

الباب الأول

المقدمة

أ- خلفية البحث

اللغة هي استخدام الرموز التي تتكون من اتحاد الفونيمات لتشكيل التراكيب النحوية وتكوين الكلمات وفق قواعد الجمل التي تحمل معاني. أما فيما يتعلق باللغة العربية، فإن اللغة العربية هي أداة تواصل يستخدمها العرب أو المجتمع العربي للتعبير عن أفكارهم. وتتميز اللغة العربية بشكلها ومعناها وخصائصها ونظامها الخاص مثل النطق والفونولوجيا والصرف والنحو. إن المهارات اللغوية لا تتحقق من تلقاء نفسها، بل من خلال عملية تعلم موجهة ومنظمة ومستمرة. ويرتكز تعليم اللغة في أساسه على إتقان المهارات اللغوية بوصفها معياراً رئيساً لقدرة المتعلمين على التواصل. وتحتاج كل مهارة لغوية، سواء كانت الاستماع أو الكلام أو القراءة أو الكتابة، إلى تدريب مكثف وإستراتيجيات تدريس مناسبة حتى تتطور القدرات اللغوية على نحو أمثل.¹

بصفة عامة، تشمل المهارات اللغوية أربعة جوانب أساسية مترابطة، وهي مهارة الإستماع، ومهارة الكلام، ومهارة القراءة، ومهارة الكتابة. وتعد مهارة الإستماع أساساً لفهم مدخلات اللغة قبل أن يتمكن المتعلمون من إنتاج اللغة. أما مهارة الكلام فهي القدرة على التعبير عن الأفكار شفهيًا بنطق سليم وبنية صحيحة، وتعد المؤشر الرئيس لقدرة التواصل. وتساعد مهارة القراءة المتعلمين على فهم النصوص وتوسيع الثروة اللغوية، في حين تسهم مهارة الكتابة في تنمية القدرة على التعبير عن الأفكار بصورة مترابطة ومنظمة.

وتتطور هذه المهارات جميعها بشكل تدريجي تبعاً للعمر، وخبرات التعلم، وسياق التعلم الذي يتلقاه المتعلمون. وينبغي تنمية هذه المهارات الأربع بصورة متكاملة حتى يتمكن المتعلمون من إتقان اللغة إتقاناً جيداً وفقاً لأهداف التعلم. ولا تنفصل أهداف تعليم اللغة العربية عن التصورات المتعلقة بطبيعة اللغة نفسها، وكذلك عن مراعاة الفروق الفردية من حيث العمر ومستوى التعليم الرسمي، إضافة إلى الاهتمام بالمهارات اللغوية الأربع.²

¹ Ahmad Muradi, *Bahasa Arab dan Pembelajarannya Ditinjau dari Berbagai Aspek*, (Yogyakarta: Pustaka Prisma 2011) h. 152

² Ahmad Muradi, *Bahasa Arab dan Pembelajarannya Ditinjau dari Berbagai Aspek*, (Yogyakarta: Pustaka Prisma 2011) h. 153

ولا تنفصل أهداف تعليم اللغة العربية عن خصائص اللغة ذاتها ولا عن الفروق الفردية بين المتعلمين، سواء من حيث العمر أو الخلفية التعليمية الرسمية أو الاستعداد للتعلم. ومن الجانب النفسي وتطور العمر، تبين نظرية اكتساب اللغة الثانية أن الطفل يمر بمرحلة ذات قابلية عالية لتعلم اللغة. ووفقاً لسوزان، فإن القدرة التركيبية واكتساب اللغة يسيران على نحو أمثل في المراحل العمرية للطفل حتى ما قبل البلوغ، وهي المرحلة المعروفة بالفترة الحرجة (Critical Period).³ وفي هذه المرحلة يتمتع الدماغ بدرجة عالية من اللدونة، مما يسهل على الطفل اكتساب المفردات وأنماط الجمل والنطق بصورة أكثر طبيعية مقارنة بالمراحل العمرية اللاحقة. ولا يزال الأطفال في سن التعليم المتوسط المبكر، أي ما يقارب ٧-١٢ سنة، في مرحلة مثالية لاكتساب اللغة الثانية، نظراً لأن قدراتهم اللغوية لا تزال تنمو بشكل نشط.

وبناء على ذلك، فإن تلاميذ الصف السابع الذين تتراوح أعمارهم بين ١٢-١٣ سنة يمتلكون في الحقيقة قدرة كبيرة على تعلم اللغة العربية، بما في ذلك مهارة الكلام. غير أنهم في الوقت نفسه يبدؤون بالدخول في الحدود الأخيرة من الفترة الحرجة، الأمر الذي يتطلب استراتيجيات تعليمية ووسائط تعليمية جذابة وسياقية، وقادرة على خفض العوائق النفسية مثل الخوف من الخطأ وضعف الثقة بالنفس في التحدث. وتؤدي الوسائط التعليمية المناسبة دوراً مهماً في مساعدة المتعلمين على تعظيم إمكانات اكتساب اللغة في هذه المرحلة النمائية. ومن بين هذه المهارات اللغوية، تحتل مهارة الكلام مكانة بالغة الأهمية. فالتحدث باللغة العربية لا يقتصر على مجرد نطق المفردات، بل يتطلب أيضاً القدرة على تركيب الكلمات تركيباً صحيحاً، ومراعاة وضوح النطق، واستخدام اللغة وفق القواعد المعمول بها. وتتسم هذه المهارة بطابع معقد لأنها تشمل الجوانب اللغوية ودقة النطق والكفاءة في التعبير عن الأفكار بما يتناسب مع متطلبات التواصل. وبالنسبة للمتعلمين، ولا سيما في المستوى المبتدئ، تعد مهارة الكلام وسيلة أساسية لبناء الثقة بالنفس في التواصل، كما تشكل أساساً لإتقان مهارات اللغة العربية الأخرى لاحقاً.⁴ ويهدف

³ Susan A. Gass, *Second Language Acquisition*, (New York: Routledge, 2008), h. 408

⁴ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2015) h. 241

تعليم مهارة الكلام في تعلم اللغة العربية إلى تمكين المتعلمين من تنمية قدرتهم على التحدث بصورة صحيحة وسليمة، وتنمية الثروة اللغوية التي يمتلكونها، وتوظيف معارفهم اللغوية من حيث المفردات وتراكيب الجمل توظيفاً صحيحاً، وتحفيزهم على استخدام اللغة العربية باستمرار، إضافة إلى تشجيعهم على التواصل أمام زملائهم دون الخوف من الوقوع في أخطاء النطق.^٥

ومن الناحية النظرية، ينقسم تعليم مهارة الكلام إلى ثلاثة مستويات، وهي مستوى المبتدئين، ومستوى المتوسطين، ومستوى المتقدمين^٦. وفي مرحلة المدرسة المتوسطة، يفترض أن يكون تعليم مهارة الكلام في مستوى المتوسط، نظراً لأن المتعلمين من المفترض أن يكون لديهم أساس في القراءة والنطق وفهم المفردات الأساسية منذ المرحلة التعليمية السابقة. غير أن الواقع يشير إلى أن كثيراً من طلاب المدرسة المتوسطة، ولا سيما القادمين من المدرسة الابتدائية، لا يمتلكون بعد القدرة على قراءة الحروف العربية قراءة سليمة، كما أن حصيلتهم من المفردات محدودة، ولا يزالون يواجهون صعوبة في نطق اللغة العربية نطقاً صحيحاً. ويترتب على هذا المستوى الأولي غير الكافي للمتعلمين اضطراب المعلم إلى تكييف عملية التعلم لتكون في مستوى المبتدئين، وذلك بالتركيز على المهارات الأساسية مثل التعرف على المفردات، ونطق الجمل البسيطة، وأنماط الحوار في المستوى الأولي. وهذا التباين بين مستوى الكفاية اللغوية المستهدف، وهو مستوى المتوسط، ومستوى الكفاية الفعلية للمتعلمين، وهو مستوى المبتدئين، يزيد من الحاجة الحاجة إلى وسائل تعليمية قادرة على مساعدتهم على التعلم بصورة تدريجية وجذابة وسهلة الفهم.

وفي عملية التعلم منذ بدايتها حتى نهايتها، تتم مراعاة عدة جوانب، وهي أهداف التعلم، والمحتوى، والطريقة، والوسائط التعليمية، والتقييم. وتسهم هذه الجوانب في مساعدة عملية التعلم على أن تسير بفاعلية وكفاءة، بمعنى أن تتحقق الأهداف التعليمية في وقت وجهد وتكلفة أقل^٧. وفي عملية

⁵ Ahmad Muradi, *Bahasa Arab dan Pembelajarannya Ditinjau dari Berbagai Aspek*, (Yogyakarta: Pustaka Prisma 2011) h. 169

⁶ Moh Matsna, *Pengembangan Evaluasi dan Tes Bahasa Arab*, (Tangerang Selatan: Alkitabiah 2012) h. 154

⁷ Ahmad Muradi, *Bahasa Arab dan Pembelajarannya Ditinjau dari Berbagai Aspek*, (Yogyakarta: Pustaka Prisma 2011) h. 75

التعلم، تؤدي الوسائط التعليمية دوراً مهماً بوصفها وسيلة لنقل الرسائل التعليمية. وقد تكون هذه الوسائط أشخاصاً أو مواد تعليمية أو أدوات مساعدة ذات أشكال رسومية أو فوتوغرافية أو إلكترونية، وكلها تهدف إلى مساعدة المتعلمين على اكتساب المعرفة والمهارات والاتجاهات. وتتعدد أنواع الوسائط التعليمية، ومن بينها الوسائط اللوحية، والصورية، والمطبوعة، والإسقاطية، والسمعية البصرية، والإلكترونية⁸. ويسهم تطور التكنولوجيا الرقمية في توسيع خيارات الوسائط التي يمكن توظيفها في عملية التعلم، ومن بينها وسائط الفيديو المتحركة. وتعد هذه الوسائط شكلاً رقمياً يجمع بين الصوت وتسلسل الصور المتحركة، مما يمكنها من عرض المعلومات وشرح المفاهيم وإظهار العمليات وتقديم تمثيل واقعي إلى جانب إيهام الحركة، فضلاً عن توفير تجربة تعلم أكثر جذباً. ويسهم استخدام الرسوم المتحركة في جعل التعلم أكثر تفاعلية ومتعة، الأمر الذي يساعد على تحفيز المتعلمين على المشاركة الفعالة في التعلم، ولا سيما في مهارة الكلام التي غالباً ما ينظر إليها على أنها مهارة صعبة.

وم تطبيقات تعلم مهارة الكلام في اللغة العربية على مراعاة أنماط التعلم المختلفة، مثل النمط البصري والسمعي والحركي⁹. وبالنسبة للمتعلمين ذوي أنماط التعلم البصري والسمعي والحركي، تعد وسائط الفيديو المتحركة وسيلة مناسبة جداً. إذ يستفيد المتعلمون ذوو النمط البصري من عرض الصور والرسوم التوضيحية الجذابة، في حين يحصل أصحاب النمط السمعي على الفائدة من الشرح والأصوات المقدمة. أما المتعلمون ذوو النمط الحركي فيمكنهم التعلم من خلال الأنشطة الحركية والتطبيق العملي، مثل ممارسة الحوار وفقاً للرسوم المتحركة المعروضة في الفيديو مع زملائهم في الصف. وبذلك لا تقتصر وسائط الفيديو المتحركة على توفير تجربة المشاهدة والاستماع فحسب، بل تتيح أيضاً مجالاً للمتعلمين للتفاعل وممارسة اللغة بشكل مباشر، مما يخلق بيئة تعلم تفاعلية وممتعة.

وترتبط التربية بالثقافة ارتباطاً وثيقاً ويؤثر كل منهما في الآخر. وتعد العملية التربوية عاملاً حاسماً في تنمية الثقافة، في حين أن وجود التربية ذاته لا يتحقق إلا في إطار الثقافة القائمة. وتمثل الحكمة المحلية جانباً لا يتجزأ من ثقافة المجتمع، إذ ترتبط ارتباطاً وثيقاً باللغة التي يستخدمها ذلك المجتمع. وغالباً ما تنتقل هذه المعارف المحلية من جيل إلى جيل عبر التقاليد الشفهية، بما في ذلك

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2011) h. 73

⁹ Ahmad Muradi, *Bahasa Arab dan Pembelajarannya Ditinjau dari Berbagai Aspek*, (Yogyakarta: Pustaka Prisma 2011) h. 176

الحكايات الشعبية والأمثال والأغاني والألعاب الشعبية^{١٠}. ومع مرور الزمن، تميل القيم الثقافية المحلية إلى التراجع أمام التقدم التكنولوجي والحداثة، مما يؤدي إلى تراجع فهم المتعلمين للتقاليد الثقافية في المجتمع. ولذلك، تبرز أهمية الحفاظ على تنوع الثقافات القائمة وصونها، إلى جانب تطبيق قيمها في الحياة اليومية بصورة جماعية.

ويمكن الحفاظ على الحكمة المحلية من خلال تطبيق قيمها في عملية التعلم. وتكتسب عملية إدماج قيم الحكمة المحلية في التدريس أهمية كبيرة، لأنها تعد عاملاً حاسماً في تحقيق أهداف التعلم المنشودة. وفي تعليم اللغة العربية، ولا سيما في مادة الحوار، يمكن إدخال عناصر من الحكمة المحلية. إذ إن المواد التعليمية المستخدمة حتى الآن لا تزال ذات طابع عام ولا تعكس سياق الحياة اليومية للمتعلمين بصورة كافية. في حين أن توظيف السياق المحلي، مثل استخدام الأسماء البنجرية الشائعة كنانانغ وغالوه، وأنواع المأكولات التقليدية مثل وداي بينغكا وأمباران تاتك، وكذلك المظاهر الثقافية مثل السوق العائم، يمكن أن يساعد المتعلمين على فهم المفردات بشكل أقرب إلى واقعهم. كما أن دمج الثقافة المحلية في الوسائط التعليمية، بما في ذلك الفيديو المتحرك، ينسجم مع منهج التعلم السياقي الذي يؤكد على إضفاء المعنى على التعلم من خلال الخبرات المألوفة لدى المتعلمين.

إن استخدام الوسائط التعليمية القائمة على الحكمة المحلية يؤدي دوراً استراتيجياً في تعزيز مدى ارتباط المادة التعليمية بخبرات المتعلمين الحياتية. فالوسائط التي تتضمن عناصر من الثقافة المحلية لا تسهم فقط في مساعدة المتعلمين على فهم المفاهيم بصورة أكثر واقعية وملموسة، بل تعمل أيضاً على تنمية شعور الانتماء إلى هويتهم الثقافية. كما أن الوسائط التعليمية الموجهة نحو الحكمة المحلية قادرة على تحسين نتائج تعلم المتعلمين، وذلك لأن هذا النوع من التعلم يضيف طابعاً سياقياً أوضح على عملية التعلم، مما يسهل على المتعلمين استيعاب المادة المقدمة. ويظهر أن التعلم الموجه نحو الحكمة المحلية، حيث يشارك المتعلمون في التقاليد السائدة في بيئتهم، يترك أثراً تعليمياً أكثر ارتباطاً

¹⁰ Naurin Julia wati, "Kearifan Lokal Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dasar", *Jurnal Muara Pendidikan* Vol. 9 No. 1 (2024) h. 112

بسياق حياتهم. وعليه، يمكن القول إن استخدام الوسائط التعليمية القائمة على الحكمة المحلية، إذا تم تصميمها بأسلوب ابتكاري، يسهم في خلق بيئة تعليمية ملائمة وتفاعلية¹¹. إن دمج الحكمة المحلية في الوسائط التعليمية يحمل أيضا بعدا مهما في مجال صون الثقافة. ففي ظل التدفق السريع للعولمة والرقمنة، يمكن للوسائط التعليمية أن تقوم بدور وسيلة لنقل القيم الثقافية إلى الأجيال الناشئة بأساليب أكثر حداثة وجاذبية، ومتوافقة مع التطورات التكنولوجية المعاصرة. وبذلك، فإن تطوير الفيديوهات المتحركة القائمة على الحكمة المحلية لا يقتصر على دعم تحقيق أهداف تعلم اللغة العربية، ولا سيما في مهارة الكلام، بل يسهم كذلك في الجهود الرامية إلى الحفاظ على ثقافة بانجر من خلال المجال التربوي. ويجعل هذا التوجه من عملية تعلم اللغة وسيلة فاعلة في الوقت نفسه لتعزيز الهوية الثقافية المحلية.

غير أن الواقع الميداني يشير إلى أن تعليم مهارة الكلام لا يزال يواجه العديد من المعوقات. ففي التطبيق العملي، يميل المعلمون إلى استخدام الأساليب التقليدية، مثل الشرح المباشر وممارسة الحوار بشكل مباشر، دون الاستعانة بوسائط تعليمية متنوعة¹². يؤدي ذلك إلى انخفاض اهتمام الطلاب في متابعة تعلم اللغة العربية، لأن أنشطة التعلم تبدو رتيبة وقليلة الجاذبية. في حين أنه من الناحية المثالية، ينبغي أن يقدم تعليم مهارة الكلام أجواء تعلم أكثر حيوية وتفاعلية، وقادرة على تشجيع مشاركة الطلاب بشكل نشط. إن وجود الفجوة بين المتطلبات النظرية والواقع العملي هو ما يؤدي لاحقا إلى ظهور المشكلة الرئيسية في عملية التعلم.

إضافة إلى ذلك، تعد صعوبات التعلم التي يعاني منها الطلاب عاملا مهما يسهم في اتساع الفجوة في ممارسات التعلم. وبناء على النتائج الميدانية، لا يزال كثير من الطلاب يواجهون عوائق في نطق الكلمات أو التعابير العربية، خاصة عند استخدام اللهجة العربية الصحيحة. كما أن فهمهم للقواعد الأساسية، مثل التركيب ولا سيما في جزئي المبتدأ والخبر، لا يزال منخفضا نسبيا، مما يؤثر في

¹¹ Ginting, Sri Julita Br. "Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran Bahasa Sastra Indonesia di SMP Negeri 1 Berastagi". Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I Unimed-2018, 1. H. 235

¹² المقابلة مع المعلمة اللغة العربية في المدرسة الثانوية الإسلامية بتاريخ ٢٣ مايو ٢٠٢٥

قدرتهم على تكوين الجمل أثناء ممارسة مهارة الكلام. ومن ناحية أخرى، يعترف بعض الطلاب بعدم الجرأة على التقدم لأداء الحوار خوفاً من ارتكاب الأخطاء والتعرض لسخرية زملائهم، في حين يظهر آخرون ضعفاً في الدافعية لأنهم ينظرون إلى اللغة العربية على أنها مادة دراسية صعبة¹³. في ظل هذه الظروف، لا يمتلك سوى عدد قليل من الطلاب الجرأة والقدرة الجيدة على النطق. وتشير هذه العوائق المتنوعة إلى أن تعليم مهارة الكلام لم يتمكن بعد من تلبية احتياجات الطلاب وخصائصهم بشكل كامل، مما يستدعي الحاجة إلى وسائل تعليمية أكثر دعماً وجاذبية، وقادرة على تيسير تدريب مهارة الكلام بصورة تدريجية وممتعة.

أجريت العديد من الدراسات المتعلقة بوسائل الفيديو الرسوم المتحركة بشكل عام. فقد قامت مرتازية في بحثها المعنون «تطوير وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس Animaker في تعليم اللغة العربية لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية بنجانغ أمونتي»، كما أجرى محمد صالح سليم بحثاً بعنوان «تطوير وسيلة تعليم اللغة العربية القائمة على الرسوم المتحركة (Motion Graphic) لترقية دافعية الطلبة في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مالانج». وقد أظهرت نتائج هذين الباحثين أن وسيلة الفيديو الرسوم المتحركة ثبتت فعاليتها في زيادة دافعية المتعلمين وتحسين جودة تعلم اللغة العربية، حيث أسفرت عن إنتاج وسائل تعليمية صالحة وجذابة وحصلت على استجابات إيجابية من الطلاب. أما الفرق بين هذين الباحثين وهذا البحث، فهو أن الباحثين السابقين لم يدخلوا عنصر الحكمة المحلية، في حين أن هذا البحث يركز بشكل خاص على دمج الثقافة البنجارية في الفيديو الرسوم المتحركة.

تُظهر دراسات أخرى ركزت على مهارة الاستماع فاعلية استخدام وسائل الرسوم المتحركة في تعلم اللغة العربية. فقد أجرت خيروتن نعمة بحثاً بعنوان "Development of Animated Videos Based on the Canva Application as a Learning Media for Arabic Listening Skills Students of Darul Ulum University"، حيث قامت بتطوير فيديوهات رسوم متحركة قائمة على تطبيق Canva، وأثبتت نتائج البحث أن هذه الوسيلة تتمتع بدرجة عالية من الصدق وقادرة على زيادة دافعية الطلاب وتحسين مهارة الاستماع لديهم. كما قامت روخاني من خلال بحثها المعنون

¹³ مقابلة مع طلاب المدرسة المتوسطة بتاريخ ٢٧ أكتوبر ٢٠٢٥

“Developing 3D Animated Videos Using the Plotagon Story Application to Improve Arabic Listening Skills” بإنتاج فيديوهات رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد، وأظهرت نتائجها فاعلية هذه الوسيلة في زيادة اهتمام الطلاب وتنمية مهارة الاستماع. وفي الوقت نفسه، أوضحت دراسة تشاهيا تيني بعنوان “Implementasi Media Audio Visual Berbasis Animasi Bahasa Arab dalam Pembelajaran Maharah Istima” أن استخدام الوسائط السمعية البصرية القائمة على الرسوم المتحركة يساهم في رفع دافعية الطلاب وتحسين مستوى فهمهم، على الرغم من أن البحث لم يطور وسيلة جديدة، وإنما استخدم فيديوهات جاهزة متوفرة على منصة YouTube. ويتمثل الفرق الجوهرى بين هذه الدراسات والبحث الحالى في تركيز المهارة، حيث انصبت تلك الدراسات على مهارة الاستماع، في حين يركز هذا البحث على مهارة الكلام مع دمج عناصر الحكمة المحلية لثقافة بنجر.

في مجال مهارة الكلام، قامت نور أسيدة كالون بإجراء بحث بعنوان “The Development of 2D Animation Video Application for Arabic Daily Conversations”، حيث طُوِّرت فيديوهات رسوم متحركة ثنائية الأبعاد باستخدام نموذج ADDIE، وأثبتت نتائج البحث فاعلية هذه الوسيلة في تحسين مهارة المحادثة اليومية لدى الطلاب. ويتمثل أوجه التشابه بين هذا البحث والبحث الحالى في استخدام نموذج ADDIE وتطوير وسائط تعليمية قائمة على الرسوم المتحركة، في حين يكمن الاختلاف في أن البحث الحالى يضيف عناصر الحكمة المحلية لثقافة بنجر، ويركز على طلبة الصف السابع في المدرسة المتوسطة الإسلامية.

وفي الوقت نفسه، أظهرت دراسات أخرى في مجال الوسائط المتعددة لتعليم اللغة العربية، مثل بحث محمد يعقوبي بعنوان “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi bagi Siswa Kelas 7 Pondok Pesantren Darul Ishlah Bulukumba”، أن الفيديوهات الرسوم المتحركة التي طُوِّرت باستخدام نموذج ADDIE حققت مستوى فاعلية عالياً جداً بلغ (٩١,٦٦). ويكمن الفرق بين هذا البحث والبحث الحالى في أن الوسيلة التعليمية في ذلك البحث لا تتضمن عناصر الثقافة المحلية، كما أنها تركز بشكل أكبر على إتقان المادة العامة دون دمج السياق الثقافى المحلى.

بناءً على مراجعة الدراسات السابقة، يتضح أن تطوير وسائل تعليم اللغة العربية المعتمدة على الفيديو الرسوم المتحركة قد أُجري من قبل عدد من الباحثين، إلا أن تركيزها في الغالب ما زال محدوداً على تنمية المفردات، وفهم النصوص، أو التعلم الموضوعي في مجالات معينة. ولم يُعثر على دراسة تُعنى بشكل خاص بتطوير وسيلة فيديو رسوم متحركة قائمة على تطبيق Canva لتنمية مهارة الكلام لدى طلاب المدرسة المتوسطة، وتتضمن في الوقت نفسه عناصر الحكمة المحلية (الثقافة المحلية) لـ بانجر. أما الدراسات المتعلقة بالفيديو الرسوم المتحركة القائمة على الحكمة المحلية فقد أُجريت بالفعل، غير أن سياقها مختلف، إذ ركزت على تمكين المعلمين من خلال مرافقة إعداد فيديوهات رسوم متحركة قائمة على الثقافة الآتشيكية، وليس في مجال تعليم اللغة العربية، ولا في إطار ثقافة بانجر. وبناءً على ذلك، لم توجد حتى الآن دراسة تدمج مهارة الكلام في اللغة العربية مع عناصر الثقافة المحلية لـ بانجر، مثل استخدام الأسماء المحلية المميزة، والأطعمة التقليدية، والرموز الثقافية، ضمن سياق الفيديو الرسوم المتحركة. ويُظهر هذا الفراغ وجود فجوة بحثية (research gap)، ويؤكد في الوقت نفسه على أهمية ضرورة تطوير وسيلة تعليمية مبتكرة، وسياقية، وملائمة للبيئة الثقافية لطلاب المدرسة المتوسطة في كاليمانان الجنوبية.

ب- أسئلة البحث

- ١- كيف إجراءات تطوير فيديو الرسوم المتحرك على أساس الثقافة المحلية البنجرية لتنمية مهارة الكلام لطلبة الصف السابع بالمدارس المتوسطة الإسلامية؟
- ٢- كيف صلاحية استخدام فيديو الرسوم المتحرك المطور على أساس الثقافة المحلية البنجرية لتنمية مهارة الكلام لطلبة الصف السابع بالمدارس المتوسطة الإسلامية؟
- ٣- كيف فعالية فيديو الرسوم المتحرك المطور على أساس الثقافة المحلية البنجرية لتنمية مهارة الكلام لطلبة الصف السابع بالمدارس المتوسطة الإسلامية؟

ج- أهداف البحث

- ١- لتحليل إجراءات تطوير فيديو الرسوم المتحرك على أساس الثقافة المحلية البنجرية لتنمية مهارة الكلام لطلبة الصف السابع بالمدارس المتوسطة الإسلامية.
- ٢- لقياس صلاحية استخدام فيديو الرسوم المتحرك المطور على أساس الثقافة المحلية البنجرية لتنمية مهارة الكلام لطلبة الصف السابع بالمدارس المتوسطة الإسلامية
- ٣- لقياس فعالية فيديو الرسوم المتحرك المطور على أساس الثقافة المحلية البنجرية لتنمية مهارة الكلام لطلبة الصف السابع بالمدارس المتوسطة الإسلامية

د- أهمية البحث

١- أهمية نظرية

من الناحية النظرية, يسهم هذا البحث في تعزيز الدراسات المتعلقة بوسائل التعليم التي تدمج الحكمة المحلية. ويُعتقد أن دمج الثقافة المحلية في الوسائل التعليمية قادر على تقديم تعلم أكثر سياقية ومعنى وقرباً من خبرات الطلاب. ويتوافق هذا المدخل مع نظرية العلاقة بين اللغة والثقافة التي تؤكد أن فهم اللغة يكون أكثر فاعلية عندما يرتبط بالواقع الاجتماعي والقيم الثقافية المألوفة لدى المتعلمين.

إضافة إلى ذلك، يُثري هذا البحث الأدبيات العلمية المتعلقة بفعالية الوسائل السمعية البصرية القائمة على الثقافة المحلية في تنمية دافعية التعلم وتحسين الفهم لدى الطلاب. ومن المتوقع أن تشكل نتائج هذا البحث أساساً نظرياً لتطوير وسائل تعليمية سياقية في مختلف المواد الدراسية، كما يمكن أن تكون مرجعاً للباحثين الآخرين في تطوير نماذج وسائل تعليمية مماثلة تدعم عملية التعلم ذات الصلة، والجاذبة، وذات المعنى.

٢- أهمية تطبيقية

- (١) للمعلمين، يمكن أن تكون وسيلة الفيديو الرسوم المتحركة القائمة على Canva والمندجة بالحكمة المحلية بديلا وحلا لمواجهة المشكلات التي يواجهونها في تعليم اللغة العربية، خاصة فيما يتعلق بتوظيف التكنولوجيا في عملية التعلم.
- (٢) للطلبة، يُتوقع أن يساعدهم هذا البحث في تعلم مهارة الكلام باللغة العربية بطريقة تدريجية ومنهجية، مما يسهل فهم اللغة العربية من خلال استخدام وسيلة الفيديو الرسوم المتحركة القائمة على Canva والمندجة بالحكمة المحلية.
- (٣) للمدرسة، يمكن أن يسهم استخدام وسيلة الفيديو الرسوم المتحركة القائمة على Canva والمندجة بالحكمة المحلية في تنمية الإبداع وزيادة الدافعية في تعليم اللغة العربية

ه- تحديد المصطلحات

١- التطوير

يقصد بالتطوير في هذا البحث تطوير المنتج من خلال منهج البحث والتطوير باستخدام نموذج ADDIE. وتبدأ عملية ADDIE في تحديد مهارة الكلام بمرحلة التحليل، وذلك من خلال تحديد احتياجات طلبة الصف السابع الذين ما زالوا يواجهون صعوبات في استخدام اللغة العربية شفهيًا، خاصة في مواقف التعريف بالنفس، والتحية، وطرح الأسئلة، والإجابة عنها. ومن نتائج التحليل تم تحديد أن مهارة الكلام التي تحتاج إلى التطوير تشمل جوانب المفردات البسيطة، وبنية الجملة الأساسية، والنطق، والتغيم، وملاءمة المعنى في التواصل. وفي مرحلة التصميم، تم تحويل مهارة الكلام إلى مؤشرات قابلة للقياس، من بينها دقة النطق، وإتقان المفردات، وطلاقة الكلام، وملاءمة المعنى، والجرأة في التحدث. وتشكل هذه المؤشرات مرجعا في إعداد أدوات التقويم وسيناريوهات التعلم القائمة على الفيديو الرسوم المتحركة. أما في مرحلة التطوير، فيتم تصميم وإنتاج وسيلة فيديو رسوم متحركة تتوافق مع مؤشرات مهارة الكلام، بحيث يتمكن الطلبة من

التدريب على تركيب الجمل البسيطة ونطقها بشكل صحيح ضمن سياق حوارى تم التحقق من صلاحيته من قبل معلم اللغة العربية والخبراء في مجالات اللغة والمادة والوسيلة. ثم في مرحلة التنفيذ، تطبق التعريفات الإجرائية لمهارة الكلام في عملية التعلم من خلال الممارسة المباشرة، مثل الحوار، والتعريف بالنفس، وطرح الأسئلة والإجابة عنها. وأخيراً، تجرى مرحلة التقويم لقياس مدى تحقيق الطلبة لمهارة الكلام وفقاً للمؤشرات المحددة، سواء من خلال الاختبارات الشفهية، أو ملاحظات المعلم، أو التغذية الراجعة من الطلبة

٢- المنتج

المنتج المطور عبارة عن وسيلة فيديو رسوم متحركة قائمة على Canva ومندمجة بالحكمة المحلية، تتضمن مواد مأخوذة من كتاب تعليم اللغة العربية. وقبل تجربتها على الطلبة، قام الباحث أولاً بإجراء تقويم المحتوى من قبل خبراء المادة، وخبراء اللغة، وخبراء وسائل التعليم، وذلك للحصول على نتائج مناسبة. وبعد عملية التقويم وإجراء التعديلات وفقاً لملاحظات المقومين، قام الباحث بتجريب المنتج على طلبة الصف السابع في المدرسة المتوسطة بمدينة بنجارماسين. وقد تم إجراء التجربة من خلال تقديم اختبار قبلي للطلبة قبل استخدام وسيلة الفيديو الرسوم المتحركة، ثم بعد استخدام الوسيلة تم تقديم اختبار بعدي. إضافة إلى ذلك، استخدم الباحث أداة الاستبانة لقياس استجابات الطلبة. وستحدد نتائج هذه الاستبانة مدى صلاحية وفاعلية وسيلة الفيديو الرسوم المتحركة القائمة على Canva والمندمجة بالحكمة المحلية، وكذلك إمكانية استخدامها بشكل عملي في تعليم اللغة العربية.

٣- الفيديو الرسوم المتحركة

يعرض هذا الفيديو الرسوم المتحركة بشكل عام مجموعة من المشاهد المتنوعة المصحوبة بالإيضاحات البصرية والأفكار والمعلومات التي تجسد في شكل صور متحركة. ويعتمد هذا البرنامج على الصور المتحركة، والإشارات السمعية، والمؤثرات الصوتية التي تجذب

انتباه الطلبة، مما يجعله عرضاً قريباً من الواقع وقادراً على إثارة اهتمامهم وخيالهم وتركيزهم. وقد تم إعداد محتوى هذا الفيديو الرسوم المتحركة بالاعتماد على مواد تعليم اللغة العربية الواردة في كتاب اللغة العربية للصف السابع ودفتر عمل طلبة اللغة العربية، وذلك في موضوعي التعارف والمرافق المدرسية، حيث عرضت المادة بما يتناسب مع المستوى الأساسي للطلبة، وتم تنظيمها بناءً على خصائصهم النفسية والمعرفية. كما استخدم التصميم البصري ألواناً زاهية وعناصر جاذبة أخرى لتكون أكثر توافقاً مع احتياجات الطلبة.

Canva - ٤ -

تعد Canva تطبيقاً يمكن استخدامه في التصميم عبر الإنترنت لمختلف أنواع الوسائط، مثل شرائح العروض التقديمية، والصور، ومقاطع الفيديو، واللافتات، والنشرات، والملصقات، والكتب الإلكترونية، وغيرها، حيث يوفر هذا التطبيق العديد من الخصائص، مثل قوالب التصميم، والعناصر، والأيقونات، التي تتوافق مع احتياجات المستخدم، خاصة في تصميم الوسائل التعليمية. ويساعد تطبيق Canva في إنشاء التصميم دون الحاجة إلى تنزيل التطبيق، كما يتميز بتوفر مجموعة متنوعة من الخصائص التي تتيح دمج أشكال متعددة من التصميم الفنية. وتسهم هذه الخصائص في جعل الوسائل التعليمية أكثر جاذبية، مما يساعد على خلق أجواء تعلم أكثر متعة. وفي هذا البحث، تم استخدام Canva Pro في إعداد الرسوم المتحركة، حيث تتيح خاصية التحريك جعل العناصر الرسومية تتحرك وفقاً للرغبة. كما تم استخدام خاصية الرسم في هذا الفيديو الرسوم المتحركة لتعديل ملامح وجوه الشخصيات الكرتونية، إضافة إلى استخدام خاصية الرفع لإدراج صور متحركة للفم بهدف إظهار حركة الفم في الشخصيات. أما الصوت في الفيديو الرسوم المتحركة، فقد تم استخدام خاصية Aivoov AI المتوفرة في Canva ، والتي يمكن من خلالها ضبط سرعة الإلقاء الصوتي بما يتناسب مع احتياجات التعلم.

مهارة الكلام - ٥ -

تعد مهارة الكلام قدرة نشطة ومنتجة في تركيب الكلمات ونطقها بوضوح لنقل الأفكار والمشاعر والاحتياجات والرغبات إلى الآخرين بما يتوافق مع قواعد اللغة الصحيحة. ومهارة الكلام في هذا البحث هي قدرة طلبة الصف السابع على استخدام المفردات وبنية اللغة العربية البسيطة لتقديم أنفسهم، والتحية، وطرح الأسئلة، والإجابة شفويا بلفظ صحيح، ونبرة واضحة، ودقة في المعنى ضمن سياق التواصل. وتشمل هذه المهارة ليس فقط شجاعة الطلبة في التعبير عن العبارات البسيطة، بل أيضا قدرتهم على الحفاظ على طلاقة الكلام، وتكييف اللغة حسب الموقف، ونقل الرسائل بطريقة يسهل على المتلقي فهمها. وبذلك، فإن مهارة الكلام المقصودة تمثل مزيجا بين الجوانب اللغوية (المفردات، القواعد، والنطق) والجوانب غير اللغوية (النبرة، التعابير، وطلاقة التواصل) والتي تعمل كوسيلة أساسية للطلبة للتفاعل باستخدام اللغة العربية.

٦- تدريس اللغة العربية للصف السابع

يُعرّف تدريس اللغة العربية للصف السابع في هذا البحث بأنه عملية مخططة تسير بشكل منهجي من البداية إلى النهاية مع مراعاة سبعة عناصر رئيسية، وهي: أهداف التعلم، والمحتوى، والمعلم، والطلبة، والطريقة، والوسائط والوسائل، والتقييم. وتهدف أهداف التعلم إلى تعزيز القدرة الأساسية للطلبة على فهم واستخدام اللغة العربية، وخاصة مهارة الكلام، مع محتوى مصمم وفق منهج الصف السابع في المدرسة المتوسطة وملائم لاحتياجات الطلبة. ويقوم المعلم بدور الميسر والموجه في آن واحد، بينما يُعد الطلبة هم الموضوع الرئيسي للعملية التعليمية. وتكون الطريقة المستخدمة متنوعة، تواصلية، ومشاركة، لزيادة نشاط الطلبة، بدعم من وسائط حديثة مثل الفيديوهاات المتحركة، وكتب الدراسة، والوسائط الأخرى. ويُجرى التقييم بشكل مستمر لقياس مدى تحقيق الأهداف بطريقة فعالة وكفؤة، بحيث يمكن الحصول على أفضل النتائج في وقت وتكلفة منخفضة نسبياً.

٧- يُعرف الثقافة المحلية البنجرية

يُعرف الثقافة المحلية بأنها مجموعة من القيم، والممارسات الثقافية، والمعرفة التقليدية، والرموز، والمصطلحات، والعادات التي تتطور وتمتلكها جماعة بالنجار، والتي تتجلى في الحياة اليومية، وأسماء المناداة (نانانغ وغالوه)، والمأكولات (وادي بينجكا وأمباران تاتاك)، والأماكن (السوق العائم)، والفنون الثقافية (البيت التقليدي البنجاري). في هذا البحث، يُفهم الحكمة المحلية بشكل ملموس على أنها العناصر الثقافية البنجارية التي يتم دمجها عمداً في النصوص، والحوار، والمرئيات، والصوت في الفيديو المتحرك لجعل مادة تعلم اللغة العربية أكثر سياقية وملاءمة وألفة لطلبة المدرسة المتوسطة في بانجارماسين.

و- الدراسات السابقة

- ١- في المجلة التي كتبتها خيروتون نِغَمَه (Khoirotun Ni'mah) بعنوان "Development of Animated Videos Based on the Canva Application as a Learning Media for Arabic Listening Skills Students of Darul 'Ulum Lamongan Islamic University"، قام الباحث بصياغة المشكلة حول كيفية تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الفيديو المتحرك باستخدام تطبيق Canva تكون فعالة في تحسين مهارات الاستماع في اللغة العربية لدى طلبة الجامعة الإسلامية دار العلوم لامونغان، وكذلك إلى أي مدى يمكن لهذه الوسيلة زيادة اهتمام الطلبة وتحفيزهم على التعلم.
- أظهرت هذه الدراسة أهمية أن الوسيلة المطورة لا تجعل عملية التعلم أكثر جاذبية وتفاعلية فحسب، بل تساعد الطلبة على فهم المادة من خلال العرض البصري الداعم للمحتوى الصوتي. بالإضافة إلى ذلك، تعتبر الوسيلة سهلة الوصول والاستخدام لكل من المعلم والطلبة، مما يزيد من فعالية وكفاءة عملية تعلم اللغة العربية، خصوصاً في مهارة الاستماع.
- نموذج التطوير المستخدم هو نموذج R&D بالاقتراب من ADDIE، والذي يتكون من خمس مراحل للتطوير. في مرحلة التحليل (Analysis)، حدد الباحث احتياجات وخصائص الطلبة وسعى لتحديد أهداف تطوير الوسيلة. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والتوثيق لمعرفة احتياجات التعلم والصعوبات التي يواجهها الطلبة. بعد ذلك، أجريت مرحلة التصميم (Design) من خلال وضع مفهوم وسيلة الفيديو المتحرك بما يتوافق مع أهداف

التعلم. شمل التخطيط إعداد لوحة القصة (storyboard) ، صياغة النصوص، والتصميم البصري الجذاب والمتوافق مع مادة اللغة العربية. بعد اكتمال التصميم، انتقل الباحث إلى مرحلة التطوير (Development)، وهي عملية إنتاج وسيلة الفيديو المتحرك بناءً على التصميم باستخدام تطبيق Canva ، وتشمل إنتاج محتوى الفيديو، التحرير، والتجهيز النهائي للوسيلة الجاهزة للاستخدام. المرحلة التالية هي التنفيذ (Implementation)، حيث تم تطبيق الوسيلة المطورة في عملية التعلم داخل الصف. الهدف من ذلك قياس فعالية الوسيلة وتقييم مدى جذبها لاهتمام الطلبة وتحسين مهارات الاستماع لديهم. أخيراً، في مرحلة التقييم (Evaluation)، قام الباحث بتقييم نجاح الوسيلة في زيادة الدافعية ونتائج تعلم الطلبة، من خلال جمع آراء الطلبة والمعلمين عبر الاستبيانات والملاحظة، لمعرفة فعالية الوسيلة والجوانب التي تحتاج إلى تحسين.

من خلال اتباع عملية ADDIE بشكل منهجي، أصبح تطوير الوسيلة التعليمية أكثر توجهاً وقابلية للقياس. خلصت الدراسة إلى أن الوسيلة التعليمية القائمة على الفيديو المتحرك باستخدام تطبيق Canva فعالة في تحسين مهارات الاستماع لدى الطلبة وقد تم تقييم هذه الوسيلة بأنها صالحة جداً من حيث المحتوى، وطريقة العرض، واللغة، كما أنها قادرة على زيادة اهتمام وتحفيز الطلبة في تعلم اللغة العربية. كما أن استخدام التكنولوجيا من خلال هذه الوسيلة له أثر إيجابي على مشاركة الطلبة ونتائج تعلمهم بشكل عام¹⁴.

إنَّ التشابه بين البحث الذي أجرته خيروتون نعمة (Khoirotun Ni'mah) وبين بحث المؤلف يكمن في استخدام نموذج ADDIE ونهج المزيج (mix methods) ، وكذلك في استخدام تطبيق Canva في عملية تطوير الوسيلة التعليمية. أما الاختلاف فيتجلى في مهارات اللغة العربية التي تكون هي المركز الرئيسي. فبحث خيروتون نعمة يركز على مهارة الاستماع ، في حين أن بحثي هذا يركز على مهارة الكلام. الى جانب ذلك، يستخدم بحثي أيضاً تطبيق InShot كإضافة في عملية جمع الوسائل.

¹⁴ Khoirotun Ni'mah "Development of Animated Videos Based on the Canva Application as a Learning Media for Arabic Listening Skills Students of Darul 'Ulum Lamongan Islamic University", *ALSUNIYAT: Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, dan Budaya Arab*, Vol. 7, No. 2, Oktober 2024

في المجلة التي كتبها روخاني (Rokhani) والتي بعنوان "Developing 3D Animated Videos Using The Plotagon Story Application to Improve Arabic Listening Skills"، وُضح أن تركيز هذا البحث هو تطوير وسيلة تعليمية على شكل فيديوهات رسوم متحركة ثلاثية الأبعاد (3D) باستخدام تطبيق Plotagon Story من أجل تحسين مهارات الاستماع في اللغة العربية. وتتمثل صياغة المشكلة في هذه المجلة في معرفة ما إذا كانت وسيلة الفيديوهات المتحركة ثلاثية الأبعاد المطورة فعالة في زيادة اهتمام الطلاب في تعلم مهارة الاستماع للغة العربية.

تتمثل أهمية هذا البحث في السعي إلى تعزيز اهتمام الطلاب وقدرتهم على الاستماع من خلال وسيلة تعليمية قائمة على الرسوم المتحركة ثلاثية الأبعاد (3D) تكون جذابة وفعالة. كما يقدم هذا البحث حلاً لمشكلة المعلمين في توفير وسائط تعليمية مناسبة وممتعة ضمن تعلم مهارة الاستماع. ويأمل الباحثون أنه من خلال تطوير هذه الوسيلة، ستصبح عملية التعلم أكثر فعالية وتؤثر إيجابياً على نتائج تعلم الطلبة.

تستخدم هذه الدراسة منهج البحث والتطوير (R&D) المعدل من نموذج هانافين وبيك (١٩٨٨)، والذي يتكون من أربع مراحل: التخطيط، ويتضمن تحليل الاحتياجات وتصميم محتوى الفيديو التعليمي المتحرك وفق أهداف تعلم اللغة العربية؛ التطوير، ويتضمن إنتاج فيديو تعليمي ثلاثي الأبعاد 3D باستخدام تطبيق Plotagon Story بناءً على التصميم المعد مسبقاً؛ التنفيذ، ويشمل استخدام الفيديو التعليمي في عملية التعلم لاختبار فعاليته في تعزيز مهارة الاستماع لدى الطلاب؛ التقييم، ويشمل جمع البيانات من عملية التنفيذ وتحليل نجاح الوسيلة وإجراء التعديلات إذا لزم الأمر.

أظهرت نتائج هذا البحث أن الفيديو التعليمي ثلاثي الأبعاد المطور كان فعالاً في تعزيز اهتمام الطلاب ومهاراتهم في الاستماع للغة العربية. وقد قُيم هذا الفيديو على أنه عالي الجودة من قبل خبراء المحتوى والوسائط، كما أنه عزز دافع الطلاب وانتباههم أثناء عملية التعلم. وأظهرت الاختبارات الإحصائية زيادة ملحوظة في مهارات الاستماع لدى الطلاب

بعد استخدام الوسيلة. لذلك، فقد اعتُبرت هذه الوسيلة التعليمية ثلاثية الأبعاد صالحة جداً لدعم تعلم اللغة العربية، وخصوصاً في مهارة الاستماع.^{١٥} أما الفرق بين هذه الدراسة والبحث الذي أجرته، فيكمن في عدة جوانب. ففي هذه الدراسة، كان التركيز على تطوير وسيلة لمهارة الاستماع باستخدام تطبيق Plotagon Story ونموذج Hannafin وPeck، وكان موضوع البحث طلاب المرحلة الجامعية في الفصل الدراسي الأول. بينما يركز بحثي على تطوير وسيلة لمهارة الكلام (المهارة الكلامية)، باستخدام نموذج تطوير ADDIE، مع طلاب الصف السابع كمجتمع بحثي.

٣- الأطروحة التي كتبها مرتزية في عام ٢٠٢٣ بعنوان “تطوير وسيلة فيديو الرسوم المتحركة على أساس Animaker في تعليم اللغة العربية لدى طلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية بنجانغ، أمونتي” تمثل دراسة تطويرية لوسيلة تعليمية قائمة على الفيديو المتحرك باستخدام منصة Animaker. وقد أُجريت هذه الدراسة في مدرسة ابتدائية متكاملة الأخوة بانج (Madrasah Ibtidaiyyah Integral Al-Ukhuwwah Banjang)، مع التركيز على تعليم اللغة العربية لطلبة الصف الخامس.

تشمل صياغة المشكلة في هذه الدراسة ثلاثة محاور: كيفية تصميم وسيلة تعليمية قائمة على الفيديو المتحرك باستخدام Animaker في تعليم اللغة العربية، وما هي خصائص الوسيلة المطوّرة، ومدى فاعلية هذه الوسيلة في تحسين تحصيل طلبة الصف الخامس. وتهدف الدراسة إلى إنتاج وسيلة تعليمية مبتكرة وجذابة وفعّالة، لمعالجة التحديات التي تواجه تدريس اللغة العربية في المرحلة الابتدائية.

استخدمت الدراسة منهجية مختلطة (mix method) مع نموذج تطوير ADDIE المكوّن من خمس مراحل. في مرحلة التحليل (analysis)، قام الباحث بتحليل حالة الواقع الميداني بما يخص احتياجات التعلم، مدى ملائمة المواد، والصعوبات التي يواجهها المعلمون والطلبة، خاصة في تعلم مهارة الكلام. أما مرحلة التصميم (design)، فركزت على التخطيط المنهجي

¹⁵ Rokhani “Developing 3D Animated Videos Using The Plotagon Story Application to Improve Arabic Listening Skills”, *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* (Vol. 8, No. 1, 2024) h. 145

للسيلة، بما يشمل صياغة أهداف التعلم، تحديد استراتيجيات التدريس، اختيار نوع الوسيلة فيديو متحرك باستخدام Animaker، وتصميم أدوات التقييم ومحتوى التعلم. في مرحلة التطوير (development)، بدأ الباحث بإنتاج الوسيلة التفاعلية وفق التصميم المخطط، وأجرى تقييمًا داخليًا قبل الانتقال إلى مرحلة التطبيق. تم تنفيذ مرحلة التطبيق (implementation) من خلال تجربة محدودة في الصف، حيث راقب الباحث تفاعل الطلبة والمعلمين مع الوسيلة المطوّرة. كما تم إجراء التقييم بشكل تكويني ونهائي باستخدام بيانات نوعية (ملاحظات، مقابلات، وآراء الطلبة) وبيانات كمية (نتائج اختبارات الطلبة). وتم تعديل الوسيلة استنادًا إلى ملاحظات الخبراء ونتائج تجربة التطبيق. أظهرت نتائج الدراسة أن الوسيلة المطوّرة استوفت معايير الصلاحية، حيث بلغت نسبة التقييم من خبراء المادة ٩٢٪، وخبراء اللغة ٩٠٪، وخبراء الوسائل ١٠٠٪. وقد اعتُبرت الوسيلة صالحة جدًا للاستخدام في تعليم اللغة العربية في المرحلة الابتدائية. ومن حيث العملية، أظهرت استبانة استجابة المعلمين نسبة ٩٠٪ واستجابة الطلبة ٩٤٪، مما يشير إلى أن الوسيلة عملية جدًا للاستخدام¹⁶.

يتجلى التشابه بين هذه الدراسة والبحث الجاري تنفيذه في استخدام كل منهما لمنهجية مختلطة (mix method) ونموذج تطوير R&D ADDIE. أما الاختلاف فيمكن في التركيز ونوع الوسيلة التعليمية، حيث أن دراسة مرتزية كانت موجهة لتعليم اللغة العربية العام لطلبة الصف الخامس في المدرسة الابتدائية، بينما يركز بحثي على مهارة الكلام، ويستخدم تطبيقات مختلفة وهي Canva و InShot بدلاً من Animaker

٤ - الأطروحة التي كتبها محمد صالح سلم العقبي في عام ٢٠٢٥ بعنوان “تطوير وسيلة تعليم اللغة العربية القائمة على الرسوم المتحركة (Motion Graphic) لترقية دافعية الطلبة في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مالانج” تمثل دراسة أعدت كمتطلب للحصول على درجة

¹⁶ مرتزية، تطوير وسيلة فديو الرسوم المتحركة على أساس Animaker في تعليم اللغة العربية لدى طلبة الصف

خامس في المدرسة الإبتدائية بنجانغ، أمونتي

الماجستير في برنامج تعليم اللغة العربية، الدراسات العليا، جامعة الدولة الإسلامية مالاولا مالک إبراهيم مالانغ.

تشمل مشكلة البحث ثلاثة محاور رئيسية، وهي: مدى فعالية وسيلة تعلم اللغة العربية المتمثلة في الرسوم المتحركة (motion graphic) في تعزيز الدافعية لدى الطلبة في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مالانغ ؛ مدى ملائمة الوسيلة من وجهة نظر الخبراء؛ ومدى صلاحية استخدامها وفق رأي المستخدمين، وخاصة الطلبة والمعلمين.

تبرز أهمية هذا البحث في تطوير وسائل تعليمية مبتكرة وجاذبة لتعليم اللغة العربية من خلال استخدام الرسوم المتحركة. حيث أن الوسيلة المطورة لا تهدف فقط إلى زيادة جاذبية التعلم وتحفيز الطلبة، بل تدعم أيضاً عملية التعلم لتصبح أكثر تفاعلية وفعالية.

استخدم الباحث منهج البحث والتطوير (RnD) بنموذج ADDIE الذي يتألف من خمس مراحل. في مرحلة التحليل، جرى جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلات لتحديد الاحتياجات والمشكلات في تعلم الكلام في الصف السابعدسة المتوسطة الإسلامية الحكومية. وتشمل مرحلة التصميم تخطيط الوسيلة التعليمية بالفيديو المتحرك، بما في ذلك تحديد الأهداف واستراتيجية التوصيل ومحتوى المادة وأشكال التقييم. بعد ذلك، في مرحلة التطوير، بدأ الباحث في إنتاج وتجويد الوسيلة بناءً على التصميم المعد مسبقاً، تليها التقييم الأولي من قبل الباحث نفسه. ثم تأتي مرحلة التطبيق التي تضمنت استخدام الوسيلة في الصف بشكل محدود لقياس فعاليتها. وأخيراً، مرحلة التقييم التي شملت جمع البيانات النوعية والكمية، وإجراء مراجعات للوسيلة استناداً إلى نتائج التجربة وملاحظات الخبراء.

خلصت نتائج البحث إلى أن وسائل تعليم اللغة العربية المعتمدة على الرسوم المتحركة (motion graphic) والتي تم تطويرها باستخدام نموذج ADDIE قد استوفت معايير الصلاحية والجدارة. وقد ثبتت فعاليتها في زيادة دافعية الطلبة، حيث أظهرت نتائج التقييم مستوى عالٍ من الصلاحية وردود فعل إيجابية من المستخدمين. لذلك، تعتبر هذه الوسيلة

صالحة للاستخدام كأداة مساعدة في تعليم اللغة العربية على مستوى المدارس المتوسطة، لتمكين التفاعل وزيادة جاذبية العملية التعليمية¹⁷.

أما أوجه التشابه بين هذا البحث والبحث الجاري فهو في استخدام منهجية RnD ونموذج ADDIE ، وكذلك في كون موضوع البحث يشمل طلبة الصف السابع مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية. أما الاختلاف فيتمثل في جانب تطوير الوسيلة التعليمية، حيث استخدم الباحث برامج مثل Adobe Illustrator و Adobe After Effects و Adobe Premiere Pro و Audacity لإنتاج النسخة الأولية (prototype) ، بينما استخدم في بحثي تطبيقات Canva و InShot لتطوير وسائل التعلم.

٥- في المجلة التي كتبها Cahya Tini بعنوان "Implementasi Media Audio Visual Berbasis Animasi Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Maharah Istima"، هدفت الدراسة إلى الإجابة على عدة مشكلات، وهي: كيفية تحسين مهارة الاستماع لدى الطلبة في تعلم اللغة العربية من خلال استخدام وسائل سمعية وبصرية قائمة على الرسوم المتحركة، مدى فعالية استخدام هذه الوسائل في عملية التعلم، وكيفية مساهمة الوسيلة في تحفيز الطلبة وزيادة تحصيلهم الدراسي.

تكمن أهمية هذه الدراسة في السعي إلى تحسين مهارة الاستماع لدى الطلبة من خلال استخدام وسائل سمعية وبصرية قائمة على الرسوم المتحركة، والتي اعتُبرت قادرة على زيادة الدافعية والفهم والتحصيل الدراسي. كما أن هذه الوسائل تجعل عملية التعلم أكثر جاذبية وفعالية. إضافة إلى ذلك، تُسهّم الدراسة بشكل ملموس في مساعدة المعلمين على تطوير ابتكارات تعليمية تتناسب مع تطور التكنولوجيا، وتثري المراجع المتعلقة باستخدام الوسائل السمعية والبصرية في تعلم اللغة العربية.

استخدمت الدراسة المنهج الكيفي مع مقارنة الظاهرية، وتم جمع البيانات عبر تقنيات الملاحظة، والمقابلات، والتوثيق، بهدف تصوير عملية التعلم واستخدام الوسائل المدروسة.

¹⁷ محمد صالح سلم العقي، تطوير وسيلة تعليم اللغة العربية القائمة على الرسوم المتحركة (Motion Graphic)

لترقية دافعية الطلبة في مدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٢ مالانج

أظهرت نتائج الدراسة أن استخدام الوسائل السمعية والبصرية القائمة على الرسوم المتحركة في تعلم اللغة العربية، وخاصة في مهارة الاستماع، له تأثير إيجابي على الدافعية والفهم والتحصيل الدراسي للطلبة. أصبح الطلبة أكثر حماسة ونشاطاً، وأسهل عليهم فهم محتوى التعلم عبر هذه الوسائل. وعلى الرغم من عدم ذكر النسب المئوية للزيادة بشكل كمي، فإن تحسن درجات الطلبة ودوافعهم بعد تطبيق الوسيلة يُعد دليلاً على نجاح عملية التعلم¹⁸. أما أوجه التشابه بين هذه الدراسة والبحث الذي أجراه الباحث فتتمثل في تقنيات جمع البيانات، أي عبر الملاحظة والمقابلات والتوثيق، بينما يكمن الفرق في أن هذه الدراسة لم تطور وسيلة تعليمية خاصة بها، بل استخدمت مقاطع فيديو متحركة متوفرة بالفعل على منصة YouTube.

٦- تناول هذه الدراسة التي كتبها محمد يومي بعنوان “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Bagi Siswa Kelas VII Pondok Pesantren Darul Ishlah Bulukumba” ثلاثة مسائل رئيسية، وهي: كيفية تطوير وسائل تعليم اللغة العربية القائمة على الفيديو المتحرك خطوة بخطوة؛ مدى صلاحية وملاءمة الوسيلة التعليمية المطورة للاستخدام في عملية التعلم، مدى فعالية الوسيلة في تحسين تحصيل الطلبة الدراسي.

تتمثل أهمية هذه الدراسة في تقديم حل لمشكلة تعلم اللغة العربية التي يعتبرها العديد من الطلبة صعبة ومملة، وذلك بسبب استمرار استخدام الطرق التقليدية مع قلة الابتكار في الوسائل التعليمية. استخدم الباحث نهج *mixed methods* مع نموذج تطوير R&D المستند إلى ADDIE الذي يشمل خمس مراحل: **التحليل** (Analysis): تحديد احتياجات الطلبة والمحتوى التعليمي كأساس لتطوير وسيلة الفيديو المتحرك. **التصميم** (Design): تخطيط محتوى وشكل الوسيلة التعليمية وفق نتائج التحليل. **التطوير** (Development): إنشاء الوسيلة والتحقق من صلاحيتها بواسطة الخبراء. **التنفيذ**

¹⁸ Cahya Tini “Implementasi Media Audio Visual Berbasis Animasi Bahasa Arab Dalam Pembelajaran Maharah Istima’”, *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan KebahasaAraban* Vol. 6, No. 2 (Oktober 2023), h. 247

(Implementation): تجربة الوسيلة على طلبة الصف الثامن في معهد دار الإصلاح

بولوكمبا. **التقييم:** (Evaluation) تقييم فعالية الوسيلة بناءً على نتائج اختبار الخبراء

واختبار الطلبة، حيث أظهر المتوسط ٩١,٦٦ (فئة: فعالة جدًا)^{١٩}.

خلصت الدراسة إلى أن الوسيلة التعليمية القائمة على الفيديو المتحرك لتعلم اللغة العربية أثبتت صلاحيتها العالية، عمليتها العالية، وفعاليتها الكبيرة في دعم عملية التعلم. وتتفق هذه الدراسة مع بحثي في استخدام نموذج ADDIE وR&D ونهج mixed methods، بينما يختلف عن بحثي في التطبيقات المستخدمة؛ فقد استخدم محمد ياومي برنامج Adobe وFilmora وFlash، بينما أستخدم أنا Canva وInShot في تطوير الوسيلة التعليمية.

٧- المجلة التي كتبها Nor Asidah Kalbun بعنوان "The Development of 2D Animation Video Application for Arabic Daily Conversations" تهدف إلى

تطوير وسيلة تعليمية قائمة على فيديوهات متحركة ثنائية الأبعاد (2D) لتعزيز مهارة الكلام في اللغة العربية. تشمل مشكلة البحث المطروحة ما يلي: كيفية تطوير وسيلة تعليمية قائمة على الفيديو المتحرك ٢ D لتعزيز مهارة التحدث، مدى صلاحية هذه الوسيلة، ولماذا ما زال معلمو اللغة العربية يواجهون صعوبة في استخدام التكنولوجيا والوسائل التعليمية الرقمية بشكل فعال.

تتمثل أهمية هذا البحث في مساهمته في توفير وسيلة تعليمية تفاعلية وجذابة، مما يساعد المعلمين على التغلب على القيود في استخدام التكنولوجيا ويسهل على طلبة فهم وإتقان مهارة الكلام باللغة العربية. كما أن هذه الوسيلة مفيدة للمعلمين المستقبليين في تعزيز جاهزيتهم لمواجهة تحديات التعليم في القرن الحادي والعشرين.

الطريقة المستخدمة في هذا البحث هي منهج البحث والتطوير (Research and Development, RnD) باستخدام نموذج ADDIE. يتم استخدام نموذج ADDIE بشكل

¹⁹ Muhammad Yaumi "Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Bagi Siswa Kelas VII Pondok Pesantren Darul Ishlah Bulukumba", *Journal of Arabic Education and Linguistics* Vol. 3 No. 1 Tahun 2023, h. 148

مستمر ومترابط، مما يتيح إمكانية إعادة كل مرحلة إذا لم تحقق النتائج المرجوة. كما يتم إجراء التقييم والتحسين بشكل متواصل لرفع جودة الفيديوهات المتحركة المطوّرة.

توصل البحث إلى أن تطبيق الفيديو المتحرك ثنائي الأبعاد (2D) الذي تم تطويره تم تنفيذه بشكل جيد ولديه إمكانيات كبيرة لمساعدة طلبة على إتقان المحادثات اليومية باللغة العربية بطريقة تفاعلية وجذابة. كما أن التحسينات المستندة إلى ملاحظات الخبراء يُتوقع أن تزيد من فعالية وجودة الوسيلة التعليمية²⁰. تشابه هذا البحث مع بحثي يكمن في استخدام نموذج RnD المبني على ADDIE أما الاختلاف فيتعلق بالبرمجيات المستخدمة؛ حيث استخدمت نور أسيدة برنامج Adobe Animate ، بينما أنا أستخدّم Canva و InShot. بالإضافة إلى ذلك، الوسيلة التي طورتها نور أسيدة موجهة للمعلمين والطلبة بشكل عام، بينما يركز بحثي بشكل خاص على طلبة الصف السابع.

بناءً على الدراسات السبع السابقة التي تم استعراضها، يمكن الاستنتاج أن معظم الأبحاث ركزت على تطوير وسائل تعليمية للغة العربية قائمة على الفيديو المتحرك باستخدام نموذج RnD، وبالأخص نموذج ADDIE. وتشمل الوسائل المطورة الرسوم المتحركة ثنائية وثلاثية الأبعاد، و motion graphic، أو التطبيقات القائمة على منصات معينة مثل Canva ، InShot، Animaker، Plotagon Story، وحتى Adobe Animate. وأظهرت نتائج الأبحاث بشكل عام أن الوسائل المطورة كانت صالحة، عملية، وفعالة في تحسين مهارات اللغة العربية لدى الطلبة، سواء في مهارة الاستماع أو الكلام، كما أثبتت قدرتها على زيادة الدافعية والاهتمام والتحصيل الدراسي.

التشابه الرئيسي مع بحثي يكمن في استخدام نموذج ADDIE ، والمنهجية المختلطة (mix methods)، والاستفادة من التطبيقات الرقمية في إنتاج الوسائل التعليمية. أما الفرق في بحثي فيتمثل في تركيزه على تطوير وسيلة تعليمية قائمة على فيديو متحرك باستخدام Canva و

²⁰ Nor Asidah Kalbun "The Development of 2D Animation Video Application for Arabic Daily Conversations", *Research And Innovation In Technical And Vocational Education And Training*, Vol. 4 No. 1 (2024), 156

InShot لتعزيز مهارة الكلام لدى طلبة الصف السابع في المدرسة المتوسطة ، بينما ركزت الدراسات السابقة أكثر على مهارة الاستماع، أو استخدام برامج مختلفة، أو كان موضوع البحث مختلفاً من حيث عينة الطلبة.

ز- هيكل البحث

في هذا البحث، ينقسم إلى خمسة أبواب، كما يأتي:

الباب الأول: هو المقدمة تتكون من خلفية البحث، وأسئلة البحث، وأهداف البحث، وبريد الدصطلحات، وأهمية البحث، والدراسات السابقة، وبيكل البحث.

الباب الثاني: هو الإطار النظري يتكون من كفاءة تربوية المدرس والمعرفة الرقمية

الباب الثالث: هو منهجية البحث تتكون من مدخل البحث ونوعه، والبيانات ومصادر وأساليب جمع البيانات، وأسلوب تحليل البيانات، وبرقيق نتائج البحث

الباب الرابع: هو تحليل البيانات ومناقشتها وفيو لمحة عن ميدان البحث وتقديم البيانات وبرليلها

الباب الخامس: هو الخابسة فيها خلاصة البحث وتوصيات.