الباب الثاني

الإطار النظري

أ. وسائل الإعلام التعليمية

1. فهم وسائل الإعلام التعليمية

تعد وسائل الإعلام في اللغة العربية، أنها وسيط أو رسالة من المرسل إلى متلقي رسالة.[1] بذلك أن وسائل الإعلام تكون عربة موزعة معلومات دراسية أو موزع رسالة.[2]

كما في منظمة التعليم الوطني (*National Education Association/NEA*) لها معان مختلفة. منها أنها الأشياء التي تشمل الاتصالات والمعدات المطبوعة والسمعية والبصرية صحيحة. ولتكن أنها تمكن رؤيتها وسماعها وقراءتها.[3]

ووفقا لِـ- *Association of Education and Communication Technology* (AECT) أن وسائل الإعلام تكون لكل شكل وأيّ قناة تستخدم لنشر رسالة أو معلومات.[4]

بناء على النظائر السابقة فيكون وسائل الإعلام أداة تستخدم لدعم التعليم حتى يكون التعليم بشكل جيد. وتعني أيضا كواصلة الرسالات والمعلومات وكذلك بين المعلمين والطلاب هذه هي ما يسمى التعليم. من ناحية أخرى، يتطلب التعلم النشط الداعم وسيلة لنقل المواد سوف يتعلمونها.

وتكون كلمة التعليم ترجمة من كلمة "*instruction*" التي في لغة اليونان تعد "*instructus*" أو "*intruere*" يعني نقل الفكرة، وبالتالي فإن معنى التعليم هو نقل الأفكار تمت معالجته في المعنى من خلال التعليم.[5]

---

[1] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), 3.

[2] Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi,* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), 169.

[3] Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan,* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2012), 7.

[4] Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), 121.

يقال التعليم يحتوي أكثر استباقي في تنفيذ نشاط دراسة، لان فيه لا بمجرد معلم نشيط، بل متعلم الذي يكون موضوعا نشيطا في التعلم.[6]

والتعليم ليس مجرد نقل المعلومات أو المعرفة، لكن تكييف المتعلم على دراسة، لان الهدف الرئيسي للتعليم هو المتعلم نفسه.[7]

لذلك فإن التعليم هو عملية التفاعل بين المعلمين والطلاب والآخرين من المصادر التعليمية ووسائل الإعلام المستخدمة في مجهود التغيرات في الجوانب المعرفية والعاطفية والحركية. لذلك كي يكون نشاط التعليم أكثر بليغا للطلاب، فليكن المعلم متطور وسائل الإعلام التعليمية المثيرة للإعجاب لهم.[8]

أما الوسائط التعليمية هي التقنية التي تشمل رسائل يمكن استخدامها لأغراض التعليم، وسائل الإعلام التعليمية هي وسيلة جهرية لنقل المواد. وهي وسيلة التواصل المطبوع وكذلك البصري والسمعي بما وهي من التكنولوجيا.[9]

تستخدم وسائل الإعلام التعليمية كوسيلة التعليم في المدرسة تهدف إلى تطوير جودة التعليم. وهي مستخدمة مفيدة إلى تطوير فعالية وكفاءة في تحقيق الأهداف.[10]

والخلاصة أن وسائل الإعلام التعليمية هي كل شيء يستخدم لنقل رسالة أو معلومة في عملية التعلم حتى يحفز الانتباه و الاهتمام للطلاب في التعلم.[11]

بناءً على الرأي أعلاه يمكن الاستنتاج أن وسائط التعليم هي الأدوات التي تحتوي على موضوع يستخدمها المعلمون في عملية التعليم حتى يكون التعليم أكثر الانتباه للطلاب.

---

[5] Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT.Rineka Cipta, 2008), 265.

[6] Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2011), 70.

[7] Munir, *Pembelajaran Jarak Jauh*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 1.

[8] Hamzah, Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), 122.

[9] Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi,* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013), 170.

[10] Rubhan Masykur, Nofrizal, Muhamad Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika dengan Macromedia Flash". *Jurnal Pendidikan Matematika,* Vol. 8, No. 2, 2017.

[11] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), 10.

2. وظيفة وسائل الإعلام التعليمية

هناك عنصران مهمان للغاية في أنشطة التعليم، وهما المناهيج والوسائل التعليمية. كلاهما مترابطان. واختيار طريقة يحدد وسائل الإعلام التعليمية التي ستستخدم في التعليم.[12] في عملية التعلم، الوسيط لديه إسهام في تحسين جودة وجودة التعلم. وجود وسائل الإعلام ليس فقط مساعدة المعلمين في نقل المواد التعليمية ، ولكن يقدمون قيمة زائد إلى نشاط التعلم.

اقترح حماليك أن استخدام وسائل الإعلام التعليمية في التعليم يمكن استيقظ الرغبة والاهتمام الجديد، وتوليد الدافع والتحفيز لأنشطة التعليم، وحتى تجلب تأثيرات النفسية للطلاب.[13]

طرح ليفي ولينتز أربع وظائف لوسائل الإعلام التعليمية، على وجه الخصوص وسائل الإعلام المرئية، هذا هو:

أ) إن وظيفة الاهتمام لوسائل الإعلام المرئية هي الجوهر، أي جذب وتوجيه اهتمام الطلاب بالتركيز على الموضوعات ذات الصلة مع المعاني المعروضة أو انضم نص الموضوع.

ب) يمكن الوظيفة العاطفية للوسائط المرئية من استمتاع الطلاب حين درسهم أو القراءة من النوصوص المصورة.

ج) يمكن الوظيفة المعرفية للوسائط المرئية من نتائج البحث الكاشف عن العلامات المرئية أو الصورة التعجيلة في إنجاز الهدف على تفهم و تذكر أو رسالة تتضمن في صورة.

د) تعتبر وظيفة المعوض وسائل الإعلام التعليمية من نتائج دراسة بأن وسائل الإعلام المرئية تعطي سياق الكلام لتفهم نص يساعد الطلاب الضعفاء في القراءة لتنظيم المعلومات في النص وحفظها.[14]

---

[12] Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasidan Komunikasi,,*,171.

[13] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,* (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), 13.

[14] نفس المرجع 19.

بناءً على الرأي أعلاه، يمكن الاستنتاج أن وظيفة وسائط التعليم يمكن أن تساعد في تسهيل التعليم للطلاب والمعلمين والتجربة أكثر واقعية، وجذب الانتباه والاهتمام في التعلم لدى الطلاب، ويمكن أن تولد معادلة بين النظرية مع الحقيقة.

3. فوائد وسائل الإعلام التعليمية

ذكر سوجانا ورفاعي عن فوائد وسائل الإعلام التعليمية في هذه العملية الدراسية للطلاب، منها:

أ) سوف يجذب التعليم المزيد من انتباه الطلاب حتى يتمكن من تعزيز الدافع للتعلم.

ب) ستكون المواد التعليمية أكثر وضوحًا من حيث المعنى حتى يتمكن الطلاب من فهمها بشكل أفضل وتمكينهم من إتقان أهداف التعلم وتحقيقها.

ج) ستكون طرق التدريس أكثر تنوعًا، وليس فقط التواصل اللفظي من خلال سرد الكلمات من قبل المعلم، حتى لا يشعر الطلاب بالملل ولا ينفد التوعية، خاصة إذا كان المعلم يعلم كل حصة الدرس.[15]

بحث *Encyclopedia of Educational Research* التفاصيل من فوائد وسائل الإعلام التعليمية كما تلي:

أ) إرساء أسس راسخة للتفكير وتقليل اللفظية.

ب) زيادة انتباه الطلاب.

ج) وضع الأسس المهمة لتطوير التعلم، وبالتالي جعل الدروس أكثر صلابة.

د) توفير الخبرات الحقيقية التي يمكن أن تعزز أنشطة العاملين لحسابهم الخاص بين الطلاب.

هـ) تعزيز التفكير المنظم وخاصة من خلال الصور المتحركة.

و) المساعدة في نمو الفهم الذي يمكن أن يساعد في تطوير المهارات اللغوية.

ز) يوفر خبرة لا يمكن الحصول عليها بسهولة بطرق أخرى، ويعزز قدرًا أكبر من الكفاءة والتنوع في التعلم.[16]

استنادًا إلى آراء العديد من الخبراء أعلاه، يمكن الاستنتاج أن بعض الفوائد العملية لاستخدام الوسائط التعليمية في عملية التعلم هي كما تلي:

أ) يمكن توضيح طريقة عرض الرسائل والمعلومات لتسريع العملية وتحسين نتائج التعلم.

---

[15] نفس المرجع 28

[16] نفس المرجع 29

ب) يمكن أن يزيد ويوجه انتباه الأطفال بحيث يمكن أن يؤدي إلى تحفيز التعلم ، والمزيد من التفاعل المباشر بين الطلاب وبيئتهم ، وإمكانية الطلاب للدراسة بشكل مستقل وفقًا لقدراتهم واهتماماتهم.

ج) يمكنه التغلب على قيود الحواس والمكان والزمان:

1) يمكن استبدال الأشياء أو الأشياء التي تكون كبيرة جدًا بحيث لا يمكن عرضها مباشرة في الفصل الدراسي بالصور أو الصور أو الشرائح أو الواقع أو الفيديو أو الراديو أو النماذج.

2) يمكن عرض الأشياء أو الأشياء الصغيرة جدًا التي لا يمكن للحواس رؤيتها بمساعدة الشرائح والصور ومقاطع الفيديو.

ب. تطبيق برنامج *Kahoot* في التعليم

1. تعريف برنامج *Kahoot*

بناء التعلم الجيد هو إذا تم التعلم وفقًا لمستوى إدراك الطلاب ومنظورهم، بحيث يمكن الاستجابة للنمط بسهولة لأنه يتوافق مع الظروف والتوقعات التي يرغب فيها الطلاب.

في عصر الثورة الصناعية 4.0، يعد استخدام *smartphone* أو أدوات التكنولوجيا القائمة على الشبكة جزءًا من ثورة تؤثر على الجوانب الثقافية للحياة في جميع الجوانب تقريبًا، بما في ذلك التعليم. تطبيق كاهوت كأحد التطبيقات التي ظهرت في عصر الثورة الصناعية 4.0 هو جزء من الاستجابة لتطور عصر عملي بالكامل يعتمد على التكنولوجيا ، لكن له آثار إيجابية، لأن وجوده يمكن الاستفادة منه في عملية تشكيل تصاميم التعليم البناء.

وفقًا لسومارسو، فإن برنامج *Kahoot* هو " برنامج عبر الإنترنت حيث يمكن تطوير الاختبارات وتقديمها في شكل لعبة. يتم منح النقاط للإجابات الصحيحة وسيرى الطلاب المشاركون نتائج إجاباتهم على الفور ".[17]

[17] Sumarsono, *Pembimbingan Guru Membuat Kuis Online Kahoot !dengan Combro* (Yogyakarta : Deepublish, Cet I, 2019), 9.

وفقًا لزكي فريد لطفي وأتري والدي، فإن برنامج *Kahoot* هو لعبة على الإنترنت تم تطويرها للإجابة على جميع التحديات في عملية التعلم، لأن *Kahoot* هي صفحة تعليمية على الإنترنت لأنها توفر ميزات يمكن استخدامها كوسائط تعليمية.[18]

منظور آخر أن *Kahoot* هي صفحة ألعاب تعليمية مصنفة كوسيط عرض صامت في سياق التعليم.[19]

2. فوائد برنامج *Kahoot*

يتم تنفيذ برنامج *Kahoot* على أساس لعبة، بحيث يوفر العديد من الفوائد البناءة، بالإضافة إلى الآثار المترتبة على تغيير تصورات الأطفال عن التعلم ، بحيث يصبح شيقًا وممتعًا.

وقد وضح شارون إي سمالدينو في كتابه تكنولوجيا التعليم والتعلم الإعلامي كما نقله إروان حمدي لماذا يكون التقويم باستخدام الألعاب مثيرًا للاهتمام، والجواب: أولاً، لإنه جذاب، لأن الطلاب سيكونون أكثر جاذبية لأنهم يتم جلبهم إلى منطقة مواتية للغاية، وهي اللعبة أنماط. والثاني هو الحداثة، لأن نمط اللعبة يعطي فارقًا بسيطًا جديدًا في عملية التعليم في منتصف الروتين العادي. ثالثاً: الجو يبعث على الاسترخاء والمرح، لأن بناء الألعاب التعليمية التي يتم تطبيقها تنسجم مع أرواح الطلاب، رابعاً تقضي على الملل بسبب اختلاف الألعاب وأنماط التعليم.[20]

توضح الجوانب الأربعة المذكورة أعلاه أن تصميم التعليم المستند إلى الألعاب هو أحد أكثر أدوات التعليم فعالية في عملية التدريس والتعلم، خاصة للحفاظ على إيقاع وتحفيز الطلاب في التعليم. من خصائص برنامج *Kahoot* أنه يمكن تشغيله بشكل فردي وفي مجموعات، لذا فهو يسير للغاية. من ناحية أخرى، يختلف محتوى المواد أيضًا بحيث يكون لدى المعلم مجموعة مختارة من الاختبارات مع العديد من خصائص الأسئلة.

---

[18] Zaky Farid Luthfi, Atri Waldi "Efektifitas Penggunaan Kahoot Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" Pedagigia : Jurnal Pendidikan, Vol.8 (1), (2019), ISSN 2089 3833.

[19] Irwan Hamdi "Implementasi Kahoot sebagai Motivasi Pembelajaran" *Journal of Civic Education*, Vo.2 No.1 (2019), 130.

[20] نفس المرجع 130

يصف اليوجا مارس محمد الفوائد الأخرى من تنفيذ برنامج *Kahoot* [21]وهي :

أ) يمكن أن يكون تقديم المواد موحدًا.

ب) تصبح عملية التعلم أكثر إثارة للاهتمام.

ج) يصبح التعلم أكثر تفاعلية ، حيث يوجد عنصر الذكاء الاصطناعي في وسائل الإعلام.

د) يمكن تحسين جودة التعلم

هـ) التعلم أكثر إنتاجية وإبداعًا.

Education game هي لعبة تعليمية. واللعبة التعليمية نشاط ممتع للغاية ويمكن أن يكون وسيلة تعليمية أو أداة تعليمية. بحيث تكون الألعاب التعليمية مفيدة جدًا في تحسين مهارات التفكير، وكذلك التعلم يكون ممتعا. في الأساس، في هذا البحث، اهتم الباحث بالظروف الأولية، وهي أن المعلم لم يستخدم جميع المرافق لأنه لا يزال هناك مدرسون لم يتقنوا التكنولوجيا، لذلك أراد الباحث تطبيق منتج جديد باستخدم وسائط تعليم الألعاب التعليمية *Kahoot* لتحديد ما إذا كان قد تم تحقيق نجاح درجات الطلاب في التعلم أم لا. لأنه يُقال إن عملية التدريس والتعلم تكون ناجحة إذا تم تحقيق الكفاءات الأساسية المرغوبة بنتائج مرضية للطلاب. بحيث تكون المنتجات الموصى بها في الأنشطة التعليمية للمعلمين أكثر إبداعًا في نقل المواد للطلاب، وعرض التعلم المبتكر، وليست مملة للطلاب، وتسهيل فهم الطلاب للمواد في مواد الشريعة الإسلامية مع موضوعات العمرة والحج. والزكاة والهبات والهديات.

توضح الأشياء الخمسة المذكورة أعلاه أن الألعاب التعليمية توفر اختلافات تعليمية مثيرة للاهتمام وآثارها البناءة على النمو العقلي والتحفيز والاستكشاف لزيادة نتائج تعلم الطلاب بطريقة أعمق، بحيث تصبح أحد عوامل نجاح عملية التعلم. لأن نجاح عملية التعلم لا يُنظر إليه فقط من النتائج ولكن أيضًا من العملية، كتجسيد للقيم وبناء المعرفة لدى الطلاب، حيث يجب تصميم النمط حقًا بهذه الطريقة، لتكون فعالا.

[21] Yogga Mar Muhammad "Implementation of Khaoot Aplication To Improving of Interest of Civic Education Learning" *journal Civics & SocialStudies,* Vol.2 No. 1 (2018), 79.

من وجهة نظر المؤلف، هناك ثلاثة عوامل مهمة المساهمة في الآثار الاستفادة على تطبيق برنامج *Kahoot* في عملية التعليم، وهي كما تلي:

أولاً ، أن برنامج *Kahoot* يوفر اختلافات بناءة في أشكال التعليم الممتعة والممتعة. إن استكشاف التعليم لتعزيز الشعور بالمرح واهتمام الطلاب هو نقطة الدخول لتركيز الطالب وتركيزه ، إلى جانب أن الاهتمام والمتعة سيعززان الوعي بالتعلم واحترام عملية التعلم وتنامي المسؤولية لدى الطلاب، وبالتالي يكون له آثار لتحسين جميع جوانب التعلم بما في ذلك نتائج التعلم.

ثانيًا، يعد استخدام التكنولوجيا الموجهة إلى مستوى مشاركة الطلاب حيث يعتمد التعلم على الطلاب مؤشرًا على عملية التعلم العلمي وهذا موضح في نموذج برنامج *Kahoot* ، بحيث يمكن لعملية التعلم أيضًا تقديم التكنولوجيا للطلاب، لأن طبيعة التكنولوجيا هي تحسين المهارات بحيث تكون أكثر ديناميكية وبناءة في إطار زيادة فهم الطلاب للمادة وكذلك مشاركة الطلاب. هذا له آثار على نمو الثقة بالنفس ، والوعي بالتعاون والتحفيز على التعلم.

ثالثًا، الدافع والوعي والمسؤولية والثقة بالنفس والتعاون كشكل من أشكال نتائج التعليم الاستكشافية هي أهم نتائج التعلم التي يجب تحقيقها في كل عملية تعلم بالإضافة إلى القيم المستندة إلى الأرقام التي تم استخدامها كمؤشرات على نجاح عملية التعليم.

3. الخطوات الفنية لتنفيذ برنامج *Kahoot*

برنامج *Kahoot* كتطبيق داعم في عملية التعليم، لا سيما في جانب تقويم التعليم، هو صفحة ويب بدأها Johan Brand و Jimie Brooke و Morten Versvik في مشروع مشترك مع Norwegian University of Technology and Secience في مارس 2013 و تم إصداره علنًا في سبتمبر 2013.

التصميم الرئيسي لهذا البرنامج هو ألعاب جماعية (*Group games*) على الرغم من أنه يمكن أيضًا تشغيل هذا البرنامج بشكل فردي. هناك نوعان من عناوين الويب، وهما http://kahoot.com للمعلمين و http://kahoot.it للطلاب. حتى اليوم، هناك بالفعل برامج قائمة

على الهواتف الذكية يمكن تنزيلها بسهولة من *play store* أو غيرها من صفحات تنزيل البرامج التي يكون مظهرها وعملية عملها أبسط وأكثر جاذبية.

يطور برنامج *Kahoot* ميزات في شكل اختبارات واستطلاعات ومناقشات ومزج عبر الإنترنت، حيث توجد طرق مختلفة لتشغيلها. يتطلب هذا التطبيق شبكة إنترنت، وجهاز كمبيوتر، ومركز معلومات وهاتف ذكي كأداة.[22]

4. مزايا و نقائص برنامج *Kahoot*

أ) مزايا برنامج *Kahoot*

الأساليب أو البرامج في سياق التعليم من حيث المبدأ هي جهود فردية لتحسين جودة التعليم ونتائج التعلم المستهدفة. وأن كل أسلوب أو برنامج يتم إعداده يعتمد بالطبع على المشكلات التي تنشأ، مما يعني أن الأساليب والبرامج هي استجابة لظروف التعليم التي يتم مواجهتها.

وتعتمد دقة وفعالية الأسلوب أو البرنامج حقًا على كيفية ملاحظة المشكلة وكيفية تحديد الحل. الدقة في ملاحظة المشكلة لها انعكاسات على دقة الحل والعكس صحيح. بحيث يكون لكل طريقة نقاط إيجابية أو لا تعتمد على سياق المشكلة المطروحة.

مرتبط ببرنامج *Kahoot* ، حيث يتم توجيه إنشائه إلى عملية التقييم والاستبيان، مما يجعل الألعاب القائمة على التعليم متنوعة وممتعة.[23] هذا بالتأكيد له العديد من المزايا القادرة على تحسين أداء تعلم الطالب، حتى مرحلة الاستجابة المعرفية والعاطفية بطريقة شاملة. فيما يلي بعض مزايا برنامج *Kahoot* كألعاب تعليمية في التعليم، وهي:

1) مظهر جذاب ومتنوع.
2) الميزات كاملة واستكشافية.
3) استنادًا إلى التكنولوجيا ويمكن تشغيله من هاتف ذكي، مما يجعله أكثر عملية.

---

[22] Rizka Fauzan "Pemanfaatan Gamification Kahoot.it sebagai Enrichment Kemampuan Berfikir Historis Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Kolonialisme Indonesia" *Proseding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, Vol.2 No.1 (2019), 257.

[23] Gres Dyah Kusuma Ningrum "Studi Penerapan Media Kuis Interaktif Berbasis Game Edukasi Kahoot Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa" *Vox Edukasi, Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, Vol.9, No.1 (2018), 23.

4) يمكن للمدرس أن يختار محتوى الأسئلة التي سيتم تقديمها، بحيث تكون خطية مع توجيه التعليم الذي يريد تحقيقه.
5) يمكن للطلاب رؤية نتائج الإجابات مباشرة (*feedback*) على نتائج التقويم.
6) يمكن للمدرس التحكم في إجابات الطلاب ومراقبتها بسرعة.
7) يعتمد على التفاعل بحيث يمكن أن يزيد الحافز ويؤثر على نتائج تعلم الطلاب في عملية تعلمهم.[24]

منظور آخر،أن *Kahoot* هو *Digital Game Base Learning* أي طريقة لدمج المحتوى التعليمي في الألعاب، والتي تهدف إلى:

1) مشاركة الطلاب، حتى يتمكن الطلاب من الحصول على تأثير فوري.
2) استخدام البرامج مما يجعلها عملية أكثر.
3) تم إنشاؤها لتحقيق التوازن بين محتوى التعليم ومحتوى اللعبة بحيث يكون ممتعًا ومفيدًا.
4) كأداة لتقويم قدرات تعليم الطلاب باستخدام أدوات قابلة للقياس، بحيث يحصل المعلم على فوائد كأساس لرسم خريطة لعملية التعليم الإضافية.[25]

ب) نقائص برنامج *Kahoot*

يفهم ألعاب مثل نشاط قابل للقياس أو نصفه.[26] لذلك، بصرف النظر عن كونه ميزة، لديه أيضًا إمكانية أن يكون عيبًا لأنه في الجوانب العلمية غير الدقيقة التي تتطلب تفكيرًا أعمق، لا تستطيع أنماط البرنامج القائمة على اللعبة تغطية كل المحتوى والأنماط التي تريد تقديمها.

كما يتضح من تطبيق *Kahoot* ، على الرغم من أنه من ناحية المحتوى يمكن للمدرس ملء المحتوى وفقًا لما يريده، فإن نمط الاختيار من متعدد، أو *true and false* في شكل أسئلة، لا يستكشف بشكل شامل منطقة التفكير الخاصة بالطفل. على عكس بنيات التعلم الأساسية،

---

[24] نفس المرجع 24

[25] Aprilia Riyana Putri, Muhammad Alie Muzakki "Implementasi Kahoot sebagai Media Pembelajaran Berbasis Digital Game based learning dalam menghadapi revolusi industri 4.0" *Digital Edumedia Komputindo*, Unisnu Jepara (2019), 220.

[26] Dwi Hartanti, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game *Kahoot* Berbasis Hypermedia" Proseding Seminar Nasional : Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0(2019) ISBN : 9788-602-53231-4-0

كما وصفها Gagne على أنه (1) *signal learning* التي تستكشف أشكال الإشارات، (2) *learning Stimulus-respon* حيث يتم توجيه التعلم نحو التغذية الراجعة، (3) *Chaining* *Learning verbal association* حيث يتم توجيه الطلاب لبناء علاقة بين اثنين المحفزات، (4) *Multiple Discrimination* حيث يرتبط التعلم ارتباطًا وثيقًا بالجمعيات اللفظية أو التواصلية، (5) *Learning* المرتبط بفهم الاستجابات المختلفة، (6) *Concept Learning* حيث يكون التعلم جهدًا لفهم المحفزات والجمع بينها في شكل مفاهيم التي تختلف عن بعضها البعض، (7) *Principle Learning* حيث يجب أن يكون التعلم قادرًا على ربط عدة مبادئ مختلفة للاستجابة للمحفزات و (8) *Problem Solving Learning* حيث يتم توجيه الطلاب أيضًا ليكونوا قادرين على حل المشكلات التي يواجهونها بشكل صحيح وحكيم.[27]

يميل تطبيق كاهوت للجوانب المتعمقة التي تستكشف القيم الأساسية للتعلم إلى الإهمال. على الرغم من تعقيد المحتوى من الناحية المفاهيمية والأنظمة، فإن أنماط النظام التي يتم إنشاؤها تميل إلى أن تكون آلية، حيث لن تكون الأنماط الميكانيكية قادرة على استبدال الاستكشاف البشري والمرون.

ج. مهارة القراءة

1. المفهوم

القراءة هي المهارة اللغوية التي يتم تنفيذ أنشطتها التدريبية بعد ممارسة مهارة الكلام. بشكل عام، أنشطة القراءة هي عملية تواصل بين القراء والباحثين من خلال قراءة النصوص. وفقا لهرموان، القدرة على التعرف وفهم محتويات أشياء مكتوبة (رموز مكتوبة) من خلال قراءتها وهضمها في القلب.[28] يشير هذا التعريف إلى أن مهارة الكلام تحتوي على جانبين، وهما تغيير الرموز المكتوبة إلى الرموز الصوتية والتقاط معنى جميع المواقف التي يرمز إليها بهذه الرموز المكتوبة

[27] Agus Suprijono, *Cooperative Learning : teori dan aplikasi Paikem* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, Cet. XIII, 2014), 10-11.
[28] Acep Hermawan, *Metodologi Pembelajaran Bahasa Arab* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014) 143

والصوتية. والجانب الثاني هو جوهر أنشطة القراءة دون تجاهل الجانب الأول لأن الجانب الأول يكمن وراء المهارة الثانية.

تعتمد القدرة على قراءة النصوص العربية بشكل كبير على فهم القارئ لقواعد اللغة العربية. تحتوي القواعد على علم النحو وعلم الصرف. ستؤثر هذه القدرة بشكل كبير على القارئ في فهم محتوى أو معنى ما يُقرأ. لذلك، فإن الترتيب في مهارة القراءة ليس القراءة للفهم، ولكن فهم القواعد أولاً قبل التمكن من قراءة النص بشكل صحيح.

يمكن ملاحظة كفاءة الطلاب في قراءة النصوص العربية من عدة مؤشرات، كما ذكر أمين سانتوسو، وهي:[29] (1) نطق الحروف والكلمات والجمل الواردة في نص القراءة (2) التعرف على بنية الجملة، عن طريق إعطاء حروف العلة للحروف والكلمات والجمل الواردة في نص القراءة. و (3) إيجاد معنى النص المقروء. هذا يعني أنه يمكن القول بأن الطالب يتمتع بمهارة القراءة جيدة إذا تمكن بعد التقييم من أداء المؤشرات الثلاثة بشكل جيد. من ناحية أخرى، إذا لم يتمكن الطالب من أداء المؤشرات الثلاثة المذكورة أعلاه، فيمكن القول إنه لا يمتلك مهارة القراءة حتى الآن كهدف لتعلم القراءة.

يتم تعديل أنشطة التعليم في مهارة القراءة لأهداف ومؤشرات الإنجاز. يؤكد الغالي وعبد الله في تدريسها على المعلم الانتباه إلى عدة جوانب في تمارين القراءة، وهي:[30] (1) نطق الحروف بشكل صحيح حسب المكان الذي تظهر فيه الحروف وتمييز أصوات الحروف المتشابهة والمتقاربة في النطق؛ (2) ربط الرموز بالمعاني؛ (3) فهم القراءة عالمياً وتفصيليا؛ (4) حركات العين الصحيحة والسليمة؛ (5) التمييز بين همزة الوصل وهمزة القطع. (6) الانتباه إلى الحروف الطويلة والقصيرة؛ (7) عدم إساءة قراءة الحروف أو استبدالها بحروف أخرى؛ (8) عدم زيادة حروف غير الحروف الأصلية؛ (9) عدم حذف أي من الحروف الأصلية؛ (10) الانتباه إلى مكان ووقت الوقفة؛ (11) يمكن إيجاد الفكرة الرئيسية؛ (12) تمييز الفكر الرئيسي عن الفكر

[29] Amin Santoso dkk., *Modul Materi Praktikum Mata Kuliah Pembelajaran Bahasa Arab* (Pontianak: Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Pontianak, 2011) 55

[30]Abdullah Al-Ghali & Abdullah, Abdul Hamid, *Menyusun Buku Ajar Bahasa Arab,*)Padang: Akademia Permata , 2002) 34

التوضيحي. (13) تحريك القراءة. (14) تحليل ما يقرأ. (15) استخدام التنغيم الصوتي وفقًا للاختلافات في التركيب والمحتوى؛ و (16) عدم تكرار الكلمة أو تردد في قراءتها. تحتاج الجوانب المذكورة بالتأكيد إلى اهتمام خاص للمعلم الذي سيقوم بتدريب الطلاب على مهارة القراءة.

بشكل عام، وفقًا لهرموان، ينقسم التدريب على مهارة القراءة إلى جزأين، وهما: القراءة الجهرية والقراءة الصامتة. ممارسة القراءة الجهرية هي ممارسة القراءة من خلال تلاوة أو نطق الرموز المكتوبة في شكل كلمات أو جمل تُقرأ. الغرض من هذا التمرين هو أن يتمكن الطلاب من نطق القراءة جيدًا وفقًا لنظام الصوت باللغة العربية. هذا النوع من ممارسة القراءة يعتبر أنسب للمبتدئين. في حين أن ممارسة القراءة الصامتة هي ممارسة القراءة من خلال عدم تلاوة الرموز المكتوبة في شكل كلمات أو جمل تُقرأ، ولكن بالاعتماد فقط على الدقة في الاستكشاف البصري. كشف أولي النهى أن القراءة الصامتة تقرأ بطريقة لا تصدر كلامًا، بل تكفي في القلب.[31] الغرض من هذا التمرين الثاني هو أن يتقن الطلاب محتوى القراءة أو الحصول على أكبر قدر ممكن من المعلومات حول محتوى القراءة في وقت قصير.

2. الأهداف

لتحقيق أهداف تعليم القراءة، يجب على معلمي اللغة العربية توفير تدريب في التعليم يتلاءم مع مؤشرات الإنجاز. يوضح أمين سانتوسو أن خطوات تعلم مهارة القراءة يمكن أن تتم من خلال الخطوات التالية؛ (1) يتلو الطلاب الكلمات والعبارات والجمل الواردة في النص حسب المراجع. (2) يقرأ الطلاب مادة القراءة وفقًا لبنية الجملة الصحيحة؛ (3) يتعرف الطلاب على تراكيب الجمل. (4) يتعرف الطلاب على معنى الكلمات والعبارات والجمل في النص؛ (5) يجيب الطلاب على أسئلة حول نص القراءة. (6) يقرأ الطلاب نص القراءة الصامتة. (7) يفهم الطلاب الرسالة الواردة في نص القراءة.

يمكن معرفة تحقيق أهداف تعليم القراءة بإجراء تقييم. يجب تكييف الاختبارات كأسلوب لقياس وتقييم التعلم مع أهداف التعليم نفسها. لذلك، فإن الأسئلة التي يتم إجراؤها لقياس

[31] ,Ulin Nuha, *Ragam Metodologi & Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Yogyakarta: DIVA Press, 2015) 105

مهارة الطلاب تؤدي أيضًا إلى مؤشرات الإنجاز. نماذج اختبار المهارة هي: (1) اختبار نطق الحروف حسب مخرجها. (2) الاختبار الذي يحدد بنية الجملة؛ (3) اختبار كشف معنى النص المقروء.

3. خصائص طريقة القراءة

إن طريقة القراءة لها خصائص، ويمكن القول أن القراءة الجيدة هي إحدى شروط نجاح التعلم. بالتالي خصائصها الجيدة منها:[32]

أ) وجود الهدف المعين قبل القراءة

ب) تطبيق التقنيات موالة حين القراءة ومهارات القراءة على الأمل يكون الطلاب أكثر ماهرين فيها.

ج) يمكنهم تفسير الخريطات والصور والقوائم والرسوم البيانية واستخدام الأدوات لمعجم الكتب والقراءة الفهرسات والرسم التوضيحي ومصادر المعلومات حتى يجدوا المادة التي في الكتب سرعة.

د) يجب للقارئ الجيد خلفية الفهم ويكون أكثر فاهما على المقروء.

هـ) يجب للقارئ الجيد يقوم بأفعال معينة كنتيجة فهم المقروء. تلك الأفعال من نتيجة التفسير والتقويم ومقارنة المفاهيم للكاتب.

و) يكون دائما القارئ متطور ميله في القراءة كما أنه يتطور مهارته فيها.

ز) يكون القارئ الجيد لايحتاج إلى عون أحد. يسعى دائما تاما بوسعه نفسه. وعندما يواجه المشاكل في القراءة يسعى بمشاورة مع آخر كي يجد الحلول.

ح) يجب على القارئ قراءة عميقة واقعية كانت أو تخيلية خاصة على المواد المعدة لتأثير القارئ أو كانت نظرية.

ط) يكون القارئ الجيد دائما يلاحظ العلاقة بين القراءات بمسائل مواجهة.

ي) يكون القارئ الجيد دائما ينظم المفاهيم من المصادر وتصنيف البرنامج البسيط من المقروء.

---

[32] Ibrahim Bafadal, *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2001), 199.

ك) يكون القارئ الجيد دائما يقرأ بكل نعمة يجلس مطمئنا يفرح في قراءته.

4. أنواع طريقة القراءة

بشكل عام، تُعد القراءة على أنواع منها:[33]

أ) قراءة صامتة

وهي القراءة دون نطق اللسان بل في الذهن. سميت هذه القراءة صامتة لحقيقتها.

ب) قراءة جهرية

وهي قراءة الطلاب في الفصل جهرا. هذا النوع يهدف إلى رؤية قدرتهم في القراءة من حيث التنغيم ومن حيث المادة لسد إرادتهم بسماع القراءة ويعتادون في التكلم أمام الناس وتجريبهم في القراءة مع أنها إحدى أعمل الإنسان.

ج) فهم المقروء

هدفت القراءة إلى فهم محتوى من المقروء. وفي فهم الكقروء يجب على الطالب قبول الأشياء الرئيسية تماما.

د) القراءة النقدية

القراءة التي يتطلب القارئ معرفتها وفهمها ثم يتعرض ما يسأل والفكرة الرئيسية منها.

هـ) قراءة الأفكار

وهي تهدف إلى البحث والمناولة وانتفاع الأفكار من القراءة.

[33] Ulin Nuha, *Metodologi Super Efektif Pembelajaran Bahasa Arab,* (Jogjakarta: DivaPress, 2012), 115.