DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023
العدد (91) مايو 2023

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

سامي محمد الأحمدي
جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: sami9902@gmail.com

أ.د. أحسان محمد كنسارة
جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية
البريد الالكتروني: amokensarah@kau.edu.sa ، emkensara@uqu.edu.sa

الملخص

هدف الدراسة إلى الكشف عن أنسب نمط في الأنشطة الإلكترونية (الفردية/ التعاونية) 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 مارست الأنشطة الإلكترونية الفردية ، اما الثانية فقد مارست الأنشطة الإلكترونية تعاونيا ، ولقد تم تطبيق اختبار التحصيلي تطبيقا قبليا على المجموعتين التجريبية ، ومن ثم تعرضت كل مجموعة للمعالجة التجريبية الخاصة بها على موقع الكاهوت ، ثم طبق الاختبار التحصيلي بعديا ، وأسفرت النتائج عن عدم وجود فروق ذات دلاله احصائيا عند مستوى (0,05) بين متوسط درجات المجموعتين التجريبية بين النمط الفردي والنمط التعاوني في الأنشطة الالكترونية القائمة على التلعيب ، وقد أوصت الدراسة بضرورة الاهتمام أكثر الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب من قبل المعلم وتدريب المعلمين على كيفية تصميم الأنشطة الالكترونية في باقي المقررات الدراسية .

الكلمات المفتاحية: التلعيب، الأنشطة الإلكترونية، مفردات اللغة الإنجليزية، طلاب المرحلة الابتدائية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

The Effect of Different types of E- Activities based on Gamification and their Impact on the Development of English Vocabulary among Primary School Students

Sami Mohammed Al-Ahmadi
King Abdulaziz University, Kingdom of Saudi Arabia
Email: sami9902@gmail.com

Prof. Dr. Ihsan Muhammad Kansara
King Abdulaziz University, Kingdom of Saudi Arabia
Email: amokensara@kau.edu.sa, emkensara@uqu.edu.sa

ABSTRACT

The aim of the study is to reveal the most appropriate pattern in electronic activities (individual / collaborative) based on gamification for the development of English vocabulary among primary 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, and the study sample consisted of 60 students were divided into two equal groups, with (30) students for each group of experimental processing materials. The first experimental group practiced individual electronic activities, while the second group practiced electronic activities cooperatively. The achievement test was previously applied to the two experimental groups, and then Each group was subjected to its own experimental treatment on the Al-Kahout website, then the achievement test was applied postoperatively, and the results revealed that there were no statistically significant differences at the level (0.05) between the average scores of the two experimental groups between the individual style and the cooperative style in electronic activities based on gamification. The study recommended the need to pay more attention to electronic activities based on gamification by the teacher and to train teachers on how to design electronic activities in the rest of the academic courses.

Keywords: gamification, electronic activities, English vocabulary, primary school students.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

أولا: المقدمة:

شهدت التقنيات الحديثة تطورات هائلة في وقتنا الحاضر، واحدثت تغييرات في طريقة التعليم؛ حيث كان لها دور في رفع كفاءة التعليم وزيادة فاعليتها في ضوء أهداف العملية التعليمة.

ويعد التلعيب أحد هذه التقنيات التي يمكنها الاستفادة منها في العملية التعليمية، والتي تعتمد على توظيف عناصرها في غير اللعب، وتمثل نوعا تركز بتحفيز الطلاب لتحقيق اعلى قدر من السعادة والمتعة لدى الطلاب.

فالتلعيب يهدف إلى تطبيق عناصر اللعب في أنشطة التعلم، من خلال تحقيق التوازن بين آليات الألعاب التحفيزية التي توفر التفاعل اللازم بين الطالب والمحتوى التعليمي، بشكل يضيف عناصر المتعة والاستمتاع بالتعلم جنبا على جنب مع تعلم المهارات لتحقيق أهداف التعلم (lívero, et al،2021)

ولقد تعددت الدراسات التي اثبتت دور التلعيب في تحسين نواتج التعلم ومنها دراسات (فخري، أحمد ،2020؛ فرج ،2020؛ حمدي ،2021) وأوصت بضرورة تفعيل التلعيب في العملية التعليمية، واستخدامها ضمن مؤسسات التعليم؛ لتنمية المعارف المختلفة لدى الطلاب في كافة المراحل التعليمية.

وتعد الأنشطة الإلكترونية أحد عناصر العملية التعليمية، وتعرف بأنها المهام التي توضع بشكل موضوعي داخل بيئة التعلم والتي تحقق أهداف المحتوى التعليمي الذي يدرس، ويحتاج المتعلم إلى إتمام المهمات المكلف بها لتحقيق الهدف المطلوب (جاد والحسيني ،2021)

وتوجد العديد من التصنيفات الأنشطة التعليمية، فقد يصنف الأنشطة تبعا لنمط ممارستها إلى فردية، وتعاونية، أو تبعا لتوقت تقديمها للمتعلم إلى قبلية، وبعدية، أو بناء على مكانها على أنشطة داخل الفصل، وخارج الفصل، أو بناء على الهدف منها إلى أنشطة استكشافية، وتطورية أو وفقا لقدرات الطالب إلى أثرائي، وعلاجية (Silalahi & Hutauruk, 2020).

فالنمط الفردي يعرف بأنه نمط من أنماط التعلم، يقوم فيه الطالب بأنشطة أو تكليفات تعليمية محددة، معتمدا على نفسه وبشكل فردي ،حسب قدرته وسرعته الخاصة في التعلم ،ويكون مسئولا عن تحقيق الأهداف التعليمية المحددة ،ويتم تقويمه ذاتيا في ضوء قدراته الذاتية وليس بمقارنته بأقرانه من الطلاب ، أما النمط التعاوني فيعرف بأنه النمط الذي يسير فيه الطالب وفقا لاستراتيجية التعلم التعاوني عند ممارسة النشاط التعليمي والتي يهدف الى تحسين وتنشيط افكار الطلاب الذين يعملون في مجموعات ويتعاون مع بعضهم البعض، ويتحاورون فيما بينهم ،حيث يشعر كل متعلم في المجموعة بمسئوليته تجاه المجموعة (ربيع ،2022).

وتعتبر اللغة الإنجليزية وتعلمها عنصرا مهما في كل الثقافات العالمية، 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 مهاراه 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:

يحظى تدريس اللغة الإنجليزية كلغة ثانية باهتمام واضح من قبل وزاره التعليم في المملكة العربية السعودية، حيث تم إقرار تدريسها على الطلبة من الصف الأولى الابتدائي، وعلى الرغم من الجهود المبذولة الا أن هناك مؤشرات تدل على ضعف تحصيل الطلبة وقلة حصيلتهم اللغوية في مفردات مادة اللغة الإنجليزية ولقد تم ذكرها في العديد من الدراسات مثل دراسة (عسيري ، 2021؛ المطلق ،2022؛ غريب،2022) وهو ايضا ما لاحظه الباحث بحكم عمله كمعلم للغة إنجليزية في المرحلة الابتدائية بمنطقة المدينة المنورة.

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

ولتفعيل ذلك فقد أوصى المؤتمر التربوي الدولي الثاني للدراسات التربوية والنفسية (COEPS,2020)بضرورة استثمار التقنيات التعليمية الرقمية في التعليم وتصميم الأنشطة، وتطوير طرق واستراتيجيات تدريس اللغات الأجنبية ،كما أشارت اليونسكو (2020) إلى ضرورة تحويل المحتوى التقليدي إلى محتوى رقمي عالي المستوى والمهارات وتضمينه أنشطة تعليمية تحاكي مستويات التفكير العليا وعدم الاقتصار على المواد التعليمية المتاحة

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

على الويب كاليوتيوب والمكتبات الرقمية ، لذلك لابد من إنتاج المحتوى الخاص الذي يحقق أهداف الدرس الموضوعة مسبقا . ومؤتمر تدريس اللغة الإنجليزية الذي أقيم بجامعه الملك عبد العزيز عام 2020 م، والتي كان من أبرز توصياتها التركيز على تعليم مهارات اللغة الإنجليزية من خلال استخدام أساليب تعليمية فاعلة لتدريب الطلاب على ممارستها في مواقف تعليمية مختلفة ليكونوا قادرين على توظيفها في حياتهم الواقعية.

ولقد قام الباحث بمراجعة العديد من الدراسات ولاحظ وجود اختلاف في نتائج هذ الدراسات والتي اهتمت بالمقارنة بين نمط الفردي والنمط التعاوني للأنشطة الإلكترونية، ولم تتوصل الى أفضلية نمط على الأخر ، فكان التفوق للأنشطة الفردي في دراسات (أحمد عصر،2018؛ هويدا،2020؛ الحسيني، شحاته، جاد، يوسف ،2021) وكان التفوق للأنشطة التعاونية مثل دراسة (،دوام ،2019؛ الباتع ،2019؛ Ting& Abdullah ;2020.)،ومن ناحية أخرى توصلت عدد من الدراسات على عدم وجود فروق فردية بين الأنشطة الفردية والتعاونية مثل دراسة (Ameri & Nezakat,2017 ؛ منال سهلوب،2019؛ ربيع ،2022) وهذا الاختلاف في النتائج دفع البحث الحالي للبحث عن انسب نمطي ممارسة الأنشطة الإلكترونية الفردية والتعاونية القائمة على التلعيب لتنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

ولقد تم صياغة مشكلة البحث في السؤال الرئيسي التالي:

ما إثر اختلاف نمط الأنشطة الإلكترونية (فردي – تعاوني) والقائمة على التلعيب لتنمية مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الابتدائية؟

هدف البحث:

يهدف البحث الحالي للتوصل إلى نمط المناسب في الأنشطة الالكترونية القائمة على التلعيب لتنمية مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

أهمية البحث:

1- حث المهتمين في وزاره التعليم إلى الاهتمام بالأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب.

2-التسليط على إيجابيات الأنشطة التعليمية في تنمية مفردات اللغة الإنجليزية.

3-حث معلمين المرحلة الابتدائية على استخدام الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب.

فروض البحث:

للإجابة عن سؤال البحث تم صياغة الفرض (لا يوجد فرق دال إحصائيا عند مستوى (0,05) بين متوسطي درجات التحصيل البعدي، للطلاب الذين درسوا بالأنشطة الفردية، والطلاب الذين درسوا بالأنشطة التعاونية، القائم على التلعيب، يرجع إلى التأثير الأساسي لنمط الأنشطة الإلكترونية).

حدود البحث:

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:

1- **الأنشطة الإلكترونية:** هي مجموعة المهام التعليمية من خلال موقع الكاهوت والمرتبطة بالمحتوى لمقرر اللغة الإنجليزية ويمارسها كل طالب من طلاب الصف السادس الابتدائي، أما بشكل فردي، أو تعاوني، ومن ثم يحصل الطالب على مجموعة من النقاط بغرض تحقيق الأهداف التعليمية للمقرر.

2- التلعيب: طريقة تعليمية حديثة يهتم بدمج عناصر التلعيب داخل النشاط لحث طلاب الصف السادس الابتدائية على تعلم مفردات اللغة الإنجليزية، وذلك بهدف تحقيق أقصى قدر من السعادة والمتعة لدى الطلاب.

3- مفردات اللغة الإنجليزية: ما يكتسبه طلاب الصف السادس الابتدائي من مفردات بطريقة حديثة تمكنهم من إتقان مفردات اللغة الإنجليزية والتواصل مع الأخرين والتعبير عن نفسهم في مجالات الحياة المختلفة.

الإطار النظري:

نظرا البحث الحالي يهدف الى معرفة التفاعل بين نمطي الأنشطة الإلكترونية والقائمة على التلعيب وأثرهما على تنمية مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف المرحلة الابتدائية، لذلك فإن الإطار النظري للبحث اشتمل على ثلاثة محاور، وهي المحور الأول: التلعيب، المحور الثاني: نمطي الأنشطة الإلكترونية (الفردية، والتعاونية)، المحور الثالث: مفردات اللغة الإنجليزية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

المحور الأول: التلعيب:

عرفها فرج (2020) بأنه تطبيق عناصر اللعب في مواقف ليست هدفها الأساسي اللعب مثل النقاط والشارات ولوحات المتصدرين بهدف أشراك الطلاب في العملية التعليمية وخلف بيئة تعليمية محفزة . فيما عرفها (Hwang and Choi ,2020) بأنها استخدام إليات اللعب في الأنشطة التعليمية الالكترونية لأدخلا المتعة والسعادة لدى المتعلمين

مميزات التلعيب:

لقد ابرزت دراسة (Todor & Pitică, 2013) العديد من مميزات التلعيب وهي كالاتي:

1- حرية الحصول على هويات مختلفة: حيث تعد أحد أهم مميزات التلعيب هروب الطالب من الواقع وخوض تجربة مؤقته بهوية مختلفة، مما يساعدهم على لعب الأدوار، وتشجيعهم على خوض التجارب المختلفة.

2- حرية بذل المجهود: حيث يتيح التلعيب للمتعلمين مستويات مختلفة من الصعوبة، لذلك فإنها توفر مستوى يناسب مجهود كل متعلم.

3- زيادة مستويات اهتمام الطالب ودافعيته: وذلك عن طريق بمنح العديد من المكافآت عند إتقان بعض المهارات البسيطة، ثم التدرج في الصعوبة تزامنا مع نمو القدرات التعليمية لدى الطلاب مع خفض مستويات منح المكافآت.

مكونات التلعيب:

لقد ذكرت دراسة (الغامدي ،2019) بان هناك 3 مكونات للتعليب وهي كالاتي:

أ- النقاط: هي تمثيلا رقميا يعبر عن إنجازات الطلاب في تنفيذ المهام المطلوبة منهم.

ب- والزمن: هو إعطاء الطلاب مهلة زمنية لإنجاز المهام المحددة مسبقا.

ت- قائمة المتصدرين: هي تمثيل بصري لترتيب المشاركين على حسب نقاط الكسب لديهم.

ث- مؤشر التقدم: هو تمثيل بصري يعرف الطالب بمدى تقدمة في التلعيب وكم المتبقي لأنهاء المهمة التعليمية.

ج- الديناميكيات: وتصف السلوكيات والإجراءات والتفاعلات التي تظهر أثناء التلعيب، ونجدها تظهر في إثارة المشاعر مثل الخداع، والتآمر، والمفاخرة، والتعاون، والمنافسة والديناميكيات من الصعب التنبؤ بها.

ح- جماليات اللعبة: تصف جماليات اللعبة شعور الطلاب عند ممارسة التلعيب، وتعبر عن الاستجابات المرغوبة، وتتمثل في الأحاسيس التي يتم استثماراتها داخل الطلاب أثناء ممارسته للتلعيب ومنها: المرح، والمصداقية، والمفاجأة، الرضا ، السعادة ، الغيرة والفخر.

أنواع التلعيب:

يشير كل من (Sailer.et al, 2019) إلى أنه يمكن تصنيف التلعيب لنوعين أساسين هما: المحفزات المحتوى، والمحفزات البنائية وفيما يلي عرض لهما:

1- محفزات التلعيب للمحتوى: في هذا النوع يتم إعادة هيكلة المحتوى التعليمي على شكل لعبة بالكامل بكل عناصرها يتفاعل الطالب مع اللعبة بشكل مباشر دون معرفته أو اعلامه بالأهداف التعليمية المطلوب تحقيقها منه.

2- محفزات التلعيب البنائية: في هذا النوع يذكر للمتعلمين الأهداف التعليمية من البيئة التعليمية ويتفاعل مع المحتوى دون تحويله لشكل لعبة، ولكن يتم استخدام عناصر التلعيب لتحفيز الطالب على الاستمرارية في تعلم المحتوى من خلال المكافآت مثل: النقاط، والشارات، ولوحات المتصدرين، وغيرها.

النظريات الداعمة للتلعيب:

لقد ذكرت دراسة (الجندي، أحمد ،2021) انا هناك عدة نظريات تدعم التلعيب ومنها كالاتي:

1- النظرية السلوكية: وتدعم النظرية السلوكية التلعيب في منظورين المنظور الأول هو الترابط بين المثير والاستجابة وترى ان الطالب يتعلم ما يعمله ويمكن وصف الطلاب من خلال مراقبة سلوكهم ودرور على بعض المثيرات، حيث إن النظرية تتمثل عناصرها في وجود الحافز والاستجابة والارتباط بين الاثنين، ومن خلال الارتباط بين التحفيز والاستجابة يمكن معرفة نتيجة أداء معين اما المنظور الثاني هو التعزيز والذي يرى أن سلوك الطالب نتاج التعزيزات والدوافع الخارجية وأن التعلم يبنى بدعم وتعزيزات الأداءات القريبة من السلوك.

2- نظرية الدافعية: ترى أن الحوافز الخارجية للمتعلم لها دورا كبيرا في تحقيق الأهداف المرجوة وإكمال مهام التعلم والاستمتاع بها من خلال المكافأة أو الجوائز أو الثناء، ويتوافر في التلعيب الحوافز الخارجية لتحفيز الطالب نحو التعلم من خلال عناصرها المتمثلة في النقاط والشارات وقوائم المتصدرين.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

3- نظرية التعزيز: ان التعلم القائم على التعزيز الإيجابي بالمكافئات المادية أو المعنوية يزيد من دافعية الطلاب للانتقال إلى موقف تعليمي جديد كمحاولة للتشجيع على تكرار السلوك المرغوب، ومنع المكافآت حال القيام بسلوك سلبي؛ وبالتالي فإن بيئة التعلم الالكتروني انعكاس واضح لمبادئ نظرية التعزيز.

4- نظرية التدفق : تنتمي نظرية التدفق إلى علم النفس الإيجابي الذي يركز بشكل عام على قوى الطالب الداخلية ، ويمثل التدفق حالة مثالية تشير إلى كون الطالب في حالة كاملة من التركيز والانغماس في النشاط ، والوصول إلى حالة التدفق يعتبر من أبرز الأهداف النفسية التي تستهدف أنشطة التلعيب تحقيقها ، والتدفق ينطوي على الأبعاد التالية :التوازن بين التحدي والمهارة ، وضوح الأهداف ، التحكم ، التغذية الراجعة ، التركيز والتكامل بين النشاط والوعي ، ولما كان التلعيب يعمل على إحداث حالة من المرح أثناء الممارسات التعليمية بحيث تنخفض حدة والملل والرتابة التي تسود البيئات التعليمية لتقليدية ، فإنه بلا شك يساعد الطالب على التحلي بالدافعية الذاتية والانخراط في الخبرة التعليمية والبقاء منتبها لها ، فيما يطلق عليه حالة التدفق والتي تعزز من مستويات مشاركته وتعلمه بسبب حالة الانغماس في أنشطة التلعيب وعادم التركيز على عامل الوقت .

المحور الثاني: نمطي الأنشطة الإلكترونية:

مفهوم الأنشطة الإلكترونية:

ينطوي المنهج كمنظومة متكاملة على أربع مكونات رئيسة، تمثل الأنشطة التعليمية إحدى مكوناته المهمة والرئيسة المتمثلة في الأهداف والمحتوى والتقييم. كما يمكن اعتبار تجويد الأنشطة التعليمية عنصرا مهما من عناصر التعليم الفعال، ولتوظيف أفضل للأنشطة التعليمية، ينبغي قبل تصميمها تحديد الهدف التعليمي للنشاط، من خلال معرفة الأهداف التعليمية من قبل المعلم، والتخطيط السليم للنشاط يساعد في تحقيق الهدف من النشاط (العاطي ،2019) وتعد الأنشطة الإلكترونية احدى استراتيجيات توظيف محتوى التعليم الإلكتروني، وهي بمثابة داعم قوي لأساليب التعلم التعاوني، (عبد السلام والأعصر ،2020)

أهمية الأنشطة الإلكترونية:

تشير دراسة (بيومي ،2022) إلى أهمية أنشطة التعلم الإلكتروني فيما يلي:

1- تهتم بالمشاركة الإيجابية للمتعلم، وتساعد في إيجاد تفاعل مناسب بين الطلاب، وتعزيز التنافس التعليمي لديهم.
2- تقدم المعلومات التعليمية بطريقة بسيطة ويتم عرضها بطريقة جذابة تثير دوافع المتعلمين.
3- تشمل على تغذية راجعة للمهمات التي يقوم بها الطلاب.
4- تعد مجالا مناسبا لتعبير الطالب عن ميوله، وإشباع حاجاته التنافسية، وتكشف عن قدراته ومواهبة.

مميزات الأنشطة الالكترونية:

يذكر (عبد الغفار وسليمان ، 2021) أن الأنشطة الإلكترونية تتميز بعدد من المميزات هي كالاتي:

1- إثارة دافعية الطلاب لاستكمال عملية التعلم، فتمتاز الأنشطة الإلكترونية 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 التعلم الذاتي، من خلال حل الأنشطة الإلكترونية والتدرب عليها.
3- تقدم بشكل مباشر بالفصل الدراسي وغير مباشر عن طريق المنصات الإلكترونية.
4- تنوع المعلومات فيها وسهولة الوصول لها، مما تتيح للمتعلمين فرصة للتفكير في حل المشكلات التي تواجههم.
5- تمتاز بتقديم تغذية راجعة فورية يستفيد منها الطلاب وتساعدهم على تصحيح الأخطاء لديهم.

تصنيفات الأنشطة الإلكترونية:

يصنف كل من (Silalahi& Hutauruk ,2020) الأنشطة الإلكترونية تبعا لما يلي:

1- نمط الممارسة وتنصف الى (فردية وجماعية وتعاونية اما في مجموعات صغيرة أو مجموعات كبيرة).
2- توقيت ممارسة الأنشطة: حيث توجد أنشطة قبلية أو للتهيئة وبعدية أو ختامية وموزعة.
3- مكان ممارسة الأنشطة الإلكترونية: حيث توجد أنشطة الكترونية داخل الفصل أو خارج الفصل.
4- الهدف من النشاط الالكتروني: حيث توجد أنشطة استكشافية وتطويره وتمهيدية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

أولا: النمط الفردي:

ولقد عرفها (بيومي ،2022) بأنها مجموعة من المهام التعليمية والتي يمارسها الطالب بشكل فردي، حيث يعتمد على جهد الطالب وفق خصائصه، وبما يتلاءم مع إمكانياته.

مبادئي يتميز بها الأنشطة الفردية:

ولقد ذكر ربيع (2022) العديد من المبادئ التي يقوم عليها النمط الفردي وهو كالألي:

1- إعطاء الطالب الحرية لممارسة الأنشطة حسب قدراته وسرعته الذاتية وتوجيهاته وميولة الفردية.
2- ينمى ثقة الطالب بنفسه، والقدرة على التفكير، والاكتشاف، واتخاذ القرار.
3- يشعر الطالب باستقلالية أكثر أثناء إنجازه للأنشطة التعليمية بمفردة.
4- تقدم تغذية راجعة فورية للمتعلم، مما تزيد من دافعية الطالب للتعلم.

الأنشطة التعاونية:

فيعرف بأنه النمط الذي يعتمد على عمل الطلاب معا من أجل تنفيذ النشاط ، أو التواصل لحل للمشكلة ، أي أنهم يتعلموا معا، ويساهموا بالأفكار ، ويكونوا مسئولين عن تحقيق نتائج تعلمهم الجماعي ، ووفقا لهذا التعريف فإن الأنشطة التعاونية تعد مدخلا لممارسة الأنشطة يعتمد على جماعات صغيرة من الطلاب للعمل معا في الإجابة على النشاط ، وهذا الجماعة تتراوح من 4-6 طلاب ، فهو يهدف إلى تحسين إنجاز الطالب للأنشطة ، وفهم الطلاب للمفاهيم الصعبة ، من خلال إعادة بناء معرفتهم ووعيهم وأداركهم ، بالإضافة إلى أن العمل التعاوني يفيد الطلاب الذي يعملون معا لإكمال أنشطة التعلم ، سواء للطلاب ذوي المستوى الأكاديمي الأعلى والأدنى ، كما يساعد على قبول الاختلافات الفردية بين أعضاء المجموعة ، واحترام كل فرد لرأي الاخر، وتنمية المهارات الاجتماعية للطلاب من خلال العمل في مجموعات لحل الأنشطة الإلكترونية (Silalahi & Hutauruk,2020)، في حين عرفة ربيع (2022) بأنه النمط الذي يسير فيه استراتيجية التعلم التعاوني عند ممارسته للنشاط التعليمي والتي تهدف إلى تحسين وتنشيط أفكار الطلاب الذي يعملون في مجموعات ويتعاون مع بعضه البعض ويتحاور فيما بينهم، حيث يشعر كل متعلم في المجموعة بمسئوليته تجاه المجموعة.

مبادئي يتميز بها الأنشطة التعاونية:

ذكر الباتع (2019) ان هناك الكثير من المبادئ التي يقوم عليها النمط التعاوني في الأنشطة الإلكترونية وهي كالاتي:

1- شعور الطلاب جميعا بالمسؤولية تجاه تحقيق هدفهم.
2- يستشعر الطالب مسئولية تعلم المجموعة وحرصه على إنجاز المهمة المكلف بها بالمجموعة.
3- تعاون المجموعة مع بعضهم البعض بأقصى قدر ممكنة بهدف تطوير الجهد التعاوني لتحقيق أهدافهم.
4- وصول التعلم لأعلى مستوياته، نظرا لتبادل الآراء والأفكار بين الطلاب من خلال المناقشات الاجتماعية.

مواقع الأنشطة الإلكترونية:

هناك العديد من مواقع الأنشطة الالكترونية وهي كالاتي:

1- موقع (quizzes): هو موقع لإنشاء الاسئلة بطريقة جذابة من قبل الطلاب حيث يمكن للمعلم من بين مجموعة متعددة من الاسئلة و يمكن استخدام التطبيق في التقويم البعدي أو مراجعة الوحدة حيث يتنافس الطلاب لحصد أكبر عدد من النقاط .

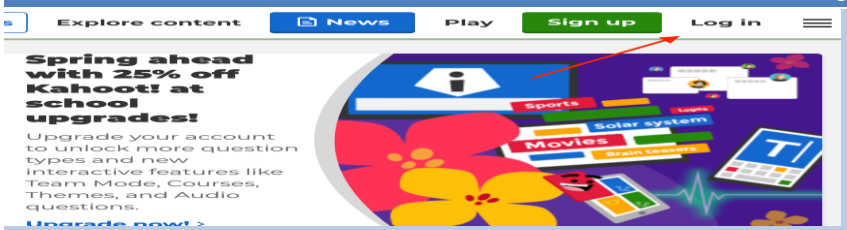
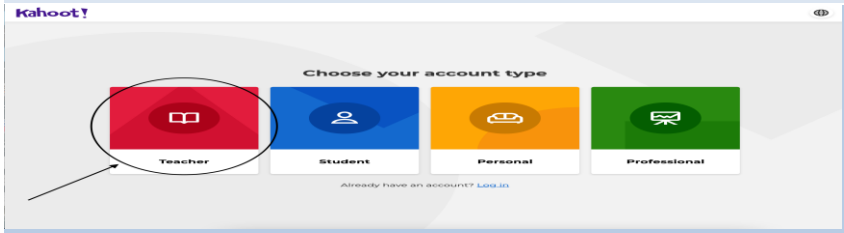
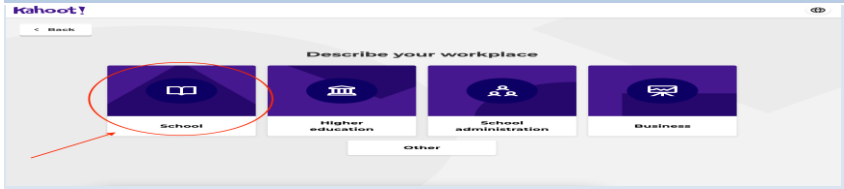
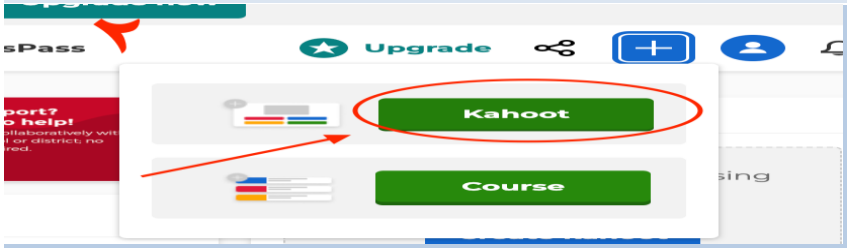
2- موقع (blooket): موقع لتصميم الألعاب التعليمية بالاعتماد على الأسئلة التفاعلية ذات الاختيار من متعدد وتحويلها إلى لعبة شيقة يجيب من خلالها المتعلم على الأسئلة وبعدها يطلب منه تنفيذ مهمة يحصل مقابلها على نقاط.

3- موقع (kahoot): هو منصة رقمية تعتمد على نظام التلعيب بحيث يجيبوا الطلاب لمجموعة من الأسئلة المتعددة الخيارات التي تصمم في أي موضوع و باستخدام أي لغة ولمستويات مختلفة في الفصول الدراسية.

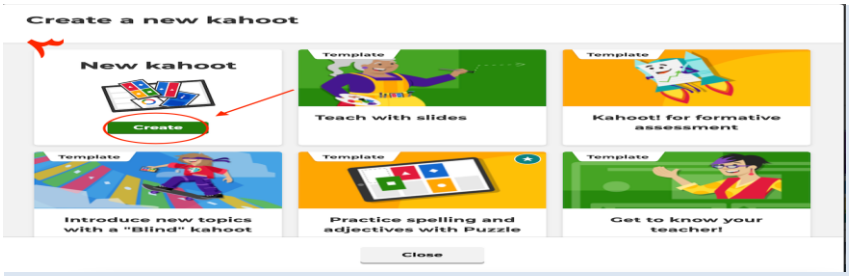
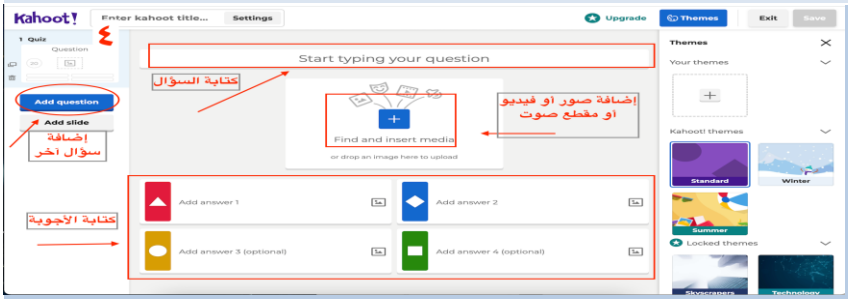
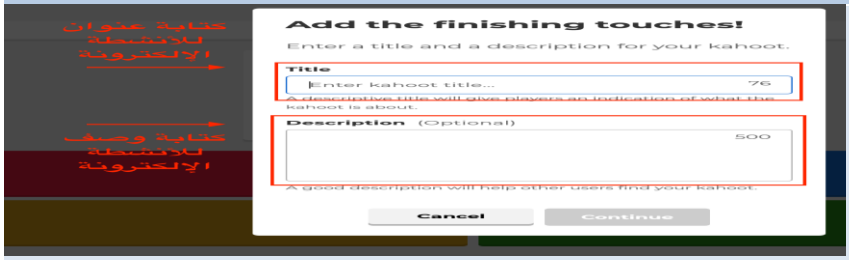
DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

شرح موقع الكاهوت:

شكل (1)

الرقم	الوصف	الشكل
الأولى	الدخول لموقع الكاهوت والتسجيل عن طريق الضغط على (log in)	
الثانية	تسجيل حساب جديد	
الثالثة	تحديد المستخدم	
الرابعة	اختيار مدرسة (School)	
الخامسة	طريقة إضافة الأنشطة الإلكترونية	

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

السادسة	اختيار نوع القالب للأنشطة الإلكترونية	
السابعة	التعرف على صفحة إضافة الأنشطة الإلكترونية في موقع الكاهوت	
الثامنة	كتابة عنوان ووصف للأنشطة الإلكترونية في موقع الكاهوت	
التاسعة	تحديد نوع الأنشطة الإلكترونية في موقع الكاهوت فردية أو جماعية	
العاشرة	أخيرا استخدام الأنشطة الإلكترونية في موقع الكاهوت التي اضافها المعلم وذلك بمشاركتها مع الطلاب من خلال رابط أو رقم pinسواء فردية أو جماعية	

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

المحور الثالث: مفردات اللغة الإنجليزية:

تمثل اللغة الإنجليزية أنها لغة العالم الأولى من حيث استخدامها في التواصل، ولمواكبة العصر والاطلاع على أخر ما يستخدم في مختلف العلوم والمعارف ينبغي على الشعوب والأمم تعلم هذه اللغة، لذا يسعى العديد من الأفراد إلى تعلم اللغة الإنجليزية بشكل كبير.

أهمية اللغة الإنجليزية:

لقد ذكرت دراسة (العمري ،2019) على أهمية تعلم اللغة الإنجليزية وهي كالاتي:

1- اللغة الإنجليزية الأكثر انتشار في أغلب المجالات العامة.

2- تعتبر اللغة الإنجليزية اللغة الرسمية للعديد من أنواع المجالات الدراسية الجامعية؛ كالعلوم، والطب والهندسة والاقتصاد، وإدارة الأعمال، وغيرها من المجالات التعليمية الأخرى التي يسعى العديد من الطلاب الجامعيين لدراستها.

3- تساعد اللغة الإنجليزية في زيادة القدرة على قراءة الكتب، والمجلات، والأبحاث المنشورة بالاعتماد عليها، والتي تدعم تنمية العلم والمعرفة والثقافة الشخصية عند الأفراد.

4- تقدم اللغة الإنجليزية مجموعة من وسائل الاتصال بين الشعوب المختلفة؛

5- تستخدم اللغة الإنجليزية بشكل كبير جدا ضمن المواقع الإلكترونية على شبكة الإنترنت؛

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 أن تعليم مفردات اللغة هو احد عناصر التركيب اللغوي ، ويعتمد تدريس مفردات اللغة على العلاقات بين الكلمات من تضاد وترادف ، والنهائيات والبدايات التي تؤثر في معنى الكلمات ، 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 وإن اكتساب اللغة الإنجليزية يعتمد بشكل 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).

الأهداف العامة لتدريس اللغة الإنجليزية في المرحلة الابتدائية:

نظرا لأهمية التعليم، في اللغة الإنجليزية من مرحلة مبكرة فقد وضعتها وزاره التعليم (1443هـ) ضمن أولوياتها التطويرية للتعلم من خلال السعي الحثيث إلى تحقيق أهداف تدريس اللغة الإنجليزية في المرحلة الابتدائية والمتمثلة بما يلي (موقع وزاره التعليم ،1443):

1- تحسين مخرجات التعليم، وتنمية قدرات الطلاب والطالبات في وقت مبكر، وإعدادهم للمستقبل بما يحقق أهداف رؤية المملكة 2030

2- تنمية المعرفة والاستكشاف وصقل المهارات اللغوية في سن مبكرة بداية من الصف الأولى الابتدائي، حيث أقرت وزاره التعليم تطبيق اللغة الإنجليزية على طلاب وطالبات الصف الأول الابتدائي لمواكبة متطلبات المرحلة.

3- تعزيز مهارات القرن الحادي والعشرين، ومتطلبات الثورة الصناعية الرابعة، والإعداد لسوق العمل في المملكة وتعدد الفرص، وكذلك دخول العديد من القطاعات العالمية التي تحتاج قدرات بشرية وطنية مؤهلة بكل مهارات المستقبل ولغات العصر.

4- تحسين مستويات الطلاب في اللغة الإنجليزية تحدثا وقراءة وكتابة، وتهيئتهم لمرحلة ما بعد الثانوية العامة، وكذلك تأهيليهم للقبول في الجامعات المحلية والعالمية، ومواكبة أفضل الممارسات التعليمية.

ثانيا: منهج البحث:

استخدم في هذا البحث المنهج التجريبي Method Experimental: وقد استخدم عند تطبيق تجربة البحث للكشف عن أثر التفاعل بين الأنشطة الفردية والتعاونية القائمة على التلعيب لتنمية مهارات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الابتدائية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

التصميم التجريبي للبحث:

استخدم الباحث التصميم التجريبي، حيث تم اختيار عينة البحث، وتقسيمها إلى مجموعتين تجريبية، فالمجموعة الاولى يدرسوا بالأنشطة الفردية القائمة، أما المجموعة لثانية يدرسون بالأنشطة التعاونية، ثم تم تطبيق اختبار التحصيل المعرفي قبليا، ثم تطبيق المعالجات التجريبية، ثم التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي لمفردات اللغة الإنجليزية، ويوضح الجدول (1) التصميمي التجريبي للبحث.

جدول (1)

المجموعة	عدد المجموعة	الاختبار القبلي	المعالجات	البعدي
المجموعة الأولى	30		الأنشطة الفردية	
المجموعة الثانية	30	اختبار معرفي	الأنشطة التعاونية	اختبار معرفي

متغيرات البحث:

1-المتغير المستقل: نمطي الأنشطة الإلكترونية (الفردية والتعاونية)

2-المتغير التابع: تنمية مفردات اللغة الإنجليزية.

أدوات البحث:

اختبار موضوعي للمفردات في مقرر اللغة الإنجليزية.

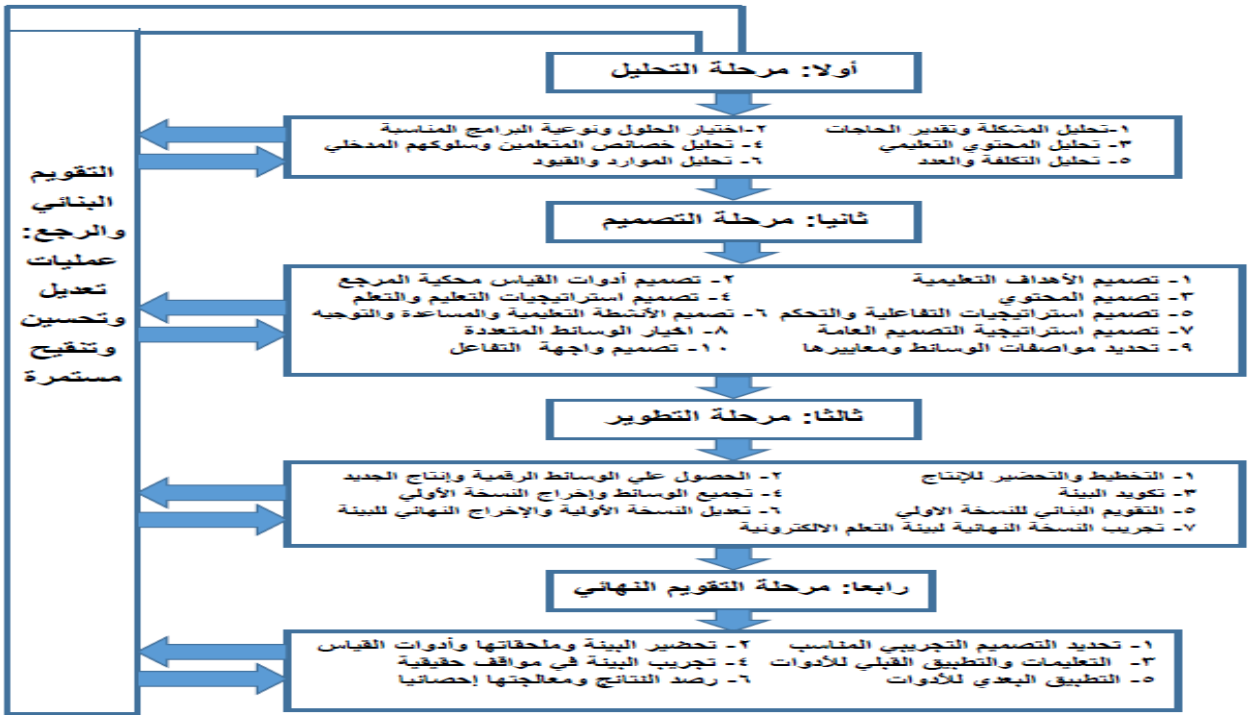
عينة البحث:

تكونت العينة 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 الأنشطة الفردية، أما المجموعة الثانية عددها (30) تدرس بنمط الأنشطة التعاونية.

إجراءات التطبيق:

تمت إجراءات التصميم التعليمي للأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب، وذلك بأتباع نموذج خميس (2007) كما في الشكل (2).

شكل (2)



DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

1- **تحليل المشكلة وتقدير الحاجات:** تم تحديد المشكلة وهي ووجود تضارب في نتائج البحوث والدراسات التي اهتمت بتجريب نمطي الأنشطة الإلكترونية (الفردية والتعاونية) القائمة على التلعيب لتنمية مفردات اللغة الإنجليزية.

2- **اختيار الحلول والبرامج النوعية:** لقد تم اختيار موقع الكاهوت لما تم ذكره في الإطار النظري من إيجابيات عدة وتوصيات الدراسات السابقة لفوائده بشكل عام وفي طلاب المرحلة الابتدائية بشكل خاص.

3- **تحليل المهمات التعليمة والمحتوى التعليمي:** اعتمد موضوع البحث عن الوحدة الثانية من مقرر اللغة الإنجليزية، ولقد تم اختيار الأهداف العامة للمحتوى التعليمي كما في الشكل رقم (3).

شكل (3)

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.

4- **تحليل خصائص الطلاب وسلوكهم المدخلي:** تكونت عينة البحث من طلاب الصف السادس الابتدائي بمدرسة عبد الله بن زيد الأنصاري للعام الدراسي 1444/1443 هـ وتم تحديد مستوى السلوك المدخلي لديهم تعلم سابق بالمحتوى التعليمي الخاص بالمقرر اللغة الإنجليزية.

5- **تحليل التكلفة والعدد:** لقد تم تحليل قيمة الاشتراك في موقع الكاهوت وهو مجانا وسوف يتم تطبيقه على 60 طالبا بحيث يدرسوا الأنشطة الفردية عدد 30 طالبا والأنشطة التعاونية عدد (30) طالبا.

6- تحليل الموارد والقيود في البيئة التعليمية: تم تحليل الإمكانيات التي تساعد الباحث في التطبيق وتوفر الوقت اللازم للتصميم والإنتاج، كما توفر المهارات الخاصة بالإنتاج والاستخدام، حيث تم تصميم أنشطة الكترونية في موقع الكاهوت، ومزود بروابط لممارسة الأنشطة التعليمية الفردية والتعاونية من خلال موقع الكاهوت.

ثانيا: مرحلة التصميم:

1- **تصميم الأهداف التعليمية:** تم تصميم الأهداف التعليمية لمقرر اللغة الإنجليزية في صورة عبارات سلوكية إجرائية تصف بصدفة 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 والوصول إلى صياغتها.

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

2-3 **تحديد الصيغة الملائمة لتتابع عرض المحتوى، وتقسيم موضوعاته:** لقد تم تحديد التنظيم الهرمي في تتابع تنظيم المحتوى الخاص كما في الشكل رقم (4)

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

شكل (4)

4-2 **صياغة المحتوى:** على ضوء الأهداف التعليمية السابق وللتأكد من ذلك تم عرضة على مجموعة من المحكمين المتخصصين في اللغة الإنجليزية ، بهدف إبداء رأيهم حول ما يلي : مدى ارتباط المحتوى التعليمي بالأهداف ، مدى كفاية المحتوى لتحقيق الأهداف ، 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 ووسائط المتعددة:** يعتمد البحث الحالي على بيئة إلكترونية والتي يمكن من خلالها استخدام الكثير من الفيديو، الصور، النصوص، بحيث تتكامل فيما بينها لتقديم المحتوى الالكتروني الخاص بالبيئة.

4- تصميم استراتيجيات التعليم والتعلم:

نظر لأن محتوى مقرر اللغة الإنجليزية يتم تقديمة من خلال بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على التلعيب وفقا لنمطى الأنشطة الفردية والتعاونية، فتم اختيار استراتيجية التعليم القائمة على العرض والاكتشاف، حيث تجمع بين عرض المحتوى المقدم.

5- أسلوب ممارسة الأنشطة الإلكترونية والقائمة على التلعيب:

5-1 أسلوب الفردي: سوف يتم حل الأنشطة الالكترونية فرديا للمجموعة الأولى.

5-2 أسلوب التعاوني: سوف يقوم فيها طلاب المجموعة الثانية بأداء الأنشطة الإلكترونية في مجموعات تعاونية، كل منها 5 طلاب موزعين لسته مجموعات.

6- تصميم استراتيجيات التفاعل في البيئة:

7-1 دور المعلم: يتمثل في تصميم الأنشطة الإلكترونية التعليمية خاصة بمقرر اللغة الإنجليزية، ويشرح للمعلمين طريقة التفاعل مع الأنشطة المقدمة من خلال موقع الكاهوت، وفي حالة أداء الأنشطة الإلكترونية التعاونية يقوم بتقسيم الطلاب مجموعات فرعية صغيرة بطريقة متجانسة وفقا لمستواهم التحصيلي بحيث يتراوح عدد المجموعة الواحدة خمسة طلاب، مع تعين قائد لكل مجموعة، ويؤكد عليهم أن في حالة الفوز تمنح نقاط لأعضاء المجموعة ككل.

7-2 دور المتعلم: ويتمثل في قيامة بمتابعة الأنشطة الالكترونية بالمقرر عبر الكاهوت سواء بشكل فردي او تعاوني.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

7- **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.

8- السيناريو:

9-1 كتابة السيناريو: اختيار السيناريو متعدد الأعمدة نظرا لدقته وتوفر التفاصيل اللازمة لتصميم الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب وفقا لنمطي ممارسة الأنشطة التعليمية، بحيث يشتمل السيناريو على رقم الشاشة، وعنوانها ووصف محتواها، وتوضيح النص المكتوب، والصور، المؤثرات الصوتية، وأساليب الربط والانتقال بين الصفحات.

9-2 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 المواد المطلوبة وتجميع الوسائط المتعددة مثل النصوص، والصور ومقاطع الفيديو.

2- **الإنتاج الفعلي:** ولقد تم تصميم الأنشطة الإلكترونية الى نوعين وهما الأنشطة الفردية والأنشطة التعاونية ومن ثم إتاحتها كمهمة في الكاهوت من خلال رابط يضغط عليه الطالب للانتقال إلى النشاط التعليمي.

المرحلة الرابعة: تقويم الأنشطة الإلكترونية 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 وخاصة معايير تصميم الأنشطة الفردية والتعاونية ، 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 ، حيث تم إضافة بعض الصور للبيئة ، وأيضا إضافتها عند تصميم الأنشطة التعليمية على موقع الكاهوت ، وبذلك أصبحت الأنشطة الالكترونية جاهزة للتجريب النهائية .

أدوات البحث:

تم بناء أداة البحث وهو اختبار معرفي وتم تصميمه وفق الخطوات الأتية:

1- **تحديد الهدف الاختبار.**
2- **صياغة أسئلة الاختبار.**
3- **إعداد جدول مواصفات الاختبار.**
4- **إعداد الاختبار في صورته الأولية.**
5- **وضع تعليمات الاختبار، ونموذج الإجابة.**
6- **ضبط الاختبار: ولضبط الاختبار تم القيام بالخطوات الأتية:**

6-1 تحديد صدق الاختبار: تم أخذ أراء المحكمين 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: وتكونت خطواته من الاتي:

6-2-1 حساب معامل ثبات الاختبار: كانت النتيجة ان معامل الثبات هو (0.946) ويشير إلى أن الاختبار كان عالي الثبات.

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.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

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

رابعا: تجربة البحث الأساسية:

ولقد تم تنفيذ التجربة بناء على الخطوات التالية:

1- **الجلسة التمهيدية:** تم عقد جلسة لكل نمط من أنماط الأنشطة للطلاب، وذلك قبل إجراء التجربة بأسبوع، وتم فيها تعريف الطلاب كيفية الدخول للأنشطة من خلال الحاسوب على موقع الكاهوت والإجابة عنها، وضرورة مراعاة عنصر الزمن المصاحب للأنشطة عند الإجابة عليها، وتم تبليغ الطلاب بأن الهدف الأساسي هي تنمية تحصيلهم الدراسي في مفردات اللغة الإنجليزية.

2- **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) دلالة الفروق بين مجموعتين البحث في الاختبار التحصيلي القبلي للتحقق من تكافؤ المجموعتين

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	-	-	-	-

اتضح من الجدول عدم وجود فروق دلاله إحصائيا بين متوسطات الطلاب في الاختبار القبلي، حيث إن قيمة ف هي (0.279) وهي أقل من قيمة (ف) الحرجة الجدولية (2.769) وأيضا ان مستوى الدلالة هو (0.841) وهي أكبر من قيمة ألفا (0.05) عند مستوى الدلالة 0.05% بدرجة ثقة 95% وبذلك يتضح أن المجموعتين متكافئة

تنفيذ التجربة:

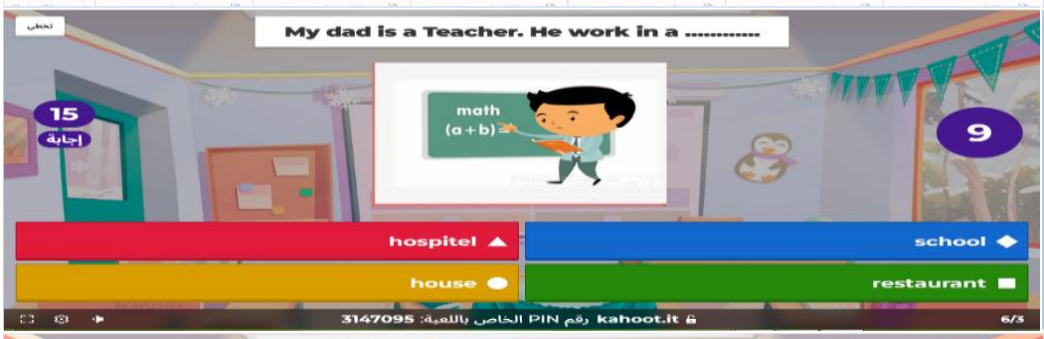
1- تم وضع جدول زمني لإجراء التجربة الأساسية في حدود أسبوعين.

2- بدأ طلاب كل مجموعة بأداء الأنشطة إما بشكل فردي أو بشكل تعاوني، ثم تلقي التغذية الراجعة 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 الالكترونية الفردية	

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

الثانية	دخول الطلاب للأنشطة الإلكترونية الجماعية	
الثالثة	خلال أداء الطلاب للأنشطة الإلكترونية	
الرابعة	قائمة المتصدرين بعد كل مهمة	
الخامسة	النتيجة النهائية	

3- التطبيق البعدي للاختبار:

بعد انتهاء طلاب المجموعتين من الأنشطة التعليمية الإلكترونية سواء فرديا أو تعاونيا، تم تطبيق الاختبار التحصيلي بعديا وذلك بشكل إلكتروني من خلال البيئة، وتصحيحهم إلكترونيا ثم رصد البيانات تمهيدا لمعالجتها إحصائيا، واختبار صحة الفرض ومناقشة وتفسير نتائج البحث.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

ثالثا: نتائج البحث:

تم استخدام برنامج (SPSS) لاختبار صحة الفروض، والتوصل لنتائج البحث، حيث تم استخدام تحليلي التباين ثنائي الاتجاه Two Way ANOVA وترتبط هذه النتائج بالفروض البحثي، وهو أثر الاختلاف الثنائي بين كل من نمطي الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب، على التحصيل البعدي كمتغير تابع والذي يوضح نتائجه جدول (4).

جدول (4)

المجموعات		مجموع المربعات	درجات الحرية	متوسط مجموع المربعا	(ف) المحسوبة	مستوى الدلالة	القرار
نمطي الأنشطة الإلكترونية		1.265	1	1.265	0.163	**0.688**	غير دال
الخطأ		434.895	56	7.766			
المجموع		4719.333	60				
الإجمالي المصحح		452.067	59				

بعد معاينة الجدول السابقة وباستقراء النتائج منه يتضح أن قيمة أن قيمة (ف) عند درجتي الحرية (1) تساوي (1.26) ، بدلالة محسوبة تساوي (0.163) ، وهي أكبر من (0,05) وهذا يعني قبول الفرض الصفري ، وتدل هذه النتيجة على أن لا يوجد فروق ذات دلالة إحصائيا بين نمط الأنشطة الإلكترونية (الفردية والتعاونية) القائمة على التلعيب على تنمية مفردات اللغة الإنجليزية .

رابعا: مناقشة النتائج وتفسيرها:

أشارت نتائج البحث الحالي إلى أن اختلاف نمطي الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب، ليس لها تأثير على التحصيل البعدي، ويمكن إرجاع ذلك إلى:

1- خصائص بيئة الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب ، بغض النظر عن نمطي الأنشطة الفردية والتعاونية ، 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 مع هذه العناصر المعروضة لديهم ، ذلك لتشجيعهم على الاستمرار في التعلم واكتساب عديد من الخبرات الناتجة عن التفاعل والمشاركة لتحقيق الأهداف المطلوبة ، كما تقوم بتحديد طريقة تنفيذ الأنشطة أما بشكل فردي أو في مجموعات تعاونية لتحقيق الأهداف والوصول للفوز، ولا تمنح درجات للمتعلمين ، ولكنها تتنوع في تقديم نظام المكافاة الخاصة بكل متعلم من خلال تجميع أكبر عدد من النقاط للانتقال للنشاط الذي يليه، وفي نهاية الأنشطة يتم الحصول على الجوائز والتمثيل البصري لكل طالب أو المجموعة البارزة ، ومن ثم تعزيز الأداءات الصحيحة بغض النظر عن نمطي ممارسة الأنشطة الفردية والتعاونية .

2- أن تصميم الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب وفق نمطي الأنشطة الفردية والتعاونية تم على عدد من النظريات ومنها النظرية البنائية التي تؤكد على ان الأنشطة التي يلعب فيها الطلاب أدوارا نشطة يمكن أن تقوم بتحفيز الطلاب بشكل أكثر فاعلية من الأنشطة التي يكون فيها الطلاب سلبيين ، وفسرت أهمية الأنشطة الفردية ، التي تقوم على فكرة أن الطالب يتعلم بشكل أفضل عندما يكتشف الأشياء بنفسه ويتحكم في وتيرة التعلم ، مما يساعد على اكتساب المعرفة من خلال الأنشطة القائمة على التلعيب ، أما الأنشطة التعاونية فبناء على النظرية المقارنة الاجتماعية التي تعزز عمليات التفاعل الاجتماعي في الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب ، تشير إلى أن الترابط الاجتماعي أو شعور الأفراد بالعمل ضمن مجموعة من خلال المنافسة والتعاون يمكن أن يخلق عمليات تفاعل عديدة بين الطلاب ، لذلك فالنمط التعاوني للأنشطة يساعد الطلاب على اكتساب المعرفة نتيجة التعاون وتبادل الأثراء والأفكار بين افراد المجموعة الواحدة ، لذلك ساعدت بيئة الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب على تنمية التحصيل لمقرر اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف السادس الابتدائي بغض النظر عن الأنشطة كونها تمارس فرديا أو في مجموعات تعاونية .

3- كذلك تصميم الأنشطة الإلكترونية في ضوء مجموعة من الخطوات الاستراتيجية المحددة والمنظمة بداية من استثارة الدافعية للتعلم عن طريق استخدام أساليب جذب الانتباه ، وعرض اهداف التعلم السابق ، تقديم التعلم

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

الجديد ، تشجيع مشاركة الطلاب وتنشيط استجابتهم عن طريق توجيه التعلم وتقديم التغذية الراجعة المناسبة للمتعلمين ، وقياس الأداء محكي المرجع ، الأمر الذي جعل التعلم يسير في مسارات منظمة ومرتبة وموجهة نحو تحقيق الأهداف التعليمية ؛ مما ساعدت الأنشطة الإلكترونية القائمة على التلعيب أن تعمل على تنمية التحصيل لمقرر اللغة الإنجليزية لدى طلاب الصف السادس الابتدائي بغض النظر عن نمطي الأنشطة الفردية والتعاونية .
وتتفق هذه النتيجة من حيث إن اختلاف نمطي الأنشطة (الفردية، التعاونية) ليس لها تأثير على بعض نواتج التعلم، مع دراسة (عبد الحميد 2015؛ عبد الجواد، 2017؛،ربيع ، 2022). وتختلف هذه النتيجة مع الدراسات التي أثبت تفوق النمط الفردي في الأنشطة الإلكترونية مثل دراسة (عصر ،2018) وأيضا تختلف هذه النتيجة مع دراسة (عبد المنعم ،2017؛ الباتع ،2019؛ دوام ،2019)، مع ملاحظة أن هذه الدراسات كانت في بيئات أخرى تختلف عن بيئة التعلم الإلكترونية القائمة على التلعيب، واختلاف نواتج التعلم.

خامسا: توصيات البحث:

1- ضرورة تقديم بيئة التعلم قائمة على التلعيب نظرا لمناسبة هذه الأداء للطلاب، وتوفرها معهم باستمرار.
2- الاهتمام بشكل كبير في أنماط الأنشطة التعليمية الإلكترونية في مقررات غير اللغة الإنجليزية، ومع مراحل غير المرحلة الابتدائية.
3- الاهتمام باستخدام أي نمط من نمطي الأنشطة الفردية والتعاونية القائمة على التلعيب، نظرا لتساوي تأثير كل منهما على تنمية التحصيل الدراسي.

مقترحات البحث:

1- معوقات استخدام المعلمين للأنشطة التعليمية الإلكترونية القائمة على التلعيب.
2- الكشف عن أراء الطلاب عن التعلم خلال البيئات القائمة على التلعيب والمعوقات التي تعوق ذلك من وجهة نظرهم.

المراجع

1. فخري، أحمد (2019). التفاعل بين نمطي المحفزات وأسلوب التعلم ببيئة التعلم الإلكتروني وأثره على تنمية مهارات إنتاج القرارات الإلكترونية والمثابرة الأكاديمية لدى الطلاب المعلمين، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ،29(7) ،5-107.
2. فرج، محمد احمد (2020) قراءات في واقع بحوث التلعيب في التعلم. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم ،30(6) ، 3-16.
3. حمدي أحمد محمد (2021). أثر التفاعل بين توقيت المكافأة ونمط اللاعب ببيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب في تنمية التحصيل والكفاءة الذاتية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. مجلة البحث العلمي في التربية،22(6) ،444-511.
4. الحسيني، السيد، جاد، على (2021). معايير تصميم بيئات التعلم الإلكترونية عبر الجوال القائمة على محفزات الألعاب، 277-317.
5. ربيع، أنهار على الأمام (2022). الأنشطة الفردية والتعاونية للتعلم الإلكتروني المصغر بالويب النقال ونمطان للدعم التعليمي وأثر تفاعلهما على تنمية التحصيل والحمل المعرفي لدى الطالبات المعلمات وتصوراتهن عن الدعم، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، 3-177.
6. الحربي، رباح (2015) أسباب تدني مستوى طلاب نظام المقررات في مادة التحدث باللغة الإنجليزية من وجهة نظر المعلمين في المدينة المنورة، رسالة ماجستير، الجامعة الإسلامية.
7. عسيري، أمل عامر، العمري، عبد الله بن سعد (2021). أثر استخدام التعلم المدمج على تحصيل طالبات الصف الثالث المتوسط لمفردات اللغة الإنجليزية، مجلة شباب الباحثين في العلوم التربوية، ع7 ،174-201.
8. المطلق، عبد الله بن سلمان (2022). فاعلية بيئة تعليمية رقمية قائمة على اللعبة لتنمية مفردات اللغة الإنجليزية والدافعية فيها لدى طلاب المرحلة الثانوية, (14)1 ، 140-171.
9. غريب، احمد على عبيد. (2022). استخدام الألعاب الرقمية لتنمية تعلم مفردات اللغة الإنجليزية والاحتفاظ بها لدى أطفال الروضة. مجلة البحث في التربية وعلم النفس، 869-922.
10. الدعجاني، هدى (2021) أثر استخدام التلعيب في زيادة التحصيل الدراسي وتنمية الدافعية الداخلية لطالبات المرحلة المتوسطة في مادة اللغة الإنجليزية. المجلة الدولية للتعليم الإلكتروني،11-61.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

11. البطنين، عبد الله (2020) أثر استخدام استراتيجية التلعيب عبر الأجهزة اللوحية في إكساب العمليات على الكسور الاعتيادية لدى طلاب المرحلة الابتدائية، الجمعية المصرية للقراءة والمعرفة ،20 (220) ،163-195.
12. الشمري، بدر ثروي (2019) فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل، مجلة كلية التربية، جامعه أسيوط ،35(5) ،574 -602.
13. اليونسكو، مؤتمر اليونسكو للتعلّم الرقمي لعام 2020: الحلول المبتكرة للتعليم عن بُعد لإعادة البناء بطريقة أنجع (2020).
14. مؤتمر تدريس اللغة الإنجليزية (2020،يناير 28-30). جامعة الملك عبد العزيز. معهد اللغة الإنجليزية – مؤتمر تدريس اللغة الإنجليزية 2020.
15. عصر، أحمد مصطفى (2018) التفاعل بين نمطي الأنشطة الإلكترونية ونمطي الإبحار في بيئة تعلم إلكترونية وأثرة على تنمية مهارات تصميم الرسوم التعليمية المتحركة ثنائية البعد لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، مجلة تكنولوجيا التعليم، ،28(4) ،183-269
16. عبد الحميد، هويدا سعيد (2020أ) اختلاف نمط ممارسة الأنشطة الإلكترونية ضمن بيئة التعلم المعكوس وأثره في تنمية الأداء التقني والثقة بالنفس لدى طلاب تكنولوجيا التعلم، مجلة كلية التربية، جامعة الأزهر ،186(3) ،11-63.
17. دوام، هبة حسين (2019). أثر التفاعل بين نمط ممارسة الأنشطة في بيئة التعلم المقلوب والأسلوب المعرفي في تنمية مهارات صيانة الحاسب الآلي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، مجلة بحسو عربية ،15 -92.
18. الباتع، حسن الباتع (2019) التفاعل بني نمطين للأنشطة التعليمية ومصدرين للتغذية الراجعة في بيئة التعلم المعكوس وأثره على تنمية التحصيل ومهارات تنظيم الذات لدى طلاب الجامعة. الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، (29)ع6، 361-464
19. سلهوب، منال السعيد (2019) إثر التفاعل بين نمطي ممارسة الأنشطة التعليمية في بيئة تعلم إلكترونية وأسلوب التفكير على إكساب مهارات تطوير المقررات والاختبارات الإلكترونية لدى الطلاب المعلمين، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، مج 29 ، ع 8 ، أغسطس 2019
20. الجندي، محمد، محمود، سعد (2021). التفاعل بين بيئتي التعلم الإلكتروني ومستوى كثافة عناصر محفزات الألعاب الرقمية وأثره على تنمية مهارات تصميم المواقع الإلكترونية لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. مجلة كلية التربية. بنها، 32(128) ، 163-266.
21. عبد السلام، إنجي، الأعصر، سعيد (2020). فاعلية تصميم استراتيجية تعليمية قائمة على الأنشطة الإلكترونية عبر الأنترنت لتنمية مهارات التفكير الابتكاري لدى طالبات الاقتصاد المنزلي بجامعه نجران، 1767-1826.
22. بيومي، إيمان عطيفي (2022) فاعلية نمطي الأنشطة التعليمية في بيئة تعلم إلكترونية في تنمية مهارات إنتاج الرسوم المتحركة والتعلم المنظم ذاتيا لدى طلاب تكنولوجيا التعلم، الجمعية المصرية لتكنولوجيا التعليم، 177-303.
23. 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.
24. موقع وزاره التعليم (1443). تدريس اللغة الإنجليزية بدا من الصف الأول الابتدائي يعزز من قدرات الطلبة في مرحلة مبكرة. وأعدادهم لمهارات المستقبل. المملكة العربية السعودية، متوفر على الرابط: (https://www.moe.gov.sa/ar/mediacenter/MOEnews/Pages/en-tech-1443-25.aspx)
25. عبد الحميد، هويدا سعيد (2015) أثر التفاعل بين نمط ممارسة أنشطة التعلم واسلوب تنظيم المحتوى داخل المعمل الافتراضي في تنمية التفكير البصري لدى طلاب تكنولوجيا التعليم، دراسات عربية في التربية وعلم النفس ، 67(67) ،105-144.
26. عبد الجواد، حسن عبد الجواد (2017) فاعلية اختلاف نمطي ممارسة النشاط في بيئة التعلم المعكوس في تنمية مهارات إنتاج قوائم البيانات الببليوجرافية لدى طلاب المكتبات والمعلومات وتكنولوجيا التعليم، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة الأزهر.

DOI: https://doi.org/10.33193/JALHSS.91.2023.825
ISSN online: 2414 - 3383
ISSN print: 2616- 3810
مجلة الفنون والأدب وعلوم الإنسانيات والاجتماع
Journal of Arts, Literature, Humanities and Social Sciences
www.jalhss.com
Volume (91) May 2023 العدد (91) مايو 2023

27. عبد المنعم، أحمد فهيم (2017) أثر التفاعل بين نمط ممارسة الأنشطة الإلكترونية في بيئة التعلم الإلكتروني النقال وأسلوب التعلم على تنمية الدافعية للنجاز والتحصيل المعرفي لدى تلاميذ المدرسة الإعدادية، تكنولوجيا التربية، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية ، 33 ، 1- 77

28. dos Reis Lívero, Baretta, I. P., & Lovato, E. (2021). Gamification favor the learning of pharmacology. Education and Information Technologies, 26(2), 2125-2141.

29. Silalahi & Hutauruk. (2020). The Application of Cooperative Learning Model during Online Learning in the Pandemic Period.Institute-Journal (BIRCI-Journal), 3(3), 1683-1691

30. Ting, M. & Abdullah, M. (2020). Cooperative learning fosters critical thinking in mainland China: a review. Eurasian Journal of Biosciences Eurasia J Biosci, 14 ،5975-5979

31. Ameri-Golestan. & Nezakat-Alhossaini. (2017). Long-term effects of collaborative task planning vs. individual task planning on Persian-speaking EFL learners' writing performance. Journal of Research in Applied Linguistics, 8(1), 146-164

32. Hwang, & Choi. (2020). Exploration of gamification in loyalty programs for consumer loyalty. Journal of Business Research, 106, 365-376

33. Todor, V., & Pitică, D. (2013). 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.