

## الباب الرابع

### تحليل البيانات و المناقشة

#### أ. تحليل البيانات

نتائج البحث والتطوير الذي أجراه الباحث هي أداة تقييم ووسائل تقييم تستند إلى لعبة بلوكيت التعليمية لدروس اللغة العربية في مدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية لطلاب الصف الحادي عشر. استخدم هذا البحث والتطوير طريقة البحث والتطوير. وقد استخدم نموذج التطوير ADDIE ، الذي يتكون من المراحل التالية: (١) التحليل، (٢) التصميم، (٣) التطوير، (٤) التنفيذ، (٥) التقييم. وقد اختار الباحث هذا النموذج لأنه يتضمن إجراءات واضحة ومنظمة.

فيما يلي خطوات تطوير وسائل تقييم التعليم التراكيب باستخدام بلوكيت:

#### ١. التحليل

كانت المرحلة الأولى من هذا البحث هي مرحلة التحليل، والتي تهدف إلى تحديد وفهم احتياجات طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بنجرماسين فيما يتعلق بوسائل تقييم التعليم. تم إجراء تحليل الاحتياجات من خلال الملاحظة والمقابلات مع أحد مدرسي اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بنجرماسين. ثم تم استخدام نتائج هذا التحليل كأساس لتطوير وسائل التقييم بناءً على منصة بلوكيت.

#### أ) تحليل احتياجات الطالبات

مرحلة تحليل احتياجات الطلاب هي المرحلة الأولى في البحث والتطوير لوسائل تقييم التعليم التراكيب. تهدف هذه المرحلة إلى تحديد وفهم احتياجات طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية

الحكومية الثالثة بنجرماسين لوسائل تقييم التعليم الفعالة والمثيرة للاهتمام والمتوافقة مع خصائص الطلاب.

تم إجراء تحليل الاحتياجات من خلال الملاحظة والمقابلات مع مدرسي اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بنجرماسين ثم استخدمت نتائج هذه المرحلة كأساس لتطوير وسائل تقييم التعليم التراكيب القائمة على منصة بلوكيت.

بناءً على الملاحظات والمقابلات، تبين أن تنفيذ تقييم تعليم اللغة العربية، لا سيما في مادة التركيب، لا يزال غير مثالي في استخدام الوسائط التفاعلية القائمة على التكنولوجيا. تميل أنشطة التقويم التي تم تنفيذها حتى الآن إلى استخدام منصة التعلم الإلكتروني الخاصة بالمدرسة ونماذج Google. تُستخدم هذه الوسائط كأدوات تقييم، لكنها لم تتمكن من خلق جو تعليمي تفاعلي وجذاب للطلاب.

بالإضافة إلى ذلك، تم استخدام وسائل تقييم قائمة على الألعاب مثل Kahoot و Quizizz، ولكن مرة واحدة فقط ولم يتم استخدامها بشكل مستمر. ويظهر هذا الوضع أن تنوع وسائل التقويم التفاعلية المستخدمة لا يزال محدودًا للغاية، بحيث لم يحصل الطلاب على تجربة تقويم تعليمي متنوعة ومستمرة.

أدى الاستخدام المحدود لوسائل التقييم التفاعلية إلى انخفاض حماس الطلاب في إكمال أسئلة التقييم. تميل أجواء الفصل الدراسي إلى أن تكون سلبية، ومشاركة الطلاب في أنشطة التقييم أقل من المستوى الأمثل، ولا يستمتع الطلاب بعملية التقييم، خاصة عندما يواجهون أسئلة التركيب الصعبة للغاية. لم يعمل تقويم التعليم بشكل كامل كوسيلة لزيادة تحفيز الطلاب وفهمهم للمواد الدراسية.

بناءً على هذه الشروط، يمكن استنتاج أن طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بنجرماسين يحتاجون إلى وسيلة تقييم تعليمي للتركيب تكون قائمة على التكنولوجيا وتفاعلية وسهلة الاستخدام وقادرة على زيادة نشاط الطلاب وحافزهم للتعلم. لذلك، يعتبر تطوير وسائل تقييم التعليم التركيب القائمة على منصة بلوكيت أمرًا ضروريًا وهامًا كوسيلة تقييم بديلة يمكنها خلق جو تقييم أكثر إثارة للاهتمام ومتعة وذات مغزى، دون إهمال أهداف التعليم المحددة مسبقًا.

#### ب) تحليل الوسائل

تم إجراء تحليل وسائل الإعلام لتحديد مدى ملاءمة وسائل تقييم التعلم المستخدمة في تعلم اللغة العربية، ولا سيما في مواد التراكيب، ولتحديد الوسائل المناسبة لتطوير وسائل تقييم التعلم. تم تجميع هذا التحليل بناءً على مقابلات مع مدرسي اللغة العربية وملاحظات حول وسائل التقييم القائمة على التكنولوجيا التي تم تطبيقها على طلاب الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بنجرماسين.

بناءً على نتائج المقابلات، وجد أن وسائل التقييم المستخدمة حتى الآن لا تزال مقتصرة على منصة التعلم الإلكتروني للمدرسة ونماذج جوجل. تعمل هذه الوسائل كوسيلة لجمع إجابات الطلاب ولا تزال غير قادرة على إنشاء عملية تقييم تفاعلية وجذابة. بالإضافة إلى ذلك، تم استخدام العديد من وسائل التقييم القائمة على الألعاب مثل Kahoot و Quizizz و Mentimeter، ولكن تنفيذها غير مستدام ولا يزال يعاني من عدد من القيود.

تشمل قيود هذه الوسائط عددًا محدودًا من أشكال الألعاب ومظهرًا يبدو غير مناسب لخصائص وطلاب المدارس الثانوية الدينية. من الناحية الفنية،

لا توفر هذه الوسائط مرونة في تحرير أنواع الخطوط، ولديها قيود في ضبط الهوامش إلى اليمين، وتواجه مشاكل في كتابة الحروف العربية، مثل تغيير حرف الفاتحة إلى الكسرة في عرض الأسئلة. بالإضافة إلى ذلك، تقتصر تنسيقات الأسئلة المتاحة عمومًا على الأسئلة متعددة الخيارات، والتي لا تدعم تنوع تقييمات تعليم التركيب التي تتطلب فهمًا أعمق لتركيب الجمل. وقد أدى هذا الوضع إلى عملية تقييم غير مثالية لتعليم التراكيب ولم يلبي احتياجات الطلاب لوسائل تقييم مثيرة للاهتمام ومتنوعة ومتوافقة مع خصائص المواد اللغوية العربية. لذلك، هناك حاجة إلى وسائل تقييم بديلة يمكنها التغلب على قيود الوسائل السابقة ودعم خلق جو تقييم أكثر نشاطًا وذات مغزى للطلاب.

بناءً على نتائج التحليل، يعتبر تطبيق بلوكيت له مزايا تلبي هذه الاحتياجات. يوفر بلوكيت مجموعة متنوعة من أوضاع اللعب التي يمكن تكييفها مع خصائص الطلاب وأعمارهم. من الناحية التقنية، يدعم بلوكيت الهوامش المحاذية إلى اليمين ويمكنه عرض الحركات العربية بدقة وفقًا لإدخال المستخدم. وهذا أمر مهم جدًا في تقييم تعليم التراكيب، الذي يتطلب الدقة في بنية اللغة وعلامات الترقيم.

بالإضافة إلى ذلك، يوفر بلوكيت مجموعة متنوعة من أنواع الأسئلة، مثل الأسئلة متعددة الخيارات والمقالات والأسئلة القائمة على القصص، مما يسمح للمعلمين بتطوير تقييمات تعليمية أكثر شمولاً وسياقية. تساعد ميزة بنك الأسئلة في تطبيق بلوكيت المعلمين على تصميم وإدارة أسئلة التقييم بشكل أكثر كفاءة.

فيما يتعلق بالمرافق الداعمة، تمتلك المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بنجرماسين بالفعل مرافق وبنية تحتية كافية لدعم التعلم القائم على

التكنولوجيا، مثل أجهزة العرض LCD ومكبرات الصوت. يتطلب تنفيذ منهج المردىكا، الذي يركز على نشاط الطلاب وإبداعهم وتفكيرهم النقدي، استخدام وسائل تعليمية وتقييمية مبتكرة. بناءً على الوصف أعلاه، يمكن استنتاج أن تطوير وسائل تقويم التعليم القائمة على بلوكيت يتماشى مع احتياجات الطلاب وظروف التعليم الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بنجرماسين. ومن المتوقع أن تغلب هذه الوسائل على قيود وسائل التقويم السابقة، وتزيد من اهتمام الطلاب ونشاطهم في عملية التقويم، وتدعم تحقيق أهداف التعليم، لا سيما في مواد التراكيب الجمالية الفعلية والجمالية الاسمية.

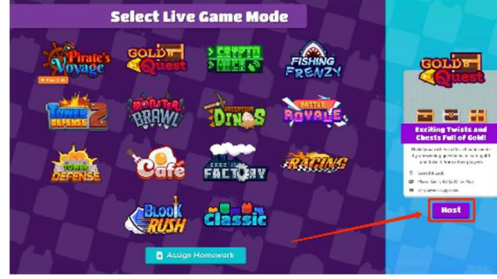
## ٢. التصميم

بعد إجراء تحليل، اختار الباحثون المنتج المراد تطويره ونفذوا التصميم باستخدام بلوكيت. والنتيجة هي أداة تقويم أو تقدير، تهدف إلى تسهيل عملية تقويم المعلم والإجابة على أسئلة الطلاب، مع خلق جو تعليمي أكثر متعة. يتضمن تطوير تقييمات التعليم القائمة على الألعاب من خلال بلوكيت إنشاء أسئلة بناءً على معايير المادة الدراسية، وتجميعها في أنماط أسئلة مختلفة يمكن استخدامها في المادة الدراسية، ثم إعداد خطة اختبار في بلوكيت من خلال تجميع الألعاب التي تتطابق مع معايير الأسئلة والمواد الدراسية.

### أ) تصنيف أوضاع لعبة بلوكيت

في تطبيق بلوكيت، هناك ثلاثة عشر وضعًا للعب يمكن لعبها. سيتم وصف تصميم اللعبة المراد تطويرها بالتفصيل على النحو التالي:

## الصورة ١،٤ اختيار وضع اللعبة



عند اختيار وضع اللعبة، يمكن للباحثين اختيار واحدة من ثلاث عشرة لعبة متوفرة، وهي *Gold Quest* و *Crypto Hack* و *Fishing Frenzy* و *Tower Defence* و *Monster Brawl* و *Deceptive Dinos* و *Battle Royale* و *Cafe* و *Factory* و *Racing* و *Blook Rush* و *Classic*.

تم تصنيف أوضاع اللعبة كجزء من مرحلة التصميم في نموذج التطوير ADDIE لتحديد وضع اللعبة الأنسب لتطبيق بلوكيت لاستخدامه كوسيلة لتقييم تعلم التراكيب في الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بنجرماسين. تم تجميع هذا التحليل بناءً على نتائج تحليل احتياجات الطلاب وخصائص مواد جملة الفعلية و جملة الإسمية وكفاءات التعليم المنصوص عليها في منهج ميرديكا.

بناءً على نتائج تحليل احتياجات الطلاب، وجد أن عملية تقويم تعليم التراكيب التي تم إجراؤها حتى الآن كانت تميل إلى الرتابة ولم تشرك الطلاب بشكل فعال. لم تتمكن وسائل التقويم المستخدمة من تعزيز دافعية الطلاب واهتمامهم بالإجابة على الأسئلة، بحيث كانت أجواء التقييم سلبية في كثير من الأحيان. أظهرت هذه الحالة أن الطلاب بحاجة إلى وسائل تقويم أكثر تفاعلية وتنوعاً وقادرة على خلق أجواء تقييم ممتعة دون فقدان أهداف التعليم.

وتزداد أهمية هذه الحاجة عندما ترتبط بخصائص مادة التراكيب، ولا سيما الجملة الفعلية والجملة الاسمية. هذه المادة هي مادة أساسية تتطلب الدقة وفهم بنية الجملة العربية. لا يُطلب من الطلاب حفظ القواعد فحسب، بل يجب أن يكونوا قادرين على التعرف على عناصر الجملة، والتمييز بين أنواع الأعداد، وفهم وظيفة كل كلمة في بنية الجملة. لذلك، يجب تصميم تقويم التعليم بحيث يوفر فرصًا للطلاب لقراءة الأسئلة بعناية، وفهم سياق الجملة، والإجابة على الأسئلة بشكل صحيح.

علاوة على ذلك، تتوافق هذه المتطلبات مع منهج ميرديكا، الذي يركز على التعلم المتمحور حول الطالب، وتنمية مهارات التفكير النقدي، واستخدام التكنولوجيا في عمليات التعليم والتقويم. وفي هذا السياق، لا يقتصر دور تقويم التعليم على كونه أداة لقياس نتائج التعليم فحسب، بل هو أيضًا وسيلة لتعزيز فهم الطلاب للمواد الدراسية. وبالتالي، يجب أن تدعم وسائل التقويم المستخدمة المشاركة النشطة للطلاب مع تسهيل تحقيق الكفاءات التعليمية.

تظهر نتائج تحليل الوسائل أن وسائل التقويم التي تلبي هذه المتطلبات يجب أن تدعم الكتابة العربية بحركات مستقرة، والكتابة من اليمين إلى اليسار، وتوفر أنواعًا متنوعة من الأسئلة ذات الصلة بخصائص مادة التركيب. بناءً على هذه الاعتبارات، يعتبر تطبيق بلوكيب قادرًا على تلبية احتياجات وسائل تقويم تعليم التراكيب. ومع ذلك، ليست جميع أوضاع اللعبة المتاحة في بلوكيت مناسبة لتقييم تعلم التراكيب، لذا من الضروري تصنيف أوضاع اللعبة المناسبة واختيارها.

بناءً على نتائج التصنيف، تم اختيار أوضاع لعبة بلوكيت لتطوير وسائط تقويم تعليم التراكيب، وهي *Classic*، *Café*، *Factory*، و *Racing*. تم

اختيار الوضع Classic لأنه يتميز بمظهر بسيط ومنظم ويركز على دقة الإجابات. يسهل هذا الوضع على الطلاب قراءة وفهم الأسئلة العربية، مما يجعله مناسباً لتقييم فهم الطلاب للبنى الأساسية للجملة الفعلية والجملة الاسمية.

تم اختيار وضع Café لأنه يتيح للطلاب فرصة العمل على الأسئلة تدريجياً دون الحاجة إلى السرعة العالية. تتيح هذه الخاصية للطلاب قراءة وفهم تراكيب الجمل العربية بعناية أكبر، مما يجعلها مناسبة لتقييم مواد التراكيب التي تتطلب فهماً دقيقاً.

تم اختيار وضع المصنع لأنه يشجع الطلاب على الإجابة على الأسئلة بشكل متسق ومستمر. تتم عملية التقييم تدريجياً من خلال تعزيز المفاهيم، مما يساعد الطلاب على تعميق فهمهم لمواد الجملة الفعلية والجملة الاسمية دون ضغط تنافسي مفرط.

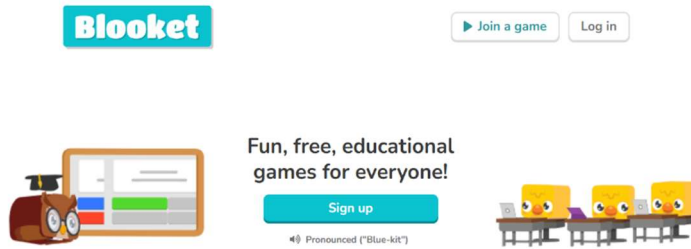
تم اختيار وضع السباق لأنه يزيد من تحفيز الطلاب ونشاطهم من خلال جو تنافسي صحي. هذا الوضع يدرّب الطلاب على التفكير بسرعة ودقة عند الإجابة على الأسئلة. من أجل الحفاظ على الاتساق مع خصائص مادة التركيب، يتم تعديل مستوى الصعوبة والوقت المسموح به للإجابة على الأسئلة بحيث لا يزال لدى الطلاب الفرصة لفهم بنية الجملة بشكل صحيح.

بناءً على هذا الوصف، يمكن استنتاج أن اختيار أوضاع اللعب Classic و Café و Factory و Racing في تطبيق بلوكيت يتماشى مع احتياجات الطلاب وخصائص مادة الفعلية والاسمية. لذلك، في مرحلة التصميم في نموذج ADDIE، ركز تطوير وسائل تقويم التعليم التكميلي على أوضاع



اللعب الأربعة هذه حتى تتم عملية تقويم التعليم بشكل أكثر فعالية وجاذبية وذات مغزى.  
ب) تصميم الصفحة الرئيسية  
عند الدخول إلى الصفحة، سيشاهد المستخدمون الشاشة التالية:

#### الصورة ٤، ٢ مشاهدة الرئيسية لبلوكيت



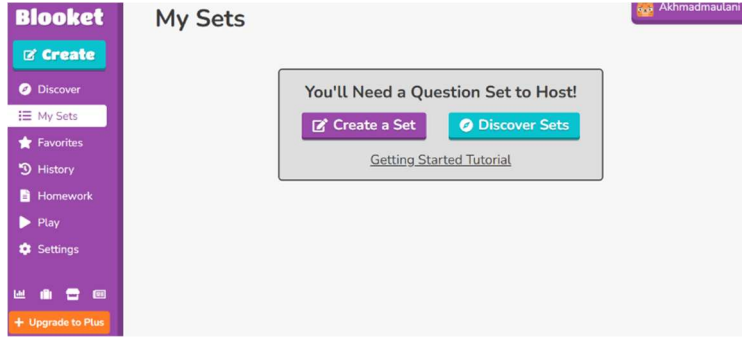
عند الدخول إلى الصفحة التالية، يجب على الباحث تحديد مناصبهم، ثم إنشاء حساب بلوكيت، ويمكن القيام بذلك عن طريق النقر على "تسجيل" في الزاوية اليمنى العليا من شاشة الموقع. التسجيل مفيد لأنه يتيح لك حفظ الأسئلة التي تم إنشاؤها في حسابك المسجل تلقائياً، مما يتيح تحرير وتسهيل المواد المختلفة مع الطلاب. كما هو موضح أدناه:

#### الصورة ٤، ٣ عرض اختيار الدور



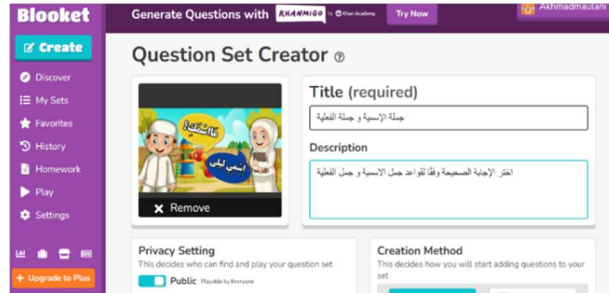
في الصفحة الرئيسية، هناك العديد من الأدوات التي يمكن استخدامها، مثل الاكتشاف (للبحث عن القوالب المتاحة والألعاب المطلوبة)، والمفضلة (لحفظ الألعاب المفضلة)، والواجبات المنزلية (للمواجبات المنزلية)، والسجل (تحرير السجل)، وإنشاء (للإنشاء يدوياً). الخطوة التالية هي أن يختار الباحث إنشاء في الزاوية اليسرى العليا، كما هو موضح في الصورة التالية:

#### الصورة: ٤، ٤ عرض الصفحة الرئيسية



الخطوة التالية هي أن يقوم الباحث بإنشاء عنوان بناءً على المادة، ثم كتابة وصف موجز للمادة التي سيتم استخدامها في الاختبار، وإضافة الملف الشخصي الذي سيتم عرضه، والذي يمكن تعديله وفقاً للمادة. وهذا أيضاً يجذب الطلاب الذين يرون عرض الملف الشخصي. كما هو موضح في الصورة التالية:

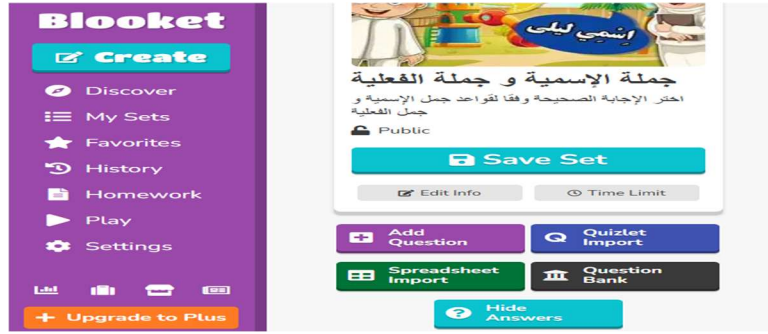
#### الصورة: ٥، ٤ عرض الموضوع والجانبية السؤال



### ج) تصميم السؤال للوسائل

بعد تحديد عنوان وصفحة السؤال الأولية، يشرع الباحث في إنشاء الأسئلة. لإنشاء اختبار، يوفر بلوكيت أربع ميزات، وهي استيراد كويزلت (اختبارات مأخوذة من اختبارات أخرى)، وبنك الأسئلة، وإضافة سؤال (أسئلة يدوية). إذا كنت ترغب في إنشاء سؤال، يمكنك النقر فوق إضافة سؤال كما هو موضح في الصورة أدناه:

### الصورة: ٦،٤ عرض الاختيار يثير أسئلة



بعد اختيار إنشاء الأسئلة، فإن الخطوة التالية هي إنشاء الأسئلة. أنواع الأسئلة المتاحة هي الاختيار من متعدد، صواب أو خطأ، إجابات قصيرة، وإجابات طويلة. اختار الباحث الاختيار من متعدد مع عشرة أسئلة. لتحديد تنسيق السؤال، انقر على أيقونة المربع في الزاوية العلوية اليسرى. لتعيين الحد الزمني لإكمال الأسئلة، انقر على أيقونة الساعة في الزاوية العلوية اليسرى. لإضافة صور وصوت، انقر على أيقونات الصور والصوت على اليسار. لإضافة أسئلة، انقر على أيقونة نص السؤال في المنتصف. لتحديد الإجابات، انقر على أيقونات الألوان

أدناه. لحفظ الأسئلة، انقر على الأيقونة في الزاوية العلوية اليمنى، كما هو موضح في الصورة التالية:

الصورة: ٧،٤ عرض تكوين الأسئلة



بعد تكوين السؤال واختيار الإجابة الصحيحة، يرجى النقر على زر "حفظ" في الزاوية اليمنى العليا. بعد ذلك، يقوم الباحث بتكوين السؤال الثاني حتى السؤال العاشر من الأسئلة التي تم توفيرها مسبقًا. تكوين الأسئلة التالية يتم بنفس طريقة تكوين السؤال الأول.

(د) تصميم وضع اللعبة

في تصميم اللعبة، يشرح الباحث محتوى اللعبة بحيث يمكن تعديلها لتناسب مع مراحل التقويم التفاعلي القائم على الألعاب. وفيما يلي نظرة عامة على ذلك:

الجدول ٤،١ الوصف وضع اللعبة

الوصف	وضع اللعبة	رقم
<p><i>Classic</i> هو وضع لعب يشبه <i>Kahoot</i> أو <i>Quizizz</i>. في وضع اللعب هذا، سيُطلب منك الإجابة على الأسئلة ليس فقط على شاشة المضيف، ولكن أيضًا على شاشات اللاعبين. الهدف الرئيسي هو الإجابة على جميع الأسئلة بشكل صحيح وبأسرع وقت</p>	<i>Classic</i>	١

		<p>ممكن، وكسب النقاط، وتسلق قائمة المتصدرين أثناء التنافس مع كل خصم في اللعبة. يمنح وضع اللعب هذا ٥,٠ توكن لكل سؤال يتم الإجابة عليه. يتطلب وضع اللعب هذا السرعة والدقة. يوصى بوجود ٤ لاعبين في وضع اللعبة هذا قبل البدء؛ الحد الأقصى لعدد اللاعبين في وضع اللعبة هذا هو ٦٠ لاعبًا.</p>
٢	Café	<p>في وضع <i>café</i> ، ستجيب على الأسئلة في مجموعات. ستحصل على عنصر غذائي واحد مقابل كل عنصر غذائي قمت بفتحه. بمجرد أن تخدم عدد العملاء المحدد في الزاوية اليمنى العليا، سيكتمل يوم واحد وستكسب المال. يمكنك شراء المزيد من أنواع الطعام وتحسين جودته حتى تكسب المزيد من المال مقابل كل عنصر غذائي تباعه. في وضع الواجب المنزلي، يجب أن تصل إلى العدد المحدد من الأيام لإكمال واجبك المنزلي.</p>
٣	Factory	<p><i>Factory</i> هو وضع لعب يمكن لعبه في جميع الأوضاع. في <i>Factory</i> ، هدفك هو كسب أكبر قدر ممكن من المال عن طريق الحصول على وحدات مختلفة، كل منها تولد مبالغ مختلفة من المال بسرعات مختلفة. من السهل جدًا الحصول على هذه الوحدات. أثناء اللعبة، ستحصل على وحدة واحدة مقابل كل ثلاثة إجابات صحيحة. بمجرد ملء العشرة خانات، يمكنك البدء</p>

		في الحصول على <i>books</i> من صناديق العصور الوسطى، ووندلاند، والفضاء، والروبوتات.
٤	<i>Racing</i>	السباق هو وضع لعب لا يمكن لعبه إلا من قبل مضيف واحد، على غرار الوضع الكلاسيكي، حيث يتنافس اللاعبون ضد بعضهم البعض من خلال الإجابة على الأسئلة بأسرع ما يمكن. الميزة الرئيسية في هذا الوضع هي التعزيزات. تكسب التعزيزات من خلال الإجابة على ٤ أسئلة بشكل صحيح. يمكن استخدام التعزيزات لإسقاط/دفع اللاعبين الآخرين أو إعادتهم إلى البداية. يتطلب السباق أيضاً مهارة؛ يعتمد وضع اللعبة هذا جزئياً على الحظ إذا لم تتمكن من توقيت إجاباتك بشكل صحيح، بسبب مفهوم التعزيزات. يمنح وضع اللعبة هذا ١ توكن لكل سؤال.

### هـ) تقديم التقييم

في مرحلة التصميم، يركز تقييم التعليم على تطوير سير عمل لاستخدام تطبيق بلوكيت كوسيلة لتقييم تعلم التركيب. تم تطوير هذا التصميم لضمان أن تكون عملية التقييم منهجية ومحكومة ومتوافقة مع أهداف التعليم وخصائص الطلاب وخصائص المواد الدراسية في الفعلية والاسمية. يتم اختيار وتصميم كل وضع من أوضاع اللعبة بخطوات تشغيلية واضحة بحيث يسهل على المعلمين تطبيقه في سياق التعلم داخل الفصل الدراسي. على النحو التالي:

#### ١) الخطوات العامة للتنفيذ

أ. افتح مجموعة الأسئلة التي تم إنشاؤها .

- ب. انقر على استضافة (Host) لبدء اللعبة المباشرة .
- ج. حدد وضع اللعبة وفقاً للهدف.
- د. اضبط الإعدادات: الوقت والأسئلة العشوائية والرمز الخاص.
- هـ. اعرض رمز اللعبة على جهاز العرض: يصل الطلاب إلى [blooket.com/play](https://blooket.com/play) ويدخلون الرمز .
- و. ابدأ اللعبة؛ راقب التقدم في الوقت الفعلي.
- (٢) العرض والتنفيذ في الفصل
- أ. قم بإعداد مجموعة الأسئلة التي تريد تقديمها للتقويم.
- ب. انقر على "مضيف" في مجموعة الأسئلة، ثم حدد الوضع بناءً على هدف التقويم.
- ج. اضبط الإعدادات: ٣٠-٦٠ ثانية لكل سؤال، أسئلة عشوائية للتنوع، ولعبة خاصة للأمان.
- د. قم بإعداد التعليمات والتحفيز الأولي.
- هـ. شرائح أو ملاحظات بسيطة لشرح الغرض من التقويم وقواعد الوضع والفوائد (على سبيل المثال، "سيساعدك هذا التقويم على فهم بنية الجملة بطريقة ممتعة").
- و. شارك رمز اللعبة عبر جهاز العرض أو *WhatsApp* الخاص بالفصل.
- ز. أدخل الرمز واختر الاسم والرمز التمويهي المطلوبين.
- ح. انقر على "ابدأ" في لوحة تحكم المعلم. ستظهر أسئلة التركيب تلقائياً وفقاً للوضع. راقب الإجابات في الوقت الفعلي عبر شاشة المعلم، وقدم التشجيع اللفظي إذا كان الطلاب بطيئين.

ط. بعد انتهاء اللعبة، اعرض لوحة المتصدرين على جهاز العرض. ناقش الأخطاء الشائعة (على سبيل المثال، أخطاء الإعراب). قدم التقدير للفائزين. الهدف هو التفكير من أجل المتابعة.

ي. يمكن عرض بيانات جمع الإجابات غير الصحيحة والأسئلة التي لم يتم الرد عليها والإجابات الصحيحة في قسم السجل في لوحة التحكم.

### Classic (٣)

تم تصميم الوضع Classic ليكون تقييمًا منظمًا وفرديًا يركز على دقة الإجابات. يستخدم هذا الوضع لقياس فهم الطلاب لمفاهيم التراكيب الأساسية بشكل موضوعي.

فيما يلي خطوات إجراء التقييم باستخدام الوضع Classic:  
أ. يقوم المعلم بإعداد واختيار مجموعة من أسئلة التقييم وفقًا للكفاءات التعليمية والوقت المخصص.

ب. يقوم المعلم بتعيين وضع اللعبة Classic وإجراء الإعدادات اللازمة للعبة.

ج. ينقل المعلم أهداف التقييم وقواعده إلى الطلاب.

د. يوزع المعلم رمز اللعبة ويتأكد من انضمام جميع الطلاب.

هـ. يعمل الطلاب على الأسئلة بشكل مستقل باستخدام أجهزتهم الخاصة.

و. ينهي النظام التقييم ويعرض النتائج تلقائيًا.

ز. يستخدم المعلم نتائج التقييم كأساس للتفكير والمتابعة في التعليم.

### Café (٤)



تم تصميم وضع Café للتقويم التدريجي الذي يركز على الدقة وفهم العملية. يستخدم هذا الوضع لتسهيل فهم الطلاب لتركيب الجمل العربية بدقة.

فيما يلي خطوات إجراء التقويم باستخدام وضع Café :  
يختار المعلم مجموعة من أسئلة التقويم التي تم تعديلها لتناسب مع مستوى صعوبة المادة.

- أ. يضبط المعلم وضع Café ويعدل مدة اللعبة وسيرها.
- ب. يشرح المعلم للطلاب الغرض من التقويم وآلية اللعبة.
- ج. يوزع المعلم رمز اللعبة ويوجه الطلاب للانضمام.
- د. يعمل الطلاب على الأسئلة وفقاً لسير اللعبة المعروض.
- هـ. ينهي النظام اللعبة بعد الانتهاء من الأسئلة أو انتهاء الوقت.
- و. يحلل المعلم نتائج التقويم لتحديد التعزيز أو المتابعة التعليمية.

#### Factory (٥)

تم تصميم Factory للتقويم المستمر مع التركيز على الاتساق في إكمال الأسئلة. يستخدم هذا الوضع لتعزيز فهم مفاهيم التراكيب من خلال عملية تقييم منهجية.

فيما يلي خطوات إجراء التقويم باستخدام Factory:

- أ. يقوم المعلم بإعداد بنك أسئلة مرتبة حسب المراحل وفقاً للكفاءات التعليمية.

- ب. يقوم المعلم بإعداد Factory وضبط إعدادات اللعبة.
- ج. يشرح المعلم أهداف التقويم وآليات اللعبة للطلاب.
- د. يوزع المعلم رمز اللعبة ويتأكد من انضمام جميع الطلاب.
- هـ. يعمل الطلاب على الأسئلة بالتسلسل وفقاً لسير اللعبة.

و. يعرض النظام نتائج التقييم بعد انتهاء اللعبة.  
ز. يستخدم المعلم نتائج التقييم لتقييم نتائج التعليم والمتابعة.  
هذا الوضع لممارسة تطبيق قواعد التركيب في وضع تقييمي خاضع للرقابة.

فيما يلي خطوات إجراء التقييم باستخدام السباق:  
أ. يقوم المعلم بإعداد مجموعة من الأسئلة بمستويات صعوبة متفاوتة وفترات زمنية مناسبة.

ب. يقوم المعلم بضبط وضع السباق وتكوين اللعبة.  
ج. يشرح المعلم أهداف التقويم وقواعده للطلاب.  
د. يوزع المعلم رموز اللعبة ويتأكد من انضمام جميع الطلاب.  
هـ. يعمل الطلاب على الأسئلة وفقًا لسير اللعبة المعروض.  
و. ينهي النظام اللعبة ويعرض نتائج التقويم.  
ز. يحلل المعلم نتائج التقويم كأساس للتقويم ومتابعة التعليم.  
(٦) التقويم في البلوكيت

صيغة تحويل درجات الدقة إلى درجات في بطاقة التقرير:  
أ. (نسبة الدقة × إجمالي الأسئلة) = الإجابات الصحيحة  
ثم (إجمالي الإجابات الصحيحة × ١ نقطة لكل سؤال) = الدرجة  
ينطبق هذا على جميع الألعاب باستثناء وضع *Factory*.  
ب. (درجة الطالب/أعلى درجة) × ١٠٠ = الإجابات الصحيحة  
ينطبق هذا على وضع *Factory* فقط.

استنادًا إلى مرحلة التصميم في نموذج التطوير *ADDIE* ، فإن النموذج الأولي الذي تم إنتاجه هو نموذج مفاهيمي لوسيلة تقويم التعليم القائمة على

بلوكيت، والتي تصف تدفق استخدام الوسائط، وتصنيف أنماط الألعاب، واستراتيجيات تقديم تقويمات التعليم بطريقة منهجية .

تم تصميم هذا النموذج الأولي باستخدام أربعة أوضاع لعب في بلوكيت، وهي *Café و Classic و Factory و Racing*، والتي تم اختيارها بناءً على ملاءمتها لاحتياجات الطلاب وخصائص مواد جملة الفعلية و جملة الاسمية وأهداف تقويم التعليم في منهج المديكا. بشكل عام، يعمل هذا النموذج كخطة أولية لوسائل التقويم التعليمية القائمة على الألعاب والتي تركز على المشاركة النشطة للطلاب، ودقة فهم بنية اللغة العربية، وسهولة تنفيذ التقويم من قبل المعلمين، وبالتالي تشكل الأساس لتطوير وسائل تقويم التعليم في المرحلة التالية.

### ٣. التطوير

بعد تصميم تطوير وسيلة تقويم في شكل نموذج مفاهيمي لوسيلة تقييم التعلم القائمة على بلوكيت، والتي تصف تدفق استخدام الوسائط، وتصنيف أنماط الألعاب، واستراتيجيات تقديم تقييمات التعلم بشكل منهجي. في هذه المرحلة، خضع المنتج المطور بلوكيت، لعملية التحقق من الصحة من قبل عدد من الخبراء، بما في ذلك خبراء التقييم وخبراء الوسائط والممارسين (معلمو الفصول). كان الغرض من هذا التحقق هو اختبار صحة المنتج، وما إذا كان مناسباً للاستخدام دون مراجعة، أو يحتاج إلى مراجعة، أو حتى غير مناسب لتقييم التعلم. تم تحديد الصحة من خلال النظر في جوانب مختلفة، حيث قام كل خبير بتقييم جوانب محددة وفقاً لخبرته. إذا كانت هناك تعليقات أو اقتراحات يجب أخذها في الاعتبار، فسيتم مراجعة المنتج أو حتى المادة لتحسين جودتها. بعد المراجعة، يمكن تطبيق المنتج في شكل أداة تقييم في سياق البحث.

أ. التحقق من صحة الخبراء في الموضوع

الخبير المتخصص في عملية التحقق من صحة هذه الوسائل التعليمية القائمة على البلوكيت هو خبير في مجال صلة المواد التعليمية بالموضوع. بالإضافة إلى تقويم الجدوى، يقدم الخبير المتخصص أيضًا تعليقات واقتراحات لتحسين الوسائل التعليمية. يمكن الاطلاع على نتائج التحقق من الصحة الذي أجراه الخبير المتخصص في الجدول التالي:

الجدول ٢، ٤: التحقق الخبير في الموضوع

رقم	الجانب	مقياس التقييم				
		١	٢	٣	٤	٥
١	توافق الأسئلة مع الأهداف والغايات التعليمية				✓	
٢	توافق بنود الأسئلة مع المادة				✓	
٣	تطابق الصورة في السؤال مع المادة				✓	
جانب اللغوية						
٤	وضوح اللغة في بنود السؤال			✓		
٥	مطابقة الكتابة مع قواعد اللغة العربية			✓		
٦	توافق اللغة مع خصائص طلاب المدرسة الثانوية				✓	
جوانب عرض التقييم						
٧	توافق بنود السؤال مع خيارات الإجابة			✓		
٨	طريقة الأسئلة تفاعلية وتشاركية.					✓

٩	يمكن الوصول إلى مواد الاختبار في بلوكيت بسهولة في أي مكان وزمان.				✓
١٠	القدرة على تحفيز الطلاب وجذب انتباههم				✓
١١	القدرة على تحفيز فضول المتعلمين				✓
مجموع النقاط					٤٧

$$\text{النسبة (\%١٠٠)} = \frac{\text{عدد إجابات المستجيبين}}{\text{درجات عدد المعايير}} \times ١٠٠\%$$

بلغت النتيجة الإجمالية للتحقق من الصحة من قبل خبراء الموضوع ٤٧، في حين أن النتيجة القصوى كانت  $١٢ \times ٥ = ٥٥$ ، والتي عند ضربها في ١٠٠٪ أعطت إجمالي ٨٥،٤٥٪. وبالتالي، كانت نتيجة التحقق من صحة الجدوى المادية ٨٠٪ (ممتازة).

ب. التحقق من صحة الخبراء في الوسائل

تم إجراء تقييم من قبل خبراء في مجال الإعلام لتقويم بلوكيت في تصميم تقويم التعليم القائم على بلوكيت الذي تم تطويره. طُلب من المقيمين تقويم تصميم تقويم التعليم من خلال ملء استبيان أعده الباحثون، بالإضافة إلى تقديم انتقادات وملاحظات واقتراحات لتحسين المنتج الذي تم تطويره. توضح الجدول التالي نتائج تقييمات المقيمين:

١. التحقق الخبير الأول للوسائل

الجدول ٤، ٣: التحقق الخبير الأول للوسائل

رقم	الجانب	مقياس التقييم				
		١	٢	٣	٤	٥
	العرض					

✓					صفحة رئيسية جذابة وتصميم لوحة تحكم متميز	١
✓					تصميمات ألعاب كلاسيكية، ومقهى، ومصنع، وسباق وفقاً لمواد التركيب، وعدد الفيليات وعدد الأسماء.	٢
✓					الألوان والأيقونات والرسوم المتحركة في أوضاع اللعبة الأربعة الكلاسيكية، والمقهى، والمصنع، والسباق جذابة وتساعد الطلاب على التركيز على تقييم المواد.	٣
✓					عرض الوسائل في اللعبة واضح وسهل الفهم.	٤
سهولة الاستخدام						
	✓				عملية إنشاء الأسئلة وتعيين أوضاع اللعبة وتوزيع رموز الانضمام عملية وفعالة.	٥
	✓				طريقة اللعب سهلة الاستخدام للطلاب، مع تعليمات واضحة لتقييم عدد الفعلية والاسمية.	٦
✓					عمليات الوسائل انضم إلى اللعبة، وأجب عن الأسئلة، وشاهد النتائج، بسهولة وبدون مدرس.	٧

✓					٨ يعمل بلوكيت بسلاسة على الهواتف المحمولة وأجهزة الكمبيوتر المحمولة.
الاهتمام					
✓					٩ تزيد عناصر الألعاب مثل المكافآت ولوحات المتصدرين في وضع اللعبة من اهتمام الطلاب بتقييم التركيب.
✓					١٠ وسائل الإعلام ككل ممتعة، لذا فإن الطلاب أكثر حماسًا لتعليم الجملة الفعلية و الجملة الاسمية.
٤٨					مجموع النقاط

$$\text{النسبة (\% ١٠٠)} = \frac{\text{عدد إجابات المستجيبين}}{\text{درجات عدد المعايير}} \times ١٠٠ \%$$

بلغت النتيجة الإجمالية للتحقق من الصحة من قبل خبير في الوسائل ٤٨ ،  
في حين أن النتيجة القصوى كانت  $١٠ \times ٥ = ٥٠$  ، والتي عند ضربها في  
١٠٠٪ أعطت إجمالي ٩٦٪ . وبالتالي، كانت نتيجة التحقق من صحة  
الجدوى المادية ٩٦٪ (الممتازة).

٢. التحقق الخبير الثانية للوسائل

الجدول ٤،٤: التحقق الخبير الثانية للوسائل

رقم	الجانب	مقياس التقييم				
		١	٢	٣	٤	٥
العرض						
١	صفحة رئيسية جذابة وتصميم لوحة تحكم متميز				✓	

٢	تصميمات ألعاب كلاسيكية، ومقهى، ومصنع، وسباق وفقاً لمواد التركيب، وعدد الفيليات وعدد الأسماء.				✓	
٣	الألوان والأيقونات والرسوم المتحركة في أوضاع اللعبة الأربعة الكلاسيكية، والمقهى، والمصنع، والسباق جذابة وتساعد الطلاب على التركيز على تقييم المواد.				✓	
٤	عرض الوسائل في اللعبة واضح وسهل الفهم.				✓	
سهولة الاستخدام						
٥	عملية إنشاء الأسئلة وتعيين أوضاع اللعبة وتوزيع رموز الانضمام عملية وفعالة.				✓	
٦	طريقة اللعب سهلة الاستخدام للطلاب، مع تعليمات واضحة لتقييم عدد الفعلية والاسمية.				✓	
٧	عمليات الوسائل انضم إلى اللعبة، وأجب عن الأسئلة، وشاهد النتائج، بسهولة وبدون مدرس.				✓	
٨	يعمل بلوكيت بسلاسة على الهواتف المحمولة وأجهزة الكمبيوتر المحمولة.				✓	



الاهتمام					
✓					٩ تزيد عناصر الألعاب مثل المكافآت ولوحات المتصدرين في وضع اللعبة من اهتمام الطلاب بتقييم التركيب.
		✓			١٠ وسائل الإعلام ككل ممتعة، لذا فإن الطلاب أكثر حماسًا لتعليم الجملة الفعلية و الجملة الاسمية.
٣٣					مجموع النقاط

بلغت النتيجة الإجمالية للتحقق من الصحة من قبل خبير في الوسائل ٣٣، في حين أن النتيجة القصوى كانت  $5 \times 10 = 50$ ، والتي عند ضربها في ١٠٠٪ أعطت إجمالي ٦٦٪. وبالتالي، كانت نتيجة التحقق من صحة الجدوى المادية ٦٦٪ (جيد جدا).

ج. التحقق من صحة خبير معلم اللغة العربية

تم إجراء هذا التحقق بهدف تقييم شامل لتقويمات التعليم باستخدام بلوكيت، وقد خضع التقويم لعملية تحقق من قبل عدة خبراء، بما في ذلك خبراء التقويم وخبراء الإعلام وخبراء المواد. طُلب من المصادقين تقويم تصميم تقويم التعليم من خلال بلوكيت عن طريق ملء استبيان أعده الباحث، بالإضافة إلى تقديم انتقادات واقتراحات لتحسين المنتج الذي تم تطويره. ترد نتائج تقويمات المصادقين في الجدول التالي:

الجدول ٤، ٥: التحقق الخبير للمعلم اللغة العربية

رقم	الجانب	مقياس التقييم				
		١	٢	٣	٤	٥
	المادة					

✓					١ توافق تنظيم الأسئلة مع المادة
✓					٢ مطابقة المفهوم في كل سؤال
✓					٣ مطابقة محتوى المواد في كل سؤال
✓					٤ المراجع المستخدمة مناسبة وكافية
✓					٥ المضلل يعمل بشكل جيد
التقديم					
✓					٦ مظهر بلوكيت
✓					٧ عملية التقويم الشاملة عملية، بما في ذلك توزيع الرموز وإدارة انضمام الطلاب.
✓					٨ من السهل إدارة الوقت وتدفق اللعبة والتحكم في الجلسة أثناء التقييم.
✓					٩ الوضع الكلاسيكي عملي للتقويم المنظم مع التركيز على دقة الإجابات.
✓					١٠ تنفيذ وضع “ Café ” العملي للتقويم التدريجي الذي يدعم دقة الطلاب.
✓					١١ تنفيذ وضع Faktory العملي للتقويم المستمر الذي يعزز اتساق الإجابات
✓					١٢ تنفيذ وضع Racing عملي للتقويم مع منافسة صحية حيث يمكن تعديل المدة.

✓					١٣	يتم إنشاء نتائج التقييم (الدرجات والتصنيفات وتحليل الإجابات) تلقائيًا ويمكن الوصول إليها بسهولة للتقويم.
بلوكيت						
✓					١١	بلوكيت يسهل على الطلاب عملية التقييم.
✓					١٢	ال قالب والمحتوى المستخدم في بلوكيت جذاب
✓					١٣	القائمة في البلوكيت التي يتم عرضها جذابة
اللغوية						
✓					١٤	إرشادات الاستخدام سهلة الفهم
✓					١٥	المصطلحات المستخدمة في الأسئلة مفهومة وواضحة.
✓					١٦	الجمال المستخدمة في السؤال سهلة الفهم.
٨٠					مجموع النقاط	

$$\text{النسبة (\%١٠٠)} = \frac{\text{عدد إجابات المستجيبين}}{\text{درجات عدد المعايير}} \times ١٠٠\%$$

بلغت النتيجة الإجمالية للتحقق من الصحة من قبل خبراء الموضوع ٨٠، في حين أن النتيجة القصوى كانت  $١٦ \times ٥ = ٨٠$ ، والتي عند ضربها في

١٠٠٪ أعطت إجمالي ٩٢,٥٪. وبالتالي، كانت نتيجة التحقق من صحة الجدوى المادية ١٠٠٪ (ممتازة).

#### ٤. التنفيذ

مرحلة التنفيذ هي استمرار لمرحلة التطوير. في هذه المرحلة، يتم تنفيذ جميع تصميمات الوسائل التي تم تطويرها بعد مراجعتها. ثم يتم تنفيذ وسائل التقييم القائمة على المنصة والتي تم تطويرها باستخدام البلوكيت في موقف واقعي، أي في الفصل الدراسي. في هذه المرحلة، يقوم الباحث بإجراء اختبار المنتج على مجموعة صغيرة فقط (اختبار محدود) من خلال مراقبة استجابات الطلاب لوسائل التقييم التي تم تطويرها.

أجريت هذه التجربة لتقييم مدى عملية وسائل التقييم. شارك في التجربة خمسة طلاب من الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بنجرماسين. أجريت التجربة في فصل دراسي للصف الحادي عشر باستخدام أجهزة الكمبيوتر المحمولة والهواتف المحمولة، بمساعدة جهاز عرض لعرض أعمال الطلاب مباشرة.

خلال التجربة المحدودة، شرح الباحث ما تتضمنه وسائل التقييم وكيفية استخدامها. تم ذلك حتى يكون الطلاب أكثر حماسًا في إكمال الاختبار في وسائل التقييم ويكونوا قادرين على تشغيل الوسائل وفقًا لتعليمات الاستخدام.

بعد أن انتهى الطلاب من مراقبة وتشغيل وسائل التقييم، وزع الباحث استبيانًا في نهاية التجربة. كان الهدف من هذا الاستبيان هو تقييم مدى استجابة الطلاب لوسائل التقييم باستخدام منصة بلوكيت التي تم تطويرها لأسئلة تركيب الجملة الفعلية والجملة الاسمية.

الجدول ٦،٤ : نتائج التقويم مجموعة الصغيرة

رقم	الجانب	مقياس التقييم				
		١	٢	٣	٤	٥
التقويم						
١	يتم تقديم الأسئلة على البلوكيت في شكل مواد حول تكوين الجملة الفعلية والجملة الاسمية وفقاً لقدرات الطلاب.			٣	١	٧٢٪
٢	يمكن أن توفر الأسئلة تعليقات لفهم المواد المتعلقة بالجملة الفعلية والجملة الاسمية		٢	٢	١	٥٦٪
الوسيلة						
٣	مظهر البلوكيت (الألوان والصور والرسوم المتحركة) جذاب وغير ممل.		١			٨٨٪
٤	تجعل أوضاع اللعب المستخدمة (Classic/Cafe/Factory/Racing) التقويم أكثر متعة من الاختبارات العادية.				١	٨٠٪
٥	لقد زاد بلوكيت من دافعي لتعليم التراكيب.		٢	٢	١	٧٦٪
٦	استخدام البلوكيت جعلني أكثر نشاطاً وتفاعلاً أثناء التقويمات		٢	٢	١	٧٦٪
المستخدمة						

٧	يمكن الوصول إلى بلوكيت بسهولة ويمكن تشغيله باستخدام الهاتف المحمول أو الكمبيوتر المحمول.				١	٤	%٩٦
٨	الكتابة العربية والحركات على الأسئلة واضحة وغير تالفة.		١	٣	١		%٨٠
٩	عملية الانضمام إلى اللعبة (باستخدام الرمز) سارت بسلاسة.	١				٤	%٨٨
١٠	بشكل عام، أعجبنى تقويم التركيب باستخدام بلوكيت وأود استخدامه مرة أخرى.	١	١	٢	١		%٧٢
مجموع النقاط							%٧٨,٤

$$\text{النسبة } (\%) = \frac{\text{عدد إجابات المستجيبين}}{\text{درجات عدد المعايير}} \times 100\%$$

بلغت النتيجة الإجمالية للتحقق من الصحة في التجربة الصغيرة التي شارك فيها خمسة طلاب ١٩٦ نقطة، في حين أن النتيجة القصوى كانت ١٠ أسئلة × ٥ نقاط × ٥ أشخاص = ٢٥٠ نقطة، والتي تم ضربها بعد ذلك في ١٠٠٪ للحصول على نتيجة التحقق من الصحة في التجربة الصغيرة بنسبة ٧٨,٤٪ (جيد جدا)

ثم يتم عرض نتائج التحقق التي تم الحصول عليها من المراجعين الثلاثة والمراجعين الطلاب في هذه التجربة الصغيرة في الجدول التالي لتقديم صورة واضحة.

الجدول ٧،٤: عدد نقاط التحقق

الرقم	المحقق	النسبة المئوية	معايير
١	خبير في الموضوع	٨٥،٤٥ %	جيد جدا
٢	خبير في الوسيلة الأول	٩٦ %	الممتاز
٣	خبير في الوسيلة الثانية	٦٦ %	جيد جدا
٤	محكمة في الطلبة	٧٨،٤ %	جيد جدا
٥	محكمة في معلم اللغة العربية	١٠٠ %	ممتاز
متوسط القيمة المئوية		٨٥،١٧ %	جيد جدا

من الاستنتاجات الواردة في الجدول أعلاه، فإن متوسط النسبة المئوية ٨٥،٤٥ % و ٩٧ % و ٦٦ % و ٧٨،٤ % و ١٠٠ % = ٨٥،١٧ %. بمتوسط قيمة ٨٥،١٧ %، تندرج نتائج التحقق الشامل من قبل الخبراء في فئة ”جيد جدا“، ويمكن استخدام أداة التقويم التعليمي القائمة على الكتل دون تغييرات كبيرة، أو مع تغييرات طفيفة إذا لزم الأمر بناءً على اقتراحات المراجعين.

٥. التقويم

بناءً على نتائج التحقق والتجارب المحدودة في تطوير وسائط تقويم التعليم التراكيب القائمة على منصة بلوكيت، قدم المراجعون اقتراحات وملاحظات بناءة لتحسين المنتج. تم تجميع هذه الاقتراحات وفقاً لوجهة نظر كل مُصدق، مع الأخذ في الاعتبار الدرجات التي تم الحصول عليها (خبراء الموضوع ٨٥،٤٥ %، خبراء الوسائل الأول ٩٦ %، خبير الوسائل الثانية ٦٦ %، معلم اللغة العربية ١٠٠ %، وردود الطلاب في التجارب المحدودة ٧٨،٤ %). هذه الاقتراحات طفيفة ويمكن تضمينها لتحسين جودة الوسائل قبل تنفيذها على نطاق أوسع.

## أ. تحليل خبر الموضوع

بلغت درجة ملاءمة المواد، وفقاً لتقويم الخبر المختص في الموضوع، ٨٥,٤٥٪، مما يعني أنها صُنفت على أنها مناسبة للغاية. وقيم الخبر المختص في الموضوع أن الملاءمة العامة للمواد كانت جيدة جداً، ولكن هناك مجال للتحسين من حيث الملاءمة والعرض التربوي. وشملت الاقتراحات المقدمة ما يلي:

١. إضافة مجموعة متنوعة من الأسئلة بخلاف الأسئلة متعددة الخيارات، مثل الأسئلة ذات الإجابة القصيرة والأسئلة ذات الإجابة الطويلة.

٢. نظام التقييم غير واضح، لذا يجب أن يكون هناك معيار مرجعي ليكون بمثابة أداة تقويم.

٣. وضع إرشادات وتعليمات للإجابة على الأسئلة.

لذلك، من الضروري إجراء تعديلات، وقد قام الباحث بتعديل الأقسام المقترحة.

## ب. تحليل خبر الوسائل

### ١. خبر الوسائل الأول

بلغت نسبة الملاءمة التي حصل عليها أول خبر إعلامي في عملية التحقق ٩٦٪، مما يعني أنه تم تصنيفها على أنها ملائمة للغاية. ذكر خبراء الإعلام أن الجوانب التقنية كانت نقطة الضعف الرئيسية، على الرغم من أن الوظائف الأساسية كانت كافية. وشملت التحسينات المقترحة ما يلي:

أ) توفير تعليمات الاستخدام في كل من التطبيق والدليل.

ب) وضع علامة استفهام (?) على كل سؤال.

### ٢. خبر الوسائل الثانية

بلغت نسبة ملاءمة الوسائل التي تم الحصول عليها من أول خبر في مجال الوسائل ٦٦٪، مما يعني أنها تم تصنيفها على أنها مقبولة. ومع ذلك، هناك حاجة إلى تحسينات تقنية في استخدامها. التحسينات المقترحة هي كما يلي:



أ) إضافة تعليمات الاستخدام للمعلمين والمستخدمين.

ب) إضافة ملفات تعريف المطورين إلى المنتج.

ج. تحليل محاكمة معلم اللغة العربية

بلغت نسبة ملاءمة الوسائل التي تم الحصول عليها من الممارسين الخبراء ١٠٠٪، مما يعني أنها صُنفت على أنها ملائمة للغاية. ومع ذلك، هناك حاجة إلى تحسينات تقنية في استخدامها، مع الاقتراحات التالية للتحسين:

١. الوسائل جذابة للاستخدام في التقييمات التشخيصية والتكوينية والتلخيصية.

٢. هناك نقص في المعلومات حول كل قائمة، مما سيساعد المستخدمين على استخدامها وفقًا لاحتياجات المعلمين.

د. تحليل تجربة على الصغير

كانت استجابة الطلاب للتجربة المحدودة مرضية للغاية بنسبة ٧٨,٤٪، مع تقييم أن الوسائل كانت أكثر متعة من التقييم التقليدي. ومع ذلك، كانت هناك عدة اقتراحات لتحسين الراحة، وهي:

١. كانت صور الأسئلة غير واضحة.

٢. كانت الأسئلة صعبة الفهم لأنها كانت مكتوبة باللغة العربية بالكامل.


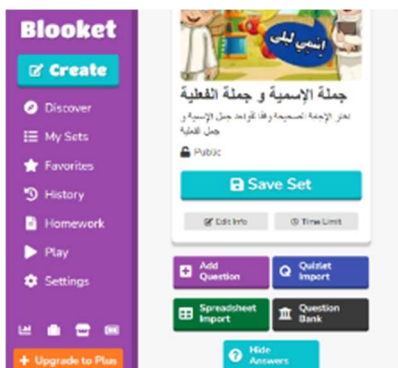


شكلت الاقتراحات والمساهمات من هؤلاء المراجعين الأساس لإجراء تعديلات طفيفة على المنتج النهائي. مع هذه التعديلات، من المتوقع أن تحقق وسائط التقييم القائمة على بلوكيت مستوى أكثر مثالية من الجدوى في التطبيقات المستقبلية.

هـ. مراجعة المنتج

خضع تطوير وسائل تقييم التعليم التفاعلية القائمة على الألعاب من خلال البلوكيت لمراجعات بناءً على مدخلات واقتراحات من عدة خبراء. تم تنفيذ هذه العملية بهدف تحسين جودة تقييم التعليم الذي صممه الباحث، وجعله أكثر إثارة للاهتمام وأسهل

للطلاب لفهمه. يمكن شرح التحسينات التي أدخلت على وسائل تقويم التعليم قبل وبعد المراجعة على النحو التالي:

#### الجدول ٨،٤: التحسينات من الخبراء

بعد	قبل
<p>عرض الملف الشخصي للعنوان والوصف الذي يحتوي على تعليمات لإكمال الأسئلة في التطبيق</p> 	<p>لا يحتوي عرض العنوان والوصف على تعليمات لإكمال الأسئلة في الطلب. لا يحتوي عرض العنوان والوصف على تعليمات لإكمال الأسئلة في الطلب.</p> 
<p>الأسئلة التي تحتوي بالفعل على علامات استفهام (?)</p> 	<p>أسئلة لا تحتوي على علامات استفهام (?)</p> 

## ب. المناقشة

### أ. تقويم تعليم اللغة العربية باستخدام التكنولوجيا

التقويم هو سلسلة من الأنشطة المصممة لقياس فعالية نظام التعليم ككل من أجل تحديد مدى كفاءة تنفيذه ومدى توافقه مع الأهداف المحددة.<sup>٧٤</sup> في التعليم، لا يقتصر دور التقييم على تحديد نتائج التعليم للطلاب فحسب، بل يعمل أيضًا كوسيلة للتفكير من أجل التحسين المستمر وصقل عملية التعليم. لذلك، يجب تصميم تقويم جيد مع مراعاة مدى ملائمة أهداف التعليم وخصائص المادة الدراسية وظروف الطلاب واحتياجاتهم.<sup>٧٥</sup>

في تعليم اللغة العربية، يلزم إجراء تقويم لقياس الكفاءة اللغوية ككل، لا سيما في الجوانب النحوية البنيوية مثل التركيب. ولا يمكن فصل تقويم تعليم اللغة العربية عن المكونات العامة للتعليم، التي تشمل أهداف التعليم والمحتوى أو المادة وطرق التعليم والوسائل وموارد التعليم المستخدمة.<sup>٧٦</sup> من حيث المبدأ، يجب أن يشير إعداد التقويمات إلى الأهداف التعليمية المراد تحقيقها وأن يأخذ في الاعتبار مدى ملائمة عملية التعليم مع شكل التقويم المطبق.<sup>٧٧</sup> بالإضافة إلى ذلك، ينبغي تصميم التقويم الفعال بحيث يساعد الطلاب على إدراك أخطائهم وتحسين فهمهم، بدلاً من مجرد قياس النتيجة النهائية للتعليم.<sup>٧٨</sup>

---

Cahya Edi Setyawan, "DESAIN EVALUASI PROGRAM PEMBELAJARAN"<sup>٧٤</sup> BAHASA ARAB", *AL-MANAR: Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam* 4, عدد ١ (٢٠١٥): ص. ١٦٩, <https://journal.stainsy.ac.id/index.php/almanar/article/view/64>.

Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, ke 2 (DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN ISLAM KEMENTERIAN AGAMA 2012, 2012), ص. ١٢-١٣.

Muhammad Ilyas Ismail, *EVALUASI PEMBELAJARAN - Rajawali Pers* (PT. RajaGrafindo Persada, 2021), ص. ٩.

Fadhilah Nurzahira وآخرون, "KONSEP EVALUASI PEMBELAJARAN BAHASA ARAB", *Ihya Al-Arabiyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Arab* 11, عدد ١ (٢٠٢٥): ص. ٤٧, <https://doi.org/10.30821/ihya.v1i13.26379>.

Muhammad Azhar وآخرون, "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Digital", *Ukazh: Journal of Arabic Studies* 6, عدد ١ (٢٠٢٥): ص. ٨٠, <https://doi.org/10.37274/ukazh.v6i1.1438>.

مع تطور تكنولوجيا التعليم، من المثالي أن يتم تطوير تقويم التعليم في شكل رقمي وتفاعلي ليتوافق مع خصائص الطلاب اليوم. يتيح التقييم القائم على التكنولوجيا طرح أسئلة أكثر تنوعًا، وتقديم ملاحظات سريعة، وزيادة مشاركة الطلاب وانخراطهم في عملية التقويم.<sup>٧٩</sup> لذلك، يجب تطوير تقويم تعليم اللغة العربية في شكل وسائل تقويم قائمة على التكنولوجيا ومصممة من الناحية التربوية والسياقية.

#### ب. خصائص مواد التريب ومتطلبات وسائل التقويم

التركيب هو تجمع كلمات تكمل بعضها البعض لتشكيل جملة ذات معنى. يشرح الجاريم وأمين أن التركيب هو تجميع كلمات يوفر معنى أو فهمًا كاملاً جملة مفيدة، ويتكون من كلمتين أو أكثر بحيث يمكن فهم المعنى بالكامل.<sup>٨٠</sup> كل كلمة في جملة مفيدة لها وظيفة نحوية محددة تحدد المعنى العام للجملة. وبالتالي، فإن فهم التركيب لا يتطلب إتقان القواعد النحوية فحسب، بل يتطلب أيضًا القدرة على تحليل العلاقات بين الكلمات في بنية الجملة.

الهدف من تعليم التركيب هو تزويد الطلاب بالقدرة على فهم وإتقان بنية الجمل العربية بشكل صحيح.<sup>٨١</sup> وذلك لأن إتقان بنية الجملة هو الأساس الرئيسي لإتقان جميع المهارات اللغوية، سواء الاستقبالية أو الإنتاجية. مواد التراكيب هرمية ومعقدة، لذا يجب تصميم تقييمها بعناية لقياس فهم الطلاب على مراحل، من مقدمة البنية إلى القدرة على تحليل القواعد وتطبيقها في سياق الجمل.

---

<sup>٧٩</sup> Muhammad Azhar وآخرون "Evaluasi Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Teknologi Digital", ص. ٧٨.

<sup>٨٠</sup> Afrizal Abdul Hafizh وآخرون "Pengembangan Instrumen Evaluasi Tarkib Pada Pembelajaran Bahasa Arab", *Al-Hasani: Journal of Islamic Studies* 1, عدد ٢ (٢٠٢٤): ص. ٨٨, <https://journal.iaibabsarolangun.ac.id/alhasani/article/view/55>.

<sup>٨١</sup> Ibadurrahman وآخرون "Analisis Evaluasi Tarkib Dan Mufradat Di Soal Ujian Madrasah Bahasa Arab MA TP2020-2021 Dan TP 2021-2022.", *INTIFA: Journal of Education and Language* 1, عدد: 1 (2024): ص. ٦٩-٥٣.

من الناحية التربوية، يغطي التركيب جوانب النحو والشرف ويمكن أن يكون تمهيداً وإنتاجياً في طبيعته. يتم تقييم الجانب التمهيدي بشكل عام في شكل اختبار اختيار الصحيح واختبار الإعراب، بينما يمكن تقييم الجانب الإنتاجي من خلال تكوين الجمل وتصحيحها أو تحليل تركيبها.<sup>٨٢</sup>

بناءً على تحليل المادة، يتطلب التقييم المطبق على طلاب المدارس الثانوية الدينية مزيداً من القدرة على تحديد الصواب والخطأ، واختيار البنية المناسبة، وتحديد الإعراب. ويتطلب هذا الشرط وسيلة تقييم قادرة على تقديم الأسئلة بوضوح وتعدد، وتدعم الكتابة العربية بالحركات الصحيحة.<sup>٨٣</sup>

### ج. ملاءمة وسائل تقويم البلوكيت لخصائص الطلاب ومواد التركيب

تشير خصائص طلاب المدارس الثانوية الدينية إلى أنهم في مرحلة التطور المعرفي التشغيلي الرسمي، ولكنهم لا يزالون يميلون إلى الشعور بالملل بسهولة عندما يتم تقديم التقييمات بطريقة رتيبة. لذلك، تعتبر وسائل التقييم التفاعلية والتنافسية الصحية التي توفر ملاحظات فورية أكثر ملاءمة للحفاظ على مشاركة الطلاب في عملية تقييم التركيب، التي تتطلب تركيزاً ودقة عاليين.

في هذا السياق، يعد استخدام بلوكيت كوسيلة تقويم للتركيب مناسباً للغاية لأنه يوفر أوضاع لعب متنوعة يمكن تكييفها مع خصائص المادة وأهداف التقييم. الوضع الكلاسيكي هو الوضع الأساسي والأكثر ملاءمة لتقييمات التركيب التي تتطلب الدقة، مثل اختبار الاختيار الصحيح واختبار الإعراب، لأن الطلاب يعملون على الأسئلة واحدة تلو الأخرى مع التركيز على دقة إجاباتهم دون تشتيت انتباههم بآليات اللعبة المعقدة. هذا الوضع مناسب للتقييمات التكوينية والتلخيصية التي تركز على دقة فهم بنية الجملة.

---

<sup>٨٢</sup> محمد علي الخلي، الاختبار اللغوية (دار الفلاح، د.ت).

<sup>٨٣</sup> Hafizh وآخرون "Pengembangan Instrumen Evaluasi Tarkib Pada Pembelajaran Bahasa Arab", 2024, ص. ٩٤.

بالإضافة إلى ذلك، يعتبر وضع *Café* و *Factory* مناسبين لتقييم التركيب في مرحلة تعزيز المفاهيم. يتيح هذان الوضعان للطلاب العمل على الأسئلة بشكل متكرر بوتيرة أكثر استرخاءً، مما يجعلهما مناسبين لمواد التركيب المتوسطة المستوى، مثل التركيب الإضافي والتركيب الوصفي. من خلال التكرار المنظم للأسئلة، يمكن للطلاب تعزيز فهمهم لتركيب الجمل دون ضغط زمني مفرط، مما يدعم عملية استيعاب قواعد اللغة.

في الوقت نفسه، يمكن استخدام وضعي السباق والمعرفة الملكية بطريقة محدودة وانتقائية لتقييمات التركيب التي تكون ذات طبيعة تمهيدية أو تعزيزية أولية، مثل تحديد عناصر الجملة أو اختيار التركيب الصحيح. تشجع هذه الأوضاع الطلاب على العمل بسرعة والتركيز، ولكن يجب التحكم فيها حتى لا تؤثر على دقة تحليل بنية الجملة. لذلك، فإن استخدامها أكثر ملاءمة لمواد التراكيب البسيطة نسبيًا أو كنوع من التنوع في التقييم للحفاظ على تحفيز الطلاب.

على العكس من ذلك، لا يُنصح باستخدام أنماط اللعب التي تركز بشكل مفرط على الحظ أو تشتت الانتباه بصريًا في تقييم التركيب المتقدم، لأنها قد تتداخل مع عملية تحليل اللغة التي تتطلب الدقة. وبالتالي، يجب أن يأخذ اختيار أنماط لعب بلوكيت في الاعتبار مدى ملاءمة أهداف التقييم ومستوى تعقيد مادة التركيب وخصائص طلاب المدارس الثانوية الإسلامية.

بشكل عام، تكمن ملاءمة بلوكيت كوسيلة لتقييم التركيب في مرونة أوضاع اللعبة، التي تسمح للمعلمين بتكييف شكل التقييم مع خصائص المادة واحتياجات الطلاب. مع اختيار الوضع المناسب، لا يعمل بلوكيت كأداة تقييم قائمة على التكنولوجيا فحسب، بل كأداة تربوية تدعم فهمًا أكثر فعالية وعمقًا لتركيب الجمل العربية.

#### د. التنفيذ النظري لتطوير وسائل تقويم التراكيب القائمة على البلوكيت

أسفرت نتائج البحث والتطوير الذي أجراه الباحث عن إنتاج وسيلة مفاهيمية وتقويم للتعليم القائم على الألعاب التعليمية باستخدام بلوكيت لموضوع اللغة العربية في الصف الحادي عشر في المدرسة الثانوية الإسلامية الحكومية الثالثة بنجرماسين. استخدمت هذه الدراسة طريقة البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE، الذي يتضمن مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم.

من الناحية النظرية، بدأ تنفيذ وسيلة التقييم القائمة على بلوكيت بتحليل احتياجات الطلاب ووسائل الإعلام، مما أشار إلى الحاجة إلى تقييم تفاعلي قائم على التكنولوجيا. في مرحلة التصميم، صنف المعلمون مواد التقييم إلى أنماط أسئلة، ثم قاموا بتكييفها مع أوضاع لعبة بلوكيت ذات الصلة.

لم يكن اختيار أوضاع Classic و Café و Factory و Racing قائماً على تنوع الألعاب فحسب، بل على ملاءمتها التربوية لخصائص المواد وأهداف التقييم. تم استخدام الوضع Classic للتقييم المنظم بناءً على دقة الإجابة، والوضع Café للتقييم التدريجي الذي يركز على الدقة، والوضع Factory لتعزيز المفاهيم بشكل مستمر، والوضع Racing لتدريب سرعة التفكير مع الحفاظ على دقة بنية الجمل. وقد تعزز تطبيق هذه الوسائط بنتائج التحقق من صحتها من قبل خبراء في الموضوع وخبراء في الوسائل والمعلم، فضلاً عن ردود الفعل الإيجابية من الطلاب في تجارب محدودة. وهذا يدل على أن وسائل التقييم المصممة بناءً على خصائص التقييم والمواد والطلاب والوسائل يمكن تطبيقها بشكل عملي وفعال في سياق تعليمي حقيقي.

تكمن الجودة المفاهيمية لهذه الدراسة في صياغة نهج قائم على الخصائص كدليل للمعلمين في تطوير وسائط تقييم التركيب القائمة على البلوكيت. يركز هذا النهج على أن تطوير وسائط التقييم لا يبدأ باختيار التطبيق، بل بتحليل

أربع خصائص رئيسية، وهي خصائص التقييم، ومواد التركيب، والطلاب،  
والوسائل.