

لسانينا

مجلة دورية محكمة تعنى بلغة القرآن الكريم و تعليمها



أهمية تواصل الشعوب في اكتساب اللغة العربية

إعداد : د. قريب الله بابكر مصطفى

تطوير لعبة "أغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية
(بحث تطويري في مدرسة "مولا ورمان" الثانوية الحكومية الإسلامية بنجرماسين)

إعداد : رضى درماواتي

تصميم مادة تعليم اللغة العربية
(بالنظر إلى أسس تكنولوجيا التعليم)

إعداد : رشدي

المعجم العربي: القاموس المحيط (وصفه ونشأته وتطوره)

إعداد : سيف المصطفى

المبتداء عند القدماء والمحدثين

إعداد : حلومي زهدي

Lisaniyat

Jurnal Studi Bahasa Arab

ISSN 2086-5422
Volume 02, Nomor 01, Tahun 2011

Penanggung Jawab

Prof. Dr. H. Muhaimin, MA
Dr. H. Syamsul Hadi, MA
Prof. Dr. H. Baharuddin, M. Pd I

Ketua Redaksi

Dr. H. Torkis Lubis, DESS

Wakil Redaksi

Dr. H. Syuhadak, MA

Dewan Redaksi

Dr. H.M. Abdul Hamid, MA
Dr. H. Zulfi Mubarak, M.Ag
Dr. H. Nur Hasan, MA
R. Cecep Lukman Yasin, MA

Bendahara

Dra. Luluk Khairun Nisa', M.Si

Layout

H. Halimi, S.Hum., M.Pd., MA
Lubis Fajri, S.Pd

Distributor

Iqbal Kuncaraningrat, S. Psi

Jurnal Lisaniyat diterbitkan oleh Program Studi Pendidikan Bahasa Arab PPs UIN
Maulana Malik Ibrahim Malang
Alamat Redaksi: Jl. Gajajayana No 50 Malang Indonesia Telp. dan Fax. (0341)
577033 email:jurnal_lisaniyat@yahoo.com

لسانيات

مجلة دورية محكمة تعنى بلغة القرآن الكريم وتعليمها

السنة الثانية، العدد الأول، ٢٠١١م.

فهرس الموضوعات

	كلمة التحرير.....
١	خصائص اللغة العربية قديما وحديثا اعداد: احمد نور خالص
١٧	تطوير لعبة " أغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية اعداد: رضى درماواتي.....
٢٥	العلة النحوية (دراسة وصفية عن آراء النحاة في العلل النحوية) اعداد: معصمة وبيضانو.....
٤٥	تصميم مادة تعليم اللغة العربية (بالنظر إلى أسس تكنولوجيا التعليم) إعداد: رشدى
٦١	المعجم العربي: القاموس المحيط (وصفه ونشأته وتطوره) اعداد: سيف المصطفى
٧٧	أهمية تواصل الشعوب في اكتساب اللغة العربية اعداد: د. قريب الله بابكر م.....
٩١	المبتدأ عند القدماء و المحدثين اعداد: حلیمی زهدي.....
١٠٩	النون العربية بين الفونيمية والمورفيمية اعداد: د. عباس السر محمد علي.....

تطوير لعبة "ألفاظ الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية
(بحث تطويري في مدرسة "مولاورمان" الثانوية الحكومية الإسلامية بنجرماسين)

اعداد: رضی درماواتی

Abstract

Kata-kata kunci: Pengembangan, Multimedia, kosakata

Pembelajaran permainan kosakata di MTsN Mulawarman Banjarmasin ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk meningkatkan daya ingat dan menambahkan perbedaharaan kata bahasa Arab bagi para siswa. hal ini penting dilakukan agar pembelajaran kosakata menjadi menarik dan mencapai tujuan yang diinginkan dengan efektif dan efisien.

ويستخدمونها في تركيب الجملة السليمة من خلال تعليم المهارات اللغوية الأساسية. وكلما زادت قيمة ذخيرة المفردات عند التلاميذ، فزادت مهاراتهم اللغوية.^٢

وتوصف اللعبة على أنها استراتيجيات في هذا الموقف باستخدام برنامج الحاسوب. ويقوم الحاسوب بتوفير الدعم والاقتراحات للتلميذ خلال محاولته الوصول إلى استراتيجيات معينة. وتتميز اللعبة التعليمية بعنصر التسلية والتشويق والإثارة وزيادة الدافعية عند التلميذ توفر البرامج التعليمية باستخدام الحاسوب، نمطاً متميزاً من التفاعل بين الطالب والحاسوب، ثم يعطيه تغذية راجعة.^١

أ- مقدمة

طالب العصر الحديث اليوم يختلف عن طالب أمس. فهو في محيط يكشف أمامه كل شيء على الواقع. وفي بيئة يعايشها أكثر مما يقرأ عنها. ولاتنسى في هذا المجال دور التلفاز. وبرامج القنوات الفضائية وبرامج الحاسوب. وبذلك، فإن استخدام تكنولوجيا المعلومات في تعليم اللغة العربية كتعلم المفردات تعتبر حاجة ماسة. جديراً بالذكر أن تعلم المفردات مطلب أساسي من مطالب تعليم اللغة الثانية وشرط من الشروط الإيجابية، كما أكد خبراء اللغات الثانية.^١ وهذا مطابقاً بأهداف تعليم اللغة العربية للمستوى المبتدئين في المرحلة المدرسية المتوسطة، وهي أن يستوعب التلاميذ على المفردات العربية، نطقياً وكتابياً،

ذخيرة المفردات الكثيرة و يستخدمها في الجملة الصحيحة، وبالطبع، يؤدي إلى ضعفهم في التعبير الشفوي أو التحريري كما هو المذكور في الأهداف اللغوية في تعليم اللغة العربية لهذه المرحلة.

وقامت الباحثة بالرغبة والمحاولة لتذليل هذه المشكلات، جديرا بالذكر المفردات تؤدي دورا هاما في برامج تعليم و تعلم اللغة العربية لغير الناطقين بها و تؤثر كثيرا في تنمية المهارات اللغوية. وإذا اهلنا هذه المشكلات في أزمنة طويلة فتؤثر كثيرا في نمو كفاءة التلاميذ في اكتساب المهارات اللغوية الأربع وتوقع عملية نموهم النفسية و اللغوية. لذلك، ستحاول الباحثة تذليل المشكلات بتطوير الوسائط المتعددة الجذابة للتعلم الذاتي المفردات العربية بالبرنامج الحاسوبي من خلال اللعبة اللغوية.

اللعبة اللغوية نوع من أنواع الوسيلة التعليمية، ونشاط مهم من أنشطة التعليم الاتصالي⁴، ويستخدم مصطلح "لعبة" في تعليم اللغة لتزويد المتعلم بوسيلة ممتعة و مشوقة للتدريب على عناصر اللغة، و توفير الحوافز لتنمية المهارات اللغوية⁵، واللعبة اللغوية وسيلة جديدة استفادت منها برامج تعليم اللغات في السنوات الأخيرة و أثبتت تطبيقاتها نتائج إيجابية في تطوير اللغة. واللعبة اللغوية هي من أفضل الوسائط التي تساعد كثيرا من التلاميذ على مواصلة الجهد في الفهم و التدريب الآلي المكثف للتمكن من استعمال اللغة الجديدة و كسر رتابة الدروس وجفافها. و توفر كثيرا من الألعاب مجالا واسعا في التدريب⁶.

بل لم يقد كثيرا هذه الإمكانيات في تعليم المفردات العربية، رغم أن التلاميذ يستفدون منها لاشباع حاجاتهم في تنمية ذخيرة المفردات العربية حماسا باستخدام الوسائط المتعددة الجذابة من خلال لعبة لغوية. وتتوقع هذه الحالة في المدارس الكثيرة التي تعلم فيها اللغة العربية.

قد قامت الباحثة بملاحظة مبدئية في بعض المدارس التي تعلم اللغة العربية في بنجرماسين منها مدرسة "مُولَاوَرْمَان" الثانوية الحكومية الإسلامية ببنجرماسين. واكتشفت الباحثة ظواهر المشكلات المتعددة. ومن الظواهر التعليمية هي أن يكتسب التلاميذ المفردات بأسلوب الترجمة بدون الاقتران المباشر أي بوسيلة معينة، كما أشارت المعلمة عند المقابلة، حيث أن أكثر فعالية باستخدام الوسيلة. وكلما أمكن إشراك أكثر من حاسة في دراسة ما كلما سرع في تعلمها واكتساب خبرات أوسع عنها. وبالتالي، لاحظت الباحثة أن يقوم التلاميذ بحفظ المفردات لينموا ذخيرة المفردات العربية الكثيرة في وقت ضيق، حيث أن الممارسة من خلال التدريبات و التمرينات أحسن طريقة في وقت كاف، إما الشفهية أو التحريرية.

بناء على هذه الظواهر، يخلو التعليم من التشويق والسرور، مع أن أكثر فعالية التعليم والتعلم بالسرور من خلال استخدام الوسائط الجذابة عند شرح المفردات أو التدريبات. وهذا يؤثر في نفسية التلاميذ وفي رغبتهم في تعلم اللغة العربية. علاوة عن هذه الأسباب، لم يكتسب التلاميذ

على أن يتولى بنفسه مسؤولية تعلم نفسه عناصر اللغة أو المهارات اللغوية. والقيام بهذا التعلم يمكن أن يتم بمساعدة أو دون مساعدة من المعلم إما في تحديد الأهداف و المحتوى واختيار الوسيلة والتحكم في مسار التحصيل و تقويم ما يتم انجازه من التحصيل^١ ومن أهم الأسس للتعلم الذاتي هي إتاحة المتعلم حرية و فرصة ممارسة كفاءات النشاطات التعليمية بشكل فعال. إذن، التعلم الذاتي المفردات العربية في هذا البحث بمعنى أن التلاميذ يتعلمون بأنفسهم ذاتيا باستخدام البرنامج المصمم من خلال لعبة المفردات العربية الحاسوبية بل بمساعدة المعلم، إما في تحديد الأهداف و اختيار الطريقة أو الوسيلة، أي ما يسمى بالتعلم الموجة الذاتي.

تتكون اللعبة اللغوية الحاسوبية من: (١)

المقدمة: وتحتوي على الهدف من اللعبة، وعلى القواعد والإرشادات. (٢) جسم اللعبة : السيناريو الكامل. في هذا القسم، يمكن عرض المواد المعدة كاملا بالتدريبات. (٣) النهاية : التحقيق من إنجاز الهدف والتغذية الراجعة.^{١١} أما إجراءات تصميمها كما هي الآتية: (١) تحديد الموضوع الدراسي وأهدافه العامة والسلوكية. (٢) تحديد خصائص الطلاب من حيث خبراتهم السابقة وحاجاتهم التعليمية واستعداداتهم (٣) تحليل خصائص المادة التعليمية إلى عناصرها الفرعية ثم إلى أفكارها الرئيسية وأفكارها الثانوية حتى أصغر جزء يكون في المادة العملية لموضوع الدرس. (٤) ترتيب السلوكيات في صورة تسلسلية تؤدي إلى تحقيق الهدف السلوكي. (٥) إعداد الأنشطة المساعدة التي يرجع إليها الطالب قبل وأثناء دراسة الأداة مثل قراءة

واللعبة التي قامت بها الباحثة سميت بالغاز الكلمات. أما المراد من لعبة "الغاز الكلمات" الحاسوبية هي الوسيلة المستخدمة للتعلم الذاتي الكلمات من المفردات العربية لدى التلاميذ ببرامج الحاسوب المصمم. ويتقديم المفردات من خلال التكنولوجيا الحديثة، كالحاسوب مثلا، يعد دلالة على قوة اللغة العربية.^٧ بداية اللعبة، تقدم المفردات العربية بشكل التعرف على الكلمات صوتيا و كتابة حتى يتذكر ويتعامل بالمفردات الكثيرة مرتبا بالحقول الدلالية، من خلال الصور المناسبة بالكلمات المسموعة والمكتوبة. والغرض الحقيقي من هذه اللعبة هي حث النفس على تحسين القدرات الذاتية لدى التلاميذ لتنمية ذخيرة المفردات العربية، وسيلة لترقية المهارات اللغوية الأساسية.

أما مواد اللعبة تتكون من المفردات التي تقوم بها دارسون في المستوى الأول. فمن واجبه التعرف على المفردات الأساسية للغة. بالنسبة للموضوعات فإن غالبية كتب تعليم اللغات للأجانب المبتدئين تدور موضوعاتها حول الأسرة والملايين و العدد و الألوان، والمنزل والمدرسة، والأطعمة والفواكه والخضروات.^٨ ولكن حاجات التلاميذ غير متساوية تماما في كل مكان، ولذلك لا بد للمدرس معرفة حاجات تلاميذه. إذن، يمكن المدرس بزيادة المفردات الأخرى سوى كانت المذكورة.

وتقوم هذه اللعبة للتعلم الذاتي، وهو العملية الإجرائية المقصودة التي يحاول فيها المتعلم أن يكتسب بنفسه القدر المقنن من المعارف والمهارات عن طريق الممارسات التي يحددها البرنامج الذي بين يديه، من خلال التطبيقات التكنولوجية.^٩ طبقا لهذا التعريف في مجال تعلم اللغات تصبح قدرة الفرد

التلاميذ 5، ٢) كيف نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى تلاميذ مدرسة "مُولَاوَزْمَان" المتوسطة الحكومية الإسلامية بنجرماسين باستخدام لعبة "أغاز الكلمات" الحاسوبية؟

والمواصفات هذه منتج (*Specification of*)
(*produc* هي: ١) اللعبة اللغوية المطورة هي اللعبة الحاسوبية التفاعلية. وتكون هذه الوسيلة في شكل قرص مدمج به المادة التعليمية. (٢) برنامج الوسيلة هو برامج الألعاب، بتقديم المواد لتشغيل اللعبة. وتتكون من ١٦ موضوعاً، هي: الأسرة، و أعضاء الجسم، و الملابس وأدوات الزينة، و العدد و الألوان، و البيت وما فيه (😊) و المدرسة وما يتعلق بها، و الأطقمة والأشربة، و الخضروات و الأشجار و الأزهار، و الثمار، و الحيوانات و الحشرات، و وسائل المواصلات، و الأجهزة، و المرافق العامة، و المهنة، و الطبيعة، و الأفعال. (٣) تستخدم هذه اللعبة للتعليم الذاتي. (٤) توضيح معنى الكلمات بالصور الجذابة و يصاحب بالموسيقى. (٥) للعبة التغذيةيات الراجعة في أشكال: رقمية، رمزية، إذا أصاب و إذا أخطأ. و دافعية إيجابياً. إذا حصل بالجد فخرج صوت ممتاز، فإن لم يحصل فنال صوت يدل على الخطأ. (٦) في إعداد هذه اللعبة تستخدم برنامج أدب فلس ش.س.٣. (*Adobe*) (*Flash CS.3*. ٧) التعليمات المستخدمة في هذه اللعبة باللغتين، اللغة العربية و الإندونيسية. (٨) سهولة الإجراء. للحاسوب الذي لا يوجد مكان خاصة لقرص مدمج يمكنه باستخدام فليش لإدخال البرنامج، ولا يحتاج إلى تثبيت (*instal*). (٩)

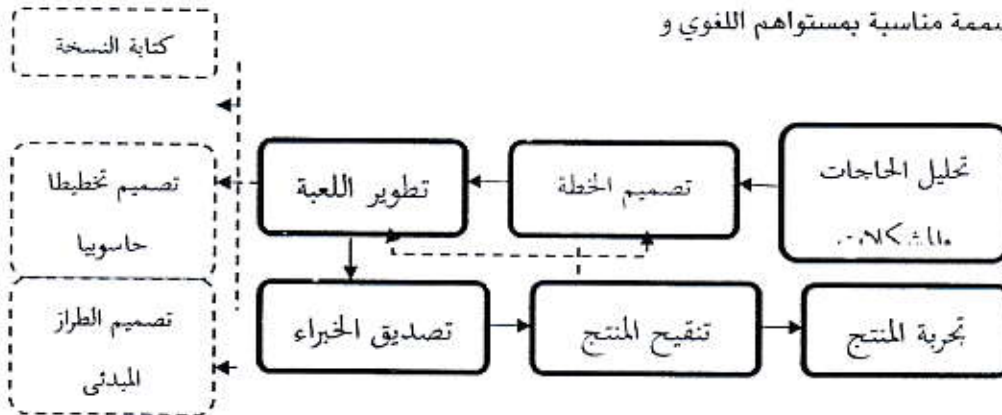
مفردات الدرس أو تسجيل صوتي. (٦) تحديد نوع البرمجة المستخدمة ثم كتابة الإطارات التي تتناسب مع نوع البرمجة. (٧) تجريب البرنامج على عينة من الطلاب للتأكد من دقة صياغة العبارات وترتيب الخطوات. (٨) إعداد البرنامج في صورته النهائية. (٩) إعداد الاختبارات التعليمية التي يمر بها الطالب قبل دراسته للبرنامج والاختبارات البعدية التي يتم تقييم تحصيل الطالب النهائي فيه بعد دراسته للبرنامج. (١٠) كتابة الإطارات التي تشمل المادة العلمية، المثير، الاستجابة، والتعزيز.^{١١}

تطوير هذه الوسائط المتعددة على أساس أن تعلم بطريقة أفضل إذا اشترك التلاميذ اشتراكاً إيجابياً ومسروراً و مشوقاً بحرية دون فرض أو إرغام. واللعبة عامل جوهري وأساسي في نمو التفكير لدي التلاميذ وخاصة في مرحلة التعلّم اللغوي الابتدائي، ويمكن استغلالها في تنمية مهارات أي عناصر اللغة المختلفة. ولضيق الوقت المعد، يساعد برنامج الحاسوبية التلاميذ على التعلم الذاتي في زمان ومكان غير معين.^{١٢} إذن، يمكن تحدث تغييرات إيجابية مرغوبة تربوياً واجتماعياً في سلوك التلاميذ وتقكيرهم ووجدانهم.

أما مشكلات البحث فهي من خلال الأسئلة الآتية: (١) ما كيفية تصميم لعبة "أغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية؟، (٢) ما خصائص لعبة "أغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية من نواحي الجودة التربوية، و الجودة البرمجية، و الجودة الصناعية، واستجابة

المدرسي. ثم قامت الباحثة باختيار عينة البحث بالطريقة العشوائية. وقسمت هذه العينة إلى قسمين، كانت ١٧ لمجموعة التجربة بمثير اللعبة المصممة، و الآخر المجموعة الضابطة بمثير القائمة المفردات.

لتطوير منتج تعليمي نماذج كثيرة التي تتكون من مجموعة (عمليات فرعية، أو خطوات يتبعها المصممون عليها لإنجاز عملية تصميم البرامج التعليمية. وأما لتطوير هذه اللعبة، تستخدم نماذج التطوير بالمزج بين نموذج ديك و كاري^{١٠} (Dick & Carey)، و بروغ و غال^{١١} (Borg & Gall) التي تتكون من ست مراحل. واختارت الباحثة هذين النموذجين لأن عملية التطوير على أساس تحليل الحاجات و حل المشكلات، والمنتج المقترح مناسباً للتعليم الذاتي.



رسم بياني ١: نموذج تطوير اللعبة المصممة

الجدول I

ملخص منهجية البحث

الرقم	اسئلة البحث	البيانات	مصادر البيانات	ادوات البيانات	تحليل البيانات
1-	ما كيفية تصميم لعبة ألفاظ الكلمات الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية؟	مصادر اللعبة من الكلمات العربية لتجهزها في الوسيلة المصممة، والبرنامج ما يتعلق باللعبة.	الوثائق من الكتاب المدرسي للصف السابع الذي ألفه شمعين وآخرون بالموضوع "الرسالة"، و القواميس والكتب ما تتعلق بالبرنامج	الملاحظة	تحليل المضمون (content analysis)
		المفردات التي يراد التعرف عليها.	المجموعة التجريبية الميدانية	الإستبانة بقائمة التدقيق (checklist)	
2-	ما خصائص لعبة ألفاظ الكلمات الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية؟ وتشتمل من ناحية:	تحكيم جودة تربوية المثنوح من النواحي: التعلمية، و المنهجية، مضمون المحتوى، والتفاعلية، و التعديلية. الراجعة.	خبراء تعليم اللغة العربية: (أ) دنصرالدين إدريس جوهر (ب) د. شهداء صالح.	الملاحظة المغلقة بالمقياس المدرج (scaled variate)	الإحصائي الوصفي (Descriptive Analysis Statistic)
	(أ) الجودة التربوية	التعليقات والاقتراحات العامة عن جودة تربوية المثنوح.		الاستبانة المفتوحة	أسلوب الوصفي الكيفي (Descriptive Qualitative)
	(ب) الجودة البرمجية	تحكيم الجودة البرمجية، والمعلومات هذه البيانات من ناحية: ثبات الاختيار المرناج، و جغرافولوجيا البرنامج، واستخدام العقدة التفاعلية، والصورة، والصوت، وعقدة البرنامج و رمزها.	خبراء الوسائط المتعددة: - مخلصين - إلفاء فيريان - غيلانغ	الملاحظة المغلقة بالمقياس المدرج (scaled variate)	إحصائي الوصفي (Descriptive Analysis Statistic)
		التعليقات و الاقتراحات العامة عن الجودة البرمجية		الاستبانة المفتوحة	أسلوب الوصفي الكيفي (Descriptive Qualitative)
	(ج) الجودة الصناعية	تقدير الجودة الصناعية. والمعلومات هذه البيانات من ناحية: تنظيم المرناج، و الإستجابة، وأمانة المرناج، وتسهيل البرنامج و مصدر هذه البيانات من العينات التجريبية المحددة.	عينات التجريبية المحددة	الملاحظة المغلقة بالمقياس المدرج (scaled variate)	إحصائي الوصفي (Descriptive Analysis Statistic)
		التعليقات والاقتراحات العامة عن الجودة الصناعية.		الاستبانة المفتوحة	أسلوب الوصفي الكيفي (Descriptive Qualitative)

إحصائي الوصفي (Descriptive Analysis Statistic)	الاستبانة بالمقياس المتدرج (scaled variate)	المجموعة التجريبية الميدانية و المدرسة (لفحص البيانات)	تقدير إستجابة التلاميذ	د) إستجابة التلاميذ	
بأسلوب الوصفي الكيفي (Descriptive Qualitative)	الاستبانة والمقابلة المفتوحة		التعليقات والاقتراحات العامة عن إستجابة التلاميذ.		
إحصائي الوصفي (Descriptive Analysis Statistic)	الاختبار القبلي و البعدي من الأسئلة المتعدد و الذاتية	المجموعة التحية والضابطة	نتيجة الاختبار القبلي و البعدي	كيف نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى طلاب مدرسة "مؤلاؤزنان" للتوسطة الحكومية الإسلامية بتحرماسين باستخدام لعبة "الغاز الكلمات" الحاسوبية ؟	3-
	المقابلة المفتوحة	المدرسة (لفحص البيانات)	نسبة الكفاءة لدى التلاميذ في عمر المفردات بعد استخدام اللعبة		

مبدأ تحويل نتيجة البيانات الكمية إلى

الجدول 2 -

الكيفية بمقياس 5

المعيار	درجة الفترات	النتيجة
جيد جدا	$X > 4.21$	أ
جيد	$3.40 < X \leq 4.21$	ب
مقبول	$2.70 < X \leq 3.40$	ج
ناقص	$1.79 < X \leq 2.70$	د
ضعيف	$X \leq 1.79$	و

الكيفية على أساس تحويل النتيجة (*convers value* عند بلوم (Bloom)،
و مادوس (Madaus)، و حستينجس (Hastings). فتتحصل على المبدأ
الآتي:

تحليل البيانات من نتيجة الاختبار القبلي
و البعدي لمعرفة نجاح تنمية ذخيرة
المفردات العربية لدى التلاميذ باستخدام
لعبة لغوية "الغاز الكلمات" الحاسوبية
بحساب مئوية الحصول أي نجاح التلاميذ
ذوا نتيجة ≤ 70 ، ثم تحويل بيانات
النجاح الكمية إلى بيانات النجاح

الجدول 3

حسن ربحى مهدى في رسالته الماجستير عن فاعلية استخدام برمجيا تعليمية. وكذلك ليس كل البرامج مناسبة ببرنامج اللعبة المطورة، لاسيما للغة العربية. حتى اختارت الباحثة برنامج الحاسوب المناسب وهو برنامج أدوات لينة أدب فليش *Adobe Flash CS3*، لأن هذه البرنامج مناسبة ببعيار اللعبة المطورة.

بعد تمت المرحلة الأولى، قامت الباحثة بتصميم الخطة نسخة كتابيا ثم حاسوبيا، لأن نسخة كتابيا تساعد كثيرا في عملية تطوير اللعبة منظما. وتتكون الخطة من بيانات اللعبة و المواد و التدريبات، لأن كلها مناسبة بأجزاء اللعبة اللغوية الحاسوبية كما ذكرها زيتون كمال عبد الحميد في كتابها *تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات*. وفي تحديد أجزاء اللعبة باعتماد على حاجات التلاميذ سوى كان المنهج الدراسي لأن للوسائط التعليمية المتعددة نظام متكامل لا ينفصل عن المنهج، وهذا النقطة من خصائص الوسائط المتعددة.

المرحلة التالية هي تصميم الطراز المبدئي، وهذه أصعب وأقدم مرحلة التطوير لأن مرت الباحثة بالعملية الكثيرة، بل تسهل الخطة كتابيا كثيرا لأن المواد المجهزة معدة. وفي هذه المرحلة يحتاج إلى دقة التحليل في اختيار البرامج أو أدوات اللينة المناسبة عند تقديم اللعبة. فإذا أخطأ فتكون اللعبة غير جاهزة و مشوقة.

بعد ما حصلت الباحثة الطراز المبدئي في شكل قرص المدمج، جرى تحكيم خبراء التعليم

مبدأ تحويل نتيجة البيانات الكمية إلى الكيفية عند بلوم (Bloom)، و مادوس (Madaus)، و هاستينجس (Hasrtings).

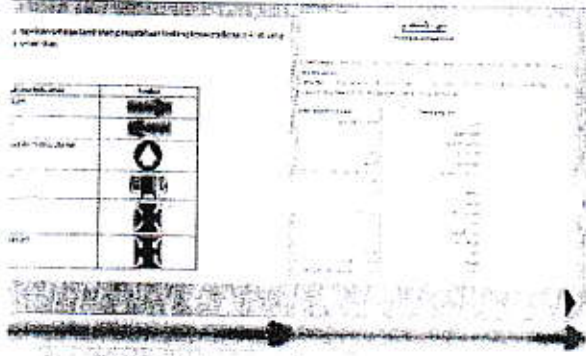
المعيار	مئوية
جيد جدا	$90 \leq X$
جيد	$80 \leq X < 90$
مقبول	$70 \leq X < 80$
ناقص	$60 \leq X < 70$

ج- عرض البيانات و تحليلها

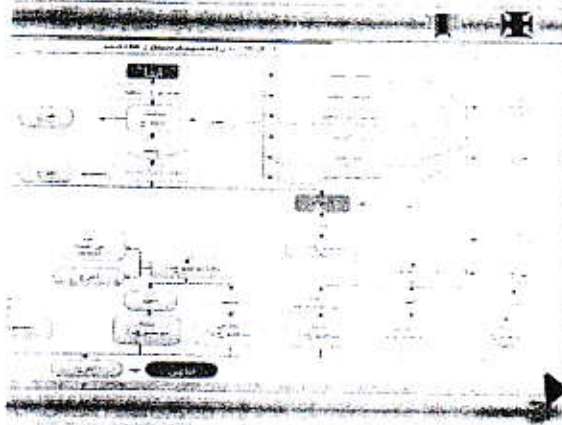
1- كيفية تصميم لعبة "الغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية

بدأت إجراءات تصميم اللعبة بتحليل حاجات التلاميذ ومشكلاتهم لأن هذه الحاجات و المشكلات تختلف من مكان إلى آخر، كما قدمه رحمن إبراهيم في كتابه *الاتجاهات المعاصرة في تدريس اللغة العربية*. لذلك قامت الباحثة بالاستبانة لمعرفة المفردات التي يحتاجون إليها سوى كانت داخل الكتاب الذي اعتمد بالمنهج ٢٠٠٨. وبعد مرت الباحثة بتحليل نتائج المفردات من الإستبانة التلاميذ، فليس كل منها مجهزة للعبة بل المفردات التي تستطيع توضيحها بالصور، إما داخل المنهج أو مناسبة بحاجاتهم.

وبعد قررت المواد المجهزة قامت الباحثة بملاحظة برامج حاسوبية مناسبة لأن الوسائط التعليمية المتعددة تحتاج إلى أجهزة لمعالجة المعلومات ونقلها في برنامج خاص لإعدادها، كما ذكره



شاشتا دليل الاستخدام



شاشة خطة التعلم



شاشة مشاركات العمل

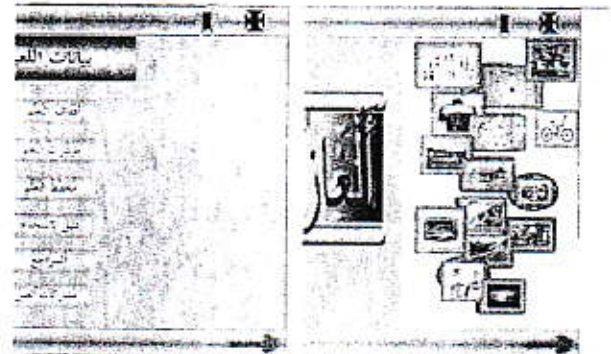
شاشة المراجع



شاشة القائمة الأساسية فهرس المواد والتدريبات

والوسائط المتعددة. و بدأ التحكم من خبراء الوسائط المتعددة ما يتعلق البرنامج كي لا يصعب على خبراء التعليم في تحكيم مضمون اللعبة. ثم قامت الباحثة بتحليل المفاهيم من تحكيم الخبراء بحسب ما فهمت و ما تيسرت لها.

و قبل قيام الباحثة بالتجربة الميدانية جرت التجربة في المجموعة المحددة التي مناسبة بالعينة الميدانية لمعرفة التعليقات والصعوبات عن صناعة اللعبة حتى يسهل تطبيق اللعبة في التجربة الميدانية. والمرحلة الاخيرة تنقيح المنتج الأخير حتى حصلت على المنتج الجاهز لاستخدامها. و بالتالي من أمثال عرض مواد اللعبة:



شاشة بيانات اللعبة

الشاشة المبدئية



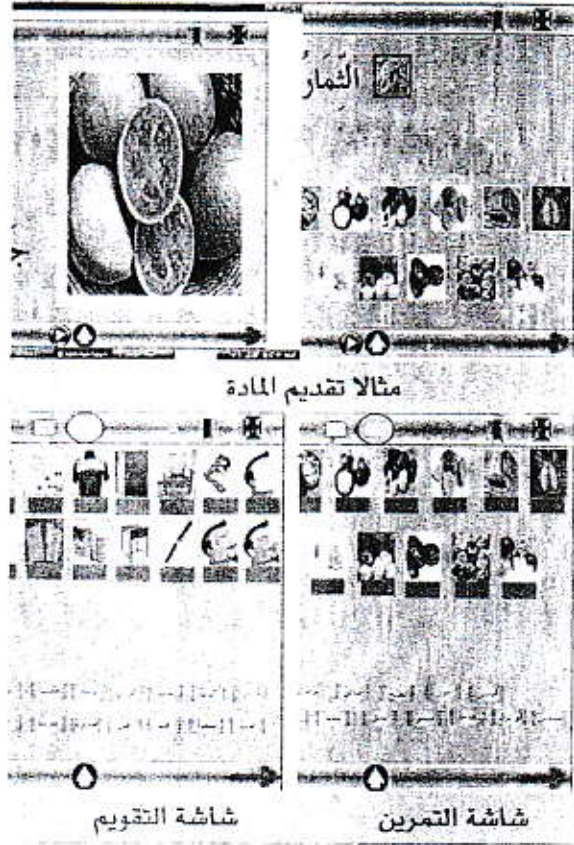
شاشة مؤشرات التعلم

شاشة أهداف التعلم

دون التعديلات والبيانات واضحة حتى يمكن استخدامها ذاتيا، رغم أن مرافق اللعبة لم تعط إتاحة المستخدم فرصة لإجراء اللعبة أكثر حرية. مثلا، جهاز عقد الخروج أو الإستمرار و الوقوف أو الإعادة والرجوع إلى القائمة الأساسية فحسب. أما المرافق الكاملة كما هي المرشدة على أساس الوسائط المتعددة الحاسوبية الجيدة و التعلم الذاتي هي إتاحة المستخدم فرصة أكثر إختيارا و حرية في إجراء اللعبة. إن أحسن اللعبة أن تعد سوى كانت سبق ذكرها، مثل عقد إعادة الكلمة قبلها أي إستمرار إلى الكلمة بعدها. إما من ناحية مضمين اللعبة جيد باهتمام إلى عناصر عرض الكلمات صوتيا و كتابيا و مصاحبة بالصور لتوضيح المعنى والتغذية الراجعة للحماسة. بل بعض الأصوات و الصور غير واضحة بل مشوقة، لأن بعض الصور لم تشرح معنى الكلمات بالجيد و الأصوات لم تعبر بعض الكلمات بالنبر الصحيح، بل التلاميذ لا تهتم كثيرا بالنبر و العيوب الأخرى هي أن أشكال التدريبات و التقويم متساوية إلا أن التدريبات من الكلمات الموضوعية و للتقويم عشوائية. و كلما زادت طبقات التقويم فزادت صعوباتها من حيث كلمات نفسها و عددها.

٢- خصائص لعبة " الغاز الكلمات" الحاسوبية
لتنمية ذخيرة المفردات العربية

(١) تحكيم خبيري التعليم لمتغيرات الجودة التربوية
حصل البحث لمعدل نتيجة متغير التعليمية :
٤,٦٦ في درجة "٢"، أي جيد جدا. إذا نُظرت اللعبة فوجد فيه مواضع متنوعة و معين مناسباً بالحقول الدلالية. وكذلك يمكن استخدام اللعبة للتعلم



إجراءات تصميم اللعبة كليا مناسبة بإجراءات التي قرر في إعداد البرامج التعليمية أي اللعبة اللغوية الحاسوبية كنموذج تطوير اللعبة اللغوية عند ديك و كاري (Dick & Carry) و بروغ و غالي (Borg & Gall). كما أكدها أيضا حورية المالكي في كتابتها عن أسس تصميم اللعبة اللغوية الجيدة. و ينبغى على كل مصمم معرفة كل الخطوات لأن يمكن للعبة أن تكون ممتازة من حيث كونها اللعبة ولكن لا تعتبر وسيلة ناضجة ومفيدة من كونها وسيلة تعليمية مساعدة.

ومن نتيجة تصميم اللعبة التي سبق شرحها، فاكشفت الباحثة للعبة المزايا. من ناحية البرمجية و الصناعة أن اللعبة سهولة الإجراء لأنها

الطراز المبدئ بمرافق اللعبة الكاملة، مثل الإستمرار و العودة إلى المواد يليها و الإعادة إلى القائمة الأساسية، ولم تعط فرصة للمستخدم لاختيار مرافق أخرى مثل إعادة الكلمة أو الإستمرار إلى الكلمة التي يليها. بل لهذه اللعبة التفاعل من البرنامج إلى المستخدم ومن المستخدم إلى البرنامج، وهذا من عناصر أسس البرامج التفاعلي. معدلة النتيجة للتغذية الراجعة : ٤، في درجة "ب" أي جيد، لأن الطراز المبدئ الذي قدمته الباحثة للخبيرين لم يكن تماما، وبعض التغذية الراجعة غير موافقة باستجابة المستخدم بل لا تيسر حماسة المستخدم.

ومن تحليل بيانات للمؤشرات الجودة التربوية و معدل نتائج المتغيرات فحصت الجودة التربوية بمعدلة النتيجة: ٤،٢٥، في درجة "جيد جدا"، بل ينبغي إجراء التنقيح لبعض النقاط بعد مرت بعملية تحليل المفاهيم.

وبعد التحكيم، غيرت الباحثة المصطلحات الغريبة و صعبة الفهم عند المستخدم حتى لا يصعب في إجراءات البرنامج بل في تعلم المفردات فحسب. وأزيدت اللعبة بإرشادات و مراقبة اللعبة الكاملة كي يستخدمها المستخدم بحرية دون حيرة. وغيّرت الصور التي لم تتناسب بمعنى الكلمات و شاشة اللعبة التي أقلها تشويقا مثل القائمة الأساسية. لو كانت بعض الشاشة مزدحمة بالصور والكلمات بل ما زالت مناسبة باحتياج محتوى المادة في موضوع واحد لو بعض المفردات ليس في الحقل الدلالي

الذاتي لأنها تعطى حرية المستخدم لاختيار مواد المفردات التي يحتاج إليها. وهذه كلها مناسبا بأسس التعلم الذاتي كما أكده رشدي أحمد طعيمة. معدل النتيجة لمتغير المنهج: ٤،١٦، في درجة "أ" أي جيد جدا. كانت للعبة البيانات الواضحة مثل أهداف و مؤشرات و خطة التعلم. ومحتوى اللعبة مناسبة بالمنهج الدراسي الذي طبق في هذه المدرسة لو لم يكن تاما لأن مراعاة متطلبات المنهج من مبادئ تصميم الوسائط المتعددة التفاعلية. هناك المواضيع التي لا توجد في الكتاب الدراسي ولكن لها تعلق بها مثل أعضاء الجسم و الحيوانات و الأطعمة و الأجهزة والمرافق العامة بل المفردات المجهزة مناسبة بحاجاتهم. غير التناسب التام بين مفردات اللعبة و المنهج لأن الكتاب المستخدم في تعليم اللغة العربية ليس فقط جاهزة للتلاميذ في هذه المدرسة بل في أي مكان و كان حاجاتهم غير متساويا. معدل النتيجة لمحتوى المواد : ٤،٤٥، في درجة "أ" أي جيد جدا، لأن المواد المعدة متنوعة وهي تتكون من عرض المواد و التمرينات. وهذا مناسبا بأجزاء اللعبة اللغوية الحاسوبية. و يتضمن تقديم المفردات من نطق الأصوات والكتابة المناسبة لقواعد الخط العربي و الصورة المناسبة لتوضيح المعنى معا، حتى لا تتفرق مفاهيم المستخدم بين الكلمة نطقا و كتابة و معناها. ولمحتوى المواد نظرية صحيحة لو كان بعض المفردات لم يكن تاما للمستوى التلاميذ ولكن التدريبات مناسبة بأهداف و مؤشرات التعلم. لمتغير التفاعل بمعدل النتيجة ٤ في درجة "ب" أي جيد لأن لم يكمل

الأصوات لزيادة فهم المعلومات. ومعدل النتيجة لمتغير الأصوات : ٢,٥٦. في درجة "ب" أي جيد لأن أصوات الكلمات واضحة لو غير صافية بل الموسيقى المصاحبة غير جذابة لهذه المستوى. عقود اللعبة و أيقنة المعدة من مراقبة اللعبة و تساعد المستخدم كثيرا في إجراء اللعبة. ولهذه اللعبة معدل النتيجة لهذا المتغير : ٢,٥. في درجة "ب" أي جيد لأن العقدة غير كاملة و الأيقنة غير جذابة حيث أن أعدت اللعبة العقود الثابتة.

ومن تحليل نتائج متغيرات الجودة البرمجية فحصل النتيجة بمعدل: ٢,٤ في درجة "ج" أي "مقبول" لأن بعض النقاط لم تكن كاملا و جذابة. لذلك قامت الباحثة بتتقيح كل الأشياء، ما تتعلق بها بعد تحليل تعليقات و اقتراحات الخبراء.

ومن التعليقات أكثرها إهتماما هي زيادة مراقبة اللعبة لأيقانات أكثر جذابة لسهولة الإجراء و لتشويق، وكذلك تتقيح رموز البرنامج حتى يمكن إستخدامها لمصمم آخر. وحاولت الباحثة تغيير شاشة الخلفية التي غير جذابة و إصلاح الأصوات التي غير صافية. ولا تقل أهمية تتقيحها ألا وهي بعد النقاط التي لم تجر كما هي حتى تصعب المستخدم إجرائها.

ج) تحكيم الجودة الصناعية للمجموعة المحددة
معدل النتيجة لمتغير تنظيم اللعبة: ٥ في درجة "أ" أي جيد جدا لأن لا تحتاج اللعبة إلى تعقيدات و تجرى اللعبة سليما ولم تكن سهلة الفساد أثناء الاستخدام بعد تتقيح برنامج اللعبة. معدل النتيجة

الواحد لأن بعض منها لا يمكن إدخالها في مواضع كانت بل يمكن مقارنتها بحقل دلالة أي موضوع ما. حيث أن الباحثة لم تقم بتتقيح عدة مجاوزات نبر قواعد الأصوات لطول عملية تتقيحها و كذلك العينة التجريبية لم تهتم كثيرا بهذا العنصر بل حاولت الباحثة تغيير الأصوات التي غير صاف.

ب) تحكيم خبراء الوسائط المتعددة لمتغيرات الجودة البرمجية

حصل البحث معدل النتيجة لصحة اختيار البرنامج : ٢,١٥ في درجة "ج" أي مقبول لأن لم تستفيد من طريقة تصميم اللعبة مصمم آخر في تطوير الألعاب الأخرى بل تم اختيار البرنامج. معدل النتيجة لتيفغراف في البرنامج : ٢,٦ في درجة "ب" أي "جيد" لأن الكتابة واضحة بشكل و نمط الحروف المناسب حيث أن الألوان المعدة من ناحية الخلفية غير جذابة بل من ناحية كتابة الكلمة والصورة جذابة أكثر منها. معدل النتيجة لمتغير استخدام العقدة التفاعلية : ٢,٢٢ في درجة "ج" أي مقبول لأن العلامات المصورة لم تكن جذابة و مساعدة للمستخدم في إجراء اللعبة رغم أن كل الشاشة متكاملة بمجموعة من عدة مكونات: صوتيا و كتابة و صورة لأنها من خصائص الوسائط المتعددة. الصورة من أساليب توضيح المعنى أكثر فعالية سوى الأشياء المجسمة. و في هذه اللعبة معدل النتيجة لمتغير الصورة : ٢,٢٥ في درجة "ج" أي مقبول. لأن بعض الصور لم تكن جذابة و لم تصور معنى الكلمات لو كانت واضحة. يفيد استخدام

تعلم اللغة العربية دون سئم و إرغام. و تساعد اللعبة التلاميذ على حفظ معاني الكلمات من خلال برامج التمرين والممارسة كاملا بالتغذية الراجعة، كما أكدوا العينات هذه البيانات في تعليقاتهم عن اللعبة.

لو اهتمت هذه اللعبة عنصرين مهمين، عرض الكلمات صوتيا و كتابيا، بل لم تعط اللعبة فرصة للمستخدم تطبيق كليهما. بل سيطرتهم على الكلمات العربية فحسب دون تطبيقها. لذلك شعر المستخدم أن اللعبة لم تعط مثيرا أكثر لاستجاباتهم في تعلم قواعد الكتابة و الأصوات لأن الكلمات المكتوبة مجهزة دون تعريف عن كتابتها. و من ناحية الأصوات، شعر المستخدم أن أصوات الكلمات بعضها غير واضحة و لم تعط لهم فرصة لتقليدها حتى فهموا أن نطقهم صحيح. سواء كانت بتعرف على كتابة العربية.

وباختصار أن اللعبة فقد أثبتت فعالية لمساعدة نمو التلاميذ عضليا وذهنيا من خلال الألعاب التعليمية باهتمام كثير بمعيار أساس من التعلم الذاتي و هو إتاحة الفرصة وإعطاء الحرية للتلاميذ في ممارسة كفاءات النشاط التعليمية بشكل فعال كما أكده رشدي أحمد طعيمة.

وأكدت هذه البيانات مدرسة اللغة العربية في هذه المدرسة بأن اللعبة جيدة و مشوقة و تساعد كثيرا في تعلم و تعليم المفردات العربية حيث أن محتوى اللعبة ٨٠% فحسب مناسباً بالمنهج الدراسي، حيث أن أحسن البرنامج للتعليم أي التعلم إذا يتطابق بينهما.

لاستجابة المستخدم : ٤,٧٨ في درجة "أ" أي جيد جدا لأن رغبت العينات إستخدام اللعبة سوى كانت مشوقة و بيانات اللعبة واضحة حتى يمكن لهم إجراء اللعبة ذاتيا. معدل النتيجة لأمانة البرنامج : ٥ في درجة "أ" أي جيد جدا لأن لا تستطيع العينات تغيير برنامج اللعبة المصممة و لاتسمح اللعبة إذا أخطأ المستخدم في الإجراء. مراقف اللعبة لطراز مبدئي غير كاملة، ولكن بعد تم التنقيح و جربتها إلى المجموعة المحددة كانت معدل النتيجة لهذا المتغير ٥ في درجة "أ" أي جيد جدا لأن أيقانات اللعبة كاملة و الصورة جذابة رغم أن الموسيقى لم يكن كما هو المطلوب تماما.

ومن تحليل نتائج المؤشرات لجودة صناعة اللعبة حصل البحث بمعدل النتيجة: ٤,٧٨ في درجة "أ" أي جيد جدا لأن المجموعة المحددة أكثر إتقانا بالإخبار المقدمة. وقامت الباحثة بتنقيح اللعبة من تعليقات عينة المجموعة المحددة من نواحي الشاشة و الموسيقى بأكثر حماسة.

د) إستجابات المجموعة التجريبية الميدانية

معدل نتائج مؤشرات إستجابات المجموعة التجريبية للعبة: ٤,١١ في درجة "ب" أي جيد. إذا نظر إلى المؤشرات سبقت شرحها فاكشفت الباحثة أن المجموعة التجريبية يرغبوا باللعة ويستطيع إجراء اللعبة ذاتيا لأن قدمت اللعبة المفردات الكافية و المتنوعة من الأسماء و الأفعال مناسبة بحاجاتهم و مشوقة بالصور و الألوان الجذابة و بيانات اللعبة واضحة. وهذه من أسباب نمو ذخيرة المفردات عندهم صوتيا و كتابيا كذلك زيادة حرصهم في

القبلي. وأما إرتفاع معدل النتيجة للمجموعة الضابطة ٦.٦١ أي ١٢,٢٪ أرفع نتيجة الاختبار البعدي من الاختبار القبلي.

لو إرتفاع معدل نتيجة المجموعة التجريبية بين الاختبار القبلي و البعدي حصل على ٢٤,٢٥ فحسب أي ترتفع من الاختبار القبلي بل يمكن إرتفاع النتيجة أكثر من هذا لأن الوقت المد للتجربة فقط ثلاث أسابيع كاملة رغم أن اللعبة للتعلم الذاتي. ولكن اكتشفت الباحثة أن للمجموعة التجريبية ذوا معدل النتيجة ≤ ٧٠ . وأما إرتفاع معدلة النتيجة للمجموعة الضابطة ٦.٦١ أي ١٢,٢٪ أرفع نتيجة الاختبار البعدي من النتيجة في الاختبار القبلي. بمعنى أن القائمة لا يؤثر كثير في نمو ذخيرة المفردات العربية لأن معدل النتيجة للمجموعة الضابطة لم ترتفع كثيرا.

ومن الأسئلة التي قدمت الباحثة، فوجدت أن التلاميذ أجابوا الأسئلة المتعدد أي إشارة بين الصورة والكلمة أكثرها صوابا من أسئلة تكوين الجملة. إذن يرتفع نمو ذخيرة المفردات العربية لديهم رغم أن كفاءتهم في تكوين الجملة ما زالت ضعيفة. وهذه من النقاط التي أكثر إهتماما للمتعلم، ويمكن له أن يدرّب و يمارس التلاميذ لاستخدام المفردات العربية في الجملة لا مستقلة عند عملية التعليم داخل الفصل.

د- الخاتمة

وقامت الباحثة بتفقيح اللعبة الأخيرة من اقتراحات التلاميذ أثناء المقابلة لأن تعليقات الاستبانة لا تدل على اقتراحات التفقيح بل تعليقاتهم فحسب أن اللعبة جيدة . و النقاط التي ينبغي تفقيحها قليلة، مثل ما تتعلق محتوى اللعبة لأن بعض الأسماء و الصور غير مناسبة إذا أجري التلاميذ اللعبة.

ج- نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى تلاميذ مدرسة "مُولَاوَزْمَان" لمتوسطة الحكومية الإسلامية بينجرماسين باستخدام لعبة "الغاز الكلمات" الحاسوبية

حصلت البحث بالنتائج أن للمجموعة التجريبية عند الاختبار القبلي، حصل ٢ عينات على النتيجة ≤ ٧٠ أي ١٨٪ من عدد العينة، بمعنى في درجة "ضعيف"، بمعدل نتيجة المجموعة ٥٠. و أما للمجموعة الضابطة حصل ٤ عينات على النتيجة ≤ ٧٠ أي ٢٢٪ من عدد العينة في درجة "ضعيف" أيضا، بمعدل نتيجة المجموعة ٥٠.١١. وللإختبار البعدي حصل ١٢ تلميذا من المجموعة التجريبية على النتيجة ≤ 70 أي ٧٦٪ في درجة "مقبول" بمعدل نتيجة المجموعة ٧٤.٢٥. وأما للمجموعة الضابطة حصل ٦ تلميذا على النتيجة ≤ 70 أي ٣٣٪ في درجة "ضعيف" بمعدل نتيجة المجموعة ٥٦.٧٢.

ومن هذه النتائج أيضا، فظهرت حساب الفروق لكل المجموعة. أن فروق معدل مئوية نتيجة المجموعة التجريبية بين الاختبار القبلي و البعدي ٢٤.٢٥ أي ترتفع الاختبار البعدي ٥٨٪ من الاختبار

بمثير اللعبة المطورة و المجموعة الضابطة (١٨) تلميذا) بمثير قائمة المفردات.

٢- خصائص لعبة "الغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية بالتطبيق على مدرسة

مولاوorman الثانوية الإسلامية الحكومية بينجرماسين ، بنتائج كما يلي:

١- كيفية تصميم لعبة "الغاز الكلمات" الحاسوبية لتنمية ذخيرة المفردات العربية يمر بست مراحل، هي: (أ) تحليل الحاجات والمشكلات. (ب) تصميم الخطة. (ج) تطوير اللعبة، يشتمل على كتابة النسخة كتابيا، و تصميم الخطة تخطيطا حاسوبيا، و تصميم الطراز المبدئي. (د) تحكيم خبراء التعليم

لمقياس الجودة التربوية من النواحي: التعليمية، و المنهجية، مضمون المحتوى، والتفاعلية، و التغذية الراجعة. (و) تحكيم خبراء الوسائط المتعددة لتحكيم الجودة البرمجية من ناحية: ثبات اختيار البرنامج، و جرافولوجيا البرنامج، واستخدام العقدة التفاعلية، والصورة، والصوت، وعقدة البرنامج و رمزها. (هـ) تنقيح المنتج بعد تحكيم الخبراء للتجربة المحددة و الميدانية. ثم التنقيح بعد التجربة المحددة و الميدانية للحصول على المنتج النهائي. (ز) تجربة المنتج في المجموعة المحددة التي تتكون من ثلاث عينات من تلاميذ مدرسة المتوسطة لمعرفة الجودة الصناعة من ناحية تنظيم البرنامج، و الإستجابة، وأمانة البرنامج، وتسهيل البرنامج. (ط) تجربة المجموعة الميدانية في الفصل السابع من مدرسة مولاوorman المتوسطة الإسلامية الحكومية بينجرماسين بعدد العينة ٢٥ تلميذا. و قسمت العينات إلى المجموعتين، المجموعة التجريبية (١٧ تلميذا)

(ب) الجودة البرمجية في درجة "مقبول" بمعدل النتيجة ٤،٢٥

(ج) الجودة الصناعة في درجة "جيد جدا" بمعدل النتيجة ٤،٧٨

(د) إستجابة التلاميذ في درجة "جيد" بمعدل النتيجة ٤،١١.

٣- نجاح تنمية ذخيرة المفردات العربية لدى تلاميذ مدرسة "مُولَاوَرْمَان" المتوسطة الحكومية الإسلامية بينجرماسين باستخدام لعبة "الغاز الكلمات" الحاسوبية حصل ١٢ تلميذا من المجموعة التجريبية على النتيجة ≤ 70 أي ٧٦٪ في درجة "مقبول" بمعدل نتيجة المجموعة ٧٤،٢٥.

وحساب الفرق بين الاختبار القبلي و البعدي ٢٤،٢٥ أي ٥٨٪ أرفع الاختبار البعد. وأما للمجموعة الضابطة حصل ٦ تلميذا على النتيجة ≤ 70 أي ٢٢٪ في درجة "ضعيف" بمعدل نتيجة المجموعة ٥٦،٧٢. وحساب الفرق بين الاختبارين ٦،٦١ أي أرفع نتائج اختبار البعدي ١٢،٢ من الاختبار القبلي.

بناء على ما تحصلت الباحثة عليه، تنبه إلى النقصان الذي يمكن للباحثين التاليين لأن يكمل اللعبة بدليل الاستخدام حتى يمكن للمستخدم إستخدام اللعبة دون مرشد، و تكوين مفردات الأسماء و الأفعال في الجملة.

بناء على ما تحصلت الباحثة عليه، تنبه إلى النقصان الذي يمكن للباحثين التاليين لأن يكمل اللعبة بدليل الاستخدام حتى يمكن للمستخدم إستخدام اللعبة دون مرشد، و تكوين مفردات الأسماء و الأفعال في الجملة.

بناء على ما تحصلت الباحثة عليه، تنبه إلى النقصان الذي يمكن للباحثين التاليين لأن يكمل اللعبة بدليل الاستخدام حتى يمكن للمستخدم إستخدام اللعبة دون مرشد، و تكوين مفردات الأسماء و الأفعال في الجملة.

إستخدام اللعبة دون مرشد، و تكوين مفردات الأسماء و الأفعال في الجملة.

إستخدام اللعبة دون مرشد، و تكوين مفردات الأسماء و الأفعال في الجملة.

الهوامش

"حسن ربحي مهدي، مرجع سابق، ص. ٥١. مأخوذ من كتاب: زيتون كمال عبد الحميد،

تكنولوجيا التعليم في عصر المعلومات والاتصالات

(القاهرة، عالم الكتب، ٢٠٠٢)، ص. ٢١٨.

"المالكي حورية، تكنولوجيا الحاسوب والعملية

التعليمية، (<http://www.moe.edu.qa>)، ٤ أكتوبر

(٢٠٠٩)، ص. ١١.

"رشدي أحمد طعيمة و محمود كامل الناقه،

مرجع سابق، ص. ١٠.

¹⁴ Hendrayana, Aan, *Metodologi Penelitian dan pengembangan Pendidikan*, www.ditnaga.dikti.org, diakses: 26 Januari 2010, h.3.

¹⁵ Hafiz, *Pengembangan Sistem Pembelajaran Model Dick dan Cerrey*, www.hafiztepum.blogspot.com, diakses 26 Janusiri 2010, h. 2-3.

¹⁶ Tim Puslitjaknov, *Metode Penelitian Pengembangan*, (Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008), h.8. 10-11.

'رشدي أحمد طعيمة، تعليم اللغة العربية لغير

الناطقين بها مناهجه وأساليبه، (القاهرة:

إيسكو، ١٩٨٩)، ص. ١٩٤.

المرجع نفسه

"إبراهيم الفار، استخدام الحاسوب في التعليم،

ط.١، (عمّان: دار الفكر، ٢٠٠٢)، ص. ٧٢.

'عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان، إيضاعات لتعلمي

اللغة العربية لغير الناطقين بها، (مالانج: الدورة

التدريبية لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها

بالبرنامج الخاص في تعليم اللغة، ١٢-٢٠ أكتوبر

(٢٠٠٩)، ص. ٩٢.

'ناصر مصطفى عبد العزيز، الألعاب اللغوية في

تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير

الناطقين بها، (الرياض: دار المريخ للنشر، ١٩٨٢)،

١٢.

المرجع نفسه، ص. ٧.

'محمود عبد العزيز، ضرورة تطوير تكنولوجيا

المعلومات مع اللغة العربية،

(<http://www.arabrenewal>)، ٢١ أكتوبر ٢٠٠٩)، ص.

١.

'رحمن إبراهيم، مرجع سابق، ص. ٢٨٢.

'رشدي أحمد طعيمة و محمود كامل الناقه، التعلم

الذاتي، (<http://www.isesco.org.htm>)، ٥ أكتوبر

(٢٠٠٩)، ص. ١١-١٤.

'رحمن إبراهيم، مرجع سابق، ص. ٢٩٧-٢٩٨.

٧- حورية المالكي. تكنولوجيا الحاسوب

والعملية التعليمية.

<http://www.moe.edu.qa>.

٨- .٤ أكتوبر ٢٠٠٩.

٩- رشدي أحمد طعيمة و محمود كامل

الناقة. التعلم الذاتي.

<http://www.isesco.org> .htm

٥ أكتوبر ٢٠٠٩.

١٠- عبد الرحمن بن إبراهيم الفوزان.

إيضاءات لمتعلمي اللغة العربية لغير

الناطقين بها. مالانج : الدورة التدريبية

لمعلمي اللغة العربية لغير الناطقين بها

بالبرنامج الخاص في تعليم اللغة ، ، ١٢-

٢٠ أكتوبر ٢٠٠٩.

١١- محمود عبد العزيز. ضرورة تطوير

تكنولوجيا المعلومات مع اللغة العربية.

<http://www.arabrenewal> ، ٢١ أكتوبر

٢٠٠٩.

12- Tim Puslitjaknov. Metode Penelitian

Pengembangan Jakarta: Pusat

Penelitian Kebijakan dan Inovasi

Pendidikan Badan Penelitian dan

قائمة المصادر والمراجع

- ١- القرآن الكريم
- ٢- أتابك على و أحمد زهدي محضر. قاموس "العصري" عربي- إندونيسي. يوغياكرتا: مؤسسة على معصوم، ١٩٩٦.
- ٣- منور عبد الفتاح و أديب بشري. قاموس البشري: عربي- إندونيسي، إندونيسي- عربي. سورابايا: فستاك فرغريسف، ١٩٩٩.
- ٤- إبراهيم الفار. استخدام الحاسوب في التعليم. ط١. عمان: دار الفكر، ٢٠٠٢.
- ٥- رشدي أحمد طعيمة. تعليم العربية لغير الناطقين بها مناهجه وأساليبه. مصر: إيسكو، ١٩٨٩.
- ٦- ناصف مصطفى عبد العزيز. الألعاب اللغوية في تعليم اللغات الأجنبية مع أمثلة لتعليم العربية لغير الناطقين بها، الرياض: دار المريخ للنشر، ١٩٨٣.

Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.

- 13- Hafiz Pengembangan Sistem Pembelajaran Model Dick dan Cerrey.

www.hafiztepum.blogspot.com diakses 26 Januari 2010.

- 14- Hendrayana, Aan. Metodologi Penelitian dan pengembangan Pendidikan. www.ditnaga_dikti.org diakses: 26 Januari 2010.