DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

فاعلية نموذج مقترح للألعاب الرقمية النقالة (لعبة جووداييس) في تنمية الكفاءة الذاتية في تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية

فيصل أحمد علي النشيري
تقنيات التعليم، جامعة الملك عبد العزيز، المملكة العربية السعودية
البريد الإلكتروني: Falnushayri@stu.kau.edu.sa

الملخص

هدفت هذه الدراسة إلى بناء نموذج مقترح للألعاب الرقمية النقالة، تُمثّل لعبة "جووداييس" (JOODICE)، والتحقق من فاعليته في تنمية الكفاءة الذاتية في تعلم مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية. واتُّبع في الدراسة المنهج المختلط ذو الأولوية الكمية، بحيث اعتمد الجانب الكمي منها على التصميم شبه التجريبي بمجموعتين (تجريبية وضابطة) مع قياسين قبلي وبعدي، بينما اعتمد الجانب النوعي منها على المنهج الظاهراتي. وتكوّنت عينة الدراسة الكمية من (60) طالبًا من طلاب الصف الأول الثانوي بإحدى مدارس مدينة جدة، درست المجموعة التجريبية مفردات منهج اللغة الإنجليزية باستخدام لعبة جووداييس الرقمية النقالة، بينما درست المجموعة الضابطة مفردات منهج اللغة الإنجليزية بالطريقة الاعتيادية الحديثة، إلى جانب عينة نوعية قصدية مكوّنة من (10) طلاب من المجموعة التجريبية أُجريت معهم مقابلات شبه مقننة. وأُعِدّ لأغراض الدراسة مقياس للكفاءة الذاتية مكوّن من (20) عبارة موزعة على خمسة محاور، هي: الثقة بالمهارات اللغوية، والمثابرة في مواجهة التحديات، والتنظيم الذاتي أثناء اللعب، وإدارة القلق والانفعال، والإنجاز الأكاديمي المدرك. وأظهرت نتائج اختبار "ت" للعينات المستقلة وجود فروق دالة إحصائيًا عند مستوى ($\alpha \leq 0.01$) بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الكفاءة الذاتية، لصالح المجموعة التجريبية، في جميع المحاور الخمسة وفي الدرجة الكلية للمقياس، إذ بلغ متوسط الدرجة الكلية للمجموعة التجريبية (83.57) مقابل (65.47) للمجموعة الضابطة. وكشف التحليل النوعي عن أن اللعبة أسهمت في بناء ثقة الطلاب بأنفسهم عبر قبول الخطأ والمحاولة المتكررة دون عقاب، وفي تعزيز إحساسهم بالإنجاز من خلال التغذية الراجعة الفورية، وفي تنمية استقلاليتهم في تقييم أدائهم وتشخيص مواطن قوتهم وضعفهم ذاتيًا. وفي ضوء هذه النتائج، أوصت الدراسة بتوظيف النموذج المقترح في تدريس مفردات اللغة الإنجليزية بالمرحلة الثانوية، وتدريب المعلمين على توظيف الألعاب الرقمية النقالة بوصفها أداة داعمة لتنمية الكفاءة الذاتية لدى المتعلمين.

الكلمات المفتاحية: الألعاب الرقمية النقالة، لعبة جووداييس، الكفاءة الذاتية، تعلم اللغة الإنجليزية، طلاب المرحلة الثانوية.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

The Effectiveness of a Proposed Model of Mobile Digital Games (JOODICE Game) in Developing Self-Efficacy in English Language Learning among Secondary School Students

Faisal Ahmed Ali Alnushayri
Educational Technology, King Abdulaziz University, Kingdom of Saudi Arabia
Email: Falnushayri@stu.kau.edu.sa

ABSTRACT

This study aimed to develop a proposed model for a mobile digital game—specifically the game "JOODICE"—and to verify its effectiveness in fostering self-efficacy regarding English vocabulary learning among secondary school students. A mixed-methods approach with a quantitative priority was adopted; the quantitative component utilized a quasi-experimental design involving two groups (experimental and control) with pre- and post-test measurements, while the qualitative component employed a phenomenological approach. The quantitative sample consisted of 60 first-year secondary students from a school in Jeddah. The experimental group studied English vocabulary using the "JOODICE" mobile digital game, whereas the control group studied the same material using the modern conventional method. Additionally, a purposive qualitative sample of 10 students from the experimental group participated in semi-structured interviews. For the purposes of the study, a self-efficacy scale was developed, comprising 20 items distributed across five dimensions: confidence in language skills, persistence in facing challenges, self-regulation during gameplay, anxiety and emotion management, and perceived academic achievement. The results of the independent samples t-test revealed statistically significant differences (at the $\alpha \leq 0.01$ level) between the mean scores of the experimental and control groups on the post-test of the self-efficacy scale—favoring the experimental group—across all five dimensions and the total scale score; the mean total score was 83.57 for the experimental group compared to 65.47 for the control group. Qualitative analysis indicated that the game contributed to building students' self-confidence by fostering an acceptance of errors and encouraging repeated attempts without penalty; it also enhanced their sense of achievement through immediate feedback and promoted autonomy in evaluating their performance and self-assessing their strengths and weaknesses.

Keywords: Mobile digital games, Goodice game, self-efficacy, English language learning, secondary school students.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

مقدمة

يشهد ميدان التعليم في الوقت الراهن تحولات نوعية مدفوعة بالتطور المتسارع في تقنيات التعلم الرقمي، التي لم تعد مجرد أدوات مساعدة، بل باتت عنصرًا محوريًا في إعادة تشكيل بيئة التعلم واستراتيجياتها، من خلال التركيز على زيادة التفاعل وتخصيص المحتوى التعليمي وتسهيل الوصول إلى المعرفة بصورة أوسع (Kakogianni et al,. 2025). وقد أسهم دمج التكنولوجيا في العملية التعليمية في تحسين أداء الطلاب وتنمية مهارات القرن الحادي والعشرين لديهم، بما يتسق مع توجهات رؤية المملكة العربية السعودية 2030 نحو تحول التعليم إلى نمط فعّال ومتقدم يوفر بيئة تعليمية أكثر مرونة وتفاعلية (اليامي، 2018). ومن أبرز صور هذا الدمج ظهور الألعاب الرقمية النقالة بوصفها أداة فعّالة في تعزيز العملية التعليمية، لما توفره من تلبيةٍ لاحتياجات الطلاب الفردية وتقديم تغذية راجعة مستهدفة بناءً على مستويات الكفاءة وأنماط التعلم الخاصة بكل طالب (Niyazova et al,. 2026).

ومن أهم المتغيرات الوجدانية التي يُفترض أن تتأثر بهذا النمط من التعلم الرقمي التفاعلي متغير الكفاءة الذاتية الأكاديمية، وهي إيمان الطالب بقدرته على النجاح في أداء مهام محددة، وهي مفهوم جوهري في النظرية المعرفية الاجتماعية التي تفترض أن معتقدات الفرد الذاتية هي المحرك الرئيس لسلوكه ومشاعره وأفكاره (Bandura, 1997). ويشير كل من Zimmerman (2000) وPajares & Schunk (2002) إلى أن الكفاءة الذاتية الأكاديمية تدخل في إدراك الطلاب لقدراتهم التي تساعدهم على تنظيم الأنشطة وتنفيذها على مستوى الإتقان المطلوب، وأن مستوى الكفاءة الذاتية يتنبأ بالتحصيل الدراسي وبمدى مثابرة الطالب وعدم تقاعسه عن أداء المهام الأكاديمية (Klassen et al,. 2009).

غير أن كثيرًا من الدراسات السابقة التي تناولت الألعاب الرقمية والتلعيب في التعليم قد ركّزت على قياس الأثر المعرفي، كالتحصيل الدراسي واكتساب المفردات، فيما ظل الجانب الوجداني، ولا سيما الكفاءة الذاتية بوصفها أحد أهم مكونات الاستقلالية والثقة في التعلم الذاتي، محدود الحضور نسبيًا في الأدبيات التربوية، وهو ما أكده Sinha & Kumar (2026) من أن غالبية الدراسات في هذا المجال تقتصر على قياس الأثر المعرفي متجاهلةً المتغيرات الوجدانية الجوهرية. ومن هذا المنطلق، تسعى هذه الدراسة إلى استقصاء أثر نموذج مقترح للألعاب الرقمية النقالة، تمثّل في لعبة جووديس، في تنمية الكفاءة الذاتية في تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية، ضمن بيئة تعلم رقمية أصيلة ترتبط بالمنهج الدراسي الرسمي.

2. مشكلة البحث

على الرغم من الاهتمام البحثي المتزايد بتوظيف الألعاب الرقمية في التعليم، فما تزال الدراسات التي تناولت العلاقة بين هذه الألعاب وتنمية الكفاءة الذاتية في تعلم اللغات محدودة نسبيًا، إذ ركّزت غالبية الأبحاث السابقة على تحسين التحصيل أو الأداء اللغوي، في حين لم يحظَ الجانب الوجداني، وتحديدًا الكفاءة الذاتية بمحاورها المتعددة، بالاهتمام الكافي لتحليل أثر الألعاب الرقمية النقالة عليه ضمن بيئات تعلم اللغة الإنجليزية المدرسية.

ومن هنا تتضح الفجوة البحثية التي يسعى هذا البحث إلى معالجتها من خلال استقصاء أثر نموذج مقترح للألعاب الرقمية النقالة في تنمية الكفاءة الذاتية لدى طلاب المرحلة الثانوية، ضمن بيئة تعلم قائمة على تعلم مفردات اللغة الإنجليزية. وتتحدد مشكلة البحث بالتساؤل الرئيس التالي:

"ما فاعلية النموذج المقترح للألعاب الرقمية النقالة في تنمية الكفاءة الذاتية في تعلم اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية؟"

يتفرع عنه سؤال فرعي نوعي مكمّل، هو:

"كيف يصف طلاب المرحلة الثانوية دور النموذج المقترح للألعاب الرقمية النقالة في تنمية الكفاءة الذاتية في تعلم اللغة الإنجليزية؟"

3. أهداف البحث

يهدف هذا البحث إلى التحقق من فاعلية توظيف نموذج مقترح للألعاب الرقمية النقالة، تُمثّل لعبة جووديس الرقمية النقالة، في تنمية الكفاءة الذاتية في تعلم مفردات اللغة الإنجليزية لدى طلاب المرحلة الثانوية، وذلك من خلال المقارنة بين أداء مجموعتين تجريبية وضابطة قبل تطبيق المعالجة وبعدها، وتفسير آليات هذا الأثر في

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

ضوء ما تكشفه تجارب الطلاب النوعية.

4. أهمية البحث

1. الإسهام في إثراء الأدبيات التربوية المتعلقة بتوظيف الألعاب الرقمية النقالة في تنمية الكفاءة الذاتية لدى متعلمي اللغة الإنجليزية. 2. سدّ الفجوة البحثية التي أشارت إليها دراسات حديثة (Sinha & Kumar,. 2026) بشأن إغفال الجانب الوجداني، ولا سيما الكفاءة الذاتية، في أبحاث التعلم القائم على الألعاب. 3. تقديم نموذج تطبيقي (لعبة جووداييس) يمكن الاستفادة منه في تصميم بيئات تعلم رقمية توظف مصادر الكفاءة الذاتية الأربعة التي حددها باندورا (خبرات الإتقان، والخبرات البديلة، والإقناع اللفظي، والاستثارة الانفعالية). 4. تمكين معلمي اللغة الإنجليزية من توظيف أدوات الألعاب الرقمية النقالة لتعزيز ثقة الطلاب بقدراتهم اللغوية واستقلاليتهم في التعلم الذاتي. 5. إثراء الميدان التربوي بنتائج تطبيقية حول فاعلية الألعاب الرقمية النقالة في تطوير قدرة الطلاب على التنظيم الذاتي وإدارة القلق الأكاديمي. 6. دعم توجهات التعليم الحديثة نحو تنمية المهارات الوجدانية والانتقال إلى بيئات تعلم قائمة على التفاعل الذكي والممارسة التأملية.

5. حدود البحث

الحدود الموضوعية: اقتصر البحث على قياس فاعلية نموذج مقترح للألعاب الرقمية النقالة (لعبة جووداييس) في تنمية الكفاءة الذاتية بمحاورها الخمسة نحو تعلم مفردات مقرر اللغة الإنجليزية (Mega Goal 1).

الحدود الزمانية: طُبّقت التجربة خلال الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي 1447هـ - 1448هـ.

الحدود المكانية: اقتصر تطبيق البحث على مدرسة جدة الثانوية، إحدى المدارس الثانوية الحكومية بمدينة جدة.

الحدود البشرية: شملت عينة البحث طلاب الصف الأول الثانوي، موزعين على مجموعتين (تجريبية وضابطة): مارست المجموعة التجريبية حفظ مفردات المنهج الدراسي باستخدام لعبة جووداييس الرقمية النقالة، بينما مارست المجموعة الضابطة الطريقة الاعتيادية الحديثة (التي تعتمد على حفظ الطالب لمفردات الدرس اليومي بمفرده، ويتابعه المعلم باستخدام الحاسوب).

6. فروض البحث

بحسب سؤال البحث ومشكلته، يتحدد فرض البحث في الفرض التالي: "لا توجد فروق ذات دلالة إحصائية عند مستوى (0.05) بين متوسطي درجات طلاب المجموعة التجريبية الذين درسوا باستخدام النموذج المقترح للألعاب الرقمية النقالة، وطلاب المجموعة الضابطة الذين درسوا بالطريقة الاعتيادية، في مقياس الكفاءة الذاتية البعدي."

7. مصطلحات البحث

النموذج المقترح للألعاب الرقمية النقالة (لعبة جووداييس): يُعرَّف إجرائيًا بأنه نموذج تعليمي رقمي مصمَّم وفق مراحل التصميم التعليمي المنهجي، يوظّف آليات اللعب الرقمي (النقاط، التحديات، الترقيات، المنافسة، التغذية الراجعة الفورية) لتعليم مفردات اللغة الإنجليزية عبر الهاتف النقال، بما يتيح للطلاب ممارسة أنشطة تعلم تفاعلية ضمن بيئة آمنة ومرتبطة بالمنهج الدراسي الرسمي.

الكفاءة الذاتية (Self-Efficacy): تُعرَّف اصطلاحًا بأنها إيمان الفرد العام بقدرته على النجاح، وخصوصًا القدرة على مواجهة التحديات المفاجئة وإكمال المهمة بنجاح (Ackerman, 2023)، وهي مفهوم جوهري في النظرية المعرفية الاجتماعية التي طورها باندورا (Bandura, 1997)، وتنشأ من أربعة مصادر رئيسة هي خبرات الإتقان، والخبرات البديلة (غير المباشرة)، والإقناع اللفظي، والحالات الانفعالية والفسيولوجية. وتُعرَّف إجرائيًا بأنها الدرجة الكلية التي يحصل عليها طالب المرحلة الثانوية على مقياس الكفاءة الذاتية المُعَدّ لأغراض هذا البحث، والموزّع على خمسة محاور: الثقة بالمهارات اللغوية، والمثابرة في مواجهة التحديات، والتنظيم الذاتي أثناء اللعب، وإدارة القلق والانفعال، والإنجاز الأكاديمي المدرك.

- لعبة جووداييس (Joodice): يُقصد بها البيئة التعليمية التي يتعلم فيها الطلاب مفردات اللغة الإنجليزية من خلال ممارسة أنشطة رقمية تفاعلية عبر لعبة جووداييس، بما يتيح ملاحظة وقياس مظاهر الكفاءة الذاتية نحو التعلم بدقة.

- تعلّم اللغة الإنجليزية:(Learning English) ويُعرِّف الباحث تعلّم اللغة الإنجليزية إجرائيًا بأنه اكتساب طلاب

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

المرحلة الثانوية لمفردات اللغة الإنجليزية المستهدفة من مقرر (Mega Goal 1)، من خلال ممارستهم أنشطة تعلّم تفاعلية باستخدام النموذج المقترح (لعبة جووديس) الرقمية النقالة، خلال فترة التطبيق التجريبي المحددة لهذا البحث.

- طلاب المرحلة الثانوية (Secondary School Students):

ويُعرّف الباحث طلاب المرحلة الثانوية إجرائيًا بأنهم طلاب الصف الأول الثانوي (السنة العاشرة) الملتحقون بمدرسة جدة، إحدى المدارس الثانوية الحكومية بمدينة جدة، الذين شكّلوا مجتمع البحث وعينته، وتوزعوا على المجموعتين التجريبية والضابطة (العينة الكمية)، إلى جانب العينة النوعية المختارة من بينهم.

8. الإطار النظري

أولًا: النموذج المقترح للألعاب الرقمية النقالة (لعبة جووديس)

تُعدّ الألعاب الرقمية النقالة من أبرز صور توظيف التكنولوجيا الحديثة في التعليم، إذ توفر بيئة تفاعلية تُشرك الطالب مباشرة في عملية بناء المعرفة بدلًا من تلقّيها بصورة سلبية. ويقوم النموذج المقترح في هذا البحث، المتمثل في لعبة جووديس (JOODICE)، على تصميم تعليمي منهجي يوظّف عناصر اللعب الرقمي - كالنقاط والشارات والترقيات ولوحة الصدارة والتحديات المتدرجة ومكعب الحظ - لتعليم مفردات اللغة الإنجليزية من مقرر (Mega Goal 1)، بحيث تتيح للطالب ممارسة أربع خيارات إجرائية أثناء اللعب (التغيير، التحدي، الوقت الإضافي، المكعب الإضافي) تمنحه قدرًا من الاستقلالية في اتخاذ قراراته. ويستند تصميم اللعبة إلى مبدأ التصحيح الفوري وإتاحة المحاولة المتكررة دون عقاب صريح، وإلى تدرج المستويات والترقيات السبع، بما يجعل الإنجاز اللغوي ملموسًا ومرئيًا للطالب في كل لحظة من لحظات التعلم.

ثانيًا: الكفاءة الذاتية (Self-Efficacy)

تشير الكفاءة الذاتية إلى الإيمان العام بالقدرة على النجاح، وترتبط بالإحساس بالقيمة الذاتية، وخصوصًا القدرة على مواجهة التحديات المفاجئة وإكمال المهمة بنجاح (Ackerman, 2023). وتُعدّ مفهومًا جوهريًا في النظرية المعرفية الاجتماعية التي طوّرها باندورا (Bandura, 1997)، والتي ترى أن الفرد يمتلك معتقدات ذاتية تعد المحرك الرئيس لسلوكه ومشاعره وأفكاره. وتنقسم الكفاءة الذاتية إلى أنواع عدة، من أبرزها الكفاءة الذاتية الاجتماعية والانفعالية والأكاديمية (Muris, 2001)، وتركز الدراسة الحالية على الكفاءة الذاتية الأكاديمية، التي تشير إلى إيمان الطلاب بقدرتهم على إنجاز السلوكيات التي تُمكّنهم من بلوغ مستوى الأداء الأكاديمي المطلوب (Kula & Taşdemir, 2013)، وتدخل في إدراكهم لقدراتهم التي تساعدهم على تنظيم الأنشطة وتنفيذها على مستوى الإتقان المطلوب (Zimmerman, 2000; Pajares & Schunk, 2002).

وحدّد باندورا (Bandura, 1997) أربعة مصادر رئيسة لبناء الكفاءة الذاتية: خبرات الإتقان (Mastery Experiences)، وهي النجاح المتكرر في أداء الأنشطة السابقة، وتُعدّ المصدر الأقوى تأثيرًا؛ والخبرات البديلة (Vicarious Experience)، وهي ملاحظة أقران يتساوى معهم الفرد في القدرات وهم ينجحون في أداء الأنشطة؛ والإقناع اللفظي (Social Persuasion)، وهو التعزيز والتشجيع الذي يتلقاه الفرد من الآخرين حول قدرته على النجاح؛ والحالات الانفعالية والفسيولوجية (Emotional and Physiological Conditions)، وهي ما يمر به الفرد من انفعالات أثناء أداء النشاط. كما حدّد باندورا (Bandura, 1997) ثلاثة أبعاد أساسية تتشكل وفقها الكفاءة الذاتية، هي: مقدار الكفاءة (Magnitude)، وهو التدرج الهرمي لمستوى الكفاءة وفق صعوبة المهمة؛ والعمومية (Generality)، وهي مدى تصاعد مدركات الكفاءة من نشاط محدد إلى أنشطة أوسع؛ والقوة (Strength)، وهي مدى ثبات هذه المدركات في مواجهة الإحباط والفشل (Waddington, 2023; Zhang, 2020; Ackerman, 2023).

وتظهر أهمية الكفاءة الذاتية في ارتباطها الوثيق بالأداء الأكاديمي؛ إذ يحصل الطلاب ذوو الكفاءة الذاتية العالية عادة على درجات أفضل، وتؤثر إيجابًا في تعزيز خبرتهم الشاملة ومشاركتهم الفكرية (Alhadabi & Karpinski, 2020)، فيما يرتبط انخفاضها بالتقاعس عن أداء المهام الأكاديمية وتأجيلها (Klassen et al,. 20099). ويرى Riopel (2022) أن الطلاب الواثقين بأنفسهم يخوضون تحديات تعليمية أكثر من غيرهم، وأن الكفاءة الذاتية العالية تُنشئ بيئة تعلم منظمة تساعد الطالب على إدارة وقته بفعالية لتحقيق أداء أكاديمي متميز.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

وقد فُسّرت الكفاءة الذاتية في ضوء عدد من النظريات المكمّلة للنظرية المعرفية الاجتماعية، من أبرزها نظرية تقرير المصير (Self-Determination Theory)، التي ترى أن تلبية احتياجات الاستقلالية والكفاءة والانتماء لا يدعم الصحة النفسية للمتعلم فحسب، بل يؤثر إيجابًا في أدائه ومشاركته التعليمية (Ryan & Deci, 2020)؛ ونظرية التوقع والقيمة (Expectancy-Value Theory)، التي تفترض أن دافعية الفرد للإقبال على مهمة ما نتاج تفاعل بين توقعات النجاح وقيمة المهمة المدركة، وأن تعزيز المعتقدات الذاتية حول الكفاءة يرفع من قيمة المهمة لدى المتعلم (محمد عبد الحميد، 2019)؛ ونظرية العزو (Attribution Theory)، التي توضح أن الكفاءة الذاتية العالية ترتبط بعزو النجاح إلى قدرات داخلية وجهد مبذول بدلًا من عوامل خارجية كالحظ (Weiner, 2014; Graham & Chen, 2020).

ثالثًا: العلاقة بين الألعاب الرقمية النقالة والكفاءة الذاتية

تتقاطع أدبيات التعلم القائم على الألعاب مع أدبيات الكفاءة الذاتية عند نقطة جوهرية، هي أن تصميم الألعاب الرقمية الجيد يوظّف مصادر الكفاءة الذاتية الأربعة في آن واحد: فالمحاولة المتكررة دون عقاب تُنمّي خبرات الإتقان، والمنافسة مع الأقران عبر لوحة الصدارة تُولّد الخبرات البديلة، والتعزيز الفوري المدمج في اللعبة يمثّل شكلًا من أشكال الإقناع اللفظي، والبيئة الآمنة الخالية من التوتر تُدير الاستثارة الانفعالية بصورة إيجابية. وقد أظهرت دراسة Anggoro & Khasanah (2024) أن الألعاب الرقمية التفاعلية القائمة على المنافسة الجماعية تعزز الكفاءة الذاتية والتحصيل معًا في تعلم اللغة الإنجليزية، فيما أشار الحلفاوي وآخرون (2024) إلى دور المنصات الرقمية التحفيزية بعناصر الألعاب في تعزيز مشاركة المتعلمين وتحفيزهم، بما يتقاطع مع مقومات الكفاءة الذاتية في السياق التعليمي السعودي.

9. الدراسات السابقة

تناولت مجموعة من الدراسات الحديثة العلاقة بين توظيف الألعاب الرقمية والأنظمة الذكية القائمة على عناصر اللعب في تنمية الكفاءة الذاتية الأكاديمية. فقد بيّنت دراسة Grabner-Hagen & Kingsley (2023) أن التصميم القائم على السقالات الداعمة للحاجات النفسية في الألعاب التعليمية يُسهم في تحفيز المتعلمين وزيادة ثقتهم بقدراتهم. وأظهرت دراسة Kusuma et al (2025) أن الألعاب التعليمية القائمة على عناصر التحدي تُعزز الإنجاز المدرك والدافعية الذاتية لدى متعلمي المفردات الإنجليزية. كما كشفت دراسة Anggoro & Khasanah (2024) عن أن التعلم القائم على فرق ومنافسات الألعاب يُحسّن كفاءة الطلاب الذاتية وتحصيلهم في اللغة الإنجليزية معًا. وأكد الرفاعي وآخرون (2025) أن التعلم المصغّر القائم على محفزات الألعاب كان له أثر كبير في تعزيز الدافعية للإنجاز لدى طلاب الجامعة، وهو ما يرتبط ارتباطًا وثيقًا بالكفاءة الذاتية الأكاديمية.

وتتفق نتائج هذه الدراسات مجتمعة على أن الألعاب الرقمية التعليمية تمثل بيئة داعمة لبناء الكفاءة الذاتية لدى المتعلمين، من خلال توفير فرص متكررة للنجاح والتعزيز الفوري. غير أن أغلب هذه الدراسات تناولت العلاقة بين الألعاب الرقمية والكفاءة الذاتية في سياقات وصفية أو ارتباطية، أو في مجالات تعليمية عامة، فيما يأتي هذا البحث ليختبر الأثر التجريبي المباشر لنموذج مقترح للألعاب الرقمية النقالة على الكفاءة الذاتية في تعلم اللغة الإنجليزية تحديدًا، عبر منهج شبه تجريبي يقيس التغير في محاور الكفاءة الذاتية الخمسة بعد استخدام هذه الألعاب. ويعتبر هذا التوجه امتدادًا طبيعيًا للإطار النظري الذي تناول دور الألعاب الرقمية النقالة في توظيف مصادر الكفاءة الذاتية الأربعة التي حددها باندورا في آن واحد.

10. منهجية البحث وإجراءاته

أولًا: منهج البحث

اعتمد البحث الحالي المنهج المختلط ذا الأولوية الكمية (Quantitatively Driven Mixed Design)، الذي يجمع بين المنهج شبه التجريبي للجانب الكمي ومنهج دراسة الظواهر للجانب النوعي؛ إذ شكّل المنهج الكمي الأساس في اختبار فاعلية النموذج المقترح، بينما أسهم المنهج النوعي في تعميق تفسير النتائج الكمية وفهم آليات تشكّل الكفاءة الذاتية لدى الطلاب من خلال تجاربهم الحية مع اللعبة (Moustakas, 1994).

ثانيًا: تصميم البحث

اتّبع البحث التصميم شبه التجريبي بمجموعتين (تجريبية وضابطة) باستخدام القياس القبلي والبعدي، كما يوضح

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

الجدول التالي:

جدول (1) التصميم التجريبي للبحث

المجموعات	القياس القبلي	المعالجة التجريبية	القياس البعدي
المجموعة التجريبية	مقياس الكفاءة الذاتية	تعلّم مفردات منهج اللغة الانجليزية باستخدام لعبة جوودايس الرقمية النقالة	مقياس الكفاءة الذاتية
المجموعة الضابطة	مقياس الكفاءة الذاتية	تعلّم مفردات منهج اللغة الانجليزية بالطريقة الاعتيادية الحديثة دون توظيف اللعبة	مقياس الكفاءة الذاتية

ثالثًا: مجتمع البحث وعينته

تكوّن مجتمع البحث من جميع طلاب الصف الأول الثانوي في المدارس الحكومية التابعة لإدارة تعليم جدة (قطاع الجنوب)، والبالغ عددهم (4125) طالبًا وفق إحصائية نظام نور للعام الدراسي 1448/1447هـ. وتكوّنت العينة الكمية من (60) طالبًا من مدرسة جدة الثانوية، إحدى مدارس مدينة جدة، يمثّلون فصلين دراسيين قائمين من فصول الصف الأول الثانوي. ونظرًا لتعذّر إعادة توزيع الطلاب أفرادًا على المجموعتين دون الإخلال بالجداول الدراسية المعتمدة، فقد جرى التوزيع العشوائي على مستوى الفصول لا على مستوى الأفراد؛ إذ عُيّن أحد الفصلين عشوائيًا مجموعةً تجريبية (30 طالبًا) درست باستخدام لعبة جوودايس، والآخر مجموعةً ضابطة (30 طالبًا) درست بالطريقة الاعتيادية الحديثة، وذلك بعد التحقق من تكافؤ الفصلين. ولهذا صُنّف التصميم شبه تجريبي لا تجريبيًا حقيقيًا، وجرى التحقق من تكافؤ المجموعتين قبليًا باستخدام اختبار "ت" للعينات المستقلة ضبطًا لأثر غياب التوزيع العشوائي الفردي. أما العينة النوعية فتكوّنت من (10) طلاب اختيروا قصديًا من بين أفراد المجموعة التجريبية، ممن حققوا أعلى الدرجات في مقياس الكفاءة الذاتية، استنادًا إلى مبدأ "الحالات الغنية بالمعلومات" (Patton, 2015).

رابعًا: مادة المعالجة التجريبية

يميّز البحث الحالي بين مستويين مترابطين: الأول هو النموذج المقترح، ويُقصد به الإطار التصميمي المنهجي الذي يحدد الأسس النظرية لبناء الألعاب الرقمية النقالة التعليمية ومراحل بنائها ومكوناتها؛ والثاني هو لعبة جوودايس (JOODICE)، وهي المنتَج التطبيقي الذي بُني وفق هذا النموذج واستُخدم مادةً للمعالجة التجريبية. وقد اعتمد الباحث في بناء النموذج على النموذج العام للتصميم التعليمي (ADDIE) بمراحله الخمس، لشموليته ومرونته وشيوع استخدامه في تطوير البيئات التعليمية الرقمية، مع تكييف إجراءات كل مرحلة بما يتلاءم مع طبيعة الألعاب الرقمية النقالة وهدف تنمية الكفاءة الذاتية، وذلك على النحو الآتي:

المرحلة الأولى: التحليل، وشملت: تحليل خصائص المتعلمين من طلاب الصف الأول الثانوي، ومستوى تمكّنهم من مفردات اللغة الإنجليزية، ومدى امتلاكهم للهواتف الذكية ومهارات استخدامها؛ وتحليل الحاجات التعليمية المتمثلة في تدني ثقة كثير من الطلاب بقدراتهم اللغوية وإحجامهم عن المحاولة خشية الخطأ؛ وتحليل محتوى مقرر (Mega Goal 1) لتحديد المفردات المستهدفة؛ وتحليل البيئة التعليمية ومتطلباتها التقنية؛ ثم تحديد الهدف العام للنموذج، وهو تنمية الكفاءة الذاتية لدى الطلاب نحو تعلم مفردات اللغة الإنجليزية بأبعادها الخمسة.

المرحلة الثانية: التصميم، وشملت: صياغة الأهداف الإجرائية للتعلم؛ وتنظيم المحتوى في وحدات صغيرة متتالية خفضًا للحمل المعرفي الخارجي؛ وتصميم آليات اللعب في ضوء نظرية تقرير المصير

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

(Ryan & Deci, 2020) ومصادر بناء الكفاءة الذاتية عند باندورا (Bandura, 1997)، بحيث تُشبع التحديات المتدرجة والتغذية الراجعة الفورية خبرات الإتقان وحاجة الكفاءة، وتُشبع الخيارات الإجرائية المتاحة حاجة الاستقلالية، وتُشبع لوحة الصدارة والمنافسة الإيجابية بين الأقران حاجة الانتماء والخبرات الإبدالية؛ وتصميم سيناريو اللعب وقواعده ونظام احتساب النقاط والشارات؛ وتصميم واجهات اللعبة بما يراعي سهولة الاستخدام عبر الهاتف النقال.

المرحلة الثالثة: التطوير (الإنتاج)، وشملت: تحويل التصميم إلى تطبيق رقمي تفاعلي نقال، مع ربط قاعدة بيانات لحفظ بيانات اللاعبين ومتابعة تقدّمهم، والتأكد من توافق التطبيق مع أنظمة التشغيل المختلفة، وإعداد النسخة الأولية منه، وعرض النموذج واللعبة على المحكمين وإجراء التعديلات في ضوء ملاحظاتهم، ثم التجريب الاستطلاعي للعبة على عينة من خارج عينة البحث الأساسية، للتحقق من سلامة عملها ووضوح تعليماتها، وأُجريت في ضوئه تعديلات بسيطة على تعليمات الاستخدام وبعض الجوانب التنظيمية للتطبيق، وإخراجها في صورتها النهائية.

المرحلة الرابعة: التنفيذ، وشملت: عقد جلسة تمهيدية لطلاب المجموعة التجريبية لتعريفهم بهدف الدراسة وقواعد اللعبة وطريقة تثبيتها واستخدامها، وآلية كسب النقاط، ثم تطبيقها على مدى أسبوعين متواصلين في الفصل الدراسي الثاني، مع قيام المعلم بدور الموجّه والمتابع لتقدّم الطلاب.

المرحلة الخامسة: التقويم، وشملت: تقويمًا بنائيًا مصاحبًا لمراحل البناء تمثّل في التحكيم والتجريب الاستطلاعي، وتقويمًا ختاميًا تمثّل في تطبيق مقياس الكفاءة الذاتية بعديًا وإجراء المقابلات شبه المقننة مع العينة النوعية.

تحكيم النموذج المقترح: عُرض النموذج في صورته الأولية، مصحوبًا بالنسخة الأولية من لعبة جووديس، على لجنة من المحكمين المختصين في تقنيات التعليم بلغ عددهم (10) محكمين، وبلغت نسبة اتفاقهم (90%)، ليصبح النموذج واللعبة في صورتهما النهائية صالحين للتطبيق.

خامسًا: أداة البحث (مقياس الكفاءة الذاتية)

أُعِدّ مقياس الكفاءة الذاتية لقياس مستوى ثقة طلاب المرحلة الثانوية بقدراتهم اللغوية ومهاراتهم التنظيمية وقدرتهم على تحقيق أعلى درجات الإنجاز الأكاديمي من خلال لعبة جووديس الرقمية، بالاستناد إلى مصادر الكفاءة الذاتية التي حددها باندورا (Bandura, 1997)، ومراجعة عدد من المقاييس السابقة، وسؤال أهل الاختصاص. وتكوّن المقياس في صورته النهائية من (20) عبارة، موزعة على خمسة محاور بواقع أربع عبارات لكل محور: الثقة بالمهارات اللغوية، والمثابرة في مواجهة التحديات، والتنظيم الذاتي أثناء اللعب، وإدارة القلق والانفعال، والإنجاز الأكاديمي المدرك، وفق سلّم ليكرت الخماسي. وتحقق الباحث من الصدق الظاهري للمقياس بعرضه على لجنة من (10) محكمين مختصين، وبنسبة اتفاق لا تقل عن (90%)، ومن صدق البناء بحساب معاملات الارتباط بين درجة كل عبارة والدرجة الكلية للبُعد، والتي بلغت (0.80) وهي دالة إحصائيًا عند مستوى (0.05). كما تحقق من ثبات المقياس باستخدام معامل ألفا كرونباخ، إذ بلغت قيمته الكلية (0.89)، وتراوحت قيمه على مستوى المحاور بين (0.56) و(0.81). وتتراوح الدرجة الكلية للمقياس بين (20) درجة كحد أدنى و(100) درجة كحد أقصى، بدرجة حيادية قدرها (60).

سادسًا: إجراءات البحث

بعد التأكد من تكافؤ المجموعتين قبليًا باستخدام اختبار "ت" للعينات المستقلة، طُبّقت التجربة الأساسية على مدى أسبوعين، درست خلالهما المجموعة التجريبية باستخدام لعبة جووديس الرقمية النقالة، بينما درست المجموعة الضابطة المحتوى نفسه بالطريقة الاعتيادية الحديثة وفق الإجراء السابق ذكره. وبعد انتهاء التجربة، طُبّق مقياس الكفاءة الذاتية بعديًا على المجموعتين، ثم أُجريت المقابلات شبه المقننة مع أفراد العينة النوعية لتعميق فهم النتائج الكمية.

سابعًا: المعالجات الإحصائية

استُخدمت الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية (SPSS) في تحليل البيانات الكمية، من خلال: اختبار "ت" للعينات المستقلة (Independent Samples t-test) للتحقق من الفروق بين المجموعتين قبليًا وبعديًا، ومعامل ارتباط بيرسون ومعامل ألفا كرونباخ للتحقق من صدق المقياس وثباته، ومعادلة الكسب المعدل لبلاك (Black, 1996) لتقدير حجم فاعلية المعالجة التجريبية. أما البيانات النوعية فقد حُلّلت موضوعيًا باستخدام

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

برنامج (MAXQDA). ومعامل حجم الأثر Cohen's d (Cohen, 1988) لتقدير حجم فاعلية الفروق بين المجموعتين. ودُمجت البيانات الكمية والنوعية على مستويين: مستوى المعاينة، باختيار أفراد العينة النوعية من ذوي الدرجات الأعلى في مقياس الكفاءة الذاتية، ومستوى التفسير، بعرض النتائج جنبًا إلى جنب في جدول عرض مشترك (Joint Display) وتصنيف العلاقة بينها (Fetters et al,. 2013).

11. نتائج البحث وتفسيرها

أولًا: النتائج الكمية

للتحقق من فرض البحث، حُسبت المتوسطات الحسابية والانحرافات المعيارية لدرجات المجموعتين التجريبية والضابطة في التطبيق البعدي لمقياس الكفاءة الذاتية، ثم طُبّق اختبار "ت" للعينات المستقلة، كما يوضح الجدول التالي:

جدول (2): نتائج اختبار "ت" للعينات المستقلة في القياس البعدي لمقياس الكفاءة الذاتية

محور المقياس	المجموعة	المتوسط	الانحراف المعياري	قيمة "ت"	درجة الحرية	مستوى الدلالة	Cohen's d
الثقة بالمهارات اللغوية	التجريبية	16.93	3.06	5.574	58	0.000 **	1.54
	الضابطة	12.33	2.91				
المثابرة في مواجهة التحديات	التجريبية	16.70	2.84	5.127	58	0.000 **	1.16
	الضابطة	13.27	3.07				
التنظيم الذاتي أثناء اللعب	التجريبية	15.57	3.28	3.138	58	0.003 **	0.76
	الضابطة	13.27	2.77				
إدارة القلق والانفعال	التجريبية	16.50	3.38	4.112	58	0.000 **	1.04
	الضابطة	13.20	2.96				
الإنجاز الأكاديمي المدرك	التجريبية	17.87	2.49	6.086	58	0.000 **	1.59
	الضابطة	13.40	3.09				
الدرجة الكلية للمقياس	التجريبية	83.57	13.13	5.568	58	0.000 **	1.40
	الضابطة	65.47	12.82				

** دالة إحصائيًا عند مستوى ($\alpha \leq 0.01$)

يتضح من الجدول السابق أن جميع الفروق بين متوسطي درجات المجموعتين التجريبية والضابطة جاءت دالة إحصائيًا عند مستوى ($\alpha \leq 0.01$) لصالح المجموعة التجريبية في جميع المحاور الخمسة، وكان محور الإنجاز الأكاديمي المدرك الأعلى دلالة (ت = 6.086)، تلاه محور الثقة بالمهارات اللغوية (ت = 5.574)، ثم محور المثابرة في مواجهة التحديات (ت = 5.127)، فمحور إدارة القلق والانفعال (ت = 4.112)، وأخيرًا محور التنظيم الذاتي أثناء اللعب (ت = 3.138)، وبلغ فرق المتوسطات في الدرجة الكلية للمقياس (18.100) لصالح المجموعة التجريبية. وبناءً عليه، رُفض فرض البحث الصفري، وقُبل الفرض البديل القائل بوجود فروق دالة إحصائيًا بين متوسطي درجات المجموعتين في القياس البعدي لمقياس الكفاءة الذاتية، لصالح المجموعة التجريبية في جميع المحاور. وتشير قيم Cohen's d إلى حجم تأثير كبير في أربعة من المحاور الخمسة (الثقة بالمهارات اللغوية d = 1.54، والمثابرة في مواجهة التحديات d = 1.16، وإدارة القلق والانفعال d = 1.04، والإنجاز الأكاديمي المدرك d = 1.59)، وحجم تأثير متوسط في محور التنظيم الذاتي أثناء اللعب (d = 0.76)، وحجم تأثير كبير في الدرجة الكلية للمقياس (d = 1.40)، وفق معايير Cohen (1988).

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

ولتقدير حجم فاعلية المعالجة التجريبية، استُخدمت معادلة الكسب المعدل لبلاك (Black, 1996)، فتبيّن أن نسبة الكسب للمجموعة التجريبية جاءت إيجابية في جميع المحاور، وتراوحت بين (0.314) في محور إدارة القلق و(0.639) في محور الإنجاز الأكاديمي المدرك الذي مثّل أعلى نسبة كسب في المقياس، في حين جاءت نسبة الكسب للمجموعة الضابطة سالبة في معظم المحاور. ورغم عدم بلوغ نسب المجموعة التجريبية الحد الأدنى المعتمد لعتبة بلاك (1.2)، فإن الفارق الجوهري بين نسبتي المجموعتين يؤكد الأثر الإيجابي الواضح للنموذج المقترح، ويُعزى عدم بلوغ الحد الأدنى إلى قِصَر فترة التطبيق التجريبي (أسبوعين)، ولطبيعة المتغيرات الوجدانية التي تستلزم فترات تدخل أطول من المتغيرات المعرفية (Barz et al,. 2024).

ثانيًا: النتائج النوعية

إجابةً عن السؤال الفرعي النوعي المنبثق عن سؤال البحث الرئيس، ولمزيد من التعمق في تفسير النتائج الكمية السابقة، كشف التحليل الموضوعاتي لمقابلات العينة النوعية عن ثلاث فئات موضوعية رئيسية تفسر آلية تنمية الكفاءة الذاتية لدى الطلاب:

الفئة الأولى: بناء الثقة بالنفس عبر قبول الخطأ والمحاولة المتكررة. وصف عدد من المشاركين كيف أسهمت فلسفة اللعبة القائمة على إتاحة المحاولة مرة أخرى دون عقاب صريح في بناء ثقتهم بأنفسهم، وهو ما يتوافق مع مبدأ خبرات الإتقان لدى باندورا (Bandura, 1997). وفي هذا السياق ذكر أحد المشاركين: "فكرة إني أغلط وأرجع أحاول عادي بدون ما أنقص درجات خلتني أثق في نفسي وأتجاوز الصعاب حبة حبة" (مشارك A2).

الفئة الثانية: التغذية الراجعة الفورية والإنجاز المدرك. أشار المشاركون إلى أن التغذية الراجعة الفورية التي تُقدّمها اللعبة عقب كل إجابة كانت من أقوى مصادر تعزيز كفاءتهم الذاتية، إذ تُجسّد الإنجاز بشكل ملموس وفوري. وفي هذا السياق ذكر أحد المشاركين: "أكثر عنصر جذبني في اللعبة أن اللعبة تعطيني نتيجة فورية... كمان اللعبة تخليني أحس بالشغف والإنجاز كلما انتقلت إلى مستوى أعلى وهذا يرفع ثقتي بنفسي" (مشارك7A).

الفئة الثالثة: الاستقلالية في التقييم الذاتي وتشخيص مستوى الأداء. تميّزت هذه الفئة بأن عددًا من المشاركين أشاروا إلى أن اللعبة أكسبتهم القدرة على تشخيص نقاط قوتهم وضعفهم بأنفسهم دون الحاجة إلى مقيّم خارجي. وفي هذا السياق ذكر أحد المشاركين: "ساعدتني أعرف مستواي الحقيقي بالضبط، وأحدد إيش الأشياء اللي أنا شاطر فيها والأشياء الصعبة اللي أحتاج فيها مساعدة" (مشارك A4).

ثالثًا: دمج النتائج الكمية والنوعية

انسجامًا مع التصميم المختلط ذي الأولوية الكمية، دُمجت النتائج الكمية والنوعية بوضعها جنبًا إلى جنب في عرض مشترك (Joint Display)، وصُنّفت العلاقة بين كل نتيجة كمية ونظيرتها النوعية إلى: تأكيد، أو توسيع، أو تباين، ثم استُخلص الاستدلال المختلط (Meta-inference) الناتج عن هذا الدمج (Fetters et al., 2013; Guetterman et al,. 2015)، كما يوضح الجدول التالي:

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

جدول (3): العرض المشترك لدمج النتائج الكمية والنوعية

المحور	النتيجة الكمية	النتيجة النوعية	نوع الدمج	الاستدلال المختلط
الثقة بالمهارات اللغوية	فرق دال لصالح المجموعة التجريبية (16.93 مقابل 12.33)، بحجم أثر كبير (d = 1.54).	الفئة الأولى: بناء الثقة بالنفس عبر قبول الخطأ والمحاولة المتكررة، إذ ذكر أحد المشاركين: "فكرة إني أغلط وأرجع أحاول عادي بدون ما أنقص درجات خلتني أثق في نفسي وأتجاوز الصعاب حبة حبة" (مشارك 2A).	تأكيد	أظهرت اللعبة تراكمًا في خبرات الإتقان انعكس مباشرة في ثقة الطالب بمهاراته اللغوية، وهو جوهر بُعد الثقة بالمهارات اللغوية.
الإنجاز الأكاديمي المدرك	فرق دال لصالح المجموعة التجريبية (17.87 مقابل 13.40)، بأعلى حجم أثر بين المحاور الخمسة (d = 1.59).	الفئة الثانية: التغذية الراجعة الفورية والإنجاز المدرك، إذ ذكر أحد المشاركين: "أكثر عنصر جذبني في اللعبة أن اللعبة تعطيني نتيجة فورية... كمان اللعبة تخليني أحس بالإنجاز كلما انتقلت إلى مستوى أعلى وهذا يرفع ثقتي بنفسي" (مشارك 7A).	تأكيد	تكشف البيانات النوعية آلية تشكّل أعلى المحاور دلالة؛ فتجسيد الإنجاز الفوري والمرئي هو ما يُترجم كميًا إلى أعلى فرق بين المجموعتين.
التنظيم الذاتي أثناء اللعب	فرق دال لصالح المجموعة التجريبية (15.57 مقابل 13.27)، بأدنى حجم أثر بين المحاور الخمسة (d = 0.76).	الفئة الثالثة: الاستقلالية في التقييم الذاتي وتشخيص مستوى الأداء، إذ ذكر أحد المشاركين: "ساعدتني أعرف مستواي الحقيقي بالضبط، وأحدد إيش الأشياء اللي أنا شاطر فيها والأشياء الصعبة اللي أحتاج فيها مساعدة" (مشارك 4A).	تأكيد	تُفسّر البيانات النوعية اتساق دلالة هذا المحور رغم تواضع حجم أثره الكمي نسبيًا؛ إذ يستلزم تشخيص الطالب لمستوى أدائه بنفسه وقتًا أطول من أسبوعين ليترسخ تمامًا.
الدرجة الكلية للمقياس	فرق دال لصالح المجموعة التجريبية (83.57 مقابل 65.47)، بحجم أثر كبير (d = 1.40).	تقاطعت الفئات الثلاث في وصف تحوّل شامل من التردد إلى الثقة بالنفس.	تأكيد	يؤكد الدمج أن الأثر الكمي الكلي القوي يعكس تجربة وجدانية ومعرفية ذاتية متكاملة يعيها الطلاب ويعبّرون عنها بوضوح.
حجم الفاعلية	نسب الكسب المعدل لبلاك تراوحت بين (0.314) و(0.639) في جميع المحاور، دون بلوغ عتبة بلاك (1.2).	لم تتضمن الفئات الثلاث المستخلصة أي إشارة إلى تراجع أو عدم استقرار في الثقة المكتسبة.	توسيع	تُفسّر البيانات النوعية عدم بلوغ عتبة بلاك بقِصر فترة التطبيق التجريبي لا بضعف الأثر الفعلي، إذ تصف تحولًا وجدانيًا ومعرفيًا ذاتيًا ثابتًا لدى جميع المشاركين تقريبًا.

ملاحظة: التأكيد = اتفاق النتيجتين؛ التوسيع = إضافة البيانات النوعية فهمًا جديدًا يفسّر النتيجة الكمية؛ التباين = اختلاف جزئي بين النتيجتين يستدعي التفسير (Fetters et al,. 2013).

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

ويتضح من العرض المشترك أن البيانات النوعية أكدت النتائج الكمية في جميع محاور الكفاءة الذاتية والدرجة الكلية، ووسّعت فهم محدودية بلوغ عتبة الكسب المعدل لبلاك بربطها بقِصر مدة التطبيق لا بضعف الأثر الفعلي. وبذلك يقدّم الدمج استدلالًا مختلطًا مفاده أن لعبة جوودايس نمّت كفاءة ذاتية شاملة لدى الطلاب عبر مسارات متعددة ومتكاملة، هي بناء الثقة بالنفس، والتغذية الراجعة الفورية، والاستقلالية في التقييم الذاتي، وهو استدلال لم يكن ممكنًا الوصول إليه بأي من المنهجين منفردًا.

رابعًا: تفسير النتائج

تكشف النتائج الكمية والنوعية معًا عن أثر عميق وشامل لتوظيف نموذج لعبة جوودايس الرقمية في تنمية الكفاءة الذاتية؛ إذ جاءت جميع المحاور الخمسة والدرجة الكلية دالة إحصائيًا عند مستوى ($\alpha \leq 0.01$)، وهي نتيجة تستحق التفسير في ضوء ما أرساه باندورا (Bandura, 1997) من أن للكفاءة الذاتية أربعة مصادر رئيسة، وأن لعبة جوودايس نجحت في توظيف هذه المصادر الأربعة في آن واحد ضمن تصميمها.

فبالنسبة لمحور الثقة بالمهارات اللغوية، الذي حقق أعلى فرق متوسطات في الدلالة نسبيًا، يُعزى ذلك إلى المصدر الأول للكفاءة الذاتية، وهو خبرات الإتقان (Mastery Experiences)، إذ تُعدّ وفق باندورا المصدر الأقوى تأثيرًا في بناء الكفاءة الذاتية؛ فكل كلمة إنجليزية يُشكّلها الطالب بنجاح تُراكم لديه خبرة نجاح مستقلة تُعزّز اعتقاده بقدرته اللغوية. أما دلالة محور المثابرة في مواجهة التحديات، فتُفسَّر في ضوء طبيعة اللعبة التنافسية التي تُجبر الطالب على المحاولة المتكررة حتى تكوين الكلمة الفائزة، بما ينمّي صموده أمام الصعوبات اللغوية تدريجيًا. ويُمثّل محور التنظيم الذاتي أثناء اللعب نتيجة لافتة، إذ تُفسَّر في ضوء نظرية الحمل المعرفي (Sweller, 2010)؛ فاللعبة تُنظّم المعلومات وتُقدّمها في وحدات صغيرة متتالية (8 كلمات في كل جولة)، مما يُقلل الحمل المعرفي الخارجي ويُتيح للطالب توظيف طاقته الذهنية في التنظيم والتخطيط الذاتي.

وتُعدّ دلالة محور إدارة القلق والانفعال من أكثر النتائج دلالة؛ لأن الاستثارة الانفعالية تُعدّ وفق باندورا (Bandura, 1997) أصعب مصادر الكفاءة الذاتية تأثيرًا وتعديلًا، ويُعزى نجاح النموذج في تنمية هذا المحور إلى ما تُتيحه البيئة الآمنة الخالية من القلق والإحراج من إدارة إيجابية للاستثارة الانفعالية (Ryan & Deci, 2020)؛ فلعبة جوودايس بطبيعتها التنافسية الآمنة - حيث لا توجد درجات رسمية ولا إحراج أمام المعلم - أتاحت للطالب تجربة التحدي اللغوي في بيئة منخفضة القلق. أما محور الإنجاز الأكاديمي المدرك، فقد جاء الأعلى دلالة بين جميع المحاور، ويُفسَّر ذلك بأن اللعبة تُجسّد الإنجاز اللغوي بصورة فورية وملموسة ومرئية في كل لحظة؛ فكل كلمة تُبنى نقاط، وكل جولة تُضاف نجوم، وكل عدد من النجوم يُحقق ترقية، وهذا التجسيد الفوري للإنجاز يُولّد لدى الطالب إحساسًا تراكميًا بالتقدم الأكاديمي لا يمكن للطريقة التقليدية تحقيقه بالسرعة والوضوح نفسيهما، وهو ما يتسق مع ما توصّل إليه Kusuma et al (2025) من أن ألعاب المفردات التعليمية تُحسّن الإنجاز المدرك والدافعية الذاتية.

وعلى مستوى الدرجة الكلية، يمكن تفسير هذا الأثر الشامل في ضوء العلاقة التكاملية بين الشغف والكفاءة الذاتية؛ إذ يدفع الشغف الذي تُولّده اللعبة الطالب إلى الانخراط الطوعي في تعلّم المفردات، وينتج عن هذا الانخراط تراكم في خبرات الإتقان، التي تُعزّز بدورها الكفاءة الذاتية في دوامة تصاعدية من التعزيز المتبادل (Zhao et al,. 2021). وتتسق هذه النتيجة الكلية مع ما أثبتته دراسة Anggoro & Khasanah (2024) من أثر الألعاب الرقمية التفاعلية في تعزيز الكفاءة الذاتية والتحصيل معًا، وما أشار إليه الحلفاوي وآخرون (2024) من دور المنصات الرقمية التحفيزية بعناصر الألعاب في تعزيز مشاركة المتعلمين وتحفيزهم، بما يتقاطع مع مقومات الكفاءة الذاتية في السياق التعليمي السعودي.

12. التوصيات

في ضوء ما أسفرت عنه نتائج البحث، يوصي الباحث بما يأتي:

1. توظيف النموذج المقترح للألعاب الرقمية النقالة (لعبة جوودايس) في تدريس مفردات اللغة الإنجليزية في جميع صفوف المرحلة الثانوية، لما أثبتته الدراسة من فاعليته الدالة إحصائيًا في تنمية الكفاءة الذاتية.
2. تبنّي الجهات التعليمية توجهًا استراتيجيًا نحو دمج الألعاب الرقمية النقالة الأصيلة المرتبطة بالمناهج الدراسية الرسمية في تعلم اللغات، والتمييز بينها وبين منصات التلعيب العامة.

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

3. تدريب معلمي اللغة الإنجليزية على توظيف الألعاب الرقمية النقالة التعليمية بوصفها أداة داعمة لتنمية ثقة الطلاب بقدراتهم وتنظيمهم الذاتي، لا بديلًا عن التدريس المباشر.
4. تمديد فترة تطبيق النماذج المشابهة لتشمل فصلًا دراسيًا كاملًا على الأقل، بما يتيح تعزيز أثرها في تنمية المتغيرات الوجدانية التي تستلزم فترات تدخل أطول.
5. إدراج تنمية الكفاءة الذاتية ضمن الأهداف الوجدانية المعتمدة في مناهج تعليم اللغة الإنجليزية بالمرحلة الثانوية، وعدم الاقتصار على الأهداف المعرفية فحسب.
6. الاستثمار في تطوير البنية التحتية الرقمية في المدارس، ولا سيما جودة الاتصال بالإنترنت، بما يتيح التوظيف الأمثل للألعاب الرقمية النقالة التعليمية الداعمة للكفاءة الذاتية.
7. توظيف آليات التغذية الراجعة الفورية وإتاحة المحاولة المتكررة دون عقاب صريح في تصميم الألعاب الرقمية التعليمية، استنادًا إلى ما كشفت عنه تجارب الطلاب النوعية (إجابةً عن السؤال الفرعي) من أثر هذه الآليات في بناء ثقتهم بأنفسهم وتنمية استقلاليتهم في التقييم الذاتي.

13. المقترحات

في ضوء ما أسفرت عنه نتائج البحث وما كشفته تجارب الطلاب النوعية، يقترح الباحث إجراء الدراسات والبحوث المستقبلية الآتية:
1. إجراء دراسة تجريبية تُطبّق نموذج لعبة جووديس على امتداد فصل دراسي كامل لتنمية الكفاءة الذاتية، للتحقق من بلوغ عتبة الكسب المعدل لبلاك (1.2) التي حالت مدة التطبيق القصيرة في الدراسة الحالية دون بلوغها. 2. إجراء دراسات مماثلة تستهدف الطالبات في المرحلة الثانوية ومراحل دراسية أخرى، للتحقق من قابلية النموذج المقترح للتعميم على سياقات وفئات مختلفة. 3. إجراء دراسات تتناول أثر لعبة جووديس في تنمية التحصيل المعرفي لمفردات اللغة الإنجليزية، إلى جانب أثرها في الجانب الوجداني الذي ركّزت عليه الدراسة الحالية. 4. تطوير نماذج مشابهة لجووديس مرتبطة بمناهج مواد دراسية أخرى، كاللغة العربية والرياضيات والعلوم، مع التحقق من فاعليتها في تنمية الكفاءة الذاتية لدى المتعلمين. 5. إجراء دراسات مقارنة بين النسخة الرقمية والنسخة الورقية من لعبة جووديس من حيث أثر كل منهما في تنمية الكفاءة الذاتية ومهارات التفكير الإبداعي والناقد. 6. إجراء دراسة متابعة بعد مرور عام من انتهاء التجربة، لقياس مدى استمرارية أثر النموذج المقترح في تنمية الكفاءة الذاتية لدى الطلاب. 7. توسيع الجانب النوعي في الدراسات المستقبلية ليشمل ملاحظة الطلاب أثناء اللعب وإجراء مقابلات مع معلميهم وأولياء أمورهم، بما يُثري فهم آليات تشكّل الكفاءة الذاتية لديهم. 8. استكشاف إمكانية توظيف تقنيات الذكاء الاصطناعي التوليدي في تطوير نسخ مستقبلية من لعبة جووديس تتيح تصعيدًا تكيفيًا للتحديات وفق مستوى كفاءة كل طالب.

المراجع

1. الحلفاوي، وليد سالم، وآخرون. (2024). المنصات الرقمية التحفيزية بعناصر الألعاب: بيئات مستدامة لتعزيز الوعي بالتحديات الثقافية. مجلة تقنيات التعليم، 15(2)، 88-112.
2. محمد عبد الحميد، أسماء. (2019). العوامل الدافعية المنبئة بالاندماج الدراسي لدى طلاب المرحلة الجامعية في ضوء نظرية التوقع والقيمة. مجلة كلية التربية - بنها، 30(117)، 1-65.
3. الرفاعي، م.، وآخرون. (2025). أثر التعلم المصغّر القائم على محفزات الألعاب في تعزيز الدافعية للإنجاز لدى طلاب جامعة جدة. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 9(1)، 55-78.
4. اليامي، هبة بنت عثمان. (2018). رؤية مستقبلية لتطوير التعليم في المملكة العربية السعودية في ضوء رؤية المملكة 2030. مجلة العلوم التربوية والنفسية، 2(26)، 32-49.
5. Ackerman, C. E. (2023). What is self-efficacy theory? Positive Psychology. https://positivepsychology.com/selfefficacy/
6. Alhadabi, A., & Karpinski, A. C. (2020). Grit, self-efficacy, achievement orientation goals, and academic performance in university students. International Journal of Adolescence and Youth, 25(1), 519-535. https://doi.org/10.1080/02673843.2019.1679202

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

7. Anggoro, K. J., & Khasanah, U. (2024). Technology-infused teams-games-tournaments in English language class: A mixed method study on students' achievement and perception. Research in Learning Technology, 32, 1-17. https://doi.org/10.25304/rlt.v32.3150
8. Bandura, A. (1997). Self-Efficacy: The Exercise of Control. W. H. Freeman.
9. Barz, N., Benick, M., Dörrenbächer-Ulrich, L., & Perels, F. (2024). The effect of digital game-based learning interventions on cognitive, metacognitive, and affective-motivational learning outcomes in school: A meta-analysis. Review of Educational Research, 94(2), 193-227.
10. Black, P. J. (1996). Testing: Friend or foe? Theory and practice of assessment and testing. Falmer Press.
11. Cohen, J. (1988). Statistical power analysis for the behavioral sciences (2nd ed.). Lawrence Erlbaum Associates.
12. Fetters, M. D., Curry, L. A., & Creswell, J. W. (2013). Achieving integration in mixed methods designs—Principles and practices. Health Services Research, 48(6pt2), 2134-2156.
13. Graham, S., & Chen, X. (2020). Attribution theories. Oxford Research Encyclopedia of Education. https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.892
14. Guetterman, T. C., Fetters, M. D., & Creswell, J. W. (2015). Integrating quantitative and qualitative results in health science mixed methods research through joint displays. Annals of Family Medicine, 13(6), 554-561.
15. Kakogianni, E., Petrou, A., Kasapidis, V., Konstantinidi, N. P., Kostalias, K., & Tarali, M. (2025). Integrating digital tools in education: Enhancing interactive and personalized learning experiences. European Journal of Education and Pedagogy, 6(6), 121-132. https://doi.org/10.24018/ejedu.2025.6.6.31022
16. Klassen, R. M., Bong, M., Usher, E. L., Chong, W. H., Huan, V. S., Wong, I. Y. F., & Georgiou, T. (2009). Exploring the validity of a teachers' self-efficacy scale in five countries. Contemporary Educational Psychology, 34(1), 67-76. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2008.08.001
17. Kula, S., & Taşdemir, M. (2013). Evaluation of pre-service teachers' academic self-efficacy levels in terms of some certain variables. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 141, 686-690. https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.05.120
18. Kusuma, H. P., Hidayatullah, R., & Pratiwi, W. (2025). The use of Rubik Cube media to improve students' English vocabulary. International Journal on Advanced Science, Education, and Religion, 8(2), 195-202.
19. Moustakas, C. (1994). Phenomenological Research Methods. Sage Publications.
20. Muris, P. (2001). A brief questionnaire for measuring self-efficacy in youths. Journal of Psychopathology and Behavioral Assessment, 23(3), 145-149.
21. Niyazova, G. Z., Duisekeyeva, B. M., Berdi, D. K., Usembayeva, I. B., & Mindetbayeva, A. A. (2026). The effects of gamified AI-supported digital learning environments on personalized learning and student engagement in school education: A systematic review and meta-analysis. Frontiers in Education, 11, Article 1754080. https://doi.org/10.3389/feduc.2026.1754080

DOI: https://doi.org/10.33193/JEAHS.54.2026.822
e-ISSN: 2709-071X
p-ISSN: 2709-0701
مجلة العلوم التربوية والإنسانية
Journal of Educational and Human Sciences
www.jeahs.com
Volume (54) - November 2026
العدد (54) - نوفمبر 2026

22. Pajares, F., & Schunk, D. H. (2002). Self and self-belief in psychology and education: A historical perspective. In J. Aronson (Ed.), Improving Academic Achievement: Impact of Psychological Factors on Education (pp. 3-21). Academic Press.
23. Patton, M. Q. (2015). Qualitative Research & Evaluation Methods (4th ed.). Sage Publications.
24. Riopel, L. (2022, July 31). Measuring self-efficacy with scales and questionnaires. Positive Psychology. https://positivepsychology.com/self-efficacy-scales/
25. Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. Contemporary Educational Psychology, 61, 101860. https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2020.101860
26. Sinha, E., & Kumar, G. (2026). Effect of game-based learning on non-cognitive skills and the affective domain of learners: A systematic review. Journal of Interdisciplinary Studies in Education, 15(6), 15-46. https://doi.org/10.32674/vvmmtt84
27. Sweller, J. (2010). Cognitive load theory: Recent theoretical advances. In J. L. Plass, R. Moreno, & R. Brünken (Eds.), Cognitive Load Theory (pp. 29-47). Cambridge University Press.
28. Waddington, J. (2023). Self-efficacy. ELT Journal, 77(2), 237-240.
29. Weiner, B. (2014). The attribution approach to emotion and motivation: History, hypotheses, home runs, headaches/heartaches. Emotion Review, 6(4), 353-361.
30. Zhang, S. (2020). Self-efficacy within an individualized approach to improving language learners' self-regulated learning strategies. In Language Education and Emotions (pp. 37-53). Routledge.
31. Zhao, H., Liu, X., & Qi, C. (2021). 'Want to learn' and 'can learn': Influence of academic passion on college students' academic engagement. Frontiers in Psychology, 12, 697822.
32. Zimmerman, B. (2000). Self-efficacy: An essential motive to learn. Contemporary Educational Psychology, 25, 82-91.