

*Al-Wasaith al-Tafa'uliyah fi Ta'lim al-Mufradat al-'Arabiyyah*

Ismaharani

الوسائط التفاعلية في تعليم المفردات العربية

إسمهاراني

Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin

Kalimantan Selatan, Indonesia

Email: [ismaharanisyukur@gmail.com](mailto:ismaharanisyukur@gmail.com)

أ- مقدمة

قال جول كوجلنك (John Koegel) كما نقل عنهما محمد فهمام و محمد ناصر أن الوسائط المتعددة هي مجموعة من وسائط الإتصال المختلفة مثل الصوت الصورة والفيديو وتهدف إلى تحقيق الفاعلة فى عملية التدريس والتعليم. فالوسائط المتعددة التفاعلية عبارة عن منظومة تعليمية كاملة وكلية تشتمل على مطويات الوسائط المتعددة ( نصوص مكتوبة ) صوت مسموع صور ورسوم ثابتة ومتحركة متكاملة مع بعضها البعض تعمل بطريقة منظومية وبشكل متكامل ومتفاعل كوحده وظيفية واحدة تمكن المتعلم من التحكم فيها والتفاعل معها مت خلال جهاز المبيوتر أو أية وسيلة إلكترونية أخرى لتحقيق اهداف واحدة ومشاركة. تتكون كلمة الوسائط المتعددة من كليمه (multi) تعني المتعددة أو المتنوعة و(media) تعني الوسائط, ومعناها استخدام جملة من وسائط الاتصال من الصوت (audio), والصورة (visual), أو فيلم فيديو بصورة مندمجة و متكاملة من أجل تحقيق فاعلية التعليم, أي أنها خليط من عنا صر موضوعة في نسق عام, وتتكون من مجموعة وسائط الاتصال المختلفة.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>محمد فهمام, محمد ناصر, تعليم اللغة العربية عبر الوسائط المتعددة وعلاقتها بالتعليم الحاسوبي على ضوء النظرية الإدراكية, مجلة الدراسات اللغوية ولأدبية, ديسمبر 2012م, ص. 109-110.

يتكون الوسائط المتعددة من كلمتين Multi و Media متعدد يعني أكثر من واحد أو أكثر في حين أن وسائل الإعلام هي أداة أو حاوية. في مزيج الوسائط المتعددة بسيط من الرسم البياني. تهدف الرسوم المتحركة والصوت والفيديو والوسائط المتعددة إلى توفير المعلومات في شكل ممتع وممتع وسهل الفهم وواضح. لأن الحواس خاصة الأذان والعينان تستخدمان لامتناس المعلومات. في حين أن الفهم التفاعلي للمكونات التفاعلية للاتصال ثنائي الاتجاه (القائم على الكمبيوتر) يتعلق بالبشر كمستخدمين وأجهزة كمبيوتر كأدوات أو حاويات. بناءً على فهم الوسائط المتعددة والتفاعلية ، يمكن استنتاج أن الوسائط المتعددة التفاعلية هي تعلم يحتوي على مجموعة من الصور النصية والرسومات والصوت والفيديو والرسوم المتحركة ، من أجل تحقيق أهداف التعلم حيث يمكن للمستخدمين التفاعل بنشاط مع البرنامج.

في تعليم اللغة العربية، هناك العديد من الوسائط التي يمكن استخدامها ، وهي:

الوسائط الصوتية ، هذه الوسائط في أدوات تعليم المفردات التي لا تتضمن إلا حواس السمع أو الوسائط التي لا يمكن سماعها إلا بمفردها ، والتي تحتوي فقط على عناصر صوتية مثل الراديو والتسجيل الصوتي. يمكن أن يؤدي استخدام الوسائط الصوتية إلى تدريب الطلاب على تطوير الخيال التجريدي. ثم الوسائط التالية التي هي الوسائط المرئية ، تعني الوسائط المرئية جميع الدعائم المستخدمة في عملية التعلم والتي يمكن الاستمتاع بها من خلال العيون<sup>2</sup>.

تلعب الوسائط المرئية دوراً هاماً في عملية التعليم. يمكن أن تسهل الوسائط المرئية فهم الذاكرة وتقويتها. يمكن أن تعزز المرئيات أيضاً اهتمام الطالب ويمكن أن توفر روابط بين محتوى الموضوع والعالم الحقيقي. وأخيراً الوسائط السمعية البصرية ، يتضمن الصوت المرئي حاسة السمع والرؤية في التعليم<sup>3</sup>. كما نعلم أن وسائل الإعلام

---

<sup>2</sup> Yuhdi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: REFERENSI, 2013), h. 58.

<sup>3</sup> Abdul Wahab Rosyidi, *MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA ARAB*, (MALANG: UIN-Malang Press, 2009), h.30.

السمعية البصرية هو مزيج من الصوت وسائل الاعلام صورة وضعت معا في سلسلة من عرض الفيديو, ويعتقد وسائل السمعية والبصرية أكثر فعالية ، وبالتالي تمكن أن تحفز في وقت واحد البصر والسمع.

قال sigit (2008) نقلا عن Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita

الوسائط المتعددة إلى فئتين: الوسائط المتعددة الخطية و الوسائط المتعددة التفاعلية. تصبح الوسائط المتعددة الخطية التي هي المستخدم متفرجًا فقط وتتمتع بمنتجات الوسائط المتعددة التي يتم تقديمها من البداية إلى النهاية . الوسائط المتعددة التفاعلية هي أداة مزودة بأداة تحكم يمكن تشغيلها من قبل المستخدمين في اختيار شيء مرغوب فيه<sup>4</sup>

كما نعلم الوسائط المتعددة التفاعلية توفر فوائد في التعلم. يمكنه تعلم مواد معينة بحيث تكون مستقلة عن طريق استخدام جهاز كمبيوتر مجهز ببرامج تعتمد على الوسائط المتعددة وذلك لزيادة التمكن من المواد.

## ب- تعريف الوسائط والمفردة

الوسائط المتعددة عند عرضها من اللغة تتكون من كلمتين Multi و Media متعدد يعني أكثر من واحد أو أكثر ، في حين أن وسائل الإعلام هي أداة أو حاوية.<sup>5</sup> تعريف الوسائط المتعددة وفقا للخبراء لديه العديد من التعاريف وهي:

1- قال ويرى لش Vivi & Lachi كما نقل عنهما محمد فهمام و محمد ناصرالوسائط المتعدد هي مزيج من وسائل الإعلام المختلفة ، نراها حولنا في

---

<sup>4</sup> Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita, “ *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa*”. (Journal of Computer and Information Technology, Vol.1, No.2, february 2018) h.70-71.

<sup>5</sup> Darma Jarot dan Shenian Ananda, *Buku Pintar Mengenai Multimedia* (Jakarta: Mediakita, 2009), h.1.

كل وقت ، توضيح القصص يستخدم فيها النص والصور ، ويستخدم الكارتون والرسوم المتحركة و الصوت.

2- ماير Mayer كما نقل عنهما محمد فهم و محمد ناص أن الوسائط المتعددة في تقديم المعلومات با استخدام الكلمات والصور ، ويقصد بالكلمات الشكل الشفوي مثل النص المطبوع أو المنطوق ، أما الصور فتأتي على شكل مرئي مثل الرسومات الجديدة كالصور الإيضاحية والخرائط والصور والرسوم البيانية، والرسومات الدينامية التي تشمل فيها صورة متحركة و فيديو.<sup>6</sup>

3- Zeembr (2008) كما نقل عنهما rukimin, Koderi الوسائط المتعددة هي مزيج من البيانات النصية والصوتية والصور والرسوم المتحركة والفيديو والتفاعل<sup>7</sup>

من بعض من فهم الوسائط المتعددة أعلاه يمكن استنتاج أن وظيفة الوسائط المتعددة في التعلم هي مفيدة للغاية في عملية التعلم وتوصيل الرسائل. قادر على جذب الاهتمام بالتعلم وسيكون له تأثير على زيادة فهم المواد التعليمية.

واما المفردات عند هرون (Horn) كما نقل عنه Saiful Mustofa المفردات هي جمع من كلمات لشكل اللغة.<sup>8</sup> تعريف المفردات وفقا للخبراء لديه العديد من التعاريف وهي

---

<sup>6</sup> محمد فهم، محمد ناصر، تعليم اللغة العربية عبر الوسائط المتعددة وعلاقتها بالتعليم الحاسوبي على ضوء النظرية الإدراكية، ص. 110.

<sup>7</sup> Darma Jarot dan Shenian Ananda, *Buku Pintar Mengenai Multimedia*, h.1.

<sup>8</sup> Syaiful Mustofa, *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif*, (Malang: Uin Maliki Press, 2011), h. 61.

1- عند دور كما نقل عنه Saiful Mustofa المفردات هي أمر مهم لترقية أربع مهارات اللغة, كما قال فليت (Vallet) أن قدرة الطلاب لفهم أربع مهارات اللغة توقف على كفاءة المفردات الذي تملك بهم<sup>9</sup>.

2- عند Rofi'ah و Muhammad Afif Amrullah Himazatul المفردات هي مجموعة من الكلمات التي يستخدمها شخص ما أو هي جزء من لغة معينة يمتلكها الشخص<sup>10</sup>.

من بعض من فهم الوسائط المتعددة أعلاه يمكن استنتاج أن المفردات هي العناصر الثلاثة للغة التي يجب إتقانها. يتم استخدام هذه المفردات في كل من اللغات المكتوبة والشفوية المستخدمة في بناء الجمل بحيث يكون لها معنى في بعض المعاني.

### ج- أنواع الوسائط المتعددة التفاعلية

إحدى أهداف التعلم باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية هو استبدال وإكمال ودعم العناصر: الأهداف والمواد والأساليب وأدوات التقييم الموجودة في عملية التعليم والتعلم في نظام التعليم الاصطلاحي الذي نقوم به عادة<sup>11</sup>.

وفقا لناندي (2006) هناك أنواع من نماذج الوسائط المتعددة التفاعلية،

وهي.

### 1- البرنامج التعليمي

---

<sup>9</sup> Ibid., H. 61.

<sup>10</sup>Muhammad Afif Amrullah Dan Rofi'ah Himazatul, "Analisis Perubahan Morfologi Pembentukan Ta'rib Dan Pembelajaran".(Jurnal Tadris: Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah, No 2 Tahun 2017),h. 87.

<sup>11</sup>Nur Hadi Waryanto, Skripsi: " Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran", (Yogyakarta: UNY). h. 4

نموذج البرنامج التعليمي هو نموذج تفاعلي يستخدم في مشكلة التعلم القائم باستخدام البرنامج في شكل برنامج كمبيوتر يحتوي على موضوع. تهدف البرنامج التعليمي في برامج التعليم التفاعلي للوسائط المتعددة إلى أن تكون بديلاً عن البشر كمدرسين في الواقع مباشرة ، بالنظر إلى شكل النص أو الرسومات على الشاشة التي قدمت نقاط أسئلة أو مشاكل<sup>12</sup>.

## 2- التدريبات والممارسة

نموذج التدريبات والممارسة هي شكل واحد من أشكال التعلم التفاعلي القائم على الكمبيوتر والذي يهدف إلى توفير تجربة تعليمية أكثر واقعية من خلال توفير تمارين تدريب لاختبار أداء الطلاب من خلال سرعة إكمال التدريبات التي يقدمها البرنامج بشكل عام<sup>13</sup>.

يوفر هذا النموذج تجربة تعليمية من خلال العطاء المواد أو المعلومات أولاً ، ثم يتم إعطاء الطلاب أسئلة المتعلقة بالمواد التي تم تقديمها . عرض المواد يمكن أن يكون نفذت تدريجياً تشكيل دورة<sup>14</sup>.

## 3- المحاكاة

نموذج المحاكاة هو في الأساس أحد استراتيجيات التعلم التي تهدف إلى توفير تجارب ملموسة من خلال إنشاء تشابه مع لأشكال الخبرة التي تقترب من أجواء التجربة القريبة من الجو الحقيقي وتحدث في جو بدون خطر<sup>15</sup>.

## 4- الألعاب التعليمية

---

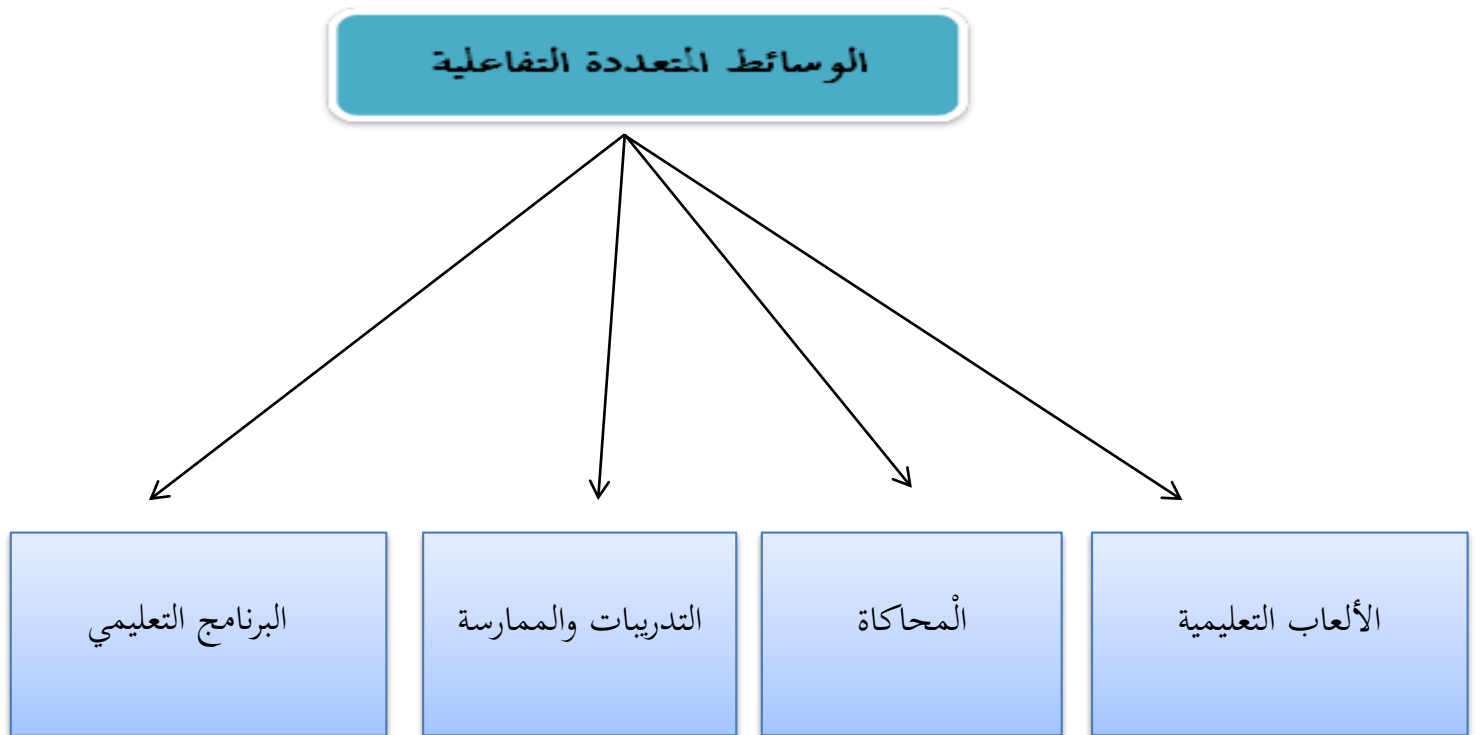
<sup>12</sup> Ibid., h. 4.

<sup>13</sup> Ibid., h. 4-5.

<sup>14</sup> Nugraheni Dinasari Haryono, "Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Sebagai Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta". Skripsi, (Yogyakarta: UNY, 2015), hal. 23.

<sup>15</sup> Nur Hadi Waryanto, Skripsi: " Multimedia...., h. 5.

نموذج الألعاب التعليمية هي وسيلة للتعلم باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية القائمة على الكمبيوتر. الهدف من نموذج الألعاب التعليمية هو توفير جويئة توفر مرافق تعليمية تعزز قدرات الطلاب. لا يحتاج نموذج الألعاب التعليمية إلى محاكاة الواقع ولكن يمكن أن يحتوي على شخصيات توفر تحديات ممتعة للطلاب. نموذج الألعاب التعليمية كزيادة الدافع لخلق المنافسة لتحقيق شيء صحي.<sup>16</sup>



الرسم البياني 1: أنواع الوسائط المتعددة التفاعلية

د- التحليل

<sup>16</sup>Nur Hadi Waryanto, Skripsi: "Multimedia....",h. 5.

نظرًا لأن المؤلف يكشف عن أربعة أقسام متعددة الوسائط التفاعلية يتم عرضها ، وفقًا للعنوان الذي ذكره المؤلف ، ثم وفقًا للعنوان الذي ذكره المؤلف ، يمكن عرض ثلاثة أنواع فقط.

### (1) البرنامج التعليمي

عند دني دارماوان (Deni Darmawan) 2012 كما نقل عنها Nugraheni Dinasari Haryono بشكل عام ، المراحل المواد لنموذج التدريبات هي كما يلي  
(أ) عرض المشاكل في شكل تمرينات الممارسة على مستوى معين من أداء الطالب

(ب) الطلاب ممارسة التمارين.

(ج) يسجل البرنامج أداء الطالب ، ثم يقدم التقييم ملاحظات .

(د) إذا كانت الإجابة المقدمة صحيحة ، يعرض البرنامج المشكلة التالية وإذا كان الجواب خاطئًا ، فإن البرنامج يوفر وسيلة لتكرار التمرين أو العلاج ، والذي يمكن تقديمه جزئيًا أو في نهاية المشكلة بأكملها<sup>17</sup>

### (2) التدريبات والممارسة

عند دني دارماوان (Deni Darmawan) 2012 كما نقل عنها Nugraheni Dinasari Haryono ، فإن مراحل التعلم باستخدام نموذج تعليمي هي :مقدمة, تقديم المعلومات (تقديم المعلومات أو المواد),أسئلة الرد (الأسئلة والردود), الحكم على الردود, تقديم ملاحظات حول الردود, العلاج, الجزء التسلسل الدرس.<sup>18</sup>

### (3) الألعاب التعليمية

<sup>17</sup>Nugraheni Dinasari Haryono, *Pengembangan Multimedia.....*,h. 23.

<sup>18</sup> Ibid., h. 23.



عند روسمان ، دني كورنيوان ، جيبي ريانا ، ( Rusman, Deni Kurniawan, )  
Cepi Riyana) 2013 كما نقل عنها نوغراهييني ديناساري هاريونو .مراحل  
المواد في نموذج اللعبة هي كما يلي.

(ا) مقدمة، تتكون من العنوان ، والغرض ، والقواعد ، والتعليمات، واختيار اللعبة.  
(ب) مجموعة من الألعاب التعليمية (شكل تعليمي للعبة)، وتتألف من  
السيناريوهات ومستويات اللعب ولاعبي اللعبة وقواعد اللعبة والتحديات في  
تحقيق الأهداف والفضول والمنافسة الإيجابية والعلاقات المفيدة بين اللعب  
والتعلم والقدرة على مواجهة التحديات، الفوز أو الخسارة ، واختيار اللعبة ،  
والتدفق أو الخطوات التي يتعين القيام بها ، وتغيير نوع النشاط ، والتفاعل في  
اللعب.

(ج) الإغلاق يحتوي على إخطار الفائزين ، وإعطاء المكافآت ، والمعلومات  
خاصةً ردود الفعل للاعبين في تحسين المظهر الفردي والإغلاق<sup>19</sup>

هناك أنواع مختلفة من الوسائط المتعددة التفاعلية التي يمكن اختيارها حسب  
الحاجة. اختار المؤلف لتطوير البرنامج التعليمي, التدريبات والممارسة, الألعاب  
التعليمية كوسيلة في تعليم المفردات. الوسائط المتعددة التفاعلية في هذه الدراسة  
البرنامج التعليمي لأنه في وقت قصير ، يمكن الحصول على إتقان ومهارات متوقعة.  
التدريبات والممارسة لأنه يمكن أن يقدم مواد ذات مظهر جذاب ويمكن أن يقدم  
أسئلة الممارسة كتنقيح لنتائج تعلم الطلاب ، من خلال التدريبات والممارسة تفاعلية  
متعددة الوسائط ، من المتوقع أن يتمكن الطلاب أيضًا من الدراسة بشكل مستقل  
بمساعدة أجهزة الكمبيوتر ، حتى يتمكن الطلاب من استكشاف المواد كما يحلو

---

<sup>19</sup>Ibid., h. 24-25.

لهم, خلال الألعاب التعليمية أيضًا ، تصبح عملية تعلم الطلاب أكثر تفاعلية ويمكن تحسين المواقف الإيجابية للطلاب تجاه المواد التعليمية وعملية التعلم.

## هـ- خلاصة

لقد كان لتطوير تكنولوجيا المعلومات والحواسيب تأثير كبير على تطوير التعلم ، لذلك يقترح المؤلفون طريقة واحدة للقضاء على الإدراك بأن اللغة العربية صعبة وكيفية تطويرها عن طريق تحويل نظام أو عملية التعلم إلى تعلم فعال وفعال من خلال استخدام تكنولوجيا الوسائط المتعددة في تعلم اللغة العربية. يعد برنامج التعليم التفاعلي للوسائط المتعددة تقنية جديدة ذات إمكانات هائلة لتغيير نظام التعلم من خلال الجمع بين أنواع مختلفة من الوسائط المتعددة التفاعلية و هي البرنامج التعليمي, التدريبات والممارسة و الألعاب التعليمية.

## قائمة المراجع

فهام محمد و محمد ناصر. 2012 م. تعليم اللغة العربية عبر الوسائط المتعددة وعلاقتها بالتعليم الحاسوبي على ضوء النظرية الإدراكية. مجلة الدراسات اللغوية والأدبية

Afif, Amrullah Muhammad Dan Rofi'ah Himazatul. 2017. Analisis Perubahan Morfologi Pembentukan Ta'rib Dan Pembelajaran. *Jurnal Tadris: Keguruan Dan Ilmu Tarbiyah*, No 2

Diah, Kurniawati Inung dan Sekreningsih Nita. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa *Journal of Computer and Information Technology*. Vol.1, No.2

Dinasari, Haryono Nugraheni. 2015. *Pengembangan Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Materi Koperasi Sebagai Siswa Kelas IV SD Negeri Tegalpanggung Yogyakarta*. Skripsi Yogyakarta: UNY

- Hadi, Waryanto Nur. 2008. Skripsi: *Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran*. (Yogyakarta: UNY)
- Jarot dan Shenia Ananda Darma. 2009. *Buku Pintar Mengenai Multimedia* (Jakarta: Mediakita)
- Munadi, Yuhdi. 2013. *Media Pembelajaran* (Jakarta: REFERENSI)
- Mustofa, Syaiful. 2011. *Strategi Pembelajaran Bahasa Arab Inovatif* (Malang: Uin Maliki Press)
- Wahab, Rosyidi Abdul. 2009. *Media Pembelajaran Bahasa Arab* (Malang: UIN-Malang Press)