IRAQI Academic Scientific Journals
العراقية المجلات الأكاديمية العلمية
مجلة كلية الكوت الجامعة للعلوم الإنسانية
ISSN (E): 2707 – 5648 II ISSN (P): 2707 – 563x
www.kutcollegejournal1.alkutcollege.edu.iq
k.u.c.j.hum@alkutcollege.edu.iq
عدد خاص لبحوث المؤتمر العلمي الدولي الخامس للإبداع والابتكار للمدة من 13 - 14 كانون الأول 2023

توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في انشاء اختبارات قواعد اللغة العربية

م.م. زينب مردان حمود الجمعه [1]

انتساب الباحثة
[1] مديرية تربية بابل، وزارة التربية، العراق، بابل، 51001

[1] zainabalakam78@gmail.com

[1] المؤلف المراسل

معلومات البحث
تاريخ النشر: حزيران 2024

المستخلص

يهدف البحث الحالي الى التعرف على: " إمكانية توظيف الألعاب التعليمية الإلكترونية في انشاء اختبارات قواعد اللغة العربية"؛ وذلك لتزويد الباحثين بدراسة وصفية يمكن أن تمهد لهم إجراء البحوث التجريبية فيما يتعلق بمجال استخدام التكنولوجيا في التعليم، وتم التطرق في الفصل الثاني الى مبحثين مهمين الأول: مفهوم الألعاب التعليمية الإلكترونية، أنماطها، مكوناتها، وميزاتها، وسلبياتها، والثاني: الجانب التطبيقي ويشمل: خطوات أنشاء الاختبار في لعبتي Kahoot and Quizizz علما أنّ الباحثة بادرت بنفسها الى تهيئة اختبارين في موضوعين من موضوعات قواعد اللغة العربية للصف السادس الابتدائي؛ ساعدها في ذلك اختصاصها الدقيق بطرائق تدريس اللغة العربية، وسنوات خبرتها لأكثر من عشر سنوات في التدريس الابتدائي؛ إذ طوعت الباحثة الألعاب التعليمية الالكترونية لخدمة مادة قواعد اللغة العربية، ويمكن مراجعة كيف أنّها تناولت هذا الجانب تطبيقيا على قناتها (المثقف التربوي) في اليوتيوب https://youtu.be/eN0mzY5kJ3w ، وتوصل البحث الى عددٍ من النتائج والتوصيات.

الكلمات المفتاحية: الألعاب التعليمية الالكترونية، الاختبار الموضوعي، تصميم التعليم

Employing Electronic Educational Games in Creating Arabic Grammar Tests

Assis. Lce. Zainab Mardan Hammoud Al-Jumaa [1]

Affiliation of Author
[1] Directorate of Education of Babylon, Ministry of Education, Iraq, Babylon, 51001

[1] zainabalakam78@gmail.com

[1] Corresponding Author

Paper Info.
Published: June 2024

Abstract

The current research aims to identify: the possibility of employing electronic educational games in creating Arabic grammar tests; This is in order to provide researchers with a descriptive study that can pave them with experimental research in relation to the field of technology use, In the second chapter, two important topics were discussed, the first: the concept of electronic educational games, their patterns, components, advantages, and negatives, and the second: the applied side and includes: steps Create the test in the Kahoot and quizizz game, knowing that the researcher herself initiated two tests in two topics of Arabic grammar for the sixth grade of primary school; It was helped by her careful jurisdiction in the methods of teaching the Arabic language, and years of her experience for more than ten years in primary teaching; The researcher made electronic educational games serve the subject of Arabic grammar, and it is possible to review how she highlighted this aspect in practice on her channel (The Educational Intellectual) on YouTube https://youtu.be/eN0mzY5kJ3w. The research reached a number of results and recommendations.

Keywords: Electronic Educational Games, Objective Test, Educational Design

المقدمة

مع ازدياد استخدام التكنولوجيا في التعليم حسب ما يتطلبه النمو المتسارع في نظريات التدريس كان لابد للبحوث الوصفية منها والتجريبية استظهار إمكانيات الاستخدام الأمثل لكل تقنية جديدة تستحدثها البيئة التعليمية ومحاولة تطويرها لتناسب بيئات أخرى؛ لذا استشعر البحث الحالي مع ازدياد استخدام التكنولوجيا في التعليم حسب ما يتطلبه النمو المتسارع في نظريات التدريس كان لابد للبحوث الوصفية منها والتجريبية استظهار إمكانيات الاستخدام الأمثل لكل تقنية جديدة تستحدثها البيئة التعليمية وفق منظور تصميم التعليم ومحاولة تطويرها لتناسب بيئات أخرى؛ لذا استشعر البحث الحالي بوجود حاجة ماسة للتعرف على التقنيات الرائجة في

بيئات أخرى استعملت في المدارس وتداولها المعلمون وتلامذتهم وكانت نتائجها جيدة سواء كان التعليم مدمجا أو بحتا عن بعد.

ويمكن للبحث أن يطرح السؤالين الآتيين:

1. ما الكفاية التعليمية الالكترونية المتحصلة للمعلم من تطويع اللعبة التعليمية الإلكترونية في انشاء اختبارات اللغة العربية؟
2. ما أوجه الفائدة من تطويع اللعبة التعليمية الإلكترونية في انشاء اختبارات في قواعد اللغة العربية؟

أهمية البحث

للبحث أهمية لدى كل من: 1. **الباحث والباحثين الآخرين:** خبرة جيدة لتطوير الاختبارات وتقويمها، ومرجعا يمكن أن ينطلق منه لأجراء بحوث في موضوعات مختلفة. 2. **المعلم:** تزويده بآخر التحديثات المعرفية فيما يخص استراتيجيات التدريس الفاعلة، وأدوات القياس المطورة. 3. **للمدرسة:** يمكن أن يكون البحث مرجعا لنوع جديد يواكب تطورات العصر ويُضَفُ الى جانب مجموع أدوات التقييم المحببة لدى التلامذة، والجاذبة للمدرسة.

حدود البحث

أ ــ تحديد لعبتي كاهوت وكويزز "Kahoot and Quizizz" التعليميتين.

ب ـ اختيار موضوعي (الفاعل)، و(المعرفة والنكرة) في منهج قواعد اللغة العربية للصف السادس الابتدائي.

ج ـ تحديد نوع الاختبار الموضوعي لصياغة الأسئلة.

ــ فرضية البحث: توجد إمكانية ميسرة لمعلم اللغة العربية لتصميم اختبار يوائم ضوابط إنشاء الاختبار الموضوعي في اللغة العربية من طريق لعبتي كاهوت "Kahoot" وكويزز "Quizizz"

تحديد المصطلحات

1 ـ الألعاب التعليمية الإلكترونية:

ـ عرفه الحيلة: هي وسائط الكترونية فعالة تزود المستفيدين منها بخبرات تعليمية، وإنمائية لأبعاد شخصياتهم المعرفية، والوجدانية، والحركية (الحيلة: 16).

ـ عرفاه العطيفي، وريهام بأنها: عبارة عن محفزات منظمة تجذب الطفل وتجعله متفاعلا مع الصور، والألوان، والتصميم الجميل، والموسيقا المرافقة للأنشطة المعطاة عبر الحاسب، أو النقال (العطيفي، وريهام: 117).

ـ التعريف الإجرائي: هي أنشطة تفاعلية محفزة للتفكير، كاسرة للرتابة والروتين الذي تخلقه الاختبارات الورقية التقليدية، يتم بالوسائط الالكترونية عبر شبكة الانترنيت بتوجيه من المعلم.

2 ـ الاختبار الموضوعي:

ـ عرفه الخوالدة: اختبار كتابي يعبر عنه بإشارة أو كلمة واحدة، وهو على انواع: اختبار الصواب والغلط، والاختيار من متعدد، واختبار التكملة، وغيرها (الخوالدة: 234).

ـ عرفه الندوي: وهو تصميم يقيس الكفاءة اللغوية، وقدرة الممتحن في الوصول الى مستوى متقدم في تعلم قواعد اللغة العربية بأسئلة بسيطة تحتاج أجوبة قصيرة (الندوي: 214).

ـ التعريف الإجرائي: هو أداة قياس تتطلب إجابات محددة وقصيرة تقيّم محصلة ما فهمه التلميذ من مفاهيم لغوية، وقواعد نحوية بعد كل موضوع يتم استيفاء متطلبات شرحه في الصف ضمن ما تتبناه المعلمة (الباحثة) استراتيجيات التعليم المدمج.

3ــ تصميم التعليم:

ـ عرفاه (سليمان، وطاهر سلوم) بأنه: العلم الذي يبحث في العمليات التعليمية الإجرائية القابلة للتطوير في بيئة معينة لتحقيق نتائج تعليمية مرغوبة (سليمان، وطاهر سلوم: 82).

ـ عرفاه (العدوان، ومحمد فؤاد) بأنه: مجموعة من الإجراءات والسبل الكفيلة بتحقيق نتاجات تعليمية مرغوب فيها ومداومة العمل على تطويرها وفق شروط معينة (العدوان، ومحمد فؤاد:19).

ـ التعريف الاجرائي: هو رسم خارطة تربوية توضح مجموعة من الإجراءات النظرية والتطبيقية المتبعة في درس تعليمي وبيئة صفية افتراضية معدلة حسب مقتضيات العصر.

المبحث الأول/ الإطار النظري

شهد العالم مؤخرا تغيرات متسارعة في مجال المعرفة التكنولوجية وعلم تصميم التعليم فلا يكاد يمضي شهر حتى تتضاعف أنواع من المعرفة المستحدثة يقابلها أنظمة تقليدية تواجه تحديات في مواكبة هذا التطور المعرفي، وتوفير فرص تعليمية تنهض بالعدد المتزايد من الطلاب وما تتكبده من أعباء مالية وموارد بشرية مدربة على

استعمال تكنولوجيا النظم الحديثة في التدريس وما يتوفر فيها من محفزات (صوت، وصور متحركة، وموسيقا، وألوان، والعاب، وألغاز (اللحام: 118)، ويقدم من طريق وسائط عدة مثل: الحاسبة، والانترنيت، والبريد الالكتروني، والأقمار الصناعي...؛ لذلك ظهر في الآونة الأخيرة ما يعرف بالهندسة التربوية، إذ بدأت تظهر وتتجلى معالمها كواحدة من العلوم التي تهتم باختيار المواد التعليمية وتنظيمها وتحليلها وتطويرها بما يخدم حاجة المتعلمين أطلق عليها اسم "التصميم" وهو يعد علما في مجال التكنولوجيا يقوم على أسس أربعة هي:" مدخل النظم، وتصميم التعليم، ونتائج البحث في مجال الاتصال، ومجال البحث في علم النفس (Wildman T : 3ch)، ولا تخلو أي لعبة الكترونية من تصميم التعليم ضمن(ADDIE) فهي تدمج بين المصادر والتفاعلية في اتباع خطوات اعداد أي برنامج أو تطبيق وهي كالآتي (عفيفي، وآخرون: 73ـــ 157):

أ. التحليل "Analyasis": تحليل أي خطوة من خطوات بناء التصميم التعليمي ورصد المشكلة، وتقديم حلول ممكنه لها.

ب. التصميم "Design ": وهو وضع خارطة تترجم الحلول وفق التحليل السابق.

ت. التطوير "Development": قراءة الموقف التعليمي الذي يتأتى من مخرجات التعليم وترجمته وإنتاج مكونات تعليمية إضافية جديدة.

ج. التنفيذ "Implementation": "وهو تطبيق ما تم انتاجه بالفعل في بيئة التعليم".

د. التقويم "Evaluation": وهو تحديد نقاط القوة والضعف اثناء تطبيق التصميم المرحلي والنهائي، وإعادة صياغته بشكل أفضل.

1. مفهوم الألعاب التعليمية الالكترونية: تشير الأدبيات التربوية الى وجود ثورة في علم تصميم التعليم، ومن بين ذلك ما رُوِّج لمفهوم الألعاب التعليمية الالكترونية والتي تشمل جميع البرامج والتطبيقات التفاعلية التي تستخدم الحاسوب أو الهاتف النقال، أو الأجهزة اللوحية. ويمكن تعريفها بأنها: "برمجيات تختص بتقديم التعلم من خلال اللعب، وتستخدم تقنية الوسائط المتعددة ممزوجة بالترفيه والتسلية؛ لتستحوذ على اهتمام التلاميذ، وتثير دافعيتهم للقيام بأنشطة هادفة تعمل على زيادة التحصيل، وهي تطبق وفق إجراءات وتعليمات يتبعها التلاميذ لتحقيق أهداف تعليمية محددة" (الجهني: 13).

2- أنماط الألعاب التعليمية الإلكترونية: أقدمت الباحثة على إيجاد أفضل الألعاب التي تناسب متطلبات بحثها ويمكن أن تلبي احتياجات التلامذة وتحرص على الاخذ بعين الاعتبار الفروق الفردية بينهم، وأثناء الاطلاع على الأدبيات التي تناولت شرح الموضوع وجدت أنّ للألعاب التعليمية نمطين هما:

أ ـ نمط اللعب ذو المشاركة الثنائية أو الجماعية: في هذه الألعاب تقيم إجابات التلميذ بعد كل استجابة ويمكن للمصمم أن يعطي للتلميذ تغذية راجعة ويبين له الإجابة الصح من بين الإجابات فورا، ثم تحدد اللعبة في النهاية من هو الفائز ومن هو الخاسر وميزتها تنافسية بين اللاعب وآخرين، أو بين اللاعب والحاسوب وهو ما اعتمده اتخاذ هذا البحث للعبة الكاهوت التي تندرج ضمن هذا النمط.

ب. نمط اللعب الفردي: في هذه الألعاب أيضا تقيم إجابات التلميذ فورا بعد كل استجابة أو تكون نهائية

بعرض تقرير عن أداء التلميذ فيه مثل: الإجابات الغلط وامامها الصح وزمن إجابة كل سؤال، وما يميزها أنها فردية وتنمي لدى التلامذة (اللاعبين) التفكير الإبداعي، فهي لعبة تنظم وفق سلسلة من القواعد المساعدة على الاستكشاف فمثلا للوصول للإجابة الصحيحة يتوجب اتباع مسار معين كأن تكون عبارة عن (متاهة، أو لغز، أو أبواب مغلقة، أو صناديق....).

3. المكونات الأساسية للعبة التعليمية الإلكترونية عند اخضاعها لإنشاء الاختبار: للألعاب التعليمية الإلكترونية مكونات أساسية أربعة وفقا لما بلورها مكجونجال في تصميم التعليم (McGonigal 110):وقد طورتها الباحثة حسب مقتضيات بحثها كالآتي:

أـ الهدف: على اللعبة أن تحقق الهدف العام الذي وضعت لأجله، والهدف السلوكي المشتق منه والذي يقيس مدى تمكن التلميذ من الإجابة الصحيحة ومقارنة اجابته بإجابات غيره، وقد صاغت الباحثة الهدف العام مشتقا منه الهدف السلوكي وفق تصنيف بلوم (التذكر، الفهم، التطبيق، التقويم)، والتالي الأهداف العامة والسلوكية لاختبار قواعد اللغة العربية في لعبتي (Kahoot and Quizizz) كما موضح في الشكل (1):

الهدف العام للاختبار في اللعبة الالكترونية

1. اكتساب التلميذ معرفة رقمية بآليات التعامل مع اللعبة الالكترونية مثل: (كيفية إيجاد الرابط الالكتروني وفتحه، وقراءة تعليمات اللعبة ومن ثم الإجابة الالكترونية وفق قواعدها، التنقل بسهولة من سؤال الى آخر عبر نوافذها المنظمة المتتالية، الخروج منها وإعادة الاختبار وقتما شاء).
2. تزويد التلميذ بمفاهيم لغوية وقواعد نحوية صحيحة.
3. توفير الجهد والمال.
4. تقويم أداء التلميذ (تغذية راجعة).

الهدف السلوكي للاختبار في اللعبة الالكترونية

علي التلميذ أن:

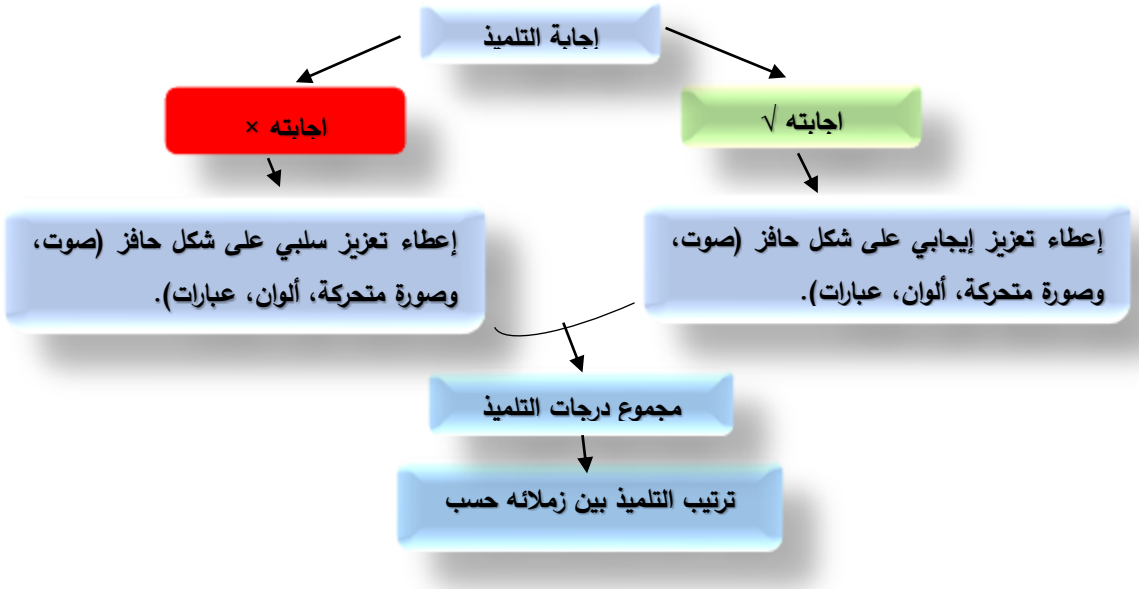
1. يتذكر شرح الموضوع السابق.
2. يعرف قواعد اللعبة الالكترونية وكيفية الإجابة على أسئلة الاختبار فيها.
3. يفهم ما هو مطلوب منه عند الإجابة على السؤال.
4. يجيب بصورة صحيحة على أسئلة الاختبار فيما يخص موضوعي (الفاعل، والمعرفة والنكرة)
5. يعيد الاختبار إذا كانت اجاباته كلها غلط أو بعضها.

الشكل (1): الأهداف العامة والسلوكية لاختبار قواعد اللغة العربية في لعبتي (Kahoot and Quizizz)

ب ـ القواعد: لكل لعبة قواعد معينة يطلب من التلميذ اتباعها قبل الإجابة.

ج ـ التغذية الراجعة: تقدم اللعبة تغذية راجعة فورية بعد كل إجابة، وتقرير عن اجمالي لإجابات التلميذ عند الانتهاء من اللعبة.

د ـ المشاركة: أي أنّ التلامذة المشاركين باللعبة لديهم اطلاع بقواعدها، وفهم الهدف المرجو منها، ومعرفة مسبقة بطريقة تلقي التغذية الراجعة؛ ذلك أنّ المعلمة يمكن أن توضح ذلك كله لهم قبل اعطائهم اللعبة ليجربوها. وتوضح الباحثة الإجراءات التي تتبع استجابة التلميذ داخل اللعبة في مخطط يوضحه الشكل (2):



الشكل (2): مخطط يبين الاجراء الالكتروني المتخذ عند إجابة التلميذ على أسئلة الاختبار في اللعبة الالكترونية

وتسمى الألعاب المقدمة من قبل المؤسسة التعليمية، أو من قبل المعلمة للتلاميذ بالألعاب الجادة التي تندرج ضمن الإطار الرسمي، ووفق نشاطات المنهاج المقرر. يتم التحكم في الوقت وهي ذات بعدين تعليمي وترفيهي وهي تختلف عن الألعاب الترفيهية حسب ما أفادت بعض الدراسات التي تكون مبعثرة عبر مواقع الشبكة ومن جهات غير تعليمية فالوقت فيها غير منضبط، وهي ليست ذات بعد تعليمي (Wouters P.. : 260).

4- ميزات" الألعاب التعليمية الالكترونية": للألعاب التعليمية الالكترونية ميزات كثيرة يمكن اجمالها بما يأتي (الموسى: 76) (Seonju. Ko: 220 – 230).

– تنمي الذاكرة، والسرعة في التفكير، الإحساس بضرورة المبادرة والتخطيط، وتقوي التركيز.

– تنمي الابداع والابتكار.

– تزيد الدافعية نحو الاستكشاف، وتحصيل المعلومات.

– تنمي العمليات العقلية مثل: التذكر، والفهم، والتركيب، والتحليل، والتقويم.

– ترفع من مستوى التحصيل الدراسي في مادة اللغة العربية.

– تحتوي على المحفزات الجاذبة والمشوقة للتعلم.

– تملك قابلية الإعادة والتكرار حتى تمكن التلميذ من اتقان المهارة المطلوبة.

5. سلبيات الألعاب التعليمية الالكترونية: كما أنّ للألعاب التعليمية الالكترونية إيجابيات فأنّ لها سلبيات أيضا (حامد: 137– 148).

– الاستخدام السيء للأجهزة (هاتف نقال، أو حاسبة مكتبية) من التلامذة قليلي الخبرة.

– لا تحقق التفاعل الكامل المطلوب من دون دور المعلم.

– تكون النتائج في الاختبار غير واقعية تماما لصعوبة تمكن المعلم من المراقبة.

– تركز على تنمية القدرات المعرفية غافلة عن الجوانب الأخرى الأخلاقية، والوجدانية، والقيمية.

المبحث الثاني/ المحور الأول

تطبيق اللعبة التعليمية الالكترونية "Kahoot" لأنشاء اختبارات في قواعد اللغة العربية:

1.نشأة الكاهوت "Kahoot" : جاءت فكرة الكاهوت من أستاذ علوم التكنولوجيا النرويجي الف إنج وانج حين طرحها في محاضرة له عام 2006 استند في فكرتها على بحوث اجراها مع زميله مورتن فرسفك الحاصل على درجة ماجستير من جامعة (NTNU) النرويجية للعلوم والتكنولوجيا إذ كان طالبا من طلبة وانج في تلك الفترة، وتم طرح النسخة بيتا كاهوت في تكساس 2013 كنظام استجابة للفصول الدراسية قائم على الألعاب من قبل رواد الأعمال بقيادة جوهان براند، وجيمي بروكر، ومورتن فرسفك وهو مشروع جمع بين التكنولوجيا، والتعليم، والترفيه، وبعد فترة وجيزة اصبح لهذا التطبيق ملايين المستخدمين حول العالم (مدونة بيان العلم لدروس الحاسب الآلي وبرامج الآيفون والاندرويد:

https://bayanelm.blogspot.com/2018/10/blog-post_95.html(

2. تعريف الكاهوت (Kahoot): منصة تعليمية تقوم على الألعاب الالكترونية تبنتها العديد من المؤسسات التربوية كتقنية قائمة بذاتها ويتم عرض أسئلة الاختبار فيها والاجابة تكون بالاختيار من متعدد ويجيب التلامذة على الأسئلة عن بعد باستعمال هواتفهم النقالة أو الحاسوب.

3. تطبيق الكاهوت (Kahoot) عمليا:

أ – الإعداد: اعداد المادة التعليمية الكترونيا مثل: (فديو شرح، وصور ثابتة ومتحركة، وعبارات مطبوعة تحفيزية) تسبق ارسال الاختبار الى التلامذة، أما إذا كان حضوريا قبل يوم من اجراء الاختبار يتم شرح الدرس حسب أصول الفصل الدراسي من (قاعة، وسبورة، ووسائل متنوعة)، ثم اجراء الاختبار عن بعد وفيه تهيئ المعلمة تلاميذها وتعلمهم بوقت ارسال رابط الاختبار في لعبة الكاهوت، وهنا يصح أن يطلق عليه تعليما مدمجا ويسهل الوصول للتطبيق من أي جهاز يتوفر به متصفح ويب واتصال انترنيت.

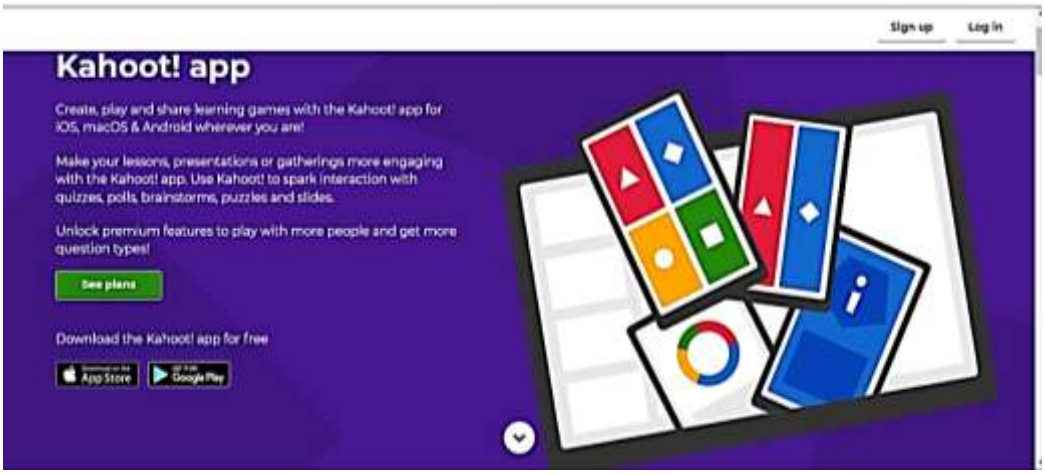
ب – إنشاء الاختبار في كاهوت (Kahoot):

– ضوابط أنشاء الاختبار: تعد الاختبارات وفق الألعاب التعليمية الالكترونية من النوع الموضوعي التي تكون قصيرة، ومجردة من اللبس والغموض، ولا ترتبط بمزاجية المصحح وحالته النفسية؛ لذا

ينطبق عليها هذه الصفات: سهلة في التطبيق، توفر الجهد في التصحيح، ولا يترتب عليها أعباء مالية، وعادة تقدم مع باقي الأنواع من الاختبارات بعد نهاية كل فصل دراسي أو في نهاية السنة الدراسية؛ لتقيس ما تعلمه التلميذ من دروس وما اكتسبه من مهارات (Cohen: 33). الا أن وفق منظور البحث الحالي يفضل أن تقدم الاختبارات بعد كل وحدة دراسية؛ إذ هذه الاختبارات تكون قصيرة وتتميز بالسرعة وصياغتها تكون بـ (الاختيار من متعدد، اكمال، المزاوجة، الصواب والغلط)؛ لذا فأنّ الاختبار المعد من قبل المعلمة (الباحثة) على شكل لعبة في كاهوت هو ذو طبيعة تطويرية يناسب احتياجات تلامذتها ويوائم متطلبات التعليم الرقمي وهو بهذا يسمى الاختبار "المعد من قبل المعلم"؛ وهو يختلف عن الاختبار المقنن الذي تم التحقق من صدقه وثباته وتم في زمن معين (زايدي:393).

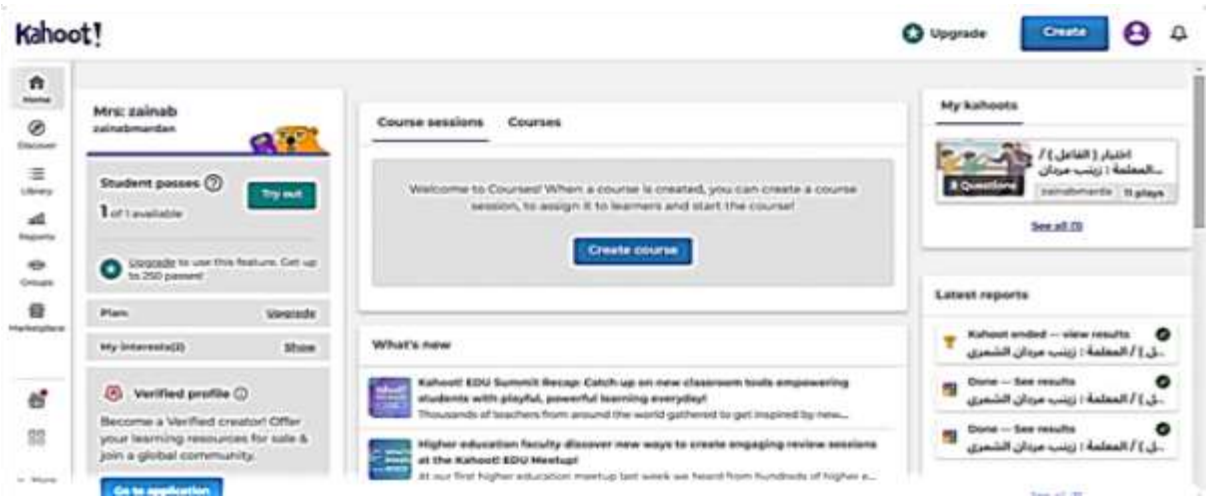
ـ خطوات انشاء الاختبار.

الخطوة الأولى: بالبحث في "google" عن "Kahoot" يظهر هناك رابطان الأول Kahoot.com خاص بالمعلمين والرابط الثاني Kahoot.it وهو مخصص للطالب باستخدام الكود الخاص بكل لعبة والاشتراك بالمسابقات، ويكون شكل شاشة التطبيق الرئيسة للمعلمة بعد التسجيل بحسابها في التطبيق، كما موضح في الشكل (3):



الشكل (3): شكل الشاشة في تطبيق الكاهوت الرئيسة

الخطوة الثانية: تسجيل الدخول من (log in) أعلى الشاشة على اليمين، وإظهار صفحة المستخدم التي تظهر فيها معلومات المعلم وايقونات الاستخدام، ومنها ايقونة (greate) لأنشاء اختبار جديد، كذلك نجد أنّ جميع الدروس التي أنشأتها المعلمة (الباحثة) مدرجة على يمين الشاشة ومحفوظة في مكتبتها الالكترونية، والتالي نموذج لشكل الشاشة الخاصة بنشاطات المعلمة (الباحثة نفسها) كما موضح في الشكل (4).



الشكل (4): شكل شاشة تطبيق الكاهوت في حساب المعلمة

الخطوة الثالثة: تحديد وقت الاختبار، ووضع صور، وعنوان دال على الموضوع، أو استخدام قوالب جاهزة يمكن التعديل عليها والتحكم بها حسب رغبة المعلم، وما يوائم حاجة التلميذ والمنهج، والتالي شكل شاشة حساب المعلمة وهي تعرض فيها أسئلة لدرس (الفاعل) قبل الشروع باللعب، وكما موضح في الشكل (5):

الشكل (5): شكل شاشة تطبيق الكاهوت تظهر فيها أسئلة الاختبار قبل الشروع في اللعب

الخطوة الرابعة: عند وضع الأسئلة Add question، وتحديد طريقة الاجابة وهي اختيار من متعدد يليها تثبيت الإجابات المقترحة (البدائل)، وتحديد الإجابة الصح عند الإعداد قبل ارسال الأسئلة الى التلامذة كي تظهر لهم بلون أخضر في حال الإجابة الصح، ولون أحمر عند الإجابة الغلط وهذا يعد نوع من المحفزات بالألوان يتخلل ذلك موسيقا مشجعة، وشكل شاشة تطبيق الكاهوت الذي يظهر فيه الاجراء الالكتروني المتخذ بعد الإجابة الصح كما موضح في الشكل (6):

الشكل (6): شكل شاشة تطبيق الكاهوت يظهر فيه الاجراء الالكتروني المتخذ بعد الإجابة الصح

وكان عدد اسئلة الاختبار (6) مع ملاحظة أن الأسئلة واجوبتها اختير لها التحكم الموجود في التطبيق في أن تعرض على التلميذ بطريقة عشوائية، والأسئلة التي تعرض كما موضح في الجدول (1):

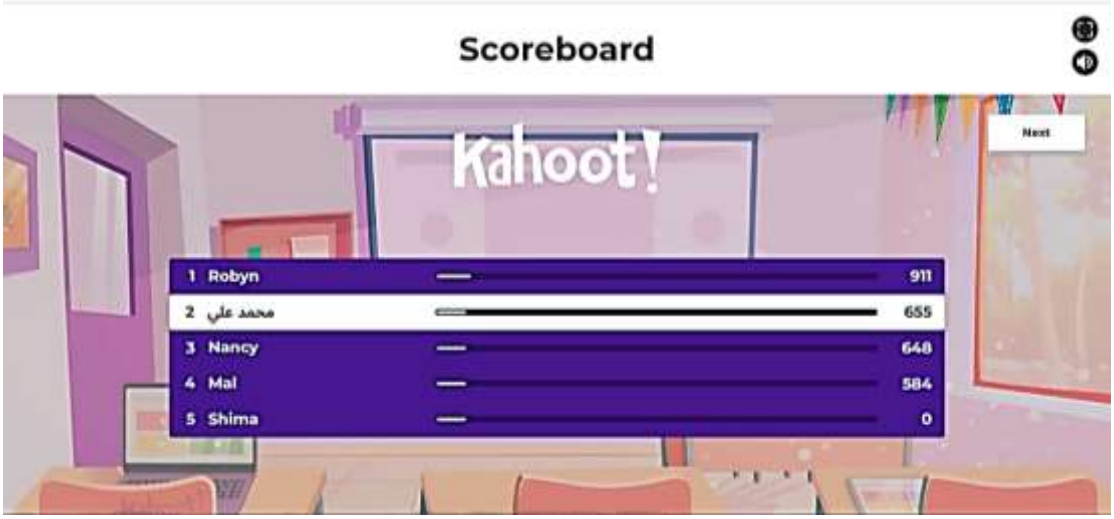
الجدول (1): أسئلة الاختبار في موضوع الفاعل

اختر الإجابة الصحيحة				
س1	اختر الإجابة الصحيحة: الفاعل اسم.....	مرفوع	منصوب	مجرور
س2	قد يأتي الفاعل ضميرا متصلا.	صح	غلط	
س3	اجعل كلمة (العصفور) فاعلا في جملة مفيدة.	العصفورُ جميلٌ	رأى محمدٌ العصفورَ فوق الشجرةِ	غرّدَ العصفورُ فوق الشجرةِ
س4	إذا جاء الفاعل اسما مؤنثا تلحق (تاء) ..... الفعل المضارع.	أولَ	طويلة ساكنة آخر	
س5	اختر الفاعل حسب علامته الاعرابية المناسبة للجملة الآتية: تسابقَ	اللاعبينَ	اللاعبانِ	اللاعباتُ
س6	علامة رفع الفاعل إذا كان جمع مذكر سالم هي :	الضمة	الألف	الواو

الخطوة الخامسة: معاينة التصميم النهائي للاختبار، والتأكد منه ثم عمل (share) للتلامذة ليصلهم رابط يضغطوا عليه، ثم تظهر لهم نافذة مخصص لها مكان كتابة الاسم .....، ثم يضغطوا على (go in) ليحولوا الى السؤال الأول، ثم الثاني، والثالث ..... ثم يصلوا الى نهاية الاختبار، ويحصلوا على النتيجة، ورابط اللعبة الالكترونية المرسل للتلامذة كما مزضح في الشكل (7):

الشكل (7): شكل رابط اللعبة المرسلة للتلامذة

الخطوة السادسة: اطلاع التلميذ على مسار تقدمه في الإجابة مقارنة بزملائه، وتكون هذه الميزة تلقائية بعد كل إجابة (صح، أو غلط)، واختارت المعلمة (الباحثة) صورة الصف الافتراضي في مكوناته: الجدران معلقة عليها الوسائل، والسبورة، ومقاعد جلوس التلامذة، وشكل شاشة تطبيق الكاهوت الذي يظهر فيه تقييم التلميذ وترتيبه حسب اجاباته كما موضح في الشكل (8):



الشكل (8): شكل شاشة تطبيق الكاهوت يظهر فيه تقييم التلميذ وترتيبه حسب اجاباته

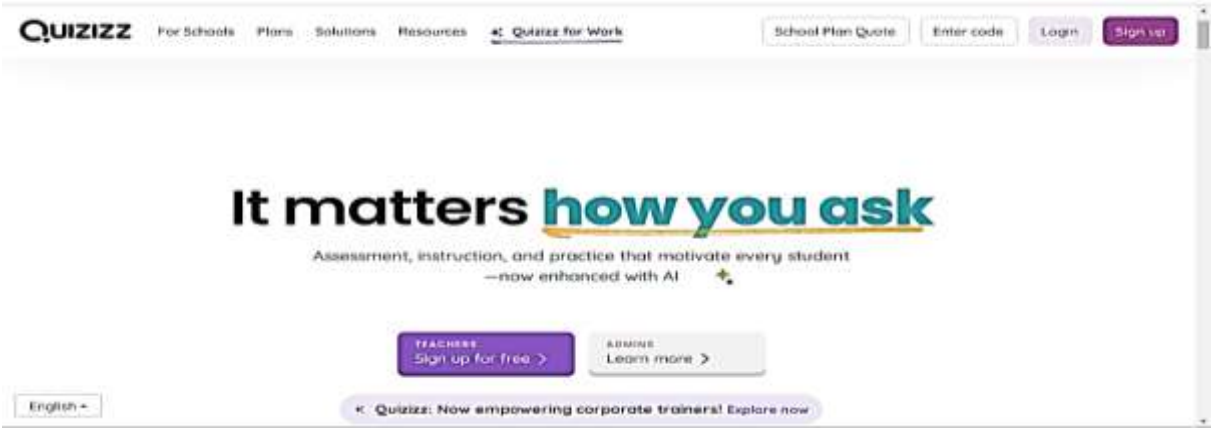
الخطوة السابعة: يكرر التلميذ الاختبار ويستدرك أغلاطه حتى يتقدم بالفوز ويحصل على الجائزة، وهي من ميزات هذه الألعاب؛ كونها ليس فقط تقدم تغذية راجعة، وانما أيضا تقيم وتقوم مدخلات التعليم مما يوفر جهد للمعلمة واختبار مشوق للتلميذ، والآتي درجات كل تلميذ وعدد الأجوبة الصحيحة، ونلاحظ اسم التلميذ (محمد علي) قد حصل على المركز الأول بعد إن أجاب على (7) أسئلة صح من أصل (8)، والآتي نتيجة التلميذ الفائز كما تظهر في شاشة التطبيق كما موضح في الشكل (9).

الشكل (9): شكل الشاشة في تطبيق الكاهوت وهي تُظهِر نتيجة التلميذ الفائز

المحور الثاني/ تطبيق اللعبة التعليمية الالكترونية "Quizizz" لأنشاء اختبارات في قواعد اللغة العربية:

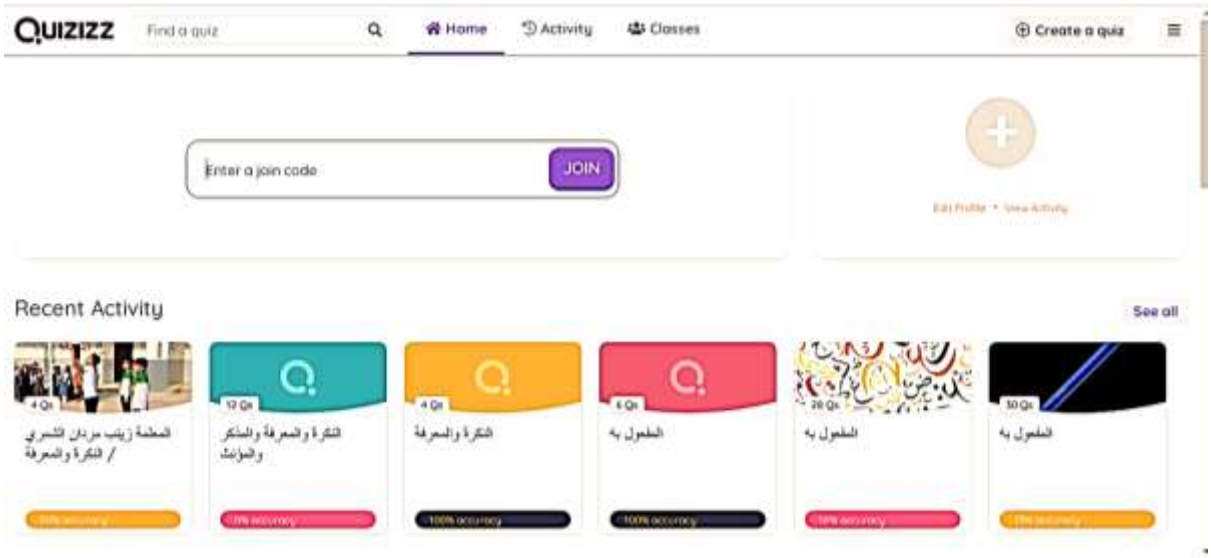
اللعبة التعليمية "Quizizz": هو تطبيق تفاعلي الكتروني يتم فيه دمج الألعاب أو التطبيقات كوسيلة تعليمية مع اسئلة الاختبار التي من المتوقع أن تجعل التعلم أكثر تشويقًا ومتعة، وتوفر هذه اللعبة تدريبًا على حل المشكلات والمنطق بحيث يعتاد الطلاب على التفكير النشط في المدرسة والمنزل(القزاز: 34)، يحتوي هذا التطبيق على أنشطة متعددة اللاعبين (التلامذة) يمكنهم الانضمام الى الفصول الدراسية مما يجعل ممارسة الفصول الدراسية تفاعلية وممتعة، فباستخدام "Quizizz"، يمكن للطلاب إجراء تمارين الفصل الدراسي على أجهزتهم الإلكترونية على عكس التطبيقات التعليمية الأخرى، يتميز "Quizizz" بخصائص اللعبة مثل: الصور الرمزية(الميمات)، والموسيقى المسلية في عملية التعلم، ويتيح "Quizizz" أيضًا للطلاب التنافس مع بعضهم البعض وتحفيزهم على التعلم. إذن ما هو المقصود بلعبة "Quizzz": هي وسيلة تعلم تفاعلية في شكل من أشكال الوسائط عبر الإنترنت وظيفتها انشاء مادة تعليمية تعرض على شكل اختبارات تفاعلية مدعمة بالرسوم المتحركة والمحفزات، وهي مثيرة للاهتمام للغاية

وسهلة الاستخدام أيضًا. يمكن الوصول إلى هذا التطبيق من على الموقعwww.quizizz.com. ، وشكل شاشة تطبيق كويزز الرئيسة كما موضح في الشكل (10) الآتي:



الشكل (10): شكل شاشة تطبيق كويزز الرئيسة

لتصميم الاختبار خطوات وهي تشبه الى حد كبير خطوات الكاهوت ففي **الخطوة الأولى:** يتوجب عليك التسجيل بحسابك وتثبت معلوماتك من طريق Sign up ثم فيما بعد تدخل من log in، **الخطوة الثانية:** ويمكن انشاء اختبار من كلمة graete a quizالموجودة في يمين أعلى الشاشة، وشكل شاشة تطبيق كويزز للصفحة الرسمية للمعلمة (الباحثة) مثبتة عليها اختبارات قواعد اللغة العربية، والتي صممتها سابقا، وحُفظَت في مكتبتها الافتراضية كما موضح في الشكل (11):



الشكل (11): شكل شاشة تطبيق كويزز الخاص بحساب المعلمة

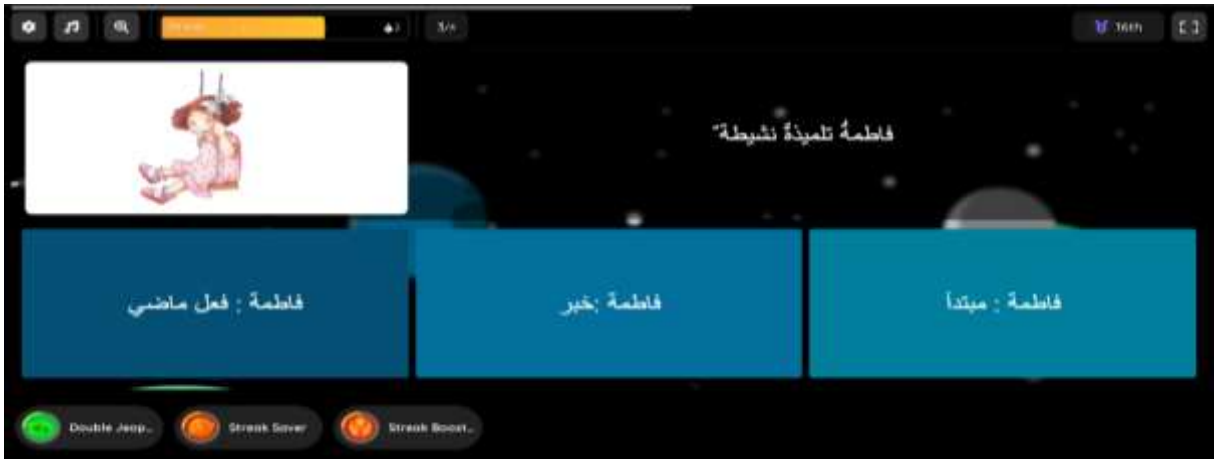
أما باقي الخطوات هي نفسها في كاهوت مع اختلاف في شكل تصميم التطبيق، أو اللعبة فتطبيق "Quizizz" داعم جدًا لنجاح التعلم على مستوى المدرسة الابتدائية؛ لأنه مثير للاهتمام وغير ممل، وهناك حاجة إلى تطوير واستخدام الوسائط التعليمية من قبل مصممي تلك الوسائط، وكذلك المعلمين لاستكمال الأشياء التي لا تزال غير مكتملة عند توظيف تلك التطبيقات (عهدا: 116).

وقد اختارت المعلمة درس (المعرفة والنكرة) في تكوين اختبارها في "Quizizz"، وكانت الأسئلة في التطبيق، أو اللعبة كما كما موضح في الجدول (2):

الجدول (2): أسئلة الاختبار في موضوع النكرة والمعرفة

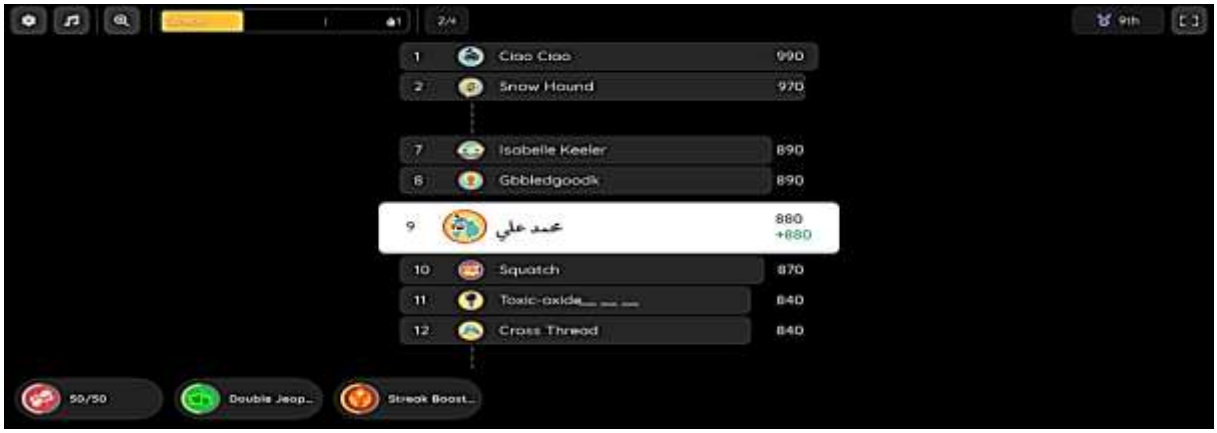
اختر الإجابة الصحيحة				
س1	النكرة والمعرفة هما من	الأفعال	الأسماء	الحروف
س2	النكرة يدل على شيء معين	صح	غلط	
س3	ما اعراب (فاطمة) في الجملة الآتية؟: فاطمةُ تلميذةٌ نشيطةٌ .	فعل ماضي	مبتدأ	خبر
س4	الحسين	اسم معرف بأل	اسم نكرة	اسم علم
س5	ما نوع الاسم المعرفة (مصابيح) في الجملة الآتية ؟ : مصابيحُ المدينةِ مضيئةٌ	معرف بالإضافة	معرف بأل	اسم علم
س6	المعرف بالإضافة اسم معرفة	صح	غلط	

أما اجرائيا وكما هو الحال في الكاهوت يمكن تحديد زمن الإجابة وتمييزها باللون الأخضر في حال كانت صح، واللون الاحمر في حال كانت الإجابة غلط، والآتي شاشة تطبيق كويزز يظهر فيها عرض السؤال قبل الإجابة عليه، وكما موضح في الشكل (12):



الشكل (12): شكل شاشة تطبيق كويزز يظهر فيها شكل عرض السؤال قبل الإجابة عليه

وأيضا يعطي الاختبار صفة التغذية الراجعة بعد كل استجابة، ويقوّم الإجابات بعرض النتائج للتلميذ ومقارنته بزملائه، والآتي شكل شاشة تطبيق كويزز يظهر فيه تقييم التلميذ من طريق اجاباته كما موضح في الشكل (13) الآتي:



الشكل (13): شكل شاشة تطبيق كويزز يظهر فيه تقييم التلميذ من طريق اجاباته

ـــ منهجية البحث: اتبعت الباحثة المنهج الوصفي؛ كونه يوائم متطلبات بحثها.

ـــ نتائج البحث وتوصياته:

نتائج السؤال الأول: ما الكفاية التعليمية الالكترونية المتحصلة للمعلم من تطويع اللعبة التعليمية الإلكترونية في انشاء اختبارات اللغة العربية؟ يمكن إيجاز الكفاية التعليمية الاكترونية المتحصلة للمعلم من استخدامه اللعبتين التعليميتين " Kahoot" & "Quizizz" بنقاط هي:

- يستطيع إنشاء اختباره الخاص به.
- يبحث عن اختبار جاهز حول الموضوع الذي يريده ويعدل عليه.
- يستطيع تشغيل الاختبار مباشرة في الفصل الدراسي باستخدام التكنولوجيا الحديثة.
- يستطيع أن يعطي الاختبار للتلامذة كواجب منزلي ويحصل على تحديثات مباشرة على جهازه.
- تقوم هذه الألعاب بواجب إصدار تقارير تلامذته واطلاعه عليها مما يوفر الجهد والمال.

نتائج السؤال الثاني: ما أوجه الفائدة من تطويع اللعبة التعليمية الإلكترونية في انشاء اختبارات في قواعد اللغة العربية؟ هناك ثلاثة أوجه للفائدة حسب ما توصلت اليه الباحثة بعد اخضاع اللعبتين التعليميتين

للاختبار المعد من قبلها.

الوجه الأول: كان تصميم الاختبار في اللعبة الالكترونية عصريا يوافق متطلبا النمو المتسارع في نظريات علم النفس التي تدعو الى إيجاد التوافق الايجابي بين المعلم والتلميذ وبيئته التي يعيش فيها.

الوجه الثاني: كان تصميم الاختبار في اللعبة الالكترونية موائما لضوابط الاختبار الموضوعي في كونه أداة قياس مكممة لقدرات التلامذة فضلا عن كونه قصير وغير ممل ولا يخضع تصحيحه لمزاجية المعلم ويوفر عليه الجهد والمال.

الوجه الثالث: التغذية الراجعة المرافقة للاختبار من بدايته الى نهايته معززا بعنصر التشويق والمنافسة من طريق المحفزات الصوتية، والميمات، والألوان، والصور المتحركة.

2. نتائج فرضية البحث: توجد إمكانية ميسرة لمعلم اللغة العربية لتصميم اختبار يوائم ضوابط إنشاء الاختبار الموضوعي في اللغة العربية من طريق لعبتي كاهوت "Kahoot" وكويزز "Quizizz". من طريق ما أوردته الأدبيات في الإطار النظري وطبقته الباحثة في الجانب العملي تبين وجود إمكانية ميسرة لمعلم اللغة العربية لتصميم اختبار بواسطة لعبة الكاهوت، ولعبة كويزز بما يوائم قواعد إنشاء الاختبارات في اللغة العربية وضوابطها؛ لكن الامكانية مشروطة بوجود الرغبة لدى المعلم في تطوير قدراته المهنية، وبتوافر معرفة كافية بالحاسوب ومبادئه الأساسية والمتوسطة على الأقل إضافة الى وجوب امتلاكه بريد الكتروني وحاسبة مكتبية، وانترنيت.

التوصيات

1. عدم فصل أطفالنا عن العالم الإلكتروني وتقنياته؛ بسبب الخوف عليهم من مخاطر الانترنيت فقد أصبحت الحاجة للوصول الى العالم الإلكتروني ضمن حقوق الأطفال ومن متطلبات القرن الحادي والعشرين (الشدهان: 5).
2. زيادة الاهتمام بتطبيقات الألعاب التعليمية الالكترونية كونها إحدى تقنيات التعليم المعتمدة في زمن جائحة كورونا وما بعدها.
3. تزويد الكوادر التعليمية بالمعرفة الالكترونية الكافية وجعل ذلك امتحانا يجتازوه حتى يمارسوا المهنة.
4. ينصح بعمل بحوث تجريبية على الألعاب التعليمية الالكترونية في اللغة العربية وفي الاختصاصات كافة.

المصادر العربية

- الجهني، عزة. فاعلية الألعاب التعليمية الإلكترونية في تنمية التحصيل بمادة اللغة الإنجليزية لدى تلميذات المرحلة المتوسطة. رسالة ماجستير غير منشورة، جامعة الملك عبد العزيز، السعودية، (2011).
- حامد، سهير عادل، وتلا عاصم فائق. "التعليم الرقمي مدخل مفاهيمي ونظري". المجلة العربية للبحوث التربوية والنفسية، نشر المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب، المجلد الثالث، العدد (7)، (2019).
- الحيلة، محمد. الالعاب التربوية وتقنيات انتاجها سيكولوجيا وتعليميا وعمليا. ط5، دار المسيرة للنشر والطبع والتوزيع ـــ عمان، (2013). 4ـ لخوالدة، محمد محمود، وآخرون. طرق التدريس العامة. ط1، وزارة التربية والتعليم، الجمهورية اليمنية، (1997).

- زايدي، لمين، وليلى سهل. "الاختبارات ودورها في تحقيق مبدأ الجودة التعليمية". مجلة إشكالات في اللغة والأدب، المجلد الثامن، العدد (5)، جامعة محمد خيضر— الجزائر، (2019)، ص390 – 409.
- سليمان، جمال، وطاهر سلوم. تصميم التعليم (الجزء الأول). السنة الثالثة، منشورات جامعة دمشق، كلية التربية، قسم المناهج وأصول التدريس، اختصاص المناهج وتقنيات التعليم، سوريا (2013)، عدد الصفحات (360).
- الشدهان، جمال علي. أطفالنا والتكنولوجيا الرقمية المشكلات والحلول. ط1، دار التعليم الجامعي للنشر والطبع والتوزيع، الإسكندرية، (2020).
- العدوان، زيد سليمان، ومحمد فؤاد. تصميم التدريس بين النظرية والتطبيق. ط3، دار المسيرة للنشر والتوزيع، عمان، (2015).
- عطيفي، زينب محمود، وريهام رفعت المليجي. "فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية لتقديم المفاهيم الهندسية لأطفال ما قبل المدرسة في تنمية بعض مهارات التفكير الابداعي لديهم". مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس، المجلد (205)، رقم الدورية الدولي 2535– x213، الناشر: الجمعية المصرية للمناهج والتدريس (2014)، عدد الصفحات (107 ـــ 144).
- عفيفي، محمد، وآخرون. "تطوير معايير جودة التصميم التعليمي لمقررات التعلم الالكتروني بجامعة الدمام". دراسات العلوم التربوية، المجلد الأول، العدد (43)، (2016).
- عهدا، محمد عارف. تطوير الاختبار لمهارة الكتابة باستخدام كويزيز (Quizizz) في مدرسة توفيق والهداية المتوسطة الاهلية ببكنابارو، قسم اللغة العربية، كلية الدراسات، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. رسالة ماجستير، الرقم الجامعي:18721011 ، (2023).
- القزاز، منذر عدنان. فاعلية توظيف الألعاب الإلكترونية التعليمية القائمة على الهواتف النقالة الذكية في اكتساب المفاهيم التكنولوجية والاحتفاظ بها لدى طلاب الصف العاشر الأساسي بغزة. رسالة ماجستير، كلية التربية في الجامعة الإسلامية بغزة، (2018).
- اللحام، جورج منيف. تعليم كفايات الفلسفة وتعلمها بالصورة الحسية الالكترونية (الوسائط المتعددة). ط1، منشورات دار النهضة العربية، بيروت (د.ت).
- الموسى، عبد الله عبد العزيز .استخدام الحاسب الآلي في التعليم. ط2، مكتبة تربية الغد، السعودية (2008) .
- مدونة بيان العلم لدروس الحاسب الآلي وبرامج الآيفون والاندرويد. وماذا وراء تطبيق الكاهوت؟. متاحة على شبكة الانترنيت، (2018)،

https://bayanelm.blogspot.com/2018/10/blog-post_95.html

- الندوي، محمد أيوب. اختبارات اللغة العربية تجارب وآفاق. ط1، مركز الملك عبد الله بن عبد العزيز الدولي لخدمة اللغة العربيةـــ، الرياض، (2016).

المصادر الأجنبية:

- 17- Cohen, Andrew. .Assessing language ability in the classroom. .p. p., 1994,31-34 .
- McGonigal, Jane. Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world. Penguin, Random House, (2011).
- Seonju. KO, “An empirical analysis of children’s thinking and learning in a computer game context,” Educ. Psychol., vol. 22, no. 2, pp. 219–233, (2002).
- Wildman T." Instructional design as a framework for unifying curriculum," Educ. Technol., vol. 20, no. 3, pp. 16–20, (1980).
- Wouters, P., van Nimwegen, C., van Oostendorp, H., & van der Spek, E. D. "A meta-analysis of the cognitive and motivational effects of serious games". J. Educ. Psychol., vol. 105, no. 2, p. 249, (2013).