

الباب الأول

مقدمة

أ. خلفية البحث وأهميتها

يلعب تعلم العربية في المدرسة الثانوية دورا مهما كأساس لإتقان المفردات والقواعد وفهم النصوص الدينية. ومع ذلك، تظهر الملاحظات الأولية والمقابلات التي أجراها الباحثون أن دوافع التعلم لدى الطلاب لا تزال بحاجة إلى مزيد من الاهتمام. كشف بعض الطلاب أنهم يشعرون بالملل بسرعة، ويجدون صعوبة في التركيز، ويفتقرون إلى الحماس أثناء عملية التعلم.

تعزز هذا الاستنتاج نتيجة استبيان تم تقديمه لـ ١٤ طالبا من الصف الثامن في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ اندرامايو. صنف ٣٥,٧٪ من الطلاب أن وسائل التعلم كانت في السابق ضمن فئة 'متوسطة'، بينما اعتقد ٢١,٤٪ من الطلاب أن وسائل الإعلام الحالية لم تساعدهم بالكامل على البقاء مركزين أثناء الدراسة. ومع ذلك، يتفق غالبية الطلاب على أن التفاعل مع وسائل الإعلام يمكن أن يزيد من حماسهم للتعلم، حيث يقول ٥٠٪ إنهم يوافقون بشدة.

من ناحية أخرى، هناك اختلاف في الإدراك بين المعلمين والطلاب يظهر أيضا من النتائج الأولية. يبلغ المعلمون أنهم يستخدمون الوسائط والغناء والعديد من الشواغر المختلفة في أنشطتهم التعليمية. ومع ذلك، يشعر الطلاب أن التعلم لا يزال يهيمن عليه أساليب المحاضرات ذات التفاعل المحدود. تظهر هذه الفجوة في الإدراك الحاجة إلى تدخلات على شكل وسائط أكثر صلة وجاذبية للطلاب. تظهر الأبحاث الحديثة أن استخدام وسائل الإعلام الأقل تنوعا غالبا ما يمل الطلاب، وهذا يقلل من دوافعهم الداخلية (Nasution، ٢٠٢٢). لذلك، هناك حاجة إلى وسائط بصرية وأنشطة عملية أكثر تفاعلا حتى يكون الطلاب أكثر تحفيزا وتحفيزا لتعلم العربية.

باوربوينت التفاعلي هو نوع من الوسائط شهد تطورات كبيرة في البحث الحديث. لقد ثبت أن عناصر مثل الروابط التشعبية، والرسوم المتحركة التفاعلية، والأصوات، والتحديات، والاختبارات المسبقة، والتنقل المتفرع تزيد من تفاعل الطلاب وتركيزهم، مع الحفاظ على سهولة الاستخدام للمعلمين دون الحاجة إلى مهارات تقنية معقدة (ماناميه، ٢٠٢٤). وهذا يتماشى مع نتائج إلهي (٢٠٢٥) التي أظهرت أن وسائط باوربوينت التفاعلية تزيد من الدافعية التعليمية بفعالية ومناسبة للتطبيق في بيئة المدرسة الثانوية.

دمج باوربوينت مع مفهوم ألعاب الطاولة التفاعلية يفتح المزيد من الفرص للابتكار. تظهر الأبحاث أن ألعاب الطاولة التعليمية قادرة على زيادة الدافعية والتفاعل والفهم من خلال مكونات اللعبة مثل المنافسة الصحية، والتقييم، والتحديات (أسامه، ٢٠٢٤). بالإضافة إلى ذلك، تثبت أبحاث بوربا (٢٠٢٥) أن ألعاب الطاولة المصممة جيدا يمكن أن تحسن مهارات القراءة لدى الطلاب وتحصل على ردود فعل إيجابية من الطلاب والمعلمين. الجمع بين صيغ ألعاب الطاولة وباوربوينت يؤدي إلى طريقة أكثر فعالية من حيث التكلفة، وأسهل في التكرار، وسهلة الاستخدام للمعلمين في جلسات التعلم المختلفة.

تؤكد نتائج الاستطلاع أهمية هذا التطور. يتفق ما يصل إلى ٧١,٤٪ من الطلاب بشدة على أن تعلم العربية سيكون أكثر إثارة إذا استخدموا ألعاب الطاولة أو الاختبارات التفاعلية. في الواقع، ٥٧,١٪ منهم متحمسون جدا للتعلم من خلال الألعاب. في الأسئلة المفتوحة، ذكر غالبية الطلاب أيضا 'الوسائط التفاعلية'، 'الألعاب'، 'الاختبارات'، و'الوسائط السمعية والبصرية' كوسائهم المفضلة. تظهر هذه البيانات أن احتياجات الطلاب متوافقة مع اتجاهات تطوير الوسائط من خلال ألعاب لوحية تفاعلية قائمة على باوربوينت.

من منظور نظري، تدعم هذه الدراسة أيضا نموذج الدافعية ARCS الذي طوره جون كيلر، والذي يركز على أربعة عناصر رئيسية: الانتباه، اللياقة، الثقة، والرضا، لزيادة الدافع في التعلم. تعد الوسائط التفاعلية، وتحديات الألعاب، وأنظمة النقاط، والتغذية الراجعة الحية مكونات متوافقة للغاية مع مؤشرات ARCS الأربعة (كيلر، ١٩٨٧).

استنادا إلى نتائج الملاحظات الأولية والمقابلات التي أجريت في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ اندرامايو، تم العثور على عدد من المشكلات الملموسة وراء هذا البحث. أولا، وسائل التعلم المتاحة متنوعة جدا بحيث لا تستوعب أنماط تعلم الطلاب المختلفة. ثانيا، الإعلام اليوم أحادي الاتجاه وأقل تفاعلية، لذا معظم الطلاب لا يشاركون بنشاط في عملية التعلم. ثالثا، غالبا ما يشعر الطلاب بالملل بسرعة لأن الوسائط لا تقدم عناصر بصرية أو ألعاب أو أنشطة تجذب الانتباه وتحافظ على الاهتمام بالتعلم. رابعا، لم تثبت فعاليتها في زيادة الدافعية للتعلم، حيث أظهرت نتائج الاستطلاع أن ٢١,٤٪ من الطلاب أفادوا بأن وسائل الإعلام لم تساعدهم بالكامل في الحفاظ على التركيز. خامسا، لا تتوفر وسائل رقمية قائمة على الألعاب، خاصة ألعاب الطاولة، التي تجمع بين المحتوى العربي وأنشطة الألعاب المنظمة والممتعة. سادسا، ذكر الطلاب صراحة الحاجة إلى المزيد من الوسائط التفاعلية والتفاعلية، حيث اتفق ٧١,٤٪ منهم بشدة على أن تعلم العربية سيكون أكثر متعة باستخدام الألعاب التفاعلية أو الاختبارات السابقة. تؤكد هذه النتائج أن التدخلات على شكل تطوير وسائل إعلام تعليمية مبتكرة وتفاعلية وقائمة على الألعاب هي حاجة ملحة. استنادا إلى الظروف الواقعية في المجال، واحتياجات تجربة الطلاب، بالإضافة إلى الدعم النظري والأبحاث السابقة، تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط ألعاب لوحية تفاعلية تعتمد على باوروينت كحل مبتكر لزيادة الدافعية لتعلم العربية لطلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ اندرامايو. تستخدم هذه الدراسة نموذج

ADDIE لضمان التطوير المنهجي خلال مراحل تحليل الاحتياجات، والتصميم، وتطوير المنتج، والتجارب المحدودة، والتقييم. ومن خلال هذا النهج، يأمل أن يكون الإعلام منتجا، ذا صلة، مهتما، وفعالا في دعم دافعية الطلاب لتعلم اللغة العربية.

ب. قضايا البحث

١. تحديد المشكلة

استنادا إلى نتائج الملاحظات الأولية، والمقابلات مع معلمي اللغة العربية، والاستبيانات حول احتياجات طلاب الصف الثامن، تم تحديد عدة مشاكل تتعلق بتعلم اللغة العربية، خاصة تلك المتعلقة باستخدام وسائل التعلم، وهي:

أ. وسائل التعلم المتاحة أقل تنوعا، لذا لا يمكنها استيعاب أنماط تعلم مختلفة للطلاب.

ب. وسائل الإعلام المتاحة أقل تفاعلية، لذا لا يشارك بعض الطلاب بنشاط في أنشطة التعلم.

ج. غالبا ما يشعر الطلاب بالملل بسرعة لأن الوسائط المستخدمة لا تقدم عناصر بصرية أو ألعابا أو أنشطة تجذب انتباههم واهتمامهم.

د. لم تتمكن طرق التعلم الحالية من زيادة الدافعية التعليمية بشكل فعال، كما يظهر في نتائج الاستطلاعات التي تظهر أن العديد من الطلاب يفتقرون إلى الحماس ويجدون صعوبة في الحفاظ على التركيز أثناء عملية التعلم.

هـ. لا توجد وسائل تعلم تعتمد على الألعاب، خاصة ألعاب الطاولة الرقمية، التي تجمع بين المواد العربية وأنشطة اللعب المنظمة.

و. أعرب الطلاب عن الحاجة إلى وسائط أكثر إثارة ومتعة، كما يتضح من نتائج استطلاع أظهر اهتماما كبيرا بالطلاب الذين يستخدمون الألعاب أو الوسائط التفاعلية في التعلم.

٢. حدود البحث

لكي يكون هذا البحث أكثر تركيزا من كونه أكثر شمولاً، فإن نطاق هذا البحث محدود كما يلي:

أ. القيود الجسدية: تركز هذه الدراسة على إنشاء وسائل إعلام تعليمية على شكل ألعاب باوربوينت التفاعلية، بهدف رئيسي هو زيادة اهتمام الطلاب بتعلم اللغة العربية، دون تحليل تقنيات تدريس أخرى أو نتائج تعلم معرفي.

ب. تقييد الموقع: أجري هذا البحث في المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ اندرامايو، وكان موضوع البحث طلاب الصف الثامن الذين يستخدمون الوسائط المطورة.

ج. الموعد النهائي: سيتم إجراء هذا البحث خلال الفصل الدراسي الزوج من العام الدراسي ٢٠٢٥/٢٠٢٦، وفقا لجدول البحث والتطوير السابق.

٣. أسئلة البحث

أ. ما هي عملية تطوير لعبة الألواح (Board Game) التفاعلية على ضوء PowerPoint لترقية دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ اندرامايو؟

ب. إلى أي مدى يعد تطوير لعبة الألواح (Board Game) التفاعلية على ضوء PowerPoint لترقية دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ اندرامايو؟

ج. ما مدى فعالية استخدام تطوير لعبة الألواح (Board Game) التفاعلية على ضوء PowerPoint لترقية دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ اندرامايو؟

ج. تفاصيل التطوير

١. أهداف البحث

أ. لمعرفة عملية تطوير لعبة الألواح (Board Game) التفاعلية على ضوء PowerPoint لترقية دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ اندرامايو.

ب. لمعرفة مدى يعد تطوير لعبة الألواح (Board Game) التفاعلية على ضوء PowerPoint لترقية دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ اندرامايو.

ج. مدى فعالية استخدام تطوير لعبة الألواح (Board Game) التفاعلية على ضوء PowerPoint لترقية دافعية تعلم اللغة العربية لدى طلاب المدرسة المتوسطة الإسلامية الحكومية ٣ اندرامايو.

٢. ميزات المنتج

المنتج الذي تم تطويره في هذه الدراسة هو لعبة باوربوينت تفاعلية على الطراز اللوحي بالموصفات التالية:

- أ. يأتي مع لوحة ألعاب رقمية مع خطوات متصلة عبر رابط.
- ب. يحتوي على أسئلة وتحديات تتعلق بالمواد العربية للصف الثامن (المفردات، القراءة، والكتابة البسيطة).

ج. تم تصميمه تفاعليا مع عرض صور جذاب، ورسوم متحركة بسيطة، ونظام نقاط.

د. يمكن استخدامه في الفصل الدراسي بمساعدة جهاز عرض أو في مجموعة باستخدام الكمبيوتر.

٣. فوائد التنمية

أ. الفوائد النظرية

تساهم هذه الدراسات في التطورات النظرية في مجال تعليم اللغة العربية، خاصة فيما يتعلق باستخدام وسائل التعلم التفاعلية القائمة على الألعاب. كما يقدم البحث مفاهيم جديدة لدمج ألعاب الطاولة مع تقنيات جديدة مثل باوربوينت، الذي يدعم تطوير استراتيجيات تعلم مبتكرة لزيادة دافعية الطلاب للتعلم.

ب. الفوائد العملية

(١) للطلاب: زيادة الدافع للتعلم، والمشاركة النشطة، وفهم المواد العربية بطريقة ممتعة.

(٢) للمعلمين: قدم بديلا عمليا ومبتكرا لوسائط التعلم التفاعلية.

(٣) للباحثين الآخرين: كن مرجعا في تطوير وسائل إعلام تعليمية أكثر ابتكارا تعتمد على باوربوينت.

٤. بديهيات التطور

أ. سيكون الطلاب أكثر تحفيزا إذا تم التعلم بطريقة ممتعة وتفاعلية.

ب. يمكن استخدام باوربوينت ليس فقط كأداة عرض تقديمي، بل أيضا كمنصة لألعاب الطاولة الرقمية.

ج. المعلمون مستعدون لاستخدام وتجربة طرق تعلم جديدة طالما أنها متوافقة مع المنهج الدراسي.

د. يمكن معالجة قيود المرافق (مثل أقل وضوحاً من أجهزة العرض) باستراتيجيات بديلة، مثل استخدام الوسائط المطبوعة أو وسائط بصرية إضافية.



UINSSC