أثر برمجية تعليمية قائمة على نمطي التدريب والممارسة والتلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثالث في لواء الجيزة

The Effect of An Educational Software Based on Drill and practice, and Gamification Patterns in Developing English Language Skills For Third-Grade Students In Jiza District

إعداد

ناريمان جهاد المصري

إشراف

الأستاذ الدكتور محمد محمود الحيلة

قدمت هذه الرسالة استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم

قسم التربية الخاصة وتكنولوجيا التعليم

كلية العلوم التربوية

جامعة الشرق الأوسط

حزيران، 2022

تفويض

أنا **ناريمان جهاد عبدالرحيم المصري**، أُفوض جامعة الشرق الأوسط بتزويد نسخ من رسالتي ورقيا وإلكترونيا للمكتبات، والمنظمات، والهيئات والمؤسسات المعنية بالأبحاث والدراسات العلمية عند طلبها.

الاسم: ناريمان جهاد المصري.

التاريخ: ١٨ /٦ / 2022.

التوقيع:

قرار لجنة المناقشة

نوقشت هذه الرسالة وعنوانها " أثر برمجية تعليمية قائمة على نمطي التدريب والممارسة والتلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثالث في لواء الجيزة"

"

للباحثة: ناريمان جهاد عبد الرحيم المصري

وأجيزت بتاريخ: 18/ 6/ 2022م.

أعضاء لجنة المناقشة:

الاسم	الصفة	جهة العمل	التوقيع
أ.د. محمد محمود الحيلة	مشرفًا	جامعة الشّرق الأوسط	.....
د. حمزة عبد الفتاح العساف	عضوًا ورئيسًا	جامعة الشّرق الأوسط	.....
د. خليل محمود السعيد	عضوًا	جامعة الشّرق الأوسط	.....
أ.د. محمد داود المجالي	عضوًا خارجيًا	جامعة مؤتة	.....

شكر وتقدير

الحمدلله من قبل ومن بعد.....

الحمدلله الذي منحني القدرة والعزم والتصميم رغم أن الطريق لم يكن سهلا ابدا ، إلى أن وصلت إلى هذه المرحلة ، وانتهيت من إعداد هذه الرسالة ، وهنا كان لا بد لي من رد الفضل لأهله هؤلاء الذين كانوا يد عون لي وساهموا ودعموا وكففوا الدموع حين حاصرني الإرهاق الذهني والنفسي.

فإنني وبعد شكري العظيم لله رب العالمين أنْ منَّ عليّ بهذه النعمة الجليلة ،والبركة الجزيلة أتقدم بخالص الشكر وجزيل الامتنان والتقدير إلى أستاذي ومشرفي

الأستاذ الدكتور محمد محمود الحيلة

الذي كان أبا عطوفا مرشدا ومعلما رحيما، فلم يبخل علينا بوقت أو جهد أو نصيحة، وكما أتقدم بوافر الشكر والتقدير إلى أعضاء لجنة المناقشة

والله ولي التوفيق

الباحثة

ناريمان المصري

الإهداء

قد أمضيت سنوات من عمري أحلم باللحظة التي سأخط بها الإهداء هذا

كنت قد عزمت أن أهديه الى أمي وجدتي

وها أنا أهديه لهما أولا

وأهديه لنفسي التي لم أمنحها قدرها المناسب إلا بعد دروس كثيرة مررت بها , لقلبي الذي كان محبا عطوفا وحصد خيبات كثيرة

أهديه كأعتذار لهما وكمقدمة لمجد أطمح فيه لهما

وإلى التي كانت قمرا مضيئا في سمائي الصافية ونورا مريحا في عتمتي

صديقتي وأختي جواهر أبو لوحة

إلى تلك التي كانت تأسرني بكلمة (بنوتي) التي تجبرني بحنانها وحسن إدراتها أن أكون دائما عند حسن ظنها

كانت قدرا جميلا منحني طاقة لأكمل دراستي وسط صخب أوجع رأسي مديرتي وقدوتي في العطاء والإنسانية نصرة العثمان

الى عائلتي التي أنتمي إليها دوما بقلبي ومشاعري وأتمنى أن أكون لهم خير ابنة وخير أخت وخير صديقة

إلى طلابي الأنقياء الذين تأسرني ضحكاتهم وهمساتهم الذين كانوا لي ميناء سلام كلما حاصرني التعب

وأخيرا الى كل من أحبني بصدق و تمنى لي الخير ودعا لي في خلوته ولم يؤذني بكلماته وهمساته

أهدي عملي المتواضع .....

الباحثة

ناريمان جهاد المصري

فهرس المحتويات

العنوان.....أ
تفويض .....ب
قرار لجنة المناقشة .....ج
شكر وتقدير.....د
الإهداء .....هـ
فهرس المحتويات.....و
قائمة الجداول .....ح
قائمة الملحقات.....ط
الملخّص باللغة العربية .....ي
المخّلص باللغة الإنجليزية .....ك

الفصل الأول: خلفية الدراسة وأهميتها

المقدمة 1
مشكلة الدراسة وأسئلتها 5
أهداف الدراسة 6
أهمية الدراسة: 7
مصطلحات الدراسة.....7
حدود الدراسة.....9
محددات الدراسة.....10

الفصل الثاني: الأدب النظري والدراسات السابقة

أولاً: الإطار النظري 11
ثانيا: الدراسات السابقة ذات الصلة.....35
ثالثاً: التعقيب على الدراسات السابقة وموقع الدراسة الحالية منها.....44

الفصل الثّالث: الطّريقة والإجراءات

منهج الدّراسة.....46
مجتمع الدّراسة 46
أفراد الدّراسة.....46
إجراءات الدّراسة.....57

الفصل الرّابع: عرض النّتائج

النّتائج المتعلقة بالإجابة عن السّؤال الأوّل 61
النتائج المتعلقة بالإجابة عن السّؤال الثاني..... 62
النتائج المتعلقة بالإجابة عن السّؤال الثالث 63
النتائج المتعلقة بالإجابة عن السّؤال الرابع 65

الفصل الخامس: مناقشة النتائج والتوصيات

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني..... 69
النتائج المتعلقة 33بالسؤال الثالث 70
النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع 71
أولاً: التوصيات..... 72
ثانياً: المقترحات..... 73

قائمة المصادر والمراجع

أولاً: المراجع العربية..... 74
ثانياً: المراجع الأجنبية..... 79
الملحقات..... 84

قائمة الجداول

رقم الفصل- رقم الجدول	محتوى الجدول	الصفحة
1-2	التلعيب في التعليم والتعليم القائم على اللعبة واللعبة التعليمية	22
2-3	قيم معاملات الصعوبة ومعاملات التمييز لأسئلة اختبار مهارة القراءة. Item-Total Statistics	54
3-3	قيم معاملات الصعوبة ومعاملات التمييز لأسئلة اختبار مهارة الكتابة. Item-Total Statistics	56
4-3	قيم معاملات الثبات لأدوات الدراسة	57
5-4	قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية في اختبار مهارة القراءة واختبار (ت).	60
6-4	قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية في اختبار مهارة الكتابةواختبار (ت)..	61
7-4	قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للتطبيق القبلي والبعدي واختبار (ت) لعينة مرتبطة (نمط التدريب والممارسة).	62
8-4	قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للتطبيق القبلي والبعدي واختبار (ت) لعينة مرتبطة (التلعيب).	63
9-4	قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء الطلبة في اختبار مهارة القراءة البعدي.	65
10-4	المتوسّطات الحسابيّة والانحرافات المعياريّة	65
11-4	نتائج اختبار تحليل التباين المصاحب لاختبار الفرق بين المجموعتين في الاختبار البعدي بعد ضبط الأداء القبلي.	66
12-4	قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء الطلبة في اختبار مهارة الكتابة بعدي	66
13-4	قيم الأوساط الحسابية المعدلة	67
14-4	نتائج اختبار تحليل التباين المصاحب لاختبار الفرق بين المجموعتين في الاختبار البعدي بعد ضبط الأداء القبلي.	67

قائمة الملحقات

رقم الملحق	المحتوى	الصفحة
1	أداة الدراسة	85
2	استبانه إبداء الرأي لتحكيم البرمجية التعليمية	91
3	قائمة بأسماء السادة المحكمين	93
4	الكتب الرسمية	94
5	صور شاشة البرمجية	95
6	صور تطبيق البرمجية	100
7	البرمجيات المستخدمة	102

أثر برمجية تعليمية قائمة على نمطي التدريب والممارسة والتلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثالث في لواء الجيزة

إعداد: ناريمان جهاد المصري

إشراف: الأستاذ الدكتور محمد محمود الحيلة

الملخّص

هدفت هذه الدراسة إلى استقصاء أثر برمجية تعليمية قائمة على نمطي التدريب والممارسة والتلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثالث في لواء الجيزة، ولتحقيق أهداف الدراسة تم اعتماد المنهج شبة التجريبي، وتكونت عيّنة الدراسة من (60) طالبًا وطالبةً من طلبة الصف الثالث الأساسي في مدرسة نسيبة المازنية التابعة لمديرة التربية والتعليم "لواء الجيزة "، تم اختيار شعبهم بالطريقة العشوائية، وتكونت أداة الدراسة من اختبارين للغة الإنجليزية :اختبار القراءة وتكون من (16) سؤالًا ، واختبار الكتابة وتكون من (17) سؤالًا

أظهرت النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤالين الأول، والثاني : وجود فرق في الأداء القبلي والبعدي لمجموعتي الدراسة، ولصالح التطبيق البعدي في مهارة القراءة ومهارة الكتابة، وأظهرت النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث: عدم وجود فرق دال إحصائيًا عنْد مستوى الدلالة (α= 0.05) في تنمية مهارات القراءة لدى الطلبة تُعزى إلى الطريقة المستخدمة (برنامج تعليمي قائم على نمط التلعيب، برنامج تعليمي قائم على نمط التدريب والممارسة)، حيث كانت قيم الأوساط الحسابية متقاربة، بينما أظهرت النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الرابع: وجود فروق عِنْد مستوى الدلالة (α= 0.05) في قيم المتوسطات الحسابية لأداء الطلبة على اختبار مهارة الكتابة البعدي، وقد كان الفرق لصالح طريقة التمرين والممارسة.

ومن أهم التوصيات:بناء إستراتيجية تجمع مميزات نمطي التمرين والممارسة والتلعيب؛ وذلك لتحقيق أقصى فائدة لتنمية مهارتي القراءة والكتابة.

الكلمات المفتاحية: برمجية تعليمية, نمط التدريب والممارسة, نمط التلعيب، تنمية مهارات اللغة الإنجليزية (مهارة القراءة، مهارة الكتابة), لطلبة الصف الثالث الأساسي.

The effect of an educational software based on drill and practice, and gamification in developing English language skills for third-grade students in Jiza District

Preparation: NarimanjehadAlmasri

Supervisor: Prof. Mohamed Mahmoud Al-Hileh

Abstract

This study aimed to investigate the effect of teaching educational software based on Drill and practice, and gamification patterns in developing English language skills for third-grade students in Giza District. Nusaiba Al Mazenia School affiliated to the Director of Education "Giza District", where its people were chosen randomly. The study tool consisted of two English language tests, a reading test consisting of (16) questions, and a writing test consisting of (17) questions.

The results related to the answer of the first and second questions showed a difference in the pre and post performance of the two study groups, and in favor of the post application in reading and writing skill. The results related to the answer of the third question showed that there was no statistically significant difference at the significance level ($\alpha = 0.05$) in the development of students' reading skills due to the method used (an educational program based on the gamification pattern, an educational program based on the pattern of Drill and practice), where the values of The arithmetic means are close, while the results related to the answer of the fourth question showed that there were differences at the significance level ($\alpha = 0.05$) in the arithmetic mean values of students' performance on the post-writing skill test, and the difference was in favor of the exercise and practice method.

Among the most important recommendations is Building a strategy that combines the advantages of two modes of exercise, practice and gamification, in order to achieve the maximum benefit for teaching reading and writing skills.

Keywords: Educational Software , drill and practice , and gamification, developing English language skills (reading skill, writing skill) for third grade students.

الفصل الأول
خلفية الدراسة وأهميتها

المقدمة

يعيش العالم اليوم ثورة علمية ومعرفية هائلة ، وتطورات مذهلة في المجالات التكنولوجية والمعلومات الرقمية، جعلت من النظام التعليمي يسير مواكبا هذه التطورات العلمية السريعة والمتتالية؛ ولأجل هذا اتجهت العديد من المؤسسات التعليمية إلى إثراء بيئتها التعليمية عن طريق نشر المعرفة الإلكترونية بين الطّلبة والمعلمين، واستخدام الأدوات والوسائل التكنولوجية التي تسمح بالتفاعل بين المعلم والمتعلم من خلال تقديم محتوى تعليمي باستخدام الوسائط الإلكترونية المختلفة.

تُعد التكنولوجيا عنصرًا مهمًا في تعظيم مخرجات العملية التعليمية، حيث أكد الريس(2020) أن التكنولوجيا أتاحت وجود التعلم الذكي القائم على منهجية متكاملة لتوظيف التكنولوجيا المتقدمة ؛ مما أحدث تغيير إيجابي في منهجيات التعلم المعتادة ، وخلق بيئة تعليمية محفزة ؛ لبناء مهارات الإبداع والابتكار، وتنمية الثقافة الفكرية والتواصل الفعال بين عناصر العملية التعليمية بما يمكّنها من الاندماج بفاعلية في عملية التعليم. ومن أبرز التقنيات الحديثة في التعلم الإلكتروني البرمجيات التعليمية التي تعمل على تمثيل مجموعة من المواد التعليمية غير الملموسة المصممة باستخدام الحاسوب؛ لتعليم مهارة أو واقع معين وفق الأسس التربوية.

كما وتعتمد البرمجيات التعليمية بشكل رئيس على التعليم المبرمج والذي شجع عليه العالم السلوكي سكينر، ويعد التعليم المبرمج فكرة لتقسيم المنهج الدراسي إلى مجموعات صغيرة من البرامج والمواد التعليمية ؛ حتى يستطيع الطلبة فهم واستيعاب كل جزء لوحده ويتمكن منه ويتقنه ويتأكد أنه يطبقه بصورة جيدة، ومن ثم الانتقال إلى المجموعة اللاحقة، وبذلك يكون التعليم المبرمج قد راعى

سرعة الطّلبة المتفاوتة في عملية التعلم والفروقات الفردية بينهم، وشجع على التعلم الذاتي(Coramik, 2021).

وتلائم البرمجيات التعليمية أساليب التعلم الحديثة، والتي تشجع التعلم الذاتي وتقدم العديد من الفوائد مثل: التحفيز ،والتواصل، والتفاعل بين الطّلبة وزيادة دافعيهم نحو التعلم، حيث تعمل على تقوية الموقف التعليمي وتطوير الجوانب المعرفية والمهارية في مختلف التخصصات (Lehtinen, Hannula, & McMullen, 2017). وأضاف الموسوي (2020) أن أهمية البرمجيات الإلكترونية في التعليم هي: تعزيز التواصل بين الطّلبة والمعلمين وبين الطلبة أنفسهم، بالإضافة إلى أنها تؤدي إلى سهولة الوصول إلى المعلومات والموارد التعليمية ،وسهولة إنشاء محتوى تعليمي وأنشطة تربوية.

إن الهدف من استخدام البرامج التعليمية تقديم المساعدة للطلبة في تعلم المضمون أو المهارات المختلفة في الموضوعات المتعددة، وإن البرامج التعليمية أُنشئت بشكل خاص ؛ لمساعدة الطلبة وإرشادهم في موضوع ما، وتقدم البرامج التعليمية دعما لتعليم الطلبة عن طريق الملاحظات الفورية وتحفيز وتشجيع الطلبة وحثهم على المشاركة، ويمكن تعريف البرامج التعليمية بأنها: برامج صممت لتعلم المعلومات والمهارات عن طريق أمثلة وعروض توضيحية ،أو حل المشكلات، أو المحاكاة ،أو التدريب والممارسة ،أو الالعاب التعليمية .(الدوسري، 2020).

ومن أبرز أنماط البرمجيات التعليمية : نمطي التدريب والممارسة، ونمط الألعاب التعليمية، وأفاد ديز وجراسيا (Diez& Garcia, 2020) أن نمط الألعاب التعليمية يهدف إلى تشجيع الطّلبة على التعليم من خلال تصميم ألعاب الفيديو وعناصر اللعبة في البيئات التعليمية، والغاية من هذا النمط هي تحقيق أعلى مستوى من المشاركة والمتعة عن طريق لفت انتباه المتعلمين وجذبهم ليستمروا في

عملية التعليم، ويعد التلعيب (Gamification) نمط تعليمي يتم باستخدام الحاسوب وعناصر تصميم الألعاب ومبادئ الألعاب، كالحصول على عملة أو نقاط افتراضية، وإتمام سلسلة المهمات والنشاطات للانتقال إلى المرحلة التالية في مجالات تعليمية لخلق جو ممتع ومحفز للمتعلمين، ويتيح نمط التلعيب للمتعلمين أن يصححوا أخطاءهم ويتابعوا تطورهم بطريقة سهلة، ويتيح نمط التلعيب بيئة آمنة للمتعلمين ويوفر لهم حرية الفشل خلال تجاربهم.

أما عن نمط التدريب والممارسة (Drill and practice) فهو طريقة للتعليم، وتمتاز البرمجيات المعتمدة على هذا النمط بالتكرار المنهجي للمفاهيم والأمثلة ومشكلات الممارسة, فالتدريب والممارسة تكون فيه منظمة ومتكررة، ويشجع هذا النمط على اكتساب المعرفة أو المهارة من خلال التدريب المنتظم بواسطة التكرار من أجل الاتقان.

وأفاد(Lehtinen et al., 2017) ، والبرعمي (2020) أن أنشطة برامج التمرين والممارسة يمكن أن تتيح للطلبة التمرين الفعال الذي يحتاجون إليه لنقل المعلومات المكتسبة حديثًا إلى ذاكرة طويلة المدى، كما ويشعر العديد من المعلمين أن هذه الممارسة تمنح الطلبة سرعة أكبر في استدعاء واستخدام المهارات الأساسية كمتطلبات أساسية للمفاهيم المتقدمة، كما ويحدث الاسترجاع التلقائي للمهارات ذات الترتيب الأدنى لمساعدتهم على إتقان المهارات العليا بشكل أسرع وأسهل.

تحتوي ألعاب التعليمية التعلمية على عدد من الميزات التي تجعلها إحدى الاستراتيجيات التي تهدف المؤسسات التعليمية إلى استخدامها في مناهجها ويُنظر إليها على أنها طريقة تدريس تتيح للطلاب اكتساب المعرفة والمهارات بطريقة جذابة وشيقة، حيث يتسنى للطلبة التدرب على كيفية عمل اللعبة وكيف يمكنهم ممارستها، وهذا في حد ذاته كافٍ لجعلهم يتوقون للعب والتنافس مع زملائهم، فضلاً عن نشر روح المنافسة والمشاركة بينهم ودفعهم وتشجيعهم على التعلم بطريقة مشوقة

ومختلفة وزيادة انتاجيتهم، بالإضافة إلى أن الألعاب التعليمية الإلكترونية تزود الطلاب بردود فعل فورية على استجابتهم، وتوفر لهم الدعم اللازم وتصحيح إجاباتهم وتوضيح وتفسير أهم النقاط بالنسبة لهم في وقت أسرع من النشاطات المدرسية الأخرى(سلامة، 2019).

كما ويعتقد الباحثون أن الالعاب التعليمية التعلمية الالكترونية تزيد من قدرة الطلاب على اكتساب مهارات جديدة بنسبة 40٪ ، الامر الذي يحفزهم للتعلم بشكل أفضل والسعي جاهدين للوصول إلى مستويات أعلى من الالتزام وتحفيزهم للمشاركة بالأنشطة والعمليات، حيث أن المعضلة الاساسية في التعليم هي عدم مشاركة الطلاب وعدم تحفيزهم من قبل المدرسين بشكل صحيح لهذا السبب، يقوم المدرسون بدمج طرق وإستراتيجيات جديدة لتحفيز نشاط الطلاب وإثارة دافعيتهم للمشاركة في العملية التعليمية، حيث يتم منح الطلبة المكافآت والجوائز على الجهود والنتائج المحققة، الامر الذي يعمل على زيادة الحافز للمشاركة والنشاط، فيتم تحقيق الهدف التعليمي عن طريق التفاعل مع المحتوى التعليمي او تنفيذ أنشطة تعليمية محددة(السليمان، 2018).

إن استخدام البرمجيات التعليمية يؤدي إلى تحسين تعليم الطلبة ويلبي احتياجاتهم التعليمية، وقد أشار رشدي (Roshdy, 2020) أن تطبيق التكنولوجيا يؤدي إلى تغيير أساليب تدريس اللغة الإنجليزية بشكل كبير، حيث وفرت التكنولوجيا العديد من البدائل وجعلت التدريس ممتعًا وأكثر إنتاجية ، فساعد استخدام نصوص الوسائط المتعددة في الفصل الدراسي المتعلمين في التعرف على المفردات وتراكيب اللغة ؛ مما عزز من معرفتهم اللغوية وخلق جوًا تعليميًا يتمحور حول المتعلم، وأكد اتامان (Ataman, 2020) أنه باستخدام الأدوات التكنولوجية يصبح الموقف

التعليمي للغة نشطًا مليئًا بالمهام ذات المغزى، حيث يكون المتعلمون مسؤولين عن تعلمهم، كما إن تطبيق تعلم اللغة باستخدام البرمجيات التعليمية يغير مواقف التعلم لدى المتعلمين ويعزز ثقتهم

بأنفسهم، حيث يلعب المتعلمون دورًا نشطًا يمكن أن يساعدهم في الاحتفاظ بمزيد من المعلومات, وتتضمن مناقشات المتابعة مزيدًا من المعلومات، حيث يمكن للمتعلمين أن يصبحوا أكثر استقلالية, وأخيرًا يمكن للمتعلمين معالجة المواد التعليمية الجديدة المستندة إلى المتعلم ويمكن أن تزيد مهارات تعلم اللغة لديهم (Roshdy,2020).

ومن هنا جاءت الحاجة إلى استقصاء أثر برمجية تعليمية قائمة على نمطي التدريب والممارسة والتلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثالث في لواء الجيزة.

مشكلة الدراسة وأسئلتها

جاءت مشكلة الدراسة من ملاحظة الباحثة خلال عملها لسنوات في تدريس اللغة الإنجليزية، إن الطلبة يواجهون صعوبات في تعلم مهارات اللغة الإنجليزية وخاصة مهارة القراءة والكتابة اللتان تعتبران الاساس في إكتساب المعرفة ونقلها؛ مما يؤثر سلبا على قدرتهم على اكتساب المفاهيم وتحصيلهم الاكاديمي, من خلال الاطلاع على مجموعة من الدراسات السابقة التي بحثت في موضوع التحصيل في مادة اللغة الإنجليزية كدراسة (النجار، 2021؛ عواف،2020) واللتان أشارتا إلى أن هناك ضعفًا في التحصيل الأكاديمي في مادة اللغة الإنجليزية،

بالاطلاع على نتائج دراسة (Shaikh et al., 2021) أُستخلص إلى أن هناك أثر في استخدام البرمجيات التعليمية في تحسين مهارات اللغة ومواقف الطّلبة إتجاه مادة اللغة الإنجليزية ، كما وأوصت دراسة (Lehtinen et al., 2020) بضرورة استخدام البرمجيات التعلمية التعلمية في المدارس ؛ لما لها من فاعلية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية، وأن للتطبيقات التكنولوجية أهمية كبيرة في العملية التعلمية؛ فهي تعمل على تنمية العديد من مهارات الطلبة، وتزيد من دافعيتهم نحو التعلم، فتجعل من عملية التعلم عملية ممتعة ومشوقة.

تأسيسا على ذلك تمثلت مشكلة الدراسة في "إستقصاء أثر استقصاء برمجية تعليمية قائمة على نمط التمرين والممارسة والتلعيب في تنمية مهارت اللغة الإنجليزية (مهارتي القراءة والكتابة)"، وقد انبثقت عن مشكلة الدراسة الأسئلة الأتية:

السؤال الأول: ما أثر برمجية تعليمية قائمة على نمط التدريب والممارسة في تنمية مهارات القراءة والكتابة لطلبة الصف الثالث في مبحث اللغة الإنجليزية ؟

السؤال الثاني: ما أثر برمجية تعليمية قائمة على نمط التلعيب في تنمية مهارات القراءة والكتابة لطلبة الصف الثالث في مبحث اللغة الإنجليزية ؟

السؤال الثالث: هل يوجد فُرُوق ذَات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة(α= 0 . 05) في تنمية مهارات القراءة للغة الانجليزية لدى الطلبة تُعزى للبرمجيات التعليمية (برنامج تعليمي قائم على نمط التلعيب/ برنامج تعليمي قائم على نمط التدريب والممارسة)؟

السؤال الرابع: هل يوجد فُرُوق ذَات دلالة إحصائية عند مستوى الدلالة(α =0 . 05) في تنمية مهارات الكتابة للغة الانجليزية لدى الطلبة تُعزى للبرمجيات التعليمية (برنامج تعليمي قائم على نمط التلعيب/ برنامج تعليمي قائم على نمط التدريب والممارسة)؟

أهداف الدراسة

تسعى الدراسة إلى تحقيق الاهداف التالية

- إستقصاء أثر برمجية تعليمية قائمة على نمط التدريب والممارسة في تنمية مهارات(القراءة والكتابة) في اللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثالث في لواء الجيزة.
- استقصاء أثر برمجية تعليمية قائمة على نمط التلعيب في تنمية مهارات(القراءة والكتابة) في اللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثالث في لواء الجيزة.

- مقارنة في تنمية مهارة القراءة بين نمطي التدريب والممارسة والتلعيب.
- مقارنة في تنمية مهارة الكتابة بين نمطي التدريب والممارسة والتلعيب.

أهمية الدراسة:

تتمثل الأهمية في الأتي:

- **الأهمية النظرية**

مواكبة متطلبات روح العصر باستغلال التطور الهائل والمستمر في مجال تقنيات تكنولوجيا التعليم، وتكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التدريس، والعمل على رفع مستوى العملية التعلمية، ومحاولة إقتراح حلول للحد من ضعف الطلبة في مبحث اللغة الإنجليزية، والعمل على زيادة الكفاءة التعلمية من خلال استخدام التكنولوجيا، والتعرف على فاعلية البرنامجين في تنمية مهارات القراءة والكتابة في اللغة الإنجليزية، وقد تسهم في زيادة وعي المعلمين بمدى أهمية توظيف البرامج التعليمية في التعلم، والتعرف على المشكلات المتعلقة بتنمية مهارات القراءة والكتابة ومحاولة العمل على حلها، وقد تسهم هذه الدراسة في رفع مستوى تحصيل الطلبة من خلال توظيف البرامج لتنمية مهارات القراءة والكتابة في اللغة الإنجليزية، وتعزيز قدرات الطلبة على الانخراط في التعلم.

- **الأهمية التطبيقية**

تجلت الأهمية التطبيقية لنتائج هدة الدراسة في أنها قد تقدم نموذجًا للمعلمين في تدريس الطلبة باستخدام البرامج التعليمية المعتمدة على الحاسوب، والتي من الممكن اعتمادها في الغرفة الصفيّة، وتسخير نمطي التدريب والممارسة والتلعيب لتعليم مهارات اللغة الإنجليزية المتنوعة.

مصطلحات الدراسة

تُعرف مصطلحات الدراسة علميًا وإجرائيًا كما يأتي:

البرامج التعليمية: عرفها (عبد الوهاب،8:2017) على أنها:"برامج مصممة بتقنيات الحاسوب والإنترنت وتتكون من عدة مراحل ينتقل فيها المتعلم من مرحلة إلى أخرى بتسلسل هرمي منطقي للأفكار، وتسهّل عملية التدريس والتعلم، وتوفر التغذية الراجعة الفورية حسب الاستجابة ، وتهدف بدورها إلى تعلم مهارة أو حقيقة معينة وفق أسس تربوية".

وتعرفها الباحثة إجرائيا: مجموعة من العناصر السمعية والبصرية والمهارية المرتبطة معًا داخل وحدة واحدة منظمة ومصممة تصميما مبتكرا ودقيقا يحقق تعلم المتعلم واكتسابه لمهارة أو مهارات متعددة كمهارتي القراءة والكتابة.

برامج التدريب والممارسة: عرّف(Shaikh et al., 2020:9) برامج التدريب والممارسة علميًا بأنها :"برامج تستخدم طريقة التعليم التي تعتمد على التكرار الممنهج للمفاهيم والأمثلة وتدريبات الممارسة، وتستخدم هذه البرامج كوسيلة للتدريس وإتقان إجراء أو مهارة محددة، وتعزز اكتساب المعرفة أو المهارات من خلال التدريب الممنهج عن طريق التكرار المتعدد، والتدريب والممارسة، والانخراط في عمل من أجل التعلم ،أو أن يصبح الطالب ماهرًا".

وتعرّفه الباحثة إجرائيًا بأنه: "برامج محوسب قامت الباحثة بانتاجه بالاعتماد على برنامج (Articulate Storyline 360^{o}) من أجل تدريس الطلبة وحدة (There is a big museum)، وأعتمد هذا البرنامج على التدريب والممارسة التي تمّ بنائه داخل البرمجية " قائم على التكرار والمحاولة والخطأ والعبارات التحفيزية.

برامج الألعاب التعليمية

عرّف (Kalogiannakis, 2021:10) علميًا بأنها :"برامج تعتمد على الحاسوب، و تكون مصممة لتشجيع تحفيز الطّلبة على تضمين التعلم ضمن نشاط ممتع، وهي برامج مصممة لزيادة منافسة الطلبة وتقديم التعليم لهم بطريقة جذّابة وممتعة".

وتعرّفها الباحثة إجرائيًا بأنه:" برنامج محوسب قامت الباحثة بانتاجها بالاعتماد على برنامج (Articulate Storyline 360°) من أجل تدريس الطلبة وحدة (There is a big museum)، واعتمد هذا البرنامج على أنشطة الألعاب التعليمية التي تمّ بنائها داخل البرمجية قائم على إستخدام الالعاب والجوائز والمستويات .

حدود الدراسة

تمثلت حدود الدراسة في الآتي:

الحدود الزمنية: تم إجراء هذه الدراسة في الفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي (2021-2022).

الحدود المكانية: اقتصرت الدراسة على طلبة الصف الثالث الذين يدرسون مبحث اللغة الإنجليزية في مدرسة نسيبة المازنية للفصل الدراسي الثاني للعام الدراسي (2021-2022) .

الحدود البشرية:تم تطبيق الدراسة على عينة من طلبة الصف الثالث في مدرسة نسيبة المازنية وعددهم ثلاثون طالبًا، وتم توزيعهم بشكل عشوائي إلى مجموعتين تجريبيتين.

محددات الدراسة

يتحدد تعميم نتائج هذه الدراسة بمدى تمثيل العينة لمجتمعها الذي سحبت منه ، وصدق وثبات أدوات الدراسة.

الفصل الثاني:
الأدب النظري والدراسات السابقة

يتناول هذا الفصل الأدب النظري المتعلق بموضوع الدراسة، والدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوعها.

أولاً: الإطار النظري

عالج هذا الجزء من الفصل عدد من الموضوعات الفرعية تتمثل في أربعة مباحث رئيسة هي:

المبحث الأول: البرمجيات التعليمية . **المبحث الثاني:** نمط التدريب والممارسة . **المبحث الثالث:** نمط التلعيب. **المبحث الرابع:** مهارات اللغة الإنجليزية

المبحث الأول: البرمجيات التعليمية.

وتعد البرمجيات التعليمية التعلمية أحد الوسائل التعليمية التي تدعم العملية التعليمية وتحول دور الطالب فيها من متلقي يعتمد على الحفظ والتلقين إلى مشارك يقوم بالتفكير والإبداع والتفاعل، فطريقة التعليم تدعم مبادئ التعلم القائمة على النظريات التعليمية والتي تعمل على تنمية مهارات المتعلم وزيادة دافعيته نحو التعلم، ويتضمن التعليم الإلكتروني البرمجيات التعليمية، والفيديوهات والنصوص والإنترنت، من خلال تخزين المناهج التعليمية وتحريرها على قرص الحاسوب أو تحميلها على مواقع شبكة الويب(Asrksoy, 2017).

وأشار (البدو، 2019) إلى تطبيقات التعليم الإلكتروني المهمة والبرمجيات التعليمية التعلمية القائمة على نمطي التدريب والممارسة والتلعيب؛ إذ يقوم نمط التدريب والممارسة على تزويد الطلبة بتمارين عدة على المفهوم، ومن خلال البرمجيات التعليمية التي تحتوي على تطبيقات تقدم للطالب أسئلة تتعلق بمهارة معينة يقوم بحلها مع تقديم التغذية الراجعة حول إجاباته؛ لتأكيد تحقيق الأهداف

المنشودة، في حين أشار الحفناوي (2017) يعمل نمط التلعيب على زيادة دافعية الطلبة نحو التعلم وإكسابهم معارف و مهارات مختلفة لتنمية تفكيرهم من خلال الألعاب المختلفة المستخدمة في عملية التعلم. ويعد استخدام الحاسوب من الأساسيات الهامة في العملية التعليمية، والهدف من استخدامه في التدريس هو إتقان مخرجات العملية التعليمية وتحسين التعلم ، بالإضافة إلى مواكبة العصر وتحقيق الأهداف التعليمية.

وعرف إبراهيم (2019) البرمجية التعليمية على أنها: " عملية كتابة تعليمات وتوجيه أوامر لجهاز الحاسوب أو أي جهاز آخر؛ لتوجيهه وإعلامه كيفية التعامل مع البيانات ،أو كيفية تنفيذ سلسلة من الأعمال المطلوبة , كما عرفها العمري (2017) على أنها: " تستخدم لكتابة خوارزمية أو تصميم برنامج يقوم بتنفيذ أوامر معينة ولها عدة مستويات وهي : لغات عالية المستوى مثل لغة جافا، ولغات منخفضة المستوى مثل لغة الأسمبلي.

أما (Kaleliog, 2017) فقد عرفها على أنها: " لغة تقوم على الاعتماد على الذات في البدء واتخاذ القرار في التعلم ، وتعتمد على التفكير المنطقي والاجراءات البسيطة للوصول إلى حلًا للمشكلات.

ويمكن تعريف البرمجية التعليمية التعلمية على أنها: "تطبيق إلكتروني يحتوي على منهاج خاص بمادة دراسية معينة، تمت حوسبته بطريقة تسهل تعلمه وتطبيقه من خلال التمارين والتغذية الراجعة التي تعلم كل مهارة متضمنة في البرمجية".

ومن الجدير بالذكر أن علم التصميم التعليمي ظهر في بداية القرن العشرين، وهو العلم الذي يبحث في كافة الطرق والاجراءات التي تلائم الموقف التعليمي لتحقيق الأهداف التعليمية المنشودة، وتسعى إلى تطويره، ويربط التصميم التعليمي بين نظريات التعلم وطريقة تطبيق الدرس، أي أن

التصميم التعليمي يعد بمثابة حلقة الوصل التي تربط بين الجانب النظري والجانب التطبيقي للدرس، ويقصد بالجانب النظري علم النفس بشكل عام، ونظريات التعلم بشكل خاص، أما الجانب التطبيقي فيقصد به التقنيات والأساليب المستخدمة في عملية التعلم، وتختلف مجالات التصميم التعليمي حسب الأصول النظرية المعتمدة في بناء التصميم، كما تعود أصوله إلى الدراسات التي أجريت حول التقنيات التعليمية التي استخدمت وتم تطبيقها لتحسين جودة التعليم ورفع مستوى كفاءة الطلبة (Clark & Mayer, 2018).

ومن التوصيات التي تساعد على تحسين جودة البرمجية التعليمية : تحديد المادة الدراسية المراد برمجتها من خلال الحاسوب، تحديد عنوان الدرس، كتابة الأهداف السلوكية والإدراكية، تحديد خصائص المتعلمين وجذب انتباههم، وكذلك الوسائط المتعددة لتلافي ملل المتعلمين، تفعيل دور المعلم، وتوفير الأنشطة والأمثلة، إحتواء البرمجية على التدريبات التي تشرح الدرس بشكل كافي، وأخيرًا اندماج المتعلم سلوكيًا مع البرمجية(Gulbahar et al., 2019) .

مجالات استخدام أنماط البرمجيات في التعليم

تساعد البرمجيات التعليمية المعلم في عملية التعلم، ويقصد بالتعليم بمساعدة الحاسوب، التعليم المعتمد على تقديم المادة التعليمية باستخدام برمجيات الحاسوب وفق نموذج معين لمساعدة المعلم أثناء الشرح، وتختلف هذه الدروس حسب طبيعة المادة المبرمجة وأسلوب التعلم، وهناك العديد من البرمجيات التعليمية باستخدام الحاسوب ومنها كما ذكرها (عيسى، 2018;الشمري، 2019) :

- التمرين والممارسة: وتقوم هذه البرامج على مفهوم أن الطريقة قد تم تعليمها للطالب، وأن دور البرمجية هو عرض مجموعة من الأمثلة لزيادة كفاءة الطالب في تطبيق المهارة، إضافة

إلى ذلك تتيح هذه البرمجات طلب الكثير من الأسئلة بأشكال مختلفة، وتسمح له بإجراء محاولات قبل أن يقدم الإجابة الصحيحية.

- التعليم الخصوصي: وتقوم البرمجية هنا على تقديم المعلومات على شكل وحدات صغيرة متبوعة بسؤال عن كل وحدة، ثم يقوم الحاسوب بتحليل استجابات المتعلم ومقارنتها بالإجابة الصحيحة الموجودة في البرمجية، وبناءً على ذلك يقدم التغذية الراجعة للمتعلم.
- المحاكاة: في هذا النوع من البرمجيات يواجه المتعلم موقفًا مشابهًا للمواقف التي يواجهها في حياته الحقيقية، ولبرمجيات المحاكاة عدة أنواع منها: مادية، فيزيائية، إجرائية، وضعية، عملية و معالجة.
- اللعب: وتستخدم هذه البرمجيات اللعب في غير موقف اللعب، وهو أسلوب تعليمي يهدف إلى تحفيز الطلبة على التعلم.

ويمكن القول أن البرمجيات التعليمة التعلمية إحدى أهم استخدامات الحاسوب في عملية التعلم، وبغض النظر عن نوع البرمجية التعلمية، فإنها تتيح للمتعلم أن يتعلم دون الحاجة إلى معرفة عميقة باستخدامات الحاسوب، ويكون استخدامها مناسبًا لتدريس مختلف المناهج الدراسية؛ نظرًا لما تتسم به من سرعة وصول المعلومة، وإمكانية عرضها بطرق مختلفة ، وقد تعتمد على المؤثرات البصرية أو السمعية أو الحركية، الأمر الذي يجعل استخدامها أكثر متعة للمتعلم ؛ مما يزيد مثابرته ومواصلة تعلمه دون ملل أو تعب.

المبحث الثاني: نمط التدريب والممارسة (Drill and practice)

يبحث التربويون باستمرار عن أفضل الطرق لتوفير البيئة التعليمية التي تجذب اهتمام الطلبة وتساعدهم على زيادة تحصيلهم العلمي، وتعتبر البرمجيات التعليمة من أفضل الوسائل التي توفر

هذه البيئة التحفيزية، وتنوعت أساليب البرامج التعليمية وأصبحت البرمجيات المصممة لأغراض تعليم المحتوى الدراسي تتضمن عدة تصنيفات منها: برمجيات التدريب والممارسة، والمحاكاة وحل المشكلات وغيرها من برمجيات، ولعل برمجيات التدريب والممارسة أحد البرمجيات المطبقة من قبل العديد من المعلمين؛ لما لها من دور في تعزيز تعلم المهارة، ورفع كفاءة المتعلمين، ومساعدتهم على تطبيق المعارف في المواقف الحياتية المختلفة (القيسي، 2018).

مفهوم التدريب والممارسة

ظهرت العديد من التعريفات المتعلقة ببرمجيات التدريب والممارسة، ومن هذه التعريفات:

عرف (القيسي،2018) برامج التدريب والممارسة على أنها: " قدرة الشخص على التعلم والتدرب عبر برامج حاسوبية تتناسب مع قدرات المتعلم العقلية والعلمية، بحيث تجعله يشعر بالثقة أثناء التعلم ".

وعرفتها (المخزومي، 2017) على أنها: " التدريبات التي يقدمها المعلم بعد شرح الموضوع نظريًا داخل الغرفة الصفية، حيث تقدم هذه البرامج سلسلة من التدريبات التي تزيد من مهارة الطالب، كما عرفها ساجر (Saeger, 2017) بأنها : " التمرينات والممارسات لصقل المهارات، وخلالها يكون الطالب قد تمرن مسبقًا ويحتاج إلى ممارسة إضافية لتنمية مهارة معينة، وتتميز هذه البرامج بقدرتها على إثارة الطلبة وتحفيزهيم على متابعة الممارسة من أجل إتقان المهارة التعليمية ".

وتأسيسًا على ما سبق تعرف الباحثة برامج التدريب والممارسة على أنها :"تدريبات تعمل على تقديم التغذية الراجعة للمعلم من حيث قدرته على ايصال المعلومة للطالب، وتساعده على إدارك إخفاقات الطلبة من أجل تقديم الخطط العلاجية إلى أن يتقن الطالب المهارة ويتحقق الهدف التعليمي المنشود من ورائها.

أهمية برامج التدريب والممارسة

تعد برامج التدريب والممارسة من أكثر التطبيقات الحاسوبية انتشارًا في مجال التعلم، وتختلف أنواع التمارين في المناهج الدراسية، فهناك التمارين الحركية والتمارين العقلية والتي يتم إنجازها من خلال التكرار، وتهدف التمارين إلى مساعدة المتعلم على التذكر وتطبيق ما تعلمه في مواقف مختلفة(Capperucci, 2017)، وهناك العديد من الفوائد الخاصة بالبرامج القائمة على التدريب والممارسة ومنها كما ذكرها (السلخي، 2017 ; المخزومي، 2017):

- تساعد برامج التدريب والممارسة على تحسين أداء المتعلم وصقل المهارات التي تعلمها في المدرسة.
- تعمل على إتاحة الفرصة للمتعلم ؛لتقوية الاستجابات الصحيحة، وتعزيز استمرارها، أي تساعد على تكوين مهارة لدى الطالب عن طريق التدريب المستمر بأمثلة وشروح جديدة يليها تمرينات متعلقة بها.
- تعد برامج التدريب والممارسة نشاطًا تعليميًا يساعد المتعلم على البراعة، وتكوين المهارات الأساسية المتعلقة بتذكر الحقائق والمفاهيم من خلال أسلوب الممارسة المتكررة.
- تستخدم البرامج القائمة على التدريب والممارسة في تدريس الحقائق الرياضية والحسابية، واللغات الأجنبية، وتعلم المفردات، والقراءة الاستيعابية، والعلوم الأساسية، ومواد الجغرافيا والتاريخ.
- توفر برمجيات التدريب والممارسة تغذية راجعة وفورية لاستجابات المتعلمين للأسئلة المقدمة لهم في التمارين.
- تعمل هذه البرمجيات على زيادة تحصل الطالب واستيعابه وفهمه للمادة الدراسية التي تعلمها.

- للبرمجيات القائمة على التدريب والممارسة ميزة هامة ،وهي الدرجة العالية من الصبر على بطء المتعلم في الإجابة وعلى كثرة أخطائه، وكذلك القدرة التقنية على تكرار الأسئلة بطرق مختلفة حتى يصل إلى درجة الإتقان.

وتأسيساً على ما ورد أعلاه فلبرامج التدريب والممارسة أهمية في طرح الأسئلة المتنوعة ذات الأشكال المختلفة، فهي تتيح للمتعلم الفرصة للقيام بعدة محاولات قبل أن تعطيه الإجابة الصحيحة، كما تقدم له التغذية الراجعة الفورية، سواء الإيجابية أو السلبية، بالإضافة إلى التعزيز عند كل إجابة صحيحة.

أشكال برامج التدريب والممارسة

هناك العديد من أشكال برامج التدريب والممارسة ومنها كما ذكرها (الشرعة،2019 Suparto 2021;):

- **برامج السؤال والجواب Questions and answer programs:**

ويهدف هذا النوع طرح الأسئلة على المتعلم، ويقوم بدوره بكتابة الإجابة الصحيحة في الأسئلة المقالية أو اختيارها في الأسئلة الموضوعية، ويقوم الحاسوب بمقارنة إجابة الطالب بالإجابة الصحيحة المخزنة لديه، ومن ثم تقديم التغذية الراجعة الفورية على شكل ألفاظ مثل (صحيح، أحسنت، رائع،....)، أو على شكل نقاط، وإذا كانت الإجابة خاطئة يتيح للمتعلم تكرار المحاولة.

- أسئلة الاختيار من متعدد (Multiple choice Questions): ويقوم هذا الشكل على تقديم مجموعة من الأسئلة، لكل منها ثلاثة أو أربعة بدائل، وعلى الطالب اختيار الإجابة الصحيحية، وبناء على استجابة الطالب، يعمل الحاسوب على تزويده بالتغذية الراجعة المناسبة.

- أسئلة ملء الفراغ Gap Filling Question: وهي تطرح أسئلة تحتاج لملء الفراغ، وعلى المتعلم كتابة الكلمة المناسبة في الفراغ، ثم يقدم الحاسوب التغذية الراجعة الملائمة.
- تمارين المطابقة Matching Exercises:

يساعد هذا النوع من البرامج التعليمية في تعليم الطالب المفردات اللغوية، من خلال قائمة في عمودين، يشتمل الأول على المفردات، بينما يحتوي العمود الثاني على معاني هذه المفردات، مرتبة بطريقة عشوائية، والمطلوب من الطالب توصيل المفردة بمعناها المقابل في العمود الثاني.

أنواع برامج التدريب والممارسة

هناك العديد من أنواع البرامج التعليمية القائمة على التدريب والممارسة، ومنها كما ذكرها (Atamanm, 2020):

- برامج تقوم على مساعدة الطالب على تذكر المعلومات في المقرر الدراسي.
- برامج تقيس قدرة الطلبة على أداء المهارة.
- برامج تساعد الطلبة على الاستيعاب، وتقدم له التمارين لتطبيق المبادئ والمفاهيم التي تعلمها.

وترى الباحثة أن من أهم أنواع برامج التدريب والممارسة:" هي البرامج القائمة على قياس قدرة الطالب على أداء المهارة؛ إذ أن المهارات التي تحتوي عليها الأهداف التعليمية والمطلوب تحقيقها، يمكن إنجازها من خلال التكرار والتدريب على أداء المهارة والتي بدورها تحقق الأهداف التعليمية المنشودة.

- **الشرح:** وهو تبرير بشكل علني في ضوء الأدلة و المفاهيم ، والقياس، والسياق والحجج، ومن ثم إعلان النتائج.

مزايا برامج التدريب والممارسة

لبرامج التدريب والممارسة العديد من المزايا والأثر الإيجابي في التعلم، ومن هذه المزايا كما ذكرها رشدي (Roshdi, 2020):

- أن تكون ملائمة للأهداف التربوية.
- أن تحتوي على الصور والأصوات والألوان التي تلفت انتباه الطالب.
- التحكم بعرض المادة التعليمية ،من حيث المكان والوقت بما يتناسب مع ظروف الطلبة.
- تقدم المحتوى التعليمي بدقة ووضوح ولغة سليمة.
- توظيف نظريات التعلم بشكل مناسب.
- تكيف المحتوى التعليمي على ضوء قدرات الطلبة المختلفة؛ إذ يستمر في التدريب أو يبدأ بمراجعة المادة بناء على استجاباته.
- تزود الطالب بتغذية راجعة فورية.

ويمكن القول أن من أهم مزايا برامج التدريب والممارسة: " توفير الفرص للمتعلم للاطلاع على التعليمات والمعلومات السابقة، وتكرار المحاولة في حالة الاستجابات الخاطئة، فهي تقوم على مبدأ التعلم من أجل الإتقان ونقل مهارات التعلم من البيئة الصفية إلى المواقف الحياتية المختلفة، أي تساعد على انتقال أثر التعلم عن طريق التكرار والمحاولة والخطأ.

خطوات إعداد استراتيجية التدريب:

إن عملية إعداد استراتيجية التدريب تمر بالمراحل التالية كما ذكرها (السبوع، 2021):

- تحليل استراتيجية المنظمة وما تتضمنه من أهداف ومهام وسياسات وبرامج.

- تحليل ودراسة البيئة الخارجية للمنظمة من حيث الظروف والاتجاهات الاقتصادية، والتطور التكنولوجي، والعوامل الديمغرافية، والأنظمة الحكومية والمنافسة.
- تحليل ودراسة البيئة الداخلية للمنظمة من حيث: الوضع الحالي للمنظمة، ومعدل دوران العمل، وكفاءة القوى العاملة.
- إعداد وصياغة استراتيجية التدريب ،وما تتضمنه من سياسات وبرامج وموازنات بشكل يسهم في التكامل مع استراتيجية المنظمة.
- مراجعة الخطة الاستراتيجية للتدريب عند حدوث تغيرات في البيئة الداخلية والخارجية للمنظمة.

المبحث الثالث: نمط التلعيب (Gamification) :

تعد الحاجة لإستخدام التكنولوجيا في العصر الحالي أمرًا ضروريًا في شتى مجالات الحياة، ولاسيما في مجال التعليم، فيسعى الأفراد لإستخدام الحاسب الآلي وتطبيقاته لحل مشكلة الانفجار المعرفي والثورة المعلوماتية والطلب المتزايد على التعلم، ويستخدم المعلمون الحاسب الآلي في العملية التعليمية إما كمساعد للتعليم أو كأدة رئيسة في التعليم من خلال استخدام البرمجيات التعليمية، وذلك أن توفير البرمجيات التعليمية تتسم بتحسين مهارات المتعلم وتجعله متعلم إيجابي، فعال، مستقل، ومحجورًا للعملية التعليمية، ولاسيما البرمجيات القائمة على التلعيب والتي تتسم بقدرتها على إثارة المتعلم وزيادة دافعيته نحو التعلم، وبالتالي تحقيق الأهداف التعليمية المتوخاة من المادة التعليمية (Altowaqri, 2020).

مفهوم التلعيب في التعليم

هناك العدد من التعريفات التي ظهرت لمفهوم التلعيب في التعليم ومنها:

عرف الشمري (2019) التلعيب في التعليم على أنه :"برمجية تطبق من خلالها خصائص اللعبة من منافسين ومستويات ومكافآت ، بحيث يتفاعل المتعلم معها عبر جهاز الحاسوب، ويستخدم فيها استجابة إيجابية، ويتم من خلال ذلك تحقيق الأهداف التعليمية لمساعدة المتعلم على اكتساب مهارة معينة ".

كما عرفها (الجبول، 2018) على أنها: " منحى تدريبي وتعليمي لتحفز الطّلبة على متابعة المهام التعليمية باستخدام عناصر الألعاب في بيئات التعلم والتدرب، بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة ".

وعرفها (Ozer, 2018) على أنها :" دينماكية لإستخدام أنشطة الألعاب لتؤثر على سلوك الأفراد إيجابيًا، أي أنها عملية تكامل ودمج عناصر اللعبة لتشجع المتعلمين على الانخراط مع التقنيات المفيدة ".

وتعرفها (العتيبي، 2018) على أنها :"مصطلح جديد مشتق من كلمة Game أي اللعبة أو اللعب، ظهر في بداية في مجال التسويق التجاري للترويج للعلامات التجارية، ثم انتقل إلى ميادين أخرى بما فيه التعليم ".

وتعرف الباحثة نمط التلعيب على أنه :"طريقة تدريسية تقوم على إنشاء لعبة تعليمية مشوقة وتجذب المتعلمين، وتستهدف تحقيق الأهداف التعليمية ، وتحسين مشاركة المتعلم وتعزز اتجاهاته نحو التعلم بحيث تجعل الموقف التعليمي يحاكي الالعاب ".

ومن الجدير بالذكر أن هناك بعض المفارقات بين بعض المصطلحات الخاصة بالالعاب التعليمية التعلمية قام (Al azawi et al.,2016) بدراسته بإظهار التباينات بينها, التلعيب في التعليم والتعلم القائم على اللعبة واللعبة التعليمية.

الجدول رقم (1)

التلعيب في التعليم والتعلم القائم على اللعبة واللعبة التعليمية

وجة المقارنة	التلعيب في التعليم	التعليم القائم على اللعبة	اللعبة التعليمية
المفهوم	هو اضافة عناصر اللعبة الى الموقف التعليمي حيث يكافئ المتعلم على سلوك معين	استخدام الالعاب لتعزيز خبرة التعلم	مصممة للمساعدة على التعرف على شيء معين وتوسيع المفهوم وتعزيز تنمية وفهم الاحداث والثقافة
الهدف	تعلم الدافع عن طريق اللعبة	تحفيز الطلاب	تعليم الاساسيات و موضوع معين
التحديات	تعلم طريقة جديدة لنهج التحديات	التحديات هي جزء من اللعبة ويجب حلها	ممكن وجودها او عدمها
الشخصيات	صورة رمزية ل اللاعب او قصة ضعيفة	شخصيات ومواقف لها	السرد والشخصيات
التقنيات	1التقدم الى المستويات المختلفة 2 الدرجات 3 الافاتار 4 العملات الافتراضية 5 المنافسة مع الاصدقاء	1 الدافع 2 الممارسة ذات الصلة 3محددة بوقت مناسب 4قصة عاطفية 5 اهداف اللعبة وتحدياتها	1 التعلم 2 حل المشكلة 3 التكيف 4 التفاعل 5 المتعة
الفوائد	1 تجربة تعليمية 2 بيئة تعليمية افضل 3 ردود فعل فورية 4 حث التغير السلوكي 5 يمكن اضافتها الى أغلب الاحتياجات التعليمية	1 يزيد من قدرة وسعة ذاكرة الاطفال 2المحاكاة 3 يساعد في التفكير 4بناء المهارات مثل مهارات (قراءة الخرائط)	1 المهارات الحركية 2 التنمية الاجتماعية 3 التركيز والذاكرة 4 إحترام الذات 5 الابداع

وجة المقارنة	التلعيب في التعليم	التعليم القائم على اللعبة	اللعبة التعليمية
المكافئات	نقاط الخبرة ورفع المستويات	مكافئات جوهرية قد تكون الخسارة ممكنه وقد تكون لا حيث أن الهدف هو تحفيز الناس على إتخاذ الاجراءات	نقطة الهدف
المستويات والتكاليف	أرخص وأسهل	باهظ الثمن وصعب	جميع المستويات باهظة الثمن
المحتوى	تتم إضافة الميزات الى أو أي نظام أخر LMC	عادة ما يتم تحويله ليتلائم مع قصة اللعبة ومشاهدها	منظم وتنافسي نشاط , لعبة يتم لعبها في سياق قصة
أمثلة	المنقذ	SimCity, Civilization	أجزاء الجسم , مفاعل الالوان

إيجابيات التلعيب في التعليم

يُعد التلعيب في التعليم منحى لتحفيز الطلبة على التعلم باستخدام عناصر الألعاب في بيئات التعلم، بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة من خلال جذب اهتمام المتعلمين لمواصلة التعلم، ويمكن أن يؤثر على سلوك الطالب من خلال تحفيزه على حضور الفصل برغبة وشوق أكبر، مع التركيز على المهام التعليمية المفيدة (Alswaier, 2017).

ومن أشهر إيجابيات التلعيب في التعليم والتي تجعل مبادرات تطبيقه ناجحة في الفصول الدراسية منح الطلبة كامل الحرية في امتلاك تعلمهم، وتحفيز السلوك نحو التعلم، حيث أن تقديم التعلم في سياق من الخيال، أو من خلال بيئة وهمية غير مألوفة قد تجعل التعلم أكثر جاذبية وأقرب لعاطفة المتعلم، فتدفعه لاستكشاف خياله بشكل مريح ؛ مما يحفز سلوكه نحو التعلم (Aldemir et al.,2018).

كما يلعب التلعيب دورًا بارزًا في تكوين اتجاهات إيجابية نحو التعلم، ولقد ذكرت العديد من الأدبيات إيجابيات التلعيب، والتي نلخص أهمها في رفع المستوى التحصيلي للطلبة، وتنمية الدافعية الذاتية لممارسة المتعلم العديد من العمليات العقلية أثناء اللعب كالفهم والتحليل والتركيب واكتساب المتعلم عادات فكرية مختلفة مثل حل المشكلات، والمبادرة، والتخيل، بالإضافة الى تنمية الكفاءة الذاتية والقدرات الذهنية لدى الطلبة، كما أثبتت الدراسات فاعلية التلعيب في تخفيف توتر المتعلم، ومساعدته في السيطرة على مشاعره وانفعالاته أثناء عملية التعلم.

ويمكن القول أن دمج التطبيقات في العملية التعليمية تزيد من التعمق في المحتوى، ومخاطبة القدرات العليا لدى الطلبة، وتزيد من دافعيتهم وانخراطهم في التعلم،وتزيد من مهارة الاستقصاء وحل المشكلات ؛ لتصبح العملية التعلمية أكثر متعة وتشويق .

مميزات التلعيب في التعليم

من أهم الميزات التي جاء بها برول (Brull, 2016) حول التلعيب أن الطلبة يتعلمون من خلال اللعب على عكس العملية التعليمية الإعتيادية ؛ مما يعني الحصول على مخرجات تعليمية أفضل، ويتمكّن الطلبة من خلال الألعاب التعليمية الإلكترونية من ممارسة اللعبة وفق أوقاتهم وبالسرعة التي تناسبهم، وتمكّن الألعاب التعليمية الإلكترونية الطلبة من التعلم بطريقة مستقلة دون الحاجة لمعلم متخصص، وتسمح الألعاب التعليمية الإلكترونية للطلبة من متابعة تقدمهم بشكل سهل، و تصحيح أخطائهم، ويتمتّع الطلبة في الألعاب التعليمية الإلكترونية بحرية الفشل أثناء التجربة في بيئة آمنة غير مهددة، ويمكن للمتعلمين تجربة العواطف المختلفة مثل مشاعر الإحباط ، و التعجب ، والغموض، والتسلية .

نوّه السليمان (2018) إلى عوامل نجاح دمج الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم يعود إلى دراية المعلمين بتعليمات استخدام هذه الألعاب وعلاقتها بالمنهاج، وبأنها أتت كمساعد للعملية التعليمية ، ومساعدة للمنهاج وليست لتحل محله،و على المعلمين أن يكونوا على دراية تامّة بأن هذه الألعاب ترتبط ارتباطا وثيقًا بدافعية استخدام المعلم للألعاب التعليمية داخل الغرف الصفية.

وما أشار له صوالحة وسمارة (2018) هو ضرورة تجريب المعلم لهذه اللعبة قبل دمجها في العملية التعليمية وإختبارها وتحدد نوع المهارات والمعارف، وتدريب وتأهيل المعلمين على إستخدام الألعاب التعليمية، وأن يتمّ دمج اللعبة التعليمية الإلكترونية في المنهاج بطريقة منظمة ومدروسة. و الأهم من هذا كله هو التأكد من أنها سوف تحقق الأهداف التربوية التي وضعت من أجلها ، أم أنها لعبة تعليمية إلكترونية تجارية. يجب على اللعبة التعليمية الإلكترونية أن "تكون مبنية على مبادئ تعلم سليمة، وتوّفر الكثير من المشاركة للمتعلم، وتوّفر فرصة للتعلم الذاتي ،وتسهم في تعليم مهارات القرن الحادي والعشرين، وتوفر بيئة للتقييم تكون صادقة ووثيقة الصلة.

على الرغم من اختلاف الألعاب التعليمية في أهدافها وأنواعها، إلا أنها تشترك في ثلاثة عناصر تمثل أسس التلعيب كما ذكرها (Werbash, 2017) وهذه الأسس هي:

1- **العناصر الميكانيكية:** وهي العناصر التي تؤثر في سلوك اللاعبين، وتعتبر عنصر أساسي في تصميم البرمجية القائمة على اللعب، ومنها:

- التقدم التدريجي: في اللعبة من السهل إلى الصعب، لذلك يجب التدرج في تعقيد المهام لضمان استمرارية دافعية الطالب.
- الشارات: وهي الرموز المبدئية المرئية القائمة على تشجيع المعلم أثناء اللعبة وهذا يساعد المتعلم على التقدم التدريجي.

- الاندماج: ويقصد به التفاعل الأولي للاعب مع اللعبة ؛ وذلك لتعريفه بأهداف اللعبة من خلال مقاطع تعليمية إرشادية في بداية اللعبة.
- التغذية الراجعة الفورية: يجب أن تكون اللعبة سريعة الاستجابة ،بحيث تظهر النتائج للاعب حول أفعاله ؛لأن تأجيل التغذية الراجعة لفترة طويلة قد يفقد اللعبة أهميتها واللعب حماسه ودافعته.

2- **العناصر الشخصية:** وتعرف بالعناصر الاجتماعية أيضًا ؛ لأنها ترتبط بشخصية اللاعب وسلوكه خلال الأنشطة الجماعية، ومن أهمها:

- الحالة المرئية: وتقدم فيها الألعاب شخصية افتراضية للاعب تسمى "أفتار" وهي تمثيل شخصية إنسان داخل اللعبة، وتكمن أهمية الأفتار بأنها تتيح للاعب تبني أفكار جديدة واتخاذ قرارات هامة ؛ مما يزيد من جاذبية اللعبة .
- المسؤولية الجماعية: وتركز هذه الألعاب على مفهوم العمل الجماعي والتعاون بين الأفراد من أجل إنجاز النشاط أو المهمة المطلوبة.

3-**العناصر العاطفية:** وتقوم على مبدأ "التدفق" أي الوصول باللاعبين إلى حالة من التركيز الكلي على المهمة المطلوبة، ولتحقيق التدفق يجب توافر ثلاثة شروط وهي: وضوح الأهداف، والتغذية الراجعة الفورية، والتوازن بين التحدي والمهارة (Brull, 2016).

وترى الباحثة أن إستراتيجية التلعيب يجب أن يتوفر فيها عنصر آخر ، وهو البيئة التعليمية المناسبة، والمقصود بالبيئة التعليمية، خصائص الطلبة وتفضيلاتهم، و البنية التحية كتوافر الإنترنت وأجهزة الحواسيب، وكذلك إمكانات المعلمين وقدراتهم على إستخدام التكنولوجيا بشكل عام ونمط

التلعيب بشكل خاص، فإن كان هناك خلل في إحدى هذه العناصر لن تتحقق الأهداف التعليمية المرجوة من تصميم البرمجية وفشل في جعل الموقف التعليمي يحاكي الالعاب.

أنواع التلعيب

هناك نوعان رئيسان للتلعيب كما ذكرتها (الغامدي، 2019)

- التلعيب البنائي: يقوم التلعيب البنائي على تطبيق عناصر اللعبة في الدرس دون إجراء أي تغيير في المحتوى، والهدف هو تحفيز ونتمية الدافعية لدى الطلبة من خلال جمع النقاط أو المكافآت جراء تنفيذ المهام التعليمية أثناء اللعب، بحيث يكون من الفائزين عند إتمامه ما كلف به.
- تلعيب المحتوى : يقوم هذا النوع على تطبيق عناصر اللعبة مع تغيير المحتوى حتى يصبح مشابهًا للعلبة، وهذا لايعني أن يتم تحويل المحتوى إلى لعبة، كأن تضاف عناصر القصة للمقرر الدراسي، أو يبدأ الطالب المقرر بتحدي بناءً على الأهداف والمفاهيم المرتبطة بها.

خطوات التلعيب في التعليم:

هناك خمس خطوات رئيسة لتطبيق التلعيب في التعليم كما حددها (جنائي، 2019) وهي:

- ❖ فهم الجمهور المستهدف: أي تحديد خصائص الطلبة الذين سوف يطبق عليهم التلعيب، ويتم ذلك من خلال معرفة عمر الطلبة وقدراتهم التعليمية ومهاراتهم، كما يتطلب تطبيق التلعب تحليل المحتوى الذي سوف يقدم للطلبة من خلال التلعيب؛ لأن ذلك يعكس تفاصيل عن الطلاب مثل: حجم المجموعة، والبيئة التعليمية ، وتسلسل المهارات ، والوقت اللازم للتطبيق.

- ❖ تحديد الأهداف التعليمية: على المعلم تحديد الأهداف التعليمية عند تطبيق التلعيب سواء الأهداف العامة، أو الخاصة أو السلوكية.
- ❖ بناء الخبرة: يجب أن يكون البرنامج التعليمي الذي سوف يطبق فيه التلعيب واضحًا ؛ لمساعدة المعلم على تحديد ما يحتاج إليه الطلبة من تعلم، كذلك يستطيع المعلم تقديم المعرفة بشكل متسلسل؛ مما يساعد في تحقيق الأهداف التعليمية والقدرة على قياسها.
- ❖ تحديد المصادر: عند تحديد تفاصيل العملية التعليمية يصبح من السهل على المعلم أن يقرر في أي مرحلة سوف يطبق التلعيب، وكيفية تطبيقه، وعليه يجب أن يحتوي تطبيق التلعيب على: آليات تمكن المعلم من متابعة المرحلة التي سوف يطبق فيها التلعيب، وكذلك أن يحتوي على وحدة لقياس مدى تحقق الأهداف التعليمية، وقد تكون نقاط جمعها الطالب أو وقتًا محددًا للإنجاز، وقواعد واضحة يستطيع الطلبة تنفيذها وهي الحدود التي يلتزم بها الطالب خلال تنفيذ البرنامج التعليمي، ومن ثم تقديم التغذية الراجعة حول الأداء.

تطبيقات وأمثلة على مبادئ التلعيب في التعليم

هناك العديد من التطبيقات التي توظف أسس ومبادئ التلعيب في التعليم ومنها كما ذكرتها (شاهين، 2020):

- دولينجو :Duolingo وهو تطبيق يتسم بالمرح لتعلم اللغات المختلفة، يقوم على مبدأ تجميع النقاط والتحدي ؛ لكي ينتقل الطالب إلى المستوى الأعلى.
- كويزيز :Quizizz وهو موقع يستخدمه المعلمين يقوم على مبدأ الأنشطة التعليمية الممتعة والتي يتخللها اختبارات قصيرة وتغذية راجعة .

- كلاس كرافت :Classcraft وهو أيضًا موقع يسمح للمعلمين بتغيير طريقة التعليم إلى أسلوب لعب الأدوار بشكل جماعي؛ إذ يقوم الطالب بتقمص شخصيات مختلفة، ويوزع الطلاب على فرق لإنجاز المهمة التعليمية للحصول على نقاط إضافية، والفريق الفائز يتأهل لمستويات أعلى.
- كاهوت :Kahoot موقع يتيح للمعلمين تحويل المهام الدراسية إلى ألعاب مسلية، يقوم الطلبة بتنفيذها خلال وقت مخصص، كما يتيح للمعلمين إمكانية متابعة ردود أفعال الطلبة أثناء اللعبة وبعد الانتهاء منها.
- كلاس دوجو :ClassDojo تطبيق يساعد المعلمين على إدارة الغرفة الصفية بتسجيل السلوكات الإيجابية والسلبية لكل طالب ومشاركتها مع أولياء أمورهم، ويمتاز باستخدامه رموز شخصيات كرتونية مرحة محببة للمتعلم.

المبحث الرابع: مهارات اللغة الانجليزية

اللغة وسيلة اتصال بشري يتم من خلالها التعبير عن الأفكار والأحاسيس، وهي الوعاء الفكري للإنسان وتعد الأساس في السمات المشتركة بين الأفراد، ويتطلب إتقان اللغة إتقان المهارات الأساسية الأربعة ؛ ليتمكن الفرد من خلالها الوصول إلى مختلف أنواع المعرفة، فمعظم اللغات لها أربع مهارات وهي : الاستماع ،والتحدث ،والقراءة ،والكتابة. وتعد اللغة الانجليزية إحدى أهم اللغات التي انتشرت في جميع دول العالم وأصبحت اللغة الثانية لدى العديد من الدول ؛ إذ أنها لغة العلوم والتكنولوجيا والبحث العلمي، وحيث أنها لغة العصر أصبح تعلمها ضرورة ملحة ؛ لمواكبة التطور والانفتاح على العالم(Durak, 2017).

نظرًا للعوامل المشتركة بين مهارات الاستماع والتحدث والقراءة والكتابة فإنه لا يمكن تدريس هذه المهارات بمعزل عن بعضها البعض ، كما أن الضعف أو القصور في هذه المهارات سيؤدي إلى قصور في الاتصال، ولكل مهارة من هذه المهارات أهمية بالغة(Mangalm 2019).

فمهارة الاستماع إحدى أهم المهارات في تعلم اللغات الأجنبية ويعرف الاستماع على أنه : " قدرة المتعلم على الإحاطة بالفكرة العامة للمادة التي يستمع إليها كما يتحدثها أهلها مستعينًا بالسياق و أحداث الموقف" . ولإتقان هذه المهارة من قبل الطلبة، يجب أن يسعى المعلم إلى تحقيق أهدافها، كمساعدة الطلبة على فهم متحدثي اللغة الإنجليزية الأصليين، ومعرفة التغيرات الصوتية الناتجة عن اللهجة أو الاختلافات الثقافية أو القومية كالاختلافات بين اللغة الإنجليزية والبريطانية وغيرها). (Kusmaningrum, 2016)

وتعد مهارة التحدث من مهارات اللغة اللازمة للتواصل بين الأفراد، وهناك علاقة وثيقة بين مهارتي الاستماع والتحدث ولا يمكن تدريسهما بمعزل عن بعضهما ويعرف التحدث على أنه :"قدرة الطالب على التعبير عن أفكاره بلغة بسيطة يستطيع أهل اللغة الأصليين فهمها". ومن الأمور الهامة في تعليم مهارة التحدث استخدام الوسائل الهامة التي تساعد الطلبة على التحدث وتثير دوافعهم للتحدث، وتنظيم الأنشطة التي تدعوهم لإستخدام ما تعلموه في حياتهم، و كذلك تصحيح أخطائهم بعد نطق العبارة مباشرة، واختيار المواقف الاتصالية التي تلبي إحتياجات الطلبة واهتماماتهم. (Altawajiry, 2021)

كما تعد الكتابة أحد أهم مهارات اللغة الأربعة ، وهي عبارة عن مهارة عملية تتطلب قدراً عاليا من التآزر الحسي الحركي يمكن قياسها من خلال درجة الدقة والسرعة في الكتابة وذلك وفقًا لمعايير معينة. (خلف ،2017)

أما مهارة القراءة فهي من أهم المهارات المعرفية اللغوية ؛ إذ أن مهارة الفهم القرائي من أهم المهارات اللازم إكسابها لمتعلميها، فالهدف الأخير للقراءة يتمثل في توصيل المعرفة، وهذا يتطلب من القارئ أن يمتلك مهارات قادر على توظيفها لفهم ما يقرأ .(المطيري، 2018)

وترى الباحثة أن مهارتي القراءة والكتابة من أهم المهارات الاربعة حيث أن مهارتي الاستماع والمحادثة مهارات إستيعابية يمكن إكتسابها من البيئة المحيطة , وربما قد لا تحقق فوائد جمة للفرد حيث أن اللغة الانجليزية هي لغة العصر ولغة التعلم وهي عبارة عن وسيط ولا يمكننا إكتساب المعارف والمعلومات إلا بالقراءة وتدعيمها بالكتابة لانهما مفتاح التعلم لكل شيء , ولطالما كان مسمانا لمن لا يجيد القراءة والكتابة أميا رغم قدرته على الاستماع والتحدث.

مشكلات تدريس اللغة الإنجليزية

هناك العديد من المشكلات التي تواجه معلمي اللغة الإنجليزية والتي تؤثر على أداء الطلبة بشكل سلبي، ومن هذه المشكلات مشكلات تتعلق بالطلبة، والمعلم، والمدرسة، والمناهج، وطرق التدريس. وتعتبر مهنة التدريس من المهن الصعبة؛ إذ أن المعلم يتفاعل مع مجموعة من الأفراد المختلفين في مستواهم الثقافي والعلمي والاجتماعي الأمر الذي يتطلب من المعلم التنويع في طرق التدريس؛ لتتلائم مع اختلافاتهم من أجل توصيل المعلومة لهم، وتحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.

وفيما يلي بعض المشكلات المتعلقة بتدريس اللغة الإنجليزية كما ذكرها(Hetsevich,2017) :

مشكلات متعلقة بالمعلم: يعد المعلم جزءًا لا يتجزأ من عناصر العملية التعليمية ،فهو المسؤول عن تحقيق الأهداف التعليمية، ومن المشكلات التي يواجهها معلم اللغة الإنجليزية هي عدم كفاءته وحاجته للدورات التدريبية المتعلقة بمنهاج اللغة الإنجليزية، إضافة إلى مشكلات التدريس ومتابعة

الطلبة التي تحتاج إلى مجهود كبير. كما يواجه المعلم مشكلة عدم قدرته على استخدام الوسائل التكنولوجية وأساليب التقويم المناسبة.

مشكلات متعلقة بالأهداف: تعتبر الأهداف التعليمية جزءًا مهمًا في العملية التربوية وهي النتاجات اللازم تحقيقها من العملية التعليمية، وعلى المعلم تحقيقها لإحداث التغييرات الإيجابية اللازمة في المتعلم كنتيجة لعملية التعلم.

يتضح مما سبق أن أهم المشكلات التي يواجهها المعلم هي عدم وضوح الأهداف وعدم مراعاتها للفروق الفردية بين الطلبة ،وتركيزها على الأهداف المعرفية، وعدم ارتباطها بالبيئة الخاصة بالمتعلمين.

مشكلات متعلقة بالمحتوى التعليمي: المحتوى التعليمي من أهم محاور العملية التعليمية، وعلى المعلم أن يكون قادرًا على تحليل محتوى المنهج التعليمي والتفاعل معه ؛ من أجل تحقيق الأهداف المرسومة لتحقيقه. ويواجه المعلم العديد من المشكلات المتعلقة بالمنهج الدراسي الذي يقوم بتدريسه مثل صعوبة المادة الدراسية،وعدم ملاءمته لجميع الطلبة ،وعدم مراعاته للفروق الفردية بيهم، وكذلك عدم توافر الوسائل التكنولوجية لتقديمه، بالإضافة إلى عدم ملاءمته لمستجدات العصر الحالي.

مشكلات متعلقة بالطلبة

للمتعلم دورًا فاعلًا في أداء المعلم، فالمعلم يتأثر بطبيعة المتعلم وخصائصه، فلكل متعلم بيئة خاصة جاء منها وثقافة تختلف عن ثقافة متعلم آخر، وهذه الاختلافات لها دور كبير في إكساب المعلم العديد من المهارات والعادات التي يكتسبها لأداء دوره كمدرس. ومن مشكلات المتعلمين كثرة عدد الطلبة في الفصل الدراسي ومختبر الحاسوب ، والتي تؤثر سلبًا على دور المعلم في أداء دوره ؛ لصعوبه متابعة جميع أداءات الطلبة لتطبيق المهارات المختلفة (الشرعة، 2019).

ونلاحظ أن معلم اللغة الإنجليزية يواجه العديد من المشكلات وخاصة في الصفوف الدراسية الأولى فهو ضابط وقدوة للطلبة، فهو يتعامل مع العديد من الطلاب الذين جاؤوا من بيئات مختلفة، الأمر الذي يتطلب توافر صفات معينة في معلم اللغة الإنجليزية سواء من الناحية المهنية أو الاجتماعية أو العلمية ليكون متابعًا لطرائق التدريس الحديثة وقادرًا على استخدامها؛ لمواكبة التطور العلمي والمهني في أداء دوره كمعلم لتحقيق الأهداف التعليمية المرجوة.

تستخلص الباحثة مما سبق أن أحد أهم معوقات تدريس اللغة الإنجليزية هي عدم كفاءة المعلم نفسه، سواء من ناحية عدم تمكنه من اللغة الإنجليزية أو عدم قدرته على استخدام الوسائل التكنولوجية والتعليمية اللازمة في تقديم المحتوى للطلبة، وعدم قدرته على التعامل مع مستويات الطلبة وفكرهم خاصة طلبة الصفوف الاولى الذين يحتاجون معاملة خاصة الأمر الذي ينعكس سلبًا على تعلم الطلبة.

أساليب تدريس اللغة الانجليزية

تتعدّد الطّرق والأساليب المُتّبعة لتدريس اللغة الإنجليزيّة، ومنها كما ذكرها(Ferriman, 2019):

- أسلوب الألعاب: يعد التعلم عن طريق اللعب هو الأسلوب الأكثر فعاليةً مع طلاب المرحلة الابتدائية، فالطفل يمارس لا إراديًا ما يُحبّه من الألعاب، ويتلقى في الوقت نفسه المعلومة دون أن تشكّل ثقلًا على مسمعه أو نظره، وتحفزه وتستثير نشاطه العقلي لمزيد من الحاجة إلى بذل الجهد واستخدام كامل قدراته وعواطفه.
- أسلوب الاستماع ومشاهدة الأفلام الوثائقية خاصةً الأفلام المتعلقة بالأدغال والغابات ومملكة الحيوان.

- أسلوب المسابقات والمسرحيات باللغة الإنجليزية، ويمكن توزيع أدوار خفيفة بكلمات بسيطة غير معقدة؛ إذ يساهم حفظ مقاطع صوتية ونصوص كتابية في بناء جيد للمفردات والمصطلحات لديهم.
- أسلوب بطاقات الحروف والكلمات الملوّنة ووصل الكلمات؛ إذ يوزع عدد من حروف اللّغة الإنجليزية والمرسومة على البطاقات الملوّنة على عدد من الأطفال، وتوزّع على الآخرين بطاقات مرسوم عليها صورًا تمثّل كلّ حرف من الأحرف الموجودة، ثمّ يربط المعلم بين الحرف والكلمة التي تشير إليه، وذلك باستدعاء الطالب الذي يحمل الحرف للسبورة ليكتب الحرف، ويعبر الطالب عن الكلمة المتعلّقة بالحرف الذي كتبه إمّا بتقليد صوت، أو رسم الصورة الموجودة مع زميله على اللوح، أما طريقة وصل الكلمات فهي عبارة عن عمليَّة يُطلب فيها من الطلاب بوصل الكلمة المناسبة مع الصورة المناسبة.
- أسلوب التعلم بالرسم، ويكون ذلك من خلال رسم صورة على اللوح، والطلب من الطالب بتلوين الأجزاء حسب ما هو مكتوب حول الصورة .
- أسلوب رواية القصص الملونة عن طريق شاشة العرض.
- أسلوب النسخ لتعلم الكتابة، وذلك من خلال إعطاء واجبات منزلية خاصة لتعويد اليد على الكتابة بالأحرف الجديدة.

ويتضح من خلال الأدب النظري أن أنماط التعليم الحديثة كالتدريب والممارسة والتلعيب تقدم بيئة تعليمية شاملة من خلال دمج التعليم الإعتيادي القائم على توجيه المعلم ودعمه وتكميله بواسطة أدوات إلكترونية أخرى داخل وخارج الغرفة الصفية, كما أن هذه الأنماط تركز على التطبيق المناسب للأدوات التكنولوجية بما يتناسب مع احتياجات الموقف التعليمي؛ إذ أن التحول من أسلوب التدريس المباشر في التعليم إلى الأسلوب الذي يركز على الطالب يزيد من حجم التفاعل والنشاط بين المتعلم

والمعلم وبين الطلبة بعضهم البعض وبين الطالب والمحتوى ومصادر التعلم الخارجية، الأمر الذي يسهل الوصول إلى المعرفة وزيادة إمكانية الوصول إلى الفرص التعليمية. ومما لاشك فيه أن لنمطي التدريب والممارسة والتلعيب أثرًا بالغًا في زيادة التحصيل الدراسي لدى الطلبة وتحسين نوعية التعلم ومخرجاته،

وقامت الباحثة بتطبيق كُلًا من هاتين الاستراتيجيتين في الدراسة الحالية على أفراد الدراسة وهم طلبة الصف الثالث في لواء الجيزة، وكان زيادة حجم التفاعل والنشاط لدى طلبة المجموعات التجريبية أثناء التطبيق العملي، أهم المؤشرات الدالة على فعالية كل من استراتجيتي التدريب والممارسة والتلعيب في تحسين مخرجات التعليم ونوعيته.

ثانيا: الدراسات السابقة ذات الصلة

تم الرجوع إلى الدراسات السابقة ذات العلاقة بموضوع الدراسة الحالية والتي قد تساعد في أثرائها، وبهدف الاستفادة منها في الإطار النظري، والوقوف على ما توصلت إليه من نتائج تساعد في تفسيرنتائج الدراسات الحالية لاحقًا، ولم تعثر الباحثة (في حدود علمها) على دراسات بحثت في أثر برمجية تعليمية قائمة على نمطي التدريب والممارسة والتلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثالث ، وبذلك تم تقسيم الدراسات السابقة إلى الآتي:

أولا: الدراسات التي تناولت أساليب التدريس بإستخدام البرمجيات

هدفت دراسة (Suparto,2021) الى البحث في الطرق والاستراتيجيات التي استخدمها المعلمون وأثرت على تنمية طلاب الصف السابع في مهارة القراءة تكون مجتمع الدراسة من معلمين السنة الثانية في SMP Negeri6 Bone – Bone واقتصرت العينة على معلمين اللغة الإنجليزية وعددهم (30) معلمًا، أتبعت الدراسة المنهج الوصفي النوعي وكانت الأداة هي الملاحظة والمقابلة

وتوصلت النتائج أن هناك ثماني طرق أسهمت في تنمية مهارة القراءة لدى طلاب الصف السابع وهي: التوجية المباشر، والتمرين والممارسة، والسؤال والجواب، وطريقة المحاضرة والمناقشة، وطريقة التعلم بالاكتشاف، والنمذجة الذهنية، وطريقة الاستفسار.

وسعت دراسة (Lestari et al.,2021) للحصول على معلومات حول مهارات الفهم القرائي للطلاب الذين يتم تدريسهم بطريقة التدريب والممارسة ، والطّلبة الذين يتم تدريسهم بالطريقة الاعتيادية، وأيضًا للحصول على معلومات حول الاختلافات في المهارة بين المجموعتين، اتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي وتكونت من جميع طلاب الصف الخامس فيSDI Assalam Pasir Randu وكانت الأداة المستخدمة هي الاختبار، وأشارت النتائج إلى أن هناك أثر لإستخدام التمرين والممارسة على تنمية مهارات الفهم القرائي للطلاب.

قامت (Ataman,2020) بدراسة هدفت إلى تحديد آراء معلمي اللغة الإنجليزية فيما يتعلق باستخدام الأدوات المدعومة بالتكنولوجيا في تعليم اللغة، مع مراعاة متغيرات العمر والجنس و الأقدمية والخلفية التعليمية، و سُئل المعلمون إذا كانوا يدرسون بمساعدة الحاسوب، وفي أي مجال من مجالات تعليم اللغة ؟ والاختلافات بين التعليم الإعتيادي وتعلم اللغة بمساعدة الحاسوب، والصعوبات التي تواجههم والمهارات التي ينبغي عليهم امتلاكها، و تم استخدام نمط دراسة الحالة كنمط نوعي، وتكون المشاركون في الدراسة من(11) معلمًا تم اختيارهم من خلال نموذج أخذ العينات الملائمة، وتم جمع البيانات من خلال نموذج مقابلة شبه منظم يتكون من ستة أسئلة، و تحليل البيانات باستخدام طريقة التحليل الوصفي، أظهرت نتائج الدراسة أن 55٪ من المعلمين يستخدمون تكنولوجيا التعليم؛ لجذب إنتباه الطلبة للموضوع ولزيادة الكفاءة، و45٪ منهم يستخدمون الحاسوب واللوحة الذكية خاصة؛ لتحسين مهارات التحدث والاستماع، و91٪ منهم ذكر أن التعليم بمساعدة التكنولوجيا يجعل

الطلبة أكثر استعدادًا للتعلم؛لأنه يوفر التعلم الدائم. لوحظ أن 55٪ من المشاركين لديهم مشكلة في الوصول إلى الإنترنت وصرح 64٪ من المشاركين أنه ينبغي أن تكون لديهم المهارات الأساسية لإستخدام التكنولوجيا.

أشارت دراسة (Roshdy,2020) لتطوير مهارات الكتابة باللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثاني من المرحلة الإعدادية من خلال إستخدام التعلم الإلكتروني التفاعلي، حيث كان السؤال الرئيسي: "ما تأثير استخدام تعلم إلكتروني تفاعلي لتنمية مهارات الكتابة باللغة الإنجليزية للصف الثاني المرحلة الإعدادية؟" تصميم مجموعة التحكم قبل النشر تم استخدامه في الدراسة الحالية. تكونت عينة الدراسة من (60) طالبًا من الصف الثاني الإعدادي من مدرسة نزلة النخل الإعدادية في أبو إدارة قرقاص التعليمية بمحافظة المنيا. بعد ذلك تم تقسيمها إلى مجموعة التحكم (ن = 30) والمجموعة التجريبية (ن= 30). تلقى طلبة المجموعة التجريبية الكتابة باللغة الإنجليزية تعليم المهارات من خلال أنشطة التعلم الإلكتروني التفاعلية المقترحة من الموقع الذي طوره الباحث لهذا الغرض من الدراسة الحالية، بينما تلقى طلبة المجموعة الضابطة تعليمات منتظمة، تشمل أدوات الدراسة ما يلي: كتابة ما قبل / بعد إختبار عبر الإنترنت، استبيان لتصورات المتعلمين حول التعلم الإلكتروني أنشطة. أظهرت النتائج وجود دلالة إحصائية الفرق عند مستوى 0.01 بين متوسط الدرجات لعنصر التحكم والمجموعات التجريبية في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية مجموعة في مهارات الكتابة الشاملة وكذلك في كل مهارة كتابة. أيضًا أظهرت النتائج النوعية أن المشاركين في المجموعة التجريبية قبلوا مواد وأنشطة التعلم الإلكتروني التفاعلية ، والتي تعني أن مادة التعلم الإلكتروني للدراسة الحالية فعالة في تطوير مهارات الكتابة باللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثاني.

أجرى (Altowairqi,2020) دراسة هدفت إلى قياس فاعلية رواية القصة الرقمية في تنمية بعض مهارات التواصل اللغوي في مادة اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الثاني المتوسط في مدينة جدة، اتبعت الباحثة المنهج شبه التجريبي، و صممت الباحثة رواية القصة الرقمية، وتكونت العينة من (50) طالبة من طالبات الصف الثاني المتوسط بجدة، وتم تقسيمهن عشوائيا إلى (25) لكل مجموعة تجريبية وضابطة، توصلت الدراسة إلى وجود فرق دال إحصائيا بين متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة ومتوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي للاختبار التحصيلي الخاص بمهارة (الاستماع) لصالح المجموعة التجريبية. ووجود فرق دال إحصائيا بين متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة ومتوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لاختبار الأداء وبطاقة الملاحظة الخاص بمهارة (التحدث) لصالح المجموعة التجريبية. ووجود فرق دال إحصائيا بين متوسط درجات طالبات المجموعة الضابطة ومتوسط درجات طالبات المجموعة التجريبية في التطبيق البعدي لمهارات التواصل اللغوي (الاستماع – التحدث) لصالح المجموعة التجريبية، هناك فاعلية لرواية القصة الرقمية في تنمية مهارة التواصل اللغوي (الاستماع – التحدث) في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط في مدينة جدة.

هدفت دراسة(Syahputra, 2019) للكشف عن فعالية منصة Doulingo Gamification Platform لتقليل الأخطاء النحوية لدى الطّلبة في كتابة نص تقرير ،واتبعت الدراسة المنهج شبه التجريبي، وتم تطبيق اختبار قبلي واختبار بعدي , طبق على عينة تتكون من 25 طالبًا من طلبة المدرسة الثانوية الميثودية العليا في باندا ايسه اندونيسيا، و تم تحليل الاختيار بواسطة t–test، وكشفت الدراسة أن استخدام منصة دولينجو كان كافيا لتقليل الأخطاء النحوية لدى الطّلبة في كتابة

النصوص، كما أوصت الدراسة باستخدام النظام الأساسي؛ لزيادة جودة مهارة الكتابة لدى الطّلبة في كتابة النصوص.

وأجرى الجبول (2018) دراسة هدفت إلى الكشف عن أثر برنامج تدريسي قائم على الحوسبة السحابية في تنمية مهارات القراءة والكتابة في اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف العاشر، وتكون أفراد الدراسة من (40) طالبًا وطالبة من مدرسة الجامعة الأردنية، و وُزعت الشعب عشوائيا على مجموعتين: تجريبية ، وضابطة ،وأعدت الباحثة البرنامج التدريسي، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق ذات دلالة إحصائية لصالح المجموعة التجريبية، كما أظهرت نتائج التحليل وجود فروق ذات دلالة إحصائية على جميع مستويات اختبار مهارات الكتابة وتُعزى إلى البرنامج التدريسي ولصالح المجموعة التجرييبية، وأظهرت وجود فروق ذات دلالة إحصائية على مهارات المضمون ، وتُعزى لاختلاف المجموعة، والنوع الاجتماعي ، ولصالح الإناث.

قام (Ozer, Kılıc,2018) دراسة هدفت إلى التحقق من مدى تأثر التعلم بمساعدة الهاتف المحمول على التحصيل الدراسي، وقبول أدوات التعلم المتنقلة والعبء المعرفي لطلبة اللغة الإنجليزية كلغة أجنبية . واستخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي والوصفي، وتكونت عينة الدراسة من (63) متعلمًا للغة الأجنبية في الاختبار التحصيلي تم إجراء مقابلات جماعية للإجابة عن أسئلة مقترحة حول تجربتهم ، وأظهرت نتائج الدراسة وجود فروق في التحصيل ومستوى قبول أدوات التعلم المتنقل لدى الطلبة لصالح المجموعة التجريبية، و أظهرت الدراسة أيضًا أنه لم تكن بيئة التعلم بمساعدة الهاتف المحمول مثقلة من الناحية المعرفية لصالح المجموعة الضابطة، وأن المواضيع التي ظهرت من البيانات النوعية تشير إلى الإيجابية والجوانب السلبية لبيئة التعلم المدعومة بالهاتف المحمول.

ثانيًا: الدراسات التي تناولت نمطي التدريب والممارسة

وبحثت دراسة (Verrawati et al.,2022) في طرق تحسين القراءة بصوت عال لدى الطّلبة وتنمية تعلم الطّلبة للغة الاندونسية باستخدام التمرين والممارسة، في الصف الثالث SD Neger Petngkurn واشتملت العينة على (28) طالبا من طلاب الصف الثالث للعام الدراسي 2021/2020 وقد إتبعت المنهج الوصفي الكمي باستخدام أداة جمع البيانات المراقبة، وتضمنت خطوات التعليم تدريبا على كيفية القراءة بالنطق الصحيح والترنيم والتوقف المؤقت الذي يغطي عدة مراحل، وأظهرت النتائج أن مهارة القراءة بصوت عال لدى طلاب الصف الثالث قد تحسنت بعد استخدام طريقة التمرين والممارسة في التعلم.

هدفت دراسة (Nelson, 2021) إلى فحص جدوى وفاعلية استخدام أسلوب التمرين والممارسة؛ لزيادة معرفة طلاب مرحلة ما قبل الروضة، و تكونت العينة من(66) طالبا من مرحلة ما قبل الروضة تم توزيعهم بشكل عشوائي لضابطة وتجريبية تلقت المجموعات التجريبية تعليمات لمدة خمس دقائق يوميا من مرة لاربع مرات اسبوعيا، وتم تقيمهم بشكل فردي ؛ لمعرفة معدل اكتساب الطالب لاسم الحرف، وأظهرت هذه الدراسة عدم وجود فروق ذات دلاله إحصائية لإستخدام التمرين و الممارسة، حيث لم يؤثر على زيادة معرفة الطالب لاسم الحرف ، وذكرت الدراسة وجود عدة معيقات مثل الطول غير المتسق للجلسات ؛ لغياب المشاركين وإغلاق المدراس بسبب جائحة كورونا، وأوصت الدراسة بالعمل على البحث بهذا المجال والنزاهة في التطبيق ، وأعطاؤه الوقت المناسب مع مراعاة الحفاظ على انتباة المشاركين ،وتقليل المشتتات للحصول على نتائج أكثر دقة وتأثيرات أخرى باستخدام التمرين والممارسة لهذه الفئة.

وأجرى.(Abdulah&Wangid, 2021) دراسة هدفت إلى تحليل الاحتياجات إلى الوسائط المتعددة التفاعلية باستخدام التمرين والممارسة، حيث إعتمدت الدراسة المنهج الوصفي، وشارك في

تعبة الاستبانة (93) طالبًا من طلاب الصف الخامس الابتدائي في منطقة سليمان ريجيستي يوجيا كارتا، أندونيسيا، وأظهرت نتائج هذه الدراسة إلى أن مهارة القراءة وتحفيز الطّلبة منخفضة وتحتاج إلى وسائط تعليمية مناسبة في المواقف التعليمية، وبناءً على تحليل استبيان احتياجات الوسائط التعليمية، ذكر الطّلبة أنهم بحاجة إلى تطوير وسائط تعليمية قائمة على التمرين والممارسة.

وأجرى(زهرة وعبيدة , 2020) دراسة هدفت إلى تحديد أثر تطبيق طريقة التمرين والممارسة لتنمية مهارة الكلام باللغة العربية، استخدمت الدراسة المنهج شبه التجريبي وتكونت الدراسة من عينة عشوائية تكونت من (24) للمجموعة التجريبية و(24) للمجموعة الضابطة، وقد استخدمت الدراسة مقياس مهارة الكلام باللغة العربية، وقد أشارت النتائج إلى أن تطبيق نموذج التمرين والممارسة أثر بشكل كبير على فهم المفاهيم الرياضية في مدرسة تسناوية النور تتكيت وأشارت إلى أنه يمكن للمدرسين تطبيق طريقة التمرين والممارسة في تعلم اللغة العربية

ثالثًا:الدراسات التي تناولت نمط التلعيب

وهدفت دراسة (Kima et al., 2021) لمعرفة أثر التدخل باستخدام المنهج المورفولوجي القائم على التلعيب على قدرات كتابة الحروف الصوتية ومعرفة حالة الترابط بين الحرف وصوته، لدى الأطفال الذين لديهم مهارات كتابة ضعيفة، تم عمل تصميم متعدد الأغراض للتحقق من تأثير التدخل (استخدام التلعيب)، استخدمت الدراسة المنهج شبة التجريبي (دراسة الحالة) ، حيث كان عدد المشاركين ثلاثة أطفال يعانون من ضعف في مهارة الكتابة في الصفوف الثاني والثالث ، وتم فحص مهاراتهم الكتابية باستخدام اختبارات قبل المعالجة وخلالها وبعدها، و طبق هذا المنهج الصوتي الذي يساعد الطّلبة على الكتابة الصوتية من خلال اللعبة وقدم لهم تعليمات تساعدهم على ذلك، ولتعلم القواعد الصوتية تم تدريب كل طالب مرتين في الاسبوع لمدة 10–14 جلسة، وكانت النتائج تشير

إلى الوصول إلى تحسينات عالية في معرفة الترابط بين الاسم والحرف لجميع المشاركين، و تعزيز الوعي بالمعرفة الصرفية لدى الأطفال الضعاف، و التدريب على المعرفة الصرفية يعزز من مهارات الكتابة لدى الأطفال، وبالتالي يمكن أن يثير التدخل القائم على التلعيب الاهتمام والدافعية والتحفيز لدى الطّلبة الذين يعانون من ضعف في الكتابة مع تكرار ذلك .

سعت دراسة (Li, & Chu, 2021) للنظر في إستراتيجية التلعيب وإستشكاف أثار طرق التدريس بالألعاب على قراءة الطّلبة ، فبعد أن غدت شائعة الإستخدام في التعليم الابتدائي وأصبح نطاق استخدامها واسعا مع قلة الأدلة التجريبية حول فاعليتها واستدامة أثار التعلم، حيث يعتقد البعض أن التعلم يمتد لفترة قصيرة وليس مستدام، وبناءً على ذلك قدمت هذه الدراسة نتائج مستلخصة من ثلاث دراسات ؛ لفحص تأثيرات منصة القراءة المحببة عبر الإنترنت واستدامتها ، ومنها أشارت النتائج المتعلقة بهم أن المشاركة العميقة للطلاب تساعدهم في زيادة دافعيتهم على القراءة وتحسين قدراتهم فيها، وأن تأثير التعلم بالتلعيب قد يستمر لعدة فصول دراسية إذا أثارة الدافعية التعلم الجوهري لديهم.

وتوصلت دراسة (Ronimus et al., 2019) إلى فاعلية استخدام لعبة رقمية (Grpholern GL) في إكتساب مهارة القراءة الدقيقة بطلاقة للطلبة الذين يواجهون صعوبات كبيرة ومتكررة ومستمرة وتطوير القراءة لدى أولئك المتعثرين، حيث أن تدريبا بسيطا يسهم في ذلك، تبنت الدراسة المنهج شبه التجريبي وتكونت عينة الدراسة من (37)طالبا من المتعثرين بالقراءة تم اختيارهم بشكل عشوائي وتم تقسيمهم لمجموعة تجريبية ومجموعة ضابطة، ومن ثم جرى تطبيق التجربة على العينة التجريبية لمدة ستة أسابيع جلسات مع هذه اللعبة، بالإضافة لدعم المدرسة وقد تمت متابعتهم في البيوت والمدرسة بإشراف المعلمين وأولياء الأمور، بينما تم تطبيق التعلم الاعتيادي ودعم المدرسة فقط للمجموعة الضابطة، بينت الدراسة إلى أن الاطفال الذين خضعوا لهذا التعلم حققوا مكاسب أعلى في

قراءة الكلمات وطلاقة في قراءة الجمل ، بينما المشاركة العاطفية بزيادة وقت اللعب لا تحقق مكاسب أكثر في القراءة، وأشارت الدراسة أن التدريبات القصيرة بالاعتماد على الالعاب الرقمية ومعرفة حالة الترابط بين الحرف والصوت يعطي دافعية للقراء المتعثرين، كما أن اللعبة توفر فحص للتفاعل والأداء؛ مما يسهل الحصول على معلومات قد تساعد في تطوير اللعبة بما يتناسب مع حاجة الطّلبة الذين يعانون من صعوبات شديدة.

هدفت دراسة (Mazhar, 2019) لتحديد مساهمة التلعيب في مهارات الكتابة لطلاب المدارس المتوسطة، وإعتمدت الدراسة المنهج الإجرائي، تكونت عينة الدراسة من طلاب الصف السابع، وجمعت البيانات بالرجوع لمذكرات الطالب ونموذج الملاحظة شبه المنظم، والمحتوى الرقمي للطلاب، وبينت نتائج تحليل البيانات التي تم الحصول عليها من استمارة المقابلة شبه المنظمة والتحليل الوصفي، وتوصلت هذه الدراسة الى أن إستراتيجية التعليب زادت من اهتمام الطّلبة بسلسلة المهارات التعليمية والحياة داخل المدرسة وخارجها، و جعل إدارة الفصل الدراسي سهلا سلسا ودعم التعلم بالتعاون بين الطّلبة وتطوير إبداعاتهم، وكما اقترحت الدراسة أنه يمكن استخدام الألعاب الرقمية كنوع نصي في دروس اللغة التركية متبعا أساليبا تحفيزية من أجل التأثير باتجاه إيجابي على دافعية الطّلبة لتعلم الكتابة.

هدفت دراسة (الشمري، وبدر 2019) إلى التعرف على فاعلية استخدام إستراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية،استخدمت الدراسة المنهج الوصفي وشبه التجريبي، وتكونت العينة من (149) طالب مقسمين إلى (64) للمجموعة التجريبية و (85) للمجموعة الضابطة، وقد استخدم الباحث الاختبار التحصيلي للغة الإنجليزية و مقياس الدافعية لتعلم اللغة الإنجليزية، وأشارت النتائج إلى وجود فروق ذات دلالة إحصاية بين متوسطي

درجات طلاب المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة في الاختبار البعدي لصالح المجموعة التجريبية، وأيضا وجود فروق ذات دلالة إحصاية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والضابطة في القياس البعدي لمستوى الدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية لصالح المجموعة التجريبية.

ثالثاً: التعقيب على الدراسات السابقة وموقع الدراسة الحالية منها

من خلال الاطلاع على الدراسات السابقة تبين الآتي:

لقد تنوعت الدراسات السابقة من حيث منهجية الدراسة، فقد اتفقت الدراسات (Roshdy,2020؛ الجيول،2018؛2017 ,Ambrose&palpanathan ؛Altowairqi,2020) على المنهج شبه تجريبي ، في حين إعتمدت دراسة(Ozer,Kılıc,2018) على المنهج شبه تجريبي والوصفي، بينما إعتمدت دراسة (Ataman,2020) على المنهج النوعي، وكما تعدّدت أدوات الدراسات السابقة، فإعتمدت دراسة (Ataman,2020) على أداة المقابلة في جمع البيانات، وإعتمدت دراسة (Roshdy,2020؛ الجيول،2018) على الاختبار ، وقد ركّزت بعض الدراسات السابقة من حيث مجتمع الدراسة على الطلبة كدراسة (Roshdy,2020؛ الجيول،2018) ، واتفقت الدراسة الحالية مع هذه الدراسات في اختيار المجتمع ألا وهو مجتمع الطلبة . وبينما ركّزت دراسات أخرى على مجتمع المعلمين كدراسة (Ataman,2020)، وإعتمدت دراسة (Ozer, Kılıc,2018) على مجتمع المعلمين والطلبة وعلى أداتي الإختبار والمقابلة ، وفيما يتعلّق بأهداف الدراسات السابقة، فقد هدفت بعض الدراسات إلى معرفة فاعلية استخدام البرمجية الإلكترونية؛ لتنمية مهارات اللغة الإنجليزية كدراسة (الجيول،2018؛ Ozer,Kılıc,2018)؛ وجاءت بعض الدراسات في الوقف عن استخدام تطبيقات التكنولوجية في تطوير اللغة الإنجليزية ، واتفقت هذه الدراسة معها كدراسة

(Altowairqi,2020؛Roshdy,2020)،وهدفت بعض الدراسات في التعرف على آراء المعلمين نحو استخدام التطبيقات التكنولوجيا في اللغة الإنجليزية كدراسة (Ataman,2020).

أمّا الدراسة الحالية فقد تفردت في معرفة أثر البرمجيات التعليمية على تنمية مهارات اللغة الإنجليزية باستخدام تطبيقات قائمة على الألعاب الإكترونية، وكذلك على التمرين والممارسة، وكما أن هذه الدراسة هي الأولى في البيئة العربية على حد علم الباحثة واطلاعها في استخدام تطبيقين مختلفين لتنمية مهارات اللغة الإنجليزية، وإكسابهم المهارات اللازمة، ومراعاتها للفروق الفردية ، وتطوير مهارات الطلبة في استخدام التطبيقات التكنولوجية لتنمية مهارات اللغة الإنجليزية.

ما يميز الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة

كما وقد وتَمَيزت الدراسة الحالية عن الدراسات السابقة كونها الدراسة الأولى –في حدود علم الباحثة– التي تناولت هذه البرمجيات التعليمية التعلمية القائمة على نمطي التدريب والممارسة والتلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثالث الأساسي، وقامت بالمقارنة بين النمطين وقد ركزت على تنمية مهارات القراءة والكتابة للغة الإنجليزية نظرا لاهمية هاتين المهارتين في التعليم والتعلم.

الفصل الثّالث

الطّريقة والإجراءات

تناول هذا الفصل منهج الدّراسة، ومجتمع الدّراسة وعيّنتها، وأداة الدّراسة الّتي تمّ استخدامها، والإجراءات اللّازمة للتّحقّق من صدقهما، وثباتهما، وأساليب المعالجة الإحصائيّة ومتغيّراتها في تحليل البيانات للوصول إلى معرفة نتائجها.

منهج الدّراسة

لتحقيق أهداف الدّراسة الحاليّة تمّ استخدام المنهج شبه التجريبي؛ لما يمتاز به من قدرة على توفير البيانات والحقائق حول أثر برمجية تعليمية قائمة على نمطي التدريب والممارسة والتلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثالث في لواء الجيزة.

مجتمع الدّراسة

تكوّن مجتمع الدّراسة من جميع شعب الصف الثالث الأساسي في المدارس التابعة لمديرية تربية وتعليم لواء الجيزة ، ال عدد المدارس (97) مدرسةً، وتم الحصول عليه حسب سجلات إحصاء مديرية تربية وتعليم لواء الجيزة، لعدد المدارس للعام (2021/ 2022)، وتم اختيار المدرسة بطريقة قصدية ؛ وذلك لتوافر متطلبات تطبيق الدراسة فيها.

أفراد الدّراسة

بلغ عدد أفراد الدراسة من (60) طالبًا وطالبةً من طلبة الصف الثالث الأساسي في مدرسة نسيبة المازنية التابعة لمديرة التربية والتعليم "لواء الجيزة "، وتم إختيار الشعبتين بطريقة عشوائية من شعب الصف الثالث الأساسي من مجتمع الدراسة ؛ وذلك لوجود (6) شعب في المدرسة.

أداتي الدّراسة

اختبار: مهارتي الكتابة والقراءة

أولاً: قامت الباحثة بإعداد اختبار؛ لمعرفة أثر برمجية تعليمية قائمة على نمطي التدريب والممارسة والتلعيب في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثالث في لواء الجيزة، وقد تم الرّجوع للأدب النّظري والدّراسات السّابقة المتعلّقة بموضوع الدّراسة ومنها دراسة سيف (2019)، دراسة الشمري (2019)، وتم تصميم الاختبارين لقياس مهارتي: (القراءة، الكتابة)،وتكون اختبار القراءة من (16) سؤالًا، واختبار الكتابة من (17) سؤالًا ملحق (1)، حيث جاءت الأسئلة بطريقة اختيار من متعدد وصح وخطأ ، وأيضا سؤال قراءة لمهارة القراءة وسؤاليين مقاليين لمهارة الكتابة (قبلي، بعدي)، وعددهم (33) سؤالًا من وحدة (THERE IS A BIG MUSUEM) لإعداد الاختبار من كتاب اللغة الإنجليزية المقرر لطلبة الصف الثالث وفق الخطوات التالية:

- تحديد النتاجات التعليمية العامة للوحدة المختارة .
- العمل على تحليل المحتوى التعليمي للوحدة الدراسية .
- تحليل خصائص الفئة المستهدفة معرفيا واجتماعيا واقتصاديا.

وقد جرى تعيين مجموعتي الدراسة البيئة التعليمية القائمة على التلعيب والبيئة التعليمية القائمة على التمرين والممارسة بشكل عشوائي؛ إذ جرى تعليم طلبة المجموعة التجريبية الأولى وعددهم (30) طالبًا هم من طلاب الشعبة (ب) على محتوى المادة التعليمية المختارة وهي وحدة (THERE IS A BIG MUSEUM)من كتاب اللغة الإنجليزية الصف الثالث الأساسي باستخدام البيئة التعليمية القائمة على التمرين والممارسة.

وتعليم طلبة المجموعة الثانية وعددهم (30) وهم من طلاب الشعبة (د) على محتوى المادة التعليمية نفسها باستخدام بيئة تعليمية قائمة على التلعيب.

قامت الباحثة بالاطلاع على عدة دراسات وأدبيات سابقة مرتبطة ببيئات التعلم الإلكتروني والتعلم بالتمرين والممارسة والتلعيب ومهارتي القراءة والكتابة ؛ وذلك بغية الاستفادة منها في إعداد الاطار النظري وأدوات البحث والمحتوى الخاص بالمعالجة التجريبية ، و بناء الأدوات ومواد المعالجة التجريبية

ثانيًا: بناء المحتوى التجريبي (برنامج قائم على التمرين والممارسة، وبرنامج قائم على التلعيب) لبناء محتوى تعليمي باستخدام برنامج الارتكيوليت قامت الباحثة بمراجعة عدد من نماذج التعليم المختلفة ومقارنتها؛ لتختار نموذجًا عامًا لتصميم التعليم ، وذلك لوجود خطوات واضحة فيه، ومناسبته لطبيعة برنامج التعليم القائم على الويب، كذلك لمراعاته التكامل بين نظريات ومداخل التعليم المختلفة، فهو ملائم للمدرسة السلوكية والمدرسة البنائية والمدرسة المعرفية، ولما يتسم به من الحداثة والمرونة والبساطة والوضوح وتم اتباع الخطوات الاتية بالاستعانة بالادب السابق (العتيبي و تركيه,2019 ; عواد ونادر, 2018)

1. مرحلة التحليل

وتشكل هذه المرحلة الأساس لجميع المراحل اللاحقة، بدايةً من تحليل إحتياجات وخصائص المتعلمين والمحتوى التعليمي، بحيث تكون المخرجات شاملة للأهداف والمهام والمفاهيم، بعد ذلك يتم التركيز على مدخلات عملية التصميم وأهمها خصائص المتعلمين.

تحليل خصائص المتعلمين الفئة المستهدفة هم طلبة الصف الثالث الابتدائي لمادة اللغة الإنجليزية،في مدرسة نسيبة المازنية، ويتميز هؤلاء الطلبة بما يلي:

- أعمارهم تتراوح ما بين9 إلى 10 أعوامٍ .
- بعضهم من الذكور والغالبية إناث.
- تتوفر لمعظمهم القدرة على استخدام الأجهزة الإلكترونية، من هواتف نقالة وألواح وأجهزة محمولة.
- يتراوح مستوى تحصيلهم من المتوسط إلى الممتاز.
- جميعهم يميلون إلى اللعب ويمتلكون اتجاهات إيجابية نحو التعلم باستخدام التكنولوجية.
- يميلون إلى العمل الجماعي.
- تزداد لديهم القدرة على تعلم ونمو المفاهيم كالصواب والخطأ.
- يزداد لديهم حب الاستطلاع، ويتحمسون لمعرفة الكثير.

2. تحليل البيئة التعليمية

إن البيئة التعليمية المستخدمة في وحدة (There is a big museum) هي بيئة تتنوع فيها الوسائل التعليمية المتاحة في عملية التعلم باستخدام برمجية تعليمية يتوفر في البيئة التعليمية مختبرات حاسوبية مزودة في الإنترنت أرفقت صورها في الملاحق.

قامت الباحثة بتحليل الأهداف التعليمية ملحق (1)، كما أنها قامت بتحليل المحتوى التعليمي للوحدة الدراسية.

3. التصميم Design

يتبع مرحلة التحليل مرحلة التصميم ، ويتم فيها وضع مخططات لعملية التعليم مثل : وصف الإجراءات، والطرق المناسبة للتنفيذ، والأهداف الإجرائية، وفي هذه المرحلة قامت الباحثة بوضع المسودات والمخططات الأولية لتطوير عملية التعليم، وقامت بوصف الإجراءات والأساليب التي

تتعلق بكيفية التنفيذ، وقامت بتحديد الأهداف الإجرائية، وعمل مخطط تنظيمي لكلا البرنامجين، ثم بدأت القيام بالستوري بورد لصفحات البرمجية, وفيها يتم وصف بعض الشاشات وجميع المواقف والأحداث التي ستمر في البرمجية مثل: الصور، والأصوات ، وأوقات ظهورها بالترتيب داخل البرمجية.

المرحلة الثالثة: مرحلة التطوير (إنتاج)

في هذه المرحلة انتجت الباحثة برنامجين تعليمين الأول قائم على الألعاب الإلكترونية والثاني قائم على التدريب والممارسة ،حيث قامت بتصميم مواد تعليمية حقيقية في هذه المرحلة انتجت مكونات الموقف التعليمي، وخلال هذه المرحلة طورت الوسائل التي استخدمتها مثل: الصور، والفيديوهات، والنصوص، وإعتمدت الارتكيوليت كأحد برامج التأليف حتى ظهر كلا البرنامجين بشكلهما النهائي.

1. **التنفيذ Implementation**

تبدأ العملية الحقيقية للتعليم في هذه المرحلة ، فطبقت الباحثة البرنامجين على عينة استطلاعية من مدرسة الجيزة الثانوية واجرت الإختبارات والتجارب الميدانية على كلا البرنامجين، وتأكدت أن المواد التعليمية والأنشطة التدريسية تعمل بشكل جيد في أثناء الدرس ومع الطّلبة، وأن المعلم على أهلية كاملة وقدرة في استخدام جميع المواد الموجودة, وأن الظروف جميعها مناسبة وملائمة لإعطاء الدرس وتحقيق الهدف التعليمي.

2. **التقويم Evaluation**

3. تأتي مرحلة التقويم في المرحلة الأخيرة وتكون متواصلة خلال المراحل جميعها؛ للتأكد من معرفة الفعالية الكلية للتصميم واتخاذ الإجراءات المناسبة بالاستمرار أو التعديل، وقد شملت البرمجية التعليمة الأشكال المختلفة للتقويم.

1. تحليل محتوى وحدة دراسية من منهج اللغة الإنجليزية الصف الثالث there is a big museum.

2. تحليل محتوى الوحدة الدراسية إلى المهارات الخاصة بموضوع البحث ،ألا وهي (مهارة القراءة ومهارة الكتابة)؛ وذلك بهدف معرفتها وتضمينها داخل البرنامج التعليمي القائم على التمرين والممارسة والبرنامج القائم على التلعيب ، وبناء الاختبار بناءً على هاتين المهارتين، وقد راعت الباحثة خلال ذلك استبعاد التمارين المتواجدة في كتاب الطالب وكتاب الأنشطة ، ووضع تمارين تحقق الأهداف والمفاهيم والمهارات ذاتها كما وردت في الكتاب المدرسي.

كما وقد تم تدريس المهارة داخل غرفة الحاسوب لكل شعبة (التلعيب والتمرين والممارسة) بمعدل (9) حصص لكل شعبة ، وتم إعداد دليل المعلم حيث صممت الباحثة دليلا للمعلم يعينه في تنفيذ المواقف التعليمية باستخدام البرمجيات وتكون محتوى الدليل من التقاء الباحثة مع المعلمة المنفذة للمواقف التعليمية باستخدام البرمجيات، وتم شرح فكرة البرنامج وأهميته وكيفية العمل باستخدامه واتباع الخطوات والإجراءات الخاصة بالبرنامج ،كما وتم توضيح أدوار كل من المعلم والطالب ؛ لتنفيذ هذا البرنامج ،كما وتم توضيح أهمية الاختبارات القبلية والبعدية ؛وذلك لقياس فاعلية البرنامج.

مواصفات البرنامج

- توفر الصوت لقراءة النصوص والمحتوى التعليمي.

- تتابع المادة التعليمية بتسلسل منطقي يخدم الهدف.
- توافق البرنامج مع الهدف الدي صمم لأجله.
- سهولة التعامل مع البرنامج وأزراره.

الصدق الظاهري للبرمجية

تم التأكد من الصدق الظاهري للبرمجية من خلال عرضها على مجموعة من المحكمين وعددهم (16) محكّمًا من ذوي الخبرة والاختصاص في مجال تكنولوجيا المعلومات، وتكنولوجيا التعليم، و اللغة الإنجليزية، وأساليب تدريس في الجامعات الأردنيّة، انظر ملحق (3)؛ للحكم على درجة صلاحيّة البرمجية وتحقيقها لما وُضعت لأجله ، أو إذا كانت بحاجة إلى تعديل معيّن، ومدى وضوحها، ثمّ تمّ إجراء التّعديلات المقترحة عليها سواء بإعادة الصّياغة أو بالحذف أو الإضافة، حيث تكونت البرمجية من (7) جلسات لكل شعبة، كما جاء في ملحق تحكيم البرمجية (2) يوضح ذلك.

صّدق الأداة

1. صدق المحتوى للاختبار

تم التأكد من الصدق الظاهري للاختبار من خلال عرضه على مجموعة من المحكمين وعددهم (16) محكّمًا من ذوي الخبرة والاختصاص في مجال تكنولوجيا المعلومات، وتكنولوجيا التعليم، واللغة الإنجليزية،و أساليب تدريس في الجامعات الأردنيّة انظر ملحق (3)؛ للحكم على درجة صلاحيّة الأسئلة لقياس ما وُضعت لقياسه، أو إذا كانت بحاجة إلى تعديل معيّن، ومدى وضوحها، ثمّ تمّ اختيار الأسئلة المُحْكمة من المحكّمين بنسبة 80% وإجراء التّعديلات المقترحة عليها سواء بإعادة الصّياغة أو بالحذف أو الإضافة، حيث شكلت الأسئلة التي تقيس مهارة القراءة وعددها (16) والأسئلة التي تقيس مهارة الكتابة وعددها (17) والملحق (1) يوضح ذلك.

2. الصدق التلازمي

تمّ التحقق من الصدق التلازمي لاختبار مهارة القراءة من خلال حساب معامل الارتباط بين علامات الطالبات عند المعلمة الأصلية وعلاماتهن في اختبار مهارة القراءة من إعداد الباحثة، وقد بلغت قيمة معامل الارتباط (0.916) بمستوى دلالة (0.00) وهذه القيمة دالة إحصائيًا (0.05= α)، وهذا يشير إلى تحقق الصدق التلازمي لاختبار مهارة القراءة.

أولًا: قيم معاملات الصعوبة ومعاملات التمييز لأسئلة اختبار مهارة القراءة وعددهم (16) سؤالًا:

ويبين الجدول رقم(2) قيم معاملات الصعوبة والتمييز لأسئلة اختبار مهارة القراءة.

الجدول رقم (2)

قيم معاملات الصعوبة ومعاملات التمييز لأسئلة اختبار مهارة القراءة.

الفقرات	قيم الصعوبة	قيم التمييز
1	.6667	.660
2	.6000	.764
3	.5333	.548
4	.5000	.571
5	.6333	.696
6	.6000	.637
7	.6333	.653
8	.6333	.725
9	.5333	.616
10	.4000	.592
11	.5333	.741
12	.4333	.545
13	.4333	.739
14	.4667	.597
15	.63	.733
16	.55	.616

ويلاحظ من الجدول السابق رقم (2) أن معاملات الصعوبة في نموذج الصورة الأولية لاختبار مهارة القراءة تراوحت بين (0.400-0.667)، أما معاملات التمييز فقد تراوحت بين – 0.764 (0.545) ، وبعد النظر بالفقرات التي تحقق الإحصائيات المتبعة في هذه الدراسة وهي الإحصائيات المقترحة من قبل(Eble,1972؛ عودة، 2010) والتي تتلخص بما يلي:

1.الأسئلة التي معامل تمييزها(سالب) تحذف ولا داعي للاحتفاظ بها.

2.الأسئلة التي معامل تمييزها من(0 – 0.19)تعتبر ضعيفة التمييز وينصح بحذفها.

3.الأسئلة التي معامل تمييزها من(0.19 – 0.39) ذات تمييز مقبول وينصح بتحسينها.

4.أي سؤال معامل تمييزه أعلى من(0.39) يعتبر سؤال ذو تمييز جيد ويمكن الاحتفاظ به.

5.أي سؤال معامل صعوبته بين(0.30 – 0. 80) يعتبر مقبول ويمكن الاحتفاظ به.

قد قامت الباحثة في ضوء هذه المعايير بقبول جميع أسئلة اختبار مهارة القراءة (16 سؤالًا).

ثانيًا: التحقق من الصدق التلازمي لاختبار مهارة الكتابة وعدد أسئلته (17) سؤالًا

وللتحقق من الصدق التلازمي لاختبار مهارة الكتابة؛ قامت الباحثة بالحصول على علامات الطالبات عند المعلمة الأصلية، ومن ثم حساب معامل الارتباط بين علامات الطالبات عند المعلمة وعلاماتهن في اختبار مهارة الكتابة من إعداد الباحثة، وقد بلغت قيمة معامل الارتباط (0.837) بمستوى دلالة (0.00) وهذه القيمة دالة إحصائيًا ($\alpha = 0.05$)، وهذا يشير إلى تحقق الصدق التلازمي لاختبار مهارة الكتابة، ويبين الجدول رقم (3) قيم معاملات الصعوبة والتمييز لفقرات اختبار مهارة الكتابة.

الجدول رقم (3)

قيم معاملات الصعوبة ومعاملات التمييز لأسئلة اختبار مهارة الكتابة.

الفقرات	قيم الصعوبة	قيم التمييز
1	.6667	.777
2	.4333	.605
3	.5667	.676
4	.4667	.814
5	.6000	.466
6	.5000	.402
7	.6667	.429
8	.5333	.708
9	.5667	.732
10	.3333	.490
11	.4667	.659
12	.5667	.620
13	.3000	.433
14	.5000	.731
15	.4667	.440
16	.5667	.732
17	.5333	.434

ويلاحظ من الجدول السابق رقم (3) أن معاملات الصعوبة في نموذج الصورة الأولية لاختبار مهارة الكتابة تراوحت بين (0.300– 0.667)، أما معاملات التمييز فقد تراوحت بين(0.402– 0.814)، وبعد النظر للأسئلة التي تحقق الإحصائيات المتبعة في هذه الدراسة وهي الإحصائيات المقترحة من قبل(Eble,1972؛ عودة، 2010) والتي تتلخص بما يلي:

1.الأسئلة التي معامل تمييزها(سالب) تحذف ولا داعي للاحتفاظ بها.

2.الأسئلة التي معامل تمييزها من(0 – 0.19) تعتبر ضعيفة التمييز وينصح بحذفها.

3.الأسئلة التي معامل تمييزها من(0.19– 0.39) ذات تمييز مقبول وينصح بتحسينها.

4.أي سؤال معامل تمييزه أعلى من(0.39) يعتبر سؤالًا ذا تمييز جيد ويمكن الاحتفاظ به.

5.أي سؤال معامل صعوبته بين(0.30–0.80) يعتبر سؤالًا مقبولًا ويمكن الاحتفاظ به.

قامت الباحثة في ضوء هذه المعايير بقبول جميع أسئلة اختبار مهارة القراءة (17 سؤالًا).

3. ثبات أداة الدراسة

التحقق من الثبات أداة الدراسة.

قامت الباحثة بالتحقق من الثبات من خلال حساب معامل ثبات كرونباخ ألفا، ومعامل ثبات التجزئة النصفية المصحح بمعادلة سبيرمان براون. ويبين الجدول رقم (4) نتائج التحليل:

الجدول رقم (4)

قيم معاملات الثبات لأدوات الدراسة

أداة الدراسة	كرونباخ ألفا	التجزئة النصفية المصحح بمعادلة سبيرمان براون
اختبار مهارة القراءة	**0.931**	**0.935**
اختبار مهارة الكتابة	**0.916**	**0.913**

ويلاحظ من الجدول رقم (4) أن جميع قيم معاملات الثبات لأداة الدراسة هي نسب مقبولة لأنها أعلى من الحد المسموح به (0.70) (Pallant, 2005)، وبالتالي تشير هذه القيم على تمتع أداتي الدراسة بمعاملات ثبات مرتفعة، وبالتالي مناسبة الأداتين للتطبيق لتحقيق أغراض الدراسة.

الأساليب الإحصائيّة المستخدمة:

إعتمدت الباحثة على برنامج الحزمة الإحصائيّة (SPSS) لإجراء التّحليل الإحصائي:

حساب معاملات الصعوبة والتمييز للأداة الدراسة.

1 حساب معامل الصدق التلازمي.

2 حساب معامل ثبات كرونباخ ألفا، ومعامل ثبات التجزئة النصفية المصحح بمعادلة سبيرمان براون.

3 حساب الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية.

4 استخدام اختبار (ت) لعينتين مستقلتين والمعروف باسم Independent Sample t-test؛ وذلك للتحقق من تكافؤ المجموعتين قبل تطبيق التجربة.

5 استخدمت الباحثة تحليل التباين المصاحب والمعروف باسم ANCOVA: Analysis of Covariance. للإجابة عن السؤالين الثالث والرابع من أسئلة الدراسة.

إجراءات الدّراسة

لغايات تحقيق أهداف الدّراسة الحاليّة قامت الباحثة بالإجراءات التّالية:

1. الرّجوع إلى أدبيّات الموضوع والدّراسات السّابقة؛ لحشد المعلومات المنشورة ذات الصّلة بمتغيّرات الدراسة والبرمجيات التعليمية، و نمطي التدريب والممارسة والتلعيب، مهارات اللغة الإنجليزية.
2. تصميم أداة الدّراسة وعرضها على المحكّمين واستخراج دلالات الصّدق والثّبات الملائمة لغايات الدّراسة الحاليّة.
3. الحصول على كتاب تسهيل مهمّة من الجّامعة.

4. مخاطبة المدارس في لواء الجيزة.
5. تطبيق أداة الدّراسة على عيّنة الدّراسة.
6. جمع البيانات وتفريغها على برنامج التّحليل الإحصائيّ (SPSS) والقيام بعمليّة التّحليل الإحصائيّ للبيانات المستخرَجة.
7. تمّ عرض النّتائج ضمن جداول منظّمة وتفسيرها.
8. تقديم عدد من التّوصيات ذات العلاقة بنتائج الدّراسة.

الفصل الرّابع
عرض النّتائج

تضمّن هذا الفصل عرضا لنتائج تكافئ مجموعتي الدراسة وأيضا عرض نتائج الدّراسة المتعلّقة بأسئلتها، وفيما يلي عرضا لأهمّ النّتائج التي توصّلت إليها الدّراسة

اولاً : النتائج المتعلقة بتكافئ المجموعتين

1: النتائج المتعلقة بالتحقق من تكافؤ المجموعتين قبل تطبيق التجربة في اختبار مهارة القراءة القبلي.

تم تطبيق اختبار قبلي على مجموعات الدراسة؛ وذلك للتحقق من تكافؤ المجموعتين ، ويبين الجدول رقم (5) قيم الأوساط الحسابية والإنحرافات المعيارية للتطبيق القبلي لاختبار مهارة القراءة في ضوء اختلاف مجموعة الدراسة (مجموعة نمط التلعيب، مجموعة نمط التمرين والممارسة)، ونتائج اختبار "ت" لعينتين مستقلتين:

الجدول رقم (5)

قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية في اختبار مهارة القراءة واختبار "ت".

الاختبار	المجموعة	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة
مهارة القراءة	التلعيب	30	6.47	3.75	1.55	58	0.127
	التمرين	30	5.10	3.04			

ويلاحظ من نتائج التحليل وجود تقارب في قيم الأوساط الحسابية لمجموعتي الدراسة في اختبار مهارة القراءة القبلي. ويلاحظ من نتائج الجدول رقم(5) سابق الذكر عدم وجود فرق دال إحصائيًا عندمستوى الدلالة (α = 0.0.5) في اختبار مهارة القراءة تُعزى لمجموعتي الدراسة، حيث كانت قيمة (ت) تساوي (1.55) بمستوى دلالة (0.127) وهذه القيمة غير دالة إحصائيًاعند مستوى الدلالة

(α = 0.05)، وهذا يشير إلى تكافؤ المجموعتين في اختبار مهارة القراءة القبلي قبل تطبيق التجربة.

2: النتائج المتعلقة بالتحقق من تكافؤ المجموعات قبل تطبيق التجربة في اختبار مهارة الكتابة القبلي.

تم تطبيق اختبار قبلي في مهارة الكتابة على مجموعات الدراسة؛ وذلك للتحقق من تكافؤ المجموعات. ويبين الجدول رقم (6) قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للتطبيق القبلي لاختبار مهارة الكتابة في ضوء اختلاف مجموعة الدراسة (مجموعة نمط التلعيب، مجموعة نمط التمرين والممارسة)، ونتائج اختبار "ت" لعينتين مستقلتين:

الجدول رقم (6)

قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية في اختبار مهارة الكتابة واختبار "ت".

الاختبار	المجموعة	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	مستوى الدلالة
مهارة الكتابة	التلعيب	30	6.50	3.42	0.781	58	0.438
	التمرين	30	5.80	3.52			

ويلاحظ من نتائج التحليل وجود تقارب في قيم الأوساط الحسابية لمجموعتي الدراسة في اختبار مهارة الكتابة، ويلاحظ من نتائج التحليل وجود تقارب في قيم الأوساط الحسابية لمجموعتي الدراسة في اختبار مهارة الكتابة القبلي، ويلاحظ من نتائج الجدول رقم (6) سابق الذكر عدم وجود فرق دال إحصائيًا عند مستوى الدلالة (α = 0.0.5) في اختبار مهارة الكتابة تُعزى لمجموعتي الدراسة، حيث كانت قيمة (ت) تساوي (0.781) بمستوى دلالة (0.438) وهذه القيمة غير دالة إحصائيًا عند مستوى الدلالة (α = 0.05)، وهذا يشير إلى تكافؤ المجموعتين في اختبار مهارة الكتابة القبلي قبل تطبيق التجربة.

ثانياً: النتائج المتعلقة بالاجابة عن اسئلة الدراسة

النّتائج المتعلقة بالإجابة عن السّؤال الأوّل

"ما أثر برمجية تعليمية قائمة على نمط التدريب والممارسةعلى تنمية مهارات القراءة والكتابة لطلبة الصف الثالث في مبحث اللغة الإنجليزية؟

للإجابة عن السّؤال تمّ التّحقّق من تكافؤ مجموعتي الدّراسة على مقياس الدّراسة، قبل البدء بتطبيق الاختبار تطبيقًا قبليًاعلى المجموعتين واستخراج المتوسّطات الحسابيّة،والانحرافات المعياريّة لدرجات الطّلبة من المجموعتين ،حيث جرى حساب قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للتطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارة القراءة والكتابة في ضوء مجموعة الدراسة التي تلقت نمط التدريب والممارسة، ويبين الجدول رقم (7) نتائج التحليل:

الجدول رقم (7)

قيم الأوساط الحسابية والانحرافات للتطبيق القبلي والبعدي واختبار ت لعينة مرتبطة (نمط التدريب والممارسة)

المهارات	التطبيق	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	مستوى الدلالة	حجم الاثر
القراءة	قبلي	30	5.10	3.04	12.77	29	00.00	0.19
	بعدي		17.27	3.94				
الكتابة	قبلي	30	5.80	3.52	8.76	29	00.00	0.27
	بعدي		16.07	5.06				

ويلاحظ من الجدول رقم (7) وجود فرق في الأداء القبلي والبعدي لمجموعة الدراسة، وللكشف عن إمكانية وجود أثر دال إحصائيًا ($\alpha = 0.05$)، ثم استخرجت نتائج اختبار (ت) لدلالة الفروق بين المتوسّطات.

كما ويلاحظ أن قيمة ت تساوي (12.77) لمهارة القراءة بمستوى دلالة (00.00)

وهذه القيمة دالة إحصائيًا ($\alpha = 0.05$)، وقد كان الفرق لصالح التطبيق البعدي في مهارة القراءة.

ويلاحظ من الجدول أن قيمة (ت) تساوي (8.76) بمستوى دلالة (00.00) وهذه القيمة دالة إحصائيًا ($\alpha = 0.05$)، وقد كان الفرق لصالح التطبيق البعدي في مهارة الكتابة، وتشير هذه النتيجة إلى وجود أثر للبرمجية التعليمية القائمة على نمط التلعيب على تنمية مهارات القراءة والكتابة لطلبة الصف الثالث في مبحث اللغة الإنجليزية وبلغت قيمة مربع ايتا 19% لمهارة القراءة و 27% لمهارة الكتابة .

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السّؤال الثاني

ما أثر برمجية تعليمية قائمة على نمط التلعيب على تنمية مهارات القراءة والكتابة لطلبة الصف الثالث في مبحث اللغة الإنجليزية؟

للإجابة عن السّؤال تمّ استخراج المتوسّطات الحسابيّة،والانحرافات المعياريّةلدرجات الطّلبة من المجموعتين على الاختبار للتطبيق القبلي والبعدي لاختبار مهارة القراءة والكتابة في ضوء مجموعة الدراسة التي تلقت نمط التلعيب، ويبين الجدول رقم (8) نتائج التحليل:

الجدول رقم (8)

قيم الأوساط الحسابية والانحرافات المعيارية للتطبيق القبلي والبعدي واختبار ت لاختبار مهارة القراءة والكتابة (نمط التلعيب).

المهارات	التطبيق	حجم العينة	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجة الحرية	مستوى الدلالة	حجم الاثر
القراءة	قبلي	30	6.47	5.36	6.97	29	00.00	0,18
	بعدي		15.17	3.75				
الكتابة	قبلي	30	6.5	3.42	4.53	29	00.00	0.16
	بعدي		11.27	4.83				

ويلاحظ من الجدول رقم (8) وجود فرق في الأداء القبلي والبعدي لمجموعة الدراسة.

وللكشف عن إمكانية وجود أثر دال إحصائيًا (α =0.05) جرى استخدام اختبار (ت) لعينة مرتبطة Paired Samples Statistics، ويلاحظ من الجدول أن قيمة (ت) تساوي

(6.973)بمستوى دلالة (0.00) وهذه القيمة دالة إحصائيًا ($\alpha = 0.05$) ، وقد كان الفرق لصالح التطبيق البعدي في مهارة القراءة

كما ويلاحظ من الجدول أن قيمة (ت) تساوي (4.525) بمستوى دلالة (0.00) وهذه القيمة دالة إحصائيًا ($\alpha =0.05$)، وقد كان الفرق لصالح التطبيق البعدي في مهارة الكتابة، وتشير هذه النتيجة إلى وجود أثر للبرمجية التعليمية القائمة على نمط التلعيب على تنمية مهارات القراءة والكتابة لطلبة الصف الثالث في مبحث اللغة الإنجليزية وبلغت قيمة مربع ايتا (18%) لمهارة القراءة و (16%) لمهارة الكتابة .

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السّؤال الثالث

هل يوجد فُرُوق ذَات دلالة إحصائية عِنْد مستوى الدلالة(α=05 . 0) على تنمية مهارات القراءة لدى الطلبة تُعزى إلى الطريقة المستخدمة (برنامج تعليمي قائم على نمط التلعيب، برنامج تعليمي قائم على نمط التدريب والممارسة)؟

للإجابة عن السّؤال تمّ استخراج المتوسّطات الحسابيّة والانحرافات المعيارية لأداء الطلبة في المجموعتين في اختبار مهارة القراءة البعدي، وكذلك الأوساط الحسابية المعدلة، ويبين الجدول رقم (10) نتائج التحليل:

الجدول رقم (9)

قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء الطلبة في اختبار مهارة القراءة البعدي.

المجموعة	المتوسط الحسابي	Std. Deviation	العدد
1.00	15.1667	5.36324	30
2.00	17.2667	3.93861	30
المجموع	16.2167	4.78377	60

الجدول رقم (10)

المتوسّطات الحسابيّة والانحرافات المعياريّة

المجموعة	المتوسّطات الحسابيّة	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
التلعيب	15.260[a]	.871	13.515	17.004
التمرين والممارسة	17.174[a]	.871	15.429	18.918

a. Covariates appearing in the model are evaluated at the following values: TotalPre = 5.7833.

ويلاحظ من الجدول رقم (10) عدم وجود فروق ظاهرية في قيم المتوسطات الحسابية لأداء الطلبة على اختبار مهارة القراءة البعدي.

وللإجابة عن سؤال الدراسة قامت الباحثة باستخدام تحليل التباين المصاحب والمعروف باسم ANCOVA: Analysis of Covariance ؛ وذلك لضبط أثر الاختبار القبلي إحصائيًا، ويبين الجدول رقم (11) نتائج التحليل:

الجدول رقم (11)

نتائج اختبار تحليل التباين المصاحب لاختبار الفرق بين المجموعتين في الاختبار البعدي بعد ضبط الأداء القبلي.

المجموعات	Type III Sum of Squares	درجات الحرّية	Mean Square	قيمة ف	Sig.	حجم الاثر
القبلي	12.554	1	12.554	.563	.456	
المجموعة	52.753	1	52.753	2.365	.130	0.009
الخطأ	1271.479	57	22.307			

المجموعات	Type III Sum of Squares	درجات الحرّية	Mean Square	قيمة ف	Sig.	حجم الاثر
الكلّيّ	1350.183	59				

ويلاحظ من نتائج التحليل أن قيمة (ف) تساوي (2.365) بمستوى دلالة (0.130) وهذه القيمة غير دالة إحصائيًا(0.05= α). وبالتالي: لا يوجد فرق دال إحصائيًا عِنْد مستوى الدلالة(α= . 0 05) فيتنمية مهارات القراءة لدى الطلبة تُعزى إلى الطريقة المستخدمة (برنامج تعليمي قائم على نمط التلعيب، برنامج تعليمي قائم على نمط التدريب والممارسة)، حيث كانت قيم الأوساط الحسابية متقاربة وقد بلغت قيمة مربع ايتا (0.9%) وهو حجم أثر قليل نسبياً.

النتائج المتعلقة بالإجابة عن السّؤال الرابع

هل يوجد فُرُوق ذَات دلالة إحصائية عِنْد مستوى الدلالة(α=05 . 0) على تنمية مهارة الكتابة لدى الطلبة تُعزى إلى الطريقة المستخدمة (برنامج تعليمي قائم على نمط التلعيب، برنامج تعليمي قائم على نمط التدريب والممارسة)؟

للإجابة عن السّؤال تمّ استخراج المتوسّطات الحسابيّة والانحرافات المعيارية لأداء الطلبة في اختبار مهارة الكتابة البعدي، وكذلك الأوساط الحسابية المعدلة، ويبين الجدول رقم (12) نتائج التحليل:

الجدول رقم (12)

قيم المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لأداء الطلبة في اختبار مهارة الكتابة البعدي.

المجموعة	Mean	Std. Deviation	N
1	11.2667	4.82760	30
2	16.0667	5.05783	30
المجموع	13.6667	5.46690	60

الجدول رقم (13)

قيم الأوساط الحسابية المعدلة

المجموعات	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
			Lower Bound	Upper Bound
التلعيب	11.278[a]	.913	9.450	13.106
التمرين والممارسة	16.055[a]	.913	14.228	17.883

a. Covariates appearing in the model are evaluated at the following values: Totalpre = 6.1500.

ويلاحظ من الجدول رقم (13) وجود فروق ظاهرية في قيم المتوسطات الحسابية لأداء الطلبة على اختبار مهارة الكتابة البعدي.

وللإجابة عن سؤال الدراسة قامت الباحثة باستخدام تحليل التباين المصاحب والمعروف باسم ANCOVA: Analysis of Covariance؛ وذلك لضبط أثر الاختبار القبلي إحصائيًا ويبين الجدول رقم (14) نتائج التحليل:

الجدول رقم (14)

نتائج اختبار تحليل التباين المصاحب لاختبار الفرق بين المجموعتين في الاختبار البعدي بعد ضبط الأداء القبلي.

المجموعة	Type III Sum of Squares	درجات الحرّية	Mean Square	قيمة ف	Sig.	حجم الاثر
Totalpre	.731	1	.731	.029	.864	
Group	338.780	1	338.780	13.628	.001	.
الخطأ	1417.002	57	24.860			0.27
الكلّيّ	1763.333	59				

ويلاحظ من نتائج التحليل أن قيمة (ف) تساوي (13.628) بمستوى دلالة (0.001) وهذه القيمة دالة إحصائياً($\alpha = 0.05$)، وقد كان الفرق لصالح طريقة التمرين والممارسة، حيث كانت قيمة الوسط الحسابي أعلى مقارنة بطريقة التلعيب.

وبالتالي: يوجد فُرُوق ذَات دلالة إحصائية عِنْد مستوى الدلالة(α=05 . 0) على تنمية مهارة الكتابة لدى الطلبة تُعزى إلى الطريقة المستخدمة القائمة على نمط التدريب والممارسة وبلغت قيمة مربع ايتا (0.27) بمعنى: ان (27%) من التباين في الاداء يعزى الى الطريقة المستخدمة القائمة على نمط التدريب والممارسة .

الفصل الخامس
مناقشة النتائج والتوصيات

تضمّن هذا الفصل مناقشة النتائج التي توصّلت إليها الدّراسة، وتقديم بعض التوصيات:

السّؤال الأوّل: "ما أثر برمجية تعليمية قائمة على نمط التدريب والممارسةعلى تنمية مهارات القراءة والكتابة لطلبة الصف الثالث في مبحث اللغة الإنجليزية؟

مناقشة النتائج المتعلقة بالسؤال الأول

أظهرت النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الأول وجود فرق في الأداء القبلي والبعدي لمجموعة الدراسة، وجاءت الفروق لصالح التطبيق البعدي في مهارة القراءة، كما وجاء الفرق لصالح التطبيق البعدي في مهارة الكتابة أيضًا، وتشير هذه النتيجة إلى وجود أثر للبرمجية التعليمية القائمة على نمط التدريب والممارسةعلى تنمية مهارات القراءة والكتابة لطلبة الصف الثالث في مبحث اللغة الإنجليزية، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن نمط التدريب والممارسة يساهم في صقل مهارات الطلبة الإبداعية، وكذلك المساعدة في الوقت نفسه على رفع مستوى الطلبة في القراءة والكتابة من مستوى مقبول إلى مرحلة الإبداع من خلال الممارسة والتدريب على هذه المهارات، فإن الممارسة والتكرار والمحاولة والخطأ وتعزيز الطالب عند الإجابة الصحيحة والتحفيز عن الإجابة الخاطئة أسهم في إبقاء التعلم وانتقالة من الذاكرة قصيرة المدى إلى الذاكرة طويلة المدى، كما أن وجود الطلبة داخل مختبر الحاسوب نمى لديهم روح المنافسة لاجتياز المستويات المختلفة داخل البرمجية، تختلف النتيجة الحالية مع نتيجة دراسة (زهرة وعبيدة، 2020) والتي أظهرت نتائجها إن تطبيق نموذج التمرين والممارسة أثر بشكل كبير على فهم المفاهيم الرياضية، كما وتبين أنه يمكن للمدرسين تطبيق طريقة التمرين والممارسة،ولكن في تعلم اللغة العربية.

السؤال الثاني: ما أثر برمجية تعليمية قائمة على نمط التلعيبعلى تنمية مهارات القراءة والكتابة لطلبة الصف الثالث في مبحث اللغة الإنجليزية؟

النتائج المتعلقة بالسؤال الثاني

وأظهرت النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثاني وجود فرق في الأداء القبلي والبعدي لمجموعة الدراسة، وقد كان الفرق لصالح التطبيق البعدي في مهارة القراءة، كما وجاء الفرق لصالح التطبيق البعدي في مهارة الكتابة، وتشير هذه النتيجة إلى وجود أثر للبرمجية التعليمية القائمة على نمط التلعيب على تنمية مهارات القراءة والكتابة لطلبة الصف الثالث في مبحث اللغة الإنجليزية، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى دور نمط التلعيب في تنمية مهارات القراءة والكتابة،فهو يزيد من إنتاجية الطلبة وتحويل أهدافهم الطموحة لواقع، حيث أن جعل الحياة الحقيقية والمواقف التعليمية تحاكي الألعاب يسهل العملية التعليمية ويجعلها أكثر الهاما للطلاب، ويكون ذلك والطالب مستمتع لا يشعر بأي شعور سيئ إتجاه الدراسة، كما وأن محبة الطلبة للألعاب الإلكترونية بشكل عام قد أثرت في تحفيزهم للبحث والاستكشاف داخل البرمجية، فمن خلال استخدام استراتيجيات التلعيب يصبح تعليم مهارتي القراءة والكتابة أكثر متعة، واتفقت النتيجة الحالية مع نتيجة دراسة (الشمري، بدر،2019) بوجود فروق ذات دلالة إحصائية بين متوسطي درجات المجموعة التجريبية والضابطة في القياس البعدي، ولكن لتحسين مستوى الدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية، وليس لتنمية مهارات القراءة والكتابة وكانت الفروق لصالح المجموعة التجريبية.

السؤال الثالث: هل يوجد فُرُوق ذَات دلالة إحصائية عِنْد مستوى الدلالة (α =0.05) على تنمية مهارات القراءة لدى الطلبة تُعزى إلى الطريقة المستخدمة (برنامج تعليمي قائم على نمط التلعيب، برنامج تعليمي قائم على نمط التدريب والممارسة؟

النتائج المتعلقة بالسؤال الثالث

وأظهرت النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الثالث أنه لا يوجد فرق دال إحصائيًا عِنْد مستوى الدلالة (α= 0.05) في تنمية مهارات القراءة لدى الطلبة تُعزى إلى الطريقة المستخدمة (برنامج تعليمي قائم على نمط التلعيب، برنامج تعليمي قائم على نمط التدريب والممارسة)، حيث كانت قيم الأوساط الحسابية متقاربة، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أهمية الاستراتيجيتين في التدريس،وأن التلعيب ونمط التدريب والممارسة ذو أثر متقارب على الطلبة ويحققان نفس الفائدة في تنمية مهارات القراءة والكتابة لدى الطلبة، فكلاهما ينفع الطلبة في تنمية مهاراتهم تحديدًا في هذا العمر، وإن استخدام هذه التقنيات يجعل التعليم أكثر تفاعلا، كما وأن البرمجيتين تحتويان على أساليب متعددة أسهمت بكل مباشر في تعليم الطالب للقراءة، بالإضافة إلى أن النمطين يعتمدان على تكرار المصطلحات المتعلقة بالدرس التعليمي، واتفقت النتيجة الحالية مع نتيجة دراسة (Li, & Chu, 2021) والتي أظهرت نتائجها أن تأثير التعلم بالتلعيب قد يستمر لعدة فصول دراسية ويعمل على إثارة الدافعية نحو التعلم الجوهري لديهم، كما واتفقت النتيجة الحالية أيضًا مع نتيجة دراسة (Mazhar, 2019) والتي جاء فيها أن استراتيجية التعليب زادت من اهتمام الطّلبة بسلسلة المهارات التعليمية والحياة داخل المدرسة وخارجها،وجعل إدارة الفصل الدراسي سهلا سلسا ودعم التعلم بالتعاون بين الطّلبة وتطوير إبداعاتهم، كما واتفقت مع دراسة (Lestari et al., 2021) والتي بينت أن هناك أثر لإستخدام التمرين والممارسة على تنمية مهارات الفهم القرائي للطلاب، كما واختلفت الدراسة الحالية مع دراسة (Altowairqi,2020) أن هناك فاعلية لرواية القصة الرقمية في تنمية مهارة التواصل اللغوي (الاستماع – التحدث) في اللغة الإنجليزية لدى طالبات الصف الثاني المتوسط في مدينة جدة.

السؤال الرابع: هل يوجد فُرُوق ذَات دلالة إحصائية عِنْد مستوى الدلالة (α=0.05) على تنمية مهارات الكتابة لدى الطلبة تُعزى إلى الطريقة المستخدمة (برنامج تعليمي قائم على نمط التلعيب، برنامج تعليمي قائم على نمط التدريب والممارسة)؟

النتائج المتعلقة بالسؤال الرابع

وأظهرت النتائج المتعلقة بالإجابة عن السؤال الرابع وجود فروق ظاهرية في قيم المتوسطات الحسابية لأداء الطلبة على اختبار مهارة الكتابة البعدي، وقد كان الفرق لصالح طريقة التمرين والممارسة، حيث كانت قيمة الوسط الحسابي أعلى مقارنة بطريقة التلعيب وبالتالي: يوجد فُرُوق ذَات دلالة إحصائية عِنْد مستوى الدلالة **(α=0.05)** على تنمية مهارات الكتابة لدى الطلبة تُعزى إلى الطريقة المستخدمة القائم على نمط التدريب والممارسة، وتعزو الباحثة هذه النتيجة إلى أن الكتابة تحتاج إلى مجهود أكبر في عملية التعليم، فهي تحتاج إلى التمرين والممارسة أكثر من التعليم كون الكتابة تحتاج إلى تركيز أكثر وتحديدا في تعليم مهارات اللغة الإنجليزية، فهي لغة مغايرة عن اللغة الأم التي يتحدث بها الطلبة ويحتاجون إلى الكثير من التدريب والممارسة فأغلب الطلبة لديهم ضعف في التركيز وقلة الرغبة، وإن قلة التركيز أو الانتباه من العقبات الرئيسة عند تعلم اللغة الإنجليزية، كما وأن مشاكل مهارة الكتابة يعاني منها المبتدئين خاصة، القواعد الشاذة مثل الأحرف المكررة أو الأحرف الصامتة هي أيضًا من العقبات الرئيسة وأيضا تركيز الطّلبة على التفكير باللغة الأم عند كتابة الجمل الإنجليزية وليس التفكير باللغة الإنجليزية؛ ولذلك يجب بذل جهد كبير في التدريب لإتقان كتابة اللغة الإنجليزية، وذلك لأن طريقة التدريب والممارسة إعتمدت على تكرار الطالب لاختيار التركيب الصحيح للمفردات وتكررت محاولات الطالب حتى أتقن التركيب والترتيب الصحيح للكلمات والجمل، أما طريقة التلعيب فاشتملت ألعاب وكان هم الطالب الأساسي تحقيق نقاط في اللعبة دون تركيزة على المعرفة الصحيحة، واختلفت نتيجة الدراسة الحالية مع دراسة (Nelson,)

2021 والتي أظهرت نتائجها عدم وجود فروق ذات دلاله إحصائية لإستخدام التمرين والممارسة،حيث لم يؤثر على زيادة معرفة الطالب لاسم الحرف وذكرت الدراسة وجود عدة معيقات مثل: الطول غير المتسق للجلسات، وإغلاق المدراس بسبب جائجة كورونا، كما واختلفت النتيجة الحالية مع نتيجة دراسة (Roshdy,2020) وأظهرت النتائج فيها أن نوعية المشاركين في المجموعة التجريبية قبلوا مواد وأنشطة التعلم الإلكتروني التفاعلية والتي يعني أن مادة التعلم الإلكتروني للدراسة الحالية فعالة في تطوير مهارات الكتابة باللغة الإنجليزية لطلبة الصف الثاني.

التوصيات والمقترحات

وبعد تطبيق البرمجية ومعرفة أثرها على الطلبة قدمت الباحثة عدة توصيات منها:

أولاً: التوصيات

- بناء إستراتيجية تجمع مميزات نمطي التمرين والممارسة والتلعيب؛ وذلك لتحقيق أقصى فائدة لتعليم مهارتي القراءة والكتابة .
- تطبيق دراسة مماثلة لأثر التمرين والممارسة والتلعيب على مهارتي المحادثة والاستماع.
- دراسة تشمل أنماط مختلفة كنمط التدريس الخصوصي والمحاكاة أو حل المشكلات والحوار على تنمية مهارات اللغة الإنجليزية.
- دارسة فاعلية التلعيب والتمرين والممارسة لمراحل دراسية أخرى في مادة اللغة الإنجليزية.
- تشجيع الباحثين على إجراء المزيد من البحوث والدّراسات حول تعليم مهارات القراءة والكتابة للغة الإنجليزية وربطها بمتغيّرات أخرى متنوعة.

ثانياً: المقترحات

- تنظيم دروات تدريبيّة لمعلمي اللّغة الإنجليزية حول استخدام إستراتيجية التلعيب؛ لجذب انتباه الطلبة من أجل القراءة والكتابة بكل سهولة.
- تشجيع المعلمين على إستخدام البرمجيات التعليمية التعلمية بما لها من فائدة .

قائمة المصادر والمراجع

أولاً: المراجع العربية

إبراهيم، أحمد (2019). *التعلم المعكوس عبرالويب*، القاهرة، مؤسسة الباحث للاستشارات البحثية والنشر الدولي.

أبو الخيل، يوسف. (2020). أثر برنامج تعليمي قائم على الويب كويست في تنمية مهارات التفكير الإبداعي لدى طلاب الصف الأول الثانوي بمبحث الحاسوب في الأردن. *مجلة جامعة النجاح للأبحاث : العلوم الإنسانية*، 1(34)، 159-186.

أبو شنب، ميساء، والعتيبي،فرات. (2017). *مشكلات التواصل اللغوي*. مركز الكتاب الاكاديمي.

البدو، أمل (2019). أهمية استخدام التعليم الالكتروني لتدريس مادة الرياضات بالنموذج البنائي، *المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية*، 2(1): 160-203

البرعمي، يوسف. (2020). فاعلية برنامج تفاعلي محوسب في تنمية المهارات الرياضية لدى تلاميذ الحلقة الأولى بمدارس التعليم الأساسي بسلطنة عمان . *مجلة البحوث التربوية والنفسية*، 66(17)، 370-381.

ثروي عبدالله، الشمري، بدر (2019). فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل. *مجلة كليه التربية (أسيوط)*،35(52), 574-602.

الجبول، اماني. (2018) *أثر برنامج تدريسي قائم على الحوسبة السحابية في تنمية مهارات القراءة والكتابة في اللغة الإنجليزية لدى طلبة الصف العاشر الأساسي [رسالة ماجستير غير منشورة]*،الجامعة الأدرنية.

جنائي، حسين (2019). فاعلية استراتيجية الصف المعكوس في تحصيل طلاب الصف الرابع الأدبي في مادة قواعد اللغة العربيى، *مجلة الأداب*، 13 (1): 346

الحفناوي، محمود (2017). أثر استخدام الأنشطة الالكترونية المبنية على مبدأ التلعيب في ضوء معايير لتنمية المفاهيم الرياضية لدى التلاميذ الصم ذوي صعوبات التعلم، *مجلة العلوم التربوية*، 4 (3): 31-73

خلف،أحمد (2017) *صعوبات تواجه طلاب المرحلة الثانوية في تعلم مهارة الكتابة باللغة الانجليزية من وجهة نظر معلمي و مشرفي اللغة الانجليزية*، رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة ام القرى.

الدوسري، الجوهرة. (2020). فاعلية إنموذج مقترح قائم على دمج استراتيجيتي المحطات التعليمية والمحاكاة الحاسوبية في تدريس وحدة الديكور المنزلي في تنمية مهارات التفكير المستقبلي ومستوى الطموح الأكاديمي لدى طالبات المرحلة الثانوية .*مجلة العلوم التربوية والدراسات الإنسانية، 11*(5)، 97-134.

الريس، ناصر. (2020). فاعلية برنامج مقترح في التطوير الأكاديمي على تطبيقالتعلم النشط وتنمية رضا الطّلبة عن مهارات أعضاء هيئة التدريس. *مجلة العلوم التربوية والنفسية*.21(1)، 451-481.

السبوع، ماجدة خلف (2021).واقع التعليم عن بعد لمقررات العلوم واللغة الإنجليزية في ظل جائحة كورونا من وجهة نظر معلمي المرحلة الأساسية في الأردن، بحثمنشور ،*مجلة العلوم التربوية والنفسية، 8*(5)، 21-34.

سلامه، عبد الحافظ. (2019). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تطوير المهارات البديهية في اللغة الإنجليزية لطالبات الصف الأول الأساسي. *المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية، 2*(2)، 285-305

السلخي، جمال (2017). *التحصيل الدراسي ونمذجة العوامل المؤثرة به*، عمان، دار الرضوان للنشر والتوزيع.

السليمان، بدر. (2018). تفعيل إستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية: المعوقات والممكنات من وجهة نظر معلمي المدارس السعودية. *مجلة تكنولوجيا التربي*، **4**(6)، 179 – 199.

السليمان، بدر. (2018). تفعيل إستخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية: المعوقات والممكنات من وجهة نظر معلمي المدارس السعودية. *مجلة تكنولوجيا التربية*، 179 – 199.

سيف، عفراء، عودة، فادي (2019) **فاعلية برمجية إلكترونية في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية لطلبة المرحلة الأساسية في الأردن**، رسالة ماجسير، جامعة الشرق الأوسط، الأردن.

شاهين، ياسين(2020). فاعلية استراتيجية التلعيب في إدارة بيئة التعلم وتحسين الأداء المدرسي لدى تلاميذ مرحاة التعليم الأساسي، *كلية التربية، جامهة المنصورة*110(3): 853-882

الشرعة، نايل (2019). *الممارسات التدريسية الصفية لدى معلمي اللغة الإنجليزية في المرحلة الأساسية في مديرية المزار الجنوبي في ضوء مهارات التفكير فوق المعرفي وتأثرها بمتغيري الجنس والخبرة التدريسية*،دراسات، العلوم التربوية، الجامعة الأردنية_ عمادة البحث العلمي، م 456، ع2، الأردن، 628-643.

الشمراني، علية احمد (2019). أثر التعليم الرقمي على جودة العملية التعليمية وتحسين مخرجاتها .*المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية*،4(8)،145-175.

الشمري، بدر (2019) فاعلية استخدام استراتيجية التلعيب في تنمية الدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية بمدينة حائل، بحث منشور، *مجلة كلية التربية*، 5(35)، 574-602.

الصعيدي، موسى (2014). فاعلية السقالات التعليمة المدعومة الكترونيآ في تدريس الرياضيات وأثرها على تنمية مهارات التفكير التوليدي لدى التلاميذ ذوي صعوبات التعلم بالمرحلة المتوسطة في المملكة العربية السعودية، *مجلة التربية الخاصة والتأهيل*، 6(8): 185-344

صوالحة، محمد. سمارة، علي. (2018). أثر الألعاب التعليمية الإلكترونية في الاستيعاب ال التعليميةالإلكترونية في الاستيعاب القرائي لدى طلبة الصف السابع في مدارس وكالة الغوث الدولية في الأردن. *مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية*، 23(8)، 45 – 58.

عباس، حكمت (2018).*أهمية تطبيق التعليم الالكتروني في التعليم العالي في العراق*. لارك للفلسفة واللسانيات والعلوم الاجتماعية ، 206-217.

عبد العزيز و الملاح، تامر و كريت، نادين (2020).*المحفزات التعليمية التكيفية*، مصر، دار السحاب للنشر والتوزيع.

العتوم، عدنان (2015). *تنمية مهارات التفكير: نماذج نظرية وتطبيقات عملية*، عمان، دار المسيرة للنشر والتوزيع والطباعة.

العتيبي، تركيه. (2019). نموذج مقترح لتصميم حقيبة تعليمية إلكترونية معتمد على نموذج التصميم التعليمي ADDIE . *مجلة البحث العلمي في التربية، 20*(11)، 589-600.

العتيبي، عمر (2018). درجة تطبيق استراتيجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية، *مجلة التربية الخاصة والتأهيل*. 3(2):185-244

علي، زهراء (2012). التعلم بمساعدة الحاسوب، مدونة الإبداع الإلكترونية، المصدر: استرجاع 9-5-2022 http://allebda3.blogspot.com/2012/04/blogpost_21.html

العليان، نرجس (2019). إستخدام التقنية الحديثة في العلمية التعلمية . *مجلة كلية التربية الاساسيةللعلوم التربوية الأنساتية*، جامعة بابل، 1(42) 15 – 36.

العمري، رياض (2017). فعالية اختلاف اسلوب التعلم في بيئة الكترونية على تنمية مهارات لغة البرمجة لدى طالبات الثانوي بمحافظة المخواة، *المجلة الدولية للبحوث النوعية المتخصصة*، 3 (5): 246-205.

عواد، نادر. (2018). *تطبيق نموذج (ADDIE) على برامج التدريب في وزارة التربية والتعليم العالي في فلسطين* [رسالة ماجستير]. جامعة الخليل كلية الدراسات العليا، فلسطين.

عواف، طاهر. (2020). أثر التفاعل بين نمط التلميح البصري وأسلوب عرضه عبر المحتوى الرقمي النقال في تنمية التحصيل المعرفي الفوري والمؤجل لدى طلاب المرحلة المتوسطة بمنهج اللغة الإنجليزية . **مجلة العلوم التربوية والنفسية**، 16(4)، 22-51.

عيسى، أسيا (2018). *المنهج المدرسي وبرامج تعليم الموهوبين*. عمان: دار ابن النفيس للنشر والتوزيع.

الغامدي، وفاء (2019). فاعلة تلعيب التعليم في تنمية الدافعية نحو الراضيات لدى تلميذات الصف السادس الابتدائي بمدنة مكة المكرمة، *مجلة البحث العلمي*، 4(20): 511-539

القايد، مصطفى (2015)، 12 يناير .*(ما هو التلعيب Gamification ؟ وماذا نعني بالتلعيب في التعليم* ؟. استرجع بتاريخ 2 /1/ 2019 من: https://www.new-educ.com/gamification-education

القيسي، ماجد (2018). *المناهج وطرائق التدريس*. عمان: دار أمجد للنشر والتوزيع.

المخزومي، أمل (2017). *الأطفال في دوامة المشاكل الاجتماعية*. السعودية: دار التربية الحديثة.

المطيري، فاطمة (2018). أثر استخدام استراتيجيات ما وراء المعرفة في تنمية الفهم القرائي باللغة الانجليزية لدى طالبات الصف الثاني ثانوي بمدينة جدة . رسالة ماجستير. جامعة أم القرى

مهدي، حسن (2018).*التعلم الالكتروني نحو عالم رقمي*. عمان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

مهدي،حسن. (2015).*تكنولوجيا التعلم والتعليم*. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

الموسوي، عبد المطلب. (2020). النفاذ الحر للمحتوى التعليمي ببرامج الجامعة العربية المفتوحة في ضوء اتجاهات الطلبة والتقنيات الحديثة والتوجهات العالمية. *المجلة الدولية الإلكتروني*، *5*(15)، 1553-1572 .

النجار، وفاء (2021). إتجاهات الطالبات نحو استخدام استراتيجية الأقوال المأثورة لإثارة الدافعية نحو تعلم اللغة الإنجليزية وعلاقتها بالتحصيل اللغوي في المرحلة الثانوية في مدارس غزة . *المجلة الدولية للبحوث في العلوم التربوية*، 3(4)، 169-199.

الهمشري، يسري احمد(2016). *تصميم التدريس الالكتروني: مهارات وتطبيقات العاملين به*، *الجيزة*:المنشأة العربية لادارة خدمات وتكنولوجيا المعلومات.

ثانياً: المراجع الأجنبية

Abdulah, A., & Wangid, M. N. (2021). Needs Analysis of Interactive Multimedia Based on Drill and Practice to Improve Motivation and Critical Reading Skills in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, danPengembangan*, 6(3), 356- 361.

Al azawi, R., Bulshi, M., & farsi, F. (2016). Educational Gamification Vs. Game Based Learning: Comparative Study. *International Journal of Innovation*, Management and Technology (IJIMT), 7, 131–136. https://doi.org/10.18178/ijimt.2016.7.4.659

Aldemir, T., Celik, B., & Kaplan, G. (2018). A qualitative investigation of student perceptions of game elements in a gamified course. *Computers in Human Behavior*, *78*, 235–254

Aldemir, T., Celik, B., & Kaplan, G. (2018). A qualitative investigation of student perceptions of game elements in a gamified course. *Computers in Human Behavior*,*78*, 235–254

Alswaier, R. (2017). The effect of gamification on motivation and engagement. *Journal of Information and Learning Technology, 35*, 1-47.

Altowairqi, G. A. A. (2020). *The Effectiveness of Digital Storytelling in Developing Some English Language Communication Skills* for Second Graders at Middle Schools in Jeddah:

Altwaijry, Ibrahim A (2021). *Distance Education During COVID-19 Pandemic: A College of Pharmacy Experience, Department of Pharmacy Practice*, College of Pharmacy, Princess NourahBintAbdulrahman University, Riyadh, Saudi Arabia

Aşıksoy, G. (2017). The effects of the gamified flipped classroom environment (GFCE) on students' motivation, learning achievements and perception in a physics course. *Quality & Quantity*, 52 (1), 129–145.

Ataman, E. (2020). The investigation of english teachers' views on computer assisted language learning. *The Universal Academic Research Journal*, 2(1), 46- 57.

Brull, S. (2016). Importance of Gamification in Increasing Learning. The *Journal of Continuing Education in Nursing*, 47(8):372-375.

Capperucci, David (2017**).** *English Language Teaching and Learning in Primary School*. Theoretical and Methodological Perspectives, Ricercatore di PedagogiaSperimentale – Università di Firenze.

CLARK, R. C., & MAYER, R. E. (2018). E-*Learning and the Science of Instruction. Proven Guidelines for Consumers and Desiners of Multimedia Learning*. Essential resources for training and HR professionals.

Coramik, M. (2021). A Simulation Object with LabVIEW: Simultimeter*(Simulated Multimeter). Physics Education*, 2(45), 323 – 332.

Diez, M., & Garcia, D. (2020). Gamification Software as a Learning Tool in University Courses. *Education Sciences*, 10(12), 350 – 359.

Durak, G. (2017). Trends in Distance Education: A Content Analysis of Master's Thesis**.***The Turkish Online Journal of Education Technology*.16 (1):203-218

Eble,R. (1972).*Essentials of educational measurement* .New jersey: prentice-Hall,inc.

Ferreiman. J. (2019). *Benefits of Using ELearning. Learn Dash***.** Retrieved, 8-5-2022. From: https://www.learndash.com/10-benefits-of-using- eLearning/

Gulbahar, Y., Kalelioglu, F., & Kert, S. B. (2018, October). Teaching computational thinking to in-service computer science teachers through a massive open online course. In E-Learn: World Conference on E-Learning in Corporate, Government, Healthcare, and Higher Education (pp. 922-928). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Hetsevich. I. (2017). *Advantages and Disadvantages of E-Learning Technologies for Students.joomlalms*. Retrieved, 7-5-2022. From: https://www.joomlalms.com/blog/guest-posts/elearningadvantagesdisadvantages.html

Jusoh, J., &Zakaria, A. (2019). Self-study Preparation via Articulate Storyline/Rise Improves Students' Motivation. Conference: Social Sciences Postgraduate *International Seminar* 2019, At: USM Pulau Pinang Malaysia.

Kaleliog˘lu, F. (2015). A new way of teaching programming skills to K-12 students: *Code.org. Computers in Human Behavior*,6 (5): 200-210

Kalogiannakis, M. (2021). Gamification in Science Education. A Systematic Review of the Literature. *Education Sciences*, 1(11), 59 – 71.

Kaya, G., &Sagnak, H. C. (2022). Gamification in English as Second Language Learning in Secondary Education Aged Between 11-18: A Systematic Review Between 2013-2020. *International Journal of Game-Based Learning* (IJGBL), 12(1), 1-14.

Kert, S. B., Kalelioğlu, F., &Gülbahar, Y. (2019). A Holistic Approach for Computer Science Education in Secondary Schools. *Informatics in Education*, 131-150

Kima, H. H., Leea, Y., Hongb, K. H., &Kima, Y. T. (2021). The Effect of Intervention Using a Gamification-Based Morphological Approach on the Writing Skills of Children with Poor Writing Skills. *Communication Sciences and Disorders*, 26(2), 348 - 370.

Kusmaningrum, M. (2016). Using mind-mapping to improve reading comprehension and writing achievements of the 4th semester students of Stain Curup. *The Journal of English Literacy Education: The Teaching and Learning of English as a Foreign Language*, *3*(2), 187-201.
Nelson, L. (2021). *Comparing the Effects of Group Administered Drill Interventions on Pre-Kindergarten Early Literacy Skills* (Doctoral dissertation, Oklahoma State University.

Lehtinen, E., Hannula, M., & McMullen, J. (2017). Cultivating Mathematical Skills: From Drill-and-Practice to Deliberate Practice. ZDM: *The International Journal on Mathematics Education*, 4(49), 625-636.

Lestari, N., Dahlan, M. A., & Mawardi, M. (2021). Pengaruh Metode Drill and Practice terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDI Assalam Pasir Randu. ARZUSIN, 1(1), 114-126.

Li, X., & Chu, S. K. W. (2021). Exploring the effects of gamification pedagogy on children's reading: A mixed- method study on academic performance, reading-related mentality and behaviors, and sustainability. *British Journal of Educational Technology*, 52(1), 160- 178.

Mangal, S. (2019). *Childhood And Growing Up. PHI Learning: Delhi. McAdams, D., Shiner, R. and. Tackett*. J.. Handbook of Personality Development. Guilford Press: New York

Mazhar, B. A. L. (2019). Use of digital games in writing education: an action research on gamification. *Contemporary Educational Technology*, 10(3), 246- 271.

Ozer, O., &Kılıç, F. (2018). The effect of mobile-assisted language learning environment on EFL students' academic achievement, cognitive load and acceptance of mobile learning tools. EURASIA *Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 14(7), 2915-2928.

Ronimus, M., Eklund, K., Pesu, L., &Lyytinen, H. (2019). Supporting struggling readers with digital game-based learning. *EducationalTechnology Research and Development*, 67(3), 639-663.

Roshdy, A. N. M. (2020). The Effect of Using the Interactive E Developing English Writing Skills - Learning on of Second Preparatory Stage Graders. *Journal of Educational and Psychological Sciences*, 2(35), 93 - 170

Saeger, A. M. (2017). *Using class dojo to promote positive behaviors and decrease undesired behaviors in the classroom*, College of Education, Master Thesis, Rowan University.

Shaikh, G., Koçak, O., Goksu, I. (2021). Does "DynEd" Affect Students' Attitudes and Language Skills in EFL? A Case Study. *Teaching English with Technology*, 21(1), 75-93.

Suparto, W. P. (2021). The Analysis of Teaching Method in Teaching Reading Ability. *Indonesian Journal of Learning Studies*, 1(1), 30- 38.

Syahputra, M. (2019). DUOLINGO GAMIFICATION: DOES IT REDUCE STUDENTS'GRAMMATICAL ERRORS IN WRITING?. *Getsempena English Education Journal*, *6*(1), 1-12.

Verrawati, A. J., Wuryandani, W., &Sugiarsih, S. (2022, January). Drill Method: Improving Reading Aloud Skills? In 5th International Conference on Current Issues in *(Education ICCIE 2021*, 1(1), 318-322, Atlantis Press.

Werbach, K. (2017). Gamification [Course on Coursera]. Retrieved from Coursera website: https://www.coursera.org/learn/gamificatin

الملحقات

الملحق رقم (1)

الأداة بالصورة النهائية

جـامـعـة الـشرق الأوسـط
MIDDLE EAST UNIVERSITY
Amman - Jordan

تحية طيبة وبعد.

تجري الباحثة دراسة بعنوان أثر برمجية تعليمية قائمة على نمطي التلعيب والتمرين والممارسة في تنمية مهارات اللغة الإنجليزية (القراءة والكتابة) وذلك استكمالا لمتطلبات الحصول على درجة الماجستير في تخصص تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في التعليم في جامعة الشرق الأوسط.

ولتحقيق أهداف هذه الدراسة، أعدت الباحثة أسئلة لاختبار لطلبة الصف الثالث في مدرسة نسيبة المازنية، وقد تكون الاختبار من (33) سؤالا تم تقسيمهم (16) لمهارة القراءة، و (17) سؤال لمهارة الكتابة.

أرجوا الإجابة عللى أسئلة الاختبار مدة الاختبار (45) دقيقة لكل مهارة.

وتقبلوا بقبول فائق الاحترام والتقدير

الباحثة

ناريمان جهاد المصري

المبحث: اللغة الإنجليزية

الصف: الثالث

الوحدة التاسعة: There is a Big Museu Content Analysis

Unit & Lesson	Vocabulary	Structure	Speaking	Reading	Writing	Listening
1	Airport, museum, theatre, beach	There is / There are	Ask & answer about places in towns & cities	Acting out the lesson	Writing correct sentences using a / an before singular nouns	listen to the lesson
	School ,town, park	Is there…? Are there …?	saying words	Signing the song	Copy words	listen & draw the places
	sea, fish ,hotel, city	Are there any …?			Do a Cross-word	
1,2,3,4,5,	Beautiful ,zoo, shop	Is there a / an …?		Reading sentences	Writing correct sentences using the appropriate Verb to be: is / are	
6,7		Yes, there is / are				
		No, there isn't / aren't…				

أسئلة الاختبار

أجيبِ عن الاسئلة التالية وعددها 30 بوضع دائرة حول رمز الاجابة الصحيحة.

أولاً: مهارة القراءة:

1) What is the meaning of these words?

Word	Meaning
1- Museum	
2- Market	
3- Sports Center	

2) Read the following text, and then answer the questions that follow.

I like my town. My house is near my school. There is a sports center behind the school. We play tennis in the sports center. On Saturday, we go to the market. The market is in the old town. There are many shops in the old town Abla.

Choose the correct answer: (a) / (b) or (c).

A: Where is Abla's house?

B: It's _____ the school.

a- near **b- behind** **c- next to**

A: Where do they play tennis?

B: They play tennis in the _____.

a- sports **b- museum** **c- restaurant**

3) Decide whether the following statements are True ☑ or False☒.

	T ☑	F ☒
7- The sports center is behind the school.		
8- On Monday, they go to the market.		
9- The market is in the old city.		
10- There are many shops in the old town.		

12- What is the picture about?

a- The city

b- The museum

c- The sports city

13- Is there a big museum? **a- No, the isn't.** **b- Yes, there is.** **c- Yes, there isn't.**	

- Now, answer the following questions.

14- <u>Circle ○ the correct answer.</u>

1- A: _____ there a hotel in your city?
B: No, there isn't.

Is	Are
yes	No

15. Complete the following text. Choose words from the list.

Shops	market	town

The _____ is in the old _____ . There are many _____ .

ثانياً: مهارة الكتابة

4) Choose the correct answer.

17- Write the missing letter: m__seum. (u / a)
18- There is (a / an) big museum.
19- There is (a/ an) airport
20- There (isn't / aren't) many shops .
21- There (is / are) a market .
22- There are _____ in the airport. (planes / trains)

23- Choose the best English equivalent:

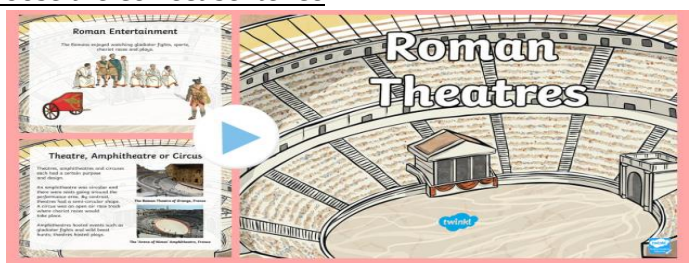
هناك متحف كبير

a. There is big museum.
b. There are a big museum.
c. There is a big museum.

24- هل هناك مطعم في مدينتك؟

a. Is there a restaurant in your city?
b. Are there a restaurant in your city?
c. Is there a restaurant in mycity?

25- Choose the correct sentence



a- The Roman Theatre is old.
b- the roman theatre is old.
c- Roman theatre are old.

26- Choose the sentence written correctly.

a. there is an airport.
b. There is an Airport.
c. There is an airport.

27- Choose the sentence written correctly.

a. There is a school near the museum?
b. There is school near the museum.
c. There is a school near the museum.

28- Choose the correct

a. Is there a big museum?
b. is there a big museum?
c. Is there a big museum.

29- There is a train _____ .

a- Station **b- Airport** **c- Next to**

30- <u>Choose a true sentence using: there / big</u>

a. There is big museum. **b. There are big museum.** **c. There is a big museum.**	

Copy this sentence
There is a big museum

_____

_____

_____

Write about this picture use there are

الأهداف والنتاجات لمهارتي القراءة والكتابة

Organizer	General Grade/ Cross-Grade Outcomes It is expected that students will	Specific Outcomes It is expected that students will
Reading Read to understand and respond to written English in basic and simple guided contexts	**R3.1** demonstrate recognition of short, simple words, phrases and sentences	**R3.1.1** match spoken short, simple words and sentences with print **R3.1.2** recognize familiar short, simple words and phrases
	R3.2 use reading strategies to understand short, simple reading texts (e.g., words, short sentences)	**R3.2.1** learn new words through direct instruction and assigned independent language exercises and activities **R3.2.2** recognize the components of compound words to understand their meaning **R3.2.3** infer the meaning of new words through familiar contexts **R3.2.4** use picture clues to make predictions about the content of reading materials (e.g., a description of a person, place or thing) **R3.2.5** use knowledge of punctuation (e.g., question mark and period) to understand what they read **R3.2.6** ask and respond to questions before, during and after reading
	R3.3 demonstrate understanding of short, simple reading materials (e.g., short, simple sentences, songs, rhymes)	**R3.3.1** demonstrate understanding of short, simple rhymes and songs (e.g., fill in words in charts) **R3.3.2** describe main characters, settings and events in short, simple songs and rhymes
	R3.4 make connections between prior knowledge and experience, and short, simple reading materials	**R3.4.1** demonstrate understanding of simple familiar information when reading (e.g., timetable) **R3.4.2** demonstrate understanding of simple familiar instructions when reading (e.g., how to play a game)

Organizer	General Grade/ Cross-Grade Outcomes It is expected that students will	Specific Outcomes It is expected that students will
Writing Write in English to convey information clearly and correctly in basic and simple guided contexts	**W3.1** print English letters correctly, legibly and neatly	**W3.1.1** copy short, simple sentences correctly, legibly and neatly **W3.1.2** print short, simple sentences correctly, legibly and neatly
	W3.2 write simple words and short, simple sentences on familiar topics for specific purposes	**W3.2.1** complete a short, simple letter to a friend **W3.2.2** make simple cards and posters (e. g., greeting card for Mother's Day, Teacher's Day) **W3.2.3** write a list of actions (e.g., helping mum, going shopping) **W3.2.4** write a simple description of one's city (e.g., I live in …. It is a big/ small city/village.)
	W3.3 use simple patterns to organize information	**W3.3.1** alphabetize a list of simple words **W3.3.2** sequence a simple series of actions
	W3.4 apply knowledge of simple spelling and punctuation	**W3.4.1** use and spell correctly learned short, simple vocabulary **W3.4.2** use capital letters for names and when starting a sentence **W3.4.3** use an apostrophe to show simple possession (e.g., Ali's car)
	W3.5 revise written work with the assistance of peers	**W3.5.1** correct spelling and use of capital and small letters with the assistance of peers

المحلق رقم (2)

استبانه إبداء الرأي لتحكيم البرمجية التعليمية

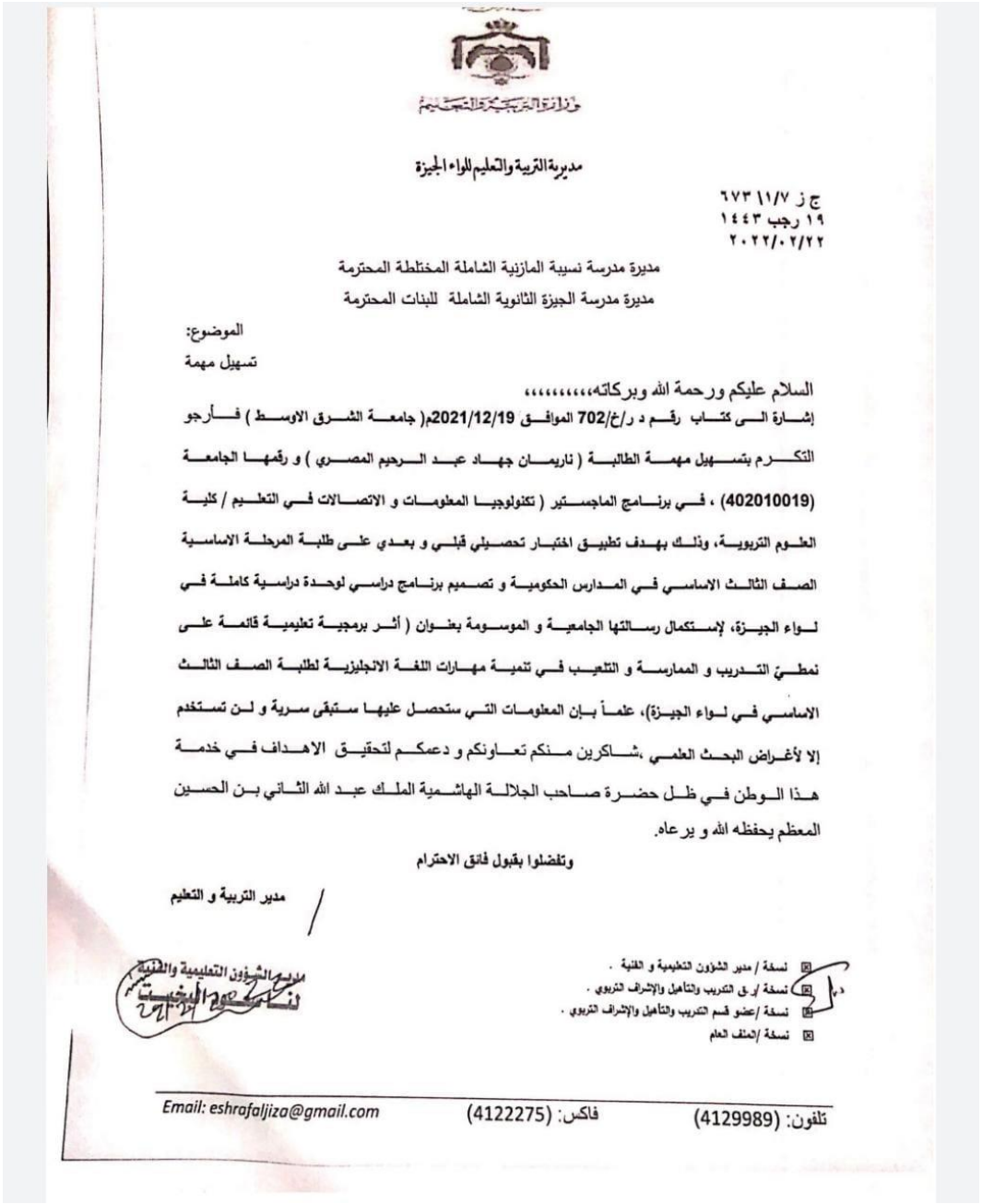
بنود البرمجية التعليمية	مناسبة	غير مناسبة	اقتراحات وتعديلات
أولاً : شاشة الاختبار			
مرتبطة بهدف البرنامج وهو تعديل التصورات البديله لبعض المفاهيم			
ملائمة للمراحل العمرية للطلبة			
منظمة منطقياً			
تعالج المفاهيم البديلة			
تتضمن شروح باستخدام الوسائط المتعددة واضحة وكافية			
تقدم المعلومات بطريقة شيقة تزيد من دافعية التعلم عند الطلبة			
التعزيز الفوري			
ثانياً: شاشة المفاهيم			
شاشة المفاهيم وطريقة العرض منظمة و واضحة			
طريقة الانتقال بين المهارات واضحة ومنطقية ومتسلسلة			
نوع الخط ولونه واضح			
ثالثاً: استخدام البرنامج			
استخدام الطالب للبرمجية مباشر وسهل			
شاشة تعليمات استخدام البرنامج واضحة وكافيه			
تحتوي الشاشة الرئيسية على ايقونات الأجزاء الرئيسية للبرمجية			
يتنقل الطالب بين الاختبار والمهارات بمرونة			
تسمح البرمجية بالخروج منها في أي وقت			
شاشات البرمجية مرتبة ومنظمة			
طريقة عرض الصور والفيديو			
رابعاً : محتوى البرنامج			
يخلو من الأخطاء الاملائية والنحوية			
الخط " نوعه , لونه , حجمه.			
العشوائية في عرض الأسئلة والبدائل			
عدم ظهور الشق الثاني من السؤال إلا بعد الإجابة الصحيحة على الشق الأول			
خلفية البرنامج			
خامساً : التقرير النهائي في البرنامج			
يحتوي على بنود كاملة واضحة للباحث			
يوضح المفاهيم البديلة عند الطالب			
يوضح عدد المحاولات الخاطئة للإجابة على كل سؤال			
توفر البرمجية تغذية راجعة عند الاجابة على الاسئلة			
زمن الاختبار يتم اعدلده بكل سليم			

الملحق رقم (3)

قائمة بأسماء السادة المحكمين

الاسم	الرتبة العلمية	التخصص	الجامعة / المدرسه /المديرية
طه الدليمي	استاذ دكتور	مناهج وطرق تدريس	العلوم الاسلامية العالمية
صبري شحادة الشبول	استاد دكتور	اللغويات	الجامعة الهاشمية
ياسر عيسى الشبول	استاذ مساعد	اللغويات	البلقاء التطبيقية
رامي ابو صعليك	استاذ مساعد	اساليب تدريس اللغة الإنجليزية	العلوم الاسلامية العالمية
منال الطوالبة	استاذ مساعد	تكنولوجيا التعليم	جامعة الشرق الاوسط
خليل السعيد	استاذ مساعد	تكنولوجيا التعليم	جامعة الشرق الاوسط
أنس محمد الهناندة	استاذ مساعد	تكنولوجيا التعليم	جامعة عمان العربية
جهاد علي توفيق المومني	استاذ مشارك	المناهج وطرق التدريس	جامعة عمان العربية
عباس عبدالحليم عباس	استاذ مشارك	اللغة العربية	الجامعة العربية المفتوحة
منال ابو عودة	دكتوراة	اللغة الإنجليزية وادابها	مديرية تربيه الجيزة
عدنان ابو محفوظ	ماجستير	اللغة الإنجليزية والترجمة	جامعة البلقاء
ايمان ابو لوحة	ماجستير	اللغة الإنجليزية وادابها	كلية العلوم التربوية الجامعية
روان يوسف شحادة الخطيب	ماجستير	ماجستير اساليب تدريس اللغة الإنجليزية	جامعة أربد الاهلية
محمد عبد الحليم العمايرة	ماجستير	تكنولوجيا تعليم	جامعة أربد الاهلية
فاطمة حلمي ابو معيلي	بكالوريوس	بكالوريوس اللغة الإنجليزية وادابها	مدرسة نسيبة المازنية
فريال ابو عواد	استاذ	علم النفس التربوي	الجامعة الاردنية

الملحق رقم (4)
الكتب الرسمية



وزارة التربية والتعليم

مديرية التربية والتعليم للواء الجيزة

ج ز ٧/١١ ٦٧٣
١٩ رجب ١٤٤٣
٢٠٢٢/٠٢/٢٢

مديرة مدرسة نسيبة المازنية الشاملة المختلطة المحترمة
مديرة مدرسة الجيزة الثانوية الشاملة للبنات المحترمة

الموضوع:
تسهيل مهمة

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته،،،،،،،،،،

إشارة الى كتاب رقم د ر/خ/702 الموافق 2021/12/19م (جامعة الشرق الاوسط) فأرجو التكرم بتسهيل مهمة الطالبة (ناريمان جهاد عبد الرحيم المصري) و رقمها الجامعة (402010019) ، في برنامج الماجستير (تكنولوجيا المعلومات و الاتصالات في التعليم / كلية العلوم التربوية، وذلك بهدف تطبيق اختبار تحصيلي قبلي و بعدي على طلبة المرحلة الاساسية الصف الثالث الاساسي في المدارس الحكومية و تصميم برنامج دراسي لوحدة دراسية كاملة في لواء الجيزة، لإستكمال رسالتها الجامعية و الموسومة بعنوان (أثر برمجية تعليمية قائمة على نمطيّ التدريب و الممارسة و التلعيب في تنمية مهارات اللغة الانجليزية لطلبة الصف الثالث الاساسي في لواء الجيزة)، علماً بإن المعلومات التي ستحصل عليها ستبقى سرية و لن تستخدم إلا لأغراض البحث العلمي ،شاكرين منكم تعاونكم و دعمكم لتحقيق الاهداف في خدمة هذا الوطن في ظل حضرة صاحب الجلالة الهاشمية الملك عبد الله الثاني بن الحسين المعظم يحفظه الله و يرعاه.

وتفضلوا بقبول فائق الاحترام

مدير التربية و التعليم

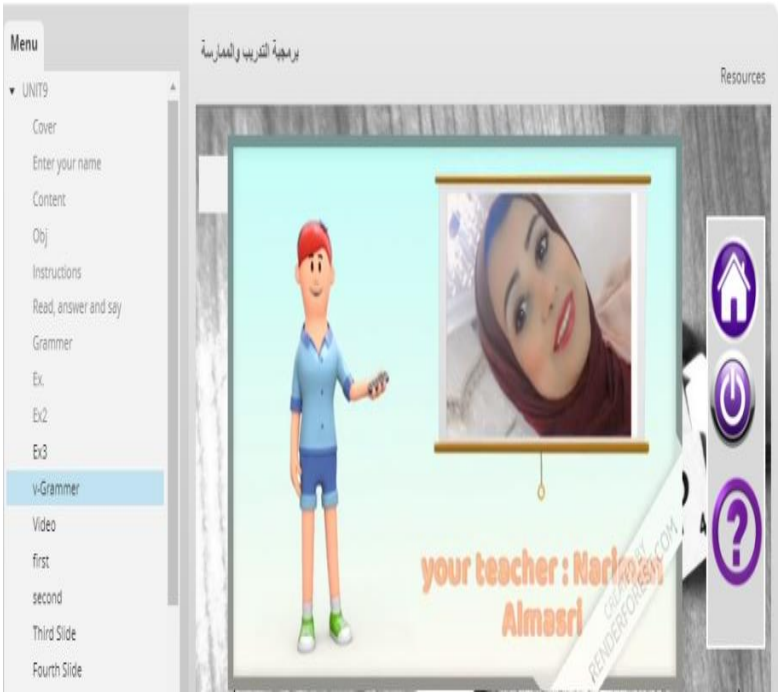
مدير الشؤون التعليمية والفنية

- نسخة / مدير الشؤون التعليمية و الفنية .
- نسخة /رئيس التدريب والتأهيل والإشراف التربوي .
- نسخة /عضو قسم التدريب والتأهيل والإشراف التربوي .
- نسخة /الملف العام

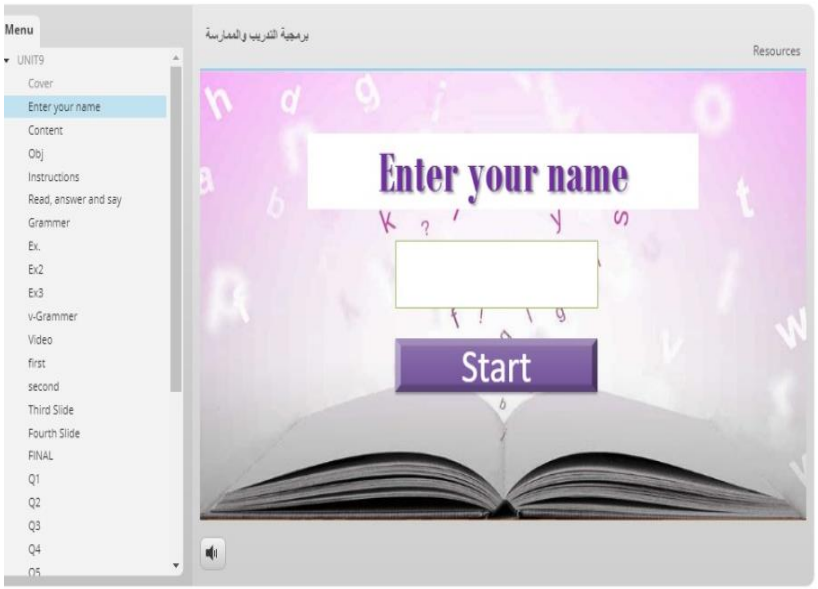
Email: eshrafaljiza@gmail.com فاكس: (4122275) تلفون: (4129989)

الملحق رقم (5)
صور شاشة البرمجية

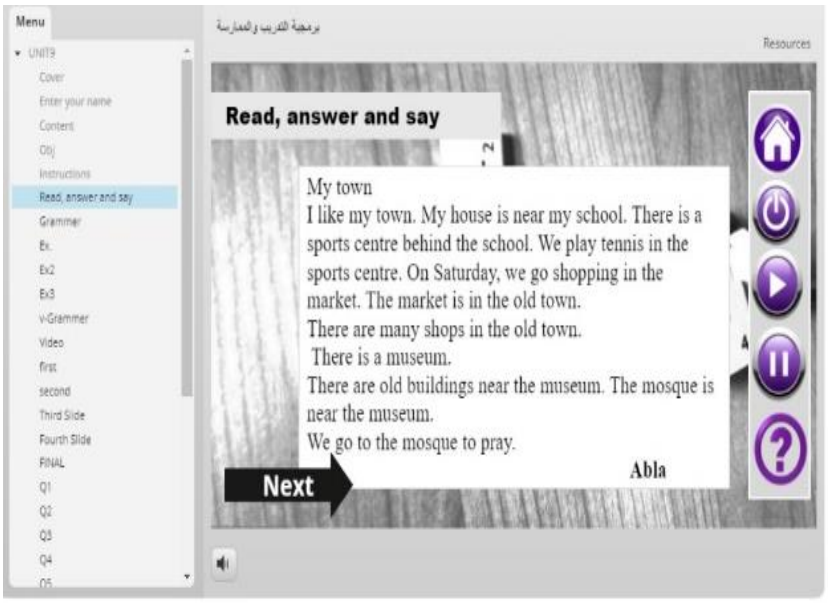
صورة (1)



صورة (2)



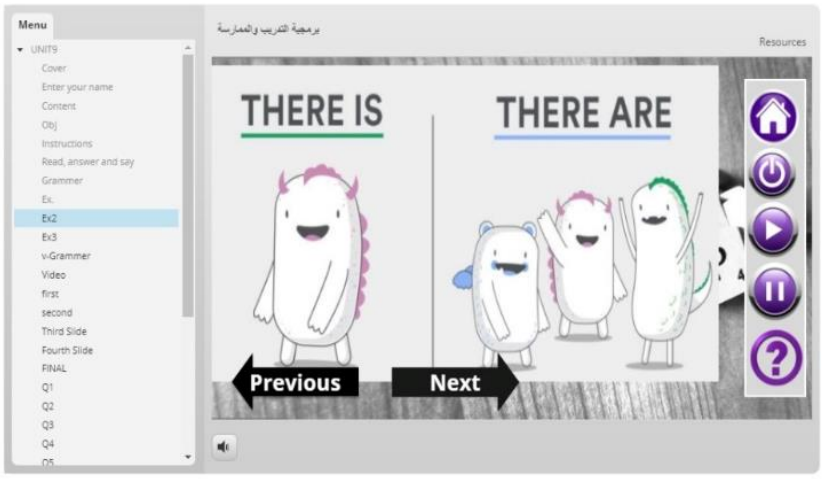
صورة (3)


Menu
UNIT9
Cover
Enter your name
Content
Obj
Instructions
Read, answer and say
Grammer
Ex.
Ex2
Ex3
v-Grammer
Video
first
second
Third Slide
Fourth Slide
FINAL
Q1
Q2
Q3
Q4
Q5
برمجية التدريب والممارسة
Resources
Read, answer and say
My town
I like my town. My house is near my school. There is a sports centre behind the school. We play tennis in the sports centre. On Saturday, we go shopping in the market. The market is in the old town.
There are many shops in the old town.
There is a museum.
There are old buildings near the museum. The mosque is near the museum.
We go to the mosque to pray.
Abla
Next

صورة (4)

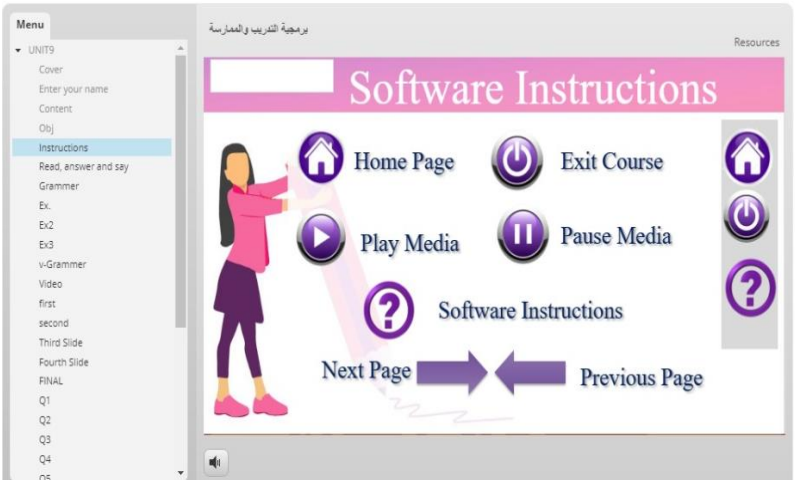
Menu
Video
first
second
Third Slide
Fourth Slide
FINAL
Q1
Q2
Q3
Q4
Q5
1- Select the true answer: ther...
2- Select the true answer: The...
3- Select the true answer: The...
4- Select the true answer: The...
5- Select the true answer: The...
برمجية التدريب والممارسة
Resources
4- True or false
There is a sport centre next to the school
False
True
ABCD

صورة (5)

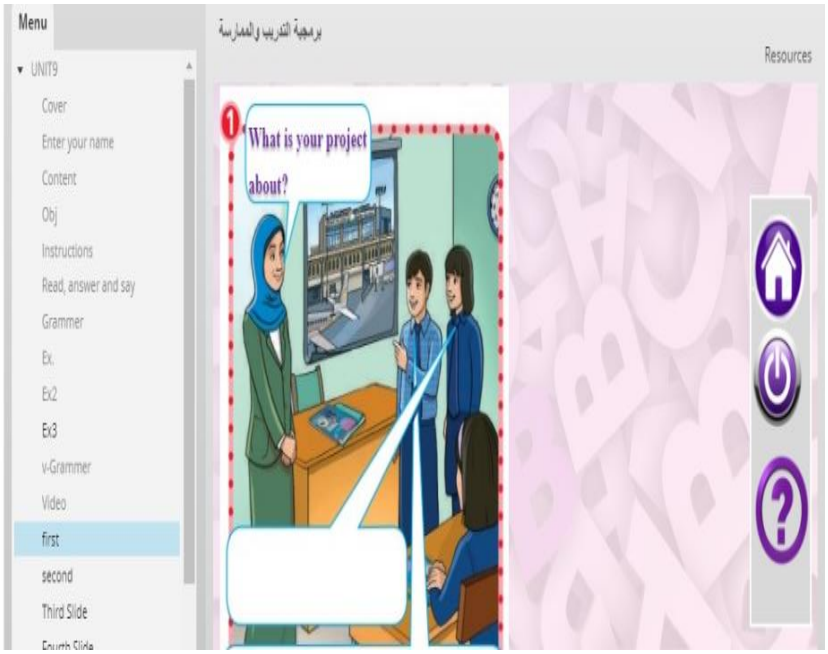

Menu
برمجية التدريب والممارسة
Resources
UNIT9
Cover
Enter your name
Content
Obj
Instructions
Read, answer and say
Grammer
Ex.
Ex2
Ex3
v-Grammer
Video
first
second
Third Slide
Fourth Slide
FINAL
Q1
Q2
Q3
Q4
THERE IS
THERE ARE
Previous
Next

Menu
برمجية التدريب والممارسة
Resources
UNIT9
Cover
Enter your name
Content
Obj
Instructions
Read, answer and say
Grammer
Ex.
Ex2
Ex3
v-Grammer
Video
first
second
Third Slide
Fourth Slide
FINAL
Q1
Q2
Q3
Q4
ABC
Unit 9: there is a big museum
Enter

صورة(6)


Menu
برمجية التدريب والممارسة
Resources
UNIT9
Cover
Enter your name
Content
Obj
Instructions
Read, answer and say
Grammer
Ex.
Ex2
Ex3
v-Grammer
Video
first
second
Third Slide
Fourth Slide
FINAL
Q1
Q2
Q3
Q4
Software Instructions
Home Page
Exit Course
Play Media
Pause Media
Software Instructions
Next Page
Previous Page

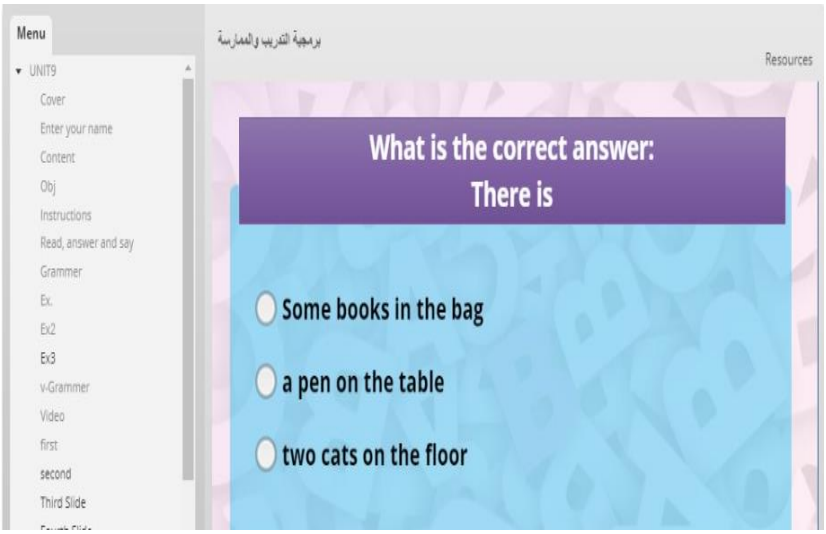
صورة (7)


Menu
UNIT9
Cover
Enter your name
Content
Obj
Instructions
Read, answer and say
Grammer
Ex.
Ex2
Ex3
v-Grammer
Video
first
second
Third Slide
برمجية التدريب والممارسة
Resources
What is your project about?

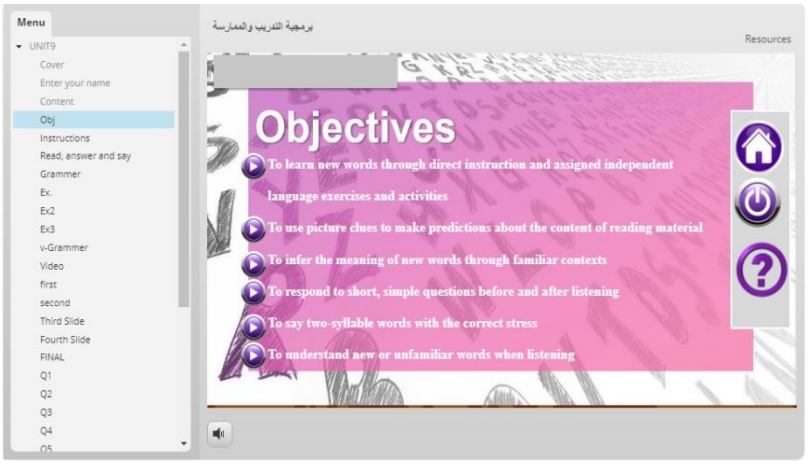
صورة (8)

Menu
UNIT9
Cover
Enter your name
Content
Obj
Instructions
Read, answer and say
Grammer
Ex.
Ex2
Ex3
v-Grammer
Video
first
second
Third Slide
Fourth Slide
FINAL
Q1
Q2
Q3
Q4
برمجية التدريب والممارسة
Resources
Objectives
Video
Instructions
Listen and read
Read, answer and say
FINAL EXAM

صورة (9)



صورة (10)



الملحق رقم (6)

صور تطبيق البرمجية

الملحق رقم (7)
البرمجيات المستخدمة

مرفقة بسيدي