

أثر تقبل المعلمين لاستخدام التلعيب في برنامج كلاسبوينت على تحفيز المتعلمين وزيادة تفاعلهم التعليمي

سمار سامي الترك

الجامعة اللبنانية كلية التربية - العمادة، بيروت، لبنان

s.alturk@st.ul.edu.lb

مستخلص

يشهد التعليم تحولاً رقمياً متسارعاً يدفع نحو اعتماد استراتيجيات تفاعلية حديثة، من أبرزها التلعيب (Gamification)، يأتي التلعيب كواحدة من تلك الاستراتيجيات الحديثة التي أثبتت مدى نجاحها في تحفيز ودفع المتعلمين للمشاركة الفعالة داخل البيئة الصفية. يهدف هذا البحث إلى دراسة أثر تقبل المعلمين لاستخدام التلعيب عبر برنامج Classpoint على تحفيز المتعلمين وزيادة تفاعلهم التعليمي، خاصة في ضوء نموذج قبول التكنولوجيا (TAM). تظهر أهمية البحث في دعم الاتجاهات الحديثة لدمج التكنولوجيا في التعليم، وفهم العلاقة بين أدوات التلعيب خاصة Classpoint، وممارسات التدريس الفعال. تتنبع مشكلة البحث في الصعوبة التي تواجه المعلمين في تقبل وتطبيق التلعيب باستخدام كلاسبوينت ضمن بيئة صفية تفاعلية، مما قد يؤثر على تحفيز المتعلمين وزيادة تفاعلهم. يركز البحث على نموذج قبول التكنولوجيا (TAM) من خلال أربعة محاور رئيسية: السهولة المدركة، الفائدة المدركة، النية السلوكية، والاستخدام الفعلي، لقياس تقبل المعلمين ومدى تأثيره على المتعلمين. اعتمد البحث المنهج الكمي، تكونت عينة الدراسة من معلمين ومعلمات يعملون في مدارس مختلفة في لبنان عدت 80 استنبأاً، تم اختيارهم بطريقة قصدية، بهدف قياس مدى تقبلهم لاستخدام التلعيب في التعليم، ورصد 36 استنبأاً نظراً لتجربتهم السابقة أو تدريبهم على استخدام برنامج ClassPoint. تم تحليل البيانات باستخدام برنامج SPSS، عبر المتوسطات الحسابية، الانحراف المعياري، اختبار ANOVA، وتحليل الانحدار. أظهرت النتائج وجود علاقة إيجابية بين تقبل المعلمين لاستخدام ClassPoint وتفعيل التلعيب من جهة بنسبة 78%، وارتفاع التفاعل والتحفيز لدى المتعلمين بنسبة 56% من جهة أخرى. وتوصي الدراسة بضرورة توفير برامج تدريبية فعالة للمعلمين لدمج أدوات التلعيب الرقمية في ممارساتهم الصفية وخاصة كلاسبوينت بما يعزز من جودة التعليم التفاعلي.

كلمات مفتاحية

التلعيب، التحفيز والتفاعل، تقبل التكنولوجيا Classpoint، TAM

Abstract

Education is undergoing a rapid digital transformation that encourages the adoption of modern interactive strategies, most notably gamification. Gamification has proven effective in motivating learners and encouraging active participation in the classroom. This study aims to examine the impact of teachers' acceptance of using gamification through the Classpoint program on learners' motivation and engagement, especially in light of the Technology Acceptance Model (TAM). The importance of the study lies in supporting modern approaches to technology integration and understanding the relationship between gamification tools—particularly Classpoint—and effective teaching practices. The research problem stems from the difficulty teachers face in accepting and implementing gamification via Classpoint in interactive classroom settings, which may affect learners' motivation and engagement. The study is based on the TAM model, focusing on four key dimensions: Perceived Ease of Use, Perceived Usefulness, Behavioral Intention, and Actual Use, to measure teacher acceptance and its impact on students. A quantitative methodology was adopted. The study sample included

more than 80 teachers from different schools in Lebanon, selected purposively. Of these, 36 participants had prior experience or training in using Classpoint. Data were analyzed using SPSS, including means, standard deviation, ANOVA, and regression analysis. Results showed a positive correlation between teacher acceptance of Classpoint and gamification implementation (78%), and an increase in learners' motivation and engagement (56%). The study recommends providing effective training programs for teachers to integrate digital gamification tools—especially Classpoint—into classroom practices to enhance the quality of interactive education.

Keywords

Gamification, Motivation and Engagement, Technology Acceptance Model (TAM), Classpoint.

Résumé

L'éducation connaît une transformation numérique rapide qui encourage l'adoption de stratégies interactives modernes, notamment la ludification (gamification). Cette approche a prouvé son efficacité pour motiver les apprenants et stimuler leur participation active en classe. Cette étude vise à examiner l'impact de l'acceptation des enseignants de la ludification via le programme ClassPoint sur la motivation et l'engagement des élèves, en s'appuyant sur le Modèle d'Acceptation de la Technologie (TAM). L'importance de cette recherche réside dans son soutien aux tendances modernes d'intégration des technologies en éducation et dans la compréhension de la relation entre les outils de ludification — en particulier ClassPoint — et les pratiques pédagogiques efficaces. Le problème étudié concerne la difficulté rencontrée par les enseignants à accepter et à mettre en œuvre la ludification avec ClassPoint dans des environnements interactifs, ce qui peut affecter la motivation et l'engagement des élèves. L'étude repose sur quatre axes du modèle TAM : la facilité perçue, l'utilité perçue, l'intention comportementale et l'utilisation réelle. Une méthodologie quantitative a été adoptée. L'échantillon comprenait plus de 80 enseignants de différentes écoles au Liban, sélectionnés de manière intentionnelle. Parmi eux, 36 avaient une expérience préalable ou une formation sur ClassPoint. Les données ont été analysées avec SPSS (moyennes, écart type, ANOVA, régression). Les résultats montrent une corrélation positive entre l'acceptation des enseignants et l'implémentation de la ludification (78 %), ainsi qu'une augmentation de la motivation et de l'engagement des élèves (56 %). L'étude recommande de former efficacement les enseignants à intégrer des outils de ludification numérique, notamment ClassPoint.

Mots-clés

Ludification, motivation et interaction, acceptation des technologies (TAM), ClassPoint

1. المقدمة

نظرًا للتطورات السريعة التي يشهدها المجال التربوي، أصبح من الضروري إعادة النظر في أساليب التعليم والتعلم، خصوصًا في ظلّ الفجوة المتزايدة بين مخرجات التعليم واحتياجات المتعلمين الرقميين من الجيل الجديد، الذين نشأوا في بيئات تقنية متقدمة. فالمتعلمون اليوم مختلفون عن الأجيال السابقة؛ إذ يمتلكون أجهزة ذكية، ويتفاعلون باستمرار مع الألعاب الرقمية والتطبيقات الإلكترونية، مما يجعل من الضروري تكييف العملية التعليمية لتناسب مع اهتماماتهم وطريقتهم في التعلم. وتعدّ الألعاب الرقمية والتلعيب (Gamification) من أبرز الأساليب التربوية المعاصرة، التي يمكن من خلالها تعزيز دافعية المتعلمين، وتحقيق التفاعل، وزيادة فاعلية التعليم، لما توفره من آليات تحفيزية قائمة على المنافسة، والمكافآت، واستراتيجيات التقدم المرحلي. (Arnold, 2014)

يُعد التلعيب من الاتجاهات الحديثة في التعليم، التي أثبتت فاعليتها حيث ذكر باباس (Pappas, 2014) أن سبب فاعلية التلعيب هو دوره في زيادة مستوى نشاط المتعلمين وتفاعلهم فيما بينهم، مما يعزز التعلم لديهم ويجعله بصورة أفضل، كما أن التلعيب يجعل من التعليم تجربة ممتعة وخالية من الملل.

فالتلعيب كأحدى الاستراتيجيات الحديثة، ساهم بدور كبير في جذب انتباه المتعلمين وتحفيزهم، خاصة عند استخدامه عبر منصات تعليمية مبتكرة مثل Classpoint. من خلال دمج ميكانيكا اللعبة مثل النقاط والشارات ولوحات المتصدرين، فيصنع التلعيب إطارًا منظمًا يحفز المتعلمين على الاستمرار في المشاركة في عملية التعلم والعمل على تحقيق أهدافهم. (Puntillo, 2023)

إنّ استخدام التلعيب في التعليم لا يقتصر فقط على تطوير طرق التدريس، بل يتعداه إلى تحسين دافعية وتحفيز المتعلمين، مما يساهم في زيادة تفاعلهم مع المحتوى التعليمي. ومع ذلك، يواجه المعلمون تحديات متعددة في تقبل دمج هذه التقنية في الصفوف الدراسية، مما يستدعي فهم العوامل المؤثرة في تقبلهم ونجاح هذه الاستراتيجية. (موسي، 2021)

ومن خلال دمج مع المحتوى التعليمي، يظهر أهمية دور التلعيب (Gamification) كأحد الاستراتيجيات التعليمية الحديثة والفعالة لزيادة الدافعية، التحفيز، التفاعل والمتعة لدى المتعلمين. (عبد الله، 2024)

لذلك، يتناول هذا البحث دراسة أثر تقبل المعلمين لاستخدام التلعيب في Classpoint على تحفيز المتعلمين وزيادة تفاعلهم في العملية التعليمية.

أهداف البحث:

هدف البحث دراسة " أثر تقبل المعلمين لاستخدام التلعيب في برنامج Classpoint على تحفيز المتعلمين وزيادة تفاعلهم التعليمي".

" وينبثق من الهدف الرئيسي للبحث الأهداف الفرعية التالية:

- تحليل درجة تقبل المعلمين لاستخدام استراتيجية التلعيب في التعليم باستخدام برنامج Classpoint.
- استكشاف أثر استخدام التلعيب على تحفيز المتعلمين وزيادة تفاعلهم داخل البيئة الصفية.
- تقديم توصيات تربوية وتقنية تدعم دمج استراتيجيات التلعيب في الممارسات الصفية اليومية.

أهمية البحث:

- ينبع أهمية البحث في إثراء الأدبيات التربوية حول تقبل المعلمين لاستخدام التكنولوجيا والتلعيب في التدريس، خاصة في ضوء نموذج قبول التكنولوجيا (TAM).
- يساهم في فهم العلاقة بين استخدام التلعيب ومستويات تحفيز المتعلمين، مما يوضح كيف يمكن أن يؤثر على التعلم النشط والتفاعلي.
- يدعم تطوير استراتيجيات تدريس حديثة تواكب التطور التكنولوجي، مما يعزز من كفاءة التعليم الرقمي.

- إظهار أهمية برامج مثل Classpoint التي توظف التفاعل والتلعيب في العملية التعليمية بأساليب عملية ومباشرة.

أسئلة البحث:

- ما درجة تقبل المعلمين لاستخدام التلعيب في التدريس باستخدام برنامج Classpoint (مثل الفائدة المتوقعة، سهولة الاستخدام، التوجه نحو التكنولوجيا...)?
- كيف يؤثر استخدام التلعيب على زيادة تفاعل المتعلمين في البيئة الصفية؟
- ما هو أثر تقبل المعلمين لاستخدام التلعيب في Classpoint على تحفيز المتعلمين؟

الفرضيات:

- الفرضية الأولى: يوجد أثر ذو دلالة إحصائية للموقف من استخدام Classpoint على الاستخدام الفعلي للبرنامج، مع السهولة والفائدة المدركة.
- الفرضية الثانية: يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى تقبل استخدام Classpoint تُعزى إلى اختلاف سنوات الخبرة التعليمية لدى المعلمين.
- الفرضية الثالثة: يعتمد هذا النموذج على افتراض أن ارتفاع مستوى التفاعل يؤدي إلى ارتفاع التحفيز والتفاعل عند المتعلمين، أي يؤدي إلى نتائج تعليمية أفضل خصوصاً في ظل استخدام أدوات رقمية تفاعلية مثل Classpoint.

2. الإطار النظري والدراسات السابقة

أولاً: الإطار النظري

تعريف التلعيب في التعليم (Gamification)

يشير مصطلح "التلعيب" إلى توظيف عناصر الألعاب (مثل النقاط، الشارات، لوحات الصدارة، التحديات والمكافآت) في سياقات تعليمية، عبر تطبيق عناصر اللعبة في سياق غير اللعب، (Sebastian Deterding, Miguel Sicart, Lennart Nacke, Kenton O'Hara, Dan Dixon, 2011) عرّفوا التلعيب بأنه "استخدام عناصر تصميم الألعاب في سياقات لا تعتمد على الألعاب". وبمعنى آخر هو إشراك عناصر من الألعاب الإلكترونية والعمل على تنفيذها في سياق التعليم من أجل تحسين مشاركة المتعلمين (تدمري) بهدف رفع مستوى التحفيز والمشاركة والتفاعل لدى المتعلمين. فقد أظهرت العديد من الدراسات أن التلعيب يساهم في تحسين الدافعية الذاتية وتُنشأ بيئة تعليمية مشوّقة تعزز من الاستيعاب والتفاعل ((Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014). وجدوا أن التلعيب يعزّز من مشاركة المتعلمين ومهاراتهم المعرفية والاجتماعية.

نشأة التلعيب:

في عام 2001، قدّم مارك برينسكي (2001، 145) مصطلح "التعلم القائم على الألعاب الرقمية" كنموذج تعليمي جديد. بعد عام واحد (2002) صاغ بيلينج، خبير تكنولوجيا المعلومات البريطاني مصطلح التلعيب في محاولة لجعل استخدام الأجهزة أكثر متعة. ((Pappas 2014، Marczewski 2012)، كان أول استخدام موثق لمصطلح التلعيب في عام 2008 عندما تمّ استخدام "التلعيب" في منشور مدونة بقلم بريث تيريل، الذي كان يغطي المناقشات في الردهة في قمة الألعاب الاجتماعية التي عقدت في ذلك العام. سُمع المصطلح المستخدم فيما يتعلّق بـ "أخذ ميكانيكا اللعبة وتطبيقه على خصائص الويب الأخرى لزيادة المشاركة" (Terrill 2008). تمّ اختيار المصطلح من قبل مدونات أخرى وتمّ تخفيفه عن طريق إسقاط "e"، ليصبح التلعيب (Fitz-Walter 2013). أصبح التلعيب كلمة طنانة في عام 2011 (Fitz-Walter 2013) <https://hts.org.za/index.php/hts/article/view/4527/9930> لدرجة أن المصطلح دخل في قائمة أكسفورد المختصرة لكلمة العام 2011 (Richter, Raban & Rafaeli 2015: 22). يعتمد على فرضية أن هناك بعض الأنشطة التقليدية (التعليمية) والتعلم غير مثيرة للاهتمام بطبيعتها، وأنه نظراً لأن الألعاب ممتعة، يمكن تقديم ميزات شبيهة باللعبة لجعل هذه "الأنشطة المملّة" أكثر جاذبية (McGonigal 2011; Zichermann & Linder 2010) كما ورد في (Oliver, 2017).

أوراق لمؤتمر السنوي لمركز الدراسات والأبحاث التربوية

"البحث العلمي كدعامة لصياغة السياسات التربوية: نحو نظام تعليمي تعليمي مُستدام"

كلية التربية - الجامعة اللبنانية

20 حزيران 2025

Figure 1: إنفو غرافيك تاريخ التلعيب من 1896 إلى 2016



الفرق بين التلعيب والتّعليم القائم على اللّعب:

يُعرّف التّلعيب بأنه توظيف عناصر الألعاب في بيئات غير ترفيهية كالفصول الدراسية، بهدف تحفيز المتعلّمين وتحسين تعلمهم (Isaacs, 2015) مثل Classpoint لأنه يُضيف عناصر من اللعبة (نقاط، منافسة، تفاعل مباشر) إلى محتوى غير ترفيهي. ويختلف عن مفهوم الألعاب الجادة، التي تحاكي مواقف الحياة الواقعية لحلّ مشكلات حقيقية، حيث يحوّل التلعيب الأنشطة التعليمية إلى بيئة آمنة شبيهة باللعب دون محاكاة مباشرة للواقع. كما أنه يختلف عن "التعلّم القائم على اللّعب" الذي يعتمد على استخدام الألعاب بشكل مباشر كأداة تعليمية، ولا يشترط الفوز أو الخسارة. (الغامدي أ، 2021)

تعلّم التفاعليّ وتحفيز المتعلّمين

يرتبط التعلم التفاعلي بإشراك المتعلمين في مواقف تعليمية نشطة تُفعل أدوارهم، وتعزّز من مشاركتهم اللفظية والرقمية داخل الصف. ويُعدّ التحفيز من العوامل الأساسية الداعمة لهذا النوع من التعلّم، إذ تؤدي أدوات التفاعل الرقمي مثل Classpoint إلى زيادة انخراط المتعلّمين وشعورهم بالإنجاز والمتعة، كما

يدعم هذا التفاعل قدرات التفكير والتحليل والإبداع، مما يساهم في تحقيق نواتج تعليمية أكثر عمقاً وفاعلية.
كما ورد في (عائشة محمد عبدربه، أفنان نظير دروزه، April 2023)

نظرية التحفيز الذاتي. Self-Determination Theory

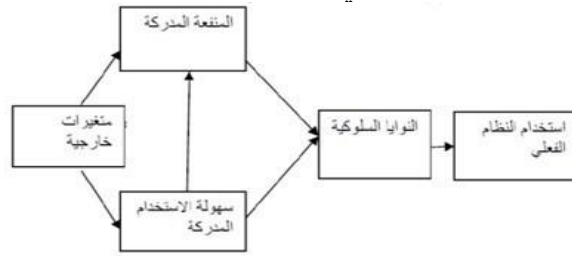
يُعدّ نموذج التحفيز الذاتي (Self-Determination Theory) الذي طوّره (ديسي وريان 1985، 2004)، والإطار الذي اعتمده (نيكولسون، 2015) من أبرز النماذج التفسيرية التي توضّح كيف يمكن للعوامل الداخلية والخارجية.

يمتلك التلعيب عنصر التشويق والتحفيز، والأهم من ذلك أنه "يثير الدافعية، مما يجعل من التعليم مهمة ممتعة ومجزية، كما ويدعم مشاعر الاستقلالية، وهي واحدة من الاحتياجات النفسية الأساسية لنظرية التحديد الذاتي Self-determination theory وهي نظرية تهتم بوصف التوجهات الطبيعية والحاجات النفسية لدى الأفراد. (حايك، 2022)

نموذج تقبل التكنولوجيا (TAM)

طوّره (Davis, 1987) عام 1989، ويُعد من أشهر النماذج لتفسير أسباب تقبل الأفراد للتكنولوجيا. يتضمن النموذج أربعة محاور رئيسية:

- السهولة المدركة: مدى شعور المعلم بأن استخدام التكنولوجيا لا يتطلب جهداً كبيراً.
- الفائدة المدركة: مدى إيمان المعلم بأن الأداة التكنولوجية ستُحسن من أدائه التعليمي.
- النية السلوكية: مدى استعداده لاستخدام الأداة في المستقبل.
- الاستخدام الفعلي: مدى تطبيقه للأداة في الصف فعلياً.



أوراق لمؤتمر السنوي لمركز الدراسات والأبحاث التربوية

"البحث العلمي كدعامة لصياغة السياسات التربوية: نحو نظام تعليمي تعليمي مُستدام"

كلية التربية - الجامعة اللبنانية

20 حزيران 2025

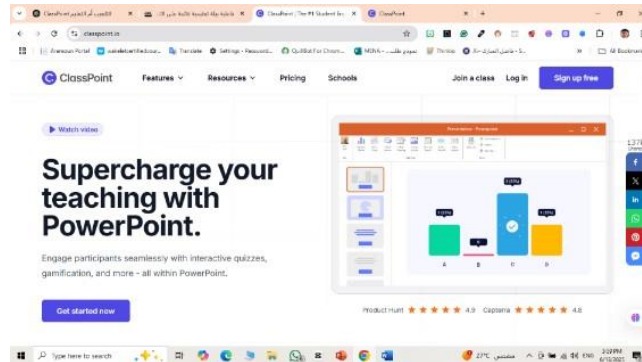
برنامج Classpoint

هي أداة تفاعلية تُدمج مباشرة في PowerPoint ، تتيح للمعلمين استخدام أدوات التلعيب بسهولة (مثل الأسئلة التفاعلية، النقاط، التصنيفات، والمكافآت).

يعتبر Classpoint أداة مصممة بإمكانية تحويل شرائح بوربوينت إلى اختبارات تفاعلية وتوظيف أنواع مختلفة من الأسئلة. يوفر كلاسبوينت ثمانية أنواع مختلفة من الأسئلة التفاعلية. هناك أسئلة الجواب القصير، أسئلة الاختيار من متعدد، الرسم على شريحة، العصف الذهني، ملء الفراغ، تحميل صورة أو صوت أو فيديو.

كما تتيح هذه الأداة للمدرسين الوصول بسرعة وسهولة إلى مجموعة من أدوات العرض مثل أدوات التعليق والتعليم المتقدمة، الأقلام وأداة إدراج النصوص والأشكال والمتصفح المدمج وخلفيات السبورة البيضاء وأداة توليد الاختبارات بالذكاء الاصطناعي وأدوات التلعيب (Wanasek, 2023) .

Figure 3واجهة منصة Classpoint



ثانيًا: الدراسات السابقة

تمّ الاطلاع على بعض الأبحاث التي تناولت موضوع التلعيب مع التركيز على تقبل المعلمين لإدخال التكنولوجيا في التعليم وأثره على تحفيز المتعلمين وزيادة تفاعلهم التعليمي.

تأتي دراسة (عبيد، 2018) التي هدفت إلى الكشف عن درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية بالإضافة إلى الكشف عن معوقات تطبيقها من وجهة نظرهن والفروق في درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي في مدارس منطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية، وفق متغيرات المؤهل التعليمي، سنوات الخبرة، والمرحلة الدراسية. وتوصلت نتائج الدراسة إلى أنّ درجة تطبيق استراتيجية التلعيب لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية جاءت بدرجة كبيرة حيث تأتي درجة تطبيقها لدى المعلمات فيما يخص المنهج وطرق التدريس بالمرتبة الأولى.

أما دراسة (عبد الله، 2024) فقد هدفت إلى معرفة أثر بيئة تعلم إلكترونية قائمة على التلعيب على تنمية مهارات انتاج الأنشطة الإلكترونية والاستمتاع بالتعلم لدى طالبات ماجستير تقنيات التعليم بجامعة الملك خالد، وقد توصلت نتائج البحث إلى وجود أثر لبيئة التعلم الإلكترونية القائمة على التلعيب على تنمية الجانب المعرفي المرتبط بمهارات تصميم وانتاج الأنشطة التعليمية الإلكترونية، والجوانب الأدائية وكذلك تنمية الاستمتاع بالتعلم.

دراسة (ماضي، 2021) هدفت دراستها إلى فاعلية توظيف استراتيجية التلعيب مع إعداد مقياس الدافعية نحو استخدام التكنولوجيا.

أما (الملحي، 2021). هدفت الدراسة إلى استكشاف آثار استراتيجية اللعب المقترحة في بيئات التعلم الإلكتروني من خلال تكامل أدوار أفراد المجتمع المدرسي (مدير المدرسة، المشرف التربوي، المعلم،

الطالب، وولي الأمر) من أجل تحسين مستويات مشاركتهم في التعلم الإلكتروني وأظهرت النتائج أن جميع العوامل كان لها تأثير متوسط، باستثناء تأثير أداء الطالب على أداء المعلم الذي أظهر أعلى متوسط تأثير، وفعالية استراتيجية اللعب المقترحة في تحسين مستوى مشاركة جميع أفراد المجتمع المدرسي. وفي ضوء النتائج أوصت الدراسة باستخدام استراتيجية التلعيب المقترح.

دراسة (الغامدي س.، 2020) ركزت على الممارسات التجريبية القائمة على استخدام عناصر التلعيب داخل الفصل لمقررات أو مواضيع دراسية خلال الفترة الزمنية 2015-2019، نتناول فيها عناصر التلعيب الرقمية وبيئاته، والمتغيرات التي تمت دراستها معه، والمقررات الدراسية التي استهدفتها الدراسات، والمراحل الدراسية التي طبقت عليها ومقارنة النتائج.

في دراسة قام بها (موسي، 2021) راجعت الدراسة متغيرات (الدافع والمشاركة، التفاعل والتواصل الاجتماعي، التحصيل الدراسي والأداء)، واستعرضت الدراسات المنشورة باللغة الإنجليزية في الفترة 2012-2019 حول التلعيب في التعليم، بهدف تقييم استخدام عناصر اللعب في التعليم. وأظهرت الدراسة أن التلعيب فعال في جذب انتباه المتعلمين وتحفيزهم، وأوصت بزيادة الدراسات حول تطبيق أنواع مختلفة من عناصر التلعيب.

أما الدراسات التي تناولت البرنامج نفسه Classpoint

دراسة (Eng Ying Bong, Chandrima Chatterjee, 2021) تم فحص تجربة المعلمين والطلاب في استخدام ClassPoint في كل من الدروس المادية والافتراضية. ستشارك هذه الورقة بعض مزايا وعيوب استخدام أداة ClassPoint مقارنة بـ CRSS الأخرى وتوافق نظام التشغيل الخاص بها. أظهرت نتائج الاستطلاع أن أكثر من 80٪ من المشاركين في الطلاب شعروا أن ClassPoint كانت منصة فعالة لتعزيز مشاركة الطلاب ومشاركتهم في الفصل. بشكل عام، استمتع المعلمون والطلاب باستخدام ClassPoint لأنه يعزز مشاركة الطلاب أثناء الدروس عبر الإنترنت والدروس المادية.

(Ananayo, 2024) وصل هذا البحث في فعالية العروض التقديمية التفاعلية في ClassPoint في تعزيز مشاركة الطلاب وفهمهم لمفاهيم العلوم في الصف الثامن. كشفت النتائج أن استخدام عروض

ClassPoint قد تحسّن بشكل كبير درجات الطلاب وهو طريقة تدريس أفضل عند مقارنتها بطرق التّعلم الأخرى المستخدمة. بالإضافة إلى ذلك، وافق أكثر من نصف الطلاب بشدة على أن ClassPoint قد زادت من دوافعهم ومشاركتهم في الفصل.

أما دراسة (Ilham Muhammad Nur1*, 2024) هدفت هذه الدراسة إلى تحديد جدوى تطوير وسائل الإعلام، معرفة ردود الطلاب على تطوير وسائل الإعلام ومعرفة تحفيز الطلاب بعد استخدام وسائل التّعلم التفاعلية القائمة على الألعاب بمساعدة عن طريق تطبيق Classpoint. استخدم البحث طريقة البحث والتطوير (R&D) باستخدام نموذج 4D كانت العينة المستخدمة ستة وعشرين طالباً. تمّ الحصول على بيانات البحث من خلال أوراق التحقّق من صحة الخبراء، أجوبة الطلاب للاستبيانات، وتحفيز الطلاب قبل الاختبار اللاحق، والتي تمّ تحليلها نوعياً وكمياً.

أما دراسة (Soybatul Aslamiah Ritonga, Sahbuki Ritonga, Uswatun Hasanah Masra Tangse, Dwina Putri, 2023) وجدت الدراسة بعنوان "The Effect of ClassPoint Learning Media as Interactive and Fun Learning..." (مارس 2024)، أن الطلاب أصبحوا أكثر حماسة عند استخدام أنشطة ClassPoint التفاعلية، إذ أظهرت النتائج: تفاعل أكبر بين الطلاب كانوا أكثر حماساً أثناء حلّ التدريبات التي تُعرض عبر ClassPoint ، ونتائج تعلّم معنوية أفضل حيث أظهرت نتائج اختبار "T-test" زيادة ملحوظة والمؤشرات كانت في فئة "عالية".

وبعد الاطلاع في مصادر عديدة موثوقة، لم أجّد دراسة مطابقة لدراستي من ناحية أثر تقبّل المعلمين على استخدام التكنولوجيا باستخدام TAM مع تأثير التّلعيب على التّحفيز والتّفاعل الصّفي، ممّا يجعل البحث ضرورياً لفهم كيف يمكن أن يؤثّر قبول المعلمين للتّلعيب على تحفيز المتعلّمين، ويدعم تحسين أساليب التّدريس وتطوير بيئة تعليمية أكثر جاذبية وتفاعلية.

3. الإطار المفاهيمي

يمثل الإطار المفاهيمي وصفاً للعلاقة بين المتغيرات الأساسية في البحث. في هذا البحث، يتمثل المتغير المستقل في: "تقبل المعلمين لاستخدام التلعيب عبر Classpoint"، بينما تتمثل المتغيرات التابعة في: "تحفيز المتعلمين" و"زيادة تفاعلهم التعليمي".

Figure 4 المتغيرات التابعة والمستقلة

4. منهجية البحث

تم اعتماد المنهج الوصفي التحليلي (Descriptive Analytical Method)، ضمن إطار المنهج الكمي Qualitative Method، بهدف دراسة اتجاهات المعلمين نحو استخدام التلعيب عبر برنامج Classpoint، وتحليل العلاقة بين تقبلهم لهذا النمط من التكنولوجيا وأثره على تحفيز المتعلمين وتفاعلهم داخل الصف وفق نموذج قبول التكنولوجيا (TAM)، وذلك من خلال استبانة تم بناؤها بالاستناد إلى مكونات النموذج (الإدراك بالفائدة، إدراك سهولة الاستخدام، الموقف من الاستخدام، والاستخدام الفعلي).

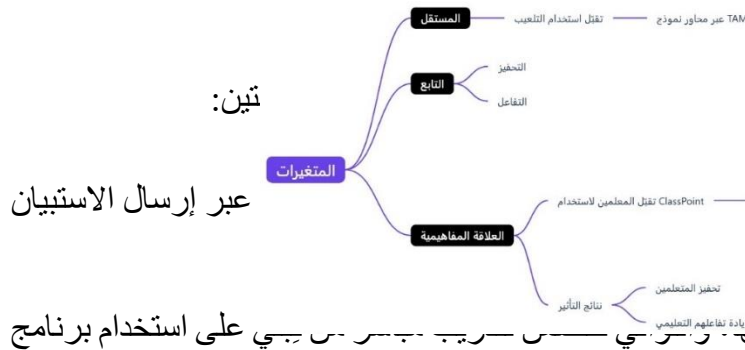
العينة والمجتمع:

المجتمع: تكوّن مجتمع

- معلمون ومعلمات إلكترونيًا.

- معلمات المدرسين.

Classpoint كأداة تكنولوجية تعليمية.



عبر إرسال الاستبيان

العينة: تمّ اعتماد العينة القصدية (Purposive Sample) التي استهدفت المعلمين والمعلمات الذين لديهم معرفة أو تجربة مبدئية مع أدوات التكنولوجيا التعليمية، وبالأخصّ برنامج Classpoint، وذلك لضمان مناسبة العينة لأهداف البحث.

بلغ عدد الاستبيانات التي تمّ استرجاعها والإجابة عنها بالكامل 82 استبانة، منها 36 معلم ومعلمة قاموا فعلياً باستخدام برنامج Classpoint في ممارساتهم الصفية. تمّ تحليل البيانات اعتماداً على العينة الكلية المستجيبة، مع أفراد نتائج خاصّة بمن استخدموا البرنامج فعلياً لأغراض مقارنة وتحليل معمّق.

تمّ تقسيمهن حسب مستوى خبرتهن في استخدام التكنولوجيا:

- معلمات مبتدئات (1-5 سنوات خبرة).
- معلمات متوسطو الخبرة (6-15 سنة خبرة).
- معلمات ذوو خبرة طويلة (أكثر من 15 سنة).

الأدوات:

تمّ تصميم استبيان إلكتروني موجه للمعلمات لقياس مدى تقبلهم لاستخدام التكنولوجيا والتلعيب في التدريس من خلال Classpoint يتضمن الاستبيان أربعة محاور رئيسية:

- المعلومات الديموغرافية (العمر، عدد سنوات الخبرة، التخصص)
- مدى استخدام التكنولوجيا في التدريس.
- تجربة المعلمين مع التلعيب وبرنامج Classpoint.
- التّحديات والعوامل المؤثرة على تقبل التلعيب والتكنولوجيا.

استبيان تقبل المعلمين لاستخدام التلعيب (بناءً على نموذج TAM)

تمّ تصميم استبيان لقياس مدى قبول المعلمين لاستخدام التلعيب في Classpoint استناداً إلى نموذج قبول التكنولوجيا (TAM - Technology Acceptance Model) (Venkatesh, 2000) ، والذي يعتمد على أربعة محاور رئيسية.

Figure 5 المحاور الأربعة لاستبيان تقبل التكنولوجيا TAM

١. سهولة الاستخدام المدركة (Perceived Ease of Use - PEOU)

- مدى سهولة استخدام Classpoint والتعب في التدريس.
- الأسئلة:
- أجد أن استخدام Classpoint في التعب سهل الفهم والتطبيق.
- أستطيع تعلم كيفية استخدام التعب في Classpoint دون صعوبة كبيرة.

٢. المنفعة المدركة (Perceived Usefulness - PU)

- مدى اعتقاد المعلمين أن Classpoint يحسن من التدريس ويزيد تفاعل الطلاب.
- الأسئلة:
- يساعدني Classpoint في تحسين تفاعل الطلاب أثناء الدروس.
- يزيد التعب في Classpoint من دافعية الطلاب نحو التعلم.

٣. الاتجاه نحو الاستخدام (Attitude Toward Using - ATU)

- رأي المعلمين حول استخدام التعب، سواء كان إيجابياً أو سلبياً.
- الأسئلة:
- أشعر بالراحة عند استخدام التعب في Classpoint.
- أعتقد أن التعب طريقة فعالة لتحسين التدريس.

٤. نية الاستخدام المستقبلية (Behavioral Intention to Use - BIU)

- مدى استعداد المعلمين لاستخدام التعب في التدريس مستقبلاً.
- الأسئلة:
- أنوي دمج التعب في Classpoint في خطتي التدريس القادمة.
- أرتقب في حضور تدريبات متقدمة حول التعب في التعليم.

الصدق والثبات:

الصدق: (Validity)

لغايات التحقق من صدق الأداة الظاهري وصدق المحتوى، تم عرض الاستبانة في صورتها الأولية على عدد من المحكمين المتخصصين، بلغ عددهم (3) محكمين، من بينهم:

- دكتورة خبيرة في المناهج وطرق التدريس والتدريب في المدرسة التي أعمل فيها
- باحثة دكتوراه في تقنيات التعليم الرقمي ومختصة في التدريب التربوي.
- دكتور جامعي مختص في تعليم الفيزياء وتكنولوجيا التعليم.

وقد قام المحكمون بمراجعة الأداة من حيث: مدى مناسبة الفقرات لأهداف الدراسة، وصياغتها اللغوية، وشمولها لأبعاد نموذج TAM ، وسهولة فهمها من قبل أفراد العينة.

وبناءً على ملاحظاتهم، تم إجراء التعديلات اللازمة على بعض البنود بما عزز وضوحها ودقتها، قبل اعتماد النسخة النهائية للاستبانة.

الثبات (Reliability)

لضمان الثبات، تم اختبار ألفا كرونباخ (Cronbach's Alpha) على الاستبيانات لتحديد مدى اتساق الإجابات عبر العينة. والتي تم تقسيمه إلى 4 محاور بحسب TAM وتم احتساب معامل كرونباخ ألفا لكل "محور" من النموذج.

التحليل:

الموثوقية العامة جيدة جداً إلى ممتازة:

تشير قيم كرونباخ ألفا إلى اتساق داخلي مقبول إلى مرتفع لجميع الأبعاد، مما يعني أن الفقرات قاست ما توقع قياسه.

أعلى موثوقية كانت في بُعد الاتجاه نحو الاستخدام (0,898) مما يدل على تجانس مرتفع في الإجابات المرتبطة بهذا البعد.

ر إلى

المحور	النتيجة	العدد								
١. سهولة الاستخدام المدركة:	كرونيباخ ألفا $\leq ٠,٧$ مقبول: ٠,٧ (قريب من ٠,٧٠)	<table><tr><th colspan="2">Reliability Statistics</th></tr><tr><td>Cronbach's</td><td></td></tr><tr><th>Alpha</th><th>N of Items</th></tr><tr><td>.689</td><td>4</td></tr></table>	Reliability Statistics		Cronbach's		Alpha	N of Items	.689	4
Reliability Statistics										
Cronbach's										
Alpha	N of Items									
.689	4									
٢. المتفعة المدركة	من ٠,٨ إلى ٠,٩ : جيد جداً	<table><tr><th colspan="2">Reliability Statistics</th></tr><tr><td>Cronbach's</td><td></td></tr><tr><th>Alpha</th><th>N of Items</th></tr><tr><td>.859</td><td>4</td></tr></table>	Reliability Statistics		Cronbach's		Alpha	N of Items	.859	4
Reliability Statistics										
Cronbach's										
Alpha	N of Items									
.859	4									
٣. الاتجاه نحو الاستخدام	من ٠,٨ إلى ٠,٩ : ممتاز	<table><tr><th colspan="2">Reliability Statistics</th></tr><tr><td>Cronbach's</td><td></td></tr><tr><th>Alpha</th><th>N of Items</th></tr><tr><td>.898</td><td>4</td></tr></table>	Reliability Statistics		Cronbach's		Alpha	N of Items	.898	4
Reliability Statistics										
Cronbach's										
Alpha	N of Items									
.898	4									
٤. النية السلوكية للاستخدام	كرونيباخ ألفا $\leq ٧,0$ جيد	<table><tr><th colspan="2">Reliability Statistics</th></tr><tr><td>Cronbach's</td><td></td></tr><tr><th>Alpha</th><th>N of Items</th></tr><tr><td>.722</td><td>3</td></tr></table>	Reliability Statistics		Cronbach's		Alpha	N of Items	.722	3
Reliability Statistics										
Cronbach's										
Alpha	N of Items									
.722	3									

أخلاقيات البحث

تمّ الالتزام في هذه الدراسة بكافة المعايير الأخلاقية المعتمدة في البحث العلمي، حيث تمّ إبلاغ جميع المشاركين بأهداف الدراسة في الاستبيان بالتفصيل، والتأكيد على سرية المعلومات والأسماء وعدم استخدامها إلا لأغراض علمية بحتة. كما تمت المشاركة بشكل طوعي، مع منح الحرية الكاملة في الانسحاب دون أي تبعات. وتمّ الحصول على موافقة الجهات التعليمية المعنية قبل بدء جمع البيانات من خلال الحصول على ورقة "تسهيل مهمة" من الجامعة وتسليمها للمدرسة التي قمت بتطبيق الدراسة فيها.

5. تحليل البيانات

بعد جمع البيانات، تمّ تحليلها باستخدام برنامج SPSS وExcel من خلال:

التحليل الإحصائي الوصفي (التكرارات، النسب المئوية، المتوسطات الحسابية) لفهم اتجاهات المعلومات.

جدول 2 التحليل الإحصائي الوصفي

Statistics						
سنوات الخبرة التعليمية						
/ Years of Educational Experience						
/ المستوى التعليمي Education Level						
التخصص / Specialization						
Subject / المادّة						
Stage / المرحلة						
N						
Valid	82	82	82	82	82	82
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	1.60	5.20	3.23	3.01	1.43	
Median	2.00	4.00	2.50	3.00	1.00	
Mode	2	1	2	5	1	
Std. Deviation	.493	4.728	1.848	1.519	.567	
Minimum	1	1	1	1	1	

Maximum	2	16	8	5	3
---------	---	----	---	---	---

التخصّص: أشير إلى وجود العديد من الاختصاصات، وغالبًا كانت الغالبية في التخصص الثاني (اللغة الانكليزية)

المادة: هناك تنوع كبير في المواد، كما يتضح من المدى الواسع والانحراف المعياري العالي، ما يشير إلى وجود اختلاف كبير بين المعلمات من حيث المادة التي يدرسنها.

المرحلة: توزع المعلمات على عدة مراحل دراسية، والمنوات (1) يشير إلى أن الأغلبية يعملن في المرحلة الأولى. (الروضات والأساسي)

سنوات الخبرة: غالبية المعلمات لديهن خبرة تعليمية قليلة إلى متوسطة (المنوات 1، المتوسط 3.01)، المدى: من 1 إلى 5 سنوات وهذا يشير إلى عينة من المعلمات حديثة نسبيًا في المهنة.

المستوى التعليمي: أغلب المعلمات لديهن نفس المستوى التعليمي (المنوات والوسيط 1)، ما قد يعني أن

معظمهن، يحملن درجة البكالوريوس، درجة الماجستير، أو كانت النسبة القليلة

الحد الأقصى	الحد الأدنى	الانحراف المعياري	المتوسط الحسابي	المعيار
3	1	0.54	1.36	أجد أن استخدام كلاسيونيت في التدريس سهل
4	1	0.94	1.83	يمكنني استخدام كلاسيونيت دون الحاجة لمساعدة
5	1	0.97	1.97	أعتقد أن تعلم كيفية استخدام كلاسيونيت سهل
4	1	0.77	1.61	واجهة كلاسيونيت وتصميمه يجعلان من السهل استخدامه
3	1	0.56	1.47	يساعدني كلاسيونيت في جعل دروسي أكثر تفاعلاً
3	1	0.61	1.44	أرى أن استخدام التلميح عبر كلاسيونيت يزيد من فعالية التعليم
4	1	0.82	1.69	يحلل كلاسيونيت مستوى الفهم والاستيعاب
4	1	0.72	1.86	يساعدني كلاسيونيت في إدارة الوقت بشكل أفضل
3	1	0.55	1.58	أشعر بالحماس عند استخدام كلاسيونيت في دروسي
3	1	0.71	1.69	أفضل استخدام التلميح عبر كلاسيونيت
3	1	0.64	1.64	أعتقد أن استخدام كلاسيونيت يجعل عملية التعليم ممتعة
4	1	0.70	1.47	لدي رغبة في تجربة ميزات جديدة داخل كلاسيونيت
3	1	0.68	1.78	أنوي الاستمرار في استخدام كلاسيونيت في المستقبل
3	1	0.59	1.64	سأوصي زملائي المعلمين باستخدام كلاسيونيت
4	1	0.94	1.83	إذا توفرت لي فرصة تدريب إضافية، فسأكون مهتماً بها

تحليل الـ

استخدام

أوراق لمؤتمر السنوي لمركز الدراسات والأبحاث التربوية

"البحث العلمي كدعامة لصياغة السياسات التربوية: نحو نظام تعليمي تعليمي مُستدام"

كلية التربية - الجامعة اللبنانية

20 حزيران 2025

جميع المتوسطات أقل من 2 على مقياس (من 1 إلى 5) حسب ميزان ليكرت (1 = موافق بشدة، 2 = موافق)

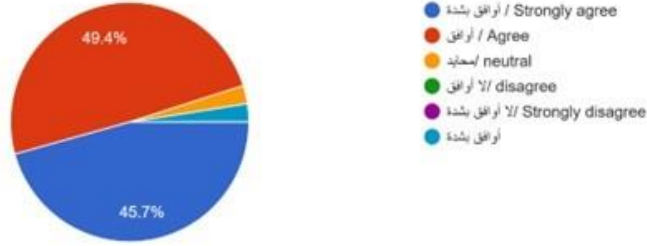
مما يشير إلى مستوى مرتفع من الاتفاق.

أكثر العبارات توافقاً كانت حول سهولة الاستخدام ونية الاستمرار في الاستخدام.

الانحراف المعياري متنوع، مما يشير إلى بعض التباين في الاستجابات.

1- ما درجة تقبل المعلمين لاستخدام التلعيب في التدريس (مثل الفائدة المتوقعة، سهولة الاستخدام، التوجه نحو التكنولوجيا...)?

برأيك، ما مدى أهمية استخدام التلعيب في التعليم؟
In your opinion, how important is the use of gamification in education?
81 responses



تمثلت النتيجة من محور النية السلوكية لاستخدام البرنامج بالأسئلة التالية:

- أنوي الاستمرار في استخدام كلاس بوينت

- سأوصي زملائي باستخدام كلاس بوينت

- لدي رغبة في تجربة ميزات جديدة داخل Classpoint

جدول 4/ الارتباط Pearson بين تقبل استخدام كلاسيويت وتعزيز مستوى الفهم والاستيعاب عند المتعلمين

Correlations			
	يعزّز كلاسيويت مستوى الفهم والاستيعاب لدى الطلاب Classpoint enhances students' comprehension	Pearson Mean	
Pearson Correlation	1	.655**	
Sig. (2-tailed)		.000	
Classpoint enhances students' comprehension	N	36	36
Pearson Mean	Pearson Correlation	.655**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	36	36

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

تشير نتائج تحليل معامل الارتباط (Pearson) إلى وجود علاقة إيجابية دالة إحصائياً بين تقبل المعلمات لاستخدام كلاس بوينت في التّلعيب وبين تعزيز فهم واستيعاب المتعلّمين، حيث بلغ معامل الارتباط $R = 0.655$ عند مستوى دلالة (0.000). وتدلّ هذه النتيجة على أنّ ارتفاع تقبل المعلمات للتّلعيب يرتبط ارتباطاً مباشراً بزيادة تحفيز المتعلّمين وتفاعلهم داخل الصّف، ممّا يعزّز من فعالية استخدام أدوات التّلعيب الرقمية في التّعليم، ويدعم صحة فرضية الدّراسة.

2- هل يوجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى تقبل استخدام Classpoint تُعزى إلى اختلاف سنوات الخبرة التعليمية لدى المعلمات؟

تمّ تنفيذ تحليل ANOVA لاختبار ما إذا كانت هناك فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى تقبّل استخدام Classpoint بين المعلمات وفقاً لـ عدد سنوات الخبرة التعليمية والنتيجة كانت:

سنوات الخبرة التعليمية حسب أنوفا 5 جدول

ANOVA

سنوات الخبرة التعليمية / Years of Educational Experience

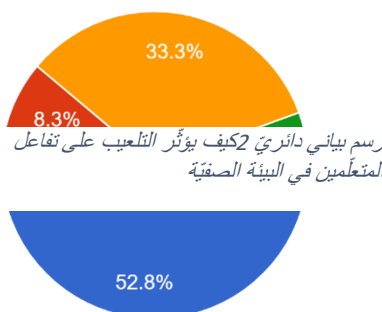
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	30.883	16	1.930	.914	.568
Within Groups	40.117	19	2.111		
Total	71.000	35			

أجري اختبار تحليل التباين الأحادي (ANOVA) لاختبار الفروق في مستوى تقبّل المعلمات لاستخدام برنامج Classpoint باختلاف سنوات الخبرة التعليمية. وقد أظهرت النتائج أن قيمة F بلغت (0.914) عند مستوى دلالة (Sig. = 0.568)، وهي غير دالة إحصائياً عند مستوى (0.05). وبناءً عليه، لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية في مستوى تقبّل استخدام Classpoint تُعزى إلى اختلاف سنوات الخبرة التعليمية لدى المعلمات.

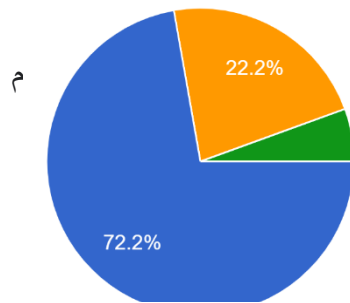
أي أنّ سنوات الخبرة التعليمية لا تؤثر تأثيراً معنوياً على مستوى تقبّل المعلمات لاستخدام Classpoint.

3- كيف يؤثر استخدام التلعيب على زيادة تفاعل المتعلمين في البيئة الصفية؟

لتحليل تفاعل المتعلمين: من خلال سؤال هل لاحظت تحسناً في أدائك؟
 استخدام كلاسبوينت في التعليم؟ بنسبة 8، 52 % وهي نسبة ج



4. ما هو أثر تقبل المعلمين لاستخدام التلعيب في Classpoint:



رسم بياني دائري 3 ما هو أثر تقبل المعلمين لاستخدام التلعيب في
كلاسبوينت على تحفيز المتعلمين؟

من خلال الإجابة عن السؤال: هل تعتقد أن استخدام كلاسبوينت
للمواد الدراسية

تم الإجابة بنعم بنسبة 2، 72 % وهي نسبة مرتفعة جدًا.

5. هل يعتمد هذا النموذج على افتراض أن ارتفاع مستوى التقبّل يؤدي إلى ارتفاع التحفيز والتفاعل
عند المتعلمين في ظلّ استخدام أدوات رقمية تفاعلية مثل Classpoint ؟

ظهر عند احتساب تحليل الانحدار الخطّي (Regression) بين تقبّل التلعيب باستخدام Classpoint
(متغير مستقل)، والتحفيز والدافعية لدى المتعلمين (متغير تابع)

جدول 6 احتساب تحليل الانحدار الخطي Regression

Model Summary									
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				Sig. F Change
					R Square Change	F Change	df1	df2	
1	.886 ^a	.785	.779	.27602	.785	124.321	1	34	.000

وكشفت نتائج تحليل الانحدار الخطي البسيط وجود علاقة طردية إيجابية دالة إحصائياً بين مستوى تقبل المعلمات لاستخدام برنامج كلاس بوينت (TAM Total) ومستوى تحفيز ودافعية الطلاب. حيث بلغ معامل الارتباط $R = 0.886$ ، ومعامل التحديد $R^2 = 0.785$ ، مما يدل على أن 78.5% من التغير في تحفيز المتعلمين يمكن تفسيره من خلال درجة تقبل المعلمات للبرنامج. كما أظهرت قيمة $F = 124.321$ ($p < 0.001$) دلالة إحصائية قوية للنموذج. ويشير معامل الانحدار $B = 0.073$ إلى أن كل زيادة في تقبل المعلمات يقابلها زيادة في تحفيز الطلاب، مما يدعم الفرضية القائلة بوجود أثر إيجابي مباشر لاستخدام التلعيب عبر Classpoint في تعزيز دافعية المتعلمين.

6. تحليل السؤال المفتوح: التحديات التي تواجه المعلمين في استخدام برنامج Classpoint

في ختام الاستبيان، طُلب من المعلمين المشاركين التعبير عن أبرز التحديات أو الملاحظات التي واجهوها أثناء استخدامهم لبرنامج Classpoint في الصفوف الدراسية. أظهرت الإجابات تنوعاً في المحاور التي تعكس جوانب تقنية وتربوية مرتبطة باستخدام البرنامج. وقد تم تصنيف الإجابات ضمن المحاور الآتية:

- ضعف الاتصال بالإنترنت: شكّل هذا العامل العائق الأكثر شيوعاً، حيث أشار عدد كبير من المشاركين إلى بطء الشبكة، أو عدم استقرارها. وقد نتج عن ذلك تفاوت في سرعة استجابة الطلاب.

- القيود الفنية في النسخة المجانية: برزت شكاوى متكررة من محدودية عدد الطلاب القادرين على التفاعل في النسخة المجانية، إضافة إلى قلة الميزات المتاحة، مما حدّ من استفادة المعلمين من الإمكانيات الكاملة للبرنامج.
- الحاجة إلى تدريب مخصص: عبّر عدد من المعلمين عن أنهم ما زالوا في طور الاستكشاف الذاتي للبرنامج، وبحاجة إلى تدريبات أكثر عمقاً.
- الصعوبات التقنية: أشار بعض المعلمين إلى أعطال في العرض التقديمي عند استخدام تأثيرات مثل animation، أو إلى أن البرنامج يؤدي إلى بطء في أداء الحاسوب، خاصة عند استخدامه على أجهزة بإمكانيات محدودة.
- ضعف دعم اللغة العربية: شكّل ضعف توافق البرنامج مع اللغة العربية أحد التحديات التي تقلل من فعاليته في البيئات الصفية الناطقة بالعربية.
- طبيعة المادة التعليمية: أفاد بعض المعلمين بصعوبة دمج التلعيب من خلال Classpoint في مواد ذات طابع تحليلي ونصيّ كأدب اللغة العربية في المرحلة الثانوية، حيث يجدون أن أفضل استخداماته تقتصر على مراجعة الأهداف وتثبيتها بعد النقاشات الصفية.
- مشاكل إدارة الوقت: أشار عدد محدود من المعلمين إلى أن تنفيذ الأنشطة عبر Classpoint يتطلب وقتاً إضافياً من المتعلمين، خصوصاً عند إرسال الإجابات، مما يستدعي إعادة النظر في تنظيم الوقت داخل الحصة.
- البيئة المادية والتقنية داخل الصف: اشتكى بعض المعلمين من غياب الأجهزة المناسبة لدى الطلاب أو من عدم توفر الوسائل التقنية الضرورية في المدرسة، مما يعيق تطبيق البرنامج بصورة شاملة.

ورغم هذه التحديات، أبدى عدد من المعلمين رضاهم العام عن البرنامج، مشيرين إلى أنه يصبح أسهل مع الممارسة، وطرح بعضهم مقترحات لتحسين التجربة مثل: زيادة الميزات المجانية، توفير التدريب، دعم اللغة العربية بشكل أفضل، وتوفير إمكانية العمل دون اتصال بالإنترنت.

دلالات النتائج وتأثيراتها على السياسات التعليمية والممارسات التربوية

الأهمية العملية والتطبيقية

- يساعد هذا البحث في توجيه المؤسسات التعليمية نحو تحسين برامج تدريب المعلمين على استخدام أدوات التلعيب مثل Classpoint.
- يوفر بيانات موثوقة حول تقبل المعلمين للتلعيب، مما يساعد في تصميم برامج تدريبية فعالة لزيادة استخدام التكنولوجيا في التعليم.
- يمكن أن يساعد صناع القرار في التعليم على تبني استراتيجيات جديدة تهدف إلى زيادة تفاعل المتعلمين وتحفيزهم من خلال دمج الألعاب التعليمية في المناهج الدراسية.

الأهمية المستقبلية

- يمكن أن يشكل هذا البحث أساساً لدراسات مستقبلية تتناول تأثير التلعيب على تحصيل المتعلمين الأكاديمي.
- نموذج تدريبي فعال للمعلمين يعتمد على نتائج هذا البحث.

6. التوصيات

استناداً إلى نتائج البحث، يمكن تقديم التوصيات التالية:

للمعلمين:

- تعزيز استخدام استراتيجيات التلعيب في الصفوف الدراسية عبر أدوات مثل Classpoint لزيادة التفاعل والتحفيز.
- تطوير مهاراتهم التكنولوجية باستمرار للمواكبة مع متطلبات التعليم الرقمي.
- تبني ممارسات تدريس تفاعلية تعتمد على إشراك المتعلمين في بيئات تعليمية ممتعة ومحفزة.

لإدارات المدارس:

- توفير برامج تدريبية دورية للمعلمين على استخدام Classpoint وغيره من أدوات التلعيب.
- تخصيص وقت ضمن الجداول الصفية لتوظيف أنشطة تفاعلية رقمية تدعم المحتوى التعليمي.

للباحثين التربويين:

- تشجيع إجراء دراسات مستقبلية تدمج بين أدوات التلعيب واستراتيجيات مثل STEAM.
- تطوير سياسات تربوية تعتمد على النماذج العلمية مثل TAM لتقييم تقبل التكنولوجيا.
- الاهتمام بمصادر الدعم الفني للمعلمين الذين يرغبون بتبني أدوات تعليم تكنولوجية.

المراجع

- Ananayo, S. (2024). ClassPoint to Classroom Learning Enhancement: An Interventional Tool Integrated in PowerPoint Presentations. *SEAQIS Journal of Science Education* , Vol. 4 No. 02.
- Arnold, B. J. (2014). Gamification in education. *Conference: annual American Society of Business and Behavioral Sciences (ASBBS) conference*, 21(1), (pp. 32-39). Las Vegas, NV.
- The Use of a ClassPoint Tool for Student Engagement .(2021) .Eng Ying Bong, Chandrima Chatterjee .*The Asian Conference on Education 2021* .During Online Lesson
- User acceptance of information systems : the technology acceptance model .(1987) .Fred D. Davis .(TAM)
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? -- A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *IEEE Xplore*.
- Ilham Muhammad Nur^{1*}, R. M. (2024). Development of Interactive Game-Based Learning Media Assisted by Classpoint to. *Asian Journal of Science Education e-ISSN 2715-5641*, Vol. 6. No. 1, April (2024) 57 - 69 DOI: doi.org/10.24815/ajse.v6i1.36114.
- Isaacs, S. (2015, January 15). *The Difference between Gamification and Game-Based Learning*. Retrieved from ASCD: HYPERLINK "<https://www.ascd.org/blogs/the-difference-between-gamification-and-game-based-learning>"
- Oliver, E. (2017, February 16). *Gamification as transformative assessment in higher education*. Retrieved from HTS Theologies Studies/Theological Studies 73(3), a4527.: HYPERLINK "https://hts.org.za/index.php/hts/article/view/4527/9930%23CIT0099_4527"
- Paige Puntillo .(2023). كيف يشجع التلعيب تقدم الطلاب ويحفزهم على المشاركة. *classpoint*.
- Pappas, C. (2014, December 2). *The Science And Benefits Of Gamification In eLearning*. Retrieved from eLearning Industry: HYPERLINK "<https://elearningindustry.com/science-benefits-gamification-elearning>"
- Sara Wanasek .(2023 ,11). Classpoint: تكنولوجيا التعليم الجديدة التي تحول Powerpoint إلى أداة تفاعلية. ثم الاسترداد من Classpoint: HYPERLINK

["https://www.classpoint.io/blog/ar/%D9%83%D9%8A%D9%81-%D8%AA%D8%A8%D8%AF%D8%A3-%D9%85%D8%B9-classpoint"](https://www.classpoint.io/blog/ar/%D9%83%D9%8A%D9%81-%D8%AA%D8%A8%D8%AF%D8%A3-%D9%85%D8%B9-classpoint)
<https://www.classpoint.io/blog/ar/%D9%83%D9%8A%D9%81-%D8%AA%D8%A8%D8%AF%D8%A3-%D9%85%D8%B9-classpoint>

Sebastian Deterding, Miguel Sicart, Lennart Nacke, Kenton O'Hara, Dan Dixon. (2011). Gamification: Using game design elements in non-gaming contexts. *Research Gate*.

Soybatul Aslamiah Ritonga, Sahbuki Ritonga, Uswatun Hasanah Masra Tangse, Dwina Putri. (2023). The Effect of ClassPoint Learning Media as Interactive and Fun Learning. *International Journal Of Humanities Education and Social Sciences (IJHES)* 2(6).

Venkatesh, V. &. (2000). A theoretical extension of the technology acceptance model: Four longitudinal field studies. *Management science* (46:2), 186-204.

& افنان محمد عايض عبد الله. (تموز, 2024). بيئة تعلم إلكترونية قائمة على التلعيب وأثرها على تنمية مهارات انتاج الأنشطة الإلكترونية والاستمتاع بالتعلم لدى طالبات ماجستير تقنيات التعليم بجامعة الملك خالد. الصفحات 53-94.

أ.د/ محمد أحمد فرج موسى. (2021). المبادئ الخمس للتصميم الناجح لبحوث التلعيب في التعليم متضمنات للمصمم التعليمي والممارسين. *المجلة الدولية للتعليم الإلكتروني*, 1 (1), 69-88.

أحمد خلف الغامدي. (2021). فاعلية توظيف التلعيب عبر منصة كلاس دوجو في مهارة النضباط الصفيلدى المرحلة الابتدائية. *المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية IJEPS* ، (ع) 64 (مجلد) 46 .

العتيبي، رقية عبيد. (2018). درجة تطبيق إستراتيجية التلعيب ومعوقات تطبيقها لدى معلمات الحاسب الآلي بمنطقة الرياض بالمملكة العربية السعودية. *مجلة كلية التربية*، 471 - 504.

بروفيسورة رشا عمر تدمري. (بلا تاريخ). التلعيب في التعليم عن بعد. *المركز التربوي للبحوث والإنماء*.

خالد مطلق المحلي. (2021). التلعيب كاستراتيجية لتعزيز المشاركة في بيئات التعليم الإلكترونية. *Scientific Journal of Management Sciences*, 22(2 & King Faisal University, Humanities 360 - 352.

خيرية القحطاني. (7 سبتمبر, 2018). *استراتيجية التلعيب ذي المعنى من أجل تحفيز الناس*. تم الاسترداد من زد: ["https://ziid.net/education/strategy-meaningful-gamification/"](https://ziid.net/education/strategy-meaningful-gamification/)

د. رباب فهمي أحمد عبد العال. (15 7, 2020). أثر تنمية مهارات التفكير النقدي علي الرضا الأكاديمي. *المجلة العلمية للاقتصاد والتجارة*، صفحة 51.

س. ف. & ساميه فاضل. الغامدي. (2020). مراجعة منهجية للدراسات الأدبية: التلعيب في التعليم (2015-2019). *المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية*, 4 (17), 485-508.

ساجدة كامل أبو ماضي. (2021). فاعلية توظيف استراتيجية التلعيب في تنمية التحصيل المعرفي والدافعية نحو استخدام التكنولوجيا. *PEAJournal of Educational and Psychology Sciences (Palestinian Educators I* ISSN : 2789-1941 Vol 1, No1, July 2021, pp 1-22

(Association تاريخ الإرسال (2021-50-15)، تاريخ قبول النشر (2021-07-23) اسم الباحث الأول: فاعلية توظيفها، 1-22.

عائشة محمد عبدربه، أفنان نظير دروزه. (April 2023). أثر استراتيجيات التعلم التفاعلي في تنمية مهارات التفكير لدى طلبة الصف السادس الابتدائي في مدارس مديرية نابلس الحكومية الفلسطينية. *International Journal of Educational and Psychological Studies (EPS)*, Volume.12, Issue.2 pp: 269-284.

هيام حايك. (2022, 5, 15). *التلعيب Gamification من أجل التعلم: الاستراتيجيات والنماذج*. تم الاسترداد من أكاديمية نسيج:

HYPERLINK

<https://blog.naseej.com/%D8%A7%D9%84%D8%AA%D9%84%D8%B9%D9%8A%D8%A8-gamification-%D9%85%D9%86-%D8%A3%D8%AC%D9%84-%D8%A7%D9%84%D8%AA%D8%B9%D9%84%D9%85-%D8%A7%D9%84%D8%A7%D8%B3%D8%AA%D8%B1%D8%A7%D8%AA%D9%8A%D8%AC%D9%8A%D8%A7%D8%AA-%D9%88%D8%A7%D9%84%D9%86%D9>