الباب الثاني

الإطار النظري

أ. الفعالية

تعريف الفعالية عموما هي مدى تحقيق هدف محدد مسبقا. وتشير الفعالية بشكل أساسي إلى الهدف المنشود. وتؤثر هذه الفعالية بشكل كبير على معدل نجاح نموذج التعلم المستخدم.

ووفقا لميارسو، تعد فعالية التعلم أحد معايير الجودة التعليمية، وغالبا ما تقاس بتحقيق الأهداف، أو يمكن تعريفها أيضا بأنها دقة إدارة الموقف، أي "فعل الأشياء الصحيحة (*doing the right things*)"[١٦]. في المقابل، يرى سوباردي أن التعلم الفعال هو مزيج منظم من الأفراد والمواد والمرافق والمعدات والإجراءات، يهدف إلى تغيير سلوك الطلاب نحو الأفضل، بما يناسب مع قدراتهم واختلافاتهم، لتحقيق أهداف التعلم المحددة مسبقًا[١٧].

ويرى *Lev Vygotsky* أيضًا أنَّ خبرةَ التفاعلِ الاجتماعيِّ أمرٌ مهمٌّ لنموِّ مهاراتِ التفكيرِ عند الإنسان. وفعالية التعلم هي مقياسُ نجاحِ عمليَّةِ التفاعلِ بين الطّلّابِ بعضِهم مع بعض، أو بين الطلّاب والمعلِّمِ في البيئةِ التعليميَّة، من أجلِ الوصولِ إلى أهدافِ التعلُّم. ويمكن معرفةُ فعاليَّةِ التعلُّم من خلالِ نشاطِ الطلّاب أثناءَ الدرس، واستجابتِهم للتعلُّم، وقدرتِهم على فهمِ المفاهيمِ الدراسيَّة. ولتحقيقِ تعلُّمٍ فعّالٍ ونافعٍ، لا بُدَّ من وجودِ علاقةٍ متبادلةٍ بين الطلّاب والمعلِّم، لتحقيقِ الأهدافِ المشتركة. وكذلك ينبغي أن يكونَ التعلُّم مناسبًا لظروفِ المدرسةِ، وللوسائلِ

[16] Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Kencana, 2004).
[17] Supardi, *Sekolah Efektif, Konsep Dasar Dan Praktiknya* (Rajawali Pers, 2013).

والمرافقِ المتوفِّرة، ولوسائلِ التعليمِ المطلوبة، التي تساعدُ على تحقيقِ جميعِ جوانبِ نموِّ الطلّاب[١٨].

إن الأنشطة التعليمية الفعالة يحتاج إليها الأطفال حاجة كبيرة، لأنها تساعد على تنمية قدرتهم على التفكير، من غير إهمال مستوى فهمهم الذي يناسب أعمارهم ومراحل نموهم. وفعالية التعلم هي مقياس نجاح عملية التفاعل في البيئة التعليمية من أجل تحقيق أهداف التعلم، ويعرف ذلك من خلال نشاط الطلاب أثناء التعلم، واستجابتهم، وقدرتهم على فهم المفاهيم الدراسية.

ومن خلال التعريفات المختلفة للفعالية التي ذكرها العلماء، يمكن أن نستنتج أن الفعالية هي درجة نجاح نشاط معين في الوصول إلى الأهداف التي وضعت من قبل. وفعالية التعلم تدل على مقدار قدرة عملية التعلم أو نموذجه على إحداث تغير حسن عند المتعلِّمين، سواءٌ في جانبِ المعرفة، أو المهارات، أو السلوك.

وبذلك يمكنُ فَهْمُ فعاليَّةِ التعلُّم على أنَّها مقياسُ نجاحِ عمليَّةِ التفاعلِ التعليميِّ بين المعلِّمِ والطُّلّاب، التي تهدفُ إلى الوصولِ إلى أفضلِ نتائجِ التعلُّم. فإذا ظهرتْ زيادة واضحة في نتائج تعلم الطلاب بعد استعمال طريقة أو وسيلة تعليمية معينة، فإنَّ هذه الطريقة أو الوسيلة تعد فعالة. أما إذا لم يظهر أي تحسن، فإن فعاليتها تكونُ ضعيفة.

ب.تعليم اللغة العربية

التعليم هو مجموعةٌ من الإجراءاتِ والجهودِ والأعمالِ التي تجعلُ الإنسانَ يتعلَّم. واللغةُ العربية هي وسيلةُ التواصُلِ عند الناسِ في البلادِ العربية. تتعدد المشكلات في تعليم اللغة العربية وتظهر في الجوانب اللغوية وغير اللغوية[19] .ولذلك فإنَّ تعليمَ اللغةِ

[18] E. Mulyasa, *Manajemen PAUD* (Remaja Rosdakarya, 2012).

[19] حميدي، *عدد المشكلات وظهورها وحلولها في تعليم اللغة العربية: دراسة ميدانية بجامعة الإسلامية شيخنا محمد خليل بنجكالة*، مجلةALSUNA ، المجلد ٢، العدد ١، ٢٠١٩، ص ٢.

العربية للطلاب له وظائفُ كثيرة، تشملُ جانبَ اللغةِ، والتربيةِ، والمجتمعِ، والدينِ، والدولة[٢٠]. ووسائل التعلم هي الأدوات التي تستعمل لإيصال المواد الدراسية، ولها قدرة على تشجيع الطلاب للمشاركة في الدرس[٢١].

وفي تعليم اللغة العربية توجد ثلاثة أصول ينبغي الاهتمام بها، وهي:

١) التخطيط، ويكون ذلك قبل بداية عملية التعلم، بإعداد المواد الدراسية التي سيتعلمها الطلّاب.

٢) التَّنفيذ، وفيه يجبُ على المعلِّمِ أن يعتنيَ بالخطواتِ المناسبةِ عند تقديمِ الموادِّ الدراسيَّة.

٣) التَّقويم، وهو ما يقومُ به المعلِّمُ لمعرفةِ قدرةِ الطلّابِ على فهمِ الموادِّ الدراسيَّة، ومعرفةِ مدى تحقُّقِ أهدافِ التعلُّم[٢٢].

ويهدفُ تعليمُ اللغةِ العربيَّةِ إلى مشاركةِ الطلّابِ مشاركةً مباشرةً في عمليَّةِ التعلُّم، ومن ذلك استعمالُ التعلُّمِ التفاعليِّ الذي يُشرِكُ الطلّابَ بصورةٍ فعّالة، سواءٌ بالمشاركةِ المباشرةِ أو غيرِ المباشرة.

وبذلك يكونُ الطلّابُ محورَ عمليَّةِ التعلُّم وموضوعَها. فالطّالبُ الذي يشاركُ دائمًا في عمليَّةِ التعلُّم يزدادُ مع مرورِ الوقتِ ثقةً بنفسه، ويستطيعُ أن يعبِّرَ عن مهاراته في اللغةِ العربيَّةِ تعبيرًا شفهيًّا منظَّمًا وواضحًا. كما أنَّ هذا التعلُّمَ التفاعليَّ يدفعُ المتعلِّمين ويشجِّعُهم على إظهارِ الأفكارِ والخواطرِ التي في أذهانِهم[٢٣].

ج. مفردات اللغة العربية

١. تعريف المفردات

[20] R Iswanto, "Pembelajaran Bahasa Arab Dengan Pemanfaatan Teknologi," *Arabiyatuna* 1, no. 2 (2017): 139–52.

[21] Erly Kusuma dan Mu'jizatin Fadiana, "Pemanfaatan Game Edukasi Wordwall untuk Meningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 8, no. 2 (2024): 1566–73, https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7433.

[22] Nurul Hidayatul Amalina dan Muhammad Nashirudin, "ANALISIS PROSES PEMBELAJARAN BAHASA ARAB PADA TINGKAT TSANAWIYAH DI PONDOK PESANTREN TA'MIRUL ISLAM," *Jurnal Tatsqif* 15, no. 2 (2017): 173–90, https://doi.org/10.20414/jtq.v15i2.7.

[23] W. Muna, *W. Muna, Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab: Teori Dan Aplikasi* (Teras, 2011).

المفرداتُ في اللغةِ العربيَّةِ وهي جمعُ كلمةِ "مفرد" التي تعني الكلمةَ الواحدة. وأمَّا في الاصطلاح، فالمفرداتُ هي مجموعةُ الكلماتِ الموجودةِ في لغةٍ من اللغات، وهي العنصرُ الأساسيُّ في تكوينِ الجُمَلِ ووسيلةِ التواصُل.في سياق تعليم اللغة العربية، يعد إتقان المفردات أحد الجوانب الحاسمة التي يجب أن يتقنها الطلاب. فالمفردات هي الأساس الرئيسي في تعليم اللغة، لأنه بدون إتقان المفردات بشكل كافٍ، سيجد الطلاب صعوبة في فهم اللغة العربية واستخدامها بفاعلية.[٢٤]وفي مجالِ تعليمِ اللغةِ العربيَّة، تُرادُ بالمفرداتِ الثروةُ اللغويَّةُ التي ينبغي للمتعلِّمِ أن يُتقِنَها ليتمكَّنَ من التواصُلِ الجيِّدِ بهذه اللغة[٢٥].

ويرى *Ahmad Fuad Effendy* أن المفردات هي عنصر من عناصر اللغة يشتمل على جميع المعلومات المتعلقة بمعاني الكلمات واستعمالها في اللغة. والمفردات من أهم عناصر اللغة التي يجب على متعلم اللغة الأجنبية أن يتقنها؛ لأنها تساعده على اكتساب مهارة التواصل بتلك اللغة. وكلما كثرت المفردات التي يعرفها الإنسان، زادت قدرته على استعمال اللغة بمهارة[٢٦].

وأضاف *Acep Hermawan* أن المفردات عنصر مهم جدا من عناصر اللغة، ولا يمكن للإنسان أن يتواصل من غير إتقانها. فإذا كانت معرفة المفردات ضعيفة، فإن الإنسان يواجه صعوبة في بيان أفكاره وآرائه ومشاعره، سواء بالكلامِ أو بالكتابة. ولذلك ينبغي أن تحظى دراسة المفردات بعناية خاصة في عملية تعليم اللغة العربية، ولا سيما في المرحلة الأولى من التعلم[٢٧].

وفي تعليم اللغة العربية، لا يقتصر إتقان المفردات على حفظ الكلمات وحدها، بل يشمل أيضا فهم معانيها، ومعرفة مواضع استعمالها، والقدرة على استخدامها في مواقف التواصل المختلفة. وهذا يوافق رأي *Ulin Nuha* الذي

---

[٢٤] نوال فريحة العظمات خان، وعزمي علي مختار، «فعالية وسائط ووردوول لتطوير إتقان المفردات اللغة العربية لطلاب الصف العاشر في مدرسة الثانوية الإسلامية الفلاح جاكرتا الشرقية«، *مجلة القديري*، المجلد ٢٣، العدد ٢، ٢٠٢٥م، ص. ٢٥٩.

[25] Jepri Nugrawiyati, "Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab Di Madrasah Ibtidaiyah," *El-Wasathiya* 3, no. 2 (2016): 144–56.

[26] Ahmad Fuad Effendy, *Metodologi Pengajaran Bahasa Arab* (Misykat, 2009).

[27] Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (PT. Remajaa Rosda Karya, 2011).

يرى أن تعليم المفردات الجيد ينبغي أن يشتمل على سماع الكلمة، ونطقها، وفهم معناها، واستعمالها في جملة مناسبة وصحيحة.

٢. أهمية إتقان المفردات

إن إتقان المفردات يعد جانبا أساسيا في تعلم اللغات الأجنبية، ومنها اللغة العربية. فالمفردات هي الأساس الرئيس لتنمية المهارات اللغوية الأربع، وهي: الاستماعُ، والكلامُ، والقراءةُ، والكتابةُ. ومن غيرِ إتقانٍ جيِّدٍ للمفردات، يواجهُ المتعلِّمُ صعوبةً في تنميةِ هذه المهاراتِ كلِّها[٢٨].

وقد ذكر *David Wilkins* — كما نقله *Scott Thornbury* — هذه العبارةَ المشهورة: "من غيرِ القواعدِ يمكنُ أن يُفهَمَ شيءٌ قليل، أمَّا من غيرِ المفرداتِ فلا يمكنُ أن يُفهَمَ شيءٌ أصلًا". وهذه العبارةُ تدلُّ على أنَّ المفرداتِ لها مكانةٌ عظيمةٌ في عمليَّةِ التواصُل. فالقواعدُ مهمَّة، ولكنَّ التواصُلَ لا يمكنُ أن يتحقَّقَ من غيرِ مفرداتٍ كافية. فقد يستطيعُ الإنسانُ أن يُوصِلَ بعضَ المعاني البسيطةِ بمفرداتٍ قليلة، ولو كانَتْ قواعدُه غيرَ كاملة، ولكنَّه لا يستطيعُ أن يُوصِلَ أيَّ معنى إذا لم يملكِ المفردات[٢٩].

ويؤكِّدُ *Abdulrahman Alqahtani* أنَّ المفرداتِ هي أهمُّ عنصرٍ في تعلُّمِ اللغةِ الأجنبيَّة. فالطالبُ الذي يملكُ ثروةً لغويَّةً واسعةً يكونُ أسهلَ في فهمِ النصوصِ المقروءة، وفهمِ الكلامِ والمحادثات، والتعبيرِ عن أفكارِه بوضوح، والكتابةِ بطريقةٍ جيِّدة. أمَّا ضعفُ المفرداتِ فإنَّه يُضعِفُ قدرةَ الإنسانِ على التواصُلِ وفهمِ اللغةِ بصورة عامة.

وفي سياقِ تعليم اللغة العربية في إندونيسي، يزداد أمر إتقان المفردات أهمية؛ لأنَّ اللغةَ العربيَّةَ ليستْ لغةَ الأمِّ عند الطلّاب. ولذلك يحتاجُ التعليمُ إلى طرائقَ ووسائلَ فعّالةٍ تساعدُ الطلّابَ على تعلُّمِ المفرداتِ بسهولةٍ ومتعة. وقد بيَّنتِ

[28] Luthfi Qoriatul Hasanah, "Pemanfaatan Teks Media Massa dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab," *Tsaqofiya : Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Arab* 4, no. 2 (2022): 208–22, https://doi.org/10.21154/tsaqofiya.v4i2.115.

[29] Thornbury, *Cara Mengajarkan Kosakata* (t.t.).

الدراساتُ أنَّ الطلّابَ الذين يُتقنونَ المفرداتِ تكونُ عندهم ثقةٌ أكبرُ في استعمالِ اللغة العربية، كما تكون رغبتهم في مواصلةِ التعلم أقوى[٣٠]. أن زيادة حصيلةِ المتعلم من المفرداتِ تساعده على تنميةِ مهاراتِ اللغةِ الأربع: الاستماعِ والكلامِ والقراءةِ والكتابةِ.[٣١]

وفوق ذلك، فإن إتقان المفردات يساعد الطلاب على فهم القرآن الكريم والحديثِ الشريفِ فهمًا أعمق؛ لأنَّ اللغةَ العربيَّةَ هي لغةُ كتابِ اللهِ عند المسلمين[٣٢]. ولذلك فإن معرفة المفردات تعين الطلاب على فهم تعاليم الدين فهما جيدا. ومن هنا فإن تعليم المفردات لا يقتصر على الفائدة العلمية فقط، بل له أيضا قيمة دينية وروحية.

٣. مؤشرات إتقان المفردات

لقياس مستوى إتقان الطلاب للمفردات العربية، لا بد من وجود مؤشرات واضحة يمكن قياسها. وهذه المؤشرات تكون أساسا في تقويم فعالية التعلم ومدى تحقق أهداف تعليم المفردات. وقد وضع بعض العلماء عددا من المؤشرات التي يمكن الاعتماد عليها في معرفة درجة إتقان المفردات. ويرى *Ulin Nuha* أن مؤشرات إتقان المفردات تشمل قدرة الطلاب على الأمور الآتية[٣٣]:

أ) معرفة معاني الكلمات وفهمها

يستطيع الطلاب معرفة معاني الكلمات العربية وفهمها باللغة الإندونيسية. ويشمل ذلك:

١) ترجمة الكلمات من اللغة العربية إلى اللغة الإندونيسية.

٢) فهم معنى الكلمة في سياق الجملة.

---

[30] Walidain dkk., "Improving Arabic Vocabulary Skills Through Media," *Muhibbul Arabiyah* 3, no. 2 (2021).

[٣١] علي أحمد مدكور، *تدريس فنون اللغة العربية*، (القاهرة: دار الفكر العربي، ٢٠٠٢)، ص١٠٢

[32] Subur, "Pembelajaran Kosakata Arab Pada Siswa Madrasah Aliyah Di Kabupaten Banyumas," *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan* 26, no. 2 (2025).

[33] Ulin Nuha, "Permainan 'Treasure Hunt' Sebagai Sebuah Strategi Pembelajaran Bahasa Arab," *TARBIYA ISLAMIA: Jurnal Pendidikan Dan Keislaman* 7, no. 2 (2018): 256–77.

٣) التمييز بين الكلمات المتشابهة في الصورة أو اللفظ.

ب)نطق الكلمات نطقا صحيحا

يستطيع الطلاب نطق الكلمات العربية وفق قواعد الأصوات الصحيحة ومخارج الحروف. ويشمل ذلك:

١) نطق الحروف العربية نطقا صحيحا.

٢) وضع النبر في موضعه المناسب.

٣) استعمال النغمة المناسبة بحسبِ المقام.

ج) كتابة الكلمات كتابة صحيحة

يستطيع الطلاب كتابة الكلمات العربية وفق قواعد الإملاء الصحيح. ويشمل ذلك:

١) كتابة الحروف بحسب مواضعها في الكلمة، في أولها أو وسطها أو آخرها أو منفصلة.

٢) استعمال الحركات وعلامات الضبط استعمالا صحيحا.

٣) الكتابة المرتبة الواضحة السهلة للقراءة.

د) استعمال الكلمات في الجمل

يستطيع الطلاب استعمال المفردات التي تعلموها في جمل ذات معنى. ويشمل ذلك:

١) تكوين جمل بسيطة باستعمال المفردات المدروسة.

٢) استعمال الكلمات بحسب سياق التواصل.

٣) معرفة الكلمات التي يكثر استعمالها مع كلمات أخرى.

ه) ربط الكلمات بالصور أو بالمواقف

يستطيع الطلاب ربط الكلماتِ بالصورِ أو بالمواقفِ المناسبة. ويشملُ ذلك:

١) مطابقةَ الكلماتِ مع الصورِ المناسبة.

٢) معرفةَ الكلماتِ من خلالِ الوصفِ أو السياق.
٣) استعمالَ الكلماتِ في مواقفَ تواصليَّةٍ مناسبة.

ويضيفُ *Scott Thornbury* أنَّ إتقانَ المفرداتِ يشملُ أيضًا جانبين، وهما الجانبُ الاستقباليُّ والجانبُ الإنتاجيُّ. فالجانبُ الاستقباليُّ هو قدرةُ الطلّابِ على فهمِ معاني الكلماتِ عند السماعِ أو القراءة، أمَّا الجانبُ الإنتاجيُّ فهو قدرتُهم على استعمالِ الكلماتِ استعمالًا صحيحًا عند الكلامِ أو الكتابة[٣٤].

وفي هذا البحث، تتركَّزُ مؤشِّراتُ إتقانِ المفرداتِ على قدرةِ الطلّابِ في:

١) معرفةِ معاني المفرداتِ العربيَّةِ وفهمِها.
٢) مطابقةِ المفرداتِ مع الصورِ أو معانيها.
٣) استعمالِ المفرداتِ في جُمَلٍ بسيطة.
٤) تذكُّرِ المفرداتِ التي سبقَ تعلُّمُها واسترجاعِها.

وقد قِيسَتْ هذه المؤشِّراتُ بواسطةِ اختباراتٍ خاصَّةٍ صُمِّمَتْ باستعمالِ *Wordwall* من خلالِ قوالبَ مثل *"Find the Match"* و *"Anagram"* و *"Open the Box"*[٣٥].

٤. طريقة تعلم المفردات

يُعَدُّ تعليمُ المفرداتِ جزءًا مهمًّا في تعليمِ اللغةِ العربيَّة؛ لأنَّ المفرداتِ هي الأساسُ في فهمِ النصوصِ، وتكوينِ الجُمَل، والقدرةِ على التواصُلِ بصورةٍ جيِّدة. ولذلك يحتاجُ تعليمُ المفرداتِ إلى طرائقَ مناسبةٍ تساعدُ الطلّابَ على معرفةِ الكلماتِ وفهمِها واستعمالِها استعمالًا صحيحًا. كما أنَّ استعمالَ الوسائلِ الرقميَّةِ الحديثةِ مثل *Wordwall* يُساعدُ على تطبيقِ طرائقَ تعليميَّةٍ أكثرَ تفاعُلًا وتشويقًا، ولا سيَّما إذا استُعمِلَتْ مع أنشطةٍ مناسبة. وفي هذا البحثِ جُمِعَ بين عددٍ من طرائقِ تعليمِ المفرداتِ التي تناسبُ القوالبَ الثلاثةَ

[34] Thornbury, *Cara Mengajarkan Kosakata*.
[35] Nurul Fasekhah, "Penguasaan Kosakata Arab Melalui Model Discovery Learning Bagi Siswa Madrasah Tsanawiyah," *Research Journal on Teacher Professional Development* 1, no. 1 (2023): 97–106.

المستعملةَ فيWordwall ، وهي *"Find the Match"* :و *"Anagram"* و *"Open the Box"*

ومن الطرائقِ المشهورةِ في تعليمِ المفرداتِ العربيَّة ما يأتي:

أ) الطريقةُ البصريَّة

تعتمدُ هذه الطريقةُ على الوسائلِ البصريَّة، مثل الصورِ، والرسومِ، والرموزِ، والألوانِ، لمساعدةِ الطلّابِ على فهمِ المفرداتِ وحفظِها.

وعلاقتُها بـــWordwall :

١) يقومُ الطلّابُ في قالبِ *"Find the Match"* بمطابقةِ الكلماتِ مع الصور، وهذا يُقوِّي العلاقةَ البصريَّةَ ويُساعِدُ على فهمِ المعاني بسرعة.

٢) وفي قالبِ *"Anagram"* يرى الطلّابُ الحروفَ المبعثرةَ ثم يُرتِّبونها لتكوينِ الكلمةِ الصحيحة.

وهذه الطريقةُ نافعةٌ في تعريفِ المفرداتِ وتقويةِ حفظِها، خاصَّةً عند الطلّابِ الذين يميلون إلى التعلُّمِ البصري.

ب)طريقةُ التعلُّمِ باللعب

تعتمدُ هذه الطريقةُ على الألعابِ التعليميَّةِ التي تزيدُ دافعيَّةَ الطلّابِ ومشاركتَهم وتركيزَهم؛ لأنَّها تجعلُ التعلُّمَ ممتعًا ومشوِّقًا.

وعلاقتُها بـــ*Wordwall* :

١)يشتملُ قالبُ *"Open the Box"* على عنصرِ المفاجأة، حيثُ يفتحُ الطلّابُ الصندوقَ ليجدوا سؤالًا أو صورةً أو مفردةً تحتاجُ إلى جواب.

٢)كما أنَّ *"Find the Match"* و *"Anagram"* يُعطيانِ الطلّابَ تجربةَ التعلُّمِ من خلالِ اللعب، ويُشجِّعانِهم على التفكيرِ السريعِ والصحيح.

وهذه الطريقةُ تزيدُ من مشاركةِ الطلّاب، وتُوجِدُ جوًّا دراسيًّا ممتعًا وفيه روحُ المنافسة.

ج) الطريقةُ السياقيَّة

تقومُ هذه الطريقةُ على تعليمِ المفرداتِ من خلالِ سياقٍ ذي معنى، سواءٌ كان بصريًّا أو موقفيًّا، حتى يفهمَ الطلّابُ وظيفةَ الكلمةِ وكيفيَّةَ استعمالِها في الحياةِ اليوميَّة.

وعلاقتُها بـــ*Wordwall* :

١) يساعدُ *"Find the Match"* الطلّابَ على معرفةِ العلاقةِ بين الكلمةِ والأشياءِ الحقيقيَّةِ في الحياة.

٢) ويمكنُ أن يحتويَ *"Open the Box"* على جُمَلٍ أو مواقفَ بسيطةٍ تساعدُ على فهمِ معنى الكلمةِ في سياقِها.

وبهذه الطريقةِ لا يقتصرُ الطلّابُ على حفظِ الكلماتِ فقط، بل يفهمونَ استعمالَها أيضًا.

د) طريقةُ التكرارِ المنظَّم *(structured repetition)*

إنَّ إتقانَ المفرداتِ يحتاجُ إلى التكرارِ حتى تبقى الكلماتُ في الذاكرةِ الطويلة.

وعلاقتُها بـــ*Wordwall* :

١) تسمحُ القوالبُ الثلاثةُ، وهي *"Find the Match"* و *"Anagram"* و *"Open the Box"*، بتكرارِ المفرداتِ عدَّةَ مرَّاتٍ من خلالِ أنشطةٍ مختلفةٍ وممتعة.

٢) كما أنَّ تنويعَ الأنشطةِ في التكرارِ يُساعِدُ على تقويةِ حفظِ الكلماتِ واستبقائِها في الذهن.

ومن خلالِ الجمعِ بين هذه الطرائق، يمكنُ لبرنامجِ *Wordwall* أن يوفِّرَ تجربةَ تعلُّمٍ فعّالةً تُساعِدُ على تحسينِ إتقانِ المفرداتِ العربيَّةِ عند طلّابِ الصفِّ السابعِ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري.

د. ألعاب تعليمية تعتمد على الوسائط المتعددة (جدار الكلمات)

١. اللعبةُ التعليميَّةُ

اللعبةُ التعليميَّةُ هي وسيلةٌ تعليميَّةٌ تعتمدُ على الألعاب، وقد صُمِّمَتْ لأهدافٍ تعليميَّة، وليسَ هدفُها الترفيهَ فقط، بل يُرجى منها أيضًا زيادةُ المعرفة وتنميةُ المعلومات. ويرى *Rinaldi* وآخرون أنَّ اللعبةَ التعليميَّةَ هي لعبةٌ أُعِدَّتْ لتنشيطِ التفكير، وتُعَدُّ من الوسائلِ التي تساعدُ على تدريبِ المستخدمِ على زيادةِ التركيز. كما أنَّ تطويرَ الألعابِ التعليميَّةِ يهدفُ إلى مساعدةِ المتعلِّمين على الوصولِ إلى أهدافِ التعلُّم[٣٦].

وذكرَ *Wibawanto* أيضًا أنَّ اللعبةَ التعليميَّةَ هي وسيلةُ تعلُّمٍ في صورةِ لعبة، تحتوي بصورةٍ خاصَّةٍ على موادَّ دراسيَّةٍ ومضامينَ تعليميَّة، وتهدفُ إلى تنميةِ قدراتِ اللاعبينَ من الطلّاب. ومن خلالِ هذه الألعابِ يحصلُ الطلّابُ على خبرةٍ جديدةٍ في عمليَّةِ التعلُّم، مثلَ الشعورِ بالسعادةِ والسرور، وبذلك تصلُ الموادُّ التي يقدِّمُها المعلِّمُ أو التي تحتوي عليها اللعبةُ التعليميَّةُ إلى الطلّابِ بطريقةٍ جيِّدة، فيستطيعونَ فهمَها وقبولَها بسهولة[٣٧].

ومن خلالِ البيانِ السابق، يمكنُ أن نستنتجَ أنَّ اللعبةَ التعليميَّةَ هي لعبةٌ تشتملُ على موادَّ تعليميَّةٍ في داخلِها. وهذه اللعبةُ تركِّزُ على أهدافِها ومحتواها الذي يمكنُ استعمالُه في تقديمِ الموادِّ الدراسيَّةِ بصورةٍ جذَّابةٍ وممتعةٍ للمتعلِّمين.

٢. لعبة *وردوول*

[36] Bagus Arinto Purnomo dan Sukirman Sukirman, "Game RPG RALANTAS sebagai Media Pembelajaran Pengenalan Rambu Lalu Lintas untuk Siswa Sekolah Dasar," *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika* 7, no. 2 (2023): 267–76, https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.21266.
[37] Najuah dkk., *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*, 1 ed. (Yayasan Kita Menulis, 2022).

Wordwall هو موقع إلكتروني يوفر أنواعا مختلفة من الألعابِ التعليميَّة، ويهدفُ إلى أن يكونَ وسيلةً مُساعِدةً وأداةً للتقويمِ والتقييمِ بطريقةٍ ممتعةٍ للطلّاب. كما أنَّ استعمالَه سهلٌ للطلّاب، إذ يمكنُ الوصولُ إليه من خلالِ الهواتفِ الذكيَّةِ والحواسيبِ المحمولة[٣٨]. وتُعَدُّ الألعابُ التعليميَّةُ القائمةُ على *Wordwall* تطبيقًا تعليميا رقميًّا يعتمدُ على الألعاب، ويحتوي على أنواعٍ مختلفةٍ من الاختباراتِ والأنشطةِ التي تجمعُ بين الألوانِ، والصورِ المتحرِّكة، والأصوات، ممَّا يُمكِنُ المعلِّمينَ من الاستفادةِ منها في عمليَّةِ التعلُّم. كما يُساعِدُ *Wordwall* المعلِّمينَ على الإبداعِ في تقويمِ الموادِّ الدراسيَّةِ عند الطلّاب[٣٩].

ويعد *Wordwall* تطبيقًا رقميًّا يعتمدُ على أسلوبِ التلعيبِ التعليميِّ عبرَ الشبكة، ويُوفِّرُ أنواعًا متعدِّدةً من الألعابِ والاختباراتِ التي يستطيعُ المعلِّمُ استعمالَها عند تقييمِ الموادِّ الدراسيَّة[٤٠]. وترى *Lestari* أنَّ *Wordwall* مفيدٌ بوصفِه مصدرًا للتعلُّم، ووسيلةً تعليميَّة، وأداةً للتقييمِ الممتعِ للطلّاب. ويمكنُ استعمالُ هذه اللعبةِ بواسطةِ الحاسوبِ المحمولِ أو الهاتفِ الذكي. كما يحتوي التطبيقُ على صورٍ، وأصواتٍ، ورسومٍ متحرِّكة، وألعابٍ تفاعليَّةٍ تجذبُ اهتمامَ الطلّاب.

وذكرتْ *Sari* و*Yarza* أنَّ من مميِّزاتِ *Wordwall* أنَّ استعمالَ الخصائصِ الأساسيَّةِ فيه لا يحتاجُ إلى مالٍ. كما يوفِّرُ كثيرًا من الألعابِ التعليميَّة، إضافةً إلى أنَّ الطلّابَ الذين يُواجهونَ مشكلةً في شبكةِ الإنترنتِ يستطيعونَ استعمالَ *Wordwall* في صورةِ ملفٍّ *PDF*.

---

[38] Rizki Dwi Lestari, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021," *Jurnal Ilmiah Profesi Guru* 2, no. 2 (2021): 111–16, https://doi.org/10.30738/jipg.vol2.no2.a11309.

[39] Yuyun Khairunisa, "Utilization of the Maze Chase Wordwall Online Gamification Feature as a Digital Learning Medium for Statistics and Probability Subject," *MEDIASI Jurnal Kajian dan Terapan Media, Bahasa, Komunikasi* 2, no. 1 (2021): 41–47, https://doi.org/10.46961/mediasi.v2i1.254.

[40] D. S Khotimah K, "Aspek-Aspek Dalam Evaluasi Pembelajaran" (Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, 2017).

ويمكنُ استعمالُ وسيلةِ *Wordwall* في التعلُّمِ الحضوريِّ، كما يمكنُ استعمالُها في التعلُّمِ عن بُعدٍ أو في أوقاتِ الأزماتِ مثلَ زمنِ الوباءِ. ويكونُ الطلّابُ أكثرَ دافعيَّةً إلى التعلُّم؛ لأنَّ *Wordwall* يُتيحُ لهم روحَ المنافسة[٤١]. وقد أظهرتْ دراسةٌ قامتْ بها *Sari* وآخرون أنَّ استعمالَ *Wordwall*، وهو وسيلةُ ألعابِ اختبارات تعتمد على نظام أندرويد، يؤثر في قدرة الطلاب على التعلم.

ويستطيع الجميع، من الأساتذةِ الجامعيِّين إلى الطلّاب، الاستفادةَ من Wordwall في الصفوفِ الدراسيَّة. فالمعلِّمُ يحتاجُ أوَّلًا إلى تسجيلِ حسابٍ ليتمكَّنَ من الوصولِ إلى مكتبةِ الاختباراتِ الموجودةِ أو إنشاءِ اختباراتٍ جديدة. أمَّا الطلّابُ فلا يحتاجونَ إلا إلى رمزِ الدُّخولِ الذي يُعطيه لهم المعلِّمُ لدراسةِ الموادِّ والمشاركةِ في الاختباراتِ التي أعدَّها. ومن مزايا هذه المنصَّة أيضًا سهولةُ الوصولِ إليها، لأنَّها متاحةٌ مجَّانًا عبرَ https://wordwall.net/myactivities [٤٢]

وتُعَدُّ الألعابُ التعليميَّةُ المعتمدةُ على *Wordwall* وسيلةً تعليميَّةً إلكترونيَّةً قائمةً على الموقعِ الإلكتروني، وتحتوي على خصائصَ تجمعُ بين الألوانِ، والصورِ المتحرِّكة، والأصوات، ممَّا يجذبُ انتباهَ الطلّابِ في تعليمِ اللغةِ العربيَّة. ومن مؤشِّراتِ ذلك:

أ. استعمالُ الوسيلةِ وفقَ مبدأِ التعلُّمِ من خلالِ اللعب.

ب. قدرتُها على إثارةِ اهتمامِ الطلّاب.

ج. سهولةُ استعمالِها عند الطلّاب.

د. تنميةُ شعورِ السرورِ والرغبةِ في التعلُّمِ باستعمالِ الألعابِ التعليميَّة *wordwall*

ه. تقويةُ قدرةِ الطلّابِ على التذكُّر.

---

[41] Lestari, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring Melalui Media Game Edukasi Wordwall Di Kelas IV SDN 01 Tanahbaya Tahun Pelajaran 2020/2021."

[42] Rozi Novita Sari dkk., "PENGARUH GAME WORD WALL TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH KELAS X MIPA SMA 2 LUBUK BASUNG," *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah* 6, no. 2 (2021): 76, https://doi.org/10.24114/ph.v6i2.28828.

و. تنميةُ الإبداعِ عند الطلّاب.

ز. مناسبتُها لتعليمِ اللغةِ العربيَّةِ مع مهاراتِ القراءةِ والكتابةِ والحسابِ والبيانات.

وبناءً على الآراءِ السابقة، يمكنُ الاستنتاجُ أنَّ Wordwall وسيلةٌ تعليميَّةٌ رقمية حديثةٌ وتفاعليَّة؛ لأنَّها تجمعُ بين مبدأِ "التعلُّمِ باللعب". ومن خلالِ هذا الأسلوبِ لا يحصلُ الطلّابُ على تعلُّمٍ ممتعٍ فقط، بل يستطيعونَ أيضًا تنميةَ قدراتهم العقليَّة، وتقويةَ الذاكرة، وتحسينَ إتقانِ المفرداتِ بصورةٍ فعّالة. ولذلك يُنظَرُ إلى استعمالِ *Wordwall* في تعليمِ اللغةِ العربيَّة على أنَّه وسيلةٌ مناسبةٌ لزيادةِ دافعيَّةِ الطلّابِ وتحسينِ نتائجهم الدراسيَّة، ولا سيَّما في جانبِ إتقانِ المفردات. كما يوفِّرُ هذا البرنامجُ أنواعًا كثيرةً من الألعاب، مثل الكلماتِ المتقاطعة، والأحاجي، والبطاقاتِ العشوائيَّة، وغيرِ ذلك من الألعاب.

٣. أنواع وخصائص وسائط Wordwall

يوفِّرُ Wordwallأنواعًا كثيرةً من قوالبِ الألعابِ التعليميَّةِ التي يمكنُ تعديلُها بحسبِ حاجاتِ التعلُّم. وقد صُمِّمَتْ هذه القوالبُ لتجعلَ عمليَّةَ التعلُّمِ أكثرَ تفاعُلًا ومتعةً. وفيما يأتي أنواعُ القوالبِ الموجودةِ في Wordwall :

صوراة ٢ ١ أنواع الألعاب التعليمية على Wordwall

١) الإختبار (*Quiz*)

وهو لعبةُ أسئلةٍ وأجوبةٍ تعتمدُ على الاختيارِ من متعدِّد، ويمكنُ تعديلُها بحسبِ الموادِّ الدراسيَّةِ. ويجيبُ الطلّابُ عن الأسئلةِ باختيارِ جوابٍ واحدٍ من الخياراتِ الموجودة.

٢) المطابقة (*Match Up*)

وهو قالبٌ يُستعملُ لربطِ الأشياءِ المتشابهة، مثلَ مطابقةِ الكلمةِ بمعناها، أو الصورةِ باسمِها، أو المفهومِ بتعريفِه. ويقومُ الطلّابُ بسحبِ العناصرِ ووضعِها في المكانِ الصحيح.

٣) العجلةُ العشوائيَّة (*Random Wheel*)

وهي عجلةٌ تدورُ لاختيارِ الطلّابِ بصورةٍ عشوائيَّة، أو لتحديدِ موضوعِ المناقشةِ أو السؤال. وهذا يزيدُ عنصرَ المفاجأةِ في التعلُّم.

٤) افتحِ الصندوق (*Open the Box*)

وهي لعبةٌ يفتحُ فيها الطلّابُ الصناديقَ واحدًا بعدَ واحدٍ للإجابةِ عن الأسئلةِ أو لمعرفةِ المفردات. وكلُّ صندوقٍ يحتوي على سؤالٍ أو تحدٍّ يحتاجُ إلى حلّ.

٥) ابحثْ عن المطابقة (*Find the Match*)

يقومُ الطلّابُ بالبحثِ عن الأزواجِ المناسبةِ والضغطِ عليها من القائمةِ المعروضة، وهو مناسبٌ لتدريبِ المفرداتِ وفهمِ المعاني.

٦) الرسمُ المسمَّى (*Labelled Diagram*)

وهو قالبٌ يُستعملُ لوضعِ الأسماءِ على أجزاءِ الصورةِ أو الرسمِ، حيثُ يضعُ الطلّابُ الاسمَ في موضعِه الصحيح.

٧) البحثُ عن الكلمات (*Wordsearch*)

وهي لعبةُ البحثِ عن الكلماتِ المخفيَّةِ بين الحروفِ المبعثرة، وتُفيدُ في تدريبِ الطلّابِ على معرفةِ الحروفِ والمفرداتِ العربيَّة.

٨) ترتيبُ الحروف (*Anagram*)

يقومُ الطلّابُ بترتيبِ الحروفِ المبعثرةِ لتكوينِ الكلمةِ الصحيحة، وهو مفيدٌ في تدريبِ الإملاءِ ومعرفةِ بناءِ الكلمات.

٩) الكلماتُ المتقاطعة (*Crossword*)

وهي لعبةُ الكلماتِ المتقاطعةِ المشهورة، ويمكنُ تعديلُها بحسبِ المفرداتِ العربيَّة، حيثُ يملأُ الطلّابُ الفراغاتِ اعتماداً على الإشاراتِ المعطاة.

١٠) الكلمةُ الناقصة (*Missing Word*)

يقومُ الطلّابُ بإكمالِ الجملةِ باختيارِ الكلمةِ المناسبةِ من بينِ الكلماتِ الموجودة، وهذا يُساعدُ على فهمِ استعمالِ الكلماتِ في السياق.

١١) التصنيفُ الجماعي (*Group Sort*)

يقومُ الطلّابُ بتقسيمِ العناصرِ إلى مجموعاتٍ مناسبةٍ عن طريقِ السحبِ والوضع، وهو مفيدٌ في تعليمِ تصنيفِ المفردات

١٢) اختبارُ المسابقة (*Gameshow Quiz*)

وهو اختبارٌ على طريقةِ البرامجِ التلفازيَّةِ مع النقاطِ ولوحةِ النتائج، ويُوجِدُ جوًّا من المنافسةِ الممتعة.

١٣) المطاردةُ في المتاهة (*Maze Chase*)

وهي لعبةٌ يتحرَّكُ فيها الشخصيَّةُ داخلَ المتاهةِ من خلالِ الإجابةِ الصحيحةِ عن الأسئلة، فتجمعُ بين اللعبِ والتعلُّم

١٤) الطائرة (*Airplane*)

يقومُ الطلّابُ بتوجيهِ الطائرةِ لالتقاطِ الإجابةِ الصحيحةِ مع تجنُّبِ الإجاباتِ الخاطئة، وهي لعبةٌ نشيطةٌ وجاذبةٌ للانتباه.

١٥) اضربِ الخلد (*Whack-a-Mole*)

وهي لعبةٌ يضربُ فيها الطلّابُ الحيوانَ الظاهرَ عند اختيارِ الإجابةِ الصحيحة.

١٦) تفجيرُ البالون (*Balloon Pop*)

يقومُ الطلّابُ بتفجيرِ البالوناتِ التي تحتوي على الإجاباتِ الصحيحة، وهي لعبةٌ ممتعةٌ وسريعةٌ للتقويم.

١٧) صحيحٌ أو خطأ (*True or False*)

وهو نموذجٌ بسيطٌ يحدِّدُ فيه الطلّابُ هل العبارةُ صحيحةٌ أم خاطئة، وهو مفيدٌ لاختبارِ فهمِ المفاهيمِ الأساسيَّة.

١٨) البطاقاتُ العشوائيَّة (*Random Cards*)

وهي بطاقاتٌ تظهرُ بصورةٍ عشوائيَّةٍ وتحتوي على أسئلةٍ أو مفرداتٍ أو تحدِّيات، ويمكنُ استعمالُها في الأنشطةِ الجماعيَّةِ أو الفرديَّة.

وفي هذا البحثِ استعملَ الباحثُ ثلاثةَ قوالبَ رئيسةٍ فقط من Wordwall، وهي:

أ) *Find the Match*: تدريبِ الطلّابِ على مطابقةِ المفرداتِ العربيَّةِ بمعانيها.

ب) *Anagram* : لتكوينِ الكلماتِ الصحيحة، وهو مفيدٌ في تدريبِ الإملاءِ ومعرفةِ بناءِ الكلمات.

ج) *Open the Box* : لتقويمِ فهمِ المفرداتِ بطريقةٍ تفاعليَّة.

وقد اختيرتْ هذه القوالبُ بما يناسبُ خصائصَ تعليمِ المفرداتِ العربيَّةِ وحاجاتِ طلّابِ الصفِّ السابعِ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري

ومن الخصائصِ العامَّةِ لوسيلة *Wordwall* :

١) أنَّها تفاعليَّةٌ، حيثُ تسمحُ للطلّابِ بالتفاعلِ المباشرِ مع الموادِّ الدراسيَّة.

٢) أنَّها بصريَّةٌ، إذ تستعملُ الألوانَ والصورَ والرسومَ المتحرِّكةَ الجذَّابة.

٣) أنَّها مرنةٌ، ويمكنُ استعمالُها في موادَّ دراسيَّةٍ ومراحلَ تعليميَّةٍ مختلفة.

٤) أنَّها متعدِّدةُ الأجهزة، إذ يمكنُ الوصولُ إليها من خلالِ الحاسوبِ أو الجهازِ اللوحيِّ أو الهاتفِ الذكي.

٥) أنَّ بعضَ قوالبِها يمكنُ تنزيلُها وطباعتُها ليستفيدَ منها الطلّابُ دونَ الحاجةِ إلى الإنترنت.

٤. خطواتُ الوصولِ إلى استعمالِ وسيلةِ *Wordwall*

وفيما يأتي خطواتُ استعمالِ *Wordwall* لإنشاءِ وسيلةِ تعلُّمٍ تفاعليَّة:

١) الخطوةُ الأولى: إنشاءُ حساب. يذهبُ المستخدمُ إلى الموقعِ الرسميِّ لـــ *Wordwall*في https://wordwall.net/ ثم يختارُ خيارَ التسجيل. ويمكنُ التسجيلُ باستعمالِ البريدِ الإلكترونيِّ أو حسابِ *Google* الموجود. وبعدَ نجاحِ التسجيل، تظهرُ للمستخدمِ خياراتُ باقاتِ الخدمة.

٢) الخطوةُ الثانية: اختيارُ القالب. يُوفِّرُ *Wordwall* أنواعًا كثيرةً من القوالبِ التي يمكنُ اختيارُها، مثلَ الاختباراتِ متعدِّدةِ الخيارات، والكلماتِ المتقاطعة، ومطابقةِ الأزواج، والعجلةِ العشوائيَّة، وترتيبِ الحروف، وغيرِ ذلك.

٣) الخطوةُ الثالثة: تعديلُ المحتوى. بعدَ اختيارِ القالبِ المناسب، تأتي مرحلةُ تعديلِ المحتوى ليتوافقَ مع المادَّةِ الدراسيَّة. فيُدخلُ المستخدمُ الأسئلةَ والأجوبةَ أو المعلوماتِ الأخرى المرتبطةَ بموضوعِ التعلُّم.

٤) الخطوةُ الرابعة: إضافةُ الوسائطِ المتعددة. ولجعلِ النشاطِ أكثرَ جاذبيَّة، يمكنُ إضافةُ الصورِ أو الأصواتِ أو مقاطعِ الفيديو. ففي نشاطِ مطابقةِ الأزواجِ مثلًا، تُضافُ الصورُ المناسبةُ لمساعدةِ الطلّابِ على فهمِ المفاهيمِ بصورةٍ أفضل.

٥) الخطوةُ الخامسة: الإعدادات. يُعدِّلُ المعلِّمُ الإعداداتِ بحسبِ حاجاتِ التعلُّم، مثلَ تحديدِ الوقت، وعددِ الأسئلة، ومستوى الصعوبة.

وتُساعدُ هذه الخطواتُ المعلِّمَ على إنشاءِ تعلُّمٍ تفاعليٍّ، كما تُوفِّرُ للطلّابِ تجربةَ تعلُّمٍ تعتمدُ على التكنولوجيا بطريقةٍ سهلةِ التطبيق.

وبعدَ أن يقومَ المعلِّمُ والطلّابُ بخطواتِ الوصولِ إلى وسيلةِ *Wordwall*، تستمرُّ عمليَّةُ التعلُّمِ باستعمالِ *Wordwall* في تعليمِ اللغةِ العربيَّةِ بوصفِه أسلوبًا تعليميًّا يهدفُ إلى زيادةِ مفرداتِ الطلّاب.

خطواتُ استعمالِ *Wordwall* في تعليمِ اللغةِ العربيَّة

يُطبَّقُ استعمالُ وسيلةِ Wordwall في تعليمِ اللغةِ العربيَّةِ من خلالِ المراحلِ الآتية:

أولا: تحديد الأهداف والمواد الدراسية

يحدد المعلم أهداف التعلم التي تركز على تنمية المفردات العربية، كما يعين المفردات التي سيدرسها الطلاب بحسب مستوى قدرتهم.

ثانيا: عرض المفرداتِ بواسطةِ Wordwall

يعرض المعلم المفرداتِ في صورةِ ألعابِ Wordwall باختيارِ القالبِ المناسب، مثلَ "Anagram" أو "Find the Match" أو "Open the Box"، حتى يتعلَّمَ الطلّابُ بطريقةٍ نشيطةٍ وممتعة.

ثالثًا: تنفيذُ الأنشطةِ التعليميَّة

يقومُ الطلّابُ بأداءِ ألعابِ Wordwall بصورةٍ فرديَّةٍ وفقَ توجيهاتِ المعلِّم. وفي هذه المرحلةِ يُشرَكُ الطلّابُ بصورةٍ فعّالةٍ في معرفةِ المفرداتِ ومطابقتِها وفهمِ معانيها.

رابعًا: التغذيةُ الراجعةُ والتقوية

يُقدِّمُ المعلِّمُ تغذيةً راجعةً لنتائجِ أعمالِ الطلّاب، ويُصحِّحُ الأخطاءَ، ويُعزِّزُ المفرداتِ التي تعلَّموها.

خامسًا: تقويمُ التعلُّم

ولمعرفةِ مدى زيادةِ مفرداتِ الطلّاب، يُجرى التقييمُ من خلالِ الاختبارِ القبليِّ قبلَ استعمالِ الوسيلة، والاختبارِ البعديِّ بعدَ استعمالِها، ليكونَ ذلك دليلًا على نجاحِ استعمالِ وسيلةِ Wordwall في التعلُّم.

٥. المزايا والعيوب

وفيما يأتي بعضُ المزايا، والنقائص، والتحدِّياتِ في تطبيقِ *Wordwall*.

أمَّا مزايا هذا التطبيقِ فمنها:

١) سهولةُ الفهمِ عند المبتدئين؛ لأنَّ تصميمَه بسيطٌ وسهل، ممَّا يساعدُ المستخدمَ الجديدَ على معرفةِ الخصائصِ والقوالبِ الموجودةِ في *Wordwall* بسهولة.

٢) كثرةُ الخصائصِ والقوالب؛ إذ يوفِّرُ *Wordwall* أنواعًا مختلفةً من الأنشطة، مثلَ الاختبارات، والبحثِ عن الكلمات، وترتيبِ الحروف، وغيرِ ذلك، ممَّا يُعطي تنوُّعًا جيِّدًا في عمليَّةِ التعلُّم.

٣) وجودُ خاصيَّةِ اللعبِ الجماعي؛ حيثُ يُوفِّرُ *Wordwall* خاصيَّةً تسمحُ لجميعِ الطلّابِ بالمشاركةِ في اللعبةِ نفسها في الوقتِ نفسه، مع استعمالِ كلِّ طالبٍ جهازَه الخاص. وفي هذه الحالةِ يستطيعُ المعلِّمُ أن يُديرَ سيرَ اللعبةِ من أمامِ الصفِّ، ممَّا يُوجِدُ جوًّا من المنافسةِ بين الطلّاب.

ومع ذلك، فإنَّ *Wordwall*له بعض النقائص، ومنها:

١) عدم إمكانية تغيير حجم الخط؛ لأن حجم الخط في *Wordwall* ثابت بحسب القالب المستعمل، ولا يستطيع المستخدم تعديله.

٢) قلة تنوع الألوان؛ إذ إن التصميم الأساسي في *Wordwall* يغلب عليه اللون الأزرق، مما يجعل المظهر البصري أقلَّ جاذبيَّة.

٣) محدودية النسخة التجريبية؛ فالمستخدم الجديد لا يسمح له إلا بإنشاء خمسة أنواع من الألعاب فقط. وإذا أراد زيادة ذلك، فعليه الاشتراك الشهري، وتبلغ رسومه نحو ٣٦ ألف روبية إندونيسية للفئة العادية، و٥٤ ألف روبية

إندونيسية للفئة الاحترافية. ومن خلال الاشتراك يستطيع المستخدم إنشاء عدد غير محدود من الألعاب، واستعمال الخصائص التي لا توجد في النسخة التجريبية.

٥. متغيرات البحث

١. المتغير المستقل (X)

المتغير المستقل هو المتغير الذي يؤثر في متغير آخر أو يعطيه معالجة معينة. وفي هذا البحث تعد وسيلة التعلم *Wordwall* متغيرا مستقلا؛ لأن استعمالها يتوقع أن يكون له تأثير إيجابي في قدرة الطلاب على إتقان المفردات العربية. و *Wordwall* وسيلة تعلم رقمية تفاعلية تقدم أنشطة التعلم في صورة ألعاب تعليمية، مثل المطابقة، والاختبارات، وترتيب الحروف، والبحث عن الكلمات، مما يساعد الطلاب على تعلم المفردات بطريقة جذابة وتفاعلية وغير مملة[٤٣].

ويرى *Marc Prensky* أنَّ التعلُّمَ القائمَ على الألعابِ الرقميَّةِ يمكنُ أن يزيدَ من مشاركةِ الطلّابِ ودافعيتِهم وقدرتِهم على حفظِ الموادِّ الدراسيَّة؛ لأنَّه يجمعُ بين عنصرِ المنافسةِ والمتعةِ في عمليَّةِ التعلُّم[٤٤].

مؤشرات المتغير المستقلِ(*Wordwall*) :

١) استعمال وسيلة Wordwall في عملية التعلم.

٢) تفاعل الطلاب أثناء استعمال.Wordwall

٣) استجابة الطلاب للتعلم القائم على الألعاب الرقمية.

٢. المتغير التابع (Y)

١) زيادة إتقان المفردات العربية

[43] J. Shiddiq, "Inovasi Pemanfaatan Word-Wall Sebagai Media Game-Based Learning Untuk Bahasa Arab," *JALIE J. Appl. Linguist. Islam. Educ.* 5, no. 1 (2021): 151–68.
[44] Marc Prensky, "Digital Game-Based Learning," *Computers in Entertainment* 1, no. 1 (2003).

المتغير التابع هو المتغير الذي يتأثر بالمعالجة أو يقاس بعد تنفيذها. وفي هذا البحث يكون المتغير التابع هو قدرة الطلاب على إتقان المفردات العربية بعد مشاركتهم في التعلم باستعمال *Wordwall*. وتشمل زيادة المفردات قدرة الطلاب على فهم المفردات العربية وتذكرها واستعمالها استعمالا صحيحا في سياق التعلم.

ويؤكِّدُ *Abdulrahman Alqahtani* أنَّ إتقانَ المفرداتِ يُعَدُّ جانبًا أساسيًّا في المهاراتِ اللغويَّة؛ لأنَّ اتِّساعَ الثروةِ اللغويَّةِ عند الطّلّابِ يُساعِدُهم على تحسينِ قدرتِهم على الفهمِ والتواصُل[٤٥].

٢) مؤشرات المتغير التابع (زيادة المفردات):

أ) نتائجُ اختباراتِ المفرداتِ القبليَّةِ والبعديَّة.

ب)قدرةُ الطّلّابِ على معرفةِ معاني الكلماتِ العربيَّة.

ج) قدرةُ الطّلّابِ على استعمالِ المفرداتِ في جُمَلٍ بسيطة.

ويرى *Marc Prensky* أيضًا أنَّ وسائلَ التعلُّمِ القائمةَ على الألعابِ الرقميَّةِ مثلَ *Wordwall* يمكنُ أن تزيدَ من مشاركةِ الطّلّابِ ونتائجِ تعلُّمِهم في مجالِ تعليمِ اللغاتِ الأجنبيَّة[٤٦]. كلما ازدادت حصيلة المتعلم من المفردات ازدادت قدرته على الفهم والتعبير والتواصل باللغة.[٤٧]

و. الإطار النظري

الإطارُ الفكريُّ هو خطَّةٌ أو دليلٌ يُبيِّنُ كيفَ يربطُ الباحثُ بين المفاهيمِ والأفكارِ المختلفةِ في بحثِه، حتى يُسهِّلَ عليه الإجابةَ عن أسئلةِ البحثِ التي يريدُ دراستَها. ومن خلالِ الإطارِ الفكريِّ يستطيعُ الباحثُ أن يعرفَ اتجاهَ البحثِ وهدفَه، وكيفيَّةَ تفسيرِ البياناتِ التي يحصلُ عليها[٤٨].

---

[45] M. Alqahtani, "The Importance of Vocabulary Knowledge in Language Learning and How to Be Taught," *International Journal of Education and Literacy Studies* 9, no. 2 (2021): 73–78.

[46] Marc Prensky, "Digital Game-Based Learning."

[٤٧] محمود كامل الناقة، *تعليم اللغة العربية للناطقين بلغات أخرى* (مكة المكرمة: جامعة أم القرى، ١٩٨٥)، ص ١٦١.

[48] {CitatioMetpen_Jannatul_Aulia-Libre.Pdf," 1, accessed August 28, 2024.

ويمكنُ تشبيهُ الإطارِ الفكريِّ في البحثِ بالخريطةِ الفكريَّةِ التي تُستعملُ دليلًا منظَّمًا للباحثِ في معرفةِ العلاقاتِ بين المفاهيمِ والمتغيِّراتِ المدروسة. فكما أنَّ الخريطةَ تُبيِّنُ الطريقَ للوصولِ إلى الهدف، فإنَّ الإطارَ الفكريَّ يُساعدُ الباحثَ في ترتيبِ خطواتِ البحثِ ترتيبًا منطقيًّا ومنظَّمًا، ويُقلِّلُ من الأخطاءِ في عمليَّةِ التحليل. ولذلك فإنَّ وجودَ إطارٍ فكريٍّ واضحٍ يجعلُ البحثَ أكثرَ تنظيمًا وقوَّةً من الناحيةِ العلميَّة، ويُساعِدُ على الوصولِ إلى نتائجَ صحيحةٍ ومفيدةٍ في تطويرِ المعرفة.

وفي هذا البحث، بُنِيَ الإطارُ الفكريُّ على أساسِ أنَّ استعمالَ وسيلةِ التعلُّمِ الرقميَّةِ القائمةِ على الألعاب، وهي *Wordwall*، يمكنُ أن يزيدَ من فعاليَّةِ تعليمِ اللغةِ العربيَّة، ولا سيَّما في جانبِ إتقانِ المفردات. Wordwall وسيلةٌ تفاعليَّةٌ تجمعُ بين اللعبِ والتقويم، ممَّا يُساعِدُ على إيجادِ بيئةِ تعلُّمٍ ممتعةٍ وتنافسيَّة، ويُشجِّعُ الطلّابَ على المشاركةِ الفعّالةِ في التعلُّم. وإذا كانَ الطلّابُ نشيطينَ ومتحفِّزين، فإنَّ قدرتَهم على فهمِ المفرداتِ العربيَّةِ وتذكُّرِها واستعمالِها تزدادُ بصورةٍ واضحة.

وعلى العكسِ من ذلك، إذا لم يستعمَلْ *Wordwall* استعمالًا جيِّدًا، فإنَّ التعلم يعود إلى الطريقةِ التقليديةِ المملة، مما قد يضعف رغبةَ الطلاب ومشاركتَهم، ويؤثِّرُ في ضعفِ إتقانِهم للمفرداتِ العربيَّة.

وبناءً على نتائجِ الملاحظةِ الأوَّليَّةِ في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ كديري، ما زالَ استعمالُ الوسائلِ التقليديَّةِ هو الغالب، أمَّا استعمالُ التكنولوجيا التعليميَّةِ الرقميَّةِ فلم يصلْ إلى المستوى المطلوب. وقد أدَّى ذلك إلى ضعفِ اهتمامِ الطلّابِ بتعلُّمِ اللغةِ العربيَّة، ممَّا جعلَ إتقانَهم للمفرداتِ غيرَ متطوِّرٍ بصورةٍ جيِّدة. ولذلك يسعى هذا البحثُ، من خلالِ تطبيقِ الألعابِ التعليميَّةِ في*Wordwall* ، إلى إثباتِ أنَّ استعمالَ الوسائلِ

الرقميَّةِ التفاعليَّةِ يمكنُ أن يزيدَ من فعاليَّةِ التعلُّمِ ويُقوِّي إتقانَ الطلّابِ للمفرداتِ بصورةٍ واضحة.

ز. فرضية البحث

الفرضيَّةُ الصفريَّةُ (Ho) :

لا يوجدُ فرقٌ ذو دلالةٍ بين قدرةِ مفرداتِ اللغةِ العربيَّةِ عند الطلّابِ الذين يتعلَّمونَ باستعمالِ الألعابِ التعليميَّةِ في Wordwallوالطلّابِ الذين يتعلَّمونَ من غيرِ استعمالِ هذه الوسيلة.

الفرضيَّةُ البديلةُ (H1) :

يوجدُ فرقٌ ذو دلالةٍ بين قدرةِ مفرداتِ اللغةِ العربيَّةِ عند الطلّابِ الذين يتعلَّمونَ باستعمالِ الألعابِ التعليميَّةِ في *Wordwall*والطلّابِ الذين يتعلَّمونَ من غيرِ استعمالِ هذه الوسيلة.