

استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية باستخدام
برنامج قويزيز في تطوير اختبار اللغة العربية بإندونيسيا
**Strategy of Educational Gamification using the
Quizizz Program for Developing the Arabic
Language Test in Indonesia**

كورنيا ننجسيه

باحثة مركز الدكتوراه، كلية علوم التربية،
جامعة محمد الخامس الرباط المغرب

Abstract

The study aimed to know the new innovation of competitive educational games digital using the Quizizz platform in the development of the Arabic language test. This paper has dealt with the types of tests in the digital educational games program using Quizizz, and defined the concept of these tests, as well as their specifications and characteristics that must be available in them. This paper presented a number of simple tests, which are: Multiple Choice, True or False, Poll, Fill in the Blank, Open Ended, Draw, with providing general notes about these tests, specifically their most important advantages and disadvantages. Using the descriptive analytical approach, the researcher generally concluded that the field of preparing competitive educational

games digital using Quizizz in developing Arabic language tests to help teachers develop the quality of e-learning for the Arabic language.

Keyword: Educational Games Digital, Quizizz Plateform, Arabic Language Test.

ملخص

هدفت الدراسة معرفة تطبيق استراتيجيات الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية باستخدام برنامج Quizizz في تطوير اختبار اللغة العربية بإندونيسيا، وقد عالجت هذه الورقة أنواع الاختبارات في برنامج الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية باستخدام Quizizz، وحددت المفهوم لهذه الاختبارات، فضلا عن مواصفاتها وخصائصها التي يجب أن تتوفر فيها، وعرضت عددا من نماذج اختبارات وهي متعدد الخيارات (Multiple Choice)، والصواب والخطأ (True/False)، والاقتراع (Poll)، والملء الفراغ (Fill in the Blank)، والفقرة الحارة أو المقال (Open Ended)، إرسال الصورة من الإجابة/ الرسم (Draw)، مع تقديم ملاحظات عامة حول هذه الاختبارات تحديدا لأهم مميزاتا ونقائصها. وبالاستعانة بالمنهج الوصفي التحليلي والمدخل البحث والتطوير توصل الباحثة عموما إلى أن مجال إعداد الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية باستخدام Quizizz في تطوير اختبارات اللغة لمساعدة المعلمين في تنمية جودة تعليم اللغة العربية الإلكتروني.

كلمات مفاتيحية: الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية، برنامج قويزيز، اختبار اللغة العربية.

مقدمة

مع تفشي الجائحات كوفيد 19 شهدنا تطورات في مجالات التعليم الإلكتروني، وعملت تكنولوجيا التعليم على خلق الإتجاهات الحديثة للتكنولوجيا الحديثة والتربوية والتعليمية بهدف تطوير العملية التعليمية من استراتيجيات التعليم

الإلكتروني، وأساليب التدريس والتقنيات للقيام بعملية التعليم عن بعد بأنواع الوسائل التعليمية الإلكترونية.

أثرت التكنولوجيا الحديثة على مجالات الحياة المختلفة بشكل ملحوظ، وتعد التكنولوجيا التعليمية أحد فروع التكنولوجيا التي أثرت المجتمع التعليمي وساهمت في التغلب على العديد من مشكلات التعليم. تركز تكنولوجيا التعليم في الوقت الحالي على الكمبيوتر وتقنيات استخدامه من برامج تعتمد على الوسائط المتعددة والفائقة والتفاعلية وغير ذلك. إضافة إلى الأشكال المتعددة المدرجة داخل كل نمط من تلك الأنماط فبرامج الوسائط المتعددة أو الفائقة أو التفاعلية تقدم في شكل برامج حل المشكلات أو النمط الشارح أو المحاكاة أو برامج الذكاء الاصطناعي أو الألعاب الرقمية التعليمية. (نجلاء فارس، 2015م).¹ ومن الاتجاهات الحديثة في التعليم الإلكتروني استخدام الألعاب التعليمية الرقمية، حيث تزيد من دافعية المتعلم وتضمن تفاعله مع المادة التعليمية. وتطبيق اختبار اللغة باستخدام Quizizz يعد من أحدث الابتكارات في التعليم اللغات عن بعد، وهي من منصة الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية والتفاعلية. والبرنامج Quizizz فيها تطبيق للألعاب عبر الإنترنت يحتوي على التعلم بطريقة جذابة في شكل لعبة متنافسة. يتيح هذا البرنامج قياس فهم المتعلمين ويساعد المعلم في عملية التعليم عن بعد أكثر التفاعلية.

وتعد الألعاب التعليمية الرقمية إحدى بوابات المدارس والتعليم الرئيسية التي تهتم بنشاط المتعلم وإيجابيته وتنمية شخصيته إتماماً شاملة في متنوع الجوانب لأنها تعني بتجسيد المفاهيم المجردة وإغراء الدارس على التفاعل مع المواقف التعليمية بما تتضمنه من مواد تعليمية جيدة وأنشطة تربوية مفيدة ورفاق تعلم إيجابيين مما يجعله نشطاً وفعالاً خلال تعلمه في هذه المواقف التعليمية التي تتيح له بصورة شبه واقعية لتحقيق الغايات المرجوة من عملية التدريس.²

نظرا إلى هذا التطبيق أنه قادر على التعامل مع المشكلات التي يواجهها العديد من المعلمين في التعليم عن بعد، وهي إساءة استخدام الطلاب للهواتف بسبب ظهور الألعاب عبر الإنترنت ووسائل التواصل الاجتماعي التي تم تطويرها في عصرنا اليوم، على الطريقة التي يتم من خلالها إنشاء الاختبارات الإلكترونية باستعمال برنامج Quizizz، والمثير للاهتمام هذا البرنامج هو طريقة تفعيل التصحيح التلقائي لهذه الاختبارات مع حدود الوقت لإجابة الاختبار.

وتعد الألعاب التعليمية الرقمية من البرامج المهمة لجلب مراعاة الطلاب ومحاولة تعليمهم المفاهيم المختلفة، مثلما يمكن استخدام برامج الألعاب التعليمية في جميع المواد اللغة مع المستويات السنوية والمعرفية للمتعلمين.³ واللعبة في تعليم اللغة عمل ممتع، ونشاط فعال في ترقية العقل، معنى ذلك أن الألعاب التعليمية اللغوية تساهم في النمو اللغوي والنمو العقل.

يتطلب تعليم اللغات مع تقدم طرق مناسبة لتنقيح المتعلمين، تلازم جميع فترات العملية التعليمية. فالتقويم اللغوي عملية قياس مطردة، ومتغيرة الأشكال. وتعد المعرفة بحقيقة الاختبار اللغوي، وطبيعة صياغتها، ومعاييرها فضلا عن السمات التي تميزها عن غيرها ضرورة لمعلم اللغة والقائمين على برامجها؛ ليقوم كل بدوره في القياس والتقويم، ولتكون الأداة التي تقيس مناسبة فعلا لما صممت له.⁴

من هنا تأتي أهمية الاطلاع على نماذج من الاختبارات اللغوية، وخصوصا اختبارات الإلكترونية في إجراء تعليم عن بعد. و الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية من الاتجاهات التعليم الإلكتروني التي تستخدم أغلب متعلمي اللغة أو معلمها منذ عصر الجائحة كوفيد في تأدية عملية تعليم عن بعد، من أجل تذليل عقبات الوصول إلى تحقيق فهم تعليم اللغة وإتقان مهاراتها، فضلا عن توفير أداة معيارية ناجحة لقياس فهم المتعلمين ومعرفة درجاتهم التحصيلية.

وقد تطورت أنواع الاختبارات في التعليم الإلكتروني، خاصة تطبيقها في عصر الجائحة كوفيد 19 التي تقام لأجل تقييم معارف وإدراك المتعلمين في تعليم اللغة، بفضل البحوث المنهجية في المجالات المتعددة مثل اللسانيات الحديثة والتربية، وبفضل التقدم الهائل في التقنية المعلومات. وثمره هذه الجهود منعكسة في كون وضع اختبارات اللغة مجالاً علمياً يتميز بتصميمه وإجراءاته. وأضاف إلى ذلك أن الألعاب التعليمية الرقمية باستخدام Quizizz في تطوير الاختبار اللغة تعد فعالة في تعليم الإلكتروني ظاهرة جديدة فيما يتعلق باللغة.

إشكاليات الدراسة:

تحاول الباحثة تطوير اختبار اللغة وسيلة التعليم الحديثة ومن خلال وسيلة الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية ببرنامج Quizizz وفقاً لتطور تكنولوجيا التعليم الرقمي والتعليم الإلكتروني.

تحدد مشكلة الدراسة على الأسئلة التالية:

1. كيف تعمل الألعاب التعليمية الإلكترونية Quizizz في تطوير اختبار اللغة؟
2. كيف يتم تطبيق اختبار اللغة وتطويره بوسيلة برنامج Quizizz؟
3. ما هي مزايا ونقائص من تطبيق اختبار اللغة بهذه وسيلة برنامج Quizizz؟

أهداف الدراسة

1. معرفة عمل الألعاب التعليمية الرقمية Quizizz في تطوير اختبار اللغة.
2. معرفة كيفية تطبيق اختبار اللغة وتطويره بوسيلة برنامج Quizizz.
3. معرفة مزايا ونقائص استخدام برنامج Quizizz في تطوير اختبار اللغة.

منهج الدراسة

تعتمد الباحثة بالمنهج الوصفي التحليلي إذ تقوم بدراسة سائر الظواهر في تطبيق استراتيجية الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية وبرنامج Quizizz ووصفها، إجراءات البحث والتطوير ليهنافين وفيك (Hanaffin and Peck)، وهذا حاولت الباحثة لتطوير المنتج من برنامج Quizizz في تطوير اختبار اللغة،

تهدف لتطوير المنتج بشكل وسائل التعليمية الكتب أو مادة بشكل الإلكترونية
والباحثة تشعر هذه الإجراءات مناسب لهذا البحث
الإطار النظري

1. مفهوم الألعاب التعليمية التنافسية

مفهوم الألعاب التعليمية التنافسية يمكن تعريف الألعاب التنافسية بأنها
إدماج الألعاب أو مركبات الألعاب ومبادئها في نشاط تربوي أو وضعيات
ديداكتيكية من أجل الوصول إلى مقصد تعليمي أو تحري كفاية خاصة أو
مستعرضة أو يمكن البصر إليها على أنها وجهة تعليمي ومنحني تطبيقي جديد،
يهتم بتشجيع التلاميذ على التعلم باستعمال مركبات الألعاب في بيئات التعلم،
وذلك بهدف تحري أعظم وأكبر معدل من المتعة والمشاركة بواسطة جذب مراعاة
المتعلمين لمواصلة التعلم. وفي التوجه التعليمي يمكن للألعاب التساجلية أن يقع
تأثيرها على سلوك الطالب على يد تحفيزه على تواجد الفصل برغبة وشوق أكبر،
مع التركيز على المهمات التعليمية والمعرفية المفيدة وتنفيذ المبادرة في عملية
التعلم.⁵

يرى (Garther: 2014) الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية هي مفهوم
تطبيق ميكانيكية الألعاب وتقنيات تصميم الألعاب لاشراك وتحفيز الأفراد على
تحقيق أهدافهم.⁶ وإما الألعاب الإلكترونية يعرفها (نبيل جاد عزمي: 2014)
على أنها أنشطة مزودة بمحتو تعليمي فعال يستخدم الوسائل متعددة التفاعلية في
ضوء معايير معينة لتحقيق أهداف محددة يتفاعل معها المتعلم، وتقدم له تغذية
راجعة وفقا لاستجابة وهو مفهوم يشمل جميع ألعاب الألكمبيوتر والألعاب
الإنترنت. وقد عرّفها (Kim: 2018) بأنها عبارة عن مجموعة من الأنشطة
والعمليات المترابطة لحل المشكلات باستخدام أو تطبيق خصائص اللعبة
وعناصرها.⁷

وترى الباحثة الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية هي أسلوب تعليمي تطبيقي ميكانيكي الألعاب ويستخدم التفكير وجماليات اللعبة عبر المنصات الإلكترونية أو الموقع المعين، تهدف إلى جعل عملية التعليم أكثر تفاعلية وتحفيز المتعلمين على التعليم.

2. أهمية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية

أهمية استخدام الألعاب التعليمية الرقمية كمصدر التعلم (تامر المغاوري ونور الهادي 2016⁸ و (Nair. S & Mathew: 2021)⁹):

1. تساعد الألعاب التعليمية الرقمية على تنشيط المتعلم حيث أنها تحفز العقل على استيعاب المعلومات والقدرة على تحفيز التفكير.
2. الألعاب التعليمية تجلب البهجة والسعادة للطلاب لأنها توفر البهجة والمتعة والترفيه.
3. تساعد الألعاب التعليمية الرقمية على تنمية الابتكار والإبداع لدى كل من المعلم والطلاب
4. يعتبر اللعب وسيلة مهمة لتفريغ انفعالات الطالب المختلفة في هذه المرحلة، حيث تظهر الهوايات والميول الجماعية والشعور بالمكانة.
5. تساعد الألعاب أيضًا على زيادة تعاون الطلاب وتحسين العلاقات بين الطلاب والمعلمين.
6. الألعاب تنشط معظم الحواس مما يساعد على تنشيط العقل وتنمية القدرة على الملاحظة والتركيز والانتباه
7. يحفز التأمل والتفكير، ويشجع الحلول الإبداعية والتكيف، ويساعد على تطبيق الآراء والأفكار المهمة على حقائق وأحداث من واقع الحياة (العطيفي والمليجي، 2014).¹⁰
8. ينمي الذاكرة وسرعة التفكير وينمي حس المبادرة والتخطيط ويحفز التركيز والانتباه.

3. القيمة التربوية في الألعاب التعليمية الرقمية

يمكن النظر إلى الألعاب الرقمية التعليمية باعتبارها أفضل الطرق لمساعدة المتعلمين على التعليم عن طريق تزويدهم باللعب والأدوات الجديدة التي تجعلهم يشاركون بالأنشطة الإبداعية، وتحفيزهم على البناء والابتكار. وقيم تربوية في الألعاب التعليمية الرقمية (نجلاء مُجَّد فارس وعبد الرؤوف مُجَّد إسماعيل. (2017)¹¹:

1. جعل التعلم أكثر فعالية
2. زيادة القدرة التنافسية للتعلم من خلال التنافس في الألعاب الرقمية بعدة طرق منها:
 - المنافسة الفردية مع الذات: تعني أن المتعلمين يتحدون أنفسهم باستمرار للفوز وتحقيق رغبتهم في النجاح والتميز.
 - يشارك المتعلمون في رحلة علمية ويتنافسون مع المتعلمين الآخرين بناءً على خبراتهم ويكسبون النقاط من خلال التغلب على العقبات. (تامر المغاوي ونور الهدى: 2016)
3. جعل التعلم أكثر جاذبية وإثارة: إزالة المحتوى التعليمي من مساحة العرض والعرض التقليدية التي تميل إلى جعل المتعلمين مملين ورتيبين، وصبغه بطابع اللعب والمرح. مما يجعل التعلم أهم ركائز التعليم التي تضمن نجاح التعلم، وتثير اهتمام المتعلم، وتلفت انتباهه إلى المادة التعليمية. يتم تحقيق ذلك من خلال الألعاب. رقمي.
4. اجعل التعلم أكثر واقعية: تعتبر الألعاب الرقمية مثالية إذا كنت تريد تقديمها لمتعلميك، حيث يتم تقديمها على شكل محاكاة ومواقف تشبه الواقع، ويصبح المتعلمون جزءًا من هذا الواقع الافتراضي.
5. الصحة النفسية والعقلية.

4. أنمط الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية

تشير إلى النظرية ليز ورنينج (Repenning & Lewis) (2005) في سيكولوجيا التعلم باللعب وهي دمج بين المتعة والتسلية من ناحية والتحقيق الهدف التعليمي¹². وقد قسم الباحثون الألعاب التعليمية إلى نوعين:

1. في نوع الأول تبدأ اللعبة بهدف تعليمي ويعلم اللاعب أنه بحاجة إلى تعلم شيء ما أثناء اللعب.
2. وفي النوع الثاني تكون اللعبة ممتعة ويستجيب اللاعب لما يحدث في اللعبة بينما يتعلم أيضاً (Moreno:2008)

يستخلص مما سبق أن التعلم في النمط الأول يتم بشكل موجه ومقصود بينما في النمط الثاني يكون المتعلم عريضاً يحدث بشكل غير مباشر. وأمثلة على الألعاب التعليمية الرقمية من هذه النظرية هي القائمة على البرامج المتنوعة أحدها برنامج Quizizz.

ويذكر (تامر المغاوري ونور الهدى: 2016) الألعاب المناسبة لكل أنواع المحتوى التي تدعم الجوانب السابقة¹³:

المحتوى التعليمي	أفضل أنواع اللعب
تدريس الحقائق (ألعاب المعرفة)	ألعاب التوصيل – الاختيار من متعدد – التنظيم – السحب
التقريرية مثل: الطريقة الوحيدة للتعلم هي من خلال التذكر)	والترك
ألعاب المعرفة المفاهيمية	بالأمثلة، بدون الأمثلة، نتائج
المعرفة الاجرائية/ القائمة على قواعد	الفهم المفاهيمي
قواعد	ألعاب اللوحات والتي تتبأ فيها وتطبق القواعد وتلاحظ تعاقبات القواعد
ألعاب معرفة حل المشكلات	المحاكاة المتشعبة، استخدام العالم

الافتراضي (حيث يختبئ الشخص
وراء صورة رمزية والتي تعني تشعب
لا نهائي

5. مفهوم الاختبار

ذكر قاموس (Webster Collegiate 2013) أن الاختبار هو عدد الأسئلة أو التمرينات المستخدمة لقياس المعارف، المهارات، وكفاءات الطلاب. وأما الاختبار "أداة قياس يتم إعدادها وفق طريقة منظمة من عدة خطوات تتضمن مجموعة من الإجراءات التي تخضع لشروط وقواعد محددة، وهدفها تحديد قدرات معينة من خلال الإجابة عن عينة تمثل القدرة المرغوب قياسها" (فكري عابدين حسن: 2010)¹⁴، وهو نوع من أنواع متعددة من أساليب قياس قدرات الدارس ومعرفة مهاراته.

يعد الاختبار اللغوي نوعاً من أنواع الاختبارات التي يراد بها قياس ما حصله المتعلم في برنامج معين أو مستوى معين، وتحديد كفاءته العامة في مهارات اللغة الأربعة، ويعرف بأنه مجموعة من الأسئلة التي يطلب من الدارس المختبر أن يستجيب لها، أو يجيب عنها، بهدف قياس مستواه في مهارة لغوية معينة وبيان مدى تقدمه فيها ومقارنته بزملائه.

تعرف الباحثة الاختبار اللغوي الإلكتروني هي أداة أو وسيلة من وسائل التقويم القائم على قياس معارف اللغة ومهارات اللغوية فيها مجموعة من الأسئلة (اختيار من متعدد، الصحيح والخطأ، إملاء الفراغ، طرح الأسئلة (تعريف، تذكير أو شرح) وغير ذلك بوسائل الكتابة، أو الصورة، أو تسجيل الصوت، أو الفيديو، تم تصميمها وتطبيقها وتصحيحها وإدارتها إلكترونياً بهدف قياس تحصيل ومستوى المعرفي للمتعلم.

6. أهداف اختبارات تعليم اللغة

أهداف اختبارات تعليم اللغة (مُحَمَّد عبد القادر: 2006) ¹⁵ و (2010) Lourdes Cerezo ¹⁶ :

1. معرفة مدى إتقان المتعلم لمهارات اللغة واستيعاب ما يتعلق بها من معارف، وذلك قبل نقله من مستوى تعليمي معين إلى مستوى أعلى منه
2. وسيلة فعالة يقف بها المتعلم نفسه على مستواه اللغوي في إحدى مهارات اللغة.
3. توفير أداة تزود أولياء الأمور والمؤسسة التعليمية بالمستوى اللغوي لأبنائهم أو المنتمين لتلك المؤسسة التعليمية.
4. التعرف على أهم المشكلات التي تواجه الطلبة أثناء تعلم اللغات الأجنبية عموماً، واللغة خصوصاً .
5. إثارة دافعية الدارس للدراسة والتعلم، وتشجيعه على الاستمرار في تعلم مهارات اللغة؛ لأن دافعية الدارسين للتعلم تقل وتزيد بحسب الدافعية والتحفيز.
6. قياس الكفاءة اللغوية في أية لغة، بغض النظر عن الدروس التي تلقاها الطالب أو الممتحن.
7. المساعدة في اختيار الشخص المناسب للمكان المناسب، حتى لا تبقى الأمور مبنية على التقدير الشخصي، والتخمين الذاتي.

7. أنواع الإختبار

أنواع الإختبارات التي تنقسمها بشكل عام حسب طريقة تصحيح الإجابات وتقديرها هي الإختبار الموضوعي والإختبار الذاتي (نايف محمود معروف)

8. الإختبار الموضوعي

الاختبار الموضوعي هي نوع من الاختبارات التي يتم تقييمها بنفس

الطريقة بغض النظر عن يقوم بتقييمها. تتضمن أمثلة الاختبارات الموضوعية الاختيار من متعدد واختبارات الصواب والخطأ. تسمى هذه الاختبارات بالموضوعية لأنها تقضي على الذاتية في الدرجات. تُعرف الاختبارات الموضوعية بأنها صادقة ومتسقة، وتقوم بتقييم مهارة واحدة لكل سؤال. أنها تغطي مجموعة واسعة من موضوعات المنهج ولا تعتمد على الحدس أو التخمين. بالإضافة إلى ذلك، فهي سهلة التصحيح.

وهناك تمنية أنواع للاختبارات موضوعية تعد أكثرها شيوعاً وهي (نور خالص: 2013)¹⁷:

وصف الاختبار	أنواع الاختبارات
وفي هذا النوع يقدم للطالب مشكلة وتحتها مجموعة من البدائل التي يختار منها الإجابة الصحيحة	إختبار من متعدد
وفي هذا النوع يقدم الأسئلة للطالب، سيتم إعطاء جملة وعليه أن تقرر ما إذا كانت صحيحة أم خاطئة.	اختيار الصواب والخطأ
في هذا النشاط، لدي الطالب قائمتان من الكلمات وتحتاج إلى العثور على الكلمات الموجودة في القائمة الثانية التي تتطابق مع الكلمات الموجودة في القائمة الأولى.	المزاوجة
في هذا النشاط، بعض الكلمات مفقودة من الجمل ويجب على الطالب كتابتها. وهذا يساعد على اختبار ذاكرتهم وفهمهم للكلمات.	التكملة
يحتاج الطالب إلى ملء الفراغات بالكلمات الصحيحة، مثل الأسماء أو الأفعال أو حرف عطف	اختبار ملء الفراغ

أو أداة نفي أو أداة شرط أو حرف جر
اختبار كشف الخطاء يطلب إلى العثور على الأخطاء في الجمل
وإصلاحها
اختبار الترتيب يطلب ترتيب (أو إعادة ترتيب) مجموعة من
الكلمات التكوينية جملة صحيحة أو إلى وضع
الكلمات بالترتيب الصحيح لجعلها منطقية.
اختبار الحذف المنتظم تحذف الكلمات من فقرة ما حذفًا منتظمًا

9. الإختبار الذاتي

هو اختبار تعتمد الدرجة فيه على تقدير المصحح، مثال ذلك اختبار المقال. وعند مُجَّد علي الخولى أن الاختبار الذاتي هو اختبار يقبل تنوع الإجابات واختلافها من طالب إلى آخر. مثال ذلك كتابة فقرة أو كتابة مقال عن موضوع ما. في هذه الحالة، لا يوجد طالبان يكتبان الفقرة ذاتها: كل طالب يتناول الموضوع بطريقة خاصة به. (نور خالص حسان: 2013).¹⁸

تم تصميم الاختبار الذاتي لمساعدة المعلم في تقييم مدى فاعليته في مسيرته التعليمية. ويهدف أيضًا إلى قياس قدرة الطالب على تقييم تقدمه طوال العام الدراسي أو عدة سنوات (Farida Hanim:2016).¹⁹

دراسة وصفية وتحليلية برنامج Quizizz في تطوير الاختبار اللغوية

1. أسباب اختيار البرامج Quizizz

قامت الباحثة بملاحظة المنصات التعليمية المستخدمة في تعليم اللغة بإندونيسيا من المقابلة معلمي اللغة العربية بإندونيسيا. من أحدث استراتيجيات التي قامت المعلمين الإندونيسيين في تعليم اللغة عن بعد هو استخدام البرامج Quizizz في تصميم الاختبارات اللغوية، ولأنها:

1. يحتوي Quizizz على ميزتين رئيسيتين ، وهما الاختبار ودرس التعلم التفاعلي

2. تتيح استخدام الاختبار بشكل متزامن Synchronous وغير متزامن Asynchronous
3. تتيح مشاركة الاختبار مع مدرسين آخرين باستخدام طريقة المشاركة (shareable)
4. تتيح للاختبار استعمال النص والصور والصوت في الاختبار الذي تم إنشاؤه
5. تتيح للمعلمين رؤية إنجازات الطلاب من وظيفة التقرير (report)
6. تتيح للمعلمين إنشاء الاختبارات وتصحيحها تلقائياً، وإعطاء المعلم الدرجة النهائية بشكل فوري على الإنترنت.
7. البرامج لا يستغرق شبكة الإنترنت العالية.
8. تطبيق مجاني مع ميزات مؤهلة في التعليم.

2. أنواع الاختبار البرامج Quizizz

- تتم تصميم الاختبار من خلال النقر على علامة New < Create
- Quiz (اختبار جديد) في الجهة اليسرى من الشاشة. وتكون الإجابة على خمسة أشكال رئيسية وهي كما يلي:
1. الاختيار المتعدد (Multiple Choice): حيث يمكن في هذا النمط اختيار عدد من الإجابات الصحيحة لنفس السؤال، أو تحديد مجال يمحصر الإجابات الصحيحة. ويتيح المعلم كتابة الأسئلة مع إضافة الصورة أو الصوت أو الفيديو.
- المثال : أمرنا الرسول باحترام الكبير والعطف على الصغير. ما معنى الكلمة تحتها الخطأ؟
- أ. القسوة ب. الشفقة ج. اللين د. العنيد
- وفي هذا النمط يمكن تطبيق نوع الاختبار اختيار الصحيح أو الخطأ.

بعد كتابة الأسئلة، على المعلم أن يحدد مدة الوقت لإجابة السؤال ويضع علامة ✓ على الإجابة الصحيحة والنقر على save على حفظ الاختبار.



2. الاقتراع (Poll): حيث تتيح معرفة آراء أو تصويت من المتعلمين حول موضوع مقدم بالوقت المحدد، وتعرض النتائج على شكل رسومي. وتوفير كتابة الأسئلة مع زيادة وسيلة الصورة أو الصوت أو الفيديو.
المثال: يشكل التعليم الإلكتروني للغة بالنسبة لي أهمية على المستوى الشخصي.

● موافق ● غير موافق



3. ملء الفراغ (Fill in the Blank)

(in the Blank): تتيح المعلم إنشاء الاختبارات بكتابة الأسئلة مع إضافة

الصورة أو الصوت أو الفيديو. وكتابة المعلم على الأجوبة قصيرة ووضع الإجابة المناسبة الأولى والإجابة المناسبة الثانية أو الثالثة، وسيكون عملية تصحيح تلقائياً. ويحدد المعلم الوقت في إجابة المتعلمين.

4. الفقرة الحرة/الاختبار المقال (Open Ended): تتيح المعلم إنشاء الاختبارات التي تتطلب الإجابات الطويلة على كتابة الفقرات من الجمل مع تحديد مدة زمنية لإجابة الأسئلة.

المثال : ما هي الذكاءات المتعددة؟/ ما هو اسم الفاعل؟ / ما هو ديدكتيك اللغة؟

5. الرسم (Draw): تتيح المعلم إنشاء الاختبارات التي تتطلب تحميل الصورة فيها الإجابات الطلبة بشكل يدوي على الوقت المحدد.

توفر هذا البرنامج تحديد مدة الوقت في كل أسئلة كفرص التفكير للمتعلمين في إجابة الاختبار، اختار المعلم الوقت المتوفرة في تصميم الأسئلة (10 ثواني، أو 20 ثانية، أو 30 ثانية، أو دقيقة واحدة، أو دقيقتان، أو 3 دقائق، أو 5 دقائق، أو 10 دقائق، أو 15 دقيقة). ويمتاز هذا البرنامج أنه يوفر مدة زمنية في إجراء الاختبارات، وهي تدريب العقل على التركيز والتفكير في قراءة الأسئلة وإجاباتها على المدة الزمنية المحددة، وبالتالي تجنب الطلاب الغش إلى المراجع ومنع الطلاب من الغش على أصدقائهم.

كما تأكد (الغريب زاهر إسماعيل: 2021) استخدام الألعاب التنافسية تشجع الطلاب على تنفيذ الأنشطة والمهام الإلكترونية، وهي تمثل حافزاً كافياً لدى الطلاب لاستثمار الوقت والجهد التعليمي المبذول والمطلوب لتحقيق الأهداف التعليمية، وفيها يوجد رغبة طبيعية لدى الطلاب في المنافسة الممتعة، حيث أن الطلاب يمحون ويتنافسون مع بعضهم البعض، وبذلك لن يكون المحتوى التعليمي شيئاً يرغبون في اتمامه فقط وإنما يريدون استمرار هذا الاستمتاع

لفترات أطول مع الزملاء المشاركين في تنفيذ الأنشطة الإلكترونية المرتبطة بالمحتوى التعليمي.²⁰

3. تخطيط تصميم الاختبارات للغة

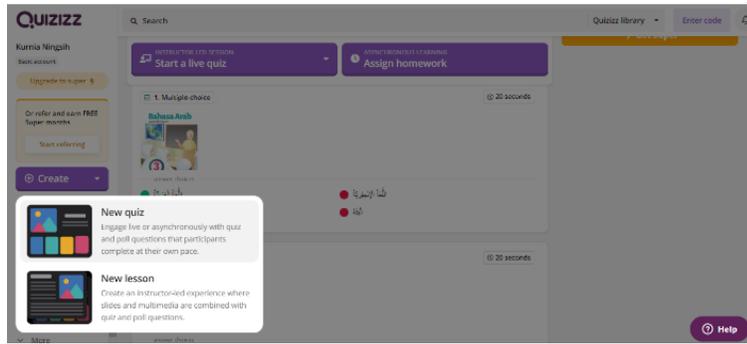
1. الدخول إلى البرامج Quizizz (www.quizizz.com) أو تحميل

المنصة الإلكترونية Quizizz

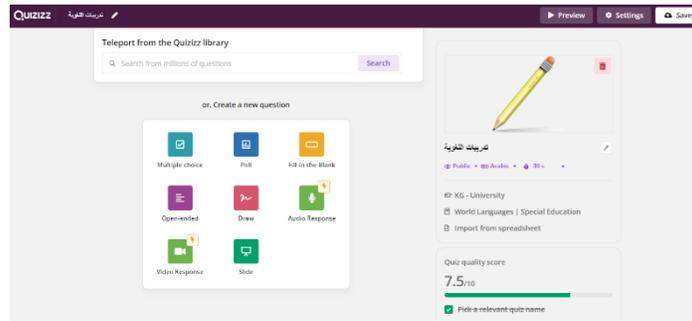
2. تسجيل إيمال واختيار كالمعلم و المدرسة

3. النقر على علامة < Create New Quiz في الجهة اليسرى من

الشاشة في تصميم الاختبار.



نماط الاختبار الخمسة من البرامج Quizizz



4. كتابة المعلم الاختبارات على العمود المقدم وإجابات اختيارية ووضع علامة ✓على الإجابات الصحيحة (على نمط الاختيار المتعدد

(Multiple Choise)، والإجابة المطلوبة (على نمط ملء الفراغ (Fill in the Blank

5. يتيح المعلم إضافة الصورة، أو الصوت أو الفيديو في الاختبارات.
6. تتيح المعلم تحديد المدة الوقت في كل الأسئلة التي سيتم إجراء الجواب من المعلمين، وهذا متوفرة في جميع أنماط الاختبارات الخمسة.
7. انقر على Save، لحفظ الاختبارات. وتتيح المعلم التعديل الاختبارات في علامة جزائتي (My Library).
8. تتيح المعلم إضافة أسئلة الاختبار من خلال البحث عن اختبارات الموجودة في مكتبة الاختبارات وفقا المجال التي يتم تدريسه (ويمكن المعلم التعديل). والنقر على حفظ بعد انتهاء تصميم الاختبارات.

4. إجراء الاختبار المباشر الإلكتروني

ومن المميزات هذه البرامج يتيح المعلم استخدام الاختبار اللغة المباشر Live أو جعل الاختبار كالواجب المنزلي (Assign Homework).
يحتوي استخدام الاختبارات المباشر Live على نموذجين:

1. الكلاسيكي Classic حيث يتم تشغيل الاختبار للغة بشكل مستمر وفقا الوقت المحدد التي تم تحديده المعلم.
2. Instructor Paced حيث يتيح المعلم أن يدير خطوات الاختبار عن ظهور السؤال التالي حتي يتمكن المعلم من منح المتعلمين الفرصة للمناقشة.

ومن مميزات هذه البرامج في تعليم اللغة العربية تطبيق الاختبار المباشر (start a live quiz)، يهتم تطبيق التعليم الإلكتروني بتدريب اللغة إلى أساليب التعامل مع شبكات الإنترنت على شكل فوري في الفصل الافتراضي. حيث ضرورة تدريب الطلاب على التفكير السريع على إجابة الاختبار في مواقف

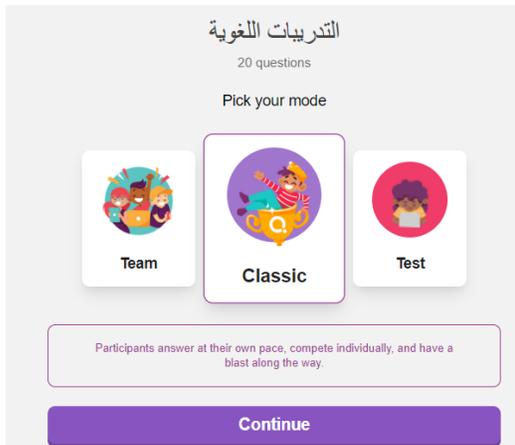
التعليم الإلكتروني ومن بينها تطبيق الأنشطة الإلكترونية والحصول على الخبرات التعليمية الإلكترونية.

ومن ثم يتم مشاركة المتعلمين المباشر في الاختيار، حيث يقدم التدريس الإلكتروني تطبيقات المستحدييات لتحقيق الأهداف التعليمية، ويشترك الطلاب في توظيفها بفاعلية في أنشطة التدريس الإلكتروني، ويعد ذلك التطبيق ملائمة وترابطا نظرا لتطوير المستحدييات وتطبيقاتها (الغريب زاهر إسماعيل: 2021).²¹ يتيح المعلم اختيار في هذا البرامج ثلاثة نموذج:

الفريق (Team)، حيث استخدام الفريق إذا كان المتعلمين سيتنافسون

في فرق، وسيتم عرض الأسئلة على شكل عشوائي وفق بواسطة البرامج.

وتؤدي فيها عمليات التعليم التشاركي إلى زيادة التحصيل المعرفي والأداء المهاري لدى الطلاب في تعليم اللغة، ويفعل التعليم التشاركي أدوار الطلاب



في تنفيذ مشاركة المحتوى الإلكتروني، وتطبيق أسس النظرية التواصلية بين الطلاب في المناقشة وإجابة الأسئلة.

1. الكلاسيكي (Classic)، حيث استخدام الاختبار عندما يتنافس المتعلمين بشكل فردي. يقوم هذا الاختيار على استراتيجية التعليم الذاتي الإلكتروني، وتتضمن إنتاج تقديم المنافسة بين المتعلمين ومركزة يقودها المتعلمين بأنفسهم وتحقيق نتائج تعليمية محددة بصورة المنافسة في مدة زمنية مناسبة قصيرة.

2. الاختبار (Test)، يستخدم الاختبار لإجراء تقييم أكثر جدية، ولا يوجد عرض إضافي مثل موثقي.

بعد اختيار المعلم النموذج الاختبار المباشر، سيتم توجيهه إلى الصفحة العرض التقديمي في الفصل بشكل متزامن. ويشترك المعلم الكود (code) إلى المتعلمين في إجراء الاختبار للغة المباشر ويحصل المعلم النتائج والنقاط المتعلمين تلقائياً.

وتؤدي الاختبار المباشر الإلكتروني إلى زيادة مستوى التركيز وتحفيز الطلاب على المشاركة في الأنشطة الصفية، وتعد الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية الإلكترونية بالنسبة إليهم مألوفة إذ أن معظمهم شارك في ألعاب رقمية مختلفة. وهذا يشير إلى (Zicherman & Linda, 2013). يفتقر العديد من الطلاب إلى الحافز للمشاركة في الأنشطة التعليمية، ولكن يُنظر إلى الألعاب الإلكترونية على أنها وسيلة رئيسية لتشجيع المشاركة. تسمح هذه الألعاب أيضاً للمعلمين بتتبع تقدم الطلاب بسهولة وتقييم فهمهم للمادة. وجد زيكمان وليندر أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية يمكن أن يعزز اكتساب المهارات بنسبة 40%²².

وفي هذا البرنامج يتوفر فيها التقرير Report، وإذا أراد المعلم رؤية نتائج الاختبار والتحليل بعد الاختبار أو في وقت لاحق، فيمكن للمدرس الوصول إليها في قائمة التقرير ويمكن المعلم تحميل تحليل النتائج الاختبار وطباعته.

5. مميزات تأدية الاختبار ببرنامج Quizizz:

وعند ملاحظة الباحثة Kurnia Ningsih: 2022 أن برنامج Quizizz

من الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية تمتاز بالعديد من الإمكانيات ومنها:

1. السهولة في طرح الأسئلة مع مجموعة أنواع الاختبارات المتنوعة وخيارات النموذج الاختبار، يمكن هذه أنواع الاختبار يتطور الاختبار اللغة العربية.
2. المرونة في إنشاء الاختبار (بنوك الأسئلة) في المادة اللغوية ، وتعديله، وإعادة استخدامه حسب الحاجة.
3. يساعد في قياس المعارف والفهم المتعلمين من الجانب المعرفي بمادة اللغة، والتي تشمل التحليل والتركيب والتقييم.
4. إمكانية تحديد وقت زمني للاختبار، ويدرب التفكير التأملي لدى المتعلم في الوقت المحدد.
5. إمكانية ترتيب الأسئلة على شكل عشوائي، بحيث وجد المتعلم الاختبار بأرقام مختلفة منع المتعلم من الغش.
6. يساعد في عملية التقييم الذاتي، وينمي مستوى تحصيل الطالب على معرفة اللغة وتعزيز مهارة اللغة في عدم وجود المعلم حيث يظهر الإجابة الصحيحة إذا أجاب المتعلم على السؤال على شكل مخطئة.
7. تقديم مثيرات ديناميكية بالصوت والصورة والرسوم المتحركة، يمكن أن تؤثر على سلوك المتعلمين من خلال التركيز وتحفيزهم في تعليم اللغة .
8. يمكن تطبيقها في وقت واحد بإجراء الاختبار اللغة المباشر الإلكتروني، أو أوقات مختلفة لمجموعة كبيرة من الأفراد وفي أماكن مختلفة.
9. يتيح للمعلم وللطالب قدرة الاطلاع والحصول على معرفة الدرجات التي يحصل عليها الطالب فور الإنتهاء من الاختبار. ويتم التقارير النتائج الاختبار في عرض إحصائي ويمكن تحميله وطبعها على

شكل Excel. ويمكن إرسالها على طريق البريد أوتضمينها في الواقع.
وتأكد في دراستها²³ (Meilicien Rajagukguk:2020)

6. نقائص استخدام البرنامج Quizizz في تطوير الاختبار

- كل الوسائل الإلكترونية لها نقائص، وترى الباحثة تأدية الاختبار الإلكتروني للغة باستخدام Quizizz بالعديد من النقائص وهي:
1. لا يستطيع المتعلم رؤية الأسئلة المرفقة بشكل كلي.
 2. يتطلب من المعلم التدريب على استخدام أجهزة البرامج التعليمية الرقمية التنافسية Quizizz وتطبيق الاختبار اللغة بشكل إلكتروني والموقع الذي تستخدمه الإلكتروني بدقة.
 3. تتطلب البرنامج Quizizz بجودة جيدة والإنترنت بصبيب عال، ويلزم استعداد المتعلمين الاتصال الإنترنت سريعاً وكافياً في إجراء الاختبار اللغة المباشر الإلكتروني.
 4. سيحتاج لدى الطلاب مهارة وخبرة في استخدام البرنامج Quizizz لتأدية الاختبار.
 5. يتوفر أنواع الاختبار بالفيديو التفاعلي Video Response والصوت التفاعلي Audio Response مع التكلفة المالية. يعد هذا النوع الاختبار في قياس مهارة الكلام، وأما أنواع الاختبار المتوفرة في هذه البرنامج يمكن تأديته الاختبار في قياس وتقييم مهارات الاستماع، والقراءة، والكتابة وفهم قواعد اللغة.
 6. يجب مراقبة وصيانة أجهزة الكمبيوتر/ الحاسوب والبرنامج Quizizz والمواقع التي تستخدم للاختبار اللغة بدقة لتجنب التوقف أثناء الاختبارات.

الخاتمة

استخدام الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية بواسطة البرنامج Quizizz

في تطبيق اختبار اللغة الإلكتروني وتطويره تعد فعالية جيدة، فيها تحقيق الاختبار الموضوعي والاختبار الذاتي، وبالرغم من أن المنافسة بالألعاب تعمل على تحقيق النتائج المتوقعة، إلا أنه لمن الأهمية أولاً أن تقوم بتقييم استراتيجية التعليم الترابطي الحالية طبقاً لموارد الطلاب، والأهداف والاحتياجات من المؤسسة التعليمية.

يرتفع مستوى تمييز الاختبار من وسيلة البرنامج Quizizz، فهذه الأنواع من الاختبارات الإلكترونية يساعد المعلم على تحديد فهم ومعارف المتعلمين بطريقة تصحيح تلقائياً وإجراء الاختبار المباشر والتقارير النتائج الاختبارات. ويتطلب من واضعيها وإعدادات ومهارات عما تحتاج إليه الاختبارات في هذه البرنامج الحاجات والمتطلبات اللازمة في وضع الاختبار الإلكتروني.

قد ساهمت الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية بانتشار كبير للتعليم الإلكتروني من خلال البرنامج Quizizz، فهي تتكون من أدوات التعليم الإلكتروني والاختبار الإلكتروني الفعالة التي تسهم بشكل كبير في فاعلية عملية التعلم والتعليم في كل مجالات علمية ومجال اللغة وخاصة في تعليم اللغة.

الحواشي والمصادر

- 1 نجلاء مُجد فارس and عبد الرؤوف مُجد إسماعيل, "التعليم الإلكتروني مستحديات في النظرية والاستراتيجية. القاهرة" (القاهرة: عالم الكتب, 2017).
- 2 أميمة مُجد عفيفي. أثر برنامج للألعاب التعليمية في تنمية التفكير الابتكاري والاتجاه نحو العلوم لدى الأطفال، بحث علمي، مجلة كلية التربية بني سويف. 2015.
- 3 منار الشهري. الألعاب التعليمية الإلكترونية، إنتاج واستخدام الوسائل التعليمية. 2015. الرياض.
<http://faculty.ksu.edu.sa/manar/ar/Documents/3.doc>
- 4 Salah Sebouai , "اختبار الكفاءة العالمية في اللغة العربية للناطقين بغيرها بجامعة السلطان Salah Sebouai | Journal of Arabic Linguistics and Literature no. 1 (2022). 1–21.
- 5 زينب محمود مُجد كامل عطيفي and ريهام رفعت المليجي, "فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية لتقديم المفاهيم الهندسية لأطفال ما قبل المدرسة في تنمية بعض مهارات التفكير الابداعي لديهم", مجلة دراسات في المناهج وطرق التدريس 205, 44–107 (2014).
- 6 نير حمود بركي الذويبي and منير, "فاعلية استخدام بعض مبادئ نظرية الحل الابداعي للمشكلات، في تدريس مهاراتي الجمع والطرح لدى التلاميذ ذوي صعوبات تعلم الحساب.", مجلة كلية التربية (أسيوط) 38, 310–241 (2022): no. 7.2
- 7 Kim, S., Song, K., Lockee, B., & Burton, J. Gamification in Learning and Education. British Journal of Educational Studies. Vol 68. No 2. 2018.
- 8 تامر المغاوري الملاح، نور الهدى. الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية. دار السحاب للنشر والتوزيع. 2016. الاسكندرية. ص. 28
- 9 Nair, S., & Mathew, J. Evaluation of A Gamified Learning Experience: Analysis Of Factors That Impact The Effectiveness Of a Gamified Experience. Revista Conhecimento. 2021.
- 10 عطيفي، زينب، والمليجي، ريهام. فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الالكترونية لتقديم المفاهيم الهندسية لأطفال ما قبل المدرسة في تنمية بعض مهارات التفكير الابداعي لديهم . مجلة المناهج وطرق التدريس. (2014). غزة.

- 11 نجلاء مُجَّد فارس and عبد الرؤوف مُجَّد إسماعيل, "التعليم الإلكتروني مستحديات في النظرية والاستراتيجية. القاهرة" (القاهرة: عالم الكتب, 2017).
- 12 عفاف خليل اليعقوب, "دور إدارة التعليم العام في مواجهة تحديات التعليم عن بعد بدولة الكويت", "مجلة كلية التربية (أسيوط) 39, 80-256 (2023): no. 1.
- 13 تامر المغاوري الملاح، نور الهدى. الألعاب التعليمية الرقمية التنافسية. دار السحاب للنشر والتوزيع. 2016. الاسكندرية.
- 14 فكري عابدين حسن. اختبارات اللغة التحصيلية في المدارس الدينية في ولاية ترنجانو ماليزيا: تقويمها وتطويرها. أريد. جامعة اليرموك أريد. (2001). أريد.
- 15 مُجَّد عبد القادر. دور الاختبارات والتعيينات في التعليم عن بعد في رفة مستوى التحصيل الدراسي، مقال منشور في مجلة للناطقين بغيرها، يصدر معهد اللغة بجامعة إفريقيا العالمية، السودان. العدد 3. 2006. السودان
- 16 Lourdes Cerezo. Purpose of Language Test and the Relation of Language Test Type and Purpose of Assesment. Avda. Universidad de Murcia. 2010. <https://webs.um.es/lourdesc/miwiki/doku.php?id=units>
- 17 نور خالص حسان. أنواع الاختبار في تعليم اللغة. Jurnal An-Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab. 2014. لامبونج.
- 18 نور خالص حسان. أنواع الاختبار في تعليم اللغة. Jurnal An-Nabighoh: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Arab. 2014. لامبونج.
- 19 Saragih, Farida Hanim. Testing and Assesment in English Language Instruction. Medan. Universitas Negeri Medan. 2016. Medan
- 20 الغريب زاهر إسماعيل. قوة التعليم الإلكتروني (الانتشار واستراتيجيات وتطوير العقل). عالم الكتب. (2021). القاهرة.
- 21 الغريب زاهر إسماعيل. قوة التعليم الإلكتروني (الانتشار واستراتيجيات وتطوير العقل). عالم الكتب. (2021). القاهرة.
- 22 Zichermann, G., & Linder, J. The gamification revolution: How leaders leverage game mechanics to crush the competition. New York: McGraw Hill. 2013. New York.

23 Meilicien Rajagukguk, “Inovasi Penilaian Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Quizizz Pada Era Revolution Industri 4.0” (Prosiding Seminar Nasional Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia (SemNas PBSI)-3, FBS Unimed Press, 2021), 45–50.