



إعداد الباحث
علي أحمد غرم الله الغامدي
إشراف

د. أشرف أحمد عبدالعزيز زيدان
أستاذ تقنيات التعليم المشارك - كلية الدراسات العليا التربوية
رمضان ١٤٤١هـ - مايو ٢٠٢٠ م

المستخلص

العنوان :

أثر اختلاف كثافة محفزات التلعيب عبر منصات التعلم الرقمية في تنمية
التحصيل والدافعية للإنجاز لدى طلاب المرحلة الثانوية.

الكلمات المفتاحية : التلعيب، محفزات التلعيب الرقمية، منصات التعلم الرقمية، مهارات البرمجة،
طلاب المرحلة الثانوية.

استهدف البحث الحالي التعرف على أثر اختلاف كثافة محفزات التلعيب عبر منصات
التعلم الرقمية (محفزات أحادية ، محفزات ثنائية ، محفزات ثلاثية) في تنمية التحصيل المرتبط بالجانب
المعرفي للمهارات البرمجية، والدافعية للإنجاز لدى طلاب المرحلة الثانوية، وأتبع البحث المنهج شبه
التجريبي، باستخدام ثلاث مجموعات تجريبية، حيث تكونت عينة البحث من (٦٠) طالباً من طلاب
الصف الأول الثانوي بمحافظة الطائف، بمعدل (٢٠) طالباً في كل مجموعة، وتمثلت أدوات البحث في
اختبار تحصيلي تكوّن من (٤٠) مفردة ، ومقياس للدافعية للإنجاز تكوّن من (٢٠) مفردة، تم تصميم
برنامج تعليمي قائم على تعدد كثافة محفزات التلعيب عبر منصات التعلم الرقمية، وقد تم التأكد من
الخصائص السيكومترية لأداتي البحث من الصدق، والثبات بتطبيقها على عينة استطلاعية من خارج
عينة البحث الأصلية. وأسفرت نتائج البحث عن وجود فروق دالة إحصائياً عند مستوى الدلالة (٠.٠٥)
 $\alpha \leq$ بين متوسطات درجات أفراد المجموعات التجريبية في الاختبار التحصيلي بالقياس البعدي
لصالح المجموعة التجريبية الثالثة التي تعرضت لمعالجة (النقاط والشارات والمستويات)، مقابل
التجريبية الثانية، كما تبين وجود فروق لصالح درجات المجموعة التجريبية الثالثة و الثانية مقابل
الأولى (نقاط فقط) كما تبين وجود فروق في مقياس دافعية الإنجاز لصالح الثالثة مقابل الأولى
والثانية، وفي ضوء النتائج التي تم التوصل إليها أوصى البحث باستخدام أنماط متعددة الكثافة من
محفزات التلعيب عبر منصات التعلم الرقمية في تدريس موضوعات مقرر الحاسب وتقنية المعلومات،
وتدريب المعلمين على بناء برامج تعليمية قائمة على تعدد محفزات التلعيب الرقمية.



Prepared by:

Ali Ahmed G Al-Ghamdi

Supervised by:

Dr. Ashraf Ahmed Abdul Aziz Zeidan

**Associate Professor at the Faculty of Educational Graduate Studies -
Educational Technology**

Ramadan 1441 AH - May 2020 AD

Abstract

TITLE : THE EFFECT OF THE DENSITY OF GAMIFICATION STIMULI VIA DIGITAL LEARNING PLATFORMS IN THE DEVELOPMENT OF ACHIEVEMENT AND MOTIVATION FOR ACHIEVEMENT AMONG HIGH SCHOOL STUDENT.

Keywords: Gamification, Digital Gamification Stimuli, Digital Learning Platforms, Programming Skills, High School Students.

This research investigated the effect of the density of gamification stimuli (mono, dual, triple) stimuli through digital learning platforms on the development of academic achievement and motivation for achievement among high school students, The research followed the Quasi-experimental approach, using three experimental groups, where the research sample consisted of (60) students from the first high school students in AL Taif, with an average of (20) students in each group. The research tools were an achievement test consisting of (40) items, and motivation for achievement scale consisting of (20) items. The experimental processing tool were An educational program was designed based on the density of digital of gamification Stimuli Via digital learning platforms. The psychometric characteristics of the research tools were verified (validity and Reliability)of applying on exploratory sample from outside the main sample.

The results indicated that there were statistically significant differences at the level of significance ($\alpha \leq 0.05$) between The mean of the scores on the achievement test between the three groups in the post application in favor of the third experimental group (points, Badges and levels), versus the second experimental group, as it was found that there are differences in favor of the degrees of the third and second experimental groups (points and Badges) versus the first experimental group (points only). There were also differences in the motivation for achievement in favor of the third versus the first and second. In light of the research results, the research recommended the use of multiple density types of digital gamification stimuli Via digital learning platforms in Teaching subjects in computer and information technology, and training teachers to build educational programs based on multiple stimuli for digital gamification.