

الباب الثاني

الاءطار النظري

أ. تعليم مفردات اللغة العربية

١. مفهوم المفردات في اللغة العربية

تُعَدّ اللغة العربية إحدى اللغات العالمية في مجال التواصل، وهي تشهد تطوراً كبيراً في مجال التعليم، حتى حُصِّصَ يوم ١٨ ديسمبر ليكون "اليوم العالمي للغة العربية". أما في إندونيسيا، فقد أصبحت اللغة العربية مادة دراسية إلزامية في المعاهد والمدارس الدينية، وذلك استناداً إلى لائحة وزير الشؤون الدينية رقم ٠٠٠٩١٢ لسنة ٢٠١٣. ومن هنا، فإن تعليم اللغة العربية يُعَدّ أمراً مهماً في المجال التربوي بهدف تنوير الأمة وإعداد جيل قادر على التفاعل مع العالم الخارجي.

في اللغة العربية، تُسمّى المفردات بـ "المفردات"، وهي مجموعة من الكلمات التي يفهمها الإنسان ويُحتمل أن يستخدمها في تكوين جمل جديدة. ويُعتبر غنى المفردات مؤشراً عاماً على ذكاء الفرد أو مستواه التعليمي. وتُعَدّ المفردات من الوسائل الأساسية لتطوير المهارات اللغوية، ولذلك فإن إتقانها أمر بالغ الأهمية^٨. المفردات هي الجزء الأصغر من اللغة والذي يتمتع بالاستقلالية، ويتم جمعها لتكوّن كلمات تُشكّل اللغة في مجموعها.

ويُعَدّ تعليم اللغة العربية عملية تهدف إلى تربية وتطوير قدرة المتعلمين على استخدام اللغة العربية في جميع الجوانب، سواء في فهم النصوص الدينية أو كوسيلة للتفاعل الاجتماعي والتواصل الشفوي والكتابي. ووفقاً لما ورد في لائحة

⁸Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang : UIN Maliki Press, ٢٠١١)

وزير الشؤون الدينية في جمهورية إندونيسيا، فإن مادة اللغة العربية تُعدّ من المواد الإلزامية، حيث تُسهم هذه المادة في تمكين الطلاب من فهم المواد الدينية الأخرى مثل: الفقه، القرآن والحديث، العقيدة والأخلاق، وتاريخ الحضارة الإسلامية. وقد تضمّنت هذه المواد معايير كفاءة تُمكن الطلاب من معرفة وفهم المفردات العربية المرتبطة بكل مادة من تلك المواد⁹.

يُعتبر طلاب المرحلة المتوسطة في المعاهد (المدارس الثانوية الإسلامية) من حيث مستوى إتقانهم للمفردات في المستوى المتوسط، حيث يُفترض بهم أن يُتقنوا ما بين ١٠٠٠ إلى ١٥٠٠ مفردة. ويتم تقسيم عدد المفردات التي يجب تعليمها وإتقانها إلى ثلاثة مستويات، وهي: ٧٥٠ إلى ١٠٠٠ مفردة للمستوى المبتدئ، و ١٠٠٠ إلى ١٥٠٠ مفردة للمستوى المتوسط، و ١٥٠٠ إلى ٢٥٠٠ مفردة للمستوى المتقدم، بشرط أن يكون المتعلم قادرًا على استخدام القاموس ومهتمًا بتعلّم تركيب الجمل بشكل صحيح^{١٠}.

يُعدّ إتقان المفردات في اللغة العربية قدرة الفرد على استخدام الكلمات التي يمتلكها في التفاعل والتواصل باستخدام اللغة العربية. ولذلك، لا يُطلب من المتعلّمين إتقان جميع المفردات، بل يُركّز فقط على المفردات المتعلقة بالمواد الدراسية التي تُحدّد وفقًا للمنهاج الدراسي. وبالتالي، لا يوجد عدد أقصى من المفردات التي يجب على الطالب إتقانها، بل الهدف هو أن تسير العملية التعليمية بشكل فعّال ومناسب^{١١}.

⁹ Uli Fuadiah dan Andri Teguh Cahyo, "peningkatan Penguasaan Bahasa Arab menggunakan Metode Mimikri Menghafal Berbantu Media Flashcard", ٣٨-٣٧

¹⁰ Kusman dan Umi Chusna Zahro, "Pengaruh Pembelajaran Mufrodad Berbasis Media Flash Card Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV MI Negeri 03 Brebes," *Jurnal Dialektiks Jurusan PGSD* ١٢, NO.٢ (٢٠٢٢)

¹¹ Fajriah, "Peningkatan Penguasaan Bahasa Arab (Mufrodad) Melalui Penggunaan Media Kartu Bergambar," ١٢-١١

٢. أهداف تعليم المفردات في اللغة العربية

الهدف العام من تعليم المفردات هو كما يلي تعريف الطلاب بالمفردات الجديدة، تدريب الطلاب على النطق الصحيح والسليم للمفردات كتهيئة لمهارتي الكلام والقراءة، فهم معاني المفردات، تقدير المفردات واستخدامها في سياقها المناسب، شفهيًا وكتابيًا^{١٢}. ويُعتَبَر الطالب مُتَقَنَّاً للمفردات إذا ظهرت عليه مجموعة من المؤشرات التي تدل على فهمه الجيد لها، مثل قدرته على ترجمة المفردات ومعرفة معانيها بدقة، وتمكنه من نطقها وكتابتها بشكل صحيح وسليم، بالإضافة إلى قدرته على استخدامها في جمل مفيدة وصحيحة من حيث المعنى والنحو، سواء في التعبير الشفهي أو الكتابي. هذه المؤشرات تُعدُّ دليلاً على تحسن مستوى الطالب في إتقان المفردات واستخدامها في السياقات المناسبة^{١٣}.

٣. مبادئ تعليم المفردات في اللغة العربية

يجب على المعلم إعداد تعليم المفردات بطريقة مناسبة، مستنداً إلى مبادئ اختيار المفردات التالية:

- أ) العروبة (العربية): اختيار الكلمات العربية الأصيلة بدلاً من مرادفاتها في اللغات الأخرى، مثل تفضيل كلمة "لَوْنٌ" على "وَرْنَةٌ"، أو "أَحْمَرٌ" على "مِرْحٌ".
- ب) الأهمية: اختيار الكلمات التي يحتاجها المتعلم أكثر من الكلمات نادرة الاستخدام.

¹² Uli Fuadiah dan Andri Teguh Cahyo, "peningkatan Penguasaan Bahasa Arab menggunakan Metode Mimikri Menghafal Berbantu Media Flashcard," ٣٩-٣٨

¹³ Azizah H. Nurul Puspita, "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab Melalui Penggunaan Media Word Wall," *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra dan Budaya Arab* ١, no. ١ (٢٠١٨): ٢

- ج) الشمول (التغطية): اختيار الكلمات التي يمكن استخدامها في مجالات متعددة، مثل تفضيل كلمة "بَيَّتْ" على "مَنْزَلَ" لأنها أكثر شيوعاً واستعمالاً.
- د) الألفة: اختيار الكلمات المألوفة والشائعة الاستخدام، مثل تفضيل "شَمْسٌ" على "ذُكَّاء"، رغم اشتراكهما في المعنى.
- هـ) المجالية (التوفر): اختيار الكلمات الخاصة بمجال معين حسب حاجة المتعلم، كالمفردات المستخدمة في المجال الديني أو العلمي.
- و) التواتر (كثرة الاستخدام): اختيار المفردات التي تكثر في الاستخدام اليومي وترد كثيراً في السياق .
- ز) الانتشار (المدى): اختيار الكلمات الشائعة الاستخدام في مختلف البلاد الناطقة بالعربية^{١٤}.

٤ . طرائق تعليم المفردات في اللغة العربية

يبدأ تعليم المفردات في اللغة العربية بتقديم المفردات الأساسية مثل الضمائر، وأسماء أعضاء الجسم، والمفردات اليومية السهلة التعلم. ومن الطرائق التي يمكن استخدامها في تعليم المفردات: الطريقة المباشرة، وطريقة الحفظ، وطريقة المحاكاة، وطريق (Oral-Oral Approach)، وطريقة القراءة، واستخدام بطاقات الصور والوسائل التعليمية، وكذلك طريقة الغناء. وتتمثل خطوات تعليم المفردات فيما يلي:

- أ) الاستماع إلى الكلمة: تُعدّ هذه المرحلة الأولى، حيث يُمنَح المتعلم فرصة للاستماع إلى المفردات المنطوقة، سواء من المعلم مباشرة أو من خلال الوسائط التعليمية

¹⁴ Nugrawiyati Juma'atul "Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Studi Agama* 3, No.2, (٢٠١٥), ١٩٨-١٩٧

ب) .نطق الكلمة :في هذه المرحلة يُسمح للطالب بنطق الكلمة التي سمعها، مما يُساعد على ترسيخها في ذاكرته لمدة أطول.

ج) فهم معنى الكلمة :في هذه المرحلة، يُفضّل أن يتجنّب المعلّم الترجمة المباشرة حتى يتمّ التواصل باللغة المستهدفة. ويمكن استخدام عدة تقنيات لتوضيح المعنى، مثل التعريف البسيط، استخدام البطاقات التعليمية، الصور، الترادف والتضاد، الوسائل التعليمية، وأخيرًا الترجمة كخيار أخير عند صعوبة الفهم

د) قراءة الكلمة :بعد الاستماع والنطق والفهم، يُعطى المتعلم فرصة لقراءة الكلمات التي كتبها المعلم على اللوح أو في الوسائط.

هـ) كتابة الكلمة :تُساعد هذه المرحلة على تعزيز إتقان المفردات، حيث يُطلب من الطالب كتابة الكلمات الجديدة التي ما زالت حديثة في ذاكرته.

و) تكوين جمل :وهي المرحلة النهائية، حيث يُطلب من الطالب استخدام المفردات في جمل صحيحة، شفهيًا وكتابيًا، لإظهار فهمه واستخدامه العملي لها^{١٥}.

ب. الوسائل التعليمية

١ . مفهوم الوسائل التعليمية

كلمة "وسيلة" مأخوذة من اللغة اللاتينية *medium*، والتي تعني "الوسط" أو "الوسيط" أو "الناقل". والمقصود بها بشكل عام هو كل ما يمكنه نقل المعلومات من مصدرها إلى المستقبل. وقد عرّفت AECT (*Association for Educational Communication Technology*) الوسائل بأنها :كل أنواع القنوات التي تُستخدم لنقل الرسائل أو المعلومات .وتشمل الوسائل قنوات

¹⁵ Nugrawiyati Juma'atul " Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab di Madrasah Ibtidaiyah", *Jurnal Studi Agama* ٣, No.٢, (٢٠١٥), ٢٠٠-١٩٧

الاتصال مثل: الأفلام، والتلفاز، والرسومات، والمطبوعات، والحواسيب، وحتى المعلم نفسه. أما NEA (*National Education Association*) فقد عرّفت الوسائل التعليمية بأنها: أشكال الاتصال التي تشمل المواد المطبوعة، والأجهزة السمعية والبصرية، والأدوات التقنية المختلفة، وهي أدوات مادية يمكن أن تشرك الطلاب في عملية التعلم وتساعد في نقل الرسالة التعليمية^{١٦}. بعض تعريفات الوسائل التعليمية حسب آراء الخبراء:

الوسيلة التعليمية هي كل ما يمكن استخدامه لنقل الرسالة التعليمية، وتحفيز الفكر، والمشاعر، والانتباه، والقدرة على التعلم، مما يسهم في تطوير عملية التعلم لدى الطلاب^{١٧}.

الوسيلة التعليمية هي أحد المكونات في نظام التعليم التي تُحفّز تفكير الطالب، ومشاعره، وانتباهه، وقدرته على تحقيق الأهداف التعليمية^{١٨}.

الوسيلة التعليمية هي أداة مادية تُستخدم لنقل محتوى أو مادة الدرس إلى الطلاب خلال عملية التعليم^{١٩}.

وبناءً على آراء الخبراء المذكورة أعلاه، يمكن استخلاص أن الوسيلة التعليمية هي كل ما يُستخدم لنقل الرسائل التعليمية، ويمكنه إثارة حماس المتعلمين، وجذب انتباههم، وتنشيط إرادتهم، وتحفيز تفكيرهم، مما يسهم في حدوث عملية التعلم لديهم.

¹⁶ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang : UIN Malang Press, ٢٠٠٩), cet. ١

¹⁷ Sadiman Arief S., dkk *Media Pendidikan: Definisi, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Rajawali Pers, ٢٠١١)

¹⁸ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta, PTGrafindo Persada, ٢٠١٩)

¹⁹ Djamarah Syaiful Bahri, dan Aswan Zain, *Strategi Pembelajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta, ٢٠١٠)

٢. أنواع الوسائل التعليمية

فيما يلي أنواع الوسائل التعليمية، ومنها

(أ) الوسائل البصرية : وهي الوسائل التي تُرى فقط بحاسة البصر، وتُستخدم لتوضيح المعلومات المقدمة. تُساعد هذه الوسائل الطلاب على فهم المفاهيم المجردة من خلال الصور أو الرموز الملموسة. أمثلة على الوسائل البصرية : الصور، المخططات/الرسوم البيانية، الخرائط، الملصقات، الرسوم البيانية.

(ب) الوسائل السمعية البصرية : وهي الوسائل التي تجمع بين العنصرين المرئي والسمعي لتحفيز البصر والسمع في آنٍ واحد. وتُعد هذه الوسائل فعّالة لأنها تُسهل نقل المعلومات بسرعة وتُساعد الطلاب على فهمها بشكل أفضل. أمثلة على الوسائل السمعية البصرية : الفيديوهات التعليمية، العروض التقديمية المتعددة الوسائط، التلفزيون التربوي، الرسوم المتحركة.

(ج) الوسائل التفاعلية : وهي الوسائل التي تُشرك المتعلّم مباشرةً مع المادة التعليمية، مما يُحفّز مشاركته الفعّالة. وغالبًا ما تعتمد هذه الوسائل على التكنولوجيا الرقمية وتُتيح ردود فعل مباشرة. أمثلة على الوسائل التفاعلية : الألعاب التعليمية، المحاكاة الحاسوبية، *Learning Management System* (LMS)، التطبيقات التعليمية على الهواتف الذكية^{٢٠}.

ومن خلال الشرح أعلاه، فإن الوسيلة التعليمية التي قام الباحث بتطويرها تُعد من الوسائل التفاعلية، وهي لعبة تعليمية لوحية (Board game) وقد تم اختيار هذه الوسيلة بهدف تعزيز إتقان المفردات العربية لدى طلاب الصف السابع في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ في مدينة بليتار.

²⁰ Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran* (Jakarta, PTGrafindo Persada, ٢٠١٩)

ج. تطوير الوسائل التعليمية من نوع "لعبة اللوحة" (Board game)

١. مفهوم تطوير الوسائل التعليمية

يشير مصطلح "التطوير" إلى النمو، والتغير التدريجي، والتقدم المرحلي. فـ"النمو" يعني التطور المستمر، بينما "التغيير" يدل على التحول نحو شيء أفضل مما كان عليه في السابق. وبما أن الموضوع يتعلق بالتربية والتعليم، فإن الأمل في المستقبل هو أن يحدث هذا النمو والتغيير نحو الأفضل من خلال التخطيط المرحلي والناضج. وقد عرّف بورج وغال (Borg & Gall) البحث التطويري بأنه: عملية تُستخدم للبحث وتطوير المنتجات في مجال التعليم^{٢١}. يجب أن تكون الوسيلة التعليمية الجيدة قادرة على تحفيز حواس المتعلمين، وتعزيز فهمهم وقدرتهم على التذكر. وفي هذا السياق، تُعدّ لعبة اللوحة (Board game) وسيلة تعليمية مناسبة لأنها تجمع في الوقت نفسه بين العناصر البصرية، والحركية، وحتى العاطفية.

٢. اللعبة اللوحة (Board game) كوسيلة تعليمية

اللعبة اللوحة هي لعبة يتفاعل فيها اللاعبون مع مكونات مادية مثل لوح اللعب، البطاقات، القطع، الزهر، وأجزاء أخرى من مكونات اللعبة. وعادةً ما تتضمن اللعبة اللوحة قواعد منظّمة تهدف إلى تحقيق غاية معينة، كفوز اللاعب الذي يُكمل هدفه أولاً، أو فوز مجموعة من اللاعبين الذين يعملون معاً للتغلب على التحديات المطروحة. في سياق التعليم، تُصمّم الألعاب اللوحة لمساعدة المتعلمين على التعلّم من خلال تجربة اللعب، مع تحفيز مهاراتهم المعرفية، والعاطفية، والاجتماعية. وتُعدّ اللعبة اللوحة من الوسائل التعليمية

²¹ Setyosari Punaji, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia, ٢٠١٣)

التفاعلية التي تدعم العملية التعليمية بشكل شامل. فمن خلال هذه اللعبة، يمكن للطلاب تطوير مهارات التفكير النقدي، والإبداع، والاجتماعي. تُصمَّم الألعاب اللوحية التعليمية عمومًا لتعليم مادة دراسية معيّنة من خلال تفاعل ممتع ومستمر. بالإضافة إلى ذلك، يشارك الطلاب بشكل فعال في تعلم أكثر واقعية، حيث يواجهون مواقف حقيقية أو محاكاة تعليمية مليئة بالتحديات. وتلعب الألعاب اللوحية دورًا مهمًا كوسيلة تعليمية في تقديم تجربة تعلم ممتعة وشيقة.

يساعد استخدام الألعاب اللوحية في التعليم الطلاب على فهم المفاهيم المجردة من خلال التصوّر البصري والتفاعل المباشر. كما تُسهم هذه الألعاب في تطوير المهارات الاجتماعية مثل العمل الجماعي، والتواصل، ومهارات التفاوض. فعلى سبيل المثال، تُصمَّم بعض الألعاب اللوحية كألعاب تعاونية، حيث يجب على اللاعبين التعاون لتحقيق هدف مشترك. وفي سياق التعليم، يُعدّ هذا الجانب ضروريًا لتدريب الطلاب على المهارات الشخصية البينية (*interpersonal skills*) التي يحتاجونها في حياتهم اليومية.

٣. أهداف تطوير الوسيلة التعليمية باستخدام اللعبة اللوحية (Board game)

يهدف تطوير الوسيلة التعليمية من خلال استخدام الألعاب اللوحية إلى تحقيق مجموعة من الأهداف المهمة لتعزيز تعلم اللغة العربية، وخاصة في جانب إتقان المفردات. وتتلخّص الأهداف الأساسية لهذا التطوير فيما يلي.

- أ) زيادة الدافعية ومشاركة الطلاب: تهدف اللعبة اللوحية إلى خلق بيئة تعليمية ممتعة تُحفّز الطلاب على المشاركة النشطة في عملية التعلم.
- ب) تعزيز التعلم النشط: تتيح اللعبة اللوحية للطلاب المشاركة المباشرة في عملية التعلم من خلال التفاعل الذي يحدث أثناء اللعب.

ج) تحسين اكتساب المفردات :من خلال اللعبة، يُواجه الطلاب مواقف تتطلب منهم استخدام المفردات الجديدة بشكل مباشر، مما يُعزّز من حفظها واستخدامها.

د) تقليل القلق أثناء التعلم :تُوفر الألعاب اللوحية بيئة تعليمية مريحة تُساعد على تقليل التوتر والقلق عند تعلم اللغة العربية.

هـ) تطوير المهارات الاجتماعية :تُشجّع الألعاب اللوحية على التفاعل بين الطلاب من خلال التعاون والتنافس الصحي، مما يُنمّي المهارات الاجتماعية الضرورية للتواصل والعمل الجماعي.

و) تدريب المهارات المعرفية :تُحفّز اللعبة الطلاب على التفكير الاستراتيجي واتخاذ القرارات، مما يُساهم في تطوير مهارات التفكير النقدي وحل المشكلات إلى جانب تنمية مهاراتهم اللغوية^{٢٢}

٤ . علاقة وسيلة اللعبة اللوحية بمنهاج اللغة العربية للصف السابع في المرحلة المتوسطة

في تنفيذ تعليم اللغة العربية في المرحلة المتوسطة) المدرسة المتوسطة الإسلامية يُعتمد المنهاج المستقل كمرجع أساسي. يركّز هذا المنهاج على التعلم القائم على المتعلّم، ويشجّع مشاركة الطلاب الفعالة في عملية التعلم من خلال مقارنة سياقية ممتعة.

وقد صُمّمت نواتج التعلم لمادة اللغة العربية في الصف السابع بهدف تنمية قدرة الطلاب على فهم واستخدام المفردات الأساسية المرتبطة بمواضيع الحياة اليومية، مثل: الأسرة، والمدرسة، والأنشطة اليومية، والبيئة المحيطة. إضافة إلى ذلك، يُؤكّد نواتج التعلم على أهمية قدرة الطلاب على فهم النصوص

²² Nurani Aulia Sabila. "Efektivitas Penggunaan Media Boardgame dalam Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Arab siswa Madrasah Tsanawiyah" *Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Arab* ٧, no. ١ (٢٠١٨) : ٤٠-٣١

البسيطة والتفاعل باللغة العربية شفهيًا وكتابيًا حسب السياق. أما أهداف التعلم المنبثقة عن نواتج التعلم فتشمل ما يلي: التعرف على المفردات حسب الموضوعات المتعلّمة، تدريب النطق الصحيح وفهم معاني المفردات، استخدام المفردات في تركيب جمل بسيطة بشكل دقيق، التفاعل باستخدام اللغة العربية في مواقف مناسبة.

وبناءً على ذلك، فإن استخدام وسيلة تعليمية تفاعلية مثل اللعبة اللوحية (Board game) يُعدّ مناسبًا واستراتيجيًا للغاية. فاللعبة اللوحية كوسيلة تعليمية لا تقدم فقط تجربة تعلم ممتعة، بل تتيح للطلاب أيضًا المشاركة النشطة في الأنشطة التي تُمكنهم من تحقيق الكفاءات اللغوية المطلوبة. من خلال اللعبة، يتمكن المتعلمون من التعرف على المفردات واستخدامها في سياقات لعب واقعية وتحديّ، مما يسهل عليهم الفهم والحفظ.

وتوفّر اللعبة اللوحية مجالًا للطلاب لتطبيق مهاراتهم في اللغة العربية من خلال التفاعل المباشر أثناء اللعب، فهم لا يكتفون بالاستماع إلى المفردات أو حفظها فقط، بل يستخدمونها ضمن حوارات بسيطة، وتحديات لعب، وتعليمات يجب فهمها وتنفيذها. تُقوّي هذه العملية بشكل غير مباشر المهارات الأربع الأساسية في تعلم اللغة، وهي: الاستماع، والتحدث، والقراءة، والكتابة.

وبذلك، فإن تطوير وسيلة تعليمية على شكل لعبة لوحية لا يحقق فقط نواتج التعلم المطلوبة في المنهاج، بل يُحسّن أيضًا من فعالية وجودة تعليم اللغة العربية في الصف. كما أن هذا النهج يُضفي حياة على العملية التعليمية، ويُقلّل من الملل، ويُنشئ بيئة تعلّم تواصلية وتعاونية، تماشيًا مع روح "منهاج المستقلة" الذي يُعلي من شأن الاستقلالية والإبداع لدى المتعلمين.