الباب الثّاني
الإطار النّظري

أ– الوسائل التعليمية

١. مفهوم الوسائل التعليمية

كلمةُ الوسائل مأخوذةٌ من اللغة اللاتينية، وهي متوسط *medium* [١]،وتعني حرفيًّا الوسائل أو ناقلَ الرسائل[٢]. وبما أنّ بحسب أزهر أرشاد، يصطلح على الوسائل في اللغة العربية *الوسائل التوضيحية*، كما أشار إليه عبد العليم إبراهيم في كتابه "الموجّه الفني لمدرّسي اللغة العربية"، ويصطلح عليه أيضًا عند بعض الباحثين *بالمعينات السمعية والبصري*[٣] . يبيّن أنّ وسائل التعليم مهمّة جدّا لأنّ تجلب السرور للتلاميذ وتجدّد نشاطهم وتحبب اليهم المدرسة إنها تساعج على تثبيت الحقائق في اذهان التلاميذ انها تحيي الدرس بما يتطلبه استخدامها من الحركة و العمال.

و بحسب أزهر أرشاد، فإنّ وسائل التعلّم هي كل ما يمكن استخدامه لنقل الرسائل في عملية التعلم، مما يسهم في جذب الانتباه، وتنمية الاهتمام والدافعية، وكذلك في تحسين فعالية التعلم. بحسب هارجاسودارما، فإنّ وسائل التعلّم هي كلّ أداة أو وسيط يمكن أن يؤثّر في حواسّ الإنسان أثناء الملاحظة، أو الإحساس، أو اكتساب المعرفة والخبرة[٤] .

وبذلك، يمكن استنتاج أن وسائل التعليم هي جميعُ أشكال الأدوات أو وسيلة تستخدم لنقل الرسالة في عملية التعلّم من خلال الحواس، بحيث تساهم في جذب الانتباه، وزيادة الاهتمام، ومساعدة المتعلمين على اكتساب المعرفة والخبرة التعليمية بشكل أكثر فاعلية.

---

[١] أكمال ولد أهكاس أروم تري بودي أرتي, "تنفيذ وسيلة التعليم "The Qur'anic Arabic Corpus" في تعليم اللغة العربية لطلاب الفصل الحادي عشر في معهد تحفيظ القرآن آية المبارك ,"مجلة اللهجة.٦٤–١٠٤٥ ,(٢٠٢٥) ٨,١ ,

[٢] Dewi Safitri., "EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS DIGITAL DALAM PENDIDIKAN : TINJAUAN", *Proceeding International Seminar on Islamic Studies Vol.*, ٦,١ (٢٠٢٥), ١٧١٤–٢١.

[٣] Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dab Metode Pengajarannya*,(Yogyakarta: Purtaka Pelajar, ٢٠١٠).

[٤] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, ke-empat (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, ٢٠٠٣).

٢. أنواع الوسائل التعليم

تشمل وسائل التعلّم أنواعا متعدّدة من الأدوات المساعدة التي يستخدمها المعلّم لنقلِ المادّةِ التعليميّة، بهدفِ جعلِ عمليّةِ التعلّم أكثرَ فاعليّة وتشويقا لدى المتعلّمين. وفيما يلي أنواعُ وسائلِ التعلّم:

١) الوسائل البصرية

الوسائل البصريّة هي الوسائل التي ترتبط ارتباطا وثيقا بحاسّة البصر. وتسهم هذه الوسائل في تسريع عمليّة الفهم، وجذبِ الانتباه، وتعزيز الذاكرة، وتوضيح عرض المادّة التعليميّة، وتمثيلِ المحتوى بشكل يجعلُه غيرَ سهلِ النسيانِ أو الإهمال. كما يمكنُ للوسائلِ البصريّة أن تُنمّيَ اهتمامَ المتعلّمين، وتُقيمَ صلةً بين محتوى المادّةِ الدراسيّة والواقعِ العمليّ[٥]. ومن أمثلتها: الصور، والرسومُ البيانيّة، والسبّورة، وسبّورةُ الفلانيل.

٢) الوسائل السمعية

الوسائلُ السمعيّة هي وسائل تعلّميّة تقدّم الرسائل بشكل سمعيّ، أي من خلالِ حاسّةِ السمع. وبحسب سودجانا وريفاي، ترتبط الوسائل السمعيّة ارتباطا وثيقا بتنمية مهاراتِ الاستماع، مثل القدرةِ على فهمِ المعلوماتِ الشفهيّة، والتنغيم، والنطق[٦]. ومن أمثلتها: الراديو، والتسجيلات الصوتية، والبودكاست، وأشرطة الصوت.

٣) الوسائل البصرية السمعية

الوسائل السمعية البصرية هي أحد المصطلحات التي تشير إلى استخدام مكوّنات الصورة والصوت معًا[٧]. بحسب سيف الدين بهري دجامره، فإن الوسائل السمعية البصرية هي الوسائل التي تحتوي على عنصري الصوت

---

[٥] Andi Kristanto, *Media Pembelajaran, Bintang Sutabaya* (Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya Anggota IKAPI daerah Jawa Timur, ٢٠١٦).

[٦] Rieka Mustika, "MEDIA PEMBELAJARAN SISTEM AUDIO UNTUK PEMBERDAYAAN", *Jurnal Masyarakat Telematika dan Informasi*, ٦, No.٢ (٢٠١٥), ٥٧–٦٨ <https://media.neliti.com/media/publications/٢٣٣٧٤٦-media-pembelajaran-sistem-audio-untuk-pe-٦b٥٤٠d٩٥.pdf>.

[٧] A Andrew, "Audiovisual : Pengertian,Ciri, Fungsi, Manfaat, dan Tujuan", *Gramedia.com* <https://www.gramedia.com/literasi/author/a-andrew/>.

والصورة. وبناء على ذلك يمكن الخلاصة بأن الوسائل السمعية البصرية هي وسائل تعليمية تقدم المعلومات من خلال الجمع بين الصوت والعرض البصري بهدف زيادة الفهم وتنمية اهتمام المتعلمين بالتعلم. ومن أمثلتها مقاطع الفيديو التعليمية، والأفلام، والرسوم المتحركة.

٤) الوسائل التفاعلية الرقمية

الوسائل التفاعلية الرقمية هي وسائل تعليمية قائمة على التكنولوجيا الرقمية، تتيح حدوث تفاعل ثنائي الاتجاه بين المستخدم والوسيلة. لا تقتصر هذه الوسائل على عرض المعلومات فحسب، بل تتيح ايضا للمتعلمين فرصة الاستجابة، والتفاعل، والمشاركة الفاعلة في عملية التعلم. ومن امثلتها تطبيقات الهاتف المحمول، ومنصات التعلم الالكتروني، والالعاب التعليمية.

٣. خصائص وسائل التعليم

خصائص وسائل التعلم بحسب أذكية الزهراء وآخرين هي[٨]:

١. اهداف التعلم واضحة
٢. تقدم المادة التعليمية بما يتناسب مع الكفاءات
٣. صحة المفاهيم
٤. وضوح مسار عملية التعلم
٥. وضوح ارشادات الاستخدام
٦. وجود التهيئة القبلية
٧. وجود الخلاصة، والامثلة، والتدريبات المصحوبة بالتغذية الراجعة
٨. القدرة على اثارة دافعية تعلم الطلاب
٩. وجود التقويم المصحوب بالنتائج والمناقشة
١٠. امتلاك مقدمة جذابة

[٨] Nur Ilma Melati Adzkia Az Zahra,Mursidah Rahmah, Siti Nurlaela, "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Project Based Learning Dan Media Visual Interaktif Tema Energi Dan Perubahannya", *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, ٠٩ (٢٠٢٣), ١٨٢١–٢٩.

١١. عرض الصور والرسوم المتحركة والنصوص والالوان بشكل متناسق
ومنسجم ومتناسب
١٢. تفاعلي
١٣. سهولة التنقل
١٤. اللغة المستخدمة قابلة للفهم لدى الطلاب

وبناء على هذا العرض يمكن توضيح ان كل وسيلة تعليمية يمكن استخدامها في عملية التعلم تمتلك خصائص معينة، وان الوسائل التعليمية التي تستخدم في عملية التعلم يجب ان تتوافق مع الضوابط والاحتياجات التعليمية.

ب- اللعبة التعليمية التفاعلية القائمة على كانفاكود

١. مفهوم اللعبة التعليمية التفاعلية

بحسب فرسكي في ر.ا.الفين، فإنّ اللعبة التعليمية هي لعبة صمّمت للتعليم ولكنّها في الوقت نفسه تقدّم المتعة والتسيلة[٩]. بحسب هيندريانتيني اللعبة التعليمية هي نوع من الوسائل المستخدمة في تقديم التعليم على شكل لعبة بهدف تحفيز التفكير وزيادة التركيز من خلال وسائل فريدة وجذابة. يمكن للألعاب التعليمية أن تشجع الطلاب على التعلم بطريقة نشطة ومبتكرة من خلال بعض التحديات المقدمة[١٠].

[٩] Ra Eflin Nawang Wulan, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Intertekstual Untuk Mengkonstruksi Model Mental Siswa Pada Sifat Asam Basa Larutan Garam Secara Mandiri" (Universitas Pendidikan Indonesia, ٢٠٢٢).

[١٠] Ni Kadek Lira Dwikayani, Ni Luh Made Divani Aisyawari, و Made Adella Divya Jayanthi, "'Icu-Edu Games' Board Game Berbasis Digital Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Bagi Generasi Muda Mengenai Budaya Indonesia Di Era Society ٥،٠ Menuju Indonesia Emas ٢٠٤٥", ٢٠٢٣, ٤٣٩–٦٢.

ومن جانبٍ آخر، يذكر أميليا وزملاؤها أنَّ وسائطَ التعلّمِ التفاعلية هي منهجيةٌ تعليميةٌ تدمجُ التكنولوجيا بالتفاعلِ النشِط للطلابِ في عملية التعلّم[١١]. وانسجامًا مع ذلك، يوضّح عبد المجيد أنّ التعلّم التفاعلي هو تعلّمٌ يُصمَّم لجعلِ بيئةِ التعليم والتعلّم متمحورةً حول الطالب، بحيث يكون فاعلًا في بناء معرفته، ويُمنَح حريةَ التفكير في استقصاء الأسئلة التي يطرحها بنفسه[١٢] .

واستنادًا إلى جملةٍ من الآراء المذكورة، يمكن الاستنتاج بأنَّ الألعاب التعليمية التفاعلية هي وسائط تعلّم قائمة على الألعاب، تدمج بين العنصرِ التعليمي والتفاعلية، بهدفِ دفع المتعلّمين إلى التعلّم النشِط، وتنميةِ قدراتهم الفكرية، وتهيئة بيئة تعلّم ممتعة ومتمحورة حول المتعلّم.

٢. خصائص الألعاب التعليمية التفاعلية

بحسب فهمي رحيم[١٣]، تُوجَد أربعةُ خصائصَ رئيسةٍ في الألعاب التعليمية، وهي: التحدّي، والفضول، والتحكّم، والخيال. وتُسهمُ هذه العناصرُ الأربعة في تعزيزِ مشاركةِ اللاعب وتحفيزِ نشاطهِ الفكريّ أثناء عمليةِ التعلّم. يتمّ تقديمُ التحدّي من خلال الأهدافِ الواضحةِ والتغذيةِ الراجعةِ المستمرّة. ويظهرُ الفضولُ من خلالِ المحفّزاتِ الحسيّةِ والمعرفيّة. أمّا التحكّمُ فيُمنَحُ للاعب عبرَ إتاحةِ الفرصةِ له لتحديدِ خطواتِ اللعب. بينما يُستخدَمُ الخيالُ لبناءِ مشاركةٍ عاطفيةٍ من خلالِ سردِ القصة وذكر إروانتو أيضًا أنّ الألعاب التعليمية يجب أن تكون جذّابةً، وممتعةً، وتقدّم تحدياتٍ تتناسب مع قدراتِ المستخدمين. و بحسب عبد المجيد، فإنّ التعلّم التفاعلي يتميّز بالخصائص الآتية:

أ . وجود تنوّع في الأنشاطة كلاسيكيّ و الجماعيّة و الفرديّة.

---

[١١] Abdul Fattah Nasution Amelia., "Strategi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Dalam Proses Belajar Mengajar Di Kelas", *Cemara Education and Science*, ٢,٣ (٢٠٢٤), ٩٩–١١١ <https://doi.org/١٠,٦٢١٤٥/ces.v٢i٣,٨٢>.

[١٢] Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Cetakan ١ (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, ٢٠١٣).

[١٣] Fahmi Rahim, "Game Edukasi Pengenalan Alat Musik" (UIN Alauddin Makassar, ٢٠١٦) <https://repositori.uin-alauddin.ac.id/٢٩٥٨/١/Fahmi Rahim.pdf>.

ب . ارتفاع مستوى مشاركة الطلاّب العقليّة (الفكرية و الشعرية).

ج . يقوم المعلّم بدور الميسّر، و المتحدّث الرئسيّ و مدير الفصل بطريقة ديمقراطيّة.

د . تطبيق نمط الإتّصالى متعّد الأتّجاهات.

هـ .يتميّز بيئة الفصل بالمرونة والديمقراطيّة والتحدّي مع البقاء موجّها نحو الهدف.

و . يتمتّع بإ مكانيّة إحداث آثار جانبيّة إيجابيّة أو تنمية مهارات و التّجاهات إيجابيّة أخرى لدى الطلاّب بشكل أكثر فعاليّة.

ز . يمكن تطبيقه داخل الفصل أو خارجه.

تتوافقُ هذه الخصائصُ مع خصائصِ التعلّمِ القائمِ على الألعاب (GBL)، وذلك وفقًا لما ذكرته لاريسا نادولني[١٤] لديّ خمسة خصائص الأولى، يعني التعاون *Collaboration*، والتنافس *Competition* ، والتغذية الراجعة *Feedback* ، والتحدي *Challenge*، والتحكم من قِبَل المتعلم *Learner control*. يُعَدُّ التعاون قدرةَ اللاعبينَ على العملِ مع الفريقِ لتحقيقِ هدفٍ مشتركٍ في اللعبةِ. التنافس أو المنافسة هو وجودُ تنافسٍ بين الفرق لتحقيقِ هدفٍ معيّن. التغذية الراجعة أو ردود الفعل هي استجابةُ اللعبةِ لأفعالِ اللاعبين، ممّا يُمكّنُ الطلابَ من التعلّمِ من أخطائهم بشكلٍ مباشر. التحدّي أو التحدّي هو وجودُ مستوياتٍ متدرّجةٍ من الصعوبة، مع وجودِ مهامّ يجبُ إنجازُها وحلُّها. التحكّم من قِبَل المتعلّم أو التحكّم الذاتي للمتعلّم هو حرّيّةُ الطالبِ في اتّخاذِ الخيارات، واتّخاذِ القرارات، والتفاعلِ بشكلٍ نشطٍ داخل البيئة.

٣. مفهوم وسيلة كانفا كود

يعرّف برنامج كانفا *(Canva)* بأنه تطبيق رقمي قائم على شبكة الإنترنت يُستَخدم في تصميم وتطوير الوسائل التعليمية، حيث يقدّم مجموعة متنوعة من القوالب الجاهزة التي تمكّن المعلّم من إعداد مواد تعليمية مختلفة، مثل العروض

[١٤] Larysa Nadolny وآخ., "Computers & Education Examining the characteristics of game-based learning : A content analysis and design framework", *Computers & Education*, ١٥٦.August ٢٠١٩ (٢٠٢٠), ١٠٣٩٣٦ <https://doi.org/١٠,١٠١٦/j.compedu.٢٠٢٠,١٠٣٩٣٦>.

التقديمية، والتقارير، ومقاطع الفيديو، والملصقات، والرسوم البيانية، بما يسهم في دعم عملية التعلم وتحسين فهم المتعلمين [١٥]. بحسب ترينينغسيه في فاريسيا واخرين [١٦]، يعدّ تطبيق كانفا أداة توفّر السهولة للمعلّمين في تنفيذ مسار التعلّم القائم على التكنولوجيا، وانشاط، والمعرفة و الفوائد الأخرى. يوضّح المجلس العالمي للتكنولوجيا *(Global Tech Council)* أنّ كانفا كود هي ميزة جديدة من كانفا تعدّ جزءا من *Visual Suite* ٢،٠ ، وتمكّن المستخدمين من إنشاء رموز المواقع الإلكترونيّة والمحتوى التفاعلي باستخدام أوامر نصيّة بسيطة دون الحاجة إلى كتابة الأكواد التقليديّة.

استنادًا إلى ما سبق من عرض، يمكن الاستنتاجُ بأنّ "كانفا كود" هو ميزةٌ مطوَّرة ضمن منصّة كانفا تستفيد من تقنيات الذكاء الاصطناعي لإنتاج مختلف أنواع المحتوى الرقمي من خلال أوامر نصّيّة. ومن خلال هذه الميزة، يستطيع المستخدمون ـ سواء كانوا معلّمين أم غيرهم ـ إنشاءَ أنواعٍ متعدّدةٍ من الوسائط، بدءًا من التصاميم المرئية، والمحتوى التفاعلي، وصولًا إلى نماذج أوّلية لمواقع الويب البسيطة، وذلك دون الحاجة إلى امتلاك مهاراتٍ تقنيةٍ في مجال البرمجة.

وفي سياقِ التعلّم، تكتسب ميزةُ "كانفا كود" أهميّةً كبيرة، لأنّها توفّر سهولةً للمعلّمين في تصميم وسائط التعلّم التفاعلية، بما في ذلك الاختبارات القصيرة، والألغاز الرقميّة، وبطاقات الذاكرة، أو غيرها من أشكال الألعاب التعليمية. كما يتيح نظامُ *(prompt-to-code)* المدعوم بالذكاء الاصطناعي للمعلّم إنشاء عناصر بصريّة وتفاعلية ذات صلةٍ بأهداف التعلّم، وذلك من خلال تعليماتٍ نصيّةٍ بسيطة فقط.

ولذلك فإن جودة الوسائل التي ينتجها كانفا كود تتأثر بدرجة كبيرة بجودة التعليمات النصية التي يقدمها المستخدم. فكلما كانت التعليمات أوضح وأكثر

---

[١٥] ديفي أفيناتوس زوليندا ألفة, "فعالية استجدام وسائل الصور في إتقان المفردات العربية للفصل العاشر بالمدرسة العالية عبد الهادي نجوديريجو جومباغ" (الجامعة الإسلامية الحكومية كديري, ٢٠٢٤) <https://etheses.iainkediri.ac.id:٨٠/id/eprint/١٤٠٨٥>.

[١٦] Afiyatul Fitriyah., "Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD", *Jurnal Pendidikan Transformatif*, ٠٣،٠٣ (٢٠٢٤), ٥١–٦١.

تحديدا وتنظيما كانت المخرجات التي يولدها نظام الذكاء الاصطناعي أكثر دقة وملاءمة وارتباطا بالأهداف. وبناء على ذلك لا تقتصر فعالية كانفا كود على قدرات الذكاء الاصطناعي فحسب بل تعتمد ايضا على دقة المستخدم في صياغة الاوامر النصية بوصفها موجها رئيسا لعملية توليد المحتوى. إن الجمع بين قدرة تكنولوجيا الذكاء الاصطناعي ومهارة المستخدم في إعداد الاوامر النصية هو ما يجعل كانفا كود وسيلة تعليمية ابداعية وقابلة للتكيف وذات امكانات عالية في تحسين نتائج تعلم الطلاب.

ت- إتقان المفردات في التعليم اللّغة العربية

١. مفهوم إتقان المفردات

بحسب لمعجم المنوّر، يعَرّف مصطلحُ "المفردات" بأنَّهُ الألفاظ أو مجموعة الكلمات. وأمّا من الناحية اللغوية، فكلمة "المفردات" هي صيغة الجمع لكلمة "مفرد"، وهي تدلّ على الكلمة الواحدة (المفرد) .وأمّا مرادفُ "المفردات" فهو "الكلمات"، وكلاهما يدلّ على الألفاظ أو مجموعة الكلمات. ومن أمثلة ذلك في اللغة العربية: كلمةُ "فَرَسٌ" تدلّ على حصانٍ واحدٍ (مفرد)، أمّا جمعُها فهو "أَفْرَاسٌ" الذي يدلّ على عدّةِ خيولٍ. وهذا يدلّ على أنّ المفرداتِ هي مجموعةٌ من الكلماتِ التي تحملُ معانيَ معيّنة[١٧].

المفردات هي كلمة جمع تعني لفظ أو كلمة تتكون من حرفين أو أكثر وتشير إلى معنى معين[١٨]. بحسب هـ.م. عبدو الحميد[١٩] ، المفردات تعدّ أهم جزء في اللغة وتشكل متطلبا وشرطا أساسيا في تعلم اللغة العربية. قال عبد احلميد إن املفردات العربية هي كلمة تتكون من مقطعني أو أكثر وهلا

[١٧] Ahmad Warson Munawwir, *Kamus Al Munawwir Arab Indonesia Terlengkap*, ١٩٨٤. (Yogyakarta: Pustaka Progressif, ١٩٨٤).
[١٨] Moh. Mansyur Kustiawan, *Dalil al-Katib Wa al-Mutarajim* (Jakarta: PT. Moyo Segoro Agung, ٢٠٠٢).
[١٩] M. Abdul Hamid, *Pembelajaran Bahasa Arab (Pendekatan, Metode, Strategi, Materi, dan Media)* (Malang: UIN Malang Press, ٢٠٠٨).

معنى[٢٠]. وبذلك، يمكن تفسير **إتقان المفردات** على أنّه قدرة الشخص على فهم واستخدام مفردات اللغة العربية التي تتكون من حرفين أو أكثر وتحمل معنى معينا.

الطريقةُ التي تسْتخْدم كثيرًا في تعليمِ المفرداتِ هي الحفظُ.[٢١] بحسب فاؤ الناتيون في كتابه *Learning Vocabulary in Another Language*، يجب أن تراعي الاستراتيجيات الفعالة لحفظ المفردات عدة مبادئ رئيسية:

١. أهمّية التكرار *(Repetition)* : يجب تكرار الكلمات الجديدة عدة مرات لتدخل الذاكرة طويلة المدى، ويمكن إجراء التكرار بطرق متنوعة، مثل البطاقات التعليمية، التدريبات التفاعلية، أو الإختبارات القصيرة.
٢. المشاركة العميقة *(Deep Processing)* : تكون عملية الحفظ أكثر فعالية إذا لم يقتصر الطالب على رؤية الكلمة فقط، بل فكر أيضا في معناها، وكيفية استخدامها في الجملة، وعلاقتها بالكلمات الأخرى.
٣. التركيز على التعزيز *(Consolidation)* : بعد تعلم الكلمة، يجب القيام بتدريبات لتقوية الذاكرة المرتبطة بها.
٤. توفر المعلومات *(Availibility)* : يجب أن يكون الوصول إلى المعلومات حول الكلمة الّتي يتعلمها الطالب سهلا، مثل المعنى، طريقة النطق، وأمثلة على استخدامها في الجملة.

٢. أهمّية إتقان المفردات في اللّغة العربيّة

يعد إتقان مفردات اللغة العربية جانبًا أساسيًا في عملية تعلم اللغة العربية كلغة أجنبية، وتؤدي المفردات دورًا أساسيًا بوصفها أساسًا في بناء مهارات الكلام

---

[٢٠] احمد عزمنا على احسن الوفى, "فعالية طريقة إجراء المباراة لتحسين حفظ المفردات لتعليم اللغة العربية لطلاب الفصل الخامس أ في المدرسة الإبتدائية الإسلامية باندعان جفارا" (الجمعة الإسلامية الحكومية كديري, ٢٠٢٢) <https://etheses.iainkediri.ac.id:٨٠/id/eprint/١٢٤٠٤>.

[٢١] Yusuf Sholeh Afandi و Nanang Budianto, "Implementasi Metode Menghafal Mufrodat dalam Meningkatkan Pemahaman Al- Qur ' an Hadis Siswa MA Wahid Hasyim Balung", *IQRO: Journal of Islamic Education. This*, ٨,١ (٢٠٢٥), ٣٥٢–٦٤ <https://doi.org/https://doi.org/١٠,٢٤٢٥٦/iqro.v٨i١,٦٩٣٢>.

والقراءة والاستماع والكتابة في اللغة العربية[٢٢]. تعدّ المفردات من أهمّ عناصر اللغة[٢٣]. ويتوافق ذلك مع ما ذكره شمس الدين أشرفي، حيث بيّن أن إتقان المفردات يعد عنصرًا مهمًا ينبغي أن يمتلكه متعلم اللغة الأجنبية لتحقيق مهارة التواصل، غير أن هذا الإتقان لا يقتصر على الحفظ فقط بل يشمل أيضًا فهم استخدام المفردات في السياق المناسب[٢٤].

يمكن أن نخلص إلى أنّ المفردات هي الأساسي الرئيسي أو العنصر اللغوي الأساسي الّذي بالغ الأهمّية في تعلم اللّغة العربية. دون المفردات، لايمكن لأيّ شخص أن يبني مهارات اللّغة، سواء الكلام أو القراءة أو الإستماع أو الكتابة بدون معرفة المفردات. ومع ذلك، فإنّ إتقان المفردات وحدة ليس كافيا. فالمفردات لن تكتسب معناها ووظيفقتها الكاملة إلا إذا وضعت في سياق جملة صحيحة ومتوافقة مع قواعد النحو. لذلك، وعلى الرغم من أنّ المفردات تعدّ شرطا أساسيا، يجب أن يرتبط تعلمها دائما باستخدامها في جمل ذات معنى.

٣. مؤشرات إتقان المفردات

المؤشر هو سلوك يمكن قياسه أو ملاحظته ليظهر مدى تحقيق كفاءة أساسية معينة تعتبر مرجعا للبحث. في تعليم المفردات، هناك عدة مؤشرات يجب تحقيقها، وفيما يلي المؤشرات الّتي ذكرها سيفو المصطفى[٢٥]:

١. يستطيع الطلاب ترجمة أشكال المفردات بشكل جيّد
٢. يستطيع الطلاب نطق وكتابة المفردات بشكل صحيح وسليم

---

[٢٢] Anis Cahyati, Devynta Aprilia, و Rina Dian Rahmawati, "Pembelajaran Mufrodat Bahasa Arab", ١١,١ (٢٠٢٣), ١٣٨–٤٢
<https://ejournal.upi.edu/index.php/alsuniyat/article/download/٢٤٢١٢/١١٧٠٤>.

[٢٣] Hanifah Nur Azizah, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall", *Alsuniyat*, ١,١ (٢٠٢٠), ١–١٦
<https://doi.org/١٠,١٧٥٠٩/alsuniyat.v١i١,٢٤٢١٢>.

[٢٤] Syamsuddin Asyrofi Toni Pransiska, *Desain Pembelajaran Bahasa Arab*, ١ ط. (Yogyakarta: pustaka Ilmu Group, ٢٠١٩).

[٢٥] Syaiful Mustofa, *Strategi Pembeljaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: UIN Maliki Press, ٢٠١١).

٣. يستطيع الطلاب استخدام المفردات في جمل صحيحة، سواء في الكلام أو الكتابة

ث- متغيرات البحث

المتغير هو موضوع البحث أو شيء يلفت انتباه الباحث. في هذا البحث، الذي يحمل عنوان " فاعليّة الألعاب التّعليميّة التّفاعليّة المبنية على كانف كود في إتقان مفردات اللّغة العربيّة لدى الطلّاب في المدرسة الثّانويّة الإسلاميّة الحكوميّة الثّالثة بكديري"، هناك متغيرات مؤثرة **و**متغيرات متأثرة. ولتسهيل فهم حالة المتغيرات التي تمت دراستها، فإن تحديد المتغيرات في هذا البحث هو:

١. المتغير المستقل :الألعاب التعليمية التفاعلية القائمة على كانفا كود (X)

٢. المتغير التابع :إتقان المفردات العربيّة (Y)

ج- الإطار النظاري

تطبق الألعاب التعليمية التفاعلية القائمة على كانفا كود كشكل معاملة التعليمية التي يستند إلى خصائص التعلم القائم على الألعاب، تكوّن من التعاون *Collaboration*، والتنافس *Competition* ، والتغذية الراجعة *Feedback* ، والتحدي *Challenge*، والتحكم من قِبَل المتعلم *Learner control*. يتحقق عنصر التحدي من خلال نظام مستويات المتدرّجة، بينما تقدم التغذية الراجعة عبر نظام الصحيح و الخطاء، كما يظهر التعاون في العمال الجماعي، ويتجلّى التحكم الذاتيُّ للمتعلّم في اتّخاذِ القراراتِ وتحديدِ استراتيجياتِ المجموعة ، و يعرض التنافس من خلال المنافسةِ بين المجموعاتِ في الوصولِ إلى قمّةِ التحدّي بشكلٍ أسرع.

في مرحلة اللعب، يبدأ استخدام البطاقات التعليمية الرقمية الّتي تتكوّن من صور و صوت وكتابة المفردات اللغة العربية و ترجمتها و الّتي يبلغ عددها عشر مفردات. و تستند هذه المرحلة إلى نظرية بول نشتين، التي تؤكّد على أهمية عملية الحفظ من خلال التكرار *(Repetition)* و المشاركة العميقة *(Deep Processing)* و التركيز على التعزيز *(Consolidation)* و توفر المعلومات *(Availibility)* . لذلك،

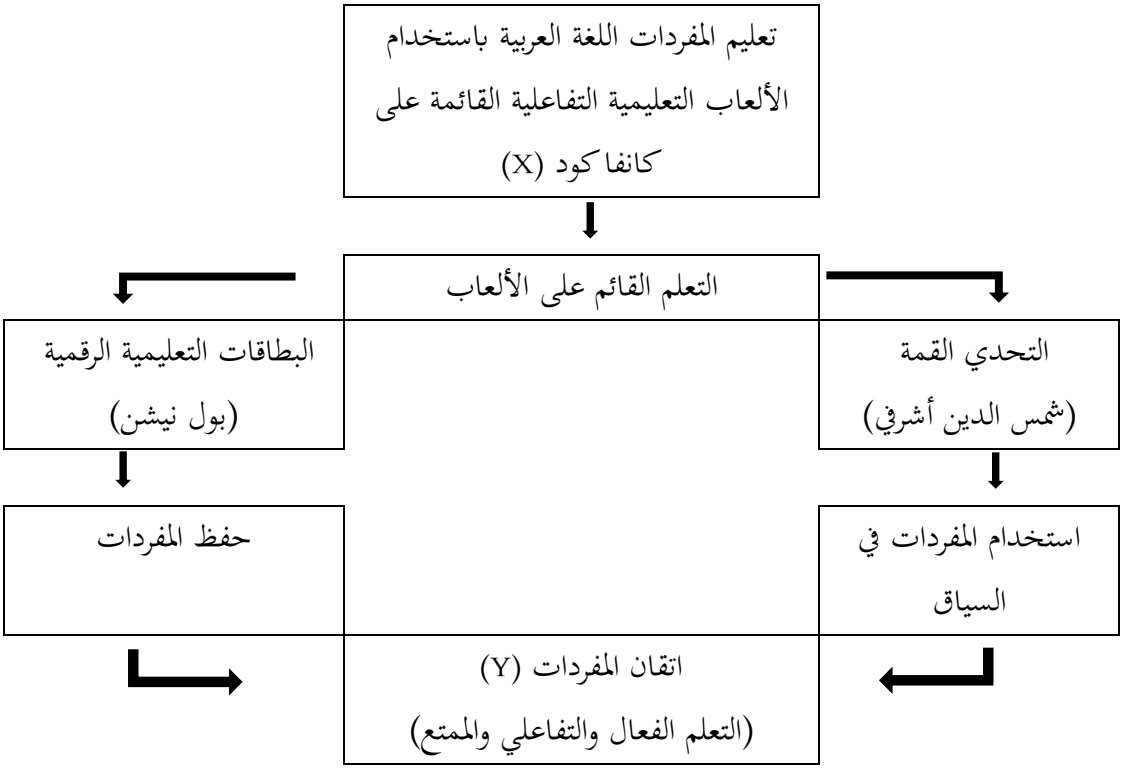
صممت البطاقات التعليمية الرقمية بطريقةٍ تدعمُ عمليّتَي التكرار و التأكيد حفظ الطلاب للمفردات الجديدة، حتّى يستطيع الطلاب بطريقة تدعم عمليتي المفردات في الذاكرة طويلة المدى بوصفِها أساسًا أوّليًا للتعلّم.

بعد ذلك، ينتقل التعلم إلى مرحلة لعبة تحدي القمة التي تقوم على حلّ المهام. صممت هذه اللعبة بوصفها لعبة قائمة على التحدي والمستويات، حيث يمثل كل مستوى بشكل رمزيّ على هيئة ارتفاعات التسلق بالمتر فوق سطح البحر (MDPL)، بدءًا من معسكر القاعدة (٠ متر فوق سطح البحر) وصولا إلى قمة التسلق (١٢٠٠ متر فوق سطح البحر). وتشمل مستويات التسلق ٣٠٠ و٦٠٠ و٩٠٠ متر فوق سطح البحر، والتي يجب اجتيازها تدريجيا. وقبل بدء اللعبة، تم تقسيم الطلاب إلى ثماني مجموعات، تتكون كل مجموعة من خمسة طلاب. ويهدف هذا التقسيم إلى تحقيق التعاون المتوازن وتشجيع المشاركة الفعالة لكل عضو في المجموعة.

تجيب كل مجموعة بالتناوب عن أسئلة المفردات في كل مستوى من مستويات الإرتفاع. وتحصل المجموعة التي تتمكن من الإجابة عن الأسئلة الإجابة الصحيحة على حق الانتقال إلى المستوى التالي، في حين تبقى المجموعة التي تقدم إجابة غير صحيحة في المستوى نفسه حتى تتمكن من تقديم الإجابة الصحيحة. و تحصل المجموعة التي تنجح في الوصول إلى القمة أوّلاً على مكافأة بوصفها شكلا من أشكال تعزيز الدافعية للتعلم.

تحصل المجموعة التي تنجح في الوصول إلى القمة أولا على مكافأة بوصفها شكلا من أشكال تعزيز الدافعية للتعلم. وتهدف عناصر التلعيب هذه إلى زيادة الحماس والمشاركة الانفعالية ودافعية الطلاب في تعلم مفردات اللغة العربية، لأن الطلاب لا يقتصرون على التعرف على المفردات بصريا فحسب، بل يقومون أيضا بفهمها وربطها بسياق الجمل والتحديات التي يواجهونها أثناء اللعب.

من خلال هذه العملية، لا يقتصر عنصر التلعيب على زيادة حماسة الطلاب وتفاعلِهم الوجداني ، بل يسهم أيضا تحفيزِهم على فهمِ المفرداتِ واستخدامِها في سياقاتٍ ذاتِ معنى. ويتوافق ذلك مع رأي شمس الدين اشرفي الذي أكّد أنّ إتقان المفردات لا يكفي من خلال الحفظ فقط. بل لا بدّ أنّ يُصاحِبَهُ القدرةُ على استخدامِ المفرداتِ في سياقٍ صحيح. وبذلك، لا يقتصرُ دورُ الطلابِ على مجرّدِ تذكّرِ المفردات، بل يصبحون قادرين على فهمِ معانيها واستخدامِها في سياقِ التعلّم.



ح- مفترض البحث

المفترض هي إجابة مؤقتة على صياغة مشكلة البحث، لأنها تعتمد فقط على النظريات ذات الصلة ولم تُبنى بعد على حقائق تجريبية يتم الحصول عليها من خلال جمع البيانات في الميدان[٢٦] لذلك، فإن الفرضيات المطورة في هذا البحث هي:

أ . الفرضية الصفرية H_0: لا يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية للألعاب التعليمية التّفاعليّة القائمة على كانف كود في إتقان مفردات اللّغة العربيّة لدى الطلّاب في المدرسة الثّانويّة الإسلاميّة الحكوميّة الثّالثة بكديري

ب .الفرضية البديلة H_1: يوجد تأثير ذو دلالة إحصائية للألعاب التعليمية التّفاعليّة القائمة على كانف كود في إتقان مفردات اللّغة العربيّة لدى الطلّاب في المدرسة الثّانويّة الإسلاميّة الحكوميّة الثّالثة بكديري.

[٢٦] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, تحرير Sutopo, Cet ke-٤ (Bandung: Alfabeta Bandung, ٢٠٢٢).