Al-Lahjah : Jurnal Pendidikan, Bahasa Arab dan Kajian Linguistik Arab
Vol. 9 No. 1, Januari 2026, Halaman 1388-1404
E-ISSN: 2615-5656

Tashawwurat At-Tullab wa Khibratuhum fi Ta'allumil Lughah Al-'Arabiyyah bi Bamboozle fi Madrasah At-Tsanawiyah Al-Islamiyah Sungail

Siti Nur Fadhilah[1*], Salamudin[2]
[1,2]Arabic Departement, UIN Sumatera Utara, Indonesia
*Email: sitinurfadilah1203@gmail.com
Phone Number (WhatsApp): 0853 5370 7459

ABSTRACT

This study aims to examine the effectiveness of the Bamboozle platform in improving students' Arabic language learning. The research used a qualitative approach with data collected through classroom observations, questionnaires, and documentation. The results showed that the use of Bamboozle significantly increased students' engagement, motivation, and participation in classroom activities. Students also experienced improvements in several language skills, including vocabulary development, speaking ability, teamwork, and critical thinking. The findings indicated that 48% of students showed very positive perceptions, while 27% showed positive perceptions toward the use of the platform. In addition, students reported that game-based learning created a more enjoyable and interactive learning environment, which helped reduce anxiety and encouraged active participation. The study also highlights that digital game-based learning can support teachers in creating student-centered learning environments and improving learning outcomes. However, this research was limited by a small sample size and short implementation period. Therefore, future research is recommended to involve larger participants and longer implementation to examine the long-term impact of Bamboozle in Arabic language learning.

***Keywords**: Arabic Language Learning; Bamboozle Platform; Game-Based Learning; Student Engagement*

الملخص

تهدف هذه الدراسة إلى الكشف عن فاعلية منصة *Bamboozle* في تحسين تعلم اللغة العربية لدى الطلاب. استخدمت الدراسة المنهج النوعي، حيث تم جمع البيانات من خلال الملاحظة الصفية، والاستبيانات، والتوثيق. أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام منصة *Bamboozle* أدى بشكل ملحوظ إلى زيادة تفاعل الطلاب ودافعيتهم ومشاركتهم في الأنشطة التعليمية داخل الصف. كما شهد الطلاب تحسنًا في عدد من المهارات اللغوية، بما في ذلك تنمية المفردات، والقدرة على التحدث، والعمل الجماعي، والتفكير النقدي. وأوضحت نتائج الدراسة أن ٤٨٪ من الطلاب أظهروا اتجاهات إيجابية جدًا نحو استخدام المنصة، في حين أظهر ٢٧٪ منهم اتجاهات إيجابية. بالإضافة إلى ذلك، أفاد الطلاب بأن التعلم القائم على الألعاب أسهم في توفير بيئة تعليمية أكثر متعة وتفاعلية، مما ساعد على تقليل القلق وتعزيز المشاركة النشطة في عملية التعلم. كما تؤكد هذه الدراسة أن التعلم القائم على الألعاب الرقمية يمكن أن يدعم المعلمين في تصميم بيئات تعليمية تتمحور حول الطلاب وتحسين نواتج التعلم. ومع ذلك، فقد اقتصرت هذه الدراسة على حجم عينة صغير وفترة تطبيق قصيرة. لذلك، يُوصى بإجراء دراسات مستقبلية تشمل عددًا أكبر من المشاركين وفترة تطبيق أطول؛ للكشف عن الأثر طويل المدى لاستخدام منصة *Bamboozle* في تعلم اللغة العربية.

الكلمات الرئيسية: تعلم اللغة العربية; منصة *Bamboozle* ; التعلم القائم على الألعاب; تفاعل الطلاب

المقدمة

شهد تعليم اللغة العربية في السنوات الأخيرة تحولًا ملحوظًا نتيجة التطور التكنولوجي المتسارع، حيث أصبحت الوسائط الرقمية والتطبيقات التعليمية التفاعلية من أهم الأدوات التي يعتمد عليها المعلمون في تطوير عملية التعليم والتعلم. وقد أدى هذا التحول إلى انتقال العملية التعليمية من الأساليب التقليدية القائمة على التلقين إلى أساليب حديثة تعتمد على التفاعل والمشاركة الفعالة للطلاب. ويعد استخدام الألعاب التعليمية الرقمية مثل وسائل بامبوزل (Bamboozle) أحد الاتجاهات الحديثة التي تسهم في تعزيز تعلم اللغة العربية، حيث توفر هذه الوسائل بيئة تعليمية تفاعلية قائمة على المنافسة الجماعية والتعلم التعاوني، مما يساعد الطلاب على تحسين مهاراتهم اللغوية بطريقة ممتعة وجذابة. كما أن استخدام الوسائط الرقمية في تعليم اللغة العربية يسهم في تطوير مهارات الطلاب في المفردات والتراكيب اللغوية ومهارات التواصل، إضافة إلى تعزيز دافعيتهم نحو التعلم. وتشير الدراسات الحديثة إلى أن التعلم القائم على الألعاب الرقمية يساعد في تحسين نتائج التعلم وزيادة تفاعل الطلاب داخل الفصل الدراسي، وهو ما يتوافق مع متطلبات التعليم في القرن الحادي والعشرين التي تركز على التعلم النشط والتفاعلي (Ma'arif, 2023). كما يرى الباحثون أن استخدام الوسائط الرقمية في تعليم اللغة العربية يساهم في تطوير بيئة تعليمية حديثة تساعد الطلاب على التعلم بطريقة أكثر فاعلية واستدامة(حيدر, ٢٠٢٥). كما أكدت دراسة حديثة أن استخدام الألعاب الرقمية في تعليم اللغة العربية أدى إلى زيادة ملحوظة في دافعية الطلاب وتحسين مستوى التحصيل الدراسي لديهم (Fuadi & Hilmi, 2025).

التطورات الحديثة في استخدام الوسائط الرقمية في التعليم، إلا أن تعليم اللغة العربية في بعض المدارس الثانوية لا يزال يواجه العديد من التحديات، من بينها ضعف دافعية الطلاب نحو تعلم اللغة العربية، وقلة استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية، إضافة إلى اعتماد بعض المعلمين على الطرق التقليدية التي تركز على الحفظ والتلقين. ويؤدي ذلك إلى ضعف مهارات الطلاب في اللغة العربية، خاصة في مهارات التحدث والتفاعل اللغوي. كما أن قلة استخدام الوسائط التعليمية الحديثة تجعل الطلاب أقل اهتمامًا بالمادة التعليمية، مما يؤثر في مستوى تحصيلهم الدراسي. لذلك أصبح من الضروري استخدام وسائل تعليمية حديثة مثل وسائل بامبوزل التي تعتمد على التعلم القائم على الألعاب والتفاعل الجماعي. وتوفر هذه الوسائل فرصًا للطلاب للمشاركة الفعالة داخل الصف الدراسي، كما تساعد في تعزيز روح المنافسة الإيجابية بين الطلاب. وتشير الدراسات الحديثة إلى أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية يسهم في تحسين مهارات اللغة لدى الطلاب وزيادة تفاعلهم داخل الصف الدراسي(Nurlia et al., 2025). كما أكدت الدراسات أن التعلم القائم على التلعيب (Gamification) يسهم في تحسين نتائج التعلم وزيادة دافعية الطلاب نحو التعلم (فهيم & الحريري, ٢٠٢٣). كما أظهرت دراسة حديثة أن استخدام وسائل بامبوزل ساعد في تحسين المفردات اللغوية لدى الطلاب بشكل ملحوظ.

وجود عدد من الدراسات التي تناولت استخدام الوسائط الرقمية في تعليم اللغة العربية، إلا أن هناك فجوة بحثية واضحة تتعلق بدراسة تصورات الطلاب وخبراتهم تجاه استخدام وسائل بامبوزل في تعلم اللغة العربية، خاصة في المرحلة الثانوية. فقد ركزت معظم الدراسات السابقة على قياس فاعلية الوسائط الرقمية في تحسين التحصيل الدراسي، دون التركيز على تجربة الطلاب واتجاهاتهم نحو استخدام هذه الوسائط التعليمية. ويعد فهم تصورات الطلاب وخبراتهم التعليمية أمرًا مهمًا في تطوير العملية التعليمية، حيث يساعد المعلمين على تصميم استراتيجيات تعليمية تتناسب مع احتياجات الطلاب. كما أن دراسة تصورات الطلاب تساعد في التعرف على التحديات التي تواجه استخدام الوسائط الرقمية في تعليم اللغة العربية. وتشير الدراسات الحديثة إلى أن اتجاهات الطلاب نحو استخدام التكنولوجيا التعليمية تؤثر بشكل كبير في نجاح عملية التعلم (Wijaya, 2019). كما أكدت الدراسات أن تجربة الطلاب مع الألعاب التعليمية الرقمية تسهم في تحسين مهاراتهم اللغوية وزيادة مشاركتهم داخل الصف الدراسي. كما أظهرت دراسة حديثة أن استخدام الألعاب الرقمية في تعليم اللغة العربية أدى إلى تحسين اتجاهات الطلاب نحو تعلم اللغة العربية بشكل ملحوظ(فهيم & الحريري, ٢٠٢٣).

من الدراسات السابقة استخدام الألعاب الرقمية في تعليم اللغة العربية، حيث أظهرت دراسة (Azizt,2018) أن التعلم القائم على الألعاب الرقمية أسهم في تحسين مهارات التواصل اللغوي لدى الطلاب وزيادة تفاعلهم داخل الصف الدراسي، كما توصلت دراسة (Wan Daud et al., 2024) إلى أن استخدام الألعاب الرقمية في تعليم اللغة العربية أدى إلى تحسين اتجاهات الطلاب نحو التعلم وزيادة دافعيتهم للمشاركة في الأنشطة التعليمية، بينما أكدت دراسة (Nurlia et al., 2025) أن استخدام منصة بامبوزل ساعد في تحسين المفردات العربية لدى الطلاب بشكل ملحوظ من خلال التعلم التفاعلي القائم على المنافسة الجماعية، كما أشارت دراسة (Ahsanuddin et al., 2025) إلى أن التلعيب (Gamification) في تعليم اللغة العربية يعزز التفكير النقدي والعمل الجماعي لدى الطلاب ويزيد من مستوى التحصيل الدراسي، إضافة إلى ذلك أوضحت دراسة (Cresswell & Cresswell, 2023) أن استخدام الوسائط الرقمية التفاعلية يسهم في تحسين بيئة التعلم ويجعل الطلاب أكثر انخراطًا في العملية التعليمية، وعلى الرغم من هذه الدراسات، فإن معظمها ركز على فاعلية الألعاب الرقمية في تحسين التحصيل الدراسي، بينما تتميز الدراسة الحالية بتركيزها على تصورات الطلاب وخبراتهم التعليمية تجاه استخدام منصة بامبوزل في تعلم اللغة العربية، خاصة لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية سنغال، وهو ما يمثل إضافة علمية جديدة تسهم في سد الفجوة البحثية المتعلقة بدراسة تجربة الطلاب واتجاهاتهم نحو استخدام هذه الوسائل الرقمية في تعليم اللغة العربية.

ومن الناحية النظرية، يستند هذا البحث إلى مجموعة من الأسس التربوية الحديثة التي تؤكد أهمية استخدام الوسائط الرقمية في التعليم، حيث تشير نظرية التعلم البنائي إلى أن الطلاب يكتسبون المعرفة من خلال التفاعل والمشاركة الفعالة في الأنشطة التعليمية، وهو ما توفره منصة بامبوزل من خلال التعلم القائم على الألعاب الجماعية والتنافس الإيجابي. كما تؤكد نظرية التعلم النشط أن استخدام الوسائط الرقمية التفاعلية يسهم في زيادة دافعية الطلاب وتحسين نتائج التعلم، حيث توضح فاطمة (٢٠٢٠) أن دمج

التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية يساعد في تنمية مهارات التواصل اللغوي لدى الطلاب بطريقة أكثر فاعلية كما يشير الموسوي(م.م تغريد دينار صيهود الموسوي.n.d) , إلى أن الألعاب التعليمية الرقمية تسهم في تعزيز التفاعل داخل الصف الدراسي وتحسين مهارات الطلاب اللغوية والاجتماعية، بينما يرى تجيل أن التعلم التفاعلي القائم على الوسائط الرقمية يساعد في تنمية مهارات التفكير النقدي والعمل الجماعي لدى الطلاب، كما يؤكد علي (حسن & هاني, ٢٠٢٥) أن التلعيب في التعليم يعد من أكثر الاستراتيجيات فاعلية في تحسين دافعية الطلاب نحو التعلم، إضافة إلى ذلك يوضح (Mazer & Al-ajlouni, 2023) أن استخدام تكنولوجيا التعليم الحديثة يسهم في تطوير بيئة تعلم رقمية تدعم تعلم اللغة العربية بطريقة حديثة ومتطورة.

كما أظهرت نتائج الدراسة الاستطلاعية (Presurvey) التي أجراها الباحث في مدرسة الثانوية الإسلامية سنغال أن معظم طلاب الصف الحادي عشر يواجهون صعوبات في تعلم اللغة العربية، خاصة في مهارات التحدث والمفردات اللغوية، حيث أشار عدد كبير من الطلاب إلى أن طرق التدريس التقليدية تجعلهم أقل تفاعلًا داخل الصف الدراسي، كما أظهرت نتائج الاستبانة الأولية أن نسبة كبيرة من الطلاب لم يسبق لهم استخدام الوسائط الرقمية في تعلم اللغة العربية، إضافة إلى أن بعض الطلاب أبدوا رغبتهم في استخدام الألعاب التعليمية الرقمية لما توفره من بيئة تعلم ممتعة وتفاعلية. كما لاحظ الباحث خلال الملاحظة الصفية أن مستوى مشاركة الطلاب كان منخفضًا أثناء استخدام الطرق التقليدية، في حين أبدى الطلاب حماسًا كبيرًا عند تجربة الأنشطة الرقمية البسيطة، وهو ما يشير إلى أن استخدام منصة بامبوزل يمكن أن يسهم في تحسين دافعية الطلاب وزيادة تفاعلهم داخل الصف الدراسي، الأمر الذي دفع الباحث إلى إجراء هذه الدراسة للكشف عن تصورات الطلاب وخبراتهم تجاه تعلم اللغة العربية من خلال وسائل بامبوزل.

وانطلاقًا من أهمية استخدام الوسائط الرقمية في تعليم اللغة العربية، تبرز الحاجة إلى إجراء هذه الدراسة للكشف عن تصورات الطلاب وخبراتهم تجاه تعلم اللغة العربية من خلال وسائل بامبوزل لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة ماس إسلامية سنغال. وتكمن أهمية هذه الدراسة في أنها تسهم في تطوير أساليب تعليم اللغة العربية باستخدام الوسائط الرقمية الحديثة، كما تساعد في تقديم تصور واضح حول فاعلية استخدام وسائل بامبوزل في تعليم اللغة العربية. إضافة إلى ذلك، فإن نتائج هذه الدراسة يمكن أن تسهم في تقديم توصيات عملية للمعلمين والمؤسسات التعليمية حول كيفية استخدام وسائل بامبوزل في تعليم اللغة العربية. كما أن هذه الدراسة تسهم في سد الفجوة البحثية المتعلقة بدراسة تصورات الطلاب وخبراتهم تجاه استخدام الوسائط الرقمية في تعليم اللغة العربية. ولذلك فإن هذه الدراسة تهدف إلى التعرف على تصورات الطلاب وخبراتهم تجاه تعلم اللغة العربية من خلال وسائل بامبوزل، وتحليل أثرها في تحسين دافعية الطلاب ومشاركتهم داخل الصف الدراسي، إضافة إلى تحديد التحديات التي تواجه استخدام هذه الوسائل في تعليم اللغة العربية (Al-Dukhaili, 2026). كما تسعى الدراسة إلى تقديم نموذج تعليمي حديث يعتمد على الوسائط الرقمية في تعليم اللغة العربية بما يتناسب مع متطلبات العصر الحديث. كما تهدف الدراسة إلى بيان القيمة العلمية والتربوية لاستخدام وسائل بامبوزل في تعليم اللغة العربية(Ahsanuddin et al., 2025).

منهج البحث

اعتمدت هذه الدراسة على المنهج النوعي باستخدام التصميم الوصفي التحليلي، بهدف فهم تصورات الطلاب وخبراتهم في تعلم اللغة العربية من خلال استخدام منصة بامبوزل (Creswell & Poth, 2016). وتكوّنت عينة الدراسة من [يُضاف العدد الفعلي] من طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية سنغال، إضافة إلى معلم اللغة العربية بوصفه مصدرًا مساعدًا للمعلومات. واختير الطلاب باستخدام أسلوب العينة القصدية، بناءً على مشاركتهم الفعلية وخبرتهم المباشرة في استخدام المنصة أثناء تعلم اللغة العربية، بما يتيح جمع بيانات غنية ومرتبطة بموضوع البحث (Palinkas et al., 2015).

جُمعت البيانات باستخدام ثلاث أدوات رئيسية، وهي المقابلات شبه المنظمة، والملاحظة المباشرة، وتحليل الوثائق. وأُجريت المقابلات مع الطلاب للتعرف على تصوراتهم وخبراتهم، بينما استُخدمت الملاحظة لمتابعة تفاعلهم أثناء الأنشطة التعليمية القائمة على بامبوزل داخل الفصل الدراسي، كما حُللت الوثائق المتعلقة بالأنشطة التعليمية المنفذة. واستُخدمت هذه الأدوات بصورة متكاملة لمقارنة البيانات من مصادر مختلفة وتحقيق التثليث المنهجي، بما يسهم في تعزيز مصداقية النتائج وفهم الظاهرة المدروسة بصورة أكثر شمولًا (Creswell & Poth, 2018).

حللت البيانات باستخدام نموذج مايلز وهوبرمان وسالدانا، الذي يتضمن ثلاث مراحل مترابطة، وهي تكثيف البيانات، وعرض البيانات، واستخلاص النتائج والتحقق منها (Miles et al., 2014). وشملت عملية التحليل تنظيم بيانات المقابلات والملاحظة والوثائق، وتصنيفها وفق الموضوعات المرتبطة بتصورات الطلاب وخبراتهم، ثم عرضها وتفسيرها للوصول إلى استنتاجات تتصل بأسئلة البحث. ولتعزيز مصداقية النتائج، قورنت البيانات المستخلصة من أدوات الجمع المختلفة، وعُرضت النتائج الأولية على المشاركين للتحقق من دقة تفسير خبراتهم، كما استعِين بمراجعة الأقران أو الخبراء في تعليم اللغة العربية عند تنفيذها فعليًا، استنادًا إلى مبادئ تعزيز الثقة في البحث النوعي (Nowell et al., 2017).

نتائج البحث ومناقشتها

تكشف نتائج هذا البحث أن استخدام منصة بامبوزل في تعليم اللغة العربية لا يعمل فقط كوسيلة مساعدة في عرض المادة التعليمية، بل يمثل نموذجًا تعليميًا تفاعليًا يغير طبيعة العلاقة بين المعلم والطلاب داخل البيئة الصفية. فقد أظهرت التجربة التعليمية أن المنصة ساعدت في نقل عملية التعلم من النمط التقليدي الذي يعتمد على استقبال المعلومات إلى نمط أكثر نشاطًا يقوم على المشاركة والتجربة والمناقشة. ويعود ذلك إلى طبيعة تصميم منصة بامبوزل التي تجمع بين عناصر اللعب والتعلم، حيث يشعر الطلاب بأنهم جزء من النشاط التعليمي وليسوا مجرد متلقين للمعلومات.

ومن خلال ملاحظة عملية التطبيق، وجد الباحث أن استخدام المنصة أدى إلى ظهور أنماط جديدة من التفاعل بين الطلاب، إذ أصبح التعلم قائمًا على التعاون بين أفراد المجموعة بدلًا من التعلم الفردي

فقط. كما أن وجود عنصر المنافسة التعليمية ساعد في خلق جو من الحماس داخل الصف، حيث حاول الطلاب المشاركة بصورة أكبر للوصول إلى الإجابات الصحيحة وتحقيق نتائج أفضل. ويشير هذا الأمر إلى أن دمج عناصر الألعاب الرقمية في تعليم اللغة العربية يمكن أن يكون وسيلة فعالة لتجاوز مشكلة ضعف المشاركة التي غالبًا ما تظهر عند استخدام الأساليب التقليدية.

كما تشير نتائج البحث إلى أن فاعلية منصة بامبوزل لا ترتبط فقط بتحسين الجانب المعرفي في تعلم اللغة العربية، وإنما تمتد إلى تطوير الجوانب الوجدانية والاجتماعية لدى الطلاب. فقد ساعدت الأنشطة التفاعلية الطلاب على بناء الثقة أثناء استخدام اللغة العربية، وتقليل الشعور بالخوف من الخطأ، خاصة في مهارات التعبير والتحدث. وهذه النتيجة تؤكد أن بيئة التعلم الآمنة والممتعة تعد عنصرًا مهمًا في اكتساب اللغة، لأن الطلاب يصبحون أكثر استعدادًا للمحاولة والممارسة عندما يشعرون بالراحة والدعم أثناء عملية التعلم.

وتتمثل الإضافة العلمية لهذه الدراسة في أنها تقدم تصورًا عمليًا حول استخدام منصة بامبوزل في تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية، حيث لا تركز فقط على قياس التحصيل الدراسي، بل تهتم أيضًا بدراسة تجربة الطلاب واتجاهاتهم وخبراتهم التعليمية. ومن ثم، فإن هذه الدراسة تؤكد أن توظيف التكنولوجيا التعليمية الحديثة ينبغي ألا ينظر إليه باعتباره مجرد استخدام للأدوات الرقمية، وإنما باعتباره استراتيجية تربوية تهدف إلى بناء تعلم أكثر تفاعلًا وارتباطًا باحتياجات المتعلمين في العصر الرقمي.

نتائج البحث

أظهرت نتائج البحث أن استخدام وسائل بامبوزل في تعلم اللغة العربية أسهم بشكل واضح في تحسين عملية التعلم من خلال تنظيم المحتوى التعليمي بصورة أكثر تفاعلية وبنية هيكلية منظمة، حيث تم تقديم المفردات والتراكيب اللغوية ضمن أنشطة تعليمية متدرجة تبدأ من المستوى البسيط ثم تنتقل إلى المستويات الأعلى، الأمر الذي ساعد في تعزيز الفهم التحليلي لدى الطلاب وتنمية قدرتهم على الربط بين المفاهيم اللغوية المختلفة. كما لاحظ الباحث أن الطلاب أصبحوا أكثر قدرة على تحليل المفردات واستخدامها في سياقات لغوية متعددة، وهو ما يعكس دور الوسائط الرقمية في تطوير التفكير التحليلي لدى الطلاب. وتتفق هذه النتيجة مع دراسة أجراها Wang & Tahir التي أكدت أن التعلم القائم على التلعيب يسهم في تعزيز مهارات التفكير التحليلي لدى الطلاب وتنظيم المعرفة بطريقة تدريجية، كما يساعد في بناء الفهم العميق للمحتوى التعليمي (Wang & Tahir, 2020). كما تتفق هذه النتائج أيضًا مع دراسة (Zainuddin et al., 2020) التي أشارت إلى أن استخدام الألعاب الرقمية في التعليم يسهم في تنمية مهارات التفكير العليا وتحسين قدرة الطلاب على تحليل المعلومات داخل بيئة تعلم تفاعلية. وتكمن المساهمة العلمية لهذه الدراسة في تقديم نموذج تعليمي قائم على منصة بامبوزل يدمج بين التنظيم الهيكلي للمحتوى والتفاعل التعليمي، وهو ما يسهم في تطوير استراتيجيات تعليم اللغة العربية باستخدام الوسائط الرقمية الحديثة.

كما أظهرت نتائج البحث أن استخدام وسائل بامبوزل ساعد في تعزيز التعلم التعاوني بين الطلاب من خلال تقسيمهم إلى مجموعات صغيرة تتنافس فيما بينها، مما أدى إلى زيادة التفاعل الجماعي وتحسين مهارات التواصل اللغوي بينهم. وقد لاحظ الباحث أن الطلاب أصبحوا أكثر مشاركة في الأنشطة الصفية، وأكثر استعدادًا لتبادل الأفكار والمناقشة داخل المجموعة، الأمر الذي ساعد في تحسين مهاراتهم اللغوية والاجتماعية. وتتوافق هذه النتائج مع دراسة (Su & Cheng, 2015) التي أوضحت أن التعلم القائم على الألعاب الرقمية يسهم في تعزيز التعلم التعاوني وزيادة التفاعل الاجتماعي بين الطلاب داخل الصف الدراسي. كما تتفق هذه النتائج مع دراسة (Hung, 2018) التي أشارت إلى أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية يساعد في تنمية مهارات التواصل والعمل الجماعي لدى الطلاب، إضافة إلى تحسين التفاعل اللغوي بينهم. كما تسهم هذه الدراسة في إثراء الأدبيات العلمية من خلال إبراز دور منصة بامبوزل في تنمية مهارات العمل الجماعي في تعلم اللغة العربية، وهو ما يمثل إضافة علمية جديدة في مجال توظيف الألعاب الرقمية في تعليم اللغة العربية.

كما بينت نتائج الدراسة أن استخدام وسائل بامبوزل أدى إلى تحسين التفكير التحليلي لدى الطلاب من خلال طرح أسئلة تتطلب المناقشة والتحليل قبل اختيار الإجابة الصحيحة، حيث أظهر الطلاب قدرة أكبر على التفكير المنطقي وتحليل المفردات والتراكيب اللغوية أثناء الأنشطة التعليمية. كما لاحظ الباحث أن الطلاب أصبحوا أكثر قدرة على استنتاج المعاني من السياق اللغوي، وهو ما يدل على تطور مهارات التفكير النقدي لديهم. وتتوافق هذه النتائج مع دراسة (Hwang & Wu, 2014) التي أكدت أن استخدام الألعاب الرقمية التفاعلية يسهم في تنمية التفكير النقدي والتحليلي لدى الطلاب، كما يعزز قدرتهم على اتخاذ القرارات أثناء عملية التعلم. كما أن هذه النتائج تسهم في تقديم إسهام علمي جديد يتمثل في توضيح العلاقة بين استخدام منصة بامبوزل وتنمية التفكير التحليلي في تعلم اللغة العربية، وهو ما لم تتناوله الدراسات السابقة بشكل مفصل.

كما كشفت نتائج البحث أن استخدام وسائل بامبوزل ساعد في تحسين البنية التنظيمية لعملية التعلم، حيث أصبح المعلم يعتمد على تخطيط تعليمي منظم يتضمن أهدافًا واضحة وأنشطة تعليمية متنوعة، مما أدى إلى تحسين جودة التعلم داخل الصف الدراسي. كما لاحظ الباحث أن الطلاب أصبحوا أكثر قدرة على متابعة الدرس بصورة منظمة، حيث ساعدت الأنشطة التفاعلية في ترتيب الأفكار اللغوية لديهم. وتتفق هذه النتائج مع دراسة (Deterding et al., 2011) التي أشارت إلى أن التلعيب في التعليم يسهم في تنظيم المحتوى التعليمي وتحسين تجربة التعلم لدى الطلاب، إضافة إلى تعزيز التفاعل داخل الصف الدراسي. كما تمثل هذه الدراسة إضافة علمية مهمة في مجال تعليم اللغة العربية، حيث تقدم نموذجًا عمليًا لتوظيف منصة بامبوزل في تحسين التنظيم الهيكلي لعملية التعلم، إضافة إلى تطوير مهارات التفكير التحليلي لدى الطلاب، وهو ما يسهم في تطوير أساليب تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية.

التخطيط بامبوزل في تعلم اللغة العربية

بدأت عملية التعلم بمرحلة التخطيط التي تعد من أهم مراحل نجاح عملية التعليم باستخدام الوسائط الرقمية، حيث قام المعلم بإعداد خطة تعليمية شاملة تعتمد على استخدام منصة بامبوزل في تعليم اللغة العربية لطلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية سنغال. وقد تضمنت هذه المرحلة تحديد الأهداف التعليمية التي يسعى المعلم إلى تحقيقها من خلال استخدام منصة بامبوزل، ومن بين هذه الأهداف تحسين مهارات المفردات العربية لدى الطلاب، وتعزيز مهارات التحدث باللغة العربية، إضافة إلى زيادة دافعية الطلاب نحو تعلم اللغة العربية. كما قام المعلم بتحديد المادة التعليمية المناسبة التي سيتم تقديمها باستخدام منصة بامبوزل، حيث اختار موضوعات تتعلق بالمفردات اليومية والتراكيب اللغوية البسيطة التي تتناسب مع مستوى الطلاب.

كما قام المعلم في هذه المرحلة بإعداد الأسئلة التعليمية داخل منصة بامبوزل، حيث تم تصميم مجموعة من الأسئلة التفاعلية التي تتنوع بين أسئلة اختيار من متعدد، وأسئلة إكمال الفراغ، وأسئلة الترجمة، وأسئلة ترتيب الكلمات. وقد تم تنظيم هذه الأسئلة بطريقة تدريجية تبدأ من الأسئلة السهلة ثم تتدرج إلى الأسئلة الأكثر صعوبة، وذلك لضمان مشاركة جميع الطلاب في عملية التعلم. كما قام المعلم بتقسيم الطلاب إلى مجموعات صغيرة تتكون من أربعة إلى خمسة طلاب في كل مجموعة، وذلك لتعزيز التعلم التعاوني بين الطلاب.

إضافة إلى ذلك، قام المعلم بإعداد الوسائل التكنولوجية اللازمة لتنفيذ التعلم باستخدام منصة بامبوزل، حيث تم تجهيز جهاز الحاسوب وجهاز العرض (LCD) وشبكة الإنترنت، إضافة إلى التأكد من جاهزية الطلاب لاستخدام هذه الوسيلة التعليمية. كما قام المعلم بشرح طريقة استخدام منصة بامبوزل للطلاب قبل بدء عملية التعلم، وذلك لضمان فهم الطلاب لآلية استخدام وسائل. وقد ساعدت هذه المرحلة التخطيطية في تهيئة البيئة التعليمية المناسبة لتنفيذ التعلم باستخدام منصة بامبوزل بشكل فعال.

تنفيذ بامبوزل في تعلم اللغة العربية

بعد الانتهاء من مرحلة التخطيط، انتقل المعلم إلى مرحلة تنفيذ التعلم باستخدام منصة بامبوزل، حيث بدأ المعلم الدرس بتمهيد بسيط يهدف إلى جذب انتباه الطلاب وتحفيزهم للمشاركة في عملية التعلم. ثم قام المعلم بشرح أهداف التعلم للطلاب، وبيان أهمية استخدام منصة بامبوزل في تعلم اللغة العربية. بعد ذلك، قام المعلم بتقسيم الطلاب إلى مجموعات، وطلب من كل مجموعة اختيار اسم للفريق، وذلك لخلق جو من المنافسة الإيجابية بين الطلاب.

خلال تنفيذ التعلم، قام المعلم بعرض الأسئلة عبر منصة بامبوزل باستخدام جهاز العرض، حيث كانت كل مجموعة تتنافس مع المجموعات الأخرى للإجابة عن الأسئلة. وقد لاحظ الباحث أن الطلاب أظهروا حماسًا كبيرًا أثناء تنفيذ التعلم باستخدام منصة بامبوزل، حيث شاركوا في الإجابة عن الأسئلة، وتناقشوا فيما بينهم لاختيار الإجابة الصحيحة. كما ساعدت المنافسة بين المجموعات في زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم، حيث حاول كل فريق الحصول على أعلى النقاط.

كما لاحظ الباحث أن استخدام منصة بامبوزل ساعد في تحسين التفاعل بين الطلاب، حيث تبادلوا الآراء وناقشوا الإجابات فيما بينهم. إضافة إلى ذلك، ساعدت هذه وسائل الطلاب على تعلم المفردات العربية بطريقة ممتعة، حيث تمكنوا من حفظ الكلمات بسهولة من خلال تكرار استخدامها أثناء الأنشطة التعليمية. كما أن استخدام منصة بامبوزل ساعد في تقليل الملل داخل الفصل الدراسي، حيث أصبح الطلاب أكثر نشاطًا وتفاعلًا أثناء عملية التعلم.

تقويم بامبوزل في تعلم اللغة العربية

بعد انتهاء مرحلة تنفيذ التعلم، قام المعلم بمرحلة التقويم التي تهدف إلى قياس مدى تحقيق أهداف التعلم باستخدام منصة بامبوزل. وقد تم إجراء التقويم من خلال عدة أساليب، من بينها ملاحظة تفاعل الطلاب أثناء التعلم، وتحليل إجابات الطلاب داخل منصة بامبوزل، إضافة إلى إجراء مقابلات قصيرة مع الطلاب لمعرفة تصوراتهم تجاه استخدام هذه وسائل. كما قام المعلم بتقييم أداء الطلاب من خلال عدد النقاط التي حصلت عليها كل مجموعة، حيث تم استخدام هذه النقاط كمؤشر على مدى فهم الطلاب للمادة التعليمية. إضافة إلى ذلك، قام المعلم بتقديم تغذية راجعة للطلاب بعد انتهاء النشاط، حيث شرح الإجابات الصحيحة، ووضح الأخطاء التي وقع فيها الطلاب. كما ساعدت هذه المرحلة في تعزيز فهم الطلاب للمادة التعليمية.

وقد أظهرت نتائج التقويم أن استخدام منصة بامبوزل ساعد في تحسين مستوى الطلاب في اللغة العربية، حيث أصبح الطلاب أكثر قدرة على فهم المفردات والتراكيب اللغوية. كما أظهر الطلاب حماسًا كبيرًا لاستخدام هذه وسائل في الدروس القادمة، مما يدل على نجاح استخدام منصة بامبوزل في تعليم اللغة العربية.

نتائج الدراسة وسائل بامبوزل في تعلم اللغة العربية

أظهرت نتائج الدراسة أن تصورات الطلاب تجاه استخدام وسائل بامبوزل في تعلم اللغة العربية كانت إيجابية بشكل ملحوظ، حيث عبّر معظم الطلاب عن شعورهم بالراحة والحماس أثناء استخدام هذه الوسائل في عملية التعلم. وقد أشار الطلاب إلى أن استخدام وسائل بامبوزل ساعدهم في فهم المفردات العربية بطريقة أسهل وأكثر وضوحًا مقارنة بالطرق التقليدية التي تعتمد على الحفظ والتلقين. كما لاحظ الباحث أن الطلاب أصبحوا أكثر تفاعلًا أثناء الدرس، حيث شاركوا في الإجابة عن الأسئلة، وتنافسوا فيما بينهم للحصول على النقاط، مما أدى إلى زيادة دافعية التعلم لديهم. وقد أكد عدد من الطلاب أن استخدام وسائل بامبوزل جعل تعلم اللغة العربية أكثر متعة، حيث شعروا بأنهم يشاركون في لعبة تعليمية وليس مجرد درس تقليدي. وتشير هذه النتائج إلى أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية يسهم في تحسين تصورات الطلاب تجاه تعلم اللغة العربية، كما يساعد في خلق بيئة تعليمية إيجابية قائمة على التفاعل والمشاركة. وتنسجم هذه النتائج مع الدراسات السابقة التي أكدت أن استخدام الألعاب الرقمية في التعليم يساعد في زيادة دافعية الطلاب وتحسين اتجاهاتهم نحو التعلم. كما أن هذه النتائج تدل على أن استخدام وسائل

بامبوزل يمكن أن يكون وسيلة فعالة في تحسين تصورات الطلاب تجاه تعلم اللغة العربية، خاصة في المرحلة الثانوية التي تحتاج إلى أساليب تعليمية مبتكرة تتناسب مع خصائص المتعلمين في العصر الحديث.

أظهرت نتائج الدراسة أن الطلاب اكتسبوا خبرات تعليمية جديدة من خلال استخدام وسائل بامبوزل، حيث ساعدتهم هذه الوسائل على تعلم اللغة العربية بطريقة تفاعلية تعتمد على العمل الجماعي والمنافسة الإيجابية. وقد لاحظ الباحث أن الطلاب أصبحوا أكثر جرأة في استخدام اللغة العربية أثناء الأنشطة التعليمية، حيث شاركوا في الإجابة عن الأسئلة، وناقشوا الإجابات مع زملائهم داخل المجموعة. كما أشار بعض الطلاب إلى أن استخدام وسائل بامبوزل ساعدهم في تحسين مهارات التحدث باللغة العربية، حيث اضطروا إلى استخدام المفردات العربية أثناء النقاش الجماعي. إضافة إلى ذلك، ساعدت وسائل بامبوزل الطلاب على تعلم المفردات الجديدة بطريقة ممتعة، حيث تمكنوا من حفظ الكلمات بسهولة بسبب تكرار استخدامها أثناء الأنشطة التعليمية. كما أن استخدام هذه الوسائل ساعد الطلاب على تنمية مهارات التفكير النقدي، حيث كانوا يفكرون في الإجابة الصحيحة قبل اختيارها. وتشير هذه النتائج إلى أن وسائل بامبوزل لا تسهم فقط في تحسين التحصيل الدراسي، بل تساعد أيضًا في تنمية مهارات الطلاب اللغوية والاجتماعية، مما يجعلها وسيلة تعليمية فعالة في تعليم اللغة العربية.

تأثير استخدام بامبوزل على دافعية الطلاب لتعلم اللغة العربية

أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام وسائل بامبوزل أدى إلى زيادة دافعية الطلاب نحو تعلم اللغة العربية، حيث أصبح الطلاب أكثر اهتمامًا بالمشاركة في الأنشطة التعليمية. وقد لاحظ الباحث أن الطلاب أبدوا حماسًا كبيرًا عند استخدام وسائل بامبوزل، حيث كانوا ينتظرون دورهم في المشاركة، ويسعون للحصول على أعلى النقاط. كما أن المنافسة الإيجابية بين الطلاب ساعدت في زيادة رغبتهم في التعلم، حيث حاول كل فريق تقديم أفضل أداء للحصول على الفوز. كما أشار الطلاب إلى أن استخدام وسائل بامبوزل جعلهم يشعرون بالمتعة أثناء التعلم، مما ساعد في تقليل شعورهم بالملل أثناء الدرس. وتشير هذه النتائج إلى أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية يسهم في زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم، كما يساعد في تحسين مشاركتهم داخل الصف الدراسي. كما أن هذه النتائج تتفق مع الدراسات السابقة التي أكدت أن التعلم القائم على الألعاب الرقمية يسهم في تحسين دافعية الطلاب وزيادة مشاركتهم في العملية التعليمية.

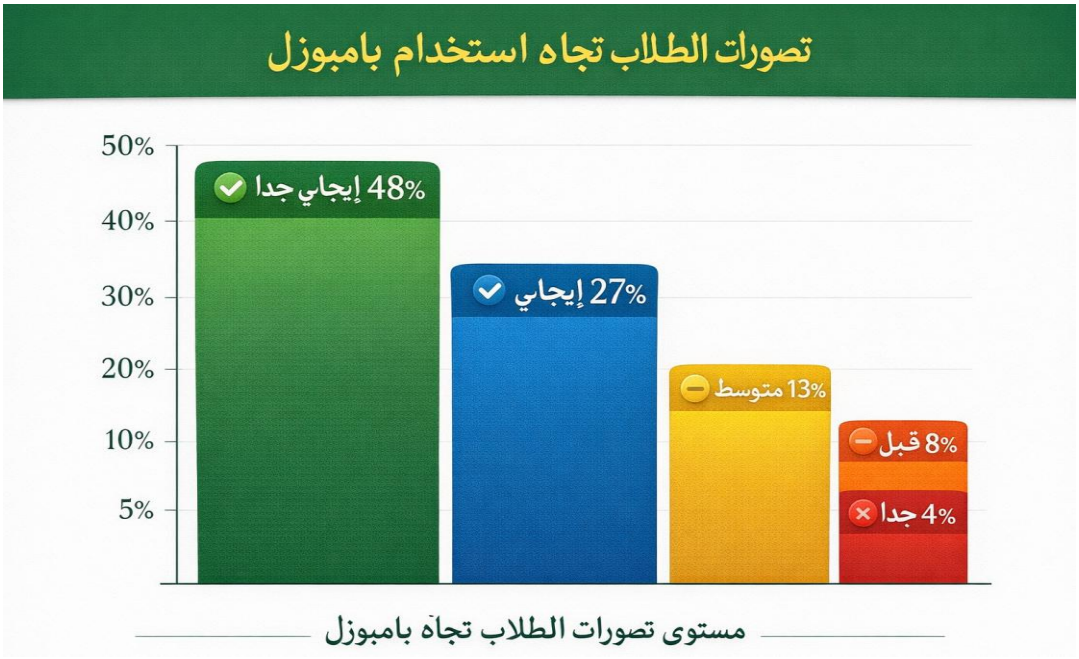
التحديات استخدام بامبوزل في تعلم اللغة العربية

النتائج الإيجابية لاستخدام وسائل بامبوزل، إلا أن الدراسة كشفت عن بعض التحديات التي واجهت عملية التعلم باستخدام هذه الوسائل. فقد أشار بعض الطلاب إلى وجود صعوبة في استخدام الوسائل في البداية بسبب عدم تعودهم على استخدام الوسائط الرقمية في التعلم. كما أشار المعلم إلى أن استخدام وسائل بامبوزل يتطلب توفر شبكة الإنترنت بشكل مستقر، وهو ما قد يشكل تحديًا في بعض الأحيان. إضافة إلى ذلك، لاحظ الباحث أن بعض الطلاب كانوا يركزون على المنافسة أكثر من التركيز على المحتوى التعليمي، مما قد يؤثر في تحقيق أهداف التعلم. ومع ذلك، فإن هذه التحديات لا تقلل من أهمية استخدام وسائل

بامبوزل في تعلم اللغة العربية، بل تشير إلى ضرورة توفير التدريب المناسب للطلاب والمعلمين على استخدام هذه الوسائل، إضافة إلى تحسين البنية التحتية التكنولوجية في المدرسة.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن استخدام وسائل بامبوزل في تعليم اللغة العربية يسهم في تحسين تصورات الطلاب وخبراتهم التعليمية، كما يساعد في زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم. كما أن هذه النتائج تؤكد أهمية استخدام الوسائط الرقمية في تعليم اللغة العربية، خاصة في ظل التطور التكنولوجي الحديث. وتشير النتائج أيضًا إلى أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية يمكن أن يسهم في تحسين جودة العملية التعليمية، كما يساعد في تطوير مهارات الطلاب اللغوية والاجتماعية. إضافة إلى ذلك، فإن هذه الدراسة تقدم دليلًا عمليًا على أهمية استخدام وسائل بامبوزل في تعليم اللغة العربية، مما يمكن أن يسهم في تطوير أساليب تعليم اللغة العربية في المدارس الثانوية. كما أن هذه النتائج تفتح المجال أمام الباحثين لإجراء دراسات مستقبلية حول استخدام الوسائط الرقمية في تعليم اللغة العربية، خاصة في المراحل التعليمية المختلفة.

اعتمد الباحث في عرض نتائج هذه الدراسة على تحليل البيانات التي تم جمعها من خلال الاستبانة والمقابلة والملاحظة المباشرة أثناء عملية تعلم اللغة العربية باستخدام منصة بامبوزل لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية سنغال. وقد تم تحويل هذه البيانات إلى رسوم بيانية وجداول إحصائية ملونة لتوضيح مستوى تصورات الطلاب وخبراتهم وتأثير استخدام منصة بامبوزل في تحسين عملية تعلم اللغة العربية بشكل واضح ومنظم. وياله نسبة تصورات الطلاب تجاه استخدام منصة بامبوزل:



الشكل ١: نسبة تصورات الطلاب استخدام بامبوزل

يبين الرسم البياني أن نسبة الطلاب الذين كانت تصوراتهم إيجابية جدًا تجاه استخدام منصة بامبوزل بلغت ٤٨٪، وهي نسبة مرتفعة تدل على أن استخدام منصة بامبوزل ساهم بشكل كبير في تحسين اتجاهات الطلاب نحو تعلم اللغة العربية. وقد لاحظ الباحث أن الطلاب أبدوا حماسًا كبيرًا أثناء استخدام

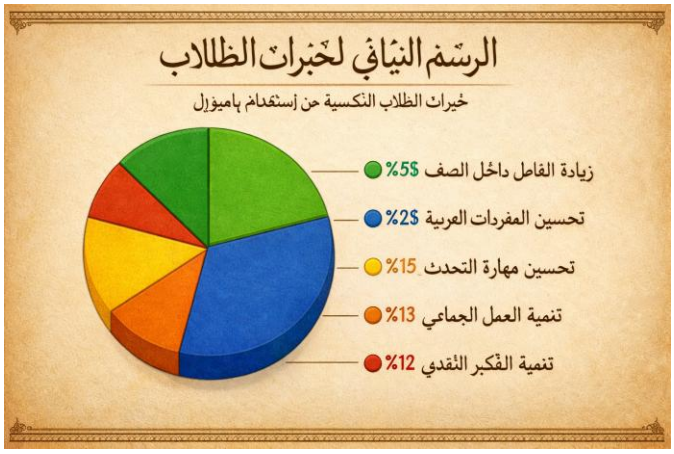
المنصة، حيث أصبحوا أكثر نشاطًا وتفاعلًا داخل الصف الدراسي، كما شاركوا في الإجابة عن الأسئلة بشكل أكثر من الدروس التقليدية.

كما بلغت نسبة الطلاب الذين كانت تصوراتهم إيجابية ٧٢٪، مما يدل على أن أغلبية الطلاب تقبلوا استخدام منصة بامبوزل بشكل جيد، وشعروا بأن التعلم أصبح أكثر سهولة ومتعة. وقد أكد الطلاب أن استخدام الألعاب التعليمية جعلهم يشعرون بأن التعلم ليس مجرد عملية تقليدية بل تجربة تعليمية ممتعة تعتمد على المنافسة الإيجابية والعمل الجماعي.

أما نسبة الطلاب الذين كانت تصوراتهم متوسطة فقد بلغت ١٣٪، وهي نسبة تشير إلى أن بعض الطلاب لا يزالون في مرحلة التكيف مع استخدام الوسائط الرقمية في التعلم. في حين بلغت نسبة الطلاب الذين كانت تصوراتهم سلبية قليلة ٨٪، ونسبة التصورات السلبية جدًا ٤٪ فقط، مما يدل على أن عدد الطلاب الذين لم يتقبلوا استخدام المنصة قليل مقارنة بعدد الطلاب الذين أبدوا تصورات إيجابية. وتشير هذه النتائج إلى أن استخدام منصة بامبوزل يسهم في تحسين اتجاهات الطلاب نحو تعلم اللغة العربية بشكل واضح.

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع ما أشار إليه محمد محمود الحيلة في كتابه *تصميم التعليم: نظرية وممارسة*، حيث أوضح أن استخدام الوسائط التعليمية الرقمية التفاعلية يسهم في تحسين اتجاهات المتعلمين نحو التعلم، كما يساعد في زيادة الدافعية والمشاركة داخل الصف الدراسي، خاصة عندما يتم عرض البيانات التعليمية باستخدام الرسوم البيانية والجداول المنظمة التي تسهم في توضيح المعلومات وتعزيز الفهم لدى الطلاب. كما أكد أن توظيف التقنيات الحديثة في التعليم يسهم في خلق بيئة تعليمية نشطة قائمة على التفاعل والمنافسة الإيجابية، الأمر الذي يؤدي إلى تحسين نتائج التعلم وزيادة فاعلية العملية التعليمية. وبذلك فإن نتائج هذه الدراسة تتوافق مع ما ذكره الحيلة في أن استخدام الوسائط الرقمية التفاعلية يمثل أحد العوامل المهمة في تحسين تصورات الطلاب وتعزيز مشاركتهم في تعلم اللغة العربية (الحيلة, ٢٠٢٥)

وياله خبرات الطلاب المكتسبة من استخدام منصة بامبوزل:



الشكل ٢: خبرات الطلاب المكتسبة من استخدام بامبوزل

يبين الرسم البياني أن أكثر الخبرات التي اكتسبها الطلاب من استخدام منصة بامبوزل كانت زيادة التفاعل داخل الصف بنسبة ٣٥٪، وهي نسبة مرتفعة تشير إلى أن استخدام الألعاب التعليمية الرقمية يساعد في خلق بيئة تعليمية نشطة تعتمد على المشاركة الجماعية. وقد لاحظ الباحث أن الطلاب أصبحوا أكثر مشاركة في الأنشطة التعليمية، حيث شاركوا في الإجابة عن الأسئلة وتبادلوا الآراء مع زملائهم داخل المجموعة.

كما أظهرت النتائج أن ٢٥٪ من الطلاب أكدوا أن استخدام منصة بامبوزل ساعدهم في تحسين المفردات العربية، حيث تمكن الطلاب من تعلم كلمات جديدة بطريقة ممتعة وسهلة. كما أشار ١٥٪ من الطلاب إلى أن استخدام المنصة ساعدهم في تحسين مهارة التحدث باللغة العربية، حيث اضطر الطلاب إلى استخدام اللغة أثناء المناقشة الجماعية.

كما بلغت نسبة تنمية العمل الجماعي ١٣٪، مما يدل على أن استخدام منصة بامبوزل يساعد الطلاب على التعاون داخل المجموعة. في حين بلغت نسبة تنمية التفكير النقدي ١٢٪، وهي نسبة تشير إلى أن الطلاب أصبحوا يفكرون قبل اختيار الإجابة الصحيحة، مما ساهم في تطوير قدراتهم العقلية أثناء عملية التعلم.

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع ما أشار إليه يوسف قطامي في كتابه *استراتيجيات التعلم والتعليم الحديثة*، حيث أوضح أن استخدام الوسائط التعليمية التفاعلية والألعاب الرقمية يسهم في تنمية خبرات الطلاب التعليمية، كما يعزز التفاعل داخل الصف الدراسي ويزيد من مشاركة الطلاب في الأنشطة التعليمية. كما أكد أن التعلم القائم على العمل الجماعي والمنافسة الإيجابية يساعد في تنمية مهارات التواصل والتفكير النقدي لدى الطلاب، إضافة إلى تحسين اكتساب المفردات والمهارات اللغوية بشكل أكثر فاعلية. ويؤكد قطامي أن البيئة التعليمية التفاعلية التي تعتمد على التكنولوجيا الحديثة تساعد الطلاب على اكتساب خبرات تعليمية متنوعة تشمل التعاون، والمناقشة، والتحليل، وهو ما يتفق مع نتائج هذه الدراسة التي أظهرت تنمية التفاعل والعمل الجماعي والتفكير النقدي لدى الطلاب من خلال استخدام منصة بامبوزل.(قطامي, ٢٠١٣)

وياله جدول نتائج استخدام منصة بامبوزل:

جدول ١: جدول نتائج استخدام منصة بامبوزل

الرقم	مجال التأثير	النسبة المئوية	مستوى التأثير
١.	زيادة دافعية التعلم	٤٤٪	مرتفع
٢.	زيادة التفاعل داخل الصف	٣٩٪	مرتفع
٣.	تحسين المفردات العربية	٣٦٪	مرتفع
٤.	تحسين مهارة التحدث	٢٩٪	متوسط
٥.	العمل الجماعي	٣١٪	متوسط
٦.	تقليل الملل	٤١٪	مرتفع
٧.	تنمية التفكير النقدي	٢٦٪	متوسط

يوضح الجدول السابق نتائج استخدام منصة بامبوزل في تعلم اللغة العربية لدى طلاب الصف الحادي عشر في مدرسة الثانوية الإسلامية سنغال. وتشير النتائج إلى أن أعلى نسبة كانت في زيادة دافعية التعلم بنسبة ٤٤٪، مما يدل على أن استخدام منصة بامبوزل ساعد بشكل كبير في تحفيز الطلاب على المشاركة في عملية التعلم. وقد لاحظ الباحث أن الطلاب أصبحوا أكثر اهتمامًا بالدرس، كما أبدوا رغبة قوية في المشاركة داخل الصف الدراسي.

كما أظهرت النتائج أن نسبة زيادة التفاعل داخل الصف بلغت ٣٩٪، وهي نسبة مرتفعة تدل على أن استخدام منصة بامبوزل ساعد في خلق بيئة تعليمية تفاعلية. كما بلغت نسبة تحسين المفردات العربية ٣٦٪، مما يدل على أن الطلاب تمكنوا من تعلم كلمات جديدة بطريقة ممتعة وسهلة.

كما أظهرت النتائج أن تقليل الملل أثناء التعلم بلغت نسبته ٤١٪، وهي نسبة مرتفعة تشير إلى أن استخدام منصة بامبوزل جعل التعلم أكثر متعة لدى الطلاب. كما بلغت نسبة تنمية التفكير النقدي ٢٦٪، وهي نسبة تشير إلى أن استخدام منصة بامبوزل ساعد الطلاب على التفكير بشكل أعمق أثناء الإجابة عن الأسئلة.

وتشير هذه النتائج بشكل عام إلى أن استخدام منصة بامبوزل في تعلم اللغة العربية يسهم في تحسين تصورات الطلاب وخبراتهم التعليمية، كما يساعد في زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم، وتحسين التفاعل داخل الصف الدراسي، وتنمية المهارات اللغوية والاجتماعية لدى الطلاب، مما يجعل منصة بامبوزل وسيلة تعليمية فعالة في تعليم اللغة العربية في المرحلة الثانوية.

وتتفق نتائج هذه الدراسة مع ما أشار إليه عبد الله بن سعد الغامدي في كتابه *تكنولوجيا التعليم في تدريس اللغة العربية*، حيث أوضح أن استخدام الوسائط التعليمية الرقمية يسهم في زيادة دافعية الطلاب نحو التعلم، كما يساعد في تحسين التفاعل داخل الصف الدراسي وتنمية المهارات اللغوية لدى المتعلمين. كما أكد الغامدي أن إدخال الألعاب التعليمية الرقمية في تعلم اللغة العربية يسهم في تقليل الملل وزيادة الحماس لدى الطلاب، إضافة إلى تنمية التفكير النقدي والعمل الجماعي من خلال الأنشطة التفاعلية القائمة على المنافسة الإيجابية. وتشير هذه النتائج إلى أن استخدام منصة بامبوزل ينسجم مع ما ذكره الغامدي حول أهمية توظيف التكنولوجيا الحديثة في تحسين جودة تعلم اللغة العربية وتعزيز مشاركة الطلاب داخل البيئة الصفية .(انتصار جمال كامل الابراهيمي & يحيى خليفة حسن, ٢٠٢٣)

مناقشة البحث

تشير نتائج هذا البحث إلى أن استخدام منصة بامبوزل في تعليم اللغة العربية لم يقتصر على تحسين التفاعل داخل الصف الدراسي فحسب، بل أسهم أيضًا في بناء بيئة تعليمية نشطة تعتمد على المشاركة الفعالة والتعلم التفاعلي، حيث أظهرت النتائج أن الطلاب أصبحوا أكثر حماسًا للمشاركة وأكثر قدرة على استخدام اللغة العربية في مواقف تعليمية متنوعة. ويُفسَّر ذلك بأن التعلم القائم على الألعاب الرقمية يسهم في إزالة الحواجز النفسية لدى الطلاب، ويمنحهم فرصة أكبر للتفاعل دون خوف أو تردد، مما يؤدي

إلى تحسين المهارات اللغوية بصورة تدريجية. كما أن ارتفاع نسب تحسين المفردات ومهارة التحدث يعكس أن منصة بامبوزل وفرت بيئة تعلم تفاعلية تجمع بين المتعة والفائدة التعليمية، وهو ما يتماشى مع الاتجاهات الحديثة التي تؤكد أهمية دمج التكنولوجيا في تعليم اللغة العربية لتحقيق تعلم أكثر فاعلية واستدامة.

ومن الناحية التربوية، تشير هذه النتائج إلى عدد من الآثار المهمة، حيث يمكن للمعلمين توظيف منصة بامبوزل كوسيلة تعليمية حديثة تساعد في تعزيز التعلم النشط داخل الصف الدراسي، كما يمكن استخدامها لتنمية مهارات التفكير النقدي والعمل الجماعي لدى الطلاب، إضافة إلى تحسين مستوى الدافعية نحو التعلم. كما أن استخدام هذه المنصة يسهم في تطوير دور المعلم من ناقل للمعلومة إلى ميسر للتعلم، وهو ما يعزز استقلالية الطلاب في التعلم ويزيد من قدرتهم على اكتساب المعرفة بصورة ذاتية. كما يمكن للمؤسسات التعليمية الاستفادة من هذه النتائج في تبني استراتيجيات تعليمية قائمة على الألعاب الرقمية لدعم تعليم اللغة العربية بشكل أكثر فاعلية.

أما فيما يتعلق بحدود البحث، فقد واجهت الدراسة الحالية عددًا من التحديات التي قد تؤثر على تعميم النتائج، حيث اقتصرت عينة البحث على مجموعة محدودة من الطلاب، كما أن مدة تطبيق الدراسة كانت قصيرة نسبيًا، مما قد لا يعكس التأثير طويل المدى لاستخدام منصة بامبوزل في تعليم اللغة العربية. إضافة إلى ذلك، اعتمدت الدراسة على أدوات محددة مثل الاستبانة والملاحظة الصفية، وهو ما قد يحد من شمولية النتائج. كما أن توفر الإنترنت والأجهزة الإلكترونية قد يشكل تحديًا في بعض البيئات التعليمية، مما قد يؤثر على إمكانية تطبيق المنصة بشكل واسع في جميع المدارس.

وتكمن جدة هذا البحث (Novelty) في تركيزه على استخدام منصة بامبوزل كأداة تعليمية رقمية في تعليم اللغة العربية، حيث إن معظم الدراسات السابقة ركزت على استخدام الألعاب التعليمية بشكل عام، بينما تناولت هذه الدراسة منصة محددة وتحليل تأثيرها على مهارات متعددة في تعلم اللغة العربية مثل المفردات، والتحدث، والعمل الجماعي، والتفكير النقدي في آنٍ واحد. كما أن هذه الدراسة قدمت تحليلًا متكاملًا يجمع بين التصورات الطلابية ونتائج التطبيق الفعلي داخل الصف الدراسي، وهو ما يضيف بُعدًا جديدًا في مجال توظيف المنصات الرقمية في تعليم اللغة العربية، ويفتح المجال أمام دراسات مستقبلية أوسع لدراسة تأثير المنصات الرقمية الأخرى في تطوير مهارات اللغة العربية لدى الطلاب.

الخاتمة

في ضوء نتائج هذا البحث، يمكن الاستنتاج أن استخدام منصة بامبوزل في تعليم اللغة العربية أسهم بشكل إيجابي في تحسين تفاعل الطلاب داخل الصف الدراسي، وزيادة دافعيتهم نحو التعلم، إضافة إلى تنمية عدد من المهارات اللغوية مثل تحسين المفردات ومهارة التحدث والعمل الجماعي والتفكير النقدي. كما أظهرت النتائج أن توظيف المنصات الرقمية التفاعلية يساعد في خلق بيئة تعليمية ممتعة وفعالة تسهم في رفع مستوى التحصيل الدراسي لدى الطلاب. وبناءً على ذلك، يوصي البحث بضرورة توظيف المنصات التعليمية الرقمية الحديثة في تعليم اللغة العربية لما لها من دور مهم في تطوير العملية التعليمية وجعلها أكثر جذبًا وفاعلية للطلاب.

المراجع

Ahsanuddin, M., Ismail, Z., Thoriq, M. A., Riskiyah, F., Pradana, R. F., Pratama, A. W., & Ahsan, N. A. M. (2025). Development and Validation of a Construct 2-Based Gamified Assessment for Arabic Language Learning. *Asia Pacific Journal of Educators and Education*, *40*(3), 671–706. https://doi.org/10.21315/apjee2025.40.3.26

Al-Dukhaili, Y. N. N. (2026). Digital Transformation of Arabic Language Teaching Methods in E-Learning. *Humanities & Natural Sciences Journal*, *7*(1). https://doi.org/https://doi.org/10.53796/hnsj71/4

Azizt, A. N. (2018). Digital Game-Based Learning in Arabic Language Learning and its effects on Students Academic Performance. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), 201*(Aptekindo), 58–63.

Cresswell, J. W., & Cresswell, J. D. (2023). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Method Approaches* (Vol. 2).

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2016). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. SAGE Publications. https://books.google.co.id/books?id=DLbBDQAAQBAJ

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). Qualitative inquiry and research design : choosing among five approaches. In *TA - TT* - (Fourth edi). Sage. https://doi.org/ LK - https://worldcat.org/title/1089999091

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining "gamification." *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. https://doi.org/10.1145/2181037.2181040

Fuadi, F., & Hilmi, A. I. (2025). Game Based Learning in Arabic Language Education A Bibliometric Analysis. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, *2*(1), 30–41. https://pesastra.uho.ac.id/index.php/journal%0AANTROPOLOGI

Hung, H.-T. (2018). Gamifying the flipped classroom using game-based learning materials. *ELT Journal*, *72*(3), 296–308. https://doi.org/10.1093/elt/ccx055

Hwang, G. J., & Wu, P. H. (2014). Applications, impacts and trends of mobile technology-enhanced learning: A review of 2008-2012 publications in selected SSCI journals. *International Journal of Mobile Learning and Organisation*, *8*(2), 83–95. https://doi.org/10.1504/IJMLO.2014.062346

Ma'arif, A. S. (2023). تعلم اللغة العربية في العصر الرقمي. *Mahrajan Arabi: Proceeding International Conference in Arabic Festival (INCAFA), Universitas Negeri Malang*, *3*(1), 59–67.

Mazer, M. A., & Al-ajlouni, K. (2023). The Effect of Using Gamification on Motivating Learning Arabic in the E-Learning Environment for Eighth-Grade Students in Amman, Jordan. *Dirasat: Educational Sciences*, *50*(3), 256–266.

Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. T. A.-T. T.-. (2014). *Qualitative data analysis : a methods sourcebook* (Third edition NV-1 online resource (xxiii, 381 pages) : illustrations). SAGE Publications, Inc. https://doi.org/ LK - https://worldcat.org/title/1262092991

Nowell, L. S., Norris, J. M., White, D. E., & Moules, N. J. (2017). Thematic Analysis: Striving to Meet the Trustworthiness Criteria. *International Journal of Qualitative Methods*, *16*(1), 1–13. https://doi.org/10.1177/1609406917733847

Nurlia, R., Wiratno, & Mulhuda, M. A. (2025). Improving English Vocabulary Using Gamification Of Bamboozle Platform For Smpn 2 Nglegok Grade 8. *Journal of Development Research*, *9*(2), 289–296. https://doi.org/10.28926/jdr.v9i2.479

Palinkas, L. A., Horwitz, S. M., Green, C. A., Wisdom, J. P., Duan, N., & Hoagwood, K. (2015). Purposeful Sampling for Qualitative Data Collection and Analysis in Mixed Method Implementation Research. *Administration and Policy in Mental Health and Mental Health Services Research*, *42*(5), 533–544. https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y

Su, C.-H., & Cheng, C.-H. (2015). A mobile gamification learning system for improving the learning motivation and achievements. *Journal of Computer Assisted Learning*, *31*(3), 268–286. https://doi.org/https://doi.org/10.1111/jcal.12088

Thajeel, M. M. M. F. H. (2026). فاعلية توظيف الألعاب اللغوية الرقمية في تنمية مهارات القراءة التوسعية لطلاب المرحلة المتوسطة في مادة اللغة العربية. *Waai Journal for Humanities*, *3*, 1517–1538.

Wan Daud, W. A. A., Ghani, M. T. A., & Zuhar, N. A. B. (2024). Student's Perceptions Towards

Learning Arabic Language Through Digital Game. *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, *7*(3), 881–892. https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v7i3.27873

Wang, A. I., & Tahir, R. (2020). The effect of using Kahoot! for learning – A literature review. *Computers & Education*, *149*, 103818. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.compedu.2020.103818

Wijaya, J. I. M. (2019). .الاتجاهات الحديثة في تعليم اللغة العربية، *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*, *1*(1).

Zainuddin, Z., Chu, S. K. W., Shujahat, M., & Perera, C. J. (2020). The impact of gamification on learning and instruction: A systematic review of empirical evidence. *Educational Research Review*, *30*, 100326. https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.edurev.2020.100326

الحيلة, م. م. (٢٠٢٥). *تصميم التعليم: نظرية وممارسة*. عمّان: دار المسيرة للنشر والتوزيع.

انتصار جمال كامل الابراهيمي, ا., & يحيى خليفة حسن, أ. م. (٢٠٢٣). واقع توظيف تكنولوجيا التعليم في تدريس اللغة العربية. *لارك للفلسفة واللسانيات والعلوم الاجتماعية*, *١٥* (1 SE-Teaching methods), 726–757. https://doi.org/10.31185/lark.Vol1.Iss48.2634

حسن, ر. ه., & هاني, و. ر. (٢٠٢٥). اقع توظيف الألعاب الرقمية في تعليم اللغة العربية وعلاقته بتنمية مهارات التفكير الناقد لدى معلمي الداخل الفلسطيني. مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية. *مجلة العلوم الإنسانية والطبيعية*, *١٢* (٦), ٦٥٢–٦٧٣. https://doi.org/https://doi.org/10.53796/hnsj612/45 .

حيدر, ع. ص. ا. ر. (٢٠٢٥). التكنولوجية الرقمية في طرق تدريس اللغة العربية وتعلمها. *مجلة دراسات في التعليم العالي*, *١* (٣), ٣٦–٤٧.

فهيم, م. م., & الحريري, ر. ي. ا. (٢٠٢٣). الألعاب التعليمية الرقمية وتأثيرها على مستوى التحصيل المعرفي وأداء بعض مهارات البالية وآراء واتجاهات الطالبات نحو استخدامها. *مجلة نظريات وتطبيقات التربية البدنيه وعلوم الرياضة*, *٤١* (٢), ٩٧–١٣٠. https://doi.org/10.21608/mnase.2023.215141.1421 .

قطامي, ي. م. (٢٠١٣). *استراتيجيات التعلم والتعليم المعرفية*. دار المسيرة للنشر والتوزيع.

كاملة, فاطمة. (٢٠٢٠). Al-Manhaj fī Ta’līmi Al-lugah Al-‘arabiyyah ‘alā Ḍau’ An- naẓariyyah Al-Bināiyyah. *التدريس: مجلة تعليم اللغة العربية*, ٢ (٨), ٣٥٤–٣٦٧.

م.م تغريد دينار صيهود الموسوي. (٢٠٢٤). أثر تطبيق تقنيات التعليم الرقمي في تحصيل مادة اللغة العربية لطالبات الصف الخامس الأدبي. *مجلة كلية التربية*, *٥٧* (٢), ٣٣٧–٣٥٢. https://doi.org/10.31185/eduj.Vol57.Iss2.4133 .