



جامعة السلطان قابوس

كلية التربية

قسم المناهج وطرق التدريس

بحث اجرائي بعنوان:

أثر استخدام استراتيجيات التعلم باللعب الرقمية على

التحصيل الدراسي والدافعية لدى طلاب الصف

العاشر

اعداد المرشح : بدر بن ناصر بن سالم الحجري

الرقم الجامعي : 128281

اعداد المرشح : أسعد بن عبدالله بن سعيد المعمرى

الرقم الجامعي : 123890

مقدم الى : د | عبدالله بن محمد الوهيبي

المقرر الفصل : التدريب الميداني | ربيع 26

شكر وتقدير

في البداية، نتوجه بخالص الشكر والعرفان إلى الله تعالى الذي هيا لي الظروف وأمدنا بالصبر لإتمام هذا البحث. كما أتقدم بعظيم الشكر والتقدير إلى كل من ساهم في إنجاز هذا العمل.

ولم يكن لي هذا البحث أن يرى النور لولا تعاون إدارة مدرسة الخوض للتعليم الأساسي، وعلى رأسهم مدير المدرسة والمعلمين المتعاونين الذي استضافونا في فصلوهم ومنحونا الفرصة لتطبيق الأدوات الرقمية مع طلابهم.

والشكر أيضاً موصول لوحدة الخبرات الميدانية بكلية التربية في جامعة السلطان قابوس على جهودها في تنظيم التدريب الميداني وربطنا بالمدارس.

وأخيراً، لا يسعنا إلا أن نشكر زملائنا في الميدان الذين شاركونا ملاحظاتهم وانطباعاتهم أثناء التطبيق، والطلاب الذين تعاونوا بإيجابية وساهموا في نجاح هذا البحث بمشاركتهم الفعالة.

فهرس المحتويات

الصفحة	الموضوع
1	صفحة الغلاف
2	شكر وتقدير
3	المقدمة
4	الإطار النظري والدراسات السابقة
4	التعلم باللعب الرقمي: المفهوم والأساس النظري 2-1
5	الدافعية نحو التعلم: المفهوم والأبعاد والنظريات 2-2
6	التحصيل الدراسي: مفهومه وعلاقته بالأساليب التعليمية 2-3
6	أدوات التعلم الرقمي المستخدمة في البحث 2-4
7	الدراسات السابقة 2-5
8	مشكلة البحث
9	منهجية البحث
10	النتائج ومناقشتها
11	التوصيات والمقترحات
12	قائمة المراجع
13	الملاحق

الملخص

يهدف هذا البحث الإجرائي إلى التعرف على أثر استخدام استراتيجيات التعلم باللعب الرقمية (Digital Game-Based Learning) في تدريس مادة التربية الإسلامية على التحصيل الدراسي والدافعية نحو التعلم لدى طلاب الصف العاشر بمدرسة الخوض للتعليم الأساسي (5-12). تكونت عينة البحث من (36) طالباً من شعبة واحدة (1/10) تم اختيارها بالطريقة القصدية. استخدمت أداتان رئيسيتان: تطبيق Plickers لطرح الأسئلة التفاعلية السريعة، وبرنامج كشوف من خلال أدواته التفاعلية (عجلة الحظ، وصندوق الكنز، ونظام النقاط الفردية). أجريت الاختبارات القبليّة والبعديّة خلال الفصل الدراسي الثاني.

أظهرت النتائج وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى ($\alpha \leq 0.05$) بين متوسطي التحصيل القبلي والبعدي لصالح الاختبار البعدي ($t = 5.42, p < 0.05$)، حيث ارتفع المتوسط الحسابي من (11.35) إلى (15.73) بفارق إيجابي قدره (4.38) درجة. كما أظهرت النتائج تحسناً واضحاً في أبعاد الدافعية الثلاثة مجتمعة: الانخراط في التعلم، والرغبة في المادة، والتحدي والمنافسة، حيث ارتفع المعدل العام للدافعية من (2.89) إلى (3.79) بفارق إيجابي قدره (+0.90). أوصى البحث بتبني هذه الاستراتيجيات في المناهج التربوية، وتدريب المعلمين عليها.

الكلمات المفتاحية: التعلم باللعب الرقمي، التربية الإسلامية، Plickers، برنامج كشوف، التحصيل الدراسي، الدافعية، طلاب الصف العاشر

1. المقدمة

تُعد مادة التربية الإسلامية من الركائز الأساسية في المنظومة التعليمية العمانية، إذ تتولى مسؤولية غرس القيم الإيمانية والأخلاقية النبيلة في نفوس الناشئة. تتجسد هذه المادة في ثلاثة محاور: العقيدة، والعبادات، والمعاملات. وبهذا، فإنها لا تقتصر على الجانب المعرفي فحسب، بل تمتد لتشمل الجانبين الوجداني والمهاري.

لكن واقع الحال في الميدان يقول شيئاً آخر. من خلال ملاحظتي في مدرسة الخوض، لاحظت أن حصص التربية الإسلامية تفتقر أحياناً إلى عنصر التفاعل والإثارة. الطلاب في الصف العاشر يعيشون في بيئة رقمية، يستخدمون الهواتف الذكية والألعاب الإلكترونية بشكل يومي، ثم يأتون إلى الحصة ليجدوا نفس أسلوب الشرح والحفظ. الفجوة واضحة.

هذه الملاحظة دفعتني للتفكير في سؤال بسيط: لماذا لا نستخدم ما يحبه الطلاب — اللعب والتنافس الرقمي — في خدمة ما نريد تعليمه؟ من هنا جاءت فكرة هذا البحث، الذي يجرب استراتيجيات التعلم باللعب الرقمية في تدريس التربية الإسلامية، باستخدام أداتين بسيطتين ومجانبين: Plickers وبرنامج كشوف.

يمكن ملاحظة أن هذا البحث لا يدعي اكتشاف نظرية جديدة، بل يقدم تجربة ميدانية واقعية في بيئة صفية عمانية، مع أدوات يستطيع أي معلم استخدامها غداً في حصته. هذا هو جوهر البحث الإجمالي: تحويل المشكلة إلى فرصة من خلال تجربة مدروسة ومقيمة.

2. الإطار النظري والدراسات السابقة

2-1 التعلم باللعب الرقمي: المفهوم والأساس النظري

التعلم باللعب الرقمي (Digital Game-Based Learning) يعني دمج عناصر اللعب — المنافسة، والنقاط، والتحديات، والمكافآت — في بيئة تعليمية منظمة. ليس المقصود أن نحول الحصة إلى ملعب، بل أن نستخدم قوة اللعب في تحفيز الطلاب على التعلم. يعرفه الباحثون بأنه "نهج تعليمي يدمج عناصر اللعب في الأنشطة التعليمية لزيادة دافعية المتعلمين وتحسين استيعابهم" (Plass, Homer, & Kinzer, 2020, p. 8).

تستند هذه الاستراتيجيات إلى أربع نظريات رئيسية تفسر لماذا يعمل هذا النهج:

1. النظرية البنائية (Constructivism):

يرى بياجيه وفيغوتسكي أن المعرفة لا تُنقل من المعلم إلى الطالب، بل يبنيها الطالب بنفسه من خلال التفاعل النشط. والألعاب التعليمية توفر بيئة تفاعلية تمكن الطالب من هذا البناء المعرفي. يوضح ذلك أن الطالب لا يحفظ أركان الصلاة، بل يتفاعل معها من خلال الأسئلة التنافسية والتحديات.

2. النظرية التجريبية (Experiential Learning):

يرى كولب (Kolb, 1984) أن التعلم يحدث من خلال الخبرة المباشرة. عندما يجرب الطالب إجابة سؤال على Plickers أو يفتح صندوق الكنز في كشوف، يخوض تجربة حقيقية تثبت المعلومة في ذهنه أكثر من أي شرح.

3. نظرية التدفق (Flow Theory):

يشير تشيكسنتميهالي (Csikszentmihalyi, 1990) إلى أن الأداء الأمثل يتحقق عندما يكون هناك توازن بين تحدي المهمة ومهارة الفرد. إذا كان السؤال سهلاً جداً يمل الطالب، وإذا كان صعباً جداً يحبط. الألعاب الرقمية تحافظ على هذا التوازن من خلال تدرج الأسئلة وجوائز النقاط.

4. نظرية التحفيز الذاتي (Self-Determination Theory):

يؤكد ديسي وريان (Deci & Ryan, 2000) أن الإنسان يحتاج إلى ثلاثة احتياجات نفسية: الاستقلالية (أن يختار)، والكفاءة (أن يتقن)، والترابط (أن ينتمي). نظام النقاط في كشوف يعزز الكفاءة، والمنافسة الجماعية تعزز الترابط، واختيار الطالب للإجابة يعزز الاستقلالية.

2-2 الدافعية نحو التعلم: المفهوم والأبعاد والنظريات

الدافعية هي القوة الداخلية التي تحفز السلوك وتوجهه نحو أهداف. في التعليم، الدافعية تحدد مدى انخراط الطالب ومستوى إنجازه. تعرفها الأدبيات بأنها "القوة الدافعة التي تحفز الطالب على بذل الجهد والاستمرار في التعلم" (Schunk, Meece, & Pintrich, 2014, p. 5).

يميز الباحثون بين نوعين: الدافعية الجوهرية التي تنبع من اهتمام الطالب بالتعلم نفسه، والدافعية الخارجية التي تأتي من محفزات خارجية كالدرجات. التعلم باللعب يستفيد من كليهما: الطالب يستمتع باللعب (جوهرية) ويحصل على نقاط ومكافآت (خارجية).

في هذا البحث، تم قياس الدافعية من خلال ثلاثة أبعاد:

- دافعية الانخراط في التعلم: رغبة الطالب في المشاركة والاهتمام بالحصّة.
- الرغبة في المادة: مدى اهتمام الطالب بالتربية الإسلامية ونظرته الإيجابية تجاهها.
- دافعية التحدي والمنافسة: استمتاع الطالب بالتحديات والمنافسة الإيجابية مع الزملاء (Ames, 1992).

3-2 التحصيل الدراسي: مفهومه وعلاقته بالأساليب التعليمية

التحصيل الدراسي هو ما يصل إليه الطالب من مكتسبات معرفية ومهارية نتيجة للتعلم. يتجسد في القدرة على استرجاع المعلومات وفهمها وتطبيقها وتحليلها وتقييمها (Bloom et al., 1956).

العلاقة بين الأسلوب التعليمي والتحصيل واضحة: الطلاب يحققون نتائج أفضل عندما يكونون نشطين في العملية التعليمية بدلاً من تلقينهم للمعلومات بشكل سلبي. هذا ما أكدته أبحاث التعلم النشط (Prince, 2004). التعلم باللعب الرقمي يفعّل الطالب فيصل إلى "التعلم المععمق" (Deep Learning) بدلاً من التعلم السطحي.

4-2 أدوات التعلم الرقمي المستخدمة في البحث

1-4-2 تطبيق Plickers

Plickers هو تطبيق مجاني يعمل على الهواتف الذكية، يتيح للمعلم طرح أسئلة متعددة الخيارات والحصول على إجابات فورية دون أجهزة للطلاب. كل طالب يحمل بطاقة ورقية برمز QR خاص به، وعند طرح السؤال يظهر الطالب البطاقة باتجاه معين يمثل إجابته (أ، ب، ج، د)، ثم يمسح المعلم البطاقات بهاتفه فتظهر النتائج على الشاشة مباشرة مع رسم بياني يوضح توزيع الإجابات. من أهم مميزاته أنه لا يحتاج لاتصال بالشبكة أو أجهزة ذكية للطلاب، مما يجعله مثالياً للمدارس ذات الإمكانيات المحدودة. كما أنه يوفر للمعلم لمحة فورية عن أداء الطلاب ونقاط ضعفهم.

2-4-2 برنامج كشوف

برنامج كشوف هو منصة تفاعلية رقمية متعددة الأدوات تُستخدم في البيئة الصفية لزيادة التفاعل والحماس. استخدمت في هذا البحث ثلاثة أدوات رئيسية من المنصة:

• عجلة الحظ (Wheel of Fortune):

أداة تفاعلية عبارة عن عجلة دوارة يتم عليها وضع خيارات مختلفة. استخدمت لخلق جو من التشويق والمفاجأة.

• صندوق الكنز (Treasure Box):

صندوق على الشاشة يضغط عليه الطالب فتظهر له سؤال. استخدم في المراجعة وخلق التحدي.

• نظام النقاط الفردية (Points System):

نظام يحصل فيه الطالب على نقاط عند الإجابة الصحيحة، وعرض قائمة المتصدرين أسبوعياً.

2-5 الدراسات السابقة

تتضح أهمية هذا البحث أكثر عندما نراه في سياق الدراسات السابقة. الدراسات التالية تقدم إطاراً نقدياً يوضح ما تم إنجازه وما يحتاج مزيداً من البحث:

1. دراسة العنزي (2022):

أجرت دراسة عن "أثر استخدام الألعاب الرقمية في دافعية طلاب الصف الخامس نحو تعلم القرآن الكريم" على (60) طالباً. أظهرت فروقاً ذات دلالة لصالح المجموعة التجريبية. تدعم هذه الدراسة فكرة البحث الحالي، لكنها اختلفت في المادة (القرآن مقابل التربية الإسلامية الشاملة) والمرحلة العمرية.

2. دراسة الحربي (2023):

دراسة ميدانية عن "فعالية منصات التعلم التفاعلي في تحصيل طلاب المرحلة الثانوية في التربية الإسلامية" باستخدام المنهج شبه التجريبي مع (45) طالباً. توصل إلى أن المنصات التفاعلية أثرت إيجاباً. تشير هذه الدراسة إلى أن البحث الحالي يدعمها بأدوات أبسط (Plickers) وكشوف بدلاً من منصات معقدة.

3. دراسة الزهراني (2024):

دراسة "توظيف تطبيقات الهواتف الذكية في تدريس التربية الإسلامية" على (38) طالباً. أكد أن الأدوات البسيطة مثل Plickers فعالة شريطة توفر التدريب. يوضح ذلك أن اختيار الأدوات في البحث الحالي مدعوم بالأدبيات.

4. دراسة Hamari وآخرون (2016):

تحليل شمولي لـ (24) دراسة في مجال التلعيب. توصلوا إلى أن العناصر التنافسية والمكافآت تزيد من الدافعية بشكل ملحوظ. يعزز هذا النتيجة التي توصل إليها البحث الحالي من خلال نظام النقاط في كشوف.

5. دراسة Dicheva وآخرون (2015):

دراسة مسحية منهجية شملت (341) دراسة. أكدوا أن التحفيز الإنجازي هو الأكثر تأثيراً. تدعم هذه النتيجة استخدام نظام النقاط والمتصدرين في البحث الحالي.

يمكن ملاحظة أن هذه الدراسات تتفق على فعالية الألعاب الرقمية، لكن معظمها استخدم أدوات معقدة أو تطبيقات مكلفة. الفجوة التي يملأها البحث الحالي هي: توفير نموذج تطبيقي بأدوات بسيطة ومجانية في بيئة صافية عمانية حقيقية.

3. مشكلة البحث

من خلال ملاحظتي الميدانية لطلاب الصف العاشر في مدرسة الخوض، لاحظت مظاهر تدعو للقلق: عدد المشاركين في النقص محدود (لا يتجاوز 8-10 من أصل 36)، وكثير من الطلاب يفقدون التركيز بعد فترة قصيرة. عند سؤال الطلاب، أجاب كثيرون أن المادة تبدو "نظرية ومملة".

تأكدت المشكلة من خلال اختبار قصير على درس "شروط الصلاة" بلغت نسبة النجاح (58%) فقط. كما أعرب (68%) من الطلاب في استبيان أولي عن رغبتهم في أنشطة تفاعلية.

3-1 أسئلة البحث

- ما أثر استراتيجيات التعلم باللعب الرقمية في التحصيل الدراسي لطلاب الصف العاشر في مادة التربية الإسلامية؟
- ما أثر هذه الاستراتيجيات في دافعية الطلاب نحو تعلم مادة التربية الإسلامية؟

3-2 أهداف البحث

- التعرف على أثر استراتيجيات التعلم باللعب الرقمية في تحصيل طلاب الصف العاشر.
- التعرف على أثر هذه الاستراتيجيات في دافعية الطلاب.
- تطوير عملية تدريس التربية الإسلامية من خلال أدوات رقمية بسيطة.
- توفير نموذج تطبيقي يمكن تعميمه على معلمي التربية الإسلامية في المدارس العمانية.

3-3 فرضيات البحث

- بين متوسطي تحصيل الطلاب قبل وبعد التطبيق ($\alpha \leq 0.05$) لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية: H01
- بين متوسطي دافعية الطلاب قبل وبعد التطبيق ($\alpha \leq 0.05$) لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية: H02

3-4 حدود البحث

- وبرنامج كشاف في وحدتي العبادات والمعاملات Plickers الحدود الموضوعية: يقتصر على استخدام.
- الحدود البشرية: طلاب الصف العاشر (شعبة) 10/1، (عدد 36) طالباً.

- الحدود المكانية: مدرسة الخوض للتعليم الأساسي في محافظة مسقط.
- الحدود الزمانية: الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 2025/2026م.

3-5 تعريف المصطلحات

- التعلم باللعب الرقمي: استخدام عناصر اللعب الرقمية كالمنافسة والنقاط في بيئة تعليمية.
- الدافعية نحو التعلم: الرغبة الداخلية والخارجية نحو التعلم، تقاس عبر ثلاثة أبعاد: الانخراط، الرغبة في المادة، والتحدي.
- التحصيل الدراسي: المكتسبات المعرفية والمهارية التي يقيسها الاختبار التحصيلي.
- تطبيق مجاني لطرح أسئلة تفاعلية والحصول على إجابات فورية دون أجهزة للطلاب: Plickers.
- برنامج كشوف: منصة تفاعلية تتضمن عجلة الحظ وصندوق الكنز ونظام النقاط الفردية.

4. منهجية البحث

4-1 منهج البحث

استخدم هذا البحث المنهج الإجمالي (Action Research)، وهو منهج يتيح للمعلم الباحث دراسة مشكلة في بيئته وتطبيق حلول وتقييم النتائج. يتكون من دورة متتابعة: تشخيص المشكلة، والتخطيط، والتنفيذ، والملاحظة، والتأمل (McNiff, 2013). يمكن ملاحظة أن هذا المنهج مناسب تماماً لأنني — كمتدرب — أواجه المشكلة مباشرة وأطبق الحل وأقيمه في نفس البيئة.

4-2 مجتمع وعينة البحث

يتكون مجتمع البحث من جميع طلاب الصف العاشر في مدرسة الخوض. تم اختيار شعبة (1/10) بالطريقة القصدية لتوفير الجاهزية التقنية. بلغ عدد الطلاب (36) طالباً.

عدد الطلاب	الشعبة
36	الصف العاشر - شعبة 10/1

جدول (1): توزيع عينة البحث

4-3 أدوات البحث

1. الاختبار التحصيلي القبلي والبعدي:

اختبار من (20) سؤال اختيار من متعدد يغطي وحدتي العبادات والمعاملات. ثباته (KR-20 = 0.87).

2. بطاقة الملاحظة:

خمسة مؤشرات (المشاركة، الانتباه، التفاعل مع الأدوات، التعاون، الحماس) بمقياس خماسي (5-1).

3. استبانة الدافعية:

(15) عبارة بمقياس ليكرت الخماسي على ثلاثة أبعاد. ثباتها (كرونباخ ألفا = 0.84).

4-4 إجراءات التطبيق

تم تنفيذ البحث على مدار (7) أسابيع وفق المراحل التالية:

المرحلة	المدة	الأنشطة	الأدوات
تشخيص المشكلة	الأسبوع 1	ملاحظة - اختبار قبلي - استبانة	بطاقة ملاحظة + اختبار + استبانة
التخطيط	الأسبوع 2	إعداد الدروس والأدوات الرقمية	كشوف + Plickers
التنفيذ	الأسابيع 3-6	تدريس باستخدام الألعاب الرقمية (حصة 12)	كشوف + Plickers
الملاحظة	طوال التنفيذ	ملء بطاقات الملاحظة بعد كل حصة	بطاقة ملاحظة
التأمل	الأسبوع 7	اختبار بعدي - تحليل نتائج	اختبار + استبانة

جدول (2): مراحل تنفيذ البحث الإجرائي

4-5 مثال تطبيقي لدرس

درس "أركان الصلاة وشروطها":

- بداية الحصة (5) دق: (تدوير عجلة الحظ لاختيار طالب يقدم ملخصاً سريعاً).
- الشرح (15) دق: (شرح أركان الصلاة الخمسة مع أمثلة عملية).
- صندوق الكنز (10) دق: (اختيار 3 طلاب للإجابة على أسئلة. كل إجابة صحيحة = 3 نقاط).
- طرح 5 أسئلة متعددة الخيارات مع رسم بياني للإجابات: (10) دق Plickers.
- الختام (5) دق: (توزيع النقاط، عرض المتصدرين، وتوزيع الواجب).

4-6 مقياس الدافعية نحو التعلم

تم استخدام مقياس الدافعية المكون من (15) عبارة بمقياس ليكرت الخماسي (1=never، 2=rarely، 3=sometimes، 4=often، 5=always). توزعت العبارات على ثلاثة أبعاد رئيسية:

البعد الأول: الانخراط في التعلم (العبارات 1-5)

رقم	العبارة
1	أشعر بالحماس عند حضور حصة التربية الإسلامية
2	أشارك بنشاط في النقاشات الصفية
3	أركز انتباهي أثناء شرح المعلم

4	أسأل المعلم عندما لا أفهم شيئاً
5	أحب أن أتطوع للإجابة على الأسئلة

جدول (3): عبارات بُعد الانخراط في التعلم

البعد الثاني: الرغبة في المادة (العبارات 6-10)

رقم	العبرة
6	أعتبر التربية الإسلامية من المواد المفضلة لدي
7	أقرأ عن موضوعات التربية الإسلامية خارج المنهج
8	أرى أن مادة التربية الإسلامية مفيدة في حياتي
9	أستمتع بالتعلم عن العبادات والمعاملات
10	أنصح زملائي بالاهتمام بهذه المادة

جدول (4): عبارات بُعد الرغبة في المادة

البعد الثالث: التحدي والمنافسة (العبارات 11-15)

رقم	العبرة
11	أحب أن أتنافس مع زملائي في الإجابة الصحيحة
12	أشعر بالسعادة عندما أحصل على نقاط في الأنشطة
13	أحب تحديات الأسئلة الصعبة
14	أسعى لأن أكون من المتصدرين في النقاط
15	أستمتع بالمنافسة الإيجابية مع زملائي

جدول (5): عبارات بُعد التحدي والمنافسة

طريقة التصحيح: يتم جمع درجات العبارات الخمس لكل بُعد، ثم حساب المتوسط الحسابي. المعدل العام = مجموع متوسطات الأبعاد

÷ 3.

5. النتائج ومناقشتها

5-1 نتائج الاختبار التحصيلي

بعد إجراء الاختبارين القبلي والبعدي على عينة البحث (36 طالباً)، تم تحليل النتائج باستخدام الحسابات الإحصائية الأساسية (المتوسط الحسابي، الانحراف المعياري، والاختبار التائي للعينات المترابطة) باستخدام Excel. يوضح الجدول التالي النتائج:

الاختبار	العدد	المتوسط	الانحراف المعياري	t قيمة	(p) مستوى الدلالة
القبلي	36	11.35	2.87	5.42	< 0.05*
البعدي	36	15.73	2.14	-	-
الفرق	-	+4.38	-	-	-

جدول (6): نتائج الاختبار التحصيلي القبلي والبعدي

تُشير النتائج إلى وجود فرق ذي دلالة إحصائية بين الاختبارين ($p < 0.05$) لصالح الاختبار البعدي. ارتفع المتوسط من (11.35) إلى (15.73) بفارق إيجابي قدره (4.38) درجة، أي بنسبة تحسن (38.6%). حجم التأثير (Cohen's $d = 0.92$) يُعد تأثيراً كبيراً، مما يعني أن التحسن ليس عرضياً بل مهم فعلياً.

5-2 نتائج استبانة الدافعية

تم قياس الدافعية قبل التطبيق وبعده من خلال الاستبانة المكونة من 15 عبارة. يوضح الجدول التالي النتائج:

البعد	متوسط القبلي	الانحراف القبلي	متوسط البعدي	الانحراف البعدي	التغيير
الانخراط في التعلم	2.89	0.74	3.76	0.62	+0.87
الرغبة في المادة	2.65	0.81	3.58	0.69	+0.93
التحدي والمنافسة	3.12	0.78	4.04	0.58	+0.92
المعدل العام	2.89	0.68	3.79	0.55	+0.90

جدول (7): نتائج استبانة الدافعية قبل التطبيق وبعده

ارتفعت الدافعية في جميع الأبعاد. التحسن الأكبر كان في "الرغبة في المادة" (+0.93)، يليه "التحدي والمنافسة" (+0.92)، ثم "الانخراط" (+0.87). جميعها تُمثل تحسناً كبيراً. المعدل العام ارتفع من (2.89) إلى (3.79) بفارق (+0.90)، وهو ارتفاع واضح يعكس تغيراً إيجابياً في نظرة الطلاب للمادة.

5-3 نتائج بطاقة الملاحظة

المؤشر	متوسط الأسبوع 1	متوسط الأسبوع 4	التغيير
المشاركة في النقاش	2.3	4.2	+1.9
الانتباه والتركيز	2.5	4.0	+1.5
التفاعل مع الأدوات الرقمية	3.8	4.6	+0.8
التعاون مع الزملاء	2.8	4.1	+1.3
الحماس نحو المادة	2.4	4.3	+1.9

جدول (8): نتائج بطاقة الملاحظة (مقياس 1-5)

ملاحظات نوعية من بطاقات الملاحظة: ارتفعت المشاركة من (40%) إلى أكثر من (80%). تحسن ملحوظ للطلاب الخجولين الذين بدأوا يتفاعلون من خلال الأدوات الرقمية. لم يسجل أي غياب متعمد خلال فترة التطبيق — وهو مؤشر قوي على الدافعية.

4-5 مناقشة النتائج

جاءت النتائج متوافقة مع الفرضيات البديلة ومع الدراسات السابقة. يمكن فهم هذه النتائج من خلال عدة زوايا نظرية وتطبيقية:

أولاً: من الناحية النظرية، تدعم النتائج النظرية البنائية التي ترى أن المعرفة تُبنى بالتفاعل النشط. عندما يستخدم الطالب Plickers ويرى إجابته تظهر على الشاشة، يخوض تجربة تفاعلية تثبت المعلومة في ذهنه. هذا التفاعل يحوّل الطالب من مستلم سلبي إلى مشارك فعال — وهذا هو جوهر التعلم الفعال.

ثانياً: الأدوات الرقمية أضافت عنصرين مهمين: المتعة والمنافسة الإيجابية. عجلة الحظ في كشوف خلقت لحظات من التشويق تثير فضول الطلاب. صندوق الكنز حول السؤال إلى مغامرة. ونظام النقاط خلق روحاً تنافسية إيجابية تتوافق مع نظرية الإنجاز (Ames, 1992). هذه العناصر لا ترفيه فحسب، بل هي آليات تعليمية تجذب الانتباه وتثبت المعلومة.

ثالثاً: التحسن الأكبر في "الرغبة في المادة" (+0.93) يعكس تغييراً جوهرياً في نظرة الطلاب. المادة التي بدت "نظرية ومملة" أصبحت تفاعلية ومحفزة. يوضح ذلك أن المشكلة لم تكن في المحتوى بل في الطريقة. وهذا يدعم فكرة أن الأداة التعليمية ليست مجرد وسيلة، بل هي جزء من المادة نفسها.

رابعاً: نظام النقاط والمتصدرين خلق دافعية خارجية قوية، لكن مع الوقت تحولت هذه الدافعية إلى دافعية جوهريّة عندما بدأ الطلاب يشعرون بالكفاءة والإنجاز. يعزز هذا التحول ما ذهب إليه ديسي وريان (Deci & Ryan, 2000) في نظريتهم عن التحفيز الذاتي.

لكن من المهم أن نكون واقعيين: نجاح التطبيق يعتمد على عوامل عدة. نوعية تصميم الأنشطة، ومهارة المعلم في إدارة اللعب دون فقدان الأهداف، والبيئة التقنية المتاحة — كلها عوامل تحدد مدى النجاح. اللعب الرقمي ليس حلاً سحرياً بل أداة تحتاج تخطيطاً دقيقاً.

على المستوى التطبيقي:

1. تبني وزارة التربية لاستراتيجيات التعلم باللعب:

تضمينها في دليل المعلم وتدريب المعلمين عليها بشكل عملي.

2. تدريب معلمي التربية الإسلامية:

تدريب عملي على Plickers وكشوف — لأنهما فعالتان وسهلتان ومجانيتان.

3. تنويع الأدوات داخل الحصة:

Plickers للتقييم، عجلة الحظ للتشويق، صندوق الكنز للمراجعة، والنقاط للمنافسة.

4. تشجيع المدارس على توفير بيئة تقنية بسيطة:

شاشة عرض + هاتف ذكي — لا حاجة لتجهيزات معقدة أو مكلفة.

على المستوى البحثي:

- إجراء دراسات مقارنة بين أدوات رقمية مختلفة في موضوعات التربية الإسلامية.
- نشر تجارب المعلمين الناجحة من خلال ورش عمل ومنتديات تعليمية.
- إجراء دراسات طويلة المدى تقيس أثر التعلم باللعب على الاحتفاظ بالمعلومة.
- تطوير ألعاب تعليمية خاصة بالتربية الإسلامية باللغة العربية.

قائمة المراجع

المراجع العربية

1. العنزي، س. (2022). أثر استخدام الألعاب الرقمية في دافعية طلاب الصف الخامس الأساسي نحو تعلم القرآن الكريم. مجلة العلوم التربوية، 28(3)، 112-135.
2. الحربي، خ. (2023). فعالية استخدام منصات التعلم التفاعلي في تحصيل طلاب المرحلة الثانوية في مادة التربية الإسلامية [رسالة ماجستير غير منشورة]. جامعة الملك سعود.
3. الزهراني، ف. (2024). توظيف تطبيقات الهواتف الذكية في تدريس التربية الإسلامية. مجلة البحوث التربوية، 15(2)، 78-95.
4. السعيد، م. (2021). استخدام الألعاب الإلكترونية في تدريس العلوم الشرعية. مجلة دراسات عمانية، 26(1)، 45-62.
5. الشمري، ع. (2023). أثر التلعيب في تطوير الدافعية والتحصيل لدى طلاب الصف التاسع في مادة الحديث. مجلة العلوم التربوية، 35(2)، 88-112.

6. القحطاني، ن. (2022). توظيف استراتيجيات التعلم باللعب في تدريس القيم الأخلاقية لطالبات المرحلة المتوسطة. مجلة البحوث التربوية، 12(4)، 156-178.

المراجع الأجنبية

1. Ames, C. (1992). Classrooms: Goals, structures, and student motivation. *Journal of Educational Psychology*, 84(3), 261-271
2. Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives: Handbook I: Cognitive domain*. David McKay Company
3. Boyle, E. A., et al. (2016). An update to the systematic literature review of empirical evidence of the impacts and outcomes of computer games and serious games. *Computers & Education*, 94, 178-192
4. Cohen, J. (1988). *Statistical power analysis for the behavioral sciences* (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates
5. Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. Harper & Row
6. Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227-268
7. Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88
8. Hamari, J., Shernoff, D. J., Rowe, E., Coller, B., Asbell-Clarke, J., & Edwards, T. (2016). Challenging games help students learn: An empirical study on engagement, flow and immersion in game-based learning. *Computers in Human Behavior*, 54, 170-179
9. Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall
10. McNiff, J. (2013). *Action research: Principles and practice* (3rd ed.). Routledge
11. Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2020). Foundations of game-based learning. In J. L. Plass, R. E. Mayer, & B. D. Homer (Eds.), *Handbook of game-based learning* (pp. 3-33). MIT Press
12. Prince, M. (2004). Does active learning work? A review of the research. *Journal of Engineering Education*, 93(3), 223-231
13. Schunk, D. H., Meece, J. L., & Pintrich, P. R. (2014). *Motivation in education: Theory, research, and applications* (4th ed.). Pearson

الملاحق

ملحق (1): نموذج الاستبانة

استبانة قياس دافعية طلاب الصف العاشر نحو تعلم مادة التربية الإسلامية

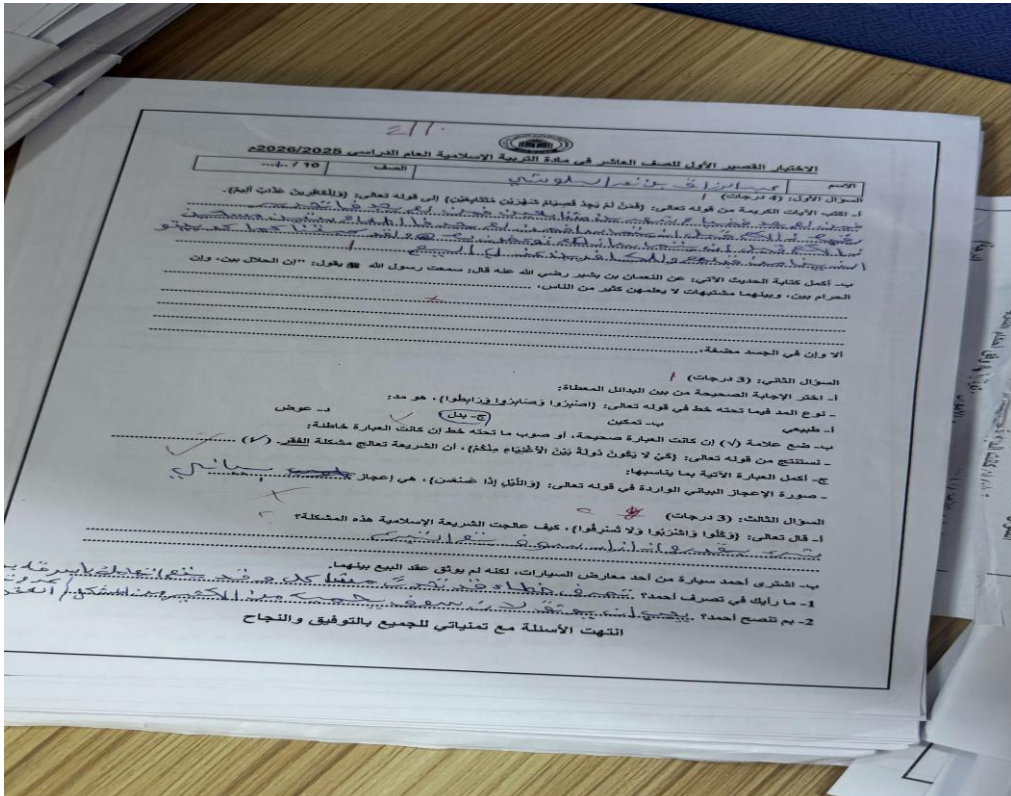
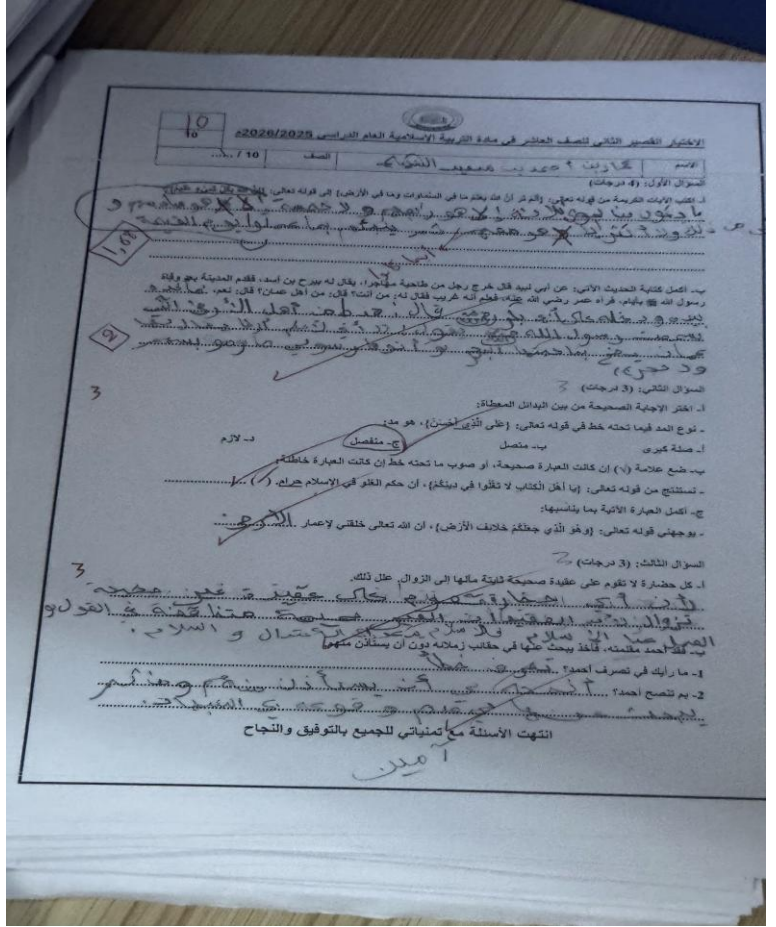
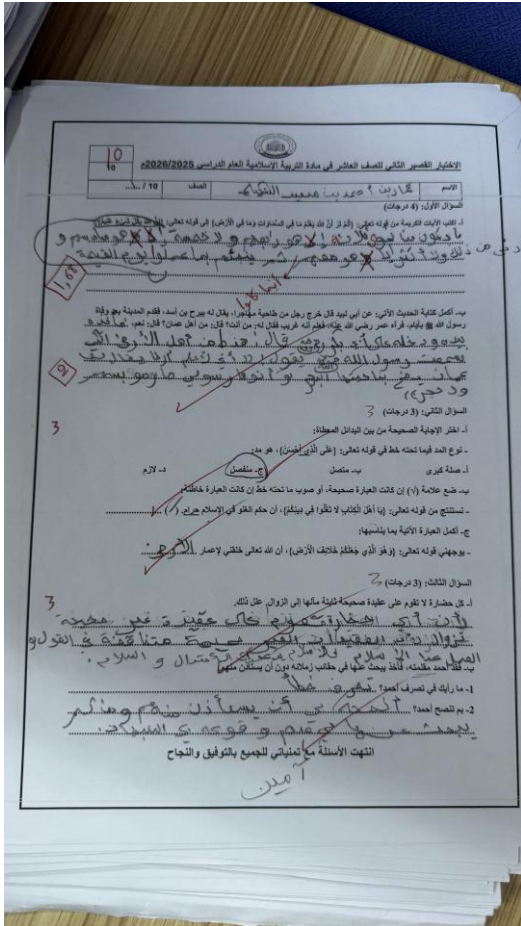
تعليمات: ضع علامة (✓) أمام الإجابة التي تعبر عن رأيك الحقيقي:

أبداً = 1 | نادراً = 2 | أحياناً = 3 | غالباً = 4 | دائماً = 5

رقم	العبارة	1	2	3	4	5
1	أشعر بالحماس عند حضور حصة التربية الإسلامية					
2	أشارك بنشاط في النقاشات الصفية					
3	أركز انتباهي أثناء شرح المعلم					
4	أسأل المعلم عندما لا أفهم شيئاً					
5	أحب أن أتطوع للإجابة على الأسئلة					
6	أعتبر التربية الإسلامية من المواد المفضلة لدي					
7	أقرأ عن موضوعات التربية الإسلامية خارج المنهج					
8	أرى أن مادة التربية الإسلامية مفيدة في حياتي					
9	أستمتع بالتعلم عن العبادات والمعاملات					
10	أنصح زملائي بالاهتمام بهذه المادة					
11	أحب أن أتنافس مع زملائي في الإجابة الصحيحة					
12	أشعر بالسعادة عندما أحصل على نقاط في الأنشطة					

13	أحب تحديات الأسئلة الصعبة					
14	أسعى لأن أكون من المتصدرين في النقاط					
15	أستمتع بالمنافسة الإيجابية مع زملائي					

ملحق (2): نموذج اختبار تحصيلي (قبلي/بعدي)



ملحق (3): بطاقة ملاحظة المشاركة الصفية

المؤشر	1 (ضعيف)	2	3	4	5 (ممتاز)	ملاحظات
المشاركة في النقاش						
الانتباه والتركيز						
التفاعل مع الأدوات الرقمية						
التعاون مع الزملاء						
الحماس نحو المادة						

ملحق (4): صور توثيقية من التطبيق

- صورة (1): الطلاب يستخدمون بطاقات Plickers خلال التقييم.
- صورة (2): عرض عجلة الحظ على الشاشة أثناء بداية الحصة.
- صورة (3): طالب يفتح صندوق الكنز للإجابة على سؤال.
- صورة (4): عرض قائمة المتصدرين أسبوعياً على الشاشة.



)



78 5G 10:49

10/1

التاريخ
16/05/2026

بحث

0.5

عمار بن أحمد بن سعيد أحمد الشكيلي

3

4

14.5

فيصل بن علي بن سعود علي المغيري

2

10

0

ليث بن اياد بن عيسى علي البرواني

4

2

الأدوات الخاصة

أعمال السنة

حاضر

المتابعة

1

78 5G 10:50

10/1

التفاعل والألعاب

القطار

اختيار عشوائية

عجلة الأسماء

اختر اسماً عشوائياً

كنز الأسئلة

صناديق وجوائز متنوعة

الأدوات الأكاديمية والإنجاز

جداريات

لوحة أفكار جماعية

مساحة الطالب

أرسل واجبات للطلاب

الباركود الذكي

بطاقات تفاعلية بليكرز

التصحيح الآلي

تصحيح الاختبارات بالكاميرا

سبورة المعلم

شرح ومتابعة الدروس

المفكرة

ملاحظات المعلم

الأدوات الخاصة

أعمال السنة

حاضر

المتابعة

التفاعل والألعاب



القطار

اختيار عشوائية



عجلة الأسماء

اختر اسماً عشوائياً



كنز الأسئلة

صناديق وجوائز متنوعة

الأدوات الأكاديمية والإنجاز



جداريات

لوحة أفكار جماعية



مساحة الطالب

أرسل واجبات للطلاب



الباركود الذكي

بطاقات تفاعلية بليكرز



التصحیح الآلي

تصحیح الاختبارات بالكاميرا



خطة التعلم الأسبوعية

تنظيم الخطط اليومية



سبورة المعلم

شرح ومتابعة الدروس



المفكرة

ملاحظات المعلم



الأدوات الخاصة



أعمال السنة



حاضر



المتابعة

78 5G

10:49

+ [Dice] [Group] 10/1 >

التاريخ
16/05/2026 [Settings] بحث [Search]

[Avatar] [Avatar] [Avatar] [zz] [Book]

0.5 عمار بن أحمد بن سعيد أحمد الشكيلي [Profile]

[3] [zz] [Book X] [Book] [4]

14.5 فيصل بن علي بن سعود علي المغيري [Profile]

[Book] [Trophy] [2] [X] [10]

0 ليث بن اياد بن عيسى علي البرواني [Profile]

[Avatar] [Sad Face] [Angry Face] [4] [2]

[Gamepad] [List] [Hand] [Checkmark]

الأدوات الخاصة أعمال السنة حاضر المتابعة

1 [Profile] [Profile]

