الباب الأول

المقدمة

أ. خلفية البحث

كانت اللغة العربية في أول نموه هي لغة الأم لمجتمع البدوى. ومنذ مجيئ الإسلام انتشرت اللغة إلى جميع أنحاء العالم مع انتشار الإسلام, فطرح رأي بأنها لغة عظيمة لايتعلموه إلا العلماء وطلاب المعهد. فبمرور الأيام أقوت مكانة اللغة العربية وقد كانت من لغة رسمية استخدم في الأمم المتحدة اليوم.[١]

وقد تعلم عدد من الناس اللغة العربية اليوم بعدة هدف, فتواجه المدرس والتلاميذ المشاكل, منها نقصان رغبة التعلم, وهذا يبين على أن استعمال وسيلة التعليم الفعالة والفعالة مختاجة للوصول إلى أقصى غرض التعليم فيحاول التربويين ابتكار وسيلة التعليم المريحة والمشوقة والمجذبة كي بعد التعليم من السأمة ولايشعر بأن التلاميذ في حصة التعليم بل يترسخ بعدد من المعلومات حصله من قبل.

[1]Ulin Nuha, *Ragam Metodologi dan Media Pembelajaran Bahasa Arab,* (Yogyakarta: DIVA Press, 2016), hlm.47-49

توجه الناس عصر تطور التكنولوجيا حتى دخل كل ناحية من الحياة, فتنوعت وتعددت وسيلة تعليمها الأحدث, كاستخدام كمبيوتر أو الجهاز أو الهاتف الذكي لأداء التعليم المريح والمتفاعل.

قبيل آخر عصر عشرين, إمتلاك هاتف محمول شائعا بين عامة الناس في العالم الصناعي-يرجع إلى مقياس الصناعة وتطور التكنولوجيا ويشترك في ترقية جزء أساسي النظام- لكونه هاتف ذكي الذي لديه سمات حديثة مجهز بنظام التشغيل المتطور مماثل كمبيوتر[٢].

كثير من البيانات المحصولة تكشف عن مستخدم هاتف الذكي العديد, هذه لشعيبة اللعبة الشهيرة, عبرتها شركة تضامنية لتحليل السوق بالتحقيق على أن أسرع القطاع نموا من لعبة الفيديو بالنسية إلى اللعبة كمبيوتر أومشغل ألعاب الفيديو, ويبلغ مستخدم اللعب حوالى ٤٣%. ويري بعض من التربويين حاجة في رقابة تطور اللعبة اللغوية[٣].

فأجرت عدد من الدراسات يبحثون في استخدام اللعبة كوسيلة التعليم وحصول التعليم على النجاح باستخدام اللعبة وسيلة للتعليم ونتيجة أخرى من الدراسات تبين على أن لعبة الفيديو التي تستخدم التعامل بواجهة المستخدم من

[2]http://en.wikipedia.org/wiki/Mobile-game.html Diakses pada 10 April 2019 pukul 14.38
[3]Indra Kairuddin.www.atida.org/melayu/index. Diakses pada 11 Oktober 2018.

خلال صورة فيديو, يرقي التعليم المعرفي وكفاءتهم في حل المشكلات بطريقة مشوقة ومرحة. فلذالك أدركت عدد من متطور البرمجية فرصة كبيرة في تطور اللعبة بمحتوى التعليم[٤].

وإذا لاحظنا ملايين من مجموعة برمجية بمتّجر جوجل بلاي –أكثر متّجر بلاي استخداما– سنجد جملة معجبة من برمجية في فئة التعليم يحصل على ١٨,٢ من مئة أو ٤٠٠,٠٠٠ برمجة في فئة التعليم ونمط الحياة ومائة وعشرة من البرمجية بمحتوي اللعبة اللغوية[٥].

فمن البيانات المذكورة من قبل أرادات الباحثة على تعميق الفهم والمعلومات عن محتوى اللعبة ليكون وسيلة في تعليم اللغة العربية وكذالك كشف اللعبة العربية بمتّجر جوجل بلاي, فتبحث الباحثة بحثا تحت الموضوع "**الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية بمتّجر جوجل بلاي (Google Play Store)**".

ب. ركائز البحث

انطلاقا من خلفية البحث المذكور تمكن الباحثة أن يحدد المسائل وهي كما يلي:

[4] https://en.m.wikipedia.org/wiki/Video_game diakses pada 24 Mei 2019 pada pukul 13.21
[5] http://www.pewinternet.org/2015/11/10/an-analysis -of apps-in-the-google-play-store/ Diakses pada 24 Mei 2019 pada pukul 12.50

١. ما أنواع الألعاب اللغوية المناسبة بتعليم اللغة العربية في متّجر جوجل بلاي وتطبيقتها؟

٢. ما مواد الألعاب اللغوية المناسبة بتعليم اللغة العربية في متّجر جوجل بلاي؟

٣. ما المميزات والنقائص من الألعاب اللغوية الموجودة المناسبة بتعليم اللغة العربية في متّجر جوجل بلاي؟

ج. أهداف البحث

مطابقا إلى ركائز البحث الذي قدمتها الباحثة فيما سبق فالغرض الذي تريد الباحثة أن يقصد في معرفة كتابته كما يلي:

١. تعريف أنواع الألعاب اللغوية المناسبة بتعليم اللغة العربية في متّجر جوجل بلاي وتطبيقتها

٢. تعريف مواد الألعاب اللغوية المناسبة بتعليم اللغة العربية في متّجر جوجل بلاي

٣. المميزات والنقائص من الألعاب اللغوية الموجودة المناسبة بتعليم اللغة العربية في متّجر جوجل بلاي

د. أهمية البحث

وأما أهمية البحث فيها تنقسم الباحثة إلى قسمين, قسم لأهمية البحث النظرية وقسم لأهمية البحث التطبيقية, فالبيان منهما ما يلي:

١. الأهمية النظرية

يقصد هذا البحث إقتراحا ودافعا لمتطور لعب الفيديو لتطوير وسيلة التعليم المجذب ومطابق لتعلم اللغة العربية, ولمساعدة المعلم في تصور اللعبة المقدمة بمتّجر جوجل بلاي كي يختار لعبا جيد مناسبا عند التعلم, حتى صار التعليم ممتعا وسهلا بل حصل على أعلى الغاية.

٢. الأهمية التطبيقية

أ. للتلاميذ

كان التلاميذ يستطيع أن يستخدم ألعاب أندرويد لتعلم اللغة العربية كي يكون تعلمهم مفرحا وسهلا حتى لا يشعر بأنهم يتعلم اللغة العربية بل ينالون أكثر ممن لم يستخدم اللعب للتعلم لتمتعه في التعلم.

ب. للمدرس

يرجى هذا البحث يكون زيادة المعرفة عن وسائل التعليم في وقت الحاضر ويكون إقتراحا في اختيار وسيلة التعليم بإستخدام لعبة التربوية أو الوسائط المتعددة في عصر الحاضر.

ج. للباحثة

تنال الباحثة معرفة واسعة عن إختيار ألعاب أندرويد الجيدة في تعليم اللغة العربية و يكون صورة للعبة المطابق بهدف التعليم.

د. لمتطور لعبة أندرويد اللغوية

ترجى الباحثة من هذا البحث, يكون إقتراحا في صناعة ألعاب اندرويد من ناحية المادة المضمومة فيها.

هـ. الدراسات السابقة

بالنظر إلى البيانات حصلته الباحثة, هناك عدد من الدراسات التي يكون إلهاما لكتابة هذا البحث. وعدد من الدراسات المرتبطة بهذه البحث ما يلي:

١. البحث عن "**الجهاز الكلامي العالي لتدريس اللغة العربية**" الذي كتبه محمد حي الخالد في السنة ٢٠١٦, طبع شعبة تدريس اللغة العربية بجامعة كدير الإسلامية الحكومية. يبين هذا البحث عن الجهاز لترقية

مهارة الكلام من كيفية إستخدام الجهاز, زيادته ونقصانه لتعليم اللغة العربية. وإستخدام الجهاز لايستطيع بأي آلة إلكترونية إلا كمبيوتر.

٢. البحث بموضوع **"Learning on Gaming: A new digital Game Based Learning Approach to Improve Education Outcomes"** قام بكتابتها Sabina Maraffi من University of Camerino, Camerino, Italy إطاليا يبين أهية استعمال اللعب ولعب فيديو مدخلا تعليميا ممتازا, تؤكد البحث في تطبيق التعليم على أساس اللعبة الرقمية (Digital Game-Based Learning) ونجاح تعليمها حين استعمل التلميذ اللعبة بهاتفهم الذاكي.

٣. البحث بعنوان **"Serious Games in Language Learning and Teaching – A Theoretical Perspective"** الذي كتبه Birgitte Holm Soresen و Bente Meyer, طبعه Authors & Digital Games Research Assosiation (DiGRA). يحلل البحث عن خبرة تعلم اللغة بوسائل رقمي على بناء تفاعل الطفل المركز في دور اللعب يجاوز الحد بين التعليم الرسمي وغير الرسمي, بالنظر إلى ألعاب الجادة أن مطابقة ألعاب لتطبيق

الطفل جرج الفصل مهما ليكون ترجيحا على تحويل اللعب كمادة التعليم على أساس التمرين إلى محاكاة موضوعي.

٤. المجلة بعنوان **"Serious Games for Second Language Retention"** الذي كتبه Jeremu Ludwig dan Fu, Kathleen Bardovi-Harlig, David Stringer وقدمت في مؤتمر رسمي Interservice/Industry Training, Simulation, and Education Conference (I/ITSEC) سنة ٢٠٠٩, ففيه بيان عن تربية\خفظ مهارة اللغة بمرور الفهم العميق عن نقصان اللغة الثانية وأثر اللعب لتدريب الذكاء, يصور البحث نموذج مبدئي نظام الذاكرة المطور لآي بون.

٥. المجلة بعنوان **"Faseeh: A serious Game for Arabic Synonim Acquisition"** الذي كتبه Hend S. Al-Kalifa, Hadil Faisal dan Rawan N. Al-Matham, يبحث فيه عن لعب Faseeh لمساعدة متعلم العربية في تكثير المفردات بوسيلة المرادف.

فمن الدرسات السابقات المذكورة لم توجد الباحثة بحثا بنفس الموضوع, مع أن كل الدراسة السابقة تبحث في اللعبة المعين, أو تبحث في مكانة اللعبة لتعلم اللغة الثانية واكتسابها, أوتبحث في الجهاز لتعلم اللغة العربية. فأرادت الباحثة على

إجراء الدراسات التي تبحث عن اللعبة اللغوية لتعلم اللغة العربية المقدمة بمقترض افتراضي متّجر جوجل بلاي (Google Play Store); متّجر برمجية بصفة مفتوح المصدر أكثر استخداما, بموضوع "الألعاب اللغوية لتعليم اللغة العربية بمتّجر جوجل بلاي (Google Play Store)".