

الباب الثاني الإطار النظري

أ. وسائل التعليم التفاعلية

١. تعريف الوسائل التعليمية التفاعلية

يُعرّف الوسائل التعليمية التفاعلية على أنها تعليم يستفيد من تكنولوجيا المعلومات أو الاتصالات أو يستخدم وسائل متنوعة بهدف تسهيل عملية تقديم المواد التعليمية وفهمها من قبل المعلمين أو الطلاب، مما يجعل المواد المقدمة أكثر جاذبية ويخلق نمط تقديم تفاعلي للمعلمين.^{٢٦}

تتوافق هذه الوسائل التعليمية التفاعلية مع النظرية المعرفية التي اقترحها ماير ومورينو في عام ١٩٩٩ والتي تفيد بأن التعلم الأعمق يمكن أن يحدث عندما يتم تقديم المعلومات في شكل نصوص ورسوم بيانية. تستند هذه النظرية التعليمية متعددة الوسائل إلى فرضية وجود قناتين للتعلم وهما السمعية والبصرية. تُستخدم هاتان القناتان لمعالجة المعلومات في الذاكرة العاملة.

نظرية الوسائل التعليمية التفاعلية تتابع بعد ذلك نظرية البناءية لجان بياجيه (١٨٩٦ - ١٩٨٠) الذي يُعتبر نفسه والد النظرية البناءية في التعلم. بصفته عالم أحياء، كان مهتمًا بكيفية تكيف الكائنات الحية مع البيئة وكيف تساهم المعرفة العقلية السابقة في السلوك. وفقًا لبياغيه عام ١٩٦٤، فإن التعلم هو نمذجة وتحويل وفهم كيفية بناء كائن ما. من خلال التفاعل مع البيئة، نغير وجهات نظرنا الداخلية حول العالم. يمكن تغيير وجهات النظر حول الهياكل المختلفة بطرق متعددة.^{٢٧}

²⁶ Muis Sad Iman Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, 'Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran', *Warta LPM*, 20.1 (2017),p. 12 <<https://doi.org/10.23917/warta.v19i3.2842>>.

²⁷ Carrie Lewis Miller and Michael Manderfeld, *Maverick Learning and Educational Applied Research Nexus*, 2021. <https://mlpp.pressbooks.pub/mavlearn/chapter/multimedia-learning-theory/>

٢. خصائص وسائل التعلم التفاعلية

الخصائص التي يمكن تقديمها في استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية هي أن المتعلمين لا يقتصرون على ملاحظة العرض أو الكائن فقط، بل يُطلب منهم التفاعل أثناء متابعة عملية التعلم الجارية.^{٢٨} يوجد شرح لخصائص استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية، وهي كما يلي:

أ. الوصولية

يمكن الوصول إلى وسائل التعلم التفاعلية بسهولة طالما كان هناك اتصال جيد بالإنترنت، ويمكن استخدام هذه الوسائل في أي مكان. وهذا يسمح للمتعلمين الذين يعيشون في مناطق نائية بالوصول إلى هذه الوسائل التفاعلية مثل الآخرين.

ب. مرونة الوقت

استخدام وسائل التعلم التفاعلية هذه يوفر فرصة للمرونة في التعلم في الوقت الأكثر راحة للمتعلمين. وهذا يجعل من السهل على المتعلمين تنسيق وقت التعلم مع الأنشطة الأخرى .

ج. تخصيص التعلم

التكنولوجيا المستخدمة في وسائل التعلم التفاعلية غالبًا ما تكون مع أدوات تتيح للمتعلمين تخصيص تجربة التعلم، مثل اختيار مسار التعلم أو السرعة التي تناسبهم.

د. التفاعلية

تتيح مجموعة متنوعة من منصات التعلم عبر الإنترنت في هذا العصر توفر ميزات تفاعلية مثل المنتديات النقاشية، غرف المحادثة، والندوات عبر الإنترنت التي تعمل على تسهيل التواصل الثنائي الاتجاه بين المتعلمين والمعلمين. تجعل هذه الميزات عملية التعلم أكثر ديناميكية وتعاونًا.

²⁸ Liss Dyah Dewi Arini Udi Budi Harsiwi, 'Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, 4.4 (2020), 1105.

هـ. استخدام الوسائل المتعددة

وجود هذه الوسائل يستفيد من عناصر الوسائل المتعددة مثل النصوص والصور والصوت والفيديو لتصبح مكونات مهمة في تقديم المادة. دمج أشكال الوسائل المختلفة لا يزيد فقط من جاذبية التعلم، بل يساعد أيضاً المتعلمين في فهم المادة بشكل أكثر فعالية وسياقية.

و. تحديث المحتوى

استخدام هذه الوسائل يمكن أن يجعل المواد التعليمية المقدمة قابلة للتحديث بسرعة وسهولة مقارنة بالمواد المطبوعة التقليدية، مما يضمن أن المحتوى المقدم عبر الوسائل يمكن أن يكون ذا صلة ومحدث. بعض الخصائص التي ذكرها الباحثون أعلاه، تشير إلى أن الوسائل التعليمية التفاعلية يمكن أن تدعم وتثري تجربة التعلم من خلال التكنولوجيا والابتكار.²⁹

٣. مزايا الوسائل التعليمية التفاعلية

استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية له عدة مزايا كوسيلة تعليمية، وفقاً لنيوبي في مقال دوتا جينديكيا وجوكو سوتريسنو الذي يشرح كما يلي:

- أ. تقديم التعليم مع تخزين جيد للمعلومات.
- ب. تصميم التعلم الموجه للطلاب ذوي الخصائص التعليمية المختلفة.
- ج. موجه مباشرة إلى مجال التعلم الفعال المحدد.
- د. يُقدّم تعلّمًا واقعيًا.
- هـ. يُسهّم في رفع دافعيّة للطلاب
- و. يطالب الطلاب بأن يكونوا أكثر تفاعلاً.
- ز. الأنشطة التعليمية ذات طابع فردي أكثر.
- ح. يمتلِك اتّساقًا في المادّة المقدّمة.

²⁹ Dkk Aisyah Ali, *Media Pembelajaran Interaktif Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar*, ed. by Sepriano (Jambi: PT.Sonpedai Publishing Indonesi, 2024).

ط. يمتلك المتعلمون قدرةً على التحكم في سرعة التعلم التي يُمارسها كلُّ فردٍ منهم. بالإضافة إلى بعض المزايا التي تم شرحها أعلاه، هناك بعض الفوائد الأخرى التي أوضحها سودجانا وريفنا في كتاب دوتا تشينديكيا وجوكو سوتريسنو، في استخدام الوسائل التعليمية التفاعلية، وهي كالتالي:

- أ. سوف تكون عملية التعلم أكثر إثارة ويمكن أن تعزز دافعية الطلاب للتعلم.
- ب. يُعتبر التعلم أكثر وضوحًا في معناه، مما يجعله سهل الفهم للمتعلمين ويمكنهم من تحقيق أهداف التعلم بشكل أفضل.
- ج. أصبح التعلم أكثر تنوعًا وليس مجرد تواصل لفظي فقط.
- د. يقوم الطلاب بمزيد من الأنشطة التعليمية (مركزية الطالب)

استنادًا إلى وجهات نظر مختلفة للخبراء التي تم شرحها في الشرح أعلاه، يمكن فهم الوسائل التفاعلية كوسيلة تعليمية قائمة على تكنولوجيا المعلومات والاتصالات التي تشمل البرمجيات والأجهزة لتقديم المواد التعليمية بشكل ديناميكي. يتيح استخدام هذه الوسائل حدوث تفاعل ثنائي الاتجاه لأنها مزودة بميزات تحكم يمكن تشغيلها مباشرة من قبل المستخدم، مما يمنح المتعلمين الحرية في تحديد المسار أو الخيارات أو الأنشطة التعليمية وفقًا لاحتياجاتهم.³⁰

ب. التلعيب

١. التعريف التلعيب

كلمة "gamifikasi" هي مصطلح مستعار من اللغة الإنجليزية "gamification" والذي يعني استخدام الألعاب التي تحتوي على عناصر تصميم في سياق غير الألعاب. في سياق التعليم، تحتوي تطبيقات الألعاب التعليمية على عناصر مثل النقاط، مستويات الصعوبة، التحديات، لوحات المتصدرين، وأخيرًا الجوائز، بهدف تحفيز وتقديم الدافع للطلاب.³¹

³⁰ Duta Cendikia Amatullah and Joko Sutrisno AB, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Kelas VIII SMP Al-Azhar 3 Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2021 / 2022', *Lentera Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 15.1 (2022), 246-47.

³¹ Fariza Khalid Rohaila Muhamed Rosly, 'Gamifikasi: Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan', *Gamifikasi: Konsep Dan Implikasi Dalam Pendidikan*, 2017, 145.

تُعرف الألعاب أيضًا كمنتج، طريقة تفكير، عملية، تجربة، طريقة تصميم أو نظام. تعريف آخر هو أنه نهج يستخدم عناصر اللعبة مثل النقاط، المستويات، لوحات المتصدرين، وغيرها، لحل مشاكل غير الألعاب.³²

التعلم القائم على التلعيب يتبع النظرية التي قدمتها جونغهاي فران تشوي Junghye Fran Choi التي تشرح أن التلعيب هو نموذج تعليمي يجمع بين التعليم (التعلم) والمتعة (المرح). وبالتالي، يجب أن يتضمن التعلم بالتلعيب قيم المتعة، والتفاعلية، والذكريات. تفسير آخر في نظرية جونغهاي هو أن التلعيب ليس لعبة أو مجرد كسر للجليد، بل هو مزيج بين التعلم التقليدي الذي يركز على المادة أو الجوهر مع إضافة قيم المتعة بحيث يمكن استيعاب المادة بسهولة أكبر وتذكرها.³³

النظرية التي تدعم التلعيب موجودة أيضًا في نظرية البنائية التي تتماشى مع رأي فيغوتسكي Vygotsky الذي يوضح أن المتعلمين يجب أن يتعلموا من خلال التفاعل مع البالغين والأقران الأكثر قدرة في معرفتهم، مما يحفز هذا التفاعل الاجتماعي على تشكيل أفكار جديدة ويغني التطور الفكري للطلاب.³⁴

٢. عناصر التلعيب

في تطبيق الألعاب، يجب أولاً معرفة بعض العناصر كمواد لدعم نجاح الألعاب نفسها، وهي كالتالي:

أ. نقطة

يُعدُّ العنصر الأكثر أهمية في التلعيب. هناك بعض الألعاب التي قد طبقت هذا العنصر، لأنه يمكن أن يظهر مستوى تقدم الطلاب، مما يجعل الطلاب أكثر تحفيزًا للاستمرار في استخدام المنتج الذي يقدمه المعلم.

³² Fitri Marisa and others, 'Gamifikasi (Gamification) Konsep Dan Penerapan', *Journal Of Information Technology And Computer Science*, 5.3 (2022), 220.

³³ Luthfi Waskitojati, 'Mengenali Gamification (Gamifikasi) Sebagai Pendukung Kegiatan Pembelajaran Disampaikan Sebagai Knowledge Capture Setelah Mengikuti Diklat Luar Badan "Gamification in Teaching & Learning" Dengan Materi Yang Disampaikan Oleh Junghye Fran Choi & Sangkyun K', *Kemenkeu Learning Center Badan Pendidikan Dan Pelatihan Keuangan*, 2023, p. 1.

³⁴ Rudi Santoso Yohanes, 'Teori Vygotsky Dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika' (Universitas Katolik Widya Mandala Madiun). P.3.

هناك عدة وظائف لعناصر النقاط، وفقاً لكيفن ويرباخ Kevin Werbach في مقالته في المجلة كما يلي:

- (١) يظهر القيمة / النتيجة التي يمكن عرضها في اللعبة من قبل الآخرين
- (٢) يمكنه تحديد الفوز (النقاط الأعلى هي الفائزة)
- (٣) تقديم الجوائز التي يمكن الحصول عليها
- (٤) كنوع من التغذية الراجعة بعد إجراء اللعبة.
- (٥) يمكن أن تكون بياناً لتقدم المتعلمين
- (٦) بيانات لمطوري الألعاب

ب. الشارات

في الألعاب البسيطة، قد لا يكون استخدام الشارات بارزاً جداً، ولكن في العديد من الألعاب الرقمية الحديثة، أصبحت عناصر الشارات جزءاً شائعاً. تعمل الشارة كرمز للحالة الحصرية لأن جميع اللاعبين لا يمكنهم امتلاكها، وعادةً ما يمكن الحصول على الشارة بعد أن يكمل اللاعب مهمة أو تحدياً معيناً. لذا الشخص الذي لم يكمل تلك المهمة لا يمكنه الحصول على الشارة التي يمتلكها.

الشارة لها أيضاً عدة وظائف، وهي كالتالي:

- (١) كنوع من تمثيل الإنجازات.
- (٢) وسيلة تستخدم بمرونة بحيث يمكنها تمثيل أي شيء وفقاً لرغبة مصمم البرنامج.
- (٣) عنصر أنيق يعزز الهوية البصرية للعبة.
- (٤) علامة على الأمور المهمة ومؤشر على جودة الذات
- (٥) رمز للمكانة الاجتماعية في بيئة اللعبة.

ج. لوحة المتصدرين

تعمل لوحة المتصدرين، المعروفة أيضًا باسم لوحة الترتيب، كوسيلة لتحفيز المتعلمين على الاستمرار في المشاركة في اللعبة بهدف الحصول على مركز أو وضع معين في اللعبة. ومع ذلك، يجب استخدام هذا العنصر بحذر، لأنه يمكن أن يؤدي إلى تأثير عكسي على اللاعبين المبتدئين، إذا كانت المسافة بين موقعهم والترتيب الأعلى تبدو بعيدة جدًا، فقد يؤدي ذلك إلى تقليل الدافع لمواصلة اللعب .

يوجد نوعان من لوحات المتصدرين وفقًا لكيفن ويرباخ، وهما كالتالي:

(١) يوفر تغذية راجعة على شكل نتائج المنافسة ويظهر مدى قدرة الشخص مقارنة باللاعبين الآخرين.

(٢) لوحة تصنيف مخصصة.

يعرض فقط موقع اللاعب في نطاق الأصدقاء أو المجموعة ذات المستوى المماثل، بحيث لا يقارن اللاعب نتائجه مباشرةً مع الترتيب الأعلى بشكل عام.

د. المستوى / المستوى

عنصر المستوى أو المستوى هو أحد المكونات الأكثر شيوعًا في الألعاب الرقمية. يمكن لهذا العنصر أن يحفز دافعية المتعلمين لمواصلة تحسين مهاراتهم من أجل الوصول إلى أعلى مستوى. بالإضافة إلى ذلك، يساعد عنصر المستوى اللاعبين على خوض عملية اللعب بشكل أكثر تنظيمًا وفقًا للخطط التي وضعها مصمم اللعبة. وجود عنصر المستوى أيضًا يسمح بحدوث منافسة أكثر توازنًا بين اللاعبين، لأنهم يتنافسون في مستويات متساوية دون خلق فجوة كبيرة في القدرات .

هـ. التقدم / التقدم

يُستخدم هذا العنصر لإظهار مدى تطور أو إنجاز المتعلمين في نشاط معين . في سياق الألعاب، غالبًا ما يُستخدم التقدم من خلال زيادة نقاط الخبرة

المطلوبة للوصول إلى المستوى التالي. هذا العنصر يعمل أيضًا كدافع للتحفيز للاستمرار في السعي لتحقيق الأهداف. تمثيل النقاط لا يكون دائمًا على شكل نقاط، بل يمكن أيضًا تصوره من خلال خارطة طريق، أو رسم بياني، أو جدول لإنجاز المهام. يمكن لهذا العنصر أيضًا تقليل الشعور بالملل لأنه يوفر إدراكًا بوجود تحسن على الرغم من أن الأنشطة التي يتم القيام بها متكررة .

و. السرد

السرد هو تسلسل الأحداث الذي يصممه صانعو الألعاب لبناء تفاعل عاطفي مع اللاعبين. من خلال السرد، يتم توجيه اللاعبين لمتابعة الحكمة والأهداف التي حددها صانعو اللعبة، مما يجعل نشاط اللعب تصبح أكثر توجيهًا ومعنى، بالإضافة إلى ذلك، تلعب عناصر السرد أيضًا دورًا في تنمية الفضول وتشجيع اللاعبين على مواصلة اللعب حتى إنتهائه.

ز. التغذية الراجعة

التغذية الراجعة المعروفة بالردود هي عنصر مهم جدًا في لعبة تعتمد على التلعيب. الهدف من التغذية الراجعة هو تقديم معلومات حول استجابة المستخدمين للمنتج بعد استخدامه. من خلال التغذية الراجعة، يمكن للمطورين معرفة الجوانب التي يجب الحفاظ عليها أو تحسينها في المنتج الذي تم إنشاؤه، وفي الوقت نفسه خلق تفاعل بين المستخدمين والمطورين. التعليقات تلعب أيضًا دورًا مهمًا في تحفيز أداء الأفراد .

ح. قائمة المهام

قائمة المهام هي أحد العناصر المهمة في التلعيب التي تعمل كدليل للمستخدمين لإكمال الأنشطة التي صممها المطورون. في سياق الألعاب الرقمية، يُعرف هذا المصطلح باسم "quest" ، وهو سلسلة من المهام أو الأنشطة مثل البحث عن كائن معين أو إتمام التحديات للحصول على النقاط أو الجوائز. هذا العنصر مرتبط أيضًا بجانب التقدم (progress) ، لأنه لإنهاء اللعبة،

يجب اتباع مسار المهام المحددة . مع وجود هذا العنصر، يصبح المستخدم أكثر توجيهًا وتحفيزًا للاستمرار في التفاعل مع الوسائل أو منتجات التعلم . ومع ذلك، يجب على مصممي الألعاب أيضًا مراعاة جانب البساطة ومستوى صعوبة المهام لتناسب مع قدرات وخصائص المتعلمين .

ط. الأفكار

يُعتبر أحد العناصر التي تُستخدم بشكل واسع في تطوير الألعاب الرقمية أو الوسائل القائمة على التلعيب . تعمل هذه العنصر كتمثيل بصري للمستخدم في شكل صورة أو شخصية يتم اختيارها أو تصميمها بنفسه كهوية أو ملف تعريف للمستخدم وتعكس شخصية أو طابع أو تعبيرات عاطفية لصاحب الحساب .

ي. الرسم البياني الاجتماعي

يمثل تمثيلًا للعلاقات بين مستخدم واحد ومستخدمين آخرين في شبكة اجتماعية رقمية . هذا العنصر يصف الترابط والتفاعل بين الحسابات التي تتشكل من خلال نشاطات المنصة .³⁵

ك. المكافأة

تعتبر عنصرًا مهمًا أيضًا في تطبيق التلعيب . عنصر المكافأة هو العنصر الذي يتضمن وجود جوائز أو مكافآت يمكن منحها للطلاب الذين يمكنهم الحصول عليها بعد إكمال أنشطة الألعاب في التعلم أو التلعيب . وبالتالي، يصبح الطلاب متحفزين لإكمال اللعبة التي قدمها المعلم .³⁶

٣. مبادئ التلعيب³⁷

هناك بعض المبادئ الموجودة في التلعيب، وهي كما يلي :

³⁵ Meyhart Bangkit Sitorus, 'Studi Literatur Mengenai Gamifikasi Untuk Menarik Dan Memotivasi : Penggunaan Gamifikasi Saat Ini Dan Kedepan', 2016, p. 4-5.

³⁶ Dkk Bayu Rima Aditya, 'Analisis Kualitatif Element Gamifikasi Dalam Games Berbasis ICT Untuk Anak Usia Dini', *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIIK)*, 10.4 (2023), p. 727 <<https://doi.org/10.25126/jtiik.2023106285>>.

³⁷ Diana Ariani, 'Gamifikasi Untuk Pembelajaran', *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, 03.02 (2020), p. 147-148.

أ. حرية الفشل

يُصمَّم التلعيب بهدف تحقيق أهداف التعلّم مع مراعاة اختلاف قدرات المتعلمين وتباين مستويات المخاطرة لديهم، مما يمنحهم بمثابة “حياة إضافية” تجعلهم غير خائفين من الفشل، وتدفعهم إلى التجربة، وتحمل المخاطرة، وكذلك المحاولة من جديد إذا كانت التجربة السابقة قد انتهت بالفشل أو لم تُحقّق النجاح المطلوب.

ب. التقييم السريع (التغذية الراجعة السريعة)

يحتاج المتعلمون إلى الحصول على تغذية راجعة أو شكل من أشكال التقدير مباشرة بعد إكمالهم التحدي الذي تقدمه اللعبة في سياق التعلّم. لذلك ينبغي أن تُصمَّم اللعبة بحيث تقدّم استجابة أو تغذية راجعة فورية، سواء بعد إنجاز المهمة الفردية أو عند نهاية كل مستوى من مستويات اللعبة.

ج. التقدم

من المهم أن يتمتع المتعلمون بالقدرة على مراقبة وتقييم تقدمهم الدراسي بوضوح خلال عملية اللعب التي تتم نحو الهدف النهائي. إذا تم تصميم اللعبة على عدة مستويات، فإن كل مرحلة تمنح المتعلمين فرصة لتكرار وتطبيق المعرفة والمهارات التي تم اكتسابها في المستوى السابق. في المستوى الأخير، يواجه المتعلمون عادةً تحديًا يتطلب القدرة على دمج جميع المهارات التي تم اكتسابها في المستوى السابق بهدف تحقيق نجاح اللعبة بأكملها.

د. حبكة القصة

وجود حبكة قصصية يجعل اللعبة المصممة فعالة وبالتالي يحافظ على مشاركة المتعلمين. المواد التعليمية التي تم إعدادها بشكل سردي تجعلهم لاعبين نشطين في حل النزاعات والتحديات التي تشارك مباشرة في عملية حل الحبكة التي تم إعدادها.

٤ . تأثير استخدام الوسائل القائمة على التلعيب^{٣٨}

أ. التأثير الإيجابي

استخدام وسائل التعلم القائمة على التلعيب في مستويات التعليم قد جلب بعض التأثيرات الإيجابية، وهي كالتالي:

(١) وسائل التعلم القائمة على التلعيب أثبتت قدرتها على زيادة دافعية الطلاب للتعلم بشكل كبير. من خلال تطبيق عناصر اللعبة مثل منح النقاط، نظام المنافسة، والمستويات. يجعل الطلاب أكثر تحفيزًا للمشاركة بنشاط في عملية التعلم. هذا النهج لا يجعل التعلم أكثر متعة فحسب، بل ينمي أيضًا الدافع للتعلم من داخل الطالب، مما يدفعهم للاستمرار في زيادة معرفتهم .

(٢) أثبتت وسائل التعلم القائمة على gamifikasi أيضًا أنها قادرة على زيادة مشاركة الطلاب في عملية التعلم. يصبح المتعلمون أكثر تركيزًا وحماسًا عند المشاركة في أنشطة تعليمية تتسم بالتحدي وتحتوي على عناصر من المنافسة. من خلال استخدام هذه الوسائل، يمكن للمتعلمين التعلم من خلال التجريب، وجرأة اتخاذ المخاطر، ومواجهة التحديات المختلفة التي تلعب جميعها دورًا مهمًا في تطوير مهارات التفكير النقدي ومهارات حل المشكلات. النتيجة هي حدوث تحسن في القدرات المعرفية والميتمعرفية للمتعلمين .

(٣) تلعب وسائل التعلم القائمة على الألعاب أيضًا دورًا في تطوير المهارات الاجتماعية والتعاونية للمتعلمين. مجموعة متنوعة من الألعاب التي تدمج عناصر من التلعيب مصممة لتشجيع التعاون الجماعي، والتواصل الفعال، والقدرة على حل المشكلات بشكل جماعي. من خلال هذه الأنشطة،

³⁸ Febrianto Hakeu, Idan I. Pakaya, and Mutmain Tangkudung, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran Di MIS Terpadu Al-Azhfar', *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6.2 (2023), p. 162-163 <<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v6i2.1930>>.

يتعلم الطلاب بناء مهارات التعاون، والتفاعل مع الآخرين، ومواجهة المشكلات بشكل معقد بشكل جماعي.

يمكن الاستنتاج أن تطبيق وسائل التلعيب لا يؤثر فقط بشكل إيجابي على الدافعية والتحصيل الدراسي للطلاب، بل له تأثير أيضاً على المساهمة في تطوير المهارات الاجتماعية المهمة سواء في مجال التعليم أو في الحياة اليومية .

ب. التأثيرات السلبية

استخدام وسائل التعلم القائمة على التلعيب، بالإضافة إلى تأثيراتها الإيجابية، فإنها تحمل أيضاً بعض التأثيرات السلبية، وهي كالتالي:

(١) وجود اضطراب في التركيز أو الانتباه أثناء التعلم لدى الطلاب .عندما يتم تطبيق عنصر اللعب بشكل مفرط في عملية التعلم، فإنه يمكن أن يجعل الطلاب أكثر اهتماماً بالجوانب مثل الحصول على الدرجات، الجوائز، أو الترتيب، بدلاً من فهم المادة التي يتم دراستها .حالة مثل هذه، قد تؤدي إلى انخفاض جودة التعلم لأن انتباه الطلاب يتركز أكثر على الإنجازات في اللعبة بدلاً من الأهداف التعليمية الحقيقية .

(٢) قد يؤدي إلى فجوة في زيادة دافعية المتعلمين .الطلاب الذين يتمتعون بطبيعة أكثر تنافسية أو يشعرون بأنهم أكثر مهارة في لعب عناصر اللعبة يميلون إلى إظهار دافع أعلى مقارنة بالطلاب الآخرين الذين يفتقرون إلى القدرات المماثلة .يمكن أن تؤدي هذه الحالة إلى عدم التوازن في المشاركة والحماس الدراسي في الفصل، حيث يشعر بعض الطلاب بالتأخر وحتى قلة الدافع بسبب اختلاف الاستجابة لعناصر اللعبة .لذلك، من المهم للمعلم أن يصمم ويدير عناصر التلعيب بشكل متوازن حتى لا يحدث عدم مساواة في تجربة التعلم.

٣) يثير القلق بشأن احتمال الإدمان. هذه الحالة معرضة للخطر بشكل خاص بين الطلاب الأكثر عرضة للخطر، حيث أن الانخراط المكثف في الأنشطة القائمة على الألعاب يمكن أن يجعلهم يركزون بشكل مفرط على هذه الأنشطة، مما قد يقلل من الوقت الذي يجب أن يُخصص للأنشطة المهمة الأخرى خارج التعلم. لذلك، يلزم وجود إشراف وتنظيم واضحين فيما يتعلق بمدة وكثافة استخدام وسائل التحفيز بالألعاب لتجنب مثل هذه التأثيرات .

ج. مفردات اللغة العربية

١. التعريف مفردات اللغة العربية

سومارجونو Soemargono يعرف المفردات بأنها عدد الكلمات التي يفضلها مستخدموها. كلمة "المفردات" في مفهوم اللغة العربية تعني عنصرًا لغويًا يجب على كل طالب إتقانه عند دراسة اللغة الأجنبية (العربية) ليتمكن من إتقان مهارة التواصل باستخدام هذه اللغة بشكل جيد. وفقًا للخوالي ومحمود علي في كتابة ثيتين آيو نينغرام، يشرحان معنى المفردات بأنها مجموعة من بعض الكلمات المحددة التي يمكن أن تشكل لغة .^{٣٩} وبالتالي، فإن تعلم المفردات العربية لا يقتصر فقط على تعلم عدد الكلمات، بل يتضمن أيضًا تذكرها واستخدامها. بعد تنفيذ ذلك، يمكن أن يصبح تعلم اللغة العربية سهلًا في المهارات الأخرى للغة العربية .

النظرية التي شرحها تمام حسن في كتابه "اللغة العربية: معناها ومبناها" توضح أن تعلم اللغة الأجنبية يجب أن يبدأ بالتعريف وتعليم المفردات نفسها، سواء بالطريقة الحفظ أو بطرق أخرى. ووضوح معنى المفردات لا يكفي برؤيتها في القاموس، بل يتطلب تتبع المعنى الوظيفي في بنية الجملة. لا يمكن إنكار أن

³⁹ Muh. Arif Thityn Ayu Nengrum, 'Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab', 'A Jamiy Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab', 9.1 (2020), p. 5.

المفردات مهمة جداً في تعلم اللغات الأجنبية، ولكن إذا لم تُستخدم في بنية الجملة ولم تُوضع في سياقها، فإن المفردات تصبح بلا معنى.^{٤٠}

٢. أهمية المفردات في التعلم

إتقان المفردات هو عنصر أساسي في تعلم اللغة العربية، خاصة في المستوى المتوسط، ومع ذلك، هناك العديد من الأبحاث التي تناقش صعوبة استخدام المفردات العربية، ومن بينها دراسة باكو Baco ٢٠٢٥ التي تشير إلى أن الطلاب غالبًا ما يواجهون صعوبة في تذكر واستخدام المفردات الجديدة، وذلك بسبب الاعتماد على الطرق التقليدية التي تُعتبر رتيبة وتفتقر إلى الابتكار والتحفيز. هذا يُظهر أن التعلم القائم على الألعاب، سواء التقليدية أو الرقمية، هو حل فعال في هذه المشكلة. بحث آخر أجراه حنيفة وآخرون في عام ٢٠٢٤ يوضح أن استخدام الألعاب التعليمية مثل ألعاب تخمين الصور، ترتيب الكلمات، ومطابقة المفردات يمكن أن يساهم بشكل كبير في تحسين اكتساب المفردات مقارنة بالطرق التقليدية.^{٤١}

٣. مراحل وتقنيات تعليم المفردات

يتطلب إتقان المفردات مراحل وتقنيات في تدريسه، بحيث يمكن للمتعلمين أن يحصلوا على تجربة تعليمية في التعرف على المفردات واكتساب معناها، وهذه المراحل والتقنيات هي كما يلي :

أ. الاستماع إلى الكلمة

الاستماع إلى الكلمات هو المرحلة الأولى. بواسطة سماع الكلمات التي ينطقها المعلم، سواء كانت بمفردها أو في جمل. إذا أتقن الطلاب هذه المرحلة، فإنهم سيكونون قادرين على الاستماع بشكل صحيح بعد تكرارها مرتين أو ثلاث مرات.

⁴⁰ Muhbib Abdul Wahab, 'Model Pengembangan Pembelajaran Mufrodad' (UIN Jakarta, 1985).

⁴¹ Dkk Nur Afifatul Golimah, 'From Play to Learning: Mobile Game Design to Improve Arabic Vocabulary in Junior High School من اللعب إلى التعلم: تصميم الألعاب التعليمية المحمولة لتنمية المفردات العربية لدى تلاميذ المدرسة المتوسطة', *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature*, 9.1 (2025), 302–3.

ب. نطق الكلمة

بعد القيام بالمرحلة السابقة، تأتي المرحلة التالية وهي إعطاء الفرصة للطلاب لنطق الكلمات التي سمعوها. نطق الكلمات الجديدة يساعد الطلاب على تذكرها لفترة أطول .

ج. الحصول على معنى الكلمة

المرحلة التالية هي إعطاء معنى الكلمة للطلاب مع تجنب الترجمة قدر الإمكان، إلا إذا لم يكن هناك طريقة أخرى.

د. قراءة الكلمات

بعد أن يستمع الطلاب إلى الكلمات الجديدة وينطقوها ويفهموا معناها، يقوم المعلم بكتابتها على السبورة ويُعطى الطلاب الفرصة لقراءتها بصوت عالٍ.

هـ. كتابة الكلمات

هذه المرحلة تساعد كثيرًا في إتقان المفردات للمتعلمين. وذلك لأن المتعلمين إذا كتبوا الكلمات الجديدة التي تعلموها عندما تكون معانيها لا تزال حاضرة في ذاكرتهم.

و. تأليف الجُمَل

المرحلة الأخيرة من نشاط تعلم المفردات هي استخدام الكلمات الجديدة في جملة كاملة سواء شفهيًا أو كتابيًا. يقوم المعلم بإعطاء مثال للجملة ثم يطلب من الطلاب تكوين جمل مشابهة .

إجراءات وخطوات تعلم المفردات المذكورة أعلاه يمكن بالطبع أن تكون مرجعًا لمعلمي اللغة العربية، على الرغم من أنه ليس من الضروري تقديم جميع الكلمات الجديدة وفقًا لهذه الإجراءات والخطوات .^{٤٢}

⁴² Thityn Ayu Nengrum Muh.Arif, 'Efektivitas Media Pembelajaran Dalam Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab', 'Ajamy : Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab, 9.1 (2020), 8.

٤. أ هدف تعلم اللغة العربية

يهدف تعلم اللغة العربية في إندونيسيا إلى تحقيق أهداف تعليمية محددة في الخطوط العريضة لبرنامج التعليم (GBPP) ، والتي تركز على القدرة على فهم والتعبير عن الأفكار سواء شفهيًا أو كتابيًا، بالإضافة إلى إتقان الكفاءة التواصلية. ومع ذلك، لا يوفر GBPP مستويات المفردات بشكل صريح. لذلك، فإن تحديد مستويات المفردات في هذا البحث يشير إلى المعايير الدولية لاكتساب اللغة الأجنبية، وخاصة التكيف مع (CEFR (A1-C2 و ACTFL (Novice – Advanced) التي تُستخدم بشكل شائع في تعليم اللغة العربية للناطقين بغيرها.

استنادًا إلى كلٍّ من الإطارين المذكورين، فإن تحديد مستويات المفردات في هذا البحث يعتمد على نظرية تعليم المفردات التي طرحها الدكتور محمود إسماعيل سنّي، مؤلّف كتاب *مناهج تعليم اللغة العربية* (2008). وقد قسم الدكتور محمود إسماعيل مستويات إتقان المفردات كما يلي:

١. مستوى مبتدئ

- أ. الهدف من الإتقان هو ٣٠٠-٥٠٠ كلمة أولى
- ب. خصائص المستوى هي التركيز على المفردات الملموسة، وسهولة التصور، وتجنب المصطلحات المجردة والمفردات التقنية، واختيار المفردات بناءً على التكرار العالي (الكلمات التي تظهر كثيرًا)
- ج. المفردات التي يتم تعلمها تشمل أسماء الأشياء مثل المنزل، العائلة، أجزاء الجسم، والفصل الدراسي. تشمل الأفعال الأساسية الأكل، الشرب، الذهاب، القدوم، والتعلم، وكذلك المفردات الوظيفية اليومية التي تشمل التحية، التعارف، والطلبات البسيطة.

٢. مستوى متوسط

- أ. هدف الإتقان: ٨٠٠ - ١٢٠٠ كلمة (بما في ذلك المستوى ١)

ب. يتميز هذا المستوى بأن المفردات التي يتم تعلمها تشمل المفاهيم شبه المجردة ويزداد عدد المفردات بشكل كبير، كما يبدأ المتعلمون في التعرف على تنوع أشكال الكلمات بدءًا من صيغة الجمع، الفعل الماضي، والفعل المضارع .

ج. نوع المفردات التي يتم تعلمها بدأ يشمل مواضيع أكاديمية خفيفة مثل الصف، المدرسة، العلوم الأساسية، المواضيع الاجتماعية مثل الصحة، البيئة، السفر، الأفعال بأنماط أكثر تنوعًا، وكذلك المفردات الموضوعية التي تظهر كثيرًا في كتب المرحلة الثانوية.

٣. المستوى المتقدم

أ. هدف الإتقان هو ٢٠٠٠ - ٣٠٠٠ كلمة نشطة

ب. خصائص المستوى هي أن الطلاب يبدأون في التعامل مع المفردات الأكاديمية والمجردة وكذلك القدرة على شرح المفاهيم، والجدال باستخدام مفردات أكثر تعقيدًا.

ج. نوع المفردات التي يتم تعلمها هي نوع التجريد الذي يشمل الثقافة، الفكر، العلوم، الأخلاق، التكنولوجيا. وأيضًا بنية الكلمات المركبة، الاصطلاحية والعبارات.^{٤٣}

وفقًا للباحث، فإن المستوى المناسب لتطويرة في المنتج في إتقان المفردات على الوسائل التفاعلية لطلاب الصف العاشر في مدرسة الثانوية الحكومية الإسلامية ١ بكديري. هو المستوى المتوسط، أي إتقان حوالي ٨٠٠ - ١٢٠٠ مفردة. مع مفردات ذات طابع موضوعي وليست مجردة جدًا .

٤٣، القاهرة: دار الفكر، ٢٠٠٨ مناهج التعليم اللغة العربية، محمود اسماعيل الصنى