Qawā'id
Jurnal Bahasa dan Sastra Arab
Vol. 2 No. 02 Tahun 2026 [Page 146-157]
E-ISSN 3123-5484

استخدام منصة إديوكابلاي في مراجعة المفردات العربية وإجراء التدريبات اللغوية لدى طالبات المستوى الإعدادي بمعهد حاجة نورية صبران سوراكارتا

[1]Asma' Asma' [2] Aisyah Nanda Hafsuna [3]Mulyadi Mulyadi
[123]Institut Muslim Cendikia, Sukabumi, Indonesia
Email: [1]asmawafia26@gmail.com , [2]aisyahnandahafsunaaa@gmail.com,
[3]mulyadiabdullah12@gmail.com

Abstract
This study aims to analyze the use of the Educaplay platform in reviewing Arabic vocabulary among preparatory-level female students at Hajjah Nuriyah Sobron Islamic Institute, Surakarta, and to investigate its role in enhancing classroom interaction and learning motivation. The study employed a qualitative descriptive case study approach based on the researcher's direct teaching experience using the Educaplay platform in Arabic language classes. Data were collected through classroom observations, analysis of interactive learning activities developed on the platform, and a review of relevant literature on educational technology, gamification, and Arabic vocabulary instruction. The findings revealed that the integration of Educaplay transformed vocabulary review from a routine classroom activity into an engaging and interactive learning experience. This implementation significantly increased students' enthusiasm, participation, collaborative learning, and positive competition during classroom activities. Furthermore, the platform's interactive exercises and immediate feedback contributed to improving students' vocabulary retention and their ability to understand and apply vocabulary in appropriate linguistic contexts. The study also found that the effectiveness of Educaplay was determined not by sophisticated technological facilities but by teachers' pedagogical competence in designing meaningful learning activities and managing classroom interaction effectively. Therefore, Educaplay can be considered an effective digital learning platform for supporting Arabic language instruction, particularly in vocabulary review, while simultaneously fostering student motivation and active participation. Future studies are recommended to explore its effectiveness in developing other Arabic language skills across different educational contexts.

Keywords: Educaplay Platform; Arabic Vocabulary Review; Arabic Language Learning; Gamification; Classroom Interaction.

مستخلص البحث
يهدف هذا البحث إلى تحليل توظيف منصة Educaplay في مراجعة المفردات العربية لدى طالبات المستوى الإعدادي بمعهد حاجة نورية صبران سوراكارتا، والكشف عن دورها في تعزيز التفاعل الصفي والدافعية نحو التعلم. اعتمد البحث المنهج الوصفي التحليلي بدراسة الحالة ضمن المدخل النوعي، مستندًا إلى التجربة الميدانية المباشرة للباحثة في تدريس اللغة العربية باستخدام المنصة. وجُمعت البيانات من خلال الملاحظة المباشرة لسير العملية التعليمية، وتحليل الأنشطة التعليمية المنفذة عبر المنصة، إلى جانب مراجعة الأدبيات والدراسات السابقة ذات الصلة بتكنولوجيا التعليم والتلعيب وتعليم المفردات. وأظهرت النتائج أن توظيف Educaplay أسهم في تحويل مراجعة المفردات من نشاط تقليدي إلى بيئة تعليمية تفاعلية أكثر تشويقًا، مما انعكس في ارتفاع مستوى الحماس، وزيادة مشاركة الطالبات، وتعزيز روح التعاون والمنافسة الإيجابية داخل الفصل. كما ساعدت الأنشطة التفاعلية والتغذية الراجعة الفورية في تحسين قدرة الطالبات على استرجاع المفردات وفهمها في سياقاتها اللغوية بصورة أفضل. وبينت الدراسة أن نجاح توظيف المنصة لا يعتمد على توافر تجهيزات تقنية متقدمة، وإنما يرتبط بحسن تخطيط المعلمة للأنشطة التعليمية وإدارتها بما يتناسب مع أهداف الدرس وخصائص المتعلمات. وتخلص الدراسة إلى أن منصة Educaplay تمثل وسيلة تعليمية رقمية فعالة يمكن الإفادة منها في تطوير ممارسات تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مراجعة المفردات وتنمية الدافعية والتفاعل الصفي، مع التوصية بإجراء دراسات مستقبلية تتناول توظيفها في تنمية المهارات اللغوية الأخرى.

الكلمات المفتاحية: *منصةEducaplay ؛ مراجعة المفردات؛ تعليم اللغة العربية؛ التلعيب؛ التفاعل الصفي.*

المقدمة

شهد العالم خلال العقود الأخيرة تطوراً متسارعاً في مجال تكنولوجيا التعليم، فأصبحت التقنيات الرقمية جزءاً أساسياً من البيئة التعليمية الحديثة، وأسهمت في إحداث تحولٍ ملحوظ في طرائق التدريس والتعلّم. ولم يعد دور التكنولوجيا مقتصراً على عرض المحتوى التعليمي، بل تجاوز ذلك إلى توفير بيئات تعليمية تفاعلية تُعزّز مشاركة المتعلمين، وتدعم التعلم النشط، وتنمّي الدافعية لديهم من خلال توظيف الوسائط الرقمية والألعاب التعليمية والمنصات الإلكترونية المختلفة .(Alghamdi et al., 2024)

ويُعدّ تعليم اللغة العربية من المجالات التي تتطلب توظيف وسائل تعليمية مبتكرة؛ نظراً لما تتسم به اللغة من تنوع في مهاراتها ومكوناتها اللغوية، وفي مقدمتها المفردات التي تمثل الأساس الذي تُبنى عليه مهارات الاستماع والكلام والقراءة والكتابة. فكلما ازداد الرصيد اللغوي لدى المتعلم، ارتفعت قدرته على فهم النصوص والتواصل الشفهي والكتابي بصورة أكثر فاعلية. ومن ثم فإن تنمية المفردات والمحافظة عليها من خلال المراجعة المستمرة تُعد من العناصر الرئيسة في نجاح عملية تعليم اللغة العربية (Ghofur et al., 2023).

وعلى الرغم من الأهمية التربوية لمراجعة المفردات، فإن الممارسات التعليمية في كثير من المؤسسات ما تزال تعتمد على أساليب تقليدية تقوم على التكرار الشفهي أو الحفظ المباشر، الأمر الذي يجعل أنشطة المراجعة أقل جاذبية للمتعلمين، ويؤثر في مستوى تفاعلهم ودافعيتهم داخل الفصل. وفي ظل التحول الرقمي الذي يشهده التعليم، تبرز الحاجة إلى توظيف منصات تعليمية رقمية قادرة على تحويل مراجعة المفردات من نشاط روتيني إلى تجربة تعليمية تفاعلية تُسهم في تعزيز مشاركة المتعلمين وتحسين جودة عملية التعلم (Jaffar et al., 2025).

وانطلاقاً من الملاحظة الميدانية التي قامت بها الباحثة أثناء تدريس طالبات المستوى الإعدادي بمعهد حاجة نورية صبران سوراكارتا، تبيّن وجود انخفاض في مستوى الحماس والمشاركة خلال حصص مراجعة المفردات، حيث بدت معظم الطالبات أقل تفاعلاً مع أنشطة المراجعة التقليدية، وانعكس ذلك على درجة الانتباه والمشاركة الصفية. وقد مثّل هذا الواقع مشكلةً تعليمية تستدعي البحث عن بدائل تعليمية أكثر ملاءمة لخصائص المتعلمين في العصر الرقمي، بما يسهم في رفع مستوى الدافعية وتحسين فاعلية مراجعة المفردات.

ومن بين المنصات التعليمية الرقمية برزت منصة) Educaplayإديوكابلاي (بوصفها إحدى المنصات التي تعتمد على مبدأ التلعيب(Gamification) ، حيث تتيح للمعلمين تصميم أنشطة تعليمية متنوعة، مثل المطابقة، والكلمات المتقاطعة، والاختبارات التفاعلية، والألعاب اللغوية، بما يجعل عملية التعلم أكثر تشويقاً وتفاعلاً. وتمتاز هذه المنصة بإمكانية توظيفها في مراجعة

المفردات بصورة مستمرة مع توفير تغذية راجعة فورية، الأمر الذي يجعلها مناسبة لدعم تعلم اللغة العربية، ولا سيما في جانب تثبيت المفردات وتنمية الدافعية نحو التعلم .(Khotimah & Nasution, 2025)

وعلى الرغم من تزايد الدراسات التي تناولت استخدام المنصات الرقمية في تعليم اللغة العربية، فإن مراجعة الأدبيات تكشف وجود فجوة بحثية تتمثل في أن معظم الدراسات السابقة ركزت على قياس فعالية منصة إديوكابلاي في تنمية التحصيل الدراسي أو زيادة الاهتمام بالتعلم أو توظيفها في بيئات التعلم الافتراضي، بينما لم تُفرد اهتماماً كافياً لدراسة استخدام المنصة في مراجعة المفردات بوصفها مرحلة تعليمية مستقلة تُسهم في تثبيت الحصيلة اللغوية والمحافظة عليها. كما أن الدراسات السابقة لم تتناول – في حدود اطلاع الباحثة – تطبيق هذه المنصة في سياق تعليم اللغة العربية لدى طالبات المستوى الإعدادي بمعهد حاجة نورية صبران سوراكارتا، وهو ما يبرز الحاجة إلى إجراء دراسة تتناول هذا السياق التعليمي بصورة أكثر تخصصاً (Annisa et al., 2025; Khotimah & Nasution, 2025).

واستناداً إلى ذلك، تتمثل أصالة هذا البحث (Novelty) في ثلاثة جوانب رئيسة؛ أولها أنه يركّز على مراجعة المفردات باعتبارها نشاطاً تعليمياً مستقلاً، وليس على تعليم المفردات لأول مرة كما هو شائع في الدراسات السابقة. وثانيها أنه يدرس توظيف منصة Educaplayفي بيئة تعليمية واقعية داخل معهد حاجة نورية صبران سوراكارتا، بما يعكس التطبيق العملي للمنصة في سياق تعليم اللغة العربية. أما ثالثها، فيتمثل في تقديم وصفٍ تحليلي لتجربة تدريسية ميدانية تُبرز كيفية توظيف الأنشطة التفاعلية القائمة على التلعيب في رفع مستوى التفاعل الصفي وتحسين مشاركة الطالبات أثناء مراجعة المفردات، وهو جانب لم يحظ بالعناية الكافية في الأدبيات السابقة.

وانطلاقاً من هذه الفجوة البحثية، يسعى هذا البحث إلى تحليل استخدام منصة Educaplayفي مراجعة المفردات العربية لدى طالبات المستوى الإعدادي بمعهد حاجة نورية صبران سوراكارتا، والكشف عن آليات توظيفها في الأنشطة الصفية، وبيان إسهامها في تعزيز التفاعل والدافعية أثناء عملية التعلم، بما يُسهم في إثراء الدراسات المتعلقة بتكنولوجيا تعليم اللغة العربية، ويقدّم تصوراً عملياً يمكن للمعلمين الاستفادة منه في تطوير ممارساتهم التدريسية.

منهجية البحث

اعتمد هذا البحث المنهج الوصفي التحليلي بدراسة الحالة(Case Study) ، لملاءمته لطبيعة الدراسة التي تهدف إلى وصف وتحليل تجربة توظيف منصة Educaplayفي مراجعة المفردات العربية لدى طالبات المستوى الإعدادي بمعهد حاجة نورية صبران سوراكارتا. ويندرج هذا البحث ضمن البحوث الميدانية ذات المدخل النوعي، إذ يركز على فهم الظاهرة التعليمية في سياقها

الطبيعي من خلال وصفها وتحليلها بصورة متعمقة، بعيداً عن القياسات الإحصائية أو الاختبارات التجريبية (Creswell & Poth, 2024).

وقد استندت الباحثة في جمع البيانات إلى مصدرين رئيسين؛ أولهما البيانات الميدانية الناتجة عن تجربتها المباشرة في تدريس اللغة العربية باستخدام منصة Educaplay، حيث قامت بملاحظة سير العملية التعليمية ورصد تفاعل الطالبات أثناء تنفيذ أنشطة مراجعة المفردات عبر المنصة. أما المصدر الثاني، فتمثل في الدراسات السابقة والكتب والمقالات العلمية ذات الصلة بتكنولوجيا التعليم، والتلعيب(Gamification) ، والمنصات التعليمية الرقمية، وتعليم المفردات في اللغة العربية، وذلك بهدف بناء إطار نظري يدعم تحليل النتائج ومناقشتها.واعتمدت عملية جمع البيانات على الملاحظة المباشرة بوصفها الأداة الرئيسة للدراسة، حيث قامت الباحثة بتسجيل مظاهر مشاركة الطالبات، ومستوى الحماس، والتفاعل مع الأنشطة التعليمية، ومدى الاستجابة للتغذية الراجعة التي توفرها المنصة أثناء مراجعة المفردات. كما استعانت بتحليل الوثائق المتمثلة في الأنشطة التعليمية التي صُممت عبر منصة Educaplay، بالإضافة إلى مراجعة الأدبيات العلمية ذات العلاقة لتفسير النتائج في ضوء الدراسات السابقة (Creswell & Creswell, 2022).أما تحليل البيانات، فقد تم باتباع أسلوب التحليل الوصفي، من خلال تنظيم البيانات الميدانية، وتصنيفها وفق محاور الدراسة، ثم تفسيرها وربطها بالأطر النظرية والدراسات السابقة، بهدف الكشف عن كيفية توظيف منصة Educaplayفي مراجعة المفردات، وبيان إسهامها في تعزيز التفاعل الصفي، وزيادة دافعية الطالبات، وتحسين فاعلية عملية مراجعة المفردات في تعليم اللغة العربية (Saldaña, 2021).

النتائج والمناقشة

التعريف بمنصة إديوكابلاي ومزاياها وتحدياتها

تُعد منصة Educaplayإحدى المنصات التعليمية الرقمية التفاعلية التي أُنشئت لدعم عمليتي التعليم والتعلّم من خلال تصميم أنشطة تعليمية قائمة على التفاعل والتلعيب .(Gamification) وتتيح المنصة للمعلمين إنشاء مجموعة واسعة من الأنشطة، مثل الاختبارات التفاعلية، والكلمات المتقاطعة، والمطابقة، وترتيب الكلمات، وإكمال الفراغات، والبحث عن الكلمات، وغيرها من الأنشطة التي يمكن توظيفها في مختلف المواد الدراسية، بما فيها تعليم اللغة العربية. وتمتاز المنصة بسهولة الاستخدام، إذ لا تتطلب مهارات تقنية متقدمة، كما يمكن الوصول إليها عبر الحاسوب أو الهاتف الذكي أو الجهاز اللوحي، الأمر الذي يجعلها مناسبة للاستخدام داخل الفصل الدراسي وخارجه .(Khotimah & Nasution, 2025)

وتتفق هذه الخصائص مع الاتجاهات الحديثة في تكنولوجيا التعليم التي تؤكد أن المنصات الرقمية لم تعد مجرد أدوات لعرض المحتوى، بل أصبحت بيئات تعليمية تفاعلية تُسهم في بناء تعلم أكثر نشاطاً، من خلال إشراك المتعلمين في أنشطة تتطلب التفكير، واتخاذ القرار، والتفاعل المستمر مع المادة التعليمية. ويُعد مبدأ التلعيب (Gamification) أحد أهم الأسس التي تقوم عليها منصة Educaplay، حيث توظف عناصر المنافسة، والتحدي، والنقاط، والتغذية الراجعة الفورية، بما يعزز الدافعية الداخلية للمتعلمين، ويجعل عملية التعلم أكثر متعة واستمرارية .(Alghamdi et al., 2024)

وفي مجال تعليم اللغة العربية، تُظهر منصة Educaplay إمكانات كبيرة في دعم تعليم المفردات والتراكيب والمهارات اللغوية المختلفة. فالمفردات تمثل الأساس الذي تُبنى عليه مهارات الاستماع والكلام والقراءة والكتابة، ومن ثم فإن توفير أنشطة تفاعلية تُساعد المتعلمين على مراجعتها بصورة متكررة يسهم في تثبيت الحصيلة اللغوية وتحسين سرعة استرجاعها عند الحاجة. كما تتيح المنصة إمكانية دمج النصوص العربية والصور والأسئلة التفاعلية داخل النشاط الواحد، الأمر الذي يساعد على ربط المفردة بسياقها اللغوي ويجعل عملية التعلم أكثر عمقاً من أسلوب الحفظ المجرد .(Ghofur et al., 2023)

ومن خلال التجربة الميدانية التي أجرتها الباحثة في معهد حاجة نورية صبران سوراكارتا، تبين أن أكثر الأنشطة ملاءمة لمراجعة المفردات كانت أنشطة المطابقة(Matching Game) ، وترتيب الكلمات(Word Order) ، والكلمات المتقاطعة (Crossword)، والاختبارات التفاعلية(Quiz) ، إضافة إلى نشاط Froggy Jumpsالذي أوجد جواً من الحماس والمنافسة بين الطالبات. ولم يكن اختيار هذه الأنشطة عشوائياً، وإنما استند إلى طبيعة أهداف التعلم، إذ يخدم كل نشاط جانباً معيناً من تعلم المفردات؛ فالمطابقة تُنمّي القدرة على الربط بين المفردة ومعناها، بينما يُسهم ترتيب الكلمات في تدريب الطالبات على بناء الجملة بصورة صحيحة، في حين تساعد الكلمات المتقاطعة على ترسيخ المفردات في الذاكرة طويلة المدى من خلال الاستدعاء المتكرر.

وعلى الرغم من المزايا المتعددة التي توفرها المنصة، فإن توظيفها في البيئة الصفية لا يخلو من بعض التحديات. فقد لاحظت الباحثة أن نجاح استخدامها يرتبط بتوافر اتصال جيد بالإنترنت، وإعداد الأنشطة بصورة دقيقة قبل بدء الحصة، فضلاً عن قدرة المعلمة على إدارة الوقت وتنظيم التفاعل بين المجموعات. كما أن التركيز المفرط على عنصر المنافسة قد يدفع بعض الطالبات إلى الاهتمام بالحصول على النقاط أكثر من الاهتمام بفهم المفردات واستعمالها في السياق اللغوي المناسب، وهو ما يفرض على المعلمة تحقيق التوازن بين الجوانب الترفيهية والأهداف التعليمية، حتى تبقى اللعبة وسيلة للتعلم لا غاية في حد ذاتها .(Jaffar et al., 2025)

وتشير نتائج هذه الدراسة إلى أن القيمة التربوية لمنصة Educaplay لا تكمن في كونها أداة تقنية فحسب، بل في الكيفية التي تُوظف بها داخل العملية التعليمية. فكلما صُممت الأنشطة بما يتوافق مع أهداف الدرس، وربطت المفردات بسياقاتها اللغوية، وأُديرت المنافسة بصورة تربوية، ازدادت فاعلية المنصة في تنشيط التفاعل الصفي، وتعزيز الدافعية، وتحسين استيعاب المفردات. وهذا

يؤكد أن نجاح توظيف المنصات الرقمية لا يعتمد على التقنية ذاتها، وإنما على الكفاءة البيداغوجية للمعلم في استثمار إمكاناتها بما يحقق أهداف التعلم، وهو ما يتوافق مع التوجهات الحديثة في تعليم اللغات التي تنظر إلى التكنولوجيا بوصفها أداة داعمة للتعلم النشط، وليست بديلاً عن دور المعلم في التخطيط والتوجيه والتقويم.

واقع مراجعة المفردات قبل توظيف المنصة

كشفت الملاحظة الميدانية التي أجرتها الباحثة قبل توظيف منصة Educaplayأن عملية مراجعة المفردات في صفوف المستوى الإعدادي بمعهد حاجة نورية صبران سوراكارتا كانت تُنفَّذ بالأساليب التقليدية المعتمدة على التلقين والتكرار الشفهي، حيث كانت المعلمة تعرض المفردات أو تطرح الأسئلة المتعلقة بمعاني الكلمات أو أضدادها أو مرادفاتها، ثم تطلب من الطالبات الإجابة بصورة فردية أو جماعية. وعلى الرغم من أن هذه الطريقة تُسهم في مراجعة المفردات، فإنها لم تكن كافية لإثارة اهتمام الطالبات أو المحافظة على مستوى تركيزهن طوال الحصة، الأمر الذي انعكس على محدودية التفاعل داخل الفصل .(Ghofur et al., 2023)

وأظهرت نتائج الملاحظة أن عدداً كبيراً من الطالبات كان يشارك في المراجعة مشاركةً محدودة، بينما اكتفت أخريات بالاستماع إلى إجابات زميلاتهن دون إبداء رغبة في التفاعل أو المبادرة بالإجابة. كما لاحظت الباحثة أن سرعة استجابة الطالبات كانت تتراجع تدريجياً مع استمرار الحصة، وبدأت تظهر علامات الملل وضعف التركيز، مثل الانشغال بأحاديث جانبية أو عدم متابعة سير النشاط. وتشير هذه المظاهر إلى أن أسلوب المراجعة التقليدي لم يعد قادراً على تلبية احتياجات المتعلمات في البيئة التعليمية الرقمية المعاصرة، التي تتطلب أساليب أكثر تفاعلاً وتحفيزاً.

ولا يعني ذلك أن الطريقة التقليدية تفتقر إلى القيمة التعليمية، بل إنها تؤدي دوراً مهماً في تثبيت المفردات إذا استُخدمت في إطار متوازن. غير أن الاقتصار عليها بصورة متكررة يجعل عملية التعلم أقل تشويقاً، ويقلل من فرص مشاركة جميع الطالبات، إذ يقتصر التفاعل غالباً على الطالبات الأكثر جرأة أو الأكثر قدرة على الإجابة، بينما تبقى الطالبات الأخريات في موقع المتلقي السلبي. وهذا يتعارض مع مبادئ التعلم النشط التي تؤكد ضرورة إشراك جميع المتعلمين في بناء المعرفة بصورة فعالة (Alghamdi et al., 2024).

كما لاحظت الباحثة أن غياب الأنشطة التنافسية والتفاعلية أدى إلى انخفاض مستوى الدافعية لدى الطالبات أثناء مراجعة المفردات، إذ أصبحت المراجعة بالنسبة إلى كثير منهن نشاطاً روتينياً يهدف إلى استرجاع الكلمات دون وجود عناصر تشويق أو تحدٍّ تحفزهن على المشاركة. وتؤكد الأدبيات التربوية أن دمج عناصر التلعيب في العملية التعليمية يسهم في رفع الدافعية الداخلية، ويزيد من رغبة المتعلمين في المشاركة، ويحول المراجعة من مهمة تقليدية إلى نشاط تعليمي ممتع يحقق أهداف التعلم بصورة أكثر فاعلية (Khotimah & Nasution, 2025).

وتبين كذلك أن ضعف التفاعل خلال حصص المراجعة لم يكن ناتجاً عن صعوبة المفردات أو انخفاض المستوى اللغوي للطالبات، وإنما ارتبط بدرجة كبيرة بطريقة عرض الأنشطة وأساليب تنفيذها داخل الفصل. فقد كانت معظم الطالبات قادرات على تذكر المفردات عند تقديمها في صورة أكثر تشويقاً أو عند ربطها بالمنافسة والعمل الجماعي، مما يشير إلى أن البيئة التعليمية وأساليب التدريس تؤدي دوراً محورياً في تعزيز اكتساب المفردات واستبقائها. ويتفق ذلك مع ما توصلت إليه الدراسات الحديثة التي تؤكد أن توظيف البيئات التعليمية الرقمية القائمة على التفاعل يسهم في تحسين مشاركة المتعلمين وزيادة فاعلية تعلم المفردات مقارنة بالأساليب التقليدية .(Jaffar et al., 2025)وانطلاقاً من هذه النتائج، رأت الباحثة أن المشكلة الرئيسة لم تكن في محتوى المفردات أو في قدرات الطالبات، وإنما في الحاجة إلى تطوير أسلوب مراجعتها بما يتلاءم مع خصائص المتعلمين في العصر الرقمي. ومن هنا برزت الحاجة إلى توظيف منصة Educaplayبوصفها بيئة تعليمية تفاعلية تجمع بين التعلم والمنافسة والتغذية الراجعة الفورية، بما يسهم في تحويل مراجعة المفردات من نشاط روتيني إلى تجربة تعليمية أكثر حيوية، وهو ما شكل الأساس للمرحلة التطبيقية من هذا البحث.

توظيف المنصة في مراجعة المفردات والتدريبات

بعد التعرف إلى الإمكانات التعليمية التي توفرها منصة Educaplay، بدأت الباحثة بتوظيفها بصورة تدريجية في حصص مراجعة المفردات لدى طالبات المستوى الإعدادي بمعهد حاجة نورية صبران سوراكارتا. ولم يكن الهدف من استخدام المنصة مجرد استبدال الوسائل التقليدية بوسيلة رقمية، وإنما إعادة تصميم بيئة التعلم بما يجعل الطالبة محوراً للعملية التعليمية، ويمنحها فرصة أكبر للمشاركة الفاعلة في مراجعة المفردات من خلال أنشطة تفاعلية قائمة على التعاون والمنافسة .(Fitriani, 2025)وراعت الباحثة الظروف الواقعية داخل الفصل الدراسي، حيث لم تكن الأجهزة الإلكترونية متوافرة لكل طالبة، لذلك اعتمدت أسلوب التعلم التعاوني باستخدام جهاز حاسوب واحد متصل بجهاز العرض(LCD) ، مع تقسيم الطالبات إلى مجموعات صغيرة تتناوب في تنفيذ الأنشطة. وقد أتاح هذا الأسلوب لجميع الطالبات متابعة النشاط في الوقت نفسه، والمشاركة في مناقشة الإجابات، وتبادل الآراء قبل اختيار الإجابة النهائية، الأمر الذي عزز التفاعل الصفي والتعلم التعاوني .(Annisa et al., 2025)

وقبل تنفيذ الأنشطة، كانت الباحثة تُعد المحتوى التعليمي داخل منصة Educaplayبما يتوافق مع أهداف الدرس، فتختار نوع النشاط المناسب لطبيعة المفردات المراد مراجعتها، مثل المطابقة، والكلمات المتقاطعة، وترتيب الكلمات، والاختيار من متعدد، مع إدراج الصور والأمثلة السياقية عند الحاجة. وقد أسهم هذا التنوع في ربط المفردات بسياقاتها اللغوية، وتحسين قدرة الطالبات على استيعابها واسترجاعها .(Rahmawati et al., 2025)وأثناء تنفيذ الأنشطة، لم يقتصر دور الباحثة على إدارة المنافسة بين المجموعات، بل قامت بتوجيه الطالبات إلى مناقشة أسباب اختيار الإجابة الصحيحة، وتصحيح الأخطاء بصورة فورية، وربط المفردات بسياقات لغوية جديدة. وقد ساعدت التغذية الراجعة الفورية التي توفرها المنصة في تعزيز الفهم وتقليل تكرار الأخطاء، مما جعل عملية

مراجعة المفردات أكثر فاعلية واستدامة .(Ismail et al., 2024)وتكشف نتائج التطبيق أن منصة Educaplayلم تؤد وظيفة الوسيلة التعليمية فحسب، وإنما أصبحت أداة لتنظيم التعلم التعاوني، وإدارة الحوار الصفي، وتنمية مهارات التفكير والاسترجاع السريع للمفردات. كما أثبتت التجربة أن نجاح توظيف المنصة يعتمد بدرجة كبيرة على حسن تخطيط المعلم للأنشطة، وربطها بالأهداف التعليمية، وليس على توفر التقنيات الحديثة وحدها .(Suryani & Prasetyo, 2025)

الأثر الملاحظ على حماس الطالبات ومشاركتهن

أظهرت نتائج الملاحظة الميدانية أن توظيف منصة Educaplayفي مراجعة المفردات العربية أحدث تغيراً ملحوظاً في مستوى حماس الطالبات ومشاركتهن داخل الفصل الدراسي. فبعد أن كانت حصص المراجعة تعتمد على التكرار والإجابة الفردية، أصبحت الأنشطة التعليمية أكثر حيوية وتفاعلاً، حيث أبدت غالبية الطالبات رغبة واضحة في المشاركة والمنافسة مع زميلاتهن. وقد انعكس ذلك في ارتفاع مستوى الانتباه طوال الحصة، وزيادة عدد الطالبات اللاتي بادرن بالإجابة، فضلاً عن تحسن التواصل بين أفراد المجموعات أثناء تنفيذ الأنشطة. وتشير هذه النتائج إلى أن دمج عناصر التلعيب في تعليم اللغة العربية يسهم في إيجاد بيئة تعليمية أكثر جاذبية، ويعزز الدافعية نحو التعلم .(Almelhes, 2024) .

كما لاحظت الباحثة أن عنصر المنافسة الإيجابية الذي وفرته المنصة لم يؤدِّ إلى زيادة الحماس فحسب، بل أسهم أيضاً في رفع مستوى المسؤولية الجماعية داخل كل مجموعة. فقد كانت الطالبات يتناقشن قبل اختيار الإجابة، ويتبادلن الآراء للوصول إلى الحل الصحيح، مما عزز مهارات التواصل والتعاون، وجعل عملية مراجعة المفردات نشاطاً جماعياً قائماً على التفكير المشترك بدلاً من الاقتصار على الاستظهار الفردي. ويؤكد ذلك أن توظيف الألعاب التعليمية الرقمية يمكن أن يدعم التعلم التعاوني، ويزيد من اندماج المتعلمين في الأنشطة الصفية بصورة أكثر فاعلية .(Rezi et al., 2024) .

ومن أبرز النتائج التي رصدتها الباحثة انخفاض مظاهر الملل والتشتت التي كانت تظهر في حصص المراجعة التقليدية. فقد حافظت الطالبات على تركيزهن طوال تنفيذ الأنشطة، وأصبحن أكثر استعداداً لانتظار دورهن والمشاركة في الإجابة، كما تحولت الأخطاء إلى فرص للتعلم من خلال التغذية الراجعة الفورية التي تقدمها المنصة، إضافة إلى التوضيحات التي كانت تقدمها الباحثة بعد كل نشاط. ويشير ذلك إلى أن التغذية الراجعة المباشرة، مقرونة بعناصر التشويق، تساعد في تعزيز الفهم وتصحيح الأخطاء بصورة أسرع وأكثر فاعلية من الأساليب التقليدية .(Khotimah & Nasution, 2025) .

وأظهرت الملاحظة كذلك تحسناً في قدرة الطالبات على استرجاع المفردات واستخدامها في مواقف تعليمية لاحقة، وهو ما يدل على أن الأنشطة التفاعلية لم تقتصر آثارها على رفع مستوى الحماس، وإنما أسهمت أيضاً في ترسيخ المفردات في الذاكرة طويلة المدى. ويمكن تفسير ذلك بأن التفاعل المستمر، وتكرار المفردات في صور متعددة، والارتباط بين المنافسة والتغذية الراجعة، كلها عوامل

تساعد على تعميق معالجة المعلومات، وهو ما ينعكس إيجاباً على الاحتفاظ بالمفردات واستدعائها عند الحاجة (Jaffar et al., 2024).

وتتفق هذه النتائج مع عدد من الدراسات الحديثة التي أكدت أن توظيف استراتيجيات التلعيب في تعليم المفردات العربية يسهم في رفع مستوى الدافعية، وزيادة التفاعل، وتحسين نواتج التعلم، شريطة أن يكون توظيفها قائماً على أهداف تربوية واضحة، وأن يحقق التوازن بين الجانب الترفيهي والجانب التعليمي. لذلك فإن القيمة الحقيقية لمنصة Educaplay لا تكمن في كونها أداة رقمية فحسب، بل في قدرتها على إعادة تنظيم بيئة التعلم بصورة تجعل الطالبة أكثر نشاطاً، وأكثر استعداداً للمشاركة، وأكثر ثقة في استخدام المفردات العربية داخل الموقف التعليمي، وهو ما يؤكد نجاح المنصة في تحقيق أهداف مراجعة المفردات في هذه الدراسة (Aza et al., 2025).

الخاتمة

خلص هذا البحث إلى أن توظيف منصة Educaplay في مراجعة المفردات العربية أسهم في إيجاد بيئة تعليمية أكثر تفاعلاً وحيوية لدى طالبات المستوى الإعدادي بمعهد حاجة نورية صبران سوراكارتا. فقد أظهرت نتائج الملاحظة الميدانية أن استخدام الأنشطة التعليمية القائمة على التلعيب، مثل المطابقة، والكلمات المتقاطعة، وترتيب الكلمات، والاختبارات التفاعلية، أدى إلى زيادة مستوى الحماس والمشاركة الصفية، وتعزيز روح التعاون والمنافسة الإيجابية بين الطالبات، فضلاً عن تحسين قدرة الطالبات على استرجاع المفردات وفهمها في سياقاتها اللغوية. كما بينت النتائج أن نجاح توظيف المنصة لم يكن مرتبطاً بالتقنيات المتقدمة أو بتوافر أجهزة إلكترونية لكل طالبة، وإنما اعتمد بصورة أساسية على حسن تخطيط المعلمة للأنشطة، واختيار القوالب المناسبة لأهداف الدرس، وإدارة التفاعل الصفي بصورة تحقق التوازن بين الجانبين التعليمي والترفيهي.

وتؤكد هذه النتائج أن منصة Educaplay تمثل وسيلة تعليمية رقمية داعمة لتطوير تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مرحلة مراجعة المفردات التي تُعد من المراحل الأساسية في تثبيت الحصيلة اللغوية وتنمية الدافعية نحو التعلم. وانطلاقاً من ذلك، يوصي البحث بتشجيع معلمي ومعلمات اللغة العربية على توظيف المنصات التعليمية التفاعلية في أنشطة المراجعة والتدريبات اللغوية بما يتناسب مع الأهداف التعليمية وإمكانات المؤسسات التعليمية، مع توفير برامج تدريبية تُسهم في تنمية كفاياتهم الرقمية في تصميم الأنشطة التعليمية وإدارتها. كما يدعو إلى إجراء دراسات تطبيقية أوسع تتناول أثر منصة Educaplay في تنمية مختلف مهارات

اللغة العربية، ومقارنتها بمنصات تعليمية رقمية أخرى، بما يسهم في إثراء البحوث في مجال تكنولوجيا تعليم اللغة العربية وتقديم ممارسات تعليمية أكثر فاعلية واستدامة.

المراجع

Alghamdi, S. A., Alzahrani, A. M., Alghamdi, M. A., et al., "Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review," *Frontiers in Education*, Vol. 9, 2024. https://doi.org/10.3389/feduc.2024.1371955.

Alghamdi, S. A., et al. (2024). *Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review*. Frontiers in Education.

Almelhes, S. A. (2024). *Gamification for Teaching the Arabic Language to Non-Native Speakers: A Systematic Literature Review*. *Frontiers in Education*.

Alshiha, Mada Bandar, and Ahlam Mohammed Al-Abdullatif. "Gamification in Flipped Classrooms for Sustainable Digital Education: The Influence of Competitive and Cooperative Gamification on Learning Outcomes." Sustainability (Switzerland) 16, no. 23 (2024). https://doi.org/10.3390/su162310734.

Annisa, S., et al. (2025). *Implementation of Vocabulary Teaching Using the Educaplay Word Search Puzzle*. Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban.

Annisa, S., et al., "Implementation of Vocabulary Teaching Using the Educaplay Word Search Puzzle," *Tadris Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab dan Kebahasaaraban*, Vol. 5, No. 1, 2025.

Aza, F. H., Renata, Y. T., & Faiqoh, P. K. (2025). *The Use of Gamification in Arabic Vocabulary Learning: A Literature Study*. *Proceeding International Conference on Education*.

Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2022). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches* (6th ed.). Sage Publications.

Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2024). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches* (5th ed.). Sage Publications.

Fitriani. (2025). *Implementation of Educaplay Media as an Arabic Conversation Learning Innovation*. Kitaba: Journal of Arabic Language, Literature, and Teaching.

Ghofur, A., et al. (2023). *Students' Perceptions and Motivation towards Teaching Arabic Vocabulary Through Gamification*. Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning.

Ghofur, A., Kholis, M. N., Sodik, A. J., & Shiddiq, J., "Students' Perceptions and Motivation towards Teaching Arabic Vocabulary Through

Gamification," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, Vol. 6, No. 3, 2023. https://doi.org/10.18860/ijazarabi.v6i3.18642.

Husna, Asmaul, and Inchinia Angger Rowin. "Penggunaan Media Kartu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas VII MTs N Tanjunganom Nganjuk." Journal of Pojok Guru 1, no. 1 (2023): 62. https://jurnal.iaih.ac.id/index.php/pojokguru/article/view/452/211.

Ismail, M., Abdullah, R., & Hassan, N. (2024). *Development of Arabic Vocabulary Gamification Model: A Pilot Study*. Journal of Advanced Research in Computing and Applications.

Jaffar, M. N., et al. (2024). *Development of Arabic Vocabulary Gamification Model: A Pilot Study*. *Journal of Advanced Research in Computing and Applications*.

Jaffar, M. N., et al. (2025). *Development of Arabic Vocabulary Gamification Model Using the Fuzzy Delphi Method*. Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning.

Jaffar, M. N., Zainuddin, N., Nawawi, M. A. A., Rahman, A. A., Ahmad, M. I., Yazid, M. T. M., & Syawie, F. R., "Development of Arabic Vocabulary Gamification Model Using the Fuzzy Delphi Method," *Ijaz Arabi Journal of Arabic Learning*, Vol. 8, No. 2, 2025.

Khotimah, M. H., & Nasution, S. (2025). *Exploring the Effectiveness of Educaplay in Evaluating Arabic Vocabulary: Student and Teacher Perspectives*. Studi Arab.

Khotimah, M. H., & Nasution, S. (2025). *Exploring the Effectiveness of Educaplay in Evaluating Arabic Vocabulary: Student and Teacher Perspectives*. *Studi Arab*.

Rahmawati, D., Nurhayati, S., & Fauzi, M. (2025). *The Effectiveness of Interactive Learning Applications in Enhancing Students' Arabic Vocabulary Mastery: A Meta-Analysis*. Lahjah Arabiyah.

Ramdani, Dinda, Eka Rizal, and Zulkifli Zulkifli. "Pemanfaatan Game Educandy Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Di SDI Sjech M. Djamil Djambek Bukit Tinggi." Al-Tadris: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab, 2023, 152–68. https://ejournal.uinsatu.ac.id/index.php/tadris/article/view/7275.

Rezi, M., Noor, A. F. M., & Nicholas, T. (2024). *Utilization of Gamification in Arabic Language Learning to Increase Student Motivation and Achievement*. *Lughawiyah: Journal of Arabic Education and Linguistics*.

Saldaña, J. (2021). *The Coding Manual for Qualitative Researchers* (4th ed.). Sage Publications.

Surachmi, Sri, and Karl Jahniel S Sison. "Educaplay as Teaching Media in Virtual Classes." The 3rd Bogor English Student and Teacher (BEST) CONFERENCE 3 (2021) (2021): 1–6. https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/best/article/view/1110.

Suryani, E., & Prasetyo, A. (2025). *Trends of Gamification Tools in Teaching Arabic in the Era of Globalization: A Literature Review Study*. ATHLA: Journal of Arabic Teaching, Linguistic and Literature.

Tuki, Nur Hamizah, Suhaila Zailani @ Hj Ahmad, and Lily Hanefarezan Asbulah. "Elevating Arabic Vocabulary Learning: A Dive into Digital Gaming Applications." International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development 12, no. 4 (2023): 701–13. https://doi.org/10.6007/ijarped/v12-i4/19908.

رلاني. ''فعالية وسائل تعليمية 'إدوكابلاي' في زيادة الاهتمام بتعليم اللغة العربية لدى طلاب الصف العاشر في مدرسة محمدية العالية يوجياكرتا للسنة الدراسة 2023/2024.'' 2024, 2024. https://digilib.uin-suka.ac.id/id/eprint/68829/.