علي الطلاب المعلمين بهدف تأهليهم لتدريس إستراتيجية التلعيب.

**المراجع:**

- بنات، شفيق (٢٠٠٩) :مستوى الدافعية نحو تعلم اللغة الأجنبية (الإنجليزية) لدى عينة من طلبة الجامعات الأردنية، مجلة جرش للبحوث والدراسات، مج (١٢)، ع (٢)، ٣٠٥ – ٣٣١.

- الحراحشة، كوثر عبود (٢٠١٤) أثر برنامج تعليمي قائم على استراتيجية التخيل في تدريس العلوم في تنمية مهارات التفكير الناقد والدافعية نحو التعلم لدى طلبة المرحلة الأساسية في الأردن، مجلة اتحاد الجامعات العربية للتربية وعلم النفس – سوريا، مج (١٢)، ع (١)، ١٨٨ – ٢٢١.

- الخوالدة، محمد علي؛ الجراح عبد الناصر ذياب؛ الربيع، فيصل خليل (٢٠١٤) :دافعية تعلم اللغة العربية لدى الناطقين بغيرها في الأردن وعلاقتها ببعض المتغيرات، المجلة الأردنية في العلوم التربوية، مج (١٠)، ع (٢)، ١٩١ – ٢٠٤.

- سلامة، حنان محمد (٢٠٠٠): أثر استخدام الألعاب التعليمية على تنمية التفكير الإبداعي في الرياضيات لدى تلاميذ الحلقة الأولى من التعليم الأساسي، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة عين شمس.

- طعيمة، رشدي أحمد، مدكور، علي أحمد، هريدي، إيمان أحمد (٢٠١٠): المرجع في مناهج تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى، القاهرة، دار الفكر العربي.

- الظفيري، فايز عايد (٢٠١٣): تصورات تلاميذ المرحلة الابتدائية لبيئة التعلم القائمة على الألعاب الرقمية في مادة اللغة الإنجليزية، تكنولوجيا التعليم ، مج٢٣، ع٣، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، ص ص ١ – ٢٤

- العبدالكريم، راشد بن حسين (٢٠٠٩): استراتيجيات تعلم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية في مدينة الرياض، رسالة التربية وعلم النفس ، ع ٣٢، جامعة الملك سعود – الجمعية السعودية للعلوم التربوية والنفسية، ص ص ٦٧ – ٨٦

- عبدالله، رشا صبحي محمد (٢٠١٣): برنامج قائم على الألعاب التعليمية لتحسين الإدراك البصري للطفل التوحدي، دراسات عربية في التربية وعلم النفس ، ع٣٩، ج٤، رابطة التربويين العرب، ص ص ٢٢٧ – ٢٤٩

- العتيبي، رقية عبيد (٢٠١٨): درجة تطبيق إستراتيجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية، مجلة كلية التربية، جامعة أسيوط، مج 34 ،ع ٤ ، ص ص٤٧١، ٥٠٤.

- عطية، مختار عبدالخالق عبداللاه (٢٠١٦): فاعلية إستراتيجية حكى القصص الرقمية التشاركية فى تنمية مهارات الفهم الإستماعى والدافعية لتعلم اللغة العربية لدى متعلميها غير الناطقين بها، الثقافة والتنمية ، س١٦، ع١٠٠، جمعية الثقافة من اجل التنمية،ص ص ٧١ – ١٤٢

- الفار، إبراهيم عبد الوكيل(٢٠٠٤): تربويات الحاسوب وتحديات مطلع القرن الحادي والعشرين، دار الفكر العربي، القاهرة ، ص ٢٢٨ – ٢٣٠.

- محمد، صفاء أحمد محمد (٢٠١٠): فاعلية الألعاب التعليمية في تنمية المفاهيم الصحية لطفل الروضة، دراسات عربية في التربية وعلم النفس ، مج ٤، ع ٤، رابطة التربويين العرب، ص ص ١٥٩ – ٢٠٧

- الهازمي، فاطمة عبدالله (٢٠١٧):دافعية الطلاب للتعلم في إحدى المدارس السعودية في المملكة المتحدة، دراسات عربية في التربية وعلم النفس ، ع٩١، رابطة التربويين العرب، ص ص٥٣١ – ٥٤٨

- Brown, S., Armstrong, S., & Thompson, G.(1998) Motivating students. London, Kegan Page Published In Association with the Staff and Educational Development Association.

- Burke, B. (2014). Gartner Redefines Gamification. Retrieved from http://blogs.gartner.com/brian_burke/2014/04/04/gartner-redefines-gamification/

- Çeker , Eser & Özdamlı, Fezile (2017): What "Gamification" is and what it's not, European Journal of Contemporary Education, 2017, 6(2)

- Christa, R Nevin, Andrew, O Westfall, J Martin Rodriguez, Donald M Dempsey, Andrea Cherrington, Brita Roy, Mukesh Patel, James H Willig (2014): Gamification as a tool for enhancing graduate medical education. Nevin CR, et al. Postgrad Med J ;90:685–693. doi:10.1136/postgradmedj-2013-132486

- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., Dixon, D.(2011): From Game Design Elements to Gamefulness: Defining "Gamification", Proceedings of the MindTrek 2011, Tampere.

- Deterding, S., S., Khaled, R., Nacke, L., Dixon, D. (2011): Gamification: Toward a Definition, Proceedings of the CHI 2011, Vancouver.

- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., Martínez-Herráiz, J.-J.(2013): Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes, Computers & Education, 63, pp. 380—392.

- Gressick, J. & Langston, B. (2017): The Guilded Classroom: Using Gamification to Engage and Motivate Undergraduates, Journal of the Scholarship of Teaching and Learning, Vol. 17, No. 3, July, pp. 109-123. doi: 10.14434/josotl.v17i3.22119

- Hamari, Juho & Koivisto, Jonna (2014):Measuring flow in gamification: Dispositional Flow Scale-2. Computers in Human Behavior 40, 133–143

- Kapp, K. M.(2012): The Gamification of Learning and Instruction: Game-based Methods and Strategies for Training and Education, Pfeiffer, San Francisco.

- Louise Sauve , Lise Renaud, David Kaufman,( 2010). The Efficacy of Games and Simulations for Learning , 252-270 .

- Luisde, M. & Adrián, D. & Joseba, S. & Carmen, P. (2014) . An empirical study comparing gamification and social networking on e-learning. Computers & Education. Volume 75, June 2014, Pages 82-91. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.01.012

- Mahmoud, Ahmed Awad Amin (2014): Using Games to Promore Student 'Motivation towards Learning English, Al-Quds Open University Journal for Educational and Psychological Research and Studies, vol. 2, p5, Al-Quds Open University, pp. 11-33

- McGonigal, J.: Reality ,B. (2011): Why Games Make Us Better and How They Can Change the World, Penguin Group, New York.

- Michael D. & Jesse F. (2015):Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort, and academic performance. Computers & Education. Volume 80, January 2015, Pages 152-161. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019

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

https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.08.025

- Richard ,N. & Michael, B. (2017).Enhancing instructional outcomes with gamification: An empirical test of the Technology-Enhanced Training Effectiveness Model. Computers in Human Behavior. Volume 71, June 2017, Pages 499-507.

https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.07.031

- Salen, K. and Zimmerman, E.(2004) Rules of play: Game design fundamentals. MIT Press, Cambridge.

- Simões, Jorge & DíazRedondo , Rebeca & Ana ,FernándezVilas.(2013).A social gamification framework for a K-6 learning platform. Computers in Human Behavior. Volume 29, Issue 2, March 2013, Pages 345-353.

https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.06.007

- Stephen, Tang & Martin, Hanneghan ( 2010 ): Designing Educational Games:A Pedagogical Approach ,108-125) http://www.igi-global.com/gateway/.

- Werbach, K., Hunter, D.(2012) : For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business., Wharton Digital Press, Philadelphia.