

ملخص البحث

ولدان ريناندا قوما را: إستخدام استراتيجية *Gamification* في تعليم اللغة العربية لترقية دافعية تعلم التلاميذ وأنشطتهم: دراسة شبه تجربة على تلاميذ الصف الحادي عشر بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس .

يعتمد هذا البحث على الاكتشافات الميدانية، أنه لا يمكن فصل معظم تلاميذ بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس عن ألعاب الهاتف المحمول، مما يؤدي إلى انخفاض دافعية التعلم بسبب عدم تركيز التلاميذ في تلقي المواد في التعليم، خاصة في تعليم اللغة العربية التي لا يزال التلاميذ يعتبرونها صعبة في الواقع . بالإضافة إلى ذلك، الاختلافات في الخلفية المدرسية تؤدي إلى نقص المعرفة الأساسية باللغة العربية بحيث تصبح مواد اللغة العربية في المرحلة العالية بالنسبة لبعض التلاميذ شيئاً جديداً .

والأغراض من هذا البحث هي معرفة دافعية التلاميذ في تعليم اللغة العربية بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس قبل استخدام استراتيجية *Gamification* وبعدها، ومعرفة أنشطة التلاميذ في تعليم اللغة العربية بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس قبل استخدام استراتيجية *Gamification* وبعدها، ومعرفة ترقية دافعية وأنشطة في تعليم اللغة العربية بالمدرسة العالية الحكومية الإسلامية الاربعة جيامس باستخدام استراتيجية *Gamification* .

المدخل المستخدم في هذا البحث فهو مدخل الكمي فأما الطريقة التي يستخدمها الباحث في هذا البحث فهي طريقة شبه تجريبية . أما أساليب جمع البيانات فهي المقابلة والإستبيان والوثائق . تشمل البيانات في هذه البحث على بيانات النوعية التي تحلل منطقياً والبيانات الكمية التي تحلل إحصائياً .

نتائج البحث تين أن دافعية التلاميذ قبل استخدام استراتيجية *Gamification* في تعليم اللغة العربية تدل على درجة "متوسط" . ودلت عليها قيمة المتوسط على قدر ٦٧ . أما بالنسبة دافعية التلاميذ بعد استخدام وبعد استخدام استراتيجية *Gamification* في تعليم اللغة العربية تدل على درجة "مرتفع" . ودلت عليها قيمة المتوسط على قدر ٨٣ . وأنشطة التلاميذ قبل استخدام استراتيجية *Gamification* في تعليم اللغة العربية تدل على درجة "متوسط" . ودلت عليها قيمة المتوسط على قدر ٦٢ . وأنشطة التلاميذ بعد استخدام استراتيجية *Gamification* في تعليم اللغة العربية تدل على درجة "مرتفع" . ودلت عليها قيمة المتوسط على قدر ٨٠ . إن استخدام إستراتيجية *Gamification* في تعليم اللغة العربية يؤثر في ترقية دافعية التلاميذ نحو الصف التجريبي على قدر ٥١ ، وهذه تدل على معيار "متوسط" . وكذلك كان أنشطة التلاميذ نحو الصف التجريبي على قدر ٥١ ، وهذه تدل على معيار "متوسط" . وحيث كانت دافعية التلاميذ نحو الصف الضبطي على قدر ٥٤ ، وهذه تدل على معيار "منخفض" . وأنشطة التلاميذ نحو الصف الضبطي على قدر ٥٢ ، وهذه تدل على معيار "منخفض" .

الكلمات المفتاحية: أنشطة، دافعية، إستراتيجية *Gamification*