البحث الأول:

" فاعلية أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية في تنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طالبات كلية التربية بجامعة جدة"

إعداد :

أ . افنان حميد الصبحي
باحثة ماجستير في تخصص تقنيات التعليم
بكلية التربية جامعة جدة بالمملكة العربية السعودية
د. رانية يوسف سليم
أستاذ تقنيات التعليم المشارك بكلية التربية
جامعة جدة بالمملكة العربية السعودية

" فاعلية أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية في تنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طالبات كلية التربية بجامعة جدة"

أ . افنان حميد الصبحي
باحثة ماجستير في تخصص تقنيات التعليم
بكلية التربية جامعة جدة بالمملكة العربية السعودية
د. رانية يوسف سليم
أستاذ تقنيات التعليم المشارك بكلية التربية
جامعة جدة بالمملكة العربية السعودية

• **المستخلص**:
يهدف البحث إلى تقديم نموذج مقترح لتوظيف أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية وقياس فاعليته في تنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طالبات كلية التربية بجامعة جدة. واستخدمت الباحثتان في هذا البحث المنهج الوصفي لتحليل الأدبيات والدراسات ذات العلاقة بمحاور ومتغيرات البحث، والمنهج التجريبي ذو المجموعتين الضابطة والتجريبية مع قياس قبلي /بعدي لبيان فاعلية المتغير المستقل (أساليب التلعيب عبر المنصة الرقمية) على المتغير التابع (دافعية الإنجاز الأكاديمي). وتمثلت أداة البحث في مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي والذي تكون من (٣) أبعاد تمثلت في: الثقة بالنجاح، والاهتمام بالتميز، وتفضيل مواقف الإنجاز. وتكونت عينة البحث من (٩٢) طالبة من طالبات بكالوريوس قسم تقنيات التعليم واللاتي تم تعيينهنّ عشوائيا إلى مجموعتين بواقع (٤٦) طالبة للمجموعة التجريبية التي درست باستخدام (أساليب التلعيب عبر المنصة الرقمية) و (٤٦) طالبة للمجموعة الضابطة التي درست باستخدام (المنصة التعليمية الاعتيادية). ولقد توصلت نتائج البحث، بأنه لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة، ومتوسط أفراد المجموعة التجريبية في القياس القبلي لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي. كما أظهرت النتائج، وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى (٠,٠٥) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة، ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية في القياس البعدي لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي عبر المنصات الرقمية، وهذا يشير إلى وجود أثر للمتغير المستقل (أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية) على أبعاد المتغير التابع (دافعية الإنجاز الأكاديمي) لدى المجموعة التجريبية. وتوصي الباحثتان بضرورة توظيف أساليب التلعيب عند التدريس باستخدام المنصات الرقمية لكافة المراحل التعليمية للطلاب والطالبات، وضرورة تبني الجامعات السعودية لنماذج التلعيب وتوظيفها عبر منصاتها، وتدريب أعضاء هيئة التدريس على توظيفها بفاعلية، وأهمية بناء مقررات جامعية وبرامج تدريبية في تخصصات مختلفة قائمة على أساليب التلعيب لتأهيل طلاب وطالبات الجامعة بالمهارات المطلوبة مما يساهم في التطوير المستمر والتنمية البشرية المستدامة.

الكلمات المفتاحية: أساليب التلعيب، المنصات الرقمية، دافعية الإنجاز الأكاديمي، برامج تدريبية، نموذج مقترح.

"Proposed Model to Employ Some Gamification Techniques Via Massive Open Online Courses (MOOCs) and its Eeffectiveness in the Developing of Academic Achievement Motivation toward Learning among Students in the Faculty of Education at Jeddah University"

Afnan Hameed Alsubhi & Dr.Rania Youssef Selim

Abstract

This research aims to propose a model to employ some gamification techniques via massive open online courses and to evaluate its effectiveness in

developing academic achievement motivation toward learning among students in the faculty of Education at University of Jeddah. The researcher used the descriptive approach to analyse literature relevant to research themes and variables, and she used the experimental and control groups, with pre-and post-measures to demonstrate the effect of the independent variable (i.e. gamification techniques via MOOC) on the dependent variable (academic achievement motivation). The research tool was academic achievement motivation measurement that consist of 3 aspects which are: confidence in success, interest in excellence, and preference for achievement experiences. The research was carried out on a sample of (92) students who are studying for bachelor degree of educational technology, and they were randomly divided into two groups; (46) of them were assigned to the experimental group who was studying using gamification techniques via MOOC. The other (46) were allocated into the control group, who was studying using the traditional MOOC. The research results showed that there is no statistically significant difference at (0.05) level between average mean scores of the control group and the experimental group in the pre-measurement of academic achievement motivation. The research results also revealed that there is a statistically significant difference at (0.05) level between average mean scores of the control group and the average scores of the experimental group in the post-measurement of academic achievement motivation, which indicates the effect of the independent variable on the aspects of dependant variable. The researcher recommends that gamification techniques should be employed in teaching, by using MOOCs for all educational stages. The researcher also recommends Saudi universities to adopt gamification models and employ them through their platforms, train their faculty members to effectively employ it. The researcher also emphasizes the importance of developing curricula and training programs in several fields based on gamification techniques to qualify university students with needed skills to extend the sustainable development.

Keywords: gamification techniques, MOOCs, academic achievement motivation, training programs, proposed model.

- **المقدمة** :

في ظل الانفجار المعرفي والثورة المعلوماتية الحالية والتي شملت جميع المجالات فأصبح لزاما على قطاع التعليم مواكبتها، مما أدى الى ظهور العديد من مستحدثات تقنيات التعليم والتي تهدف إلى مواكبة عصر التقنية والمعلومات الرقمية بما يتناسب مع خصائص الجيل الحالي جيل القرن الواحد والعشرين، وقد أشاد التربويين بها وبفاعليتها في عملية التعليم وأثرها على تحسين البيئة التعليمية وتحقيق الأهداف بفاعلية وكفاءة. وبازدياد الحرية والفرص التي تمنحها هذه المستحدثات للمتعلمين مما أوجب على المعلمين والمحاضرين في مؤسسات التعليم المختلفة الاستفادة من هذه المستحدثات وتوظيفها بالشكل الذي يسمح بالتوجه والتمركز نحو المتعلمين، كما يجب أن يكون هذا التوظيف في ظل شروط معينة ليكون فعّال. وتأتي المنصات الرقمية (Massive Open Online Courses) أو (MOOCs) كأبرز مستحدثات تقنيات التعليم التي تدعم مبدأ التعلم الذاتي واستمرارية التعلم في التعليم العالي. والتي يعرفها زيدان (٢٠١٣)

بأنها "مقررات الكترونية مكثفة تستهدف عدداً ضخما من الطلاب، وتتكون من فيديوهات لشرح المقرر يقدمها أساتذة وخبراء ومواد للقراءة واختبارات وملفات صوتية وصور، وكذلك منتديات للتواصل بين الطلبة والأساتذة من ناحية والطلبة وبعضهم البعض من ناحية أخرى، والدراسة في المنصات التعليمية الرقمية (MOOCs) غير تزامنية أي تعتمد على الخطو الذاتي للطلاب" (كما ورد لدى أبو خطوة، ٢٠١٦، ص٢)

كذلك يعرفها ماكاولي وستيورات وسيمنز وكورمييه (2012) بأنها " التكامل في التواصل بين الشبكات الاجتماعية عبر خبير معترف به في مجال الدراسة، ومجموعة مقررات على الانترنت والتي يمكن الوصول إليها بحرية، والتي تبنى على آلاف التفاعلات النشطة من قبل آلاف الطلاب والذين يقومون بتنظيم مشاركتهم ذاتياً بناءً على أهدافهم التعليمية والمعرفة السابقة والمهارات، والاهتمامات المشتركة" as, McAuley, Stewart, Siemens and Cormier) cited in Rodriguez ,2012,p.3).

ويشير التركي (٢٠١٦) بأن المنصات الرقمية (Massive Open Online Courses)تعد أحد أحدث الأساليب في طرق التعليم التي يمكن أن تقدمها الجامعات الإلكترونية والتقليدية، كما يعتبر هذا الأسلوب في التعليم نموذجا مميزا من مجموعة من البرامج والدورات المفتوحة والموجهة للمتعلم. وكذلك فإن هذا النظام يجذب المتعلمين من خلفيات مختلفة دون أي شروط أو قيود فنية، أو شخصية للمشاركة، أو لاستخدام هذا النظام.

كما ذكر ذلك بيري وموسلي وجريتون وتنستول وموبز (Parry, Moseley, Gretton, Tunstall & Mobbs,2016) بأن المنصات الرقمية قد عكست النموذج الجامعي الأكاديمي التقليدي للتعليم بشكل مجاني، حيث استضافت الملايين من المتعلمين وتكافئهم على إتمام المقررات بالحصول على شهادة أكاديمية تثبت إتمامهم للبرنامج التعليمي.

ومن جهة أخرى، استخلص كلاً من (Alarios-Hoyos, Estevez-Ayres, Terras and ؛Sanagustin, Frenandez-Panadero, Kloos and Perez,2017 ;Ramsay,2015؛ الجهني، ٢٠١٧): أنّ على الرغم من سعي المنصات الرقمية لتحقيق أحد الأهداف النبيلة والجوهرية في منظومة التعليم الرقمي، ومحاولتها تخطي الحدود والقفز بالتعليم للعولمة، إلا أنّها لا تخلو من بعض التحديات والتي أشار إليها الباحثين بمعدلات التسرب العالي من المقررات والبرامج وصل إلى ٩٠٪، ويعود ذلك لعدم التعرف على المتعلمين المسجلين وأهدافهم من التسجيل، بالإضافة إلى غياب العوامل التي تحدد الإكمال من عدمه. ونجد بعض البيانات من خلال إلقاء الضوء على قواعد بيانات المنصات الرقمية المفتوحة (MOOCs) والتي نقلت عن جامعة هارفارد (Harvard) ومتيس (MTS)حيث وجدوا بأن معدلات التسرب العالية من المقررات تحدث بعد أسبوع واحد فقط من التسجيل

بنسبة ٥٠٪، بل إن نصف المسجلين لم يتعرفوا حتى على المحتوى المطروح، ولم يعد إكمال المقررات والنجاح ذا أهمية لدى المسجلين في منصات التعلم الرقمية (MOOCs). وبالتالي، لمعرفة الأسباب التي تدفع المتعلمين لعدم الإكمال يجب علينا الالتفات نحو دافعية المتعلمين المسجلين في المنصات الرقمية، وذلك بهدف المساعدة على تصميم برامج أكثر جاذبية تُشجّع الانخراط في تلك البرامج والتي قد تؤدي إلى الاحتفاظ بالمتعلمين في تلك المنصات الرقمية.

وتعد دافعية المتعلمين كما وصفها عبد الرحمن (Abdullrahman,2018) من العوامل التي تحرك وتنشط الإنسان وتدفعه نحو شيء ما، وندرك هذه العوامل عندما يعمل المتعلمين لتحقيق أهدافهم، وبالتالي بناءً على نظريات الدافعية فإن الأداء هو دائما نتيجة تفاعل بين دافعية المتعلمين وقدرتهم والبيئة المحيطة بهم. ويُضيف أن من الأفضل استثارة دافعية المتعلمين بعوامل خارجية تدفعهم نحو التعلم وإكمال المهام التعليمية المختلفة.

ويشير العيساوي (٢٠١١) بأنّ على المعلمين اتباع بعض الإرشادات للمحافظة على دافعية المتعلمين مثل تعزيز استجابات المتعلم بالحوافز والمكافئات وإزالة حالة القلق والتوتر في حل المشكلات المطروحة وتنظيم طريقة التدريس بكيفية مثيرة للانتباه والدافعية.

وفي نفس السياق تأتي استراتيجية التلعيب Gamification والتي قد تعتبر حلاً فعّالاً لمشكلة نقص دافعية الطلاب في العملية التعليمية، حيث أنّها موجهة للتأثير إيجابياً في سلوك المتعلم وتحتوي على بعض العناصر التي قد تساهم في المحافظة على دافعية المتعلمين أثناء التعلم. وبالرغم من أنّها غير حديثة في مجال الأعمال والطب والاعلانات وبعض المؤسسات الحكومية والأهلية التي تستخدمها كأسلوب لتحفيز عملائها وموظفيها بل وحتى في التعليم التقليدي، لكنها تعتبر حديثة نسبياً في التعليم الإلكتروني.

ويعتمد التلعيب Gamification بشكل رئيس على تحفيز المتعلم وزيادة دافعيته نحو التعلم، وإكمال المهام كما أشار إلى ذلك موي Moye بقوله " الحيلة هي أن تعلم الطلاب بينما هم مشغولون بالمرح " (Moye, as cited in Overby,2011, p.109).

ويعرف كاب استراتيجية التلعيب Gamification (Kapp, 2012,p.10) بأنها "تطبيق مضبوط ومدروس لتفكير الألعبة لتعزيز التفاعل ولحل المشكلات وتشجيع التعلم باستخدام جميع عناصر الألعاب". وفي هذا المجال تؤكد العديد من الدراسات على أهمية استخدام التلعيب في تنمية دافعية وتوجهات الطلاب نحو التعلم.

حيث توصّل الحفناوي (٢٠١٧) في دراسته إلى أن تطبيق الأنشطة الإلكترونية المبنية على التلعيب تدفع المتعلم أثناء عرضها للمعلومات للتفاعل مع المواد

التعليمية، ومع غيره من المتعلمين في مواقف تعليمية يسودها النشاط الهادف، وتنمي مهارات التواصل والتفاعل مع البيئة المحيطة.

وذكر كرياكوفا وأنجيلوفا ويوردنوفا (Kiryakova, Angelova, & Yordanova, 2014) بأنّ استخدام عناصر الألعاب في البيئات التعليمية المختلفة يؤدي إلى تحسين قدرات الطلاب على تعلم مهارات جديدة بنسبة ٤٠٪ ،حيث أن تقنيات الألعاب تؤدي إلى مستويات عليا من التحقيق والتحفيز للمتعلمين نحو الأنشطة والمهام الواجب عليهم أدائها.

كما أشارت ريم الوشمي وباينس واروقان وهوبيكنز وبانشفيلد (Alwashmi, Baines, ,Organ, ,Hopkins, & Balanchedfield, 2014) بأن أهمية التلعيب تكمن في فهم قدرته على تغيير جزء من الطريقة التي يحدث بها التعلم.

كما ذكر تشونغ وتشونغ وفليبو (Cheong, , Cheong & Filippou, 2013) بأن تطبيق التلعيب في الاختبارات قصيرة المدى تثري تعلم الطلاب وتزيد من فاعليته، حيث إنّ بعض الطلاب كانوا سعداء وهم يؤدون الاختبار، فيما كان البعض الاخر يحاول بأقصى جهده لإكماله.

ومّما سبق، ترى الباحثتان أنّ للتلعيب Gamification ضرورة لتطبيقه في الأنظمة الإلكترونية المختلفة لما له من عظيم الأثر على دافعية المتعلمين، والتي تمكنهم من الاستمرار في المقررات والمناهج وأداء متطلبات هذه المقررات بشكل عام مما يساعد على تطوير النظام التعليمي، والارتقاء بالمتعلمين إلى مستويات عُليا من التحفيز والإنجاز.

- **مشكلة البحث**:

تحددت مشكلة البحث في السؤال الرئيس: ما فاعلية النموذج المقترح لتوظيف بعض أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية في تنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم لدى طالبات كلية التربية بجامعة جدة؟

ويتفرع من هذا السؤال التساؤلات الفرعية التالية:

- ما النموذج المقترح لتوظيف بعض أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية لتنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم لدى طالبات كلية التربية بجامعة جدة؟
- ما فاعلية النموذج المقترح لتوظيف بعض أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية في تنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم لدى طالبات كلية التربية بجامعة جدة؟

- **أهداف البحث**:

يهدف البحث الحالي إلى:

- وضع نموذج مقترح لتوظيف بعض أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية لتنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم لدى الطالبات من منصات التعلم الرقمية.

- وضع قائمة بأساليب التلعيب التي تساهم في زيادة دافعية المتعلمين للانخراط في المنصات الرقمية.
- تنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى الطالبات نحو التعلم من المنصات الرقمية.
- قياس فاعلية توظيف بعض أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية في تنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم لدى الطالبات من المنصات الرقمية.

- **أهمية البحث**:

من المتوقع أن يستفيد من نتائج هذا البحث كلاً من:

- المعلمات: قد يساهم البحث بلفت انتباه المعلمين والمعلمات لاستخدام استراتيجية التلعيب الإلكترونية ودمجها مع المقررات الدراسية، حيث يُقدم لهنّ حلول للمشكلات التي تواجههنّ في انعدام دافعية الطالبات نحو التعلم، والخروج من الإطار التقليدي للوسائل التعليمية في التدريس.
- الطلاب/ الطالبات: سيساهم البحث في دعم التعلم المستمر والتعلم مدى الحياة، وتحفيز كلاً من الطلاب والطالبات لخوض تجارب ممتعة في مقررات أخرى من خلال إثراء تجارب التعلم الإلكتروني، وإضفاء روح المنافسة والتشويق عليها، ويسهم في خلق بيئة تعلم محفزة لإكمال المهام المنوط بهم إكمالها، وتنمية اتجاهات إيجابية لديهم نحو التعلم، وتحديدا في بعض المقررات الصعبة والتي قد ينجم عنها انخفاض معدلات التحصيل لديهم.
- المؤسسات التعليمية والقائمين على تطوير المناهج: قد تساعد نتائج هذا البحث في توجيه نظر المؤسسات التعليمية، والقائمين على تطوير المناهج بالاهتمام بدمج التلعيب الإلكتروني عند تصميم المقررات الإلكترونية.
- الباحثين التربويين: قد يشجع هذا البحث الباحثين على القيام بدراسات مماثلة عن المنصات الرقمية مع متغيرات أخرى تشمل نظام التعليم العام والعالي بحيث تحوز على اهتمام المتعلمين وتعمل على توسيع مداركهم، وتساهم في التنمية المهارية والمهنية المستمرة المجتمع.

- **حدود البحث**:

يلتزم البحث الحالي بالحدود التالية:

- الحدود البشرية: طالبات بكالوريوس تقنيات التعليم بكلية التربية.
- الحدود الموضوعية: مستحدثات تقنيات التعليم، (تقديم محتوى حول الألعاب التعليمية، استخدام الروبوتات في التعليم، الانفوجرافيك، المنصات والمواقع الإلكترونية).
- الحدود المكانية: قسم تقنيات التعليم، كلية التربية بجامعة جدة.
- الحدود الزمانية: سيتم تطبيق تجربة البحث في الفصل الدراسي الأول من عام ١٤٤١ هـ..

- **مصطلحات البحث**:
- **استراتيجية التلعيب** Gamification
- **لغويا**:

التلعيب أو اللوعبة Gamification، وهو مصطلح مشتق من كلمة Game والتي تعني لعبة.

- **اصطلاحاً**:

ويعرف (القايد، ٢٠١٥، ص ٨) التلعيب Gamification في التعليم بأنه "اتجاه تعليمي ومنحنى تطبيقي، يهتم بتحفيز الطالب على التعلم باستخدام عناصر الالعاب في بيئات التعلم، وذلك بهدف تحقيق أقصى قدر من المتعة والمشاركة، من خلال جذب اهتمام المتعلمين لمواصلة التعلم".

ويعرف برك (Burke, 2012,p.2)مفهوم التلعيب Gamification على "أنه العناصر الأساسية للعب والألعاب والتي يتم وضعها وتصميمها لاستخدامها في سياق غير اللعب، وهو ما يجعله يأخذ منحى أهم من الألعاب أو اللعب".

- **تعريف (أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية) إجرائياً**:

بأنها " طرق وإجراءات الكترونية محددة لأخذ عناصر الألعاب مثل النقاط والمستويات ولوحات المتصدرين والشكر والتقدير والتغذية الراجعة الفورية ودمجها في سياقات وبيئات التعليم الرقمية مفتوحة المصدر، وذلك بخطوات مدروسة ومحكومة ومضبوطة لتحقيق الأهداف، ولجذب وزيادة فاعلية المتعلمين أثناء المواقف والخبرات التعليمية".

- **المنصات التعليمية الرقمية** (MOOCs):
- **لغويا**:

وتُعرف المنصة لغوياً في (قاموس المعاني،٢٠١٩، ص ١) بأنّها: "جمع منصات وهي المكان المرتفع من خشب أمام الجمهور، والتي تعد للحديث. وهي كذلك الكرسي الذي يُعد للخطيب ليخطب أو مِنصَّة للعرض تُعرض عليها الأشياء".

- **اصطلاحاً**:

وتُعّرف بأنّها " بيئة تعليمية تفاعلية توظف تقنية الويب وتجمع بين مميزات أنظمة إدارة المحتوى الإلكتروني وبين شبكات التواصل الاجتماعي الفيس بوك، وتويتر وتمكن المعلمين من نشر الدروس والأهداف ووضع الواجبات وتطبيق الأنشطة التعليمية، والاتصال بالمعلمين من خلال تقنيات متعددة، وتقسيم الطلاب إلى مجموعات عمل، وتساعد على تبادل الأفكار والآراء بين المعلمين والطلاب، ومشاركة المحتوى العلمي، مما يساعد على تحقيق مخرجات تعليمية ذات جودة عالية" (المنهل، ٢٠١٧، ص١).

ويعرفها اليونسكو (Unesco,2012,p.11) بأنّها "موارد التعليم المتاحة والبحث المتاحة من خلال أي وسيلة -رقمية أم غير رقمية - والتي تندرج في الملك العام أو تم إصدارها بموجب ترخيص مفتوح يتيح للآخرين الانتفاع المجاني بها واستخدامها وتكييفها وإعادة توزيعها بدون أي قيود أو بقيود محددة".

• **تعريف المنصات التعليمية الرقمية** (MOOCs) **إجرائياً**:

بأنّها "بيئة تعليمية مفتوحة المصدر تتيح التعلم حسب الخطو الذاتي للمتعلمين، كما تسمح للمعلمين والمحاضرين برفع المواد التعليمية المختلفة من مقررات دراسية وملفات فيديو ونصوص وصور وصوت وأنشطة واختبارات وتقييم، فيتمكن الطلاب عبر الدخول إلى المنصة من الاستفادة من المواد المطروحة في أي وقت ومن أي مكان".

• **دافعية الإنجاز الأكاديمي** Academic achievement motivation:

• **لغويا**:

ويشير (قاموس المعاني،٢٠١٩، ص١) للدافعية بأنّها: "مصدر صناعيّ من دافِع: رغبة، والدَّافعيَّة اللاشعوريَّة (في علوم النفس) هي الرَّغبة الجارفة التي لا يدري الفرد عنها شيئًا ولكنّها تؤثِّر فيه لكي يسلك سلوكًا معيَّنًا قد يكون ضدّ إرادته".

• **اصطلاحاً**:

وتعرف (جواد ،٢٠١٨، ص ١٣) دافعية الإنجاز الأكاديمي بأنّها: " استعداد الفرد للسعي في سبيل تحقيق التفوق والاقتراب من النجاح والرغبة في الأداء الجيد، والمثابرة والتغلب على الصعوبات وتحقيق هدف معين في مواقف تتضمن مستويات من التميز".

كما يعرف (عبد السلام، وصديق، والشمري ٢٠١٥، ص٤) دافعية الإنجاز الأكاديمي بالتعريف التالي:

"الحاجة إلى الانجاز الفردي الذى يبدو في السيطرة على البيئة الطبيعية والاجتماعية وحسن معالجتها أو التعامل معها وتنظيمها وتذليل العقبات والاحتفاظ بمستويات عالية من الانجاز التحصيلي القائم على العمل وبذل الجهد، والتنافس من أجل الوصول بمستوى الاداء إلى درجه من الامتياز" .

• **تعريف دافعية الإنجاز الأكاديمي إجرائياً**:

بأنّها " مجموع الدرجات التي يحصل عليها المتعلمين نتيجة لاستجابتهم للمحفزات والمثيرات الصادرة من البيئة التعليمية المحيطة بهم، بما يُمكنهم من توظيف طاقتهم وإمكاناتهم المعرفية والمهارية والوجدانية لأداء المهام التعليمية وتحقيق مستوى عالي من الأهداف الأكاديمية".

• **متطلبات نموذج التلعيب الإلكتروني الفعال** :

وبعد استعراض خطوات تصميم أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية في ضوء تصميم تعليمي، حدد بعض الباحثين مثل حكاك وآخرون (Hakak et al,2019) مواصفات لتكون الأنظمة الإلكترونية القائمة على التلعيب فعّالة وتحقق الأهداف، والتي تُرجّح الباحثتان إمكانية الاستفادة منها عند تصميم أساليب التلعيب، كالتالي:

◄◄ التحفيز: أن تتسم الأنظمة التعليمية بكثرة المحفزات داخلها والتي تساعد المتعلمين على الاستمرار في التعلم.

- مهام قصيرة الأجل: حيث أنّ المهام الطويلة تؤدي إلى الملل، وبالتالي فقدان تركيز المتعلمين تجاهها.
- نظام مكافآت: فبمجرد انتهاء المهمة يجب أن يتلقى المتعلم نوع من أنواع المكافآت كالنقاط أو بطائق الهدايا ونحوها.
- تصميم المهمة: حيث أن تصميم المهمة الصعب قد يؤدي إلى توتر وتثبيط عزيمة المتعلم عن إكمال التعلم، فيجب أن يتوازن تصميم المهمة مع شروط إكمالها.
- تحديد طبيعة عناصر التلعيب في كل مهمة من قبل المعلم: مثلا في المهام الجماعية يتعاون المتعلمون لتحقيق هدف مشترك فيجب على المعلم الانتباه لأكثر أعضاء المجموعة نشاطا وإعطاءهم ألقاب مثل (قائد المجموعة) كمكافئة وهكذا، وهذا يساعد الطلاب على معرفة تكنيك تحقيق الأهداف في العالم الخارجي.

وعند تصميم نظام تلعيب الكتروني ناجح للمؤسسات التعليمية، يجب على المعلمين والمحاضرين والمصممين اتباع التالي (Chen, Burton, Mihaela, & Whittinghill, 2015):

- شرح النظام التعليمي القائم على التلعيب شرح واضح وجيد وباستمرار للمتعلمين: وذلك عبر تقديم مقدمة عن النظام ومشاركة أهداف النظام التعليمي مع الطلاب، ووضع قسم لأكثر الأسئلة تكراراً حتى يتمكن الطلاب من استخدامه بكل سهولة.
- التحكم بصعوبة النظام التعليمي القائم على التلعيب: وذلك بتوضيح خاصية كل عنصر من عناصر التلعيب، والتدرج في إعطاء الطلاب للمهام الصعبة، فكلما تعود الطلاب على استخدام النظام عندئذٍ على المعلم إعطاءهم مهام تحمل مسؤولية أكبر.
- التأكد من فهم أعضاء هيئة التدريس للنظام القائم على التلعيب قبل اعتماده: وذلك عبر مشاركة المعلومات معهم وتدريبهم على استخدامه الاستخدام الصحيح.
- الاهتمام بواجهة المستخدم *user interface*: فإن نجاح النظام القائم على التلعيب يعتمد على تصميمها التصميم الجيد، حيث يتفاعل المستخدمون (الطلاب) معها مباشرة وباستمرار.

وعند تصميم أنشطة التعلم القائمة على التلعيب فيجب تطبيق هذه التقنية بشكل مضبوط وواضح ومدروس، وبشكل انتقائي مع تحديد الهدف، وتحديد وتحليل الجمهور المستهدف، وطبيعة الأنشطة التعليمية المستهدفة والمحتوى التعليمي للتلعيب، والمكافآت وعناصر التلعيب المناسبة والفعالة للسياق المقصود. ومن جهة أخرى، يجب مساعدة الطلاب على إدراك الهدف من تقنية التلعيب وفهم كيفية ارتباط مخرجات التعلم بعناصر اللعب في السياقات التعليمية وجعل المهام ممتعة لإشراك الطلاب في العملية التعليمية دون الاعتماد على المكافئات الخارجية (Kim,2015).

وعند اتباع ما سبق سيحدث (التلعيب ذو المعنى meaningful gamification) والذي أشار إليه نيكلسون (Nicholson, 2012) بأنّه التأكيد عند تصميم التلعيب على عدم الاعتماد على المكافئات الخارجية كطريقة وحيدة لتحفيز الطلاب، بل بالاعتماد على الارتباطات بين عناصر الألعاب ورغبات المتعلمين الداخلية وأهدافهم.

- **التصميم الأولي لنموذج التلعيب المقترح**

وفي هذا الصدد، قامت الباحثتان باتباع الإجراءات السابقة التي تطرق لها الباحثون عند تطبيق تقنية التعليب عبر المنصات الرقمية، كما حاولت مراعاة بعض المواصفات السابقة التي تطرق لها الباحثون فيما يخص أنظمة التلعيب الإلكترونية القائمة على التلعيب التي تتضح بالتفصيل في الفصل الثالث. وفيما يخص الطلاب قامت الباحثتان بالعودة إلى الدراسات السابقة لإعداد دليل إرشادي للطالبات يحتوي على تعليمات لكافة الأنشطة والمحتوى التعليمي كدراسة حكاك وآخرون (Hakak et al,2019) ودراسة الرحيلي (٢٠١٨). وباتباع التعليمات المتضمنة في الدليل تستطيع الطالبة إنجاز المهام القائمة على التلعيب، وتعلم المحتوى التعليمي المطروح بشكل سهل ويسير ويحقق الأهداف، كما قامت ببناء نموذج مقترح يتضمن قائمة لأساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية والذي يتضح بالتفصيل في الفصل الثالث وهنا استعراض للنقاط الرئيسية، كالتالي:

- **الحساب الشخصي** (personal profile):

قامت الباحثتان بترجمة ديناميكية التعبير عن الذات لتتمثل في ميكانيكية التلعيب (الحساب الشخصي) بدلاً عن الأفتار avatar حيث يسمح الحساب الشخصي learner' profile لكل متعلم بالتعبير عن ذاته من خلاله. وبالرغم من أهمية وجود حساب شخصي للمتعلمين وخصوصا في البيئات الافتراضية، إلا أن الباحثتان وجدت ندرة في الأبحاث والدراسات العربية والأجنبية التي قامت بتناول هذا الموضوع ومنها دراسة سنيمان وبيرغ (Snyman and Berg,2018) والتي أكدت أنه ذو فاعلية كبيرة وخصوصا لتعليم الراشدين والذي يشكل صورة لكل متعلم كما أنّه يساعد على تمكين المتعلم من التعلم. ويعد الحساب الشخصي أحد الحوافز التي تجذب المتعلمين عبر الخاصية الاجتماعية التي يوفرها للمتعلمين وتمكنهم من التواصل مع المعلم وكذلك الأقران حيث يسمح برؤية والتعرف على حضارات الآخرين وخلفياتهم Kissau, Wang, Rodgers, Haudeck, & (Biebricher, 2019).

- **الخطو الذاتي** points:

قامت الباحثتان بترجمة ديناميكية تقدم المتعلم أو استمراره في التعلم إلى ميكانيكية النقاط كما فعل ذلك العديد من الباحثين في الدراسات السابقة، حيث يستمر المتعلمين بجمع النقاط حتى يصلون إلى إتمام المحتوى التعليمي وإنجاز كافة المهام التعليمية، فقامت الباحثتان بتحديد ١٠٠ نقطة لكل موضوع تعليمي موزعة على المهام والانتقال بين مستويات المحتوى التعليمي فبمجرد

انتهاء الطالبة من جميع المهام التعليمية داخل كل مستوى ستتم إضافة النقاط لها. وتساعد النقاط المتعلمين على تحمل مسؤولية تعلمهم وتنظيم وإدارة وقت التعلم لأداء المهام والاطلاع على المحتويات الأكاديمية عبر المنصة، كما أنّها تعد مؤشر كمي يعطي المتعلمين انطباعاً عن مدى تقدمهم ومحفز للاستمرار في التعلم لتجميع أعلى قدر من النقاط ليمكنهم ذلك من النجاح والحصول على المكافئات كالشكر والتقدير. وتعد النقاط من أكثر ميكانيكيات التلعيب انتشاراً في المجالات الأخرى كالتجارة وعالم الأعمال والإعلانات وغيرها حيث تُستخدم لجذب العملاء (Kim & Ahn,2017). وتمثل النقاط points التغذية الراجعة بأبسط صورها وتعزيز السلوكيات المرغوبة وتعتبر نظرية سكنر (Skinner,1953) الاشتراط الاجرائي من أهم النظريات الداعمة لعنصر النقاط حيث ارتكزت نظريته على الاقتران وهو العلاقة بين الإجراء الذي يقوم به الفرد والتعزيز الذي يحصل عليه، ويرى سكنر أنه يجب تعزيز كل استجابة لأنَّ كل استجابة تعتبر وسيلة لتحقيق الهدف وتسمى الاستجابة الإجرائية، وبذلك سيتم تحفيز المتعلمين على تكرار السلوك للحصول على جوائز كالنقاط، وبالرغم من بساطتها إلا أنها تعد ميكانيكية فعّالة.

- **المستويات** levels:

فكما أن النقاط تدعم استمرار المتعلم فأيضاً تعد المستويات من أهم الميكانيكيات التي تدعم استمرار المتعلمين وكما تُمثّل النقاط الجانب الكمي لقياس مدى تقدم المتعلمين، فإن المستويات تُمثّل الجانب النوعي الذي يمثل مدى تقدم المتعلمين في اكتساب المعرفة والمهارات وتحقيق الأهداف الأكاديمية. وقامت الباحثتان بتقسيم كل موضوع من المواضيع الأكاديمية إلى مستويين لكل مستوى أهدافه والمخرجات المتوقع من الطالبة الالمام بها. وتتغير صعوبة المستويات حسب الطريقة المتبعة في تنظيم المحتوى والتصميم التعليمي لبيئة التعلم. وقد قامت الباحثتان باتباع نظرية رايجلوث عند تنظيم المحتوى الأكاديمي وذلك لتوافقها مع أهداف هذا البحث وطبيعة المحتوى المقدم للطالبات الذي تم عرضه من خلال المنصة الرقمية، والذي سبق تحكيمه أيضا لدى المحكمين، وسيتم التفصيل في تحليله في الفصل الثالث.

- **ترتيب المتعلم بالنسبة للمتعلمين الآخرين** (leader-board):

وتعد من ميكانيكيات التلعيب التي قامت الباحثتان بتطبيقها عند تنفيذ التجربة، حيث تُشعل هذه الميكانيكية الحماس بين الطلاب وتضيف جو المتعة والمرح على بيئة المنصة القائمة على التلعيب، عبر ديناميكية المنافسة. وقامت الباحثتان بتصميم لوحتيّ صدارة واحدة للمهام الفردية وأخرى للمهام الجماعية، وذلك للتوفيق بين وجهات نظر الباحثين الذين أيد كلا منهم طريقة، ولردم الفجوة بين آرائهم من جهة أخرى والتي تم التفصيل فيها فيما سبق، كالتالي:

- **ترتيب الطالبة مقارنة بزميلاتها الأخريات**:

وحينها تتنافس الطالبة مع بقية زميلاتها في المنصة الرقمية على إنجاز المهام حيث يكون الفوز للأسبق منهم، أو حسب المعايير التي حددها المعلم مُسبقا، وتقوم

الباحثتان بتحديث اللوحة بعد كل مستوى. وقامت الباحثتان بتطبيق هذه اللوحة الفردية على المهام السهلة التي تتطلب جهدا بسيطا.

- **ترتيب المجموعة مقارنةً بالمجموعات الأخرى**:

وحينها تتنافس المجموعة مع المجموعات الأخرى في المنصة الرقمية، وهذا يعزز التعاون والتعلم الاجتماعي بين الطلاب أو الطالبات في بيئة المنصات مفتوحة المصادر. وقامت الباحثتان بتطبيق هذه اللوحة الجماعية على المهام الصعبة مثل تصميم انفوجرافيك، حيث يتشاركون في أداء المهمة سويا ويتنافسون على أدائها على أفضل صورة مما يؤدي إلى تنمية إبداعهم وخيالهم ليتميزوا عن باقي المجموعات ويفوزوا بالصدارة. وتقوم الباحثتان هنا بتحديث اللوحة بعد كل مستوى، ومن الأفضل هنا أن يترك المعلم للطلاب الحرية في اختيار أسماء المجموعات الخاصة بهم.

- **المهام التعليمية والتي تُمثل التحديات** (challenges):

بالإضافة إلى ميكانيكيتي النقاط والمستويات اللاتي يدعمن ديناميكية الاستمرار في التعلم، فإن ميكانيكية التحديات تتشابه معهم في دعمها لهذه الديناميكية. فالحياة الواقعية تتضمن العديد من التحديات والتي تؤدي إلى تطوير شخصياتنا، فكذلك التحديات في البيئة التعليمية والتي تمثل المهام التعليمية (missions) التي يقوم بتصميمها المعلم ويطرحها للطلاب وهي بمثابة ألغاز ومشكلات تتطلب من الطلاب التفكير السليم لحلها، وقد تعد أحد الأسباب التي يعود الطلاب من أجل إنجازها في النظام الإلكتروني التعليمي. وتساهم المهام في تطوير مهارات المتعلمين خلال مهمة تتبعها مهمة أخرى. وهذا يساعد على ارتفاع دافعية المتعلمين وكذلك زيادة مشاركتهم داخل البيئة التعليمية الإلكترونية. وكما تم الذكر سابقا فإن النقاط تمثل الجانب الكمي، والمستويات تمثل الجانب النوعي، بينما تمثل التحديات challenges السلم الذي يقفز بالمتعلمين خطوات صغيرة نحو إكمال المهمة المطلوبة وتحقيق الهدف، كما يمكن للمعلم تقسيم المهمة الكبيرة إلى عدة مهام صغيرة ويقوم الطلاب باتباع الارشادات حتى يتمكنوا من أدائها بشكل أفضل. ويعتمد اختيار نوع المهمة على المحتوى التعليمي المطروح، وعلى خصائص الطلاب ونوعية المحتوى، وسيتم التفصيل في تصميم المهمات في الفصل الثالث.

- **المكافآت التي يحصل عليها المتعلم** (rewards):

قامت الباحثتان بترجمة ديناميكية المكافأة إلى عدة أنواع من الميكانيكيات مُحاولة تجنب المكافآت المادية، والتي تمثلت في الآتي:

- عبارات الشكر والتقدير التي سيتم وضعها في حساب توتير بعد إنهاء المتعلمات لبعض المهام.
- نشر أفضل مشروع قامت الطالبات بإنشائه عبر تويتر، وتنويع طرق النشر فمرة عبر إنشاء تصويت عبر الحساب والمشروع الذي يحصل على أعلى نسبة تصويت يتم اختياره، ومرة عبر اختيار الأسرع منهم في الإرسال وهكذا.

- مهام مخفية، تظهر للطالبات اللاتي أنجزن بعض المهام المشار إليها.
- مكافأة مخفية عبارة عن شهادة إتمام للمهمة.
- التغذية الراجعة الإيجابية التي تحسّن من الأداء، وذلك بالاهتمام بتفاصيل المهمة.

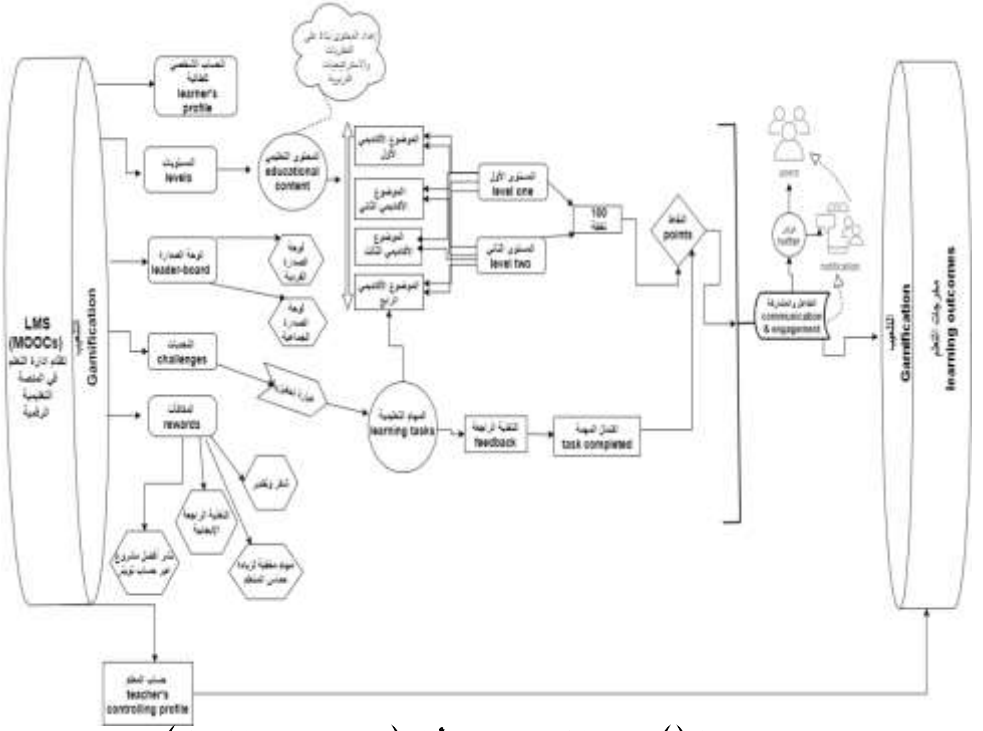
• **استخدام تطبيقات الشبكة الاجتماعية مع أساليب التلعيب**:

ويعد استخدام تطبيقات الشبكة الاجتماعية أحد الملامح الرئيسية للدافعية الاجتماعية، حيث أكد باول ويوان (Yuan &Powell ,2013) أنّ أحد عناصر المنصات الرقمية التي تؤدي إلى تحفيز المتعلمين للمشاركة هي الخبرات التعليمية الاجتماعية الممتعة والمتوازية مع اكتساب المتعلمين للمعارف والخبرات من المقررات التي يدرسونها. ويشير شيونغ ولي و كورنهيبر وسوين وبيرسل وكوينز (Xiong, Li, Kornhaber, Suen, Pursel, & Goins,2015) أن استخدام العناصر الاجتماعية في المنصات الرقمية يلعب دوراً مهماً في تحفيز الطلاب، والتي قد تتمثل منتديات النقاش، واستخدام بعضها لتطبيقات الشبكة الاجتماعية. ويضيف الباحثين، بأن ذلك يعطي المتعلمين الشعور بالارتباط مع الأقران وهذا ما يسمى ب "الوجود الاجتماعي". كما ذهب بعض الباحثين إلى أبعد من ذلك مثل ون ويانغ وروز (Wen, Yang, and Rosé,2014) والذين جعلوا دافعية الطلاب تقاس بنسبة المشاركات posts الأسبوعية على تطبيقات الشبكة الاجتماعية ومنتديات النقاش، والتي تحدد مدى استمرارهم للتفاعل والانخراط في تلك المقررات.

حيث أشار ماكروس (de-Marcos et al,2016) أنّ الإدماج بين التلعيب وتطبيقات الشبكة الاجتماعية يعد من الطرق المستقبلية الواعدة، حيث أنها تخلق خبرات تعليمية تشاركية وتفاعلية. حيث أن تطبيقات الشبكة الاجتماعية أظهرت الشبكة الخفية التي تسهل التواصل والتفاعل بين الأشخاص J. Lee &. Bonk, (2016). وفي الآونة الأخيرة، لاقت تطبيقات الشبكة الاجتماعية انتشاراً كبيرا حيث بلغ عدد مستخدميها حتى عام ٢٠١٩ إلى 3.484 بليون، ويُعرّف باين شين وتومس بريير (Chen & Bryer,2012)التعليم عبر شبكات التواصل الاجتماعي بأنه "توظيف هذه الشبكات الاجتماعية وأدواتها وتقنياتها وخدماتها في الربط والتواصل بين عناصر عملية التعليم سواءً تم الربط بين هذه العناصر في نطاق التعليم الرسمي أو التعليم غير الرسمي" (كما ورد لدى خلف الله،٢٠١٣). كما أكد الباحثين السابقين على المميزات العديدة لتطبيقات الشبكة الاجتماعية كالفيس بوك وتويتر وفليكر على تدعيم البيئة التعليمية وإثراء الخبرات التعليمية.

ونظراً لأهمية دمج أسلوب التلعيب وتطبيقات الشبكة الاجتماعية معاً، والذي يمتد للاستفادة من خصائصهما معا ، مما يساهم بإثراء البيئة التعليمية بتجارب نافعة والتي تطرق لها الباحثين السابقين مثل ماكروس ولامب de-Marcos et al,2016) و(عواج وتبري، ٢٠١٦; Thomas,2011) ولقلة الدراسات الأجنبية

والعربية على حد علم الباحثتان التي تناولت الوجهين سوياً، فقد اختارت تطبيق توتير ليكون أحد تطبيقات الشبكة الاجتماعية التي دمجتها مع المنصة عند تنفيذ أساليب التلعيب لتعزيز الجانب الاجتماعي، حيث أظهرت إحصائيات وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات السعودية لعام ٢٠١٩ أن نسبة استخدام تطبيق توتير twitter بلغت في السعودية ٩ مليون مستخدم وهي النسبة الأكبر التي تستحوذ على تطبيقات التواصل الاجتماعي ما عدا الفيس بوك حيث اشترك مع توتير بنفس النسبة. واستخدمت الباحثتان التطبيق لتنفيذ بعض الأنشطة والاستراتيجيات التعليمية من خلاله كالنقاش والعصف الذهني والتفكير البصري، كما استخدمته أيضا لتعزيز المشاركات الجماعية بين الطلاب والمنافسة عبر ميزتي التفضيلات likes والتصويت. والشكل (١) يوضح طريقة عمل أساليب التلعيب عبر المنصة الرقمية:



شكل (١): نموذج التلعيب المقترح الأولي (المصدر: تصميم الباحثتان)

- **الطريقة والإجراءات**:
- **منهجية البحث**:

يستند البحث الحالي إلى المنهجيين التاليين:

◄◄ المنهج الوصفي: والذي عرفه (الرشيدي،٢٠٠٠، ص ٥٩) بأنه "مجموعة من الإجراءات البحثية التي تتكامل لوصف الظاهرة أو الموضوع اعتماداً على جمع

الحقائق والبيانات وتصنيفها ومعالجتها وتحليلها تحليلاً كافياً ودقيقاً، لاستخلاص دلالتها والوصول إلى نتائج أو تعميمات عن الظاهرة أو الموضوع محل البحث". والذي ستقوم الباحثتان باستخدامه لتحليل الدراسات السابقة وأدبيات البحث لإعداد قائمة بأساليب التلعيب التي تؤدي إلى زيادة دافعية الطلاب، وقائمة بالمواضيع التي سيتم طرحها عبر المنصات الرقمية وهي بعض مستحدثات تقنيات التعليم.

- المنهج التجريبي: والذي عرفه (مطاوع والخليفة،٢٠١٤، ص ١٢٢) بأنّه "المنهج الذي يتضمن محاولة لضبط كل العوامل الأساسية المؤثرة في المتغير أو المتغيرات التابعة في التجربة، ما عدا عامل واحد يتحكم فيه الباحث ويغيره على نحو معين، بقصد قياس تأثيره على المتغير أو المتغيرات التابعة". والذي ستقوم الباحثتان باستخدامه لبيان فاعلية المتغير المستقل (أساليب التلعيب عبر المنصة الرقمية) على المتغير التابع والذي يتمثل في (دافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم من المنصة الرقمية).

- **التصميم التجريبي للبحث**:

استخدمت الباحثتان التصميم التجريبي القائم على المجموعتين الضابطة والتجريبية، والجدول (١) يوضح التصميم التجريبي للبحث:

جدول (١): التصميم التجريبي للبحث

المجموعة	القياس القبلي	المعالجة التجريبية	القياس البعدي
مجموعة ضابطة	مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي (من إعداد الباحثتان)	التدريس باستخدام المنصة الاعتيادية	مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي (من إعداد الباحثتان)
مجموعة تجريبية	مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي (من إعداد الباحثتان)	التدريس باستخدام أساليب التلعيب عبر المنصة الرقمية	مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي (من إعداد الباحثتان)

- **متغيرات البحث**:

اشتمل البحث على المتغيرين التاليين:

- المتغير المستقل: أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية.
- المتغير التابع: دافعية الإنجاز الأكاديمي.

- **أدوات البحث ومواده**:

تضمن البحث إعداد المواد والأدوات التالية:

- النموذج المقترح لبعض أساليب التلعيب وتطبيقه على المنصة الرقمية عبر البرنامج التدريبي (مادة معالجة تجريبية).
- مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي لقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى الطالبات نحو التعلم من المنصة القائمة على أساليب التلعيب (من إعداد الباحثتان).
- البرنامج التدريبي لمحتوى المواضيع التي ستطرح على المنصة الرقمية (من إعداد الباحثتان).
- الدليل الإرشادي للطالبات (من إعداد الباحثتان).

• **مجتمع البحث وعينته**:

تكون مجتمع البحث من الطالبات المنتظمات في الفصل الدراسي الأول من عام (١٤٤١ هـ) بكلية التربية بجامعة جدة، والبالغ عددهن (٧٣٢) طالبة، حسب إحصائيات إدارة الكلية. وتكونت عينة البحث من (٩٢) طالبة من طالبات قسم تقنيات التعليم بكلية التربية بجامعة جدة، وقد تمّ اختيار العينة بطريقة عشوائية بسيطة من المستويين السادس والسابع عن طريق برنامج SPSS حيث قامت الباحثتان بكتابة جميع أسماء طالبات قسم تقنيات التعليم ومن ثم طلبت من البرنامج اختيار (٩٢) طالبة بشكل عشوائي، وذلك لضمان أن كل طالبة لها فرصة متساوية لاختيارها كأحد أفراد العينة. وبناءً على ذلك، قسّمت الباحثتان الطالبات اللاتي تم اختيارهنّ من قبل البرنامج إلى مجموعتين بالتعيين العشوائي، وقامت بتعيين أحدهما كمجموعة تجريبية والتي درست باستخدام أساليب التلعيب عبر المنصة الرقمية وعدد أفرادها (٤٦)، والأخرى كمجموعة ضابطة وعدد أفرادها (٤٦) والتي درست باستخدام المنصة الاعتيادية.

• **خطوات البحث** :

لتحقيق أهداف البحث، والإجابة على أسئلته واختبار فروضه، اتبعت الباحثتان الإجراءات التالية:

- الاطلاع على البحوث والدراسات السابقة في مجال التلعيب، والدراسات التي تناولت دافعية الإنجاز الأكاديمي.
- تجميع وتحليل محتوى البرنامج التدريبي (مستحدثات تقنيات التعليم) من المصادر ذات العلاقة، وتحديد المواضيع الأكاديمية وعرضها على المحكمين.
- تصميم أساليب التلعيب المستخدمة في البحث، وعرضها على المحكمين.
- بناء أداة البحث (مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي)، وعرضها على المحكمين.
- إعداد الدليل الإرشادي للطالبات الذي يوضح كيفية الدراسة عبر المنصة الرقمية القائمة على أساليب التلعيب، وعرضه على المحكمين.
- الحصول على خطاب الموافقة من إدارة الدراسات العليا بجامعة جدة لتطبيق البحث على طالبات بكالوريوس تقنيات التعليم، انظر ملحق رقم (١٠)، وهو موجه إلى مشرفة قسم تقنيات التعليم بجامعة جدة.
- تجهيز مكان لتنفيذ تجربة البحث، وقد اختارت الباحثتان أحد معامل الحاسب الآلي بكلية التربية، وذلك بسبب وجود أجهزة الحاسب الآلي، وتوفر الاتصال بالإنترنت، لتستفيد الطالبات من استخدام الأجهزة، واستعمال الانترنت الخاص بالجامعة في حال لم تمتلك إحداهنّ اشتراك بالشبكة الخلوية *4G*.
- تطبيق التجربة على العينة الاستطلاعية التي تتكون (١٥) طالبة من طالبات كلية التربية وذلك في تاريخ *6.10.2019* ، وذلك للوقوف على التحديات التي قد تواجه الباحثتان أثناء تنفيذ تجربة البحث ومعالجتها.
- تجريب أداة البحث المتمثلة في مقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي على عينة استطلاعية تتكون من (٣٠) طالبة، وتحليل نتائج المقياس إحصائيا، للتحقق من صدق وثبات المقياس.

- ضبط بعض المتغيرات الدخيلة كالجنس والمستوى الدراسي والخبرة السابقة لاستخدام المنصات الرقمية والتي من المتوقع أن تؤثر على المتغير التابع "دافعية الإنجاز الأكاديمي" أثناء تنفيذ التجربة.
- إجراء التطبيق القبلي لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي على عينة البحث (المجموعتين التجريبية والضابطة)، للتحقق من تكافؤ المجموعتين قبل تطبيق التجربة.
- عقد لقاء تعريفي مع عينة البحث (المجموعة التجريبية والضابطة) في يوم الأحد الموافق ١٤،١٠،٢٠١٩ بهدف تعريفهم بطبيعة البحث وأهميته بالنسبة إليهم.
- تفعيل الاشتراك في منصة *ProProfs* الرقمية القائمة على أساليب التلعيب وإضافة طالبات المجموعة التجريبية.
- تم التطبيق الفعلي لتجربة البحث لمدة (٨) أسابيع بواقع لقاء أسبوعياً، ابتداءً من يوم الأحد الموافق *20.10.2019* وحتى يوم الخميس الموافق *12.12.2019*، إذ تم تدريس المجموعة التجريبية المواضيع الأكاديمية على المنصة باستخدام أساليب التلعيب عبر المنصة الرقمية، بينما درست المجموعة الضابطة باستخدام المنصة الاعتيادية.
- إجراء التطبيق البعدي لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي على مجموعتي البحث بعد الانتهاء من دراسة مواضيع البرنامج التدريبي.
- إجراء التحليل الإحصائي المناسب باستخدام برنامج (*SPSS*) لتفسير ومقارنة نتائج التطبيقين القبلي والبعدي لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي.
- وضع التوصيات والمقترحات في ضوء نتائج البحث.

- **عرض نتائج البحث ومناقشتها**:
- **نتائج السؤال الأول ومناقشتها**:

ينص السؤال الأول من أسئلة البحث على: "ما النموذج المقترح لتوظيف بعض أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية لتنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم لدى طالبات كلية التربية بجامعة جدة؟"

للإجابة عن هذا السؤال قامت الباحثتان بالاطلاع والاستفادة من الدراسات والأبحاث السابقة ذات الصلة بموضوع البحث، كما اتضح ذلك في الفصل الثاني من هذا البحث، مثل دراسة يلدريم (Yildirim, 2017) ودراسة الشامي (Elshamy,2017) ودراسة هونغ وويه (Huang, & Yeh, 2017) ودراسة بوفرمين وويدتش وباستينز (Bovermann, Weidlich & Bastiaens, 2018) لتكوين نموذج تلعيبي يتضمن أساليب تلعيب فاعلة لتطبيقه عبر المنصات الرقمية، وقد حصرت الباحثتان عدة أساليب ،ومن ثم عرضتها على المحكمين بصورتيها التربوية والفنية للتأكد من دقتها وملائمتها وفاعليتها عبر المنصات الرقمية لتحقيق الأهداف التي وضع من أجلها النموذج. وبعد إجراء التعديلات التي أشار إليها المحكمين، توصلت الباحثتان إلى تحديد (٦) أساليب تلعيب، وتمت ترجمتها إلى الشكل الأولي الذي يظهر في الفصل الثاني، شكل رقم (2.2)، والشكل النهائي

المتمثل في صورة Storyboard، انظر ملحق رقم (6). واتبعت الباحثتان نموذج ADDIE لتصميم النموذج المقترح لأساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية، إذ قامت بتصميم وإنتاج أساليب التلعيب، وإعداد الدليل الإرشادي للطالبات، وتحديد استراتيجيات التدريس، وأساليب التقويم الملائمة لأساليب التلعيب، وقد تم خلال ذلك مراعاة خصائص الطالبات وطبيعة المحتوى التعليمي والأهداف التعليمية المراد تحقيقها، ويوضح الفصل الثالث تفاصيل تصميم وإنتاج أساليب التلعيب، وكذلك خطوات تصميم النموذج المقترح لأساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية.

- **نتائج السؤال الثاني ومناقشتها:**

ينص السؤال الثاني من أسئلة البحث على: " ما فاعلية النموذج المقترح لتوظيف بعض أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية في تنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم لدى طالبات كلية التربية بجامعة جدة؟"

للإجابة عن هذا السؤال قامت الباحثتان باختبار صحة الفرض الصفري التالي "لا يوجد فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة أقل من (٠,٠٥) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة التقليدية في التعليم (المنصة الرقمية الاعتيادية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية التي تستخدم (أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية) في القياس البعدي لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي عبر المنصات الرقمية". حيث تم معالجة الدرجة الكلية لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي عبر حساب المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية للدرجة الكلية لدافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم في التطبيق البعدي للمجموعتين الضابطة والتجريبية، وتمت المقارنة بين هذه المتوسطات الحسابية باستخدام اختبار (ت) لمجموعتين مستقلتين (المجموعة الضابطة – المجموعة التجريبية)، والذي يظهر في الجدول (٢) :

جدول (٢): نتائج اختبار (ت) للمقارنة بين متوسطات المجموعتين الضابطة والتجريبية في الدرجة الكلية لدافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم

المقارنة	التطبيق	المجموعة	العدد	المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	قيمة ت	درجات الحرية	الدلالة الإحصائية
الدرجة الكلية لدافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم	البعدي	الضابطة	٤٦	2.27	0.34	44.55	90	0.01
	البعدي	التجريبية	٤٦	4.58	0.09			

يتضح من الجدول (٢) أن المتوسط الحسابي للمجموعة الضابطة في الدرجة الكلية لدافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم في التطبيق البعدي يساوي (2.27)، وللمجموعة التجريبية يساوي (4.58)، وقيمة (ت) تساوي (44.55) وتشير إلى وجود فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى دلالة أقل من (0.05) بين متوسطات درجات المجموعة الضابطة، والمجموعة التجريبية في الدرجة الكلية لدافعية الإنجاز نحو التعلم في التطبيق البعدي، لصالح المجموعة التجريبية. هذه النتائج

تشير إلى وجود أثر للمتغير المستقل (أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية) على المتغير التابع (الدرجة الكلية لدافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم) لدى المجموعة التجريبية.

ولمعرفة حجم هذا الأثر، تم حساب إيتا تربيع (η^2) كمؤشر لحجم الأثر وكانت نتائجه بالجدول (٣):

جدول (٣): حجم الأثر للمتغير المستقل على الدرجة الكلية لدافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم

المتغير المستقل	المتغير التابع	قيمة ت	درجات	ايتا	حجم الأثر
أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية	الدرجة الكلية لدافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم	44.55	90	٠,٩٦	كبير

يتضح من الجدول (٣) أعلاه أن قيمة (إيتا تربيع) بلغت (0.96) وهذا يعني وجود حجم أثر كبير لأساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية على الدرجة الكلية لدافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم.

كما تم التأكد من فاعلية المتغير المستقل (أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية) على المتغير التابع (الدرجة الكلية لدافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم) لدى المجموعة التجريبية، من خلال حساب معدل الكسب وفقا لمعادلة بليك وكانت النتائج كما بالجدول (٤):

جدول (٤): معدل الكسب لبليك للكشف عن فاعلية المتغير المستقل على الدرجة الكلية لدافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم لدى المجموعة التجريبية

المتغير المستقل	المتغير التابع	الدرجة العظمى	المتوسط الحسابي		معدل الكسب	الفاعلية
			قبلي	بعدي		
أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية	الدرجة الكلية لدافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم	5	2.08	4.58	1.36	كبيرة

يتضح من الجدول (٤) أنّ متوسط الدرجة الكلية لدافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم في التطبيق القبلي (2.08) وفي التطبيق البعدي (4.58)، ولمعرفة إذا كان هذا الفرق كبيرا ويعطي مؤشر على فعالية أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية، على الدرجة الكلية لدافعية الإنجاز الأكاديمي نحو التعلم لدى المجموعة التجريبية، تم حساب معدل الكسب وفقا لمعادلة بليك وبلغت قيمته (1.36) وهي قيمة تعني وجود فاعلية كبيرة.

من جميع النتائج السابقة يتم رفض الفرض الصفري الذي نص على عدم وجود فرق ذو دلالة إحصائية عند مستوى دلالة أقل من (0.05) بين متوسط درجات أفراد المجموعة الضابطة التي تستخدم الطريقة التقليدية في التعليم (المنصة الرقمية الاعتيادية)، ومتوسط درجات أفراد المجموعة التجريبية التي تستخدم (أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية) في القياس البعدي لمقياس دافعية الإنجاز الأكاديمي عبر المنصات الرقمية. وقبول الفرض الموجه الذي أكد وجود فروق بين المجموعتين لصالح المجموعة التجريبية . الأمر الذي أكد فاعلية أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية في تنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي بكل

أبعاد المقياس لدى طالبات المجموعة التجريبية مقارنة بطالبات المجموعة الضابطة.

وتتفق نتائج البحث مع نتائج دراسات : تشين وبيرتون ميهايلا ويتنغتون (Chen, Burton, Mihaela, & Whittinghill 2015) و دراسة توران وايفينس وكارا وقوكتس (Turan, Avinc, Kara, & Goktas,2016) و دراسة هوانغ ويه (Huang, & Yeh,2017)و دراسة الشامي (Elshamy,2017) و دراسة فريتاس واسيردا وكالادو وليما وكانيدو (Freitas, Lacerda, Calado, Lima, & Canedo, 2017) و دراسة بوفرمين وباستينز (Bovermann, & Bastiaens, 2018) و دراسة تاسبينار وشميت وشوباور (Taspinar, Schmidt, & Schuhbauer, 2016) ودراسة دي روشا سيكاس وجوميز ودي ميلو (da Rocha Seixas, Gomes, & de Melo Filho, 2016) دراسة ايبانيز ودي سيريو وديلجادو كلوس (Ibáñez, Di-Serio, & Delgado-Kloos, 2014) ،حيث اتفقت هذه الدراسات على فاعلية استخدام التلعيب في زيادة الدافعية، وتحقيق الأهداف التي وظف من أجلها.

- **توصيات البحث**:

في ضوء نتائج البحث أوصت الباحثتان بالتوصيات الأتية:

- توجيه المعلمين والمعلمات بتوظيف أساليب التلعيب عند التدريس باستخدام المنصات الرقمية لكافة المراحل التعليمية للطلاب والطالبات.
- ضرورة تبني الجامعات السعودية لنماذج التلعيب وتوظيفها عبر منصاتها، وتدريب أعضاء هيئة التدريس على توظيفها بفاعلية.
- على الجهات المعنية بتطوير المقررات الإلكترونية بناء مقررات جامعية وبرامج تدريبية في تخصصات مختلفة قائمة على أساليب التلعيب، لتأهيل طلاب وطالبات الجامعة بالمهارات المختلفة، وتنمية دافعية الإنجاز لديهم مما يساهم في التطوير المستمر والتنمية البشرية المستدامة.
- على المؤسسات التعليمية المختلفة كالمدارس والجامعات وغيرها، الاهتمام بتدريب المعلمين وأعضاء هيئة التدريس على تصميم أساليب تلعيب فاعلة تنمّي الدافعية الداخلية للطلاب والطالبات، وتوفير أدلة إرشادية توضح كيفية توظيفها بما يحقق أهداف العملية التربوية بنجاح.
- على الباحثين الاهتمام بدراسة المتغيرات البنائية لمنصات التعلم الرقمية القائمة على التلعيب، وذلك لإيجاد أفضل الحلول للمشاكل التعليمية التي تواجهه المعلمين والمتعلمين في المواقف التعليمية المختلفة.

- **مقترحات البحث**:

- إجراء دراسات مماثلة، للكشف عن فاعلية أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية في تنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي لكافة المراحل الدراسية الأخرى.
- إجراء دراسات أخرى للكشف عن فاعلية أساليب التلعيب عبر المنصات الرقمية في تنمية جوانب تعلم أخرى: كالتحصيل الدراسي، والتفكير الإبداعي، ومهارة حل المشكلات ومهارات ما وراء المعرفة.

- إجراء دراسات مماثلة تجريبية على جامعات أهلية، ومنصات رقمية أخرى باستخدام أساليب التلعيب.
- إجراء دراسة وصفية تستهدف الوقوف على الاتجاهات الحديثة العالمية في مجال استخدام التلعيب في التعليم عبر المنصات الرقمية، وحصر أبرز النماذج الناجحة.
- إجراء دراسة تبحث أثر اختلاف أساليب التلعيب في منصات التعلم الرقمية في تنمية متغيرات تابعة أخرى لدى الطالبات.

- **المراجع**:

- **أولاً: المراجع العربية**:

- أبو خطوة، السيد عبد المولى. (٢٠١٦). المقررات الإلكترونية المفتوحة واسعة الإنتشار "MOOC" وعولمة التعليم، تم الاسترجاع من الرابط التالي http://emag.mans.edu.eg /index.php?page=news&task=show&id=466
- أبو زيد، هالة محمد علي. (٢٠١٨). أثر استخدام المدونات الإلكترونية في تنمية مهارات التفكير الناقد لدى طلبة الجامعات الأردنية الخاصة: جامعة الزيتونة الأردنية أنموذجا، ١ Retrieved . from http://search.ebscohost.com.sdl.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true &db= edsalm&AN=edsalm.900720&site=eds-live
- ابن الهدلق، عبدالله عبد العزيز.(٢٠١٩). التعليم بالترفيه: تصور مقترح لاستخدام التلعيب Gamification في التعليم.مجلة القراءة والمعرفة، ٢٠٩، 340-314.
- أمبو سعيدي، عبدالله والحوسنية، هدى.(٢٠١٨). أثر التدريس بمنحى الصف المقلوب في تنمية الدافعية لتعلم Flipped Classroom العلوم والتحصيل الدراسي لدى طالبات الصف التاسع الأساسي. مجلة جامعة النجاح للأبحاث (العلوم الإنسانية)، ٣٢ (٨).
- إبراهيم، مهدي. (٢٠١١). دافعية الإنجاز والتحصيل وسبل تحقيقها في الصف الدراسي. رسالة التربية، ٢ (١)، ١١٧-١١٨.
- الإستاد، محمد حمزة عباس (٢٠١٤). أثر برنامج التعلم الفعال على التحصيل ودافعية الإنجاز لدى الطلبة الموهوبين منخفضي التحصيل بالمرحلة المتوسطة بدولة الكويت. رسالة ماجستير منشورة، جامعة الخليج العربي، المنامة، تم الاسترجاع من الرابط التالي https://search.mandumah.com/Record/728566
- البحاح، محمد. (٧ فبراير ٢٠١٦). أفضل ٣ منصات تعليمية عربية مجانية، تم الاسترجاع في 6.2.2019 من الرابط التالي **https://abuomar.ae/2016/02/07**
- التركي، عثمان تركي. (٢٠١٦) العوامل المؤثرة في استخدام المقررات الإلكترونية مفتوحة المصدر MCOOs من وجهة نظر المتعلمين في المملكة العربية السعودية: دراسة تطبيقية على طلبة جامعة الملك سعود. مجلة العلوم التربوية والنفسية، ١٧(٤)، ٧٨-١١١.
- الحفناوي، محمود محمد محمد .(٢٠١٧). أثر استخدام الأنشطة الإلكترونية المبنية على مبدأ التلعيب في ضوء المعايير لتنمية المفاهيم الرياضية لدى التلاميذ الصم ذو صعوبات التعلم. مجلة العلوم التربوية،٢٥(٤) ٢٩-٧٣.
- الحلفاوي، وليد سالم محمد والظاهري، يحيى حميد راشد وزكي، مروة زكي توفيق .(2015)الويب ٢.٠ مفاهيم وتطبيقات، مركز النشر العلمي، جامعة الملك عبد العزيز.
- الجريوي، سهام سلمان. (٢٠١٧) واقع استخدام الصور الرمزية (الأفاتار) في تصميم المقررات عبر المنصات التعليمية المفتوحة ومدى استخدام الصور الرمزية (الأفاتار) في تصميم مقررات المنصات التعليمية المفتوحة، مجلة كلية التربية في العلوم التربوية، ٤١ (٣)، ١٤-٦٧.

- الجهني، ليلى سعيد. (٢٠١٧). المقررات الإلكترونية المفتوحة واسعة الانتشار MOOCs ودورها في دعم الدافعية واستراتيجيات التعلم المنظم ذاتيا. مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية، ٢٥ (٤)، ٢٢٨-٢٥٧.
- الخوالدة، رنا عمي محمود. (٢٠١٥). أثر استراتيجية التخيل الموجه على دافعية الإنجاز والاتجاهات نحو المدرسة لدى طلبة الصف الثالث الأساسي. رسالة ماجستير، جماعة البحث العلمي والدارسات العليا، الجامعة الهاشمية.
- الدايم، خالد محمد، ونصّار، عبد السلام محمد. (٢٠١٨). استخدام بيئات التعليم الإلكتروني وعلاقته بمستوى دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طلبة جامعة القدس المفتوحة في منطقة شمال غزة التعليمية، ٣ (٦)، ١٧١-٢١٢.
- الرحيلي، تغريد عبد الفتاح. (٢٠١٨). فاعلية بيئة تعلم تشاركية متعددة الوسائط قائمة على التلعيب في تنمية التحصيل والدافعية لدى طالبات جامعة طيبة. *مجلة الجامعة الإسلامية للدراسات التربوية والنفسية* (6)*26* .
- الرجوب، ميساء فائق، ورواشدة، إبراهيم فيصل، وبني خلف، محمود حسن. (٢٠١٥). فاعلية برنامج تدريبي لمعلمي العلوم بمنحى التعلم النشط في اكتساب طلبة الصف الثامن المفاهيم العلمية وتنمية تفكيرهم الناقد واتجاهاتهم نحو التعلم النشط. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات،٣٦(١)،٥٧-٩٠. DOI: 10.12816/001614.
- الرشيدي، بشير (٢٠٠٠). مناهج البحث التربوي. رؤية تطبيقية مبسطة، الكويت: دار الكتاب الحديث.
- الزقيلي، بوران علي محمود. (٢٠١٣) المسؤولية التحصيلية وعلاقتها بمستوى الطموح ودافع الإنجاز للطلبة الموهوبين والعاديين. رسالة ماجستير، عمادة الدارسات العليا، جامعة مؤتة.
- السرباوي، صلبي مكلف حسن (٢٠١١). نظرية أوزوبل (Ausubel) في التعليم.كلية التربية للعلوم الإنسانية، جامعة بابل ، تم استرجاعه على الرابط التالي في ٢٠١٩،٥،٢٥ http://www.uobabylon.edu.iq/uobColeges/lecture.aspx?fid=10&depid=6&lcid=16750
- السعدي، إيهاب إبراهيم زيدان (٢٠١٨). نظرية برونر، كلية التربية ابن حيان للعلوم، جامعة بابل، تم استرجاعها في ٢٠١٩،٥،٢٥ على الرابط التالي http://www.uobabylon.edu.iq/uobcoleges/lecture.aspx?fid=21&lcid=80353
- السعيدي، حنان أحمد. (٢٠١٩). فاعلية استخدام الخرائط الذهنية الإلكترونية في تنمية التحصيل والدافعية نحو تعلم الرياضيات لدى طالبات المرحلة المتوسطة بمنطقة عسير . *IUG Journal of Educational & Psychological Studies*, *27*(1), 300–324. Retrieved from http://search.ebscohost.com.sdl.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=awr&AN=134474964&site=eds-live
- الشرع، إبراهيم أحمد واللصاصمة، أحلام سالم. (٢٠١٩). فاعلية تنظيم وحدة دراسية بمبحث التاريخ وفق نظرية رايجلوث التوسعية في تنمية مهارة التخيل لدى طالبات الصف التاسع الأساسي في الأردن. دراسات - العلوم التربوية، ٥٧١. Retrieved from http://search.ebscohost.com.sdl.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=edseds&AN=edseds.949015&site=eds-live
- الشمراني، عبد الله محمد مسفر. (٢٠١٩). الانتباه المتمركز حول الذات وعلاقته بدافعية الانجاز الأكاديمي لدى طلاب كلية التربية في محافظة بيشة، المجلة التربوية، ٥٧، ISSN 2536-9091.
- الشمراني، علي محمد علي. (٢٠١٧). أثر اختلاف توقيت الرحلات الافتراضية في تنمية دافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طلاب المرحلة الثانوية. المؤتمر العلمي الرابع والدولي الثاني: التعليم النوعي تحديات الحاضر ورؤى المستقبل. جامعة عين شمس، كلية التربية النوعية، مصر، ٣ (٤)، ٩٧٦-٩٤٤.

- الصقرية، رابعة محمد والسالمي، محسن ناصر. (٢٠١٩). أثر استخدام إستراتيجية العصف الذهني الإلكتروني ببيعة التعليم المدمج في تحصيل طالبات الصف الحادي عشر لمادة التربية الإسلامية بسلطنة عمان. *Journal of Educational & Psychological Studies / Magallat Al-Dirasat Al-Tarbawiyyat Wa-Al-Bafsiyyat, 13*(3), 516–537. https://doi-org.sdl.idm.oclc.org/10.24200/jeps.vol13iss3pp516-537
- العدوان، صيدا قفطان عبد العزيز. (٢٠١٨). دافعية الإنجاز وعلاقتها بالاتجاه نحو تخصص بكالوريوس التربية الخاصة لدى طالبات كلية الأميرة عالية الجامعية. مجلة كلية التربية في العلوم النفسية. (٤٢)٣، ٥٢-٨٦.
- العرسان، سامر رافع ماجد. (٢٠١٨). فاعلية استخدام إستراتيجيات التعلم النشط المستندة إلى النظرية المعرفية الاجتماعية في تنمية المرونة المعرفية ودافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طلاب قسم علم النفس في جامعة حائل.. Journal of Al-Quds Open University for Educational & Psychological Research & Studies, 5(18), 159–177. Retrieved from http://search.ebscohost.com.sdl.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=awr&AN=127953964&site=eds-live
- العمري، عائشة بلهيش، والشنقيطي، أميمة محفوظ (٢٠١٩). فاعلية تقنية التلعيب في بيئة التعلم الإلكتروني لتنمية مهارات إنتاج المواد الرقمية والتفكير الإبداعي لطالبات الدراسات العليا. مجلة الدراسات التربوية والنفسية، ٢٧ (٢)، ٦٢٩-٦٦١.
- العنيزي، يوسف عبد المجيد. (٢٠١٧). فعالية استخدام المنصات التعليمية-Edmodo لطلبة تخصص الرياضيات والحاسوب بكلية التربية الأساسية بدولة الكويت. *مجلة كلية التربية* , 192. Retrieved from http://search.ebscohost.com.sdl.idm.oclc.org/login.aspx? direct=true&db=edseds&AN=edseds.844035&site=eds-live
- العيساوي، سيف طارق حسين. (٢٠١١). مفهوم دافعية التعلم. جامعة بابل، كلية التربية الأساسية، تم استرجاعه على الرابط التالي: http://www.uobabylon.edu.iq/uobcoleges/service_showarticle.aspx?fid=11&pubid=2716
- الفارس، غادة عبد الرحمن (٢٠١٨). ما هو التلعيب؟ وكيف يمكن استثماره في التعليم؟، تم استرجاعه من الرابط التالي https://www.new-educ.com/التلعيب-واستثماره-في-التعليم
- القايد، مصطفى. (٢٠١٥). ماهو التلعيب؟ مقالة، موقع تعليم جديد، تم الاسترجاع من الرابط التالي https://www.new-educ.com/gamification-education
- ايشان، نجلاء .(٢٠١٦). واقع وآفاق المنصات المفتوحة ودورها في تطوير العملية التعليمية، معلم العصر الرقمي. ورقة مقدمة إلى ملتقى معلم العصر الرقمي ضمن جلسة مستحدثات تقنية داخل فصل القرن ٢١، جامعة الاميرة نورة، الرياض، 26-24.
- بابطين، لمى. (٢٠١٣). نظرية جانييه، مدونة نظرية جانييه، تم استرجاعها على الرابط التالي في ٢٠١٩،٥،٢٥ http://gagnetheory.blogspot.com/
- بدوي، حنان وعبد الجليل، بدر. (٢٠١٢). العوامل المؤثرة على دافعية الإنجاز للتحصيل الدراسي. مجلة الطفولة والتربية، مصر، ٩ (٢)، ٢٣-١٢٤.
- حميد، آمال. (٢٠١٦). *فاعلية الفصول المنعكسة والفصول المدمجة في تنمية مهارات تصميم صفحات الويب التعليمية لطالبات كلية التربية بالجامعة الإسلامية* (رسالة ماجستير غير منشورة). الجامعة الإسلامية، غزة.
- جبر، لؤي خزعل. (٢٠١٥). أبعاد الشخصيّة والذكاءات المتعددة وأساليب التعلّم ودافعيّة الانجاز الأكاديمي وعلاقتها بالإنجاز الأكاديمي. مجلة الآداب (١١١) ، ٥٦٧-٦٠٧.
- جواد، تبارك عادل (٢٠١٨). دافع الإنجاز الأكاديمي لدى طالبات المرحلة الإعدادية، جامعة القادسية.

- خلف الله، محمد جابر(٢٠١٣)، التعليم بشبكات التواصل الاجتماعي، تم استرجاعه في 6.12.2019 على الرابط التالي https://kenanaonline.com/users/azhar-gaper/posts/517501
- خلف، علي حسين وماجد، علي مهدي. (٢٠١٥). فاعلية استخدام التفكير البصري في التفكير البصري في الزخرفة الاسلامية لتنمية مهارات طلبة التربية الفنية .*مجلة جامعة بابل*-672 .689,(2) 23.
- خميس، ساما فؤاد (٢٠١٨م). تحليل محتوى كتب التكنولوجيا للمرحلة الأساسية في ضوء مهارات القرن الحادي والعشرين، ومدى اكتساب طلبة الصف العاشر لها. (رسالة ماجستير). الجامعة الإسلامية، غزة.
- راشد، مرزوق راشد. (٢٠٠٥). علم النفس التربوي نظريات ونماذج معاصرة. القاهرة: عالم الكتب.
- سهيل، جميلة عيدان. (٢٠١٦). أثر توظيف انموذج رايجلوث (النظرية التوسعية) في تحصيل طالبات الصف الثاني المتوسط في مادة الكيمياء. مجلة كلية التربية ٢(٦)، ٥٠١-٥٢٤.
- شمة، محمد عبد الرازق عوض. (٢٠٠٩)." أثر التفاعل بين مدخلين لتصميم المنصات الرقمية عبر الإنترنت وبعض الأساليب المعرفية على التحصيل وتنمية مهارات التفكير العليا لدى طلاب الدبلومة الخاصة في التربية"، رسالة دكتوراه، كلية البنات، جامعة عين شمس.
- شناعة، هشام عبد الرحمن وصوالحة، محمد أحمد. (٢٠١٩). أثر برنامجين تدريبيين يستندان إلى الفاعلية الذاتية والدافعية الداخلية في التسويف الأكاديمي ودافعية الإنجاز. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسية ٩(٢٦).
- طلاب يتفاعلون مع بوابة المستقبل. (١١ نوفمبر ٢٠١٧). صحيفة اليوم، تم استرجاعها في ٦.٣.٢٠١٩ على الرابط التالي https://www.alyaum.com/articles/1152746
- عبادي، عادل. (٢٠١٣). "التعلم الاستجابي والاشراط الكلاسيكي (Classical Conditioning)"، موسوعة التعليم والتدريب، تم الاسترجاع في ٢٩.٨.٢٠١٩ على الرابط التالي http://www.edutrapedia.illaf.net/arabic/show_article.thtml?id
- عبد الخالق، حنان محمد ربيع محمود. (٢٠١٧). التدوين الاستقصائي بأنماط البث المرئي الثابت لتنمية مهارات تصميم الكتب الإلكترونية وإنتاجها ودافعية الإنجاز الأكاديمي لدى طالبات تقنيات التعليم .*دراسات في المناهج وطرق التدريس* , 65. Retrieved from http://search.ebscohost.com.sdl.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=edseds&AN=edseds.833848&site=eds-live
- عبد الخالق، دعاء صبحي. (٢٠١١)."فاعلية التعلم المدمج في تنمية مهارات التصميم التعليمي لدى طلاب تكنولوجيا التعليم بكلية التربية النوعية" (رسالة ماجستير)، كلية التربية النوعية، جامعة بنها.
- عبد السلام، سميرة أبو الحسن، وصديق، محمد السيد والشمري، هاني محمد جاسم. (٢٠١٥)."فاعلية برنامج إرشادي في تنمية دافعية الإنجاز لدى تلاميذ المرحلة المتوسطة ذوي صعوبات التعلم الأكاديمية بدولة الكويت" مجلة عالم التربية. 16 (51) Part 2, pp.157 Retrieved from https://platform.almanhal.com/Files/2/95007
- عبد المجيد، أ (٢٠٠٦). *برنامج مقترح في تدريس الرياضيات وفقا لنموذج رايجلوث وأثره في تنمية المعتقدات الرياضية والثقة في التعلم*. (رسالة ماجستير غير منشورة)، كلية التربية بسوهاج، مصر.
- عزمي، نبيل جاد. (٢٠١٤). بيئات التعلم التفاعلية. ط١. القاهرة: دار الفكر العربي.
- عزمي، نبيل جاد. (٢٠٠١). التصميم التعليمي للوسائط المتعددة. المنيا: دار الهدى للنشر والتوزيع.
- عصفور، خلود رحيم. (٢٠١٦). أنواع الدافعية الأكاديمية على وفق التقرير الذاتي لطالبات كلية التربية للبنات. مجلة الآداب (١١٨)، ٤٩٥-٥٢٢.

- علاق، كريمة (٢٠١٨). الهوية البديلة (Avatar) في لعبة الحياة الثانية: دراسة اثنوجرافية نفسية افتراضية على مجموعة من الشخصيات الافتراضية. مجلة جامعة القدس المفتوحة للأبحاث والدراسات التربوية والنفسي ٨(٢٤).
- قاموس المعاني، كلمة منصة، تم استرجاعه على الرابط التالي https://www.almaany.com/ar/dict/ar
- عواج، سامية، وتبري، سامية. (٢٠١٦) دور مواقع التواصل الاجتماعي في دعم التعليم عن بعد لدي الطلبة الجامعيين. المؤتمر الدولي الحادي عشر: التعلم في عصر التكنولوجيا الرقمية.
- قاموس المعاني، كلمة منصة، تم استرجاعه على الرابط التالي https://www.almaany.com/ar/dict/ar-
- قاموس المعاني، كلمة دافع الإنجاز، تم استرجاعه على الرابط التالي https://www.almaany.com/ar/dict/ar-
- قرني، أسامة محمود وعلي، محمود سيد. (يناير٢٠١٦). نموذج مقترح لاستخدام التلعيب (gamification) بالجامعات المصرية. ورقة عمل مقدمة في المؤتمر العلمي السنوي الثالث والعشرين الجمعية المصرية للتربية المقارنة والإدارة التعليمية ،كلية التربية ،جامعة عين شمس.
- كردي، أمد السيد (٢٠١١). مهارات التفكير الإبداعي، جامعة الازهر، http://kenanaonline.com/users/ahmedkordy/posts/210508
- كيشار، أحمد عبد الهادي ضيف. (٢٠١٩). فعالية برنامج تدريبي قائم على بعض استراتيجيات ما وراء التعلم في دافع الإنجاز الأكاديمي لدي طلاب الجامعة. Journal of Education - Sohag University, 58, 133. Retrieved from http://search.ebscohost.com.sdl.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=awr&AN=134861604&site=eds-live
- مدونة منصة جامعة الملك خالد، تم الاسترجاع في ١٥.٢.٢٠٢٠ على الرابط التالي https://blog.kkux.org/
- محمد، أحمد (٢٠١٧). ما معنى تغدية راجعة، موقع موضوع، تم استرجاعه من الرابط التالي في ٢٦.٦.٢٠١٩ https://mawdoo3.com/
- مصطفى، محمد محمد يحى. (٢٠١٨). التصميم التعليمي للفصول الافتراضية، تم الاسترجاع من https://shms.sa/authoring/24411-
- مطاوع، ضياء الدين محمد والخليفة، حسن جعفر (٢٠١٤). مبادئ البحث في العلوم التربوية والنفسية والاجتماعية، ط١، الدمام: مكتبة المتنبي.
- مرعي، توفيق أحمد والحيلة، محمد محمود (٢٠١٣) طرائق التدريس العامة، ط٦، دار المسيرة للنشر، عمان.
- أكثر من ١٨ مليون مستخدم لبرامج وتطبيقات وسائل التواصل الاجتماعي في المملكة، وزارة الاتصالات وتقنية المعلومات، تم استرجاعه في ١٣.٦.٢٠١٩ على الرابط التالي https://www.mcit.gov.sa/en/media-center/news/92952

- **ثانياً - المراجع الأجنبية**:

- Abdulrahman, A. S., & Hui, X. Implication of Motivation Theories on Teachers Performance in the Context of Education System in Tanzania.
- Alario-Hoyos, C., Estévez-Ayres, I., Pérez-Sanagustín, M., Kloos, C. D., & Fernández-Panadero, C. (2017). Understanding learners' motivation and learning strategies in MOOCs. The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 18.(٣)

- Alabbasi, D. (2017). Exploring Graduate Students' Perspectives towards Using Gamification Techniques in Online Learning. *Turkish Online Journal of Distance Education*, *18*(3), n3.
- Aladağ, E. (2010). The effects of GIS on students' academic achievement and motivation in seventh-grade social studies lessons in Turkey. *International Research in Geographical and Environmental Education*, *19*(1), 11-23.
- Agrawal, M., & Teotia, A. K. (2015). Academic achievement and self-concept of secondary level students. International Education and Research Journal, 1(3), 26-33.
- Aktas, E., & Yurt, S. U. (2017). Effects of Digital Story on Academic Achievement, Learning Motivation and Retention among University Students. *International Journal of Higher Education*, *6*(1), 180–196. Retrieved from http://search.ebscohost.com.sdl.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ1126025&site=eds-live
- 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. https://doi-org.sdl.idm.oclc.org/10.1016/j.chb.2017.10.001
- Alexe, I., Zaharescu, L., & Apostol, S. (2013). Gamification of Learning and Educational Games. Proceedings of the 9th International Scientific Conference eLearning and Software for Education (pp. 67–72). Bucharest, Romania: Editura Universitatii Nationale de Aparare.
- Al-Samarraie mH, Teng Bee, K, Alzahrani, A & Alalwan, N (2017): E-learning continuance satisfaction in higher education: a unified perspective from instructors and students, Studies in Higher Education, DOI: 10.1080/03075079.2017.1298088
- AlWashmi, R., Baines, M., Organ, S., Hopkins., and Balanchedfield, P. (2014). Mathematics Problem Solving Through Collaboration: Game design and Adventure. In C. Buch (eds.) Proceedings of the 8th European Conference on Games based Learning. (pp.1-9).UK: Academic Conferences and Publishing International limited Reading.
- Annansingh, F. (2018). An Investigation Into the Gamification of E-Learning in Higher Education. In *Gamification in Education: Breakthroughs in Research and Practice* (pp. 174-190). IGI Global.
- Areepattamannil, S. (2011). *Academic self-concept, academic motivation, academic engagement, and academic achievement: A mixed methods study of Indian adolescents in Canada and India* (Doctoral dissertation).
- Arhipova ,Alina. Gamification in UX. Missions and Challenges, Tubik blog, retrieved 27.5.2019 from https://tubikstudio.com/gamification-in-ux-missions-and-challenges/

- Arnavut, A., Bicen, H., & Nuri, C. (2019). Students' Approaches to Massive Open Online Courses: The Case of Khan Academy. *BRAIN. Broad Research in Artificial Intelligence and Neuroscience*, *10*(1), 82-90.
- Azevedo, J., Padrão, P., Gregório, M. J., Almeida, C., Moutinho, N., Lien, N., & Barros, R. (2019). A Web-Based Gamification Program to Improve Nutrition Literacy in Families of 3-to 5-Year-Old Children: The Nutriscience Project. *Journal of nutrition education and behavior*, *51*(3), 326-334.
- Bandura, A. (1993). Perceived Self-Efficacy in Cognitive Development and Functioning. Educational psychologist, 28 (2), 117–148.
- Bunchball, Inc (2010). Gamification 101: An Introduction to the Use of Game Dynamics to Influence Behavior (White Paper).
- Burke, M. and Hiltbrand, T. (2011). How Gamification Will Change Business Intelligence. Business Intelligence Journal, 16 (2), 8–16.
- Burke, B. (2012). Gamification trends and strategies to help prepare for the future. *Gartner, Paris*.
- Bovermann, K., Weidlich, J., & Bastiaens, T. (2018). Online learning readiness and attitudes towards gaming in gamified online learning–a mixed methods case study. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, *15*(1), 27.
- Chen, B., & Bryer, T. (2012). Investigating instructional strategies for using social media in formal and informal learning. *The International Review of Research in Open and Distributed Learning*, *13*(1), 87-104.
- C. Lampe, Gamification and Social Media, in the gameful world: approaches, issues, applications, S. Deterding and S.P. Walz, Editors. 2014, MIT Press: Cambridge, Massachusetts.
- Caton, H., & Greenhill, D. (2013). The Effects of Gamification on Student Attendance and Team Performance in a Third-Year Undergraduate Game Production Module. Proceedings of the European Conference on Games Based Learning (pp. 88-96). Porto, Portugal: Academic Conferences and Publishing International Limited.
- Chauhan, J., Taneja, S., and Goel, A. (2015). Enhancing MOOC with augmented reality, adaptive learning and gamification. In MOOCs, Innovation and Technology in Education (MITE). (pp. 348-353).
- Chen, Y., Burton, T., Mihaela, V., & Whittinghill, D. (2015). Cogent: a case study of meaningful gamification in education with virtual currency. *iJET–International Journal of Emerging Technologies in Learning*, *10*, 133-147.
- Cheong, C., Cheong, F., & Filippou, J. (2013, June). Quick Quiz: A Gamified Approach for Enhancing Learning. In PACIS (p. 206)

- Christensen, G., Steinmetz, A., Alcorn, B., Bennett, A., Woods, D., & Emanuel, E. J. (2014). The MOOC phenomenon: Who takes massive open online courses and why? 2013. *Retrieved October*, *12*.
- Conole, G. G. (2015). MOOCs as disruptive technologies: strategies for enhancing the learner experience and quality of MOOCs. Revista de Educación a Distancia, (39).
- da Rocha Seixas, L., Gomes, A. S., & de Melo Filho, I. J. (2016). Effectiveness of gamification in the engagement of students. *Computers in Human Behavior*, *58*, 48-63.
- Denden, M., Tlili, A., Essalmi, F., & Jemni, M. (2017, October). Educational gamification based on personality. In *2017 IEEE/ACS 14th International Conference on Computer Systems and Applications (AICCSA)* (pp. 1399-1405). IEEE.
- De-Marcos, L., García-López, E., García-Cabot, A., Medina-Merodio, J. A., Domínguez, A., Martínez-Herráiz, J. J., & Diez-Folledo, T. (2016). Social network analysis of a gamified e-learning course: Small-world phenomenon and network metrics as predictors of academic performance. *Computers in Human Behavior*, *60*, 312-321.
- De-Marcos, L., Garcia-Cabot, A., & Garcia-Lopez, E. (2017). Towards the social gamification of e-Learning: A practical experiment. *International journal of engineering education*, *33*(1), 66-73.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., & Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. CHI 2011, Gamification Workshop Proceedings.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. *Educational Technology & Society*, *18*(3), 75-88.
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C. and Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying Learning Experiences: Practical Implications and Outcomes. Computers & Education, 63, 380–392.
- Duggal, K., Srivastav, A., & Kaur, S (2014). Gamified Approach to Database Normalization. International Journal of Computer Applications, 93(4), 47- 53.
- El Tantawi, M., Sadaf, S., & AlHumaid, J. (2018). Using gamification to develop academic writing skills in dental undergraduate students. *European Journal of Dental Education*, *22*(1), 15-22.
- Elshemy, N. (2017, May). Impact of Gamification strategy on academic achievement and achievement motivation toward learning. In *Proceedings of Teaching and Education Conferences* (No. 4907055). International Institute of Social and Economic Sciences.

- Etuk, N. M., & Clegg, R. L. (2007). *U.S. Patent No. 7,257,367*. Washington, DC: U.S. Patent and Trademark Office.
- Evans, P. (2015). Self-determination theory: An approach to motivation in music education. *Musicae Scientiae*, *19*(1), 65-83.
- Freitas, S. A. A., Lacerda, A. R., Calado, P. M., Lima, T. S., & Canedo, E. D. (2017, October). Gamification in education: A methodology to identify student's profile. In *2017 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)* (pp. 1-8). IEEE.
- Galbis-Córdova, A., Martí-Parreño, J., & Currás-Pérez, R. (2017). Higher Education Students' Attitude Towards the Use of Gamification for Competencies Development. *Journal of E-Learning & Knowledge Society*, *13*(1), 129–146. Retrieved from http://search.ebscohost.com.sdl.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=121262055&site=eds-live
- Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, *87*, 192-206.
- Gardner, S. J. (2003) Factors influencing achievement motivation in highly motivated, dedicated and enthusiastic high school learners. Unpublished doctoral dissertation, Union Institute and University.
- Garud, R. and Kumaraswamy, A. (2005). Vicious and Virtous Circles in the Management of Knowledge: The Case of Infosys Technologies. MIS Quarterly, 29 (1), 9–33.
- González, C., & Carreño, A. (2014). Methodological Proposal for Gamification in the Computer Engineering Teaching. Proceedings of the International Symposium on Computers in Education SIIE (pp. 29-34). Logroño, Spain: IEEE
- Granter, C.P., (2012, November 27) Gamification Trends and Strategies to Help Prepare for the Future" on November 28
- Herzig, P. (2014). *Gamification as a Service: Conceptualization of a Generic Enterprise Gamification Platform. Dresden, Technische Universität Dresden* (Doctoral dissertation, Ph. D. Dissertation).
- Hakak, S., Noor, N. F. M., Ayub, M. N., Affal, H., Hussin, N., ahmed, E., & Imran, M. (2019). Cloud-assisted gamification for education and learning – Recent advances and challenges. *Computers and Electrical Engineering*, *74*, 22–34. https://doi-org.sdl.idm.oclc.org/10.1016/j.compeleceng.2019.01.002
- Huang, W. H., & Soman, D. (2013). A Practitioner's Guide to Gamification of Education. Research Reports Series, Behavioural Economics in Action. Rotman School of Management, University of Toronto. December 10.
- Huang, L. Y., & Yeh, Y. C. (2017). Meaningful gamification for journalism students to enhance their critical thinking

skills. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL), 7*(2), 47-62.IGI Global.
- Ibanez, M. B., Di-Serio, A., & Delgado-Kloos, C. (2014). Gamification for engaging computer science students in learning activities: A case study. *IEEE Transactions on learning technologies*, *7*(3), 291-301.
- J. Lee and C.J. Bonk, Social network analysis of peer relationships and online interactions in a blended class using blogs. The Internet and Higher Education, 2016. 28: pp. 35-44.
- Jaipal-Jamani, K., & Figg, C. (2018). Application of gamification to blended learning in higher education. In *Encyclopedia of Information Science and Technology, Fourth Edition* (pp. 3238-3247.
- Jakubowski, M. (2014, March). Gamification in Business and Education "Project of Gamified Course for University Students. In *Developments in Business Simulation and Experiential Learning: Proceedings of the Annual ABSEL conference* (Vol. 41).
- Jordan, K. (2014). Initial trends in enrolment and completion of massive open online courses. The International Review of Research in Open and Distributed Learning, 15.(١)
- Jung, Y., & Lee, J. (2018). Learning engagement and persistence in massive open online courses (MOOCS). **Computers & Education**, 122, 9-22.
- Kady, H. R., & Vadeboncoeur, J. A., PhD. (2017). Massive Open Online Courses (MOOC). *Salem Press Encyclopedia*. Retrieved from http://search.ebscohost.com.sdl.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=ers&AN=89550604&site=eds-live
- Karl, M. Kaap. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction.* Pfeiffer.ISBN-10:1118096345
- Khalaila, R. (2015). The relationship between academic self-concept, intrinsic motivation, test anxiety, and academic achievement among nursing students: Mediating and moderating effects. *Nurse Education Today*, *35*(3), 432-438.
- Kim, K., & Ahn, S. J. (2017). Rewards that undermine customer loyalty? A motivational approach to loyalty programs. Psychology & Marketing, 34(9), DOI: 842-852. /١٠,١٠٠٢mar.21026
- Kim, B. (2015). Designing Gamification in the Right Way. *Library Technology Reports*, *51*(2), 29-35.
- Kiryakova, G., Angelova, N., & Yordanova, L. (2014). Gamification in education. Proceedings of 9th International Balkan Education and Science Conference.
- Krause, M., Mogalle, M., Pohl, H., & Williams, J. J. (2015, March). A playful game changer: Fostering student retention in online education

with social gamification. In Proceedings of the Second (2015) ACM Conference on Learning@ Scale (pp. 95-102). ACM.
- KISSAU, S., Chuang, W. A. N. G., RODGERS, M., HAUDECK, H., & BIEBRICHER, C. (2019). The motivational profile of adolescent foreign language learners: An international comparison. *International Journal of Language Studies*, *13*(1). pp. 19-40.
- Kusuma, G. P., Wigati, E. K., Utomo, Y., & Suryapranata, L. K. P. (2018). Analysis of Gamification Models in Education Using MDA Framework. *Procedia Computer Science*, *135*, 385-392.
- Lauren Phillips (2014) Module 7: Gamification design framework, Kevin Werbach, University of Pennsylvania Wharton School. P 12.
- Leal, C., Silva, R., & Rodrigues, R. (2018, October). Gamification in Management Education: Systematic Literature Review and a Proposal of a Conceptual Research Model. In *Proceedings of the European Conference on Games Based Learning* (pp. 335-343).
- Legaki, N. Z., Xi, N., Hamari, J., & Assimakopoulos, V. (2019, January). Gamification of The Future: An Experiment on Gamifying Education of Forecasting. In *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*.
- Littlejohn, A., Hood, N., Milligan, C., & Mustain, P. (2016). Learning in MOOCs: Motivations and self-regulated learning in MOOCs. The Internet and Higher Education, 29, 40-48.
- Mizuno, K., Tanaka, M., Ishii, A., Tanabe, H. C., Onoe, H., Sadato, N., and Watanabe, Y. (2008). The neural basis of academic achievement motivation. Neuroimage, 42(1), 369-378.
- Morales, M., Amado-Salvatierra, H. R., Hernández, R., Pirker, J., & Gütl, C. (2016). A practical experience on the use of gamification in MOOC courses as a strategy to increase motivation. In International Workshop on Learning Technology for Education in Cloud., (pp. 139-149).
- Nakajima, T. and Lehdonvirta, V. (2013). Designing Motivation Using Persuasive Ambient Mirrors. Personal and Ubiquitous Computing, 17 (1), 107–126.
- Nicholson, S. (2012). A user-centered theoretical framework for meaningful gamification. Paper presented at the Games+ Learning+ Society. 8.0, Madison, USA.
- Overby, K. (2011). "Student-Centered Learning," ESSAI: Vol. 9, Article 32. Available at: https://dc.cod.edu/essai/vol9/iss1/32

- Parry, R., Moseley, A., Gretton, N., Tunstall, R., & Mobbs, M. (2016). Why MOOCs matter: the consequence of massive open online courses for museums, universities, and their publics. MW2016: Museums and the Web 2016.

- Pektas, M., & Kepceoglu, İ. (2019). What Do Prospective Teachers Think about Educational Gamification?. *Science Education International*, *30*(1), 65-74.
- D. H. (2011). Drive. Britain.Canongate Books.
- Rabah, J., Cassidy, R., & Beauchemin, R. (2018). Gamification in Education: Real Benefits or Edutainment? *Proceedings of the European Conference on E-Learning*, 489–496. Retrieved from http://search.ebscohost.com.sdl.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=134951105&site=eds-live
- Rodriguez, C. O. (2012). MOOCs and the AI-Stanford Like Courses: Two Successful and Distinct Course Formats for Massive Open Online Courses. European Journal of Open, Distance and E-Learning.
- Ross, C. M. (1999). The relationship among academic achievement motivation, motivation orientation, and ability-achievement differences in reading. Unpublished doctoral dissertation, University of Alabama, USA.
- Rouse, K. (2013). *Gamification in Science Education: The Relationship of Educational Games to Motivation and Achievement* (Unpublished doctoral thesis), The University of Southern Mississippi, United States.
- Rughiniş, R. (2013, June). Gamification for productive interaction: Reading and working with the gamification debate in education. In *2013 8th Iberian Conference on Information Systems and Technologies (CISTI)* (pp. 1-5). IEEE.
- Running head: POINTS-BASED REWARD SYSTEMS IN GAMIFICATION, conference paper, 2019. *Conference Papers International Communication Association.* 2018, p1-26. 26p. Database: Communication & Mass Media Complete
- Saki, K., & Nadari, M. (2018). The relationship between self-regulated learning, academic self-concept and the academic achievement motivation of students in the second grade of high school. *Middle East Journal of Family Medicine*, *16*(2), 324. Retrieved from http://search.ebscohost.com.sdl.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=edb&AN=127838482&site=eds-live
- Saleem, R. Y. (2018). A Suggested Model for Evaluating MOOC Platforms According to Educational and Technical Standards. *Life Science Journal*, *15*(11).
- Sanmugam, M., Abdullah, Z., Mohamed, H., Aris, B., Zaid, N. M., & Suhadi, S. M. (2016, May). The affiliation between student achievement and elements of gamification in learning science. In *2016 4th International Conference on Information and Communication Technology (ICoICT)* (pp. 1-4). IEEE.

- Saputro, R. E., Salam, S., Zakaria, M. H., & Anwar, T. (2019). A gamification framework to enhance students' intrinsic motivation on MOOC. *TELKOMNIKA*, *17*(1), 170-178.
- Sepehr, S., & Head, M. (2013, October). Competition as an element of gamification for learning: an exploratory longitudinal investigation. In *Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications* (pp. 2-9).
- Skinner, B. F. (1953). Science and Human Behavior. New York, NY: The Free Press.
- Snyman, M.& Berg, G (2018). The Significance of the Learner Profile in Recognition of Prior Learning. Adult Education Quarterly, Vol. 68(1) 24 –40.
- Subhash, S., & Cudney, E. A. (2018). Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature. *Computers in Human Behavior*, *87*, 192-206.
- Taspinar, B., Schmidt, W., & Schuhbauer, H. (2016). Gamification in education: a board game approach to knowledge acquisition. *Procedia Computer Science*, *99*, 101-116.
- Terras, M. M., Ramsay, J. (2015). Massive open online courses (MOOCs): Insights and challenges from a psychological perspective. British Journal of Educational Technology, 46(3), 472-487.
- Thoms, B (2011)a dynamic social feedback system to support learning and social interactions in higher education. IEEE Transactions on Learning Technologies, 4(4), 340-352. Retrieved from https:// ieeexplore.ieee.org/document/5740830
- Turan, Z., Avinc, Z., Kara, K., & Goktas, Y. (2016). Gamification and education: Achievements, cognitive loads, and views of students. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET)*, *11*(07), 64-69.
- UNESCO. OER development and publishing initiatives. Available online https://en.unesco.org/themes/building-knowledge-societies/ oer
- Van Roy, R., & Zaman, B. (2018). Need-supporting gamification in education: An assessment of motivational effects over time. *Computers & Education*, *127*, 283-297.
- Wen, M., Yang, D., & Rosé, C. P. (2014). Linguistic reflections of student engagement in massive open online courses. In the Eighth International Conference on Weblogs and Social Media. Palo Alto, California.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2015). *The gamification toolkit: dynamics, mechanics, and components for the win*. Wharton Digital Press Book.
- Wigfield, A., & Cambria, J. (2010). Achievement motivation. *The Corsini Encyclopedia of Psychology*, 1-2.

- Xiong, Y., Li, H., Kornhaber, M. L., Suen, H. K., Pursel, B., & Goins, D. D. (2015). Examining the relations among student motivation, engagement, and retention in a MOOC: A structural equation modeling approach. *Global Education Review*, *2*(3), 23-33.
- Yang, D., & Rosé, C. P. (2013).“ Turn on , Tune in , Drop out ”: Anticipating student dropouts in Massive Open Online Courses. In NIPS Workshop on Data Driven Education. Lake Tahoe, Nevada.
- Yildirim, I. (2017). The effects of gamification-based teaching practices on student achievement and students' attitudes toward lessons. *The Internet and Higher Education*, *33*, 86-92.
- Yıldırım, İ. (2017). Students' Perceptions about Gamification of Education: A Q-Method Analysis. *Education & Science/Egitim ve Bilim*, *42*(191).
- Yuan, L., & Powell, S. (2013). MOOCs and open education : Implications for higher education. Bolton: CETIS. Retrieved from http://publications.cetis.ac.uk/2013/667
- Yuan, Li. Sheila, M., & Wilbert K. (2008). Open Educational Resources Opportunities and Challenges for Higher Education. Briefing paper prepared for the UK Joint Information Systems Committee Centre for Educational Technology & Interoperability Standards (JISC CETIS).
- Zajonc, R.B. (1965). Social Facilitation. A Solution Suggested for an Old Unresolved social Psychological Problem. Science, 149 (3681), 269–274.
- ZEBING WU. (2019). Academic Motivation, Engagement, and Achievement among College Students. *College Student Journal*, *53*(1), 112. Retrieved from http://search.ebscohost.com.sdl.idm.oclc.org/login.aspx?direct=true&db=ehh&AN=136193466&site=eds-live
- Zichermann, G. and Cunningham, C. (2011). Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps. 1st Edition. O'Reilly Media, Sebastopol, USA

❋❋❋❋❋❋❋