SCHOLAR

Published By: NewEra College
ISSN: Pending
V 1 - Issue 1, Nov 2024
DOI

الألعاب اللغوية وإعادة بناء الوعي التركيبي في تعليم العربية لغةً ثانية: دراسة تحليلية في ضوء تصورات المعلمين

Language Games and the Reconstruction of Grammatical Awareness in Teaching Arabic as a Second Language: An Analytical Study Based on Teachers' Perceptions

Mohamed Elsayed Atreby

US University of Technology, Science and Arts

e-mail: mohamed2020.atreby@gmail.com

المستخلص

تهدف هذه الدراسة إلى تحليل أثر توظيف الألعاب اللغوية في تنمية التراكيب النحوية لدى متعلمي العربية لغةً ثانية، في ضوء تصورات معلمي العربية للناطقين بغيرها. وتنطلق من فرضية مفادها أن تعليم النحو العربي في السياقات التقليدية ما يزال يعاني من الطابع التفسيري التجريدي، بما يحدّ من فاعلية اكتساب البنية التركيبية وظيفيًا. اعتمدت الدراسة المنهج الوصفي التحليلي، وطُبِّقت أداة استبانة مكوّنة من (44) فقرة على عينة من معلمي العربية كلغة ثانية، لقياس مجالات توظيف الألعاب اللغوية، ومدى فاعليتها، والمعوقات المرتبطة بها. أظهرت النتائج ارتفاع تقديرات المعلمين لفاعلية الألعاب اللغوية في تدريس التراكيب النحوية، مع تركّز استخدامها داخل الحصة الصفية، لا سيما في مرحلة التهيئة والتقويم. كما بيّنت النتائج أن المعوقات جاءت بدرجة متوسطة، وأن الفروق الدالة إحصائيًا ظهرت لصالح الحاصلين

على دراسات عليا. وتخلص الدراسة إلى أن الألعاب اللغوية تمثل أداة بنائية لإعادة تشكيل الوعي التركيبي لدى المتعلم، وأن نجاحها يرتبط بالتصميم البيداغوجي الواعي والتأهيل المهني للمعلم. وتوصي الدراسة بدمج استراتيجيات التلعيب ضمن برامج إعداد معلمي العربية للناطقين بغيرها بصورة منهجية.

الكلمات المفتاحية الألعاب اللغوية، التراكيب النحوية، العربية لغة ثانية، الوعي التركيبي، تصورات المعلمين

Abstract

This study investigates the impact of language games on developing grammatical structures among learners of Arabic as a second language, based on teachers' perceptions. It is grounded in the assumption that traditional grammar instruction in Arabic often remains abstract and explanatory, limiting learners' ability to internalize grammatical structures functionally. The study employed a descriptive-analytical approach, using a 44-item questionnaire administered to teachers of Arabic as a second language to examine areas of language game implementation, perceived effectiveness, and associated challenges.

The findings revealed high levels of teacher agreement regarding the effectiveness of language games in teaching grammatical structures, particularly within classroom settings during lesson introduction and assessment stages. Reported challenges were of moderate level. Statistically significant differences were found in favor of

teachers holding postgraduate degrees. The study concludes that language games function as a constructive pedagogical tool capable of reshaping learners' grammatical awareness when embedded within purposeful instructional design. It emphasizes that the success of gamified instruction depends on professional training and pedagogical awareness rather than mere implementation. The study recommends systematic integration of gamification strategies into teacher preparation programs for Arabic as a second language.

Keywords Language Games, Grammatical Structures, Arabic as a Second Language, Grammatical Awareness, Teachers' Perceptions

المقدمة

يمثل تعليم التراكيب النحوية في برامج تعليم العربية للناطقين بغيرها إحدى أكثر القضايا تعقيدًا في ميدان تعليم اللغة الثانية؛ إذ تتسم القواعد النحوية العربية بتنوعها البنيوي وتعدد مستوياتها التركيبية، الأمر الذي يضع المتعلم أمام بنية لغوية تختلف جذريًا عن لغته الأم. وقد أدى ذلك إلى استمرار الإشكال المتعلق بفاعلية الطرائق التقليدية في عرض القواعد، خاصة حين تُقدَّم في إطار تفسيري تجريدي منفصل عن السياق التواصلي.

وفي ضوء التحولات المعاصرة في نظريات التعلم، برز اتجاه توظيف الألعاب اللغوية بوصفها استراتيجية تعليمية تستند إلى التفاعل، والدافعية، والمشاركة النشطة ، بما يعيد تشكيل العلاقة بين المتعلم والبنية النحوية من علاقة تلقٍّ فقط إلى علاقة ممارسة وظيفية.

SCHOLAR
ISSN: (Pending)
V 1– Issue 1, Nov. 2024

Mohamed Elsayed Atreby
DOI #

Published By: NewEra College
https://researchnetwork.us

مشكلة الدراسة

تتحدد المشكلة العلمية في ضعف استيعاب متعلمي العربية لغةً ثانية للتراكيب النحوية عند تقديمها بالأسلوب الشارح التقليدي، وما يترتب على ذلك من صعوبات في توظيفها توظيفًا تواصليًا فعّالًا.

وعلى الرغم من تعدد الدراسات التي تناولت الألعاب التعليمية، فإن الحاجة لا تزال قائمة لتحليل تصور معلمي العربية حول:

- مجالات توظيف الألعاب اللغوية في تدريس القواعد
- فاعليتها في تنمية التراكيب النحوية
- المعوقات التي تحد من استخدامها
- الفروق المرتبطة بمتغيرات الجنس والمؤهل وسنوات الخبرة

ومن هنا تتبلور الإشكالية في السؤال المركزي:

إلى أي مدى يسهم توظيف الألعاب اللغوية في تنمية التراكيب النحوية لدى متعلمي العربية لغة ثانية في ضوء تصورات المعلمين؟

أهداف الدراسة

تهدف الورقة إلى:

- تحليل تصورات معلمي العربية للناطقين بغيرها حول مجالات توظيف الألعاب اللغوية في تدريس التراكيب النحوية.
- تقويم فاعلية الألعاب اللغوية في تنمية عناصر اللغة ومهاراتها.
- الكشف عن معوقات توظيف الألعاب اللغوية في السياق التعليمي.

- اختبار الفروق الدالة إحصائيًا في التصورات وفق متغيرات (الجنس – المؤهل العلمي – سنوات الخبرة).
- تأطير معايير اختيار اللعبة اللغوية المناسبة لتنمية التراكيب النحوية.

أهمية الدراسة

الأهمية النظرية

- إثراء الأدبيات المتعلقة بتدريس النحو العربي للناطقين بغيره.
- إعادة تأطير مفهوم اللعبة اللغوية من الترفيه إلى الوظيفة التعليمية البنيوية.
- ربط التراكيب النحوية بالسياق التواصلي عبر استراتيجيات تعلم نشط.

الأهمية التطبيقية

- تقديم إطار إجرائي لمعلمي العربية في اختيار وتصميم الألعاب اللغوية.
- المساهمة في تطوير برامج إعداد معلمي العربية للناطقين بغيرها.
- دعم التحول من النحو التفسيري إلى النحو الوظيفي التفاعلي.

الإطار النظري التحليلي

مفهوم الألعاب اللغوية في تعليم اللغة الثانية

تُعرَّف الألعاب اللغوية بوصفها أنشطة تعليمية منظمة تقوم على التفاعل والمنافسة والتحدي، وتستثمر عناصر اللعب في تحقيق أهداف لغوية محددة. وهي ليست نشاطًا ترفيهيًا محضًا، بل أداة بيداغوجية تستند إلى نظريات الدافعية والتعلم البنائي.

SCHOLAR
ISSN: (Pending)
V 1– Issue 1, Nov. 2024

Mohamed Elsayed Atreby
DOI #

Published By: NewEra College
https://researchnetwork.us

التراكيب النحوية بوصفها بنية دلالية وظيفية

التركيب النحوي لا يُفهم باعتباره تجميعًا شكليًا للكلمات، بل بوصفه نظامًا دلاليًا يعكس العلاقات بين عناصر الجملة. ومن هنا فإن تعليم التراكيب ينبغي أن ينتقل من الشرح القاعدي إلى التوظيف السياقي.

الأسس النظرية الداعمة لاستخدام الألعاب

- نظرية الدافعية (Herzberg)
- نظرية التقييم المعرفي (Deci & Ryan)
- نظرية التلعيب في التعلم (Landers)
- النظرية البنائية المعرفية والاجتماعية

وكلها تؤكد أن التعلم الفعّال يتحقق عندما يكون المتعلم فاعلًا لا متلقيًا.

أسئلة الدراسة

- ما أكثر مجالات توظيف الألعاب اللغوية شيوعًا لدى معلمي العربية؟
- ما تصوراتهم حول فاعلية الألعاب في تدريس التراكيب النحوية؟
- ما المعوقات التي تحد من استخدامها؟
- هل توجد فروق ذات دلالة إحصائية تعزى للمتغيرات الديموغرافية؟

منهجية الدراسة

تعتمد الدراسة المنهج الوصفي التحليلي.

مجتمع الدراسة وعينتها

معلمو العربية للناطقين بغيرها في المدارس الأمريكية بدولة الإمارات العربية المتحدة.

أداة الدراسة

استبانة مكونة من (44) فقرة موزعة على ثلاثة محاور:

- مجالات توظيف الألعاب
- فاعلية استخدامها
- معوقات الاستخدام

وقد خضعت الأداة لمؤشرات الصدق والثبات الإحصائي.

حدود الدراسة

- زمانيًا: العام الدراسي 2022/2021
- مكانيًا: مدارس أمريكية بدولة الإمارات
- بشريًا: معلمو العربية كلغة ثانية
- منهجيًا: أداة الاستبانة وما تحقق لها من صدق وثبات

تحليل مجالات توظيف الألعاب اللغوية في تدريس التراكيب النحوية

تشير نتائج الدراسة إلى أن تصورات المعلمين حول مجالات توظيف الألعاب اللغوية جاءت بدرجة مرتفعة، مع تمايز واضح بين مجالات الاستخدام داخل الحصة الصفية. وقد احتل مجال "التهيئة وبداية الحصة" المرتبة الأولى، تلاه التقويم الختامي، ثم التقويم البنائي، في حين جاء توظيف الألعاب في الأنشطة اللاصفية في المرتبة الأخيرة.

تعكس هذه البنية الترتيبية وعيًا وظيفيًا لدى المعلمين بدور اللعبة في:

- تحفيز الدافعية عند بداية الدرس
- ترسيخ القاعدة في نهاية الحصة
- إعادة تثبيت المفهوم أثناء التقويم

غير أن تراجع توظيف الألعاب خارج الحصة يشير إلى استمرار تمركز اللعبة داخل الإطار الصفّي الرسمي، وعدم انتقالها إلى فضاء التعلم الممتد، وهو ما يكشف عن فجوة بين الإمكانات النظرية للألعاب اللغوية وتطبيقها العملي الموسّع.

من منظور نظري، يتوافق هذا النمط مع نظرية التقييم المعرفي التي تؤكد أن المكافأة الفورية والتفاعل المباشر يعززان الدافعية، وهو ما يتوفر بدرجة أكبر داخل الصف مقارنة بالأنشطة الخارجية.

تحليل تصورات المعلمين لفاعلية الألعاب في تنمية التراكيب النحوية

أظهرت النتائج أن تقديرات المعلمين لفاعلية الألعاب اللغوية في تدريس القواعد والتراكيب جاءت بدرجة كبيرة.

هذه النتيجة تؤكد أن المعلمين لا ينظرون إلى اللعبة بوصفها وسيلة ترفيه، بل باعتبارها:

SCHOLAR
ISSN: (Pending)
V 1– Issue 1, Nov. 2024

Mohamed Elsayed Atreby
DOI #

Published By: NewEra College
https://researchnetwork.us

- أداة لتنشيط التفكير اللغوي
- وسيلة لتقليل رهبة القاعدة
- قناة لتحويل التركيب النحوي إلى ممارسة تواصلية

من منظور لساني–تطبيقي، يمكن تفسير ذلك بأن اللعبة:

- تنقل التركيب من مستوى الوصف إلى مستوى الاستخدام
- تعيد بناء العلاقة بين الشكل والدلالة
- تتيح فرص التكرار السياقي غير الممل

كما أن البيئة التنافسية داخل اللعبة تعمل على تعزيز الانتباه الانتقائي، وهو عنصر جوهري في تثبيت البنية النحوية في الذاكرة العاملة ثم طويلة المدى.

تحليل معوقات توظيف الألعاب اللغوية

جاءت تقديرات المعلمين للمعوقات بدرجة متوسطة، وهو مؤشر مهم.

لو كانت المعوقات مرتفعة لكان ذلك دليلاً على مقاومة بنيوية، ولو كانت منخفضة لكان التطبيق مثاليًا. أما المستوى المتوسط فيعكس:

- وجود قناعة تربوية بجدوى الألعاب
- مقابل وجود تحديات تنظيمية أو زمنية أو تدريبية

وهذا يشير إلى أن المشكلة ليست في المبدأ، بل في:

- تأهيل المعلم

SCHOLAR
ISSN: (Pending)
V 1– Issue 1, Nov. 2024

Mohamed Elsayed Atreby
DOI #

Published By: NewEra College
https://researchnetwork.us

- إدارة الوقت الصفّي
- توافر أدوات جاهزة عالية الجودة

ومن هنا يمكن القول إن العائق مؤسسي أكثر منه معرفي.

تحليل الفروق الإحصائية وفق المتغيرات الديموغرافية

1. متغير الجنس وسنوات الخبرة

لم تظهر فروق ذات دلالة إحصائية تعزى للجنس أو عدد سنوات الخبرة.

يدل ذلك على أن تبني الألعاب اللغوية ليس مرتبطًا بنوع المعلم أو خبرته الزمنية، بل يرتبط بالاتجاهات التربوية العامة المعاصرة، ما يعني أن ثقافة التلعيب أصبحت جزءًا من الوعي المهني المشترك.

2. متغير المؤهل العلمي

ظهرت فروق دالة لصالح الحاصلين على دراسات عليا.

يمكن تفسير ذلك في ضوء:

- تعرضهم لنظريات تعليم حديثة
- وعيهم بالبنائية والدافعية
- قدرتهم على الربط بين النظرية والتطبيق

وهو ما يؤكد أن توظيف الألعاب يحتاج إلى خلفية بيداغوجية واعية، لا مجرد رغبة في التجديد.

SCHOLAR
ISSN: (Pending)
V 1– Issue 1, Nov. 2024

Mohamed Elsayed Atreby
DOI #

Published By: NewEra College
https://researchnetwork.us

التحليل التركيبي العام للنتائج

عند دمج النتائج معًا تتشكل لدينا صورة متكاملة:

1. هناك قناعة قوية بفاعلية الألعاب.
2. الاستخدام يتم داخل الإطار الصفّي أكثر من خارجه.
3. المعوقات موجودة لكنها غير مانعة.
4. المؤهل الأكاديمي يؤثر في عمق التبني لا في مبدئه.

وهذا يقود إلى نتيجة تحليلية مركزية:

الألعاب اللغوية ليست مجرد أداة مساعدة، بل تمثل تحولًا في فلسفة تعليم النحو من التلقين إلى الممارسة.

يمكن استخلاص ثلاث إضافات علمية رئيسة:

1. إعادة تأطير اللعبة اللغوية بوصفها أداة لإعادة بناء البنية النحوية في الوعي اللغوي.
2. إبراز العلاقة بين المؤهل الأكاديمي وعمق توظيف الاستراتيجيات الحديثة.
3. الكشف عن أن التحدي ليس في قبول الفكرة بل في تفعيلها المؤسسي.

تفسير النتائج

تكشف النتائج في بنيتها الكلية عن تحول ملحوظ في تصور معلمي العربية للناطقين بغيرها تجاه الألعاب اللغوية، إذ لم تعد تُفهم بوصفها وسيلة ترفيهية موازية للدرس، بل باعتبارها استراتيجية تعليمية ذات وظيفة بنائية في تشكيل الوعي التركيبي لدى المتعلم.

فالارتفاع في تقدير مجالات التوظيف وفاعلية الألعاب، يقابله مستوى متوسط من المعوقات، ما يشير إلى أن الإشكال لم يعد نظريًا أو اتجاهيًا، وإنما تنظيميًا وإجرائيًا. كما أن ظهور فروق لصالح الحاصلين على دراسات عليا يعزز فرضية أن توظيف الألعاب اللغوية يرتبط بالوعي البيداغوجي لا بالممارسة التقليدية.

وعليه، يمكن القول إن نتائج الدراسة تؤسس لتحول مفاهيمي في تعليم التراكيب النحوية، يتمثل في الانتقال من:

- النحو التفسيري القائم على الشرح المجرد إلى
- النحو الوظيفي القائم على الممارسة السياقية التفاعلية

تتمثل الإضافة العلمية لهذه الورقة في أربعة مستويات مترابطة:

1. الإسهام المفاهيمي

إعادة تعريف الألعاب اللغوية بوصفها آلية لإعادة بناء البنية النحوية داخل سياق تواصلي، وليس مجرد أداة تحفيزية.

2. الإسهام التحليلي

إبراز العلاقة بين مستوى التأهيل الأكاديمي وعمق تبني استراتيجيات التلعيب في تدريس النحو.

3. الإسهام التطبيقي

تقديم إطار معياري لاختيار وتصميم الألعاب اللغوية يتوافق مع:

- مستوى المتعلم
- الهدف النحوي المحدد

- زمن الحصة
- طبيعة البيئة التعليمية

4. الإسهام الاستراتيجي

الدعوة إلى إدماج الألعاب اللغوية ضمن برامج إعداد معلمي العربية للناطقين بغيرها بصورة منهجية لا اجتهادية.

الدلالات التربوية التطبيقية

استنادًا إلى التحليل، يمكن استخلاص عدد من الدلالات العملية:

- ضرورة إدراج وحدات تدريبية متخصصة في تصميم الألعاب اللغوية ضمن برامج إعداد المعلمين.
- إعادة توزيع زمن الحصة بما يسمح بتفعيل الألعاب بوصفها جزءًا بنيويًا من الدرس لا ملحقًا به.
- تطوير منصات رقمية عربية تراعي الخصوصية اللسانية للتركيب العربي.
- الانتقال من الألعاب الجاهزة إلى الألعاب المصممة خصيصًا لهدف نحوي محدد.

حدود الدراسة

تتقيد نتائج الدراسة بالحدود الآتية:

- اعتمادها على أداة الاستبانة بوصفها أداة قياس إدراكية لا سلوكية.
- اقتصار العينة على معلمي مدارس محددة داخل سياق جغرافي معين.
- تركيزها على التراكيب النحوية دون باقي عناصر اللغة تفصيليًا.

SCHOLAR
ISSN: (Pending)
V 1– Issue 1, Nov. 2024

Mohamed Elsayed Atreby
DOI #

Published By: NewEra College
https://researchnetwork.us

وهو ما يحد من إمكانية التعميم الكلي، ويجعل النتائج قابلة للتوسيع عبر دراسات تجريبية لاحقة.

مقترحات البحث المستقبلي

- إجراء دراسات تجريبية تقيس أثر الألعاب اللغوية فعليًا على تحصيل المتعلمين في التراكيب النحوية.
- مقارنة فاعلية الألعاب الرقمية مقابل الألعاب الصفية التقليدية.
- دراسة أثر التلعيب على مستويات مختلفة من الكفاءة اللغوية.
- تحليل العلاقة بين نوع اللعبة ونوع التركيب النحوي المستهدف.

الملخص

خلصت الدراسة إلى أن توظيف الألعاب اللغوية يمثل تحولًا نوعيًا في تدريس التراكيب النحوية للناطقين بغير العربية، حيث تسهم في تقليص الفجوة بين البنية القاعدية والاستخدام التواصلي، وتعزز الدافعية والمشاركة الفاعلة.

كما بينت النتائج أن فاعلية هذه الاستراتيجية لا تتوقف على توفر اللعبة بحد ذاتها، بل على وعي المعلم بأسس اختيارها وتصميمها، وعلى التكامل المؤسسي في دعم هذا التوجه.

وعليه، فإن إعادة هيكلة تعليم النحو العربي في برامج تعليم العربية لغة ثانية ينبغي أن تنطلق من فلسفة تعلم نشط توظف الألعاب اللغوية بوصفها بنية تعليمية لا نشاطًا هامشيًا.

المراجع العربية:

1. إبراهيم، رضا. (2019). استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية عبر الهاتف النقال وأثرها في تنمية التحصيل الدراسي وحب الاستطلاع المعرفي لدى مرحلة رياض الأطفال مرتفعي ومنخفضي مستوى السعة العقلية. **دراسات عربية في التربية وعلم النفس**، 115، 50-83.

2. ابن فارس، أبو الحسين أحمد. (2017). **مقاييس اللغة**. دار الافاق العربية. عمان.

3. أبو المكارم، علي. (2012). مقومات الجملة العربية. دار غريب للطباعة والنشر. موسوعة الجملة العربية. القاهرة.

4. أبو جلالة، حمدان. (2001). **الأساليب والمناهج الميسرة**. مكتبة الفلاح. الكويت.

5. أبو عمشة، خالد. (2015). **تعليم العربية للناطقين بغيرها في ضوء اللسانيات التطبيقية**. دار كنوز المعرفة العلمية. القاهرة.

6. أحمد، محمود. (2018). أثر التفاعل بين أسلوب محفزات الألعاب (النقاط / ولوحة الشرف) ونمط الشخصية (انبساطي / انطوائي) على تنمية بعض مهارات معالجة الرسومات التعليمية الرقمية والانخراط في التعلم لدى طلاب كلية التربية النوعية. تكنولوجيا التربية، **دراسات وبحوث**، 37، 59-167.

7. الازهري، خالد. (2021). **حاشية العلامة " الشيخ حسن العطار على شرح الأزهرية في علم النحو**". ميراث النبوة. القاهرة.

8. الأندلسي، ابن أبي الربيع السبتي. (2001). **الكافي في الإفصاح عن مسائل كتاب الإيضاح**. تحقيق ودارسة د. فيصل الحفيان. مكتبة الرشد. الرياض.

9. الانصاري، عبد الله بن يوسف ابن هشام جمال الدين أبو محمد. (2009). شرح شذور الذهب في معرفة كلام العرب. تحقيق محمد محيي الدين عبد الحميد. دار احياء التراث العربي. القاهرة.

10. أنيس، إبراهيم؛ منتصر، عبد الحليم؛ الصوالحي، عطية؛ أحمد، محمد خلف الله. (2008). **المعجم الوسيط**. مجمع اللغة العربية. مكتبة الشروق الدولية. القاهرة.

11. باحارث، سارة. (2018). أثر استخدام الألعاب الإلكترونية في تعلم المفردات لمتعلمات اللغة العربية. **رسالة ماجستير**. معهد تعليم اللغة العربية. جامعة محمد بن سعود الإسلامية.

12. البري، قاسم. (2011). أثر استخدام الألعاب اللغوية في منهاج اللغة العربية في تنمية الأنماط اللغوية لدى طلبة المرحلة الأساسية، **المجلة الأردنية في العلوم التربوية**. كلية العلوم التربوية، جامعة آل البيت، المفرق، الأردن، 7 (2)، 23- 44.

13. بلال، أماني ومختار، عبد الرزاق والزهري، محمد. (2022). أثر استخدام الألعاب اللغوية الإلكترونية في تنمية مهارات القراءة الموسعة لدى تلاميذ الصف الثاني الإعدادي. **المجلة التربوية لتعليم الكبار**، كلية التربية، جامعة أسيوط، 4 (2)، 214-238.

14. بو معرة، رابح. (2004). تصنيف لصور الجملة والوحدة الإسنادية الوظيفية وتيسير تعلمها في المرحلة الثانوية. **رسالة دكتوراه**. كلية الآداب واللغات. جامعة الجزائر. الجزائر.

15. حسن، عباس. (2018). **النحو الوافي مع ربطه بالأساليب الرفيعة والحياة اللغوية المتجددة**، الطبعة الثالثة، دار المعارف. مصر.

16. حسين، عايدة والمحلاوي، نجلاء. (2019). أثر اختلاف عنصري التصميم (قوائم المتصدرين، الشارات) في بيئة تعلم الكترونية قائمة على محفزات الألعاب في تنمية مهارات القراءة التحليلية والتعلم العميق لدى تلاميذ الصف الخامس الابتدائي. **مجلة البحث العلمي في التربية**، 7 (2)، 199-273.

17. الحسيني، منى. (2014). أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي. مجلة كلية التربية، جامعة بورسعيد، 15 (2)، 160-186.

18. حواس، نجلاء. (2010). فعالية مدخل عمليات الكتابة في تنمية الكتابة الحياتية وأثره على الدافعية للإنجاز لذوي صعوبات التعبير الكتابي. **المؤتمر العلمي السنوي الثالث والدولي الاول معايير الجودة والاعتماد في التعليم المفتوح في مصر والوطن العربي**، 480-511.

19. الحيلة، محمد. (2003). **أثر ممارسة الألعاب التربوية في تنمية بعض مهارات التعلم لدى تلاميذ التعليم الابتدائي**. دار الميسرة للنشر والتوزيع. الأردن.

20. الحيلة، محمود وغنيم، عائشة. (2002). أثر الألعاب اللغوية المحوسبة والعادية في معالجة الصعوبات القرائية لدى طلبة الصف الرابع الأساسي. **مجلة جامعة النجاح للعلوم الإنسانية**، فلسطين، 16 (2)، 589- 626.

21. الراشدية، حفيظة. (2018). أثر استخدام الألعاب التعليمية في غرس الثقافة المهنية لدى طالبات الصف العاشر بمحافظة جنوب الباطنة في سلطنة عمان. **مجلة الدراسات التربوية والنفسية**، جامعة السلطان قابوس، 12 (2)، 198–221.

22. الرنتيسي، محمود وفريج، حسين. (2023). أثر توظيف الألعاب الإلكترونية في تنمية المهارات النحوية لدى طلاب الصف السادس الأساسي. **مجلة ضياء للبحوث النفسية والتربوية**، 6 (2)، 62–76.

23. الزمخشري، أبو القاسم محمود بن عمرو بن أحمد جار الله. (1993). **المفصل في صنعة الإعراب**. تحقيق د. علي بو ملحم. مكتبة الهلال. بيروت.

24. السامرائي، إبراهيم. (1987). **فقه اللغة المقارن**. دار العلم للملايين. بيروت.

25. الشاذلي، أبو السعود حسنين. (1990). **المركَّب الاسمي الإسنادي وأنماطه من خلال القرآن الكريم**. دار المعرفة الجامعية. القاهرة.

26. الشاعر؛ حنان ومحمد، هناء وخضري، منى. (2021). أنماط اللاعبين في بيئة تعلم قائمة على استراتيجية محفزات الألعاب وأثرها في تنمية مهارات البحث العلمي لطلاب المعارض العلمية. **دراسات في التعليم الجامعي**، 50، 425 – 469.

27. شحاتة، حسن. (2008). **استراتيجيات التعليم والتعلم الحديثة وصناعة العقل العربي**. الدار المصرية اللبنانية. القاهرة.

28. الشمري، وجدان والعنزي، عادل. (2021). واقع استخدام الألعاب التعليمية المحوسبة في تدريس ذوي الإعاقة الفكرية بمنطقة الجوف. مجلة التربية الخاصة والتأهيل، 43 (12)، 73–113.

29. شنودة، رضا وعبد الكريم، منى. (2020). فاعلية التعليم المدمج القائم على محفزات الألعاب الرقمية في زيادة التحصيل وتنمية التفكير الإيجابي لدى طلاب شعبة إعداد معلم الحاسب الآلي. **مجلة البحث العلمي في التربية**، 21 (8)، 535–588.

30. شهرير، محمد. (2013). الألعاب اللغوية المحوسبة في تعلّم اللغة العربية للناطقين بغيرها بين النظرية والتطبيق: الجامعة الإسلامية العالمية بماليزيا نموذجًا. **مجلة كلية دار العلوم بجامعة المينا**، 23 (2)، 216–230.

31. صافي، محمود. (1995). **الجدول في إعراب القرآن وصرفه وبيانه، مع فوائد نحوية هامة**. دار الرشيد. مؤسسة الإيمان. دمشق.

32. صحن، أحمد. (2016). التركيب النحوي أسسه المعنوية والوجودية. جامعة البصرة. كلية الآداب. قسم اللغة العربية. **مجلة دواة**، 28 (7)، 1–19.

33. الصويركي، محمد. (2005). الألعاب اللغوية ودورها في تنمية مهارات اللغة العربية. دار الكندي. عمان.

34. الطائي، حاتم. (2009). نشأة اللغة وأهميتها. **مجلة دراسات تربوية**، 9 (6)، 195–220.

35. الطباخ، حسناء. (2020). تصميم بيئة تعلم قائمة على التفاعل بين نمط محفزات الألعاب الرقمية "تنافسي / تعاوني" ومستوي التحدي "مفرد/ متعدد" وأثره على تنمية مهارات البرمجة وحل المشكلات لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. **المجلة التربوية**، جامعة سوهاج، كلية التربية، 77 (2)، 259–361.

36. عارف، أحلام. (2021). أثر اختلاف نمطي عرض قوائم المتصدرين "المحدودة – الكاملة" ببيئة تعلم إلكترونية قائمة على محفزات الألعاب في تنمية مهارات تطوير الإنفوجرافيك التعليمي لدى طلاب كلية التربية. **مجلة كلية التربية**، 103 (18)، 509 – 570.

37. عبد الراضي، أحمد. (2008). نحو النص بين الأصالة والمعاصرة. مكتبة الثقافة الدينية. الفيوم. مصر.

38. عبد العزيز، ناصف. (1983). الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية. دار المريخ. الرياض.

39. علوان، عبد الله. (1992). **الألعاب التربوية وانعكاساتها على تعلم الأطفال**. دار اليازوري. عمان.

40. عياد، نور. (2018). أثر توظيف أسلوب الألعاب التعليمية في تنمية التحصيل الدراسي بمادة العلوم والحياة لدى طلاب الصف الرابع الأساسي. رسالة ماجستير. الجامعة الإسلامية. كلية التربية. قسم التعليم الأساسي. غزة.

41. عيد، محمد. (2009). **النحو المصطفى**. مكتبة الشباب. القاهرة.

42. غزالة، شعبان وآخرون. (2008). **محاضرات في المناهج وطرق تدريس اللغة العربية**. مكتبة كلية التربية. جامعة الأزهر. القاهرة.

43. الفراء، أبي بكر يحيى زياد. (1972). **معاني القرآن**. تحقيق: د. عبد الفتاح شلبي. دار الكتب المصرية. القاهرة

44. فضل الله، محمد رجب. (2000). **الألعاب اللغوية لأطفال ما قبل المدرسة**. عالم الكتب. القاهرة.

45. الفيروز آبادي، مجد الدين أبو طاهر محمد بن يعقوب. (2005). **القاموس المحيط**. تحقيق: مكتب تحقيق التراث في مؤسسة الرسالة. مؤسسة الرسالة للطباعة والنشر والتوزيع. بيروت. لبنان.

46. كامل، داليا. (2019). نوع محفزات الألعاب "التحديات الشخصية / المقارنات المحدودة / المقارنات الكاملة" في بيئة الفصل المقلوب وتأثيره على تنمية التحصيل ومهارات تصميم خدمات المعلومات الرقمية وتقديمها والانخراط في بيئة التعلم لدى طلاب شعبة تكنولوجيا التعليم. **المجلة التربوية**، جامعة سوهاج، كلية التربية، 64 (2)، 219- 341.

47. الكساسبة، مالك. (2016). أثر استخدام إستراتيجية الألعاب التعليمية في رفع مستوى تحصيل طلبة الصف الثامن الأساسي في مادة قواعد اللغة العربية في مدارس محافظة الكرك. **حوليات كلية الآداب**، جامعة عين شمس، 44 (2)، 316-342.

48. محمود، أنجى. (2007). انتاج الالعاب التعليمية ذات القواعد وقياس فاعليتها في تنمية التفكير المنطقي لدى الاطفال. رسالة ماجستير. كلية التربية. جامعة حلوان.

49. المدني، علي. (2010). أنوار الربيع في أنواع البديع. مطبعة النعمان. النجف. العراق.

50. مصباح، جلاب. (2021). أهمية اللعب في حياة الطفل ووظائفه ونظرياته وأدواره التربوية والاجتماعية. **مجلة الراصد للعلوم الاجتماعية**، 1، 48-70.

51. المنزلي، محمود. (2001). **أنوار الربيع في الصرف والنحو والمعاني والبديع**. مطبعة التقدم العلمية. مصر.

52. المهيري، عبد القادر. (2005). **نظرات في التراث اللغوي العربي**. دار الغرب الإسلامي. لبنان.

53. موسى، إيمان. (2019). أثر التفاعل بين نمط محفزات الألعاب الرقمية (الشارات / لوحات المتصدرين) والأسلوب المعرفي (المخاطر / الحذر) على تنمية قواعد تكوين الصورة الرقمية ودافعية التعلم لدى طلاب تكنولوجيا التعليم. **مجلة تكنولوجيا التربية دراسات وبحوث**، الجمعية العربية لتكنولوجيا التربية، 38، 137-160.

54. الهويدي، زيد. (2005). **اتجاهات حديثة في تدريس اللغة العربية**. دار الايمان. القاهرة.

المراجع الأجنبية:

1. Al Masri, A., & Al Najar, M. (2014). The Effect of Using Word Games on Primary Stage Students Achievement in English Language Vocabulary in Jordan. **American International Journal of Contemporary Research**, 4(9), 144-152.
2. Aldhafeeri, F. (2018). The Effect of Using Language Games on the Achievement of English Language Learners. **Journal of Language Teaching and Research**, 9(1), 156-163.

3. AlGhamdi Manal. (2023). Difference-of-Gaussian generative adversarial network for segmenting breast arterial calcifications in mammograms. **Expert Systems with Applications**, 217, 318-340.
4. Barata, G., Gama, S., Jorge, J. & Gonçalves, D. (2013). Improving Participation and Learning with Gamification., Proceedings of the **First International Conference on Game full Design, Research, and Applications**, Toronto, Ontario, Canada, 10-17.
5. Bipin Dama. (2021). **3D Technology in Education: A Game-Changer. Motivation, developing e-learning**. Retrieved on 8-6-2023 from https://digitallearning.eletsonline.com/3d-technology-in-education-a-game-changer.
6. Erdogdu, A. F. & Karatas, F. (2016). Examining the Effects of Gamification on Different Variables in Science Education. **Conference International Commemoration of Hoca Ahmet Yesevi Year International Congress of Educational Sciences and Social Sciences**, 73-80.
7. Gafni. R., Achituv, D. B., Eidelman, S. & Chatsky, T. (2018). The effects of gamification elements in e-learning platforms. Online Journal of Applied Knowledge Management, **Applied Knowledge Management**, 6(2), 37-53.
8. Hakulinen, L., Auvinen, T., & Korhonen, A. (2015). The effect of achievement badges on students' behavior: An empirical study in a university-level computer science course. **International Journal of Emerging Technologies in Learning (iJET),** 10(1), 18-29.
9. Hamdan, Israa Mohamed. (2009). The effect of using linguistic games on developing reading comprehension skills. **Master's degree**. Al Azhar university, faculty of Education, Gaza.
10. Hazar, E. (2020). Use of Digital Games in Teaching Vocabulary to Young Learners. **Educational Journal**, (19), 99-104.
11. Hew, K. Huang, B. (2015). Do points, badges and leaderboard increase learning and activity: A quasi-experiment on the effects of gamification. **International Conference on Computers in Education. China**: Asia-Pacific Society for Computers in Education, 275-280.
12. Ho, P.V.P., Thien, N., An, N., & Hoang Vy, N. (2020). The Effects of Using Games on EFL Students' Speaking Performances. **International Journal of English Linguistics**, 10 (1), 183-193.
13. Jia, Y., Liu, Y., Yu, X., & Voida, S. (2017). Designing Leaderboards for Gamification: Perceived Differences Based on User Ranking, Application Domain, and Personality Traits. **CHI Conference on Human Factors in Computing Systems**. New York, NY, USA. 1949–1960.
14. Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. **Simulation & Gaming**, 45(6), 752-768.

15. Matallaoui, A. Hanner, N. & Zarnekow, R. (2017). **Introduction to Gamification: Foundation and Underlying Theories**. in Serious Contexts, Springer International Publishing Switzerland, Switzerland.
16. McIntos, N. O. (2018). The Impact of Gamification on Seventh Graders' Academic Achievement in Mathematics. **Online Theses and Dissertations**, ProQuest, Ohio university.
17. Owens, D. (2016). The Effects of Gamification on Achievement Goal Orientation and Motivation to Learn Biology Introductory Undergraduate Laboratory Course. **online Theses and Dissertations**. Texas university.
18. Ozdamli, F. & Kocakoyun, S. (2018). A Review of Research on Gamification Approach in Education. In Socialization-A Multidimensional Perspective. **Intech Open**, 51-72.
19. Rupla, S., & Yadav, R. (2021). The Role of Language Games in Enhancing Language Proficiency. **International Journal of Linguistics, Literature and Translation**, 4(2), 166-171.