جمـــهوريـــــة إندونيســـيا
وزارة الشـــؤون الدينيـــة
جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج
كليـــة الدراسات العليا قسم تعليـــم اللغـــة العربيـــة

تطوير لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية

(بحث تطويري في مدرسة "مولاورمان" الثانوية الحكومية الإسلامية بنجرماسين)

بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية

إعداد:
رضى درماواتي (08720033)

إشراف:
د. إمام أسراري
د. بكري محمد بخيت أحمد

العام

2010 م

1431هـ

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

إستهلال

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمنِ الرَّحِيْمِ

وَقُلْ رَبِّ زِدْنِى عِلْماً

(سورة طه، الآية: 114)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

إهداء

إلى اليد البيضاء التي أحاطتني بالرعاية. وتعهدتني بالنمو والعطاء. وأغنت روحي بدفق عطائها. وأنارت فكري بكل المعاني السامية النبيلة. وأغدقت علي علمـــاً غزيـــراً. فعلمتني أن العلم خير زاد في الدنيا والآخرة. وأن الحياة بلا علم لاقيمة لها, وأن قيمة الحياة بأهدافها. وبالسعي الدؤوب لتحقيقها. وأن الحياة حب وعمل وعطاء. أقف وقفة إجلال وإكبار أمام عظمتها وعظمة أمثالها.

إلى أمي الشريفة

إلى الذي غرس فيَّ حب العلم والتعلّم والدأب عليهما. إلى الذي علمني أنّ الجد والعمل خير سبيل للوصول إلى المجد وأنار قلبي بشعاع الأمل.

إلى أبي الكريم

إلى مشاعل النور ومنارات الهداية. إلى الذين جعلوا رسالتهم بعث الإنسان المسلم الجديد. والذين أنفقوا حياتهم من أجل أمتهم ورسالتهم العظيمة.

إلى المعلمين الكرام

إلى الذي قد أعطاني حبه في رعايتي. وصبره في انتظاري. ودفعه في نيل كل آمالي...

إلى زوجي المحبوب

إلى قدوتي ومثلي الأعلى رفاق الدرب والكفاح، و كل من تعلمت منه ولو الترر اليسير.

إلى إخوتي و أخواتي

الباحثة

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

شكر و تقدير

الحمد لله الذي ملأ الكون رحمة وحنانًا تجري الرياح بأمره ممطرة؛ فتنبت الأرض أشجاراً وأغصانًا، خلقنا من نطفة منيت فكانت الأرحام مأوانا، ونخبو وعين الله تكلؤنا والأب يسعى والأمّ ترعانا، وأشهد أن لا اله إلا الله وحده لا شريك له ، إن شاء أماتنا وإن شاء أحيانا، وأشهد أنّ محمّدا عبده ورسوله، من وهدة الكفر أنجانا وبعد...

وبادئ ذي بدء يسعدني أن أتقدم بخالص الشكر والتقدير إلى:

1- سماحة الأستاذ الدكتور الحاج إمام سفرايوغو، مدير جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

2- سماحة الأستاذ الدكتور مهيمين، عميد كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

3- سماحة الدكتور شهداء صالح نور، رئيس قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

4- سماحة المشرف الأول أستاذي الجليل الدكتور إمام أسراري الذي أشرف علـــي, وأمدّاني بعظيم توجيهاته, كما عزّز في نفسي روح المثابرة, وتقصـــي الحقـــائق العلمية, فله مني الشكر والتقدير.

5- سماحة المشرف الثاني على هذا البحث الأستاذ بكري محمد بخيت أحمد، الذي أحاطني باهتمامه وتشجيعه وملاحظاته السديدة، والذي تعلمت منه البحث اكتسبت على يديه مهاراته، وكان له الفضل الأكبر في توجيه مسار بحثي من التقليدية إلى الحداثة ، فأسأل الله تعالى أن يمد في عمره ويجعله سندا للباحثين من أبناء هذا الوطن.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

6- الأساتيذ المعلمين في قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. فلهم من الباحثة كل الشكر والتقدير على ما قدموه من العلوم والمعارف والتشجيع. وجزاهم الله عنى خير الجزاء.

7- كما تتوجه الباحثة بالشكر لأخيها الكريم بيني توغه غونوان لبذل كل الجهد والعون في متابعة البرامج الحاسوبية لتطوير هذه اللعبة اللغوية.

8- خبيرا تعليم اللغة العربية الأستاذ الدكتور شهداء صالح و الدكتور نصر الدين إدريس جوهر و خبراء الوسائط المتعددة مخلصين و غيلانغ و إلغا فرديان لبذلهم كل الجهد والعون في تحكيم اللعبة من نواحي مضمون اللعبة و برامجيتها.

9- مدرسة اللغة العربية و التلاميذ في مدرسة مولاورمان الثانوية الإسلامية ببنجرماسين كالمنتان الجنوبية لمساعدتهم في التجربة المحددة و الميدانية.

10- لكل هؤلاء عهد من الباحثة أن ترعى ماتأصّل في النفس من المبادئ التي تعلمتها منهم في سبيل خدمة اللغة العربية وتطويرها علمياً وتربوياً.

11- كل من أسهم أو قدّم جهداً في سبيل إخراج هذا البحث.

و ترجو الباحثة أن تكون قد وفيت بعض العرفان بالجميل للغة العربية, وأسهمت بإرساء لبنة متواضعة في تطويرها بهدف الوصول إلى جيل قادر على حب لغته والدفاع عنها وتواصله مع التكنولوجيا الحديثة خدمة لها.

(وأسأل الله تعالى أن يجعل هذا العمل خالصا لوجهه)

والله ولي التوفيق

مالانج، 20 أبريل 2010 م

الباحث

رضى درماواتي

07720033

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

جمـــهوريـــــة إندونيســـيا

وزارة الشـــؤون الدينيـــة

جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج

كليـــة الدراسات العليا قسم تعليـــم اللغـــة العربيـــة

تقرير المشرفين

بسم الله الرحمن الرحيم، الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على أشرف الأنبياء والمرسلين وعلى اله وصحبه أجمعين.

بعد الاطلاع على البحث العلمي الذي حضرته الطالبة:

اعداد الطالبة : رضى درماواتي

رقم التسجيل : 0807200033

موضوع البحث : تطوير لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية (بحث تطويري في مدرسة "مولاورمان" الثانوية الحكومية الإسلامية بنجرماسين)

وافق المشرفان على تقديمه إلى مجلس المناقشة.

المشرف الأول	المشرف الثاني
د. إمام أسراري	د. بكري محمد بخيت أحمد
196311151986011001	

الاعتماد

رئيس قسم تعليم اللغة العربية

د. شهداء صالح نور

197201062005011001

الاعتماد من طرف لجنة المناقشة

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

عنوان البحث : تطوير لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية (بحث تطويري في مدرسة "مولاورمان" الثانوية الحكومية الإسلامية بنجرماسين)

بحث تكميلي لنيل درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية

إعداد الطالبة : رضى درماواتي

رقم التسجيل : [illegible]

قد دافعت الطالبة عن هذا البحث أمام لجنة المناقشة وتقرر قبولها شرطا لنيل درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية، وذلك في يوم الثلثاء، بتاريخ:20 أبريل 2010 م.

وتتكون لجنة المناقشة من السادات الأساتذة:

1. الدكتور شهداء صالح رئيسا
رقم التوظيف: 197201062005011001 التوقيع: .....
2. الدكتور فيصل محمود آدم مناقشا
التوقيع:.....
3. الدكتور إمام أسراري مشرفا
رقم التوظيف: 196311151986011001 التوقيع: .....
4. الدكتور بكرى محمد بخيث مشرفا
التوقيع: .....

اعتماد علي

عميد كلية الدراسات العليا،

أ. د. مهيمين

195612111983031005

إقرار الطالبة

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

أنا الموقع أدناه، وبياناتي كالآتي:

الاسم الكامل : رضى درماواتي

رقم التسجيل : 0807700033

العنوان : تطوير لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية (بحث تطويري في مدرسة "مولاورمان" الثانوية الحكومية الإسلامية بنجرماسين)

أقرر بأن هذه الرسالة التي حضرتها لتوفير شرط لنيل درجة الماجستير في تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج تحت عنوان:

تطوير لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية

(بحث تطويري في مدرسة "مولاورمان" الثانوية الحكومية الإسلامية بنجرماسين)

حضرتها وكتبتها بنفسي وما زورتها من إبداع غيري أو تأليف الآخر. وإذا ادعى أحد استقبالا أنها من تأليفه وتبين أنها فعلا ليست من بحثي فأنا أتحمل المسؤولية على ذلك، ولن تكون المسؤولية على المشرف أو على كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج.

هذا، و حررت هذا الإقرار بناء على رغبتي الخاصة ولا يجبرني أحد على ذلك.

مالانج، 20 أبريل 2010 م

توقيع صاحب الإقرار

رضى درماواتي

08720033

مستخلص البحث

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

رضى درماواتي، 2010مـــ. تطوير لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية (بحث تطويري في مدرسة "مولاورمان" الثانوية الحكومية الإسلامية بنجرماسين). المشرف الأول: د. إمام أسراري. المشرف الثاني: د. بكري محمد بخيت أحمد.

الكلمات الإشارية: *تطوير ، اللعبة الحاسوبية، المفردات العربية*

وجه تعليم اللغة العربية في مدرسة مولاورمان الثانوية الإسلامية الحكومية بنجرماسين على المشكلة بأن التلاميذ لم يستوعبوا على المفردات العربية التي من إحدى عناصر تعلم اللغة الأجنبية. والأسباب هذه المشكلة تعود إلى استخدام الوسيلة التعليمية التقليدية لتوضيح المعنى و قلة الوقت المقرر. ويأثر هذا السبب إلى أن يشعر التلاميذ بالسأم و الملل. وهذا يؤثر على استوعبتهم و ذخيرهم في المفردات العربية منحفظة و قليلة. بناء على المشكلة السابقة و المقدارات الموجودة، فالتعلم من خلال اللعبة باستخدام الوسائط المتعددة التعلمية التفاعلية ذاتيا من إحدى وسائل تذليلها.

وغرض هذا البحث هو تطوير لعبة "ألغاز الكلمات" المفردات العربية للتعلم الذاتي في شكل قرص مدمج ثم تجربتها في مدرسة مولاورمان المتوسطة الإسلامية الحكومية بنجرماسين. وأما أهداف هذا البحث هي: (1) توصيف كيفية تطوير لعبة "ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية. (2) توصيف خصائص اللعبة الحاسوبية من نواحى الجودة التربوية، والجودة البرامجية، والجودة الصناعية و إستجابة التلاميذ. (3) توصيف نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية للتلاميذ مدرسة مولاورمان المتوسطة الإسلامية الحكومية بنجرماسين باستخدام اللعبة المطورة.

منهج هذا البحث هو البحث والتطوير بنمط تطوير ديك و كيرى و سيل و بروغ المزجة، باستخدام برنامج أدب فليس. والحكماء هذه اللعبة هم خبيران تعليم اللغة العربية و ثلاثة خبراء الوسائط المتعددة. للتجربة المحددة 3 عينات و للتجربة الميدانية 35 عينة، وتشتمل على 17 تلميذا لمجموعة التجربة و 18 تلميذا للمجموعة الضابطة. وأساليب البحث المستخدمة هي الإستبانة، والملاحظة، والمقابلة، والاختبار.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وأما تحليل البيانات باستخدام أسلوب تحليل المضمون و الوصفي الكيفي و إحصائى وصفى.

نتائج البحث هي: (1) كيفية تطوير لعبة "ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية تمر بست مراحل، هي: تحليل المشكلات و الحاجات، و تصميم الخطة، و تطوير اللعبة، و التصديق، و التنقيح، و تجربة اللعبة. (2) باستخدام مدّ النتيجة 1إلى 5، فخصائص اللعبة للجودة التربوية بمعدل النتيجة 4,25 في درجة **جيد جدا**، والجودة البرامجية 3,4 في درجة **مقبول**، والجودة الصناعية 4,78 في درجة **جيد جدا**، و أما لاستجابة التلاميذ بمعدل 4,11 في درجة **جيد** . (3) واستخدام اللعبة المصممة لها تأثيرا كافيا أي في درجة **مقبول** على تنمية ذخيرة المفردات العربية للتلاميذ، أينما كان 17 من عدد مجموعة التجربة، 13 منهم (76%) حصلوا على معيار النجاح ($X \geq 70$) أي ترتفع النتيجة 58% بمعدل نتيجة المجموعة 74,35. وأما نجاح المجموعة التجربية 33% أي 6 تلاميذ من هذه المجموعة، وترتفع النتيجة 13,3%، بمعدل نتيجة المجموعة 56,72.

وتنقيح اللعبة يشتمل على إتمام رموز البرامجية، و زيادة عقدة التنظيم باللغة الشائعة ، وإصلاح شاشة ألوان الخلفية و رموز العيقنات والموسيقى المصاحبة، والأشاء التي تتعلق بإدارة اللعبة من نواحى الصناعة و مضمون المواد التي لم تكتمل.

ABSTRACT

Ridha Darmawaty, 2010. Developing Multimedia Game " Guessing Words" to Enrich Arabic Vocabularies (Developing in MTsN Mulawarman

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

Banjarmasin). Advisors: DR.Imam Asrori M.Pd. and DR. Bakrie Mohammed Bakhet.

Key words: development, multimedia, vocabulary

Learning method of Arabic language in MTsN Mulawarman Banjarmasin has some obstacles. The students are less capable in mastering the Arabic vocabulary which is one of the main factors in learning foreigh language. This probably caused by the teaching aspect which still use the conventional media for expalaining the meaning of vocabularies, beside the lack of time privided. This problem affects the student's psicological aspect who would fell bored and make the students can not master the vocabularies satisfiedly, beside on that reason problem and the student's potential, learning while playing with interactive multimedia would be a good solution.

The result of this researc is expected to increase the self learning multimedia in a form of "Guessing Words" of Arabic language it would be in the form of interactive CD and was tasted in MTsN Mulawarman Banjarmasin. And this research study is aimed for: (1) developing multimedia plaing (game) " Guessing Words" to increase the ability of Arabic vocabularies. (2) discrebing the quality of the multimedia basen on the aspects of education, programming, technique, user response. (3) describing the develovment student's vocabularys from the learning mastery of the students MTsN Mulawarman Banjarmasin after using the developed multimedia.

This research is a developmental research mixed by development model of Dick & carry and Bill & Borg using Adobe Flash CS 3 program. The research validators include two expert in Arabic education and three expert in instructional multimedia. The research subjects consist of there students for small trying-out and tirty five students for the large group try-out, and which is divided again into two group. The instruments used in this study are an observation and a questionnaire, interview, and pre-test and post-test. The data were analyzed by using content analisys, qualitative descriptive and descriptive statistics.

The findings of the study are: (1) the development multimedia playing "Guessing Words" in six step, which are: analyzing, designing, developing, validating, revising, and trying-out; (2) by using 1 to 5 score, the quality of the developed multimedia viewed from the aspect of educational quality shows a score of 4.25 (excilent); the aspect of programming shows a mean score of 3.4 (good), the technique quality shows a score of 4.78 (excilent), and the aspect of attractiveness shows a score of 4.11 (good); (3) learning by using multimedia "Guessing Words" has an enought impact on students' mastering. In the try-out large group which consists seventeen students of axperiment group, thireteen students (76%) have accomplished mastery learning in Arabic vocabularies ($X \geq 70$) get mean score's group 74,35 or increases up to 58%. While eighteen students of control group, only six students of them (33%) have accomplished mastery learning with mean score's group of 56,72 or increates up to 10%.

The ravision consists of the accomplishing programming code, sound effect and other things which relate in the playing program operation from technical aspect and imperfect material.

ABSTRAK

Ridha Darmawaty, 2010, Pengembangan Permainan "Tebak kata" untuk Memperkaya Perbendaharaan Kosakata Bahasa Arab. (Penelitian Pengembangan di

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

MTsN Mulawarman Banjarmasin). Pembimbing: DR. Imam Asrori, M.Pd. dan DR. Bakry Muhammed Bakhet.

Kata Kunci : *Pengembangan, Multimedia, Kosakata Bahasa Arab.*

Pembelajaran Bahasa Arab di MTsN Mulawarman dihadapakan pada permasalahan bahwa siswa kurang menguasai kosakata Bahasa Arab yang merupakan salah satu unsur utama dalam belajar bahasa Asing. Hal ini disebabkan penggunaanmedia konvensional dalam menjelaskan makna kosakata, selain kurangnya waktu yang tersedia. Sehingga hal ini berpengaruh terhadap aspek psikologis siswa yang merasakan kebosanan. Akibatnya penguasaan dan perbendaharaan kosakata mereka rendah dan sedikit. Berdasarkan permasalahan tersebut dan potensi yang ada, belajar sambil bermain dengan multimedia interaktif secara mandiri merupakan salah satu solusinya.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia belajar mandiri berupa permainan "Tebak Kata" kosakata Bahasa Arab berupa CD Interaktif dan diujicobakan di MTsN Mulawarman Banjarmasin. Adapun tujuan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah yang ada adalah untuk: (1) mengembangkan multimedia permainan "Tebak Kata" untuk memperkaya perbendaharaan kosakata Bahasa Arab; (2) mendiskripsikan spesifikasi multimedia belajar yang dikembangkan ditinjau dari beberapa aspek berupa kualitas pendidikan, pemrograman, teknis dan respons pengguna; (3) mendiskripsikan tingkat keberhasilan perkembangan perbendaharaan kosakata siswa MTsN Mulawarman Banjarmasin dari ketuntasan belajar mereka dengan menggunakan multimedia permainan "Tebak kata" Bahasa Arab.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dengan perpaduan model pengembangan *Dick and Carry* dan *Bill and Borg* dengan menggunakan program Adobe Flash CS.3. Validator penelitian ini adalah dua orang ahli pengajaran Bahasa Arab dan tiga orang ahli multimedia. Subjek coba terbatas penelitian terdiri dari 3 siswa dan 35 siswa untuk uji coba kelompok besar yang dibagi menjadi 2 kelompok; 17 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 18 siswa sebagai kelompok kontrol. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket, observasi, wawancara dan tes (*pre-test* dan *post-test)*. Data dianalisis dengan menggunakan teknik content analisis, deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif.

Hasil penelitian ini adalah: (1) pengembangan multimedia permainan "Tebak Kata" untuk memperkaya perbendaharaan kosakata Bahasa Arab melalui enam langkah, yaitu: menganalisis, mendesain, mengembangkan, memvalidasi, merevisi, dan mengujicoba; (2) Dengan menggunakan rentang skor 1 sampai 5, kualitas multimedia belajar yang dikembangkan ditinjau dari aspek kualitas pendidikan menunjukkan skor rata-rata 4,25(**sangat baik**); kualitas pemrograman menunjukkan skor rata-rata 3,4 (**cukup**); kualitas teknis menunjukkan skor rata-rata 4,78 (**sangat baik**) dan respons pengguna 4,11 (**sangat baik**). (3) Penggunaan multimedia permainan "Tebak Kata" bahasa Arab berdampak **cukup baik** terhadap penguasaan kosakata siswa, dimana dari 17 kelompok eksperimen, terdapat 13 siswa (72%) yang mencapai standar ketuntasan (X ≥ 70) dengan nilai rata-rata kelompok 74,35 atau mengalami peningkatan sebesar 54%. Sedangkan ketuntasan kelompok kontrol hanya 33% (5 siswa) dengan peningkatanh 10%.

Revisi yang terdiri dari penyempurnaan kode pemrograman, penambahan tombol navigasi dengan bahasa yang familiar, perbaikan tampilan warna background, lambang ikon dan efek suara serta hal- hal yang berhubungan dengan pengoperasian program permainan dari aspek teknis dan isi materi yang kurang sempurna**.**

محتويات البحث

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الموضوع	الصفحة

الغلاف ..... أ

الشعار ..... ب

الإهداء ..... ج

الشكر والتقدير ..... د

تقرير المشرفين ..... و

الاعتماد من طرف لجنة المناقشة ..... ز

صفحة إقرار الطالبة ..... ح

مستخلص البحث :

مستخص البحث باللغة العربية ..... ط

مستخلص البحث باللغة الإنجليزية ..... ك

مصتخلص البحث باللغة الإندونيسية ..... ل

محتويات البحث ..... م

قائمة الجداول ..... ص

قائمة الرسوم البيانية ..... ق

قائمة الصور ..... ر

قائمة الملاحق ..... ش

الفصل الأول

الإطار العام

أ- مقدمة 2

ب- أسئلة البحث 4

ج- أهداف البحث 5

د- فروض البحث 5

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ه- مواصفات المنتج 6
و- أهمية البحث 7
ز- حدود البحث 7
ح- تحديد المصطلحات 8
ط- الدراسات السابقة 9

الفصل الثاني

الإطار النظري

المبحث الأول : الوسائط المتعددة

أ- مفهوم الوسائط المتعددة 12
ب- خصائص الوسائط المتعددة 13
ج- نوع الوسائط المتعددة 14
د- مبادئ تصميم الوسائط المتعددة التفاعلية 14

المبحث الثانى : لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية

أ- تعريف اللعبة اللغوية 15
ب- أجزاء اللعبة اللغوية الحاسوبية 16
ج- خصائص اللعبة اللغوية الحاسوبية 16
د- خصائص اللعبة اللغوية الجيدة 17
ه- فوائد استخدام الألعاب اللغوية 17
و- أسس تصميم اللعبة اللغوية الجيدة 17
ز- إجراءات تصميم اللعبة الحاسوبية 18

المبحث الثالث : تعليم المفردات

أ- معنى تعلم المفردات 19
ب- أسس اختيار المفردات 20

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ج- مبادئ تقديم المفردات 21
د- أساليب توضيح معنى المفردات 22
ه- طريقة تعليم المفردات 24
و- تدريبات المفردات 24
ز- تعليم المفردات عند مستوى المبتدئين 25
ح- التعلم الذاتى للمفردات العربية 25
ط- منهج تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة 26

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ- مدخل و نوع البحث 28
ب- مستهدف البحث 28
ج- نموذج تطوير اللعبة اللغوية 28
د- تجربة الوسيلة 29
ه- البيانات ومصادرها 30
و- أدوات البحث 32
ز- أساليب تحليل البيانات 33

الفصل الرابع

عرض البيانات و تحليلها و مناقشتها

المبحث الأول : النبذة التاريخية

أ- تأسيس المدرسة 40
ب- رؤية ورسالة المدرسة 40
ج- حالة المدرسين 41

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

د- حالة الطلبة 41
ه- المنهج الدراسي للغة العربية 41

المبحث الثاني : عرض البيانات

أ- كيفية تصميم لعبة "ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية 42
ب- خصائص لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية 63
1- نتائج تحكيم خبيري التعليم لمتغيرات الجودة التربوية ... 63
2- نتائج تحكيم خبراء الوسائط المتعددة لمتغيرات الجودة البرامجية 68
3- نتائج تحكيم الجودة الصناعية للمجموعة المحددة 73
4- نتائج إستجابات المجموعة التجريبية الميدانية 75
ج- نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى تلاميذ مدرسة "مُوْلاَوَرْمَانْ" المتوسطة الحكومية الإسلامية ببنجرماسين باستخدام لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية 78

المبحث الثالث : تحليل البيانات و مناقشتها

أ- كيفية تصميم لعبة "ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية 81
ب- خصائص لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية 82
1- تحكيم خبيري التعليم لمتغيرات الجودة التربوية 84
2- تحكيم خبراء الوسائط المتعددة لمتغيرات الجودة البرماجية .. 87
3- تحكيم الجودة الصناعية للمجموعة المحددة 89

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4- إستجابات المجموعة التجربية الميدانية 90
ج- نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى تلاميذ مدرسة "مُوْلاَوَرْمَانْ" لمتوسطة الحكومية الإسلامية ببنجرماسين باستخدام لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية 91

الفصل الخامس

الخاتمة

أ- نتائج البحث 95
ب- التوصيات 97
ج- الإقتراحات 97
المصادر و المراجع 99
الملاحق

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

قائمة الجداول

الجدول 1 : مبدأ تحويل نتيجة البيانات الكمية إلى الكيفية بمقياس 5 35
36
39
الجدول 2 : مبدأ تحويل نتيجة البيانات الكمية إلى الكيفية 48
الجدول 3 : ملخص منهجية البحث 55
الجدول 4 : مثال أكسين أكريف (*ActionAcript*) .....
الجدول 5 : نتائج تحكيم خبيري التعليم لمتغيرات الجودة التربوية 60
65
الجدول 6 : نتائج تحكيم خبراء الوسائط المتعددة لمتغيرات الجودة 69
البرامجية..... 71
الجدول 7 : نتائج تحكيم الجودة الصناعية للمجموعة المحددة 72
..... 83
91
الجدول 8 : نتائج الاستبانة لاستجابة المجموعة التجريبية .....
الجدول 9 : نتائج الاختبار القبلي و البعدى .....
الجدول 10: درجة الفروق بين نتائج الاختبار القبلى و البعدى .....
الجدول 11: مبدأ تحويل نتيجة البيانات الكمية إلى الكيفية بمقياس 5 ....
الجدول 12: مبدأ تحويل نتيجة البيانات الكمية إلى الكيفية .....

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

قائمة الرسوم البيانية

رسم بياني 1 : نموذج تطوير اللعبة اللغوية 27
43
44

رسم بياني 2 : خطة سيناريو التعلم .....

رسم بياني 3 : خطة التعلم .....

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

قائمة الصور

الصورة 1 : مثال بيحافيور(*behavior*) 46

الصورة 2 : مثال عرض أدوات لينة *Adobe Flash CS 3* 48

الصورة 3 : الشاشة المبدئية 49

الصورة 4 : شاشة بيانات اللعبة 49

الصورة 5 : شاشة أهداف التعلم 50

الصورة 6 : شاشة مؤشرات التعلم 50

الصورة 7 : شاشة دليل الاستخدام 50

الصورة 8 : شاشة خطة التعلم 51

الصورة 9 : شاشة المراجع 51

الصورة 10: شاشة مشاركات العمل 51

الصورة 11: شاشة القائمة الأساسية 52

الصورة 12: شاشة فهرس المواد 52

الصوصرة 13: شاشة المادة 53

الصورة 14: شاشة عرض الكلمة 53

الصورة 15: شاشة التدبيب 53

الصورة 16: شاشة التقويم .....

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

قائمة الملاحق

أ- أدوات البحث

1-دليل الإستبانة

2-دليل المقابلة

3-أسئلة الاختبار القبلي و البعدي

ب- شاشة اللعبة

ج- رسالة الإذن للتجربة

د- سيرة ذاتية

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الأول

الإطار العام

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الأول

الإطار العام

أ- مقدمة

طالب العصر الحديث اليوم, يختلف عن طالب الأمس. فهو في محيط يكشف أمامه كل شيء على الواقع. وفي بيئة يعايشها أكثر مما يقرأ عنها, ولاننسى في هذا المجال دور التلفاز, وبرامج القنوات الفضائية وبرامج الحاسوب. وبذلك، فإن استخدام تكنولوجيا المعلومات في تعليم اللغة العربية كتعلم المفردات تعتبرحاجة ماسة. جديرا بالذكر أن تعلم المفردات مطلب أساسي من مطالب تعليم اللغة الثانية وشرط من الشروط الإيجابية، كما أكّد خبراء اللغات الثانية.[1] وهذا مطابقا بأهداف تعليم اللغة العربية للمستوى المبتدئين في المرحلة المدرسية المتوسطة، وهي أن **يستوعب التلاميذ على المفردات العربية**، نطقيا و كتابيا، ويستخدمونها في تركيب الجملة السليمة من خلال تعليم المهارات اللغوية الأساسية. وكلما زادت قيمة ذخيرة المفردات عند التلاميذ، فزادت مهاراتهم اللغوية.[2]

---

[1] رشدي أحمد طعيمة، **تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها مناهجه و أساليبه**، (القاهرة: إيسكو، 1989)، ص. 194.

[2] مرجع نفسه.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وتوصف اللعبة على أنها استراتيجيات في هذا الموقف باستخدام برنامج الحاسوب. ويقوم الحاسوب بتوفير الدعم والاقتراحات للتلميذ خلال محاولته الوصول إلى استراتيجيات معينة. وتتميز اللعبة التعليمية بعنصر التسلية والتشويق والإثارة وزيادة الدافعية عند التلميذ توفر البرامج التعليمية باستخدام الحاسوب، نمطاً متميزاً من التفاعل بين الطالب والحاسوب، ثم يعطيه تغذية راجعة.[3]

بل لم يفد كثيرا هذه الإمكانات في تعليم المفردات العربية، رغم أن التلاميذ يستفدون منها لاشباع حاجاتهم في تنمية ذخيرة المفردات العربية حماسة باستخدام الوسائط المتعددة الجذابة من خلال لعبة لغوية. وتتوقع هذه الحالة في المدارس الكثيرة التي تعلم فيها اللغة العربية.

قد قامت الباحثة بملاحظة مبدئية في بعض المدارس التي تعلم اللغة العربية في بنجرماسين منها مدرسة "مُوْلاَوَرْمَانْ" الثانوية الحكومية الإسلامية ببنجرماسين. واكتشفت الباحثة ظواهر المشكلات المتعددة. ومن الظواهر **التعليمية** هي أن يكتسب التلاميذ المفردات بأسلوب الترجمة بدون الاقتران المباشر أي بوسيلة معينة، كما أشارت المعلمة عند المقابلة، حيث أن أكثر فعالية باستخدام الوسيلة. وكلما أمكن إشراك أكثر من حاسة في دراسة ما كلما سرع في تعلمها واكتساب خبرات أوسع عنها. وبالتالى، لاحظت الباحثة أن يقوم التلاميذ بحفظ المفردات لينموا ذخيرة المفردات العربية الكثيرة في وقت ضيق، حيث أن الممارسة من خلال التدريبات و التمرينات أحسن طريقة في وقت كاف، إما الشفهية أو التحريرية.

بناءا على هذه الظواهر، يخلو التعليم من التشويق والسرور، مع أن أكثر فعالية التعليم والتعلّم بالسرور من خلال استخدام الوسائل الجذابة عند شرح المفردات أو التدريبات. وهذا يؤثر في **نفسية** التلاميذ وفي رغبتهم في تعلّم اللغة العربية. علاوة عن هذه الأسباب، لم يكتسب التلاميذ ذخيرة المفردات الكثيرة و يستخدمها في الجملة

---

[3] إبراهيم الفار، **استخدام الحاسوب في التعليم**، ط.1، (عمّان: دار الفكر،2002)، ص. 73.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصحيحة، وبالطبع، يؤدى إلى ضعفتهم في التعبير الشفوى أو التحريرى كما هو المذكور في الأهداف االلغوية في تعليم اللغة العربية لهذه المرحلة.

وقامت الباحثة بالرغبة و المحاولة لتذليل هذه المشكلات، جديرا بالذكر المفردات تؤدى دورا هاما في برامج تعليم و تعلم اللغة العربية لغير الناطقين بها و تؤثر كثيرا في تنمية المهارات اللغوية. وإذا اهملنا هذه المشكلات في أزمنة طويلة فتؤثر كثيرا في نمو كفاءة التلاميذ في اكتساب المهارات اللغوية الأربع وتعوق عملية نموهم النفسية و اللغوية. لذلك، ستحاول الباحثة تذليل المشكلات **بتطوير الوسائط المتعددة الجذابة للتعلم الذاتي المفردات العربية بالبرنامج الحاسوبي من خلال اللعبة اللغوية.**

تطوير هذه الوسائط المتعددة على أساس أن تعلم بطريقة أفضل إذا اشترك التلاميذ اشتراكا إيجابياً ومسرورا و مشوقا بحرية دون فرض أو إرغام. واللعبة عامل جوهري وأساسي في نمو التفكير لدي التلاميذ وخاصة في مرحلة التعلّم اللغوي الابتدائي، ويمكن استغلالها في تنمية مهارات أي عناصر اللغة المختلفة. ولضيق الوقت المعد، يساعد برنامج الحاسوبية التلاميذ على التعلم الذاتي في زمان ومكان غير معين.[4] إذن، يمكن تحدث تغييرات إيجابية مرغوبة تربويا واجتماعيا في سلوك التلاميذ وتفكيرهم ووجدانهم.

ب- أسئلة البحث

1-ما كيفية تصميم لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية؟

---

[4] رشدي أحمد طعيمة و محمود كامل الناقة، **التعلم الذاتي**، http//www.isesco.org.ma/pub/ARABIC/Taalim%20Logha/P3.htm (5أكتوبر 2009)، ص. 10.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2-ما خصائص لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية من نواحي الجودة التربوية، و الجودة البرامجية، و الجودة الصناعية، وإستجابة التلاميذ ؟

3-كيف نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى تلاميذ مدرسة "مُوْلاَوَرْمَانْ" المتوسطة الحكومية الإسلامية بنجرماسين باستخدام لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية ؟

ج- أهداف البحث

1- وصف كيفية تصميم لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية

2-وصف خصائص لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية من نواحي الجودة التربوية، و الجودة البرامجية، و الجودة الصناعية، وإستجابة التلاميذ.

3-وصف نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى تلاميذ مدرسة "مُوْلاَوَرْمَانْ" المتوسطة الحكومية الإسلامية بنجرماسين باستخدام لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية .

د- فروض البحث

بالقيام على النظريات الآتية، أن:

1- كلما زادت قيمة ذخيرة المفردات عند التلاميذ، فزادت مهاراتهم اللغوية.

2-أفضل طريقة التعلم هو أن يشترك التلاميذ اشتراكا إيجابياً ومسرورا و مشوقا بحرية دون فرض أو إرغام.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3-كلما أمكن إشراك أكثر من حاسة في دراسة ما كلما سرع في تعلمها واكتساب خبرات أوسع عنها. والتعلم البرنامجي من خير الوسائل لتحقيق تلك التوصية. وإن أفضل طريقة لاكتساب المعلومات هي تلك التي يصل إليها المتعلم بنفسه، وبناء على استبصاره الذاتي مما يجعلها أثبت في ذاكرته وأكثر وضوحاً.

فافترضت الباحثة أن استخدام اللعبة اللغوية الحاسوبية كالوسائط المتعددة المعاصرة و الجذابة ينمي ذاكرة التلاميذ في التعلم الذاتي لمفردات للغة العربية.

٥- مواصفات المنتج (*Specification of produc*)

1-اللعبة اللغوية المطورة هي اللعبة الحاسوبية التفاعلية. وتكون هذه الوسيلة في شكل قرص مدمج به المادة التعلمية.

2-برنامج الوسيلة هو برامج الألعاب، بتقديم المواد لتنشيط اللعبة. وتتكون من 16 موضوعا، هي: الأسرة، و أعضاء الجسم، و الملابس وأدوات الزينة، و العدد و الألوان، و البيت وما فيه، و المدرسة وما يتعلق بها، والأطعمة والأشربة، والخضروات و الأشجار و الأزهار، و الثمار ، و الحيوانات و الحشرات، و وسائل المواصلات، والأجهزة، و المرافق العامة، و المهنة، و الطبيعة، و الأفعال.

3-تستخدم هذه اللبعة للتعلم الذاتي.

4-توضيح معنى الكلمات بالصور الجذابة و يصاحب بالموسيقى.

5-للعبة التغذيات الراجعة في أشكال: رقميا، ☆رمزيا، إذا أصاب. و ☹ ، إذا أخطأ. و دافعيا إيجابيا. إذا حصل بالجيد فخرج صوت ممتاز، فإن لم يحصل فنال صوت يدل على الخطأ.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

6-في إعداد هذه اللعبة تستخدم برنامج أدب فلس ش.س.3. (*Adobe Flash CS.3*).

7-التعليمات المستخدمة في هذه اللعبة باللغتين، اللغة العربية و الإندونيسية.

8-سهولة الإجراء. للحاسوب الذي لا يوجد مكان خاصة لقرص مدمج يمكنه باستخدام فليش لإدخال البرنامج، ولا يحتاج إلى تثبيت (*instalt*).

9- وأما المواصفات الخاصة للحاسوب لاستخدام هذا البرنامج تحتاج إلى ر.أ.م (RAM) على الأقل 62 مينغا (62 mega). و موس (Mouse) و مكبر الصوت.

و- أهمية البحث

1- الأهمية النظرية

أ) لتزويد معرفة المعلم و المصمم بالمعيار و الأسس والخطوات التى ينبغى عليهم مراعاتها في تطوير اللعبة اللغوية الحاسوبية لتعلم الذاتي لمفردات اللغة العربية.

ب) إبراز الإتجاهات العامة والخاصة عن الوسيلة الحاسوبية الجذابة في تعلّم المفردات العربية.

2- الأهمية التطبيقية

أ) أن يكون البحث بمعلوماته ونتائجه مفيدا فى إرشاد التلاميذ وبخاصة في مدرسة "مُوْلاَوَرْمَانْ" الثانوية الحكومية الإسلامية ببنجرماسين، ومتعلم اللغة العربية بالعامة لتنمية ذخيرة المفردات العربية ذاتيا.

ب) أن يكون البحث بمعلوماته ونتائجه مفيدا لمساعدة معلمى اللغة العربية في عملية التعليم في حجرة الدراسة.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ز- حدود البحث

1- الحدود الموضوعية: حدد البحث بتطوير الوسائط المتعددة التعلمية الحاسوبية لتعلم المفردات ذاتيا خارج الفصل. ومن عملية تطوير اللعبة هي بتصميمها تصميما كتابيا وحاسوبيا. واختيار المفردات المعدة بأساس حاجات التلاميذ في حياتهم اليومية واعتمادا أيضا على المنهج الدراسي المقرر للمرحلة المتوسطة التي تتكون من الأسماء و الأفعال كما هو المكتوب في المواصفات. وتقديم مفردات الأسماء مستقلة دون وضعها في السياق. لو تقديمها في السياق يصعب على التلاميذ فهمها، لأنهم لم يعرفوا بعض معنى الكلمة المجهزة. بل تأتي تقديم المفرات من الأفعال بوضعها في الجملة، ويستخدم الأسماء التي سبق تقديمها لتنشيط ذاكرة التلاميذ.

2-الحدود المكانية: مدرسة "مولاورمان" الثانوية الحكومية الإسلامية ببنجرماسين. واختيار هذه المدرسة لتطوير اللعبة لأن لها المشكلة في سيطرة التلاميذ للمفردات العربية و تنميتها. وهي من إحدى المدارس الإسلامية نمطا لمدارس أخرى. إذا نجح التطوير فتنمى ذخيرة التلاميذ للمفردات، و سوف تتبع مدارس حولها لنموها .

3-الحدود الزمانية: جرت التجربة في التارخ 1 إلى 30 مارس 2010.

ح- تحديد المصطلحات

1-**لعبة "ألغاز الكلمات" الحاسوبية** ، بمعنى اللعبة كوسائط التعلمية المتعددة ببرنامج الحاسوب لتشوق التلاميذ لتعلم المفردات العربية . وأما تسمية "ألغاز الكلمات، لأنها تتضمن اللعبة بالمواد من المفردات العربية والتدريبات والتقويم على شكل ألغاز الكلمات.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2-**المفردات العربية** في هذا البحث ليست هي جميع الكلمات العربية من الأسماء والأفعال والأحرف، بل محددة من الأسماء و الأفعال داخل المنهج الدراسى و الشائعة والمهمة استخدامها في حياة التلاميذ اليومية.

3-**التعلم الذاتي المبرمج** بمعنى أن التلاميذ سيتعلمون المفردات من خلال الوسيلة المبرمجة المعدة ، ويستخدمها التلاميذ **ذاتيا** أو مستقلا بأنفسهم لتنمية ذخيرة المفردات العربية. و إن امتلاك وإتقان مهارات التعلم الذاتي يمكن التلاميذ من التعلم في كل الأوقات وطوال العمر خارج المدرسة وداخلها.

ح- الدراسات السابقة

اطلعت الباحثة على بعض البحوث العلمية المتعلقة ببحثها وهى كما يالى :

1- بحث قامي أكيد جوهري عن أنجح الوسائل المعاصرة في تعليم المفردات العربية (دراسة المقارنة عن استخدام الفيلم والحاسوب في تعليم المفردات العربية). رسالة الماجستر، 2006-2007. ومنهج البحث هو المنهج التجربي بالنتيجة أن تعليم المفردات العربية في المدرسة الثانوية " الهداية" واجاك- مالنج عبر الفيلم و الحاسوب أنجح من تعليم المفردات العربية باستخدام الوسائل القديمة. بل تعليم المفردات باستخدام الفيلم أنجح من تعليمها عبر الحاسوب بفرق. واستفادت الباحثة نتيجة هذا البحث أن تعليم المفردات العربية باستخدام الحاسوب أنجح من تعليم المفردات باستخدام الوسائل القديمة أي اللتقليدية.

2- بحث على محروس عن فعالية استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات (بالتطبيق على مدرسة المنورة الثانوية ببولولاونج). رسالة الماجستر، 2008-2009. ونتيجة البحث بالمنهج التجربي هي أن استخدام بطاقة الألعاب اللغوية في تعليم المفردات في مدرسة المنورة الثانوية ببولولاونج فعالة بدرجة

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ممتازة (85%). واستفادت الباحثة نتيجة هذا البحث أن تعليم المفردات من خلال اللعبة اللغوية أكثر فعالية.

3- بحث رديفة الحسنة عن برنامج مقترح في تنمية البرامج المحوسبة (Multimedia Interaktif) في تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة الإسلامية سريابوانا مالانج. واستخدمت الباحثة المنهج التطويري بالنتيجة أن البرنامج المحوسبة تؤثر جوهريا على نتيجة مهارة اللغة العربية وعملية تعليم اللغة العربية عند الطلبة ببمعدل النتيجة "جيد. واستفادت الباحثة من هذا البحث منهجية البحث وهي البحث و التطوير. و كذلك نتيجة البحث أن البرنامج المحوسة فعالية في تعليم اللغة العربية.

بعد ما اطلعت الباحثة على الدراسات السابقة تجد أن البحوث العلمية عن لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية تختلف عن موضوع البحوث السابقة، لذلك لا تكرار في البحث.و الفرق الأساس بالبحوث السابقة، أن كل البحوث بحثت عن استخدام الوسيلة في العملية التعليمية داخل الفصل. و أما البحث الآن، سيستخدم التلاميذ الوسيلة في تعلّمهم الذاتى في أي مكان و زمان، ليس فقط في حجرة الدراسة بل خارجها.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الثاني

الإطار النظري

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الثاني

المبحث الأول

الوسائط المتعددة

أ- مفهوم الوسائط المتعددة

الوسائط المتعددة "*Multi –Media*" بأنها تقنية حديثة تعمل على الجمع بين الصوت والصورة والفيديو والرسم والنص المكتوب لتقديم برنامج معين بما يحقق نوعا من التحاور التفاعل بين المتعلم والحاسوب. وفي وقت واحد يضاف إليها توافر البيئة التفاعلية، الجودة التربوية ، لذلك تعتبر برامج الوسائط المتعددة أقوى وسيلة.[5]

---

[5] حسن ربحي مهدي، **فاعلية استخدام برمجيات تعلمية على التفكير البصري والتحصيل في تكنولوجيا المعلومات لدى طالبات الصف الحادي عشر**، رسالة ماجستير غير منشورة. عمادة الدراسات العليا كلية التربية قسم المناهج و التكنولوجيا التعليم. الجامعة الإسلامية غزة، 2006، ص. 55.

www.*colleges.ksu.edu.sa/ARABIC%20COLLEGES/ALI/.../abstracts.aspx*، *25يناير 2010*.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ب- خصائص الوسائط المتعددة

1-للوسائط التعليمية المتعددة نظام متكامل لا ينفصل عن المنهج فهويتضمن محتوى المادة التعليمية من مقدمة وأهداف وأفكار ... الخ.

2- الوسائط التعليمية المتعددة تحتاج إلى أجهزة لمعالجة المعلومات ونقلها.

3- الوسائط التعليمية المتعددة تحتاج إلى برمجيات خاصة لإعدادها.

4- توفر عدة متكاملة ضمن الحاسوب تعطي المستخدم قوة في العمل والابتكار مما جعل اقتناء الحاسوب أمرًا مغريًا.

5-توفر إمكانية تحويل الأصوات إلى إشارات رقمية يمكن إضافتها في برامج الحاسوب.[6]

ج- نوع الوسائط المتعددة

ومن أنواع الوسائط المتعددة التي يمكن استخدامها في تعلم اللغة هي **الحاسوب**.

1- مميزات التعلم باستخدام الحاسوب

أ) توفير فرص كافية للمتعلّم للعمل بسرعته، وقدراته الخاصة، ما يكسبه بعضاً من مزايا تفريد التعليم، وتزويد المتعلّم بتغذية راجعة فورية.

ب) التشويق والمرونة باستخدامه بالمكان، والزمان، والكيفية المناسبة للمتعلّم.

ج) الإسهام بزيادة ثقة المتعلّم بنفسه، وتنمية المفاهيم الايجابية للذات.

د) مساعدة الطلاب على حفظ معاني الكلمات من خلال برامج التمرين والممارسة .

ه) مساعدة المعوقين عضليًا وذهنيًا من خلال الألعاب التعليمية فقد أثبتت فعالية كبيرة.[7]

2- برامج التعلم باستخدام الحاسوب

---

[6]حسن ربحي مهدي، المرجع السابق، ص.57- 58.

[7] حسن ربحي مهدي، مرجع سابق، ص. 39-40.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

التعلم باستخدام الحاسوب، تتنوع من البرامج الآتية:

أ) البرامج التعليمية : (*Tutasial Programmes*) وذلك بتقديم المعلومات في وحدات صغيرة يتبع كل وحدة سؤالاً خاص ثم يقوم الحاسوب بتحليل استجابة المتعلم ويقارنها بالاجابة الصحيحة وهو تعليم لإحتوائه على معلومات ومعارف جديدة تقدم للطالب.

ب)التمرين والممارسة : (*Drill and Practise*) وهو يقدم للطالب سلسلة من الأمثلة للتطبيق على افتراض أن الطالب سبق أن فهم الدرس وفهم قاعدته. وتكون برامج التمرين والممارسة مفيدة إلى حد كبير في المواقف التي يحتاج فيها المتعلمين إلى ممارسة إضافية لتطوير مهارة معينة.

ج) برامج الألعاب :(*Gaming Programmes*) والتي قد تكون تعليمية أو ترفيهية. فإن كانت تعليمية فهي ذات واقعية قوية ويمكن استخدامها في مجال التدريب الإداري[8].

وفي برنامج اللعبة المصممة في هذا البحث ستجمع كل منها، لأن تقوم الألعاب عند التدريبات و التقويم، وأما المواد ستقدمها كالبرامج التعليمية.

د- مبادئ تصميم الوسائط المتعددة التفاعلية

1-مراعاة متطلبات المنهج الحالي :يجب على مصممي برامج الوسائط المتعددة التأكد من التوافق بين المحتوى الذي يتم تغطيته وبين تطبيقات المعلمين والنظام المدرسي.

2- مراعاة الممارسات التدريسية الحالية :وهنا يجب على المعلمين تقبل التطور التكنولوجي الذي يحدث باستمرار مع الوقت، كما يجب على مصممي

---

[8] عبد الحي بن أحمد السبحي، **استخدام الحاسوب في التعليم**،(http//www.arabrenwal.com، 03 أكتوبر 2009) ، ص. 12-15.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

البرامج أن يكونوا قادرين على تصميم برامج وسائط متعددة باحتياجات المعلمين التدريسية.

3- مراعاة تقليل الوقت الذي يتم إختصاره من خلال الممارسات التعليمية.

4- تصميم منتوج يساعد المتعلمين على تنمية مهارات الاستقصاء و التفكير فيما يعرفونه وفيما يتعلمونه.

5-يجب أن يتم تصميم برنامج الوسائط المتعددة بحيث يسهل على المتعلم استخدامه.

6-يجب التأكد من صياغة برامج الوسائط المتعددة باللغة السهلة، والصحيحة، وخالية من الأخطاء الهجائية أو الترقيم[9].

المبحث الثاني

لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية

أ- تعريف اللعبة اللغوية

اللعبة اللغوية نوع من أنواع الوسيلة التعليمية، ونشاط مهم من أنشطة التعليم الاتصالي.[10] ويستخدم مصطلح " **لعبة**" في تعليم اللغة لتزويد المتعلم بوسيلة ممتعة و مشوقة للتدريب على **عناصر اللغة**، و توفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية.[11] واللعبة اللغوية وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغات في السنوات الأخيرة و أثبت تطبيقها نتائج إجابية في تطوير اللغة. واللعبة اللغوية هي من أفضل الوسائط التي تساعد كثيرا من التلاميذ على مواصلة الجهد في الفهم و التدريب الآلى المكثف

---

[9] حسن ربحي مهدي، مرجع سابق، ص.57- 58.

[10] عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، **إيضاءات لمتعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها**، (مالانج : الدورة التدريبية لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها بالبرنامج الخاص في تعليم اللغة، ، 13-20 أكتوبر 2009)، ص. 93.

[11] ناصف مصتفى عبد العزيز، **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها**، (الرياض: دار المريخ للنشر، 1983)، 12.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

للتمكن من استعمال اللغة الجديدة و كسر رتابة الدروس وجفافها. و توفر كثيرا من الألعاب مجالا واسعا في التدريب.[12]

وأما المراد من **لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية** هي الوسيلة المستخدمة للتعلم الذاتي الكلمات من المفردات العربية لدى التلاميذ ببرامج الحاسوب المصمم. وبتقديم المفردات من خلال التكنولوجية الحديثة، كالحاسوب مثلا، يعد دلالة على قوة اللغة العربية.[13] بداية اللعبة، تقدم المفردات العربية بشكل التعرف على الكلمات صوتيا و كتابة حتى يتذكر ويتعامل بالمفردات الكثيرة مرتبا بالحقول الدلالية، من خلال الصور المناسبة بالكلمات المسموعة والمكتوبة. **والغرض الحقيقي** من هذه اللعبة هي حث النفس على تحسين القدرات الذاتية لدى التلاميذ لتنمية ذخيرة المفردات العربية، وسيلة لترقية المهارات اللغوية الأساسية.

ب- أجزاء اللعبة اللغوية الحاسوبية

تتكون اللعبة اللغوية الحاسوبية من:

1- المقدمة: وتحتوي على الهدف من اللعبة ،وعلى القواعد والإرشادات .

2- جسم اللعبة : السيناريو الكامل. في هذا القسم، يمكن عرض المواد المعدة كاملا بالتدريبات.

3- النهاية : التحقيق من إنجاز الهدف والتغذية الراجعة.[14]

ج- خصائص اللعبة اللغوية الحاسوبية

---

[12] المرجع نفسه، ص. 7.

[13] محمود عبد العزيز، **ضرورة تطوير تكنولوجيا المعلومات مع اللغة العربية**، (http//www.arabrenewal، 21 أكتوبر 2009)، ص. 1.

[14] حسن ربحي مهدي، مرجع سابق، ص. 51. مأخوذ من كتاب: زيتون كمال عبد الحميد، **تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات** (القاهرة ، عالم الكتب، ٢٠٠٢)، ص. 218.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1-المقاصد هي النهاية التي يرغب اللاعب في الوصول إليها .

2-القواعد هي التي تحدد إجراءات اللعبة.

3-المنافسة التي تكون بين شخص وآخر أو بين الشخص ونفسه أو مع الوقت الذي يؤخر تحقيق المقاصد.

4-التحدي هو أهم عناصر الجذب والانتباه والإثارة في الألعاب الحاسوبية .

5- تعتمد اللعبة على الخيال للترغيب.

6- اللعبة بيئة غير خطرة فالمتعلم يشعر بالأمان وعدم الخوف .

7-الترفيه هو السمة التي تضيف المِتْعَة والإثارة.[15]

د- خصائص اللعبة اللغوية الجيدة

إيجاز خصائص اللعبة اللغوية الجيدة هي:

1- ملاءمة اللعبة لمستوى الدارسين.

2- صلاحية اللعبة لكافة المستويات.

3- معالجة اللعبة لأكثر من مهارة أو ظاهرة لغوية.

4- اتصال اللعبة بموضوع مدروس حديثا.

5- سهولة الإجراء.

6- إذكاء اللعبة لروح المنافسة وجلبها للمتعة والمرح.[16]

ه- فوائد استخدام الألعاب اللغوية

1- إثراء التعليم و التعلم. (المفردات و التعبيرات، و جمل والتراكيب).

2- تعين على تعلم اللغة و تشجيع التلاميذ على استخدام اللغة.

3- تجعل الدرس ممتعا وشيقا، وبذالك تطرد السأم والضيق.

4- تحقق كثيرا من التنوع، وبذلك يتم التخلص من الرتابة.

---

[15] المرجع نفسه، ص. 52.

[16] ناصف مصتفى عبد العزيز، مرجع سابق، ص. 15-17.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

5- تعين التلاميذ على فهم كثير من جوانب اللغة الأجنبية.

6- تساعد بعض التلاميذ على التخلص من الخجل الذي يشعرون به.[17]

و- أسس تصميم اللعبة اللغوية الجيدة

يمكن للعبة أن تكون ممتازة من حيث كونها لعبة. ولكن قد لا تعتبر وسيلة نافعة ومفيدة من حيث كونها وسيلة تعلمية مساعدة. ولكي تنتج اللعبة الجيدة، فعلى مصممي اللعبة بأن يراعوا الأسس العامة ينبغي أن تضعها، هي:

1- اللعبة اللغوية نشاط تعاوني، مثير للعزائم لتحقيق أهداف موضوعية في إطار من النظم والتعليمات.

2- أن الهدف من اللعبة تشجيع الاستخدام اللغوي للأغراض الاتصالية و ليس دراسة اللغة من أجل اللغة.

3- وللعبة سمة جوهرية أخرى لمعظم الألعاب الموضحة، وهي تكوين معلومات.

ز- إجراءات تصميم اللعبة الحاسوبية

1- تحديد الموضوع الدراسي وأهدافه العامة والسلوكية.

2- تحديد خصائص الطلاب من حيث خبراتهم السابقة وحاجاتهم التعليمية واستعداداتهم.

3- تحليل خصائص المادة التعليمية إلى عناصرها الفرعية ثم إلى أفكارها الرئيسية وأفكارها الثانوية حتى أصغر جزء يكون في المادة العملية لموضوع الدرس.

4- ترتيب السلوكيات في صورة تسلسلية تؤدي إلى تحقيق الهدف السلوكي.

5- إعداد الأنشطة المساعدة التي يرجع إليها الطالب قبل وأثناء دراسة الأداة مثل قراءة مفردات الدرس أو تسجيل صوتي.

6- تحديد نوع البرمجة المستخدمة ثم كتابة الإطارات التي تتناسب مع نوع البرمجة.

---

[17] عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، مرجع سابق، ص. 115.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

7- تجريب البرنامج على عينة من الطلاب للتأكد من دقة صياغة العبارات وترتيب الخطوات.

8- إعـــداد البرنامج في صورته النهائية.

9- إعـــداد الاختبارات التعليمية التي يمر بها الطالب قبل دراسته للبرنامج والاختبارات البعدية التي يتم تقييم تحصيل الطالب النهائي فيه بعد دراسته للبرنامج.

10- كتابة الإطارات التي تشمل المادة العلمية ، المثير ، الاستجابة ، والتعزيز .[18]

المبحث الثالث

تعليم المفردات

إن المفردات هي أدوات حمل المعنى كما أنها في وقت آخركوسيلة للتفكير. لأن المتكلم يستطيع أن يفكر ثم يعبر ما خطر في باله و فكره بكلمات ما يريد.[19] والمفردات إحدى العناصر اللغوية التي ينبغى على متعلم اللغة العربية من الأجانب تعلمها ليحصل على الكفاءة اللغوية المرغوبة.

أ- معنى تعلم المفردات

تعلم المفردات أو الكلمة العربية للتلاميذ الأجانب هو أن يكون التلميذ قادرا على ترجمة الكلمة و تحديد معنى المفردات ونطقها السليم، و كذالك قدرتهم على استخدام الكلمة المناسبة في سياق الجملة السليم، لأنه لا يفيد كثيرا إذ حفظ التلميذ المفردات الكثيرة ولكن لم يقدر على إستخدامها، وبالخاصة في حياتهم اليومية. ويعتبر

---

[18] المالكي حورية، **تكنولوجيا الحاسوب والعملية التعليمية**، (http//www.moe.edu.qa.، 4 أكتوبر 2009)، ص. 11.

[19] محمود كامل الناقة، **تعليم اللغة العربية بلغات أخرى: أسسه- مداخله- طرق تدريسه**، (مكة المكرمة: جامعة أم القرى، 1985)، ص.161.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

بعض اللغويين أن حفظ التلاميذ للمفردات العربية عملا غير علمي، لأن إذ أريد تقويم قدرة التلاميذ لمعرفة قدرتهم اللغوية على المدرس أن يعد البرنامج يمكن عليهم الاتصال بالعربية وبالتراكيب التي يسيطر عليهم ويستطيع استخدامها بكفاءة.[20]

و تعلم المفردات في هذا البحث كبرنامج إضافي لتنمية ذخيرة المفردات عند التلاميذ، لضيق وقت التعليم في حجرة الدراسة. كما رأي اللغيون أن الحفظ غير علمي، لذالك يقوم البحث بمساعدة التلاميذ في ذكر المفردات دون الحفظ.

ب- أسس اختيار المفردات

وليس واجبا على متعلم اللغة من الأجانيب معرفة كل مفردات اللغة، لاسيما للتلاميذ المبتدئين، بل اعتمادا على أسس الاختيارها الآتية:

1- الشيوع أو التواتر (*frequency*) : تفضّل الكلمة شائعة وواسعة الاستخدام و الكلمة التي يحتاج إليها التلاميذ أكثر على غيرها ما دامت متفقة في المعنى. وهذه من الأسس التي تتعلق بثقافة الدارسين.[21] المثال: تقديم "كتاب قبل سيارة" أو تقديم الأطعمة التي كثيرا ما يجدها التلميذ حوله.

2- التوزع أو المدى (*range*): تفضل الكلمة المستعملة في كل البلاد العربية على الشائعة في بعضها. المثال: تقديم كلمة (دراجة بخارية من جوالة).

3- المتاحة (*availability*): تفضل الكلمة التي تكون في متناول الفرد يجدها حين يطلبها والتي تؤدي له معنى محدداً و يقاس هذا بسؤال الناس عن الكلمات التي يستخدمونها في مجالات معينة. المثال: تقديم كلمة أكل قبل ناقش.

---

[20] رشدي أحمد طعيمة، **تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه**، (مصر: إيسكو، 1989)، ص. 194.

[21] رشدي أحمد طعيمة، **تعليم العربية لغير الناطقين بها في المجتمع المعاصر: اتجاهات جديدة، وتطبيقات لازمة**، (مصر، إيسكو، 2009)، ص. 6.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4- الألفة (*familiarity*): تفضل الكلمة التي تكون مألوفة عند الأفراد على الكلمة المهجورة نادرة الاستخدام. المثال: (شمس)تفضل بلا شك على كلمة (ذُكاء) وإن كانتا متفقتين في المعنى.

5- الشمول (*coverage*): **تفضل الكلمة التي تعطي أكثر من مجال عن المحصورة في مجال أو لا تخدم إلا مجالات محدودة ، فكلمة (بيت) أفضل من كلمة** (منزل).

6-العروبة : تفضل الكلمة العربية على غيرها. فإذا لم توجد كلمة عربية تفضل الكلمة المعربة مثل التلفاز على التلفزيون، وأخيراً تأتي الكلمة الأجنبية التي لا مقابل لها في العربية، على أن تكتب بالحرف العربي المثال: فيديو.[22]

لمناسبتها بتطوير هذه اللعبة، استخدمت الباحثة كل أسس اختيار المفردات التي سبق شرحها.

ج- مبادئ تقديم المفردات

وأما المبادئ المهمة في تقديم المفردات هي:

1- تفضل الكلمات السهلة من الصعبة، أما من ناحية الأصوات أو ألفة عند التلاميذ أو عدد حروفها. المثال: تقديم مسجد قبل مستشفى.

2- تفضل الكلمات المحسوسة قبل المجردة. مراد بالكلمات المحسوسة هي الكلمات التي يستطيع المدرس توضيحها باقتران المباشر أو بوسيلة الصور. وأما الكلمات المجردة هي الكلمات التي يصعب توضيحها لعدم وجودها أو لا ينظرها و يشعرها أو يشمها، من الأسماء أو الأفعال. المثال: تقديم كلب عن قلب، المدرسة عن الجنة ، و جرى- يجرى قبل احتلم- يحتلم.

3- تفضل الكلمة النشيطة قبل الخامدة. مراد بالكلمة النشيطة هي الكلمات التي تعلم ليستخدمها التلاميذ في الاتصال كلاميا أو كتابيا. وأما الكلمة الخامدة

---

[22] رشدي أحمد طعيمة، **تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه** ،مرجع سابق، ص. 195-196.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

هي الكلمات يعرفها التلاميذ لفهم المعنى في تعلمهم استماعا أو قراءة. المثال: تقديم أَكَلَ عن اِسْتَوْعَبَ.

4- تفضل كلمات المحتوى قبل الكلمات الوظيفية. بالاختصار أن كلمات المحتوى لها المعنى الأساسى أو بقول آخر، إذ حذفت الكلمات فليس للجملة معنا أو لا يفهم معنى الجملة، من الأسماء والأفعال. وأما الكلمات الوظيفة لها وظيفة غير أداء المعنى أو بقول آخر أنها كلمات لاتؤثر كثيرا في فهم الجملة بحذفها، عادة من الحروف. المثال: لو يقال، (ذهب التلميذ المدرسة) لفهم معنى الجملة لو لم تكن الجملة صحيحة نحويا، وإذ تزيد الجملة بقول (ذهب الولد إلى المدرسة) ففهم الجملة وصحيحة نحويا.[23]

تهتم الباحثة كثيرا بهذه المبادئ في هذا البحث. مثل ترتيب مفردات الأسماء، بتقديم الكلمات التي لا يصعب على التلاميذ نطقها، لاسيما للمفردات كلها مهمة و شائعة تعرفها، مثل في الموضوع "الملابس". ولكن في وقت آخر لايهم على هذه المبادئ بل حسب الترتيب، مثل في موضوع " أعضاء الجسم"، بتقديم الرَأْس إلى الرجل أي يمكن ضدها. أو الترتيب حسب المجموعة أو ترتيب المكان، مثل في موضوع "البيت وما يتعلق به"، بتقديم الساحة قبل مطبخ، لأن الساحة في مقدمة البيت، أي في مثال آخر، بتقديم الكوب متتابع بالصحن، لأن الكوب و الصحن في الحقل الدلالي الواحد.

و من هذه المبادئ تكون دليلا للباحث تقديم مفردات الأسماء ثم الأفعال، لأن الأسماء أكثرها محسوسة و سهولة شرحها. أما مفردات الأفعال يمكن صعبة تعبير معانيها بالصور. وترتيب مفردات الأفعال حسب ترتيب الأفعال اليومية، من كلمة "أستيقظ"، بل في حالة آخرى بتقديم " أنعس و أنام" متتابعة بعد كلمة "أستيقظ" لأن كليهما يتعلق ببعضها. إذن لا تهتم الباحثة كثيرا بمبدأ تقديم الكلمة

[23] محمد على الخولى، **أساليب تدريس اللغة العربية**، (عمان: دار الفلاح، 2000)، ص. 90- 102.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

السهلة إلى الصعبة. والهدف بشكل هذا الترتيب تسهيلا للتلاميذ ذاكر المفردات لأنها متفقة بأعمالهم اليومية و مطابقة بطريقة التفكير.

د- أساليب توضيح معنى المفردات

1- بيان ما تدلّ عليه الكلمة بإبراز عينها أو صورتها إن كانت محسوسة، من الاسم أو الأفعال بل الاسم أكثر. المثال: توضيح معنى (قلم) باقتران المباشر إلى (قلم). ولكن، إذ المفردات من الأشياء لا يمكن إحضارها في حجرة الدراسة، من الممكن تشير المعنى إلى الصورة، المثال: طيارة.

2- تمثيل المعنى. يمثل المدرس معنى الكلمة بالتمثيل. وأكثر استخدام هذا الأسلوب لتوضيح الأفعال. مثل : (فتح الباب)، ففتح المدرس الباب إشارة من المعنى.

3- تمثيل الدور، المثال: كأن يلعب المدرس دور السائق يسوق السيارة.

4- ذكر المتضادات. المثال: يشرح المدرس معنى " حار" فيذكر ضدها "بارد".

5- ذكر المترادفات. المثال: يوضح المدرس معنى "والدة"، فيذكر مرادفها "أم".

6- تداعي المعاني، المثال: معنى للعائلة، فتذكر الكلمات : زوج وزوجة وأولاد وأسرة. ولتنتبه المدرس ألا يشرح المعنى بالجملة أوسع من المعنى المحتاج.

7- ذكر أصل الكلمة ومشتقاتها.

يساعد الاشتقاق في توضيح معاني الكلمات الجديدة؛ فعند ورود كلمة مكتوب مثلاً يستطيع المعلم بيان أصلها (كتب) وما يشتق من هذا الأصل من كلمات ذات صلة بالكلمة الجديدة (كاتب، كتاب، مكتبة...إلخ).

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

8- شرح معنى الكلمة بالعربية. وهذا بمعنى أن المدرس يشرح المقصود من الكلمة أو من الممكن تعريف الكلمة أو ما يسمى بالترجمة الوصفية.[24]

9- البحث في المعجم .[25]

10-الترجمة إلى اللغة الأم. من الممكن شرح بعض الكلمات عن طريق الترجمة إلى اللغة الأم التي يفهمها التلاميذ، لا سيما عند شرح الكلمات التي يصعب توضيحها بأساليب أخرى،[26] مثل الكلمات المجردة من الأسماء أو الأفعال.

ومن هذه الأساليب، يمكن المدرس استخدام إحدى أو أكثر من الأساليب إذ لم يكن واضحا عند التلاميذ. بل لا يستطع استخدام كل منها في المستوى اللغوي المبتدئ، لقلة كفاءتهم اللغوية. ومن الأساليب يمكن استخدامها في هذا المستوى منها الاقتران المباشر أو تقديم الصور المرشدة إلى الكلمة، أو التمثيل. وأما الترجمة إلى اللغة الأم، بأن يجتنبها إلا إن لم يكن هناك أسلوبا آخر لتوضيح المعنى.

ه- طريقة تعليم المفردات

1- الاستماع إلى الكلمة

2- نطق الكلمة

3- شرح معنى الكلمة

4- قراءة و كتابة الكلمة[27]

5- استخدام الكلمة في الجملة

---

[24] أسعد مظفر الدين حكيم، مرجع سابق، ص. 115.

[25] عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، **إضاءات لمتعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها**، (مالانج : الدورة التدريبية لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها بالبرنامج الخاص في تعليم اللغة، ، 13-20 أكتوبر 2009)، ص. 115.

[26] محمد على الخولى، **أساليب تدريس اللغة العربية**، مرجع سابق، ص. 96.

[27] محمد على الخولى، **أساليب تدريس اللغة العربية**، مرجع سابق، ص. 97.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

6- إعطاء بعض التمرينات التحريرية لمراجعة العناصر المدروسة[28]

و- تدريبات المفردات

تشكل المفردات أي الكلمات جزء رئيسيا من المقدرة اللغوية للتلاميذ. وهناك عدة طرق لقياس المفردات. ولكن ليس كل المفردات يقيسها بل لا بد أن يركز على المفردات الجديدة في مادة موضع التدريب. والمفردات النشيطة تُسأل في التدريبات عن جوانبها الإنتاجية أو يطلب استخدامها في الجملة. وأما المفردات الخامدة فتسأل عن معناها فقط.[29] ومن تدريبات المفردات يمكن استخدامها هي:

1- الاختيار من المتعدد. المثال: اختر واحدة من الكلمات الأربع لتناسب الفراغ في الجملة الآتية.
2- الصورة و البدائل. المثال: ضع دائرة حول الكلمة التي تناسب الصورة المحاذية.
3- التزاوج. المثال: اختر من القائمة الثانية كلمة تقارب نطيرة لها في المعنى في القائمة الأولى. أو تزويج الكلمة بالصور.
4- الاستعمال في الجملة. المثال: استعمل كل كلمة مما يلي في جملة تبين معناها.[30]

ز- تعليم المفردات عند مستوى المبتدئين

إذا كان التلميذ يقوم بدرس في المستوى الأول، فمن واجبه التعرف على المفردات الأساسية للغة. بالنسبة للموضوعات فإن غالبية كتب تعليم اللغات

---

[28] رحمن إبراهيم، **الإتجاهات المعاصرة في تدريس اللغة العربية واللغات الحية الأخرى لغير الناطقين بها**، (القاهرة: دار الفكر العربي، 1987)، 285.

[29] محمد على الخولى، **الاختبارات اللغوية**، (عمان: دار الفلاح، 2000)، ص. 48.

[30] المرجع نفسه، ص. 49- 57.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

للأجانب المبتدئين تدور موضوعاتها حول الأسرة والملابيس و العدد و الألوان، والمنزل والمدرسة، ، والأطعمة و الفواكه و الخضروات.[31] ولكن حاجات التلاميذ غير متساوية تماما في كل مكان، ولذلك لا بد للمدرس معرفة حاجات تلاميذه.
إذن، يمكن المدرس بزيادة المفردات الآخرى سوى كانت المذكورة.

ح- التعلم الذاتى للمفردات العربية

يعرف التعلم الذاتي بأنه العملية الإجرائية المقصودة التي يحاول فيها المتعلم أن يكتسب بنفسه القدر المقنن من المعارف والمهارات عن طريق الممارسات التي يحددها البرنامج الذي بين يديه، من خلال التطبيقات التكنولوجية.[32] طبقا لهذا التعريف في مجال تعلم اللغات تصبح قدرة الفرد على أن يتولى بنفسه مسؤولية تعلم بنفسه عناصر اللغة أو المهارات اللغوية. والقيام بهذا التعلم يمكن أن يتم بمساعدة أو دون مساعدة من المعلم إما في تحديد الأهداف و المحتوى واختيار الوسيلة والتحكم في مسار التحصيل و تقويم ما يتم انجازه من التحصيل.[33] ومن أهم الأسس للتعلم الذاتي هي إتاحة المتعلم حرية و فرصة ممارسة كفاءات النشاطات التعليمية بشكل فعال. إذن، التعلم الذاتي المفردات العربية في هذا البحث بمعنى أن التلاميذ يتعلمون بأنفسهم ذاتيا باستخدام البرنامج المصمم من خلال لعبة المفردات العربية الحاسوبية بل بمساعدة المعلم، إما في تحديد الأهداف و اختيار الطريقة أو الوسيلة، أي ما يسمى بالتعلم الموجة الذاتي.

ط- منهج تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة

---

[31] رحمن إبراهيم، مرجع سابق، ص. 282.

[32] رشدي أحمد طعيمة و محمود كامل الناقة، **التعلم الذاتي**، (http//www.isesco.org.ma/pub/ARABIC/Taalim%20Logha/P3.htm، 5أكتوبر 2009)، ص. 11-14.

[33] رحمن إبراهيم، مرجع سابق، ص.397- 298.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

إن المنهج المستخدم للمدرسة المتوسطة الآن حسب المنهج الدراسى سنة 2008 التى قررتها الحكومة. والمنهج 2008 لايصور فيه إلا معيار الكفاءة والكفاءة الأساسية، ومن واجبة المعلم أن تعين المدلولات والمادة التعليمية الرئيسية مناسبا بأحوال منطقة ورغبة الطلاب فيه. أي بوجود المنهج على مستوى وحدة الدراسية كان مدرس حريا وله مقاما واسعا لاختيار المادة التعليمية حسب أحوال الدارسين وقدرهم، وكذلك يستطيع التلاميذ تنمية قدرهم وحاجتهم ورغبتهم.[34]

و يتصور تعليم اللغة العربية فى الصف السابع للمرحلة المتوسطة فى المنهج 2008 عن معيار الهدف العامة، وهى تطوير القدرة الإتصالية فى اللغة العربية سواء كانت شفوية أم تحريرية التى تشتمل على المهارات الأربعة وهى الاستماع، الكلام، القراءة، والكتابة.

يتصور فيه معيار المستوى الكفاءة Standar kompetensi تعنى : الفهم بالمعلومات المسموعات من الحوار أو الوصف عن المهنة، والهوية. ويتصور أيضا عن معيار الكفاءة الأساسية Kompetensi Dasar لتعليم المفردات لدى تلاميذ الصف السابع، وهو: 1) لفظ المفردات الجديدة سليما. 2) استخدام المفردات في الجملة.[35] ومن جميع المعايير المقررة فلابد للمدرس أن يكون مبتكرا لأعداد المادة الدراسية خصوصا مادة لتعليم المفردات على الهدف العامة، والمستوى الكفاءة والكفاءة الأساسية المقررة فى المنهج 2008. والمواضيع التي قررت الوزارة الدينية هي الأسرة، والتعرف، و المهنة، و المدرسة، والبيت، و العنوان.

---

[34]Masnur mukhlis, *KTSP pembelajaran berbasis kompetensi dan kontekstual*, (Jakarta: Bumi Akasara,2007), h. 17

[35] Departemen Agama RI, *Kurikulum Bahasa Arab MTs*, Standar kompetensi lulusan, dan standar isi bahasa Arab di Madrasah, Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia, No 2 Tahun 2008, h. 24.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الثالث

منهجية البحث

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الثالث

منهجية البحث

أ- مدخل و نوع البحث

قامت البحث بالمدخل التطويري. وأما نوعه بالبحث **والتطوير** في مجال التربية وهى طريقة بحثية مستخدمة للتطوير أو حصول و التصديق على المنتج التعليمي المعين. لذلك غرض أساسي من هذا المنهج تطوير منتج ما لترقية عملية التعليم أي التعلم ليس اختبار النظرية .[36]

ب- مستهدف البحث

قامت التجربة في مدرسة "مولاورمان" الثانوية الحكومية الإسلامية ببنجرماسين، في الفصل السابع أ، كان عددهم 35 تلميذا. واخترت الباحثة هذه العينة لأن أهداف تصميم اللعبة مناسبة لحل مشكلاتهم و مضمون و خصائص اللعبة المصممة مناسبة بمستواهم اللغوي و المدرسي. ثم قامت الباحثة باختيار عينة البحث

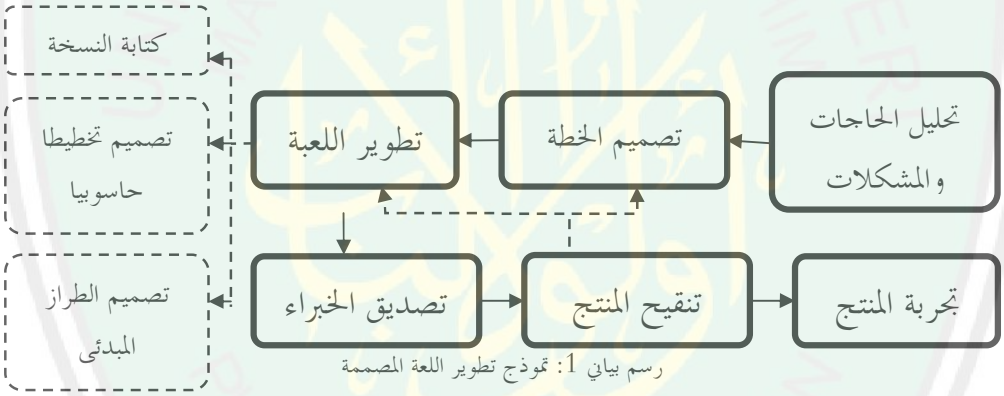
[36] Hendrayana, Aan, *Metodologi Penelitian dan pengembangan Pendidikan*, www.ditnaga_dikti.org, diakses: 26 Januari 2010, h.3.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

بالطريقة العشوبئية. وقسمت هذه العينة إلى قسمين،كانت 17 لمجموعة التجربة .بمثير اللعبة المصممة، و الآخر المجموعة الضابطة .بمثير القائمة المفردات.

ج- نموذج تطوير اللعبة اللغوية

لتطوير منتوج تعليمي نماذج كثيرة التي تتكون من مجموعة (عمليات فرعية، أو خطوات يتبعها المصممون عليها لإنجاز عملية تصميم البرامج التعليمية. وأما لتطوير هذه اللعبة، تستخدم نماذج التطوير بالمزج بين نموذج ديك و كاري [37] (***Dick &*** ***Carey***)، و بروغ و غال [38] (***Borg&Gall***) التي تتكون من ست مراحل. واختارت الباحثة هذين النموذجين لأن عملية التطوير على أساس تحليل الحاجات و حل المشكلات، والمنتج المقترح مناسبا للتعلم الذاتي.



رسم بياني 1: نموذج تطوير اللعة المصممة

1- تحليل الحاجات والمشكلات بجمع المعلومات المتصلة بأهمية تطوير اللعبة اللغوية الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية.

2-تصميم الخطة إعتمادا لتطوير اللعبة التي تتكون من المقدمة و يشتمل على المقدمة و محتوى المواد و التدريبات و التقويم .

---

[37]Hafiz, *Pengembangan Sistem Pembelajaran Model Dick dan Cerrey,* www.hafiztepum.blogspot.com, diakses 26 Janusiri 2010, h. 2-3.

[38] Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h.8. 10-11.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3-تطوير اللعبة للحصول على المنتج المبدئ، الذي تتكون من كتابة النسخة (scrip) وتصميم الخطة تخطيطا حاسوبيا، والأخير تصميم الطراز المبدئى(*Prototype*) .

4-تصديق أي تحكيم خبراء التعليم والوسائط المتعددة عن اللعبة المطورة.

5-تنقيح المنتج المطور لترقية نتيجة المنتج على أساس تحكيم الخبراء.

6-تجربة المنتج.

د- تجربة الوسيلة

تصميم تجربة الوسيلة كما يالي:

1- تجربة الخبراء أو التصديق من خبراء تعليم اللغة العربية و الوسائط المتعددة. وقامت هذه العملية لمراجعة المنتوج المصمم المبدئي، و إعطاء الحكم و التعليقات أو التعديلات للتنقيح، أي يسمى بـــ أسلوب دلفي *Delpi* .

2- تحليل المفاهيم

3- التنقيح بأساس على تحكيم الخبراء.

4- التجربة المحددة بثلاثة تلاميذ من طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية. اختارت الباحثة هذه عينة لأن تناسب بخصائص الوسيلة المصممة و عينة التجربة الميدانية.

5- التنقيح بعد التجربة المحددة.

6- التجربة الميدانية لمستهدف البحث.

7- مراجعة أي تحليل التجربة الميدانية.

8- التنقيح بعد التجربة الميدانية.

9- المنتج النهائي.

ه- البيانات ومصادرها

1- البيانات الكمية (*Quantitative data*)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

أ) تحكيم الجودة التربوية للمنتج. والمعلومات هذه البيانات من النواحي: التعلمية، و المنهجية، مضمون المحتوى، والتفاعلية، و التعذية الراجعة. ومصدر البيانات من خبيري تعليم اللغة العربية: د.نصرالدين إدريس جوهر و د. شهداء صالح.

ب)تحكيم الجودة البرمجية ، والمعلومات هذه البيانات من ناحيية: ثبات اختيار المرنامج، وغرافولوجيا البرنامج، واستخدام العقدة التفاعلية، والصورة، والصوت، وعقدة البرنامج و رمزها.

أما مصادر هذه البيانات من خبراء الوسائط المتعددة، وهم : مخلصين، غيلاغ و إلغ فرديان.

ج)تقدير الجودة الصناعية. والمعلومات هذه البيانات من ناحية: تنظيم المرنامج، و الإستجابة، وآمانة البرنامج، وتسهيل البرنامج.

و مصدر هذه البيانات من العينات التجربية المحددة.

د) تقدير إستجابة التلاميذ.

مصدر هذه البيانات المجموعة التجربية الميدانية.

و) نتيجة قدرة التلاميذ، تشتمل على:

1) نتيجة الاختبار القبلي قبل استخدام الوسيلة لمعرفة ذخيرة المفردات العربية عندهم.

2) نتيجة الاختبار البعدي بعد استخدام الوسيلة المنتوجة لمعرفة نجاح تنمية ذخيرة المفردات التلاميذ باستخدام اللعبة.

ومصدر هذه البيانات المجموعة التجربية والضابطة.

2- البيانات الكيفية (*Qualitative data*)

أ) مواد اللعبة من الكلمات العربية لتجهزها في الوسيلة المصممة.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

مصادر هذه البيانات الوثائق من الكتاب المدرسي للصف السابع الذي ألفه فسمين و آخرون بالموضوع "الرسالة"، و القواميس.

ب) المواد ما تتعلق باللعبة المصممة.

مصادر البيانات هي الوثائق من كتب برامج الحاسوب.

ج) المفردات التي يراد التعرف عليها.

مصادر البيانات من المجموعة التجربية الميدانية.

د) التعليقات والاقترحات العامة عن الجودة التربوية للمنتج.

مصدر هذه البيانات من خبير تعليم اللغة العربية.

ه) التعليقات و الاقتراحات العامة عن الجودة البرمجية.

مصدر هذه البيانات من خبير الوسائط المتعددة.

و) التعليقات والاقتراحات العامة عن الجودة الصناعية.

مصدر هذه البيانات من العينات التجربية المحددة.

ز) التعليقات والاقتراحات العامة عن إستجابة التلاميذ.

ومصدر هذه البيانات من المجموعة التجربية الميدانية.

ح) التعليقات والاقتراحات العامة عن اللعبة المصممة و تنمية الكفاءة لدى التلاميذ في عبر المفردات بعد استخدام اللعبة عند عملية التعليم داخل الفصل. ومصدر هذه البيانات مدرسة اللغة العربية في هذا الفصل.

و- أدوات البحث

من البيانات السابقة استعملت الباحثة حسب إحتياجها أدوات البيانات التى تتكون من:

1- الملاحظة

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

استخدمت الباحثة الملاحظة لجمع البيانات من الوثائق، التي تشمل على الكتاب المدرسي و القواميس لمعرفة محتوى الوسيلة المحتاجة. وكذلك الكتب ما تتعلق بالمرنامج المصمم.

2- **الاستبانة**

أ) استخدمت الباحثة الاستبانة للتلاميذ لمعرفة احتياجهم عن المفردات التي يراد التعرف عليها ، **بقائمة التدقيق**(***cheklist***).

ب)استخدمت الباحثة الاستبانة لتحكيم أو التعليق على اللعبة من الخبراء و عينات التجربة المحددة و المجموعة التجربية الميدانية أثناء عملية التطوير.

وقامت الباحثة بنشر الإستبانة مباشرة إلى العينة المذكورة لجمع كل البيانات المذكورة. و أدواتها **بالاستبانة المغلقة بالمقياس المتدرج**(*scaled variate*) للتحكيم اللعبة، **و المفتوحة** للتعليقات والاقتراحات. إذا، أصاغت الباحثة الإستبانات من الجمل الاخبارية بوضع عدد النتيجة ثم اختارت العينات النتيجة المناسبة عندهم، بل أعطت أيضا فرصة لإعطاء التعليقات الحرية. (الإستبيانات ملحقة). ولمعرفة نتائج الإستبانة بأسلوب معدلة نتائج المؤشرات.[39]

3- **الاختبار**

أ) استخدمت الباحثة **الاختبار القبلى** لمقياس قدرة المجموعة التجربية الميدانية عن معارفهم بالمفردات العربية قبل تجربة اللعبة المصممة.

ب) **الاختبار البعدى** لمعرفة أثر لعبة لغوية "ألغاز الكلمات " الحاسوبية في تنمية ذخيرة التلاميذ بالمفردات العربية.

---

[39] Solimun et.al, *Pemodelan Persamaan Struktural Pendekatan PLS dan SEM (Aplikasi Software Smart PLS dan Amos 6)*, (Malang: Fakultas MIPA dan Program Pascasarjana Universitas Brawijaya, 2006), h. 30).

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

لجمع هذه البيانات قامت الباحثة بتقديم **الاختبار من الأسئلة المتعدد و الذاتية**. (أدوات الاختبار ملحقة).

4- المقابلة

استخدمت الباحثة المقابلة المفتوحة بالمدرسة بفحص البيانات عن تعليقاتها باللعبة المصممة و تنمية الكفاءة لدى التلاميذ في عبر المفردات بعد استخدام اللعبة أثناء عملية التعليم داخل الفصل. واستخدمت الباحثة أيضا هذا الأسلوب لفحص بيانات إستبانة المجموعة التجربية عن التعليقات واقتراحاتهم حول اللعبة.

و- أساليب تحليل البيانات

1- تحليل البيانات الكيفية التي تشتمل على:

أ) تحليل المواد من الوثائق عن محتوى الوسيلة وما يتعلق بالمرنامج المصمم واحتياج التلاميذ عن المفردات التي يراد التعرف عليها بأسلوب تحليل المضمون (*content analysis*).

تحليل تعليقات و اقتراحات المحللة و الموصفة من خبيري تعليم اللغة العربية و خبراء الوسائط المتعددة، والتلاميذ من العينات التجربية المحددة، والمجموعة التجربية الميدانية ، وتنمية الكفاءة لدى التلاميذ في عبر المفردات بعد استخدام اللعبة بالأسلوب الوصفي الكيفي (*Descriptive Qualitative*) لتنقيح الوسيلة المنتجة المطورة.

2- البيانات الكمية هي البيانات عن درجة تحكيم خبراء التعليم و الوسائط المتعددة و استبانة التلاميذ، و نتيجة الاختبار القبلى و البعدي. وأسلوب تحليل البيانات الكمية تحليل إحصائى وصفى (*Descriptive Analysis Statistic*)، مما يلي:

أ) أولا: تحليل البيانات الكمية من درجة تحكيم خبراء التعليم و الوسائط المتعددة، و التقدير من التلاميذ من العينات التجربية المحددة و المجموعة

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الميدانية وصفيا على أساس تحويل النتيجة (*convers value*) [40] من سوكرجو، فتتحصل على المبدأ الآتي:

الجدول 1

مبدأ تحويل نتيجة البيانات الكمية إلى الكيفية بمقياس 5

النتيجة	درجة الفترات	المعيار
أ	$X > 4,21$	جيد جدا
ب	$3,40 < X \leq 4,21$	جيد
ج	$2,60 < X \leq 3,40$	مقبول
د	$1,79 < X \leq 2,60$	ناقص
و	$X \leq 1,79$	ضعيف

ب)الثاني: تحليل البيانات من نتيجة الاختبار القبلي و البعدي لمعرفة نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى التلاميذ باستخدام لعبة لغوية " ألغاز الكلمات" الحاسوبية بحساب مئوية الحصول أي نجاح التلاميذ ذوا نتيجة ≥ 70، ثم تحويل بيانات النجاح الكمية إلى بيانات النجاح الكيفية على أساس تحويل النتيجة (*convers value*) عند بلوم (Bloom)، و مادوس (Madaus)، و حستينجس (Hasrtings). فتتحصل على المبدأ الآتي:

الجدول 2

مبدأ تحويل نتيجة البيانات الكمية إلى الكيفية عند بلوم (Bloom)، و مادوس (Madaus)، و حستينجس (Hasrtings)

مئوية	المعيار
$90 \leq X$	جيد جدا

[40] Sukardjo, *Evaluasi Pembelajaran*, (Diktat mata kuliah Evaluasi pembelajaran Prodi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Yogyakarta), h.53-54. http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf, diakses: 30 Januari 2010.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

جيد	$80 \leq X < 90$
مقبول	$70 \leq X < 80$
ناقص	$60 \leq X < 70$
ضعيف	$X < 60$

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الجدول 3

ملخص منهجية البحث

الرقم	أسئلة البحث	البيانات	مصادر البيانات	أدوات البيانات	تحليل البيانات
1-	ما كيفية تصميم لعبة "ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية؟	مواد اللعبة من الكلمات العربية لتجهزها في الوسيلة المصممة. والبرنامج ما يتعلق باللعبة.	الوثائق من الكتاب المدرسي للصف السابع الذي ألفه فسمين و آخرون بالموضوع "الرسالة"، و القواميس والكتب ما تتعلق بالبرنامج	الملاحظة	تحليل المضمون (*content analysis*)
		المفردات التي يراد التعرف عليها.	المجموعة التجربة الميدانية	الإستبانة **بقائمة التدقيق**	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

				(*cheklist*)	
-2	ما خصائص لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية؟ وتشتمل من ناحية:	تحكيم جودة تربوية المنتوج. من النواحي: التعلمية، و المنهجية، مضمون المحتوى، والتفاعلية، و التعذية الراجعة.	خبراء تعليم اللغة العربية: أ) د.نصرالدين إدريس جوهر ب) د. شهداء صالح.	الاستبانة المغلقة بالمقياس المتدرج (*scaled variate*)	الإحصائى الوصفى (*Descriptive Analysis Statistic*)
	أ) الجودة التربوية	التعليقات والاقترحات العامة عن جودة تربوية المنتوج.		الاستبانة المفتوحة	أسلوب الوصفي الكيفي (*Descriptive Qualitative*)
	ب) الجودة البرمجية	تحكيم الجودة البرمجية ، والمعلومات هذه البيانات من ناحية: ثبات اختيار المرنامج، وغرافولوجيا البرنامج،	خبير الوسائط المتعددة: – مخلصين – إلغاء فبريان – غيلانغ	الاستبانة المغلقة بالمقياس المتدرج	إحصائى الوصفى (*Descriptive Analysis Statistic*)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

		واستخدام العقدة التفاعلية، والصورة، والصوت، وعقدة البرنامج و رمزها.		(*scaled variate*)	
		التعليقات و الاقتراحات العامة عن الجودة البرمجية		الاستبانة المفتوحة	أسلوب الوصفي الكيفي (*Descriptive Qualitative*)
	ج) الجودة الصناعية	تقدير الجودة الصناعية. والمعلومات هذه البيانات من ناحية: تنظيم المرنامج، و الإستجابة، وآمانة المرنامج، وتسهيل البرنامج. و مصدر هذه البيانات من العينات التجربة المحددة.	عينات التجربة المحددة	الاستبانة المغلقة بالمقياس المتدرج (*scaled variate*)	إحصائى الوصفى (*Descriptive Analysis Statistic*)
		التعليقات والاقتراحات العامة		الاستبانة	بأسلوب الوصفي الكيفي

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

		عن الجودة الصناعية.		المفتوحة	(*Descriptive Qualitative*)
	د) إستجابة التلاميذ	تقدير إستجابة التلاميذ	المجموعة التجريبية الميدانية و المدرسة (لفحص البيانات)	الاستبانة المغلقة بالمقياس المتدرج (*scaled variate*)	إحصائى الوصفى (*Descriptive Analysis Statistic*
		التعليقات والاقتراحات العامة عن إستجابة التلاميذ.		الاستبانة المفتوحة والمقابلة	بأسلوب الوصفي الكيفي (*Descriptive Qualitative*)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

-3	كيف نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى طلاب مدرسة "مُوْلاَوَرْمَانْ" المتوسطة الحكومية الإسلامية ببنجرماسين باستخدام لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية ؟	نتيجة الاختبار القبلي و البعدي	المجموعة التجريبية والضابطة	الاختبار القبلي و البعدي من الأسئلة المتعدد و الذاتية	إحصائى الوصفى (*Descriptive Analysis* *Statistic*
		تنمية الكفاءة لدى التلاميذ في عبر المفردات بعد استخدام اللعبة	المُدرسة (لفحص البيانات)	المقابلة المفتوحة	

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الرابع
عرض البيانات
و تحليلها ومناقشتها

الفصل الرابع
عرض البيانات و تحليلها ومناقشتها

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

يتضمن هذا الفصل عر ض نبذة عن ميدان الدراسة و البيانات لنتائج البحث التي تم التوصل إليها ،بعد القيام بخطوات البحث، من خلال الإجابة عن أسئلة البحث، بالإضافة إلى تحليل و مناقشة تلك النتائج.

المبحث الأول: نبذة تاريخية عن ميدان البحث

أ- تأسيس المدرسة

لقد أصبحت مدرسة مولاورمان المتوسطة الإسلامية الحكومية بنجرماسين إحدى المدارس الممتازة فى جزيرة كالمنتان الجنوبية. تأسست هذه المدرسة فى سنة 1978 باعتماد على الرسالة المقررة من المحكمة العظيم رقم 16 في التاريخ 16 مارس 1978. تقع هذه المدرسة فى أوسط مدينة بنجرماسين، بالتحديد فى شارع باتو باناوى 1 رقم 36 تيلوك دالم بنجرماسين الوسطى بنجرماسين كالمنتان الجنوبية.

ب- رؤية ورسالة المدرسة

إن في عصرنا الحديث أن إهتمام مجتمع وكذلك الأباء إلى التربية كبيرا جدا. لذلك حاولت المدرسة أن تكون مدرسة ممتازة. وقررت المدرسة رؤية ورسالتها وهى كما يالي :

1- رؤية هذه المدرسة فهي أن تكون مدرسة ممتازة فى وجاهة ومخلقة بأخلاق كريمة.

2- أم الرسالة فهي :

أ) ترقية أداء التربية لصياغة مدرسة ممتازة فى وجاهة ومخلقة بأخلاق كريمة.

ب)ترقية عملية التعليمية التعلمية لصياغة الطلاب الممتازون من خلال الدراسة.

ج) ترقية نظام المدرسة الممتعة والأهلية.

د) ترقية المشاركة بالأباء و المجتمع.

ج- حالة المدرسين

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

يبلغ عدد موظفي مدرسة مولاورمات المتوسطة الإسلامية الحكومية بنجرماسين للسنة الدراسية 2009 – 2010 قدر 67 نفرا الذين تتكون من 51 مدرسا و 16 موظفا. وجميع المدرسين قاموا بعملية التعليم حسب تخصصهم اللائق بكفائتهم، ويعرف ذلك بما عندهم من الشهادة الدراسية الجامعية فى مستوى الجامعى والماجستير. ومنهم من يستمر الدراسة إلى مستوى دكتوره.

د- حالة الطلبة

و في العام الدراسي 2009-2010 يبلغ عددهم جميعا 682 طالبا؛ الشامل إلى 208 طالب الصف السابع و 238 طالب الصف الثامن و 237 طالب الصف التاسع. بنسبة تلاميذ الصف السابع، فإنهم يتكون إلى ست فصول. و أخذت الباحث إجراء بحثها في الصاف السابع أ كان عددهم 35 تلميذا، يتكون من 17 تلميذا و 18 تلميذة.

ه- المنهج الدراسي للغة العربية

إن المنهج المستخدم فى هذه المدرسة لدرس اللغة العربيةة هو المنهج الدراسى سنة 2008 التى قررتها الحكومة. المنهج 2008 لايصور فيه إلا معيار الكفاءة والكفاءة الأساسية، ومن واجبة المعلم أن تعين المدلولات والمادة التعليمية الرئيسية مناسبا بأحوال منطقة ورغبة الطلاب فيه. أي بوجود المنهج على مستوى وحدة الدراسية كان مدرس حريا و له مقاما واسعا لاختيار المادة التعليمية حسب أحوال الدارسين وقدرهم، ويستطيع على الدارسين تنمية قدرهم وحاجتهم ورغبتهم.

كما يصور فى المنهج 2008 أن معيار الهدف العامة فى تعليم اللغة العربية الصف السابع للمرحلة المتوسطة وهى : 1) تطوير القدرة الإتصالية فى اللغة العربية سواء كانت شفوية أم تحريرية التى تشتمل على المهارات الأربعة وهى الاستماع، الكلام، القراءة، والكتابة. 2) الفهم بمهمة اللغة العربية كوسيلة تعلمية خصوصا لتعلم

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

المصادر الإسلامية. 3) تنمية الفهم عن الترابط بين اللغة والثقافة ومعرفة بالثقافة المختلفة. ثم يصور فيه معيار المستوى الكفاءة تعنى : الفهم بالمعلومات المسموعات من الحوار أو الوصف عن التعرف و الأسرة و المدرسة و البيت والعنوان. وأما المواضيع المقررة هي التعرف و الأسرة و المدرسة و البيت والعنوان. وتستخدم هذه المدرسة كتاب ملخص اللغة العربية " الرسالة"، الذي ألفه على محفوظ وآخرون. للكتاب مواضيع عن الأسرة، و التعرف، و المدرسة، و الحديقة، و الفصل، و الإدارة، و الطالب، والعنوان.[41]

المبحث الثاني: عرض البيانات

جمعت هذه البيانات بأنواع الأساليب، وهي الملاحظة و الإستبانة و الاختبار و المقابلة. ولسهولة توجيه عرض البيانات، فقامت الباحثة بعرضها مناسبا بمشكلات البحث.

أ- كيفية تصميم لعبة "ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية

1- تحليل الحاجات والمشكلات

هذه المرحلة الأولى لاثبات برنامج الحاسوب المستخدم، ومواد المفردات المجهزة. وقامت الباحثة **بملاحظة** الكتاب الدراسي المستخدم في هذه المدرسة باعتماد على المنهج 2008. ولم يوجد في هذه المدرسة بالكتاب الخاص المناسب بحاجات التلاميذ، لذلك، لزيادة المفردات المقررة، أعطت الباحثة التلاميذ فرصة لإلقاء آراءهم حول المفردات المحتاجة لديهم بأدوات **الإستبانة**. ولمعرفة آراء التلاميذ، قدمت الباحثة قائمة المفردات للتلاميذ فيها المفردات التي داخل المنهج الدراسي المقرر والمفردات التي كثيرةاستخدامها في الحياة اليومية. وطلبت من التلاميذ إعطاء علامة (√) للمفردات التي لها أهمية لديهم، والصفحة الفراغة لإعطاء إحتياجهم عن المفردات التي أرد تعرف عليها.

---

[41] وثائق مدرسة مولاورمان المتوسطة الإسلامية بنجرماسين، العام الدراسي 2009- 2010.

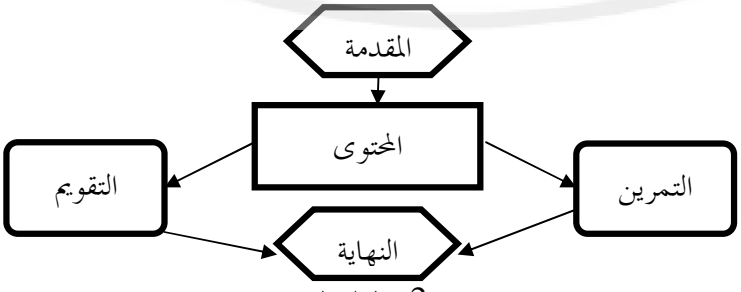
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وبعد القيام بالإستبانة، حصلت الباحثة مواد المفردات المناسبة بالمنهج و حاجات التلاميذ. و أكثر من التلاميذ موافقة بقائمة المفردات التي قدمت إليهم، بل لايقل أهميتها أن التلاميذ أعطوا آراءهم حول الكلمات المحتاجة عندهم. والمفردات المجهزة في اللعبة هي نتيجة هذه الإستبانة بلليس كل منها إلا المفردات من الأسماء والأفعال التي لا يصعب توضيحها بالصور. حيث أن المفردات من الأسماء مستقلة دون وضعها في الجملة، بل للمفردات الأفعال فتصيغ جملة مفيدة لتنشيط ذاكرة التلاميذ بالمفردات التي سبق تعلمها.

وبعد تحديد المواد، اختارت الباحثة البرنامج المناسب لهذه اللعبة، **بملاحظة** الكتب ما تتعلق بالبرامج الحاسوبية. ثم قُرر برنامج أدوات لينة أدب فليش *Adobe Flash CS3*لتصميم اللعبة، بل يمكن على مصممي استخدام أدوات لينة *Macromedia Flash MX*. واختارت الباحثة هذا البرنامج لأنه أكثر تشويقا و سهولة الإجراء، ويمكن المزج بين الكلمة والصورة والصوت في برنامج واحد.

2- تصميم الخطة

تصميم الخطة إعتمادا لتطوير اللعبة التي تتكون من المقدمة التي تشتمل على بيانات اللعبة و فيها تحديد الأهداف و مؤشرات التعلم وخطة التعلم و المراجع و مشاركات العمل. وبالتالى، محتوى المواد الذي يشتمل على المفردات العربية من الأسماء و الأفعال و التدريبات و التقويم.



رسم بياني 2: الخطة المبدئية

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وهدف التعلم بعد استخدام اللعبة هو أن يسيطر التلاميذ على المفردات العربية من الأسماء و الأفعال عن المواد المجهزة. أما مؤشراتها هي:

1) أن يشير التلاميذ الكلمات مناسبة بالصورة المجهزة. التدريبات و التويم مقياسا لهذه المؤشرة، لأن جهزت اللعبة محتوى التدريبات و التقويم بقائمة الكلمات للمفردات العربية في أسفل كل الصفحات و قائمة الصور فوقها. ثم اختار التلميذ إحدى الكلمة التي عرف معناها و يشير إلى الصورة المناسبة بمعنى الكلمة.

2) أن يشير الصورة مناسبة بالجملة المجهزة. إما هذه المؤشرة متساوية بالمؤشرة الأولى، بل للمؤشرة الأولى للمفردات من الأسماء. و أما المؤشرة الثانية أن يشير التلميذ بين الجملة و الصورة المناسبة بها بأسلوب واحد.

وصياغة الهدف والمؤشرات في شكل فعل المتكلم لأن الهدف والمؤشرات للتعلم الذاتي. إذن، أن يكون تعلم المفردات تعلما ذاتيا دون الأمر أو الإرغام. فيكون صيغة الهدف : " أُسَيْطِرُ الْمُفْرَدَاتِ الْعَرَبِيَّةَ مِنَ الْأَسْمَاءِ وَ الْأَفْعَالِ"، وصيغة المؤشرات: " 1) أُشِيْرُ الْكَلِمَةَ مُنَاسِبَةً بِالصُّوْرَةِ الْمُجَهَّزَةِ . 2) أُشِيْرُ الصُّوْرَةَ مُنَاسِبَةً بِالْجُمْلَةِ الْمُجَهَّزَةِ. أما مواد اللعبة تحتوى على عرض المفردات من الأسماء و الأفعال متابعة بالتدريبات و التقويم المناسبة.

3-تطوير اللعبة للحصول على الطراز المبدئ، الذي تتكون من كتابة النسخة (scrip) وتصميم الخطة تخطيطا حاسوبيا، والأخير تصميم الطراز المبدئى (*Prototype*).

أ) كتابة النسخة(scrip)

بعد تحديد الهدف و مؤشرات التعلم بعد استخدام اللعبة والمواد المجهزة، فكتبت كل منها لتكون نسخة كتابيا.

ب)كتابة الخطة تخطيطا حاسوبيا

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وإجراء التالي هو تصميم الخطة في الحاسوب كما هي مكتوبة في النسخة.

ج) تصميم الطراز المبدئ(*Prototype*)

1) أعدت الباحثة المواد و التدريبات و التقويم التي تتكون من المفردات داخل المنهج الدراسي و تزيد بالمفردات التي تهم التلاميذ التحصل عليها من القواميس و الكتب المتعلقة بالبحث.
2) بحثت الباحثة الصور الطبيعية المرشدة إلى معنى المفردات في الشبكة الدولية.
3) كتبت الباحثة المفردات المعدة في برنامج الكتابة *Microsoft Word* كاملا بالصور لكل منها، إما الكلمات المتصلة و المنفصلة.
4) سجلت الباحثة بصوتها أصوات الكلمات المعدة باستخدام *Audio recording* من برنامج *Assistant software*.
5) أعدت الباحثة الأصوات المسجلة المتصلة بالكلمات لتكون خلفية الأصوات لكل كلمات المكتوبة مناسبة بحاجات المواد باستخدام أدوات لينة *Cool Edit Pro 2.0* ، ووظيفة هذه الأدوات اللينة هي قطع الأصوات المتصلة ليكون منفصلة مناسبا بمقاطع الكلمات المجهزة لكل موضوع و طريقة قراءتها متصلة و منفصلة. ونتاج من هذه الأدوات اللينة بيانات(*file*) بامتداد *mp.3*. و حجة اختيارها لأن مقدارها أصغر و الصوت المنتوج أصفى من برنامج بامتداد *wav*.
6) عملية التصميم النهائية باستخدام أدوات لينة *Adobe Flash CS3*. ولكن لا تشتمل أدوات لينة *Adobe Flash CS3* على أدوات كتابة العربية، لذلك لا بد تغيير حروف الكلمات لتكون صورة و تفريق لكل كلمة مناسبة بالصورة. وعملية التغيير باستخدام أدوات لينة *Photoshop CS.3 Adobe*. أما طريقة التغيير من الحرف إلى الصورة باستخدام *print screen*

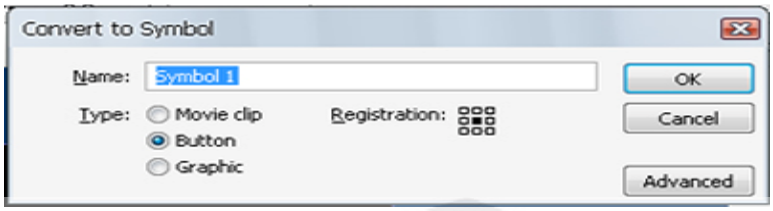
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ثم نُقلتها إلى أدوات لينة *Adobe Photoshop CS.3*. نتاج من هذه الأدوات اللينة بينات بامتداد *png*. وجرت هذه العملية عند لكل الكلمات لهذه الوسيلة. أما حجة استخدام *png* لأن يمكن من حذف خلفية الصورة.

7) بعد إنتهاء المرحلة الأولى و الثانية، فواصلت إلى المرحلة الأخيرة هي ترتيب كل كلمات إلى اللعبة اللغوية. صياغة اللعبة باستخدام أدوات لينة *Adobe Flash CS3* ، وهي أدوات مشتركة بين أداء التنشيط (*animation*) و المبرمج. وُضع كل تنشيط بالترتيب ما سمي بـــإطار (*Frame*)، و مجموعة من إطارات كانت *scene*. إجراء برنامج اللعبة المصممة باستخدام لغة الكمبيوتر 2 *flash* أي مشهور بـــ *ActionAcript 2.0* .

المرحلة الأولى في أدوات لينة *Adobe Flash CS* 3 إرسال كل البيانات المصممة في المرحلة التالية إلى المكتبة (*library*) وهي مكان خزينة بيانات في أدوات لينة *Adobe Flash CS* 3، ثم تصنيف البيانات إلى الموضوعات لسهولة بحثها. إذا تم الإرسال، فالعميلة التالية هي القيام بالتصميم (*design*) المستخدم. التصميم تشمل من الألوان الأولى، و الصورة المزينة، والأصوات المتابعة و العقد (*button*) المستخدمة. و العقدة من أهم أجزاء التصميم، لأنها تواصل بين كل إطار (*Frame*) و *scene*. و للتنشيط *Flash* ثلاث *behaviour* هي العقدة (*button*) و الشريط السينمائي (*movieclip*) و فن رسم البياني (*graphic*). إذن، قبل تصميم الصورة المعينة، ينبغى على المصمم اختيار أحد من *behaviour*. المثال:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



الصورة 1: مثال *behaviour*

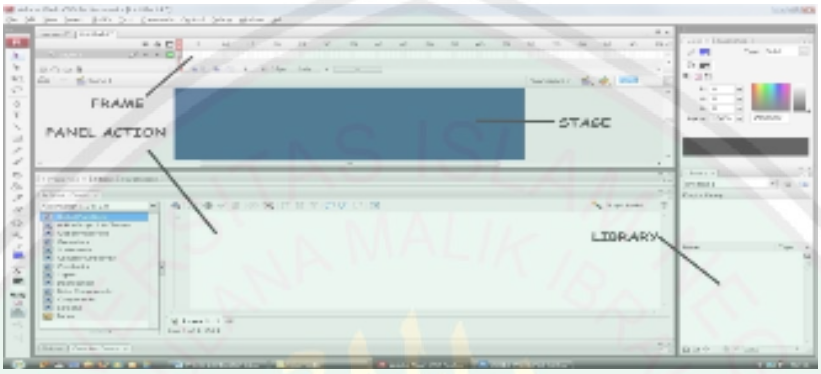
لكل من *behaviour* وظائف خاصة. تستخدم الشريط السينمائي (*movieclip*) للتنشيط المتحرك، والعقدة (*button*) ملاح مستكشف (*navigator*)لملاحظة الشريط السينمائي (*movieclip*) ، وأما فن الرسم البياني (*graphic*) صورة ساكتة للزينة و يمكن إشتراكها بالتنشيط. ومن أهم أجزاء الشريط السينمائي(*movieclip*) لملاحظة إجراء السينماء هي *ActionAcript*. من أمثلة *ActionAcript* بالموضوع "العدد"، في تنظيم كلمة واحد متزاوجا بصورة 1:

الجدول 4: مثال أكسين أكريف *(ActionAcript)*

ActionScript	البتانات
`satux=_root.satu._x;`	`Deklarasi posisi koordinat x kata` **satu**
`satuy=_root.satu._y;`	`Deklarasi posisi koordinat y kata` **satu**
`one._x=_root.one._x;`	`Deklarasi posisi koordinat x gambar angka satu`
`one._y=_root.one._y;`	`Deklarasi posisi koordinat y gambar angka satu`
`satu.onPress = function() { startDrag(satu);};`	`Pada saat kata` **satu** `diklik` **Satu** `di drag sesuai arah` *mouse*
`satu.onRelease = function() {`	`Pada saat kata` **satu** `dilepaskan dari klik`
`stopDrag();`	`Kata` **satu** `berhenti di drag`
`if satu.hitTest(_root.one)){`	`Jika kata` **satu** `menyentuh gambar angka satu`
`_root.satu._x=one._x;`	`Koordinat x kata` **satu=**`koordinat x gambar satu`
`_root.satu._y=one._y;`	`Koordinat y kata` **satu=**`koordinat y gambar satu`
`_root.nilai += 10;`	`Kotak nilai bertambah 10`
`root.bintang. visible=true;`	`Animasi bintang terlihat`

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

_root.bintang.play=true;
satu.onPress=false;}
else{
this._x=satux;
 	
this._y=satuy;}};
	Animasi bintang dimainkan
	Kata **satu** tidak dapat diklik
	
	Jika kata **satu** tidak menyentuh angka satu
	Koordinat x kata **satu** kembali ke awal



الصورة 2: أمثلة عرض أدوات لينة *Adobe Flash CS3*

8) يمكن حفظ المنتج في عدد من البنية (*format*)، هي: *mov, swf, exe,* *html, jpg* و *png* ، أما هذه اللعبة محفوظة بـــ *exe*.

9) وتكون هذه الوسيلة في شكل قرص مدمج به المادة التعلمية. وجرى عملية تصوير القرص ببرنامج *Nerrou*، واللعبة جاهزة لاستخدامها.

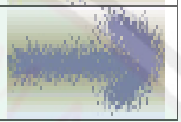
مثال من الطراز المبدئ للعبة:

(أ) **مرافق اللعبة**

الجدول 5 : بيانات مرافق اللعبة

الأيقنة	البيانات
	الشاشة المكتملة هي علامة للمستخدم إذا أراد أن يكبر شاشة اللعبة.
	الشاشة المصغرة هي علامة للمستخدم إذا أراد أن يصغر شاشة اللعبة.
	علامة الخروج إذا أراد المستخدم الخروج من اللعبة.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

هذه أيقنة للرجوع إلى القائمة الأساسية.	
علامة للمستخدم إن أراد تعلم المفردات كلها.	
علامة العودة إلى مواد أو تدريبات تليها.	
علامة الإستمرتر إلى مواد أو تدريبات يليها.	

هذه الأيقنات و بياناتها كما هي المجهزة في الجدول الخامس هي مرافق اللعبة التي تساعد المستخدم في إجراء اللعبة، إما للاستمرار، و للعبة و الوقوف، و الرجوع إلى القائمة الأساسية أو ليكبر و يصغر شاشة اللعبة.

(ب) **محتوى اللعبة**

الصورة :3

هذه الشاشة المبدئية. تقع في هذه الشاشة عنوان اللعبة " ألغاز الكلمات"، وكذلك الصور التي ما تتعلق بالمواد المجهزة بجانبها. إذا اختار

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

المستخدم عقدة الخروج، فانتهت اللعبة، وإن اختار عقدة "أستمر" فيستمر إلى الشاشة التالية.

الصورة :4

هذه شاشة بيانات اللعبة، فيها أهداف و مؤشرات التعلم، ودليل الاستخدام و المراجع و مشاركات العمل. إذا ختار المستخدم إحدى الاختيارات فخرج الشاشة المشرحة عنها. بل يمكن للمستخدم مرور هذه الشاشة إذا عرف كيفية الإجراء و يستمر إلى القائمة الأساسية.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة :5

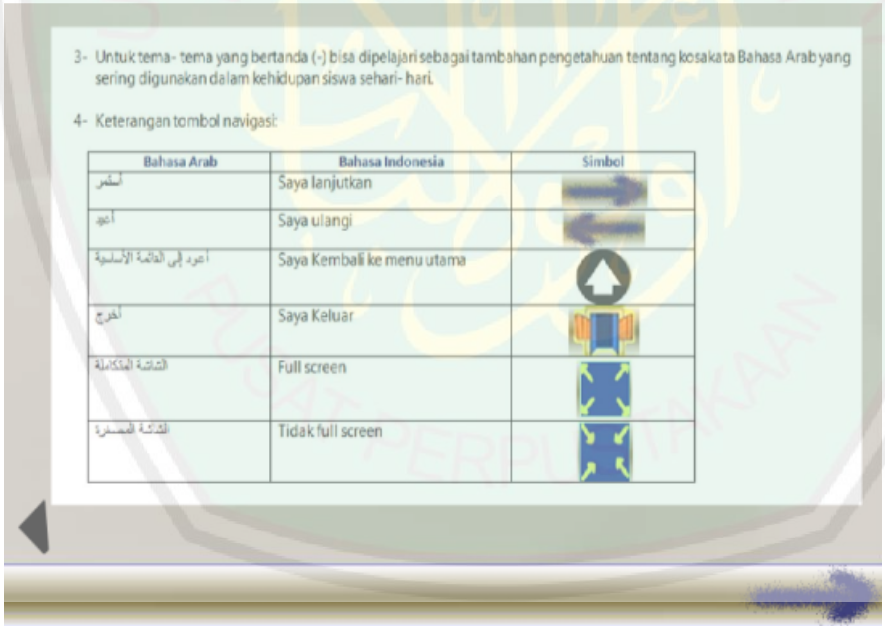
هذه شاشة أهداف التعلم لمعرفة أهداف تعلم التلاميذ هذه اللعبة.

الصورة :6

هذه شاشة مؤشرات التعلم لمعرفة مؤشرات تعلم المستخدم بعد إستخدام اللعبة

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

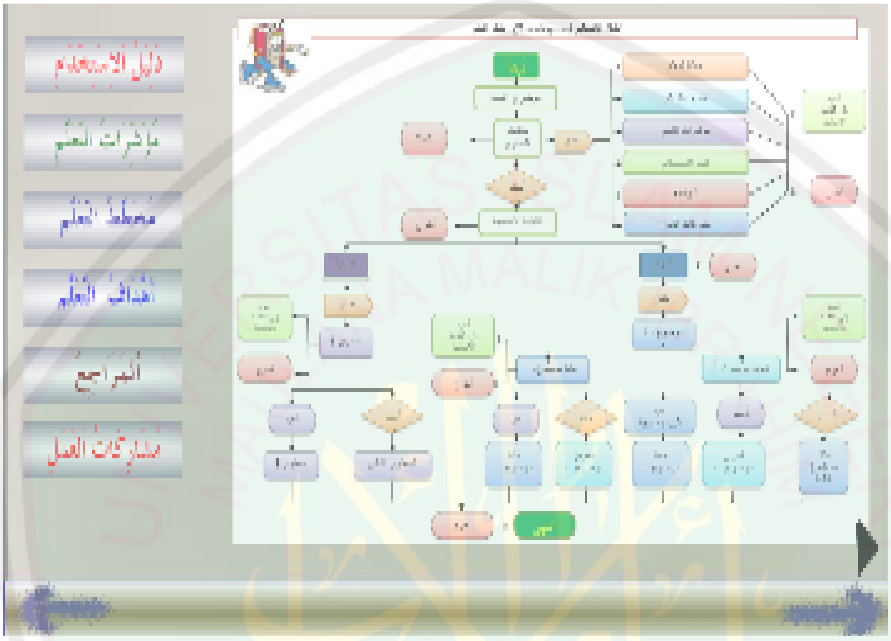
الصورة : 7



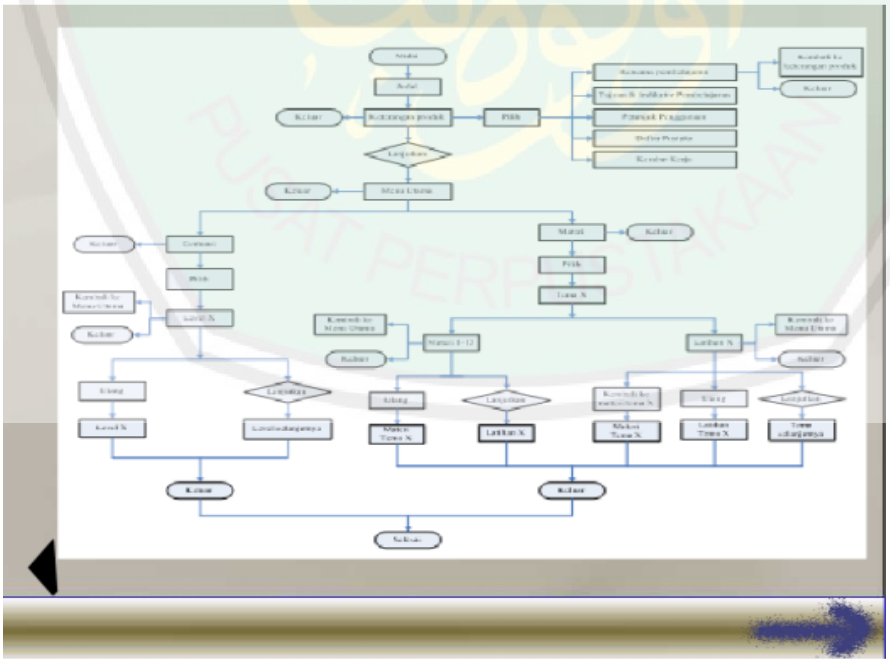
الصورة : 7

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

هتان شاشتان دليل الاستخدام. من هذه الشاشة فعرف كيفة استخدام اللعبة و ما تتعلق بالمواد التي يمكن للمستخدم تعلمها إما مناسبا بالمنهج أي على ما شاء. تشرح أيضا في هذه الشاشة معان العقد.



الصورة : 8



الصورة : 8

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

هتان شاشتان خطة التعلم، فمن هذه الخطة فعرف المستخدم إجراءات اللعبة.

الصورة :9

هذه شاشة المراجع. فعرف المستخدم أي مراجع كانت التي استخدمت لتصميم اللبعة.

الصورة :9

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

هذه شاشة مشاركات العمل. فكان المستخدم يعرف من الذين يشتركون في تطوير هذه اللعبة، من المصصم و المشرف و المبرمج، و المحكم.

الصورة :11

في شاشة القائمة الاساسة إختياران، هما: المواد و التدريبات و التقويم. إذا اختار المستخدم فخرج فهرس المواد و التدريبات. و إذا ختار التقويم فخرجت شاشة التقويم.

الصورة 12

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

هذه شاشة فهرس المواد و التدريبات. فيها المواضيع التي يمكن للمستخدم إختيارها، متتابعة أو عشوائيا، بضبط إحدى المواضيع المجهزة. من المثال، إذا ختار المستخدم موضوع " الثمار"، فخرج الشاشة بالموضوع كما يالي:

الصورة 13

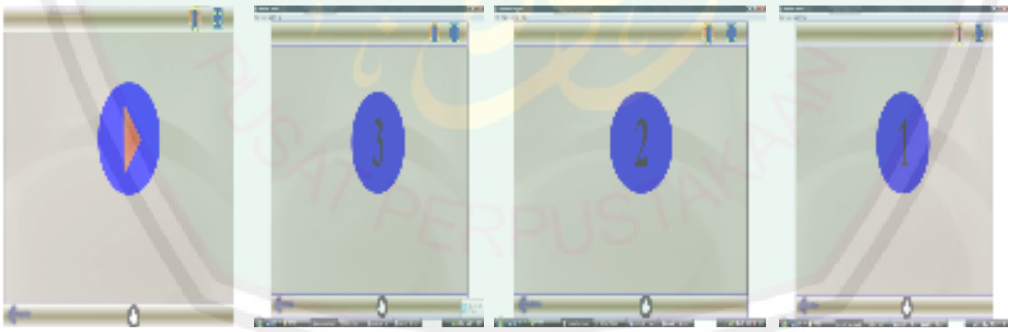
هذه من الأمثلة إحدى المواضيع التي وجد في هذه اللعبة. إذا أراد المستخدم تعلم هذه الكلمات كلها، فعليه أن يزمر أيقنة ( )، فعرضت الكلمات كلها متتابعة. بل إذا أراد تعلم الكلمة على ما شاء واحدا فواحدا أو عشوائيا، يمكن له أن يزمر الصورة التي ما يريد. والمثال من عرض المادة:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة 14

(يتكون عرض الكلمة من الصوت والصورة التي تدل على معناها. كتابة و صوت الكلمة تشتمل على الكلمة المتصلة و المنفصلة).

وإذا أراد الوقوف أثناء العرض، فعليه أن ينقر أيقة ( ) حتى ظهرت هذه الأيقنة ( ). وبعد إنتهاء عرض الكلمات يمكن للمستخدم إعادة عرض المواد أو الإستمرار إلى التدريب أي الرجوع إلى القائمة الأساسية. فمثال إذا اختار المستخدم أيقنة الإستمرار، فخرجت الشاشة التالية:



الصورة 15

إذا اراد المستخدم إبداء اللعب فعليه أن يزمر أيقنة في جانب الأيسر، فظهرت الشاشة التالية:

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة 16

هذه شاشة التدريب التي تتكون من الصور و تحتها الصناديق الفراغة لمكانة الإجابة التي تضع في أقسام الأدنى من الشاشة. فيختار المستخدم الإجابة المناسبة بالصورة من القائمة الأجوبة. إذا أصاب فخرج علامة ☆ و صوت "ممتاز" و زادت النتيجة. بل إذا أخطأ فخرج علامة ☹ والصوت التي تدل على الخطاء. وإذا أراد المستخدم إعادة المادة يمكن له أن يزمر أيقنة ( )، أو يستمر إلى المادة التالية بأيقنة ( ). أو الرجوع إلى القائمة الأساسية. ثم يمكن له أن يختار موضوع آخر من المواد أي يختار التقويم. فمثال من التقويم كما يالي:

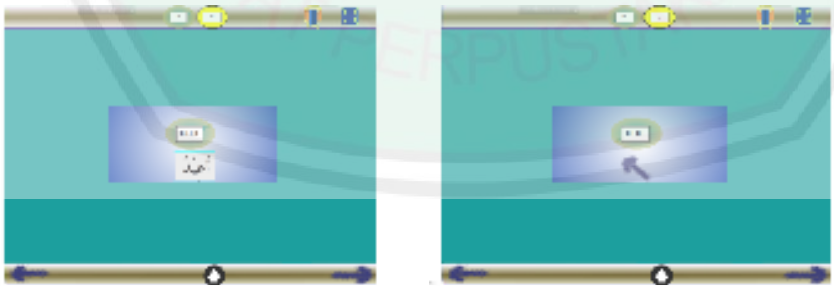
الصورة 17

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

هذه شاشة طبقات التقويم التي يمكن المستخدم إختيارها. إذا خرجت هذه الشاشة، فيختار المستخدم أي طبقة كانت من التقويم يريد به إقامته. وإجراءات التقويم متساويا بإجراءات التدريبات بل أسئلة التقويم عشوائيا و أسئلة التدريبات موضوعيا. ومن المثال، إذا اختار الطبقة الأولى، فخرجت هذه الشاشة:

الصورة 18

إذا إنتهى الوقت للعبة فظهرت الشاشة التالية علامة لإعادة اللعبة.



الصورة 19

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

4-جرى تحكيم خبراء التعليم والوسائط المتعددة عن اللعبة المطورة من تارخ 19 فبراير إلى 2 مارس 2010. (وسيأتي بيان عن نتائج تحكيم خبراء التعليم و الوسائط المتعددة في المشكلة الثانية.

5- تنقيح المنتج المطور لترقية نتيجة المنتج على أساس تحكيم الخبراء من تارخ 3 مارس إلى 5 مارس 2010. (سيأتي بيان عن تعليقات و اقتراحات الخبراء عما يتعلق بالأشياء التي ينبغى تنقيحها).

6- تجربة المنتج. قامت التجربة للمجموعة المحددة التي تتكون من ثلاث تلاميذ مدرسة مولاورمان الثانوية الإسلامية في تارخ 6 مارس 2010. ثم تنقيح من نتائج التجربة المحددة.

7- تجربة الميدانية للمجموعة التجربية من تارخ 8 إلى 27 مارس 2010.

8- تنقيح المنتج الأخير من تارخ 28 مارس إلى 4 إبريل 2010.

نتيجة من تعليقات و إقتراحات خبراء التعليم و الوسائل المتعددة و التجربة المحددة و التدربة الميدانية هي المنتج النهائي للعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية.

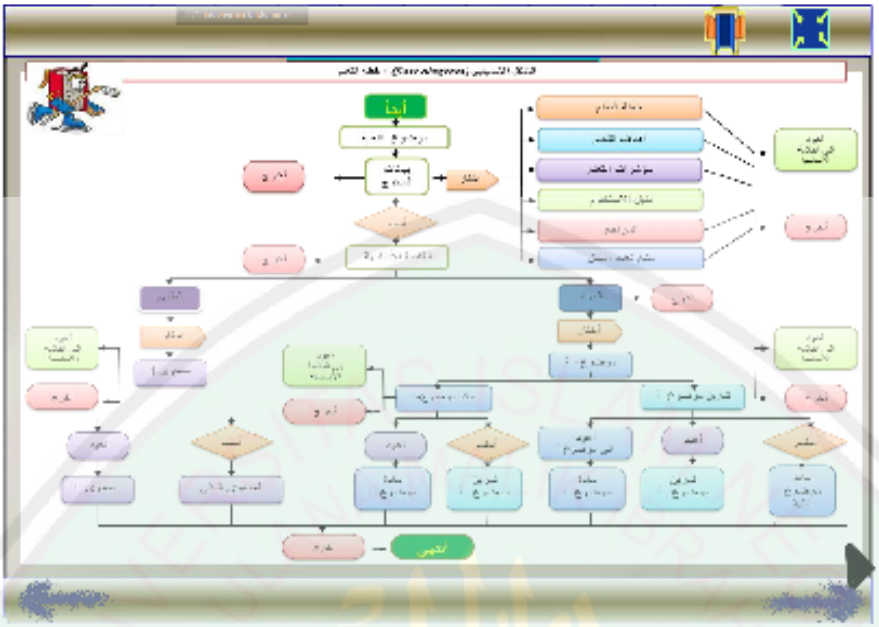
الصورة 18

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الصورة 19

الصورة 20

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG



الصورة 21

كل شاشة بيانات اللعبة متغيرة من حيث عرضها لا محتوياتها كما هي المجهزة في الشاشة السابقة.

الصورة22

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وأما تنقيح لشاشة القائمة الأساسية من حيث أشكال من كلي الإختيارين بين المواد و التقويم، و كذلك من حيث الألوان. و تنقيح آخر أكثر ما يتعلق بمحتوى المواد و تنظيمها، مثل إصلاح الكلمات الخاطئة من حيث صياغتها أو معناها. ولا يقل أهميتها و تأثر كثيرا في نفسية المستخدم هي تنقيح الموسيقى المصاحبة. و تفرق بين الموسيقى المبدئية و موسيقى المواد و التدريبات و التقويم.

ب- خصائص لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية

عرض البيانات عن خصائص اللعبة من ناحية الجودة التربوية و الجودة البرماجية والجودة الصناعة وإستجابة التلاميذ بأسلوب الإستبانة.

1- نتائج تحكيم خبيري التعليم لمتغيرات الجودة التربوية

الجدول 6: نتائج تحكيم خبيري التعليم لمتغيرات الجودة التربوية

المتغير (أ) / المؤشرات (ب)	خبير (ج)		جملة النتيجة (ه) ∑ د)	معدلة النتيجة (و) ∑ د)ج ()
	نتيجة (د)			
	1	2		
أ- التعليمية				
1- للعبة مواضع معينة	4	5	9	4,5
2- تستخدم اللعبة للتعلم الذاتي	5	5	10	5
3- تعطى اللعبة حرية للتلاميذ لاختيار مواد المفردات التي يحتاجون إليها	4	5	9	4,5
∑وب) : □□□ =□□,□				
ب- المنهج				
1- اللعبة تناسب بمنهج تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة	4	3	7	3,5
2- اللعبة مناسبة بمواد المفردات التي ينبغى تعلمها	4	5	9	4,5

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

3- أدوات التعلم واضحة التي تتكون من أهداف و مؤشرات و خطة التعلم	4	5	9	4,5
∑و∑ب) : □□,□□ = □□,□□				

ج– محتوى المواد

1- محتوى المواد من الناحية النظرية صحيحا	4	5	9	4,5
2- درجة الصعوبة المواد مناسبة للمستوى اللغوى التلاميذ	4	4	8	4
3- المواد المعدة متنوعة، وهي تتكون من عرض المواد و التمرينات و التقويم	5	5	10	5
4- المواد المعدة موافقة لأسس اختيار المفردات	4	4	8	4
5- المواد المعدة موافقة بمبادئ تقديم المفردات	4	4	8	4
6- للمواد المعدة عنصرين مهمين في تقديم المفردات التي تتكون من النطق و الكتابة	5	5	10	5
7- يصاحب توضيح المعنى بالصورة المناسبة له	5	5	10	5
8- نطق الأصوات مناسبا بالقواعد	4	3	7	3,5
9- كتابة الكلمات مناسبة لقواعد الخط العربي	5	5	10	5
10-التمرينات و التقويم يناسبان لأهداف و مؤشرات التعلم	5	4	9	4,5
∑و∑ب) : □□□,□□ = □□,□□				

د– التفاعل

1- تنظيم اللعبة مريح للمستخدم	4	3	7	3,5

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2- للعبة الإستجابة على المداخلات المعطاة من المستخدم	5	4	9	4,5
∑و∑ب) : □□ = □				

٥- التغذية الراجعة

1- التغذية الراجة إيجابية و لا تئيس المستخدم	4	4	8	4
2- التغذية الراجة موافقة لاستجابة المستخدم	4	4	8	4
∑و∑ب) : □□ =□				

نتيجة الجودة التربوية من $\frac{\sum \text{نتائج المتغيرات}}{\sum \text{المتغيرات}} = \frac{21,27}{5} =$ 4,25أ

بيان عرض البيانات عن الجودة التربوية من الإستبانة المغلقة (الجدول 5)

أ) **التعليمية**

لمتغير التعليمية ثلاث مؤشرات. معدل نتيجة المؤشرتين الأولى والثالثة 4,5. ببيان أن نتيجة الخبير الأول موافق (4) و الثاني موافق جدا (5). وأما للمؤشرة الثانية كلا الخبيران موافقان جدا (5) بمعدلة 5. وكلا المؤشرتان في درجة "أ". إذن، معدل النتيجة **لمتغير** (أ) : 4,66 في درجة "أ".

ب) **المنهج**

لمتغير المنهج ثلاث مؤشرات. معدل نتيجة المؤشرة الأولى 3,5 في درجة "ب". ببيان أن نتيجة الخبير الأول موافق (4) و الثاني مقبول (3). وأما المؤشرتية الثانية والثالثة في درجة "أ" بمعدل 4,5، ببيان أن نتيجة الخبير الأول موافق (4) و الثاني موافق جدا (5). ومعدل النتيجة **لمتغير (ب)**: 4,16 في درجة "أ".

ج) **محتوى المواد**

لمتغير محتوى المواد عشر مؤشرات. للمؤشرات الأولى بمعدل النتيجة 4,5 في درجة "أ"، ببيان أن نتيجة الخبير الأول موافق (4) و الثاني موافق جدا (5).

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ولمؤشرات الثانية و الرابعة و الخامسة بمعدل 4 في درجة "ب" بأن كلا الخبيرين موافقان (4). وأما للمؤشرات الثالثة والسادسة و التاسعة بمعدل 5 في درجة "أ"، بأن كلا الخبيرين موافقان جدا (5). وللمؤشرة الثامنة بمعدلة 3,5 في درجة "ب"، ببيان أن نتيجة الخبير الأول موافق (4) و الثاني مقبول (3). والأخير، لمؤشرات العاشرة في درجة "أ" بمعدل 4,5، بأن نتيجة الخبير الأول موافق جدا (5) و الثاني موافق (4). ومعدل النتيجة **لمتغير (ج)**: 4,45 في درجة "أ".

د) **التفاعل**

لمتغير التفاعل مؤشرتان. للمؤشرة الأولى بمعدل 3,5 في درجة "ب"، ببيان أن الخبير الأول موافق (4) و الثاني مقبول (3). والثانية بمعدل 4,5 في درجة "أ"، ببيان أن نتيجة الخبير الأول موافق جدا (5) و الثاني موافق (4). وإذا، معدل النتيجة **لمتغير (د)**: 4 في درجة "**ب**".

ه) **التغذية الراجعة**

لمتغير التغذية الراجعة مؤشرتان. كلا الخبيران موافقان (4) بمعدل 4. و المؤشرتان في درجة "ب". وأما معدل النتيجة **لمتغير (ه)** : 4، في درجة "**ب**".

ومن معدل نتائج المتغيرات التي تتكون من المؤشرات، فعُرفت **الجودة التربوية** للعبة بمعدلة النتيجة: **4,25** في درجة "أ".

بيان عرض البيانات عن تعليقات و اقتراحات خبيري التعليم من الإستبانة المفتوحة:

أ) **تعليقات و اقتراحات الخبير الأول (د. شهداء الصالح)**

1) الا تستخدم المصطلحات الشائعة في الدول العربية.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2) أن تبين إرشادات اللعبة حتى يستخدمها المستخدم دون إرشادات المعلم أو المرشد.

3) ينبغى أن تكمل الأشياء ما تتعلق بشاشة اللعبة حتى يمكن استخدامها للعـــام أي للبيع.

4) الدراسات العليا مستعد لإعطاء الإذن و السماح و الشهادة الصلاحية.

ب) **تعليقات و اقتراحات الخبير الثاني (د. نصر الدين)**

1) بعض مضمون اللعبة لم يكن كاملا، مثل مراقبة اللعبة(*control panel*).

2) خطوات اللعبة متخيرة.

3) تقديم " القائمة الأساسية" غير مشوق و مخير لأن أشكال أعمدة متساويا.

4) يتبغي أن تكمل إرشادات اللعبة، و ليس إلا " أعود- أستمر- رجـــوع إلى القائمة الأساسية".

5) بعض الساشة مزدحم بالضور و المفردات.

6) عدة مجاوزات نبر قواعد الأصوات.

7) جودة الأصوات غير متساويا وأكثرها غير صاف.

8) وضع بعض المفردات غير مناسبا لالحقل الدلال.

9) بعض الصور لم يوضح معنى الكلمات مثل صور أعضاء الأسرة.

10) بالاختصار أن هذه اللعبة جيدة بل ينبغي تنقيح تقديمها.

11) الا أن تصمم اللعبة أكثر سهولة و تشويقا.

12) أساسا أن صعوبة المستخدم في تعلم المفردات و ليس صعوبة البرنامج.

2- نتائج تحكيم خبراء الوسائط المتعددة لمتغيرات الجودة البرامجية

الجدول 7: نتائج تحكيم خبراء الوسائط المتعددة لمتغيرات الجودة البرامجية

المتغير (أ) / خبير (ج) / نتيجة (د)				جملة النتيجة (ه)	معدلة النتيجة
المؤشرات (ب)	1	2	3	(د∑)	(و)
					∑ د)ج 0

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

أ- صحة اختيار البرنامج

1- اختيار البرنامج صحيحا و سليما في تصميم اللعبة	3	4	4	11	3,7
2- طريقة تصميم اللعبة تفيد في تطوير الألعاب الأخرى	2	3	3	8	2,6

∑وب) : □,□□ = □,□□

ب- تيفغرافي البرنامج

1- ناحية القرائية: الكتابة واضحة	3	5	3	11	3,66
2- تستخدم اللعبة شكل و نمط الحروف المناسب	4	4	3	11	3,66
3- الألوان المعدة جذابة من ناحية كتابة الكلمة	4	4	4	12	4
4- الألوان المعدة جذابة من ناحية الصورة	3	5	3	11	3,66
5- الألوان المعدة جذابة من ناحية الخلفية	2	5	2	9	3

∑وب) : □□,□□□ = □,□

ج- استخدام العقدة التفاعلية

1- تستخدم اللعة العلامة المصورة لتسهل الملاحة و مساعدة المستخدم في إجراء اللعبة	2	4	3	9	3
2- تتكامل كل الشاشة مجموعة من عدة مكونات: صوتيا و كتابة و صورة	2	4	5	11	3,66

∑وب) : □,□□□ = □,□□

د- الصورة

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1- الصورة المستخدمة تجعل المعلومات جذابة	2	3	4	9	3
2- الصورة المستخدمة تساعد في تصور المعنى	2	3	4	9	3
3- لصورة المستخدمة تساعد في دعم المعلومات والخبرات	3	4	4	11	3,66
4- الصورة واضحة و سهلة الفهم	4	4	2	10	3,33
∑وب) : □□,□□□ = □□,□□					
ه- الأصوات					
1- استخدام الأصوات يزيد فهم المعلومات	3	4	5	12	4
2- الأصوات المسموعة واضحة	3	5	4	12	4
3- الموسيقى المصاحبة جذابة	2	3	3	8	2,67
∑وب) : □□,□□□ =□□,□□					
و- عقدات اللعبة و أيقنة المعدة					
1- تعد اختيار عقدات اللعبة و الأيقنات	3	3	4	10	3,33
2- للعبة العقدات و الأيقنات الثابتة للاسمرار، للإعادة، للعودة، للخروج، و الشاشة المكتملة و المصغرة	2	3	4	8	2,67
∑وب) : □□ = □,□					

نتيجة الجودة البرماجية من $\frac{\sum \text{نتائج المتغيرات}}{\sum \text{المتغيرات}} = \frac{20,39}{6} =$ 3,4

بيان عرض البيانات عن الجودة البرامجية من الإستبانة المغلقة (الجدول 6)

أ) صحة اختيار البرنامج

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

لمتغير صحة اختيار المرنامج مؤشرتان. معدل نتيجة المؤشـــرة الأولى 3,7 في درجة "ب". ببيان أن نتيجة الخبير الأول مقبول (3) و الخبيرين الثاني و الثالـــث موافقان (4). إذن، معدل النتيجة **لمتغير** (أ) : 3,15 في درجة "**ج**".

ب) **تيفغرافي البرنامج**

لمتغير تيفغرافي البرنامج خمس مؤشرات. معدل نتيجة المؤشرات الأولى و الثانية و الرابعة 3، 6 أي في درجة "ب". للمؤشرتين الأولى و الرابعة ببيان أن نتيجـــة الخبير الأول والثالث مقبول (3) و الخبير الثاني موافق جدا (5). أمـــا للمؤشـــرة الثانية ببيان أن الخبيرين الأول و الثاني موافقين(4) و الخبير الثالث مقبـــول (3). إذن، معدل النتيجة **لمتغير** (**ب**) : 3,6 في درجة "**ب**".

ج) **استخدام العقدة التفاعلية**

لهذا المتغير مؤشرتان. معدل نتيجة المؤشرة الأولى3 في درجة "ج"، ببيـــان أن نتيجة الخبير الأول غير موافق (2) و الثاني موافق (4) و الثالث بنتيجـــة مقبـــول (3). وللمؤشرة الثانية بمعدلة النتيجة 3,66 في درجة "ب". ببيان أن نتيجة الخبير الأول غير موافق (2) و الثاني مقبول (3) والثالث موافـــق (4). إذن، معـــدل النتيجة **لمتغير** (**ج**) : 3,33 في درجة "**ج**".

د) **الصورة**

لهذا المتغير أربع مؤشرات. معدل نتيجة المؤشرتين الأول و الثانية 3 في درجة "ج". ببيان أن نتيجة الخبير الأول غير موافق (2) و الثاني مقبول (3) و الثالـــث موافق (4). وللمؤشرة الثانية بمعدلة 3,66 في درجة "ب"، ببيان أن نتيجة الخبير الأول مقبول (3) و الخبيرين الثاني و الثالث موافقين (4). وأما للمؤشرة الرابعـــة بمعدلة 3,33 في درجة "ج"، ببيان أن نتيجة الخبيرين الأول والثاني موافقين (4) و الخبير الثالث غير موافق (2). إذن، معدل النتيجة **لمتغير** (**د**) : 3,25 في درجة "**ج**".

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ه) **الأصوات**

لمتغير الأصوات ثلاث مؤشرات. لمؤشرة الأولى، كانت نتيجة الخبير الأول مقبول (3) و الخبير الثاني موافق (4) والثالث موافق جدا (5). و كانت للمؤشرة الثانية بنتيجة الخبير الأول مقبول (3) و الثاني موافق جدا (5) و الثالث موافق (4). وكلتا المؤشرتان بمعدل النتيجة 4 أي في درجة "ب". وأما للمؤشرة الرابعة في درجة "ج" بمعدل 2,67، ببيان أن نتيجة الخبير الأول غير موافق (2) و الخبيرين الثاني و الثالث مقبول (3). إذن، معدل النتيجة **لمتغير (ه)** : 3,56 في درجة **"ب"**.

و) **عقدات اللعبة و أيقنة المعدة**

وللمتغير الأخير للجودة البرماجية مؤشرتان. للمؤشرة الأولى بمعدل 3,33 في درجة "ج"، ببيان أن نتيجة الخبيرين الأول والثاني مقبول (3) و الخبير الثالث موافق (4). وللمؤشرة الثانية بمعدل 2,67 في درجة "ج"، ببيان أن نتيجة الخبير الأول غير موافق (2) و الثاني مقبول (3) و الثالث موافق (4). إذن، معدل النتيجة **لمتغير (و)** : 3,5 في درجة **"ب"**.

ومن معدل نتائج المتغيرات التي تتكون من المؤشرات، فعُرفت **الجودة البرماجية** للعبة بمعدل النتيجة: **3,4** في درجة **"ج"**.

بيان عرض البيانات عن تعليقات و اقتراحات اخبراء الوسائط المتعددة من الإستبانة المفتوحة:

أ) **تعليقات و اقتراحات الخبير الأول (مخلصين)**

1) أن تصلح رموز البرنامج حتى يمكن إستخدامها لمصمم آخر.

2) أن تكمل مراقبة اللعبة(*control panel*).

3) الأصوات غير واضحة.

ب) **تعليقات و اقتراحات الخبير الثاني (غيلنج فردانى فترى)**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

1) الرموز المقدمة لمراقبة اللعبة غير مشوقة.

2) تم اختيار الأدوات اللينة، بل على الأحسن أن تُســـتخدم الأدوات الليـــة لتصميم برنامج آخر.

3) بعض الكلمات المكتوبة محذوفة عند تقديم المواد، بل مازال جرى التقديم.

4) خلفية شاشة التقديم غير مناسبة و مشوقة للمستخدم في المرحلة المتوسطة.

5) أن تهتم كثيرا إلى عقدات اللعبة.

ج) **تعليقات و اقتراحات الخبير الثالث (إلغا فريدينتو)**

1) أن تحسن و تكمل عقدات اللعبة.

2) أن تزيد مراقبة اللعبة لمساعدة.

3) رمز صورة الخضروات و الثمار محير.

4) لون خلفية الشاشة غير مشوقة.

3- نتائج تحكيم الجودة الصناعة للمجموعة المحددة

الجدول 8: نتائج تحكيم الجودة الصناعة للمجموعة المحددة

المتغير (أ) / المؤشرات (ب)	عينة (ج) / نتيجة (د) 1	2	3	جملة النتيجة (ه) (د∑)	معدلة النتيجة (و) ∑ د)ج 0
أ- تنظيم اللعبة					
1- تبدأ اللعبة بسهولة دون تعقيدات	5	5	5	15	5
2- تجرى اللعبة سليما و لم تكن سهلة الفساد أثناء الاستخدام	5	5	5	15	5

∑و∑ب) : □□□ = □

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ب- إستجابة المستخدم للعبة

1- أقوم بتنظيم اللعبة بنفسي	5	5	5	15	5
2- لا يصعب علي إجراء اللعبة لأن بيانات اللعبة كاملة	5	5	4	14	4،67
3- أرغب في استخدام اللعبة	5	5	4	14	4،67

∑و∑ب) : □□□,□□ = □□,□□

ج- أمانة البرنامج

1- لا أستطيع أن أغير هذه اللعبة	5	5	5	15	5
2- لا تمسح اللعبة إذا أخطأت في الإجراء	5	5	5	15	5

∑و∑ب) : □□□ = □

د- مرافق اللعبة

1- الصورة مشوقة	5	5	4	14	4,67
2- الموسيقى مناسبة	4	3	3	10	3,33
3- أيقنة اللعبة كاملة	5	5	5	15	5

∑و∑ب) : □□□ = □,□□

نتيجة الجودة الجودة الصناعة $\frac{\sum \text{نتائج المتغيرات}}{\sum \text{المتغيرات}} - \frac{19,11}{4} -$ ٪4,78

بيان عرض البيانات عن الجودة الصناعة من الإستبانة المغلقة (الجدول 7)

أ) **تنظيم اللعبة**

لمتغير تنظيم اللعبة مؤشرتان. و معدل النتيجة لكلتا المؤشرتين 5 في درجة "أ"، لأن كل العينات موافقات جدا بالاخبار. إذن، معدل النتيجة **لمتغير** (أ) : 5 في درجة "أ".

ب) **إستجابة المستخدم للعبة**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

لمتغير (ب) ثلاث مؤشرات. كانت عينات المجموعة موافقة (5) لاخبار المؤشرة الأولى بمعدل النتيجة 5 في درجة "أ". ومعدل المؤشرتين الثانية و الثالثة 4,67 في درجة "أ"، ببيان أن نتيجة العينة الأول موافقة (4) و العينتين الثانية و الثالثة موافقتا جدا (5). إذن، معدل النتيجة **لمتغير (ب)** : 4,78 في درجة "أ".

ج) **أمانة البرنامج**

لمتغير أمانة البرنامج مؤشرتان. و معدل نتيجة كلتا المؤشرتين 5 في درجة "أ"، لأن كل العينات موافقات جدا بالاخبار. إذن، معدل النتيجة **لمتغير (ج)** : 5 في درجة "أ".

د) **مرافق اللعبة**

لهذا المتغير ثلاث مؤشرات. كانت نتيجة العينتين الأولى و الثانية موافقة جدا (5) للمؤشرة الأولى، وأما العينة الثالثة موافقة (4). ومعدل النتيجة لهذه المؤشرة 4,67 في درجة "أ". ومعدل المؤشرة الثانية 3,33 في درجة "ج". وللمؤشرة الثالثة بمعدل النتيجة 5 في درجة "أ" لأن كل العينات موافقات جدا (5).

ومن معدل نتائج المتغيرات التي تتكون من المؤشرات، فعُرفت **الجودة الصناعة** للعبة بمعدل النتيجة: **4,78** في درجة "أ".

بيان عرض البيانات عن تعليقات و اقتراحات الخبراء من الإستبانة المفتوحة:

أ) العينة الأولى (حينسى رحم ديانى): لون اللعبة غير جذابة و أن تجعل الموسيقى أكثر جذابة حتى لا ينعس المستخدم.

ب) العينة الثانية (إيرا أفريني): أن تصاحب اللعة بالموسيقى أكثر حماسة.

ج) العينة الثالثة (فصح رضي بالله): اللعبة جيدة و تشوقني إلى تعلم المفردات العربية.

4- بيانات نتائج إستجابات المجموعة التجريبية الميدانية

الجدول 9: نتائج الاستبانة لاستجابة المجموعة التجريبية

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

عينة / نتيجة	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	معدلة النتائج
1	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4,05
2	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	5	4	4	5	3	5	3	3,8
3	3	3	5	4	3	5	5	5	4	5	5	4	4	5	3	5	4	4,24
4	2	4	4	4	5	5	5	4	4	3	5	4	5	5	5	5	5	4,24
5	4	4	5	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4,47
6	3	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	3	3	5	5	5	5	4,76
7	5	3	4	4	4	5	4	5	4	5	5	3	4	5	5	4	4	4,29
8	5	2	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	4,41
9	3	3	4	4	3	3	5	5	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3,76
10	3	2	4	4	4	3	5	5	4	5	4	3	3	4	4	3	5	3,7
11	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	4	3	5	5	4,05
12	3	3	5	4	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	2	4,41
13	3	2	4	3	3	4	5	4	4	5	4	3	4	4	5	5	3	3,82
14	3	4	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	2	4,41
15	3	3	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4,47
16	3	3	4	4	3	5	5	4	5	4	3	2	4	5	5	5	5	4
17	3	2	4	5	5	4	5	5	4	3	2	3	4	5	5	5	5	4,18
18	3	3	4	4	5	3	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5	5	4,24
19	3	2	5	4	4	2	5	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4,05
20	3	2	4	5	3	4	5	4	5	4	3	3	4	3	5	5	5	4

المؤشرات

نتيجة إستجابة المجموعة التجريبية بعد استخدام اللعبة:

82,25 :20 =4,11 (أ)

بيان عرض البيانات عن إستجابات المجموعة التجريبية من الإستبانة المغلقة (الجدول 8)

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

لمتغير إستجابة المجموعة التجربية عشرون مؤشرة، بعدد المجموعة سبع عشرة عينة. وبيانات الاستبانة كما يالي:

أ) أستطيع أن أنظم اللعبة بنفسي. للمؤشرة الأولى معدلة النتيجة 4,05 في درجة "ب".

ب) أستطيع أن أجري اللعبة بسهولة لأن بيانات اللعبة واضحة: معدلة هذه المؤشرة 3,8 في درجة "ب".

ج) لا أسئم في استخدام اللعبة: معدلة هذه المؤشرة 4,24 في درجة "أ".

د) زادت اللعبة حرصي في تعلم المفردات: معدلة هذه المؤشرة 4,24 في درجة "أ".

ه) ساعدت اللعبة في تعلمي المفردات: معدلة هذه المؤشرة 4,47 في درجة "أ".

و) المفردات المعدة موافقة باحتياجي: معدلة هذه المؤشرة 4,76 في درجة "أ".

ز) عدد المفردات المعدة كافية: معدلة هذه المؤشرة 4,29 في درجة "أ".

ح) المفردات المعدة متنوعة: معدلة هذه المؤشرة 4,41 في درجة "أ".

ط) بعد أن أستخدم اللعبة عرفت كيفية النطق الصحيح للحروف العربية في الكلمة و الجملة: معدلة هذه المؤشرة 3,76 في درجة "ب".

ي) بعد أن أستخدم اللعبة عرفت كيفية قواعد الكتابة: معدلة هذه المؤشرة 3,7 في درجة "ب".

ك) بعد أن أستخدم اللعبة عرفت كيفية كتابة الجملة المتصلة و المنفصلة: معدلة هذه المؤشرة 4,05 في درجة "ب".

ل) التمرينات المعدة متنوعة: معدلة هذه المؤشرة 4,41 في درجة "أ".

م) الوقت المستغرق في تمرينات كاف: معدلة هذه المؤشرة 3,82 في درجة "ب".

ن) شاشة اللعبة جذابة: معدلة هذه المؤشرة 4,41 في درجة "أ".

س) الصورة المعدة جذابة: معدلة هذه المؤشرة 4,47 في درجة "أ".

ع) تساعد الصورة في فهم المعنى: معدلة هذه المؤشرة 4 في درجة "ب".

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ف) الأصوات واضحة: معدلة هذه المؤشرة 4,18في درجة "أ".

ص) حجم الحروف المستخدم مناسب: معدلة هذه المؤشرة 4,24 في درجة "أ".

ق) الألوان مشوقة: معدلة هذه المؤشرة 4,05 في درجة "ب".

ر) التغذية الراجعة لكل التمرينات تزيد حماستي: معدلة هذه المؤشرة 4 في درجة "ب".

ومن معدلة نتائج المؤشرات، فعُرفت **إستجابات المجموعة التجريبية** للعبة بمعدلة النتيجة: **4,11** في درجة "أ".

بيان عرض البيانات عن تعليقات و اقتراحات المجموعة التجريبية من الاستبانة المفتوحة:

ومجمل تعليقات و اقتراحات المجموعة التجريبية تتكون من النقاط الآتية:

أ) أستطيع أن أذاكر المفردات أسهل باستخدام اللعبة.

ب) الشكر للباحث على مساعدتكم حتى تسهل اللعبة لأتعلم المفردات العربية.

ج) تساعد الصورة لتعلم المفردات العربية.

د) أستطيع التعرف عاى المفردات باستخدام هذه اللعبة و إن لم أتمكن لاستخدامها في الجملة.

ه) تساعد هذه اللعبة لتعلم المفردات العربية لأن تقديم المواد و اللعبة و الصور و الأصوات مشوق و واضح.

و) أن تنشر اللعبة إلى مدارس أ ي مدن أخرى.

سوى كانت بيانات هذه الاستبانة، زادت الباحثة هذه البياناات بمقابلة العينات لفحصها. و حصلت على الاقتراحات و التعليقات منهم لتنقيح اللعبة. تجد العينات الصعوبة عند إجراء اللعبة لأن بعض اللعبة لم تجر كما هي، مثلا: بعض الكلمة لا تناسب بصورتها عند عرض المواد واللعبة. وجرت هذه المقابلة كلما زارت الباحثة المجموعة الميدانية ثلاث مرات كل أسبوع في شهر مارس 2010.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

وزادت مدرسة اللغة العربية هذه البيانات بمقابلتها لفحص البيانات التي نالتها الباحثة من نتائج استبانة التلاميذ. وجرت المقابلة في التارخ 17 مارس 2010

الباحثة : ما رأيكم عن هذه اللعبة؟

المدرسة : عند رأيي أن هذه اللعبة مشوقة و أكثر سهولة في تعلم المفردات.

الباحثة : كيف تناسب بين مواد المفردات و منهج درس اللغة العربية في هذه المدرسة؟

المدرسة : 80 % مواد اللعبة مناسبة بالمنهج.

ج- نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى طلاب مدرسة "مُوْلاَوَرْمَانْ" المتوسطة الحكومية الإسلامية ببنجرماسين باستخدام لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية

لمعرفة تنمية ذخيرة المفردات العربية باستخدام اللعبة الحاسوبية بأسلوب الاختبار القبلى و البعدى. وتم الاختبار القبلى في تارخ 1 مارس 2010 و الاختبار البعدى في تارخ 27 مارس 2010 . للاختبار القبلي 18 سؤالا، يتكون من 13 سؤال المتعددة بنتيجة 5 إذا أصاب، و السؤال الذاتي وهو تكوين الجمل بنتيجة 7 إذا أصاب. و أما للاختبار البعدي 42 سؤالا، 10 سؤالا من إختيار المتعدد بنتيجة 1,5 ، و 27 كتابة الكلمات من الصور المعدة بنتيجة 2,5، و السؤال الذاتي وهو تكوين الجمل.

الجدول العاشر: نتائج الاختبار القبلي و البعدى

الرقم	المجموعة التجريبية	نتيجة الاختبار		المجموعة الضابطة	نتيجة الاختبار	
		القبلى	البعدى		القبلى	البعدى
1-	أحمد مذكر	46	72	أحمد رسلدي رمضان	48	54

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

2-	أمر أبو بكر	38	64	أري فراسيتيو ويبوو	46	40
3-	أن خيرنا	28	52	فضلي النور	74	80
4-	دستي روسيانى حوتمي	60	86	جمية الرحم	94	96
5-	فحرنا نور عمليا	72	88	مدينا كرنيا أوليا	74	78
6-	فائزة	90	96	محمد ألفيا مجيد	26	35
7-	إسرى نور رحمن	34	70	محمد أريز الدين داني	66	60
8-	ليني إستقامة	38	72	محمد إخوان	84	80
9-	محمد أمين	34	72	محمد رحمن	46	52
10-	محمد رفيع ويبوو	40	66	محمد زين الأسكين	36	48
11-	محمد رضى حنفي	46	76	نتي حراواتي	38	50
12-	نورة حنين غيسني	46	72	نور رزق طريق أفضل	50	58
13-	نوفي ساري نور لياني	78	92	نور تسلمة	54	70
14-	روضة الجنة	26	48	نور حريتي	44	30
15-	رضى فتح الله	66	88	نور سودة	30	24
16-	ويون مكنورينتي	50	76	نور زينب	50	62
17-	زلفيا الأمين	58	74	رفية الفائزة	50	70
18-	_	_	_	روبية	36	34
معدلة النتيجة		50	74,35	معدلة النتيجة	50,11	56,72
مئوية النجاح		%18	%76	مئوية النجاح	%22	%33

كما شرحت الباحثة في الفصل الثالث أن معيار نجاح التلاميذ ذوا نتيجة $\leq$ 70. وظهرت النتائج في الجدول التاسع أن للمجموعة التجريبية عند الاختبار القبلى، حصل ثلاث التلاميذ ذو نتيجة $\leq$ 70 أي 18 % من عدد العينة، بمعدل نتيجة المجموعة 50. و أما للمجموعة الضابطة حصل أربع التلاميذ ذو نتيجة $\leq$ 70 أي 22 %، بمعدل نتيجة المجموعة 50,11. وللاختبار البعدي حصل 13 عينة المجموعة

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

التجربية ذو نتيجة ≤ 70 أي 76% بمعدل نتيجة المجموعة 74,35. وأما للمجموعة الضابطة حصل 6 عينات ذو نتيجة ≤ 70 أي 33% بمعدل نتيجة المجموعة 56،72.

وزادت مدرسة اللغة العربية هذه البيانات بمقابلتها لفحص البيانات التي نالتها الباحثة من نتائج الاختبار. وجرت المقابلة في التارخ 26 مارس 2010:

الباحثة: كيف تنمية سيطرة المفردات تلاميذ الفصل السابع "أ" خلال التجربة؟

المدرسة: بعض التلاميذ أكثر تنمية في سيطرهم عن المفردات العربية.

الباحثة: كيف فروق تنمية قدرة التلاميذ على المفردات العربية بين المجموعة التجربية و المجموعة الضابطة بعد استخدام اللعبة؟

المدرسة: إن تنمية قدرة التلاميذ على المفردات العربية بين المجموعة التجربية و المجموعة الضابطة متفرقة. و تلاميذ المجموعة التجربية أكثر استخداما في تعبير المفردات العربية من المجموعة الضابطة، سوى كانت الكلمات التي يجدها التلاميذ في الكتاب الدراسي، وكذلك الكلمات التي اكتشف التلاميذ عند استخدام اللعبة، لا سيما الكلمات التي أكثر استخداما أو تشويقا.

المبحث الثالث: تحليل البيانات و مناقشتها

بعد ما عرضت الباحثة البيانات من الإستبانة و الملاحظة و الاختبار والمقابلة، ثم حللت الباحثة البيانات مناسبا بالمشكلات البحث كما هو في تقديم عرض البيانات.

أ– كيفية تصميم لعبة "ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية

كما قدمت الباحثة في عرض البيانات بدأت إجراءات تصميم اللعبة بتحليل حاجات التلاميذ ومشكلاهم لأن هذه الحاجات و المشكلات تختلف من مكان إلى آخر، كما قدمه رحمن إبراهيم في كتابه *الإتجاهات المعاصرة في تدريس اللغة*

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

العربية. لذلك قامت الباحثة بالاستبانة لمعرفة المفردات التي يحتاجون إليها سوى كانت داخل الكتاب الذي اعتمد بالمنهج 2008. وبعد مرت الباحثة بتحليل نتائج المفردات من الإستبانة التلاميذ، فليس كل منها مجهزة للعبة بل المفردات التي تستطيع توضيحها بالصور، إما داخل المنهج أو مناسبا بحاجاتهم.

وبعد قررت المواد المجهزة قامت الباحثة بملاحظة برامج حاسوبية مناسبة لأن الوسائط التعليمية المتعددة تحتاج إلى أجهزة لمعالجة المعلومات ونقلها في برنامج خاص لإعدادها، كما ذكره حسن ربحى مهدى في رسالته الماجستر عن *فاعلية استخدام برمجيا تعليمية*. وكذلك ليس كل البرامج مناسبة ببرنامج اللعبة المطورة، لاسيما للغة العربية. حتى اختارت الباحثة برنامج الحاسوب المناسب وهو برنامج أدوات لينة أدب فليش *Adobe Flash CS3* ، لأن هذه البرنامج مناسبا بمعيار اللعبة المطورة.

بعد تمت المرحلة الأولى، قامت الباحثة بتصميم الخطة نسخة كتابيا ثم حاسوبيا، لأن نسخة كتابيا تساعد كثيرا في عملية تطوير اللعبة منظما. وتتكون الخطة من بيانات اللعبة و المواد و التدريبات، لأن كلها مناسبا بأجزاء اللعبة اللغوية الحاسوبية كما ذكرها زيتون كمال عبد الحميد في كتابها *تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات*. وفي تحديد أجزاء اللعبة باعتماد على حاجات التلاميذ سوى كان المنهج الدراسي لأن للوسائط التعليمية المتعددة نظام متكامل لا ينفصل عن المنهج، وهذا النقطة من خصائص الوسائط المتعددة.

المرحلة التالية هي تصميم الطراز المبدئى، وهذه أصعب وأقدم مرحلة التطوير لأن مرت الباحثة بالعملية الكثيرة، بل تسهل الخطة كتابيا كثيرا لأن المواد المجهزة معدة. وفي هذه المرحلة يحتاج إلى دقة التحليل في اختيار البرامج أو أدوات اللينة المناسبة عند تقديم اللعبة. فإذا أخطأ فتكون اللعبة غير جاهزة و مشوقة.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

بعد ما حصلت الباحثة الطراز المبدئي في شكل قرض المدمج، جرى تحكيم خبراء التعليم والوسائط المتعددة. و بدأ التحكيم من خبراء الوسائط المتعددة ما يتعلق البرنامج كي لا يصعب على خبراء التعليم في تحكيم مضمون اللعبة. ثم قامت الباحثة بتحليل المفاهم من تحكيم الخبراء بحسب ما فهمت و ما تيسرت لها.

و قبل قيام الباحثة بالتجربة الميدانية جرت التجربة في المجموعة المحددة التي مناسبة بالعينة الميدانية لمعرفة التعليقات والصعوبات عن صناعة اللعبة حتي يسهل تطبيق اللعة في التجربة الميدانية. والمرحلة الاخيرة تنقيح المنتج الأخير حتى حصلت على المنتج الجاهز لاستخدامها.

وهذه الإجراءات كلها مناسبة بإجراءات التي قرر في إعداد البرامح التعليمية أي اللعبة اللغوية الحاسوبية كنوذج تطوير اللعبة اللغوية عند ديك و كارى (*Dick & Carry*) و بروغ و غالى (*Borg & Gall*). كما أكدها أيضا حورية المالكي في كتابتها عن أسس تصميم اللعبة اللغوية الجيدة. و ينبغى على كل مصمم معرفة كل الخطوات لأن يمكن للعبة أن تكون ممتازة من حيث كونها اللعبة ولكن لا تعتبر وسيلة نافعة ومفيدة من كونها وسيلة تعليمية مساعدة.

ومن نتيجة تصميم اللعبة التي سبق شرحها، فاكتشفت الباحثة للعبة المزايا. من ناحية البرماجية و الصناعة أن اللعبة سهولة الإجراء لأنها دون التعديلات والبيانات واضحة حتى يمكن إستخدامها ذاتيا، رغم أن مرافق اللعبة لم تعط إتاحة المستخدم فرصة لإجراء اللعبة أكثر حرية. مثالا، جهاز عقد الخروج أو الإستمرار و الوقوف أو الإعادة والرجوع إلى القائمة الأساسية فحسب. أما المرافق الكاملة كما هي المرشدة على أساس الوسائط المتعددة الحاسوبية الجيدة و التعلم الذاتي هي إتاحة المستخدم فرصة أكثر إختيارا و حرية في إجراء اللعبة. إن أحسن اللعبة أن تعد سوى كانت سبق ذكرها، مثل عقد إعادة الكلمة قبلها أي إستمرار إلى الكلمة بعدها.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

إما من ناحية مضمين اللعبة جيد باهتمام إلى عناصر عرض الكلمات صوتيا و كتابيا و مصاحبة بالصور لتوضيح المعنى والتغذية الراجعة للحماسة. بل بعض الأصوات و الصور غير واضحة بل مشوقة، لأن بعض الصور لم تشرح معنى الكلمات بالجيد و الأصوات لم تعبر بعض الكلمات بالنبر الصحيح، بل التلاميذ لا تهتهم كثيرا بالنبر. و العيوب الأخرى هي أن أشكال التدريبات و النقويم متسواية إلا أن التدريبات من الكلمات المضوعية و للتقويم عشوائية. و كلما زادت طبقات التقويم فزادت صعوباتها من حيث كلمات نفسها و عددها.

ب– خصائص لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية

استخدمت الباحثة مبدأ تحويل نتيجة البيانات الكمية إلى الكيفية بمقياس 5 لتحليل بيانات عن خصائص لعبة " ألغاز الكلمات" الحاسوبية، كما يالي:

الجدول 11: مبدأ تحويل نتيجة البيانات الكمية إلى الكيفية بمقياس 5

النتيجة	درجة الفترات	المعيار
أ	$X > 4,21$	جيد جدا
ب	$3,40 < X \leq 4,21$	جيد
ج	$2,60 < X \leq 3,40$	مقبول
د	$1,79 < X \leq 2,60$	ناقص
و	$X \leq 1,79$	ضعيف

1– تحكيم خبيري التعليم لمتغيرات الجودة التربوية

أ) **التعليمية**

حصل البحث لمعدل نتيجة متغير **التعليمية** : 4،66 في درجة "أ"، أي **جيد جدا**. إذا نُظرت اللعبة فوُجد فيه مواضع متنوعة و معين مناسبا بالحقول الدلالية. وكذلك يمكن استخدام اللعبة للتعلم الذاتي لأنها تعطى حرية المستخدم لاختيار

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

مواد المفردات التي يحتاج إليها. وهذه كلها مناسبا بأسس التعلم الذاتي كما أكده رشدى أحمد طعيمة.

ب) **المنهج**

معدل النتيجة **لمتغير المنهج**: 4,16 في درجة "أ" أي **جيد جدا**. كانت للعبة البيانات الواضحة مثل أهداف و مؤشرات و خطة التعلم. ومحتوى اللعبة مناسبا بالمنهج الدراسي الذي طبق في هذه المدرسة لو لم يكن تاما لأن مراعاة متطلبات المنهج من مبادئ تصميم الوسائط المتعددة التفاعلية. هناك المواضيع التي لا توجد في الكتاب الدراسي ولكن لها تعلق بها مثل أعضاء الجسم و الحيوانات و الأطعمة و الأجهزة والمرافق العامة بل المفردات المجهزة مناسبا بحاجاتهم. غير التناسب التام بين مفردات اللعبة و المنهج لأن الكتاب المستخدم في تعليم اللغة العربية ليس فقط جاهزة للتلاميذ في هذه المدرسة بل في أي مكان و كان حاجاتهم غير متساويا.

ج) **محتوى المواد**

معدل النتيجة **لمحتوى المواد** : 4،45 في درجة "أ" أي **جيد جدا**، لأن المواد المعدة متنوعة وهي تتكون من عرض المواد و التمرينات. وهذا مناسبا بأجزاء اللعبة اللغوية الحاسوبية. و يتضمن تقديم المفردات من نطق الأصوات والكتابة المناسبة لقواعد الخط العربي و الصورة المناسبة لتوضيح المعنى معا، حتى لا تتفرق مفاهيم المستخدم بين الكلمة نطقا و كتابة و معناها. ولمحتوى المواد نظرية صحيحة لو كان بعض المفردات لم يكن تماما للمستوى التلاميذ ولكن التدريبات مناسبة بأهداف و مؤشرات التعلم.

وهناك أشياء أخرى لم يوافقا الخبيرين عليها مثل تقديم المفردات لم تناسب تماما بأسس إختيارها و تقديمها، مهما كانت الباحثة قامت بجهدها في تقديم المفردات مناسبا بالأسس و المبادئ المقرر. مثل ترتيب مفردات الأسماء، بتقديم الكلمات التي لا يصعب على التلاميذ نطقها، لاسيما للمفردات كلها مهمة و

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

شائعة تعرفها، مثل في الموضوع "الملابس". ولكن في وقت آخر لايهم على هذه المبادئ بل حسب الترتيب، مثل في موضوع " أعضاء الجسم"، بتقديم الرَأْس إلى الرجل أي يمكن ضدها. أو الترتيب حسب المجموعة أو ترتيب المكان، مثل في موضوع "البيت وما يتعلق به"، بتقديم الساحة قبل المطبخ، لأن الساحة في مقدمة البيت، أي في مثال آخر، بتقديم الكوب متتابع بالصحن، لأن الكوب و الصحن في الحقل الدلالى الواحد.

و من هذه المبادئ تكون دليلا للباحث تقديم مفردات الأسماء ثم الأفعال، لأن الأسماء أكثرها محسوسة. أما مفردات الأفعال يمكن صعوبة تعبير معانيها بالصور. وترتيب مفردات الأفعال حسب ترتيب الأفعال اليومية، من كلمة "أستيقظ"، بل في حالة آخرى بتقديم " أنعس و أنام" متتابعة بعد كلمة "أستيقظ" لأن كليهما يتعلق ببعضها. إذن لا تهتم الباحثة كثيرا بمبدأ تقديم الكلمة السهلة إلى الصعبة. والهدف بشكل هذا الترتيب تسهيلا للتلاميذ ذكر المفردات لأنها متفقة بأعمالهم اليومية و مطابقة بطريقة التفكير.

د) **التفاعل**

لمتغير (د) وهو **التفاعل** بمعدل النتيجة 4 في درجة "**ب**" أي **جيد** لأن لم يكمل الطراز المبدئ بمرافق اللعبة الكاملة، مثل الإستمرار و العودة إلى المواد يليها و الإعادة إلى القائمة الأساسية، و لم تعط فرصة للمستخدم لاختيار مرافق أخرى مثل إعادة الكلمة أو الإستمرار إلى الكلمة التي يليها. بل لهذه اللعبة التفاعل من البرنامج إلى المستخدم ومن المستخدم إلى البرنامج، وهذا من عناصر أسس البرامج التفاعلي.

ه) **التغذية الراجعة**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

معدلة النتيجة **للتغذية الراجعة** : 4، في درجة "**ب**" أي **جيـــد**، لأن الطـــراز المبدئ الذي قدمته الباحثة للخبيرين لم يكن تماما، وبعض التغذية الراجـــة غـــير موافقة باستجابة المستخدم بل لا تئيس حماسة المستخدم.

ومن تحليل بيانات للمؤشرات الجودة التربوية و معـــدل نتـــائج المـــتغيرات فحصلت **الجودة التربوية** بمعدلة النتيجة: **4،25** في درجة "**جيد جدا**".

حيث أن نتيجة اللعبة من ناحية الجودة التربوية في درجـــة " **جيـــد جـــدا**" كماأكدها الخبير أنها جيدة بل ينبغي إجراء التنقيح لبعض النقاط بعد مرت بعملية تحليل المفاهيم. لذلك ليس كل التعليقات و الاقتراحات من خبيري التعليم قامت الباحثة بتنقيحها.

وبعد التحكيم، غيرت الباحثة المصطحات الغريبة و صعبة الفهم عند المستخدم حتى لا يصعب في إجراءات البرنامج بل في تعلم المفردات فحسب. وأُزيدت اللعبة بإرشادات و مراقبة اللعبة الكاملة كي يستخدمها المستخدم بحرية دون حيرة. وغُيرت الصور التي لم تتناسب بمعنى الكلمات و ساشة اللعبة التى أقلها تشويقا مثل القائمة الأساسية. لو كانت بعض الساشة مزدحمة بالصور والكلمات بل ما زالت مناسبة باحتياج محتوى المادة في موضوع واحد لو بعض المفردات ليس في الحقل الدلالى الواحد لأن بعض منها لا يمكن إدخالها في مواضع كانت بل يمكن مقارنتها بحقل دلال أي موضوع ما.

حيث أن الباحثة لم تقم بتنقيح عدة مجاوزات نبر قواعد الأصوات لطول عملية تنقيحها و كذلك العينة التجربية لم تهتم كثيرا بهذا العنصور بل حاولت الباحثة تغيير الأصوات التي غير صاف.

2- تحكيم خبراء الوسائط المتعددة لمتغيرات الجودة البرماجية

أ) صحة اختيار البرنامج

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

معدل النتيجة لصحة اختيار البرنامج : 3,15 في درجة "**ج**" أي مقبول لأن لم تستفيد من طريقة تصميم اللعبة مصمم آخر في تطوير الألعاب الأخرى بـــل تم اختيار البرنامج.

ب)**تيفغرافي البرنامج**

معدل النتيجة **لتيفغرافي البرنامج** : 3,6 في درجـــة "**ب**" أي "**جيـــد**" لأن الكتابة واضحة بشكل و نمط الحروف المناسب حيث أن الألوان المعدة من ناحية الخلفية غير جذابة بل من ناحية كتابة الكلمة والصورة جذابة أكثر منها.

ج) **استخدام العقدة التفاعلية**

معدل النتيجة لمتغير **استخدام العقدة التفاعلية** : 3,33 في درجة "**ج**" أي **مقبول** لأن العلامات المصورة لم تكن جذابة و مساعدة للمستخدم في إجراء اللعبة رغم أن كل الساشة متكاملة بمجموعة من عدة مكونات: صوتيا و كتابة و صورة لأنها من خصائص الوسائط المتعددة.

د) **الصورة**

الصورة من أساليب توضيح المعنى أكثر فعالية سوى الأشياء المجسمة. و في هذه اللعبة معدل النتيجة **لمتغير الصورة** : 3,25 في درجة "**ج**" أي **مقبول**. لأن بعض الصور لم تكن جذابة و لم تصور معنى الكلمات لو كانت واضحة.

ه) **الأصوات**

يفيد استخدام الأصوات لزيادة فهم المعلومات. ومعدل النتيجة **لمتغير الأصوات** : 3,56 في درجة "**ب**" أي **جيد** لأن أصوات الكلمات واضحة لو غير صافية بل الموسيقى المصاحبة غير جذابة لهذه المستوى.

و) **عقدات اللعبة و أيقنة المعدة**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

عقدات اللعبة و أيقنة المعدة من مراقبة اللعبة و تساعد المستخدم كثيرا في إجراء اللعبة. ولهذه اللعبة معدل النتيجة لهذا المتغير : 3,5 في درجة **"ب"** أي **جيد** لأن العقدة غير كاملة و الأيقنة غير جذابة حيث أن أعدت اللعبة العقدات الثابتة.

ومن تحليل نتائج متغيرات **الجودة البرماجية** فحصل النتيجة بمعدل: **3,4** في درجة "ج" أي **"مقبول"** لأن بعض النقاط لم تكن كاملا و جذابة. لذلك قامت الباحثة بتنقيح كل الأشياء ما تتعلق بها بعد تحليل تعليقات و اقتراحات الخبراء.

ومن التعليقات أكثرها إهتماما هي زيادة مراقبة اللعبة لأيقانات أكثر جذابة لسهولة الإجراء و لتشويق، وكذلك تنقيح رموز البرنامج حتى يمكن إستخدامها لمصمم آخر. وحاولت الباحثة تغيير شاشة الخلفية التي غير جذابة و إصلاح الأصوات التي غير صافية. ولا تقل أهمية تنقيحها آلا وهي بعد النقاط التي لم تجر كما هي حتى تصعب المستخدم إجراءها.

3- تحكيم الجودة الصناعية للمجموعة المحددة

أ) **تنظيم اللعبة**

معدل النتيجة **لمتغير** تنظيم اللعبة: 5 في درجة "أ" أي **جيد جدا** لأن لا تحتاج اللعبة إلى تعقيدات و تجرى اللعبة سليما و لم تكن سهلة الفساد أثناء الاستخدام بعد تنقيح برنامج اللعبة.

ب) **إستجابة المستخدم للعبة**

معدل النتيجة **لاستجابة المستخدم** : 4,78 في درجة "أ" أي **جيد جدا** لأن رغبت العينات إستخدام اللعبة سوى كانت مشوقة و بيانات اللعبة واضحة حتى يمكن لهم إجراء اللعبة ذاتيا.

ج) **أمانة البرنامج**

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

معدل النتيجة **لأمانة البرنامج** : 5 في درجة "أ" أي **جيد جدا** لأن لا تستطيع العينات تغيير برنامج اللعبة المصممة و لاتمسح اللعبـــة إذا أخطـــأ المســـتخدم في الإجراء.

د) **مرافق اللعبة**

مراقف اللعبة لطراز مبدئي غير كاملة، ولكن بعد تم التنقيح و جربتها إلى المجموعة المحددة كانت معدل النتيجة لهذا المتغير 5 في درجة "أ" أي **جيد جدا** لأن أيقانات اللعبة كاملة و الصورة جذابة رغم أن الموسيقى لم يكن كما هو المطلوب تماما.

ومن تحليل نتائج المؤشرات **لجودة صناعة اللعبة** حصل البحث بمعدل النتيجة: **4,78** في درجة "أ" أي **جيد جدا** لأن المجموعة المحددة أكثر إتفاقا بالإخبار المقدمة. وقامت الباحثة بتنقيح اللعبة من تعليقات عينة المجموعة المحددة من نواحى الشاشة و الموسيقى بأكثر حماسة.

4- إستجابات المجموعة التجربية الميدانية

معدل نتائج مؤشرات **إستجابات المجموعة التجربية** للعبة: **4,11** في درجة "**ب**" أي **جيد**. إذا نظر إلى المؤشرات سبقت شرحها فاكتشفت الباحثة أن المجموعة التجربية يرغبوا باللعة ويستطيع إجراء اللعبة ذاتيا لأن قدمت اللعبة المفردات الكافية و المتنوعة من الأسماء و الأفعال مناسبة بحاجاتهم و مشوقة بالصور و الألوان الجذابة و بيانات اللعبة واضحة. وهذه من أسباب نمو ذخيرة المفردات عندهم صوتيا وكتابيا كذالك زيادة حرصهم في تعلم اللغة العربية دون سئم و إرغام. و تساعدة اللعبة التلاميذ على حفظ معاني الكلمات من خلال برامج التمرين والممارسة كاملا بالتغذية الراجعة، كما أكدوا العينات هذه البيانات في تعليقاتهم عن اللعبة.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

لو اهتمت هذه اللعبة عنصرين مهمين، عرض الكلمات صوتيا و كتابيا، بل لم تعط اللعبة فرصة للمستخدم تطبيق كليهما. بل سيطرهم على الكلمات العربية فحسب دون تطبيقها. لذلك شعر المستخدم أن اللعبة لم تعط مثيرا أكثر لاستجاباهم في تعلم قواعد الكتابة و الأصوات لأن الكلمات المكتوبة مجهزة دون تعريف عن كتابتها. و من ناحية الأصوات، شعر المستخدم أن أصوات الكلمات بعضها غير واضحة و لم تعط لهم فرصة لتقليدها حتى فهموا أن نطقهم صحيح. سواء كانت بتعرف على كتابة العربية.

وباختصار أن اللعبة فقد أثبتت فعالية لمساعدة نمو التلاميذ عضليًا وذهنيًا من خلال الألعاب التعليمية باهتمام كثير بمعيار أساس من التعلم الذاتي و هو إتاحة الفرصة وإعطاء الحرية للتلاميذ في ممارسة كفاءات النشاط التعلمية بشكل فعال كما أكده رشدى أحمد طعيمة.

وأكدت هذه البيانات مدرسة اللغة العربية في هذه المدرسة بأن اللعبة جيدة و مشوقة و تساعد كثيرا في تعلم و تعليم المفردات العربية حيث أن محتوى اللعبة 80% فحسب مناسبا بالمنهج الدراسي، حيث أن أحسن البرنامج للتعليم أي التعلم إذا يتطابق بينهما.

وقامت الباحثة بتنقيح اللعبة الأخيرة من اقتراحات التلاميذ أثناء المقابلة لأن تعليقات الاستبانة لا تدل على اقتراحات التنقيح بل تعليقاهم فحسب أن اللعبة جيدة . و النقاط التي ينبغي تنقيحها قليلة، مثل ما تتعلق محتوى اللعبة لأن بعض الأسماء و الصور غير مناسبة إذا أجري التلاميذ اللعبة.

ج- نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى تلاميذ مدرسة "مُوْلاَوَرْمَانْ" لمتوسطة الحكومية الإسلامية ببنجرماسين باستخدام لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية

في تحليل نتائج الاختبار لمعرفة تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى تلاميذ مدرسة "مُوْلاَوَرْمَانْ" المتوسطة الحكومية الإسلامية بنجرماسين باستخدام لعبة " ألغاز

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الكلمات " الحاسوبية، استخدمت الباحثة أساس تحويل النتيجة (*convers value*) عند بلوم (Bloom)، و مادوس (Madaus)، و حستينجس (Hasrtings). معيار نجاح التلاميذ ذوا نتيجة ≥ 70.

الجدول 12: مبدأ تحويل نتيجة البيانات الكمية إلى الكيفية عند بلوم (Bloom)، و مادوس (Madaus)، و حستينجس (Hasrtings)

مئوية	المعيار
$90 \leq X$	جيد جدا
$80 \leq X < 90$	جيد
$70 \leq X < 80$	**مقبول**
$60 \leq X < 70$	ناقص
$X < 60$	ضعيف

وظهرت النتائج في الجدول التاسع أن للمجموعة التجربية عند الاختبار القبلى، حصل 3 عينات على النتيجة ≤ 70 أي 18 % من عدد العينة، بمعنى في درجة "**ضعيف**"، بمعدل نتيجة المجموعة 50. و أما للمجموعة الضابطة حصل 4 عينات على النتيجة ≤ 70 أي 22 % من عدد العينة في درجة "**ضعيف**" أيضا، بمعدل نتيجة المجموعة 50,11. وللاختبار البعدي حصل 13 تلميذا من المجموعة التجربية على النتيجة ≤ 70 أي 76% في درجة "**مقبول**" بمعدل نتيجة المجموعة 74,35. وأما للمجموعة الضابطة حصل 6 تلميذا على النتيجة ≤ 70 أي 33% في درجة "**ضعيف**" بمعدل نتيجة المجموعة 56،72.

ومن هذه النتائج أيضا، فظهرت حساب الفروق لكل المجموعة. أن فروق معدل مئوية نتيجة المجموعة التجربية بين الاختبار القبلي و البعدي 24,35 أي ترتفع الاختبار البعدي 58% من الاختبار القبلي. وأما إرتفاع معدل النتيجة للمجموعة الضابطة 6,61 أي 13،3% أرفع نتيجة الاختبار البعدي من الاختبار القبلي.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

لو إرتفاع معدل نتيجة المجموعة التجربية بين الاختبار القبلي و البعدي حصل على 24,35 فحسب أي ترتفع من الاختبار القبلي بل يمكن إرتفاع النتيجة أكثر من هذا لأن الوقت المعد للتجربة فقط ثلاث أسابيع كاملة رغم أن اللعبة للتعلم الذاتي. ولكن اكتشفت الباحثة أن للمجموعة التجربية ذوا معدل النتيجة ≤ 70. وأما إرتفاع معدلة النتيجة للمجموعة الضابطة 6,61 أي 13،3% أرفع نتيجة الاختبار البعدي من النتيجة في الاختبار القبلي. بمعنى أن القائمة لا يؤثر كثير في نمو ذخيرة المفردات العربية لأن معدل النتيجة للمجموعة الضابطة لم ترتفع كثيرا.

ومن الأسئلة التي قدمت الباحثة، فوجدت أن التلاميذ أجابوا الأسئلة المتعدد أي إشارة بين الصورة و الكلمة أكثرها صوابا من أسئلة تكوين الجملة. إذن يرتفع نمو ذخيرة المفردات العربية لديهم رغم أن كفاءتهم في تكوين الجملة ما زالت ضعيفة. وهذه من النقاط التي أكثر إهتماما للمتعلم، ويمكن له أن يدرب و يمارس التلاميذ لاستخدام المفرات العربية في الجملة لا مستقلة عند عملية التعليمة داخل الفصل. بل يمكن للمستخدم الذي لم يتعلم اللغة العربية داخل الفصل أن يتدرب تكوين الجمل بممارست مواد الأفعال أكثر ممارسة سوى كانت مواد المفردات من الأسماء.

ومن تحليل هذه البيانات فاكتشفت الباحثة أن نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى تلاميذ مدرسة "مُوْلاَوَرْمَانْ" المتوسطة الحكومية الإسلامية ببنجرماسين باستخدام لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية في درجة "**مقبول**" بل ارتفعت النتيجة بعد التجربة 58% من النتيجة قبل التجربة. و تفرقت بين المجموعة التجربية و الضابطة التي استخدمت قائمة المفردات فحسب في تعلم المفردات ما زال في درجة "**ضعيف**"، بفروق النتيجة 6,61 بين قبل الاختبار القبلي و البعدي. و أكدت المدرسة هذه البيانات بأن المجموعة التجربية أكثر نموا من المجموعة الضابطة، لأن المجموعة التجربية أكثر تعبيرا عند التعليم إما المفردات داخل الكتاب الدراسي أي خارجها.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الخامس
الخاتمة

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الفصل الخامس

نتائج البحث والتوصيات و الإقتراحات

أ- نتائج البحث

بناء على عرض البيانات السابقة، وتحليلها عن تطوير لعبة "ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية بالتطبيق على مدرسة مولاورمان الثانوية الإسلامية الحكومية ببنجرماسين ، بنتائج كما يلي:

1- كيفية تصميم لعبة "ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية يمر بست مراحل، هي:

أ) تحليل الحاجات والمشكلات: هذه المرحلة الأولى لتحليل مشكلات التلاميذ ثم تحليلها مناسبا بحاجاتهم و مقدراتهم الموجودة. ثم اثبات برنامج الحاسوب المستخدم ومواد المفردات المجهزة.

ب)تصميم الخطة:تصميم الخطة إعتمادا لتطوير اللعبة من المقدمة إلى الخاتمة.

ج) تطوير اللعبة، يشتمل على كتابة النسخة كتابيا، و تصميم الخطة تخطيطا حاسوبيا، و تصميم الطراز المبدئى.

د) تحكيم خبراء التعليم لمقياس الجودة التربوية من النواحي: التعلمية، و المنهجية، مضمون المحتوى، والتفاعلية، و التغذية الراجعة.

تحكيم خبراء الوسائط المتعددة لتحكيم الجودة البرمجية من ناحية: ثبات اختيار المرنامج، وغرافولوجيا البرنامج، واستخدام العقدة التفاعلية، والصورة، والصوت، وعقدة البرنامج و رمزها.

ه) تنقيح المنتج بعد تحكيم الخبراء للتجربة المحددة و الميدانية. ثم التنقيح بعد التجربة المحددة والميدانية للحصول على المنتج النهائي.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

و) تجربة المنتج في المجموعة المحددة التي تتكون من ثلاث عينات من تلاميذ مدرسة المتوسطة لمعرفة الجودة الصناعة من ناحية تنظيم المرنامج، و الإستجابة، وأمانة البرنامج، وتسهيل البرنامج.

تجربة المجموعة الميدانية في الفصل السابع من مدرسة مولاورمان المتوسطة الإسلامية الحكومية بنجرماسين بعدد العينة 35 تلميذا. و قسمت العينات إلى المجموعتين، المجموعة التجربية (17 تلميذا) بمثير اللعبة المطورة و المجموعة الضابطة (18 تلميذا) بمثير قائمة المفردات.

2- خصائص لعبة "ألغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات من أربع نواحى:

أ) الجودة التربوية في درجة "جيد جدا بمعدل النتيجة 4,25

ب)الجودة البرامجية في درجة "مقبول" بمعدل النتيجة 3،4

ج) الجودة الصناعة في درجة "جيد جدا" بمدل النتيجة 4,78

د) إستجابة التلاميذ في درجة " جيد" بمعدل النتيجة 4،11.

3- نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى تلاميذ مدرسة "مُوْلاَوَرْمَانْ" المتوسطة الحكومية الإسلامية ببنجرماسين باستخدام لعبة " ألغاز الكلمات " الحاسوبية حصل 13 تلميذا من المجموعة التجربية على النتيجة $\geq$ 70 أي 76% في درجة "**مقبول**" بمعدل نتيجة المجموعة 74,35. وحساب الفرق بين الاختبار القبلي و البعدي 24,35 أي 58% أرفع الاختبار البعد. وأما للمجموعة الضابطة حصل 6 تلميذا على النتيجة $\geq$ 70 أي 33% في درجة "**ضعيف**" بمعدل نتيجة المجموعة 56,72. وحساب الفرق بين الاختبارين 6،61 أي أرفع نتائج اختبار البعدي 13,3 من الاختبار القبلي.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ب- التوصيات

لتحسين تعليم و تعلم اللغة العربية في مدرسة مولاورمان المتوسطة الإسلاكية الحكومية خاصة، و في مدارس أخرى، توصى الباحثة التوصيات باعتماد على ما تحصلت عليه في بحثها أن تكون نتيجة البحث مدخلا نافعا للمستخدم اللعبة ولمعلمي اللغة و مصممي البرامج التعليمية و التعلمية موجها أي ذاتيا، وتتبعها البحوث المستمرة كما يالى :

1- أن يُستخدم هذه اللعبة إستخداما مستمرا لحصول على النتيجة المرغوبة بذخيرة المفردات الكثيرة حتي يرقي المهارات اللغوية الأساسية.

2- أن يراعي معلمو اللغة العربية باهتمام على ممارسة و تدريب التلاميذ على استخدام المفردات العربية في الجملة.

3- أن يراعي مصممو برامج اللعبة التعليمية و التعلمية اللغوية على الأسس و خطوات تصميم اللعبة للحصول على المنتج الجيد.

ج- الإقتراحات

بناء على ما تحصلت الباحثة عليه، تنبه إلى النقصان الذي يمكن للباحثين التالين واقرحت الباحثة الآتي إتمامه:

1-أن تكمل هذه اللعبة بتكوين مفردات الأسماء و الأفعال في الجملة كلها.

2-أن تكمل التدريبات و التقويم أكثر تنوعا و جدابة.

3-أن تكمل مرافق اللعبة أكثر اختيارا حتى تعطي المستخدم إتاحة الفرصة أكثر حرية.

4-أن تكمل دليل الاستخدام حتى يمكن للمستخدم إستخدام اللعبة دون مرشد.

5-أن تتم شاشة اللعبة أكثر جذابة بتغيير ألوان الخلفية *(background)*.

6- أن تصمم اللعبة الجذابة و الجيدة أكثر لعناصر اللغة العربية الآخرى أي لمهارات اللغوية حتى يرقي حرص التلاميذ على تعلم اللغة العربية.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

المصادر و المراجع

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

قائمة المصادر و المراجع

أ– المصادر

1- القرآن الكريم

2- أتابك على و أحمد زهدي محضر. **قاموس "العصري" عربي– إندونيسي**. يوغياكرتا: مؤسسة على معصوم، 1996.

3- محمد على الخولي. **قاموس التربية: انكليزي– عربي**. بيروت: دار العلم للملايين، 1981.

4- منور عبد الفتاح و أديب بشري. **قاموس البشري: عربي– إندونيسي، إندونيسي– عربي**. سورابايا: فستاك فرغريسف، 1999.

ب– المراجع العربية

– كتب

5- إبراهيم الفار. **استخدام الحاسوب في التعليم**. ط.1. عمّان: دار الفكر،2002.

6- بشير عبد الرحمن الكلوب. **الوسائل التعليمية التعلمية : إعدادها وطرق إستخدامها**. بيروت: دار الإحياء العلوم، 1986.

7- حسين حمدي الطوبجى. **وسائل الاتصال و التكنولوجيا في التعليم**. الكويت: دار القلم، 1987.

8- حمدان محمد زياد. **وسائل وتكنولوجيا التعليم مبادؤها و تطبيقها في التعلم والتدريس**. عمان: دار التربية الحديث، 1986.

9- ذوقان عبيدات و آخرون. **البحث العلمي مفهومه و أدواته و أساليبه**. الرياض: دار إسامة، 1997.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

10- رحمن إبراهيم. **الإتجاهات المعاصرة في تدريس اللغة العربية واللغات الحية الأخرى لغير الناطقين بها**. القاهرة: دار الفكر العربي، 1987.

11- رشدي أحمد طعيمة. **تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه**. مصر: إيسكو، 1989.

12- رشدي أحمد طعيمة. **تعليم العربية لغير الناطقين بها في المجتمع المعاصر: اتجاهات جديدة، وتطبيقات لازمة**. مصر: إيسكو، 2009.

13- عبد العظيم عبد السلام الفرجاني. **تكنولوجيا إنتاج المواد التعليمية**، القاهرة: دار الغريب، 2002.

14- عبد المجيد سيد أحمد منصور. **سيكولوجية الوسائل التعليمية ووسائل تدريس اللغة العربية**. ط.1.الرياض: دار المعارف، 1983.

15- عمر الصديق عبد الله. **وقائع ندوات تعليم اللغة العربية لغير الناطقين بها**. الجزء الثاني، الرياض: مكتبة التبية العربي لدول الخليج، 1985.

16- فتحي على يونس محمد عبد الرؤوف. **المرجع في تعليم اللغة العربية للأجانب من النظرية إلى التطبيق**. القاهرة: مكتبة وهبة. 2003.

17- قسم تعليم اللغة العربية كلية الدراسات العليا. **دليل كتابة البحث العلمي لنيل درجة الماجستر/ الدكتوراه تعليم اللغة العربية**. مالانج: 2009.

18- محمود إسماعيل صيني. **دليل المعلم إلى استخدام الصور والبطاقات في تعليم العربية**. الرياض: مكتبة التربية لدول الخليج، *1991* .

19- محمود كامل الناقة. **تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى أسسه– مدخله– طرق تدريسه**. مكة المكرمة: جامعة أم القرى. 1985.

20- محمد على الخولي. **أساليب تدريس اللغة العربية**، عمان: دار الفلاح، 2000.

21- ماهر إسماعيل يوسف. **الوسائل التعليمية إلى تكنولوجيا التعليم**، ط.الأولى، الرياض: مكتبة الشقري، 1999.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

22- ناصف مصتفى عبد العزيز. **الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها**، الرياض: دار المريخ للنشر، 1983.

- بحوث

23- حسن ربحي مهدي. **فاعلية استخدام برمجيات تعلمية على التفكير البصري والتحصيل في تكنولوجيا المعلومات لدى طالبات الصف الحادي عشر**. رسالة ماجستير غير منشورة. عمادة الدراسات العليا كلية التربية قسم المناهج و التكنولوجيا التعليم. الجامعة الإسلامية غزة2006.
http //www.colleges.ksu.edu.sa/ARABIC%20COLLEGES/ALI/.../abstracts.aspx 25 يناير 2010.

24- مَيْسَاءْ أحْمَدْ أبوشَنَبْ. **تكنولوجيا تعلّم اللغة العربية في الحلقة الأولى من التعليم الأساس**. رسالة ماجستير غير منشورة. عمادة الدراسات العليا. كلية الآداب والتربية. الأكاديمية العربية المفتوحة في الدنمارك. 2007.

- مجلات ودوريات ونشرات

25- حورية المالكي. **تكنولوجيا الحاسوب والعملية التعليمية**.
http//www.moe.edu.qa. 4 أكتوبر 2009.

26- رشدي أحمد طعيمة و محمود كامل الناقة. **التعلم الذاتي**.
http//www.isesco.org.ma/pub/ARABIC/ Taalim%20Logha/P3.htm.
5أكتوبر2009 .

27- عبد الحي بن أحمد السبحي. **استخدام الحاسوب في التعليم**.
http//www.arabrenwal.com. 03 أكتوبر 2009.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

28- عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان. **إيضاءات لمتعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها**. مالانج : الدورة التدريبية لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها بالبرنامج الخاص في تعليم اللغة، ، 13-20 أكتوبر 2009.

29- محمود عبد العزيز. **ضرورة تطوير تكنولوجيا المعلومات مع اللغة العربية**. http//www.arabrenewal، 21 أكتوبر 2009.

ج- المراجع الأجنبية

- كتب

30- Hernowo. **Menjadi guru yang mau dan mampu mengajar secara menyenangkan,** cet-8. Bandung: Mizan Learning Center, 2008.

31- MADCOMS. **Adobe Flash CS4 untuk Pemula**. Yogyakata: ANDI, 2009.

32- Mayer, Richard E.. **Multimedia Learning: Prinsip- prinsip dan Aplikasi.** Diterjemahkan oleh Teguh Wahyu Utomo. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

33- Ralibi,Imam Maliki. **Fun Teaching: Kiat Sukses Belajar dan Mengajar yang Menyenangkan.** cet-1. Tanggerang: Duha Khasanah, 2008.

34- Solimun et.al. **Pemodelan Persamaan Struktural Pendekatan PLS dan SEM (Aplikasi Software Smart PLS dan Amos 6**). Malang: Fakultas MIPA dan Program Pascasarjana Universitas Brawijaya, 2006.

35- Sugiono. **Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D.** Cet-4. Bandung: Alfabeta, 2007.

36- Sukmadinata, Nana Syaodih. **Metode Penelitian Pendidikan.** Cet-3. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007.

37- Tim Puslitjaknov. **Metode Penelitian Pengembangan** .Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

- مجلات ودوريات ونشرات

38- Hafiz. **Pengembangan Sistem Pembelajaran Model Dick dan Cerrey**. www.hafiztepum.blogspot.com. diakses 26 Januari 2010.

39- Hendrayana, Aan. **Metodologi Penelitian dan pengembangan Pendidikan.** www.ditnaga_dikti.org. diakses: 26 Januari 2010.

40- Sukardjo. **Evaluasi Pembelajaran.** Diktat mata kuliah Evaluasi pembelajaran Prodi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Yogyakarta. http://mardikanyom.tripod.com/Multimedia.pdf, diakses: 30 Januari 2010.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الملاحق

ه- أدوات البحث

4- دليل الإستبانة

5- دليل المقابلة

6- أسئلة الاختبار القبلي و البعدي

و- شاشة اللعبة

ز- رسالة الإذن للتجربة

ح- سيرة ذاتية

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

أدوات البحث

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الاختبار القبلي

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

أ- ضع دائرة حول حرف الكلمة التي تناسب الصورة المحاذية!

1-

أ) مدرس ب) طبيب ج) فلاح د) تلميذ

2-

أ) نافذة ب) جدار ج) باب د) بيت

3-

أ) كرسي ب) مكتب ج) كتاب د) مقعد

4-

أ) كراسة ب) كتاب ج) قرطاس د) مجلة

5-

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ب)سوق ب) مكتبة ج) بيت د) فصل

ب- ضع دائرة حول الصورة التي تناسب الكلمة المحاذية!

6-مدرس

أ) ب) ج) د)

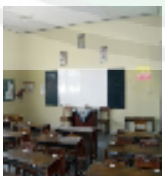
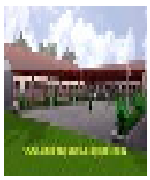
7-طباشير

أ) ب) ج) د)

8-باب

أ) ب) ج) د)

9-مختبر اللغة

أ) ب) ج)  د) 

10- مصباح

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

أ) ب) ج) د)

ج– ضع دائرة حول الجملة التي تناسب الصورة المحاذية!

-11

أ) تشرح المدرسة الدرس

ب) تشرح التلميذة الدرس

ج) تقرأ التلميذة الكتاب

د) تقرأ المدرسة الكتاب

-12

أ) تأكل الأسرة في غرفة الطعام

ب) يأكل التلاميذ في المطعم

ج) تتناول الأسرة الفطور في غرفة النوم

د) تأكل الأسرة في غرفة النوم

-13

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

أ) يقف المدرسون وراء الإدارة

ب) يقف الموظفون أمام الإدارة

ج) يجلس الموظفون أمام الإدارة

د) يجلس المدرسون أمام الإدارة

د- ضع هذه الكلمات في الجملة المفيدة!

14- أسرة

15- طالب

16- بيت

17- موز

18- مدرسة

*** دعائي لكم بالنجاح ***

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الاختبار البعدي

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

أ- ضع دائرة حول حرف الكلمة التي تناسب الصورة المحاذية!

1

ب)مدرس ب) بقال ج) فلاح د) مهندس

2

أ) مجلة ب) كتاب ج) كراسة د) جريدة

3

أ) زهرة ب) شجرة ج) ورق د) عشب

4

أ) مكتب ب) مقعد ج) كرسي د) مكتبة

5

ت)خمار ب) فستان ج) سروال د) قميص

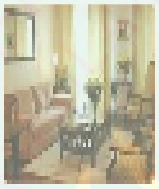
CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ب- ضع دائرة حول الصورة التي تناسب الكلمة المحاذية!

6- شارع

أ) ب) ج) د)

7- مطبخ

أ) ب) ج)  د)

8- سفينة

أ) ب) ج) د)

9- تفاحة

أ) ب) ج) د)

10- مروحة

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

أ)

ب)

ج)

د)

ج- أكتب 3 كلمات تراها في كل صورة !

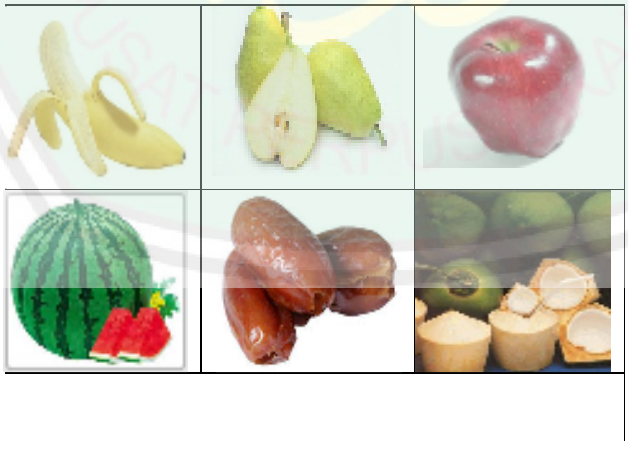
11-

12-

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

-13

-14



-15

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

16

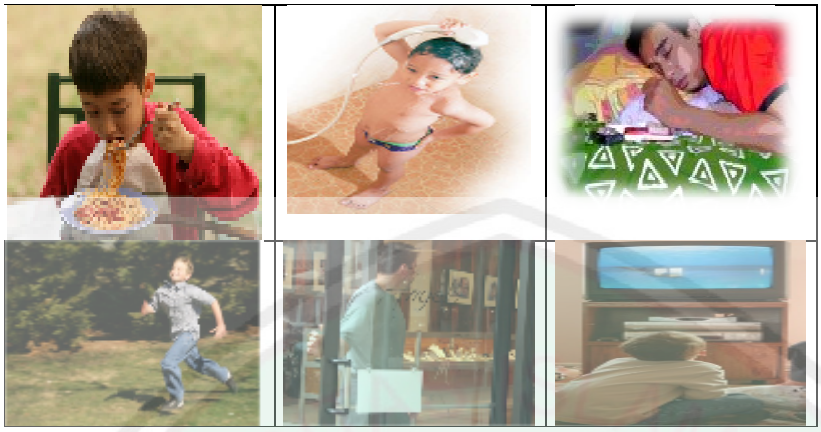
-17

-18

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

19

-



د- ضع هذه الكلمات الآتية في جملة مفيدة!

21- مهندس

22- برتقال

23- سمك

21- أدخل

22- أذهب

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

دليل الإستبانة

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

إستبانة تحكيم الخبراء تعليم اللغة العربية

الرقم	المؤشرات		المتغيرات	الدرجة				
				1	2	3	4	5
أ-	**التعليمية**							
	1-	للعبة مواضع معينة						
	2-	تستخدم اللعبة للتعلم الذاتي						
	3-	تعطى اللعبة حرية للتلاميذ لاختيار مواد المفردات التي يحتاجون إليها						
ب-	**المنهج**							
	1-	اللعبة تناسب بمنهج تعليم اللغة العربية في المدرسة المتوسطة						
	2-	اللعبة مناسبة بمواد المفردات التي ينبغى تعلمها						
	3-	أدوات التعلم واضحة التي تتكون من أهداف و مؤشرات و خطة التعلم						
ج-	**محتوى المواد**							
	1-	محتوى المواد من الناحية النظرية صحيحا						
	2-	درجة الصعوبة المواد مناسبة للمستوى اللغوى التلاميذ						

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	3-	المواد المعدة متنوعة، وهي تتكون من عرض المواد و التمرينات و التقويم					
	4-	المواد المعدة موافقة لأسس اختيار المفردات					
	5-	المواد المعدة موافقة بمبادئةتقديم المفردات					
	6-	للمواد المعدة عنصرين مهمين في تقديم المفردات التي تتكون من النطق و الكتابة					
	7-	يصاحب توضيح المعنى بالصورة المناسبة له					
	8-	نطق الأصوات مناسبا بالقواعد					
	9-	كتابة الكلمات مناسبة لقواعد الخط العربي					
	10-	التمرينات و التقويم يناسبان لأهداف و مؤشرات التعلم					
د-	**التفاعل**						
	1-	تنظيم اللعبة مريح للمستخدم					
	2-	للعبة الإستجابة على المداخلات المعطاة من المستخدم					
ه-	**التغذية الراجعة**						
	1-	التغذية الراجة إيجابية و لا تئيس المستخدم					
	2-	التغذية الراجة موافقة لاستجابة المستخدم					

مالانج، 2010

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

خبير تعليم اللغة العربية

_____

إستبانة تحكيم الخبراء في مجال الوسائط المتعددة

الرقم	المؤشرات	المتغيرات	الدرجة				
			1	2	3	4	5
أ-	**صحة اختيار المرنامج**						
	1-	اختيار البرنامج صحيحا و سليما في تصميم اللعبة					
	2-	طريقة تصميم اللعبة تفيد في تطوير الألعاب الأخرى					
ب-	**تيفغرافي البرنامج**						
	1-	ناحية القرائية: الكتابة واضحة					
	2-	تستخدم اللعبة شكل و نمط الحروف المناسب					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	3-	الألوان المعدة جذابة من ناحية:					
		أ) كتابة الكلمة					
		ب) الصورة					
		ج) الخلفية					
ج-	**استخدام العقدة التفاعلية**						
	1-	تستخدم اللعة العلامة المصورة لتسهل الملاحة و مساعدة المستخدم في إجراء اللعبة					
	2-	تتكامل كل الشاشة مجموعة من عدة مكونات: صوتيا و كتابة و صورة					
د-	**الصورة**						
	1-	الصورة المستخدمة تجعل المعلومات جذابة					
	2-	الصورة المستخدمة تساعد في تصور المعنى					
	3-	الصورة المستخدمة تساعد في دعم المعلومات والخبرات					
	4-	الصورة واضحة و سهلة الفهم					
ه-	**الأصوات**						
	1-	استخدام الأصوات يزيد فهم المعلومات					
	2-	الأصوات المسموعة واضحة					
	3-	الموسيقى المصاحبة جذابة					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

و-	**عقدات اللعبة و أيقنة المعدة**						
	1-	تعد اختيار عقدات اللعبة و الأيقنات					
	2-	للعبة العقدات و الأيقنات الثابتة للاسمرار، للإعادة، للعودة، للخروج، و الشاشة المكتملة و المصغرة					

مالانج، 2010

خبير الوسائط المتعددة

_____

إستبانات المجموعة المحددة عن الجودة الصناعة

الرقم	المؤشرات / المتغيرات	الدرجة 1	2	3	4	5
أ-	**تنظيم اللعبة**					
	1- تبدأ اللعبة بسهولة دون تعقيدات					
	2- تجرى اللعبة سليما و لم تكن سهلة الفساد أثناء الاستخدام					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

ب-	**إستجابة المستخدم للعبة**						
	1-	أقوم بتنظيم اللعبة بنفسي					
	2-	لا تصعب علي إدارة اللعبة لأن بيانات اللعبة كاملة					
	3-	أرغب في استخدام اللعبة					
ج-	**أمانة البرنامج**						
	1-	لا أستطيع أن أغير هذه اللعبة					
	2-	لا تمسح اللعبة إذا أخطأت في الإجراء					
د-	**مرافق اللعبة**						
	1-	الصورة مشوقة					
	2-	الموسيقى مناسبة					
	3-	أيقنة اللعبة كاملة					

إستبانات المجموعة التجربية عن إستجاباتهم

الرقم	المؤشرات	الدرجة				
	المتغيرات	1	2	3	4	5
1-	أستطيع أن أنظم اللعبة بنفسي					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

-2	أستطيع أن أجري اللعبة بسهولة لأن بيانات اللعبة واضحة					
-3	لا أسئم في استخدام اللعبة					
-4	أزادت اللعبة حرصي في تعلم المفردات					
-5	ساعدت اللعبة في تعلمي المفردات					
-6	المفردات المعدة موافقة باحتياجي					
-7	عدد المفردات المعدة كافية					
-8	المفردات المعدة متنوعة					
-9	بعد أن أستخدم اللعبة عرفت كيفية النطق الصحيح للحروف العربية في الكلمة و الجملة					
-10	بعد أن أستخدم اللعبة عرفت كيفية قواعد الكتابة					
-11	بعد أن أستخدم اللعبة عرفت كيفية كتابة الجملة المتصلة و المنفصلة					
-12	التمرينات المعدة متنوعة					
-13	الوقت المستغرق في تمرينات كاف					
-14	أحب أن أستخدم اللعبة لعدة الأسباب:					
	أ) ساشة اللعبة جذابة					
	ب) الصورة المعدة جذابة					
	ج) تساعد الصورة في فهمي المعنى					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

	د) الأصوات واضحة					
	ه) حجم الحروف المستخدم مناسب					
	و) الألوان مشوقة					
	ز) التغذية الراجعة لكل التمرينات تزيد حماستي					

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG

الباحثة بين السطور

الاسم : رضى درماواتي

اسم الأب : درماوان

اسم الأم : فريد ملياني

تاريخ الولادة : 26 ديسمبر 1983

الحالة الاجتماعية : متزوجة

الهاتف : 081233570757

أ- **المؤهلات العلمية:**

1- حصلت على شهادة روضة الأطفال في بنجرماسين عام 1989.

2- حصلت على شهادة التعليم إبتدائي في مدرسة سلم التوفيق الإبتدائية الإسةمية بنجرماسين.

3- حصلت على شهادة التعليم المتوسطة في مدرسة شندي ألوس المتوسطة الإسلامية للبنات مرتافورا كالمنتان الجنوبية عام 1998.

4- حصلت على شهادة التعليم الثانوية في المدرسة المثانوية الإسلامية الحكومية الأولى بنجرماسين عام 2002.

5- حصلت على شهادة التعليم لدرجة بكلريوس في جامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين عام 2006.

ب- **الخبرة العملية:**

1-عملت معلمة للغة العربية في مدرسة قرضا حسنا الثانوية الإسلامية بنجربارو عام 2007.

2-عملت محاضرة للغة العربية في مركز الخدمة اللغة و الشعبة التدريس اللغة العربية بجامعة أنتساري الإسلامية الحكومية بنجرماسين عام 2007.

CENTRAL LIBRARY OF MAULANA MALIK IBRAHIM STATE ISLAMIC UNIVERSITY OF MALANG