أثر اختلاف نمطي اللاعبين في الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب وأثرهما في تنمية مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الابتدائية

The effect of different types of players on competitive activities based on Gamification and their impact on the Development of English Vocabulary among Primary School Students

إعداد
سامي محمد الأحمدي
أ.د: أحسان محمد كنسارة

1444هـ - 2023م

المستخلص:

هدف البحث الحالي إلى الكشف عن أنسب نمط من أنماط اللاعبين (المنجز/ اللاعب) في الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب لتنمية مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الابتدائية بمدرسة عبدالله بن زيد الأنصاري بالمدينة المنورة للعام الدراسي 1444-1444هـ , وقد استخدم البحث المنهج شبه التجريبي, وتكونت عينة الدراسة من 60 طالبا , تم تقسيمهم إلى مجموعتين متساوية , بواقع (30) طالبا لكل مجموعة من مواد المعالجة التجريبية ,فالمجموعة التجريبية الأولى ذو نمط المنجز ومارست الأنشطة التنافسية ، أما المجموعة الثانية ذو نمط اللاعب ومارست الأنشطة التنافسية ،وتمثلت أداه البحث في اختبار تحصيلي لقياس المفردات في مقرر اللغة الإنجليزية , ولقد تم تطبيق اختبار التحصيلي تطبيقا قبليا على المجموعتين التجريبية , ومن ثم تعرضت كل مجموعة للمعالجة التجريبية الخاصة بها , ثم طبق الاختبار التحصيلي بعديا , وأسفرت النتائج عن عدم وجود فروق ذات دلاله إحصائية عند مستوى (0,05) بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية , أي أن متوسط التحصيل البعدي لمقرر اللغة الإنجليزية للطلاب ذو نمط المنجز الذين درسوا بالأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب , لا يختلف بفرق دال عن متوسط التحصيل البعدي للطلاب ذو نمط اللاعب .وقد أوصت الدراسة بضرورة الاهتمام أكثر بخصائص اللاعبين عند تصميم الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب من قبل المعلم وتدريب المعلمين على كيفية تصميم الأنشطة التنافسية في باقي المقررات الدراسية .

الكلمات المفتاحية: أنماط اللاعبين - الأنشطة التنافسية – التلعيب – مفردات اللغة الإنجليزية – المرحلة الابتدائية

Abstract:

The aim of the current research is to reveal the most appropriate pattern of players (achiever/player) in competitive activities based on gamification to develop English vocabulary among elementary school students at Abdullah bin Zaid Al-Ansari School in Madinah for the academic year 1444-1444 AH. The research used the semi-experimental approach. The study sample consisted of 60 students, who were divided into two equal groups, with (30) students for each group of experimental treatment materials. Achievement to measure vocabulary in the English language course, and the achievement test was previously applied to the two experimental groups, and then each group was subjected to its own experimental treatment, then the achievement test was applied post-test, and the results resulted in the absence of statistically significant differences at the level (0.05) between the average scores of the two experimental groups, that is, the average post-achievement of the English language course for students with an accomplished style who studied with competitive activities based on For a player, it does not differ by a significant difference from the average post-achievement of students with the player style. The study recommended the need to pay more attention to the characteristics of the players when designing competitive activities based on gamification by the teacher and training teachers on how to design competitive activities in the rest of the academic courses.

Keywords: Player types, competitive activities, gamification, English vocabulary, Primary School

المقدمة:

تعتبر التلعيب من التقنيات الحديثة التي تسعى المؤسسات التعليمية للاستفادة منها كونها تضيف بعدا أخر للعملية التعليمية، وتعمل على تحفيز المتعلمين نحو التعلم، وإضافة عناصر التلعيب في مواقف تعليمية، والتي تتمركز حول المتعلم والتي يمكن أن تنمي دافعيته نحو التعلم وكذلك تحفيز المتعلم وكلاهما يعتمد على الدافعية الداخلية للمتعلم حيث يمثل فرصة للتعرف على ما يمتلكه من مهارات والعمل على تطويرها ومواجهة التحديات التي قد تكون عائقا أمامه لتحقيق إنجازه (Betts, Ball, & Betts, 2018).

وأشار تو وآخرون (Tu and et al 2015) إلى أن التلعيب يقصد به استخدام عناصر الألعاب لتوجيه عمليات وافعال تشبه الألعاب عن طريق تطبيق تلك العناصر، وتعزيز التعلم وأشراك المتعلمين في اتخاذ قرارات أكثر اجتماعية وسياقية لحل المشكلات في مهام التعلم. وأكد جونج وآخرون (Jong and et al. 2017) أن التلعيب عبارة استراتيجية تستخدم إليات اللعبة وعناصرها لإشراك الأشخاص رقميا لتحقيق الأهداف المحددة في سياقات غير الألعاب.

وقد أشارت عديد من الدراسات والبحوث السابقة إلى فاعلية التلعيب في العملية التعليمية ومن الدارسات ما يلي (أبوزيد ومحمد ,2021؛ خليفة والسباحي ,2021؛ حسن,2021؛ أبراهيم , 2022) وقد أوصت تلك الدراسات بضرورة الاستمرار في توظيف التلعيب في العملية التعليمية لزيادة الدافعية وتحفيز المتعلمين، وزيادة مشاركتهم في الأنشطة التعليمية مما يجعل التعلم أكثر تشويقا وإثارة ومتعة.

وتعد الأنشطة التنافسية أحد العناصر المهمة للتلعيب، ومن المتطلبات المهمة للتأكد على نجاح عملية التعلم ولقد قام كل من الحسيني، وشحاته، وجاد، ويوسف (2021) بتعريفها بأنها المهام والتكليفات والأسئلة التي توضع بشكل موضوعي داخل بيئة التعلم القائم على التلعيب والتي تحقق أهداف المحتوى التعليمي الذي يدرس من خلال البيئة، ويحتاج الطالب اتخاذ اللازم من خطوات للوصول إلى إتمام المهمات المكلف بها لتحقيق الهدف المطلوب ويحصل من كل مهمة على نقاط تجمع له ليحصل على مكافأة معينة.

ومن الصعوبة دراسة تأثير البيئة الرقمية التنافسية بمعزل عن أنماط اللاعبين الذي يقوم باستخدام هذه المحفزات، حيث إن أي نمط من أنماط اللاعبين يتأثر بنوعية هذه المنافسة وطريقة الانسجام فيها حيث يساهم التنافس في إحداث تغييرات في سلوكه مؤثر على أدائهم الدراسي، وتختلف التأثيرات على حسب اللاعبين الذين يتم تطبيقه عليهم. (Fischer, Heinz& Breitenstein, 2018).

ويعد نموذج هيكساد Hexad والمقترح من قبل ماركزيوسكي (Marczewski,2015) من النماذج التي قامت بتصنيف اللاعبين داخل بيئة التلعيب الى ستة أنماط رئيسة وهي كالاتي:

1- المنجز: يركز على جمع النقاط وأن يتواجد في لوحة المتصدرين وإكمال مهامه في أسرع وقت.

2- اللاعب: ويكون الدافع له هو الحصول على النقاط ثم الجوائز، ويفعل أي شي لكسب مكافأة.
3- الاجتماعي: لا يهتم بالفوز على الاخرين وهزيمتهم، إنما اهتمامه الكلي يكون غالبا التفاعل مع الأخرين وإنشاء روابط اجتماعية والتعرف على الناس وفهمهم وتكوين علاقات جميلة ودائمة.
4- المستكشف: يجد المتعة في الاستكشاف، فيحاول البحث تدريجيا في الأماكن التي يصعب الوصول لها، ولا يميل إلى التقيد بوقت محدد لأن ذلك يمنعه من التأمل بما هو موجود حوله.
5- المحسن: ويكون الدافع له هو الرغبة في العطاء وإهداء المشاركين بدون توقع مكافأة.
6- المعطل: ويكون الدافع له هو إحداث التغيير، يميل إلى تعطيل النظام أما بشكل مباشر أو من خلال الأخرين لفرض تغييرات سلبية أو إيجابية ويحب اختبار حدود النظام.

وتعتبر اللغة الإنجليزية وتعلمها عنصرا مهما في كل العالم , فهي تشكل عاملا كبيرا في تراكم الثقافات, وتعد أكثر اللغات العالمية واسعة الانتشار, بل أنها اللغة العالمية الأولى المعتمدة في التخاطب بين الدول والشعوب المختلفة , ومن جهة أخرى فتعلم اللغة الإنجليزية يقترن بما لدى الطالب من مخزون كافي من مفردات اللغة الإنجليزية , فمثلا مهارات التحدث لا يمكن للطالب إتقانها دون أن يكون لديه مفردات كبيرة ليستطيع التحدث بها ,ومن جانب مهاره الكتابة لا يمكن أن يتقنها الطالب دون مفردات يكتبها ويعبر بها وهكذا مع بقية المهارات , فاللغة الإنجليزية عبارة عن مفردات نسمعها , ونكتبها , ونقرأها , ونتحدث بها (الحربي ,2015).

مشكلة البحث:

أشارت العديد من الدراسات إلى تدني ملحوظ في مخرجات اللغة الإنجليزية، حيث أثبتت دراسة (الصانع، ٢٠٠٩؛ عبدالله، ٢٠١٥) ضعف مستوى الطلاب في اللغة الإنجليزية، ويرجع هذا التدني إلى عوامل عدة، ولعل من أبرزها الطرق التقليدية التدريسية المستخدمة؛ لذلك دعت العديد من الدراسات كدراسة (الحربي، ٢٠١٧ ؛ العطوي، ٢٠١٧ ؛ المالكي، ٢٠٢١) إلى الخروج عن المألوف والتنوع في طرق التدريس ومواكبة التطور التقني وتوظيفها في النظم التعليمية وتطبيق أحدث الاستراتيجيات.

ومن خلال اطلاع الباحث على الممارسات التعليمية الإلكترونية في تعليم اللغة الإنجليزية يتضح أهمية تعزيز الأنشطة الإلكترونية التنافسية القائمة على التلعيب لمساعدة الطلاب أثناء تعلمهم أثناء تلقيهم دروس اللغة الإنجليزية ولقد اوصت دراسات (الدعجاني، ٢٠٢١؛ البطنين، 2020؛ الشمري، ٢٠١٩؛ الغامدي، ٢٠١٩) إلى ضرورة توظيف التلعيب والأنشطة التنافسية في العملية التعليمية.

ولقد أكدت دراسات ((Marczewski, 2015; Topal ,2018 على اهمية تحديد نمط اللاعب، والحاجة الى تخصيص أنماط اللاعبين في التلعيب وفق لأسلوب التنافس، كما لوحظ أن ثمة ندرة في البحوث التي تناولت تفاعل أنماط التنافس وفق أنماط اللاعبين في المنصات الرقمية القائمة على التلعيب. ويقتصر البحث الحالي على دراسة أنماط اللاعبين وفقا لنمطي المنجزين واللاعبين بناء على ما سبق عرضه.

وفي ضوء ما سبق، تحدد مشكلة البحث في الإجابة عن السؤال الرئيسي التالي:

ما إثر اختلاف نمط اللاعبين (المنجز / اللاعب) والقائمة على التلعيب لتنمية مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟

أهداف البحث:

يهدف البحث الحالي إلى التوصل إلى نمط المناسب من أنماط الاعبين في الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب لتنمية مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

أهمية البحث:

ترجع أهمية البحث الحالي إلى أنه:

1- قد يوجه نظر الباحثين والمهتمين بالتعليم الإلكتروني إلى الاهتمام بالأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب.
2- حث معلمين المرحلة الابتدائية على استخدام الأنشطة الإلكترونية التنافسية القائمة على التلعيب.
3- تشجع نتائج هذه الدراسة المصممين التعليمين والتربويين بمجموعة من المعايير اللازمة لتصميم بيئة تعليمية قائمة على أنماط اللاعبين في الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب.
4- القاء الضوء حول أهمية معرفة أنماط اللاعبين في الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب وتأثيرها على نواتج التعلم المختلفة وكذلك على بعض جوانب الشخصية لدى الطلاب.

حدود الدراسة:

1- حدود موضوعية: اقتصرت الدراسة على الوحدة الثانية في مقرر اللغة الإنجليزية.
2- حدود زمنية: طبقت الدراسة خلال الفصل الدراسي الثانية من العام 1444 هـ
3- حدود مكانية: طبقت الدراسة في مدرسة عبد الله بن زيد الأنصاري الابتدائية بغرب المدينة المنورة.
4- حدود بشرية: عينة عشوائية من طلاب الصف السادس الابتدائي.

مصطلحات البحث:

أنماط اللاعبين: مجموعة من سمات ودوافع طلاب الصف السادس الابتدائي والتي تظهر أثناء الأنشطة الالكترونية التنافسية من خلال سلوكه ومواقفه داخل البيئة الرقمية التنافسية.

الأنشطة التنافسية: هي مجموعة المهام التعليمية المصممة بشكل موضوعي من خلال موقع (Kahoot) والمرتبطة بالمحتوى التعليمي لمقرر اللغة الإنجليزية ويمارسها كل طالب من طلاب الصف السادس الابتدائي والتي يمكن قياسها ا من خلال حصول المتعلمين على النقاط والترتيب بلوحة المتصدرين عن طريق صحة إجاباتهم لإيجاد بيئة تعلم تتسم بالتفاعل والمشاركة والمتعة لتحقيق الأهداف التعليمية للمقرر.

التلعيب: هو أسلوب تطبق فيه خصائص اللعبة من حوافز ومستويات وتحكمها شروط وقواعد معينة، وذلك إما بشكل متزامن أو غير متزامن، ويتطلب أن تستجيب لها الطلاب استجابة صحيحة ومعينة لتحقيق أهداف تعليمية معينة.

مفردات اللغة الإنجليزية: هي عملية تعليمية يتحصل فيها طلاب الصف السادس الابتدائية على مجموعة من مفردات اللغة الإنجليزية ذات المعنى والتي تحقق لها تواصل ناجحا من خلال الاندماج مع البيئة المحيطة والتفاعل مع الأقران.

الإطار النظري:

أولا: أنماط اللاعبين:

يشير نمط اللاعبين لمجموعة من السمات والدوافع الدقيقة التي تختلف من شخص لأخر، وتؤثر على سلوكه الذاتي في اللعبة (Tuunanen& Hamari, 2014)، كما يوضح نمط اللاعبين الاختلافات بين سلوك الأفراد ومواقفهم فيما يتعلق بعناصر اللعبة وتطبيقات الألعاب المتنوعة، مما قد يتطلب تحديد تفضيلات عناصر الألعاب لكل فرد بشكل منفرد من خلال تحليل أدائهم داخل تطبيق يتضمن هذه العناصر المحببة (Lopez & Tucker,2019)

تصنيف أنماط اللاعبين:

توجد عدة نماذج مختلفة لتصنيف نمط اللاعب بالتلعيب منها : نموذج بارتل وحدد بارتل أربعة أنماط من اللاعبين وهي المنجز , والمستكشف , والاجتماعي , والمقاتل (Bartle's2005) , ونموذج أكسيو وآخرين, حيث طور النموذج خمسة أنماط من اللاعبين تشكل كل من العوامل التحفيزية والسلوكية (Xu et al 2012) , وأخيرا نموذج هيكساد المقترح من قبل (Marczewski,2015) من نماذج تصنيف اللاعبين حيث يتكون النموذج من إطار يحلل شخصية المستخدم وفق سته دوافع للعب تختلف في الدرجة التي يمكن التحفيز من خلالها وتتمثل هذه الدوافع في عوامل تحفيزية داخلية (مثل الإدراك الذاتي) او خارجية (مثل المكافآت) , ويوضح هذه النموذج أنماط اللاعبين ودوافعهم وعناصر تصميم الألعاب التي يمكن استخدامها لمعالجة هذه الدوافع.

النظريات وأنماط اللاعبين:

وغالبا ما يتم استخدام نظريات السلوك والشخصية لفهم سلوك اللاعب وتفضيلاته في أنظمة وبيئات التعلم التفاعلية لأنها توفر بعض المساعدات في تحديد وتوفير العوامل المحفزة على وجه الخصوص، ويستند تحديد نمط اللاعب بنموذج Hexad المستخدم في

تصنيف اللاعب بالبحث الحالي على أسس نظرية تقرير المصير فيما يتعلق بالتعبير عن الدافع الداخلي والخارجي (Ryan, Rigby & Przybylski, 2006). وتفترض النظرية فيما يتعلق بدوافع اللاعب بأنها يمكن أن تكون دوافع داخلية وجوهرية وتوفر من خلال تصور الفرد للمهمة على أنها ممتعة في حد ذاتها او تكون خارجية أي عوالم خارج المهمة، ويتم دعم الدوافع الخالية في النظرية بثلاثة مكونات هي الكفاءة وتشير إلى الشعور بالحصول على المهارات اللازمة لإنجاز المهمة المطروحة، والاستقلالية وتعني أنه كلما زادت سيطرة الشخص على الموقف، زادت احتمالية نجاحه، وأخيرا، الترابط وهو الشعور بالانخراط مع الآخرين (Birk، Toker, Mandryk & Conati, 2015)

أهمية تحديد نمط اللاعب في الأنشطة التنافسية:

ولقد ذكرت كل من كوكاديرا وكاجلار (Kocadere Çağlar, 2018) على أهمية تحديد نمط اللاعبين ومنها:

1- قد يظهر اللاعبون خصائص مختلفة عن نمط لعبهم اعتمادا على ميزات التصميم لبيئة التعلم المحببة لهم.
2- تختلف الآليات التي تجذب المتعلمين في بيئة التعلم المبنية على الألعاب فيما يتعلق بنمط اللاعب
3- تختلف العناصر التي تؤدي إلى ميكانيكا اللعب فيما يتعلق بنمط اللاعب
4- قد تخدم ميكانيكا اللعب أنماط مختلفة من اللاعبين

ثانيا: التلعيب:

ويعرف التلعيب عملية أو نهج وليس نتيجة Outcome، يستخدمها المعلمون لإيجاد التوازن بين رغبتهم في تحقيق الأهداف التعليمية وبين تلبية احتياجات المتعلمين المتطورة، حيث يعتمد التلعيب على إضافة خصائص واليات وعناصر اللعب التي لديها القدرة على تبسيط التعليم وزيادة الحافز وجذب المتعلم، بهدف تنمية مختلف الجوانب المعرفية والمهارية لدى المتعلم، والوصول بالمتعلم إلى السلوك التعليمي المطلوب. (عراقي واخرون,2020). وبصفة عامة يعد دمج التلعيب في بيئات التعليم الإلكترونية من الموضوعات الحديثة في تصميم بيئات التعليم الإلكترونية، والتي تنتشر حاليا في جميع جوانب التعلم، لما تقدمه محفزات الألعاب الإلكترونية من مميزات عديدة من خلال تقديم مجموعة من القواعد والتحديات المناسبة للمتعلمين التي تزيد من مشاركتهم ودافعيتهم في بيئة التعلم، مع الاحتفاظ بسجل تراكمي لأفعال كل متعلم، وأيضا توفر سبل التواصل والمشاركة وتقديم التغذية الراجعة المستمرة (داليا شوقي ,2019).

أهمية التلعيب:

اهمية التلعيب تتضح فيما يلي: (Queiroz & Spitz , 2016؛ Barneva, et al, 2017)

1- زيادة دافعية المتعلمين نحو المشاركة في الأنشطة التعليمية من خلال النقاط ولوحة المتصدرين.
2- تبسيط المعلومات ووضوحها وتقسيمها إلى مراحل فرعية من خلال توزيعاها على مستويات تعليمية تدرج من الأسهل إلى الاصعب.
3- دعم المتعلمين بالتغذية الراجعة والمكافآت من خلال دمج عناصر تصميم الألعاب (كالنقاط، الشارت، قوائم المتصدرين).
4- اعطاء فرصة للمتعلمين للتعبير عن استقلاليتهم من خلال تمييز أنفسهم بامتلاك شخصيات متفردة تساعد المتعلمين على خلق هويتهم الخاصة.
5- تعلم المتعلمين الصبر والمثابرة للتوصل إلى النتائج المرجوة وتحقيق الأهداف التعليمية المنشودة.

مميزات التلعيب:

يمكن إبراز أهم مميزات التلعيب في مجموعة من النقاط (Todor & Pitică, 2013):

1- حرية الفشل: إذ يتيح التلعيب إمكانية السقوط المتكرر للمتعلمين دون أي يسبب هذا الإمر في إحباطهم أو تقليل دافعيتهم للتعلم.
2- حرية خوض التجارب: عندما يفشل المتعلمين تتاح لهم حرية كبيرة في خوض التجارب وبالتالي تتيح له القدرة على السيطرة على تعلمهم، وزيادة تركيزهم وملاحظة مشكلاتهم والعمل على تصحيحها.
3- حرية الحصول على هويات مختلفة: يتيح التلعيب من هروب المتعلم من الواقع وخوض تجربة مؤقته بهوية مختلفة، مما يساعدهم على لعب الأدوار، وتشجيعهم على خوض التجارب المختلفة.
4- حرية بذل المجهود: حيث يتيح التلعيب للمتعلمين مستويات مختلفة من الصعوبة، لذلك فإنها توفر مستوى يناسب مجهود كل متعلم.

خصائص التلعيب:

هناك العديد من خصائص التلعيب وذكرها دراسة (حلفاوي وزكي, 2020؛ Michos,2017) الى الاتي:

1- المتعة: تسعى التلعيب إلى خلق المتعة في التعلم من خلال زيادة حجم التشارك والتنافس بين المجموعات المشاركة عن طريق استخدام العناصر المختلفة لها.
2- النجاح والفشل: تسمح التلعيب للمتعلم بتكرار التجارب والمحاولات الفاشلة للوصول إلى المستوى المطلوب وإزالة الرهبة والخوف لدى المتعلم من إمكانية الفشل.
3- التدرج: تعتمد التلعيب على سير المتعلمين أثناء تعلمه في المحتوى متدرجا في مستويات الصعوبة لإكمال مهام التعلم بدء من المستويات السهلة وانتهاء بالمستويات الصعبة.

4- المشاركة: تشجع التلعيب المتعلمين على المشاركة الفعالة والاستمرار فيما يساعد على اكتساب العديد من الخبرات وتحقيق الأهداف المحددة.

الأسس النظرية للتلعيب:

هناك العديد من الأسس النظرية التي تدعم التلعيب وهي كالاتي:

1- نظرية التحكم الذاتي (تقرير المصير) : وهي نظرية تهتم بتوضيح الاحتياجات الإنسانية من أجل التنمية الشخصية , وتأثير البيئة على دوافع الفرد من خلال فهم الاحتياجات والدوافع , وتسمح تصميمات التلعيب بتوفير ذلك للمتعلمين من خلال إعطاء اللاعب الحرية المخطط لها وهذا يعزز الاستقلالية والتحكم الذاتي , كما يحفز التلعيب المشاركين على التفاعل الاجتماعي , والمشاركة الجماعية من أجل المنفعة الفردية من خلال التعاون والتنافس مع الآخرين لتحقيق الأهداف المحددة (Deci, & Ryan, 2008; De Paz, 2013) .

2- نظرية الاشتراط الإجرائي (سكنر): وفي هذ الصدد أشار وو(Wu,2013) أنه تم تطوير العديد من ديناميكيات الألعاب باستخدام مبادئ نظرية سكنر , لأن نظام النقاط غالبا ما يكون أساسا للعديد من ديناميكيات الألعاب , بما في ذلك ديناميكيات التقدم ومستوياته , والنقاط في حد ذاتها ليست مجزية بطبيعتها في الواقع بل يمكن أن تكون انحرافا إذا تم استخدامها بشكل غير صحيح , ويجب أن يعتمد الاستخدام الصحيح لها على جدول المكافآت , أو التعزيز من خلال الإجابة على متى , وكم , أعطى أو أخذ النقاط .

ثالثا: مفردات اللغة الإنجليزية:

وتحتل المفردات اللغوية مكانة بارزة في تدريس وتعلم اللغات المختلفة، وعادة ما يتم تعلم تلك المفردات من خلال ممارستها في سياق الحياة اليومية ومن خلال التركيز على تنمية المهارات اللغوية كأن يتم تطويرها من خلال الإنصات، أو التحدث، أو القراءة، أو الكتابة وتمثل المفردات اللغوية جزءا أساسيا في عملية تدريس اللغة الإنجليزية؛ وهو ما يعزز في حقيقة الأمر إلى أنها تعتبر وسيلة تواصل فعالة يمكن من خلالها تحسين مستويات التفاعل اللفظي بين صفوف الطلاب. وتعرف المفردات اللغة الإنجليزية بأنها مجموعة من الكلمات ذات المعنى الموجودة في اللغة الإنجليزية والتي يكتسبها الطالب داخل الصف وتحقق له تواصل ناجح مع زملائه مما يودي إلى تطورها في المراحل اللاحقة. (العمري, 2020)

أهمية اكتساب مفردات اللغة الإنجليزية:

يعتبر تعليم مفردات اللغة من أهم فروع تدريس اللغات الأجنبية , فعلى النقيض من اهتمام معظم فروع تدريس اللغة على المهارات التي يندرج تحتها الاستماع والكتابة والتحدث والقراءة يأتي اهتمام تعليم مفردات اللغة بعلم الكلام والتراكيب اللغوية , كما تعد المفردات اللغوية أحد العوامل المؤثرة في نمو كافة المهارات اللغوية الأربع (الاستماع , التحدث , القراءة , الكتابة) وضعف تعلمها يسهم في بروز العديد من المعوقات , والتحديات التي

تقف عائقا في طريق اكتساب هذه المهارات .(العمري ,2019) وإن اكتساب اللغة الإنجليزية يعتمد بشكل كبير على كمية المفردات والقواعد والمهارات التي يكتسبها الطالب أثناء تعلم هذه اللغة ,فكل ما كان تحصيله الدراسي لعناصر اللغة أكبر كان قادرا على استخدامها وتوظيفها في حياته العلمية والعملية (عسيري والعمري,2021).

الأسس النظرية لتعليم اللغة الإنجليزية:

1- النظرية البنائية: تفترض النظرة البنائية أن الطفل لا يستطيع أن يتعلم بمفرده وبمعزل عن الأخرين كما ينبغي أن تترك له مساحة كبيرة من الحرية بأن يختار ما يرغب بتعلمه وأن يكون تعلمه من خلال الخبرات التي تكون مشتقة من أرض الواقع، أما عن دور المعلم فيكون مساعدا موجها مرشدا للطلاب وميسرا لتعلمهم داخل حجرة الدراسة وخارجها. (المحيميد ,2015)

2- نظرية التعلم الاجتماعي: تسمي النظرية التفاعلية، حيث يرى أصحابها أن أساس تعلم اللغة يعود إلى التفاعل الاجتماعي وأيضا إلى العلاقة بين الفكر والكلمة وفي التعلم الاجتماعي، يتم استخدام كل من التعزيز الخارجي والتفسير الداخلي للتعلم، وتستند هذه النظرية إلى حقيقة أن الإنسان بوصفه كائن اجتماعي يتأثر بسلوكيات ومواقف الأخرين واتجاهاتهم، ويمكن أن يتعلم منهم من خلال الملاحظة ومحاكاة وتقليد استجاباتهم (حتاملة ,2018).

رابعا: الأنشطة التنافسية:

تعد الأنشطة التنافسية احدى استراتيجيات توظيف محتوى التعليم الإلكتروني، وهي بمثابة داعم قوي لأساليب التعلم التعاوني والتشاركي، (عبد السلام والأعصر ,2020). ولقد عرفها أيضا كل من الحسيني، وشحاته وجاد (2021) بأنها المهام والاسئلة التي توضع بشكل موضوعي والتي تحقق أهداف المحتوى التعليمي الذي يدرس من خلال الأنشطة التنافسية، ويحتاج الطالب اتخذ اللازم من خطوات للوصول إلى إتمام المهمات المكلف بها لتحقيق الهدف المطلوب.

أهمية الأنشطة التنافسية:

تشير دراسة (بيومي ,2022) إلى أهمية الأنشطة التنافسية فيما يلي:

1- تركز على المشاركة الإيجابية للمتعلم، وتساعد في إيجاد تفاعل إيجابي بين الطلاب، وتعزيز التنافس الإيجابي لديهم.

2- تركز على تقديم المعلومات بطريقة بسيطة ومركزة، ويتم عرضها بطريقة جذابة تثير دوافع الطلاب، وتراعي خبراتهم السابقة.

3- تزيد من فاعلية المقررات التعليمية الإلكترونية، وتعمل على تحقيق الأهداف المرجوة بطريقة فعالة يستجيب لها الطالب ويتفاعل معها

4- تشتمل على تغذية راجعة للمهمات التي يقوم بها الطالب عند الانتهاء من تسليم هذه المهمات إلى أستاذ المقرر، ويقوم بإرسالها إلى الطالب.

مميزات الأنشطة التنافسية:

يذكر (الفليكاوي,2019 , عبد السلام والأعصر ,2020 , عبد الغفار وسليمان , 2021) أن الأنشطة التنافسية تتميز بعدد من المميزات هي كالاتي:

1- إثارة دافعية الطلاب لاستكمال عملية التعلم، فتمتاز الأنشطة التنافسية بإثارة دافعية الطالب، وذلك من خلال حصوله على نقاط في بعض البرامج أو من خلال خلق بيئة تنافسية بينه وبين زملائه الطلاب، والتي بدورها يكمل عملية التعلم، وتحقق الأهداف التعليمية.
2- تطبيق ما تم تعلمه، يستطيع الطالب تطبيق ما تم تعلمه من المعلم أو من التعليم الذاتي، من خلال حل الأنشطة التنافسية والتدرب عليها.
3- تقدم بشكل متزامن وغير متزامن، ويمكن تكرار النشاط عدة مرات على عكس الأنشطة التقليدية التي قد تعاني من التكلفة العالية وقلة الخامات التي تستخدم في النشاط.
4- تقديم التغذية الراجعة الفورية، فتمتاز الأنشطة الإلكترونية بتقديم تغذية راجعة فورية يستفيد منها الطالب وتساعده على تصحيح الأخطاء وتعزيز المفاهيم لديه.

الأسس النظرية التي تقوم عليها الأنشطة التنافسية:

يرتكز ممارسة الطالب للأنشطة التنافسية على عديد من النظريات التي توكد أهمية ودورها الإيجابي في نشاط الطالب ولعل أهم تلك النظريات ما يلي:

1- نظرية النشاط: يرى مؤيدين هذه النظرية أن النشاط عبارة عن نظام يضم عدة نظم فرعية يوجد بينها علاقات مترابطة، حيث تتعدد وجهات النظر في الموضوع الواحد، والتغير اللازم للنشاط عبر الفترات الزمنية. (Gary, 2011)
2- النظرية البنائية المعرفية: فقد أشار محمد خميس (2013) إلى أن التعلم يعد نشاطا معرفيا بنائيا يقوم به الطالب لبناء معرفته على أساس الخبرات، من خلال نشاط تعليمي يقوم به الطالب، وأن معرفته السابقة تعد شرطا لبناء المعنى، حيث يحدث تفاعل بين معرفته السابقة ومعرفته الجديدة.
3- النظرية الاتصالية: تعبر من النظريات الداعمة للأنشطة الإلكترونية التعاونية والتي تهدف إلى توضيح كيفية حدوث التعلم في البيئات الإلكترونية، وكيف يتأثر من خلال الديناميكيات الاجتماعية الجديدة، ويدعم بواسطة التكنولوجيات الجديدة، وبالتالي تعد النظرية الاتصالية من النظريات المرتبطة بالتطور التكنولوجي المعاصر، وتسعى لوضع التعلم عبر الشبكات في إطار اجتماعي (العاطي ,2019)

منهج البحث:

استخدم في هذا البحث المنهج التجريبي للكشف عن أثر الاختلاف بين أنماط اللاعبين في الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب لتنمية مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

التصميم التجريبي للبحث:

استخدم الباحث التصميم التجريبي، حيث تم اختيار عينة البحث، وتقسيمها عشوائيا إلى مجموعتين تجريبية، هي مجموعة تجريبيه للطلاب اللاعبين لنمط المنجز، ومجموعة للطلاب اللاعبين لنمط اللاعب، ثم تم تطبيق اختبار التحصيل المعرفي قبليا، ثم تطبيق المعالجات التجريبية، ثم التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لمفردات اللغة الإنجليزية، ويوضح الجدول (1) التصميمي التجريبي.

جدول (1)

المجموعة	العدد	القبلي	المعالجات	البعدي
المجموعة التجريبية (1)	(30) طالبا	اختبار معرفي	نمط اللاعبين (المنجز)	اختبار معرفي
المجموعة التجريبية (2)	(30) طالبا		نمط اللاعبين (اللاعب)	

متغيرات البحث:

1-المتغير المستقل: أنماط اللاعبين (المنجز / اللاعب).

2-المتغير التابع: تنمية مفردات اللغة الإنجليزية.

أدوات البحث:

1- مقياس ماركزيوسكي (Marczewski,2015) لتخصيص أنماط اللاعبين.

2- اختبار تحصيلي موضوعي للجوانب المعرفية بمقرر اللغة الإنجليزية.

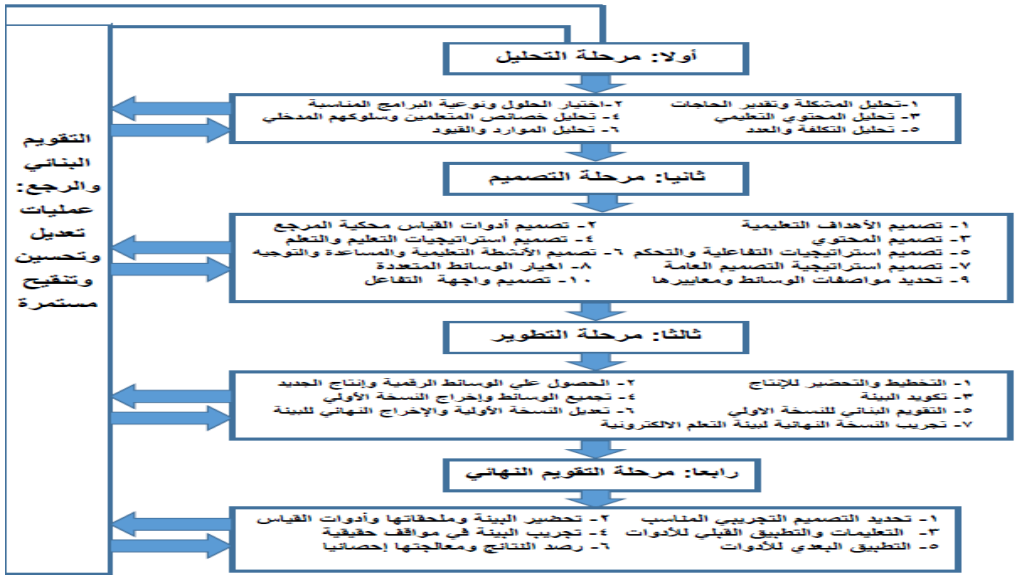
عينة البحث:

تكونت عينة البحث من طلاب الصف السادس بمدرسة عبد الله بن زيد الأنصاري الابتدائية للعام الدراسي 1444/1443هـ وتم تقسيمهم الى مجموعتين، فالمجموعة الأولى: عددها (30) طلاب تدرس بنمط المنجز، أما المجموعة الثانية عددها (30) تدرس بنمط اللاعب.

إجراءات التطبيق:

تمت إجراءات التصميم للبحث عن طريق أتباع نموذج خميس (2007) كما موضح الشكل (1).

شكل (1)



أولا: مرحلة التحليل:

اشتملت مرحلة التحليل على الخطوات التالية:

1- **تحليل المشكلة وتقدير الحاجات:** تم تحديد المشكلة وهي وجود تضارب في نتائج البحوث والدراسات التي اهتمت بتجريب نمطي اللاعبين في الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب لتنمية مفردات اللغة الإنجليزية.

2- **تحليل المهمات التعليمة والمحتوى التعليمي:** استند البحث إلى أنشطة المحتوى التعليمية المحددة بمقرر اللغة الإنجليزية لطلاب الصف السادس الابتدائي في الوحدة الثانية (Jobs) وتم تحديد المفاهيم وتحليل الغايات والأهداف العامة للمحتوى التعليمي وممكنة كما في الجدول رقم (2).

شكل رقم (2)

Jobs
Unit 6
The General Objectives By the end of "unit", students will be able to: • To do an interview about jobs with a partner • To say his/her dad's job • To chant the Space Station Crew chant • To say two jobs and what they do • To point to and read the Jobs chant.

3- **تحليل خصائص الطلاب وسلوكهم المدخلي:** تكونت العينة من طلاب الصف السادس الابتدائي بمدرسة عبد الله بن زيد الأنصاري للعام الدراسي 1444/1443 هـ وتتراوح أعمارهم من 11 -12 عام، وتم تحديد مستوى السلوك المدخلي لديهم، وذلك بالتعلم السابق بالمحتوى التعليمي الخاص بمقرر اللغة الإنجليزية، كما لديهم الخبرة والمهارات المطلوبة للتعامل مع الأجهزة.

4- **تحليل الموارد والقيود في البيئة التعليمية:** تم تحليل الإمكانيات التي تساعد الباحث في التطبيق وتوفر الوقت اللازم للتصميم والإنتاج، حيث تم تصميم أنشطة الكترونية في موقع الكاهوت، ومزود بروابط لممارسة الأنشطة التنافسية من خلال موقع الكاهوت. لما يتميز به من إمكانيات متعددة كما تم ذكر ذلك بالإطار النظري.

ثانيا: مرحلة التصميم:

1- **تصميم الأهداف التعليمية:** تم تصميم الأهداف التعليمية لمقرر اللغة الإنجليزية في صورة عبارات سلوكية إجرائية تصف بصدقة التغير المطلوب أحداثه في سلوك طلاب الصف السادس الابتدائي بحيث تكون قابلة للقياس والملاحظة.

2- **تصميم المحتوى:** تم إتباع مجموعة من الخطوات لتصميم المحتوى وهي:

2-1 **تحديد العناصر الرئيسية للمحتوى:** تم تحديد هذه العناصر في ضوء خريطة تحليل المهمات التعليمية، والأهداف التعليمية التي تم تحكيمها من قبل المحكمين.

2-2 **تحديد المدخل التعليمي المناسب:** وقد استخدم المدخل التقديمي الهجين المكون من المدخل التلقيني لتزويد الطلاب بمعلومات كاملة محددة مسبقا كتعليمات استخدام الأنشطة التنافسية، والتعامل مع المحتوى عبر موقع الكاهوت.

2-3 **صياغة المحتوى :** على ضوء الأهداف السابق تم استخلاص المحتوى التعليمي الخاص بهذه الأهداف وصياغته بطريقة سليمة حسب المعايير المحددة , وللتأكد من ذلك تم عرضة على مجموعة من المحكمين

المتخصصين في اللغة الإنجليزية , بهدف إبداء رأيهم حول ما يلي : مدى ارتباط المحتوى التعليمي بالأهداف ,سلامة الصياغة اللغوية للمحتوى , تسلسل الأفكار والترتيب المنطقي , وقد أجمع المحكمين على صلاحية المحتوى , وسلامته اللغوية , وارتباطه بالأهداف وتسلسلها , مما جعل المحتوى جاهز في صورته النهائية لتقديمة للطلاب.

3- **اختيار مصادر التعلم والوسائط المتعددة:** يعتمد مصدر التعلم في البحث الحالي على بيئة تعليمية إلكترونية قائمة على التلعيب والتي يمكن من خلالها استخدام كافة المصادر التعليمية بكافة أشكالها وباستخدام الكثير من النصوص، والفيديو، الصور، الصوت.

4- **تصميم استراتيجيات التعليم والتعلم:**

4-1 استراتيجيات التعليم: نظر لأن محتوى مقرر اللغة الإنجليزية يتم تقديمة من خلال بيئة التعلم الإلكترونية، فتم اختيار استراتيجية التعليم القائمة على العرض والاكتشاف، حيث تجمع بين عرض المحتوى المقدم من خلال المعلم على الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب.

4-2 **استراتيجيات التعلم:** تم اختيار استراتيجية التعلم فوق المعرفية والتي تهتم بالتفكير في التعلم والتنظيم الذاتي والتوجه للفهم والتقويم الذاتي وذلك من خلال تنفيذ الطلاب لأنشطة التعلم من خلال موقع الكاهوت.

5- **تصميم استراتيجية التعليم العام:** استثارة الدافعية للتعلم عن طريق استخدام أساليب التحفيز، وتشجيع مشاركة الطلاب وتقديم التغذية الراجعة المناسبة لهم، وقياس الأداء محكي المرجع، وممارسة التعلم في مواقف جديدة، وتطبيق الاختبار النهائي.

6- **تحديد الصيغة الملائمة لتتابع عرض المحتوى، وتقسيم موضوعاته:** وتم ذلك في ضوء طبيعة الأهداف التعليمية، وخصائص المتعلمين، وقد تم تحديد التنظيم الهرمي في تتابع تنظيم المحتوى الخاص كما في الشكل رقم (3)

شكل (3)

7- كتابة السيناريوهات وتقويمها ومراجعتها:

7-1 كتابة السيناريو وتعديله: اختيار السيناريو متعدد الأعمدة نظرا لدقته وتوفر التفاصيل اللازمة لتصميم الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب وفقا لنمطي اللاعبين بحيث يشتمل السيناريو على رقم الشاشة، وعنوانها ووصف محتواها، وتوضيح النص المكتوب، والصور، المؤثرات الصوتية، وأساليب الربط والانتقال بين الصفحات.

7-2 تقويم السيناريو وتعديله: تم عرض الصورة الأولية للسيناريو على السادة المحكمين والمتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم لإبداء الرأي حول صلاحيته ووضع أي مقترحات أو تعديلات، وتم التوصل إلى السيناريو في صورته النهائية.

المرحلة الثالثة: التطوير:

1- **التخطيط والتحضير والإنتاج:** وتم تحديد الموارد المطلوبة، وجمع الوسائط الرقمية المتعددة والمتمثلة في النصوص، والصور والرسومات الثابتة والمتحركة، ومقاطع الفيديو.

2- **الإنتاج الفعلي:** وذلك عن طريق تطوير واجهة الأنشطة الخاصة بالأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب من خلال موقع الكاهوت كأحد المواقع المدعمة بالتلعيب، ومن ثم إتاحتها كمهمة في بيئة التعلم الإلكتروني من خلال رابط يضغط عليه الطالب للانتقال إلى النشاط والتفاعل معه.

المرحلة الرابعة: تقويم الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب:

تم عرض النسخة المبدئية للأنشطة على مجموعة من المحكمين والمتخصصين في تكنولوجيا التعليم , وذلك للتأكد من مدى توافر المعايير في البيئة التي تم تصميمها, ومدى ملائمتها للاستخدام , وقد اتفق المحكمين على توافر معظم المعايير , مع إجراء بعض التعديلات الأخرى , كما تم تجريب البيئة على عينة استطلاعية تتكون من 10 طالبا من طلاب الصف السادس الابتدائي للعام الدراسي 1444/1443 هـ وتم تقسيمهم الى مجموعتين كل منهما تتكون من 5 طلاب , وتم متابعة الطلاب في الحصة الخاصة بالمقرر وتسجيل تعليقاتهم , ومن ثم إجراء التعديلات اللازمة في ضوء تعليقات العينة الاستطلاعية , وأراء المحكمين , وبذلك أصبحت الأنشطة التنافسية جاهزة للتجريب النهائية .

أدوات البحث:

أولا: مقياس ماركزيوسكي (Marczewski,2015):

هو مقياس لتحديد أنماط اللاعبين (المنجز / المستكشف / الاجتماعي / اللاعب / المعطل / فاعل الخير) لطلاب الصف السادس الابتدائي في الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب والذي يتكون من 24 سؤال وتم ترجمته من قبل الباحث ومن ثم عرضة على مجموعة من

المحكمين والخبراء المتخصصين في مجال تكنولوجيا التعليم لتعرف على أراءهم حول الاختبار ومناسبة المفردات لعينة البحث.

ثانيا: الاختبار المعرفي:

وتم تصميم الاختبار وفقا للخطوات التالية:

1- **تحديد الهدف من الاختبار:** هدف هذا الاختبار لقياس المعارف الخاصة بمقرر اللغة الإنجليزية لطلاب الصف السادس بمدرسة عبد الله بن زيد الأنصاري الابتدائية.

2- **صياغة أسئلة الاختبار:** في ضوء الأهداف التعليمية المحددة لموضوعات المحتوى التعليمية، تم صياغة أسئلة مناسبة من حيث العدد والصياغة تقيس الأهداف التعليمية، وكانت في صورة أسئلة موضوعية من نوع الاختيار من متعدد.

3- **إعداد جدول مواصفات الاختبار:** وتم إعداده بحيث يوضح الموضوعات التي يغطيها الاختبار، ومدى تمثيل أسئلته لجميع جوانب الوحدة، وأيضا مدى توزيع الأسئلة على الأهداف المعرفية الثلاثة وهي (التذكر، الفهم، التطبيق).

4- **إعداد الاختبار في صورته الأولية:** تم إعداد الاختبار في صورته المبدئية عن طريق وضع سؤال أو أثنين لكل هدف سلوكي، لتأكد من شمولية الاختبار لموضوعات المقرر ككل.

5- **وضع تعليمات الاختبار، ونموذج الإجابة**: تم صياغة تعليمات الاختبار بحيث تضمنت: (الهدف من الاختبار – زمن الإجابة – عدد اسئلته – درجة كل سؤال والاختبار كاملا) وتم إعداد نموذج الأسئلة إلكترونيا على حسب درجه واحدة لكل إجابة صحيحة.

6- **ضبط الاختبار:** ولضبط الاختبار تم القيام بالخطوات الأتية:

6-1 تحديد صدق الاختبار: حيث تم تقديمه في صورته المبدئية على المحكمين المتخصصين في اللغة الإنجليزية، بهدف إبداء رأيهم حول ما يلي: مدى مقياس الأسئلة للأهداف الموضوعة مسبقا، شمولية الأسئلة لجميع الوحدة المختارة، مدى مناسبة الأسئلة للعينة، الدقة العلمية واللغوية، وتم الأخذ بالملاحظات عند إعداد الصورة النهائية للاختبار.

6-2 إجراء التجريبية الاستطلاعية للاختبار: تم تطبيق الاختبار إلكترونيا في صورته المبدئية على عدد (20) طالبا من طلاب الصف السادس الابتدائي وبذلك بهدف حساب ما يلي:

6-2-1 حساب معامل ثبات الاختبار: تم حساب معامل ألفا كرونباخ باستخدام برنامج المعالجات الإحصائية (SPSS)، لبيان مدى ارتباط مفردات الاختبار مع بعضها البعض، واتضح أن معامل الثبات يساوي (0.946) وهو معامل ثبات

يشير إلى أن المقياس على درجة عالية من الثبات، وهو يعد مؤشرا على أن المقياس يمكن أن يعطي نفس النتائج إذا تم تطبيقه مرة أخرى في نفس الظروف.

6-2-2 تحديد معامل السهولة والصعوبة والتمييز لأسئلة الاختبار: بعد رصد الدرجات قام الباحث بحساب معامل السهولة لكل سؤال ووجد أن جميع الأسئلة تقع داخل النطاق المحدد، وهي تتراوح بين (0,35) و (0,58) كنسبة سهولة، وتتراوح بين (0,40) و (0,62) كنسبة صعوبة، كما تم تحديد معامل التمييز لكل مفردة من مفردات الاختبار ووجد أنها تتراوح بين (0,20) و (0,28)، لذا لم يتم استبعاد أي سؤال من أسئلة الاختبار.

6-2-2 تحديد زمن الإجابة على الاختبار: تم حساب الزمن الذي استغرقه الطلاب عند الإجابة على أسئلة الاختبار، عن طريق حساب متوسط الزمن بين أول وأخر طالب أنهى الإجابة على الاختبار وكان المتوسط (10دقائق + 30 دقيقة) /2: (20) دقيقة.

7- **الصورة النهائية للاختبار التحصيلي:** أصبح الاختبار في صورته النهائية مكون من (20) سؤال وجاهز للتطبيق على عينة البحث ويقدم لهم قبليا وبعديا في صورة إلكترونية عن طريق نموذج قوقل نموذج، كما يتم الإجابة عليه وتصحيحه إلكترونيا.

رابعا: تجربة البحث الأساسية:

وتم إجراء تجربة البحث وفقا للخطوات الأتية:

1- **الجلسة التمهيدية:** تم عقد جلستين تمهيدية للطلاب، بواقع جلسة لكل مجموعة، وذلك قبل إجراء التجربة بأسبوع، وتم فيها تعريف الطلاب بالأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب، وطريقة الدخول للأنشطة من خلال الحاسوب على موقع الكاهوت والإجابة عليها، وضرورة مراعاة عنصر الزمن المصاحب للأنشطة عند الإجابة عليها.

2- **مراجعة بيئة التعلم:** تم التأكد من عمل جميع الحواسيب في غرفة المصادر، والتأكد من وجود أتصال الإنترنت بصفة مستمرة، والتأكد من عمل جهاز العرض.

3- **التطبيق القبلي للاختبار على المجموعتين التجريبية:** تم تطبيق الاختبار التحصيلي قبليا على المجموعتين التجريبية، ثم تم الحصول على نتائج التطبيق إلكترونيا ويوضح جدول (3) نتائج الطلاب في الاختبار التحصيلي القبلي، ومن ثم تحليل نتائج التطبيق القبلي للاختبار التحصيلي إحصائيا، للتأكد من تجانس مجوعتين البحث قبل بدء التجربة الأساسية للبحث، وذلك باستخدام تحليلي التباين في اتجاه واحد One Way ANOVA

جدول (3)

مصدر التباين	مجموع المربعات	درجة الحرية	متوسط المجموعات	ف	مستوى الدلالة	ف الحرجة
بين المجموعتين	4.72	3	1.57	0.279	0.841	2.769
داخل المجموعتين	316.13	56	5.65	-	-	-
المجموع	320.85	59	-	-	-	-

يتضح من الجدول (3) عدم وجود فروق دالة إحصائيا بين متوسطات الطلاب التي حصلنا عليها من مجموعتين البحث في الاختبار التحصيلي القبلي وأنها متقاربة، حيث إن قيمة ف المحسوبة بين المجموعتين تساوي 0.279 وهي أقل من قيمة ف الحرجة الجدولية (2.769) كما أن قيمة P= 0.841 وهي أكبر من قيمة ألفا (0.05) عند مستوى الدلالة 0.05% بدرجة ثقة 95% وبذلك يتضح أن المجموعتين متكافئة لأن الفرق بين تباينها غير دال إحصائيا. ومن ثم فإن أي فروق بعد إجراء التجربة تعود إلى تأثير متغيرات البحث.

4- **تنفيذ تجربة البحث:** وتم تنفيذ تجربة البحث وفق للخطوات التالية:

4-1تم وضع جدول زمني لإجراء التجربة الأساسية في حدود أسبوعين من يوم الأحد 1444/7/14ه حتى يوم الخميس 7/25 /1444هـ

4-2بدأ طلاب كل مجموعة تجريبية بالتعامل مع المعالجة التجريبية المصممة لكل منهم، قد تتم الإجابة عليها ثم تلقي التغذية الراجعة الفورية سواء في حالة الإجابة الصحيحة أو الخاطئة وفي النهاية ظهور شاشة الفوز والنقاط التي يحصل عليها الأفراد أو المجموعات وفيما يلي بعض الشاشات التي في شكل (4) توضح طلاب المجموعتين التجريبية على موقع الكاهوت.

شكل (4)

الخطوة	الشرح	الصور
الأولى	دخول الطلاب للأنشطة التنافسية	

الثانية	خلال أداء الطلاب للأنشطة التنافسية	
الثالثة	لوحة النتائج او قائمة المتصدرين بعد كل نشاط	
الرابعة	النتيجة النهائية للأنشطة التنافسية	

4-3 التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي على المجموعتين:

بعد انتهاء طلاب المجموعتين من الأنشطة التنافسية، تم تطبيق الاختبار التحصيلي بعديا وذلك بشكل إلكتروني من خلال البيئة، وتصحيحهم إلكترونيا ثم رصد البيانات.

نتائج البحث:

تم استخدام برنامج (SPSS) لاختبار صحة الفروض، والتوصل لنتائج البحث، حيث تم استخدام تحليلي التباين ثنائي الاتجاه Two Way ANOVA وفيما يلي عرض لهذه النتائج:

ترتبط هذه النتائج بالفروض البحثي، وهو أثر الاختلاف الثنائي بين كل من نمطي اللاعبين في الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب، على التحصيل البعدي كمتغير تابع ولاختبار صحة هذه الفروض تم استخدام تحليل التباين الاتجاه Two Way ANOVA والذي يوضح نتائجه جدول (4).

جدول (4)

المجموعات	النوع 3 لمجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط مجموع المربعا	(ف) المحسوبة	مستوى الدلالة	القرار
نمط اللاعب	10.52	1	10.52	1.355	**0.249**	غير دال
الخطأ	434.895	56	7.766			
المجموع	4719.333	60				
الإجمالي المصحح	452.067	59				

يلاحظ من البيانات التي يعرضها جدول(4) أن قيمة (ف) للتأثير الأساسي لنمطي اللاعبين في الأنشطة التنافسية و القائمة على التلعيب عند درجتي الحرية (1) تساوي (10,52) , بدلالة محسوبة تساوي (1,35) , وهي أكبر من (0,05) وهذا يعني قبول الفرض الصفري , وتدل هذه النتيجة على أن اختلاف نمط اللاعبين في الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب , ليس لها تأثير على التحصيل البعدي , أي أن متوسط التحصيل البعدي لمقرر اللغة الإنجليزية للطلاب ذو نمط المنجز الذين درسوا بالأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب , لا يختلف بفرق دال عن متوسط التحصيل البعدي للطلاب ذو نمط اللاعب.

مناقشة النتائج وتفسيرها:

أشارت نتائج البحث الحالي إلى أن اختلاف نمطي اللاعبين (المنجز / اللاعب) في الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب، ليس لها تأثير على التحصيل البعدي، ويمكن إرجاع ذلك إلى:

1- خصائص بيئة الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب، بغض النظر عن نمطي اللاعبين (المنجز/ اللاعب) , فهي تستخدم عناصر التلعيب وذلك لإضافة جو من المتعة والاستمتاع والحافزة للتعلم , وتعمل كافة عناصرها ومكوناتها في نسق منظومي متفاعل ومتكامل يوفر تفاعل ومشاركة الطلاب مع بعضهم البعض مع هذه العناصر المعروضة لديهم , ذلك لتشجيعهم على الاستمرار في التعلم واكتساب عديد من الخبرات الناتجة عن التفاعل والمشاركة لتحقيق الأهداف المطلوبة ,

2- محاولة كل نمط من نمطي اللاعبين (المنجز / اللاعب) السعي لتحقيق إنجاز وفقا لسمات كل منهم، فالمنجز مهتم بإنجاز المهام في أسرع وقت في بيئة التلعيب وأن يتواجد في لوحة المتصدرين. بينما نمط اللاعب هو يهتم دائما بالنتائج والحصول على أعلى الدرجات والمكافأة، ويفعل أي شي لكسب مكافأة داخل النظام، كما يمكن تفسير هذه النتيجة في ضوء مبادئ نظرية تقرير المصير والتي تفترض أن

الأفراد يبحثون باستمرار ونشاطا عن التحديات الجديدة لتنمية خبراتهم وإتقانها، وتؤكد النظرية على أن الافراد لديهم احتياجات فطرية منها الكفاءة والترابط والاستقلالية.

توصيات البحث:

1- مراعاة خصائص أنماط اللاعبين ببيئات التعلم المختلفة، فيما يتعلق بحاجاتهم، كما يجب أن تصمم عناصر التحفيز بالبيئات بما يتوافق مع خصائص وسلوك كل نمط.
2- ضرورة تفعيل الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب في مقررات أخرى، ومع مختلف المراحل التعليمية، لكسر روتين الطرق التقليدية، واستخدام أساليب معتمدة على الإثارة والمتعة، والتنافس، والتحدي.

مقترحات البحث:

1- إجراء بحوث ودراسات تتناول دراسة معوقات استخدام المعلمين بيئة تعليمية إلكترونية قائمة على التلعيب.
2- أجراء المزيد من البحوث التي تهتم بالكشف عن أراء الطلاب ومدى رضائهم عن التعلم خلال الأنشطة التنافسية القائمة على التلعيب والمعوقات التي تعوق ذلك من وجهة نظرهم.

المراجع العربية:

خليفة، علي عبد الرحمن، السباحي، حميد محمود (2021) التفاعل بين كثافة عناصر محفزات الألعاب الرقمية وأسلوب التعلم "السطحي/العميق" وأثره في تنمية التحصيل والدافعية نحو التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، مج 31,ع2, 203-293.

حسن (2021). التفاعل بين نمطي محفزات الألعاب الرقمية (النقاط / قائمة المتصدرين) وأسلوب التعلم (الغموض / عدم الغموض) وأثره في تنمية مهارات الإمن الرقمي والتعلم المودة ذاتيا لدى طلاب جامعة أم القرى، مجلة كلية التربية ببنها، ع (130)،ج(3),ص 497-573.

إبراهيم، أماني محمد (2021) أثر نمط التنافس (الفردي / الجماعي) في بيئة تعليمية قائمة على محفزات الألعاب لتنمية مهارات التطبيقات التعليمية السحابية لدى طلاب كلية التربية، دراسات تربوية واجتماعية , جامعة حلوان (27),29-86 .

الحسيني، السيد، شحاته، عبد الناصر، جاد، على (2021). معايير تصميم بيئات التعلم الإلكترونية عبر الجوال (الفردية–التشاركية) القائمة على محفزات الألعاب. دراسات في التعليم الجامعي, 50(50) , 277-317.

الصانع، عمر جاسم. (٢٠٠٩). أسباب ضعف مستوى تلاميذ المرحلة الابتدائية في مادة اللغة الإنجليزية من وجهة نظر معلميهم بدولة الكويت. مجلة القراءة والمعرفة، ٩١ ٣- ٨٤.

عبد الله، عبد الله أحمد. (٢١٥). أسباب ضعف مهارة القراءة في اللغة الإنجليزية بمرحلة التعليم الأساسي من وجهة نظر معلمي مرحلة الأساس: ولاية النيل الأبيض محلية القطينة [رسالة ماجستير، جامعة النيلين]. قاعدة معلومات دار المنظومة. ٣العبدان.

الحربي، رباح حطيحط. (٢٠١٥). أسباب تدني مستوى طلاب نظام المقررات في مادة التحدث باللغة الإنجليزية من وجهة نظر المعلمين في المدينة المنورة [رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية]. قاعدة معلومات دار المنظومة.

العطوي، خميس سالم. (٢٠١٧). الصعوبات التي تواجه طلاب المرحلة المتوسطة في اكتساب مهارة الاستماع من وجهة نظر معلمي اللغة الإنجليزية بمدينة تبوك. مجلة كلية التربية- .٢٧٢ -٢٣٢، (١٠) جامعة أسيوط.

المالكي، فاطمة جابر. (٢٠٢١). واقع توظيف تقنيات التعليم في تدريس اللغة الإنجليزية من وجهة نظر معلمات المرحلة الابتدائية والمتوسطة في محافظة صبيا. مجلة العلوم التربوية .١٣٩ -١١٣، (١٤) والنفسية.

الدعجاني، هدى عبد الرحمن. (٢٠٢١). أثر استخدام التلعيب في زيادة التحصيل الدراسي وتنمية الدافعية الداخلية لطالبات المرحلة المتوسطة في مادة اللغة الإنجليزية. المجلة الدولية للتعليم الألكتروني.٦١-١١.

البطنين، عبد الله (٢٠٢٠). أثر استخدام استراتيجية التلعيب عبر الأجهزة اللوحية في إكساب العمليات على الكسور الاعتيادية لدى طلاب المرحلة الابتدائية. الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة .١٩٥ -١٦٣.
الشمري، بدر ثروي عبد الله. (٢٠١٩). فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الانجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل. مجلة كلية التربية، جامعة، (٥) أسيوط، ٣٥ .٦٠٢-٥٧٤
داليا أحمد شوقي عطية (2019) نوع محفزات الألعاب في بيئة الفصل المقلوب وتأثيره على تنمية التحصيل ومهارات تصمم خدمات المعلومات الرقمية وتقديمها والانخراط في بيئة التعلم لدى طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم، المجلة التربوية، كلية التربية، جامعه سوهاج، ج 64, 219-341.
المحيميد، سلطان عبد الله (2015) واقع الممارسات التدريسية البنائية لمعلمي اللغة الإنجليزية في المرحلة المتوسطة: دراسة تشخيصية على منطقة القصيم. مجلة كلية التربية بجامعة المنوفية ,3(2) ,91-111.
حتاملة، موسى (2018) دورية نظريات اكتساب اللغة الثانية وتطبيقاتها التربوية، مجلة مجمع اللغة العربية الأردني (69) ,93-130.
عسيري، أمل، العمري، عبد الله (2021). أثر استخدام التعلم المدمج على تحصيل طالبات الصف الثالث المتوسط لمفردات اللغة الإنجليزية، مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية، ع 7 , 174 - 201.
عبد السلام، إنجي صبري، الأعصر، سعيد عبد (2020). فاعلية تصميم استراتيجية تعليمية قائمة على الأنشطة الإلكترونية عبر الأنترنت لتنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طالبات الاقتصاد المنزلي بجامعه نجران، المجلة التربوية , ٧٩ , 1767 – 1826
بيومي، إيمان عطيفي (2022) فاعلية نمطي الأنشطة التعليمية "فردية تشاركية" في بيئة تعلم إلكترونية في تنمية مهارات إنتاج الرسوم المتحركة - والتعلم المنظم ذاتيا لدى طلاب تكنولوجيا التعلم، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، مج 32 ,ع 8 , 177 – 303.
الفليكاوي، بدرية حسين (٢٠١٩) فاعلية استراتيجية الفصل المعكوس في تنمية مهارات إنتاج الأنشطة الإلكترونية لدى معلمي مادة الكهرباء والإلكترونيات بالمدارس المتوسطة في دولة الكويت، مجلة كلية التربية بالمنصورة , 6 (108 ,) 1 – 27.
عبد الغفار، حسناء محيي الدين، سليمان، خالد رمضان (2021) متطلبات الأنشطة الإلكترونية التفاعلية لمرحلة رياض الأطفال في المدارس الأهلية بمدينة جدة من وجهة نظر أولياء الأمور والمعلمات والقائدات. المجلة الدولية للعوم التربوية والنفسية , 43 (61 ,) 44 – 108.
خميس، محمد عطية (2013) النظرية والبحث التربوي في تكنولوجيا التعليم، القاهرة: دار السحاب.

العاطي، حسن الباتع (2019) التفاعل بني نمطين للأنشطة التعليمية (الفردية/ التعاونية) ومصدرين للتغذية الراجعة (المعلم / الأقران) في بيئة التعلم المعكوس وأثره على تنمية التحصيل ومهارات تنظيم الذات لدى طلاب الجامعة. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، (29)ع6, 361-464

الغامدي، وفاء سعيد أحمد. (٢٠١٩). فاعلية تلعيب التعلم في تنمية الدافعية نحو الرياضيات لدى تلميذات الصف السادس الابتدائي بمدينة مكة المكرمة. مجلة البحث العلمي في التربية،.٥٣٩ -٥١١، (٤) ٢٠

المراجع الأجنبية:

Betts, B., Bal, J., & Betts, A. (2018). Gamification as a tool for increasing the depth of student understanding using a collaborative e-learning environment. International Journal of Continuing Engineering Education and Life-Long Learning, 23(3), 213 228

Jong, M. S. Y., Chan, T., Tam, V., & Hue, M. T. (2017). Gamifying Outdoor Social Inquiry Learning with Context-Aware Technology. International Association for Development of the Information Society.

Fischer, Heinz, & Reizenstein, (2018). Gamification of learning management systems and user types in higher education. European Conference on Game-Based Learning (p. 91). Academic Conferences and publishing limited.

Marczewski, A. (2015). Even Ninja Monkeys like to play. London: Blurb Inc, 1(1), 28.

Tondello, G. F., Mora, A., Marczewski, A., & Nacke, L. E. (2019). Empirical validation of the gamification user types hexad scale in English and Spanish. International Journal of Human-Computer Studies, 127, 95-111.

Bovermann, K., & Bastiaens, T. J. (2020). Towards a motivational design? Connecting gamification user types and online learning activities. Research and Practice in Technology Enhanced Learning, 15(1), 1-18.

Xu, Y., Poole, E. S., Miller, A. D., Eiriksdottir, Catrambone, & Mynatt, (2012). This is not a one-horse race: understanding player types in multiplayer pervasive health games for youth. on computer supported cooperative work (pp. 843-852).

Ryan, R. Rigby., & Przybylski, (2006). The motivational pull of video games: A self-determination theory approach. Motivation and emotion, 30(4), 344-360.

Birk, M. V., Toker, D., Mandryk, R. L., & Conati, C. (2015). Modeling motivation in a social network game using player-centric traits and personality traits. In User Modeling, Adaptation and

Personalization: 23rd International Conference, UMAP 2015, Dublin, Ireland, Proceedings 23 (pp. 18-30).
Kocadere, S. A., & Çağlar, Ş. (2018). Gamification from player type perspective: A case study. Journal of Educational Technology & Society, 21(3), 12-22.
Barneva, kanev, Kapralos, Jenkin & Brimkov (2017). Integrating Technology-Enhanced Collaborative Surfaces and Gamification for the next Generation Classroom. Journal of Educational Technology Systems, 45(3), 1-35 >
Queiroz & Spitz (2016). Position Paper: Collaborative Gamification Design for Scientific Software, Brazil, Rio de Janeiro, Technical Department, 1-7.
Todor, V., & Pitică, D. (2013, May). The gamification of the study of electronics in dedicated e-learning platforms. In Proceedings of the 36th international Spring seminar on electronics technology (pp. 428-431). IEEE.
Michos, M. (2017). Gamification In Foreign Language Teaching Do You Kahoot? International Scientific Conference on Information Technology and Data Related Research, 511-516
Ryan& Deci, E. (2006). Intrinsic and extrinsic motivations classic definitionsand new direction. Contemporary Educational psychology, 31(1), P P54-57.
De Paz. B. (2013). Gamification: A tool to improve Sustainability Efforts, A dissertation submitted to The University of Manchester for the degree of Master of Science in the Faculty of Engineering and Physical Sciences.
Wu, M. (2013). Gamification 101: The Psychology of Motivation, Available at: http://lithosphere.lithium.com/t5/science-of-social-blog/Gamification- 101-The-Psychology-of-Motivation/ba-p/21864
Gary, M. S., & Wood, R. E. (2011). Mental models, decision rules, and performance heterogeneity. Strategic management journal, 32(6), 569-594