الباب الثاني

الإطار النظري

أ– الوسائل التعليمية

١. تعريف الوسائل التعليمية

إن الوسائل عند التربية هى ادوات استراتجية في تعين انجاح عملية تعلم وتعليم. وذلك لأن وجودها يمكن أن يوفر ديناميكية خاصة بها للطلاب بشكل مباشر .

كلمة "وسائل" مشتقة من اللاتينية، وهي صيغة الجمع لكلمة "وسيلة"، وتعني حرفياً الوسيط أو الناقل، أي الوسيط بين مرسل الرسالة ومتلقيها. وسائط التعلم هي تقنيات تحمل الرسائل ويمكن استخدامها لأغراض التعلم.[٢١] ويقتبس الإمام أسرري (Imam Asrori) أيضاً أن وسائل التعلم هي وسائل مادية لنقل محتوى/مواد التعلم، على سبيل المثال الكتب، الأفلام، فيديو، وما إلى ذلك[٢٢]

وفقًا عبد الحميد في وحيدةي نور الرحمة بوتري، فإن وسائل تعلم هي وسيلة أو وعاء لنقل الرسائل التعليمية. وسائل التعلم هي أي شيء يستخدمه المعلمون لتقديم المعلومات وعرض المواد بحيث يسهل على الطلاب فهمها. وسائل التعلم هي أداة لنقل الرسائل من المرسل، في هذه الحالة المعلم، إلى المتلقي (طلاب) في عملية التعليم والتعلم، بحيث يسهل على طلاب فهمها واستيعابها[٢٣].

[21] Jepri Nugrawiyati, "Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Bahasa Arab.Pdf" (2018).
[22] Imam Asrori, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: CV Bintang Sejahtera, 2015), hal. 3. El-Wasathiya: Jurnal Studi Agama
[23] Putri, "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Siswa Madrasah Tsanawiyah."

وفقًا عمر حمالق، فإن وسائل التعلم هي الأدوات والأساليب والتقنيات المستخدمة لجعل التواصل والتفاعل بين المعلمين والطلاب أكثر فاعلية في عملية التعليم وتدريس في المدرسة[٢٤].

تعلّم اللغة يتطلب جهدًا مستمرًا، وهذا الجهد سيساعد الطلاب على تطوير عادات جديدة. للحصول على عادات جيدة، يجب على المعلم تعزيزها باستمرار، وهذه العملية مملة للطلاب. لذلك، تعتبر ألعاب اللغة طريقة جديدة تساعد الطلاب على تحقيق الأهداف المرجوة[٢٥]

من تفسيرات التعريفات الحالية، يمكن استنتاج أن الوسائط تشير إلى جميع أشكال الوسائل أو الأدوات أو التقنيات المستخدمة لنقل الرسائل والمواد التعليمية لمساعدة طلاب على فهم المعلومات بسهولة أكبر، وكذلك لتحسين فاعلية التواصل وعملية تدريس والتعلم.

٢- أهداف وسائل التعلم

عند ساناكي (Sanaki) في أ برانانينغرم وصالحة (A prananingrum dan Sholihah)، فإن وسائل تعليم اللغة العربية لها عدة أهداف، وهي:[٢٦]

(١) المساعدة في اجراء عملية تعلم وتعليم

الوسائل تعليمية لمساعدة المعلمين في تقديم المواد الدراسية وتسهيل فهم الطلاب للدروس. في سياق تعلم اللغة العربية، يمكن لوسائل الإعلام مثل بطاقات الدومينو من كانفا أن تربط بين المفاهيم المجردة. باستخدام وسائل الإعلام، لا يستمع الطلاب إلى شرح المعلم فحسب، بل يرون المواد الدراسية ويمارسونها أيضًا. وهذا يجعل عملية التعلم أسهل وأقل إرباكًا وأسرع في الفهم بالنسبة للطلاب. تعمل

---

[24] Oemar Hamalik, Media Pendidikan (Bandung: Citra Aditya, 2021), 12.

[25] UIN ٨٠١٥-٧٩ عبد الوهاب روسيدي، ٢٠٠٩ وسائل تعلم اللغة العربية، مالانج: مطبعة مالانج، ص

[26] A Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, "Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab," *Konferensi Nasonal Bahasa Arab (KONASBARA)* 3, no. 1 (2020): 303-319., https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/ihtimam/article/viewFile/220/162.

وسائل الإعلام كأداة تقلل من الصعوبة التي يواجهها الطلاب عند التعامل مع مواد دراسية جديدة تعتبر معقدة.

(٢) ترقية جودة وفعالية التعلم

تساعد وسائل التعلم أيضًا على تحسين جودة عملية التدريس. فباستخدام وسائل الإعلام، يمكن للمعلمين تطوير أساليب تعليمية أكثر تنوعًا وإبداعًا وأقل رتابة. في تعلم اللغة العربية، التي غالبًا ما يعتبرها بعض الطلاب صعبة، يمكن أن تضيف وسائل الإعلام قيمة إلى عملية التعلم لأنها تجعل أنشطة التعلم أكثر فائدة. كما يجد المعلمون أنه من الأسهل شرح المفردات أو بنية اللغة أو معاني الكلمات من خلال الألعاب التعليمية. وهذا يجعل التعلم أكثر فعالية.

(٣) الحفاظ على الاتساق بين المواد المقدمة وأهداف التعلم

تساعد وسائل التعلم المعلمين على ضمان أن المواد المقدمة تتماشى مع الأهداف المراد تحقيقها. على سبيل المثال، إذا كان الهدف التعليمي هو إتقان الطلاب للمفردات، فيجب تصميم الوسائط بحيث تدعم تحقيق هذا الهدف. على سبيل المثال، تقدم بطاقات الدومينو القائمة على كانفا المفردات العربية في شكل مرئي وألعاب تتماشى مع الأهداف التعليمية. وبالتالي، يمكن للوسائل ضمان بقاء التعلم مركزًا، وعدم انحرافه عن الكفاءات الأساسية، ودعم تحقيق نتائج التعلم المحددة مسبقًا.

(٤) والحفاظ على انتباه وتركيز الطلاب أثناء الأنشطة التعليمية

إحدى الفوائد المهمة لوسائل التعلم هي قدرتها على جذب انتباه الطلاب. خاصة في مستوى في المدرسة المتوسطة، سرعان ما يشعر الطلاب بالملل إذا اكتفوا بالاستماع إلى شرح المعلم دون أي محفزات بصرية أو أنشطة ممتعة. يمكن لوسائل الإعلام التفاعلية والملونة

والممتعة، مثل كانفا أو ألعاب الورق دومينو، أن تساعد الطلاب على الحفاظ على تركيزهم أثناء التعلم. يمكن للصور الجذابة أن تجذب انتباههم لفترة أطول، في حين أن الأنشطة مثل الألعاب يمكن أن تقلل من الملل وتجعلهم يشاركون بشكل أكثر نشاطًا. يجد الطلاب أنه من الأسهل فهم وتذكر المواد التي يتم تدريسها.

٣- وظيفة وسائل التعلم

وأوضح سودراجات أن وسائل الإعلام التعليمية لها وظائف مهمة متعددة، منها:[٢٧]

(١) المساعدة في التغلب على محدودية خبرة الطلاب؛ عندما لا تتاح للطلاب فرصة رؤية أو تجربة شيء ما بشكل مباشر، يمكن لوسائل الإعلام أن تجلب هذا الشيء إلى الفصل الدراسي. على سبيل المثال، عند تعل مفردات لغة عربية عن أشياء في السوق أو حيوانات معينة، من المستحيل على المعلمين اصطحاب الطلاب إلى تلك الأماكن في كل مرة يدرسون فيها. من خلال وسائل التعلم في شكل صور أو مقاطع فيديو أو بطاقات دومينو تعرض صورًا ذات صلة، يمكن للطلاب ''رؤية'' هذه الأشياء كما لو كانوا في مكانها الأصلي. وبالتالي، تساعد وسائل الإعلام في توفير تجارب لم تكن متاحة للطلاب في السابق بسبب قيود الوقت أو المسافة أو الظروف

(٢) توفر وسائل التعلم فرصًا للمعلمين والطلاب لتجاوز حدود الفصل الدراسي المادي. عند استخدام الوسائل الرقمية مثل كانفا، يمكن للطلاب التعلم من المنزل أو مختبرات الكمبيوتر أو أي بيئات داعمة أخرى. يمكن للمعلمين أيضًا توفير مواد إضافية يمكن الوصول إليها في أي وقت من خلال هذه الوسائط. بمعنى آخر، لم يعد التعلم

[27] Jepri Nugrawiyati, "Media Audio -visual Dalam Bahasa Arab" (2020)

مقصورًا على اللقاءات المباشرة بين المعلمين والطلاب في الفصل الدراسي؛ بل أصبح من الممكن إجراؤه بشكل أكثر مرونة وفقًا لاحتياجات وفرص التعلم لكل طالب .

(٣) يمكن لوسائل الإعلام التعليمية أن تربط الطلاب بالتعلم من خلال التفاعل مع بيئتهم، سواء في الحياة الواقعية أو من خلال العروض المرئية. على سبيل المثال، يمكن للصور أو مقاطع الفيديو أو المحاكاة أن تظهر كيف يعمل كائن أو موقف ما في البيئة في الحياة الواقعية. من خلال مشاهدة هذه العروض المرئية، يمكن للطلاب فهم سياق التعلم بشكل أفضل. يمكن لوسائل الإعلام أيضًا تشجيع الطلاب على مراقبة الظواهر من حولهم والبحث فيها وتحليلها، مما يجعل عملية التعلم أكثر أهمية وارتباطًا بالحياة اليومية .

(٤) توفير التنوع في شكل تجارب تعليمية قابلة للملاحظة يغرس مفاهيم أكثر دقة وواقعية تتماشى مع الواقع. التعلم الرتيب يجعل من السهل على الطلاب فقدان التركيز. باستخدام الوسائل، يمكن للمدرسين توفير تجارب تعليمية أكثر تنوعًا وإثارة للاهتمام للملاحظة. على سبيل المثال، في تعلم المفردات العربية، يساعد استخدام بطاقات الدومينو المرئية الطلاب على ربط الكلمات بالصور بطريقة ملموسة. وهذا يجعل المفاهيم التي يتم تعلمها أكثر واقعية وأقل تجريدية. تضمن الوسائط أيضًا حصول الطلاب على تجارب تعليمية واقعية تتماشى مع الظروف الفعلية، مما يعزز ويحسن فهمهم.

(٥) تنمية الاهتمام والفضول .يمكن لوسائل التعلم، خاصة تلك المصممة لتكون جذابة بصريًا، أن تجذب انتباه الطلاب منذ البداية. عندما يرى الطلاب وسائط فريدة أو ملونة أو تفاعلية، فإنهم يميلون إلى أن يصبحوا أكثر فضولًا بشأن الموضوع. هذا الفضول هو أحد الأصول

المهمة للطلاب للمشاركة بنشاط في عملية التعلم. على سبيل المثال، يمكن أن تجعل بطاقات الدومينو الجذابة المستندة إلى كانفا الطلاب فضوليين للعب والتعلم. وبالتالي، لا تنقل الوسائل المواد فحسب، بل تعزز أيضًا الدافع الداخلي لدى الطلاب لمعرفة المزيد .

(٦) زيادة دافع الطلاب وحماسهم للتعلم، وتوفير تجربة تعليمية متكاملة، بدءًا من الأمور الملموسة وصولًا إلى الفهم الأكثر تجريدًا يمكن لوسائل التعليم أن تزيد من دافع الطلاب للتعلم لأنها توفر تجربة أكثر متعة من الأساليب التي تعتمد على المحاضرات فقط. عندما يتم تقديم المواد في شكل مثير للاهتمام، مثل الألعاب أو الرسوم التوضيحية أو الرسوم المتحركة، يشعر الطلاب أن عملية التعلم أصبحت أسهل وأقل عبئًا. وهذا يجعلهم أكثر حماسًا للمشاركة في التعلم. في سياق تعلم اللغة العربية، تساعد الوسائل التفاعلية في تبديد التصور بأن اللغة صعبة ومملة، مما يشجع الطلاب على الدراسة بجدية أكبر.

(٧) يتطلب تعلم اللغة جهدًا مستمرًا، وسيساعد هذا الجهد الطلاب على تطوير عادات جديدة. للحصول على عادات جيدة، يجب على المعلم تعزيزها باستمرار، ولن تكون هذه العملية مملة للطلاب . لذلك، تعتبر ألعاب اللغة طريقة جديدة تساعد الطلاب على تحقيق الأهداف المرغوبة[٢٨]

[28] عبد الوهاب روسيدي، ٢٠٠٩ وسائل تعلم اللغة العربية، مالانج: مطبعة مالانج، ص ٧٩-٨٠١٥ UIN

ب- بطاقات دومينو قائمة على كانفا

١- تعريف بطاقات دومينو

دومينو هو أداة تعليمية يمكن استخدامها لجذب اهتمام الطلاب في تعلم اللغات الأجنبية. البطاقات المستخدمة في لعبة دومينو هي بطاقات تم تعديلها بإضافة مفردات اللغة الأجنبية المناسبة للمادة التي يتم دراستها .[29] مع هذه اللعبة، يجب على الطلاب التعاون مع أصدقائهم في مجموعاتهم .في هذه اللعبة، يتم تدريب الطلاب على الصدق والانضباط، وكذلك الاحترام والتعاون[٣٠]

٢- خصائص بطاقات دومينو

وفقًا لأبو زيني وألفين نغاينون نعمة، تتميز بطاقات دومينو بعدد من الخصائص العملية، منها :

(أ) يمكن تكييفها مع المواد التعليمية التي يتم تدريسها،

(ب) يُستخدم كأداة لتقييم مدى فهم طلاب للمواد الدراسية،

(ج) يمكن لألعاب الورق المعدلة أن تشرك جميع طلاب في عملية التعلم.

(د) مساعدة طلاب الخجولين على أن يكونوا أكثر انفتاحًا ونشاطًا، يتكون من جزأين مفصولين بخط وسط، مما يسمح بإنشاء أسئلة وأجوبة أكثر تعقيدًا[٣١]

---

[29] Vina Aprianingsih, "Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Kartu Domino dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 5 Yogyakarta", skripsi, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2013), 21

[30] Siti Alfiya, "Pengembangan Alat Kartu Domino Untuk Keterampilan Berbicara Siswa (Penelitian Pengembangan Kelas II Kelas X di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Kota Serang", artikel, (Benten: Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Mulan Hasan al-Din, 2018), 27

[31] Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, "Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. Prosiding Konferensi Nasional Bahasa Arab."

٣- مزايا وعيوب بطاقة دومينو

أ) المزايا

١) مساعدة طلاب على توسيع مفرداتهم بشكل أكثر فاعلية .

٢) تشجيع التفاعل الاجتماعي الأقوى بين اللاعبين أثناء اللعبة.

٣) خلق جو تنافسي صحي بحيث يكون الطلاب أكثر حماسًا.

٤) توفير تجربة تعليمية أكثر متعة من خلال دمج عناصر الألعاب.

٥) تحفيز خيال التلاميذ من خلال ربط الكلمات بالرسوم التوضيحية ذات الصلة.

ب) العيوب

١) ليس كل المفردات سهلة التصور. فالكلمات المجردة مثل الخصائص أو العواطف أو أنشطة معينة لا يمكن تمثيلها بدقة من خلال الصور، لذا فإن هذه الوسيلة مناسبة فقط لأنواع معينة من المفردات .

٢) قد تستغرق عملية التعلم وقتًا أطول إذا واجه الطلاب صعوبة في فهم الرسوم التوضيحية أو لم يكونوا على دراية بالمفردات المستخدمة[32].

ج- تعليم المفردات العربية

١- تعريف المفردات

المفردات في اللغة العربية أو ما يسمى بالمفردات، وفي اللغة الإنجليزية تُسمى .vocabulary المفردات هي أحد العناصر الثلاثة للغة التي يجب إتقانها، وتُستخدم هذه المفردات في الكتابة والتحدث، وهي إحدى الأدوات لتطوير مهارات اللغة العربية. لذلك، يتكون تعليم المفردات من كلمتين: تعليم المفردات .أما التعليم فهو عملية نقل المعلومات من الكتاب

[32] Eky Achmad Basim, Taqiyah, and Syafi'i, "Penggunaan Media Domino Mufrodat Untuk Meningkatkan Keterampilan Penguasaan Kosa Kata Bahasa Arab."

أو المعلم إلى الطالب. [٣٣]والمعنى المقصود من هذه العملية هو تعليم المواد الدراسية التي يقوم بها المعلم للطلاب، والتعليم هو أن يقوم المعلم بنقل المعرفة إلى عقول الطلاب بطريقة صحيحة.

وفقًا الخولي ومحمود علي في محمد لقمان حكيم، فإن المفردات هي مجموعة من الكلمات المحددة التي تشكل اللغة. الكلمات هي أصغر وحدات اللغة وهي حرة بطبيعتها. في القاموس الإلكتروني المعاني، تعني المفردات جميع الكلمات الموجودة في اللغة العربية[٣٤]

٢- أهداف تعلم المفردات العربية

وفقًا عبد الوهاب في كتابه '' تحفة الأنس''، فإن تعلم المفردات له عدة أهداف مهمة، وهي :

(أ) تزويد الطلاب بفهم أولي للمفردات الجديدة، سواء من خلال قراءة النصوص أو من خلال مواد الاستماع (فهم المسموع) .

(ب) شجع الطلاب على نطق كل كلمة بشكل صحيح، لأن النطق الصحيح سيحسن مهاراتهم في التحدث والقراءة.

(ج) تنمية القدرة على فهم معنى المفردات، سواء المعنى الأساسي أو المعنى الذي ينشأ عند استخدام المفردات في سياق جملة معينة (المعنى الدلالي أو النحوي).

(د) تنمية قدرة الطلاب على استخدام المفردات بشكل مناسب في الكتابة، حتى يتمكنوا من التعبير عن أفكارهم في السياق الصحيح[٣٥]

---

[33] تعليماللغةالعربيةبينةّيرظنلاوالتطبيق(المصر :المكتبةالبيانية،دس)ص٩

[34] Muhammad Luqman Hakim, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab," *Arabi : Journal of Arabic Studies* 2, no. 2 (2018): 156, https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56.

[35] Baiq Tuhfatul Unsi, "MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA ARAB Oleh : Baiq Tuhfatul Unsi 1 *" 2, no. 1 (n.d.): 26–44.

د- إتقان المفردات العربية في البيت

وفقًا قاموس اللغة الإندونيسية الكبير، تعني المفردات مجموعة الكلمات أوما يعرف في اللغة العربية بمصطلح المفردات (بالإنجليزية vocabulary:) وهي مجموعة من الكلمات أو خزينة الكلمات التي يعرفها شخص ما أو مجموعة عرقية أخرى، أو جزء من لغة معينة. بعبارة أخرى، تعريف المفردات في اللغة العربية هو مجموعة الكلمات التي يعرفها ويمتلكها مجموعة من الأشخاص/العرقيات في اللغة العربية. بناءً على الوصف أعلاه، يمكن وصف أن المقصود بإتقان المفردات في اللغة العربية هو قدرة الشخص على استخدام أو الاستفادة من الكلمات التي يمتلكها في التواصل والتفاعل مع الآخرين باستخدام اللغة العربية .لذلك، في عملية التعلم، لا يُطلب من الطلاب فهم وإتقان جميع مفردات اللغة العربية، بل يتم تحديدها وفقًا للمادة الدراسية التي تتماشى مع المنهج المحدد، بحيث لا يكون هناك هدف أقصى لعدد الكلمات التي يجب على الطلاب إتقانها، مما يجعل عملية التعلم تسير بشكل مثالي .

إتقان المفردات على مهارة حفظ المفردات ويمكن تحقيقه من خلال جمع الكلمات التي توضح استخدامها وتستخدم دائمًا. إحدى وسائل التعلم التي يمكن للمدرسين استخدامها لتحسين إتقان طلاب للمفردات العربية هي بطاقة المصورة التي يتم تطبيقها في شكل ألعاب[٣٦]

[36] Ibid., hal 78-93

هـ- متغيرات البحث

المتغيرات هي خصائص موضوعات البحث التي يتم قياسها.[٣٧] في الدراسة، هناك متغيران رئيسيان، هما المتغيرات المستقلة والمتغيرات التابعة. تحتوي هذه الدراسة على المتغيرات التالية.

المتغير المستقل: وسائل بطاقات دومينو

المتغير التابع: إتقان المفردات

و- الإطار التفكير

في تدريس اللغة العربية طلاب الصف السابع، لا سيما فيما يتعلق باكتساب مفردات، تم تحديد العديد من المشكلات التي تمنع الطلاب من تحقيق نتائج التعلم المتوقعة. يميل الطلاب إلى مواجهة صعوبة في تذكر وفهم المفردات الجديدة لأن أساليب التدريس لا تزال تقليدية، مثل المحاضرات وتمارين الحفظ أو تدوين الملاحظات الرتيبة. تؤدي هذه الحالة إلى شعور الطلاب بالملل بسرعة، وفقدان الحافز، وعدم المشاركة في عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، يؤدي الافتقار إلى وسائل تعليمية مثيرة للاهتمام إلى تفاقم الوضع، حيث لا يحصل الطلاب على تصورات ملموسة للمفردات. ويتفاقم المشكل أيضًا بسبب الافتقار إلى التنوع في الأساليب التي يمكن تكييفها مع خصائص طلاب القرن الحادي والعشرين، الذين يميلون إلى تفضيل الأنشطة المرئية والتفاعلية والقائمة على التكنولوجيا.

تشمل العوامل المسببة لهذه المشكلة عدم استخدام الوسائط الرقمية، وغياب الألعاب التعليمية التي تساعد في عملية ربط الكلمات، ونهج التعلم الذي لا يزال يركز على المعلم. نادراً ما يستخدم المعلمون الوسائط التي يمكن أن تحفز ذاكرة الطلاب وانتباههم ومشاركتهم. ونتيجة لذلك، يجد الطلاب

[37] Eddy Roflin, Iche Andriyani Liberty, and Pariyana, *Populasi, Sampel, Variabel Dalam Penelitian Kedokteran* (Pekalongan: Penerbit NEM, 2021).

صعوبة في ربط المفردات العربية بمعانيها، مما يضعف ذاكرتهم للمفردات. كما أن التعلم الذي يفتقر إلى الألعاب أو الأنشطة التعاونية يتسبب في فقدان الطلاب للاهتمام ويجعلهم يشعرون أن دروس اللغة العربية صعبة ومملة.

لمعالجة هذه المشكلات، تقدم هذه الدراسة تدخلاً في شكل بطاقات دومينو تستند إلى كانفا .تم تصميم بطاقات دومينو هذه خصيصًا باستخدام منصة كانفا، التي توفر مجموعة متنوعة من التصميمات المرئية الجذابة والصور التوضيحية والألوان الزاهية والمظهر الجمالي الذي يناسب أنماط تعلم الطلاب. تحتوي هذه الوسائل على أزواج من الكلمات العربية مع صور أو معاني أو أشكال بصرية أخرى يمكن أن تساعد في عملية المطابقة. وبالتالي، لم يعد التعلم لفظيًا فقط، بل أصبح يشمل أيضًا عناصر بصرية وأنشطة ألعاب ممتعة. من المتوقع أن يخلق هذا التدخل جوًا تعليميًا أكثر ديناميكية وتفاعلية ومشاركة .

تعمل وسائل بطاقات الدومينو المستندة إلى كانفا بعدة طرق. أولاً، يحصل الطلاب على تصورات ملموسة، مما يسهل عليهم التعرف على معنى المفردات وفهمها. ثانياً، تساعد نشاط مطابقة الصور مع المفردات في بطاقات الدومينو على تنشيط الذاكرة طويلة المدى وتقوية الروابط بين المفاهيم. ثالثًا، يشجع استخدام شكل اللعبة الطلاب على التعلم أثناء التنافس بطريقة صحية، والعمل معًا في مجموعات، والمشاركة المباشرة في عملية التعلم. بالإضافة إلى ذلك، نظرًا لأن الوسائط مصممة باستخدام كانفا، فإن العرض الجذاب يمكن أن يحافظ على تركيز الطلاب واهتمامهم لفترة أطول. كما أن التكرار الذي يحدث أثناء اللعبة يساعد الطلاب على تذكر المفردات دون الشعور بالعبء.

إن استخدام بطاقات الدومينو المستندة إلى كانفا لا يؤدي فقط إلى زيادة الحافز، بل له أيضًا تأثير إيجابي على تكوين القيم التعليمية مثل التعاون والروح الرياضية والاستقلالية والمسؤولية. يصبح الطلاب أكثر حماسًا للمشاركة في التعلم، ويشعرون أن المادة أسهل في الفهم، ويجرؤون على المشاركة بنشاط في

اللعبة. هناك تأثير آخر يظهر في تحسن إتقان المفردات، كما يتضح من زيادة درجات الطلاب في الاختبارات بعد المشاركة في التعلم باستخدام هذه الوسيلة. إن التصور الواضح والتفاعل في اللعبة وأجواء التعلم الممتعة تجعل هذه الوسيلة فعالة في مساعدة الطلاب على فهم المفردات العربية وتذكرها بسرعة ودقة أكبر.

وبالتالي، فإن استخدام بطاقات الدومينو القائمة على كانفا هو حل يمكن أن يعالج مشكلة تعلم المفردات العربية في الصف السابع. تعمل هذه الوسيلة من خلال نهج بصري وتفاعلي وتعاوني، مما يؤثر في النهاية على زيادة الدافع للتعلم ومشاركة الطلاب ونتائج التعلم في شكل إتقان أفضل للمفردات.

بناءً على الوصف أعلاه، يمكن توضيح الإطار على النحو التالي:

الجدول ١.٢

إطار التفكير