

## اتجاهات طلاب الجامعة نحو التلعيب في تعلم الاتساق في اللغة العربية

### **STUDENTS' ATTITUDES TOWARDS GAMIFICATION IN LEARNING ARABIC COHESIVE DEVICES IN THE ARABIC LANGUAGE,**

Siti Zubaidah binti Jalil<sup>1</sup>, Nurul Hanilah Binti Mohd Ismath<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup> Pelajar, Department of Arabic, Kulliyah of Languages and Management, International Islamic University Malaysia, [zubaidah.janor99@gmail.com](mailto:zubaidah.janor99@gmail.com).

<sup>2</sup> Pensyarah kanan, Department of Arabic Language, Kulliyah of Languages and Management, International Islamic University Malaysia, [hanilah@iiu.edu.my](mailto:hanilah@iiu.edu.my)

\* Corresponding Author: Nurul Hanilah Binti Mohd Ismath

Artikel diterima: 1 Oktober 2022

| Selepas Pembetulan: 22 Nov 2022

| Diterima untuk terbit: 30 Nov 2022

## ملخص البحث

يسعى هذا البحث إلى معرفة اتجاهات الطلاب نحو التلعيب في تعلم الاتساق في اللغة العربية والنظر إلى مستوى تمتع الطلاب نحو التلعيب. يشير مصطلح التلعيب (gamification) إلى تطبيق آليات اللعبة في بيئات غير ألعاب بهدف تعزيز العمليات التي تم سننها وتجربة المشاركين فيها. قد استخدمت الباحثتان المنهج الكمي حيث قامت الباحثتان بتوزيع الاستبيان باستخدام طريقة مسح على 50 طالبًا من طلاب السنة الأولى والثانية من جامعة العلوم الإسلامية الماليزية. وقد تم توزيع الاستبانة على أفراد العينة من خلال جوجل فورم. ثم، جمعت الباحثتان البيانات وقامت بإدخال SPSS لتحليلها واستخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية. ومن نتائج البحث؛ التلعيب له تأثير إيجابي تجاه الطلاب في التعليم العالي وخاصة في تعلم لغة أجنبية ومن خلاله تتم عملية تعلم الاتساق في اللغة العربية بكل تفاعل والإمتاع مما يزداد حبّ الطلاب في التعلم. وأخيرًا يوفر التلعيب الفرصة للمتعلمين للتعامل مع المحتوى في بيئة تعليمية فعالة وغير رسمية.

الكلمات المفتاحية: التلعيب، الاتساق في اللغة العربية، مستوى تمتع الطلاب نحو التلعيب.

## Abstract

This research seeks to know the students' attitudes towards gamification in learning arabic cohesive devices in the Arabic language, and looking at the level of students' enjoyment towards gamification. Gamification refers to the application of game mechanics in non-game environments with the aim of enhancing the enacted processes and the experience of its participants. The researcher used the quantitative descriptive approach and distributed the questionnaire using a survey method to 50 first- and second-year students from the University of Islamic Sciences Malaysia. The questionnaire was distributed to the sample members through Google Form. Then, the researcher

collected the data and entered SPSS to analyze it and extract the arithmetic means and standard deviations. From the results of the research, Gamification has a positive effect on students in higher education, especially in learning a foreign language, and through it, the process of learning arabic cohesive devices in the Arabic language takes place with all interaction and enjoyment, which increases the students' interest for learning. Finally, gamification provides the opportunity for learners to engage with content in an effective, informal learning environment.

**Keywords**

Gamification, Arabic Cohesive Devices, the level of student enjoyment towards the Gamification

**مقدمة**

يستخدم تدريس اللغة العربية وتعلمها خاصة للاتساق في اللغة العربية الطريقة التقليدية لفترة طويلة جدًا. ومع ذلك، في عصر تكنولوجيا المعلومات والاتصالات (ICT)، كانت الحاجة إلى زيادة تعزيز استخدام أدوات التعلم والتعليم التفاعلية والقائمة على التكنولوجيا مجالًا للبحث في مختلف مجالات المعرفة. ومن ثم، فإن هذه الدراسة تتكيف مع طريقة اللعب كوسيلة لإعادة تصور إطار العمل لتعزيز تعلم الاتساق في اللغة العربية خاصة لدى طلاب اللغة العربية بجامعة العلوم الإسلامية الماليزيا يسمى بالتلعيب. يشير مصطلح التلعيب إلى "تطبيق ميكانيكا اللعبة في بيئات غير ألعاب بهدف تعزيز العمليات التي تم سنها وتجربة المشاركين فيها". (كابونيتو ، إيرب، وأوت، ٢٠١٤). من حيث التلعيب في التعليم يشير إلى إدخال عناصر تصميم اللعبة والتجارب المشوقة في تصميم عمليات التعلم (Dichev و Dicheva، ٢٠١٧). إنه اتجاه جديد لجلب آليات اللعبة (أشياء مثل النقاط والمستويات والشارات والعملة الافتراضية وموجز النشاط والتحديات والمهام) في مناطق لا علاقة لها تقليديًا بالألعاب (Mostowski ،Florczyk، ٢٠١٤).

من المتوقع أن يُظهر تعلم الاتساق في اللغة العربية من خلال التلعيب تحسينات كبيرة في إ فهم الطلاب في هذه الدراسة. تشير الكتابة المتناسكة إلى اتصال الأفكار على مستوى الجملة والفقرة. أفاد العديد من المعلمين أن الطلاب المتخصصين في اللغة العربية يواجهون الصعوبات في استخدام الاتساق بطريقة تقليدية ومن ثم، فإن استخدام التلعيب هو أفضل طريقة لحل هذه المشكلة.

الاتساق هو عنصر مهم في الكتابة ويعدّ من إحدى الجوانب المهمّة في اللغة العربية، لأنه يؤثر بشكل مباشر على أسلوب الكتابة. لا تعني الكتابة متّسقة إذا كانت الجمل "صحيحة نحويًا"؛ وإنما تشير الكتابة المتسقة إلى اتصال الأفكار على مستوى الجملة ومستوى الفقرة. أفاد العديد من المدرسين أن الطلاب في السنة الأولى والثانية بجامعة العلوم الإسلامية لا يستطيعون أن يكتبوا بشكل جيد في اللغة العربية وخاصة فيما يتعلّق بالاتساق، والسبب الرئيس هو أن الطلاب لا يستطيعون إدراك الطريقة التقليدية لتعلم الاتساق في اللغة العربية. وبالتالي، يلجأ كثير من المدرسين أن يستخدموا التلعيب في عملية تعليم الاتساق وتعلمه لجذب انتباه الطلاب. فتأتي هذه الدراسة لمعرفة اتجاهات

الطلاب نحو التلعيب في تعلم الاتساق في اللغة العربية مع كشف مدى فعالية هذه الطريقة في تعلم الاتساق والنظر إلى مستوى تمتع الطلاب نحو التلعيب.

### التلعيب

التلعيب هو يضيف ميكانيكا الألعاب إلى البيئات غير اللعبة، مثل موقع الويب أو المجتمع عبر الإنترنت أو نظام إدارة التعلم أو الشبكة الداخلية للأعمال لزيادة المشاركة. إذن، التلعيب في تعلم هي عملية تستخدم ميكانيكا اللعبة لتحسين التعلم (Mario Buljan، ٢٠٢١). يمكن أن يحسن مهارة الطلاب بالإضافة إلى تحسين تعلمهم كما ذكر Matthew Lynch، ٢٠١٧. قد تؤدي لعبة في التعليم إلى تحسين معالجة الدماغ للمعلومات الجديدة. يمكن تعزيز قدرة الدماغ على معالجة المعلومات الجديدة من خلال التلعيب في التعليم (Matthew Lynch، ٢٠١٧). يمكن تحقيق ذلك من خلال تضمين العرض التقديمي المرئي والمسموع، وقطع أصغر من المعلومات المخططة، وانقضاء الوقت القصير، والأنماط المتكررة في كثير من الأحيان في الدروس المحاكاة. يمكن أن يؤدي استخدام أسلوب التلعيب في التعليم إلى تحسين الحافز والمشاركة. تؤثر عناصر اللعبة، مثل التعليقات الفورية وكسب الشارات لإكمال التحديات بنجاح، بشكل كبير على زيادة دافع الطلاب للانخراط في هذه الألعاب حتى داخل جدران الفصل الدراسي.

تعمل الألعاب على تعديل مراكز المكافأة والمتعة في الدماغ وتعزز التعلم. من المعروف جيداً أن الألعاب، التي يفوز فيها الشخص أو يتلقى ردود فعل إيجابية، يمكنها تنشيط دوائر المتعة في الدماغ عن طريق تحفيز إطلاق الناقل العصبي الدوبامين. يُقترح أن يكون للألعاب التعليمية نفس التأثير نظراً لعناصرها في الفوز بالتحديات أو تحقيق الهدف بنجاح. ينتج عن هذه المتعة أثناء التعليم الجامد تقارب طويل الأمد للموضوع الأكاديمي أو لحل المشكلات المعقدة بخلاف ذلك.

أمثلة على التلعيب:

#### • Kahoot!

Kahoot! هي عبارة عن منصة تعليمية قائمة على الألعاب يمكن للمدرسين استخدامها في الفصل، ولكنها تستخدم العديد من آليات اللعبة التي تتبع منهجية التحفيز. لديها "وضع الشح" حيث يمكن للطلاب تحدي أنفسهم للتغلب على نتائجهم، ولديها لوحات الصدارة للتنافس مع بعضهم البعض. ينشئ المستخدمون ألعابهم واختباراتهم التي يشاركونها بعد ذلك مع مدرسين أو طلاب أو مستخدمين آخرين قد يرغبون في لعبها عبر الإنترنت في أي وقت من اليوم.

#### • Duolingo

Duolingo هي عبارة عن نظام أساسي تعليمي قام بتطبيق تقنية التلعيب. إنها منصة حيث يتعلم المستخدمون اللغات من خلال الممارسة واللعب. يمكن للمتعلمين اكتساب النقاط والارتقاء بالمستوى والتنافس مع الآخرين ليظلوا متحفزين في عملية التعلم.

● **Quizlet**

أداة شائعة مؤخرًا تستخدم أسلوب اللعب لإنتاج اختبارات بسيطة وفعالة على مواد الدراسة. غالبًا ما يتعلم الطلاب الذين يستخدمون Quizlet بشكل أكثر فاعلية وبمشاركة أكبر من أولئك الذين يستخدمون الأساليب التقليدية القائمة على بطاقات فلاش.

● **Khan Academy**

مؤسسة تعليمية غير ربحية من الجيل التالي توفر تعليمًا مجانيًا عبر الإنترنت لطلابها. يستخدم بشكل روتيني ممارسات التلعيب للمساعدة في قياس التقدم والإنجازات، فضلاً عن السماح للطلاب بالمنافسة من خلال الشارات والمتصدرين والمزيد.

## الاتساق

ذكرت Joan Sedita، ٢٠٢٠ إنَّ الاتساق هو كلمات أو عبارات تستخدم لربط الأفكار بين أجزاء مختلفة من النص. إنه يمثل كيفية إدراكنا للنص، ويتضمن الأحداث اللغوية التي نلفظها أو نسمعها في تسلسلها الزمني. يتأثر انتظام أحداث النص بالعلاقات المتناسكة، التي يوجد منها نوعان: العلاقات المتناسكة من داخل جملة إلى أخرى، ممثلة بالمراجع، والاستبدالات، والحذف، والعلاقات المتسقة على طول الحدود بين الجمل (نوار نسيم، ٢٠١٨).

(١) نوع الاتساق

الاتساق لديه نوعان وهما الاتساق النحوي والاتساق المعجمي (بوطاهر بوسدر، ٢٠١٧).

(١) الاتساق النحوي: يشمل من الإحالة، والوصل.

● الإحالة تنقسم إلى الضمائر، وأسماء الإشارة، والأسماء الموصولة. من أمثلة لكل الأقسام:

١- الضمائر: محمد يمشي إلى المدرسة. بيته قريب من المدرسة.

٢- أسماء الإشارة: هذه شجرة.

٣- أسماء الموصولة: فويل للمصلين. الذين هم عن صلاتهم ساهون. الذين هم يراءون.

● يتضمن الوصل من الإضائي، والوصل العكسي، والوصل الغائي، والوصل الشرطي. من أمثلة:

١- الوصل الإضافي: جاء محمد وعلي

٢- الوصل العكسي: هو ذكي، ولكنه كسلان.

٣- الوصل الشرطي: إن تجتهد تنجح

٤- الوصل الغائي: واعبد ربك حتى يأتيك اليقين

(ب) الاتساق المعجمي: يشمل من الاستبدال، والتكرار، والترادف، والتضاد. من أمثلة:

- الاستبدال: أصبحت سيارتي قديمة، عليّ أن أشتري أخرى جديدة.
- التكرار: إن أنزلته ليلة القدر. وما أدراك ما ليلة القدر. ليلة القدر خير من ألف شهر.
- التضاد: فوزي رجل غنيّ وهو يمد دائما يد العون للمساكين.
- الترادف: تروي الأساطير التواريخ المقدسة وتشرح الأصول المقدسة. باختصار، هذه الروايات التقليدية هي مجموعة من المعتقدات التي تشكل قوة حقيقية في حياة الأشخاص الذين يجربونها.

#### الدراسات السابقة

١. روحاني جاسني إلخ (٢٠١٨) بعنوان **Pendekatan gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa Arab**.

في الوقت الحاضر، لا يهرب منهج الألعاب من الثقافة الحية للفرد. يعد منهج الألعاب أحد أساليب التعلم لجذب الاهتمام وتشجيع الطلاب على أن يكونوا أكثر اهتمامًا باللغة الثانية. لا يمكن أن تساهم الألعاب في التعلم فحسب، بل يمكن أن تساهم أيضًا في التسويق في مبيعات المنتجات. لذلك، يود الباحثة الإجابة عن سؤال «إلى أي مدى يمكن تطبيق الألعاب في تعلم اللغة العربية وما هي الآثار المترتبة على تنفيذ هذا المنهج على الطلاب». علاوة على ذلك، استخدمت الباحثة طريقة مراجعة الأدبيات التي حددت التلعيب في الدراسات التجريبية. غالبًا ما يستخدم مفهوم التلعيب لتحسين تجربة التعلم بين الطلاب. بالنسبة لنتائج الدراسة، قالت الباحثة إن أنشطة وتمارين الألعاب يمكن أن تمنح الطلاب الفرصة لإظهار مواهبهم وقيمتهم من قدراتهم الخاصة. بالإضافة إلى ذلك، يمكن أن يؤثر على علم النفس والسلوك الإيجابي للطلاب. في الختام، يمكن أن يساعد منهج التلعيب في التشجيع على تحفيز الطلاب. للتأثير الأمثل، يجب التخطيط لمفهوم اللعبة حتى لا يشعروا بالملل من اللعبة. لذلك، تُظهر الدراسات أن منهج التلعيب يساهم في العوامل الإيجابية في عملية التعلم وهو وثيق الصلة بتطبيقه في سياق تعلم اللغة العربية.

٢. صبري سهر وعزبة ألياس (٢٠١١)، في المقال المسمى **“A study in Malaysian Language Learners**

**Perception Towards Learning Arabic Via Online Games”**. في هذا المقال، الغرض من هذه المقالة

هو دراسة تصورات التعلم عن طريق الألعاب عبر الإنترنت بين متعلمي اللغات الابتدائية العربية في مركز

التأسيس بالجامعة الإسلامية العالمية ماليزيا. الطريقة التي يستخدمها هذه الباحثة هي دراسة استقصائية وصفية كمية مفتوحة كانت جزءًا من تحليل الواجهة الأمامية لتصميم وتطوير نموذج أولي لألعاب المفردات العربية عبر الإنترنت. كما يبرز مواقف المتعلمين تجاه التعلم العربي وموقفهم من لعب ألعاب الفيديو العادية وتصورتهم تجاه استخدام الألعاب عبر الإنترنت في تعلم اللغة العربية. بخلاف ذلك، تم توزيع الدراسة الاستقصائية على ١١٣ من ١٣٣ متعلمًا حصلوا على دروس في اللغة العربية. وتظهر النتائج أن هناك تصورًا إيجابيًا بين متعلمي اللغة العربية لاستخدام لعبة تعليمية عبر الإنترنت. وهناك أيضًا تعليقات إيجابية تُعطى لهم تساهم في إمكانية إنتاج ألعاب مثيرة للاهتمام عبر الإنترنت لتعلم اللغة العربية. بخلاف ذلك، أظهرت الدراسة أيضًا أن هناك مستويات عالية من الحاجة والتوقعات لاستخدام الألعاب عبر الإنترنت كتطبيق متعدد الوسائط في الفصل الدراسي. لذلك، قد استنتج أن التلعيب مهم لتعزيز عقل المتعلمين وجعل التعلم أكثر إثارة للاهتمام.

٣. وفقًا لنور أزي مصروب إلخ (٢٠١٩)، في مقالهم **"Digital Games Based Language Learning for Arabic Literacy Remedial"**، لقد ثبت أن هذه الورقة ناقشت الجوانب المختلفة للألعاب الرقمية بهدف استخدام هذه الوسيلة القوية لدعم تعلم لغة الأطفال. يركز الباحثان على الألعاب التعليمية لدراسة كيفية تعلم اللاعبين بعض المعرفة أثناء لعبهم في بيئة اللعبة. وعلاوة على ذلك، فيما يتعلق بالطريقة المستخدمة في هذا البحث، استخدم الباحثون تحليل المحتوى لإثبات بحثهم. وقاموا بتحليل بعض الألعاب الحالية المخصصة لتعليم الأطفال مثل الألعاب العربية كلمات ومفردات، والأبجدية العربية للأطفال، وتعلم النحل باللغة العربية. بالإضافة إلى ذلك، تظهر النتائج أن معظم ألعاب تعلم اللغة العربية تقتصر على محتوى الأبجدية. لذلك، قد استنتج أن التلعيب مهم لتعزيز عقل المتعلمين وجعل التعلم أكثر تشويقًا وكيف يصبح التلعيب أكثر إثارة للاهتمام للمتعلمين في تعليمهم.

٤. فاطمة زغول (٢٠٢٠)، مع أطروحة تسمى "دراسة استخدام الألعاب في صفوف قواعد اللغة العربية من وجهة نظر المعلمين والطلاب في موقعين تعليميين في دبي والشارقة". كما تمت قراءة ما ورد في المقال، تعتبر الإمارات العربية المتحدة واحدة من الدول الرائدة التي تركز على نظام التعليم. والهدف الرئيسي للإمارات هو التأكد من وصول الطلاب إلى مستوى عالٍ من الكفاءة في المهارات العربية والإنجليزية. لذا، إن هذه الدراسة تهدف إلى إجراء مراجعة نقدية للأدبيات حول نظريات استخدام الألعاب واللعب في تدريس القواعد. علاوة على ذلك، إن الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي استخدام طريقة المسح لأن هذه دراسة كمية. بالإضافة إلى ذلك، يتم إعطاء الاستطلاع لمعرفة وجهات نظر المعلمين والطلاب الذين يعيشون

في دبي والشارقة. علاوة على ذلك، حددت هذه الدراسة أن المعلمين يرفضون استخدام منهج الألعاب لأسباب مختلفة، لكن الطلاب حثوا بشدة على ممارسة الألعاب التي يمكن أن تساعدهم في المستقبل.

٥. وفقاً لدانيال أ. كوفمان (٢٠١٩)، في مقالته، **“Reflection: Benefits of Gamification in Online Higher Education”**. وقد ثبت أن هذه المقالة كتبت لشرح سرد واحد لاستخدام الألعاب لتحفيز إكمال المهام الأكاديمية المتقدمة وتقديم مراجعة الأدبيات التي تستكشف العلاقة بين تحدي الطلاب في التعلم عبر الإنترنت، والتحفيز لأنشطة الطلاب، واستخدام الألعاب كأداة قادرة على الاندماج في بيئات التعلم عبر الإنترنت. بالنسبة لهذه الطريقة، استخدم الباحث منهجاً وصفيًا لشرح البيانات التي تم جمعها. بالإضافة إلى ذلك، فإن العقبات التي يواجهها الطلاب في التعلم عبر الإنترنت يمكن أن تقلل من تركيز بعض الطلاب على الدعم الطبيعي للطلاب في بيئة الحرم الجامعي التقليدية. ويمكن أن يساعد التلعيب في الفصل الدراسي عبر الإنترنت في سد الفجوة ويؤدي إلى زيادة رضا الطلاب ونجاحهم. وغير ذلك، يمكن أن يؤدي إبداع الطالب للبقاء على قيد الحياة في عناصر الألعاب إلى ازدهار في كتاب الصف الدراسي الذي يمكن أن يحسن الرضا عن أعضاء هيئة التدريس في الدورة. لذا، فإن تطبيق الألعاب مفيد جدًا للمتعلمين كأداة قادرة على الاندماج في بيئة التعلم عبر الإنترنت. وقد استنتج أن التلعيب مهم لتعزيز عقل المتعلمين وجعل التعلم أكثر إثارة للاهتمام.

٦. وفقاً لرودريجو سميدل، إلخ (٢٠١٩)، في اسم مقالته، **“The Impact of Gamification on Students Learning, Engagement, and Behavior is Based on their Personality Traits”**. لقد ثبت أن هذه المقالة كتب للتحقيق في تأثيرات الألعاب على سلوك الطلاب التعليمي، والمشاركة بناءً على سمات شخصيتهم في بيئة تعلم البرامج القائمة على الويب. علاوة على ذلك، جرب الباحثون لمدة أربعة أشهر مع ٤٠ طالبًا جامعيًا في دورات السنة الأولى حول البرامج. وتم تعيين الطلاب بشكل عشوائي لإحدى نسختين من بيئة تعلم البرمجة: نسخة مخصصة للألعاب تتكون من الترتيب والنقاط والشارات والنسخة الأصلية غير المزودة بألعاب. بالإضافة إلى ذلك، وجد الباحثون أدلة على أن الألعاب قد أثرت على المستخدمين بطرق مختلفة بناءً على سمات شخصيتهم. لذلك، فإن تأثير التلعيب يعتمد على الخصائص المحددة للمستخدمين.

ما يفرق هذا البحث عن البحوث السابقة أن هذا البحث يلتمس عنصراً من العناصر المهمة في كتابة اللغة العربية وهو الاتساق وتطبيقه في التلعيب. أما البحوث الأخرى فتتكلم عن اللغة العربية عن طريق التلعيب بصورة سطحية فقط.

## منهجية البحث

وللإجابة على أسئلة البحث، تم إعداد استبانة للحصول على بيانات من طلاب متخصصين باللغة العربية في الجامعة من أجل التعرف على اتجاهات الطلاب نحو التلعيب في تعلم الاتساق في اللغة العربية. وفي الإجابة على سؤال البحث لهذه الدراسة، تستخدم الباحثان المنهج التحليلي الوصفي النوعي.

يتكون مجتمع البحث من طلاب البكالوريوس المتخصصين في اللغة العربية والتواصل في جامعة العلوم الإسلامية الماليزيا من السنة الأولى والثانية من العام ٢٠٢١/٢٠٢٢ م. من أجل اكتشاف مواقف الطلاب نحو التلعيب في تعلم الاتساق في اللغة العربية، تم اختيار عينة البحث من ٥٠ طالبا جامعياً متخصصين دراستهم في اللغة العربية والتواصل. كما يتضح من البيانات فقد اختارت الباحثة ٥٠ طالباً وطالبة مكونة (٧٢%) من الإناث و (٢٨%) من الذكور. جميع الطلاب ينتمون إلى الصف الأول (٢٨%) والصف الثاني (٧٢%). جميع الطلاب تقريباً ماليزيين وواحد فقط من سنغافورة. وقد تم توزيع الاستبانة على أفراد العينة من خلال جوجل فورم. جمعت الباحثة البيانات ثم قامت الباحثة بإدخال SPSS لتحليلها واستخراج المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية.

### جدول رقم (١): توزيع أفراد العينة حسب الجنس ومستوى الدراسة والجنسية.

المعلومات الديموغرافية	التكرارات	(%)
الجنس	الذكور	٢٨
	الإناث	٧٢
مستوى الدراسة	الأولى	٢٨
	الثانية	٧٢
الجنسية	ماليزي	٩٦
	غير ماليزي	٤

دراسة الموافقة	المتوسط الحسابي
قوية جدا	من ٤,٢ - ٥,٠
قوية	من ٣,٤ - أقل من ٤,٢
متوسطة	من ٢,٦ - أقل من ٣,٤
ضعيفة	من ١,٨ - أقل من ٢,٦
ضعيفة جدا	أقل من ١,٨

جدول رقم (٢): درجة الموافقة للسلم الخماسي ليكرت

### متغيرات البحث

(١) المتغير المستقل: يتمثل المتغير المستقل لهذه الدراسة هو التلعيب في تعلم الاتساق في اللغة العربية

(٢) المتغير التابع: يتمثل المتغير التابع لهذه الدراسة هو اتجاهات الطلاب نحو التلعيب في تعلم الاتساق في اللغة العربية

### إجراءات البحث

لتحقيق أهداف هذا البحث. فيما يلي بعض الإجراءات التي اتخذها الباحث:

١. قامت الباحثة بإنشاء 3 أقسام تتكون من ١٨ سؤالاً:

- القسم الأول يتكون من ٣ أسئلة تتعلق بخلفية الطلاب.
- القسم الثاني يتكون من ٥ أسئلة تتعلق بتصوير الطلاب نحو التلعيب في تعلم الاتساق العربي.

■ القسم الثالث يتكون من ٤ أسئلة تتعلق بمستوى الاستمتاع بالتلعيب في تعلم الاتساق العربي.

٢. ثم قامت الباحثة بإنشاء الاستبيان باستخدام Google Form
٣. بعد ذلك تم توزيع الاستبيان على طلاب جامعة العلوم الإسلامية بماليزيا.
٤. تم جمع البيانات في شهر.
٥. بعد ذلك تقوم الباحثة بتحليل البيانات باستخدام برنامج SPSS
٦. وأخيراً، تلخص الباحثة البيانات وتضعها في بحثها.

### تحليل البيانات ومناقشتها

المجال الأول: التعرف على اتجاهات الطلاب نحو التلعيب في تعلم الاتساق في اللغة العربية.

الرتبة	الفقرات	الرتبة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
٥	يجب أن نستخدم التلعيب في الجامعة لمساعدة الطلاب على تعلم الاتساق في اللغة العربية	١	٤,٦	٠,٦١	قوية جداً
١	أحاول معرفة الاتساق أثناء ممارسة التلعيب	٢	٣,٩٢	٠,٨٣	قوية
٤	أناقش الاتساق المناسبة مع شخص آخر أثناء التلعيب	٣	٣,٤٤	١,٠٥	قوية
٢	عادة ما يكون التلعيب يوجد الكثير من الجمل الطويلة.	٤	٣,٢٢	١,٢٢	متوسطة
٣	عادة ما أتجاهل ما إذا	٥	٢,٤٦	١,٢٣	ضعيفة

				كانت إجابتي صحيحة أم خاطئة	
--	--	--	--	----------------------------	--

## الجدول ٢

بين الجدول (٢) نتائج استجابات الطلبة على فقرات مجال التعرف على اتجاهات الطلاب نحو التلعيب في تعلم الاتساق في اللغة العربية، إذ يتضح أنّ معظم فقرات هذا المجال قد حصلت على درجة قوية يتراوح متوسطها ما بين (٣,٩٢) و(٣,٤٧)، أضعفها الفقرة (٣) السالبة التي تنص على (عادة ما أتجاهل ما إذا كانت إجابتي صحيحة أم خاطئة)، أما أقوى فقرات هذا المجال فهي الفقرة (٥) التي تنص على (يجب أن نستخدم أسلوب اللعب في الجامعة لمساعدة الطلاب على تعلم الاتساق العربي) إذ تحظى بمتوسط حسابي (٤,٦) وبانحراف معياري (٠,٦١).

وبالنظر إلى المجال الأول، ترى الباحثة أن معظم الطلاب يتفقون على أن التلعيب يجب أن يستخدم في التعلم لأنه يساعدهم على تعلم الاتساق في اللغة العربية كما هو مذكور في السؤال (يجب أن نستخدم التلعيب في الجامعة لمساعدة الطلاب على تعلم الاتساق في اللغة العربية) كما ذكر ماسروف وآخرون (٢٠١٩)، إن التلعيب يمكن من خلاله توصيل المعرفة للطلاب بشكل فعال. ولذلك نرى أن الطلاب لا يوافقون على العبارة (عادةً ما أتجاهل ما إذا كانت إجابتي صحيحة أم خاطئة). وهذا لأنّ معظم الطلاب سيفكرون بعمق أولاً قبل إعطاء الإجابة الصحيحة لكي يفوزوا في المنافسة بين الزملاء من خلال التلعيب لأنّ التلعيب يعزز قدرة الدماغ على معالجة المعلومات الجديدة (Matthew Lynch، ٢٠١٨)

المجال الثاني: التعرف على مستوى التمتع لدى الطلاب نحو التلعيب في تعلم الاتساق في اللغة العربية.

الرتبة	الفقرات	الرتبة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	درجة الموافقة
٤	بشكل عام، أستمتع بتعلم	١	٤,٣٢	٠,٦٨	قوية جداً

				الاتساق في اللغة العربية من خلال التلعيب	
قوية جدا	٠,٦٨	٤,٣	٢	التلعيب يجذب انتباهي	١
قوية	٠,٦٨	٤,١٦	٣	يعجبني المحتوى يوفره التلعيب نحو تعلم الاتساق في اللغة العربية	٣
قوية	٠,٩٤	٣,٩٢	٤	يمكنني الاستمرار في التركيز على التعلم من خلال التلعيب	٢

### الجدول ٣

بين الجدول (٣) نتائج استجابات الطلبة على فقرات مجال التعرف على مستوى التمتع لدى الطلاب نحو التلعيب في تعلم الاتساق في اللغة العربية لدى طلاب بجامعة العلوم الإسلامية الماليزيا، إذ يتضح أنّ معظم فقرات هذا المجال قد حصلت على درجة قوية جدا وقوية يتراوح متوسطها ما بين (٤,٣٢) و(٣,٩٢)، أضعفها الفقرة (٢) السالبة التي تنص على (يمكنني الاستمرار في التركيز على التعلم من خلال التلعيب)، أما أقوى فقرات هذا المجال فهي الفقرة (٤) التي تنص على (بشكل عام، أستمتع بتعلم الاتساق في اللغة العربية من خلال التلعيب) إذ تحظى بمتوسط حسابي (٤,٣٢) وبانحراف معياري (٠,٦٨).

من البيانات التي تم جمعها، ترى الباحثان أن الطلاب يستمتعون بالتلعيب أثناء التعلم لأن كل الفقرات قد حصلت على درجة قوية جدا وقوية فقط. على سبيل المثال (بشكل عام، أستمتع بتعلم الاتساق باللغة العربية من خلال التلعيب). فالتلعيب قادر على جعل الطلاب التركيز على عملية التعليم والتعلم مثل (يمكنني الاستمرار في التركيز على التعلم من خلال التلعيب) كما ذكرت Rebekah Sthathakis (دت). وكما ذكرها أيضا صبري شهرير وعزية (٢٠١١) إنَّ

الألعاب تجذب انتباه الطلاب ومشاركتهم جيداً. ومن ثم، يمكن للباحثان أن تستنتجا أنّ مستوى استمتاع الطلاب نحو التلعيب في التعلم مرتفع. ويبدو أنّ هناك تصور إيجابي بين متعلمي اللغة العربية لاستخدام لعبة تعليمية عبر الإنترنت كما أنّ هناك مستويات عالية من الحاجة والتوقعات لاستخدام الألعاب عبر الإنترنت كتطبيق متعدد الوسائط في الفصل الدراسي. لذلك، قد استنتج أن التلعيب مهم لتعزيز عقل المتعلمين وجعل التعلم أكثر إثارة للاهتمام.

## الخاتمة

### خلاصة النتائج

من بين ما تم ملاحظته وتحليله في البحث، قامت الباحثة بتلخيص بعض الأشياء المهمة وهي على النحو التالي:

١. الوعي بالتلعيب في التعليم يعطي تأثيراً إيجابياً تجاه الطلاب في التعليم العالي وخاصة في تعلم لغة أجنبية.

٢. ومن خلال التلعيب أنه يجعل التعلم ممتعاً وتفاعلاً مما يجعل الطلاب الاستمتاع بالتعلم واكتشاف المزيد عن الاتساق في اللغة العربية.

٣. توفير الفرصة للمتعلمين للتعامل مع المحتوى من خلال التلعيب في بيئة تعليمية فعالة وغير رسمية.

والتوصيات للباحثين المستقبليين إجراء بحث عن الصعوبات التي يواجهها المحاضرون نحو التلعيب في التعلم.

### قائمة المصادر والمراجع

Brull, S., & Finlayson, S. (2016). Importance of gamification in increasing learning. *The Journal of Continuing Education in Nursing*, 47(8), 372–375. <https://doi.org/10.3928/00220124-20160715-09>

- Buljan, M. (2021, November 29). *Gamification for learning: Strategies and examples*. eLearning Industry. Retrieved June 17, 2022, from <https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>
- Caponetto, I., Earp, J., & Ott, M. (2014, October). *Gamification and education: A literature review*. Retrieved June 21, 2022, from [https://www.researchgate.net/profile/Jeffrey-Earp/publication/266515512\\_Gamification\\_and\\_Education\\_a\\_Literature\\_Review/links/543ba3770cf24a6ddb97812d/Gamification-and-Education-a-Literature-Review.pdf?origin=publication\\_detail](https://www.researchgate.net/profile/Jeffrey-Earp/publication/266515512_Gamification_and_Education_a_Literature_Review/links/543ba3770cf24a6ddb97812d/Gamification-and-Education-a-Literature-Review.pdf?origin=publication_detail)
- Dichev, C., & Dicheva, D. (2017). Gamifying education: What is known, what is believed and what remains uncertain: A critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-017-0042-5>
- Florecczyk, E. D., & Mostowski, P. (n.d.). *Gamification as a new direction in teaching Polish as a foreign language*. ResearchGate. Retrieved June 21, 2022, from [https://www.researchgate.net/publication/353852065\\_Gamification\\_as\\_a\\_new\\_direction\\_in\\_teaching\\_Polish\\_as\\_a\\_foreign\\_language](https://www.researchgate.net/publication/353852065_Gamification_as_a_new_direction_in_teaching_Polish_as_a_foreign_language)
- Jasni, S. R., Zailani, S., & Zainal, H. (2019). Pendekatan gamifikasi Dalam Pembelajaran Bahasa arab. *Journal of Fatwa Management and Research*, 358–367. <https://doi.org/10.33102/jfatwa.vol13no1.165>
- Lynch, M. (2018, August 14). *How does gamification effect the learning process?* The Edvocate. Retrieved June 17, 2022, from <https://www.theedadvocate.org/how-does-gamification-effect-the-learning-process/#:~:text=Gamification%20modifies%20the%20brain's%20reward,release%20of%20the%20neurotransmitter%20dopamine.>
- Masrop, N. A., Ishak, H., Zainuddin, G., Ramlan, S. R., Sahrir, M. S., & Hashim, H. (2019). Digital Games based Language Learning for Arabic Literacy Remedial. *Creative Education*, 10(12), 3213–3222. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012245>
- Sahrir, M. S. (2014, August 11). *A study on Malaysian language learners' perception towards learning ...* Retrieved June 18, 2022, from

[https://www.researchgate.net/publication/228843135\\_A\\_study\\_on\\_Malaysian\\_Language\\_Learners'\\_perception\\_towards\\_learning\\_arabic\\_via\\_online\\_games](https://www.researchgate.net/publication/228843135_A_study_on_Malaysian_Language_Learners'_perception_towards_learning_arabic_via_online_games)

Sedita, J. (2020, August 20). *What are cohesive devices and how do they affect comprehension?* Keys to Literacy. Retrieved June 17, 2022, from <https://keystoliteracy.com/blog/what-are-cohesive-devices-and-how-do-they-affect-comprehension/#:~:text=Cohesive%20devices%20are%20words%20or,H,e%20played%20on%20the%20swings.>

Smiderle, R., Rigo, S. J., Marques, L. B., Peçanha de Miranda Coelho, J. A., & Jaques, P. A. (2020). The impact of gamification on students' learning, engagement and behavior based on their personality traits. *Smart Learning Environments*, 7(1). <https://doi.org/10.1186/s40561-019-0098-x>

Sthathakis, R. (n.d.). *Five reasons to use games in the classroom.* Why Use Games in Your Classroom? | Education World. Retrieved June 18, 2022, from [https://www.educationworld.com/a\\_curr/reasons-to-play-games-in-the-classroom.shtml](https://www.educationworld.com/a_curr/reasons-to-play-games-in-the-classroom.shtml)